



GUIDE D'UTILISATION DES ÉTIQUETTES DE LETTRES ET DE SONS

Grande section du préscolaire
et première année du primaire

Septembre 2023

© UNESCO 2023



Œuvre publiée en libre accès sous la licence Attribution-ShareAlike 3.0 IGO (CC-BY-SA 3.0 IGO) (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/igo/>). Les utilisateurs du contenu de la présente publication acceptent les termes d'utilisation de l'archive ouverte de l'UNESCO (<https://fr.unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-fr>).

Les désignations employées dans cette publication et la présentation des données qui y figurent n'impliquent de la part de l'UNESCO aucune prise de position quant au statut juridique des pays, territoires, villes ou zones, ou de leurs autorités, ni quant au tracé de leurs frontières ou limites. Les idées et les opinions exprimées dans cette publication sont celles des auteurs ; elles ne reflètent pas nécessairement les points de vue de l'UNESCO et n'engagent en aucune façon l'Organisation.

Remerciements

L'équipe UNESCO tient à adresser ses remerciements à tous ceux qui ont participé à la création de ce guide.

Nous présentons nos sincères remerciements au consultant chargé de rédiger ce guide, Abdou FALL pour son implication et son travail de qualité.

Nous saluons également le Directeur du Bureau régional multisectoriel de l'UNESCO pour l'Afrique de l'Ouest à Dakar, Dimitri SANGA, pour son appui et son soutien dans la mise en œuvre du projet Ressources éducatives ainsi que le Chef du secteur Éducation, Guillaume HUSSON.

Un très grand merci aux points focaux nationaux, Alioune Badara DIOP pour le Sénégal avec la participation de Bineta Ba KA, Dianka SANOH pour la Guinée, Issa BACHAROU pour le Niger, Dometo Komi GBOKPA pour le Togo, Pierre CHANOU pour le Bénin, François COMPAORÉ pour le Burkina Faso et Madingue ROYOUOTA pour le Tchad.

Mention à l'équipe du projet Ressources éducatives qui coordonne la mise en œuvre et le suivi depuis Dakar : le Responsable principal du projet Youssouf OUATTARA, la Responsable projet communication Léonie MARIN, la Responsable adjointe Chloé GILOT et la Coordinatrice de programme Mariama SAGNA.

Mise en page et illustrations : Céline Lequeux - <https://www.celinelequeux.com/>

Sommaire

Sigles et acronymes	4
Glossaire	4
Avant-propos	6
1. PRÉSENTATION ET MODE D'UTILISATION DU GUIDE	8
2. ORIENTATIONS GÉNÉRALES	10
2.1 Fondements théoriques	11
2.1.1 Compétences à développer	11
2.1.2 Caractéristiques du public cible	12
2.2 Fonction des étiquettes	13
2.3 Présentation de la liste de lettres/sons choisis	13
2.4 Distribution des étiquettes	17
2.4.1 Pour les 26 lettres de l'alphabet	17
2.4.2 Pour les autres graphèmes	18
2.4.3 Configuration du kit	18
3. EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE DES ÉTIQUETTES	20
3.1 Objectifs des activités de prélecture et de lecture	21
3.1.1 En grande section	21
3.1.2 En première année du primaire	21
3.2 Démarche possible en prélecture et en lecture	22
3.3 Activités et jeux portant sur les consciences phonologique et alphabétique	23
3.3.1 Activités autour de l'alphabet	23
3.3.2 Activités autour des phonèmes	36
3.3.3 Activités autour de la combinatoire	49
ANNEXES	62
Bibliographie	67

LISTE DES ACRONYMES

AFD	Agence française de Développement
CGP	Correspondance graphophonologique
CONFEMEN	Conférence des Ministres de l'Éducation des États et gouvernements de la Francophonie
FLS	Français Langue seconde
PASEC	Programme d'Analyse sectorielle des Systèmes éducatifs de la CONFEMEN
SNERS	Système national d'Évaluation des Rendements scolaires
UNESCO	Organisation des Nations unies pour l'éducation, la science et la culture

GLOSSAIRE

Alphabet

Système de signes graphiques, disposés dans un ordre conventionnel, et servant à transcrire les sons d'une langue ; ensemble de ces signes.

Code alphabétique

Ce concept est à distinguer de celui de principe alphabétique. Le code alphabétique désigne l'ensemble des correspondances phonèmes/graphèmes pour une langue donnée. Le code alphabétique est dit parfaitement transparent lorsque chacun des phonèmes d'une langue est transcrit par un seul graphème (ex. l'italien). Le français est à un niveau intermédiaire de transparence car certains de ses phonèmes sont transcrits par plusieurs phonèmes (ex. /k/ est transcrit par « c », « q » ou « qu »). Plus le code alphabétique d'une langue est transparent plus l'apprentissage de la lecture dans cette langue est facile.

Conscience phonémique

Elle est la capacité d'identifier et de manipuler les sons/phonèmes à l'intérieur d'une syllabe ou d'un mot. Elle fait partie de la conscience phonologique.

Conscience phonologique

Elle est définie comme la connaissance consciente et explicite que les mots du langage sont formés d'unités plus petites, à savoir les syllabes et les phonèmes. C'est un ensemble d'habiletés de manipulation de l'aspect phonologique du langage oral. Au-delà des phonèmes, les activités de conscience phonologique comprennent la manipulation des rimes, des mots

Correspondance graphophonologique (CGP)

Elle consiste en l'identification claire d'un ensemble de relations entre des phonèmes (sons) et des graphèmes (lettres). Les activités d'entraînement relatives à la CGP permettent à l'apprenant de découvrir que chaque phonème (son) est transcrit par un ou plusieurs graphèmes (lettres ou groupes de lettres).

Déchiffrage

Déchiffrer, c'est reconnaître et identifier les lettres, les syllabes et les mots, en établissant une correspondance entre la lettre et sa prononciation (graphème/phonème). Le déchiffrage ne garantit pas pour autant une lecture fondée sur la compréhension. Lire ne signifie pas uniquement savoir déchiffrer, car on peut déchiffrer des mots sans les comprendre (« oralisation »). Le déchiffrage est cependant une activité nécessaire qui doit être développée et automatisée en même temps que la saisie du sens et la compréhension des mots et des textes déchiffrés.

Décodage

En lecture, le décodage consiste en la capacité d'utiliser le code alphabétique (sons des lettres, combinatoires, marques grammaticales) pour lire un texte et en arriver au sens.

Graphème

La plus petite unité distinctive de l'écriture qui représente un phonème. Il peut s'agir d'une seule lettre, comme a, t, i, v, r, p, s, ou de plusieurs lettres comme au, ai, ch, ph, qu.

Identification de mots

C'est l'habileté à lire de façon spontanée des mots familiers. Elle va au-delà de la reconnaissance de mots car elle intègre aussi le sens du mot.

Phonème

Il est l'unité minimale de son dans une langue donnée. C'est la plus petite unité fonctionnelle du langage.

La langue française est formée de 36 sons. Certains mots ne comptent qu'un seul phonème (ex. « où »). La plupart des mots, cependant, comptent plus d'un phonème.

Le mot « ma », par exemple compte deux phonèmes, /m/ et /a/, le mot « fil » en compte trois, /f/, /i/ et /l/.

Il arrive qu'un phonème soit représenté par plus d'une lettre et cela diminue la transparence de la langue (ex. /k/ c, q, qu).

Principe alphabétique :

Les langues du monde sont transcrites selon deux principes :

- Dans le principe idéogrammique, l'écrit représente l'idée que l'on veut exprimer (c'est le cas des idéogrammes chinois, qui symbolisent des notions) ;
- Dans le principe alphabétique, ce que l'on écrit représente les sons des mots, plus ou moins fidèlement. Le français et toutes nos langues nationales utilisent à l'écrit ce principe alphabétique, même si elles utilisent un codage alphabétique différent.

L'apprenant(e) découvre ce principe quand il/elle apprend à lire pour la première fois. Quand il/elle lit dans une autre langue, il n'a pratiquement pas besoin de refaire cet apprentissage.

Rime

Présence de sons identiques à la fin de mots différents.

Les activités d'entraînement permettant la sensibilisation aux rimes mettent en évidence les différences et les ressemblances entre les sons.

Scander

C'est l'activité consistant à battre le rythme (les syllabes) en faisant un geste ou un mouvement tel que frapper des mains, sauter dans des cerceaux, etc.

Syllabe

Unité phonétique, son ou groupe de sons qu'on prononce par une seule émission de voix. Exemple : croi /se / ment. Quand on parle, on fait travailler les muscles de l'appareil vocal dans une suite d'efforts d'articulation et de mouvements de relâchement.

La syllabe est une unité articulatoire avec attaque (ça commence comme) et rime.

La **syllabe orale** est un phonème ou groupe de phonèmes que l'on prononce d'une seule émission de voix.

Exemple : lec/tur' 2 syllabes orales.

La **syllabe graphique** est un découpage que l'on fait à l'intérieur d'un mot, comme si tout se prononçait.

Exemple : é/cri/tu/re 4 syllabes écrites.

NB : Les syllabes orales ne correspondent pas toujours aux syllabes écrites :

Exemple : /é/col/ 2 syllabes orales - /é/co/le/ 3 syllabes écrites.

AVANT-PROPOS

Les évaluations effectuées dans le cadre du Programme d'analyse des systèmes éducatifs de la CONFEMEN (PASEC) ainsi que celles réalisées par les pays, à l'image du Système national d'Évaluation des Rendements scolaires (SNERS) au Sénégal, continuent de révéler la faiblesse des acquis d'apprentissage chez de nombreux élèves. En effet, le rapport du PASEC montre qu'en 2019, 27% des élèves des quatorze (14) pays concernés par l'étude, « éprouvent de grandes difficultés dans le déchiffrage de l'écrit et l'identification graphophonologique (lettres, syllabes, graphèmes et phonèmes). » Cette faiblesse en français, discipline instrumentale et médium d'enseignement-apprentissage est, ipso facto, handicapante pour la poursuite de la scolarité de ces élèves.

Face à cette situation, l'UNESCO, en partenariat avec l'Institut français, a décidé d'apporter son appui à quinze pays d'Afrique subsaharienne. Cela se fait dans le cadre du *projet d'Appui à la production et à la diffusion des ressources éducatives pour les élèves et les établissements du primaire et du secondaire d'Afrique subsaharienne francophone*. Le projet, initié et financé par l'Agence française de développement (AFD), comprend trois composantes : i) le renforcement des stratégies et politiques de production des ressources éducatives, ii) le renforcement de la production et la diffusion des ressources éducatives par les pays ; iii) le soutien au développement d'un environnement lettré par la lecture et la promotion de la littérature de jeunesse.

Les pays ciblés dans un premier temps sont ceux qui, selon les résultats de l'évaluation du PASEC 2019, présentent le plus grand nombre d'élèves rencontrant des difficultés de déchiffrage de l'écrit et d'identification graphophonologique.

L'appui de l'UNESCO consiste à promouvoir la production de supports pour soutenir l'apprentissage de la lecture par les élèves à travers des activités pratiques d'apprentissage permettant le renforcement de la reconnaissance et de l'identification graphophonologique (lettre, syllabe, graphème, phonème).

La pertinence d'un tel projet est fondée par les résultats de recherches ayant démontré l'importance du développement de la conscience phonologique chez le jeune enfant. Autrement dit, « le niveau de conscience phonologique manifesté par l'enfant au début de l'apprentissage de la lecture constitue l'un des déterminants essentiels de son succès ou de son échec dans cet apprentissage » (Stanke, Adams, 1990 ; Stanovich, 1986).

Le présent guide qui constitue un extrait important dudit projet se présente comme un outil didactique majeur dont la vulgarisation et la mise en œuvre pourraient contribuer à améliorer les enseignements- apprentissages fondamentaux portant sur le code et la littératie initiale. L'invité est ainsi faite à tous les futurs utilisateurs d'en faire un bon usage et de veiller à sa préservation.



Chapitre 1

Présentation et mode d'utilisation du guide



Le présent guide d'utilisation est destiné aux enseignant(e)s de la grande section du préscolaire et de la première année du primaire¹ en vue de leur faciliter la mise en œuvre des activités d'enseignement et d'apprentissage de la lecture utilisant les étiquettes produites.

Le guide est structuré en deux grandes parties : une partie à caractère plutôt théorique et une deuxième partie à dominante pratique.

La première partie traite des orientations générales permettant de faire comprendre en quoi le matériel produit peut contribuer à améliorer les apprentissages en lecture par le développement de la conscience phonologique au sens large et de la conscience alphabétique. Dans cette partie, la liste des lettres/sons étiquetés est également présentée de même que la configuration des cartes dans chaque kit.

La partie pratique donne des indications sur l'exploitation pédagogique des étiquettes. Elle offre aux utilisateurs et utilisatrices des ressources pouvant être exploitées au cours des leçons de prélecture ou de lecture ainsi que dans des activités routinières quotidiennes sur l'alphabet, sur les sons et sur la combinatoire. Elle renferme surtout des fiches proposant des activités concrètes autour de l'alphabet, des phonèmes et de la combinatoire pour faciliter notamment :

- la reconnaissance de la différence entre les lettres majuscules et les lettres minuscules en écriture script et cursive ;
- l'utilisation des stratégies de lecture reposant sur les correspondances sons-graphies ;
- la combinaison des lettres pour former des syllabes et des mots.

Les activités retenues sont pour la plupart présentées suivant une approche ludique. C'est ainsi que chaque catégorie étudiée est suivie de fiches pédagogiques proposant une progression du déroulement de chaque jeu.

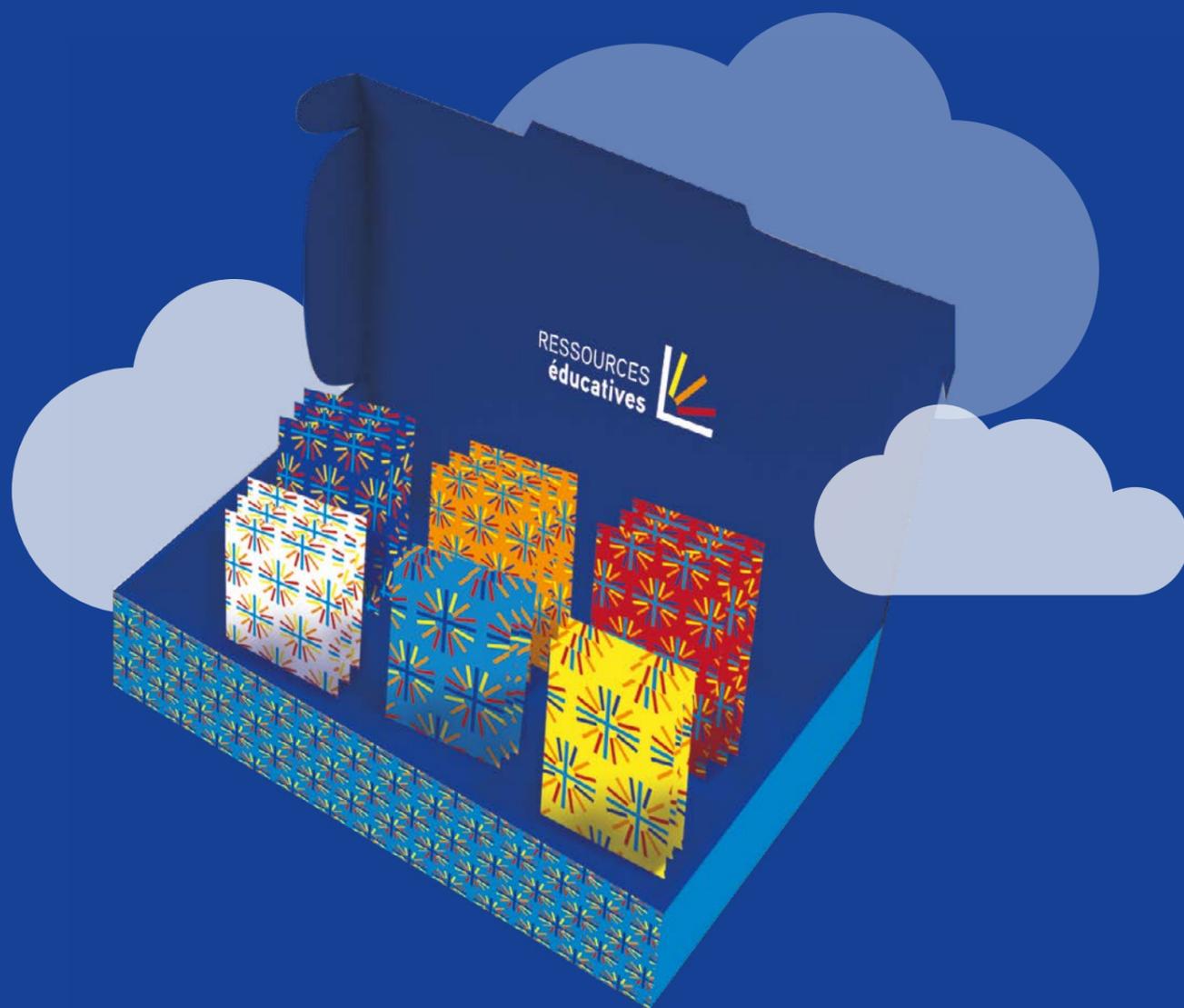
En annexe, sont proposées un ensemble d'activités favorisant le décodage et une variété de comptines sur l'alphabet et les différents sons de la langue française.

Tel est résumé le contenu du guide qui se veut un outil d'appoint à l'activité pédagogique des enseignant(e)s qui y trouveront également des éléments précieux de renforcement de leurs capacités pour la mise en œuvre des activités ciblées.

1. Le terme « primaire » a été choisi dans un souci d'inclure tous les pays cibles du projet Ressources éducatives. L'équipe de rédaction n'est pas sans savoir que des particularités nationales existent dans l'appellation de ce cycle (ex : enseignement fondamental, enseignement élémentaire, etc.). Le choix a ici été fait dans le but d'englober l'ensemble des pays sous une même appellation générique.
2. Voir glossaire

Chapitre 2

Orientations générales



Les orientations générales permettent de rappeler, d'une part, les fondements théoriques qui éclairent les options en fonction des compétences à développer et, d'autre part, la fonction des étiquettes dans le processus d'apprentissage de la lecture.

2.1 Fondements théoriques

L'option prise dans cette section est de présenter les compétences à développer en précisant les composantes ainsi que les caractéristiques du public cible.

2.1.1 Compétences à développer

La lecture est une activité complexe comprenant plusieurs composantes devant être exploitées en symbiose pour favoriser la fluidité et la compréhension ; cela se fera d'abord par l'automatisation de l'identification des mots grâce à la maîtrise du code de la langue écrite.

Le Guide d'orientation à l'approche bi-plurilingue de la lecture-écriture, conçu dans le cadre de l'initiative *École et Langue nationale en Afrique (ELAN)* (Mai 2013), offre des repères pour suivre l'évolution des compétences des élèves dans ce domaine. Dans l'extrait ci-dessous, des précisions sont apportées sur les constituants de quelques composantes de la lecture-écriture.

Domaines ou champs de compétence	Composantes	Ressources (savoir/savoir - faire) L'élève sera capable de :
1. Outils de la langue.	1.1. Acquérir l'alphabet.	Identifier toutes les lettres de l'alphabet, en majuscules et en minuscules, et dans différents contextes des mots et des textes.
	1.2. Développer la conscience phonémique.	Associer chaque lettre au son qu'elle représente. Identifier un son dans un mot, dans une syllabe. Distinguer deux sons voisins dans des positions différentes dans le mot. Remplacer, retrancher un son dans un mot donné. Identifier à l'oral les mots ayant le même son initial. Identifier à l'oral les mots qui riment. Réunir des sons prononcés à l'oral pour former un mot, par exemple : /p/ +/a/ + /t/ =patte. Utiliser les associations lettres/sons pour déchiffrer les mots simples.
	1.3. Développer la conscience syllabique.	Décomposer en syllabes un mot prononcé à l'oral ; compter le nombre de syllabes. Réunir des syllabes prononcées pour former un mot, par exemple : /ma/ +/tin/ =matin. Remplacer, retrancher une syllabe dans un mot donné.

Le matériel produit, permet de pratiquer des jeux pour asseoir notamment la conscience phonologique. Les manipulations d'étiquettes permettent aussi de faciliter l'appréhension du principe alphabétique et le développement de la conscience alphabétique aboutissant à la maîtrise du code alphabétique.

Le principe alphabétique s'identifie au fait que les caractères du système d'écriture, les lettres, « correspondent, soit isolément soit groupées, à des entités phonologiques abstraites que l'on appelle les phonèmes ».³ Il est le principe de la correspondance entre l'oral et l'écrit : il repose sur le codage des phonèmes (sons) grâce aux lettres de l'alphabet.

Au préscolaire, les objectifs recherchés sont prioritairement la prise de conscience des réalités sonores de la langue et la découverte du fonctionnement du code écrit.

Lors de la première année du primaire, la compréhension du codage alphabétique des mots est une condition *sine qua none* pour atteindre l'objectif d'identification desdits mots. Ainsi, la compréhension du principe qui gouverne le codage de la langue écrite se construit progressivement depuis l'école maternelle. L'objectif d'apprentissage « maîtriser les correspondances graphophonologiques » qu'on retrouve dans beaucoup de programmes nationaux, concerne justement les opérations faites pour étudier les phonèmes, les graphèmes et leurs différentes combinaisons.

La conscience phonologique est définie comme la connaissance consciente et explicite que la parole est formée d'unités sonores abstraites : syllabes, rimes, phonèmes. Elle se développe en manipulant les différents composants phonologiques (rimes, syllabes, phonèmes) en les localisant, supprimant, substituant, inversant, ajoutant, combinant, etc.

La conscience phonémique est le niveau d'abstraction de la conscience phonologique le plus élevé : c'est la capacité à analyser les phonèmes (les sons), à les manipuler, à les combiner, etc.

2.1.2 Caractéristiques du public cible

Les supports produits sont à destination des apprenant(e)s de la grande section du préscolaire et de la première année du primaire dont l'âge est compris entre 5 et 6 ans. Il s'agit donc d'enfants dont les caractéristiques psychologiques (aspect égocentrique ayant pour conséquences de jouer sur la taille et les images) et sensori-motrices (l'ouïe, la vue) sont déterminantes dans la compréhension. Ils sont au début du stade des opérations concrètes et ils auront besoin de supports physiques. Compte tenu des caractéristiques de la cible, une approche ludique est donc privilégiée pour motiver davantage les apprenant(e)s dans le maniement des étiquettes pouvant permettre des activités de discrimination auditive et visuelle. Les activités d'apprentissage sont ainsi transformées en activités attrayantes.

En effet, le jeu permet aux enfants de cet âge surtout, d'apprendre en s'amusant. Les étiquettes-lettres doivent donc participer à développer une fonction « érotique » constituant une bonne dynamique de l'action. Apprendre, n'est-il pas, comme le suggère Freud, « investir du désir dans un objet de connaissance » ? Par le jeu, l'enfant exerce sa mémoire sensorimotrice et affective, acquiert des connaissances, structure sa pensée et élabore sa vision du monde pour s'approprier la réalité.

3. Alain Bentolila « Apprendre à lire » (Observatoire national de la lecture.)

2.2 Fonction des étiquettes

Les étiquettes sont des cartes de lettres sur lesquelles sont écrits des graphèmes simples et complexes du français. Conformément aux orientations qui précèdent, ces étiquettes devront permettre d'enseigner de manière explicite les correspondances entre les graphèmes (les lettres) et les phonèmes (les sons) ainsi que la combinatoire.

Pour ce faire, les étiquettes devront faciliter, pour les apprenant(e)s, la reconnaissance visuelle des signes du code alphabétique et l'établissement de liens entre les lettres et les sons, l'identification du lien entre oral et écrit s'acquérant à l'aide de différentes manipulations des correspondances graphèmes-phonèmes.

Les étiquettes devront aussi faciliter l'établissement de combinaisons et leur verbalisation ainsi que le déchiffrement/décodage de mots écrits avec des lettres déjà étudiées.

Les activités à mener en grande section du préscolaire et en première année du primaire devront contribuer à la matérialisation des fonctions ainsi définies.

2.3 Présentation de la liste de lettres/sons choisis

Dans les correspondances graphophonologiques du français, chaque lettre ou groupe de lettres correspond à un phonème. Ce phénomène est plus simple avec les voyelles : le phonème s'entend et correspond directement à une lettre (a, o, e, i, u) ou à un groupe de lettres (an, au, etc.). En ce qui concerne les consonnes (du latin *consonus*, qui sonne avec), les phonèmes qui correspondent à la plupart d'entre elles (les occlusives) ne s'entendent pas isolément. Seuls certains, comme « ch », correspondant aux constructives peuvent se prononcer de manière isolée.

Par ailleurs, pour que les apprentis lecteurs comprennent facilement le principe alphabétique (des suites de lettres correspondant à des phonèmes élémentaires qui s'assemblent pour former des syllabes), il faut leur faire apprendre en premier les consonnes dites « continues » ou « constructives » qui peuvent se prononcer même en l'absence de voyelle. Il s'agit des consonnes liquides comme « r » ou « l », des nasales comme « m » ou « n » ou des fricatives telles que « s », « f », « v », « j », « ch » ou « z ». Les étiquettes portant les consonnes continues seront prioritairement étudiées avant celles portant les consonnes occlusives (comme 'p', 't', 'k', 'b', 'd', ou 'g'). En effet, il est plus facile d'expliquer aux enfants de la grande section du préscolaire et de la première année du cycle primaire que « s » suivie de « i » se lit /si/ on « entend » le son /sss/ suivi du « i » que de leur expliquer que « b » suivie de « a » se lit /ba/et non /bea/.

Les premières lettres à étudier sont donc les 26 lettres de l'alphabet présentées dans l'ordre alphabétique. Elles correspondront donc aux 26 premières étiquettes.

Notons que ces étiquettes qui seront utilisées pour apprendre l'alphabet seront réutilisées également dans la partie « phonologie » (étude des lettres/sons après celle de l'alphabet) et permettront de développer la conscience syllabique et phonémique.

Une fois les unités de l'alphabet mises en étiquettes, une progression rationnelle doit déterminer l'ordre d'apprentissage des différents graphèmes du français en grande section de maternelle et en première année du primaire. Les graphèmes sont des lettres simples ou des combinaisons de lettres qui correspondent aux phonèmes qu'ils permettent de « visualiser ». La progression rationnelle commande

d'étudier prioritairement certains graphèmes, soit parce qu'ils sont plus fréquents soit parce que leur correspondance avec un phonème est absolument régulière car ils s'écrivent toujours de la même manière. Cette progression est fondée sur un compromis entre plusieurs faits linguistiques pouvant influencer l'apprentissage de la lecture-écriture.

Ainsi pour la partie « phonologie », il faut enseigner les correspondances graphèmes-phonèmes les plus fréquentes, c'est-à-dire celles qui permettront aux enfants de lire le plus grand nombre de mots.

Les correspondances graphèmes-phonèmes seront présentées et mises en ordre dans les étiquettes en fonction de leur régularité statistique, celles qui sont les plus régulières apparaîtront en premier. En guise d'illustration, comme « t » se prononce presque toujours /t/, il apparaîtra avant « c » qui se prononce tantôt /k/ et tantôt /s/ selon le contexte.

Certains graphèmes complexes, composés de plusieurs lettres, correspondent à un seul phonème. C'est le cas de « au », « in », « ou », « ch », « gu », « eau », etc. Certains de ces graphèmes complexes sont très fréquents et leur étude doit être programmée assez tôt dans la progression pédagogique. Sur les étiquettes, ces graphèmes se présenteront en une seule entité graphique pour faire percevoir aux élèves l'inséparabilité des lettres qui les composent.

Notons aussi que les enfants de la grande section du préscolaire et de la première année du primaire peinent à discriminer les lettres en miroir comme « b » et « d » ou « p » et « q ». Ils ont tendance à les prendre comme deux entités identiques mais prises sous des angles différents. De surcroît, ces lettres ont des prononciations voisines parce qu'ils ne se distinguent que d'un seul trait phonétique. Pour aider l'apprenti lecteur débutant à distinguer ces paires de lettres, il faut les lui faire étudier successivement dans une approche contrastive en lui expliquant que ces lettres se prononcent différemment et s'écrivent différemment, avec des gestes différents (« b » avec la panse à droite et « d » avec la panse à gauche, par exemple).

Enfin, signalons que les programmes d'étude du Niger, du Togo, du Sénégal, de la Guinée, du Burkina Faso, du Mali, de la Côte d'Ivoire, de Madagascar et du Tchad ont été analysés pour aller vers une synthèse des graphèmes qui y sont étudiés en grande section du préscolaire et en première année du primaire. Certains de ces pays programment l'étude des 36 phonèmes du français sur deux ans alors que des pays comme le Niger les étudient en une année seulement. L'option prise pour alimenter les kits d'aide à l'apprentissage de la lecture a été de prendre en compte ces différentes approches pour permettre à tous les pays « minimalistes » comme « maximalistes » de s'y retrouver.

Tableau des lettres et sons choisis

N°	Lettres/sons	Valeur phonologique	Arguments
1.	A/a	/a/	Lettres à acquérir d'abord dans l'ordre comme unités de l'alphabet, puis, le cas échéant comme élément de la phonologie française. NB : Les lettres écrites dans les deux cases sont à étudier sur les deux registres.
2.	B/b	/b/	
3.	C/c	/k/ ou /s/	
4.	D/d	/d/	
5.	E/e	/œ/	
6.	F/f	/f/	
7.	G/g	/g/ ou /ʒ/	
8.	H/h	Lettre muette	
9.	I/i	/i/	
10.	J/j	/ʒ/	
11.	K/k	/k/	
12.	L/l	/l/	
13.	M/m	/m/	
14.	N/n	/n/	
15.	O/o	/o/	
16.	P/p	/p/	
17.	Q ² /q	-	
18.	R/r	/r/	
19.	S/s	/s/ ou /z/	
20.	T/t	/t/	
21.	U/u	/y/	
22.	V/v	/v/	
23.	W/w	/w/	
24.	X/x	/ks/ ou /gz/	
25.	Y/y	/j/ ou /i/	
26.	Z/z	/z/	

5. « Q » sera étudiée comme unité de l'alphabet et non comme élément de la phonologie. Pour la partie relevant de la phonologie, on visera le graphème complexe « qu ».

27.	É	/e/	Voyelle orale représentée par un graphème simple (monogramme).
28.	È	/ɛ/	
29.	Ê	/ɛ̃/	
30.	et	/e/	Voyelle orale représentée par un graphème à deux lettres (digramme).
31.	Ai	/ɛ/	
32.	Ei	/e/	
33.	Qu	/k/	Graphème complexe représentant une consonne occlusive correspondant à un seul phonème.
34.	Gu	/g/	Graphème complexe représentant une consonne occlusive correspondant à un seul phonème.
35.	Gn	/ŋ/	Graphème complexe représentant une consonne correspondant à un seul phonème.
36.	Ph	/f/	Graphème complexe représentant une consonne correspondant à un seul phonème.
37.	Au	/c/	Voyelle orale représentée par un graphème à deux lettres (digramme) et équivalent à « o ».
38.	Eau	/c/	
39.	Eu	/ø/	Voyelle orale représentée par un graphème à deux lettres (digramme).
40.	Œu		Voyelle orale représentée par un graphème à trois lettres.
41.	On	/õ/	Voyelles nasales orales représentées par un graphème à deux lettres (digramme) à mode articulaire assez complexe.
42.	Om	/õ/	
43.	An	/ã/	
44.	En	/ã/	
45.	Am	/ã/	
46.	Em	/ã/	
47.	In	/ɛ̃/	Voyelles nasales orales représentées par un graphème à deux lettres (digramme) à mode articulaire assez complexe.
48.	Im	/ɛ̃/	
49.	Ain	/ɛ̃/	
50.	Aim	/ɛ̃/	
51.	Ein	/ɛ̃/	
52.	Ch	/ʃ/	Graphème complexe représentant une consonne fricative chuintante correspondant à un seul phonème inexistant dans la quasi-totalité des langues africaines des pays bénéficiaires.

2.4 Distribution des étiquettes

Le choix du nombre d'étiquettes par lettre s'est basé essentiellement sur la fréquence⁶. En effet, les lettres les plus fréquentes, selon *l'Analyse des fréquences en français (apprendre-en-ligne.net)*, se sont vues attribuer le plus d'étiquettes (e, a, s, i, n et t). En revanche, celles qui ont une fréquence plus faible sont représentées par une seule étiquette par type d'écriture : majuscule script, majuscule cursive, minuscule script, minuscule cursive (z, w, v, x, q, k, h, g, b).

2.4.1 Pour les 26 lettres de l'alphabet.

Pour les 26 lettres de l'alphabet, on a 202 étiquettes pour les élèves qui se distinguent par les différentes formes d'écriture conformément au tableau suivant :

Lettres/ sons	Valeur phonologique	Fréquence	Nombre d'étiquettes portant la lettre dans sa forme minuscule script par kit	Nombre d'étiquettes portant la lettre dans sa forme majuscule script par kit	Nombre d'étiquettes portant la lettre dans sa forme minuscule cursive par kit	Nombre d'étiquettes portant la lettre dans sa forme majuscule cursive par kit	Nbre total d'étiquettes par lettre
A/a	/a/	8.15 %	5	3	5	3	16
B/b	/b/	0.97%	1	1	1	1	4
C/c	/k/ ou /s/	3.15 %	2	1	2	1	6
D/d	/d/	3.73 %	2	1	2	1	6
E/e	/œ/	17.39 %	7	5	7	5	24
F/f	/f/	1.12 %	1	1	1	1	4
G/g	/g/ ou /ʒ/	0.97 %	1	1	1	1	4
H/h	Lettre muette	0.85 %	1	1	1	1	4
I/i	/i/	7.31 %	3	3	3	3	21
J/j	/ʒ/	0.45 %	1	1	1	1	4
K/k	/k/	0.02 %	1	1	1	1	4
L/l	/l/	5.69 %	2	2	2	2	8
M/m	/m/	2.87 %	2	1	2	1	6
N/n	/n/	7.12 %	3	2	3	2	10
O/o	/o/	5.28 %	2	2	2	2	8
P/p	/p/	2.80 %	2	1	2	1	6
Q/q	/k/	1.21 %	1	1	1	1	4
R/r	/r/	6.64 %	4	3	4	3	14

6. La fréquence retenue est celle liée au français langue maternelle, des études y relatives n'étant pas encore disponibles pour le FLS.

Lettres/ sons	Valeur phonologique	Fréquence	Nombre d'étiquettes portant la lettre dans sa forme minuscule script par kit	Nombre d'étiquettes portant la lettre dans sa forme majuscule script par kit	Nombre d'étiquettes portant la lettre dans sa forme minuscule cursive par kit	Nombre d'étiquettes portant la lettre dans sa forme majuscule cursive par kit	Nbre total d'étiquettes par lettre
S/s	/s/ ou /z/	8.14 %	5	4	5	4	18
T/t	/t/	7.22 %	3	2	3	2	10
U/u	/y/	6.38 %	3	2	3	2	10
V/v	/v/	1.64 %	1	1	1	1	4
W/w	/w/	0.03 %	1	1	1	1	4
X/x	/ks/ ou /gz/	0.41 %	1	1	1	1	4
Y/y	/j/ ou /i/	0.28 %	1	1	1	1	4
Z/z	/z/	0.15 %	1	1	1	1	4
I/i	/i/	7.31 %	3	3	3	3	21
Total étiquettes			57	44	57	44	202

2.4.2 Pour les autres graphèmes

Les graphèmes portant les signes diacritiques (é, è, ê) et tous les graphèmes complexes (*et, ai, ei, qu, gu, gn, ph, au, eau, eu, œu, on, om, an, en, am, em, in, im, ain, aim, ein, ch*) sont représentés chacun par 2 étiquettes dans le kit (minuscule script et minuscule cursive) soit au total 52.

En définitive, la distribution des étiquettes pour les enseignant(e)s se présentent comme suit :

- 1- Pour les **26 lettres de l'alphabet**, 52 étiquettes : 26 majuscules script au recto et cursive au verso et 26 minuscules script au recto et cursive au verso.
- 2- Pour **les autres graphèmes**, 26 étiquettes avec des lettres en minuscule script au recto et cursive au verso.

2.4.3 Configuration du kit

Chaque kit comprend 2 boîtes (1 boîte pour les étiquettes des élèves et 1 boîte pour les étiquettes de l'enseignant(e) dans un carton résistant aux intempéries.)

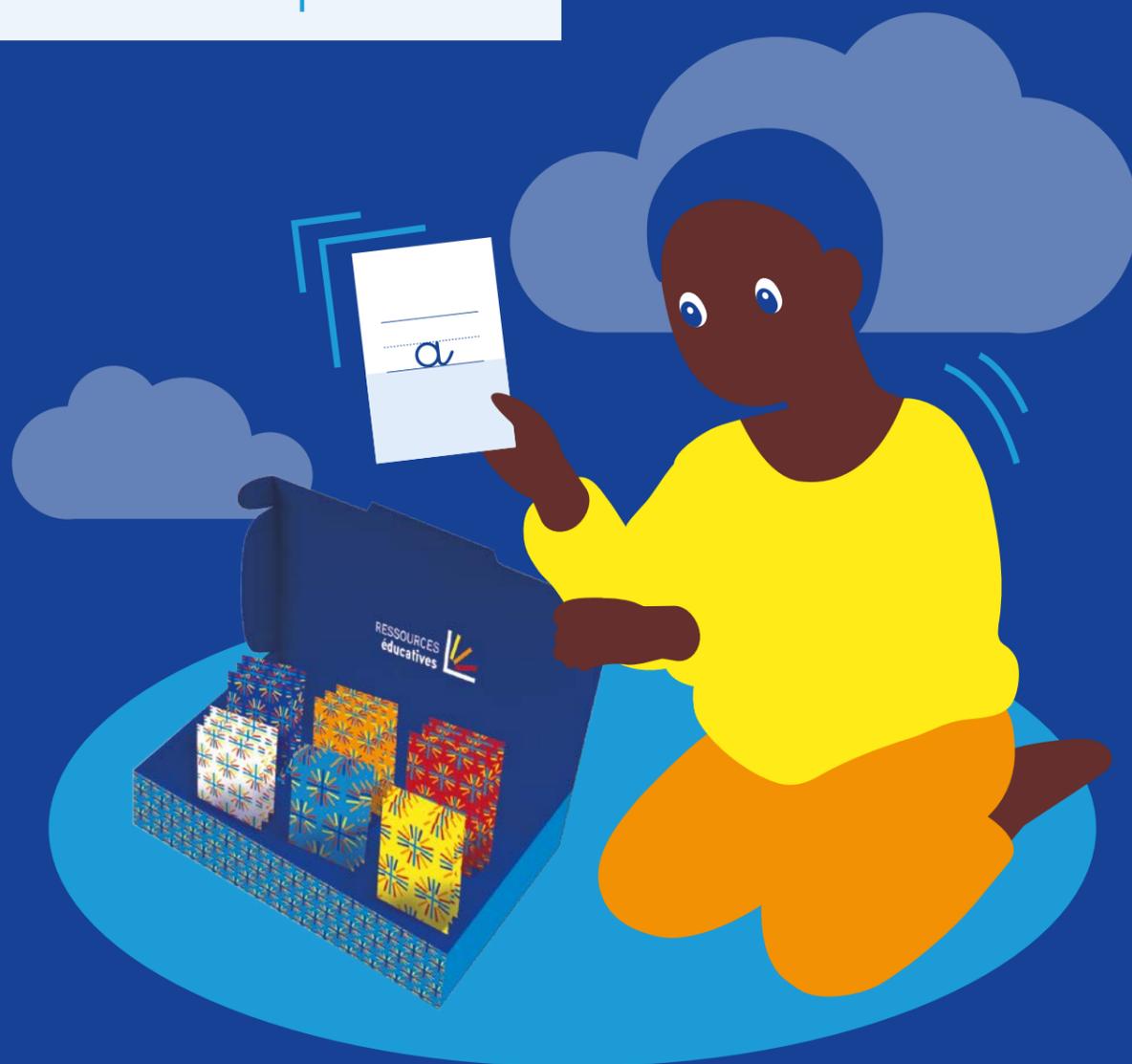
- La boîte pour les cartes de lettres de l'enseignant(e) comporte trois compartiments : un pour les 26 majuscules de l'alphabet (script et cursive en recto-verso), un autre pour les 26 minuscules de l'alphabet (script et cursive en recto-verso), et un 3^e pour les 26 autres graphèmes en minuscule (script et cursive en recto-verso).

- La boîte pour les cartes de lettres des apprenant(e)s comporte six compartiments rangés en deux grandes colonnes : une pour les scripts, une autre pour les cursives ; dans chaque colonne on a un compartiment réservé aux lettres minuscules de l'alphabet (58), un autre aux lettres majuscules de l'alphabet (44) et un troisième aux autres graphèmes en lettres minuscules (52) (voir tableau de répartition).

Chaque compartiment de lettres est mis dans un contenant détachable de l'ensemble.

Chapitre 3

Exploitation pédagogique des étiquettes



Cette section précise les objectifs assignés à la prélecture et à la lecture puis propose une démarche possible pour mener lesdites disciplines ; s'en suivent des propositions d'activités et des jeux durant lesquels, les étiquettes seront opportunément utilisées.

3.1 Objectifs des activités de prélecture et de lecture

Il est important de distinguer les objectifs en grande section du préscolaire de ceux de la première année du primaire même si dans certains programmes, ils ne sont pas très différents.

3.1.1 En grande section

La prélecture est une initiation à la lecture. Elle donne l'occasion aux enfants de reconnaître visuellement les signes du code alphabétique et de savoir les nommer. On y apprend également à reconnaître les combinaisons qu'on peut faire de ces signes pour obtenir des syllabes.

Parmi les objectifs poursuivis en prélecture/lecture en grande section, on peut noter :

- Faire la correspondance entre l'oral et l'écrit ;
- Coder et décoder les signes ;
- Établir des liens entre les lettres et les sons ;
- Développer la mémoire, l'attention ;
- Développer le sens de l'orientation ;
- Développer la discrimination visuelle, organes phonatoires et la perception auditive ;
- Favoriser l'acquisition des voyelles et des consonnes ;
- Détecter les différents handicaps (ouïe, la vue, articulation des mots).
- Associer l'image au mot correspondant.

3.1.2 En première année du primaire

À ce niveau, les objectifs retenus pour la grande section du préscolaire restent encore valables en mettant l'accent sur la lecture de sons, l'écriture de lettres, de syllabes et de mots.

Les apprenant(e)s de ce niveau n'ont pas tous fréquenté l'école maternelle ; ils n'ont pas automatisé les processus d'identification des mots impliqués dans la lecture : la maîtrise de la combinatoire, la reconnaissance orthographique des mots fréquents. Or, lorsque l'identification des mots est coûteuse et laborieuse, elle accapare la majorité des ressources attentionnelles des apprenant(e)s, ce qui entrave l'accès au sens du texte.

3.2 Démarche possible en prélecture et en lecture

Les préalables, la révision, la découverte (mise en situation), l'exploitation, la consolidation/synthèse et l'évaluation peuvent constituer les différentes étapes d'une séance d'enseignement-apprentissage de la lecture. Cependant selon la spécificité de certains objectifs, des étapes peuvent être sautées ou éclatées.

Les préalables

Ils constituent un moment de prise en main pour mettre l'enfant dans de bonnes conditions d'apprentissage. Pour ce faire, une bonne disposition des enfants de manière à pouvoir les superviser correctement et de façon individuelle est indispensable. À cela s'ajoute la disponibilité du matériel didactique gage d'un apprentissage réussi.

La révision

C'est une étape au cours de laquelle, l'enseignant(e) fait le contrôle des acquis antérieurs. Elle peut aussi servir de moments de consolidation et de point d'ancrage à la leçon du jour. Son importance réside dans le fait que les capacités mnémoniques de l'enfant sont encore faibles.

La découverte

C'est la présentation de la situation d'apprentissage qui permet de mettre l'enfant en contact avec l'objet d'étude. Elle correspond au moment de partage de la règle du jeu et de passation de toutes les consignes y afférentes.

Elle doit être concrète, significative, donc motivante pour l'enfant. Cette étape ne doit prendre en compte que l'objet d'étude.

L'exploitation

Cette étape est le moment de la résolution du problème posé dans la situation : les enfants proposent des pistes de solution et l'enseignant(e) organise la discussion entre eux.

La consolidation/synthèse

Ce moment qui débouche sur l'appropriation de la connaissance mise en exergue, est aussi un moment d'évaluation formative, le premier niveau de contrôle du degré de maîtrise de la connaissance à acquérir.

L'évaluation

C'est la dernière étape de la séance. Elle permet de vérifier l'atteinte de l'objectif du jour en comparant le résultat aux objectifs opérationnels visés. C'est le moment de procéder au transfert de l'objet d'étude dans des situations nouvelles.

3.3 Activités et jeux portant sur les consciences phonologique et alphabétique

Les activités et jeux portant sur les consciences phonologique et alphabétique sont organisées en trois catégories : les activités autour de l'alphabet, les activités autour des phonèmes et celles autour de la combinatoire. La plupart des jeux conviennent aussi bien pour la grande section du préscolaire que pour la première année du primaire ; à chaque fois qu'un jeu semble mieux convenir pour le primaire, une mention précise cela dans la partie réservée à l'intitulé dudit jeu.

3.3.1 Activités autour de l'alphabet

L'alphabet est défini comme un système de signes graphiques, disposés dans un ordre conventionnel, et servant à transcrire les sons d'une langue ; c'est aussi l'ensemble de ces signes.

Les recherches montrent que la connaissance du nom des lettres est un bon prédicteur pour un apprentissage réussi de la lecture. C'est pourquoi, en début de la scolarité, il convient que les élèves apprennent le nom des lettres de l'alphabet.

3.3.1.1 Activités possibles

Dans le travail sur l'alphabet, une palette d'activités s'offre à l'enseignant(e). La liste d'activités ci-dessous n'est pas exhaustive.

- Lecture des noms des lettres de l'alphabet : chanson de l'alphabet ;
- Récitation de l'alphabet dans l'ordre et à l'envers ;
- Identification de voyelles ou de consonnes dans un mot ;
- Jeu d'identification (devinettes : « je suis entre d et f, qui suis-je ? ») ;
- Reconnaissance de la graphie des lettres : faire nommer une lettre désignée ;
- Discrimination des lettres minuscules et majuscules ;
- Différenciation de lettres en miroir comme b et d ;
- Mise en ordre d'étiquettes ;
- Identification des lettres dans l'ordre puis dans le désordre ;
- Remplacement d'une lettre par une autre indiquée, dans un mot formé à partir d'étiquettes ;
- Écriture de lettres.

3.3.1.2 Exemples de fiches pédagogiques

1. Intitulé du jeu : Les voyelles en fête

But du jeu : Identifier les lettres de l'alphabet correspondant à des voyelles

Règle du jeu : L'enseignant(e) dispose d'un jeu d'étiquettes lettres constituées de voyelles (a, e, i, o, u, y). Il/elle donne le modèle en montrant et en prononçant chaque voyelle avant de lancer le défi aux enfants de dire le son correspondant à chaque voyelle. Il/elle laisse ensuite les enfants, à tour de rôle, tirer au hasard des étiquettes du lot, les montrer et les nommer. Une fois que la lettre est prononcée, toute la classe la répète. Enfin, l'enseignant(e) invite un bon nombre d'élèves à prononcer les sons qui correspondent aux lettres qu'il/elle leur montre sur les étiquettes.

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des apprenant(e)s
Découverte	<p>Annonce le nom du jeu et en explique la règle.</p> <p>Présente un lot de voyelles et prononce le son que fait chaque voyelle.</p>	<p>Suivent l'explication de la règle du jeu et posent des questions de clarification au besoin.</p> <p>Écoutent et répètent le son que fait chaque voyelle.</p>
Exploitation	<p>Demande aux enfants de tirer au hasard des étiquettes du kit, de les montrer et de les nommer.</p>	<p>À tour de rôle, tirent au hasard des étiquettes du lot, les montrent et les nomment individuellement.</p>
Consolidation/ Synthèse	<p>Lit et fait lire l'ensemble des lettres voyelles.</p>	<p>Écoutent et répètent ensemble le son que fait chaque voyelle.</p>
Évaluation	<p>Par flashage, demande aux enfants de nommer la voyelle représentée sur l'étiquette (individuellement).</p>	<p>Nomment la voyelle représentée sur l'étiquette. (Individuellement).</p>

2. Intitulé du jeu : Les consonnes en fête

But du jeu : Nommer les lettres de l'alphabet correspondant à des consonnes

Règle du jeu : L'enseignant(e) dispose d'un jeu d'étiquettes lettres constituées de consonnes (b, c, d, f, g, k...). Il/elle donne le modèle en montrant et en prononçant chaque consonne. Il/elle laisse ensuite les enfants, à tour de rôle, tirer au hasard des étiquettes du lot, les montrer et les nommer. Une fois que la lettre est prononcée, toute la classe la répète.

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des apprenant(e)s
Découverte	<p>Annonce le nom du jeu et en explique la règle.</p> <p>Dispose d'un jeu de cartes portant des consonnes et prononce le nom de chaque consonne.</p>	<p>Suivent l'explication de la règle du jeu et posent des questions de clarification au besoin.</p> <p>Écoutent l'enseignant(e) et répètent le nom de chaque consonne.</p>

Exploitation	<p>Demande aux enfants de tirer au hasard des étiquettes du lot et de les montrer, puis les nommer.</p>	<p>À tour de rôle, tirent au hasard des étiquettes du lot, les montrent et les nomment.</p>
Consolidation/ Synthèse	<p>Lit et fait lire l'ensemble des lettres consonnes.</p>	<p>Écoutent et répètent ensemble le nom de chaque consonne.</p>
Évaluation	<p>Demande aux enfants de nommer la consonne représentée sur l'étiquette flashée. (individuellement).</p>	<p>Nomment la consonne représentée sur l'étiquette. (Individuellement).</p>

3. Intitulé du jeu : La sauce de l'alphabet (primaire)

But du jeu : Identifier la première lettre d'un mot

Règle du jeu : Disposer d'un lot d'étiquettes lettres, en choisir et demander aux enfants de donner des mots qui commencent par la lettre.

L'enfant qui trouve un mot qui commence avec la lettre choisie est félicité par la classe.

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des apprenant(e)s
Découverte	<p>Annonce le nom du jeu et en explique la règle.</p> <p>Dit aux enfants : « Regardez j'ai un bol de sauce. »</p> <p>Explique aux enfants ce qu'est une sauce alphabétique.</p> <p>Remue la sauce en disant aux enfants : « Maintenant, je vais fermer les yeux et choisir une lettre.»</p> <p>Tient ensuite l'étiquette lettre en l'air.</p> <p>Demande aux enfants quelle est la lettre sur l'étiquette.</p>	<p>Suivent l'explication de la règle du jeu et posent des questions de clarification au besoin.</p> <p>Suivent attentivement.</p> <p>Répondent aux questions de l'enseignant(e).</p> <p>Donnent le nom de la lettre.</p>

Exploitation	<p>Dit : « Qui peut dire un mot qui commence par cette lettre ? » (Prénoms des élèves, objets dans l'environnement de la classe, etc.).</p> <p>Écrit au besoin les mots au tableau, en montrant les lettres au fur et à mesure qu'il les écrit.</p> <p>Aide les enfants en donnant quelques exemples.</p>	Donnent des mots qui, selon eux, commencent par la même lettre.
Consolidation/ Synthèse	Montre et fait lire toutes les cartes utilisées.	Observent, écoutent et nomment les voyelles et consonnes utilisées.
Évaluation	Montre une carte et demande à chaque apprenant de dire un mot qui commence par cette lettre.	Donnent individuellement des mots commençant par la lettre indiquée sur la carte.

NB : On peut continuer à choisir d'autres lettres qui se trouvent dans le kit et répéter le jeu en utilisant lesdites lettres.

4. Intitulé du jeu : Bingo

But du jeu : Nommer des lettres capitales

Règle du jeu : Chaque enfant dispose d'un lot de 9 étiquettes lettres et de 9 petites pierres. L'enseignant(e) a un jeu d'étiquettes lettres. Il/elle tire une lettre et la brandit, les enfants qui trouvent la lettre, la sortent et posent une pierre sur l'étiquette et crient « bingo ». Le jeu se termine si un enfant épuise l'ensemble de ses étiquettes lettres (chaque étiquette est sous une petite pierre).

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des apprenant(e)s
Découverte	<p>Annonce le nom du jeu et en explique la règle.</p> <p>Dit : « Maintenant, nous allons jouer avec nos étiquettes-lettres. »</p> <p>Brandit une étiquette-lettre, et dit aux enfants : « Qui connaît le nom de la lettre sur l'étiquette ? »</p> <p>Prononce à haute voix le nom de la lettre.</p> <p>Demande à chaque enfant de regarder ses étiquettes et s'il/elle a cette lettre, de mettre une pierre dessus.</p> <p>Une fois qu'un enfant a épuisé ses étiquettes et que chaque étiquette lettre est marquée d'une pierre, il gagne la partie.</p>	<p>Suivent l'explication de la règle du jeu et posent des questions de clarification au besoin. Suivent attentivement.</p> <p>Répondent aux questions de l'enseignant(e).</p>

Exploitation	Organise le jeu, de préférence dans la cour, en essayant de faire participer le maximum d'élèves.	Exécutent la consigne de l'enseignant(e).
Consolidation/ Synthèse	Montre et nomme toutes les cartes utilisées.	Observent, écoutent et nomment les voyelles et consonnes utilisées.
Évaluation	Individualise le jeu en choisissant au hasard des élèves pour jouer le rôle de l'enseignant.	Les élèves interrogés s'exécutent.

5. Intitulé du jeu : La mémoire de l'alphabet

But du jeu : Faire la correspondance entre l'écriture capitale et l'écriture script minuscule

Règle du jeu : Disposer d'un lot de 16 étiquettes-lettres.

Il y a deux étiquettes de chaque lettre, (capitale/script minuscule). On mélange les étiquettes-lettres. Pour gagner, l'enfant doit tirer deux étiquettes de lettres identiques. On utilisera uniquement les lettres déjà étudiées.

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des apprenant(e)s
Découverte	<p>Annonce le nom du jeu et en explique la règle.</p> <p>Divise la classe en petits groupes.</p> <p>Explique en disant : « Je donnerai à chaque groupe des étiquettes-lettres de l'alphabet. Il y a deux étiquettes de chaque lettre (une en capitale, une en script minuscule). Tirez à tour de rôle deux étiquettes à la fois. S'il s'agit de la même lettre, vous pouvez garder les étiquettes après les avoir nommées. Si les lettres sont différentes, retournez-les au même endroit et c'est au tour d'un autre enfant.»</p>	<p>Suivent l'explication de la règle du jeu et posent des questions de clarification au besoin.</p> <p>Écoutent attentivement les explications de l'enseignant(e).</p>
Exploitation	<p>Distribue les étiquettes-lettres à chaque groupe.</p> <p>Veille à ce que chaque groupe reçoive des ensembles comprenant 2 étiquettes assorties pour chaque lettre.</p> <p>NB : Il ne doit pas y avoir plus de 16 étiquettes au total.</p> <p>Organise le jeu.</p>	Exécutent la consigne de l'enseignant(e).

Consolidation/ Synthèse	Montre et nomme toutes les cartes utilisées par paires.	Observent, écoutent et nomment les lettres utilisées en utilisant leurs cartes.
Évaluation	Individualise le jeu en choisissant au hasard des cartes avec des lettres en minuscules ou majuscules et demande aux élèves de leur associer leurs correspondants.	Les élèves interrogés s'exécutent.

NB : L'enseignant(e) aide tous les groupes qui ont des difficultés. Quand ils ont fait correspondre toutes les étiquettes, ils peuvent les mélanger et recommencer.

Variante 1 : Après avoir isolé deux séries de 26 lettres de l'alphabet, l'enseignant(e) en remet une à chaque joueur ou équipe de joueurs en prenant soin de bien battre les cartes de chaque série ; au signal, chaque joueur essaie de reconstituer l'ordre alphabétique ainsi perturbé. Et le vainqueur est celui qui y parvient le premier.

Variante 2 :

Intitulé : Le jeu de l'oie des lettres

But du jeu : Nommer les lettres de l'alphabet

Règle du jeu : Le jeu se fait avec un dé, des pions et une piste tracée sur un support.

Lorsque c'est son tour, l'enfant lance le dé. Il avance d'autant de cases que le score obtenu.

Il doit nommer la lettre de la case sur laquelle arrive son pion.

S'il/elle réussit à nommer sa lettre, le joueur reste sur la case.

S'il/elle se trompe en nommant sa lettre, le joueur recule d'une case.

Exemple de piste de jeu avec les lettres capitales.

6. Intitulé du jeu : Chasse à la lettre partenaire

But du jeu : Faire la correspondance entre l'écriture capitale et le script minuscule

Règle du jeu : Disposer d'un lot d'étiquettes-lettres (pour chaque lettre une en capitale et une en script minuscule). Chaque enfant reçoit une étiquette avec une lettre capitale ou script minuscule et doit l'associer à une étiquette avec la même lettre, détenue par un autre enfant. On ne doit utiliser que les lettres déjà étudiées.

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des apprenant(e)s
Découverte 	<p>Annonce le nom du jeu et en explique la règle.</p> <p>Explique en donnant une des étiquettes à chaque enfant. (Chaque enfant doit avoir une étiquette, et il doit y avoir un nombre pair pour chaque lettre).</p> <p>Demande aux enfants de se promener pour trouver un/une camarade qui a la même lettre.</p> <p>Dit : « Regardez bien attentivement vos étiquettes pour vous assurer qu'il s'agit bien de la même lettre ».</p> <p>« Lorsque vous trouvez votre partenaire, revenez au cercle et asseyez-vous ensemble. Voyez à quelle vitesse vous pouvez trouver votre partenaire. »</p>	<p>Suivent l'explication de la règle du jeu et posent des questions de clarification au besoin.</p> <p>Écoutent attentivement les explications de l'enseignant(e).</p> <p>Se promènent pour trouver un/une camarade qui a la même lettre.</p>
Exploitation	<p>Organise le jeu et félicite les enfants qui ont formé les équipes en premier, et annonce les noms de ceux qui sont arrivés en deuxième, troisième, quatrième et cinquième position, etc.</p> <p>Fait l'éloge de tous les enfants, afin que ce ne soit pas trop compétitif.</p> <p>Demande à chaque équipe de montrer ses étiquettes et de dire la lettre qu'elle a.</p>	<p>Exécutent la consigne donnée.</p>
Consolidation/ Synthèse	Montre et fait nommer toutes les cartes utilisées par paire.	Observent, écoutent et nomment les lettres utilisées.
Évaluation	Individualise le jeu en choisissant au hasard des cartes avec des lettres en minuscules ou majuscules et demande aux élèves de leur associer leurs correspondants.	Les élèves interrogés s'exécutent.

NB : Mélanger les cartes et recommencer. Continuer jusqu'à ce que l'engouement des enfants commence à baisser.

7. Intitulé du jeu : Encore des lettres paires !

But du jeu : Associer majuscules et minuscules avec des cartes.

Règle du jeu : Utiliser deux jeux de l'alphabet, un avec les majuscules et l'autre avec les minuscules. Distribuer une carte des deux jeux aux élèves. Ceux qui ont la même lettre, l'un en majuscule et l'autre en minuscule, doivent se retrouver. On peut le faire par groupes de 5 à 10 lettres si on n'a pas assez d'espace dans la salle de classe pour le grand groupe.

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des apprenant(e)s
Découverte	Dispose de deux lots de cartes dont l'un contient des lettres en majuscule et l'autre des lettres en minuscule. Montre une à une les cartes de chaque lot et les faire lire par les élèves.	Lisent à haute voix les lettres affichées sur chaque carte.
Exploitation	Demande à un 1 ^{er} groupe d'élèves de tirer chacun une carte dans le lot des cartes en majuscules, et à un 2 ^e groupe d'élèves de tirer chacun une carte dans le lot des cartes en minuscule. Demande à chaque élève de montrer sa carte.	À tour de rôle, tirent au hasard les cartes. Montrent leurs cartes au groupe classe et à leurs vis-à-vis. Identifient les cartes équivalentes.
Consolidation/ Synthèse	Reproduit le jeu à plusieurs reprises en changeant de groupes d'élèves. Fait travailler les élèves en groupe.	À tour de rôle, tirent au hasard les cartes. Montrent leurs cartes au groupe classe et à leurs vis-à-vis. Identifient les cartes équivalentes.
Évaluation	Distribue des étiquettes de lettres en majuscule et en minuscule. Demande aux élèves de se répartir en deux groupes selon la forme d'écriture de leurs étiquettes (groupe des majuscules et groupe des minuscules). Demande à chaque élève de trouver l'étiquette contenant l'inscription de la lettre majuscule ou minuscule équivalente à la sienne.	Se scindent en deux groupes (des lettres majuscules et des lettres minuscules). Se cherchent et se retrouvent suivant les équivalences d'étiquettes.

8. Intitulé du jeu : À la recherche de lettres paires

But du jeu : Reconnaître et nommer toutes les lettres de l'alphabet

Règle du jeu : Disposer d'un lot de paires d'étiquettes-lettres (minuscule, capitale, script ou cursive). Les enfants ont le même nombre d'étiquettes. Un enfant demande à son camarade une lettre pour former une paire de lettres et continuer de jouer, si le camarade n'a pas la lettre demandée, c'est à son tour de jouer. Une rétention d'étiquette demandée entraîne l'élimination du détenteur. Le jeu s'arrête lorsque toutes les paires de lettres sont formées. Le vainqueur est celui qui a obtenu le plus de paires de lettres alphabétiques.

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des apprenant(e)s
Découverte	Annonce le nom du jeu et en explique la règle. Explique en mélangeant les étiquettes, puis les distribue aux enfants. Fait nommer les lettres. Demande aux enfants qui détiennent des étiquettes en paire dès le début, de les exposer et les mettre à côté.	Suivent l'explication de la règle du jeu et posent des questions de clarification au besoin. S'approprient les étiquettes. Nomment les lettres. Cherchent les étiquettes en paire et les mettent de côté.
Exploitation	Organise le jeu en disant à un enfant de demander à un camarade de son choix l'étiquette dont il a besoin pour réaliser une paire et ainsi de suite.	L'enfant interrogé demande à un camarade de son choix la carte dont il a besoin pour réaliser une paire qu'il met de côté et rejoue. Si le camarade n'a pas la lettre demandée, c'est à son tour de jouer.
Consolidation/ Synthèse	Montre et lit toutes les paires constituées.	Observent, écoutent et nomment les lettres utilisées.
Évaluation	Individualise le jeu en choisissant au hasard des cartes avec des lettres en minuscules ou majuscules et demande aux élèves de leur associer leurs correspondants.	Les élèves interrogés s'exécutent.

9. Intitulé du jeu : La marelle des lettres**But du jeu :** Nommer toutes les lettres de son prénom**Règle du jeu :** Dessiner des carrés contenant des cartes-lettres sur le sol. L'élève doit dire la lettre à chaque fois qu'il saute sur une lettre. S'il trouve la lettre, il continue sur la suivante, si non un autre élève continue.**Déroulement**

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des apprenant(e)s
Découverte	<p>Annonce le nom du jeu et en explique la règle.</p> <p>Dessine un cadre avec de plusieurs carrés sur le sol.</p> <p>Dans chaque carré, met une étiquette lettre.</p> <p>Dit : « Nous allons maintenant jouer à un jeu. Chacun d'entre vous posera son pied à côté de chaque lettre du cadre tracé au sol et dira le nom de la lettre à voix haute. »</p>	<p>Suivent l'explication de la règle du jeu et posent des questions de clarification au besoin.</p> <p>Écotent attentivement les explications données.</p>
Exploitation	<p>Permet à tous les enfants de participer.</p> <p>Félicite les enfants qui peuvent le faire et encourage ceux qui ont eu des difficultés à réessayer.</p>	Exécutent les consignes données.
Consolidation/ Synthèse	Fait montrer et nommer toutes les lettres utilisées.	Observent, écoutent et répètent le nom des lettres utilisées.
Évaluation	Montre des cartes et demande à des enfants pris individuellement de nommer les lettres qui y sont inscrites.	Les enfants interrogés s'exécutent.

NB : Avec le temps, s'assurer de mélanger les lettres pour que les enfants ne se contentent pas de les réciter de mémoire.

Faire le jeu pendant 15 à 20 minutes ou jusqu'à ce que les enfants commencent à manifester des signes de désintérêt.

10. Intitulé du jeu : Trouver l'absent**But du jeu :** Trouver la lettre manquante parmi une série de lettres**Règle du jeu :** Il peut se jouer à deux, à trois ou à quatre. L'enseignant(e) dispose d'un lot d'étiquettes-lettres, puis distribue à chaque joueur 7 étiquettes-lettres au hasard. Le reste est dans une boîte posée au milieu pour servir de cagnotte à piocher. Il s'agira de trouver la lettre que son vis-à-vis a prise du lot de 7 lettres qu'on aura au préalable regardé. Celui qui réussit gagne l'étiquette-lettre et pioche une autre étiquette-lettre pour compléter son lot de 7 étiquettes-lettres. S'il ne réussit pas, son vis-à-vis gagne la lettre et interroge un autre. Ainsi de suite jusqu'à épuisement de toutes les lettres. Celui qui a remporté le plus d'étiquettes-lettres est le vainqueur.**Déroulement**

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des apprenant(e)s
Découverte	<p>Annonce le nom du jeu et en explique la règle.</p> <p>Distribue les étiquettes-lettres en donnant 7 à chaque enfant.</p> <p>Fait jouer un coup pour rien.</p> <p>NB : Le reste des étiquettes-lettres dans la boîte est posé au milieu pour servir de cagnotte où piocher de nouvelles lettres.</p>	<p>Suivent l'explication de la règle du jeu et posent des questions de clarification au besoin.</p> <p>Prendent chacun 7 étiquettes-lettres.</p> <p>Jouent un coup pour rien.</p>
Exploitation	<p>Demande à un enfant de donner ses 7 étiquettes-lettres à son vis-à-vis. Celui-ci en cache une et lui remet le reste. Le joueur doit trouver la lettre cachée.</p> <p>Ainsi de suite.</p> <p>Surveille et fait respecter les règles du jeu.</p> <p>Fait compter le nombre d'étiquettes-lettres gagné par chacun.</p>	<p>L'enfant interrogé propose sa réponse ; si c'est correct, il gagne l'étiquette et interroge un autre ; S'il/elle ne réussit pas, il/elle perd et son vis-à-vis gagne l'étiquette-lettre et interroge un autre.</p> <p>Jouent en respectant les règles. Calculent leur gain.</p>
Consolidation/ Synthèse	Fait montrer et nommer toutes les lettres « absentes » utilisées.	Observent et donnent le nom de toutes les lettres « absentes ».
Évaluation	Montre des lettres « absentes » et demande à des enfants de les nommer.	Les enfants interrogés s'exécutent.

11. Intitulé du jeu : Chez l'ophtalmologue

But du jeu : Identifier des lettres dans les trois graphies (capitale, script minuscule, cursive)

Règle du jeu : Un élève joue le rôle de l'ophtalmologue avec sa blouse blanche.

Positionner un élève comme patient à une certaine distance du tableau et lui faire porter de fausses lunettes.

L'ophtalmologue utilise un bâton pour toucher les lettres que le patient prononce.

Si le patient réussit à lire toutes les lettres, il est guéri, au cas contraire on poursuit avec lui jusqu'à ce qu'il réussisse.

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des apprenant(e)s
Découverte	<p>Annonce le nom du jeu et en explique la règle.</p> <p>Dit : « nous allons jouer à l'ophtalmologue, un/une élève va jouer l'ophtalmologue et vérifier qu'un patient est capable d'identifier les lettres qu'il/elle lui montre »</p> <p>Demande à un enfant de porter la blouse pour jouer l'ophtalmologue, de prendre le bâton et de se positionner de telle sorte qu'il puisse pointer clairement les lettres sans gêner le patient.</p> <p>Demander à un autre enfant de jouer le patient en lui faisant porter de fausses lunettes, en le positionnant à une distance qui lui permet d'identifier correctement les lettres.</p>	<p>Suivent l'explication de la règle du jeu et posent des questions de clarification au besoin.</p> <p>Écoutent attentivement les explications de l'enseignant(e).</p>
Exploitation	<p>Demande à l'ophtalmologue de pointer des lettres au hasard en changeant les graphies et au patient de les nommer.</p> <p>Si le patient arrive à nommer correctement 5 lettres, on inverse les rôles ; au cas contraire on aide l'enfant jusqu'à ce qu'il réussisse.</p> <p>Envoie les enfants au tableau par binômes.</p>	<p>Font le jeu de rôles.</p>
Consolidation/ Synthèse	<p>Fait lire tout l'alphabet en s'aidant des cartes.</p>	<p>Répètent en montrant les cartes correspondantes.</p>
Évaluation	<p>Montre au hasard une carte et demande à un élève de nommer la lettre qui y est inscrite.</p>	<p>Les enfants interrogés s'exécutent.</p>

12. Intitulé du jeu : L'ordre alphabétique

But du jeu : Restituer l'ordre alphabétique

Règle du jeu : Il peut se jouer par équipes ou individuellement. L'animateur donne à chaque groupe ou élève un tirage de 7 étiquettes-lettres. Il s'agit pour chaque groupe ou élève de disposer les lettres qui lui sont données dans l'ordre alphabétique. Le groupe ou élève qui réussit gagne ses 7 lettres et un autre tirage est fait. Ainsi de suite jusqu'à épuisement des étiquettes à tirer. Le groupe ou élève vainqueur est celui qui aura remporté le plus d'étiquettes-lettres.

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des apprenant(e)s
Découverte	<p>Mélange les étiquettes et remet à chaque groupe 7 étiquettes-lettres. Explique les règles du jeu.</p> <p>Fait faire un coup pour rien.</p>	<p>Chaque groupe prend ses sept étiquettes.</p> <p>Suivent les explications de l'enseignant(e).</p> <p>Jouent un coup pour rien.</p>
Exploitation	<p>Remet un autre tirage à chaque équipe.</p> <p>Laisse les équipes jouer.</p> <p>Surveille le respect des règles.</p>	<p>Reçoivent les tirages de l'enseignant(e).</p> <p>Jouent en respectant les règles.</p>
Consolidation/ Synthèse	<p>Redistribue les étiquettes à chaque fois que cela est nécessaire. Ainsi de suite.</p> <p>En synthèse fait réciter l'alphabet en montrant les cartes correspondantes à chaque lettre.</p>	<p>Continuent le jeu.</p> <p>Les élèves interrogés essaient de réciter l'alphabet.</p>
Évaluation	<p>Interroge des élèves pour nommer des lettres choisies sur la planche alphabétique.</p> <p>Fait compter le nombre d'étiquettes-lettres remportées par chaque équipe.</p> <p>Désigne l'équipe vainqueur.</p>	<p>Les élèves interrogés s'exécutent.</p> <p>Comptent le nombre d'étiquettes engrangées par chaque équipe.</p> <p>Les vainqueurs jubilent.</p>

3.3.2 Activités autour des phonèmes

Avant d'être écrite, la langue française est parlée avec des mots qui sont tous construits à partir de 36 phonèmes.

Chacun de ces 36 phonèmes est l'un des plus petits sons que nous articulons lorsque nous parlons. Il est une unité indécomposable.

Le *Guide pour enseigner la lecture et l'écriture au CP, pour l'école de la confiance* (France) précise que « tout ce que nous pouvons dire, des discours les plus simples aux plus élaborés, se prononce à partir de ces seuls 36 sons, répartis en voyelles et consonnes. »

Les graphèmes sont la transcription écrite des phonèmes à partir des 26 lettres de l'alphabet.

Le kit comprend des cartes présentant l'ensemble des graphèmes.

3.3.2.1 Activités possibles

Au niveau des manipulations phonémiques, une palette d'activités s'offre à l'enseignant(e). La liste d'activités ci-dessous n'est pas exhaustive.

- Découverte du nom et du bruit des lettres : comptine des sons ;
- Identification d'une lettre entendue ;
- Différenciation de sons proches ;
- Identification du premier son d'un mot entendu ;
- Localisation d'un son dans un mot : début, milieu, fin ;
- Retranchement ou ajout d'un son ;
- Remplacement dans un mot d'un phonème par un autre ;
- Isolement d'un son à l'intérieur d'un mot ;
- Identification de mots qui finissent par le même son (rime).

3.3.2.2 Exemples de fiches pédagogiques

1. Intitulé du Jeu : Pigeon vole

But du jeu : Discriminer les phonèmes

Règle du jeu : L'enseignant(e) propose un phonème (par exemple /f/), montre l'étiquette qui correspond au phonème, puis énonce une suite de mots (prénom des élèves, mots familiers) et demande aux élèves de lever la main dès qu'ils entendent le phonème.

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des élèves
Découverte	<p>Annonce le nom du jeu et en explique la règle.</p> <p>Dit aux élèves d'écouter attentivement le phonème qu'il/elle va articuler.</p> <p>Montre la carte avec le graphème correspondant.</p>	<p>Suivent l'explication de la règle du jeu et posent des questions de clarification au besoin.</p> <p>Écoutent attentivement l'enseignant(e) articuler un phonème et répètent le phonème en regardant le graphème correspondant.</p>
Exploitation	<p>Énonce une suite de mots (prénom des élèves, mots familiers contenant le phonème dans plusieurs positions) et demande aux élèves de lever la main dès qu'ils entendent le phonème.</p>	<p>Écoutent attentivement et lèvent la main à chaque fois qu'ils entendent le phonème dans les mots énoncés.</p>
Consolidation/ Synthèse	<p>Fait dire des mots contenant un phonème étudié et demande aux élèves de les répéter.</p>	<p>Donnent les mots et les répètent.</p>
Évaluation	<p>Dit des mots et demande de montrer le graphème donné, correspondant sur les cartes.</p>	<p>Les élèves interrogés s'exécutent.</p>

2. Intitulé du jeu : Trouver l'intrus**But du jeu :** Discriminer les phonèmes

Règle du jeu : L'enseignant(e) propose oralement des mots (avec ou sans support iconographique) comprenant un même phonème placé en position initiale ou finale ainsi qu'un intrus (par exemple : « soleil, serpent, valise, sac ») et demande aux élèves d'identifier l'intrus.

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des élèves
Découverte	<p>Annonce le nom du jeu et en explique la règle.</p> <p>Dit aux élèves d'écouter attentivement les mots qu'il/elle va prononcer. Demande aux élèves d'indiquer le mot qui n'a pas le même phonème placé en position initiale ou finale dans les mots donnés.</p>	<p>Suivent l'explication de la règle du jeu et posent des questions de clarification au besoin.</p> <p>Écoutent attentivement l'enseignant(e) donner oralement des mots.</p>
Exploitation	Organise le jeu et multiplie les stimuli (séries de mots).	Écoutent attentivement et indiquent le mot qui n'a pas le même phonème placé en position initiale ou finale dans les mots donnés.
Consolidation/ Synthèse	Répète la série de mots avec le phonème en position initiale puis la série de mots avec le phonème en position finale en montrant à chaque fois les cartes avec les graphèmes correspondants.	Répètent les mots en nommant le phonème et en montrant le graphème correspondant.
Évaluation	Montre une carte et demande de proposer des mots contenant le phonème correspondant en position initiale ou finale.	Les enfants désignés s'exécutent.

3. Intitulé du jeu : La pêche aux rimes**But du jeu :** Identifier des mots qui riment

Règle du jeu : L'enseignant(e) dispose d'un lot d'images dont les noms riment. Les enfants choisissent une image, la nomment et repèrent le dernier son. Ensuite, ils trouvent dans le lot d'images celle dont le nom rime avec le nom de la première image.

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des élèves
Découverte	<p>Annonce le nom du jeu et en explique la règle.</p> <p>Met un lot d'images sur la table.</p> <p>Fait nommer chacune des images.</p>	<p>Suivent l'explication de la règle du jeu et pose des questions de clarification au besoin.</p> <p>Nomment chacune des images du lot.</p>
Exploitation	<p>Montre une image, la fait nommer et fait identifier le dernier son.</p> <p>Fait trouver et montrer une image dans le lot dont le nom se termine par le même son.</p> <p>Montre la carte avec le graphème correspondant.</p>	<p>Nomment l'image montrée par l'enseignant(e) et donnent le dernier son.</p> <p>L'enfant qui y arrive montre l'image et la nomme puis montre la carte avec le graphème correspondant ; il/elle garde les deux images et le jeu continue.</p>
Consolidation/ Synthèse	Répètent une série de mots riment et le graphème correspondant.	Répètent les mots qui riment et indiquent la carte avec le graphème correspondant.
Évaluation	Montre un graphème et demande de donner deux mots qui riment par le son correspondant.	Les enfants interrogés s'exécutent.

NB : Le jeu se termine quand toutes les images du kit sont épuisées. Le vainqueur est celui qui détient le plus d'images.

4. Intitulé du jeu : Les lettres et leurs bruits

But du jeu : Trouver le ou les sons que font les lettres indiquées

Règle du jeu : Il peut se jouer à deux, à trois ou à quatre, mais aussi par tout le groupe-classe. L'enseignant(e) après avoir appris aux enfants la comptine de l'alphabet avec le bruit que fait chaque lettre, pose sur la table toutes les étiquettes-lettres de l'alphabet. Il s'agira pour les enfants de lever une étiquette-lettre au hasard et de la nommer et de dire le ou les sons qu'elle fait (ex. « Voici la lettre A, elle fait toujours a,a,a »).

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des élèves
Découverte	<p>Annonce le nom du jeu et en explique la règle.</p> <p>Pose une série d'étiquettes lettres de l'alphabet sur la table.</p> <p>Explique les règles du jeu.</p> <p>Fait effectuer un essai.</p>	<p>Suivent l'explication de la règle du jeu et pose des questions de clarification au besoin.</p> <p>Écoutent les explications</p> <p>Jouent un coup pour rien.</p>
Exploitation	<p>Demande à un enfant de prendre une étiquette-lettre, la lever devant la classe et dire le nom de la lettre et le ou les sons qu'elle fait. Si c'est correct, il/elle emporte l'étiquette à sa place et un autre vient jouer. S'il/elle ne réussit pas, il/elle repose l'étiquette-lettre dans le tas et rejoint sa place. Ainsi de suite...</p> <p>Surveille et fait respecter les règles du jeu.</p> <p>Fait compter le nombre d'étiquettes-lettres gagné par chacun.</p>	<p>L'enfant interrogé lève l'étiquette-lettre, dit le nom de la lettre et le ou les sons qu'elle fait. Si c'est correct, il/elle emporte l'étiquette à sa place et un autre vient jouer. S'il/elle ne réussit pas, il/elle repose l'étiquette dans le tas et rejoint sa place. Ainsi de suite...</p> <p>Jouent en respectant les règles.</p> <p>Comptent leur gain.</p>
Consolidation/ Synthèse	Fait répéter la comptine des sons, cartes en main (voir annexe).	Écoutent et répètent la comptine.
Évaluation	Demande à des enfants de jouer le rôle de l'enseignant et de conduire le jeu de la comptine.	Les enfants s'exécutent, cartes en main.

5. Intitulé du jeu : Mots commençant par ...

But du jeu : Énoncer oralement des mots commençant par la lettre indiquée

Règle du jeu : L'enseignant(e) prend une étiquette-lettre au hasard, fait énoncer la lettre qui y est inscrite et demande à un enfant de dire un mot français commençant par le son produit par cette lettre. Puis, il/elle demande à un enfant d'interroger un/une camarade. Si celui/celle-ci trouve, il/elle gagne l'étiquette-lettre et à son tour interroge un autre enfant ; s'il/elle ne trouve pas, il la perd au profit de celui qui l'avait interrogé et qui pourra alors interroger un autre. À la fin du jeu, chacun compte le nombre d'étiquettes-lettres emporté. Le vainqueur est celui qui aura le plus d'étiquettes-lettres.

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des élèves
Découverte	<p>Annonce le nom du jeu et en explique la règle.</p> <p>Fait trier une série complète des 26 lettres de l'alphabet à partir du kit d'étiquettes-lettres.</p> <p>Lève une étiquette-lettre et dit : « un mot commençant par... » (A, par exemple).</p> <p>Demande à un enfant de faire de même.</p> <p>NB : Il peut y avoir dans la série des majuscules comme des minuscules.</p>	<p>Suivent l'explication de la règle du jeu et posent des questions de clarification au besoin.</p> <p>Trient la série demandée</p> <p>Disent un mot commençant par cette lettre (Ami, par exemple).</p>
Exploitation	<p>Organise le jeu et fait participer le maximum d'élèves.</p> <p>Surveille et fait respecter les règles du jeu.</p> <p>Fait compter le nombre d'étiquettes-lettres gagné par chacun.</p>	<p>Jouent en respectant les règles.</p> <p>Calculent leur gain.</p>
Consolidation/ Synthèse	Fait lire toutes les lettres de l'alphabet, carte en main en y associant à chaque fois un mot référent.	Écoutent observent et répètent à la suite de l'enseignant(e).
Évaluation	Demande aux élèves pris individuellement de montrer une carte, de nommer la lettre et de donner un mot commençant par le phonème correspondant.	Les enfants interrogés s'exécutent.

6. Intitulé du jeu : Le premier phonème**But du jeu :** Identifier le phonème initial d'un mot**Règle du jeu :** L'enseignant(e) demande « Quel est le premier son (ou la première lettre) du mot ? »

Les élèves doivent trouver le son initial. Ex : « Quel est le premier son de TABLE ? »

Les élèves répondent : le son /t/.

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités d'apprentissage
Découverte	Explique le jeu aux élèves, prononce des mots en insistant sur le phonème initial.	Écoutent l'enseignant(e) et essaient d'identifier le phonème initial.
Exploitation	Donne des mots et demande aux élèves de dire le phonème initial et de montrer avec leurs étiquettes le graphème correspondant.	Écoutent attentivement et répondent puis montrent avec leurs étiquettes le graphème correspondant.
Consolidation/ Synthèse	Demande à un élève de donner un mot et à un autre de donner le phonème initial. Fait montrer l'ensemble des graphèmes correspondant aux sons exploités.	Donnent des mots et le phonème initial ainsi que le graphème correspondant.
Évaluation	Demande à un élève de donner un mot, de donner le phonème initial et de montrer l'étiquette portant le graphème correspondant.	Donnent un mot, disent le phonème initial et montrent l'étiquette portant le graphème correspondant.

7. Intitulé du jeu : Chercher l'intrus**But du jeu :** Identifier le phonème initial**Règle du jeu :** L'enseignant(e) donne trois mots, deux commençant par le même son, et un par un son différent. Les élèves doivent trouver le mot qui commence par le son qui diffère. Ex : « Voici trois mots : vélo-vache-bateau, quel est l'intrus ? C'est le mot bateau parce qu'il commence par la lettre B et les deux autres mots par la lettre V. »**Déroulement**

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités d'apprentissage
Découverte	Explique le jeu aux élèves, prononce trois mots dont deux commencent par le même son et le troisième par un son différent. Demande aux élèves de dire le mot qui commence par un son différent.	Écoutent l'enseignant(e) et essaient de trouver le mot qui commence par un son différent.
Exploitation	Donne par groupe de trois mots dont deux commencent à chaque fois, par le même son et le troisième par un son différent. Demande aux élèves de dire le mot qui commence par un son différent. Demande de montrer l'étiquette portant le graphème correspondant.	Écoutent attentivement et donnent le mot qui commence par un son différent puis montrent l'étiquette portant le graphème correspondant.
Consolidation/ Synthèse	Fait rappeler les mots commençant par des sons différents et fait montrer tous les graphèmes correspondant aux différents sons entendus.	Participent à l'identification des mots, des phonèmes et des graphèmes au moyen des étiquettes.
Évaluation	Demande à un élève de donner trois mots dont deux commencent par le même son et le troisième par un son différent et à un autre élève de dire le mot qui commence par un son différent. L'élève interrogé montre aussi l'étiquette portant le graphème portant le son différent.	Donnent individuellement trois mots dont deux commencent par le même son et le troisième par un son différent. Un autre élève dit le mot qui commence par un son différent puis montre aussi l'étiquette portant le graphème de ce son.

NB : Ce jeu est une variante de « Trouver l'intrus ».

8. Intitulé du jeu : Qui sont les cousins ?**But du jeu :** Identifier le phonème initial**Règle du jeu :** L'enseignant(e) présente 4 ou 5 cartes images, ou dit 4 ou 5 mots. Deux de ces mots ou de ces images commencent par la même lettre (ce sont les cousins). Les élèves doivent trouver les cousins.

Exemple : Banane, mouton, orange et beau.

Banane et beau sont les cousins parce qu'ils commencent tous les deux par la lettre B.

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités d'apprentissage
Découverte	Explique le jeu aux élèves et présente aux élèves 4 à 5 cartes images dont 2 commencent par le même son. Demande aux élèves, en binômes, de mettre ensemble les cartes images qui commencent par le même son.	Écoutent l'enseignant(e) et essaient de mettre ensemble les cartes images qui commencent par le même son (les cousins).
Exploitation	Donne oralement aux élèves 4 à 5 mots dont 2 commencent par le même son. Demande aux élèves de dire les mots qui commencent par le même son. Fait montrer l'étiquette portant le graphème correspondant à ce son.	Écoutent attentivement et trouvent les mots qui commencent par le même son puis montrent l'étiquette portant le graphème correspondant à ce son.
Consolidation/ Synthèse	Donne oralement aux élèves d'autres mots dont 2 ou 3 commencent par le même son. Demande aux élèves de dire les mots qui commencent par le même son. Fait la synthèse en invitant les élèves à montrer les graphèmes portant les différents sons exploités.	Écoutent attentivement et trouvent les mots qui commencent par le même son. Montrent l'ensemble des graphèmes correspondants aux différents sons exploités.
Évaluation	Donne oralement aux élèves des mots dont 2 ou 3 commencent par le même son. Demande aux élèves de dire individuellement les mots qui commencent par le même son et de montrer l'étiquette portant le graphème correspondant à ce son.	Écoutent attentivement et trouvent individuellement les mots qui commencent par le même son puis montrent l'étiquette portant le graphème correspondant à ce son.

9. Intitulé du jeu : Je cherche une maison**But du jeu :** Identifier le phonème initial**Règle du jeu :** L'enseignant(e) dessine quatre petites maisons ou cases au tableau. À l'intérieur de ces cases, il/elle écrit une lettre. Il/elle distribue des cartes images ou donne des mots oralement qui commencent par une des quatre lettres inscrites dans les cases. L'élève doit indiquer dans quelle maison ou case doit aller chaque mot.**Déroulement**

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités d'apprentissage
Découverte	Explique le jeu aux élèves et distribue des cartes images aux élèves.	Écoute l'enseignant(e) et s'approprient les cartes images.
Exploitation	Demande aux élèves d'indiquer la maison ou case de chaque mot.	Indiquent la maison ou case de chaque mot.
Consolidation/ Synthèse	Donne oralement des mots et demande aux élèves d'indiquer la maison ou case pour chaque mot. Fait scander les syllabes de chaque mot, les fait former avec les étiquettes avant de continuer.	Indiquent la maison ou case de chaque mot. Scandent les syllabes de chaque mot et forment ces syllabes avec les étiquettes.
Évaluation	Donne oralement des mots et demande aux élèves d'indiquer individuellement la maison ou case pour chaque mot. Fait former avec les étiquettes une syllabe d'un des mots utilisés.	Indiquent individuellement la maison ou case de chaque mot. Forment avec les étiquettes une syllabe d'un des mots utilisés.

10. Intitulé du jeu : Le son final et la rime**But du jeu :** Identifier le phonème initial**Règle du jeu :** Donner oralement des mots. Les élèves doivent retrouver les mots qui riment. Par exemple : Moto rime avec chapeau, avec chevaux, avec fagot, etc.**Déroulement**

Phases didactiques	Activités d'enseignement	Activités d'apprentissage
Découverte	Explique le jeu aux élèves et distribue des cartes images avec des images représentant des mots qui terminent par le son.	Écoutent l'enseignant(e) et essaient de mettre ensemble les cartes images qui représentent des mots qui terminent par le même son.
Exploitation	Donne oralement des mots et demande aux élèves d'indiquer les mots qui terminent par le même son. Fait montrer une étiquette portant le graphème de ce son.	Indiquent les mots qui terminent par le même son puis montrent une étiquette portant le graphème de ce son.
Consolidation/ Synthèse	Demande aux élèves de donner oralement des mots et d'indiquer les mots qui terminent par le même son. Fait rappeler tous les sons exploités en montrant les étiquettes avec les graphèmes correspondants.	Donnent oralement des mots et indiquent les mots qui terminent par le même son. Participent au rappel de tous les sons exploités en montrant les étiquettes avec les graphèmes correspondants.
Évaluation	Donne oralement des mots et demande aux élèves d'indiquer individuellement les mots qui se terminent par le même son puis de montrer l'étiquette avec le graphème correspondant.	Indiquent individuellement les mots qui se terminent par le même son puis montrent l'étiquette avec le graphème correspondant.

11. Intitulé du jeu : En cercle**But du jeu :** Trouver un mot qui se termine par le même son**Règle du jeu :** Les élèves sont en cercle. L'enseignant(e) donne un mot, par exemple, le mot maison. Un élève doit donner un mot qui finit par on. Si le mot ne rime pas, ou si l'élève ne trouve pas, il/elle est éliminé(e) du jeu. S'il devient difficile de trouver des rimes après quelques temps, l'enseignant(e) change le mot et en donne un nouveau. Le jeu continue.**Déroulement**

Phases didactiques	Activités d'enseignement	Activités d'apprentissage
Découverte	Explique le jeu aux élèves et donne oralement un mot.	Écoutent l'enseignant(e) et essaient de trouver un mot qui se termine par le même son.
Exploitation	Donne oralement des mots et demande à l'élève situé à ses côtés de trouver un mot qui se termine par le même son, ainsi de suite. Fait montrer l'étiquette correspondant au graphème de ce son avant de continuer.	Trouvent un mot qui termine par le même son et montrent l'étiquette correspondant au graphème de ce son avant de continuer.
Consolidation/ Synthèse	Continue le jeu pendant quelques minutes puis, en synthèse fait rappeler tous les sons étudiés en montrant les étiquettes portant les graphèmes de ces sons.	Continuent le jeu et participent au rappel de tous les sons étudiés en montrant les étiquettes portant les graphèmes de ces sons.
Évaluation	Demande à un élève de donner oralement un mot et demande à l'élève d'à côté de trouver un mot qui termine par le même son, ainsi de suite.	S'exécutent à tour de rôle jusqu'à ce que tous les élèves passent.

12. Intitulé du jeu : Les tap-tap

But du jeu : Trouver des mots qui riment

Règle du jeu : L'enseignant(e) distribue des cartes images représentant des mots avec des terminaisons différentes aux élèves. Par exemple, les cartes images des mots : caillou, mouton, moto, ruban, grenouille. L'enseignant(e) donne un mot qui rime avec un des mots représentés sur les cartes images. Les élèves dont c'est le tour de jouer doivent taper et montrer la carte image du mot qui rime avec celui donné par l'enseignant(e). Par exemple, si l'enseignant(e) donne « maman », les élèves doivent taper sur la carte image du mot ruban et la montrer.

Déroulement

Phases didactiques	Activités d'enseignement	Activités d'apprentissage
Découverte	Explique le jeu aux élèves et distribue des cartes images représentant des mots avec des terminaisons différentes aux élèves.	Écotent l'enseignant(e) et s'approprient des cartes images.
Exploitation	Donne un mot qui rime avec un des mots représentés sur les cartes images. Fait montrer l'étiquette correspondant au graphème de ce son.	Tapent et montrent la carte image du mot qui rime avec celui donné par l'enseignant(e). Montrent à chaque fois l'étiquette correspondant au graphème du son constituant la rime.
Consolidation/ Synthèse	Continue le jeu puis demande aux élèves d'échanger leurs cartes images et continuer le jeu. En synthèse, fait rappeler tous les sons étudiés en montrant les étiquettes portant les graphèmes de ces sons.	Continuent le jeu pendant quelques minutes. Échangent leurs cartes images et continuent le jeu. Participent à la synthèse en montrant les étiquettes portant les graphèmes des sons étudiés.
Évaluation	Demande à un élève de donner un mot qui rime avec un des mots représentés sur les cartes images puis de montrer l'étiquette portant le graphème correspondant.	Écotent attentivement et s'exécutent.

3.3.3 Activités autour de la combinatoire

Travailler la combinatoire, revient à faire découvrir aux apprenant(e)s le son produit par la combinaison de consonnes et de voyelles pour former des syllabes, définies comme « ce qui se prononce d'une seule émission de voix. » Ce sont les voyelles qui rendent prononçables les consonnes.

3.3.3.1 Activités possibles

Le travail sur la combinatoire peut se faire à travers plusieurs activités. La liste ci-dessous n'est pas exhaustive :

- Présenter des voyelles et des consonnes ;
- Mettre deux lettres ensemble pour créer une syllabe ;
- Associer deux phonèmes ensemble pour créer un mot ou une syllabe ;
- Associer deux syllabes créées pour former un mot ;
- Découper des mots en phonèmes et en syllabes ;
- Reproduire des mots.

3.3.3.2 Exemples de fiches pédagogiques

1. Intitulé du jeu : Le mariage des voyelles et des consonnes

But du jeu : Connaître le principe alphabétique

Règle du jeu : L'enseignant(e) dispose de deux lots d'étiquettes lettres constituées de voyelles (a, e, i, o, u, y) et de consonnes (l, m, b, s, t et r...). Il/elle invite les enfants à tirer au hasard une étiquette du lot des voyelles et une étiquette du lot des consonnes. On positionne la consonne obtenue devant la voyelle et on montre aux enfants comment ils peuvent mettre les deux sons ensemble (ex. m+a=ma).

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des élèves
Découverte	<p>Annonce le nom du jeu et en explique la règle.</p> <p>Dispose du lot des voyelles et du lot des consonnes et prononce le son que fait chaque voyelle et chaque consonne.</p> <p>Demande aux enfants de tirer à tour de rôle en même temps une étiquette du lot des voyelles et une étiquette du lot des consonnes.</p>	<p>Suivent l'explication de la règle du jeu et posent des questions de clarification au besoin.</p> <p>Écotent l'enseignant(e) et répètent le son que fait chaque voyelle et le son que fait chaque consonne.</p> <p>Écotent attentivement les consignes et s'exécutent.</p>
Exploitation	<p>Fait positionner la consonne obtenue devant la voyelle et demande aux enfants de lire la syllabe obtenue.</p> <p>Multiplie les exemples pour former plusieurs syllabes au moyen des étiquettes.</p>	<p>Positionnent la consonne devant la voyelle répètent ensemble la syllabe obtenue.</p> <p>Participent aux activités de formation syllabique.</p>
Consolidation/ Synthèse	<p>Écrit au tableau la liste des syllabes formées.</p> <p>Les fait construire avec les cartes et les fait lire.</p>	<p>Forment les syllabes en utilisant les étiquettes et lisent les syllabes écrites au tableau.</p>
Évaluation	<p>Dicte des syllabes et demande aux élèves de les former avec leurs étiquettes.</p>	<p>Les élèves interrogés s'exécutent.</p>

2. Intitulé du jeu : Loto

But du jeu : Segmenter un mot en syllabes

Règle du jeu : Chaque enfant dispose d'un lot d'étiquettes correspondant chacune au nombre de lettres d'un mot donné. L'enfant pioche une image, scande les syllabes du mot correspondant à l'image, les dénombre pour gagner l'image et la poser sur sa table.

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des élèves
Découverte	<p>Annonce le nom du jeu et en explique la règle.</p> <p>Distribue à chaque enfant, un lot d'étiquettes pour former des syllabes correspondant au nombre de syllabes d'un mot donné.</p> <p>Met en place un panier (ou tout autre contenant adapté) contenant des images qu'il/elle montre aux enfants et les aide à les identifier, au besoin.</p>	<p>Suivent l'explication de la règle du jeu et posent des questions de clarification au besoin.</p> <p>S'approprient les étiquettes mises à leur disposition.</p> <p>Identifient les images contenues dans le panier.</p>
Exploitation	<p>Demande aux enfants de piocher une image, à tour de rôle, scande les syllabes du mot correspondant à l'image, les dénombre, puis forme les syllabes et le mot correspondants.</p>	<p>Piochent une image, à tour de rôle, scandent les syllabes du mot correspondant à l'image, les dénombrent, puis forment les syllabes et le mot correspondants avec les étiquettes.</p>
Consolidation/ Synthèse	<p>Dit des mots et demande aux élèves de former les syllabes les constituant.</p> <p>Reproduit au tableau les syllabes et mots exploités.</p>	<p>Exécutent les consignes données et reproduisent les mots sur leurs ardoises.</p>
Évaluation	<p>Dicte des syllabes et demande aux élèves de les former avec leurs étiquettes.</p>	<p>Les élèves interrogés s'exécutent.</p>

3. Intitulé du jeu : Chasse à la syllabe**But du jeu :** Discriminer une syllabe

Règle du jeu : L'enseignant(e) propose oralement une syllabe (ex : « to ») puis, demande aux enfants de la retrouver dans une suite de syllabes, de mots qu'il/elle lit. Il/elle demande aux élèves d'applaudir à chaque fois qu'ils entendent la syllabe.

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des élèves
Découverte	<p>Annonce le nom du jeu et en explique la règle.</p> <p>Prononce la syllabe objet d'étude, exemple « to ».</p> <p>Dit aux élèves qu'ils vont applaudir à chaque fois qu'ils entendent la syllabe « to » dans les syllabes ou mots qu'il/elle va lire.</p>	<p>Suivent l'explication de la règle du jeu et posent des questions de clarification au besoin.</p> <p>Répètent la syllabe « to »</p> <p>Écoutent attentivement et s'approprient la consigne.</p>
Exploitation	Lit des syllabes, puis des mots contenant la syllabe « to ».	Applaudissent à chaque fois qu'ils entendent la syllabe « to ».
Consolidation/ Synthèse	Forme ou fait former la syllabe au moyen des étiquettes et demande aux élèves de donner des mots contenant cette syllabe.	Forment la syllabe au moyen des étiquettes et donnent des mots contenant la syllabe.
Évaluation	Demande aux élèves d'écrire la syllabe sur leur ardoise.	Écrivent la syllabe sur leur ardoise.

4. Intitulé du jeu : Tambouriner des syllabes**But du jeu :** Dire les syllabes d'un mot

Règle du jeu : Les enfants sont debout et forment un cercle, un enfant prononce son prénom, les autres applaudissent selon le nombre de syllabes qui composent ce prénom.

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des élèves
Découverte	<p>Annonce le nom du jeu et en explique la règle.</p> <p>Dit : « Aujourd'hui, nous allons faire un jeu qui s'appelle "Tambouriner des prénoms". Un élève va faire le tour du cercle et dire son prénom. Si le mot a deux syllabes comme le nom 'Rama', nous applaudissons deux fois. Si le mot a trois syllabes comme le nom 'Mamadou', alors nous applaudissons trois fois.»</p> <p>NB : Modéliser au besoin</p>	<p>Suivent l'explication de la règle du jeu et posent des questions de clarification au besoin.</p> <p>Écoutent attentivement et s'approprient la consigne.</p>
Exploitation	<p>Demande aux élèves de faire le tour du cercle et de dire leur prénom</p> <p>Surveille l'exécution du jeu.</p>	Applaudissent en fonction du nombre de syllabes que compte le prénom.
Consolidation/ Synthèse	Compose avec les élèves les prénoms au moyen des étiquettes et les décompose en syllabes.	Participent à la composition et à la décomposition.
Évaluation	Demande à quelques enfants de composer leur prénom puis de le décomposer en s'appuyant sur les étiquettes.	Les enfants interrogés s'exécutent sous le regard des autres enfants.

5. Intitulé du jeu : Je reconnais mon prénom (primaire)

But du jeu : Reconnaître son prénom dans les trois graphies (capitale, script minuscule, cursive)

Règle du jeu : Disposer d'un lot étiquettes-prénoms des enfants dans les trois graphies (capital, script minuscule, cursive)

Au niveau de chaque groupe d'enfants mettre les étiquettes prénoms de ceux-ci dans les trois graphies et d'autres intrus.

Chaque enfant essaie de trier son prénom dans les trois graphies.

Si un enfant arrive à rassembler son prénom dans les trois graphies, il crie « réussi ».

Déroulement

Phases didactiques	Tâches de l'enseignant(e)	Activités des élèves
Découverte	<p>Annonce le nom du jeu et en explique la règle.</p> <p>Dit : « voici des étiquettes ; chacune d'elles comporte un prénom d'enfant dans les trois graphies ».</p> <p>Organise les enfants en groupes.</p> <p>Distribue dans chaque groupe les étiquettes-prénoms de tous les élèves du groupe dans les trois graphies (capitale, script minuscule, cursive).</p>	<p>Suivent l'explication de la règle du jeu et posent des questions de clarification au besoin.</p> <p>S'approprient les étiquettes-prénoms.</p>
Exploitation	<p>Explique en disant : « chacun dans le groupe doit rechercher son prénom ; le prénom de chacun de vous est écrit trois fois dans trois graphies. Vous devez identifier et prendre les trois étiquettes de votre prénom. »</p> <p>Laisse les enfants exécuter la consigne en surveillant le déroulement et en aidant au besoin.</p>	<p>Essaie de trouver leurs prénoms dans les trois graphies.</p>
Consolidation/ Synthèse	<p>Prend des étiquettes avec les trois graphies de quelques prénoms et les décode en ayant comme support les étiquettes lettres.</p>	<p>Participent à la décomposition des étiquettes prénoms.</p>
Évaluation	<p>Poursuit l'identification des étiquettes-prénoms avec les enfants qui n'ont pas réussi.</p>	<p>Participent à l'identification des étiquettes prénoms.</p>

Variantes possibles : L'enfant qui a identifié son prénom peut être invité à nommer les différentes lettres qui le composent. Exemple : Les lettres de mon prénom sont : S-O-D-A pour une élève qui s'appelle Soda.

6. Intitulé du jeu : Les prénoms des enfants de la classe (primaire)

But du jeu : Découper des mots en syllabes

Règle du jeu : L'enseignant(e) dispose d'un jeu de cartes avec des prénoms des élèves de la classe.

Il/elle fait scander le prénom de l'élève.

Pour débiter, laissez les enfants, à tour de rôle, tirer au hasard des cartes du lot et les montrer.

Tous ensemble, scandent le prénom sur la carte.

Déroulement

Phases didactiques	Activités d'enseignement	Activités d'apprentissage
Découverte	<p>Dispose d'un jeu de cartes avec les prénoms des élèves et fait répéter le prénom de l'élève sur chaque carte.</p>	<p>Écotent l'enseignant(e) et s'approprient les cartes en répétant le prénom de l'élève sur chaque carte.</p>
Exploitation	<p>Demande aux enfants de tirer au hasard une carte du lot, de prononcer le prénom et dire le nombre de syllabes du prénom.</p>	<p>À tour de rôle, tirent au hasard des cartes du lot, les montrent et disent le nombre de syllabes.</p>
Consolidation/ Synthèse	<p>Montre et fait dire le nombre de syllabes pour tous les prénoms sur les cartes.</p> <p>Utilise les étiquettes pour composer les syllabes.</p>	<p>Disent le nombre de syllabes pour tous les prénoms sur les cartes.</p> <p>Reconstituent les syllabes au moyen des étiquettes.</p>
Évaluation	<p>Demande aux enfants de scander les syllabes de leur prénom et de le reconstituer au moyen des cartes (individuellement).</p>	<p>Scandent les syllabes de leur prénom et reconstituent lesdites syllabes au moyen des cartes (Individuellement).</p>

7. Intitulé du jeu : Les syllabes retranchées (primaire)**But du jeu :** Ajouter une syllabe pour compléter un mot**Règle du jeu :** L'enseignant(e) retranche une syllabe d'un prénom et les élèves doivent retrouver la syllabe manquante pour compléter le prénom. Ex : Ma...dou (ma est la syllabe manquante pour faire Mamadou).**Déroulement**

Phases didactiques	Activités d'enseignement	Activités d'apprentissage
Découverte	Explique le jeu aux élèves, prononce des mots en omettant des syllabes.	Écoute l'enseignant(e) et essaient de trouver le mot.
Exploitation	Dit des mots en omettant des syllabes et désigne à chaque fois un élève pour trouver la syllabe manquante et compléter le mot. Fait recours à l'image ou explications pour aider les enfants en cas de difficultés.	À tour de rôle, trouvent la syllabe manquante et complètent le mot.
Consolidation/ Synthèse	Organise les enfants en groupes de 5, prononce le prénom de chaque élève en omettant une syllabe et demande à son camarade de donner la syllabe manquante. Forme les syllabes au moyen des étiquettes.	Donnent la syllabe manquante pour compléter le prénom. Participent à la formation des syllabes manquantes au moyen des étiquettes.
Évaluation	Demande à chaque élève de dire son prénom, d'y retrancher une syllabe puis de la former au moyen des étiquettes. (Individuellement).	Donnent la syllabe manquante et la forment avec les étiquettes (Individuellement).

8. Intitulé du jeu : Les syllabes mélangées (primaire)**But du jeu :** Trouver des mots à partir de syllabes mélangées**Règle du jeu :** L'enseignant(e) donne des syllabes de prénoms ou d'autres noms d'objets dans le désordre, les élèves doivent retrouver le bon nom ou prénom.**Déroulement**

Phases didactiques	Activités d'enseignement	Activités d'apprentissage
Découverte	Explique le jeu aux élèves, prononce des prénoms d'élèves en mettant les syllabes dans le désordre.	Écoutent l'enseignant(e) et essaient de trouver le prénom.
Exploitation	Dit des prénoms en mettant les syllabes en désordre et désigne à chaque fois un élève pour trouver le prénom. Fait recours à l'image ou à des explications pour aider les enfants en cas de difficultés.	À tour de rôle, trouvent le prénom à partir des syllabes mélangées.
Consolidation/ Synthèse	Dit des prénoms et des noms d'objets ou d'animaux en mettant les syllabes en désordre et désigne à chaque fois un(e) élève pour trouver le mot. Forme avec les élèves les syllabes entendues à partir des étiquettes.	Trouvent le prénom ou le nom de chose ou d'animal à partir des syllabes mélangées. Participent à la formation des syllabes à partir de leurs étiquettes.
Évaluation	Donne des syllabes mélangées et demande aux élèves de trouver individuellement le mot puis de le reconstituer avec leurs étiquettes.	Trouvent individuellement le mot à partir des syllabes mélangées et le reconstituent.

9. Intitulé du jeu : Les syllabes inversées (primaire)**But du jeu :** Trouver des mots à partir de syllabes inversées**Règle du jeu :** L'enseignant(e) ou un élève donne les syllabes d'un mot, mais dans l'ordre inverse. Le reste de la classe doit trouver le mot dans l'ordre. Ex : val-che =cheval ; vé-le-en=enlevé**Déroulement**

Phases didactiques	Activités d'enseignement	Activités d'apprentissage
Découverte	Explique le jeu aux élèves, prononce des prénoms d'élèves en inversant les syllabes.	Écotent l'enseignant(e) et essaient de trouver le prénom.
Exploitation	Dit des prénoms en inversant les syllabes et désigne à chaque fois un élève pour trouver le prénom. Fait recours à l'image ou aux explications pour aider les enfants en cas de difficultés.	À tour de rôle, trouvent le prénom à partir des syllabes inversées.
Consolidation/ Synthèse	Dit des prénoms et des noms d'objets ou d'animaux en inversant les syllabes désigne à chaque fois un élève pour trouver le mot. Demande à un groupe d'élèves d'inverser les syllabes d'un mot et à un autre groupe de trouver les mots. Forme les syllabes des mots utilisés à partir des étiquettes.	Trouvent le prénom ou le nom de chose ou d'animal à partir des syllabes inversées. Un groupe d'élèves donne des mots avec des syllabes inversées et un autre groupe trouve les mots. Participent à la formation des syllabes rencontrées dans les mots utilisés.
Évaluation	Donne des syllabes inversées et demande de trouver individuellement le mot et de le reconstituer en utilisant leurs étiquettes.	Trouvent individuellement le mot à partir des syllabes inversées et le reconstituent au moyen de leurs étiquettes.

10. Intitulé du jeu : La syllabe dans un mot (primaire)**But du jeu :** Identifier à l'oral une syllabe dans un mot**Règle du jeu :** L'enseignant(e) cible une syllabe (ex : TO). Il/elle choisit des mots avec ou sans cette syllabe. Si les enfants entendent cette syllabe, ils lèvent la main. S'ils ne l'entendent pas, ils croisent les bras. (Exemples de mots : **mo**to –chapeau – **to**rrent – malin – râte**au**– resta**ur**ant – **to**mate - parti). Pour finir, ils forment la syllabe en utilisant leurs étiquettes.**Déroulement**

Phases didactiques	Activités d'enseignement	Activités d'apprentissage
Découverte	Explique le jeu aux élèves, il/elle choisit une syllabe et prononce des mots dont certains contiennent la syllabe et d'autres non.	Écotent l'enseignant(e) et lèvent la main à chaque fois qu'ils entendent la syllabe ciblée, sinon ils croisent les bras.
Exploitation	Choisit des syllabes à retrouver dans des mots qu'il/elle prononce. Demandent de former les syllabes entendues avec les étiquettes. Les syllabes peuvent se trouver au début, au milieu ou à la fin des mots.	Lèvent la main à chaque fois qu'ils entendent la syllabe ciblée dans les mots prononcés. Forment les syllabes avec leurs étiquettes.
Consolidation/ Synthèse	Demande à un groupe d'élèves de cibler des syllabes et donner des mots et à un autre groupe d'élèves d'applaudir s'ils entendent les syllabes dans les mots. Fait former toutes les syllabes entendues avec les étiquettes.	Un groupe d'élèves applaudissent s'ils entendent les syllabes ciblées dans les mots. Participent à la formation des différentes syllabes.
Évaluation	Cible des syllabes et donne oralement des mots contenant ces syllabes ou non et demande aux élèves de les former avec leurs étiquettes.	Applaudissent à chaque fois qu'ils entendent la syllabe ciblée dans les mots puis forment les syllabes avec leurs étiquettes.

11. Intitulé du jeu : Les cercles (primaire)

But du jeu : Localiser une syllabe dans un mot

Règle du jeu : Les élèves et l'enseignant(e) dessinent trois ou quatre cercles au tableau et sur les ardoises. Chaque cercle correspond à une syllabe du mot. L'enseignant(e) donne un mot de 1 à 4 syllabes. Puis, il/elle demande aux élèves de dire dans quel cercle se trouve la syllabe choisie dans le mot. Les élèves doivent indiquer le cercle sur leur ardoise. Ex : «Voici le mot balafon. Dans quel cercle se trouve la syllabe FON ?»



Pour finir, les élèves forment la syllabe localisée avec leurs étiquettes.

Déroulement

Phases didactiques	Activités d'enseignement	Activités d'apprentissage
Découverte	Explique le jeu aux élèves, il/elle dessine 4 cercles au tableau et demande aux élèves de dessiner 4 cercles sur leurs ardoises.	Écoutent les explications et dessinent 4 cercles sur leurs ardoises.
Exploitation	Donne des mots d'une syllabe ou de deux syllabes et demande aux élèves de donner le nombre de syllabes. Demande aux élèves d'indiquer le cercle correspondant à la syllabe choisie. Demande aux élèves de former à chaque fois la syllabe avec les étiquettes.	Donnent le nombre de syllabes. Indiquent le cercle correspondant à la syllabe choisie et forment à chaque fois la syllabe avec les étiquettes.
Consolidation/ Synthèse	Donne des mots d'une syllabe, deux syllabes, trois syllabes ou quatre syllabes et demande aux élèves de donner le nombre de syllabes. Demande aux élèves d'indiquer le cercle correspondant à la syllabe choisie. Fait former avec les étiquettes toutes les syllabes exploitées.	Donnent le nombre de syllabes. Indiquent le cercle correspondant à la syllabe choisie. Participent à la formation des syllabes exploitées en utilisant les étiquettes.
Évaluation	Donne des mots d'une syllabe, deux syllabes, trois syllabes ou quatre syllabes et demande aux élèves de donner individuellement le nombre de syllabes. Demande aux élèves d'indiquer individuellement le cercle correspondant à la syllabe choisie et de former la syllabe avec leurs étiquettes.	Donnent le nombre de syllabes individuellement. Indiquent le cercle correspondant à la syllabe choisie individuellement puis forment la syllabe.

12. Intitulé du jeu : Quelle est cette syllabe ?

But du jeu : Lire des syllabes

Règle du jeu : L'enseignant(e) dispose d'un jeu d'étiquettes lettres constituées des consonnes et des voyelles de l'alphabet séparées. On divise la classe en deux groupes. Les élèves se mettent en binômes, un(e) élève d'un groupe tire une consonne au hasard, son binôme de l'autre groupe tire une voyelle au hasard. Le premier à lire la syllabe obtenue gagne un point pour son groupe.

Déroulement

Phases didactiques	Activités d'enseignement	Activités d'apprentissage
Découverte	Explique le jeu aux élèves. Prononce le son que fait chaque voyelle et chaque consonne.	Écoutent et répètent le son que fait chaque voyelle et le son que fait chaque consonne.
Exploitation	Demande aux binômes de tirer à tour de rôle une étiquette lettre voyelle et une étiquette lettre consonne. Fait positionner la consonne et la voyelle et demande aux enfants de lire la syllabe obtenue.	Écoutent attentivement les consignes et s'exécutent. Positionnent la consonne et la voyelle et lisent la syllabe obtenue.
Consolidation/ Synthèse	Demande aux binômes de continuer le jeu jusqu'à épuisement des étiquettes lettres.	Continuent le jeu jusqu'à épuisement des étiquettes lettres.
Évaluation	Demande aux élèves de tirer individuellement à tour de rôle une étiquette lettre voyelle et une étiquette lettre consonne, de les positionner et de lire la syllabe obtenue.	Tirent individuellement à tour de rôle une étiquette lettre voyelle et une étiquette lettre consonne, les positionnent, et lisent la syllabe obtenue.

ANNEXES



Annexe 1. Activités favorisant le décodage

La maîtrise des correspondances graphophonologiques est nécessaire à l'apprentissage de la lecture si on sait que « le décodage des mots joue un rôle essentiel dans le processus de construction du sens en lecture. Si l'élève décode les mots avec difficulté, sa capacité de traitement de texte est limitée et donc sa compréhension s'en trouvera affectée. » (Lundberg, 2002, traduction libre)

Quatre domaines clés méritent un enseignement systématique, afin que le décodage soit automatique et que s'installe une reconnaissance rapide et exacte des mots. Il s'agit de :

- la connaissance des lettres de l'alphabet qui ne se réduit pas à la capacité de les réciter mais de les identifier, de les nommer et de les écrire facilement et rapidement ;
- la conscience phonologique qui permet de reconnaître et d'identifier dans le mot un son (phonème) parmi les autres sons ;
- les correspondances entre les sons (phonèmes) et les lettres (graphèmes), appelées encore correspondances graphophonologiques, qui permettent à l'élève de décoder des mots qui ne lui sont pas familiers ;
- la reconnaissance automatique de mots fréquents.

De nombreuses activités liées à ces domaines, peuvent être mises en œuvre au cours de séances quotidiennes très courtes.

Annexe 2. Les comptines orales sur les sons

Les comptines abordent des thèmes fondamentaux avec une forme particulière de symbolisation. Elles ont la plupart du temps une construction rythmée, qui fait alterner de courtes séquences ayant un caractère narratif et des sortes de refrains où l'élément poétique et ludique du langage domine. Son rythme verbal, sa forme courte, ses rimes favorisent la mémorisation. L'enfant la répète volontiers avec les autres puis seul. La place de la comptine orale réside dans le fait qu'il est important de varier les formes de mémorisation et de restitution : collective, en petit groupe ou individuelle.

Le recours aux comptines est à développer pour familiariser les élèves aux différentes composantes sonores du langage. La pratique de la comptine des sons comme de la chanson de l'alphabet est à systématiser, comme routine, dans les premières semaines d'école.

Travail sur la comptine de l'alphabet

L'enseignant(e) tient en main un jeu de cartes comportant les 26 lettres de l'alphabet et les présente une à une : les élèves répètent après lui/elle.

Voici la lettre A, la lettre A. Elle fait toujours /a/ /a/ /a/

Voici la lettre B, la lettre B. Elle fait toujours /b/ /b/ /b/

Voici la lettre C, la lettre C. Parfois /s/, parfois /k/ (deux fois)

Voici la lettre D, la lettre D. Elle fait toujours /d/ /d/ /d/

Voici la lettre E, la lettre E. Parfois /e/, parfois /é/, parfois /e/, parfois/é/

Voici la lettre F, la lettre F. Elle fait toujours /f/ /f/ /f/

Voici la lettre G, la lettre G. Parfois /gu/, parfois /j/ (deux fois)

Voici la lettre H, la lettre H. Elle n'a pas de son, pas de son

Voici la lettre I, la lettre I. Elle fait toujours /i/ /i/ /i/

Voici la lettre J, la lettre J. Elle fait toujours /j/ /j/ /J/

Voici la lettre K, la lettre K. Elle fait toujours /k/ /k/ /k/

Voici la lettre L, la lettre L. Elle fait toujours /l/ /l/ /l/

Voici la lettre M, la lettre M. Elle fait toujours /m/ /m/ /m/

Voici la lettre N, la lettre N. Elle fait toujours /n/ /n/ /n/

Voici la lettre O, la lettre O. Elle fait toujours /o/ /o/ /o/

Voici la lettre P, la lettre P. Elle fait toujours /p/ /p/ /p/

Voici la lettre Q, la lettre Q. Elle fait toujours /q/ /q/ /q/

Voici la lettre R, la lettre R. Elle fait toujours /r/ /r/ /r/

Voici la lettre S, la lettre S. Parfois /s/, parfois /z/ (deux fois)

Voici la lettre T, la lettre T. Elle fait toujours /t/ /t/ /t/

Voici la lettre U, la lettre U. Elle fait toujours /u/ /u/ /u/

Voici la lettre V, la lettre V. Elle fait toujours /v/ /v/ /v/

Voici la lettre W, la lettre W. Parfois /v/, parfois /oue/, (deux fois)

Voici la lettre X, la lettre X. Parfois /ks/, parfois /gs/, (deux fois)

Voici la lettre Y, la lettre Y. Parfois /i/, parfois /ye/, (deux fois)

Voici la lettre Z, la lettre Z. Elle fait toujours /z/ /z/ /z/

NB : l'enseignant(e) est aussi invité(e) à composer une chanson de l'alphabet et à la faire mémoriser par les enfants.

Exemples de comptines sur les sons

Comptine sur /a/

Tara Tara
Le petit rat
S'en va au Canada
Avec Sacha Le petit chat

Comptine sur /o/

Tourne, tourne autour du pot
- Quelqu'un se cache dans ton dos
- Il te dépose un anneau
- À toi de trouver un mot
- En « o »
- Robot, Pot, moto, Vélo ...

Comptine sur [a], [i], [o], [e]

Le a pousse le i	Le o pousse le é
Le i roule	Le é roule
Le i sort du lit	Le é sort du dé
Le i pousse le o	Le é pousse le a
Le o roule	Le a roule
Le o sort du pot	Le a sort du plat

Comptine sur /i/

La fête à la souris
La fête à la souris
C'est demain jeudi
La fête à la souris
Qui balaie son tapis
Avec son manteau gris
Trouve une pomme d'api
La coupe et la cuit
Et la donne à ses petits

Comptine sur /o/

Il est beau

Il est beau, le tableau
Il n'est pas beau, le chapeau
Il est chaud, le réchaud
Il n'est pas chaud, le gâteau
Il est haut le château
Il n'est pas haut le bateau
Il est souple l'oiseau
Il n'est pas souple le chameau
Et le chauffeur ?
Il est juste comme il faut.

Comptine sur /u/

La poulette

« Que fais-tu poulette ?
-Tu le vois, je ponds.
- Que ponds-tu poulette ?
- Mon petit oeuf blanc.
- Qu'y a-t-il dedans ?
- Un jaune et un blanc.
- Que fais-tu poulette ?
- Tu le vois, je couve.
- Que couves-tu poulette ?
- Mes petits oeufs blancs.
- Qu'y a-t-il dedans ?
- Des petits poussins,
des jaunes et des blancs. »

Comptine sur /wa/

Une noix
 Coque de bois,
 Sur le toit,
 Roula...
 Un petit pois,
 Coque de soie,
 Un, deux, trois,
 Sauta...
 J'ai pris dans mes doigts
 La noix
 Et le pois,
 Tous deux à la fois ;
 Vive la joie !

Une approche simple pour apprendre à lire en utilisant l'alphabet : la leçon à trois temps

La leçon en trois temps est une méthode pédagogique mise au point par Édouard Séguin (1812-1880). Malgré sa simplicité, la leçon en trois temps s'avère très efficace et ludique, notamment pour les élèves de la grande section du préscolaire et de la première année du primaire. Elle est généralement utilisée lors d'interaction en duo avec l'élève et reste très courte pour ne pas perdre l'intérêt de l'apprenant. Il s'agit d'une méthode très efficace pour acquérir de nouvelles notions simples comme les lettres de l'alphabet ou encore des sons. La leçon en trois temps se résume en trois verbes : nommer, montrer, identifier.

1- nommer

Le premier temps consiste à faire nommer à l'élève la lettre à apprendre. L'enseignant nomme la lettre devant l'élève et lui demande de répéter. Par exemple, si l'on veut enseigner le nom de la lettre A, on pourrait disposer des étiquettes de A devant l'apprenant. On dira ensuite : « ça c'est A, répète A ». Après avoir passé quelques instants à nommer A, on peut passer à l'étape suivante.

2- montrer

Le deuxième temps consiste à demander à l'élève de montrer A. L'enseignant va demander à l'élève de lui montrer le «A» parmi plusieurs étiquettes-lettres. Cette étape doit rester amusante pour l'élève et ne doit pas dépasser ses limites d'intérêt et de concentration.

3- identifier

Le troisième temps consiste à demander à l'élève de trouver A parmi les autres lettres. L'enseignant va donc dire à l'élève : « Trouve laquelle de ces lettres est le A ». L'enfant va essayer. Cette étape est répétée jusqu'à ce que l'enfant réussisse à identifier correctement la lettre, mais ne doit pas trop tirer sur la longueur pour éviter d'ennuyer les élèves.

BIBLIOGRAPHIE

Bara, F., Gentaz, É. & Colé, P. (2008). Littératie précoce et apprentissage de la lecture : comparaison entre des enfants à risque, scolarisés en France dans des réseaux d'éducation prioritaire, et des enfants de classes régulières. *Revue des sciences de l'éducation*, 34(1), 27-45. <https://doi.org/10.7202/018988ar>

Deheane, S. (2011) *Apprendre à lire. Des sciences cognitives à la salle de classe*. Paris . Odile Jacob

Labat, H., Farhat, S., Andreu, S., Rocher, T., Cros, L., Magnan, A. & Écalle, J. (2013). « Évaluation des connaissances précoces prédictives de l'apprentissage de la lecture en grande section de maternelle. » *Revue française de pédagogie*, 184, 41-54. <https://doi.org/10.4000/rfp.4219>

Joigneaux, C. (2013). « La littératie précoce. Ce que les enfants font avec l'écrit avant qu'il ne leur soit enseigné ». *Revue française de pédagogie*, 185, 117-161. <https://doi.org/10.4000/rfp.4345> Raudonytė, I. & Foimafisi, T. Utilisation des données d'évaluation des apprentissages en Guinée. Etude de cas. IPE-UNESCO.

- Ministère des Affaires Sociales, de la Condition Féminine et de l'Enfance (MASCFE) de la Guinée. Programme Intégré Standard de la Petite Enfance en Guinée. GUIDE PÉDAGOGIQUE

- Ministère des Affaires Sociales, de la Condition Féminine et de l'Enfance (MASCFE) de la Guinée. Programme Intégré Standard de la Petite Enfance en Guinée. Cahier du graphisme. Guide de l'éducateur/trice.

- Ministère des Affaires Sociales, de la Condition Féminine et de l'Enfance (MASCFE) de la Guinée. Programme Intégré Standard de la Petite Enfance en Guinée. Cahier du graphisme. Guide de l'éducateur/trice.

- Ministère des enseignements primaire, secondaire et de la formation professionnelle du Togo. Mon livre de français Cours Préparatoire 1ère Année. Guide du Maître. Collection le Mono.

- Ministère des enseignements primaire, secondaire et de la formation professionnelle du Togo. Mon livre de français Cours Préparatoire 2ème Année. Guide du Maître. Collection Mont Agou.

- Ministère de l'Education nationale, République française (2018), Pour enseigner la lecture et l'écriture au CP, pour l'école de la confiance

- Ministère de l'Education nationale du Sénégal, Curriculum de l'Education de base . Guide pédagogique. Enseignement élémentaire .1ère Etape CI-CP. Nouvelle Edition . Juin 2016

- Ministère de l'Education du Mali (2011), Curriculum de l'enseignement fondamental : programmes d'études niveau 1 (1ère et 2ème année du fondamental)

- Ministère de l'Education Niger (2018), l'enseignement bilingue au Niger : programme, finalité, dispositif de suivi-pédagogique et évaluation

- ELAN (2017), *Guide d'orientation à l'approche bi-plurilingue en lecture-écriture. Fondements conceptuels et orientations didactiques. Un guide pratique pour un apprentissage de qualité de la lecture-écriture dans un contexte bi-plurilingue*. Paris, Editions des archives contemporaines.

- République du Tchad, guide d'orientation pédagogique pour l'utilisation du manuel Etoile en français au Cours Préparatoire 1ère année (CP1)

- République du Sénégal (2019). Modèle Harmonisé d'Enseignement bilingue. Direction de l'Enseignement élémentaire. Novembre.

- République du Sénégal (2022 a). Curriculum de l'Education de base, Guide de la Grande Section. Version révisée.

Handwriting practice area with 20 horizontal dotted lines.



GUIDE D'UTILISATION DES ÉTIQUETTES DE LETTRES ET DE SONS

Grande section du préscolaire et première année du primaire

Septembre 2023

Le présent guide a été rédigé à destination des enseignant(e)s des pays cibles du projet Ressources éducatives. Il vise à leur apporter l'appui nécessaire dans l'utilisation des supports fournis par l'UNESCO [étiquettes de lettres et de sons]. En détaillant au mieux les aspects théoriques et pratiques des supports d'enseignements livrés, il aide les enseignant(e)s à appréhender le contenu enseigné pour faciliter la transmission aux élèves, et donne de nombreux exemples d'utilisation des kits pédagogiques.

Le projet Ressources éducatives, initié et financé par l'Agence française de développement (AFD) et mis en œuvre par l'UNESCO et l'Institut français, vient en appui aux pays d'Afrique subsaharienne francophone pour l'amélioration de l'accès équitable des élèves scolarisés au primaire et au secondaire à un ensemble de ressources éducatives matérielles et numériques de qualité et diversifiées.

www.ressources-educatives.org