

LE SYLLABOZOO

Outil réalisé par André Ouzoulias

Les activités

I / Manipulation de syllabes orales : activités préliminaires.

Ces activités sont à maîtriser avant l'utilisation du syllabozoo :

- supprimer la 1^{ère} syllabe d'un mot.
- supprimer la dernière syllabe d'un mot.
- mettre bout à bout 2 syllabes.

Ces activités sont indispensables pour un apprentissage réussi de la lecture.

A) SEGMENTER

Prononcer un énoncé en séparant les syllabes.

Faire imaginer un perroquet malade ou un robot qui répète ce qu'on lui dit mais « en le découpant en petits morceaux ».

Dans un premier temps : faire répéter des phrases courtes : l'enseignant les dit normalement, les élèves répètent en petits morceaux. Quand le groupe s'est approprié la tâche, interroger les élèves individuellement.

Quand les élèves sont très performants, dénommer ces « petits morceaux » : ce sont les syllabes.

B) DENOMBRER LES SYLLABES

- Chercher combien de syllabes ont divers mots.
- Quels sont ceux qui ont 1, 2 ou 3 syllabes. Dans un 1^{er} temps demander cette tâche sur des suites de mots appartenant à une même catégorie (noms d'aliments, de fleurs...)
- Pour aider les élèves à dénombrer les syllabes, leur faire lever un doigt à chaque fois qu'ils émettent une syllabe. Il leur suffit alors de déterminer combien de doigts ils ont levés.

C) REPETER, AJOUTER, SUPPRIMER des syllabes

1) Répéter la dernière syllabe d'un mot

Faire répéter la dernière syllabe d'un mot, comme si le mot était dit dans une vallée où il y a de l'écho. Proposer cette activité sur des séries de mots appartenant à une même catégorie et sur des prénoms.

Quand le groupe s'est approprié la consigne, interroger les enfants individuellement.

2) Au pays du Vou, au pays du Mi, au pays du Da

Insérer au début ou à la fin d'un mot une syllabe donnée. On peut imaginer que l'on est au pays du Vou, dans lequel les gens parlent comme nous mais en ajoutant « vou » à la fin de tous les mots.

On obtient ces transformations :

Citron -> citronvou : chocolat -> chocolatvou.

On peut ensuite imaginer que l'on est au pays des Mi, où l'insertion de la syllabe se fait au début des mots.

Autre tâche possible, mais + exigeante : insérer une même syllabe (da, par exemple) après la 1^{ère} d'un bisyllabique comme dans :

Julie -> Judalie ; Omar -> Odamar.

3) La princesse et les trois sorciers

Supprimer la 1^{ère} syllabe des mots proposés par l'adulte (citron -> tron, chocolat -> colat...) ou la dernière syllabe.

On peut imaginer un sorcier qui répète les mots que dit une princesse, mais en supprimant la 1^{ère} ou la dernière syllabe. C'est par exemple « le sorcier mangeur de la 1^{ère} syllabe ». L'enseignant joue le rôle de la princesse, les élèves celui du sorcier.

Pour introduire ce jeu : « Je suis la princesse et je te dis « château », le sorcier dit « teau », je suis la princesse et je te dis « forêt », le sorcier dit « rêt », je suis la princesse et je dis « courageux », que dit le sorcier ? »

Au début, pour faciliter la tâche, l'enseignant peut montrer la suppression de la syllabe avec un geste de la main devant la bouche.

Le jeu est plus difficile mais toujours utile quand il faut supprimer la 2^e syllabe (un 3^e sorcier, mangeur de la 2^e syllabe). Pour qu'un maximum d'élèves réussissent, il est impératif de se limiter à des trisyllabiques.

4) Les animaux

Juste avant d'introduire le syllabozoo, la semaine précédente par exemple, il convient de reprendre toutes ces tâches avec des noms d'animaux.

Utiliser un répertoire plus large que celui utilisé dans le matériel. Proposer un mélange de mots comme :

- loup, chat, chie, cerf, pie, gnou, phoque... (1 syllabe) ;
- éléphant, dromadaire, araignée, langouste, langoustine, otarie, sanglier, antilope, escargot, hérisson... (3 syllabes) ;
- hippopotame, rhinocéros, caméléon... (4 syllabes) ;

L'analyse de ce bestiaire est nécessaire pour que, lors de l'introduction du matériel, les élèves comprennent bien la nécessité de la série des 24 animaux utilisés : seulement des animaux à 2 syllabes.

II / Introduction du syllabozoo et de la situation de lecture

Introduire le matériel en 2 phases :

1°) Compréhension minimal du dispositif de base : les demies fiches reliées dans leur support à spirale, permettant de créer des noms d'animaux imaginaires et de former leur nom. Mais ne pas utiliser ni les posters, ni les caches : le traitement sur les noms d'animaux passent par l'oral.

2°) Faire lire les noms d'animaux existants (l'image est cachée, le nom écrit est lisible). Les élèves apprennent à se servir des posters pour ces tâches, du moins du 1^{er}.

Les situations d'écriture sont introduites bien plus tard, quand les élèves auront acquis une complète familiarité avec le dispositif matériel, avec les animaux utilisés et avec les tâches de lecture.

A) PHASE 1 : COMPREHENSION DU DISPOSITIF DE BASE.

1°) Présenter le matériel comme un support avec lequel les élèves vont commencer à lire et à écrire en s'amusant. C'est le syllabozoo qu'on appelle ainsi parce qu'on joue avec les syllabes et comme ce sont les syllabes qu'on entend dans les noms d'animaux, on y voit plein d'animaux, « comme au zoo ».

Le support est dressé, par exemple, sur une table basse au coin regroupement, 1^{ère} fiche visible (mouton). En montrant les paires de fiches successives, l'enseignant fait dénommer les 8 premiers animaux. Pour chaque animal il montre, sur la partie supérieure de la fiche, le nom écrit (là, c'est écrit « mouton »...). Faire décrire brièvement chaque animal en évoquant des éléments de son anatomie et son mode de vie. C'est l'enseignant qui donnera les indications pour les animaux inconnus.

2°) S'intéresser de plus près au fait que la fiche de chaque animal est découpée en 2. Faire remarquer que ce découpage n'est pas fait n'importe comment : d'un côté à gauche on voit toujours l'avant de l'animal et, de l'autre, à droite, on voit toujours l'arrière.

Que se passe-t-il si l'on met l'avant d'un animal avec l'arrière d'un autre ? Les élèves sont invités à inventer des animaux : l'animal qui a une tête de mouton et une queue de souris, celui qui a une tête de scorpion et une queue de pigeon...

3°) Conclure en s'intéressant maintenant aux noms d'animaux (à l'oral). Combien ont-ils de syllabes ? Faire prononcer la série complète en accentuant la segmentation syllabique. Ils ont tous 2 syllabes. On revient alors au fait que les noms écrits sont eux aussi coupés.

Les élèves doivent comprendre que « là, de ce côté, c'est écrit « mou » et là c'est écrit « ton » ». Alors si on met l'avant d'un mouton avec l'arrière d'une souris, dans ce jeu, comment s'appelle cet animal ?

La plupart des élèves ne s'approprient cette règle qu'à partir de plusieurs exemples pris en charge par l'adulte ou par les camarades qui ont compris le principe dès le début. Après quelques exemples, l'adulte demande aux élèves de dire comment se forment les noms de ces animaux imaginaires : pour l'animal avec l'avant du mouton/l'arrière du cochon, on prend la 1^{ère} syllabe du mouton, c'est « mou », et la 2^e du cochon c'est « chon ». Tout cela, ça fait « mouchon ».

Les élèves commencent par traiter ainsi la série complète des 7 animaux hybrides ayant un avant de mouton, puis poursuivent avec celles des 7 « sou »...
Proposer ensuite quelques cas dans le désordre.

Puis, tâche inverse : décrire divers animaux (quel avant ? quel arrière ?) en partant seulement de leur noms donné par l'adulte.

Passer à la 2^e phase seulement quand ces deux dernières tâches sont acquises.

B) DEUXIEME PHASE : LES SITUATIONS DE LECTURE

- Rappeler que, sachant le nom d'un animal chimérique, on peut savoir de quelle manière il a été composé. Théâtraliser que ce qui a été anticipé apparaît bien quand on soulève les 2 caches. Traiter ainsi 3 ou 4 cas.

- Puis, dans un second temps, l'enseignant amène les élèves à utiliser le poster comme référence pour résoudre un problème de lecture. Il ne dit plus le nom de l'animal chimérique. Il fait prendre conscience aux élèves que si on sait lire, on peut dire le nom écrit et, de là, trouver l'animal caché. Mais si on ne sait pas lire ? ... Laisser les élèves chercher des solutions. Puis, sans trancher, l'enseignant affiche le poster (recto lisible) : ce sont les mêmes animaux !

Observer que leurs noms sont écrits à côté des images et qu'il y a un trait au milieu : cela indique où sont écrites les 2 syllabes.

Y-a-t-il maintenant un moyen de savoir ce qui est écrit sur le syllabozoo avec les lettres s,c,o,r,p ? Les élèves doivent tous chercher et, quand ils ont trouvé, venir donner la solution à l'oreille de l'enseignant. Faire expliquer à l'enfant comme il s'y est pris.

Que verra-t-on si on soulève les 2 caches ? Théâtraliser le moment de validation. Traiter plusieurs cas ainsi. Reprendre pendant 5/6 séances.

! Dans les 1ers temps éviter les combinaisons qui forment des homophones de noms (ou homographes), de verbes conjugués ou d'adjectifs (torchon, coton, tordon, soupion, pantue...). Les aborder seulement quand les élèves se seront totalement appropriés le fonctionnement du dispositif et se seront bien familiarisés avec les tâches de lecture et écriture. Il sera temps par la suite d'aborder la question des homophones.

B) DEUXIEME PHASE : LES SITUATIONS DE LECTURE

On peut démarrer avec deux cas, d'abord celui d'un animal réel (« le cochon », par exemple), puis celui d'une chimère (« pitue » par exemple).

L'image du cochon est visible (le nom est masqué) et l'enseignant demande quel est cet animal. Avec quelles lettres ce nom est-il écrit ? Quelles lettres pour « co » ? Quelles lettres pour « chon » ? Les élèves comprennent facilement que l'on retrouve les lettres correspondantes à côté de l'image du cochon, sur le poster et ils sont invités à les épeler, syllabe après syllabe. On vérifie en soulevant successivement le cache supérieur de gauche puis celui de droite. Voit-on les mêmes lettres ?

Les élèves voient maintenant l'animal résultat de la jonction de la demie-fiche gauche du pigeon et de la demie-fiche droite de la tortue. Le mot « pitue » est masqué. Quel est cet animal ? C'est un(e) pi... tue ! Avec quelles lettres pour « pi », lesquelles pour « tue » ? Les élèves comprennent facilement qu'on retrouve les lettres correspondant à « pi » dans la première syllabe de « pigeon »... Même démarche que précédemment.

L'enseignant annonce ensuite que, au lieu de dire les lettres, les élèves vont maintenant les écrire eux-mêmes sur une ardoise. L'enseignant montre alors le recto du poster (les noms sont écrits en minuscule) ainsi qu'un double alphabet.

L'enseignant reprend les trois ou quatre cas proposés antérieurement (« cochon », « pitue »...). On prononce collectivement le nom de l'animal fabriqué par l'enseignant, mais chaque élève doit chercher sur le poster comment s'écrit la première syllabe et la copier sur son ardoise, puis de faire de même avec la deuxième syllabe. Préciser aux élèves que pour faire un mot, il faut attacher les syllabes entre elles. Donc quand les élèves écrivent la 2^e syllabe, ils doivent l'attacher à la 1^{ère}.

Pour la validation il vaut mieux procéder une syllabe après l'autre. Après avoir comparé les productions, on se réfère au poster. Il est indispensable encore de faire épeler la syllabe considérée. Est-ce aussi ce qui est écrit sous le cache ? L'enseignant écrit sur l'ardoise collective les lettres cursives correspondantes en les liant et les épelant au fur et à mesure. Est-ce bien ce que vous avez écrit ?

On suit la même démarche pour la 2^e syllabe.

L'introduction des autres posters se fera progressivement au fur et à mesure de l'avancée des élèves.

Jeux

Le pouilleux

Nombre de joueurs : 2 à 4.

Distribuer 16 cartes représentant les 16 syllabes écrites de la première série et 1 pou qui sert de pouilleux. Il faut mettre par paire les syllabes d'un même mot pour former le nom des 8 animaux réels.

Aides possible : le poster 1 ou une photocopie de la planche n°1 où on aura préalablement ajouté les syllabes écrites, si possible plastifiée, posée sur la table de jeu qui sert de glossaire.

Dès que d'autres animaux ont été introduits avec le Syllabozoo, il est logique de les ajouter au stock de cartes utilisées pour le jeu.

Le memory

Ce jeu se joue en petit groupe avec un matériel de 16 cartes R/V (du moins au début car le stock de cartes augmente en parallèle avec le nombre d'animaux vus). Au recto sont écrites 16 syllabes et au verso il y a les dessins correspondants.

Au début du jeu, les cartes utilisées sont posées sur la table de jeu avec les syllabes écrites visibles. Le 1^{er} joueur a le droit de désigner une carte dans ce stock et de dire quelle syllabe est représentée. Il doit aussi préciser à quelle partie d'animal cette syllabe est associée. La vérification est évidente : le joueur ou l'enseignant retourne la carte. Si ce qui a été annoncé apparaît bien au verso, le joueur retire cette carte du stock et la prend avec lui. Sinon, il la laisse dedans. C'est alors au joueur suivant.

Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de carte dans le stock. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Pour permettre à des non-lecteurs de réussir, il faut évidemment afficher le(s) poster(s) des animaux utilisés ou la (les) planches correspondante(s). Mais on peut aussi supprimer toute référence pour les joueurs les plus performants.

Seconde version possible : c'est l'image qui est visible, et les élèves doivent écrire la syllabe correspondante sur leur ardoise.

Le loto

Il peut se jouer en grand groupe ou en plus petit groupe, mais il ne fonctionne bien qu'avec la présence d'un adulte. Trois variantes :

Première variante

La carte tirée par l'adulte comporte une syllabe écrite et le dessin correspondant. L'adulte énonce celle-ci mais sans montrer la carte, par exemple : « Je viens de tirer « pan » de « panda », qui a cette syllabe ? » Sur chaque planche individuelle, il y a 4 noms écrits, mais pas d'images.

Les élèves ont sous les yeux le poster ou la planche glossaire qui permet de retrouver les syllabes écrites et les animaux correspondants.

La phase de validation est importante : l'adulte demande au joueur qui prétend avoir la syllabe « pan » sur sa planche, d'épeler cette syllabe. Puis il montre la carte à tous les participants pour leur permettre de contrôler que l'on voit bien les lettres annoncées par ce joueur.

Le joueur qui a couvert sa planche en premier a gagné.

Pour faciliter le jeu, l'adulte peut tirer d'abord les syllabes de début de mot, puis les syllabes de fin de mot.

Deuxième variante

La carte tirée par l'adulte comporte une syllabe écrite mais il la montre sans la dire et il revient aux élèves de la lire (mentalement) pour pouvoir associer éventuellement à un dessin de partie d'animal. Les planches des élèves représentent les dessins d'animaux.

Le joueur qui prétend posséder la partie d'animal correspondant à cette syllabe lève la main et énonce ce qu'il croit être la syllabe présentée par l'adulte : « ça c'est « scor », c'est le début de « scorpion ». On le vérifie sur le poster.

Troisième variante

La carte tirée par l'adulte représente le dessin d'un avant ou d'un arrière d'animal, il la montre mais ne dit rien ; il revient aux joueurs de chercher le plus vite possible s'ils ont la syllabe qui correspond à cette image (leur planche ne comporte que les syllabes écrites et un espace au-dessous pour poser les images).