

Lire pour... décrocher la lune

Département pédagogique
Haute École A. Jacquard de Namur

Jouer à l'école, apprendre à lire en jouant, jouer pour apprendre à lire, est-ce bien sérieux? Ce travail, résolument fondé sur une approche intégrée, essaie de montrer en quoi le jeu peut être un outil d'apprentissage en lecture-écriture et comment il permet d'intégrer les différentes stratégies liées à l'acte de lire, en ce compris le recours aux correspondances grapho-phonétiques¹.

Les pratiques que nous allons décrire ici se situent résolument dans le cadre d'une approche intégrée de l'apprentissage de la lecture (Chauveau, 1993; Terwagne & Godenir, 1993; Terwagne, 2000). Pour rappel, il s'agit d'une approche dans laquelle l'enfant apprenti-lecteur est amené à traiter de manière simultanée ou, à tout le moins, interactive, les deux niveaux d'articulation du langage, le niveau du sens et celui du code. Il s'agit là d'une nécessité si l'on veut éviter que l'apprenant, à ne traiter que des unités dotées de sens, n'occulte l'aspect phonologique de la langue, ou qu'il néglige le sens en ne se focalisant que sur le décryptage des phonogrammes.

Pour assurer cette intégration, il est nécessaire que les apprenants maîtrisent progressivement l'usage de différentes stratégies de prise de sens, en fonction des unités linguistiques qui sont traitées et utilisées comme indices (niveau grapho-phonétique, morphologique, syntaxique, lexical...). A l'instar de Chauveau (1997) et Giasson (1997) nous distinguerons huit stratégies différentes:

1. Stratégie orthographique: le lecteur procède à une reconnaissance de mots sur base de leur forme orthographique.
2. Stratégie syntaxico-sémantique: le lecteur retrouve le mot en fonction du contexte linguistique (mots qui précèdent ou qui suivent, sens de la phrase, sens du texte.) Les indices peuvent être ici soit syntaxiques ou grammaticaux (ordre des mots dans la phrase, terminaisons, mots liens...), soit sémantiques (ceux-ci pouvant confirmer ceux-là).
3. Stratégie qui utilise les unités de première articulation, donc dotées de signification (radical, préfixe, suffixe, terminaison).

¹ Les activités dont nous rendons compte ici ont été élaborées lors de travaux pratiques de didactique du français avec les étudiants de 3^e psycho-primaire de la promotion 2002 de l'HEAJ de Namur. Elles ont été menées avec la collaboration de N. Cavalier (éducation plastique), C. Cobut et L. Pécriaux (psychopédagogie). Elles ont été expérimentées dans les classes de Mmes Gobin, Guillemin et Marliez, (École communale de Wépion, direction : M. Semois) et de Mesdames Crotti et Lefèvre (Section fondamentale de l'Athénée Royal de Fleurus, direction : Mme Henriët, ressort d'Inspection de Mme D. Pécriaux).

4. Stratégie grapho-phonétique (2^e articulation □ phonogrammes, syllabes).
 5. Devinette du mot sur la base d'une analyse visuelle partielle de celui-ci et du repérage de certaines lettres, sans tenir compte du contexte. De là un grand risque d'erreur □ «fasse» pour «dessin» à cause des «ss»).
 6. Stratégie primitive qui consiste en l'analyse purement visuelle du mot □ sa longueur, sa configuration générale, la présence de signes diacritiques (le point sur le i et le j, les accents, le tréma.).
 7. Recours au contexte extra-linguistique (dessin) et à des supports qui n'appartiennent pas au texte à lire (référentiels, autres textes connus...)
 8. Recours au savoir d'un adulte ... ou d'un autre enfant.
- Des activités de découverte et de structuration de la langue écrite à différents niveaux □
 - phonologie □ un phonème et ses différentes transcriptions graphiques, un graphème et ses différentes prononciations selon la place qu'il occupe dans le mot...
 - lexicologie □ vocabulaire, reconnaissance de mots
 - morphologie □ conjugaison, pluriel des noms, ...
 - syntaxe □ ordre des mots dans la phrase, comment se forme une phrase interrogative, ...
 - ponctuation □ rôle à l'écrit et à l'oral
 - Des activités de production originale d'écrits en relation avec l'album inducteur.
 - Des activités qui visent à améliorer la perception du sens de l'écrit et l'aspect littéraire et culturel de la lecture (entrée dans l'écrit, en littérature) □ raconter l'histoire du livre découvert, mettre l'histoire en scène sous forme de spectacle de marionnettes, découvrir d'autres livres traitant du même sujet dans le cadre de lectures partagées, appréhender le concept d'intertextualité.

Les quatre premières stratégies sont celles que conserve le lecteur accompli □ ce sont donc les plus importantes. Rappelons par ailleurs, que l'enfant, pour lire, pour apprendre à lire, doit non seulement connaître et savoir utiliser des stratégies différentes fondées sur des indices de types différents, mais il doit aussi être capable de vérifier la validité de ses hypothèses en croisant plusieurs stratégies, et tout cela en gardant comme objectif premier la découverte du sens des textes qu'il lit.

Schéma didactique

Notre schéma didactique est celui généralement adopté par les méthodes dites «de langage entier» (voir Dahl & Scharer, Pasa & Fijalkow, Terwagne, in *Caractères 2*, 2000) et comprend les étapes suivantes □

- La découverte du texte par hypothèses sur les images et progressivement sur le texte lui-même avec prises d'indices à différents niveaux (croisement de plusieurs stratégies).
- Des activités de structuration/fixation qui consistent en de nombreuses relectures du texte avec ou sans images dans l'ordre ou non.
- Des activités de reconnaissance de mots à toujours replacer dans le contexte-phrase et texte □ l'enfant doit mémoriser des mots et des structures syntaxiques avec toujours comme objectif premier le sens du texte lu.

La particularité de notre travail est que toutes les activités d'apprentissage et de structuration réalisées avec les enfants l'ont été sous forme de jeux □ l'enfant apprend parce qu'il joue et par ce qu'il joue.

En général, le jeu présente de nombreux avantages parmi lesquels on peut citer □ une fonction sociale réelle, une multitude de situations concrètes et fonctionnelles, la motivation par le plaisir, l'exploration de savoirs cognitifs et de compétences liées aux savoir-faire et au savoir-être (maîtriser des concepts, intégrer des règles, interagir, coopérer, communiquer, susciter la recherche de démarches et de stratégies avec feedback immédiat, développer l'autonomie et la prise d'initiative, ...).

En lecture-écriture (Winninger, 1992), il va permettre de □

- familiariser l'enfant avec l'écrit de manière ludique, en tenant compte de ses besoins, de ses envies □ en favorisant la motivation □
- mettre les enfants dans des situations de recherche active pour favoriser les mécanismes et les stratégies nécessaires à l'apprentissage de la lecture □

- créer des situations qui favorisent les échanges et la communication ☐
- structurer et systématiser des apprentissages linguistiques sans entrainer de lassitude ☐
 - lexique ☐ mémoriser et brasser le capital-mots...
 - phonologie ☐ identifier des phonèmes, exercer la discrimination auditive, développer la conscience phonologique, travailler les correspondances grapho-phonétiques,...
 - morphologie ☐ prendre conscience et fixer les morphèmes (singulier/pluriel, ...)
 - syntaxe ☐ prendre conscience de la structure de la phrase, apprendre à combiner des mots,...
 - sémantique ☐ comprendre que l'écrit est porteur de sens.
- il propose des personnages et des situations variées permettant de développer l'imaginaire et de favoriser l'identification ☐
- il entraîne le plaisir et donc le désir de lire ☐
- il favorise un comportement de lecteur (formulation d'hypothèses confirmées ou infirmées par le texte et sa lecture) ☐
- il présente des structures linguistiques variées ☐
- il permet la continuité entre l'école maternelle et la première année primaire.

Choix du support

Un des principes de base de la méthode utilisée repose sur l'idée que « lire, c'est comprendre » et donc, que les textes proposés aux enfants se doivent d'être des textes sociaux, de « vrais » textes grâce auxquels les enfants vont non seulement apprendre à lire, mais entrer dans l'écrit. Dans le cadre de l'expérimentation didactique que nous avons menée avec nos futurs instituteurs, nous avons retenu la fonction de lecture-plaisir, en les conviant à concevoir et expérimenter une séquence qui devait permettre à des enfants de 1^{ère} année de découvrir le superbe livre d'Émile Jadoul, *Où es-tu, Lune* ☐

Dans cet album plein de charme, Lapin, paniqué parce que la lune a disparu, s'empresse d'aller prévenir ses amis ☐ Gros Ours, Zèbre, Girafe et Grand Loup. Quoi ☐ La lune a disparu ☐ Et les cinq amis de grimper successivement les uns sur les autres, toujours plus haut...pour retrouver la lune. C'est alors qu'un oiseau messenger apporte à Lapin une carte postale. La lune rassure les amis ☐ elle éclaire l'autre côté de la terre et leur envoie un ami ☐ le soleil ☐

Si nous avons opté pour un album comme support à notre expérimentation didactique, c'est pour de multiples raisons qui ont certes déjà été exposées (Tisset & Léon, 1992 ☐ Tisset, 1994), mais qu'il n'est peut-être pas inutile de rappeler. Parmi celles-ci nous nous contenterons de décrire celles qui ont été également déterminantes pour le choix d'*Où es-tu, Lune* ☐

- L'album permet une entrée immédiate dans un vrai récit ☐
- il donne du sens à la lecture ☐

Enfin, nous tenions beaucoup à ce que les enfants, outre le fait d'apprendre à lire, puissent vraiment à travers l'album choisi entrer en littérature (intertextualité, exploitation d'un thème littéraire - cf. notre séquence 9, atelier 3 dans le tableau ci-après).

Déroulement des activités

Comme nous ne disposons que d'une semaine pour réaliser l'ensemble de notre travail (conception et expérimentation), nous avons limité notre séquence d'apprentissage en lecture « intégrée » à la lecture des premières et deuxièmes de couverture ainsi que des quatre premières double-pages de l'album. Le reste de l'album a été découvert ensuite par une lecture par hypothèses à partir des images, liée à une animation avec marionnettes à gaines.

Nous nous sommes permis deux modifications du texte ☐

1. Dans celui de la 4^e double-page, nous avons introduit les noms des amis qui ne sont mentionnés que plus tard dans l'original. Comme ces noms interviennent dans nos jeux, il était important que les enfants puissent les lire dans le texte soumis à leur décryptage.
2. Pour la clarté et l'apprentissage des signes extra-linguistiques, nous avons ajouté des tirets pour marquer les dialogues.

Le tableau suivant permet de visualiser le **déroulement** du travail, avec pour chaque activité ☐

- le matériel ☐
- les stratégies mises en œuvres et les indices utilisés ☐
- les apprentissages visés.

Selon l'activité, les enfants ont travaillé en groupe-classe, en sous-groupes ou individuellement.

Déroulement des activités	Matériel	Stratégies	Apprentissages visés
Séquences 1 et 2			
a) Découverte du texte par hypothèses sur les images et sur le texte b) Relecture c) Désignation et localisation de mots et de groupes de mots et relecture de la phrase	- Texte en cursive (pour faciliter l'énonciation écrite) et images agrandis sur panneau - Étiquettes-mots	a) 1-2-3- 4 -7 b) 1-2-7 c) 1-2-6	- Lecture et compréhension du texte - Fixation des structures linguistiques - Fixation de mots et constitution d'un capital-mots - Les relations grapho-phonétiques
Séquences 3 et 4			
a) Relecture du texte avec images dans l'ordre + désignation et localisation b) Relecture du texte sans les images c) Relecture du texte sans les images et dans le désordre avec confirmation/aide, si nécessaire, des images	-Idem séquence 1 + même matériel sur feuille (exercices individuels)	a) Idem séquence 1 et 2 b) Idem sauf 7 c) Idem (éventuellement 7)	Idem séquence 1 et 2
Séquence 5: exercices de structuration			
Jeu 1: Où est qui? Où est quoi? fixation du lexique de l'album Jeu 2: Cache-cache volets variation sur le pronom complément en relation avec son référent: le/la/les Jeu 3: A la conquête de la lune et du soleil	Cf. descriptif des jeux Cf. descriptif des jeux Cf. descriptif des jeux	Jeu 1: 1-7 Jeu 2: lecture et compréhension du texte lu Jeu 3: lecture et compréhension - des phrases et du texte lu - du rôle de la ponctuation à l'écrit et à l'oral (intonation)	Jeu 1: correspondance entre le mot (signifiant écrit) et son référent-illustration (sens du mot) Jeu 2: correspondance entre un nom et son coréférent pronom complément Jeu 3: la ponctuation et l'intonation
Séquence 6a: leçon de structuration			
Découverte du phonème [e] et de ses différentes graphies présentes dans l'album et le capital-mots des enfants + classement-synthèse Jeu 4: Jeu du panier.	- Tous les référentiels du capital-mots et textes de la classe - Un panier - Une comptine en [e] - Des bandelettes-mots avec ou sans [e] - Des bandelettes vierges pour les propositions des enfants - Un grand panneau pour le classement - Le tableau noir - Des aimants	Séquence 6a: 4	Oral: développement de la conscience phonémique par repérage du phonème [e] à différentes places dans le mot écrit: - Repérer dans le mot les phonogrammes qui correspondent à [e] - Trier et classer les différentes graphies de [e]

Déroulement des activités	Matériel	Stratégies	Apprentissages visés
Séquence 6b: activités de systématisation sous forme de jeux en ateliers			
Jeu 5: la cheminée Jeu 6: le collier Jeu 7: Barnabé l'éléphant Jeu 8: le monstre mangeur de [e] Jeu 9: la sorcière Crotte de nez	Cf. descriptif des jeux	Jeu 1: 3-4 Jeu 2: 3-4-7 Jeu 3: 3-4-7 Jeu 4: 3-4 Jeu 5: 3-3-8	- Lecture de mots et fixation des correspondances grapho-phonétiques découvertes - Retrouver les mots qui contiennent un phonogramme de [e]
Séquence 7: énonciation écrite			
Sujet 1: à partir du poème de Jean JOUBERT (1992) imaginer ce que son personnage favori (de <i>Où es-tu, Lune?</i>) voudrait dessiner sur la lune, avec quoi et quelles couleurs: <i>Je voudrais dessiner sur la lune, avec de l'encre rose et noire, le visage de mon amie</i> J. JOUBERT OU Sujet 2: les enfants sont invités à écrire un texte qui réponde à la question: «Où est passée la lune?»	- Matériel pour dessiner - Référentiels mots et textes de la classe - Texte d'Émile Jadoul. En plus, pour le sujet 1 uniquement: - le texte de Jean Joubert et son illustration: peinture de Matisse - 2 textes fournissant aux enfants un modèle à la troisième personne du sing. Ex: «La sorcière voudrait dessiner sur la lune, avec de la peinture orange et verte, le visage de la citrouille»	1-2-3-(4)-7-8	- Lecture et écriture - Maîtrise de structures syntaxico-sémantiques de plus en plus complexes - Maîtrise du code en général
Séquence 8			
Découverte par hypothèses sur les images de la suite de l'album avec animation marionnettes	- Album - Marionnettes à gaine représentant les personnages de l'album et éléments du décor tirés de l'album (une lune, un soleil, une carte postale)	Lecture par hypothèses sur images et vérification par le texte lu par l'instituteur Transposition de l'histoire sous forme de spectacle de marionnettes à gaine	- Découverte d'un récit par les images - Découverte d'un texte narratif - Partage d'impressions de lecture
Séquence 9: ateliers divers en tournante			
Atelier 1: jeu final (un par classe au choix) Jeu 10: La course à la lune Jeu 11: Pique-lune Jeu 12: A la recherche de la lune: grimpons! Atelier 2: jeu 13: «bandhistoires» (histoires en bande-puzzle à reconstituer en fonction d'indices iconographiques et linguistiques)	Cf. descriptif des jeux Cf. descriptif des jeux	Atelier 1: recours aux référentiels de la classe Atelier 2: idem atelier 1 + structuration du récit	Atelier 1: brassage et fixation du capital-mots et phrases Atelier 2: idem + structuration du récit

Séquence 9: ateliers divers en tournante (suite)			
Atelier 3: lecture partagée d'albums en rapport avec le thème de la lune -adaptation des cercles de lecture (Terwagne, Vanhulle & Lafontaine, 2001) au DI	- Les albums suivants: Emmet, J., Cabban, V., (2001), <i>Une taupe au Clair de Lune</i> , Gründ. Herbauts A., (1998), <i>Que fait la lune la nuit!?</i> , l'école des loisirs, Pastel. Yaccarino D., (2000) <i>Bonne nuit, monsieur nuit</i> , Mijade.	Atelier 3: idem séquence 8	Atelier 3: idem séquence 8 + initiation à l'intertextualité
Atelier 4: création d'un dessin sur base d'un poème et d'une peinture inducteurs (activité réalisée dans la classe où elle n'était pas le sujet de l'énonciation écrite)	- Matériel pour dessiner - Le poème de Jean Joubert cité plus haut et son illustration	Atelier 4: reproduire oralement une structure modèle et l'illustrer	Atelier 4: invention orale d'une poésie par imitation de structure et fixation du contenu par un dessin
Séquence 10: finalisation			
Improvisation avec les marionnettes	- Marionnettes-personnages et éléments du décor	Manipulation des marionnettes	Les enfants racontent l'histoire de l'album

Descriptif des jeux

Nous nous contenterons ici de décrire les différents jeux qui interviennent dans les séquences 5, 6 et 9. Pour ce qui est des autres séquences, l'essentiel de leur déroulement se trouve dans le tableau. Ajoutons cependant que dans les séquences de «décryptage» du texte, le recours à la stratégie de l'analogie constitue le moyen le plus efficace d'intégrer l'usage du code des correspondances dans la recherche de sens (Terwagne, 2000).

Presque tous nos jeux ont été conçus de manière à permettre une autonomie complète des enfants. Notons également qu'ils se fondent généralement sur la coopération plutôt que sur la compétition.

Jeu 1: Où est qui? Où est quoi? (Niveau lexical)

Matériel

- Longue bandelette divisée en cases comportant chacune l'illustration d'un personnage ou d'un élément de l'histoire (plus un personnage-mystère masqué) un cadre coulissant pouvant être déplacé sur chacune des cases, pour encadrer les personnages ou les éléments.

Déroulement

Les enfants piochent une étiquette-mot. Ils doivent lire le mot et déplacer le cadre coulissant sur l'illustration correspondante.

Le premier qui a recadré tous ses mots a droit à l'étiquette-mot du personnage-mystère et déplace le cadre sur ce personnage, qu'il peut alors découvrir: il a gagné!

Jeu 2: Cache-cache volets (Usage des pronoms)

Matériel

- planche de jeu avec les personnages de l'album (seuls ou à plusieurs) pouvant être cachés ou dévoilés par des volets mobiles.

- 3 jeux d'étiquettes-phrases

1° pour fermer les volets (pioche «disparition»)

2° pour ouvrir les volets

3° pour établir la correspondance entre le nom et son corréférent (pronom personnel complément).

Déroulement

L'enfant prend une phrase de la pioche «disparition» (exemple: *Lapin a disparu*). Il doit alors fermer le volet correspondant. Lorsque la première pioche est épuisée, il prend une phrase de la seconde pioche (exemple: *Vite, vite, il faut retrouver Lapin!*) L'enfant doit alors trouver la phrase avec le pronom personnel correspondant (exemple: *Il faut le retrouver!*) et doit ouvrir le volet correspondant (memory). Le groupe a gagné lorsque tous les volets fermés ont été ouverts.

Jeu 3 : À la conquête de la lune et du soleil (Ponctuation)

Matériel

- 2 échelles sans échelons
- Lune
- Soleil
- Étiquettes « point d'interrogation » et « point d'exclamation » et « point »
- phrases affirmatives, interrogatives et exclamatives.

Déroulement

Le jeu se joue en 3D. Au sol, deux échelles sont dessinées, la première mène au soleil, l'autre à la lune. La classe est divisée en deux équipes (lune et soleil). Le jeu consiste à gagner des échelons pour pouvoir gravir les échelles et accéder le plus vite possible à la lune ou au soleil.

Pour gagner des échelons, il faut identifier le signe de ponctuation qui termine des phrases lues par l'institutrice en choisissant la bonne étiquette. L'équipe qui a atteint le plus rapidement le sommet de son échelle a gagné.

Jeu 4 : Le panier (Niveau grapho-phonétique)

Le jeu est utilisé dans la leçon (séquence 6) concernant la découverte du phonème [e] et de ses différentes graphies trouvées dans l'album et dans le capital-mots des enfants (é-er, -ez).

Étape 1

Objectif être capable de dire des mots dans lesquels on entend [e] (discrimination auditive)

Mise en situation

Dans mon grenier, j'ai retrouvé un panier. Je vous l'ai apporté mais ce panier, il est magique, un peu particulier. Quand on va au marché avec ce panier, on ne peut acheter que des mots dans lesquels on entend [e].

Donner un bon exemple, puis un mauvais : le panier s'agite pour manifester son mécontentement.

Activité proprement dite

Connaissez-vous des mots qu'on pourrait acheter avec ce panier, des mots où l'on entend [e] ?

- Faire donner par des enfants des exemples tirés d'abord des prénoms de la classe puis librement et les recopier au fur et à mesure sur des étiquettes que l'on place dans le panier pour vérifier si le mot contient [e].

- Lire une ou plusieurs comptines pour favoriser le repérage du [e] à l'audition. Les enfants sont invités à mettre leur doigt sur le bout du nez chaque fois qu'ils entendent le phonème [e].
- Relire en groupe-classe l'album *Où es-tu, Lune ?* et repérer les mots dans lesquels on entend [e]. Tous ces mots sont recopiés et placés dans le panier.

Étape 2

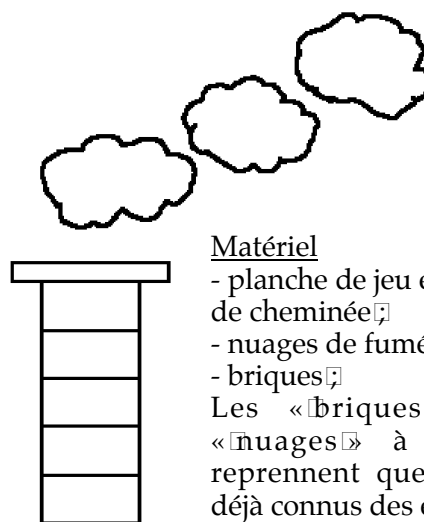
Objectif sensibiliser les enfants aux relations grapho-phonétiques et à la diversité des phonogrammes correspondant à un même phonème.

Déroulement

Au préalable, l'instituteur trie les mots du panier et ne place au tableau que les mots tirés de l'album (les seuls que les enfants puissent lire avec certitude).

- Faire relire les mots un à un et faire déterminer le ou les phonogrammes correspondant au son [e] et les surligner.
- Faire remarquer les différentes graphies et inviter les enfants à faire un classement.
- Faire rechercher dans le capital-mots les mots dans lesquels on entend [e] (vérification par le panier), essayer de repérer la graphie correspondante afin de pouvoir venir classer le mot au tableau.
- Inventer une comptine avec des mots en [e] à partir de « Au marché, avec mon panier, j'ai acheté... ». Les enfants viennent placer des étiquettes-mots sur une affiche avec des mots se terminant par [e] pour créer la comptine. Prévoir une chute... Lecture de la comptine de la classe.

Jeu 5 : La cheminée (Niveau grapho-phonétique)



Matériel

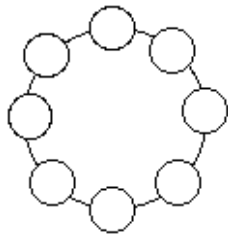
- planche de jeu en forme de cheminée
- nuages de fumée
- briques

Les « briques » et les « nuages » à mots ne reprennent que des mots déjà connus des enfants.
(D'après Winninger, 1992)

Déroulement

Les enfants disposent d'une pioche avec des mots comprenant ou non le son [e]. Ils doivent tous construire leur cheminée rien qu'avec des mots en [e]. Ils ont alors gagné. S'ils le souhaitent, ils peuvent poursuivre le jeu sur le même principe pour faire fumer la cheminée. Le gagnant sera alors celui qui a le plus de nuages de fumée.

Jeu 6 : Le collier
(Niveau grapho-phonétique)

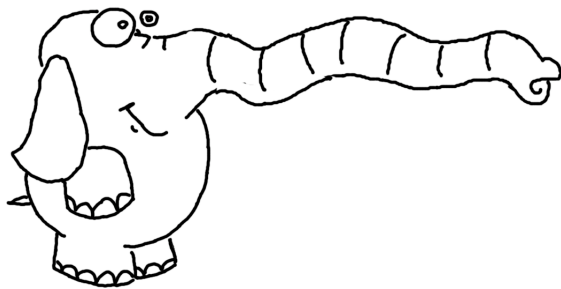
Matériel

- Un plateau de jeu représentant un collier avec des perles vides ☐
- Des perles à mots présentant des mots connus et inconnus des enfants.
(D'après *Winninger, 1992*)

Déroulement

L'enfant dispose d'une pioche avec des perles-pastilles sur lesquelles figurent des mots avec ou sans [e], sur l'autre face, se trouve le référent-image ☐ ce jeu peut donc brasser aussi des mots non connus des enfants. Le jeu est terminé quand le collier est reconstitué grâce à des mots comprenant le son [e].

Jeu 7 : Barnabé, l'éléphant
(Niveau grapho-phonétique)

Matériel

- Un plateau de jeu représentant un éléphant avec une très longue trompe découpée en cases à compléter.
- Une pioche avec des mots connus ou non des enfants et leur référentiel-image.

Déroulement

Même principe que dans le jeu du collier, mais ici il s'agit de faire plaisir à Barnabé en reconstituant sa trompe avec des mots comprenant le son [e]. Barnabé éternue lorsqu'on place sur sa trompe un mot incorrect ! ☐

Jeu 8 : Le monstre mangeur de [e]
(Niveau grapho-phonétique)

Matériel

- Un monstre-boîte avec une tirette qui permet de modifier sa moue (content / fâché) selon le mot ingurgité ☐
- Étiquettes-mots présentant différentes graphies de [e] pour nourrir le monstre (uniquement des mots issus du capital-mots des enfants).

Déroulement

Le principe est toujours le même, mais il faut ici nourrir le monstre pour échapper à sa colère.

Jeu 9 : La sorcière Crotte de nez
(Niveau grapho-phonétique)

Matériel

- Un chapeau magique par joueur ☐
- Trois chaudrons correspondant à différentes graphies de [e] ☐ sur chacun des chaudrons se trouve un dessin ☐
- Un dessin de sorcière masqué par un puzzle ☐
- Étiquettes avec des mots comprenant différentes graphies de [e] et, au verso, une gommette de contrôle pour permettre aux enfants de s'autocorriger..

Déroulement

Les enfants disposent chacun d'un chapeau de sorcière et ont à leur disposition 3 chaudrons correspondant à trois graphies différentes du phonème [e] (-er, -é, -ez). Ils piochent un mot (avec ou sans [e]) dans leur chapeau. Si le mot ne contient pas le phonème [e], la sorcière Crotte de nez marque un point ☐ l'enfant est obligé de soulever une pièce du puzzle-cache. Si le mot contient le phonème [e], c'est l'enfant qui gagne et la sorcière reste cachée si l'enfant parvient à remettre le mot dans le bon chaudron (celui qui correspond aux bons graphèmes de [e]). Les enfants peuvent vérifier eux-mêmes grâce à la gommette placée au verso de l'étiquette-mot ☐ est-elle identique ou non à celle figurant sur le chaudron ? ☐

Jeu 10 : La course à la lune
(Niveau grapho-phonétique)

Matériel

- Plateau de jeu circulaire comportant 5 échelles pour les 5 personnages (de l'album) conduisant au centre du plateau où se trouve l'oiseau et la carte postale de la lune ☐

- Pions-figurines à l'effigie des personnages du livre ☐
- Des bandelettes-phrases (tirées de l'album, du capital des enfants et recomposées).

Déroulement

Les enfants doivent arriver le plus vite possible au centre du plateau de jeu pour pouvoir lire la carte postale. Pour cela, ils doivent lire une à une les bandelettes-phrases de la pioche ce qui leur permet de progresser sur l'échelle. Des jokers ont été prévus (lire des mots).

Jeu 11 ☐ Pique-lune (Niveau phrastique)

Matériel

- Caisse-plateau de jeu dont le fond compartimenté contient soit une pièce d'un puzzle-lune soit une lune triste ou le soleil (avec velcro) ☐ le couvercle de la caisse est percé de trous fermés par un papier de soie ☐ chaque trou correspond à un compartiment ☐
- Des « piques » à l'effigie des différents personnages de l'album et terminées par un velcro ☐
- Le puzzle-lune à reconstituer ☐
- Des bandelettes-phrases ☐

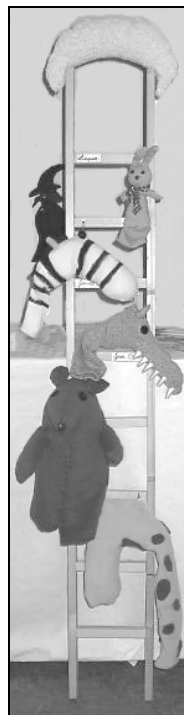
Déroulement

Les enfants piochent des phrases à lire. S'ils savent lire leur phrase, ils ont le droit de percer un des trous avec leur pique et de pêcher (grâce au velcro) le morceau de lune qui se trouve dans le compartiment. Le but est donc que les enfants reconstituent ensemble la lune.

Jeu 12 ☐ À la recherche de la lune ☐ grimpons ☐ (Niveau phrastique)

Matériel

- Une échelle en bois ☐
- 5 marionnettes-personnages placées sur différents échelons ☐
- 1 puzzle-lune ☐
- Des bandelettes-phrases ☐
- Une lune en tissu.



Déroulement

L'enfant pioche une phrase. Il la lit et il doit la jouer à l'aide des marionnettes.

Exemple ☐ l'enfant tire la phrase *Lapin court dire à Gros Ours* ☐ « On a retrouvé la lune ☐ » Il doit prendre alors la marionnette Lapin, rejoindre Gros Ours et dire « On a retrouvé la lune ☐ » S'il réussit, il a gagné un morceau de lune.

Quand la lune (puzzle) est reconstituée, la lune en tissu apparaît au sommet de l'échelle.

Remarque ☐ ce jeu permet de travailler également l'expression à travers l'intonation indiquée par la ponctuation.

Jeu 13 ☐ Les « bandhistoires » (Niveau phrastique et structuration du récit)

Matériel

- 4 « bandhistoires » (procédé adapté des Bandimages de Hérion S.A.) inspirées de l'album - voir figure 1 ☐
- Deux avec des bulles blanches identiques (pour que les enfants n'utilisent pas la forme des bulles comme indice déterminant) ☐
- Deux avec le texte narratif coupé au milieu des mots et des images.

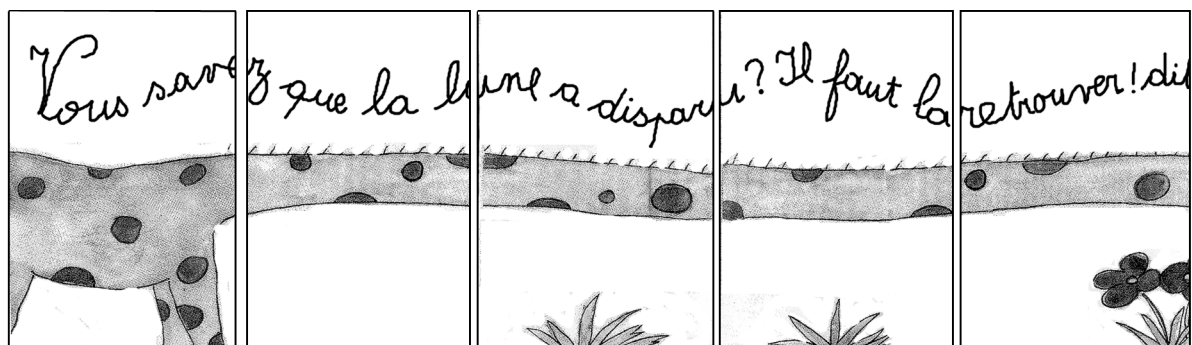
But

Reconstituer les histoires-puzzles.

CONCLUSION

Selon Chauveau (1994), le processus d'acquisition de la lecture-écriture comporte trois dimensions ☐

- entrer dans le système écrit (découverte des règles et du fonctionnement de notre code) ☐



- entrer dans la culture écrite □ s'approprier les pratiques culturelles de l'écrit (lire pour se distraire, s'informer...), développer des pratiques diversifiées de l'écrit □
- entrer dans un réseau d'apprentissage de l'écrit □ interagir et coopérer avec des partenaires de lecture-écriture.

Nous pensons que notre projet, par sa spécificité, a permis de mettre en œuvre ces trois volets qui composent l'acte de lire. Nous laisserons le mot final à un enfant d'une des classes où nous avons expérimenté les activités □

- *Vous revenez encore demain ? □*
- *Pourquoi ? □*
- *J'ai bien aimé jouer.*
- *Pourquoi as-tu bien aimé jouer ?*
- *Parce que j'ai appris à lire.*

Livres de jeunesse

- Emmet, J., Cabban, V., (2001), *Une taupe au Clair de Lune*, Gründ.
- Herbauts A., (1998), *Que fait la lune la nuit ?*, l'école des loisirs, Pastel.
- Jadoul, E. (2001) *Où es-tu, Lune ?*, Paris, l'école des loisirs, Pastel.
- Joubert, J. (1992), *Poèmes de la lune et de quelques étoiles*, Paris, l'école des loisirs.
- Yaccarino D. (1998), *Bonne nuit, monsieur nuit*, Mijade.

Bibliographie

- Bouchard, M.-J. (1991), *Apprendre à lire comme on apprend à parler*, Paris, Hachette Education, Pédagogie pour demain.
- Boussion, J., Schöttke M., Tauveron, C. (1998), *Apprendre à lire-Bâtir une culture au CP (une année de lecture)*, Paris, Hachette Education, Pédagogie pratique à l'école, 1998.
- Chauveau, G., Rémond, M., Rogovas-Chauveau, E. (sous la direction de), (1993), *L'enfant apprenti lecteur*, INRP, L'Harmattan, CRESAS N°10.
- Chauveau, G., Rogovas-Chauveau, E. (1994), *Les chemins de lecture*, Tournai, Magnard.

- Chauveau, G. (1997), *Comment l'enfant devient lecteur*, Paris, Retz.
- Chauveau, G. (sous la direction de), (2001), *Comprendre l'enfant apprenti lecteur*, Paris, Retz. CRDP Poitou-Charentes, *L'album source d'apprentissage* (Tome 1 et 2).
- Dahl, K.L., Scharer, P.L., Enseignement et apprentissage des correspondances dans des classes de *langage entier* □ nouvelles données fournies par la recherche in *Caractères*, 2, 2000.
- Giasson, J. (1997), *La lecture. De la théorie à la pratique*, Bruxelles, De Boeck, Outils pour enseigner.
- Jolibert, J. – Groupe de recherche d'Ecouen, (1991-1994), *Former des enfants lecteurs de textes*, Paris, Hachette Education, (Tome 1 et 2).
- Pasa, L., Fijalkow, J., Didactique de l'écrit □ simplifier la langue ou la présenter dans sa complexité ? in *Caractères*, 2, 2000.
- Stoecklé, R. (1994), *Activités à partir de l'album de fiction*, Paris, l'école
- Terwagne, S., Giot, B., Godenir, A., Massoz, D. (1990), *Lire en première année. Séquences d'apprentissage pour les premiers mois*, SPE, ULG.
- Terwagne, S., Godenir, A. (1993), *Au pied de la lettre*, SPE, ULG.
- Terwagne, S. (2000) Apprendre à lire □ la réconciliation du son, de la lettre et du sens in *Caractères*, 2.
- Terwagne, S., Vanhulle, S., Lafontaine, A. (2001), *Les cercles de lecture □ interagir pour développer ensemble des compétences de lecteur*, Bruxelles, De Boeck, Savoirs en pratique.
- Tisset, C. (1994), *Apprendre à lire au cycle 2*, Paris, Hachette Education, Pédagogies pour demain.
- Tisset, C., Léon R. (1992), *Enseigner le français à l'école*, Paris, Hachette Education, Pédagogies pour demain.
- Winninger, M.-L. (1992), *Jeux de sons et de lecture*, Paris, Retz.

Figure 1 : Bandhistoire

