



Cap sur l'école inclusive  
en Europe



## Fiche Pédagogique

### Travailler la phonologie sous forme de jeux

#### Tronc du module /E

Contact : Jean Philippe MARTY  
[www.ifrass.net](http://www.ifrass.net)



#### 1. Contexte

Classes ordinaires et spécialisées

#### 2. Objectifs.

- Faire progresser tous les élèves en lecture.
- Améliorer le décodage des mots
- Faciliter la Compréhension des phrases
- Développer des habiletés de langage de manière ludique

Les élèves avec TSA (Trouble du Spectre Autistique) ont tendance à être performants dans la lecture globale et à reconnaître une multitude de mots. Mais ce n'est pas toujours le cas, et cela suffit rarement à savoir lire... Il faut donc aussi qu'ils apprennent à décoder et pour cela... il faut quelques notions de phonologie !

Malheureusement, la phonologie est souvent très difficile à travailler avec des élèves atteints d'autisme... (parce que les syllabes, isolées, n'ont pas de sens...)

L'expérience montre que pour certains élèves, elle gêne même plutôt la compréhension, et il vaut mieux l'éviter pour ceux-là...

Cette fiche est un guide pour vous aider en tant qu'enseignant à travailler de façon ludique et imagée cet aspect avec les enfants.

### **3. Déroulement de la " Bonne pratique".**

#### **- Composition des équipes :**

Enseignant et/ou AVS (Auxiliaire de Vie Scolaire), AES (Accompagnant Educatif et Social)

Groupe de 10 élèves maximum.

Matériel : Visible en fin de présentation.

Temps : A adapter selon fatigabilité des élèves

Intitulé de l'activité éducative : Progression « jeu des syllabes »

#### **Séance 1 : Privilégier l'autonomie au début du jeu puis intervention de l'enseignant.**

- Découverte des cartes-animaux.
- Laisser les élèves manipuler les cartes pendant quelques instants et se les approprier.
- Leur demander ensuite de reconstituer les animaux et de les nommer (vérifier que tous les noms sont connus).
- S'ils sont encore intéressés, poursuivre par la segmentation en syllabes de chaque nom d'animal et en déduire qu'ils sont constitués de 2 syllabes.

#### **Séance 2 : en duo**

- Montrer aux élèves que l'on peut s'amuser à « construire » des animaux qui n'existent pas
- Laisser les élèves manipuler les cartes afin de construire ces nouveaux animaux.
- Leur demander ensuite de trouver des noms pour ces « créations » en utilisant les syllabes des animaux existants (un animal à tête de cheval et queue de cochon sera ainsi nommé « chechon »).
- Finir par leur demander de construire des animaux donnés (exemples : « construis-moi un « copent », cet animal aura une tête de cochon et une queue de serpent)

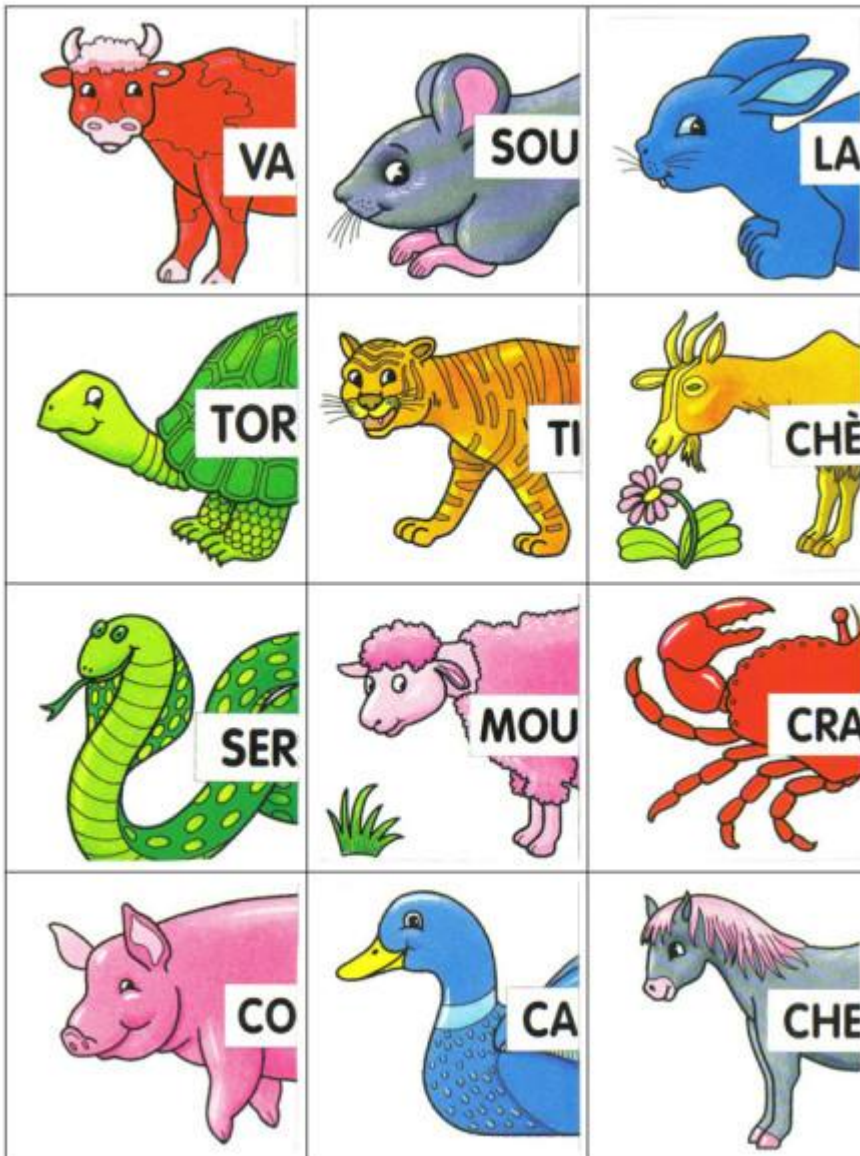
#### **Séance 3 : en duo puis à l'écrit.**

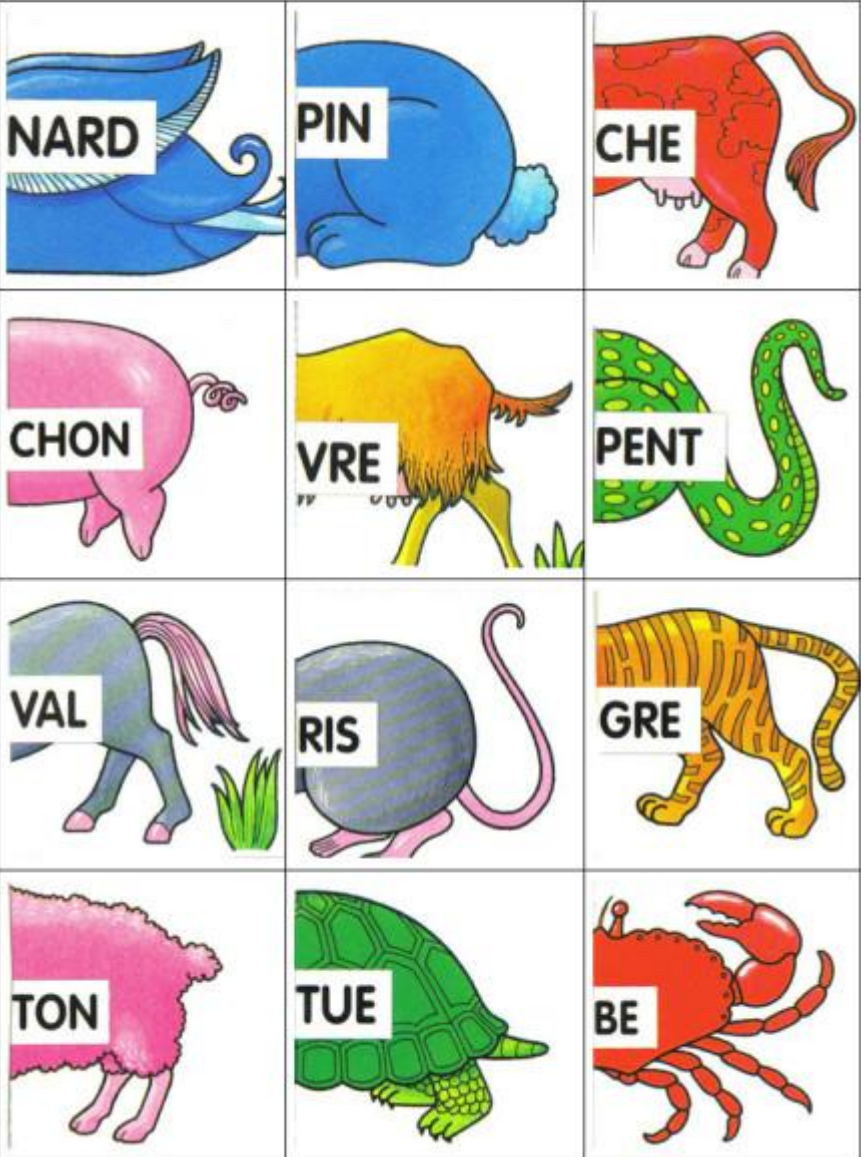
- On refait quelques manipulations comme en séance 2.
- Quand les élèves sont « mûrs », leurs présenter la fiche d'exercices n°1 : Il faut leur lire le nom des animaux à constituer afin qu'ils se repèrent le plus possible à l'oral, en décomposant les syllabes.
- L'écriture cursive est employée pour « brouiller » les pistes : Il ne faudrait pas que les élèves se repèrent de trop à l'écriture pour réussir cet exercice qui est avant tout de la phonologie... par contre, les étiquettes à découper contiennent encore des lettres capitales afin d'aider à la réussite de l'exercice, de donner confiance en ne donnant pas l'exercice phonologique pur tout de suite.
- La fiche d'exercices n°2 ne sera employée que s'il y'a encore de gros problèmes en fin de fiches n°1... ou à donner en devoir si les parents sont mis au courant qu'ils doivent lire les noms d'animaux demandés à leurs enfants...













#### **Séance 4 : en duo**

- Utiliser maintenant les 2 fiches d'exercices où les capitales n'apparaissent pas sur les étiquettes afin de vérifier que les élèves se fient uniquement à la phonologie pour réussir l'exercice.
- Si après tout cela, vous remarquez encore des difficultés, recommencer la progression avec les cartes-objets (même fonctionnement, même progression).

Les images avec les 1/2 animaux proviennent d'un fichier de jeu NATHAN (A demi-mot) : 25 dominos de 24 mots, avec un plan de jeu et 3 séries de 24 étiquettes en 3 écritures ...





 <p>PA</p>	 <p>CI</p>	 <p>BON</p>
 <p>GÂ</p>	 <p>CA</p>	 <p>CHA</p>
 <p>BOU</p>	 <p>PO</p>	 <p>VIO</p>
 <p>GLA</p>	 <p>CA</p>	 <p>SA</p>



Ces cartes sont remarquables pour rendre les phonèmes "visibles" : elles peuvent servir de référent.

Pour certains élèves, ces cartes ne pourront être utilisées que comme cela, en composant des animaux qui existent, mais elles permettent quand même d'aider à produire.

Pour d'autres, ceux qui ont accès à l'imaginaire, on peut fabriquer des animaux extraordinaires...

Après la manipulation, voici les fiches d'exercices (à réaliser en duo, puisque les élèves ne savent pas lire et que nous devons leur lire les noms des animaux extra-ordinaires, afin qu'ils entendent et voient les différents sons) :

4 fiches avec les animaux, et 2 avec les objets :

Prénom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

Découpe les images et « construit » ces animaux fantastiques :

un cepent	

un lival	

une soube	

un lanard	

un cralen	

une lorris	



Prénom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

Découpe les images et « construit » ces animaux fantastiques :

un chetue	

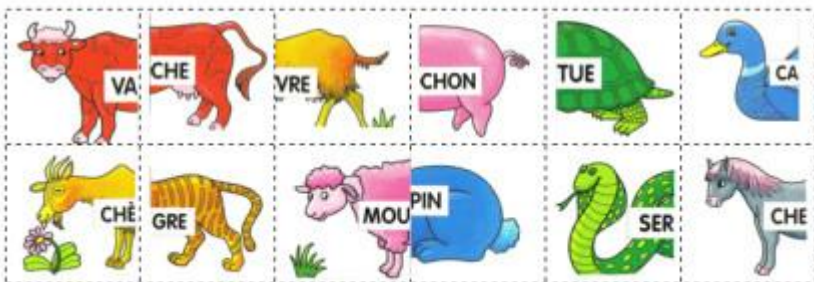
un cachon	

un serche	

une chëpin	

une tatre	

un mougre	





Prénom: \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_

Découpe les images et « construit » ces animaux fantastiques :

un serchon	

un lilon	

un cobe	

une seulue	

une vanard	

un chepin	



Prénom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

Découpe les images et « construit » ces animaux fantastiques :

un caris	

un meupal	

une chélon	

une lorpin	

une vague	

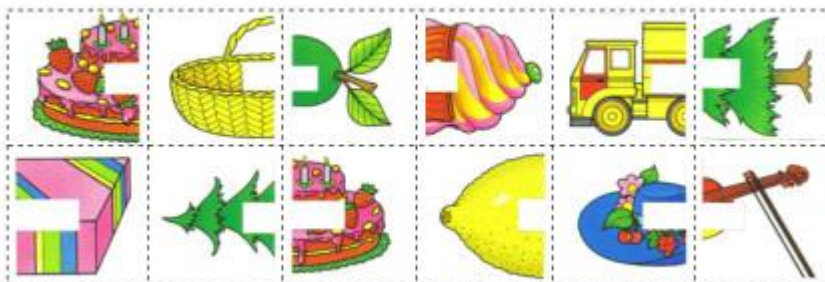
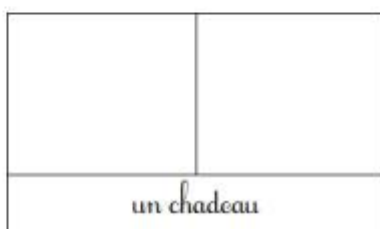
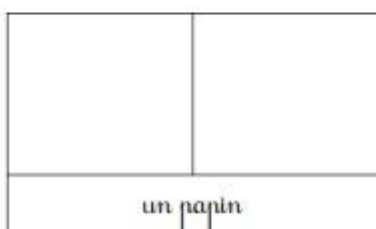
un serbe	



Prénom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

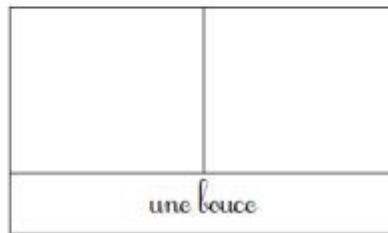
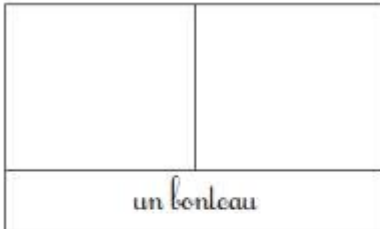
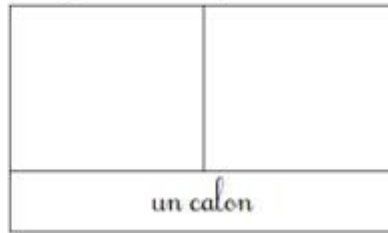
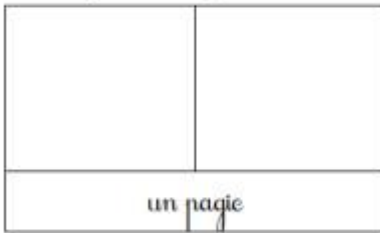
Découpe les images et « construit » ces objets fantastiques :



Prénom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

Découpe les images et « construit » ces objets fantastiques :

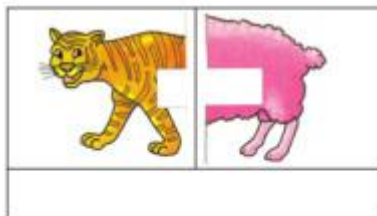
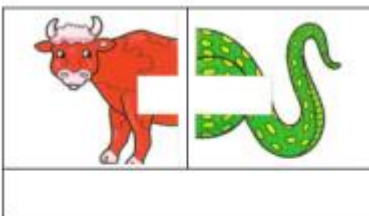
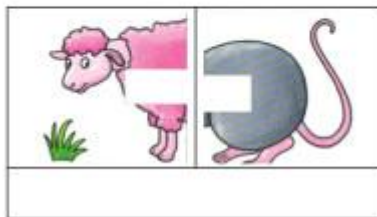
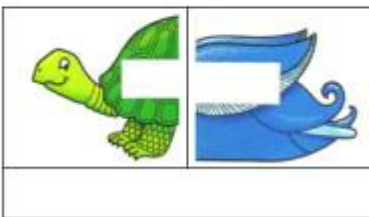
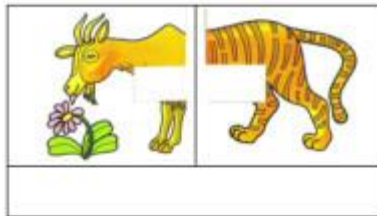
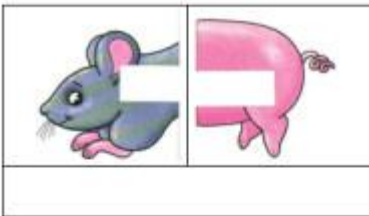
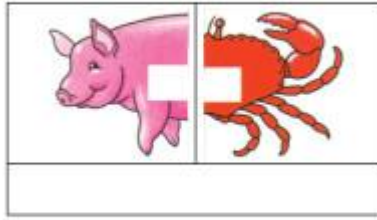
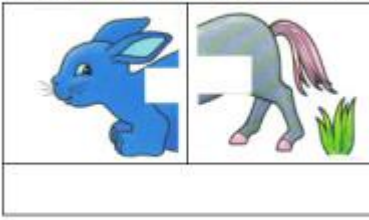


Et pour finir, voici 2 exercices de production (un avec ds animaux, l'autre avec des objets) :

Prénom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

Trouve le nom de ces animaux inconnus :



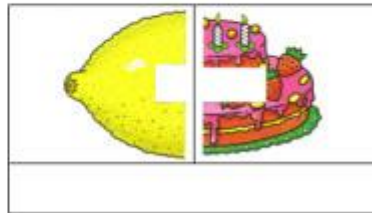
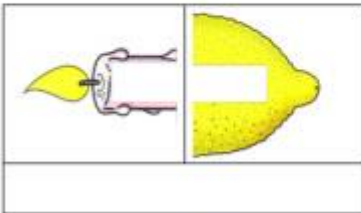
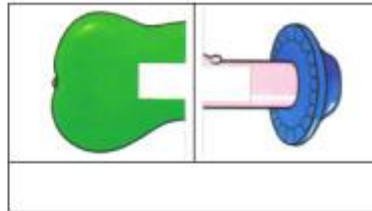
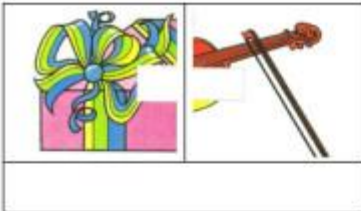
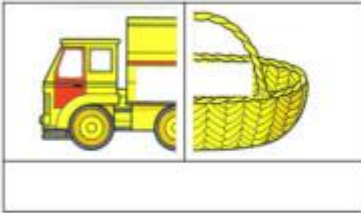
UN MOURIS	UN COBE	UN TITON	UNE SOUCHON
UNE CHÈGRE	UNE TORNARD	UN LAVAL	UNE VAPENT

**Bien sûr, il ne faut donner les étiquettes que si l'élève ne sait pas écrire !!**

Prénom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

Trouve le nom de ces objets inconnus :



UN CITEAU	UN CANIER	UNE POIGIE	UN CHAPIN
UN GARE	UNE BOUTRON	UN CALON	UN SABON

#### 4. Evaluation de l'activité

Cette activité nécessite un environnement calme et un nombre d'élève limité afin de réduire tout ce qui peut contribuer à distraire l'enfant. Cette activité peut se diversifier facilement et ne nécessite pas un coût très élevé dans sa conception.

#### 5. Limites.

Chaque enseignant doit veiller à limiter les situations d'échec chez l'enfant car celui-ci peut rapidement se décourager.

Certains élèves peuvent véritablement bloquer sur ce travail : l'imaginaire n'est pas un domaine facile à aborder avec toutes les personnes atteintes d'autisme

#### 6. Perspectives.

Ces cartes peuvent servir de référent. Par exemple en production d'écrits, quand un élève cherche à écrire "sourire", il décompose et dit "SOU"... s'il ne connaît pas les lettres, il peut aller chercher les cartes et trouver facilement comment écrire SOU, puisque c'est la tête d'une souris.