

Mode d'Emploi Simple

Vous venez d'acquérir une Boîte d'apprentissage de la Lecture-Écriture.

Cette boîte est composée de cinq jeux de cartes.

Ce sont bien des jeux (et ils sont fait pour jouer) mais, plus précisément, ce sont des jeux **pour apprendre à lire et à écrire**. Dès cinq ans avec un Moniteur (parent, frère, sœur ou simple lecteur aidant).

Le rapport Moniteur-Apprenti est essentiel : on joue et on apprend sans stress et en s'amusant.

La Boîte comprend cinq jeux **tous différents**.

Des jeux, mais pour écrire quoi ?

Pour écrire et lire (nous insistons) des lettres, des syllabes, des mots et même écrire de petites phrases simples (les espaces et la ponctuation sont présents et l'autorisent).

Les quatre premiers jeux représentent les Écritures (des lettres) qui traduisent du SON (ce que l'on entend).

- 1) L'alphabet ou code phonético-graphique. Caractéristique principale : **une lettre égale un son**. Couleur : **vert**. Ex. : le A, a s'entend [A] comme dans *papa*.

Description des cartes au verso de la carte verte intitulée *code*.

- 2) Les groupes de lettres remarquables. Caractéristique principale : **deux lettres égalent un son**. Couleur : **bleu**. Ex : le OU, ou (o et u) s'entend [OU] comme dans *loup*.

Description des cartes au verso de la carte verte intitulée

graphèmes remarquables.

3) Les lettres ou groupes de lettres complémentaires.

Caractéristique principale : **ces lettres complètent les deux premiers jeux** et autorisent l'écriture d'un très grand nombre de mots communs. Couleur **jaune**. Ex. : le C, c qui s'entend

[S] comme dans *cerise* [mais [K] dans *calcul (code)*].

Description des cartes au verso de la carte jaune intitulée

graphèmes complémentaires.

4) Les lettres ou groupes de lettres très rares. Couleur **rouge**. Ex. : le C, c qui s'entend [G] comme dans *seconde*.

Description des cartes au verso de la carte rouge intitulée

graphèmes très rares.

Le cinquième et dernier jeu représente les Écritures (des lettres) qui traduisent du SENS et non pas du SON. D'ailleurs, ces lettres sont en général muettes.

Ce sont souvent les lettres qui se trouvent à la fin des mots : elles ne se lisent pas. Couleur : **gris**. Ex. : *les rois* (S, s du pluriel) ; *une amie* (E, e du féminin) ; *parent* (T, t marque de famille, *parent-parentalité*) ; *ils marchent* (marques verbales de la conjugaison) ; etc.

Description des cartes au verso de la carte grise intitulée *lettres*
muettes.

D'abord, il est nécessaire pour le futur Moniteur de bien connaître le contenu de chaque jeu. Bien entendu, **avant** de s'occuper d'un Apprenti.

Première étape (obligatoire, c'est un pré-requis)* :

Reconnaître toutes les cartes du jeu du code, de A, a à Z, z. Attention, c'est bien le son le plus fréquent qui est représenté. Pas le plus rare. Ex. : le E, e [*e...*] est le e caduc terminal de *table, chaise, lampe*, etc.

On découvrira que s'y rajoute trois écritures particulières : le Ç, ç [*S*] de *glacéon* ; le É, é [*é*] de *été* et le È, è [*è*] de *élève*. **Une lettre égale toujours un son.** S'y trouve bien sûr le H, h muet [*.*] d'*hélicoptère*.

On découvrira aussi que le X, x en est exclu car il représente deux sons doubles [*KS*] de *axe* et [*GZ*] de *exact* ou *examen*. Toutefois, il reste présent dans le jeu du fait de l'ordre alphabétique dont il fait partie intégrante. Soient vingt-neuf cartes en tout. Plus les cartes supplémentaires sur lesquelles nous reviendrons plus loin.

Lors de cette étape tous les jeux sont possibles pour reconnaître une carte quelconque (carte cachée, recherche de mots simples différents de celui de la carte, mise en ordre alphabétique (à l'envers ou à l'endroit) écriture d'une séquence de trois à cinq cartes, etc.

C'est le moment de contrôler que la spatialisation de l'Apprenti est bien acquise. Vous étalez les cartes sur trois étages et vous demandez une carte en précisant « Elle est à gauche de ... », « au dessus de... », « à côté de... », etc.

Chaque carte doit être étudiée recto et verso, la lettre doit être écrite et lue. Pour les consonnes mettez un E, e après (c'est d'ailleurs la notation en Alphabet Phonétique Pédagogique qui se trouve sur la carte recto, en haut).

Deuxième étape* :

Reconnaître toute les cartes du jeu des graphèmes remarquables ; C'est presque plus facile que pour le code sur lequel il faut parfois s'attarder et revenir. **Deux lettres égalent un son unique.**

On découvrira que s'y rajoute quatre écritures particulières : le L, l [**L**] de *île* ; le R, R [**R**] de *radio* ; le I, i yod [**Y**] de *cahier* et le E, e intermédiaire [**e**] ou [**e...**] de *cheminée*.

Soient vingt-trois cartes en tout. Plus les cartes supplémentaires sur lesquelles nous reviendrons plus loin.

Lors de cette étape vous pouvez commencez un travail pratique sur les syllabes simples en prenant une consonne très fréquentes comme le R, r ou le L, l et, en plaçant derrière une voyelle tirée du code (a, e, i, o, u) ou un son voyelle tirée des graphèmes remarquables (un, ai, ei, oi, eu, an, en, ou, on, in, au, ui), trouver des syllabes. Toujours lire et écrire chaque syllabe. Trouver d'autres mots et faire une petite phrase orale la contenant. Ex. : Ra, **rateau**, **rapide** ; Rou , **route**, **rouler** ; etc.

Dans un premier temps jouez avec le son voyelle **derrière** car, pour l'Apprenti, c'est plus facile que le contraire. Ensuite vous le mettrez devant.

Écrivez avec les cartes, les mots que trouve l'Apprenti. Cela vous fera utiliser les jeux des graphèmes complémentaires et le jeu des graphèmes très rares.

Ex. (mots) : *parent, femme, enfant*

Commencez à écrire de petites phrases simples qui peuvent être lues.

Ex. (petite phrase) :

Je BLANC n APOSTROPHE aime BLANC pas ESPACE POINT
D'EXCLAMATION pour *Je n'aime pas !*

Les cartes spécialisées vous y aideront.

Troisième étape* :

Cette étape est celle de l'application d'un petit protocole de lecture-écriture. Vous avez écrit, avec votre Apprenti une ou deux petites phrases très simples comme « J'aime maman. » ou « Je joue tout(e) seul(e). ». Vous avez donc le principe du protocole Qui est le suivant : écrire et lire une petite phrase que l'Apprenti a trouvé (d'abord oralement) avec l'aide de son Moniteur. Phrase qu'il comprend parfaitement et sur laquelle on va travailler.

Quatrième étape* :

Penser au tri des mots. Tri des mots qui mène l'Apprenti sur le chemin d'une véritable analyse de la langue. Cela lui permet de replacer chaque difficulté de la langue à sa place et pas ailleurs (n'importe où).

XX

* Remarque : Pour chaque étape définie pour ce Mode D'Emploi, il ya bien sûr des étapes intermédiaires (petites ou grandes). Pour cela, vous devez observer votre Apprenti et répondre à ses véritables attentes : Tout enseignant doit adapter ses pratiques pédagogiques à la réalité de ses Apprentis en les rassurant et en les faisant progresser par rapport à eux mêmes.

Ex. :

- 1) Une étape de l'acquisition du CODE, la reconnaissance et la différentiation du p/b/d/q surtout à l'écriture. Nous avons pour cela un outil en 2 et 3D très pratique ;

2) Autre étape difficile le rapprochement oral (et sa lecture !) d'une consonne quelconque à une voyelle tout aussi quelconque... étape difficile pour l'Apprenti, et encore plus dans le sens contraire ! Solution : passer (commencer) par les Graphèmes Remarquables et trouver tout de suite des mots compréhensibles que l'apprenti lira et écrira. Ex. : Pour R, r [**R**] et OU, ou [**OU**], Rou trouver avec votre Apprenti des mots... *Rouler, tRou, tRouver, tRousse, Roux*, etc. C'est bien le SENS qui doit nous aider à lire une syllabe quelconque. Un jeu spécifique est en cours de réalisation.

Renseignements supplémentaires (en liens hypertexte) :

- 1) [L'APP ou Alphabet Phonétique Pédagogique](#) ;
- 2) Le tri pédagogique des mots ;
- 3) Le Vocabulaire fondamental ;
- 4) Les 27 verbes les plus fréquents ;
- 5) Elargissement du vocabulaire ;
- 6) Comment jouer avec les cartes ;
- 7) La réforme de l'orthographe de 1990 ;
- 8) Jeu de l'Oie et jeu du Loto.