

L. CHAMPDAVOINE



# LA MAISON DES SONS

FERNAND NATHAN

L 97

336 971



## ÉCOUTE ET REPÉRAGE

*Il est tout à fait banal de dire que nos enfants vivent constamment dans le bruit.*

*Il commence à être banal de dire qu'il convient d'amener les jeunes enfants à apprendre à écouter. Il est encore plus banal de demander aux institutrices d'École Maternelle de rechercher des activités qui permettent aux enfants de prendre goût aux jeux d'écoute, jeux qui, peu à peu, donnent des habitudes d'attention auditive. Néanmoins, en allant dans des classes et, en échangeant des propos avec des maîtresses de l'école élémentaire, on se rend compte que nombreux sont les éducateurs qui déplorent le fait que les enfants ne peuvent fixer leur attention quelques instants durant, pour écouter un message précis. Alors, au risque de nous répéter, nous allons revenir sur le problème de l'Écoute à l'École Maternelle.*

*— Nous pouvons apprendre à écouter, comme nous pouvons apprendre à parler. Ceci suppose que l'Institutrice ait pris conscience d'une nécessité :*

**Se faire entendre** par les enfants, c'est parler clairement, distinctement en articulant bien; c'est moduler sa voix, c'est s'exprimer suffisamment lentement pour que la compréhension soit immédiate. Souvent, lorsque des enfants ne répondent pas aux sollicitations c'est parce qu'ils n'ont pas compris ce qu'on leur dit, ni ce qu'on attend d'eux.

**Faire entendre**, c'est proposer des jeux où l'on écoute et repère des sonorités, où l'on distingue des sons. C'est aussi proposer d'immobiliser son corps; être dans l'attente de ce qui va être entendu. C'est enfin faire dire ce qui a été entendu. Je ne peux que m'associer à toutes les propositions émises par G. COMBES dans son 1<sup>er</sup> disque "à l'écoute des sons".

*Lorsque les enfants sont en petite section et même en moyenne section, grand nombre d'entre eux sont incapables d'identifier un bruit. Il convient donc de les habituer à cette activité qui – signalons-le – leur plaît infiniment. Puis, après les reconnaissances des bruits, au fur et à mesure que les qualités d'écoute s'affinent, on peut commencer à leur faire comparer des sons. Nous ne saurions trop insister sur la nécessité de faire jouer longtemps les enfants à des jeux auditifs portant sur les bruits qui les environnent afin de les habituer à percevoir et à comprendre ce qui les entoure.*

## LA CHAÎNE PARLÉE

*Sans rappeler, ici, les caractéristiques de la chaîne parlée, il me faut attirer l'attention sur un fait capital : les enfants qui n'ont pas été entraînés à des activités d'attention auditive ne parviennent pas aussi aisément que les autres à isoler un son dans un mot. Pourquoi? Parce que le message sonore, linéaire, se déroule et disparaît; l'enfant a entendu ce message dans sa globalité; cela lui suffit. Il faut, pour l'aider dans cette découverte des sons de la langue, que l'école lui ait proposé en petite et moyenne section beaucoup d'activités qui l'amènent progressivement à savoir écouter un message sonore qu'il soit musical, rythmique ou parlé.*

*Les exercices rythmiques sont à encourager sous toutes leurs formes : reproduire corporellement un rythme, c'est l'avoir intégré, le reproduire graphiquement, c'est le transcrire symboliquement, par codage.*

*Dès la moyenne section, ce sont les histoires à répétitions et les comptines qui vont amener les enfants à entendre quelques phonèmes :*

*Le petit chat gris  
Qui mangeait du riz  
Sur un tapis gris*

*est l'un des exemples les plus usités dans les classes.*

*Les prénoms sont aussi un bon moyen de faire repérer quelques sons. Il suffit que la maîtresse les regroupe – Sophie – Linette – Caroline – Lilia, etc. facilitent le repérage, pour les enfants les moins avancés. En un mot, on commence à s'intéresser à un élément constitutif du mot. Dès que le déclic est donné, le désir des enfants s'accroît. On peut continuer à jouer.*



## LA MAISON DES SONS

*La Maison des sons n'est pas à introduire dans une classe comme un jeu qu'on peut prendre puis laisser : Elle s'introduit en Grande Section, lorsque les enfants sont prêts à jouer avec les phonèmes. Pas avant. Elle doit venir à son heure car elle s'inclut dans une pédagogie du langage qui permet aux enfants de découvrir divers aspects de la langue (1).*

*C'est donc chaque institutrice qui saura attendre le meilleur moment pour introduire ce matériel. Rappelons que "la Maison des sons" n'est pas un matériel fermé, mais qu'au contraire, il permet aux institutrices de multiples ouvertures. Chacune peut s'en servir, doit s'en servir en fonction des possibilités des enfants qui composent sa grande section.*

*Nous ne donnons pas des normes à appliquer et à suivre. Nous proposons des possibilités de jeux aux difficultés croissantes. C'est justement la variété de jeux qui permet, après une activité collective de courte durée, de faire éclater la classe en petits groupes ayant chacun un travail distinct dosé selon les possibilités enfantines.*

## LES PETITS GROUPES

*Chaque maîtresse doit, en permanence, connaître l'évolution de l'acquis de l'enfant dans le domaine de l'écoute. Elle peut, pour ce faire, utiliser les jeux photocopiés qui lui permettront de suivre ainsi l'évolution des enfants et connaître les difficultés rencontrées. Elle pourra alors organiser le travail en petits groupes. Nous insistons sur un fait capital à nos yeux, ces petits groupes ne sont généralement pas des groupes de niveaux pour plusieurs raisons.*

*1) Dans un groupe donné, l'Institutrice dose les difficultés de chaque exercice, en fonction de la maturation et des possibilités de chacun : l'un n'aura que deux maisons dans lesquelles il classera les deux sons voyelles bien repérés. Un autre aura 3 ou 4 maisons et jouera à classer des sons-consonnes dont le repérage est plus difficile...*

*Autrement dit, la maîtresse doit toujours savoir où en est chaque enfant dans son travail d'écoute et de reconnaissance des sons : Elle va donc contrôler régulièrement l'acquis.*

*2) Dans un groupe donné, les enfants parlent entre eux et se soutiennent, ils s'aident. Leur coopération est efficace. Elle permet aux plus faibles d'évoluer.*

*3) La maîtresse, dans nos classes, reste très souvent dans le groupe des enfants qui entendent le moins de sons, elle cherche avec ces enfants-là, les moyens efficaces de les aider. La relation duelle soutient l'effort et permet des progrès.*

(1) Nous lirons demain : S. DREVON – Y. JENGER (Nathan).

## EN CONCLUSION

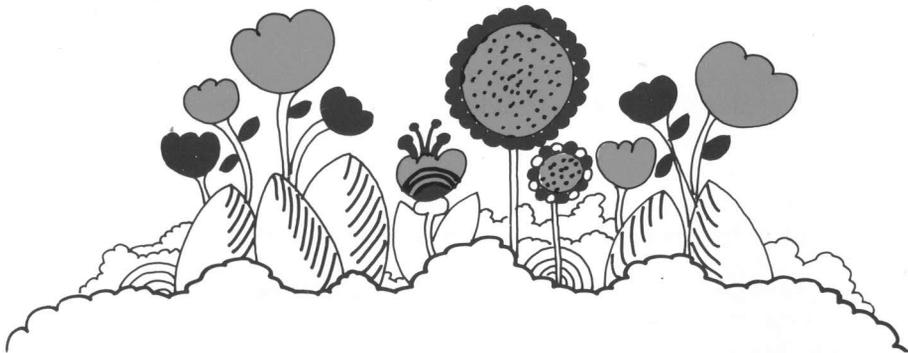
*Nous aimerions que les maîtresses qui utilisent ce matériel, cherchent à s'en servir sans en être esclaves. Il est fait pour les aider, non pour les scléroser. A elles de l'inclure dans leur propre pédagogie du langage et de la prélecture. Un matériel n'est pas une méthode, il est l'un des éléments d'une méthode plus vaste qui l'enveloppe et qui l'inclut. Il est un moyen et non une fin. Il est un moyen pour aider les enfants à percevoir la combinatoire de notre langue.*

*Précisons que dans chaque classe où ce matériel a pu être utilisé, nous avons constaté qu'en fin d'année, nous pouvions situer les enfants en 3 catégories :*

- 1) les enfants qui ne perçoivent que quelques sons-voyelles,*
- 2) les enfants qui perçoivent des sons-voyelles et des sons-consonnes,*
- 3) les enfants qui perçoivent la succession de tous les phonèmes d'un mot. Ces enfants-là sauront – dans l'ensemble – lire en 3 mois au C.P.*

*Ce serait une grave erreur que de vouloir uniformiser une classe. Ce serait commencer – dès l'École Maternelle – à mettre les enfants en difficulté pour apprendre à lire.*

Y. JENGER. I.D.E.



---

Nous avons donné l'habitude aux enfants, depuis la petite section, d'écouter le monde des bruits qui les entourent.

Des jeux et exercices progressifs les ont entraînés à une écoute de plus en plus fine.

En grande section, en complément à tous ces jeux, nous allons demander aux enfants de se mettre à l'écoute des sons de notre langue.

---

Pour commencer cette "écoute", nous utilisons les comptines que les enfants connaissent et qui sont déjà familières à leur oreille.

Il faut choisir des comptines dans lesquelles un son est particulièrement mis en vedette.

Exemple :

- un petit chat gris
- qui mangeait du riz
- sur un tapis gris
- sa maman lui dit
- ça n'est pas poli
- de manger du riz
- sur un tapis gris

Il faut dire la comptine en mettant l'accent sur le son [i], la faire répéter aux enfants avec la même accentuation.

Demander quel est le son que l'on entend le plus souvent dans la comptine, taper dans les mains à chaque fois que l'on entend le son [i].

Il est indispensable de veiller à l'articulation et d'amener l'enfant à prendre conscience de son appareil phonateur : de la position des lèvres, de la langue quand il prononce un phonème.

- Nous cherchons les prénoms ou les noms de famille dans lesquels on entend le son [i]. (Les enfants disent leur prénom et leur nom à haute voix en articulant bien pour bien entendre).
- Nous décidons de mettre tous ces prénoms ou noms contenant le son [i] dans une maison qui sera la maison des [i].

Pour nous souvenir que cette maison est celle des [i], il faut trouver un code. D'un commun accord, nous choisissons un animal qui en sera le gardien. Il faut entendre le son [i] dans le nom de l'animal.

Les enfants proposent souris, rhinocéros, pie, hippopotame, canari...

La consigne donnée étant que le son [i] doit être le premier entendu, nous adoptons après discussion : hippopotame.

C'est donc un hippopotame qui sera le gardien de la maison des [i].

Nous prenons une maison du jeu et l'institutrice glisse l'image d'un hippopotame à la petite fenêtre.

Nous cherchons oralement tous les mots que nous pouvons ranger dans cette maison. Nous cherchons, parmi les images du jeu, celles que nous pouvons mettre dans la maison des [i].

Exemple : un lit, une toupie...

Nous cherchons, parmi des images découpées par les enfants dans des magazines, celles que nous pouvons ranger dans la maison des [i].

Nous avons trouvé beaucoup de mots dans lesquels on entend le son [i].

Nous essayons de composer, à notre tour, une comptine où le son [i] sera mis en valeur.

Exemple :      Un papillon  
                  dans son navire  
                  fume sa pipe grise.  
                  Quand il a fini  
                  il entend une souris  
                  qui frappe chez lui.  
                  Il la cuit,  
                  il la mange avec des frites.  
                  Après, il va au lit  
                  sur son tapis gris.

Nous jouons à saisir avec la main le son [i], en disant notre comptine.

Nous essayons de localiser le son [i] dans le mot.

Je l'entends    au début du mot : i  
                  à la fin du mot    : souris, tapis  
                  au milieu du mot : papillon, navire

Je l'entends    une fois                : tapis, lit  
                  deux fois             : fini

**Il est essentiel que la maison soit désignée par le phonème (ici le [i]) et non par l'animal qui la garde.**

## REMARQUES IMPORTANTES

1° Il n'y a pas d'ordre pour l'étude des différents phonèmes. Il faut suivre les enfants, ceux-ci

entendant plus ou moins bien certains sons. (Les sons-voyelles sont en général perçus avant les sons-consonnes).

2° Si la comptine est nécessaire comme point de départ pour sensibiliser les enfants à l'écoute des sons de la langue, elle n'est plus aussi utile à partir du moment où les enfants font des remarques sur les mots qu'ils prononcent ou qu'ils entendent.

Exemple : un enfant dit : "maîtresse j'ai peint un ballon marron".  
Tiens j'entends "pareil" : ballon-marron.

Nous allons nous servir de cette remarque pour travailler l'écoute du son [ ɔ̃ ].

**Rappelons qu'il n'est pas question dans notre méthode de pré-lecture d'imposer des notions que nous voudrions faire acquérir. Nous partons des enfants, de leur intérêt et de leur désir de jouer sur les mots pour mener à bien nos activités : la grande section est l'âge idéal pour laisser les enfants jouer avec un matériau nouveau qu'il découvre : les sons de la langue.**

Le choix des gardiens des maisons des sons se fait en principe par les enfants. Pour le jeu présenté ici, nous avons été obligés, pour des raisons matérielles, de faire nous-mêmes ce choix, mais nous l'avons fait en tenant compte de nos expériences précédentes qui nous ont montré qu'il est plus facile pour l'enfant de se souvenir du son gardé par l'animal, si ce son se trouve au début du nom du gardien. En effet, quand on dit "hippopotame", le premier phonème est dit et entendu sans parasite puisqu'il n'est pas lié à un autre phonème, ce qui n'est pas le cas lorsqu'il est entendu en fin de mot.

Il est impossible dans certains cas de trouver un animal dont le nom commence par le phonème que nous voulons étudier. La consigne va alors varier. On décide que le phonème (son) sera entendu à la fin du nom du gardien.

Exemple : tortue pour le [ʏ] , paresseux pour [ø].

L'expérience nous a prouvé qu'il fallait éviter :

- Que le son se trouve au milieu du nom de l'animal.

Exemple : hippopotame pour le [o].

- Qu'il existe un son dominant dans le nom de l'animal, autre que celui dont on veut faire le gardien.

Exemple : ne pas retenir papillon pour [p]  
le son [ɔ̃] étant dominant.

- Ou deux sons d'égale valeur.

Exemple : ne pas prendre poussin [u] et [ɛ̃] pour [v] ou [ẽ].

C'est en tenant compte de ces remarques que nous avons retenu, pour le jeu, certains animaux comme gardiens de maisons des sons.

Les animaux les plus familiers se trouveront dans la liste des noms que les enfants proposeront (hippopotame, éléphant, cochon, tigre, chat...). Quant aux autres, il sera souhaitable que la maîtresse prenne soin de les faire connaître grâce à des images avec lesquelles on aura joué.

Dès le début de l'année, il est bon d'avoir, dans la classe, un coin réservé à la documentation sur tous les animaux dont nous aurons besoin.

Cette documentation comportera des photos, des images, des dessins, des livres illustrés, et sera complétée par toutes les histoires que la maîtresse pourra raconter à l'heure du conte (histoires trouvées dans les livres, ou inventées...).

#### Autres remarques

- L'écriture phonétique qui se trouve dans un angle des cartons des gardiens de sons, n'est là que comme "aide-mémoire" pour la maîtresse; elle est cachée à l'enfant quand le gardien est à la fenêtre de la maison.

- Il est utile d'avoir en classe un dictionnaire avec écriture phonétique des mots, c'est lui qui décidera en cas de doute ou de contestation; mais tenons compte de l'accent régional de certains enfants : c'est avant tout un jeu d'écoute, il est important que l'enfant classe le mot dans la maison du son tel qu'il le prononce et l'entend.

Exemple : lait peut être prononcé [le] ou [lɛ].

Il se placera pour les uns dans la maison des [e]  
et pour les autres dans la maison des [ɛ].

- Rappelons que chaque maison est une maison de son.

Exemple : la maison du [i]  
et non pas la maison d'un animal (l'hippopotame).

La maîtresse doit faire dire aux enfants :

"je mets l'image du -lit- dans la maison des [i].

Le matériel du jeu comprend

- 6 maisons en volume du type tirelire, donnant la possibilité de glisser les images par le haut et de permettre un contrôle facile en soulevant la maison. Le gardien de la maison, qui apparaît à la fenêtre, peut être facilement changé (les 6 maisons servant à tour de rôle pour les 35 phonèmes).

- 36 jetons gardiens de maisons, représentant des animaux dessinés sur des cartons pouvant se glisser dans les fenêtres des maisons.

Dans un angle, le signe phonétique sert uniquement à la maîtresse comme aide-mémoire.

(Nous n'avons pas retenu le son [œ̃], les différences entre [œ̃] et [ɛ̃] se faisant de moins en moins dans notre langue courante).

Pour [w], nous donnons le choix à la maîtresse

entre [w] ouistiti [wistiti]

ou [w] oiseau [wazo]

Les enfants perçoivent difficilement la différence entre le [e] de grenouille et le [œ] de bœuf. S'ils entendent le même son, utiliser un seul des deux gardiens.

- 36 fiches "gardiens", bandes cartonnées, portant en en-tête le gardien d'un son.

- 112 jetons, petites images cartonnées aux illustrations simples, certaines en un seul exemplaire, d'autres en autant d'exemplaires qu'il y a de phonèmes dans le mot, et ceci pour permettre des jeux plus difficiles

— sur l'écoute de tous les sons d'un même mot,

— sur l'écoute de la succession des sons d'un mot.

(A ces images peuvent être ajoutées toutes celles que l'on peut découper dans des journaux ou catalogues...).

Ce matériel permet de jouer :

- Collectivement : la maîtresse et toute la classe

ou la maîtresse et une partie de la classe.

- En petits groupes : les enfants, sans la maîtresse, jouant par équipes de 3, 4 ou 6.

- Individuellement.

La progression, au cours de l'année, sera la suivante :

- 1° écoute d'un phonème dans un mot;
- 2° écoute de tous les phonèmes d'un mot;
- 3° écoute de la succession des phonèmes d'un mot (épellation phonétique).

## I. ÉCOUTE D'UN PHONÈME DANS UN MOT

a) Les jeux

- collectifs

1<sup>er</sup> jeu :

- utiliser une des maisons en volume, installer le gardien à sa fenêtre;

Exemple : hippopotame pour les [i]

- distribuer aux enfants les jetons-images;
- à voix distincte, les enfants disent ce que représente leur image;
- ceux qui entendent le son [i] viennent glisser l'image dans la fente de la maison.

2<sup>e</sup> jeu :

Quand plusieurs phonèmes ont été perçus par les enfants, on utilise plusieurs maisons 3, 4, 5 ou 6 et on procède comme dans le 1<sup>er</sup> jeu.

(Remarques : on peut utiliser les maisons avec les gardiens ou seulement les gardiens punaisés sur le tableau ou les fiches-gardiens).

3<sup>e</sup> jeu :

Des images sont groupées dans une maison. Il faut trouver le gardien, c'est-à-dire le son commun.

Exposer, par exemple, les images suivantes :



salade    jardin  
écharpe    sapin  
valise



tulipe    manteau  
toupie    tapis  
pantalon



chapeau    cheminée  
chou    chemise

- en petits groupes

1<sup>er</sup> jeu :

- chaque enfant a devant lui une maison; le gardien est à la fenêtre (il y a été mis par la maîtresse).

Exemple : maison des [i] gardée par l'hippopotame

[a]	l'abeille
[b]	la biche
[l]	la libellule
[o]	l'autruche
[u]	l'ours

- Un des enfants est meneur de jeu, il a, à côté de lui, la boîte contenant les images.
- Il tire une image, nomme à voix haute ce qu'elle représente.

Prenons un exemple : bateau.

Cette image peut être demandée par plusieurs enfants :

celui qui a la maison des [b]

celui qui a la maison des [a]

celui qui a la maison des [o]

C'est le premier enfant qui a perçu dans le mot le son dont il a la maison, qui aura l'image et pourra la glisser dans sa maison.

La maîtresse contrôle le jeu quand il est terminé, en soulevant les maisons.

- individuels – Jeux avec les fiches-gardiens.

1<sup>er</sup> jeu :

Avec une seule fiche "gardien".

Exemple : [u] l'ours.

L'enfant tire au hasard une image, il en dit le nom à voix basse.

S'il entend le son [u], il place l'image sur sa fiche.

S'il n'entend pas le son [u], il pose l'image à côté de la fiche.

2<sup>e</sup> jeu :

L'enfant prend 2 ou 3 fiches "gardiens". Il procède de la même façon, mais il doit être à l'écoute de 2 ou 3 sons.

b) Les exercices

- Ceux-ci permettent les contrôles individuels.
- Ils peuvent aussi être faits par 2 ou 3 enfants travaillant ensemble et s'aidant.

Progression souhaitable.

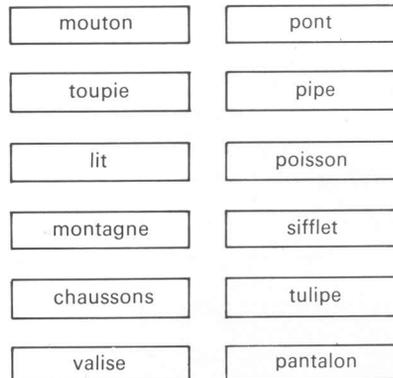
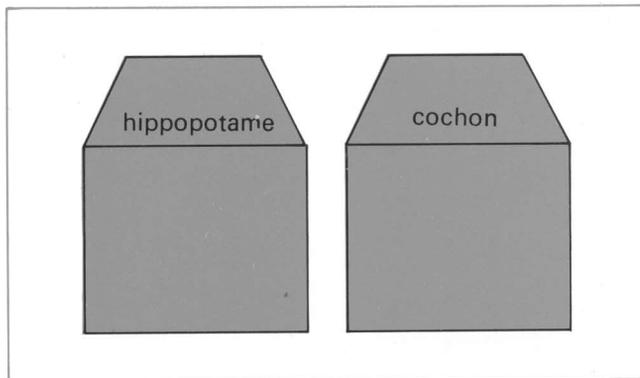
1<sup>er</sup> exercice :

Donnez aux enfants une feuille sur laquelle sont dessinées 2 maisons avec leur gardien.

Donnez une seconde feuille sur laquelle sont dessinées 12 vignettes-dessins (mots en [ɔ̃] et en [i]). Ces vignettes sont découpées par les enfants et seront collées soit dans la maison des [ɔ̃], soit dans la maison des [i].

Conseils : pour les vignettes-dessins utilisez déjà les dessins des jetons du jeu, limitez le nombre de dessins supplémentaires pour que l'enfant porte son effort sur l'écoute du mot et non sur le décryptage du dessin.

Exemple : la toupie sera dessinée pour les sons [u], [i] [p], [t].



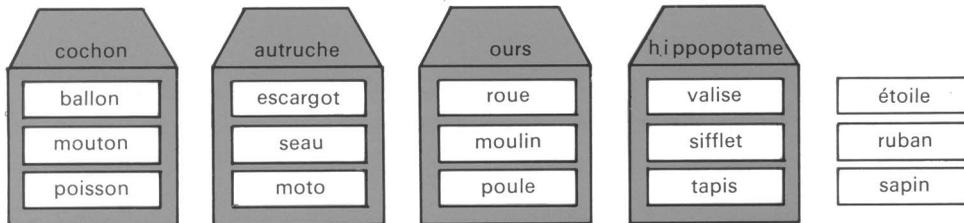
*Remarque : pour des raisons pratiques, nous avons remplacé dans tous les exercices les dessins par leur nom. Il est bien évident qu'il s'agit de vignettes-dessins et non de mots écrits.*

2<sup>e</sup> exercice :

Procédez de la même façon que pour le 1<sup>er</sup> exercice mais en dessinant 3 ou 4 maisons.

### 3<sup>e</sup> exercice :

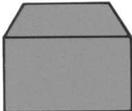
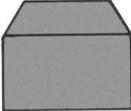
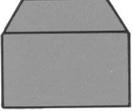
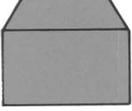
Il y a dans ce jeu une difficulté supplémentaire, certaines vignettes ne vont dans aucune des maisons de sons dessinées, il ne faut pas les coller, ce sont des "pièges".



### 4<sup>e</sup> exercice : série d'exercices sur les sons voisins.

biche	poney	autruche	cochon	éléphant	vache	fourmi	chat	girafe
bonnet		ruban		tableau	valise		jupe	
pot		pot		moto	savon		cage	
balançoire		balançoire		pont	fleur		jardin	
pont		tente		bateau	feuille		chemise	
pomme		mouton		couteau	feu		champignon	
bonbon					verre		chaussures	
balai					cheveu		cheveux	
pantalon					sifflet		garage	

5<sup>e</sup> exercice : Trouvez le son commun et collez le bon gardien dans chaque maison.

			
lit pipe tulipe toupie	lune livre soleil balai	bateau chapeau balai banane	roue verre porte perroquet
renard	hippopotame	abeille	libellule

6<sup>e</sup> exercice : Chassez l'intrus.

Toutes ces images vont dans la même maison sauf une – barre-là.

lit	toupie
cheminée	champignon
toupie	poisson
	cygne
	pipe

## II. ÉCOUTE DE TOUS LES PHONÈMES D'UN MOT

### a) Les jeux

● collectifs, les jeux suivants visent à faire percevoir plusieurs sons d'un même mot, puis tous les sons de ce mot.

#### jeu

matériel utilisé :

les maisons,  
les gardiens (parmi eux le [ɔ̃] et le [a]),  
les jetons-images en plusieurs exemplaires.

Ce jeu est le même que le jeu n° 1 mais 2 jetons-images ont été donnés par exemple pour "ballon".

La consigne donnée est la suivante : on ne peut placer qu'une seule image "ballon" dans une maison.

Exemple : si le jeton-image "ballon" est déjà placé dans la maison des [ɔ̃], le 2<sup>e</sup> jeton devra se placer dans la maison des [a].

Plus tard, on donnera les 4 jetons-images de "ballon" avec la même consigne (à condition que les phonèmes aient été repérés précédemment), ceci afin d'obliger l'enfant à une écoute de plus en plus fine; sa perception de sons-voyelles étant généralement meilleure que celle des sons-consonnes.

On procédera de la même façon avec d'autres images.

### ● en petits groupes

#### jeu

matériel utilisé :

les maisons,  
les gardiens,  
les jetons-images.

Le but : percevoir les différents sons d'un mot.

La consigne semblable à celle du jeu collectif, ne sera donnée que lorsque les enfants seront déjà bien entraînés.

Certaines images sont en plusieurs exemplaires (nous en avons parlé précédemment).  
Exemple : ballon (4 images).

Si un enfant a déjà pris une image de ballon parce qu'il a entendu, par exemple, le son [a] et qu'il avait la maison des [a] il n'aura plus le droit de reprendre une autre image semblable, cela pour permettre à un autre enfant de percevoir un autre son dans le mot ballon.

Ainsi : l'enfant qui a la maison des [b] peut, à son tour, réclamer l'image.

Si l'image n'est pas réclamée, le meneur de jeu la pose à l'envers à côté de lui.

La maîtresse contrôle à la fin du jeu.

- individuels

matériel utilisé :

fiches-gardiens,  
jetons-images.

L'enfant a plusieurs fiches-gardiens.

S'il tire plusieurs fois la même image, il n'a le droit de la mettre qu'une seule fois sur une bande; il doit donc lui chercher une autre maison, si c'est possible.

b) Les exercices polycopiés.

1<sup>er</sup> exercice :

The image shows a matching exercise. On the left, there are three houses with trapezoidal roofs. The first house has the word 'autruche' on its roof, the second has 'ours', and the third has 'cochon'. On the right, there is a list of words in rectangular boxes, arranged in two columns. The words are: chaussons, bouton, rouleau, mouton, couteau, bouchon in the first column; and couteau, mouton, bouton, chaussons, rouleau, bouchon in the second column.

Donnez aux enfants une feuille sur laquelle 3 maisons sont dessinées et une feuille avec des vignettes-dessins; ces dessins sont en 2 exemplaires.

Consigne donnée : on ne peut coller qu'un seul exemplaire dans une maison.

Exemple : si la vignette mouton a été collée dans la maison des [u], la 2<sup>e</sup> vignette devra être collée dans la maison des [õ].

2<sup>e</sup> exercice :

Progressivement on introduit 3, 4, ou 5 exemplaires de la même image suivant le nombre de phonèmes du mot.

Exemple : l'image du ballon sera donnée en 4 exemplaires.

Consigne : coller une seule image de ballon par maison, les enfants seront ainsi amenés à percevoir les 4 phonèmes constituant le mot.

Généralement, ils entendent d'abord les sons-voyelles [õ] [a] puis les sons-consonnes [b] et [l].

### III. ÉCOUTE DE LA SUCCESSION DES PHONÈMES DANS UN MOT

(épellation phonétique).

a) Les jeux :

● collectifs

quand les enfants perçoivent les phonèmes d'un mot, il faut les entraîner à percevoir l'ordre de succession de ces phonèmes (le 1<sup>er</sup> entendu, puis le 2<sup>e</sup>...). Il faut étudier les émissions de souffle qui associent 2 à 3 phonèmes. C'est une étape importante qui n'est pas d'ailleurs franchie par tous et sur laquelle il faut s'arrêter.

On peut alors laisser les enfants utiliser les gardiens des maisons de sons pour "construire" des mots.

Exemple : bol

j'entends d'abord [b]

poser devant soi, en commençant à gauche, le gardien des [b]

puis [o]

poser à côté le gardien des [o]

puis [l]

poser encore à côté le gardien des [l]

les 3 sons sont émis dans le même souffle : bol

- succession de 2 sons : lit [li], nid [ni], seau [so], chou [ʃu]
- succession de 3 sons : bol [bɔl], pomme [pɔm], train [trɛ̃]
- succession de 4 sons : tapis [tapi], ballon [balɔ̃], chapeau [ʃapo], moulin [mulɛ̃],  
table [tabl], fleur [flœʁ]
- succession de 5 sons : jardin [jardɛ̃], chaussure [ʃosyʁ], chemise [ʃamiz]

(ces images sont en plusieurs exemplaires dans le jeu).

### Jeu de la "magie" avec les mots

qui se transforment par substitution d'un phonème ou disparition d'un groupe de phonèmes.

Un certain nombre de mots se prêtent à ce type d'exercice; lorsque les maîtresses les auront repérés, elles feront jouer les enfants avec les gardiens ou les fiches-gardiens.

Par exemple : le mot "ballon" par substitution du 1<sup>er</sup> phonème peut se transformer en "vallon", "talon", "salon".

Bien entendu, on utilisera le code des gardiens pour matérialiser le mot et faire percevoir à l'enfant que la substitution d'un phonème entraîne de nouveaux sens.

On peut également faire apparaître d'autres sens en faisant disparaître un groupe de phonèmes.

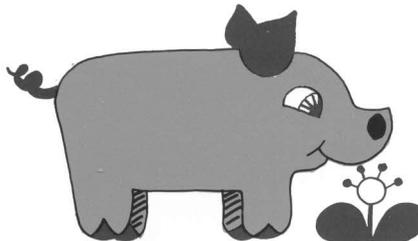
Exemple : "ballon" devient "bas" ou "long" ou "allons"

par chute d'un ou plusieurs phonèmes.

Jeu auditif – les mots peuvent être matérialisés par le code des gardiens.

- en petits groupes ou individuels

Les enfants jouent à "construire" des mots avec les gardiens de sons. Ils s'entraident ou jouent seuls.



b) Les exercices

1<sup>er</sup> jeu :

Images de mots comportant 2 phonèmes.

Tous ces mots commencent par le même phonème.

Les enfants doivent trouver le 2<sup>e</sup> phonème et coller la vignette "gardien du son" nécessaire.

dessins	gardien [p]		gardiens	
pont			<input type="text" value="cochon"/> [ʒ]	
pain			<input type="text" value="autruche"/> [o]	
pot			<input type="text" value="dauphin"/> [ɛ̃]	

2<sup>e</sup> jeu :

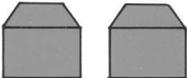
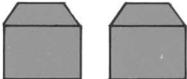
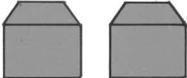
Tous les mots se terminent par le même phonème.

L'enfant doit trouver le 1<sup>er</sup> phonème et coller la vignette "gardien de sons" nécessaire.

dessins	gardiens dessinés [u]		gardiens	
loup			<input type="text" value="renard"/> [ʀ]	
chou			<input type="text" value="libellule"/> [l]	
roue			<input type="text" value="chat"/> [ʃ]	

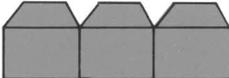
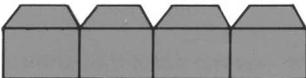
3<sup>e</sup> jeu :

Donnez à l'enfant une feuille avec des dessins de mots courts (2 phonèmes) et une feuille avec les "gardiens de sons" dont il aura besoin pour reconstituer ses mots.

dessins		gardiens
seau		<input type="text" value="ours"/> [u]
chou		<input type="text" value="chat"/> [ʃ]
scie		<input type="text" value="serpent"/> [s]
		<input type="text" value="autruche"/> [o]
		<input type="text" value="hippopotame"/> [i]

4<sup>e</sup> jeu :

Même jeu que le précédent mais avec des mots plus longs (3, 4, 5 phonèmes).

dessins		gardiens
train		<input type="text" value="renard"/> [R] <input type="text" value="tigre"/> [t]
chapeau		<input type="text" value="autruche"/> [o] <input type="text" value="chat"/> [ʃ]
sapin		<input type="text" value="serpent"/> [s] <input type="text" value="poney"/> [p]
		<input type="text" value="dauphin"/> [ɛ] <input type="text" value="abeille"/> [a]

# LIAISON MATERNELLE - COURS PRÉPARATOIRE

## AVANTAGE DE NOTRE TRAVAIL

Notre expérience qui date maintenant de 8 années nous permet d'affirmer que nous préparons efficacement les enfants à l'apprentissage de la lecture quelle que soit la méthode utilisée au C.P. Des collègues travaillant de façon très différente de nous au C.P., nous ont, chaque année, confirmé que nous avons apporté aux enfants une aide efficace.

Lorsqu'une liaison étroite s'instaure entre l'école maternelle et l'école élémentaire, la maîtresse du C.P. utilise encore notre matériel. Elle se sert des maisons de sons et des gardiens en introduisant l'écriture (correspondance phonèmes-graphèmes).

Avec certains enfants, notre matériel est abandonné relativement vite. Avec les enfants qui sont en difficulté ou qui ont des problèmes, son utilisation est prolongée. Comment en effet, faire travailler tous les enfants ensemble sur les matériaux complexes qui composent les mots. Ne faut-il pas, encore au C.P., suivre les enfants et respecter leur rythme propre?

hippopotame [i]

écureuil [e]

aigle [ɛ]

abeille [a]

âne [ɑ]

otarie [ɔ]

autruche [o]

ours [u]

tortue [y]

paresseux [ø]

bœuf [œ]

grenouille [ə]

dauphin [ɛ̃]

éléphant [ɑ̃]

cochon [ɔ̃]

hyène [j]

ouistiti [w]

oiseau [w]

huître [y]

poney [p]

tigre [t]

kangourou [k]

biche [b]

dinde [d]

guépard [g]

renard [ʀ]

mammouth [m]

narval [n]

araignée [ʀ]

fourmi [f]

serpents [s]

chat [ʃ]

vache [v]

zèbre [z]

girafe [ʒ]

libellule [l]

Liste des gardiens des maisons des sons.

## LISTE DES IMAGES

### • En 1 exemplaire

étoile	épingle	balai	banane
porte	bateau	roue	toupie
pendule	cheveux	œuf	sapin
ampoule	pantalon	avion	rose
jupe	livre	lune	lunettes
cravate	arbre	poire	tasse
tulipe	canne	cage	casseroles
balançoire	bonnet	domino	dé
garage	aiguille	feu	feuille
salade	sifflet	écharpe	cheminée
valise	peigne	pain	savon
montagne	puits	col	manteau
ruban	armoire	verre	maison
moto	noisettes	soleil	tuiles

### • En 2 exemplaires

lit	nid	seau	chou
-----	-----	------	------

### • En 3 exemplaires

bol	pomme	train
-----	-------	-------

### • En 4 exemplaires

table	tapis	ballon	chapeau
moulin	fleur		

### • En 5 exemplaires

jardin	chaussure	chemise
--------	-----------	---------

Note : Ce matériel se situe en application de l'ouvrage de Simon DREVON-Yvette JENGER: «NOUS LIRONS DEMAIN», Nathan Éditeur 1978.