

SonoDingo

Manuel pédagogique

François Guély

Introduction

Merci d'avoir acheté le jeu SonoDingo.

Le but de ce jeu (et des différentes règles utilisées) est :

- En Moyenne et Grande section de maternelle : Faire prendre conscience aux enfants de l'existence de syllabes phonétiques dans la langue française. À ce stade, les enfants ne savent pas lire, et on n'utilise donc que les images (pas l'écriture phonétique ni orthographique des mots).
- En CP et CE1 : Faire prendre conscience aux enfants qu'il existe différentes graphies pour une syllabe phonétique donnée. Par exemple, les mots « Corbeau » et « Robot » se terminent par la même syllabe phonétique, mais avec une orthographe différente (« beau » ou « bot »).
- Accessoirement, le jeu peut permettre
 - o D'apprendre certains mots (qui font partie du vocabulaire normalement connu par les enfants à cet âge, sans que cela soit toujours le cas).
 - o De se familiariser avec l'écriture phonétique internationale.
 - o En FLE (Français Langue Etrangère) : de contribuer à l'enseignement de la phonétique tout en travaillant des mots de vocabulaire simples.

Programmes de 2008

Voici quelques extraits des programmes officiels de l'éducation nationale de juin 2008 (maternelle et primaire), pertinents par rapport aux objectifs du jeu SonoDingo (passages les plus pertinents pour le jeu en gras).

Programme de l'école de maternelle :

Par trois activités clés (**travail sur les sons de la parole**, acquisition du principe alphabétique et des gestes de l'écriture), l'école maternelle favorise grandement l'apprentissage systématique de la lecture et de l'écriture qui commencera au cours préparatoire. [...]

2 - Se préparer à apprendre à lire et à écrire

Distinguer les sons de la parole

Les enfants découvrent tôt le plaisir de jouer avec les mots et les sonorités de la langue. Ils scandent les syllabes puis les manipulent (enlever une syllabe, recombinaison de plusieurs syllabes dans un autre ordre...). **Ils savent percevoir une syllabe identique dans plusieurs mots et situer sa position dans le mot (début, milieu, fin).** [...]

Aborder le principe alphabétique

Les enfants se familiarisent avec le principe de la correspondance entre l'oral et l'écrit ; à cet égard, **la fréquentation d'imagiers, d'abécédaires qui isolent les mots et les présentent avec une illustration mérite d'être encouragée.** Grâce à l'observation d'expressions connues (la date, le titre d'une histoire ou d'une comptine) ou de très courtes phrases, les enfants comprennent que l'écrit est fait d'une succession de mots où chaque mot écrit correspond à un mot oral. [...]

À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :

- différencier les sons ;
- distinguer les syllabes d'un mot prononcé, **reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés** ; [...]
- mettre en relation des sons et des lettres ; [...]

Cycle des apprentissages fondamentaux - Programme du CP et du CE1

FRANÇAIS / 5 – Orthographe

Les élèves sont conduits à écrire en respectant les **correspondances entre lettres et sons**...

REPÈRES POUR ORGANISER LA PROGRESSIVITÉ DES APPRENTISSAGES À L'ÉCOLE MATERNELLE - Découvrir l'écrit - Se préparer à apprendre à lire et à écrire

Moyenne section

Distinguer les sons de la parole [...]

- Scander les syllabes de mots, de phrases ou de courts textes.
- **Repérer des syllabes identiques dans des mots, trouver des mots qui ont une syllabe finale donnée ; trouver des mots qui riment.**

Grande section

Distinguer les sons de la parole

- **Pratiquer** des comptines qui favorisent l'acquisition des sons, ainsi que **des jeux sur les sons et sur les syllabes.**
- **Distinguer mot et syllabe.**
- **Dénombrer les syllabes d'un mot ; localiser une syllabe dans un mot (début, fin)...**

CYCLE DES APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX - PROGRESSIONS POUR LE COURS PRÉPARATOIRE ET LE COURS ÉLÉMENTAIRE PREMIÈRE ANNÉE

CP

- Savoir qu'une syllabe est composée d'une ou plusieurs graphies, qu'un mot est composé d'une ou plusieurs syllabes ; être capable de repérer ces éléments (graphies, syllabes) dans un mot.

Matériel

Le jeu comprend 107 cartes réparties en **5 séries**, reconnaissables aux dos des cartes de couleurs différentes :



Chaque série de cartes comporte une carte Mistigri et 102 cartes mots.

Les mots sont tous des mots :

- Concrets, qui peuvent être devinés facilement par l'illustration de la carte, sans savoir lire le mot.
- Généralement connus par un enfant de 5 ans, et pouvant donc être devinés par des élèves de grande section de maternelle (et souvent en moyenne section).

Pour chaque carte mot, il existe dans la même série :

- Une autre carte commençant par la même syllabe phonétique
- Une autre carte se terminant par la même syllabe phonétique

Les cartes suivantes illustrent ce mécanisme d'appariement des cartes par leur première syllabe ou leur dernière syllabe. Le mot « corbeille » commence par la même syllabe phonétique que « corbeau » et se termine par la même syllabe phonétique que « robot » :



Chaque carte mot comprend :

- L'illustration du mot de la carte
- Le mot écrit en écriture cursive
- Le mot écrit en orthographe phonétique internationale
- Un symbole de codage de la première syllabe phonétique (en bas à gauche), basé sur une fleur (le codage étant obtenu par la couleur des pétales)
- Un symbole de codage de la dernière syllabe phonétique (en bas à droite)

L'encodage par les symboles permet aux élèves de vérifier facilement si la première syllabe ou la dernière syllabe de deux mots sont identiques ou non. **Cet encodage** est utile aux élèves, pour lesquels elle constitue un mécanisme d'autocorrection, qui **permet de faire jouer les enfants en autonomie**.

La vérification des syllabes est également possible en comparant l'écriture phonétique internationale des deux mots. Cette écriture phonétique est utile surtout :

- Pour les enseignants
- Pour l'enseignement du Français langue étrangère (FLE), comme il constitue une méthode universelle d'encodage de la prononciation des langues

Tableau des mots utilisés

Ces 96 mots (dont 6 en doublon - marqués par une étoile dans le tableau suivant) permettent de travailler **75 syllabes phonétiques** auxquelles correspondent **75 symboles**, différenciés par la couleur des pétales de la fleur en bas à gauche ou à droite de la carte.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
14 mots	20 mots	20 mots	22 mots	26 mots
abeille	balance	violon	ami	étiquette
corbeille	ambulance	violet	mamie	raquette
corbeau	antenne	gilet	magasin	racine
robot	capitaine	girafe	raisin	piscine
robinet	cahier	carafe	rayon	pyjama
monnaie	tablier	canapé	papillon	cinéma
moteur	tapis	épée	panier	signature
chanteur	épi	écolier	cordonnier	peinture
champignon*	hérisson	souliers	corde	peintre
oignon*	poisson	souris	moutarde	orchestre
orage*	poivre	boulangerie	mouton	orteil
virage*	lèvres	bouton	carton	bouteille
visage*	lettre	chaton	carnet	boulangier
arrosage*	peintre	chasseur	minet	manger
	peinture	ascenseur	miroir	menton
	couverture	anneau	tiroir	mouton
	coussin	traîneau	tigre	moulin
	poussin	trèfle	ogre	poulain
	poulet	pantoufle	orage*	poulailler
	balai	pantalon	virage*	oreiller
			visage*	oignon*
			arrosage*	champignon*
				chambre
				ombre
				ongle
				épingle

Tableau des 75 syllabes phonétiques utilisées

Le tableau suivant présente les différentes syllabes phonétiques utilisées dans le jeu en fonction de l'endroit où elles apparaissent dans les mots (en première ou dernière syllabe des mots) :

Première syllabe	Dernière syllabe (rime)	Première syllabe et rime
34 syllabes	38 syllabes	3 syllabes
õ, e, a, ɔ, ã, ɔR		
b u, ba	b ε j, b o, b R	
	d	
	f l	
	g l, g R	
	j e, j õ	
k ɔ R, ka, ku, ka R	k ε t	
	l õ, lã s, l j e, l ẽ	l ε
m ɔ, ma, mu, mã		mi, ma
	n ε, n o, n i e	
	n õ	
p ẽ, pã, p wa, pu, pa	p e, p i	
R ɔ, R ε, Ra	R a ʒ, R a f, R i, R w a R	
s u, si	s œ R, s ẽ, s i n, s õ	
ʃ ã, ʃ a		
t R ε, ta, ti	t œ R, t õ, t ε n, t R, t y R, t ε j	
v i, v j ɔ	v R	
ʒ i	ʒ e	
	z a ʒ, z ẽ	

Remarque : le fait de travailler avec la première syllabe et la dernière syllabe des mots permet d'aborder plus de syllabes phonétiques de la langue française (certaines syllabes phonétiques n'étant présentes qu'en début ou qu'en fin de mot).

Tableau des graphies pour chaque syllabe

Le tableau suivant présente les différentes graphies présentes dans le jeu pour chaque syllabe phonétique utilisée (soit 106 graphies pour 75 syllabes phonétiques) :

Syllabe	Graphies	Syllabe	Graphies	Syllabe	Graphies
õ	om / on	lãs	lance	su	sou
e	é / hé	lẽ	lin / lain	si	ci / si
a	a	mi	mi / mie	sœR	sseur / seur
o	o / oi	ma	ma	sẽ	ssin
ã	am / an	mɔ	mo	siɲ	cine / scine
ɔR	or	mã	man / men	sõ	sson
bu	bou	mu	mou	ʃã	chan / cham
ba	ba	nɛ	net / nnaie	ʃa	cha
bɛj	beille	no	nneau / neau	trɛ	traî / trè
bo	beau / bot	nie	nier / nnier	ta	ta
bR	bre	nõ	gnon	ti	ti
d	de	pẽ	pein	tœR	teur
fl	fle	pã	pan	tõ	ton
gl	gle	pwa	poi	tɛɲ	tenne / taine
gR	gre	pu	pou	tR	ttre / tre
je	hier / ier / iller	pa	pa	tyR	ture
jõ	yon / llon	pe	pé / pée	tɛj	teil / teille
kɔR	cor	pi	pis / pi / py	vi	vi
ka	ca	Rɔ	ro	vjɔ	vio
ku	cou	Rɛ	rai / ra	vR	vre / vres
kaR	car	ra	ra	ʒi	gi
kɛt	quette	raʒ	rage	ʒe	ger
lɛ	lè / le / let / lai	raf	rafe	zaʒ	sage
lje	lier / liers	Ri	ris / rie	zẽ	sin
lõ	lon	RwaR	roir		

Règles de jeu

SonoDingo permet de jouer à 6 règles de jeu incluses dans le livret de règles, ainsi que 3 règles et une activité supplémentaires (indiquées en rouge dans le tableau des règles page suivante) proposées dans le présent manuel pédagogique.

Les règles sont inspirées de jeux ayant fait leurs preuves (bataille, rami, mistigri, memory...), avec des mécanismes de jeux qui ont les caractéristiques suivantes :

- Règle courte, sur une face de carte
- Parties courtes (on peut jouer plusieurs fois dans une séance)
- Mécanismes ludiques éprouvés

L'aspect pédagogique des jeux a été particulièrement étudié. Ils permettent de :

- Mettre tous les élèves en situation de réussite. Les jeux comportant une part importante de hasard, les élèves moins avancés peuvent également gagner.

Pour les jeux de bataille, il existe une variante « familiale » où la compétition / la vitesse est privilégiée par rapport au hasard pour rendre les parties plus amusantes

- Rendre chaque élève acteur. Le risque de comportement passif est minimisé.
- Favoriser la coopération entre élèves, les élèves plus avancés aidant les autres.
- Améliorer la communication dans le groupe classe, grâce aux jeux en petits groupes.
- Construire un modèle positif du bon élève : la plupart des élèves peuvent s'identifier.

En situation de jeu, les enfants sont capables d'une concentration et d'une attention étonnantes.

- Le jeu est un besoin fondamental pour les enfants, un facteur important de motivation.
- Les cartes sont des objets ludiques, faciles à manipuler.
- Les jeux proposés sont de véritables jeux similaires à des jeux de société ayant fait leurs preuves, et non des « exercices déguisés en jeux ».

Tableau des règles

Le tableau suivant indique pour chaque règle proposée dans le jeu :

- Le nom de la règle : en noir pour les règles proposées dans la boîte du jeu, en rouge pour les règles additionnelles proposées dans ce manuel pédagogique
- Le fait que le jeu soit ou non stratégique (ce qui ne constitue pas un obstacle pour utiliser le jeu avec des élèves jeunes, ils ne mobilisent simplement pas forcément une stratégie complexe mais peuvent cependant réussir le jeu)
- La sélection des cartes pour cette règle
- L'objectif pédagogique de la règle
- Le niveau (indicatif) à partir duquel la règle peut être utilisée – en correspondance avec les programmes scolaires de 2008

Il présente les règles de jeu par difficulté croissante (on peut considérer de les utiliser successivement pour créer une progression).

Nom du jeu ou activité	Stratégie	Choix des cartes	Objectif(s) pédagogique(s)	Commentaires	Niveau
Nomme les cartes	Non	Deux niveaux ou plus	Identifier et prononcer correctement les syllabes des mots.	Permet une rétroaction, en identifiant pour chaque élève ses difficultés.	GS
Rime rapide	Non	Un niveau	Reconnaître le mot se terminant par la même syllabe phonétique qu'un mot déjà sélectionné.	Jeu joué en vitesse. Variante où on reconnaît les mots commençant par la même syllabe.	GS
Mistigri	Non	Un ou deux niveaux	Reconnaître les mots se terminant par la même syllabe phonétique.	Jeu purement de hasard (à condition d'identifier les cartes rimant dans sa main). Variante où on reconnaît les mots commençant par la même syllabe.	GS
Mémoire de syllabes	Non	Un niveau	Reconnaître les mots se terminant par la même syllabe phonétique.	Jeu faisant intervenir la mémoire des syllabes. Variante où on reconnaît les mots commençant par la même syllabe.	GS
Bazar	Non	Deux niveaux	Reconnaître les mots se terminant par la même syllabe phonétique.	Jeu purement de hasard (à condition d'identifier les cartes rimant dans sa main). Variante où on reconnaît les mots commençant par la même syllabe.	GS
Bataille	Non	Un ou plusieurs niveaux	Reconnaître les mots commençant ou se terminant par la même syllabe phonétique.	On peut restreindre la règle aux premières syllabes ou aux dernières syllabes. On peut jouer soit en vitesse (mode « famille », tout le monde cherche une syllabe en même temps), ou en mode « classe » (celui dont c'est le tour cherche).	GS
Chenille	Non	Un ou plusieurs niveaux	Reconnaître les mots commençant ou se terminant par la même syllabe phonétique.	Jeu joué en vitesse. On peut pratiquer une variante où chaque joueur joue à son tour (pour la classe).	GS

Nom du jeu ou activité	Stratégie	Choix des cartes	Objectif(s) pédagogique(s)	Commentaires	Niveau
Rami	Simple	Un ou plusieurs niveaux	Reconnaître les mots commençant ou se terminant par la même syllabe phonétique.	On peut restreindre la règle aux premières syllabes ou aux dernières syllabes.	CP
Bataille de graphies	Non	Deux niveaux ou plus	Identifier les graphies différentes pour une syllabe donnée.	On peut jouer soit en vitesse (mode « famille », tout le monde cherche une syllabe avec deux graphies en même temps), ou en mode « classe » (celui dont c'est le tour cherche).	CE1
Belote de graphies	Oui	Deux niveaux	Identifier les graphies différentes pour une syllabe donnée.	Les syllabes avec des graphies différentes permettent de gagner des levées et donc des points.	CE1

Règles supplémentaires

Mémoire des syllabes

Nombre de joueurs :

1 à 3

But du jeu :

Retirer de la table des paires de cartes qui riment (même syllabe terminale).

Celui qui a retiré le plus de cartes à la fin du jeu a gagné.

Préparation :

Garder les cartes d'un niveau.

Mélanger les cartes et les poser faces cachées sur la table en plusieurs rangées.

Déroulement :

On joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun à son tour :

Retourne deux cartes de son choix (tout le monde doit pouvoir les voir).

Récupère ces deux cartes et les garde si elles riment (se terminent par la même syllabe).

Sinon, retourne à nouveau ces deux cartes faces cachées.

Quand il ne reste plus de cartes, le jeu est terminé.

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Variante :

On récupère une paire de cartes si elles commencent par la même syllabe.

Bataille de graphies

Nombre de joueurs :

2 à 8

But du jeu :

Gagner le plus de cartes possible.

Préparation :

Prendre toutes les cartes de deux niveaux ou plus et les distribuer aux joueurs. Chaque joueur prend ses cartes dans la main en tas, faces cachées.

Déroulement :

En même temps, chaque joueur pose sur la table une carte face visible (on doit voir toutes les cartes). Le premier qui trouve sur la table deux cartes commençant ou terminant par la même syllabe mais dont l'orthographe (la graphie) de cette syllabe est différente, prend toutes les cartes et les met sous son tas.

Fin du jeu :

On arrête dès qu'un des joueurs n'a plus de cartes. Le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

Variante :

On joue chacun son tour. Seul celui dont c'est le tour peut annoncer un mot.

Belote de graphies

Nombre de joueurs : 3, 4 ou 5

But du jeu : Avoir le plus de points dans ses levées.

Préparation :

Garder toutes les cartes de deux Niveaux.

Distribuer les cartes aux joueurs en donnant le même nombre de cartes à chacun. A la fin de la distribution, il doit rester moins de cartes que de joueurs (on a distribué à chacun autant de cartes que possible tout en donnant autant de cartes à chacun).

Chacun prend son jeu en éventail.

Déroulement :

On joue par levées successives, chaque levée tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui commence une levée joue la carte de son choix.

Les joueurs suivants doivent chacun jouer une carte.

Le joueur qui emporte la levée est le dernier qui dépose une carte dont la première ou la dernière syllabe est identique à celle de la première carte de la levée.

Si un des joueurs a déposé une carte avec la même syllabe mais dont l'orthographe de la syllabe est différente, il gagne la levée même s'il n'est pas le dernier à avoir déposé une carte avec une syllabe identique à celle de la première carte.

Celui qui emporte la levée commence la levée suivante.

Dans le cas de la dernière levée, si le dernier joueur de la levée joue un Mistigri, il emporte la levée.

Fin du jeu :

On compte le nombre de cartes gagnées par chaque joueur. Les cartes valent un point, sauf le Mistigri qui vaut 3 points.

Celui qui a le **plus** de points dans ses levées a gagné.

Activité à conduire avec l'enseignant

Nomme les cartes

(1 à 6 élèves)

But de l'activité :

Faire dire les mots aux élèves, en scandant correctement chaque syllabe phonétique.

Identifier les syllabes phonétiques sur lesquels chaque élève a des difficultés.

L'élève qui a le moins de cartes sur la table à la fin de l'activité a gagné.

Préparation :

L'enseignant :

Garde les cartes des niveaux qu'il souhaite.

Mélange les cartes.

Déroulement :

L'enseignant tire une carte et la montre.

Le jeu tourne (les élèves sont sollicités chacun son tour). A chaque fois :

L'élève dont c'est le tour doit dire le mot de la carte. Il doit scander clairement chaque syllabe du mot pour bien les séparer.

Si la décomposition du mot en syllabes ou la prononciation du mot n'est pas bonne, l'enseignant pose la carte devant l'élève (et il donne la bonne prononciation & décomposition). On passe alors à l'élève suivant.

L'activité se termine quand le tas de cartes est épuisé. Chaque élève se retrouve alors avec les cartes qu'il n'a pas correctement prononcées : l'élève qui a le moins de cartes a gagné.

Rétroaction :

Les cartes qui restent à chaque élève à la fin de l'activité sont celles qu'il n'a pas pu correctement prononcer.

On peut alors pour améliorer la progression des élèves rejouer une partie uniquement avec les cartes mal prononcées au premier passage (si beaucoup d'erreurs ont été faites durant la première phase de l'activité).

Utilisation en groupe classe

Les jeux peuvent être utilisés selon le ou les temps travaillés en phase :

- 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).

Les jeux peuvent tous se jouer avec un groupe de 6 personnes, sauf le jeu de Rami, ce qui les rend utilisables dans un groupe de Maternelle Grande section classique.

En CP ou CE1, on pourra faire jouer à toutes les règles en groupes de 3 ou 4 élèves.

La préparation des parties est rapide, les règles étant simples – il suffit en général de sélectionner les cartes à l'aide des couleurs des dos de cartes, et d'utiliser ou non les cartes Mistigri.

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.

Utilisation en aide personnalisée

En aide personnalisée, il est intéressant de vérifier que la prononciation des syllabes par les élèves est correcte, et sinon de les aider à se rapprocher d'une prononciation correcte.

En cas de doute d'un élève sur le découpage en syllabes, on pourra le vérifier ensemble en scandant le mot.