

Recherche - action

Université catholique de Louvain
Université Libre de Bruxelles
Haute Ecole Leonard de Vinci



Jouer avec les nombres et les sons et raconter des histoires.

**Recueil d'activités pour les enseignants
de troisième maternelle**




Véronique Leroy, Antonine Balteau,
Marie Van Reybroeck, Alain Content,
Christine Gadisseux, Jacques Grégoire
& Marie-Anne Schelstraete



Fascicule réalisé pour le compte du
Ministère de la Communauté Française
Administration générale de l'Enseignement
et de la Recherche scientifique

Août 2005



Ce document pédagogique est le fruit d'une recherche subventionnée par le Ministère de l'Enseignement et de la Recherche scientifique et menée conjointement par l'Université catholique de Louvain, l'Université Libre de Bruxelles et la Haute Ecole Léonard de Vinci. Les activités présentées dans ce fascicule ont été réalisées dans une vingtaine de classes de troisième maternelle par des logopèdes et des psychologues en collaboration avec les instituteurs (-trices). Elles ont pour objectif d'améliorer les compétences en langage oral et à favoriser l'apprentissage des mathématiques chez les enfants.

**Sincères remerciements aux directions,
institutrices et élèves du cycle 5-8
qui ont contribué de près ou de loin
à la réalisation de ce fascicule.**

Illustrations et mise en page: Dominique Donckels

Table des matières de ce fascicule

- VOLET PREREQUIS AUX MATHEMATIQUES

1. Un référentiel mathématique pour l'ensemble de la classe
2. Les comptines
3. La sériation
4. Comparaison des nombres
5. Introduction au dénombrement
6. La classification
7. La cardinalité
8. La résolution de problèmes

- VOLET PREREQUIS A LA LECTURE : ACTIVITES METAPHONOLOGIQUES

1. Trucs et astuces
2. Savoir écouter les sons
3. Savoir découper en syllabes
4. Savoir coller des syllabes entre elles
5. Savoir identifier des syllabes
6. Savoir identifier des sons
7. Savoir coller des sons ensemble
8. Savoir découper / isoler des différents sons d'un mot

- VOLET VOCABULAIRE : LECTURE DE LIVRES

Préambule

Entrer dans l'univers des mathématiques grâce au jeu, écouter les sons ou découvrir le plaisir de la lecture partagée ou sont des activités simples qui permettent aux enfants d'apprendre en s'amusant. En encadrant ces activités, vous pouvez, vous, instituteur/trice, également favoriser le développement du langage oral de vos élèves. Cette compétence est un atout pour le passage en première primaire car sans une certaine maîtrise du langage, l'enfant risque de rencontrer des difficultés pour apprendre la lecture, l'écriture et les mathématiques.

L'objectif de ce fascicule est de vous montrer la richesse de trois types d'interventions simples que vous réalisez probablement déjà dans vos classes et qui vous permettent de développer le langage oral de vos élèves de troisième maternelle. Il s'agit d'exemples d'activités et non d'un nouveau programme qui se voudrait exhaustif. Les activités présentées sont donc ouvertes et adaptables afin de laisser une place importante à votre créativité liée à vos expériences singulières et aux particularités de vos élèves. En outre, n'hésitez pas à passer d'un volet d'activité à l'autre. Place à votre imagination...



Un premier volet vise à développer chez l'enfant des **compétences langagières spécifiques aux mathématiques** (le comptage, la résolution de problèmes verbaux,...).

Un deuxième volet concerne le développement des **compétences métaphonologiques**, c'est-à-dire la capacité à manipuler intentionnellement les unités de la langue orale (syllabes, rimes, sons ou phonèmes), par exemple apprendre à segmenter des mots en syllabes.

Enfin, un troisième volet porte sur l'**enrichissement du vocabulaire et des compétences grammaticales** à l'oral, à l'aide de la pratique des histoires lues.

VOLET PREREQUIS AUX MATHÉMATIQUES

Comme vous le savez, certains enfants envisagent les mathématiques comme un monde à part, inaccessible. Pour éviter cette attitude de rejet, il est intéressant de proposer des activités mathématiques basées sur le jeu. Celui-ci fait partie intégrante de la vie de l'enfant et lui permet de prendre conscience de sa compétence à réaliser la tâche. L'enfant peut, en effet, s'exprimer et manipuler du matériel concret. De plus, en jouant, il est amené à répéter plusieurs fois les mêmes démarches. Cette répétition est essentielle pour l'apprentissage des mathématiques. Comme elle est pratiquée dans un contexte agréable et non dénué de sens, l'enfant apprend en s'amusant.

En tant qu'instituteur/trice, il est très utile que vous encadriez le jeu de l'enfant lorsqu'il est réalisé dans une optique d'apprentissage des mathématiques. En effet, chaque enfant est capable d'apprendre à condition que vous soyez présent(e) pour le soutenir, le stimuler et ajuster son apprentissage. Par exemple, vous pouvez lui donner de nombreuses opportunités pour expliquer aux autres élèves ce qu'il fait et pourquoi il le fait. L'enfant apprend ainsi à écouter, à suivre, à commenter le raisonnement d'autres enfants et à formuler des questions. Cette démarche de résolution de problèmes le place dans une situation de défi qui le pousse à explorer, se questionner, essayer, se tromper. Tout en construisant progressivement ses compétences en mathématiques, l'enfant améliore également son langage oral.

Pour que le choix du jeu soit efficace, il est important de connaître les notions qu'il aborde et son niveau de difficulté en vue de l'adapter à vos élèves. Dans cette optique, construire une grille d'analyse du jeu qui reprend les différentes notions à travailler peut être utile. Celle-ci vous permettra d'avoir une idée claire des compétences de l'enfant sollicitées dans le jeu et donc vous permettra de choisir l'ordre dans lequel vous proposerez les jeux.



TYPES D'APPRENTISSAGES ABORDÉS PAR LE JEU

	oui	non	remarque
la chaîne verbale	✓		
- répétition automatique de la chaîne	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- compter jusqu'à une borne donnée	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- compter en commençant à une borne inférieure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- compter avec deux bornes données	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
la correspondance terme à terme	✓		
- d'objets disposés de façon linéaire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- d'objets disposés de façon aléatoire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
la cardinalité	✓		
- reconnaissance de la quantité	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• reconnaissance visuelle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• reconnaissance auditive	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• reconnaissance tactile	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- statut donné au dernier mot nombre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- quantité égale ou inférieure à 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- quantité supérieure à 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
les capacités logiques	✓		
- sériation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- classification	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- décomposition additive	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
la symbolisation du nombre	✓		
- par des schèmes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- par des chiffres	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- par le transfert d'un schème à un autre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
les opérations	✓		
- addition	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- soustraction	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Cette grille est une simplification de la grille publiée dans le manuel AD-MATH (Cornet, Goelrich, Vanmuysen, Van Nieuwenhoven & Fontenoy, 2001).

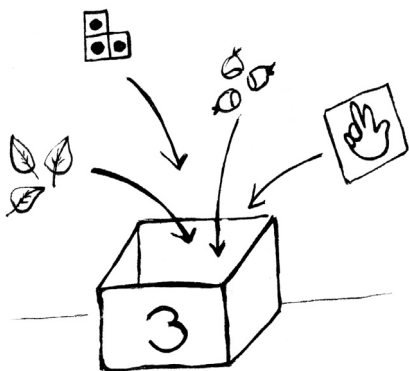
Dans les pages qui suivent, des activités simples et efficaces qui travaillent certaines compétences de base en mathématiques vont être présentées. Il s'agit d'exemples non exhaustifs que vous adapterez en fonction des besoins de vos élèves.

1. Un référentiel mathématique pour l'ensemble de la classe.

Objectif : Construire une boîte à nombres

Matériel : Des boîtes (à chaussures par exemple) identifiées par différentes représentations du nombre (le chiffre, la représentation des doigts, le schème du dé,...)

La boîte à nombres est un référentiel pour l'ensemble de la classe qui offre la possibilité à chaque enfant d'entrer dans l'univers du nombre. Concrètement, la boîte à nombres est constituée de boîtes dans lesquelles, au fil de l'année et des thèmes abordés, des collections d'objets vont être rassemblées. La particularité est que les collections se trouvant dans une même boîte ont le même cardinal, c'est-à-dire la même quantité d'objets. Par exemple, dans la boîte numéro 4 se trouveront 4 marrons et 4 châtaignes en automne.



Il est important que vous construisiez ce référentiel avec les enfants et qu'il ait une place privilégiée dans la classe afin qu'ils puissent souvent y faire référence.

2. Les comptines.

Objectif : Comptage

Matériel : Aucun

Les comptines sont un bon exemple d'exercice amusant qui offre la répétition nécessaire à l'acquisition de la séquence numérique. Néanmoins, le choix de la comptine doit être bien réfléchi afin de permettre à l'enfant de percevoir très rapidement que les nombres sont des éléments indépendants derrière lesquels se cachent des quantités. Il est donc important que vous utilisiez des comptines pour lesquelles l'enfant doit coordonner l'énonciation d'un mot nombre avec la production d'une configuration de doigts correspondante. La parole est ainsi constamment contrôlée par le geste et la constellation de doigts observée peut devenir un support mnémotechnique.

Pistes

Un petit jeu amusant à proposer aux enfants est de leur demander de fermer les yeux et de montrer une quantité avec leurs doigts. Si vous touchez les doigts des enfants en les dénombrant, vous travaillez leurs sensations kinesthésiques. Ils intègrent ainsi le nombre d'une autre façon.

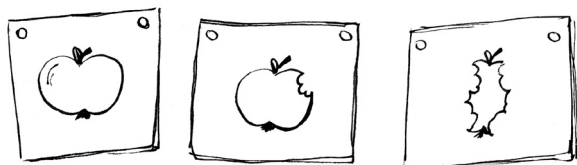
3. La sériation.

Objectif : La sériation temporelle puis numérique

Matériel : Images qui constituent une suite logique et cartes représentant des collections d'animaux

La *sériation* est une capacité logique de base qui permet à l'enfant de comprendre que les nombres sont indépendants et que, par exemple, 3 est plus grand que 2 et plus petit que 4. Si vous proposez les activités de sériation en deux étapes, l'enfant partira de ce qu'il connaît avant de réaliser une activité mathématique.

1. Dans un premier temps, vous proposez à l'enfant des petites cartes à remettre dans l'ordre pour constituer une histoire (suites temporelles). Cela l'aidera à percevoir la pertinence des notions « avant » et « après ».

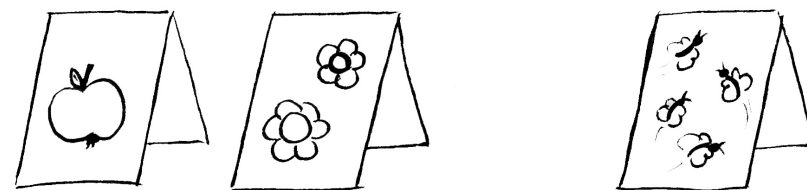


Pistes

- Le nombre de cartes proposé à l'enfant peut augmenter en fonction de ses capacités.
- Il est intéressant de demander à l'enfant de raconter l'histoire lorsqu'il a remis ses cartes dans l'ordre et d'insister auprès de lui sur l'importance de la suite logique (« Il s'est passé ça puis ça »).

Lors d'un bricolage, vous pouvez en dessiner les différentes étapes sur des feuilles différentes que les élèves auront à remettre dans l'ordre avant de pouvoir commencer l'activité.

2. Lorsque la sériation temporelle est maîtrisée, l'enfant est prêt à découvrir la sériation numérique en appliquant la même logique. Vous pouvez donc proposer à l'enfant de sérier des cartes représentant des collections d'objets et donc de se référer au critère numérique pour réaliser la tâche. Vous pouvez également demander à l'enfant de remettre dans l'ordre les boîtes de la boîte à nombre.



Pistes

- Lorsque l'enfant a les cartes devant lui, le laisser réfléchir par lui-même à l'ordre logique qu'il pourrait donner aux cartes. Il est possible d'augmenter la complexité de l'exercice en variant le nombre de cartes proposé aux enfants ou en leur proposant des séries avec des cartes manquantes (Exemple : cartes de 1 à 10 animaux mais les cartes 2 et 5 sont absentes).

4. Comparaison des nombres.

Objectif : Comparaison des nombres : l'égalité

Matériel : Des Dominos

Les jeux de dominos classiques permettent de consolider la compréhension que l'enfant a du nombre en travaillant la notion d'égalité. Pour augmenter la difficulté de ce jeu, vous pouvez proposer des dominos présentant des dispositions variées. Ceci va forcer l'enfant à compter plus précisément les éléments afin de ne pas se tromper.

Pistes

Des dominos peuvent être facilement construits avec des feuilles cartonnées et des marqueurs. Vous pouvez alors varier la représentation de la quantité : schème du dé, chiffres, dessins ou encore des collections de points plus importantes (3 à 9 par exemple) et disposées en ligne ou aléatoirement.

5. Introduction au dénombrement

Objectif : Le dénombrement

Matériel : Une dînette

Lorsque l'enfant détermine le nombre exact d'éléments qui constitue une collection d'objets, il réalise un dénombrement. Celui-ci nécessite de pouvoir désigner chaque élément par un mot-nombre et un seul. Un jeu amusant pour travailler ce principe, consiste à faire manipuler par l'enfant des objets qu'il doit faire correspondre avec le nombre de personnes présentes. Par exemple, à l'aide d'une dînette, vous pouvez demander à l'enfant « Combien dois-tu aller chercher d'assiettes pour que chaque personne en ait une ? ». Il est important que les enfants répondent à la question avant d'aller chercher les objets. Ils auront ainsi la possibilité de vérifier leur réponse en distribuant les objets aux personnes concernées et feront donc l'exercice deux fois.

Pistes

Cette démarche peut être adoptée dans la vie quotidienne de la classe. Par exemple, lors d'un bricolage, vous demandez à un enfant de déterminer le nombre de crayons qui seront nécessaires pour que tous les enfants en aient un, avant d'aller les chercher.

6. La classification.

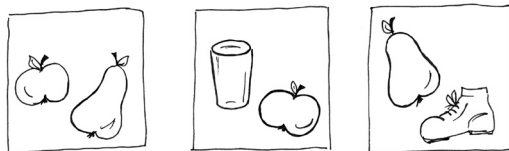
Objectif : Opération logique : la classification

Matériel : Jeu de cartes avec critères qualitatifs ou numériques

La classification consiste à ranger des éléments en un ensemble commun en ne tenant compte que de leurs qualités communes et donc, en faisant abstraction de leurs différences. Pour travailler ce principe, vous pouvez proposer à l'enfant des cartes qu'il doit classer en lui demandant : « mets ensemble celles qui vont bien ensemble ». Afin que l'enfant démarre l'activité par des choses qu'il connaît déjà, vous pouvez lui proposer des cartes dont le critère de classification est qualitatif. Par exemple, vous demandez aux élèves de rassembler toutes les cartes qui ont la même couleur ou la même forme. Cela leur permet de prendre conscience qu'il existe différentes façons de classer des cartes.



Ensuite, lorsque l'enfant a bien compris la notion de classification, vous lui proposez de nouvelles cartes pour lesquelles il doit se référer au critère numérique. Ces cartes doivent représenter des collections d'objets et l'enfant doit penser à mettre ensemble toutes les cartes ayant le même nombre d'objets.



7. La cardinalité.

La cardinalité est une notion cruciale dans l'apprentissage des mathématiques. L'enfant doit comprendre que derrière chaque mot-nombre se cache une quantité. Cette notion peut être travaillée au moyen de nombreux jeux de société. Si, au fil des jeux, vous faites intervenir les sens de l'enfant (vue, toucher et ouïe), il construira une représentation du nombre plus stable.

Au niveau visuel, la quantité peut être travaillée au moyen du jeu de cartes classique de bataille. Ce jeu permet à l'enfant de visualiser les notions « plus grand », « plus petit » et « égal ». Afin d'augmenter la difficulté du jeu, vous pouvez varier la grandeur de la collection (d'abord de 1 à 5 objets puis de 1 à 8 objets) et la disposition de la collection sur la carte (tracé linéaire, schème du dé ou disposition aléatoire).

Si vous souhaitez travailler la reconnaissance visuelle et tactile de la quantité, les jeux de société qui offrent la possibilité à l'enfant de passer d'une représentation du nombre à une autre sont très intéressants. Par exemple, faire correspondre la représentation du nombre sur le dé avec le déplacement du pion ou faire correspondre un schème visuel à une quantité d'objets à manipuler sont des activités qui consolident la représentation du nombre de l'enfant. Remarquons que de nombreux jeux de sociétés de ce type existent déjà. Parfois, il est très facile de les modifier légèrement pour les rendre encore plus riches. Par exemple, ajouter un parcours du type du jeu de l'oie apporte une dimension supplémentaire.

Si vous souhaitez insister sur le toucher, vous demandez à l'enfant de plonger sa main dans un sac opaque dans lequel sont disposées des cartes en relief représentant le schème du dé. L'enfant doit alors repérer avec ses doigts uniquement une quantité correspondante à ce qui lui est demandé.

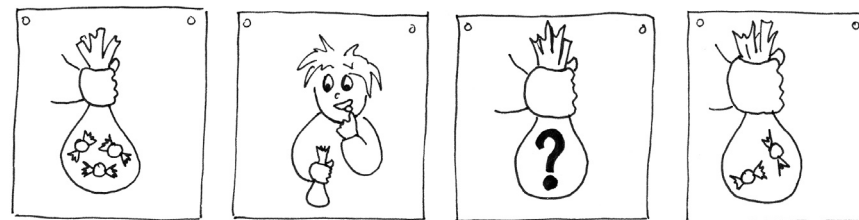
Enfin, la cardinalité peut également être travaillée par le biais de l'audition. Par exemple, il peut être demandé à l'enfant de manipuler un certain nombre d'objets correspondant à une quantité de sons entendue (taper dans les mains, coups de sifflet,...). En classe, ce type de jeu peut être présenté sous une forme coopérative afin que tous les enfants puissent s'entraider.

8. La résolution de problèmes.

Objectif : La résolution de problèmes

Matériel : Des petites histoires sous forme de fiches présentant un petit problème mathématique et un bus (par exemple construit à partir d'une boîte de thé)

En classe, faire mémoriser « $2 + 2$ » à l'enfant en l'absence de contenu est contraire à la façon dont se construit l'apprentissage de l'arithmétique dans les situations de la vie quotidienne. C'est pourquoi, il est intéressant de représenter ces situations par le biais du langage. Par exemple, vous pouvez proposer à l'enfant de résoudre des problèmes posés sous forme de fiches représentant une histoire. Dans ce cas, les enfants ont un support visuel pour résoudre les problèmes.



Lors d'une étape ultérieure, vous leur proposez de résoudre des problèmes verbaux sans support visuel. Il existe, par exemple, le « jeu du bus ». Il s'agit d'un bus dans lequel montent et descendent des personnages en carton. Comme le bus circule fermé d'un enfant à l'autre, il permet aux élèves de manipuler des quantités additionnées ou soustraites tout en gardant la réponse finale cachée.

Pour en savoir plus...

Bideaud, J.; Meljac, Cl. & Fischer, J.P (1991). Les chemins du nombre (pp.377-399). France, Presses Universitaires de Lille.

Brissiaud, R. (2003). Comment les enfants apprennent à compter. Paris, Editions Rtz.

Cornet, M.C., Goerlich, S., Vanmuysen, A., Van Nieuwenhoven, C. & Fontenoy, B. (2001). AD-Math. Manuel d'utilisation. Editions du Centre de Psychologie Appliquée.

Roegiers, X. (1987). Mon enfant, la Mathématique ... et moi. Bruxelles, De Boeck, Ligue des Familles

Sacré, A. & Stegen, P. (2000). Savoir dénombrer et savoir calculer au cycle 5/8. Bruxelles, Labor.

Van Nieuwenhoven, C. (1999). Le comptage. Vers la construction du nombre. Bruxelles, De Boeck.

Van Nieuwenhoven, C. (1999). Pourquoi tu joues? Rôle du jeu dans le développement de l'enfant. Louvain-la-Neuve, Presses Universitaires de Louvain.

VOLET PREREQUIS À LA LECTURE ET À L'ÉCRITURE: ACTIVITÉS MÉTAPHONOLOGIQUES.

La troisième maternelle a notamment pour objectif de développer différents prérequis utiles à l'entrée en première primaire. Parmi ceux-ci, les compétences en métaphonologie sont essentielles à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture. Dans ce fascicule, nous vous proposons quelques exercices dont l'objectif est de développer et de stimuler chez les élèves leur capacité à réfléchir et à manipuler intentionnellement les sons de la langue. Ceci s'appelle les habiletés métaphonologiques. Ce support vous fournira une aide pour sélectionner certains ateliers, plus efficaces ou plus ciblés dans l'apprentissage de ces prérequis à la lecture et à l'écriture.

Si l'enfant est entraîné à manipuler les unités du langage, par exemple en apprenant à identifier, segmenter et fusionner des sons, il sera capable d'utiliser de façon consciente la syllabe et le phonème. Cette capacité étant indispensable pour l'apprentissage de la lecture et de l'écriture. En effet, avant d'apprendre le code alphabétique, l'enfant doit se rendre compte que les sons des lettres sont en rapport avec les sons du langage.

C'est pourquoi, les activités d'éveil à la métaphonologie sont importantes dans les programmes éducatifs, dès la fin des maternelles. De plus, il est essentiel que vous travailliez chaque exercice de façon régulière, jusqu'à ce que les enfants les aient assimilés. Ainsi, en proposant des activités d'éveil à la conscience phonologique à vos élèves, vous constaterez que cet entraînement améliore l'apprentissage



du langage écrit et qu'il réduit les risques pour ces enfants d'être confrontés à un problème dans ce type d'apprentissage (Jager Adams et al., 2000). En effet, le niveau de compétence dans les activités métaphonologiques des enfants de maternelle permet de prédire les habiletés qu'ils auront en lecture lors de leur première année primaire. oral.

Les activités d'un entraînement à la conscience phonologique peuvent être axées sur différentes unités du langage : la syllabe, ou de plus petits segments comme le phonème (le son) et la rime. Les enfants sont capables de manipuler la syllabe avant de pouvoir manipuler la rime et le phonème. Nous vous proposons donc d'organiser les activités dans cet ordre, selon deux pôles, à savoir le niveau de la syllabe et le niveau du phonème.

Toutes les activités présentées ci-dessous, peuvent être réalisées grâce à différents jeux ou matériaux pédagogiques. Ceux-ci vont aider les enfants à acquérir une représentation rapide et stable des sons de la langue car ils fournissent un support complémentaire visuel, auditif ou tactile. Par ce biais, leur reconnaissance et leur manipulation n'en seront que plus aisées.



Pistes

1. Surtout ne rien précipiter. Avant de passer à un jeu plus complexe, il faut s'assurer que tous les enfants ont bien acquis les notions abordées dans l'exercice.
2. La présence d'un adulte est indispensable, particulièrement au début des activités.
3. Les exercices ne doivent pas durer longtemps (15 à 30 minutes), mais doivent être proposés régulièrement. Dès les premiers signes de fatigue observés, on interrompra le jeu pour mieux le reprendre plus tard.
4. Il est souhaitable de jouer avec des petits groupes d'enfants (4 à 6), ayant plus ou moins le même niveau.
5. Des supports variés seront utiles et ceux-ci feront appel à différents canaux : visuels, auditifs ou tactiles.
6. Les activités proposées ci-après ne sont que des propositions et des pistes de jeux que chaque enseignant(e) adaptera en fonction des circonstances et des besoins de la classe.

1. Savoir écouter les sons.

(écoute et reconnaissance de sons non-verbaux)

Objectif : Introduire une démarche d'écoute et d'analyse de sons chez les enfants.

Matériel : Petit matériel (papier, bic, mouchoir, etc.) et/ou une cassette contenant des sons non-verbaux enregistrés.



Suggestions :

Les yeux fermés, les enfants doivent reconnaître un bruit connu (ex. froisser une feuille de papier, laisser tomber un bic, se moucher, claquer les doigts, etc.), puis une séquence de deux ou trois bruits (ex. taper du pied et faire tomber des clés).

2. Savoir découper en syllabes.

(segmentation syllabique)

Objectifs :

- Amener les enfants à se rendre compte que les mots sont formés de syllabes
- Permettre aux enfants de prendre conscience de la longueur des mots

Matériel : Images de mots contenant une, deux ou trois syllabes.

Suggestions :

- Pour commencer, l'instituteur (-trice) propose aux enfants de couper leur prénom en syllabes, en frappant dans les mains par exemple.
- L'instituteur (-trice) peut également leur montrer une image et la nommer. Il (elle) demande ensuite au groupe ou à un enfant en particulier de découper le mot en syllabes (ex : « Fran - çois », « pan - ta - lon ») et de les dénombrer.



- Dans un autre jeu, les enfants vont être invités à trier les images en fonction du nombre de syllabes dans chaque mot, ainsi que déterminer quelle est l'image qui a le nom le plus long. Par exemple, à l'aide d'un tableau à trois colonnes, l'enfant doit déterminer dans laquelle de celles-ci il devra placer le mot illustré « pyjama » (colonne « 3 syllabes ») ou le mot « chapeau » (colonne « 2 syllabes »). Il devra ensuite, en comptant le nombre de syllabes de chacun de ces deux mots, trouver que le mot « pyjama » est plus long, oralement, que le mot « chapeau ».

Prolongements :

- Faire la même activité sans le support des images.
- Faire prendre conscience des syllabes de différentes façons : en frappant dans les mains ou sur la table, en les comptant sur les doigts, en sautant, en prenant le même nombre de jetons, etc.

3. Savoir coller des syllabes ensemble.

(fusion syllabique)

Objectif : Montrer aux enfants que de nouveaux mots peuvent être créés en mettant des syllabes ensemble

Matériel : Images de mots familiers

Suggestions :

- L'instituteur (-trice) va demander aux enfants de deviner les mots qu'elle leur dira syllabes par syllabes : « ba...lan...çoire ».
- Un autre jeu consiste à utiliser des « mots rébus ». L'instituteur (-trice) montre deux images telles que « chat » et « lait » et l'enfant doit trouver l'image du mot formé par les deux images présentées : « chalet ».

Exemples :

- chat - pot -> chapeau
- pont - pied -> pompier
- car - table -> cartable
- scie - zoo -> ciseaux
- pain - seau -> pinceau

4. Savoir identifier les syllabes. (identification syllabique)

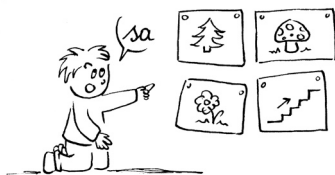
Objectifs :

- Consolider la conscience syllabique
- Repérer des syllabes identiques en début de mot

Matériel : Images de mots familiers

Suggestions :

- L'enseignant(e) propose aux enfants de retrouver parmi quatre images celle dont le nom commence par la syllabe donnée oralement (ex. quel mot commence par « sa » parmi « champignon, sapin, escalier, fleur »).



- Des images sont disposées devant les enfants, qui doivent ensuite regrouper les mots qui commencent par la même syllabe.

- Un autre jeu, d'un niveau de difficulté plus élevé, peut ensuite être proposé : identifier la syllabe commune à deux mots (ex. « casserole, carotte »).

Prolongements :

- L'enseignant(e) donne une syllabe et demande aux enfants de trouver, chacun à leur tour, un mot qui commence par celle-ci.

Petite introduction aux phonèmes...

Le phonème (ou son) est une unité linguistique plus difficile à manipuler que la syllabe. Il s'agit de la plus petite unité sonore du langage. Un support visuel ou mnésique peut être utilisé pour faciliter les manipulations. La distinction entre deux phonèmes est souvent très fine. Par exemple, les phonèmes /d/ et /t/ permettent de distinguer les mots « temps » et « dent » oralement. Si petite soit-elle, cette différence est fondamentale car elle permet de donner un sens différent à ces deux mots.

TABLEAU 1. Les phonèmes du français (Segui J., Ferrand L., 2000, p.28)

CONSONNES

[p] paie, appétit	[t] taie, attendre	[k] quai, képi, coque
[b] baie, abbé	[d] dais	[g] gai, naviguer
[m] mais, pomme	[n] nez, nonne	[ɲ] gagner
[f] fait, photo	[s] sait, cerf	[ʃ] chez
[v] vais, wagon	[z] zéro, prison	[ʒ] geai, jardin
[w] ouais	[ʁ] huer, fuir	[j] yeux, fille, œil
	[l] lait, mille	[R] raie, fourrage

VOYELLES

[i] lit	[y] lu, sûr	[u] loup
[e] les	[ø] leu	[o] lot, Paul
[ɛ] lait, tête	[œ] leur, œuvre	[ɔ] lotte, Paule
[a] là	[ɑ] le	
[ɛ̃] lin	[ɑ̃] lent, tante	[ɔ̃] long

Note : Les distinctions vocaliques [ɛ]-[ɛ̃], [ø]-[œ] et [o]-[ɔ] ne sont pas faites par tous les locuteurs du français. Par contre, certains locuteurs font aussi des distinctions entre *patte* et *pâte*, ([a]-[ɑ]) ainsi qu'entre *brin* et *brun* ([ɛ̃]-[œ̃]).

Nous proposons de mettre l'accent sur trois types d'activités, à savoir l'identification, la fusion et la segmentation des sons (ou phonèmes).

5. Savoir identifier des sons. (identification des phonèmes)

Objectif :

- Permettre aux enfants de reconnaître un son au sein d'un mot
- Savoir reconnaître le phonème initial dans un mot

Matériel :

Images de mots familiers, maisons en carton

Suggestions :

- L'instituteur (-trice) demande aux enfants d'identifier à quelle famille appartient une image, sur base du phonème initial. Par exemple, l'enfant doit deviner que « le cheval » appartient à la famille du son ou du phonème « ch », ou que « le rideau » fait partie du groupe « r ».
- L'instituteur (-trice) dispose des images devant les élèves et leur demande de mettre ensemble celles qui commencent par le même petit son.
- « Chasser l'intrus » : l'instituteur (-trice) demande aux enfants d'enlever l'image parmi 4 qui ne commence pas par le même son que les autres.

6. Savoir coller des sons ensemble. (fusion des phonèmes)

Objectif : Apprendre aux enfants que deux sons mis ensemble vont former une syllabe

Matériel : Images de mots familiers

Suggestions :

- La fusion de phonèmes peut être travaillée avec « le jeu du fantôme ». Les enfants essaient de deviner quel bruit ils vont entendre si le fantôme, qui fait le son « ffff », se colle au son « a » ou au son « o » ? (Réponse : « ffffa » ou « ffffo »).



- L'instituteur (-trice) montre l'image d'un mot (ex. : « hache ») et leur demande de trouver quel mot cela fera si on ajoute un petit son devant (« v » -> « vache »).

7. Savoir découper/isoler les différents sons d'un mot. (segmentation des phonèmes)

Objectif :

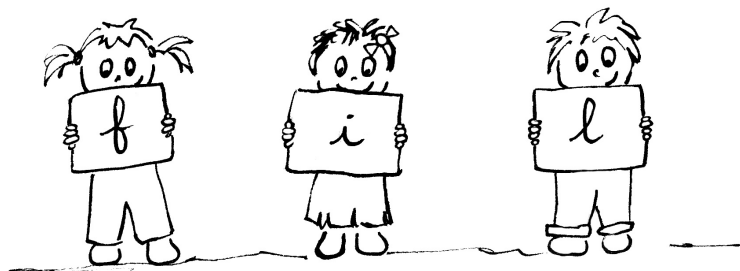
- Faire comprendre aux enfants que chaque mot est composé de différents phonèmes
- Isoler les différents phonèmes présents dans un mot

Matériel : Images de mots familiers

Suggestions :

- La segmentation de phonèmes peut être travaillée dans un premier temps avec des mots de 2 ou 3 sons (ou phonèmes) pour lesquels les enfants doivent identifier chacun des sons présents dans le mot, tout en produisant ces sons distinctement (ex. « or » : le son « o » et le son « rrr »). Par la suite, des mots comportant 4, 5 ou 6 phonèmes seront proposés aux enfants.

- Une autre activité va consister à segmenter des mots illustrés « en mouvements ». Chaque enfant représente un son et doit se placer à la bonne place pour former le mot illustré (par exemple, pour le mot « fil », l'enfant représentant le son « fff » doit se placer en premier. Viendront ensuite les enfants représentant le son « i » et le son « l »).



Pour en savoir plus...

Fijalkow, E. (1993). Clarté cognitive en grande section maternelle et lecture au cours préparatoire. In G. Chauveau, M. Rémond & E. Rogovas Chauveau (Eds). L'enfant apprenti lecteur. Langres, L'Harmattan.

Florin, A., Guimard, P. & Nocus, I. (2002). «Les évaluations des enseignants et la prédiction des compétences langagières de leurs élèves: études longitudinales à l'école maternelle et élémentaire.» Le langage et l'homme 37(2), 175-189.

Jager Adams, M., Foorman, B. R., Lundberg, I. & Beeler, T. (2000). Conscience phonologique. Montréal, Chenelière/McGraw-Hill.

Segui J., Ferrand L. (2000). Leçons de parole. Paris, Ed.Odile Jacob, p28.

VOLET VOCABULAIRE: LECTURE DE LIVRES.

La lecture partagée est une activité très souvent réalisée dans les classes. Elle offre une source de plaisir, un moyen d'évasion qui développe l'imaginaire. Lire des histoires aux enfants permet également d'enrichir leur vocabulaire, leurs structures grammaticales et de découvrir l'écrit tout en explorant ses propriétés et ses fonctions.

Ainsi, la lecture partagée de livres contribue de manière significative au développement du langage et au démarrage de la lecture (Bus, 1995 et Lonigan, 1998). En effet, en période d'apprentissage, la lecture de l'enfant sera facilitée s'il connaît déjà à l'oral les mots à décoder. Il pourra s'aider de la signification connue du mot et de la forme sonore attendue. Par exemple, après avoir lu les premières lettres du mot « ROBINET », la forme sonore connue du mot va aider l'enfant à anticiper la fin de ce mot et permettre une lecture plus rapide. Le raisonnement est le même pour les structures grammaticales : si l'enfant a déjà un bon bagage grammatical à l'oral, il pourra s'en servir lors de l'apprentissage de la lecture et ainsi accéder à la découverte du sens de ce qu'il lit.



Lorsque vous lisez un livre à vos élèves, vous pouvez combiner deux aspects qui permettront à l'enfant d'acquérir davantage de vocabulaire et de développer ses structures grammaticales :

- **Lire plusieurs fois le même livre** : Si vous lisez plusieurs fois le même livre à vos élèves, au-delà du plaisir qu'ils ressentiront face à cette répétition, ils enrichiront leur vocabulaire.

- **Proposer une lecture interactive** : La lecture interactive consiste à poser des questions aux enfants pendant la lecture. En fonction du type de questions que vous leur poserez, leurs progrès seront différents.

- Demander à l'enfant de décrire des images ou d'expliquer des mots de l'histoire, va l'aider dans son apprentissage du vocabulaire.

- Demander à l'enfant de faire des inférences, c'est-à-dire de déduire des éléments qui ne sont pas explicitement formulés (Par exemple : Pourquoi le personnage a-t-il fait cela ? alors que ce n'est pas dit dans le texte) ou de prédire ce qui va se passer, va lui permettre d'avoir une compréhension plus en profondeur de l'histoire. Notons qu'il est plus intéressant de poser ce type de questions pendant la lecture parce que ces aspects sont nécessaires à la compréhension du déroulement de l'histoire.

- Demander à l'enfant de faire des commentaires affectifs sur le livre (Par exemple : Quelle partie du livre as-tu aimé ?) permet à l'enfant de se détacher du contexte immédiat et de prendre une plus grande distance. Il semble préférable que vous posiez ces questions à la fin du livre afin de permettre à l'enfant de prendre plus facilement de la distance par rapport au contenu de l'histoire.

étgit
ne fois.
une fee
...et exrent beaucoup d'enfants.
un prince

étgit
ne fois.
une fee
...et exrent beaucoup d'enfants.
un prince

Pistes

Si l'on souhaite améliorer le niveau de vocabulaire des enfants, choisissez des livres dans lesquels les mots visés sont représentés dans les illustrations. C'est le cas de nombreux livres tels que, par exemple:

Arnold, T. Arrête de sauter sur ton lit ! Editions Duculot.

Lindgren, B. La maman et le bébé terrible. Belgique, Mijade.

Vaugelade, A. (2000). Une soupe au caillou. Paris, l'Ecole des loisirs.

En outre, il est intéressant que vous sélectionniez des livres relativement courts afin de garder du temps pour les interventions des enfants et de la place pour leur imagination.

Bien entendu, toute cette richesse d'apprentissage réalisée autour du livre est possible si la lecture partagée procure du plaisir tant à l'enfant qui écoute et réagit qu'à l'adulte qui conte.

Pour en savoir plus...

Brasseur, P. (2003). 1001 activités autour du livre. Editions Casterman.

Giasson, J. (2005). La lecture. De Boeck, Outils pour enseigner.

Lafontaine, A.; Terwagne, S. & Vanhulle, S. (2003). Les cercles de lecture. De Boeck, Outils pour enseigner.

La littérature de jeunesse à la Ligue des Familles. Rue du Trône, 127 - 1050 Bruxelles. 02/507.72.06.

Lonigan, C. J. & Whitehurst, G. J. (1998). "Relative efficacy of parent and teacher involvement in a shared-reading intervention for preschool children from low-income backgrounds." Early Childhood Research Quarterly, 13(2), 263-290.

Maillart, C. & Schelstraete, M. A. (2001). "Des gribouillis aux premières Lettres : le développement précoce de l'écrit." Le Langage et l'Homme, 36, 103-120.

Ouzoulias, A. (1996). L'apprenti lecteur en difficulté : évaluer, comprendre, aider. Paris, Retz.

Waelput, M. (2005). Aimer lire dès la maternelle. De Boeck, Outils pour enseigner.