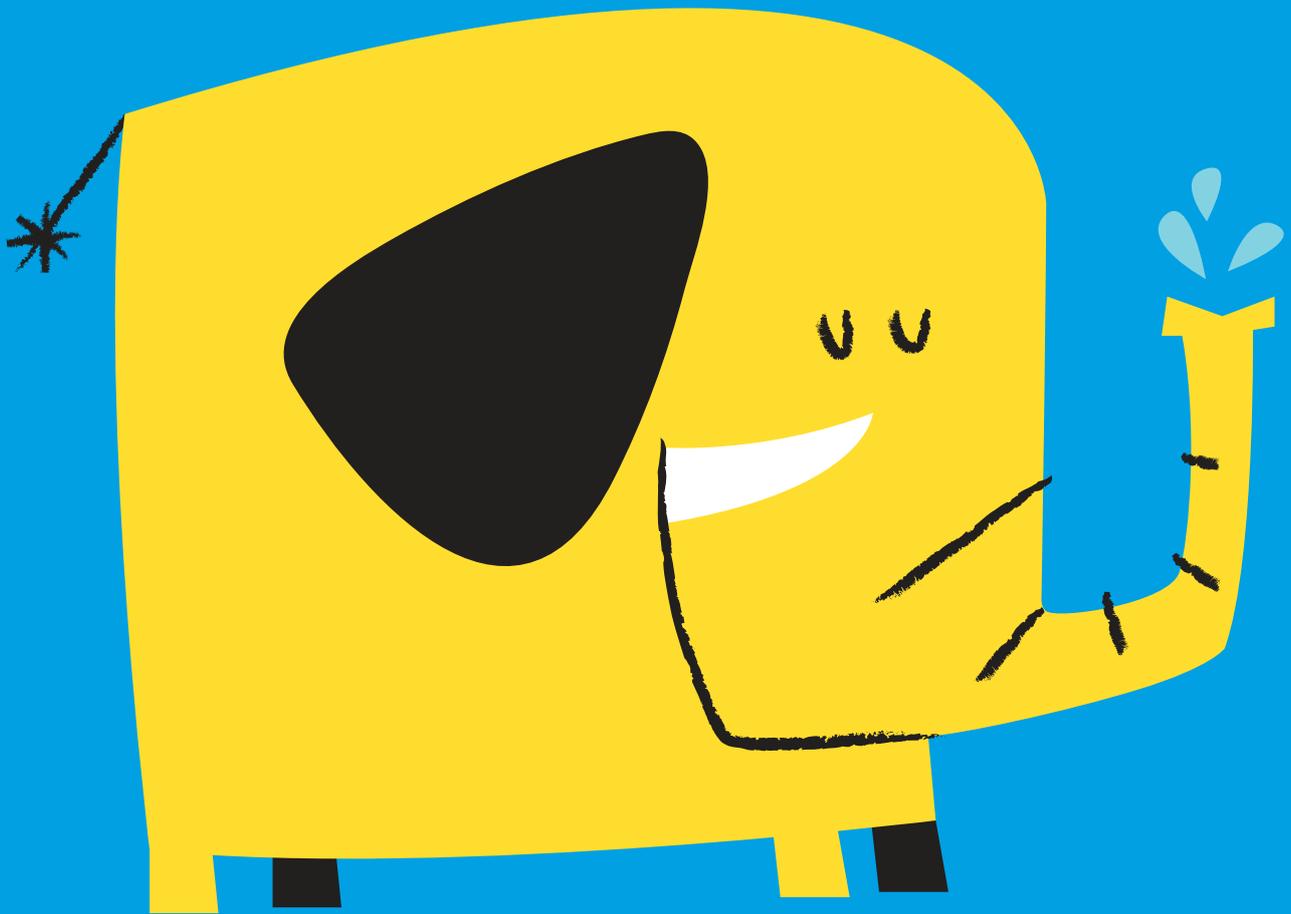


LIRODINGO

Lettres
& Sons

MANUEL PEDAGOGIQUE



didacool

Jeux de lettres et sons / Recommandé pour GS/CP

1 à 6 joueurs

âge 5+

LIRODINGO

Manuel pédagogique

Introduction :

Le jeu pédagogique **LiroDingo**, créé par Annick Delaunay, permet aux jeunes enfants d'apprendre les lettres de l'Alphabet et les sons qu'elles représentent.

Apprendre à associer les lettres avec les sons qu'elles représentent fait partie d'un savoir-faire langagier.

« Savoir mobiliser le langage dans toutes ses dimensions »¹, c'est-à-dire, à l'oral et à l'écrit, représente le premier domaine d'apprentissage sur lequel le programme réaffirme son aspect fondamental comme bloc-support des autres domaines de compétences.

En ce sens, **la maternelle doit guider l'enfant à développer une conscience phonologique**. Cette conscience phonologique est la compétence qu'a l'enfant à se concentrer et visualiser les unités sonores du langage oral. Vers 3-4 ans, elle devient suffisante pour pouvoir travailler leur reconnaissance sur les unités sonores, le vocabulaire et la syntaxe.

Cette acquisition du langage s'appuie sur 2 savoir-faire :

- Identifier les unités sonores employés dans la langue française (conscience phonologique)
- Comprendre l'écriture du français comme code (principe alphabétique)

L'acquisition simultanée des deux savoir-faire est essentielle pour bâtir une mobilisation solide du langage dans les classes supérieures.

Ce que LiroDingo propose, ce n'est pas un simple jeu, c'est **une méthode d'apprentissage ludique à la lecture, associant conscience phonologique et initiation au principe alphabétique**. Pour réussir cette association, elle se focalise sur le décodage du code grapho-phonologique. Elle nécessite de discriminer des phonèmes. Un phonème est l'unité minimale de sens permettant de distinguer des sens différents dans deux propositions sonores comme dans /bato/ et /gato/.

Ainsi, décoder la langue implique deux sous-compétences :

- Savoir identifier pour chaque graphème le ou les phonème(s) associé(s) :
la lettre b se prononce [b] mais la lettre c se prononce [k], [s], [ʃ] ou être muette selon les mots
- Être capable de produire une image acoustique, résultat d'un groupe de lettres dont les phonèmes sont fusionnés : [l] + [a] = [la]

Afin de rendre le plus accessible et le plus intuitive possible le décodage, LiroDingo travaille sur l'association d'un graphème avec son phonème le plus courant. Par exemple, "O" se prononce comme dans le mot "Orange".

Dans cette méthode ludique, **l'enfant est guidé par le jeu de cartes où chaque phonème est identifiable grâce à son positionnement dans la première syllabe de chaque mot**. Le système d'appariement entre le graphème et le phonème le plus courant identifié en début de chaque première syllabe crée **un schéma simple d'identification cognitif clair**.

¹ Selon le programme publié du Bulletin Officiel du 30 juillet 2020

De surcroît, cette approche permet aux enfants lors de jeux avec les sons de pouvoir les entendre et les identifier plus facilement. Cette manipulation volontaire où le son à identifier possède une place fixe facilite l'acquisition de la conscience phonologique et du principe alphabétique. Cela aide, par la suite, à une dissociation et à un repérage des ressemblances et différences entre les phonèmes.

En outre, procéder régulièrement à un exercice d'observation réfléchi de la langue contribue à améliorer l'approche orthographique chez l'enfant. La régularité de ces exercices ludiques permet de renforcer la compétence de l'enfant à manipuler les unités sonores du langage oral, telles que les syllabes. L'amélioration de la reconnaissance syllabique passe par la mémorisation des correspondances entre les lettres et leurs sons les plus courants, notamment à l'aide de cartes illustrées. Ainsi, une sollicitation régulière contribue à une meilleure conscience phonologique, capable d'identifier une lettre puis un groupement de lettres produisant un son différent.

L'acquisition d'une conscience phonologique de qualité, encouragée et développée par le jeu, **peut participer à la prévention de l'échec scolaire** car de nombreux domaines nécessitent la lecture pour le développement cognitif de l'enfant. Une solide acquisition de cette conscience par une approche ludique favorise le développement psycho-social de l'enfant. La possibilité offerte par le jeu d'une autocorrection amène l'enfant à acquérir une prise d'autonomie face à son savoir et une confiance, éléments indispensables à l'équilibre de l'enfant. **Cette double sollicitation, à la fois cognitive et psycho-sociale, donne à LiroDingo un statut de jeu complet, contribuant au développement global de l'enfant.**

De plus, grâce à cette conscience phonologique, le principe alphabétique peut être acquis progressivement. La découverte du principe alphabétique oriente l'enfant dans le déchiffrement du code écrit, adaptation de l'oral des propos dits. La prise de conscience de la transformation d'une parole en écrit aide l'enfant à établir une relation entre lettres et sons, porteuse de sens.

Selon le B.O daté du 30 juillet 2020, « elle est associée à des savoirs complexes et à de nouveaux savoir-faire :

- La manipulation d'unités sonores non-signifiantes de la langue qui produit des habiletés qui sont utilisées lorsque les enfants essaient d'écrire ;
- La découverte des correspondances entre les trois écritures (cursive, script, capitales) qui donne aux enfants une palette de possibles, en tracé manuscrit et sur traitement de texte. »

Afin de répondre à la sollicitation de ces savoirs complexes, LiroDingo propose :

- Une gamme de jeux variés pour créer une variété de contextes de manipulation d'association entre lettres et sons.
- Une mise à disposition sur chacune de ses cartes de la correspondance entre les trois écritures (cursive, script, capitales) pour faciliter l'identification des différents graphèmes possibles d'une même lettre, selon différents supports de communication.

En conclusion, jouer à LiroDingo, en complément d'activités de classe, aide à atteindre les objectifs attendus en fin d'école maternelle selon le programme 2019 :

- **Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte.**
- **Manipuler des syllabes.**
- **Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).**
- **Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.**

Matériel

Le jeu comprend :

- 1 livret de règles



- 27 cartes Mot



- 27 cartes Lettre
(26 lettres et la lettre « é »)

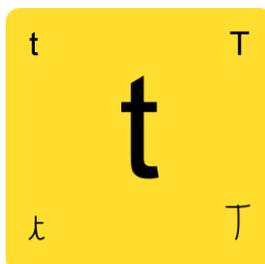


Tableau des niveaux utilisés

Afin de faciliter l'apprentissage, nous avons établi 4 niveaux :

- **Niveau 1** : les sons-voyelles

Ce sont les sons les plus simples car les plus facilement perceptibles par l'enfant. Il peut être émis de façon continue et donc il peut mieux l'écouter et l'identifier. De plus, en position initiale, en début de mot, il correspond généralement au nom de la lettre.

- **Niveau 2 et 3** : les sons-consonnes fricatives et liquides

Ce sont les sons qui peuvent être prolongés car le passage de l'air est partiellement coupé.

- **Niveau 4** : les sons-consonnes occlusives

Ce sont les sons qui ne peuvent être prolongés car le passage de l'air est bloqué puis relancé brutalement.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
A - Abeille E - Euro É - Éléphant I - Iglou O - Orange U - Usine Y - Yaourt	J - Jupe L - Lapin M - Moto N - Nuage R - Roi S - Sorcière	V - Vache Z - Zèbre F - Fée C - Cochon G - Gâteau D - Dinosaur T - Tigre	P - Pirate B - Baleine H - Hérisson K - Kangourou Q - Quille W - Wapiti X - Xylophone

Règles de jeu

Principes et objectifs

LiroDingo propose des jeux d'appariements où un graphème est associé à son phonème le plus courant.

Il existe deux façons de prononcer une lettre :

- Comme elle est énumérée dans l'alphabet
- Comme elle est énumérée dans un mot comme "V" dans le mot "Vache"

On peut choisir à l'avance un niveau de difficulté ou tirer au sort l'un des 4 niveaux de difficulté d'identification joué à chaque tour.

LiroDingo permet de jouer à 5 règles de jeu incluses dans le jeu de cartes.

Les règles sont courtes, sur une carte.

Les parties sont également courtes pour pouvoir jouer plusieurs parties lors d'une même séance.

Tableau des règles

Le tableau suivant indique pour chaque règle proposée dans le jeu (les règles en rouge sont exclusivement dans le manuel) :

Nom du jeu	Intérêt	Commentaires	Niveau
Loto Bingo	Apprendre à associer une carte Mot possédée à une carte Lettre énoncée	Conseillé aux enfants qui connaissent suffisamment l'alphabet	CP

Cherche et Trouve	Apprendre à identifier et associer une carte Mot visible à une carte Lettre révélée à chaque tour	Concentration de la recherche sur une carte Lettre dans un ensemble global de cartes Mot où l'approche collective aide l'apprentissage	GS
Les deux font la paire	Apprendre à identifier et associer une carte Mot cachée à une carte Lettre révélée à chaque tour	Concentration de la recherche sur une carte Lettre dans un ensemble global de cartes Mot où l'approche collective aide l'apprentissage et la mémoire est sollicitée	GS
Mémo	Apprendre à identifier et associer des cartes Mot cachées à des cartes Lettre cachées à chaque tour	Travail de la mémoire des correspondances entre les cartes Mot et les cartes Lettre	GS/CP
Kim Caché	Apprendre la mémorisation des cartes Lettres	Sollicitation de la mémoire des lettres de l'alphabet	MS/GS
Kim Ajouté	Apprendre la mémorisation des cartes Lettres	Sollicitation de la mémoire des lettres de l'alphabet par l'ajout d'une carte	MS/GS
Kim Retiré	Apprendre la mémorisation des cartes Lettres	Sollicitation de la mémoire des lettres de l'alphabet par le retrait d'une carte	MS/GS
Mariages	Apprendre à associer les cartes Lettre et les cartes Mot	Travail de la mémoire des correspondances entre les cartes Mot et les cartes Lettre, associées à certaines cartes en main	CP
Papillon	Apprendre à construire des syllabes Apprendre à construire des mots	Aide à la construction syllabique et mise en confiance les enfants dans la construction de mot	CP

Conseils préalables aux activités pédagogiques

Pour que l'approche ludique puisse contribuer au développement global de l'enfant, l'adulte doit veiller à ce que **chaque partie soit menée avec la plus grande bienveillance**. Elle est nécessaire pour garantir l'épanouissement et la curiosité de l'enfant face au savoir. Le programme de l'Education Nationale 2019 insiste sur le principe fondamental suivant : **“tous les enfants sont capables d'apprendre et de progresser”**. L'égalité face à la réussite scolaire passe par une approche manifestant la confiance de l'adulte vis-à-vis du potentiel possédé par chaque enfant.

Le jeu LiroDingo, par sa sensibilisation à la conscience phonologique, participe à cette **recherche de l'égalité pour tous face à la réussite scolaire**.

L'apport pédagogique par le ludique n'est aboutie que par **la mise en place d'une structure sécurisante où le bien-vivre ensemble favorise la collaboration bienveillante**. Elle entretient un développement global individuel de l'enfant non-invasif par l'imposition de règles.

Cet apport pédagogique bienveillant est notamment présent par l'importance de bien repositionner les cartes Lettres et Sons, une fois jouées et retournées, pour permettre aux joueurs les plus faibles de continuer à jouer. Cela permet de solliciter leur mémoire. L'intérêt est de consolider une compétence langagière par la répétition et non de favoriser un jeu de hasard où l'acquisition est trop aléatoire.

Cette collaboration bienveillante, dans un cadre familial, doit être encouragée par la participation d'enfants d'âges différents et d'adultes, pour inciter et valoriser l'intérêt à la découverte du principe alphabétique et la conscience phonologique.

Activité préalable

Prendre 4 cartes Lettre et leurs cartes Mot associées :

Etaler ces 8 cartes face visible sur la table

- **Etape 1** : nommer la carte « façon Alphabet »
- **Etape 2** : inviter les joueurs à trouver la carte Mot associée
- **Etape 3** : Inviter les joueurs à prononcer lentement le mot en insistant sur la première syllabe

Utilisation en groupe classe

LiroDingo peut s'utiliser dans différents moments de la vie de la classe :

- **En collectif** pendant des temps de travail en sensibilisation à la conscience phonologique et au principe alphabétique
- **À l'accueil ou comme défi du jour** ou de la semaine. Une carte Mot ou une carte Lettre est affichée dont l'élève doit trouver la paire. On compte les points à la fin de la journée ou de la semaine (individuellement, par groupe de table).
- Pendant les moments de **temps libre**.
- Pendant les **Activités Pédagogiques Complémentaires** (ou les temps périscolaires).

Un seul jeu suffit pour jouer avec une classe entière, mais plusieurs jeux peuvent être nécessaires si l'on veut faire jouer l'ensemble des élèves en même temps par petits groupes (à moins que l'on ne répartisse les cartes et que l'on ne les **fasse tourner entre les groupes**).

Pour une sensibilisation optimale, il peut être pertinent d'imprimer le tableau BONUS, qui récapitule les lettres et les mots associés du jeu, sur les murs de la classe. Cela peut **servir d'aide-mémoire** à l'enfant et contribuer à son autonomie face à l'acquisition du principe alphabétique, prérequis nécessaire à la lecture. Pour les temps de rituel du matin collectif, dans un premier temps, il peut être pertinent de réciter à voix haute l'alphabet avec les cartes Mot associées. Cette récitation peut se faire par niveau de groupe de sons. Inviter, dans un second temps, les élèves à prononcer lentement en imitant la prononciation de l'enseignant.

Lors de cette récitation ritualisée, il est essentiel d'insister sur le prolongement du son ou sur l'implosion autant que possible :

- Quand c'est un son-voyelle, insistez sur le prolongement du souffle tel que « O » comme dans « Ooooo...range »
- Quand c'est un son-consonne fricatif ou liquide, insistez sur le prolongement partiel du souffle tel que « V » comme dans « Vvvv..ache ».
- Quand c'est un son-consonne occlusif, insistez fortement sur l'implosion, en exagérant, tel que « P » comme dans « Ppp..irate »

Utilisation en aide personnalisée

Durant une aide personnalisée, il est important de travailler en petits groupes, voire de façon individuelle. Les jeux peuvent être utilisés en situation :

- D'entraînement (plutôt avec l'adulte au départ)
- De renforcement (en autonomie)
- De remédiation (ou un ou deux élèves plus performants peuvent prendre en main l'activité).

En situation d'entraînement, il est préférable de suivre la progression selon le niveau de difficulté. Il est important de bien travailler l'association entre les cartes Lettres et Mot pour fixer le graphème avec son phonème le plus courant.

En situation de renforcement et remédiation, le tuteur peut laisser les élèves réactiver leurs connaissances sur les correspondances Lettres et Sons selon leur degré de maîtrise. Il peut inciter à varier les règles selon ses objectifs pédagogiques et les difficultés identifiées rencontrées par les enfants.

La préparation de la partie est très rapide. Choisissez le niveau et le jeu. Reportez-vous au tableau des règles, pour voir si la règle se trouve dans le jeu de cartes (nom du jeu en noir) ou dans ce manuel (nom du jeu en rouge).

Les règles étant courtes, vous pouvez rapidement en expliquer une et l'illustrer par un exemple, puis laisser les élèves démarrer une partie par eux-mêmes.

Règles supplémentaires (avec le même jeu de cartes)

Kim ajouté (2 à 6 joueurs, jeu coopératif) :

But du jeu :

Identifier ensemble toutes les cartes Lettre

Préparation :

L'adulte choisit un niveau ou des niveaux (1,2,3 ou 4) à travailler. Garder les cartes Lettre correspondant au choix effectué. Bien mélanger et disposer 5 cartes face visible sur la table.

Déroulement :

Le meneur de jeu demande aux joueurs de mémoriser les cartes. Après un temps déterminé selon le niveau d'autonomie du groupe, les cartes sont cachées par le meneur. Alors que les cartes sont cachées, il ajoute une carte Lettre sur la table. Il demande alors aux joueurs de deviner quelle est la carte Lettre ajoutée.

Tous les joueurs participent pour trouver ensemble la réponse.
Dès qu'ils parviennent ensemble à trouver la carte Lettre, la carte ainsi trouvée est défaussée et on recommence une manche.

Le jeu s'arrête quand toutes les cartes Lettre sont défaussées.

Variante CP : Utiliser les cartes Mot au lieu des cartes Lettre

Kim retiré (2 à 6 joueurs, jeu coopératif) :

But du jeu :

Faire le plus de mariages possibles entre des cartes Lettre et cartes Mot

Préparation :

L'adulte choisit un niveau ou des niveaux (1,2,3 ou 4) à travailler. Garder les cartes Lettre correspondant au choix effectué. Bien mélanger et disposer 5 cartes face visible sur la table.

Déroulement :

Le meneur de jeu demande aux joueurs de mémoriser les cartes. Après un temps déterminé selon le niveau d'autonomie du groupe, les cartes sont cachées par le meneur. Alors que les cartes sont cachées, il retire une carte Lettre sur la table. Il demande alors aux joueurs de deviner quelle est la carte Lettre retirée.

Tous les joueurs participent pour trouver ensemble la réponse.
Dès qu'ils parviennent ensemble à trouver la carte Lettre retirée, la carte ainsi trouvée est défaussée et on recommence une manche.

Le jeu s'arrête quand toutes les cartes Lettre sont défaussées.

Variante CP : Utiliser les cartes Mot au lieu des cartes Lettre

Mariages (2 à 6 joueurs) :

But du jeu :

Faire le plus de mariages possibles entre des cartes Lettre et cartes Mot

Préparation :

L'adulte choisit un niveau ou des niveaux (1,2,3 ou 4) à travailler. Garder les cartes Lettre et Mot correspondant au choix effectué. Bien mélanger et distribuer toutes les cartes en face cachée.

Déroulement :

Chacun prend ses cartes en éventail. On joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur est celui qui est à la gauche de celui qui a distribué les cartes.

Chacun, à ton tour, demande à l'un des autres joueurs s'il possède une carte Mot ou Lettre associée à une de ses cartes possédées.

Ex : Martin possède la carte Lettre « O ». Il demande à Marie si elle possède la carte Mot « Orange ». Marie a la carte « Orange » dans sa main. Elle lui donne. Ainsi, Martin parvient à faire un Mariage.

S'il parvient à faire un Mariage, le joueur peut continuer à jouer.
S'il ne parvient pas à faire un Mariage, c'est au joueur suivant de jouer.

Le jeu s'arrête quand tous les Mariages sont réalisés. Le gagnant est celui qui comptabilise le plus de Mariages.

Papillon (2 à 6 joueurs) :

But du jeu :

Gagner le maximum de cartes Lettre son-consonne en formant des mots dont la première syllabe contient la carte Lettre son-consonne.

Préparation :

Aligner sur le côté de la table les cartes Mot par ordre alphabétique face visible.

Elles serviront d'aide-mémoire pour la partie.

Constituer deux tas face cachée : un pour les cartes Lettre son-consonne, un autre pour les cartes Lettre son-voyelle.

Positionner à gauche le tas des cartes Lettre son-consonne et à droite, celui des cartes Lettre son-voyelle.

Déroulement :

Le meneur retourne la première carte de chaque tas, il annonce et montre la syllabe formée par ces deux cartes Lettre.

Les joueurs doivent alors trouver le plus rapidement possible un mot commençant par cette syllabe.

Le premier qui parvient à trouver ce mot gagne la carte Lettre son-consonne. La carte Lettre son-voyelle associée est alors défaussée et remise sous le tas des cartes Lettre son-voyelle.

Le jeu s'arrête quand le tas de Lettre son-consonne est épuisé.

Le gagnant est celui qui possède le plus grand nombre de cartes Lettre son-consonne.

Variante : Ce jeu peut se faire par équipe de 2 joueurs

BONUS
A IMPRIMER
FORMAT A4

didacool

TABLEAU

a A a A



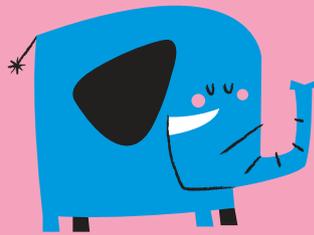
abeille

e E e E



euro

é É é E



éléphant

i I i I



iglou

o O o O



orange

u U u U



usine

y Y y Y



yaourt

TABLEAU

j J j J



jupe

l L l L



lapin

m M m M



moto

n N n N



nuage

r R r R



roi

s S s S



sorcière

TABLEAU

c C c C



cochon

d D d D



dinosaure

f F f F



fée

g G g G



gâteau

t T t T



tigre

v V v V



vache

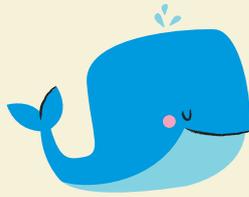
z Z z Z



zèbre

TABLEAU

b B b B



baleine

h H h H



hérisson

k K k K



kangourou

p P p P



pirate

q Q q Q



quille

w W w W



wapiti

x X x X



xylophone