

**Boîte à outils pour l'enseignement/apprentissage
de la lecture-écriture dans les trois premières
années de l'école primaire**

LES AUTEURS

- Adama BAMOGO, Inspecteur de l'Enseignement du Premier Degré
- Dasorda DAH, Conseiller pédagogique itinérant
- Daniel B. OUEDRAOGO, Inspecteur de l'Enseignement du Premier Degré
- Dominique SANOU, Inspecteur de l'Enseignement du Premier Degré
- Bougré ZEBANGO, Inspecteur de l'Enseignement du Premier Degré

Avec l'appui d'un consultant national

- Victor YAMEOGO, Inspecteur de l'Enseignement du Premier Degré, formateur à l'École normale supérieure de l'Université de Koudougou (ENS-UK)

Sous la coordination de

- Emma KINDA /REMAIN : Directrice générale de la Recherche en Education et de l'Innovation pédagogique (DGREIP)
- Ambroise K. COLOGO : Directeur de la Recherche en Education formelle (DREF)

Sous la supervision du Groupe de recherche pour le français enseigné (GRAFE) de l'Université de Genève (Suisse)

- Sandrine AEBY
- Irina LEOPOLDOFF
- Glais Sales CORDEIRO
- Bernard SCHNEUWLY
- Thérèse THEVENAZ
- Simon TOULOU

Ont contribué :

- Amapola Alama, Spécialiste des curricula et responsable du projet au Bureau International d'Education de l'UNESCO, Genève, Suisse ;
- les services partenaires du MENA ;
- les enseignants et encadreurs pédagogiques expérimentateurs ;
- les partenaires de la société civile.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	4
I. PREMIERE PARTIE : DEFINITION ET OBJECTIFS DE LA BOITE A OUTILS	5
I.1. Définition du concept de boîte à outils	5
I.2. Objectifs de la boîte à outils	6
I.3. Les dimensions de la lecture	7
I.4. La relation entre lecture et écriture	7
I.5. Mode d'utilisation de la boîte à outils	9
II. DEUXIEME PARTIE : STRATEGIES, EXERCICES ET JEUX	9
II.1. Propositions de stratégies, d'exercices et de jeux en lien avec les dimensions de la lecture	9
II.1.1. Activités de maîtrise du code	10
II.1.1.1. Activités de maîtrise du code oral	12
II.1.1.1.1. La syllabe orale	12
II.1.1.1.2. Le son (phonème)	14
II.1.1.2. Activités de maîtrise du code écrit	18
II.1.1.2.1. L'alphabet	18
II.1.1.2.2. Le tableau de l'alphabet	20
II.1.1.2.3. Les syllabes écrites	20
II.1.1.2.4. Les correspondances sons-lettres	22
II.1.1.2.5. Le mot	24
II.1.1.2.6. La fluidité	25
II.1.2. Activités de maîtrise de la compréhension	25
II.1.2.1. Vocabulaire	26
II.1.3. Activités de maîtrise de l'écriture et d'initiation à la production textuelle	28
III. TROISIEME PARTIE : DISPOSITIONS A PRENDRE ET PETIT MATERIEL NECESSAIRE POUR UN ENSEIGNEMENT EFFICACE DE LA LECTURE-ECRITURE	30
III.1. Dispositions à prendre : création d'un environnement lettré	30
III.2. Le petit matériel	33
CONCLUSION	34
BIBLIOGRAPHIE	35
ANNEXES	36
ANNEXE 1 : EXEMPLES DE TYPES DE TEXTES	36
Textes poétiques	36
Textes narratifs	38
Textes injonctifs	40
Textes descriptifs	42
Textes informatifs ou explicatifs	44
ANNEXE II : l'Alphabet phonétique international (API)	46

INTRODUCTION

« L'enfant ne peut rien apprendre s'il ne sait pas lire. Il n'apprend rien volontiers s'il ne sait pas lire aisément ».

Cette citation des instructions officielles françaises de 1923 relatives à l'importance de la lecture à l'école primaire traduit la prééminence de la lecture sur toutes les autres disciplines scolaires en ce sens que la réussite dans cette matière conditionne celle de toutes les autres. De ce fait, un système éducatif de qualité doit assurer aux apprenant(e)s une bonne maîtrise de la lecture-écriture.

Les bases de cet apprentissage sont posées au cours des trois premières années du primaire avant de s'étendre bien au-delà. Cependant, des signes montrent que la maîtrise de la plupart des compétences de base reste un défi majeur dans de nombreux pays en développement.

En effet, le rapport réalisé dans le cadre du projet du BIE-UNESCO fait ressortir dans ses analyses que de façon générale, les éléments tels : l'environnement lettré, l'association décodage-compréhension, la production d'écrits, la construction du vocabulaire enfantin, sont des aspects incontournables de l'enseignement de la lecture-écriture qu'il faut absolument développer pour permettre à tous les élèves d'apprendre à lire et à écrire.

Ce projet intitulé « *Les résultats de l'apprentissage de la lecture dans les premières années de scolarité : Intégration du curriculum, enseignement, supports d'apprentissage et évaluation* », a été mis en œuvre grâce à l'appui du Partenariat mondial pour l'Éducation - Programme d'Activités mondiales et régionales (PME-AMR).

Les nombreuses activités réalisées dans le cadre de ce projet ont pour ambition d'améliorer les rendements scolaires en lecture-écriture des élèves durant les trois premières années de la scolarité primaire. Parmi ces activités, on note l'élaboration d'un guide pédagogique à l'intention des enseignant(e)s pour l'enseignement de la lecture-écriture durant les trois premières années. La boîte à outils est un document d'accompagnement du guide pédagogique. Elle est destinée aux enseignant(e)s des trois premières années du primaire et contient des propositions d'activités à intégrer aux diverses étapes des démarches méthodologiques de l'enseignement-apprentissage de la lecture-écriture.

La boîte à outils comprend trois parties :

- la première élucide pour l'enseignant(e) le concept de boîte à outils, présente ses objectifs et son mode d'utilisation, rappelle les dimensions de la lecture et les liens étroits qui existent entre la lecture et l'écriture ;
- la deuxième partie contient des exemples d'activités et de propositions répertoriés et décrits suivant la nature, les moments et les conditions d'utilisation de chaque exemple ou proposition ;
- la troisième partie précise les dispositions à prendre et le petit matériel nécessaire pour un enseignement efficace de la lecture-écriture

Des textes des différents genres et types textuels et l'alphabet phonétique international (API) sont présentés en annexe.

I. PREMIERE PARTIE : DEFINITION ET OBJECTIFS DE LA BOITE A OUTILS

I.1. Définition du concept de boîte à outils

Le Petit Larousse illustré 2012 définit la boîte à outils comme un ensemble de moyens et de méthodes permettant de réaliser un projet, de comprendre ou de redresser une situation compliquée.

Dans le cas du mécanicien par exemple, la boîte à outils est une caisse en bois ou en métal contenant les outils nécessaires à son travail : clés, tournevis

Dans le cas de l'enseignement/apprentissage et particulièrement de celui de la lecture-écriture dans les trois premières années de la scolarité primaire, une boîte à outils répertorie, à partir des différentes approches pédagogiques en cours dans les classes ci-dessus indiquées, les éléments que l'enseignant(e), dans sa classe, peut pratiquement et aisément utiliser afin d'atteindre les meilleurs résultats possibles dans l'enseignement/apprentissage de la lecture-écriture.

La boîte à outils peut être assimilée à une banque de ressources qui :

- permet la consultation individuelle ;
- peut être utilisée aisément dans des situations diverses.

Concrètement, la boîte à outils liste des jeux de lecture et du matériel pédagogique, propose des techniques, des procédés nécessaires à la consolidation des différentes dimensions de la lecture-écriture (code, compréhension, graphisme et production de textes). En effet, des prescriptions générales sont souvent données à l'enseignant(e) à certaines étapes de la démarche pour l'enseignement de la lecture. C'est ainsi qu'il lui est recommandé de proposer des jeux de lecture au niveau de la lecture individuelle afin d'éviter la monotonie. Mais concrètement, aucune proposition de jeux ne lui est faite dans les supports didactiques mis à sa disposition, de sorte que ce sont les quelques jeux que lui-même a trouvés qui sont repris dans toutes les situations ; ceci n'a pas une grande valeur pédagogique. Or, il existe une panoplie de techniques que l'enseignant(e) peut utiliser pour mieux réussir telle ou telle étape de la démarche méthodologique de l'enseignement/apprentissage de la lecture-écriture.

I.2. Objectifs de la boîte à outils

La boîte à outils est un complément du guide pédagogique. Elle est destinée aux enseignants(e) des trois premières années de la scolarité primaire et contient des propositions diverses à intégrer aux diverses étapes de l'enseignement/apprentissage de la lecture-écriture. Son but principal est de contribuer à l'amélioration des performances des élèves en lecture-écriture et d'accroître de ce fait l'efficacité du système d'éducation de base.

Elle vise à faciliter la mise en œuvre des démarches préconisées dans le guide afin de permettre à l'apprenant(e) d'entrer dans la culture de l'écrit.

La boîte à outils regroupe un ensemble de jeux de lecture, de techniques, de procédés, de propositions de matériel à même d'améliorer les rendements de l'enseignement de la lecture-écriture en tenant compte des principales dimensions de la lecture et de l'écriture.

I.3. Les dimensions de la lecture

Savoir lire comprend deux dimensions complémentaires : **le décodage, la compréhension**. Aucune dimension ne doit être privilégiée au détriment de l'autre.

On réduit trop souvent l'acte d'apprendre à lire au fait de savoir reconnaître les lettres, les assembler en syllabes puis en mots et ensuite en phrases : c'est ce qu'on appelle le déchiffrage, qui est une manière de faire du décodage. Mais on peut aussi décoder plus rapidement, en reconnaissant directement un mot parce qu'on l'a déjà vu plusieurs fois. Il y a donc deux manières de décoder : pas à pas, en assemblant des lettres en syllabes et en mots (déchiffrage) ou directement, en reconnaissant les mots. Il y a donc intérêt que les élèves sachent faire les deux, c'est-à-dire :

- identifier n'importe quel mot inconnu (déchiffrage) ;
- oraliser rapidement et efficacement des mots courants (reconnaissance directe).

Mais savoir décoder n'est pas (encore) savoir lire : on sait lire quand on comprend un mot, une phrase ou un texte, quand les lettres et les mots ou phrases qu'on a décodés prennent du sens, délivrent un message.

L'enseignement de la lecture doit faire travailler les élèves dans ces deux dimensions. Un décodage efficace, par utilisation de la reconnaissance directe, alliée dans certains cas au déchiffrage permet d'améliorer la fluidité, condition nécessaire pour commencer à comprendre¹ seul un texte.

La fluidité fait allusion au rythme. Quand il est trop saccadé, trop lent, il ne permet pas de donner du sens à ce qu'on lit. On doit donc lire de manière continue pour décoder et donner du sens à la lecture.

I.4. . La relation entre lecture et écriture

Comme la lecture, l'écriture est un outil scolaire et extrascolaire dont l'enfant ne saurait se passer. Il ne peut faire aucun progrès tant qu'il n'a pas cet outil en main.

Les enseignements de la lecture et de l'écriture sont de ce fait intimement liés. En lisant des textes, en connaissant leurs caractéristiques on prépare les élèves à en écrire et en écrivant des textes, en maîtrisant leurs composantes, les élèves deviennent de meilleurs lecteurs.

¹Avant de savoir lire seul, la lecture par l'enseignant permet de ne pas abandonner la dimension compréhension de texte.

Le lien intime qui existe entre la lecture et l'écriture se manifeste à un autre niveau qui viendra renforcer les deux premières. En effet, on réalise que si les enfants écrivent précocement, ils prennent plus vite conscience des lettres, de leur fonction, de leur nom, du son qui leur correspond et ils apprennent ainsi plus vite à identifier des mots par déchiffrement ou par reconnaissance directe ; ce qui améliore leurs compétences en lecture.

Toutefois, il faut distinguer ici l'écriture-graphisme de la production écrite.

L'écriture-graphisme se fait tout au long des séances de lecture et consiste à exercer les élèves à la graphie des lettres ou à la copie de mots.

La lecture au sens plein du terme consiste à décoder un texte pour en saisir le sens tandis que l'écriture consiste à coder un message dont un tiers, ailleurs et à un autre moment, pourrait saisir le sens en le lisant.

En somme, l'enseignement de la lecture doit prendre en compte les composantes suivantes : le code (le décodage-encodage), la compréhension et la production d'écrits. La combinaison de ces composantes permet de construire une culture de l'écrit. Cette culture suppose qu'un enfant, apprenant-lecteur, sait que toutes les idées et toutes les paroles peuvent être transcrites à l'écrit par un adulte lettré ou l'enseignant(e).

L'apprentissage de la lecture et de l'écriture est systématiquement accompagné de travaux de graphisme, ceci dès les premières semaines de la scolarité. Apprendre à tracer des lettres et des chiffres complète la connaissance des signes de l'écrit et favorise l'apprentissage de la lecture. C'est la prise en compte de ces dimensions dans les ressources que propose la boîte à outils qui fonde son importance. En effet, en diversifiant le matériel utilisé, les jeux de lecture, les techniques et procédés dans toutes les composantes du lire-écrire, il est possible de construire des acquis solides en lecture-écriture. Cela est d'autant vrai qu'on assiste souvent à des lectures qui ne sont en réalité que de la pure mémorisation dont le souci n'est pas de donner un sens à ce qu'on vient de lire ni de reconnaître en les comprenant un mot ou l'autre d'un message ou d'un texte.

Il n'est pas rare de voir des élèves de première année du primaire réciter des textes à la simple vue de leurs illustrations ; mais ne leur demandez surtout pas de reconnaître un mot de ces textes qu'ils ont si « parfaitement lus » ou le sens de ce qu'ils viennent de « lire » !

I.5. . Mode d'utilisation de la boîte à outils

Les ressources de la boîte à outils sont classées selon les rubriques correspondant aux différentes dimensions de la lecture-écriture, à savoir le code, la compréhension et la production.

La boîte à outils accompagne le guide de l'enseignant(e). Celui-ci s'inspire du guide pour faire sa préparation. A chacune des étapes de la démarche méthodologique, il extrait de la boîte à outils les ressources nécessaires pour étayer sa préparation. Par exemple, s'il est à la première étape de la première séance du premier jour relative à la découverte de la phrase-clé, il aura certainement besoin de ressources relatives à la compréhension. Il se reporte alors aux ressources de la boîte relatives à cette dimension pour opérer les choix qui conviennent le mieux. S'il est à l'étape de la synthèse (associations), il a certainement besoin de ressources relatives au code. S'il est au niveau de la lecture courante qui fait généralement appel à la compréhension, il aura certainement besoin de ressources relatives à cette rubrique. Il se référera à l'une ou l'autre de ces rubriques pour opérer son choix.

Les exemples proposés dans la boîte à outils ne sauraient convenir à toutes les situations. En effet, les milieux socioculturels sont différents. Il en est de même pour la disparité du niveau des élèves. Il importe donc que les adaptations et les ajustements soient faits pour obtenir les meilleurs résultats possibles, d'où la nécessité pour l'enseignant de consulter les ressources de la boîte à outils dès la préparation de l'enseignement à long terme et au début de sa préparation immédiate.

II. DEUXIEME PARTIE : STRATEGIES, EXERCICES ET JEUX

II.1. Propositions de stratégies, d'exercices et de jeux en lien avec les dimensions de la lecture

L'élève qui sait lire doit être capable de :

- décoder les textes qui lui sont soumis ;
- saisir le sens de ce qu'il vient de décoder.

Par ailleurs, il est avéré que la capacité de produire des textes renforce les deux habiletés ci-dessus citées. Le lien étroit entre lecture et écriture impose que la véritable lecture soit celle qui met en relation le code, la compréhension et la production décrits. Ceux-ci peuvent être renforcés par les jeux et exercices suivants.

II.1.1. Activités de maîtrise du code

Pour que les élèves apprennent vraiment à lire et non pas à simplement mémoriser, il faut leur faire régulièrement découvrir le sens des messages du jour ou des petits textes et leur donner des stratégies de décodage.

Il existe plusieurs *techniques* pour aider les élèves à comprendre un petit texte. **Le plus important est de ne jamais lire avant eux car ils auront vite mémorisé et l'enseignant (e) ne pourra pas dire si les élèves lisent ou répètent. Il est ici proposé des exercices et des jeux à cet effet.**

Voici quelques idées pour soumettre aux élèves des textes simples à comprendre et à décoder.

Explicitation de stratégies :

- Avant de lire un texte, préparer les élèves à chercher ce qui est écrit, proposer des stratégies

Consigne :

- imaginez ce qui peut être écrit et cherchez à le vérifier en déchiffrant un mot ;
- anticipez qui peut avoir écrit un message : l'enseignant, le directeur d'école ou un élève plus âgé sachant lire ;
- repérez deux ou trois mots déjà connus ;
- poursuivez la lecture d'une phrase que l'enseignant a commencé à lire ;
- cherchez les majuscules et demandez-vous si elles signalent le début d'une phrase ou un nom propre ;
- reconstituez une phrase à l'aide d'étiquettes-mots.

Avant de lire un texte :

- Mettre au tableau deux ou trois phrases qui annoncent le contenu du texte (sans donner ce qui va exactement se passer pour réserver la surprise). Par exemple, si le texte parle d'un singe et d'un garçon, l'enseignant(e) peut écrire au tableau les phrases suivantes :

Le singe et son petit jouent dans l'arbre.

Le garçon aime jouer au ballon derrière la maison.

Les faire lire. Poser des questions pour susciter l'expression d'idées à propos d'un récit. La lecture du petit texte permettra de vérifier ce qu'il raconte et de mettre ce qu'il raconte en lien avec les idées initialement émises.

- Mettre trois ou quatre phrases simples dans le désordre reliées au thème de la lecture qui va suivre. Les élèves doivent décoder les phrases et les remettre dans un ordre logique. Attention : il peut y avoir plusieurs réponses logiques et l'enseignant(e) doit les accepter et demander aux élèves pourquoi ils pensent que c'est comme ça. Par exemple :

1) Les enfants regardent la moto. ; 2) Grand-père sort la moto dans la cour. ; 3) Grand-père met la moto en marche. ; 4) La moto ne bouge pas.

Après la lecture du texte

- Lire un résumé. L'enseignant(e) fait un résumé écrit de l'histoire en quelques phrases simples et les soumet aux élèves.
- Relire un texte : l'enseignant(e) reporte le texte complet de l'histoire au tableau et travaille le décodage avec les élèves.
- Découvrir un texte presque connu : L'enseignant(e) invente une autre fin pour l'histoire (ou une suite), l'écrit au tableau et la fait lire par les élèves.

Le message du matin

Tous les matins, avant que les élèves ne rentrent en classe, l'enseignant(e) écrit un petit message au tableau qu'il fait découvrir aux élèves en préparation de la journée. Ce message peut indiquer un évènement, ce que les élèves vont faire, une visite, un projet, un compliment pour un travail bien fait par toute la classe, etc.

Exemples de messages ou de directives :

Bravo la classe ! Les petits livres sur les couleurs sont très jolis.

Aujourd'hui, nous allons avoir la visite du directeur.

Demain, le menuisier du village va venir nous montrer comment faire un meuble.

Après la récréation, toute la classe va faire des additions.

Comme lundi est un jour chômé, il faut finir notre écriture avant la fin de la journée.

Exemples d'informations ou d'annonces :

- d'un article de journal : *Le Président du Faso est venu dans notre ville.*
- d'un reportage sportif : *Les Etalons du Burkina ont joué contre l'équipe du Bénin. Ils ont gagné.*
- d'un événement : *Un bateau a coulé au large des côtes du Sénégal.*
- d'un concert : *Le grand chanteur Alif NABA sera à Bobo vendredi prochain.*

II.1.1.1. Activités de maîtrise du code oral

Le travail à l'oral est nécessaire pour permettre aux élèves d'apprendre à lire, au sens d'entrer dans l'écrit. Les exercices et jeux proposés dans cette partie sont destinés aux élèves en début de scolarité. Ils se font exclusivement à l'oral et visent le développement de la conscience phonologique (la capacité à découper les mots en petites unités, les syllabes orales et les sons). Les supports de ces exercices et jeux sont : la voix grâce aux mots prononcés par l'enseignant(e) et par les élèves et les images.

II.1.1.1.1. La syllabe orale

❖ Exercices

• Segmenter des mots en syllabes orales :

Consigne : Tapez des mains le nombre de syllabes d'un mot.

Donnez un ou deux exemples en détachant les syllabes dans la prononciation des mots « mo-to, la-ma, vé-lo, au-to ». Attention : « patate » est un mot qui se sépare en deux syllabes orales (pa-tat*)² et trois syllabes écrites (pa-ta-te). A l'oral, faire travailler la syllabe orale exclusivement. Faire travailler toute la classe en même temps, puis interroger individuellement les élèves.

• Segmenter des mots en syllabes orales, puis les fusionner :

Consigne : Je distribue à chacun une image. Vous ne montrez pas votre image à vos camarades. Vous devez nommer l'image en prononçant le mot tout en séparant bien les syllabes. Puis vous demanderez à un camarade de dire le mot que vous avez séparé en syllabes. Donner, par exemple, une image de banane à un élève. L'élève dit séparément « ba-nan* » et son camarade doit dire qu'il s'agit du mot banane.

² L'astérisque indique que le e final ne se prononce pas.

Produire autant d'exemples que nécessaire. Distribuer une image par élève et démarrer le jeu. Renouveler le jeu aussi longtemps que possible en changeant les images.

Variante : Amener les élèves à réunir des syllabes prononcées pour former un mot : par exemple, l'enseignant(e) prononce le mot matin en le séparant bien en syllabes (ma-tin) et l'élève dit qu'il s'agit du mot matin.

- **Identifier la syllabe dans un mot donné à l'oral :**

Consigne : Vous allez bien écouter les mots que je vais prononcer. Levez la main si vous entendez la syllabe dans les mots que je prononce.

L'enseignant(e) cible une syllabe (ex. to). Il choisit des mots avec ou sans cette syllabe. Si les élèves entendent cette syllabe ils lèvent la main. S'ils ne l'entendent pas, ils croisent les bras (exemples de mots : moto, chapeau, malin, râteau, restaurant, parti). L'orthographe n'a pas d'importance c'est la syllabe orale qui est importante, comme « to » dans râteau.

- **Classer les mots en fonction du nombre de syllabes :**

Consigne : Je vais vous remettre des images. Vous devez les classer selon le nombre de syllabes (images de chat, renard, chameau, serpent, poulet, dromadaire, girafe, mangue, patate, goyave, danseur). Les élèves doivent mettre ensemble les images ayant le même nombre de syllabes.

Une syllabe	Deux syllabes	Trois syllabes
Images de Chat Mangue	Images de Renard Chameau Serpent Poulet Girafe Goyave Danseur	Images de Dromadaire

- **Apprendre à compter les syllabes des mots :**

Consigne : Indiquez le nombre de syllabes de mots en tapant les syllabes ou en les comptant.

En début de scolarité, l'enfant peut frapper les syllabes pour indiquer les syllabes orales. Par la suite, il prononce les syllabes, les compte et indique le nombre. Par la suite, une fois l'exercice bien compris, il pourra écrire le nombre de syllabes d'un certain nombre de mots. Ex : chat : 1 (syllabe), renard : 2 (syllabes), etc.

II.1.1.1.2. Le son (phonème)

❖ Exercices

- **Trier les mots en fonction de la présence ou de l'absence d'un phonème :**

Consigne : Voici des images. Quand je dis le mot, vous cherchez si vous entendez le son « a » par exemple. Vous mettez les images qui contiennent le son à gauche et celles qui ne la contiennent pas à droite.

L'enseignant(e) distribue les images, les élèves essayent de donner les mots correspondants et de les classer selon qu'ils contiennent le son ou non. Cet exercice peut se faire en groupes au début et individuellement par la suite.

- **Rechercher un phonème commun ou un intrus dans une série d'images :**

Consigne : Voici des images. Les mots comportent tous un son en commun. Lequel ?

Distribuer plusieurs images correspondant à des mots qui comportent un phonème commun (t par exemple : marteau, montre, lunette, voiture, toit).

Commencer par des mots comportant le phonème en initiale ou à la finale (initiale : pour p, papa, père ; finale : pour t, natte, patte), puis en médiane (milieu) (pour t, marteau, voiture).

Dans un deuxième temps, introduire des variantes :

Variante 1 : donner une série avec un intrus (un mot qui ne comporte pas le son travaillé).

Variante 2 : Demander aux élèves de trouver des mots qui commencent par le même son. Soit des mots isolés (garçon, gâteau, goyave, grand) ; soit en formant une phrase (mais c'est plus difficile): par exemple : Le garçon goûte au gâteau.

Variante 3 : Demander aux élèves de trouver des mots qui finissent par le même son (chat, rat, plat, í). Soit des mots isolés ; soit en formant une phrase (mais cœst plus difficile) par exemple : Le chat mange un rat.

- **Trouver les sons en début, en fin dans un mot**

Consigne : Ecoutez bien les mots que je vais prononcer et trouvez les sons.

L'enseignant(e) : Maman. Quel est le premier son dans le mot *maman* ?

Élèves : /m/

L'enseignant(e) : Coq. Quel est le dernier son dans le mot *coq* ?

Élèves : /k/

L'enseignant(e) : Cour. Quel est le son du milieu dans le mot *cour* ?

Élèves : /ou/

Proposez d'autres mots.

- **Apprendre à repérer les phonèmes dans des mots :**

Consigne : Séparez les syllabes des mots et indiquez le phonème « o ».

Ex : lolo. L'élève détache les syllabes dans la prononciation du mot « lo-lo » et indique le son o entendu deux fois en disant « j'entends le son o au milieu et à la fin », bateau : bateau, « j'entends le son o à la fin ».

Variante : faire identifier le son du jour parmi les mots que l'enseignant(e) donne oralement.

- **Apprendre à découper les mots en phonèmes**

Consigne : Séparez les mots suivants en syllabes, puis en sons: dolo (2 syllabes « do-lo », 4 sons « d-o-l-o »; mouton (2 syllabes « mou-ton », 4 sons « m-ou-t-on ») (utiliser des cailloux pour signaler chaque son et ne pas donner le nom des lettres).

- **Apprendre à fusionner les phonèmes dans des mots**

Consigne : Je vais prononcez lentement et séparément les sons d'un mot. Ecoutez bien puis réunissez-les pour former un mot. Ex. /p/ + /a/ + /t/ fait patte.

Variante : utiliser un prénom d'un élève de la classe ou faire deviner le nom d'un animal en faisant cet exercice.

- **Modifier un phonème pour inventer un nouveau mot :**

Consigne : Dites le mot qui correspond à l'image. Quel est le premier ou le deuxième ou encore le troisième son du mot ? Choisissez un nouveau son et inventez un nouveau mot.

Exemple : mouton

Je nève le premier son « m », je le remplace par « b », ça fait bouton

Je nève le premier son « m », je le remplace par « r », ça fait routon.

Ce mot n'a pas de sens mais dans les CP, l'objectif de cet exercice est de renforcer la compréhension de ce qu'est un son pour faciliter ensuite le déchiffrement. L'exercice montre qu'on peut remplacer un son par n'importe quel autre son, ce qui va souvent donner des mots sans sens. A partir du CE par contre, on veillera à remplacer les sons de sorte à obtenir des mots ayant un sens.

- **Dictée de syllabes, de mots, de sons, de courtes phrases à l'issue d'une séance d'apprentissage.**

Consigne : Epelez des syllabes, des mots

C'est une dictée orale à l'issue d'une séance d'apprentissage. Ecrire des mots, une phrase au tableau, même si l'élève propose des solutions inappropriées. Faire justifier, associer la classe à l'explicitation de l'erreur et de la réponse juste. Demander aux élèves de finir des phrases avec un mot qui convient, selon l'objectif de la leçon.

❖ Jeux

À la suite de ces exercices, les jeux ci-après peuvent aussi aider à consolider la composante « code oral ».

- **Une variante du « Pigeon-vole » en termes de présence ou d'absence d'un son dans des mots donnés :** un son est désigné comme à reconnaître. Les élèves posent l'index sur la table.

- **Si ils entendent le son attendu dans le mot prononcé par l'enseignant(e), ils lèvent le doigt. Si le son attendu n'est pas présent dans le mot prononcé, ils le gardent posé sur la table.**

- **Le jeu des cases à remplir avec le son initial d'un mot donné :** à partir de cases reproduites au tableau et contenant une lettre au choix, demander aux élèves d'indiquer dans quelle case va se placer un mot donné par l'enseignant(e), selon le son initial. Ex :

L'enseignant(e) donne le mot *vache*, les élèves indiquent la case contenant la lettre V.

- **Le jeu de suppression d'un son** : l'enseignant(e) demande : Que reste-t-il si j'enlève le T de *terre* ? Il reste *erre*.

- **Le jeu de trouvez l'intrus** : l'enseignant(e) choisit trois mots, deux ayant quelque chose en commun et le troisième étant différent. Les élèves doivent trouver le mot différent. La différence peut être la première lettre, la famille de mots, la rime, etc. Ex : si on choisit les trois mots agneau/mouton/avion, mouton est l'intrus si on pense au son initial a.

- **Le cercle des sons**: Les élèves sont en cercle. L'enseignant(e) donne un mot, par exemple, le mot maison. L'élève d'à côté doit donner un mot qui finit par on. Si le mot ne rime pas, ou si l'élève ne trouve pas, il est éliminé. S'il devient difficile de trouver des rimes après quelques temps, l'enseignant(e) change le mot et donne un nouveau son. Le jeu continue.

- **Des jeux de substitution de sons ou de syllabes, de retranchement, de fusionnement ou de remplacement.** Ex. : addition sans tion ? Les élèves répondent : adi

- **Le jeu de la balle** : l'enseignant(e) lance la balle à un élève en prononçant un mot suivi d'une lettre. Ex : *bien* forme un autre mot avec un S. L'élève doit remplacer le B de bien par la lettre S et doit dire *sien*. Puis cet élève lance la balle à un camarade en donnant une autre lettre. Ex. : avec un T. Le prochain élève doit répondre *tien*, et ainsi de suite.

- **Voyelles et consonnes** : Ne dire que les sons des consonnes ou des voyelles et frapper des mains pour les autres (ex : b.b. pour bébé ou baba. Plusieurs réponses sont possibles). Bien que ce jeu ait l'air facile, il demande énormément de concentration.

- **Former des drôles de phrases en changeant les sons.** Consigne : Ecoutez la phrase « Mamadou mange la banane » et transformez-la en utilisant toujours le même son, par exemple le son i : mimidi mig(i) li binin(i). Continuez avec le son a, etc.

On donne une courte phrase, puis on demande aux élèves de changer tous les sons vocaliques par un seul son vocalique. Ex : Mamadou mange la banane. Avec la voyelle i, cette phrase devient : Mimidi mig(i) li binin(i). On peut faire la même chose en changeant tous les sons consonnantiques de chaque mot par le même son consonne : Pour la même phrase (Mamadou mange la banane), on peut choisir le son t et la phrase devient : Tatatou tante ta tatate.

II.1.1.2. Activités de maîtrise du code écrit

II.1.1.2.1. L'alphabet

Il faut faire travailler les lettres de l'alphabet souvent et en variant les jeux et les activités, par exemple en récitant l'alphabet dans l'ordre ou à l'envers, puis en identifiant les lettres dans le désordre, par groupes de lettres ou en associant majuscules et minuscules. Pour ces exercices et jeux, les enseignant(e)s utilisent les étiquettes lettres, le tableau de l'alphabet et les étiquettes des prénoms.

❖ Exercices

- **Apprendre les lettres de l'alphabet à l'aide d'une chanson**
- **Trouver les prénoms des enfants commençant par une lettre donnée ou contenant une lettre donnée.**

Consigne : Je vous donne une lettre, la lettre A. Trouvez des prénoms d'élèves commençant par cette lettre.

Varié les lettres en fonction des lettres que les élèves doivent connaître et utiliser les étiquettes des prénoms.

Variante (plus difficile) : Trouver des prénoms contenant la lettre demandée par l'enseignant(e). Varié les lettres en fonction des lettres que les élèves doivent connaître. Profiter des propositions des élèves pour faire des constats sur la valeur des lettres (par exemple P dans Philippe ; N dans Jeanne ou dans Jean).

- **Associer majuscules et minuscules avec des cartes.**

Consigne : J'ai entre les mains deux jeux de cartes avec les lettres de l'alphabet, l'un avec les majuscules et l'autre avec les minuscules. Je vous distribue les deux jeux de cartes. Les élèves qui ont la même lettre, l'un en majuscule et l'autre en minuscule doivent se retrouver.

Utiliser deux jeux de l'alphabet, un avec les majuscules et l'autre avec les minuscules. Distribuer une carte des deux jeux aux élèves. Ceux qui ont la même lettre, l'un en majuscule et l'autre en minuscule, doivent se retrouver. On peut le faire par groupes de 5 à 10 lettres si on n'a pas assez d'espace dans la salle de classe pour le grand groupe.

❖ Jeux

- **Le tam-tam** : L'enseignant(e) affiche quelques lettres de l'alphabet au tableau puis donne une lettre. Le premier à frapper la bonne lettre sur le tableau gagne un point pour son équipe ou continue à jouer avec un autre adversaire.

Variante 1 : L'enseignant(e) donne un mot et les élèves doivent frapper la consonne initiale. (Ex : l'enseignant(e) dit «livre» et les élèves doivent frapper le L.)

Variante 2 : L'enseignant(e) donne un mot qui contient une lettre-son indiquée au tableau. Cette lettre-son peut être n'importe où dans le mot. (Ex : l'enseignant(e) dit «sac» et les élèves doivent frapper le a).

- **Jeu de concentration** : Les élèves sont debout en cercle. L'enseignant(e) tape dans les mains sur un rythme assez soutenu. À chaque fois qu'il frappe des mains, les élèves, l'un après l'autre dans l'ordre du cercle, doivent donner la lettre qui suit. Ex. : 1er élève dit A, 2e dit B, 3e dit C, etc. L'élève qui se trompe ou qui manque un frappement de mains est éliminé et doit s'asseoir. Le prochain recommence, ou bien à la lettre sur laquelle l'élève précédent avait buté ou bien de retour à A, d'après ce qui a été convenu d'abord avec l'enseignant(e). Les deux derniers élèves qui sont debout ont gagné. Pour augmenter la difficulté, l'enseignant(e) peut accélérer la vitesse des frappements de mains ou compliquer le jeu en donnant l'alphabet en commençant par la dernière lettre (z). Ce jeu est excellent pour développer la capacité de concentration, d'attention et exercer l'apprentissage du nom des lettres de l'alphabet.

- **La lettre mystère** (ou la lettre que j'aime). L'enseignant(e) fait deux colonnes au tableau, l'une avec oui, l'autre avec non. Les élèves donnent des mots au hasard et lorsque le mot contient la lettre mystère, l'enseignant(e) l'écrit dans la colonne oui, si le mot ne contient pas la lettre mystère, l'enseignant(e) l'écrit dans la colonne non. Les élèves doivent deviner quelle est la lettre mystère.

- **Jeux de charades** : Affecter des chiffres aux lettres de l'alphabet et à partir d'une suite de chiffres, composer les mots et les identifier. Ex. a=1, l=12, o=15 et u = 21. Pour avoir « alou ».

II.1.1.2.2. Le tableau de l'alphabét

❖ Exercices

- **Trouver la lettre manquante dans le tableau de l'alphabét**

Consigne: Trouvez la lettre qui manque dans le tableau de l'alphabét.

L'enseignant(e) enlève une carte du tableau complet et l'élève doit deviner quelle est la lettre qui manque : ex 25e carré, après X et avant Z, c'est la lettre Y.

- **Associer une lettre initiale d'un mot à la lettre correspondante du tableau de l'alphabét**

Consigne : Identifiez la lettre initiale du mot et placez-la au bon endroit dans le tableau de l'alphabét.

L'enseignant(e) donne un mot, l'élève doit identifier la lettre initiale et la lettre qui y correspond, puis il doit la placer au bon endroit dans le tableau des lettres.

- **Replacer les lettres dans l'ordre correct du tableau de l'alphabét**

Consigne : Deux lettres ont été inversées dans le tableau de l'alphabét. Retrouvez-les et remettez-les à leur place.

L'enseignant(e) inverse deux lettres sur le tableau complet et les élèves doivent deviner quelles sont les deux lettres inversées.

- **Retrouver les lettres manquantes dans le tableau de l'alphabét et les associer pour former un mot**

Consigne : Il manque des lettres dans le tableau de l'alphabét : trouvez-les et formez un mot avec elles.

L'enseignant(e) enlève trois, quatre ou cinq lettres du tableau et avec les lettres manquantes, les élèves doivent reconstituer un mot familier Par ex. : A I M N T donne matin.

II.1.1.2.3. Les syllabes écrites

Les supports utilisés pour travailler sur les syllabes écrites sont : le tableau noir ou lardoise.

❖ Exercices

- **Découper les noms et prénoms des élèves en syllabes écrites :**

La première chose à faire est d'écrire le nom et prénom de chaque élève devant lui (caractères d'imprimerie). Dès que l'on aborde l'étude des voyelles, on peut, à partir de ces noms et prénoms, faire reconnaître le son du jour.

Ensuite, à partir de l'étude des consonnes, on peut demander de découper ces noms et prénoms en syllabes écrites. On peut établir un tableau en fonction du nombre de syllabes :

1 syllabe	2 syllabes	3 syllabes	4 syllabes
Da	Moussa	Kadiatou	Aminata
Ki	Awa	Nopoko	Mahamadou
Ba	Fanta	Mamadou	Maïmouna
Sy	Poko	Célestin	Clémentine

- **Retrancher une syllabe** : En utilisant le tableau noir ou les ardoises, l'enseignant(e) retranche une syllabe d'un prénom et les élèves doivent retrouver le prénom. Ex : Maï dou (ma est la syllabe manquante pour faire Mamadou)
- **Mélanger les syllabes** : L'enseignant(e) écrit au tableau noir ou sur les ardoises des syllabes de prénoms ou d'autres noms d'objets dans le désordre, les élèves doivent retrouver le bon nom ou prénom.
- **Inverser les syllabes** : En utilisant le tableau noir ou les ardoises, l'enseignant(e) ou un élève donne les syllabes d'un mot, mais dans l'ordre inverse. Le reste de la classe doit trouver le mot dans l'ordre. Ex : lo-vé = vélo ; val-che = cheval ; vé-le-en = enlevé
- **Dessiner des cercles pour des syllabes** : Les élèves et l'enseignant(e) dessinent trois ou quatre cercles au tableau noir et sur les ardoises. Dans chaque cercle est inscrite une syllabe. L'enseignant(e) donne un mot de 1 à 4 syllabes. Puis il demande : dans quel cercle se trouve la syllabe que je prononce ? Les élèves doivent écrire la syllabe dans le bon cercle de leur ardoise. Ex : Voici le mot balafon. Dans quel cercle se trouve la syllabe **fon** ?
- **Trouver la syllabe** : Séparer les lettres de l'alphabet en consonnes et voyelles. On divise la classe en deux. Les élèves se présentent en paires, un élève de la première équipe tire une consonne au hasard, l'élève de l'autre équipe tire une voyelle au hasard. Le premier à lire la syllabe que l'on peut constituer avec ces deux lettres gagne un point pour son équipe.
- **Décomposer des mots en syllabes** (ex. pa_pa) en utilisant le tableau noir ou les ardoises et varier les voyelles pour construire des syllabes à base de la consonne de la syllabe identifiée : pi_pe_po_pu_pou, etc.

II.1.1.2.4. Les correspondances sons-lettres

Le point de départ de ces exercices est l'oral mais leur visée est la mise en correspondance entre oral et écrit et écrit et oral. Pour ce faire, l'enseignant(e) utilise les supports suivant : supports oraux : voix, images et supports écrits : étiquettes lettres et étiquettes mots. Il amène peu à peu les élèves à s'exercer à déchiffrer en faisant correspondre les mots, les images aux étiquettes lettres et étiquettes mots.

❖ Exercices

Le son initial et la lettre correspondant dans les mots

- **Trouver le premier phonème et la lettre correspondante** : L'enseignant(e) demande « quel est le premier son du mot ? Les élèves doivent trouver le son initial. Ex : Quel est le premier son de TABLE ? Les élèves répondent : le son /t/. Quelle est la lettre qui fait /t/ ? Les élèves répondent : La lettre T.

- **Chercher l'intrus** : L'enseignant(e) donne trois mots, deux d'entre eux commençant par la même lettre ou le même son, et un différent. Les élèves doivent trouver le son qui diffère. Ex : voici trois mots : vélo-vache-bateau, quel est l'intrus ? C'est le mot bateau parce qu'il commence par la lettre B et les deux autres mots par la lettre V.

- **Repérer les cousins ?** L'enseignant(e) présente 4 ou 5 images, ou dit 4 ou 5 mots. Deux de ces mots ou de ces images commencent par la même lettre (ce sont les cousins). Les élèves doivent trouver les cousins.

Banane - Case - Guitare - Bateau - Vache

Banane et bateau sont les cousins parce qu'ils commencent tous les deux par la lettre B.

- **Chercher une maison** : L'enseignant(e) dessine quatre petites maisons ou cases au tableau. À l'intérieur de ces cases, il place des images comme chat pour ch, souris pour s, rouge pour r et marigot pour m. Il donne ensuite oralement des mots qui commencent par un des quatre sons inscrits dans les cases. L'élève doit indiquer dans quelle maison ou case ce mot doit aller.

L'enseignant(e) donne des mots qu'il choisit alternativement dans une des 4 listes suivantes : Chien, chat, cheval, chameau pour CH, souris, seau, savoir, somme pour S, rire, rouge, rapporter, rivière pour R ou Moussa, maman, marigot, moustique pour M. Les élèves vont les placer sur la maison correspondante. Ils déchiffrent les mots.

- **Associer et mémoriser sons et lettres**: L'enseignant(e) distribue des images à certains élèves et des lettres de l'alphabet à d'autres.

- Les élèves doivent retrouver la lettre-son qui correspond au son initial de son image. Par exemple, l'élève qui a une image d'une mangue doit chercher l'élève qui a en main la lettre M.

Les sons dans les mots

- **Associer son et lettre dans les mots :** A l'issue d'une leçon, l'enseignant (e) demande aux élèves de trouver des mots contenant la ou les lettres du jour. Il les écrit au tableau / ou les fait écrire par les élèves et fait souligner les lettres du jour et celles qui sont connues.

Variante : L'enseignant(e) peut à la suite proposer un petit texte où il fait souligner puis déchiffrer les mots contenant la lettre du jour.

Le son final et la rime dans les mots écrits

- **Associer des mots qui riment :** Distribuer des images ou des mots sur des étiquettes. Les élèves doivent retrouver les mots qui riment. Attention : avec les images, les mots sont prononcés. L'exercice est oral. Avec les mots écrits, les élèves doivent oraliser les mots pour identifier la rime. Avec les étiquettes, l'exercice est plus difficile, car les élèves doivent identifier les mots et leur orthographe. Celle-ci peut différer, même si les mots riment. Par exemple : Moto rime avec chapeau, avec chevaux, avec fagot, etc.

❖ Jeux

Tap-tap : L'enseignant(e) met au tableau des mots avec des terminaisons différentes. Par exemple, les mots : fâché, caillou; mouton; moto; ruban; grenouille; L'enseignant(e) donne un mot qui rime avec un des mots ci-dessus. Les élèves dont c'est le tour de jouer doivent trouver le mot qui rime avec celui donné par l'enseignant(e). Par exemple, si l'enseignant(e) donne maman, les élèves doivent taper sur le mot ruban.

La comptine des sons

Voici la lettre A, la lettre A. Elle fait souvent /a/ /a/ /a/

Voici la lettre B, la lettre B. Elle fait toujours /b/ /b/ /b/

Voici la lettre C, la lettre C. Parfois /s/, parfois /k/ (deux fois)

Voici la lettre D, la lettre D. Elle fait souvent /d/ /d/ /d/

Voici la lettre E, la lettre E. Parfois / /, parfois /e/, parfois / /,

Voici la lettre F, la lettre F. Elle fait toujours /f/ /f/ /f/

Voici la lettre G, la lettre G. Parfois /g/, parfois /j/, (deux fois)

Voici la lettre H, la lettre H. Elle n'a pas de son, pas de son

Voici la lettre I, la lettre I. Elle fait souvent /i/ /i/ /i/

Voici la lettre J, la lettre J. Elle fait souvent / /

Voici la lettre K, la lettre K. Elle fait toujours /k/ /k/ /k/

Voici la lettre L, la lettre L. Elle fait souvent /l/ /l/ /l/

Voici la lettre M, la lettre M. Elle fait souvent /m/ /m/ /m/

Voici la lettre N, la lettre N. Elle fait souvent /n/ /n/ /n/

Voici la lettre O, la lettre O. Elle fait souvent /o/ /o/ /o/

Voici la lettre P, la lettre P. Elle fait souvent /p/ /p/ /p/

Voici la lettre Q, la lettre Q. Elle fait toujours /q/ /q/ /q/

Voici la lettre R, la lettre R. Elle fait souvent /r/ /r/ /r/

Voici la lettre S, la lettre S. Parfois /s/, parfois /z/ (deux fois)

Voici la lettre T, la lettre T. Elle fait souvent /t/ /t/ /t/

Voici la lettre U, la lettre U. Elle fait souvent /y/ /y/ /y/

Voici la lettre V, la lettre V. Elle fait toujours /v/ /v/ /v/

Voici la lettre W, la lettre W. Parfois /v/, parfois /w/, (deux fois)

Voici la lettre X, la lettre X. Parfois /ks/, parfois /gz/ (deux fois)

Voici la lettre Y, la lettre Y. Parfois /i/, parfois /j/ (deux fois)

Voici la lettre Z, la lettre Z. Elle fait souvent /z/ /z/ /z/

II.1.1.2.5. Le mot

- **Trouver le nombre de mots** dans une phrase écrite au tableau noir ou sur les ardoises, indiquer le nombre de mots et les montrer du doigt (où le mot commence, où il finit).
- **Segmenter une phrase en mots** : Dire une phrase et la segmenter en mots.
- **Combiner les syllabes pour obtenir des mots ayant un sens.** Ex. pa_pi, pi_pi, pon pon, etc. Le jeu peut évoluer sur la base de 2 ou plusieurs consonnes. Le même jeu peut être réalisé avec une voyelle unique et des consonnes différentes.
- **Demander aux élèves de reconnaître un mot dans une liste de mots écrits.**

Consigne : Écrire 5 mots au tableau et demander aux élèves où se trouve le mot prononcé. Pour réussir cet exercice, les élèves ont besoin de connaître les correspondances lettres sons.

II.1.1.2.6. La fluidité

Dès que les élèves savent décoder et qu'ils abordent la lecture courante, l'enseignant(e) doit travailler la fluidité. L'exercice suivant peut l'y aider.

Concours du meilleur lecteur. L'élève lit un texte connu et l'enseignant(e) chronomètre le temps mis pour lire le texte.

L'enseignant(e) tient également compte des critères suivants : la clarté et la précision de la prononciation, la marque de pauses en lien avec le sens, le caractère courant de la lecture.

Le même exercice peut être reconduit sur la base d'un court texte inconnu.

II.1.2. Activités de maîtrise de la compréhension

Dans la pratique actuelle, la compréhension porte essentiellement sur la phrase-clé et le mot-clé. On devrait aller au-delà de cela car le développement des capacités langagières est une étape importante dans l'apprentissage de la lecture pour les élèves qui ne maîtrisent pas le français. De plus, pour le cas du Burkina Faso, le recours aux langues nationales peut favoriser la compréhension des textes. L'enseignant(e) devrait y recourir souvent, surtout la première année.

Le travail de compréhension doit s'élargir :

- **Ecouter des textes oraux :** narration de contes par l'enseignant(e) et les élèves, y compris en langues nationales. Discuter des textes entendus.
- **Comprendre des devinettes.**
- **Ecouter des comptines**
- **Ecouter des textes écrits, lus à haute voix par l'enseignant(e) :** lecture à haute voix de contes, de récits, de règles de jeux, d'exposés par l'enseignant(e). Ces lectures sont préparées par des discussions sur les thèmes abordés en langue nationale ou en français. Elles sont également suivies de discussions sur ce que nous apprennent les récits, les contes, les exposés, les règles de jeux, les lettres d'opinion ou les comptines.

Les exercices suivants peuvent renforcer la compréhension des phrases de base et des textes lus à partir du CP2.

- **Dégager l'idée principale** d'un texte et la redire dans ses propres mots.
- **Reformuler les mots ou les passages difficiles** avec ses propres mots.

- **Identifier les éléments principaux d'un récit :** de qui parle ce texte ? Où cela se passe-t-il ? De quoi parle-t-on ? Que penser des personnages ? Des événements ?
- **Remettre en ordre les événements constitutifs d'un texte et justifier sa réponse :**
Consigne : Lisez puis remettez dans l'ordre les phrases suivantes, données dans le désordre.
 Ex : Le soir, il apprend ses leçons. C'est samedi, il n'y a pas école. A midi, il donne à boire aux animaux. Le matin, Moussa joue avec ses camarades.
 Texte ordonné : C'est samedi, il n'y a pas école. Le matin, Moussa joue avec ses camarades. A midi, il donne à boire aux animaux. Le soir, il apprend ses leçons.
- **Formuler des hypothèses sur le contenu d'un texte ou des illustrations ;** vérifier les hypothèses par la lecture.
- **Imaginer la fin ou une autre fin d'une histoire :** en discuter, choisir la meilleure fin trouvée (la plus cohérente avec le récit).
- **Résumer les événements importants d'un récit oral au moyen d'illustrations, de dessins.**
- **Relire plusieurs fois un même texte pour identifier les substituts** et s'interroger sur ce qu'ils contribuent à nous faire comprendre.

Consigne : Dans la phrase, le texte que vous venez de lire, qui est, par exemple, « il », qui est « elle » ?

- **Relire des textes pour traduire à haute voix les sentiments des personnages** (fâché, content, surpris, etc.).
Consigne : Comment le personnage se sent-il ? Quel sentiment éprouve-t-il ?
- **Compléter des phrases lacunaires** par les mots qui conviennent.

II.1.2.1. Vocabulaire

Quand on sait que la compréhension d'un texte est d'autant plus aisée lorsque le champ lexical est vaste, il est important pour l'enseignant(e) de proposer aux élèves des exercices qui enrichissent leur vocabulaire. Les exercices suivants peuvent leur aider :

- **Reconstruire des phrases** ayant un sens à partir des mots mêlés et faire un texte cohérent à partir de phrases mêlées.
- **Trouver un mot en s'appuyant sur un raisonnement logique :** l'oiseau vole dans le ciel (ciel)
- **Constituer un champ lexical ou une banque de mots sur :**
 - ✓ un thème, avant la lecture magistrale ou par l'élève d'un texte ;
 - ✓ la structure des mots (mots de la même famille, préfixes, suffixes) pour en dégager le sens

- mots de la même famille: orange, orangé, orangeade, orangerí
 - terminaison de : oranger, papayer, pommier, citronnierí C'est l'arbre qui donneí .
 - préfixes: dé-ranger; dé-monter; dé-ménager; dé-placerí On peut découvrir le sens de mots commençant par le préfixe « dé ».
 - suffixes: rangement, lavement, battementí On peut découvrir le sens de mots ayant le suffixe « ment ».
- **Reformuler une phrase** d'un texte contenant un mot difficile ou non compris.
 - **Analyser la composition des mots** : mots de la même famille

Les jeux suivants peuvent aider à consolider le vocabulaire des enfants.

- **Le jeu de -Trouvez l'intrus**: L'enseignant(e) choisit trois mots, deux ayant quelque chose en commun et le 3^e étant différent. Les élèves doivent trouver le mot différent. La différence porte sur l'appartenance à une famille de mots, à un ensemble de mots comme les animaux, les fleurs, les mammifères, etc. Ex : si on choisit les trois mots agneau/mouton/avion, avion est l'intrus si on pense aux animaux.
- **Le jeu Monsieur/Mme contre la classe** : une version de Pigeon vole. Encore un jeu très pratique pour le développement du vocabulaire. L'enseignant(e) met des images au tableau (entre 8 et 12, idéalement). Les images peuvent être reliées au thème de la semaine. Avant de commencer le jeu, l'enseignant(e) revoit le vocabulaire avec les élèves. Puis le jeu commence. L'enseignant(e) montre du doigt une image et dit le mot. (Ex : il montre l'image du chat et dit « le chat »). Si le mot correspond à l'image, les élèves répètent, mais si l'enseignant(e) montre l'image du chat et dit « le chien », les élèves doivent rester silencieux. Si les élèves restent silencieux, ils marquent un point. S'ils répètent le mauvais mot, c'est l'enseignant(e) qui marque un point. Le jeu continue jusqu'à ce que l'un ou l'autre ait atteint 5 ou 10 points (selon le temps disponible).
- **Jeux de substitution des mots de même sens** (ou de sens contraire) dans une phrase. Il s'agit de remplacer un mot identifié dans une phrase par un autre pour garder le sens de la phrase ou pour en changer. Travail individuel, en groupe ou collectif.
- **Autour du monde** : Ce jeu favorise particulièrement le développement du vocabulaire. Il consiste à mettre les élèves en cercle, de préférence assis. L'enseignant(e) a dans les mains une série de cartes ou d'étiquettes (ou d'objets) et les tient de façon à ce que les élèves ne puissent pas les voir. Il demande à deux élèves, assis l'un à côté de l'autre de se mettre debout. Les autres doivent rester assis et silencieux. Puis l'enseignant(e) choisit une des cartes (ou étiquette ou objet) et le montre aux deux élèves.

Celui qui nomme l'objet ou lit la carte le premier reste debout et continue à voyager « autour du monde ». Celui qui n'a pas gagné se rassoit. L'élève qui suit se met alors debout et va se battre avec celui qui a gagné. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'enseignant(e) ait fait le tour de la classe ou que l'intérêt des élèves ait baissé. Si la classe n'est pas assez grande pour faire un cercle ou si l'effectif ne s'y prête pas, on peut procéder rangée par rangée.

II.1.3. Activités de maîtrise de l'écriture et d'initiation à la production textuelle

Il faut bien comprendre que les apprentissages de l'écriture et de la lecture sont liés. Ainsi, entraîner le geste d'écriture des lettres favorise la conscience des sons et l'apprentissage de la lecture. De même, faire écrire des textes très tôt, par exemple en les dictant à l'enseignant(e) qui les écrit sous les yeux des élèves (dictée à l'adulte), va les aider à mieux comprendre le fonctionnement de l'écrit et donc à mieux lire. L'articulation entre production d'écrits et lecture (guidée) fera donc l'objet d'un travail régulier et méthodique. Les enseignant(e)s doivent donc prendre des dispositions pour que toute séance de lecture se termine par une séance d'écriture. Mais il convient de préciser que l'écriture doit être précédée par des séances de graphisme dont le principal objectif est l'assouplissement de la main et le contrôle du tracé des lettres.

Les jeux et exercices suivants peuvent faciliter l'apprentissage de l'écriture :

Jeux par la manipulation des lettres : découpage des lettres/ fabrication des lettres pour découvrir leurs formes, leurs contours, les reconnaître globalement et les désigner par leurs noms. Par exemple :

- **Mettre dans l'ordre les lettres d'un mot** en les nommant ou inventer un autre mot avec les lettres à disposition.
- **Ecrire des mots avec des lettres mobiles, son propre prénom, des mots connus.** Compléter des mots ou une phrase avec des lettres mobiles.
- **Former des phrases avec des mots-étiquettes.**

Jeux avec des étiquettes-mots (où chaque carton représente un mot). Les élèves écrivent des phrases avec les étiquettes-mots. Avec ces étiquettes, on peut faire des exercices à trous : ex. : L'enfant ____ malade. Quel est le mot qui manque ? Le placer dans la phrase.

- **Exercices de construction :** Exemples de modèles pour écriture guidée en français pour la première année.

Consigne : compléter les modèles et faire expliciter la démarche par les élèves

Modèle 1

La tomate est rouge.

Le citron est vert.

Le soleil est jaune.

.....

í í í í í í í

Modèle 3

La table est dans la maison.

Le lit est dans la maison.

La lampe est dans la maison.

í í í í í í í í í í

í í í í í í í í í í ..

Modèle 5

La moto roule sur la route.

La voiture roule sur la route.

Le vélo roule sur la route.

.....

í í í í í í í í í í .

Modèle 7

J'aime jouer.

J'aime chanter.

J'aime lire.

.....

í í í í ..

Modèle 9

Dans la cour, je vois un chat.

Dans la cour, je vois un chien.

Dans la cour, je vois un âne.

.....

í í í í í í í í í í ..

Modèle 11

Sur la route, j'ai vu une tortue.

Sur la route, j'ai vu un singe.

Sur la route, j'ai vu un rat.

.....

í í í í í í í í í í ..

Modèle 2

Dans le jardin, il y a un arbre.

Dans le jardin, il y a de l'herbe.

í í í í í í í í í í í í

í í í í í í í í í í í í

Modèle 4

Voici Bouba, c'est un garçon.

Voici Ada, c'est une fille.

Voici Djeneba, c'est une fille.

.....

í í í í í í í í í í í í

Modèle 6

Ma maman s'appelle Awa

Mon papa s'appelle Salif.

Ma grande sœur s'appelle Fati.

.....

í í í í í í í í í í í í .

Modèle 8

Mon ami joue avec moi.

Mon ami rit avec moi.

Mon ami marche avec moi.

.....

í í í í í í í í í í ..

Modèle 10

À l'école, il y a un crayon.

À l'école, il y a deux livres.

À l'école, il y a trois élèves.

í í í í í í í í í í

í í í í í í í í í í ..

Modèle 12

Viens ici, petite souris.

Viens ici, petite poule.

Viens ici, petit lapin.

.....

í í í í í í í í í .

Cette initiation à la production d'écrits se fait à la suite de leçons d'expression orale (langage), de décodage, de compréhension écrite, d'exercices sensoriels où toute autre activité d'apprentissage. Elle renforce l'apprentissage du code écrit. Il s'agit à chaque fois de donner un ou deux exemples et inviter les élèves à produire sur le même modèle avec les autres notions du jour (exercices de substitution).

D'autres activités d'écriture peuvent être menées :

- **Copier un mot** tiré d'un texte illustrant bien ce texte.
- **Ecrire une phrase sur un épisode qu'on aime d'un texte connu.** Exemple : texte : le veau, le phacochère et le lion (livre de lecture 2^e année, pages 92-93). Exemples de phrases possibles : le veau est faible, mais malin ; le phacochère est méchant .
- **Dictier à l'enseignant(e)** un récit, un court compte rendu d'un événement, d'une chose apprise récemment, une règle de vie à diffuser. Il s'agit d'inviter les élèves à exprimer ce qu'ils pensent qu'il faut écrire, les élèves formulent les phrases une à une et l'enseignant(e) les transcrit au tableau en les relisant.

III. TROISIEME PARTIE : DISPOSITIONS A PRENDRE ET PETIT MATERIEL NECESSAIRE POUR UN ENSEIGNEMENT EFFICACE DE LA LECTURE-ECRITURE

Les exercices et jeux répertoriés en vue de l'amélioration des trois composantes de la lecture commandent que certaines dispositions soient prises et que l'enseignant(e) dispose de petits matériels.

III.1. Dispositions à prendre : création d'un environnement lettré

La première disposition à prendre est la **création d'un environnement lettré** dans chacune des classes des trois premières années du primaire.

L'environnement lettré est un processus qui permet de pérenniser et enrichir les acquis de l'enseignement/apprentissage.

C'est un ensemble de mesures et d'actions favorables aux apprenants et leur permettant de se perfectionner en vue de ne pas retomber dans l'analphabétisme et de poursuivre leur formation.

Pour comprendre ce que renferme le concept, il convient de retenir ce qui suit :

- L'environnement lettré offre aux personnes capables de lire, écrire et calculer la possibilité de trouver, sous forme écrite ce dont ils ont besoin pour s'informer, se former, se divertir et communiquer par écrit leurs sentiments et leurs savoirs.
- Dans un environnement lettré réussi, les personnes se servent couramment de l'écriture et de la lecture pour :
 - o communiquer et échanger des informations avec d'autres personnes à travers les correspondances, les avis et communiqués, etc.
 - o transmettre leurs savoirs : contes, légendes, monographies, recettes médicales, techniques culturelles, etc.
 - o s'informer à travers la lecture de journaux, de revues, d'affiches, etc.
 - o acquérir de nouveaux savoirs scientifiques, techniques et de vie courante à partir de livres, d'articles, de documents électroniques, etc.
 - o produire des outils et documents appropriés pour la gestion des affaires et du développement de la communauté

C'est en somme l'ensemble des actions et initiatives concrètes pouvant permettre la lecture et l'écriture systématiques dans une langue donnée.

Aussi, sans être exhaustif, dans chacune des classes de mise en œuvre de la nouvelle démarche, l'on devrait pouvoir observer, une fois qu'on y entre :

- un tableau (en script, en cursive et en majuscules d'imprimerie) comprenant les sons déjà étudiés et les lettres qui y sont associées. Ce tableau est complété au fur et à mesure qu'on étudie les sons. Il peut être exploité pour les activités de prolongement ;
- les lettres déjà étudiées découpées dans du carton (en script, en cursive et en majuscules d'imprimerie) accrochées aux murs ; des lettres que les élèves connaissent, mais qui n'ont pas encore été étudiées peuvent aussi être accrochées ;
- les nom et prénom(s) de chaque élève devant lui (en script, en cursive et en majuscules d'imprimerie) ;
- des productions réussies d'élèves bien lisibles avec le nom de leur auteur ;
- l'alphabet en grosses lettres, en majuscules et en minuscules, peut-être avec un exemple d'un mot commençant par cette lettre (a comme ananas). Dans un environnement bilingue, les deux alphabets doivent être affichés pour que les élèves puissent s'y référer ;

- un tableau de l'alphabét avec des lettres amovibles : pour jouer avec les lettres et les manipuler librement ;
- les chiffres, indiqués en chiffres et en lettres ;
- les phrases, textes produits en classe ou autres écrits constituant la mémoire de la classe ;
- des productions décrites individuels. Attention à ne pas toujours afficher les travaux des meilleurs élèves. Tout le monde devrait avoir un tour à un moment ou à un autre ;
- des exemples de genres de textes différents ;
- des références autres que l'alphabét : des mots fréquents (dans, voici, c'est, chez, quand, bon, beau, hier, aujourd'hui, demain, etc.) qui reviennent souvent en lecture mais aussi dont les élèves ont besoin pour écrire des petits textes ;
- des écriteaux sur le mobilier de la classe : par exemple l'étiquette du mot tableau fixé sur le tableau.
- des murs de mots³ : exemple pour le CP :

A, a Ali Aminata, banane, patate, avec í	I, i Issa, Inès, ici, Lili, rit, riz, crieí	U, u Urbain, une, utile, unité,í
K, k Kader, Kéré, Karim, kimono, karate, kaki, í	C, c Camara, Carine, cadeau, comme, ce crayon, chez, ces,í	L, l Lallé, Léбина, les, la, le, livre, la lune,í
D, d David, Dani, des, dans, donne, deí	M, m Mariam, Marie, maman, moi, mange,í	P, p Patrice, Parfait, papa, petit, pipe,í
B, b Bouba, Baba, bonjour, bon, biení	S, s Séni, Sourou, sur, seul, sageí	J, j je, Jean, Jérémie, jour, joue, jajoute,í

Pour constituer un environnement lettré, **des bibliothèques** devraient être constituées dans

³ Le mur de mots est une liste de mots affichés qui aide les élèves à développer des automatismes au niveau de la reconnaissance des mots et à promouvoir chez eux la lecture rapide de mots fréquents. C'est un outil dynamique qui évolue tout au long de l'année : recherche action à Kampti sur un concept tiré de NADON, 2002, page 10.

les écoles. Les enseignant(e)s devraient pouvoir emprunter des livres pour mener des activités en classe.

III.2. Le petit matériel

Pour ce qui est du petit matériel, on retiendra que l'enseignant(e) mettra les élèves à contribution pour lui apporter le petit matériel tels les cartons pour le découpage des lettres. La contribution des parents d'élèves est attendue au niveau du matériel plus onéreux tel le tableau mural pour le tableau des sons, les feutres ou marqueurs pour l'écriture.

Si les dispositions ci-dessus énumérées sont surtout relatives au code et à la production, la composante « compréhension » n'est pas occultée. La lecture de phrases du jour et la consultation des textes affichés dans la classe incitent à lire et à chercher des informations dans l'écrit. C'est ainsi que tout recours qui peut permettre de comprendre ce qu'on lit doit être sollicité. En premier lieu, on entrevoit le recours à la langue nationale. Mais l'enseignant(e) ne devrait pas perdre de vue que l'on apprend plus aisément à lire si l'on sait pourquoi on lit et si ce qu'on lit est intéressant. En effet, dans le contexte burkinabè, l'enfant qui n'a pas beaucoup d'écrits autour de lui, qui ne voit pas beaucoup de personnes lire, ne sait pas spontanément à quoi sert l'écrit... et donc à quoi sert d'apprendre à lire et à écrire. Et s'il ne le sait pas, il risque de ne pas en voir l'intérêt, de ne pas être motivé pour l'apprentissage de la lecture/écriture. Aussi, avant d'entrer dans l'étude régulière et systématique de l'écrit, faut-il prendre le temps de faire découvrir aux élèves qu'il existe beaucoup d'écrits différents et que ces écrits jouent des rôles différents :

- certains donnent des informations importantes (des notices, des programmes, des affiches, des panneaux, des journaux) ;
- d'autres renseignent sur des produits (des titres, des marques, des étiquettes) ;
- d'autres aident à agir (des recettes, des règles de vie, des règles de jeu, des notices de bricolage) ;
- d'autres à comprendre un fonctionnement (un mode d'emploi) ;
- d'autres véhiculent des connaissances (sur l'hygiène, sur son pays, sur le monde environnant, ...) ;
- d'autres permettent d'imaginer, de partager des valeurs (des contes, des récits) ou de s'amuser avec le langage (poésie, comptines).

L'enseignant(e) aura intérêt à faire découvrir ces écrits en demandant aux élèves d'en apporter en classe, quels que soient ces écrits, en en apportant lui-même, ou en sortant de la classe pour rencontrer des écrits dans la société si l'environnement s'y prête.

Il organisera des discussions avec les élèves en demandant où on trouve ces écrits, qui a pu les produire, pour qui, pour faire quoi, etc. Tout au long de l'enseignement de l'écrit, l'enseignant gardera cette idée en tête : ***on apprend à mieux lire et à écrire si l'on sait à quoi cela sert.***

CONCLUSION

L'objectif principal de ce document est de proposer aux enseignant(e)s des jeux et exercices à même de consolider les acquisitions des élèves en lecture-écriture. Aussi, toutes les trois dimensions - code, compréhension et production - qui constituent l'essence de la vraie lecture ont-elles été prises en compte. En considération des spécificités régionales, les exemples proposés ne sont peut-être pas ceux qui conviennent le mieux aux différentes situations. Il appartient à l'enseignant(e) de les adapter de sorte qu'ils puissent revêtir un sens pour sa classe. Pour ce faire, il lui revient de lire attentivement le mode d'utilisation décrit dans la première partie, et comme toute situation pédagogique recommande une préparation préalable, d'opérer les choix d'exercices et de jeux, de les adapter pour aller dans le sens de ses objectifs.

BIBLIOGRAPHIE

- Bambini nel Deserto, Lire et écrire au Burkina Faso
- ELAN AFRIQUE La boîte à outils du formateur, 37 pages.
- La stratégie ELAN AFRIQUE, 35 pages
- Ministère de l'Enseignement de Base et de l'Alphabétisation(MEBA)/Fondation Paul Gérin Lajoie (FPGL), *Guide de l'enseignante et de l'enseignant pour l'implantation des fiches de lecture*, Burkina Faso, Province du Boulkiemdé, mars 2010, 11pages
- Ministère de l'Éducation Nationale (MENA), *Curriculum de l'Éducation de Base du Burkina Faso*, Ouagadougou, 2014.
- Ministère de l'Éducation Nationale (MENA), *le Cadre d'Orientation du Curriculum (COC) de l'Éducation de base du Burkina Faso*, Ouagadougou, 2014, 42 pages
- Ministère de l'Enseignement de Base et de l'Alphabétisation(MEBA)/ Fondation Paul Gérin Lajoie (FPGL), *Recherche action sur l'enseignement et l'apprentissage de la lecture au CE-CM*, Burkina Faso, Province du Boulkiemdé, mars 2007, 24 pages
- Rapport de recherche « *Enseignement et apprentissage de la lecture dans un contexte multilingue* » élaboré dans le cadre du projet « Analyse curriculaire comparée et soutien technique à la production d'orientations curriculaires (février 2014-janvier 2015) » par le Groupe de recherche pour le français enseigné (GRAFE) de l'Université de Genève : Sandrine Aeby ,Irina Leopoldoff , Glais Sales Cordeiro ,Bernard Schneuwly , Thérèse Thévenaz , Simon Toulou
- Rapports de suivi-évaluation de l'expérimentation du guide pédagogique et de la boîte à outils sur l'enseignement-apprentissage de la lecture dans les trois premières années du primaire, janvier 2017

ANNEXES

ANNEXE 1 : EXEMPLES DE TYPES DE TEXTES

Des textes poétiques, narratifs, injonctifs, descriptifs, explicatifs (informatifs) et argumentatifs

Textes poétiques

Texte 1

Bonjour (p 130, Lire au Burkina 1^{ère} année)

Bonjour, Ami !
Ça va, Ali ?
Très bien, merci
Oh ! déjà midi !
Au revoir, Ali
Au revoir, Ami !
Bernadette DAO

Texte 2

A ma mère (p 107, Lire au Burkina 2^{ème} année)

Elle est tout à moi, ma mère ;
Son visage est le mien, son cò ur aussi.
Elle me soigne et, à ses manières,
On voit qu'elle passe en moi sa vie.
Elle est très belle ma mère.
Ses yeux sont les miens, aussi sa pensée.
On me l'æ encore dit hier
Et de joie, j'æi beaucoup dansé.
D. Stan

Texte 3

Souvenirs (p 45, Lire au Burkina 3^{ème} année)

Hier encore, je courais les prés et les champs.
Avec mes camarades je chassais sauterelles,
Rats ou gueules tapées sans souci du temps
Qui passe et repasse telle une hirondelle,
Mais ça, c'ætait hierí
Jeanne DOAMBA

Texte 4

Grosse pluie

La pluie en averse drue
tombe, gicle, fait des sauts
sur les pavés de la rue
et gonfle les ruisseaux.

Texte 5

Sous le vieux pont

L'eau, sous le vieux pont,
coule, coule et chante.
L'eau, sous le vieux pont,
berce de son chant
les poissons d'argent.

Max JACOB

Texte 6

Les fous

Et ton phoque ?
Et ton coq ?
Et ton sac ?
Et ton lac ?
Et ton pic ?
Et ton tic ?
Et ton bò uf ?
Et ton ò uf ?
Ils vont bien
Ce matin
Merci pour eux
Pour nous
On s'amuse
Comme des fous !

Topor

Textes narratifs

Texte 7

La petite malade

La petite Fatou n'est pas allée à l'école pendant quelques jours. Un soir, elle avait mal à la tête. Le matin, elle avait de la fièvre et sa maman l'a emmenée chez le médecin. C'était une simple grippe. Heureusement maintenant, elle est guérie.

Texte 8

Le vendeur de volaille

Le jour du marché de mon village, mon oncle est allé acheter une pintade chez le vendeur de volaille. Pendant que mon oncle tenait la pintade dans ses mains, un vent violent arrache la pintade qui s'envole et disparaît dans le marché.

Le vendeur s'est fâché et a obligé mon oncle à payer l'argent de la pintade qui s'en est allée. Mon oncle a refusé et une dispute s'est engagée entre le vendeur et l'acheteur.

DAH Dasorda

Texte 9

Un jeu interrompu

Un matin, Modou, Madi et Oumar jouaient au ballon dans la cour. Soudain un grand costaud surgit et arracha le ballon des mains de Madi. Aussitôt Modou et Oumar se lancèrent à sa poursuite. Malheureusement, le garnement avait déjà disparu. Il ne restait plus aux trois garçons dépités qu'à trouver un autre jeu.

Textes 10

Une grande tragédie

Une jolie ville, Hamelin, vivait tranquillement au bord de l'eau. Un jour, des rats ont envahi la ville. Les villageois étaient inquiets et craignaient de tomber malade. Malgré plusieurs tentatives, le maire n'arriva pas à faire fuir les sales bêtes noires. Il promit une belle récompense à qui libérerait la ville. Quelques jours plus tard, un jeune joueur de flûte se présenta au maire et annonça qu'il saurait chasser les rats de la ville. Les habitants ne le crurent évidemment pas. C'est alors que le joueur de flûte se mit à jouer mélodieusement de son instrument et charma les rats. Il les attira hors de la ville vers le fleuve. Envoûtés, ils entrèrent dans l'eau et s'y noyèrent jusqu'au dernier. La ville était sauvée. Mais le maire de Hamelin ne voulut pas donner la récompense promise au jeune homme. Alors, il joua de la flûte : tous les enfants de la ville l'entourèrent, le suivirent et ne revinrent jamais.

Texte 11

Le scooter de Badara

Depuis la rentrée, Badara va au lycée en scooter. Un soir, il file à toute allure sur le boulevard quand, brusquement, une grosse et belle voiture blanche débouche sur la droite. Pour l'éviter, Badara donne un coup de guidon et perd l'équilibre. Son scooter tombe. Badara n'est heureusement pas blessé, mais son scooter est cassé. Badara devra à nouveau aller à pied à l'école.

Texte 12

Zouzou lapin

Il était une fois un bébé lapin, tout blanc, qui s'appelait Zouzou.

Un jour, il avait fait un dessin avec de la peinture verte et il s'en était mis partout. Sa maman l'envoya dehors pour se laver.

Pendant que Zouzou se roulait dans l'herbe, il entendit du bruit. C'était un renard qui avait faim et qui voulait le manger.

Zouzou eut très peur et il appela: « Maman!!! ». Elle arriva tout de suite et vit le renard.

Alors elle expliqua au renard que Zouzou avait une maladie très grave et que, s'il le mangeait, il deviendrait lui aussi, tout vert.

Le renard fut effrayé en pensant qu'il deviendrait un renard vert, et il partit en courant.

Texte 13

Léon et son croco

Dans un village, le village de Grand Poco, il fait grand beau et il fait si chaud.

A Grand Poco, il y a le soleil qui tape sur les têtes sans chapeau.

A Grand Poco, heureusement il y a de l'eau.

A Grand Poco, malheureusement il y a un crocodile qui vit dans l'eau.

A grand Poco, il y a Léon avec son bâton qui marche sur le ponton. Il va voir le crocodile qui vit dans l'eau.

A Grand Poco, il y a dans l'eau un petit Léon qui combat un grand crocodile.

A Grand Poco, il y a un crocodile dans l'eau avec un bâton coincé entre les dents.

Depuis, à Grand Poco, le petit Léon est devenu un grand charmeur de crocodile.

A la fête du village, Léon danse toute la nuit déguisé en croco.

Texte 14

Lola est-elle malade ?

C'est vendredi matin. Lola est à table et ne peut pas avaler son pain. Elle pleure :

- J'ai mal au ventre !
- Tu as trop mangé, dit maman.
- Tu n'es pas malade ajoute papa. Il faut te préparer pour aller à l'école. Lili et Lisa t'attendent.
- N'oublie pas ton cahier de devoir.

Ce n'est pas le repas qui donne mal au ventre à Lola. Non c'est l'école ! Le vendredi madame Amina, la maîtresse fait venir au tableau les élèves à tour de rôle pour réciter la table de multiplication.

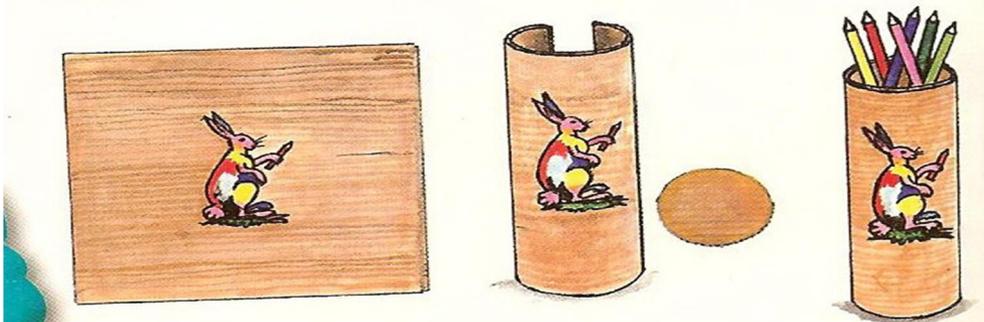
Textes injonctifs

Texte 15

La notice de fabrication d'un bricolage : le porte-crayon

POUR FABRIQUER UN PORTE-CRAYON

1. Prends un morceau de carton fort en forme de carré.
2. Fais un joli dessin sur le carré.
3. Enroule-le et colle les deux bords.
4. Couvre une des extrémités avec un morceau de carton rond.

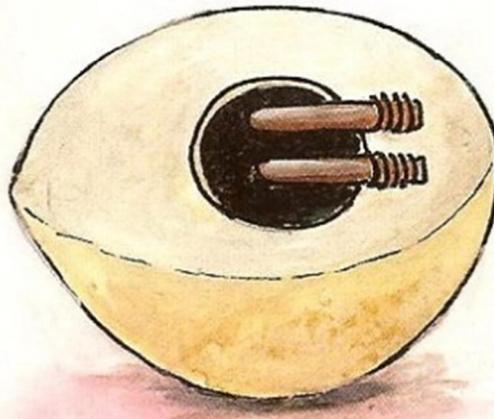


Texte 16

Notice de fabrication d'un bricolage : le vibraphone

POUR FABRIQUER UN VIBRAPHONE

1. Trouve une petite calebasse fermée.
2. Perce un trou au milieu.
3. Vide-la.
4. Fixe deux lames de fer avec du fil de fer au-dessus du trou.



Tiré de Marie, Madi et le français *CI*, p. 142, un manuel sénégalais

Texte 17

Une recette de cuisine

Le jus de bissap



Ingrédients :

- 2 tasses de fleurs de bissap
- 2,5 litres d'eau
- 100 g de sucre
- 1 c. à soupe d'essence de vanille

Préparation :

1. rince le bissap
2. fais bouillir les fleurs de bissap et l'eau
3. retire les fleurs, ajoute le sucre, la vanille et mélange le tout
4. mets au frais jusqu'à ce que le tout soit bien froid
5. goûte, et ajoute du sucre selon ton goût
6. sers froid et savoure

Texte 18

Recette de cuisine : Le couscous au lait

Ingrédients et ustensiles

- Un grand bol et du couscous de maïs
- Un demi-litre de lait
- Du miel

Préparation

1. Tu commences par mettre une tasse de couscous dans un grand bol.
2. Tu verses le lait très doucement.
3. Tu mélanges le tout légèrement.
4. Tu ajoutes un peu de miel.
5. Et tu dégustes ton couscous.

Textes descriptifs

Texte 19 :**Un jeu de marelle (livre de lecture 3^e année, page 52)**

Le jeu commence. Téné jette sa pierre dans la première case ; elle sautille sur un pied. Elle pousse la pierre de case en case. A la cinquième case, ses deux pieds touchent le sol. « Perdu ! » crient les autres.

Alors, Téné laisse aussitôt la place à Talato. Celle-ci pousse trop fort sa pierre. « Perdu ! » disent les autres.

Texte 20 :**Une coopérative de tisseuses (livre de lecture 3^e année, page 56)**

Koumba est la directrice d'une coopérative de tisseuses. Beaucoup de femmes travaillent avec elle.

La coopérative comprend cinq grandes salles. Les trois premières sont des ateliers de tissage. Là, on voit des métiers à tisser. Juste à côté, se trouve la salle de couture. La dernière pièce est la plus vaste. Elle est grande comme un magasin de ville. On y vend de belles choses.

Texte 21**Mon beau petit village**

Mon village est situé au pied d'une colline et on l'appelle Tangporé. Les maisons sont faites en toit de paille soutenue par du bois de tamarinier. Une rivière traverse Tangporé du côté sud au milieu d'une végétation de forêt aux couleurs multicolores. Des feuillages vert rose, jaunes et rouges couvrent mon village. On trouve plusieurs animaux sauvages : des lièvres, des rats voleurs, des oiseaux multicolores petits et gros qui crient et chantent à longueur de journée.

Dasorda DAH

Textes informatifs ou explicatifs

Texte 22

Les vaccins, comment ça marche ?

Un vaccin contient les microbes responsables d'une ou de plusieurs maladies, mais sous une forme affaiblie, et donc inoffensive.

Le liquide contenu dans la piqûre contient ces microbes affaiblis. Quand une infirmière ou un médecin t'injecte ce liquide, en réaction certaines cellules de ton corps produiront des anticorps spécialisés dans la chasse à tel ou tel microbe. Les vaccins servent à se protéger des maladies graves ou mortelles telles que la rougeole, la fièvre jaune, la poliomyélite.

Texte 23

La girafe

La girafe est le plus grand des animaux vivant sur terre. Elle peut atteindre 6 mètres de haut !

Il faut un gros cø ur pour amener son sang jusqu'au cerveau. Son cø ur pèse 11 kilogrammes.

Les ossicønes sur sa tète sont couverts de peau. Ils sont poilus chez la femelle. Comme la vache, c'est un mammifère, ruminant, herbivore.

Pour manger, l'animal se sert de sa langue comme d'une main.

Pour boire, la girafe doit faire de la gymnastique. Elle doit écarter les pattes de devant pour baisser la tète et atteindre l'eau de la rivière. C'est à ce moment-là qu'elle peut être attaquée.

La girafe ne dort presque pas : 20 minutes par jour lui suffisent. Le reste du temps, elle mange.

Le petit de la girafe s'appelle le girafon. A sa naissance, il fait une chute de 2 mètres sur le sol !

Lorsque la girafe est adulte, le lion est son seul prédateur.



Tiré et adapté de Les sciences naturelles de Tatsu Nagata, Seuil, jeunesse

Textes argumentatifs

Texte 24 :

Un ami de l'homme

Aujourd'hui, le maître fait une leçon sur les animaux domestiques. Il demande à ses élèves :

« parmi les animaux domestiques, quel est celui que vous préférez » ?

- Le chien ! répond un élève. C'est un bon gardien ;
- Moi, je préfère la poule car elle nous donne des œufs, dit un autre.
- Moi, je préfère la vache ; son lait est très bon, ajoute un troisième.

Pousga lève le doigt et dit :

- Je préfère l'âne : c'est un grand ami de l'homme.

Tout le monde rit.

- L'âne est bête et têtu. Et puis il est vilain avec ses grandes oreilles ! réplique Sèni.
- C'est vrai, c'est vrai ! ajoutent les autres ».

Le maître demande le silence. « Pousga a peut être raison, dit-il. Cet animal aux poils gris est très utile à l'homme. Il le transporte avec ses bagages pour de longs voyages. Il tire la charrue dans les champs. C'est encore lui qui tire la charrette d'eau, de bois ou de sable. Mais il est souvent maltraité ».

Les enfants ont bien compris. Ils savent maintenant que l'âne est un ami de l'homme. Il faut donc l'aimer et le protéger.

Tiré du livre de lecture 3^e année

Texte 25 :

La protection des plantes

Les plantes sont indispensables à la vie des hommes. En effet, elles leur rendent de grands services. Pendant les périodes chaudes, c'est sous leur ombre que les hommes trouvent un peu de fraîcheur. Certaines plantes constituent la base de l'alimentation de certaines populations. En plus de l'ombre et des aliments qu'elles donnent aux hommes, on ne doit pas oublier que certaines plantes sont des médicaments efficaces contre certaines maladies ! De plus, on observe que les régions où les plantes sont abondantes reçoivent plus de pluies que celles qui sont désertiques.

Le reboisement et la protection des plantes doivent donc rentrer dans nos habitudes car sans plantes, pas de vie pour l'homme.

Bougré ZEBANGO

ANNEXE II : l'Alphabet phonétique international (API)

a. Des phonèmes vers les graphèmes

Premier tableau les phonèmes voyelles

Si je reconnais à l'écoute le phonème-voyelle...	... quelle lettre ou quel groupe de lettres je peux voir en français ?
[A]	-a (une <i>banane</i>) ; -à- (voilà) ; -â- (la <i>pâte</i>) ; -e (une <i>femme</i>) ; -i (la <i>loi</i>) ; ha- (des <i>habits</i>) ; -ah (un <i>dahlia</i>) ; hâ- (la <i>hâte</i>)
[ə]	-e (<i>petit</i>) ; -ai (nous <i>faisons</i>) ; -on (<i>monsieur</i>)
[i]	-i (<i>ami</i>) ; -î- (une <i>île</i>) -y (le <i>pays</i>) ; hi- (<i>hiver</i>) ; -ee (<i>sweet</i>) ; hy- (un <i>hyper-marché</i>)
[o]	-o (<i>photo</i>) ; -ô- (un <i>côté</i>) ; -au (<i>auto</i>) ; -eau (<i>beau</i>) ; ho- (<i>horizon</i>) ; hō- (un <i>hôtel</i>) ; hau- (<i>haut</i>) ; heau- (<i>heume</i>)
[ɔ]	-o suivi de consonne prononcée (syllabe fermée) ou consonne double : (<i>port, os, bonne</i>) ho- dans les mêmes conditions : <i>hors, hochet, homme,</i>
[ø]	-eu (le <i>feu</i>) ; oeu- (des <i>œufs</i>) ; -eû (<i>jeûner</i>) ; heu- (<i>heureux</i>)
[u]	-ou (un <i>clou</i>) ; -oo (le <i>foot</i>) ; -ow (un <i>clown</i>) ; hou- (une <i>housse</i>)
[œ]	-eu (<i>fleur</i>) ; oeu- (un <i>œuf</i>) ; -u (du <i>bluff</i>) ; heu- (une <i>heure</i>)
[e]	-e- (suivi d'une consonne en syllabe fermée) et ; -é (une <i>épée</i>) ; -ai (la <i>maison</i>) ; hai- (une <i>haie</i>) he- (un <i>hectolitre</i>) ; hé- (<i>héler</i>)
[ɛ]	-e- (en syllabe fermée, ou suivi des doubles consonnes : -f- : en effet ; -l- : il <i>appelle</i> ; -n- : les <i>rennes</i> ; -r- : <i>errer</i> ; -s- le <i>dessert</i> ; -t- : il <i>jette</i> ; ainsi que -x- : un <i>examen</i>) ; -è (il <i>mêle</i>) ; -ê (la <i>fête</i>) ; -a (la <i>paye</i>) -ai (la <i>maison</i>) ; -aî (le <i>faîte</i>) ; he- (l' <i>herbe</i>) ; hai- (la <i>haie</i>) ; hè- (il <i>hèle</i> un taxi) ; hê- (un <i>hêtre</i>)
[y]	-u (la <i>lune</i>) ; -û (une <i>bûche</i>) ; -eu (j'ai <i>eu</i>) ; hu- (un être <i>humain</i>)
[ã]	-an (<i>maman</i>) ; -en (un <i>enfant</i>) ; -am (les <i>champs</i>) ; -em (le <i>temps</i>) ; -aen (la ville de <i>Caen</i>) ; -aon (le <i>paon</i>) ; -ean (<i>Jean</i>) ; han- (un <i>hangar</i>) ; ham- (une <i>hampe</i>)
[œ̃]	(seulement dans le midi de la France ; ailleurs on prononce [C]) -un (<i>lundi</i>) ; -eun (il est à <i>jeun</i>) ; hum- (il est <i>humble</i>) ; hun- (les <i>Huns</i>)
[ɛ̃]	-in (le <i>matin</i> ; <i>coin</i>) ; -en (vendéen) ; -im (<i>simple</i>) ; -ain (le <i>pain</i>) ; -ein (<i>plein</i>) ; hein (<i>hein!</i>) ; -aim (la <i>faim</i>) ; -ym (le <i>thym</i>)
[ɔ̃]	-on (un <i>bonbon</i>) ; -om (<i>tomber</i>) ; hon- (<i>honteux</i>)

b. Suite du tableau : les phonèmes consonnes

Si je reconnais à l'écoute le phonème-consonne...	Je peux voir en français les lettres ou le groupe de lettres...
[b]	-b- (la robe) ; -bb- (un abbé)
[c]	-ch- (la ruche) ; sch- (un schéma) ; sh- (un shampooing)
[d]	-d- (rude) ; -dd- (une addition)
[f]	-f- (un chef) ; -ff- (un effort) ; -ph- (il est aphone)
[g]	-g- (la gare) ; -gu- (une figue) ; gh- (un ghetto) ; -x- (un examen)
[k]	-c- (un coq) ; -q- (un coq) ; -k- (un cake) ; -qu- (la question) ; -cqu- (la becquée) ; -ch- (la chorale)
[l]	-l- (le ciel) ; -ll- (elle)
[m]	-m- (la mère) ; -mm- (la femme)
[n]	-n- (les nuages) ; -nn- (une année) ; -mn- (l'automne)
[p]	-p- (il grimpe) ; -pp- (une grappe) ; -b- (obtenir)
[r]	-r- (la rue) ; -rr- (il arrive) ; rh- (un rhume)
[s]	-s- (ma sœur) ; -c- (ceci) ; -ss- (la tasse) ; -sc- (la science) ; -x- (soixante) ; -t- (la démocratie)
[t]	-t- (la route) ; -tt- (une natte) ; -th- (le théâtre)
[v]	-v- (une chèvre) ; w- (un wagon) ; -f (neuf heures)
[z]	-z (un zoo) ; -s- (une rose) ; -x- (dixième ; examen)
[ʒ]	-j- (je joue) ; -g- (une girafe) ; -ge- (une gageure)
[ɲ]	-gn- (il gagne) ; -ign- (un oignon)
[w]	-w- (un western) ; wh- (du whisky) ; ou- (de la ouate) ; -o- (le roi) ; -u- (une équation)
[y]	-u- (la nuit) ; hu- (de l'huile)
[i]	-i- (bien) ; -il (soleil) ; -ill- (la paille) ; -ll- (une fille) ; -ï- (un païen) ; -y- (une frayeur)

