

Jeux et Exercices

pour la Grande Section et le Cours Préparatoire

Ces jeux ou exercices sont souvent connus, ou reprennent des types d'exercices présents dans diverses publications. Aucune prétention à l'originalité, mais seulement à la diversité et à l'efficacité.

I) - L'observation visuelle

Les jeux proposés cherchent à affiner la qualité de la vision, pour faciliter l'observation du matériau linguistique graphique. Il faudra en effet que l'apprenti lecteur puisse reconnaître les signes de l'écriture en repérant les détails qui les caractérisent. C'est pourquoi les jeux qui suivent concernent les lettres de l'alphabet, indépendamment de toute relation avec les phonèmes.

* Une progression possible pour la G.S. :

1- Les dessins figuratifs : l'arbre, la maison, le lapin, le papillon... Les éléments rapportés au tout peuvent aisément être distingués ou comparés : le toit de la maison, l'aile du papillon...

2- Les dessins non figuratifs : demandent un effort supplémentaire, bien que les éléments qui les composent puissent encore être repérés en fonction de tracés géométriques souvent rencontrés : le carré, le rond, la barre...

3- Enfin, les lettres de l'alphabet, isolées ou en suites, peuvent devenir un matériau d'observation privilégié. La plupart des enfants se plaisent à jouer avec ces signes mystérieux qui parlent aux grandes personnes.

NB : Les brochures et le matériel vendu par de nombreuses maisons d'édition proposent quantités d'exercices des deux premiers types. Nous accorderons une grande place ici aux jeux avec les lettres, plus rarement décrits dans le commerce...

* Les lettres de l'alphabet en G.S. :

Un alphabet présentant les quatre graphies les plus usuelles (cursive et imprimerie ; minuscules et majuscules) reste affiché dans la classe pendant toute l'année scolaire. Certaines classes se dispensent, non sans raison, des majuscules cursives, et remplacent les minuscules d'imprimerie par les minuscules script... On ne se propose pas d'obtenir une mémorisation systématique de ces lettres, mais on essaie de les privilégier comme objets dans les exercices d'observation visuelle. On les nomme par leurs noms : la lettre « a », la lettre « l (prononcer [ε l]), comme on nomme « le carré ». Les situations de jeu mettent en contact répété avec les lettres :

- reconnaître un signe par delà les variations de formes et de proportions, par les détails pertinents. Exemple : place et direction d'une barre et d'un rond pour « p », « q », « b », « d ».

- reconnaître le même signe sous ses visages différents, les types d'écriture retenus.

- être attentif à l'ordre des signes dans une suite de lettres, comme plus tard dans les mots.

NB : Les lettres avec lesquelles on joue restent des dessins que l'on observe, que l'on trie, que l'on ordonne. Elles ne se confondent jamais avec les phonèmes. La lettre « a » n'est pas le son [a]...

* Les lettres et la lecture :

Les majuscules gardent leur place au début des phrases écrites, et au début des noms propres. Les mots que les enfants reconnaissent globalement sont écrits tantôt en cursive, tantôt en script (ou caractères d'imprimerie). On ne cherche pas à établir de relation entre les lettres et les phonèmes par ailleurs observés auditivement... Mais on n'empêchera pas certains enfants de remarquer que « dans « maman », on voit deux fois la lettre « a », mais on n'entend qu'une fois le son [a] »...

VOIR VITE !

Matériel : - Cartons de 20x30 cm avec des dessins simples : arbre, maison, bateau...
- Ardoises ou cahiers d'essai pour les enfants.

Déroulement : « Vous allez photographier le dessin que je vais vous montrer. Il faudra le regarder vite, puis le refaire sur votre ardoise »...La maîtresse présente un dessin pendant une dizaine de secondes, puis le cache. Les enfants essaient de le reproduire. Contrôle, et on passe au dessin suivant.

NB : Une progression est possible : dessins d'un élément simple, de plusieurs éléments simples, d'un ensemble d'éléments formant un tout. Exemple :



Le même jeu peut s'appliquer à des dessins non figuratifs, à des lettres isolées, à des suites de lettres. Exemple :

Matériel : - Cartons avec lettres « m », « n », « i », « u » (une lettre par carton).

- Polycopié individuel avec la suite de ces 4 lettres reproduite 6 fois en colonne.

Déroulement : On montre un des 4 cartons, on le cache. Les enfants entourent dans la première suite la lettre montrée... On montre une autre lettre, etc.

NB: Les enfants peuvent aussi tracer la lettre qui leur a été montrée.

Pour compliquer un peu :

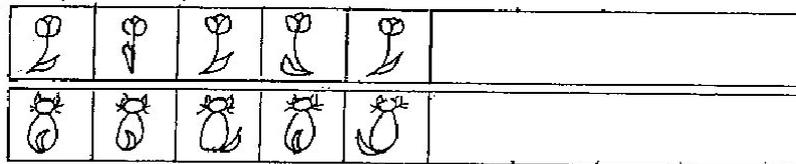
1- Avec l'alphabet (avec 3 ou 4 graphies) visible par tous les enfants. Les cartons qu'on montre portent les minuscules d'imprimerie, les enfants dessinent les minuscules cursives correspondantes en consultant l'alphabet affiché.

2- Variante : Les enfants reçoivent un polycopié avec des suites de majuscules d'imprimerie. On leur montre des minuscules, et ils doivent entourer la majuscule du même nom.

3- Suites de lettres : Mêmes jeux avec des suites de lettres : « in », « au »,... Dire alors : « La lettre « i » suivie de la lettre « n », la lettre « a » suivie de la lettre « u »... Mais jamais [ē], ni [o].

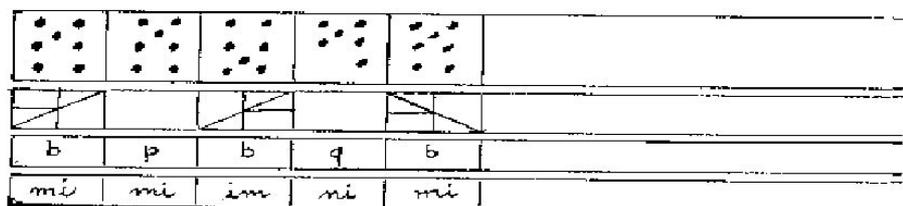
LE MÊME DESSIN DANS UNE SUITE

Matériel : (très connu) : Sur polycopiés individuels, des suites de dessins en ligne, dont le premier se reproduit parfois à l'identique. Exemple :



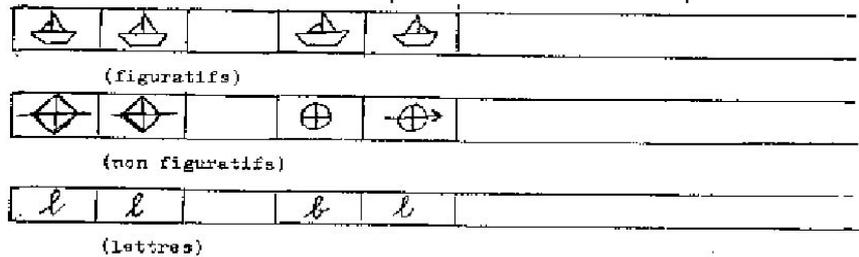
Consigne : « Placez votre doigt sous le premier dessin, celui qui est au début de la ligne. Regardez le bien (faire décrire avec précision). Vous entourerez tous les dessins de la ligne qui sont tout à fait pareils au premier ».

NB: On proposera par la suite des exercices du même type portant sur des dessins non figuratifs puis sur des lettres. Exemples :



PAREIL OU PAS PAREIL ?

Matériel : Cartons portant côte à côte deux dessins identiques ou différents. Exemples :



Déroulement : Exercice individuel. Chaque enfant met dans une boîte les cartons qui portent deux dessins « tout à fait pareils »

Variante : Sur polycopié, chaque enfant découpe les paires identiques et les colle sur une même colonne.

LES APPARIEMENTS

Les paires ne sont pas préalablement formées. Les enfants doivent les construire en réunissant deux dessins en tous points identiques (« jeux de paires », bien connu)

Matériel : Polycopié individuel, portant 4 poissons différents dessinés à l'intérieur de rectangles, en double. Présentation en désordre.

Consigne : « Découpe les dessins. Colle l'une à côté de l'autre les deux dessins du même poisson »

NB: On peut demander d'apparier des dessins figuratifs (maisons, fleurs, enfants...), des dessins non figuratifs (géométriques, taches, chaussettes rayées...), des lettres, des suites de lettres, des tee-shirts avec des lettres imprimées, etc...

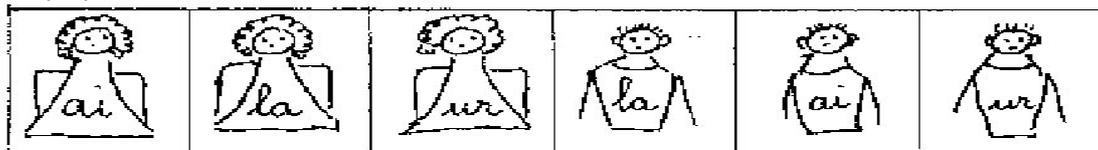
NB: On peut apparier en fonction d'un seul critère : selon la taille (ballons), selon la forme (étoiles à même nombre de pointes), selon la direction (tabliers rayés horizontalement, en biais...).

Quelques exemples :

- Remettre par paires les chaussettes étendues en désordre : réunir chaque paire d'un trait :



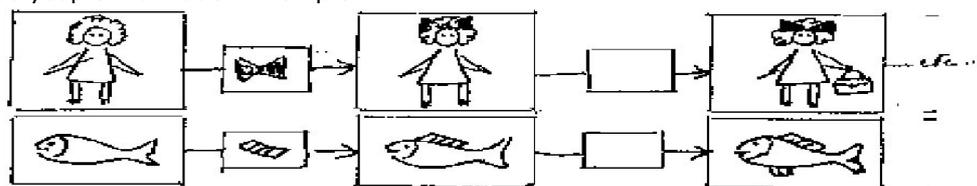
- Découper les images des enfants. Coller l'une à côté de l'autre la photo du garçon et celle de la fille qui portent le même tee-shirt :



L'ÉLÉMENT AJOUTÉ

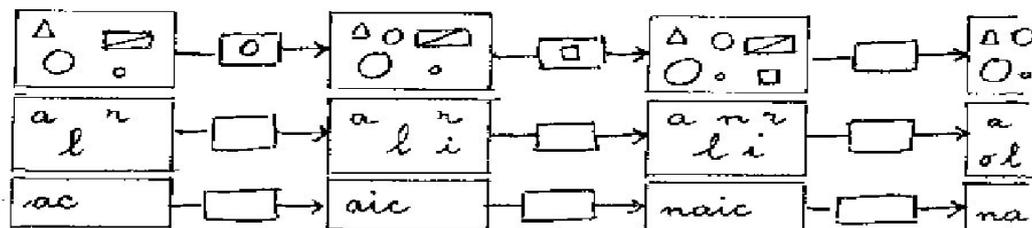
Le jeu consiste à repérer la différence entre deux dessins placés côte à côte.

Matériel : Sur polycopié individuel. Exemple :



Déroulement : Faire observer le dessin n°1 et le dessin n°2. Demander ce qui a changé. Les enfants dessinent l'élément ajouté (le noeud). Ils continuent seuls pour les dessins suivants.

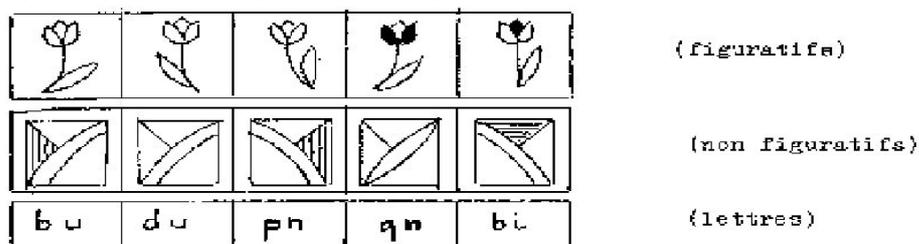
NB : La progression habituelle peut s'appliquer à ce type d'exercice. On peut proposer des dessins figuratifs, puis non figuratifs, puis des collections de lettres. Exemples :



Le détail ajouté ou enlevé permet de replacer les images dans l'ordre chronologique : l'enfant qui habille sa poupée, qui met le couvert, qui dessine une maison, qui déshabille, qui débarrasse, qui efface... etc (images séquentielles).

LE LOTO INDIVIDUEL

Matériel : Jeux comprenant des pochettes de 10 étiquettes et un carton de 10 cases contenant des dessins identiques à ceux des étiquettes : Exemples de dessins :



Consigne (individuelle) : Place chaque étiquette sur la case qui porte le même dessin.

LE JEU DE KIM

Matériel : 5 objets posés sur une table ou accrochés au tableau. (On peut également utiliser des dessins sur cartons).

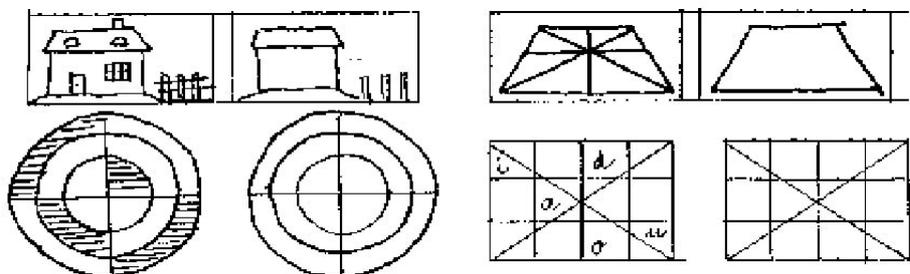
Déroulement : - Les enfants observent les objets et les énumèrent... Ils ferment les yeux. La maîtresse change deux objets de place... Les enfants regardent et annoncent ce qui a changé.
 - Yeux fermés. La maîtresse enlève un objet... ajoute un objet...
 - Lors d'une séquence ultérieure, les objets ou dessins sont replacés sous les yeux des enfants, puis cachés. On peut alors faire dessiner les objets... Ou faire choisir parmi une douzaine de dessins les 5 qui correspondent aux objets observés, etc...

NB : Les variantes de ce jeu sont innombrables et peuvent mettre en jeu non seulement la mémoire visuelle, mais aussi la mémoire auditive ou tactile.

NB : Bien entendu, les lettres pourront devenir objets ou dessins pour le jeu de Kim..

METTRE LES DÉTAILS À LEUR PLACE

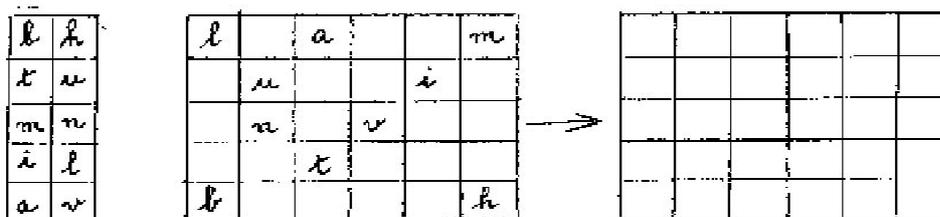
Matériel : Polycopié individuel portant des dessins regroupés par deux, dont le second est incomplet par rapport au premier en divers détails... Bien entendu : figuratifs, ou non figuratifs, ou lettres. Exemples :



Consigne : Compléter le dessin n°2 pour le rendre tout à fait pareil au n°1.

Le même type d'exercice avec lettres peut être repris en ajoutant une difficulté d'organisation dans l'espace : le tableau à double entrée. On suppose que les enfants ont appris à se placer sur un carrelage. Qu'ils ont déjà disposé des objets au croisement d'une ligne et d'une colonne.

Matériel : un polycopié individuel avec trois éléments :

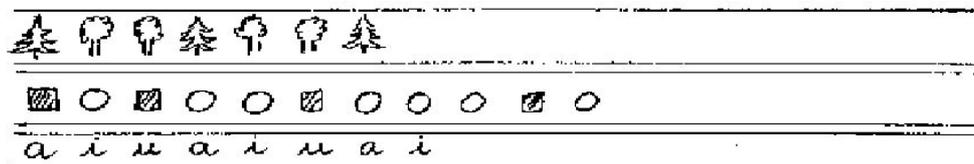


Consigne : Découper les lettres et les placer dans le deuxième tableau pour qu'il soit tout à fait comme le premier.

LES ALGORITHMES

Les perles qu'on enfle, les cubes qu'on aligne, les graphismes qu'on trace, permettent aux enfants de se familiariser avec des suites algorithmiques. Continuer une série de dessins combine l'observation visuelle et l'organisation de l'espace.

Matériel : sur polycopié individuel, des suites de dessins, figuratifs, non figuratifs, ou lettres :



Consigne : On peut demander aux enfants soit de coller des éléments fournis (gommettes), soit de dessiner eux-mêmes les diverses figures.

NB : On peut aussi proposer cet exercice à un groupe, chaque équipier dessinant l'élément qui vient à la suite de ceux qui ont été tracés.

LES COLORIAGES

En GS, on peut proposer des activités de coloriage pour lesquelles des consignes écrites peuvent peu à peu remplacer les consignes orales. Par exemple :

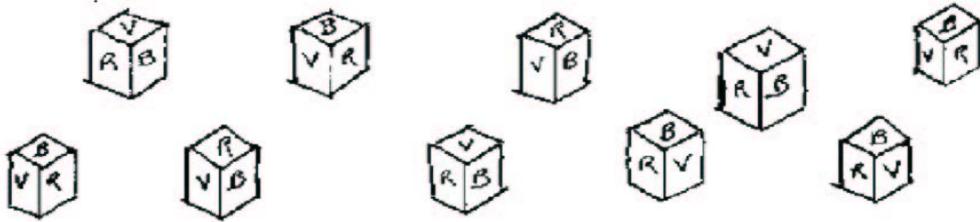
- 1- « Colorie les bananes en jaune, les pommes en vert, les cerises en rouge » (Oral)
- 2- « Colorie les carrés en bleu, les ronds en vert, les triangles en rouge » (Oral)
- 3- « Colorie les parties marquées d'une étoile en bleu, les parties marquées d'une croix en rouge, les parties marquées d'un rond en noir » (Oral)
- 4- Consigne au tableau ou sur polycopié :

1 ●

2 ●

3 ●

5- Les lettres peuvent alors servir pour coder : V (vert), R (rouge), B (bleu), par exemple à travailler sur une série de cubes :



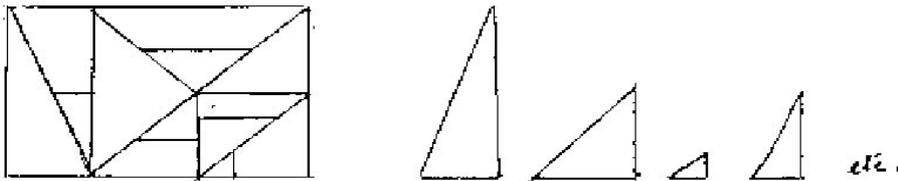
La consigne : - colorier chacune des trois faces visibles des cubes selon la lettre qu'elle porte
- relier les cubes qui se présentent exactement de la même façon...

LES PUZZLES

Nombreux sont les jeux qui ont précédé les exercices de ce type : jeux de construction de toutes sortes, collages d'éléments, puzzles. Nous nous intéresserons aux reconstitutions de dessins non figuratifs et de lettres : les puzzles, individuels, sont des cartons rectangulaires découpés, assortis de leur modèle à reconstituer avec ces éléments.

Matériel : Jeux individuels dans des pochettes. Chacun est composé comme un puzzle classique d'un carton représentant le dessin à obtenir et des éléments nécessaires à sa construction.

Exemples : 1- Les éléments diffèrent tous par la forme



2- Éléments de même forme portant des signes permettant de les distinguer...



3- 4 éléments de même forme, portant chacun une des 4 graphies de la même lettre (en dessins intacts ou en dessins coupés) :



Pour ces derniers exercices, il est indispensable que l'alphabet des 4 graphies soit affiché et bien visible. C'est en s'y référant que les enfants peuvent reconstituer les «familles» de la même lettre.

LES JEUX DE CARTES

Chaque carte, en bristol, fabriquée par l'enseignant (possibilité de revêtement plastique transparent pour les faire durer), porte le dessin d'une lettre. Toutes ont un même signe de position sur le coin en haut à gauche (par exemple un trait oblique).

On peut constituer 4 jeux de cartes dont chacun correspond à une portion de l'alphabet : A,B,C,D,E,F / G,H,I,J,K,L / M,N,O,P,Q,R,S / T,U,V,W,X,Y,Z . Chacune des 4 graphies d'une même lettre étant portée sur une carte (cursive et script, majuscule et minuscule). Soit des jeux de 24 ou 28 cartes. Une carte semblable portant un chat sera le « mistigris ».



Outre l'alphabet mural, on peut fournir aux joueurs la portion d'alphabet qui correspond au jeu utilisé.

*** La Bataille :** Se joue à deux. On brasse les cartes et on se les partage. Paquets posés devant chaque joueur, figures cachées. Chacun retourne une carte :

- Si elles ne portent pas la même lettre, c'est celle qui vient avant l'autre dans l'ordre alphabétique qui l'emporte. Exemple : « a » l'emporte sur « C ».

- Si elles portent deux graphies (différentes) de la même lettre, il y a bataille, qui se résout en retournant la carte suivante.



- Les cartes gagnées se placent sous le paquet du gagnant. L'emporte celui qui finit par avoir toutes les cartes du jeu dans son paquet.

*** Le «Mistigris» :** se joue à deux ou plus de deux joueurs. On distribue les cartes du jeu, auxquelles on a ajouté le mistigris, entre les joueurs. Le premier présente ses cartes (étalées à l'envers) au suivant, qui en tire une au hasard :

- si cette carte lui permet de constituer une paire avec une autre carte portant la même lettre : il les pose devant lui, puis fait tirer, de même, au joueur suivant une des cartes qui lui restent. Etc...

- s'il ne peut constituer une paire, il fait directement tirer une carte au joueur suivant, lequel agit de même avec le suivant, etc...

- le gagnant est celui qui s'est débarrassé le premier de la totalité de ses cartes.

II) - L'observation auditive

En GS, on cherche à affiner la qualité de l'écoute en privilégiant peu à peu l'observation du matériau linguistique. L'analyse du langage oral exigeant une oreille sensible et attentive, l'enfant a besoin de s'entraîner à déceler similitudes et différences sonores.

* Une progression possible des exercices :

1) - Les bruits : Identifier des bruits familiers, reconnaître un objet par le bruit qu'il produit (robinet, scie, aspirateur...), un animal par son cri...

Imiter des bruits.

2) - Les sons musicaux : Différencier deux sons par la durée (long / court), par l'intensité (fort / faible), par la hauteur (grave / aigu), par le timbre (qualité propre à l'émetteur).

Retrouver un rythme sonore.

3) - La langue orale : Jouer avec l'appareil phonatoire : bruits de bouche (sifflements, clapements,...), parler fort, doucement, lentement, vite..., articuler des formules magiques, exprimer des sentiments (la colère, la peur...).

Les exercices décrits ci-dessous seront largement consacrés à l'observation de la langue orale, considérée comme matériau sonore :

* De la phrase, chaîne sonore, au phonème :

A l'issue de la G.S., la majorité des enfants se montrent capables :

- de repérer les mots dans une phrase : marcher en avançant d'un pas par mot ; sectionner un boudin de pâte à modeler en autant de segments qu'une phrase contient de mots ; tracer autant de traits qu'on entend de mots dans une phrase ; retrouver le premier mot d'une phrase, le dernier ; entendre le mot qui a changé, le mot ajouté, le mot enlevé...

- de découper un mot en syllabes sonores : frapper dans ses mains pour scander chaque syllabe d'un mot ; repérer la syllabe du début, de la fin d'un mot ; entendre la syllabe qui a changé, celle qu'on a ajoutée, retranchée...

- de distinguer la succession des phonèmes contenus dans un mot court : placer devant soi autant de jetons qu'on entend de phonèmes dans un mot ; repérer le premier, le dernier phonème entendre le phonème qui a changé ; retrouver un mot à partir de l'énoncé des phonèmes qui le composent ; épeler les phonèmes composant un mot...

Ces performances ne peuvent être obtenues que par une éducation de l'oreille, qui commence très tôt et qui, en G.S., utilise fréquemment les mots oraux comme matériau d'observation.

* Les Phonèmes en Grande Section :

1- La maison des sons : On peut regrouper des mots contenant un même phonème. Chaque phonème « étudié » a sa maison (dessinée sur un panneau affiché). Les mots seront représentés par les dessins qu'on collera dans la maison. Par exemple, on regroupera dans la maison du son [a] les dessins d'une balle, d'une tasse, d'un cheval...Le signe de l'alphabet phonétique, entre crochets, peut très bien désigner la maison.

2- Les phonèmes « étudiés » : Commencer par les voyelles ; le repérage des consonnes est beaucoup plus difficile. Il ne s'agit en aucun cas de travailler les 36 phonèmes du français ; garnir dix à douze maisons suffit amplement.

RECONNAÎTRE DES SONS

Il s'agit de proposer deux sons (ou plus de deux) et d'obtenir la preuve que les enfants sont capables de les différencier. Quelques exemples :

Matériel : Une règle, un livre, un bureau.

Déroulement : On écoute le bruit produit en frappant la règle contre un livre, puis celui qu'on obtient quand la règle frappe le bureau. Quand on croit pouvoir les différencier, on ferme les yeux. La maîtresse frappe sur le bureau : qui peut dire sur quoi j'ai frappé? Réponses individuelles.

NB : On peut obtenir des réponses de tous les enfants

- soit par des gestes : lever le bras droit ou gauche
- soit par des signes : tracer un rond ou une barre sur l'ardoise...

Matériel : 4 clochettes avec des noms différents. 4 foulards

Déroulement (salle de jeu, plein air) : 4 enfants reçoivent chacun une clochette, ce sont les moutons ; 4 autres ont les yeux bandés, ce sont les bergers. A un signal silencieux du meneur de jeu, un mouton fait sonner sa clochette et le berger correspondant doit aller le retrouver. Il faut bien sûr que, préalablement, chaque berger ait soigneusement écouté son mouton.

Deux moutons peuvent faire sonner leur clochette en même temps.

Matériel : Tasses, petites cuillers, paravent. Un jeton et un crayon pour chaque enfant.

Déroulement : On écoute le bruit d'une tasse qu'on pose sur une table, puis le bruit d'une cuiller ; on apprend à les distinguer. Les enfants prennent un jeton dans une main, un crayon dans l'autre. Le maître installe un écran cachant ses manipulations. Les enfants écoutent, les yeux fermés. Quand ils croient entendre le bruit d'une tasse qu'on pose, ils lèvent le bras qui tient le jeton (crayon pour la cuiller). On ouvre les yeux. Qui a bien entendu?...

NB : Pour tous ces jeux auditifs, les yeux fermés permettent d'accroître l'attention et d'éviter la seule imitation de la réaction du voisin...

Matériel : 4 clochettes aux sons différents.

Déroulement : Salle de jeu, plein air ... Chaque clochette commandera un mouvement que les enfants choisissent eux-mêmes. Le meneur de jeu agite une clochette, tous les enfants exécutent le mouvement correspondant. Quand la majeure partie des enfants réagit conformément aux différents sons, on ferme les yeux...

Puis 4 enfants prennent chacun une clochette. Un de leurs camarades exécute l'un des 4 mouvements, et la clochette concernée doit s'agiter...

Les mots peuvent remplacer les clochettes :

Matériel : Le maître a préparé des phrases contenant l'un ou l'autre mot qu'on devra repérer.

Déroulement : Les enfants écoutent les phrases dites par le maître. Quand ils entendent l'un des mots, ils lèvent le bras droit, pour l'autre, le bras gauche. (Pour faciliter le contrôle, on peut faire enfiler à l'un des deux bras un « bracelet » - ficelle, ou caoutchouc de bocal-)...

Les deux mots choisis peuvent être très différents (cheval / moineau), ou ensuite plus proches (une hache / une vache), voire jouer sur des oppositions de phonèmes (un bain / un pain)..

Pareil ou pas pareil?

Matériel : Liste de mots jouant sur l'opposition de deux phonèmes. Par exemple : vrai / frais , vert / fer , vous / fou , veau / faux ,... pour [v] / [f].

Consigne : « Je vais vous dire deux mots à la suite. Si vous entendez pareil, vous levez le bras droit (celui qui porte le bracelet), si vous n'entendez pas pareil, vous restez les bras croisés»

Déroulement : Les enfants ferment les yeux. Le maître énonce deux mots différents ou deux fois le même mot. On ouvre les yeux et on compare la position des bras. Si tout le monde a réussi, on continue. Sinon, on demande à un élève qui a échoué et à un élève qui a réussi de se justifier : «J'ai entendu ...»

NB : L'intégration des mots dans des phrases ou groupes de mots simplifie la tâche des enfants : « fendre du bois / vendre du bois » ...

ENTENDRE UN PHONÈME

Pigeon Vole :

Déroulement : En classe, avec un petit groupe d'enfants . La maîtresse lit un conte très lentement. Les enfants lèvent les bras quand ils entendent le son [a] (par exemple). Ecoute : les yeux fermés...On peut jouer avec des mots comme on joue à « Pigeon vole » : en modifiant la règle, dire par exemple « Pigeon...sonne », et décider que sonneront tous les mots qui contiennent un son , le son [o] par exemple... « bateau » sonne, mais « navire » ne sonne pas...

Le Corbillon :

Au coin de la marchande, c'est d'abord la maîtresse qui tient le magasin. Un enfant vient avec son panier faire des achats. Mais il ne pourra acheter -ainsi en a-t-on décidé aujourd'hui- que des produits dans le nom desquels on entend le son [i]. Deux déroulements sont possibles :

- Le client demande et la marchande ne met dans son panier que les denrées dont le nom comporte le son [i] (macaroni, ou radis...)

- La marchande offre et le client n'accepte que les denrées permises aujourd'hui.

Quand le jeu est bien compris, un enfant joue la marchande...

Variante : Un enfant va demander une denrée, puis confie le panier à un camarade qui fait le second achat, avant de donner le panier à un troisième...Après une dizaine d'achats, on sort les produits du panier, et on contrôle que la règle a bien été observée...

La course de chevaux :

Matériel : Chaque enfant reçoit un « champ de course » : des cases successives (exemple : 6) avec une première : « Départ », et une dernière: «Arrivée», un jeton figurant un cheval, et 10 images représentant des objets faciles à identifier.

départ					
				arrivée	

Déroulement : Chaque enfant placé devant lui ses 10 images, la face vers la table. Il met son cheval sur la case départ. La maîtresse indique le son qui gagne aujourd'hui, le [y] par exemple. Au signal, chaque enfant retourne une image. Si le nom de l'objet contient le son [y], le cheval avance d'une case. Au signal suivant, on tire une nouvelle image, et ainsi de suite...Le cheval arrivé au terme du parcours a gagné.

NB : A l'évidence, sur les 10 images que possède l'enfant pour une course de 6 cases, il sera nécessaire que 6 images représentent des objets dans le nom desquels on entend le phonème choisi...

LES ASSONANCES

Matériel : Images ou objets divers, choisis en fonction des possibilités d'assonance de leur nom avec le nom des élèves de la classe.

Déroulement : La maîtresse, directement ou par l'intermédiaire de la marotte, montre un «cadeau» et annonce : « Le pain d'épice, c'est pour Alice...Le ballon c'est pour Gaston...». On cherche à distribuer les « cadeaux » de telle sorte que les mots aillent bien ensemble. Les enfants proposent pour chaque objet le nom de celui ou de celle qui peut le recevoir. C'est ainsi que Sylvie ou Amélie peuvent recevoir les radis, François le chocolat, et Sébastien le pantin...

Matériel : Comme pour le jeu précédent, mais sans tenir compte des prénoms.

Déroulement : La maîtresse, ou un enfant, montre un objet. On invente le nom de celui ou de celle qui pourrait le recevoir. Le ballon peut revenir à Zébulon, ou à Gédéon dont on a entendu parler, mais aussi à Torpaton ou Miron dont les noms sont fabriqués pour la circonstance.

On peut alors jouer avec les assonances pour créer des comptines : « Bruno va à Bordeaux... joue du pipeau...porte un cachalot...mange...» Certains textes peuvent servir de point de départ :

Tu pars pour Paris

Sur un âne gris

Tu cours à Moscou

Sur un kangourou

Dors à Téhéran

Sur un éléphant...

(« Merlin », Maurice Carême)

Le crapaud Dingo

numéro zéro

s'en va-t-en chameau

visiter Bordeaux...

(« Hamster rame », J.et C.Held)

VERS L'ÉPELLATION PHONÉTIQUE

Entendre des mots dans une phrase orale n'est pas chose naturelle. Pour faciliter la fragmentation de la chaîne sonore, on peut jouer avec :

- La permutation (rarement possible) : « Il jouera demain » / « Demain, il jouera »

- L'addition, la suppression : « Le ballon » / « Le gros ballon ».

« Il chante fort » / « Il chante »

- La commutation : « Le crayon »/ « Mon crayon » ou : « Le crayon » / « Le tableau »

Des manipulations de même type facilitent l'audition des phonèmes dans les mots :

[r a m ə] / [m a r ə] (permutation) ; [p r ɑ̃] / [r ɑ̃] (suppression) ;

[k u] / [k l u] (addition) ; [t u r] / [k u r] (commutation)

Matériel : Marotte . Phrases : on peut utiliser un conte.

Déroulement : La maîtresse dit une phrase lentement. La marotte (voix changée de la maîtresse) répète la phrase, soit en reprenant exactement les mêmes termes, soit en modifiant l'un d'entre eux. Les enfants écoutent, les yeux fermés. Si la marotte s'est trompée, on lève le bras. Il faut alors justifier : «Tu as dit ..., au lieu de ...».

En faisant porter les changements sur une partie de plus en plus restreinte de la phrase (mot entier, syllabe, phonème), on peut espérer faciliter la découverte des éléments sonores de la chaîne parlée.

Matériel : Pâte à modeler ou argile. Jetons, un par enfant.

Déroulement : La maîtresse énonce une phrase de construction simple et sans élision. Au début, éviter aussi les liaisons. Exemple : « Gaston prend la chaise cassée ». Les enfants roulent un colombin de 20 cm au moins, qui figurera la phrase. Puis ils le partagent en autant de morceaux qu'ils entendent de mots dans la phrase...La maîtresse demande de placer le jeton sous le mot : « Gaston »..., sous le dernier mot,... quel est ce mot?...

NB : On peut se servir de traits sur l'ardoise.

Matériel : Images représentant des animaux, des objets, faciles à identifier.

Déroulement : Un enfant est invité à venir choisir deux images, mais pas n'importe lesquelles : il faudra que dans le nom des choses représentées, on entende quelque chose de pareil....L'enfant prend donc deux images, les montre à ses camarades en disant le nom des choses qu'elles représentent . Il essaie de dire pourquoi il les a choisies, et ce qu'il entend de pareil.

Au début, on note des regroupements de mots contenant une même syllabe parlée. Peu à peu, les enfants entendront les voyelles communes à deux mots. Ce jeu peut être proposé aux enfants de Moyenne Section, mais on ne peut guère attendre le regroupement de mots en fonction d'un même son consonne avant la fin de la Grande Section.

Variantes : Chaque enfant dispose d'un catalogue, et découpe les images des choses qu'il désire associer en fonction d'un même son entendu.

L'exercice inverse est possible : «Pourquoi a-t-on mis ces images ensemble ? ou ces objets? ou ces enfants? » : il faut trouver le son commun.

La maison des sons :

Dès la Grande Section, il est possible de coder les phonèmes par les signes de l'A.P.I. On peut alors effectuer des tris en fonction de critères sonores. Exemples :

Matériel : Deux ou trois images par enfant. Au tableau, deux ou trois « maisons », dessinées avec signes de l'A.P.I. sur le toit .

Déroulement : Chaque enfant est invité à venir placer une de ses images dans l'une des maisons dessinées. Validation par la classe.

Matériel : Trois ou quatre maisons dessinées au tableau, sans indication de son. Il s'agit alors de deviner le signe des maisons d'après le nom des objets qu'elles abritent

- La maîtresse montre un signe : chaque enfant montre une image dont le nom contient le son.
- La maîtresse montre un signe : les enfants dont le nom comporte le son désigné se lèvent.

AVEC DES PHONÈMES...

Matériel : Cartons individuels portant les signes de l'A.P.I. correspondant aux deux phonèmes choisis, par exemple [ã] et [õ]...Mots contenant l'un ou l'autre de ces phonèmes voyelles employés avec le même phonème consonne (tant / ton , banc / bon, rang / rond , lent / long, ...).

Déroulement : La maîtresse propose des phrases terminées par l'une des deux syllabes, et les enfants doivent brandir le carton qui porte le bon signe : «Pierre a marché longtemps... en a mangé autant...aime le printemps...a vu des moutons...a perdu un bouton...a trouvé un chaton...», « Les enfants se mettent en rang...aient leurs parents...forment un rond...aient les macarons...»

Matériel : Cartons portant les signes de l'A.P.I. correspondant aux phonèmes connus (ceux qui ont déjà leurs maisons)

Déroulement : Les enfants sont partagés en deux groupes A et B. On tire au sort un carton portant le signe d'un phonème...Le premier enfant du groupe A propose un mot. Si ce mot contient le phonème tiré, l'enfant se lève et vient se placer près du tableau. Sinon, il reste à sa place...Un enfant du groupe B propose à son tour. Quand tous les élèves ont proposé un mot, on compare la file du groupe A et celle du groupe B, pour savoir qui a gagné (situation de correspondance terme à terme).

Matériel : Maisons des sons

Déroulement : 2 groupes (ou 3, ou 4) . Chaque groupe choisit une maison (un phonème). Chaque enfant peut alors proposer un mot. Si ce mot contient le phonème de la maison de son groupe, le groupe marque un point. Le groupe gagnant est celui qui a le plus de points.

L'ÉPELLATION PHONÉTIQUE (ou phonémique)

En fin de Grande Section, on peut essayer de retrouver tous les « sons » (phonèmes) entendus dans un mot court. C'est l'épellation phonétique. L'expérience montre que la plupart des enfants, ayant vécu de nombreux exercices d'observation auditive, réussissent à énoncer la suite des phonèmes entendus dans un mot.

Matériel : 7 ou 8 jetons par enfant, dont un de couleur rouge

Déroulement : La maîtresse énonce un mot, par exemple « sabot ». Les enfants doivent placer devant eux autant de jetons que de sons entendus dans le mot. Au début, on leur facilite la tâche en faisant préalablement frapper les syllabes [sa], [bo], puis en faisant énoncer les phonèmes contenus dans chacune d'elles. On leur demande ensuite de mettre le jeton rouge pour représenter le son [a] (par exemple). ... Cet exercice, poursuivi au Cours préparatoire, permettra d'observer les relations entre les lettres et les phonèmes, qui guideront le déchiffrement.

Matériel : Marotte

Déroulement : La marotte, par la voix de la maîtresse, va demander aux enfants les produits qu'elle désire acheter au coin de la marchande. Mais aujourd'hui voilà qu'un bouton lui est poussé sur la langue, et qu'elle parle d'une façon bizarre : pour chaque mot, elle donne les sons qui le composent, un à un. Qui saura reconnaître le mot en recollant les sons ?

[œ g a t o] , prononcé [œ] , [g] , [a] , [t] , [o] : c'est un gâteau qu'elle veut.

NB : On peut, dans un premier temps, jouer à recoller des syllabes parlées...

III) - L'organisation spatio - temporelle

La phrase orale s'inscrit dans le temps, la phrase écrite dans l'espace. La relation entre ce qui s'entend et ce qui se voit, établit donc un rapport entre ces deux dimensions : le phonème qui vient avant se traduit toujours par un graphème placé devant : l'ordre n'est jamais indifférent.

Or l'enfant met longtemps à conquérir et à organiser le temps et l'espace dans lesquels s'inscrit son existence. Il lui faut d'abord prendre conscience de son propre corps (schéma corporel), puis situer les choses par rapport à lui, et se situer par rapport aux choses (rôle de la latéralisation), avant de pouvoir situer les choses les unes par rapport aux autres. Il lui faut passer par les stades du vécu (l'expérience), du représenté (le dessin), pour accéder au conçu.

On peut donc considérer comme d¹utiles préalables à l'apprentissage de la lecture les exercices qui favorisent :

- La prise de conscience de son corps :

L'enfant doit construire mentalement l'image de son propre corps, apprendre à ajuster ses gestes et ses postures à une nécessité ou à un désir (coordination entre l'oeil et la main, par exemple). Il acquerra dans le même temps le vocabulaire anatomique lui permettant de désigner les différents segments de son corps.

Ce sont bien entendu les jeux en éducation physique qui viseront cet objectif : placer un palet, un sac de graines... sur la tête, sur l'épaule... On peut imaginer des exercices demandant aux enfants de traduire par le dessin des situations antérieurement vécues..

- La latéralisation :

Un grand nombre d'activités conduisent l'enfant à partager son corps, puis l'espace environnant, en droite et gauche. Les notions « avant », « après », « à la gauche de », « à la droite de » dépendent étroitement de cette opposition fondamentale.

- L'organisation de l'espace :

Les exercices proposés peuvent, en progression, concerner des situations sur un axe (devant, derrière, avant, après, à gauche, à droite...), puis dans un plan où le repérage utilise deux axes de coordonnées (déplacements sur un quadrillage). L'origine peut, dans tous les cas, être l'enfant lui-même ou un point quelconque du plan.

- L'organisation du temps :

Le temps vécu, c'est pour l'enfant l'intériorisation d'un rythme : sons reproduits dans un certain ordre, placement d'un geste dans une cadence, mais aussi succession des activités journalières, etc... Le temps représenté permettra de situer un son avant un autre, un mot au début ou à la fin d'une phrase. La mise en ordre d'images séquentielles, la reproduction de rythmes sonores, favoriseront la construction d'une chronologie.

Remarques :

1- On notera que cette organisation spatio-temporelle est présente dans la quasi-totalité des jeux et exercices proposés dans ce fascicule

2- L'espace et le temps continueront d'être explorés bien après la Grande Section de maternelle. C'est dire que l'ensemble des activités dites « préalables » concerneront tout autant les élèves du Cours Préparatoire !...

LE CORPS DANS L'ESPACE

Matériel : Cerceaux, photocopiés individuels.

Déroulement : 1- En éducation physique, chaque enfant prend un cerceau et le place, selon les indications de la maîtresse, ou les propositions des camarades, autour de ses mollets, de ses genoux, de sa taille, de sa poitrine...

2- En classe, chaque enfant reçoit un photocopié portant une série de silhouettes identiques de bonshommes, et dessine, sur demande de la maîtresse, pour chacune un cerceau autour de la taille, des genoux, des mollets, etc...



Matériel : Pour chaque enfant : une grande feuille de papier, un crayon à papier, une paire de ciseaux, un photocopié, des crayons de couleur.

Déroulement : Chaque enfant pose ses deux mains à plat sur la feuille de papier, paumes vers le bas, pouces écartés (vérifier les positions). Il trace le contour de l'une, puis de l'autre, et découpe la silhouette des mains après avoir remarqué que les pouces « se regardent ».

Les enfants prennent alors les photocopiés, qui portent 9 dessins de moufles dont 4 ont le pouce à droite et 5 à gauche.



Consigne : « coloriez chaque paire de moufles de la même couleur. Barrez la moufle qui est de trop ».

Déroulement : En éducation physique, les enfants jouent à la girouette. Ils tendent leurs bras à l'horizontale vers l'avant. Sur indications de la maîtresse, puis d'enfants, on désigne l'arbre, le portail, la grille, la porte...en pointant la flèche de la girouette. Le vent souffle, la girouette tourne vers la droite, la gauche, fait un demi tour pour montrer l'arbre... Puis la girouette est immobile, le vent s'est calmé... Qui pourrait dire ce qu'elle devrait faire pour se pointer vers la porte?... Si elle faisait un quart de tour vers la droite, que désignerait-elle?...

Matériel : Cerceaux, un par enfant

Déroulement : Cerceaux posés sur le sol, chaque enfant à l'intérieur de son cerceau. Vérifier que tout le monde regarde dans la même direction. On se place au commandement : dehors (sur la rive)...dedans (dans la mare)...un pied dedans...un pied dehors...le pied gauche dedans...le pied droit dehors...on s'accroupit et on touche la rive avec la main gauche...on saute vers l'avant...vers l'arrière... à droite... à gauche...

NB : Les déplacements doivent être rapides. Contrôler les positions après chaque exécution.

Variante : On peut agrémenter le jeu en le doublant d'un exercice d'attention. Par exemple, n'obéir qu'aux ordres précédés d'une formule : « Jacques a dit », « Par Zébulon ». Rester sourd aux autres...

Matériel : Carreaux dessinés sur le sol

Déroulement : En éducation physique, on partage les enfants en deux groupes, A et B. Chaque enfant du groupe A se place dans un carreau, tous regardant dans la même direction. Au signal, on obéit à un ordre donné : à gauche... à droite... en avant... en arrière... (en se déplaçant d'un carreau). Idem avec le groupe B.

Un enfant prend place sur un carreau. On lui donne trois ordres successifs (par exemple : gauche, avant, droite). On observe la case départ, la case arrivée. Aurait-on obtenu le même résultat avec d'autres ordres ? On vérifie les propositions.

Variante : Au lieu de commander les déplacements par des ordres oraux, on peut chercher d'autres codages. La maîtresse est muette ... On propose des gestes : bras droit vers la droite (à gauche pour les enfants, placés en face) = « à gauche » ... bras gauche = « à droite » ... bras vers le haut = « en avant »... bras vers le bas = « en arrière"... On propose des signes dessinés : flèches sur cartons, lettres...

POSITIONS SUR UN AXE

Matériel : Dessin d'un train (locomotive et 5 ou 6 wagons) au tableau.

Déroulement : On joue au train : on place la locomotive, on accroche 5 ou 6 wagons. Le train se déplace, avance, recule, sous les ordres d'un chef de gare... Puis le train se place de telle sorte qu'il se présente à la classe tout à fait comme au tableau. On va placer les étiquettes des prénoms sur la locomotive et sur les wagons : La locomotive, c'est Sébastien, le premier wagon, c'est Karine, etc... Qui est juste derrière la locomotive? Après Sébastien? Juste avant Karine? Entre Sébastien et Jean-Luc? ...

Lors d'une séquence ultérieure, on constitue le train enfants à partir du train dessiné muni d'étiquettes. La maîtresse peut charger un groupe d'élèves de constituer le train, avec validation par le reste de la classe.

NB: On profite des jeux de ce type pour employer à bon escient toute une série de termes de positions : devant, derrière, au début de, à la fin, au milieu, entre, le premier, le dernier...

Matériel : Cubes de trois couleurs. Une série par enfant.

Déroulement : Chaque élève reçoit un cube rouge, un jaune, un bleu. Le maître présente 3 cubes dans l'ordre rouge-bleu-jaune (par exemple). Les enfants regardent pendant 5 secondes. Cubes cachés, il faut reconstituer la même suite... On découvre les cubes placés par le maître et on compare, en précisant : « Le bleu est entre le rouge et le jaune...C'est le rouge qui est le premier »

Variantes : - Même jeu avec 4 puis 5 cubes de couleurs différentes.

- Les consignes écrites (taches de couleur au tableau, lettres qui coderont les couleurs),
- Les consignes orales (placer dans l'ordre bleu-jaune-rouge... mettre le rouge le premier le bleu le dernier)...

NB : Les cubes sont des éléments « semi-abstraites », ils peuvent figurer des éléments intégrés dans la vie de la classe : les maisons des trois petits cochons, les fauteuils des trois ours... selon l'histoire qui vit dans la classe...

Matériel : sur polycopié individuel,



Déroulement : « Nous allons compléter le dessin, dit la maîtresse. Entre l'arbre et la maison, nous dessinons un papillon ». Exécution par les enfants. « Maintenant, une poule à droite de la maison... un chien à gauche de l'arbre »...

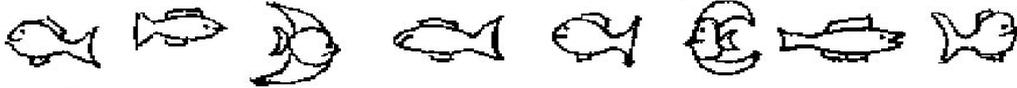
Variante : La totalité du dessin peut être demandée aux enfants, mais la disposition des premiers éléments rend parfois difficile le placement des suivants...

Matériel : Une dizaine de lettres mobiles par enfant, lettres permettant de constituer 2 à 3 prénoms d'élèves de la classe. Chaque enfant connaît au moins son prénom.

Déroulement : « Avec les lettres que vous avez devant vous, nous allons essayer de construire le prénom de l'un d'entre vous. Celui qui reconnaîtra son prénom lèvera la main... » « La première lettre est la lettre « R » (la maîtresse dessine un R au tableau)... La dernière lettre est la lettre « é » (dessin dans une autre partie du tableau)... Après la lettre R vient la lettre « e » (dessin)... Avant la lettre « é » vient la lettre « n » (dessin)... Qui reconnaît son prénom ? »

Variante : Comme pour l'exercice précédent, on pourrait donner aux enfants deux lettres placées, et faire compléter.

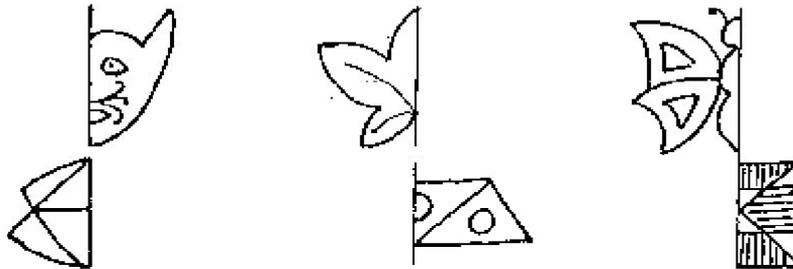
Matériel : Sur polycopié, une frise de poissons variés nageant vers la droite ou vers la gauche.



Consigne : « Colorier en bleu les poissons qui vont vers la droite, en rouge ceux qui vont vers la gauche »...

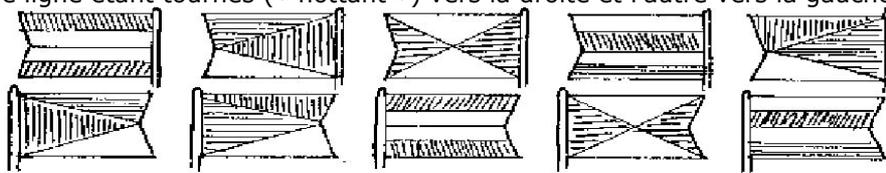
POSITIONS DANS LE PLAN

Matériel : Sur polycopié, des demi-dessins d'un seul côté d'un segment de droite (à compléter par symétrie)



Consigne : « Terminer les dessins en veillant à ce qu'ils soient bien pareils des deux côtés »

Matériel : Sur polycopié, deux lignes de 5 drapeaux, de même forme mais différents par leurs dessins intérieurs et leurs hachures, et reproduits d'une ligne à l'autre mais dans un ordre différent, une ligne étant tournée (« flottant ») vers la droite et l'autre vers la gauche.



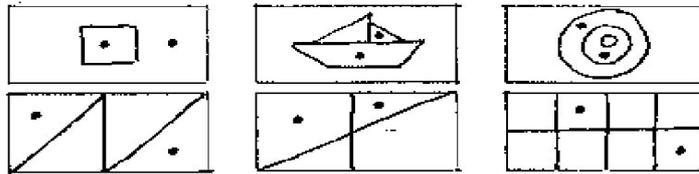
Consigne : « Relier par un trait les drapeaux qui sont les mêmes »

Matériel : Sur polycopié individuel un carré, un triangle et un cercle côte à côte



Consigne : « Dessine une croix au dessus du triangle... une étoile au dessous du disque... un rond dans le carré... ». Exécution au fur et à mesure.

Matériel : 6 dessins de grand format pour la maîtresse, et les mêmes dessins sur polycopié pour les élèves. Ils représentent des figures géométriques délimitant dans la feuille des espaces en nombre allant de 2 à 8 : le plus simple est un seul carré au milieu, un autre un bateau en 3 triangles, des cercles concentriques, des traits partageant le feuille en espaces de plus en plus nombreux... Les dessins de la maîtresse portent chacun deux gommettes placées de façon aléatoire sur deux surfaces du dessin. Les enfants ont aussi des gommettes autocollantes.

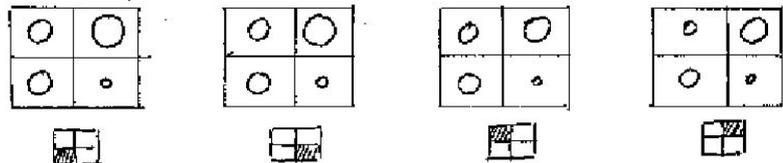


Déroulement : La maîtresse présente le premier grand dessin et demande d'observer la place des deux gommettes. Elle cache le modèle, et les enfants mettent un point au stylo feutre sur leur feuille à l'endroit où ils ont vu les gommettes.

On observe à nouveau le modèle, et on précise : « Je vois une gommette dans le carré (ou : à l'intérieur du...) et un autre à droite du carré »... Validation par la classe, et l'on passe au dessin suivant.

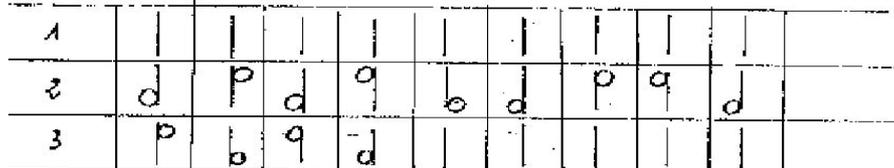
NB : Le même exercice peut s'effectuer à partir de consignes orales données par la maîtresse ou par un enfant.

Matériel : Sur polycopié individuel,



Consigne : « Colorier en rouge le brûleur allumé, en regardant le tableau placé au dessous de chaque fourneau à gaz »... À la correction, faire préciser : « Le brûleur en haut à droite... en bas à gauche... » (le haut et le bas correspondent en fait à derrière et devant sur le plan horizontal).

Matériel : Sur polycopié individuel :



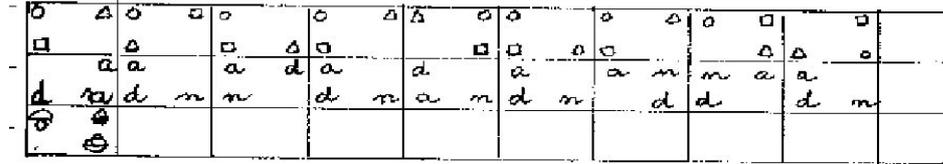
Consigne : « Ligne 1 : dans la 1ère case, dessine un rond en haut et à droite du trait... Dans la case suivante, un rond en bas et à gauche... Dans la case suivante un rond en haut et... »

Ligne 2 : Barre les dessins où les ronds sont placés en bas et à gauche des traits
Ligne 3 : Refais les quatre dessins dans l'ordre jusqu'à la fin de la ligne»

Matériel : 3 éléments différents pour chaque enfant (un carré, un disque et un triangle)...

Déroulement : Les enfants prennent leur ardoise ou une feuille de papier. L'un d'eux dessine au tableau un rectangle, et place (par exemple) le carré dans le coin en haut et à droite, le disque en bas et à gauche, le triangle en haut et à gauche. Ses camarades doivent disposer leurs éléments en suivant le dessin fait au tableau.... Un enfant place ses éléments et demande à ses camarades de l'imiter en disant : « J'ai placé le carré en bas et à gauche »...

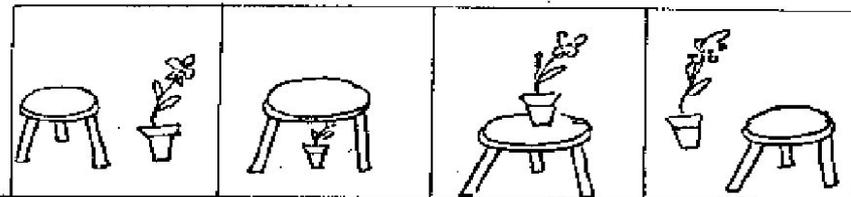
Extension : Sur polycopié individuel,



Consigne : « Colorier les cases dans lesquelles on a disposé les 3 éléments tout à fait comme dans le premier » (jeu d'observation classique)

POSITION DANS L'ESPACE

Matériel : Suite de 4 images sur polycopié individuel :

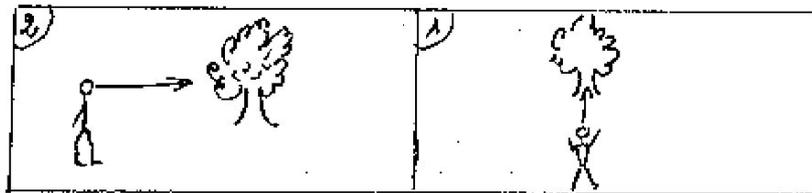


Consigne : Colorie en rouge le pot qui est sur le tabouret, en bleu le pot qui est sous le tabouret, etc...

Variantes : - faire dessiner un pot sur le tabouret... sous... à droite...

- Remplacer les pots par des lettres : repasser en rouge la lettre qui est au dessus de la lettre v...

Matériel : Polycopié individuel.



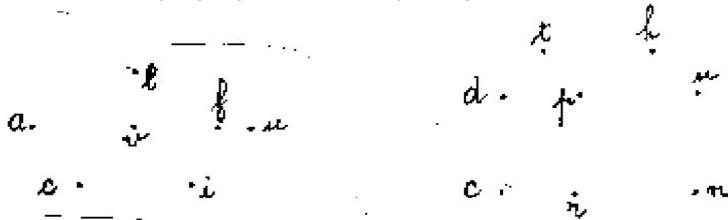
Déroulement : Les enfants sont situés par rapport à un arbre dans la cour. Ils ont situé des objets par rapport à l'arbre en tenant compte de leur propre position (il suffit de se déplacer pour que l'objet placé à gauche de l'arbre passe derrière, à droite, ou devant).

« Imaginez que le bonhomme dessiné sur votre feuille (dessin n°1), c'est vous qui regardez l'arbre : dessinez un carré qui sera à gauche de l'arbre...une étoile devant l'arbre...un triangle à droite de l'arbre...»

Pour le dessin n°2, placer devant, à droite, derrière l'arbre.

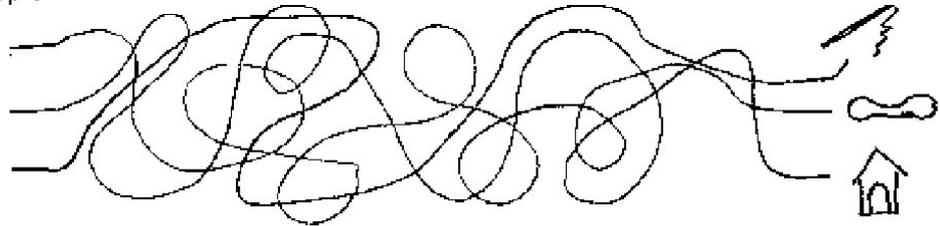
TRAJETS (voir jeux nombreux dans les journaux pour enfants)

Matériel : Sur polycopié individuel, des points assortis de lettres différentes.

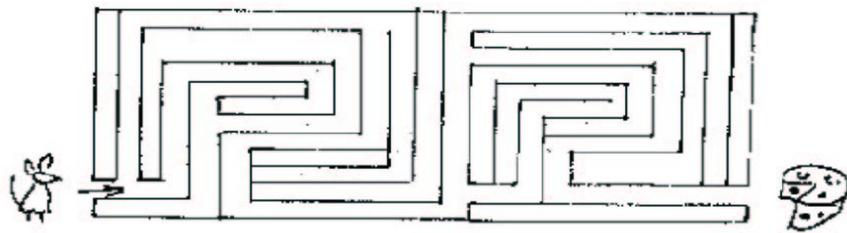


Déroulement : Les enfants peuvent suivre l'ordre des lettres d'après un message écrit (la succession des lettres) ou un message oral (annonce d'une lettre après l'autre). Qui reconnaît le dessin ainsi tracé ?...

Matériel : Sur polycopié :



Exercice facile à rattacher à une histoire. Suivre une ligne, ou sur un autre polycopié suivre un chemin entre deux lignes avec des impasses :



NB : Les journaux pour enfants fournissent de nombreuses idées de labyrinthes...

QUADRILLAGES – TABLEAUX À DOUBLE ENTRÉE

Matériel : Polycopiés individuels

○	△	□	▭
▭			
□			
△			

Consigne : Tu redessineras les formes de la première ligne de façon à n'avoir jamais deux fois la même forme ni dans une ligne ni dans une colonne.

NB : Faire précéder de manipulations de blocs logiques.

Matériel : - Carrés, triangles, disques de 3 couleurs (un jeu par groupe de 3 ou 4)
- Un tableau par groupe (environ 30x40)

	▭	△	○
●			
●			
●			

Déroulement : Dans chaque groupe, un élève prend un bloc et doit le placer dans la bonne case. Puis un second...

Correction du tableau.

NB : Faire précéder de placements des enfants puis d'objets sur un quadrillage au sol.

Variante : Un enfant désigne une case vide. Il faut trouver le bloc qui correspond.

Matériel : Photocopies individuelles. Les lettres remplacent les blocs

→	r	a	s	u
i				
o				
d				

ir	is	ia	iu	oa	oo
ou	or	du	ds	dr	da

Consigne : Découpe les groupes de lettres et place les dans la bonne case ;
Cariante : Quand cela devient possible, les enfants écrivent les couples.

IV) - Les codages (la fonction symbolique)

La langue orale fait usage d'un code sonore dont le principe est en grande partie maîtrisé de façon intuitive par les enfants de 5 ans. La langue écrite se sert d'un code graphique faisant largement référence aux phonies de l'oral.

La lecture demandera l'aide du déchiffrement pour explorer les mots écrits et les reconnaître. Il faudra, pour déchiffrer, retrouver le visage oral connu, par-delà le visage graphique rencontré. L'enfant sera donc obligé de se familiariser avec des correspondances graphies - phonèmes pour atteindre le sens à travers le déchiffrement :

Signifiant écrit -----> **Signifiant oral** -----> **Signifié**
(éléments : lettres) (éléments : phonèmes)

Il est donc souhaitable :

* - que l'enfant s'habitue à faire correspondre des signes graphiques à des signes phoniques. À un son, il pourra associer d'abord un geste quelconque, puis un dessin figuratif, enfin une graphie arbitraire ayant valeur de signe : c'est le codage.

* - qu'il retrouve l'ordre chronologique de l'émission d'une suite sonore en privilégiant la disposition de notre écriture (de gauche à droite et de haut en bas). La trace graphique garde la mémoire d'un ordre que le temps ne peut conserver. On peut alors reproduire l'émission par référence aux signes écrits. C'est le décodage.

En conséquence, plusieurs situations peuvent être successivement proposées dans des exercices :

1 - Du son au signe graphique (le codage) :

- Apprentissage et emploi de signes : l'enfant transcrit au coup par coup.
- Usage du code : l'enfant fait correspondre, dans l'ordre, une suite de signes graphiques à une suite de sons.

2 - Du signe graphique au son (le décodage) :

- L'enfant peut reproduire la suite sonore grâce à la succession de signes qu'il a tracés.
- Il peut inventer un message que ses camarades, à condition qu'ils connaissent le code, pourront déchiffrer.

Comme pour tous les autres préalables, le développement de la **fonction symbolique** chez l'enfant servira dans de nombreux domaines, et pas seulement pour l'apprentissage de la lecture. La mathématique en fera un large usage, et la musique utilisera plus étroitement encore que la langue ces relations privilégiées entre des sons et des graphies. C'est donc de façon très arbitraire que nous présentons surtout, dans ces documents, des exercices conduisant à faire correspondre au C.P. notre langue orale et notre langue écrite

AVEC DES BRUITS...

Matériel : Tasses, soucoupes, petites cuillers.

Déroulement : On apprend à reconnaître les trois bruits : la tasse qu'on pose, la soucoupe, la cuiller. On décide d'attribuer un dessin à chacun d'eux : ● (tasse), ◡ (soucoupe), . (cuiller) .

La maîtresse « met le couvert » derrière le paravent. Les enfants codent au fur et à mesure chaque bruit entendu. La maîtresse reproduit les mêmes bruits dans le même ordre, et les enfants « relisent » leur codage...Un ou plusieurs enfants viennent « mettre le couvert » en suivant la succession qu'ils ont enregistrée...On peut alors inventer des messages fixant l'ordre dans lequel on devra poser les éléments :

◡ ● . ◡ ● . ◡ ●, puis : ◡ ◡ ◡ ● ● ●, etc.

Dans les jeux de ce type, après les activités de codage et décodage, il est intéressant de faire composer des « messages » pour communiquer.

Matériel : 3 verres remplis d'eau à des niveaux différents, ou 3 boîtes remplies d'éléments différents. Quand on frappe sur les verres, ou quand on agite les boîtes, on doit obtenir des bruits différents mais assez proches.

Déroulement : On repère les 3 bruits, on joue à les distinguer à l'oreille, on attribue un signe à chacun d'eux.... La maîtresse joue un « air » à l'aide des 3 « instruments de musique ». Les enfants notent les sons au fur et à mesure... La maîtresse joue le même « air » une nouvelle fois et les enfants relisent leur codage... Un enfant reproduit l'air en décodant la suite des signes qu'il a enregistrés... Un autre invente un message. Qui veut jouer avec l'air inventé ?

NB : Autres « instruments » : les animaux en caoutchouc qui « crient » quand on les presse...Les maracas de divers types (boîtes en carton, en métal, tubes, noix de coco..., avec graines, sable, capsules de bouteilles, etc..). Les objets suspendus sur lesquels on frappe (triangles, baguettes, grelots, boutons, morceaux de métal...). Les objets posés...Ceux qui tombent...Ceux qu'on gratte...

AVEC DES SONS MUSICAUX...

Matériel : - Clochettes, triangle, grelot , et paravent

- Cartons portant trois sortes de dessins : une clochette, un triangle, un grelot (un jeu par élève)

Déroulement : Les enfants apprennent à reconnaître les trois sons à l'oreille. La maîtresse frappe sur le triangle, les élèves doivent choisir parmi les trois cartons celui qui présente le bon instrument et le brandir..... La maîtresse demande d'écouter l'ordre dans lequel elle joue des trois instruments, et les enfants disposent leurs trois cartons dans le même ordre... Réciproquement, un enfant propose un ordre et un camarade le respecte pour jouer...

Pour continuer :

- On fera dessiner un signe pour chaque son, et l'on obtiendra des suites d'une dizaine de sons.
- Le signes choisis pourront être parfaitement arbitraires.
- Les enfants pourront inventer des airs qu'ils écriront avant de les jouer...

Matériel : Ce qui permet de produire des sons différent par la hauteur ou le timbre.

Déroulement : On apprend à différencier 2 sons (A et B). On codera l'ordre dans lequel on les émet, ce qui donnera 2 signes, par exemple : ● pour AB, et ✕ pour BA ...

L'exercice a pour but de sensibiliser les enfants à l'ordre d'émission. On pourrait compliquer les choses en codant la suite de 3 sons, mais il faudrait alors pratiquer le codage en deux temps : d'abord chaque son, puis la suite réalisée...

Matériel : Un instrument permettant de produire plusieurs sons.

Déroulement : Chaque enfant devient un pantin commandé par la musique : un son lui fait lever le bras droit, un autre le bras gauche, un troisième les deux... Les enfants peuvent inventer d'autres mouvements commandés par les sons...

AVEC DES LETTRES...

Matériel : 3 cartons portant les lettres : **n, m, u**
Une bande avec suite du genre : **n m m n m n n m n**
Une bande avec suite du genre : **n n m m u n u m m u n u**

Les enfants passent un bracelet au bras droit (ou tout autre signe)

Déroulement : « Quand je montre la lettre n, on lève le bras droit ». Exécution. ... « Quand je montre la lettre m, on lève le bras gauche ».....Après jeu au coup par coup, la maîtresse demande à un enfant de « lire » le message contenu dans la première bande...

Pour continuer : On ajoute alors la lettre u, qui commande de lever les deux bras, et on lit le nouveau message... La maîtresse, puis un enfant, exécutent des gestes que la classe code en écrivant des lettres correspondant à chacun...

Matériel : 2 cartons de 20 x 20 cm, portant l'un la lettre b, l'autre la lettre d...Bandes de papier et marqueur... Un cerceau par enfant.

Déroulement : -1ère séquence (en EPS) : Enfants à l'intérieur du cerceau (la maison), face à la maîtresse qui commande de sauter à droite ou à gauche... Ce sont les lettres qui vont donner les ordres : la lettre **b** veut dire « à droite », la lettre **d** veut dire « à gauche ».

Sur une bande, on va écrire une suite d'ordres. Un élève exécute la suite commandée par la suite de lettres **b b d b d d** (par exemple), en rentrant dans la maison après chaque saut de côté.

- 2ème séquence (en classe) : Un élève sort. Ses camarades choisissent une lettre qui commandera « en avant! », une autre « en arrière! ». On écrit le message au tableau, par exemple : **b d p q b p d q** (**p** et **q** ayant été choisies pour les deux ordres nouveaux)...

L'élève rentre. On lui présente le message écrit au tableau. Il regarde deux ou trois de ses camarades qui exécutent les mouvements correspondants. Il doit deviner les valeurs de **p** et **q**.

V) - Le langage oral

Sans oublier les autres moyens d'expression que sont le dessin, le modelage, le mime, la danse... L'usage aisé de la langue orale doit être considéré comme un préalable indispensable au pouvoir lire. L'enfant ne pourra vraiment appréhender que ce qu'il est capable de dire. Or sa compétence linguistique est fonction :

- * - de structures de notre langue dont il a l'usage. Ce sont les moules de son expression,
- * - des termes qui lui sont connus, de son « vocabulaire ».

Il paraît donc utile de proposer aux élèves :

1- Des exercices structuraux : Des jeux, des échanges aux coins d'activités, permettent de faire fonctionner quelques types fondamentaux de notre langue :

- GN1 + V + GN2 (« Karine a trouvé une tortue »)
- GN1 + V état + attribut (« Michel est triste »),

avec ou sans complément de phrase, aux tournures négative et interrogative, aussi bien que positive et déclarative...

2- Des jeux avec des mots : Il s'agit non seulement de conduire l'enfant à employer le mot qui convient, à la chose ou à la situation, mais de veiller à l'exactitude de la prononciation... Les exercices d'articulation concourent :

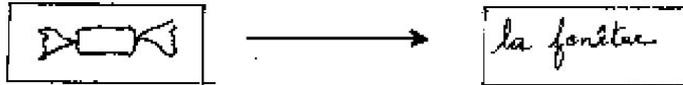
- à la qualité du message,
 - aux possibilités d'analyse de la chaîne parlée,
 - à la mise en ordre des phonèmes dans les mots.
-

LA LECTURE AVANT LE C.P.

Certaines activités de « lecture » sont possibles bien avant d'étudier les correspondances écrit-oral. Le mot prend alors son sens de « compréhension », directement, sans déchiffrement :

- Quand on lit un livre sans texte, une suite d'images séquentielles, une bande dessinée...
- Quand on lit un message composé de mots connus globalement, de dessins, de pictogrammes, le mélange étant possible. Ces lectures permettent de découvrir le plaisir trouvé dans les albums, le désir de pouvoir mieux goûter l'histoire en découvrant les textes accompagnant les images, et l'utilité des messages écrits pour l'information, la communication à distance...

Exemple de jeu : « La course au trésor ». Les enfants reconnaissent les noms écrits de quelques éléments de la classe grâce aux étiquettes fixées: tableau, porte, fenêtre, armoire, bureau... On place un enfant près de la porte, un près de la fenêtre, un près de l'armoire... Un élève sort. Pendant son absence, la maîtresse remet un trésor (bonbon, bille, image...) à l'un de ces enfants postés, et on indique au tableau : une image de bonbon, une flèche, et les mots « la fenêtre »...



L'élève rentre, et doit lire le message pour se diriger vers celui de ses camarades qu'il croit en possession du trésor. S'il a su lire, le trésor lui appartient.

ARTICULER

Jeu : La marotte est enrhumée. Elle parle si faiblement qu'on l'entend à peine. Un enfant vient près d'elle pour répéter à ses camarades ce qu'elle dit. Il doit parler très distinctement pour que tous comprennent.

La maîtresse, qui fait parler la marotte, peut choisir des phrases amusantes avec des mots qui contiennent des difficultés de prononciation.

Jeu : Le jeu consiste à repérer le dernier mot de la phrase énoncée par la marotte, pour le redire en articulant : « Je sais faire des tours extraordinaires », « Je sais jouer de la trompette...faire du trapèze...remonter les montres...» (sons : [tr]).

Jeu : En éducation physique, les élèves sont répartis en groupes de 5 ou 6, chaque groupe disposé en file. La maîtresse donne un ordre à l'oreille du premier, l'ordre est transmis de bouche à oreille jusqu'au dernier de la file, qui doit l'exécuter...

Matériel : Objets choisis d'après leurs noms.

Déroulement : Pour obtenir l'objet désiré (ou une image le représentant), il faut utiliser la formule magique : « Par le jujubier, je veux le journal ! » (le jouet, la girafe, le bijou... pour travailler le son [ʒ]). « Par la gargoulette, je veux l'aiguille ! » (la bague, la guitare... pour travailler le son [g])...

Jeu : En éducation physique, deux enfants font « le pont » avec leurs mains pointes, et retiennent le dernier qui passe dessous. Il doit choisir entre deux offres (le « crayon » et le « clairon », la « prune » et la « brune », etc..) en l'annonçant clairement...

MANIPULER DES STRUCTURES

Matériel : Des étiquettes portant les prénoms des enfants... Un jeu de loterie, par exemple une roue avec des dessins occupant différents secteurs, et une aiguille s'arrêtant sur le dessin gagné... Des étiquettes portant les dessins identiques à ceux de la roue...

Déroulement : On commence à jouer. Frédéric gagne un bateau, Evelyne un cheval... Au bout d'un moment, on a oublié ce que les autres ont gagné. Pour ne pas l'oublier, on va essayer de l'écrire, avec les étiquettes jointes par une flèche (qui signifie : « a gagné ») : Pierre ---> bateau, etc...



Plusieurs enfants jouent, puis vont au tableau pour « écrire » leur message, à l'aide des étiquettes. On peut alors lire à haute voix : « Karine a gagné une auto », etc.

Dans une deuxième séquence, un élève sort. Sylvie gagne une poupée à la loterie, et compose son message au tableau. Quand son camarade revient, il doit, en lisant le message, deviner qui a joué et ce qu'il ou elle a gagné.

NB : On peut être amené à changer une seule étiquette quand deux enfants tirent la même chose, ou quand le même enfant joue plusieurs fois de suite. On aboutit de la sorte :

- non seulement à un exercice structural utilisant GN1 + V + GN2,
- mais encore à l'analyse de cette structure...

Variantes : Le même type de jeu est possible au coin de la marchande : « Frédéric a acheté du sucre », « Sophie a acheté du café »... On peut introduire un complément de phrase (pictogramme ou mot connu globalement) : « À Noël, Marie a reçu un ballon »... Les enfants peuvent composer des messages en découpant des images sur un catalogue...

Matériel : Des images.

Déroulement : Pierre tire une image et annonce : « J'ai tiré un cheval ». L'enfant placé à côté de lui enchaîne : « Le cheval galope » (par exemple). Ainsi, le groupe complément devient-il automatiquement sujet dans la phrase inventée...

Matériel : Une marotte.

Déroulement : La maîtresse énonce une phrase que la marotte doit répéter. Mais aujourd'hui la marotte n'est pas docile et dit tout juste le contraire : « Boucle d'Or est gentille » devient « Boucle d'Or n'est pas gentille » : à chaque phrase affirmative de la maîtresse répond la phrase négative de la marotte...

- Qui veut devenir la marotte et parler comme elle le fait ?
- Qui veut proposer des phrases à la marotte ?...

Matériel : Blocs logiques.

Déroulement : Les enfants doivent être familiarisés avec les blocs logiques. Un enfant tire un bloc sans le montrer à ses camarades, qui doivent lui poser des questions pour déterminer de quel bloc il s'agit. On adopte une règle pour poser les questions : un jour « Est-il carré?...rouge?...grand?... », un autre jour : « Est-ce qu'il est jaune?... rond?... »

Variante : À l'inverse, le choix peut être fait par la classe, et un élève, absent pendant choix posera les questions auxquelles ses camarades répondront : « Non, il n'est pas... », ou « Oui, il est... »

NB : De nombreuses situations peuvent conduire à l'utilisation systématique de la tournure interrogative et de la tournure négative :

- Au coin de la marchande : « Madame, avez-vous des sardines?... »
- Le jeu des portraits : « Est-ce un garçon ? » « A-t-elle une robe bleue? »

Matériel : Poème en forme de comptine. Exemple :

« J'ai vu trois lapins / sur un vert sapin / J'ai vu trois moineaux / Au pied d'un ormeau... »

Déroulement : On reprend la comptine proposée, et on décide de l'allonger. Par imitation, les enfants inventent une suite :

« J'ai vu trois chevaux / Sur un grand bateau / Dans un petit seau... »
