

Avant-propos à l'attention des parents et des enseignants

Cet ouvrage répond à une question maintes fois entendue : « **Que faire pour améliorer la lecture d'un enfant qui sait déchiffrer mais ne lit pas (encore) couramment?** » (et donc après le CP).

140 exercices-jeux à pratiquer avec l'enfant dans son livre de lecture

Il n'est pas nécessaire d'avoir lu entièrement cet ouvrage pour commencer la pratique des jeux avec l'enfant.

L'adulte peut suivre l'ordre dans lequel ils apparaissent dans ce cahier ou choisir des jeux dans n'importe quel ordre. Il peut aussi « piocher » et découvrir les jeux en même temps que l'enfant. Il n'y a pas en effet de « progression » imposée : certains jeux portent sur la lettre, d'autres sur la syllabe, sur le mot (lu ou entendu), sur le groupe de mots, etc. On peut profiter de tous et peu importe l'ordre. L'enfant demandera certainement à pratiquer à nouveau tel ou tel jeu qui lui aura plu, et ce pendant longtemps : c'est alors qu'il aura besoin de s'y mesurer.

Pendant, les exercices-jeux de ce cahier forment un tout. Et si le rythme d'évolution de l'enfant déterminera seul une « progression » en fonction des besoins, il sera sage de doser le choix entre jeux déjà connus et aimés de l'enfant et nouveaux jeux à tester.

Dans tous les cas, ce moment de **complicité entre l'adulte et l'enfant** ne devra pas excéder dix minutes par séance, durée qui couvre environ la pratique de trois jeux. Dix minutes par jour, régulièrement, amélioreront la lecture en quelques mois.

L'enfant n'a rien à écrire - Les jeux portent sur le travail de l'œil

Tous les exercices-jeux peuvent être combinés entre eux. Certains étant plus riches que d'autres, l'adulte et l'enfant opéreront une sélection équilibrant travail et plaisir ludique.

L'enfant n'a pas à écrire : si, pour la commodité de la pratique de quelques exercices, des mots doivent être écrits, c'est l'adulte qui s'en chargera.

L'orthographe n'est pas la finalité de la lecture, même si les jeux la servent et l'enrichissent ; le vocabulaire ne doit pas davantage retarder ou limiter le jeu.

Enfin, il ne s'agit pas d'un *pensum*.

Comment transposer les jeux sur la page de lecture de l'enfant ?

Une page de livre a été arbitrairement répétée dans ce cahier pour servir d'exemple aux exercices proposés : l'adulte reportera simplement sur la page de lecture du livre de l'enfant l'exercice montré sur ce texte-exemple.

Chaque jour en effet, l'écolier du CE au CM a une ou plusieurs pages de son livre de lecture scolaire à lire (en fait à relire car la lecture a déjà été faite en classe) à la maison. Il lui est recommandé de lire à voix haute, d'oraliser. Rappelons donc que le but à atteindre est **une bonne lecture silencieuse**, dont la lecture orale permet le contrôle.

Si l'on décide de pratiquer quotidiennement avec l'enfant les exercices-jeux de ce cahier, il n'est plus nécessaire de lui faire lire sa (ou ses) page(s) à voix haute. L'enfant pourra lire en silence : les exercices permettront alors d'éprouver efficacement la qualité de sa lecture.

Si l'enfant a plusieurs pages à lire, on ne fera pas porter les exercices sur la totalité, mais chaque exercice sur une partie différente. L'ensemble des exercices proposés couvrira le texte à relire.

Rappels

- Pas plus de 10 minutes par séance, mais une séance par jour, très régulièrement, après relecture de la page donnée par le maître en devoir du soir.
- L'enfant n'écrit rien. S'il faut écrire, l'adulte s'en charge en cours de jeu.
- Les exercices-jeux sont l'occasion d'une complicité entre l'adulte et l'enfant, et non le prolongement d'une situation scolaire parfois difficile.
- Les jeux peuvent être pratiqués dans n'importe quel ordre.
- Pour accélérer la lecture d'enfants du CE aux classes de 6^e et 5^e, on peut pratiquer les jeux dans leurs livres.

Des jeux aussi pour la classe

La plupart des jeux proposés ici peuvent être exploités en classe. Il suffit le plus souvent de transposer. Parfois, il faudra proposer le jeu non pas à un enfant lecteur, mais à **plusieurs** qui se succéderont et devront donc suivre les lecteurs actifs.

Les exercices de pêche pourront être menés collectivement et au tableau par des **équipes** de lecteurs, ou individuellement sur les ardoises; en classe, on aura le droit d'écrire.

Pour les jeux entre deux adversaires, on pourra soit opposer des **équipes**, soit un joueur isolé à un groupe. On pourra enfin utilement faire concourir les lecteurs chronométrés – mais pas dans un but de classement !

Tous les jeux pourront être combinés et modifiés en fonction des besoins et de la réaction des joueurs. L'enseignant veillera à conserver cependant le caractère ludique du travail, et la relation de complicité entre l'adulte et l'élève.

Même si les enfants en manifestent le désir, l'enseignant ne dépassera pas un certain temps de jeu : il pratiquera en revanche deux ou trois jeux par jour, régulièrement.

Je crois utile de pratiquer le plus grand nombre de jeux, mais ce n'est sans doute pas une nécessité. On peut progresser en n'en pratiquant qu'une partie régulièrement et à fond. C'est pourquoi on pourra jouer aux jeux qui auront la préférence des enfants – ils ne tarderont pas à faire leur choix. On changera de jeu quand ils y seront disposés; il convient de les laisser s'adapter. Mais on s'efforcera toujours, à côté des jeux connus, de leur en proposer qu'ils ne connaissent pas encore.

Se rappeler enfin constamment que ces jeux sont conçus POUR eux.

Quelques explications avant de commencer

L'empan

Observez les yeux d'un bon lecteur. Ils bougent, enregistrent un ensemble de mots : c'est l'empan. Cet empan est plus ou moins large, mais limité, même pour l'adulte (3-4 mots). Les yeux reviennent éventuellement en arrière pour vérifier ce qui a été lu rapidement. Ils anticipent, et l'esprit identifie les mots à des indices et au contexte. Un bon lecteur ne vérifie plus.

Imaginez un mauvais lecteur. S'il groupe ses lettres par deux ou par trois, il aura besoin de nombreux points de fixations par ligne entraînant lenteur, fatigue et difficile compréhension du texte déchiffré. Les fixations courtes et répétées ne permettent pas d'aller vite, et donc ne débouchent pas sur la compréhension. L'oralisation est alors nécessaire pour mémoriser les (trop) nombreuses informations déchiffrées.

Pour celui qui sait lire, en revanche, l'oralisation est **contraignante** parce qu'elle le ralentit. L'œil lit vite : **c'est la lecture silencieuse qu'il faut maîtriser**. L'oralisation, en revanche, concerne le langage : elle permet d'expérimenter des architectures rythmiques différentes et donc d'enrichir les siennes.

Il est à noter que l'on peut être bon lecteur de romans et piètre lecteur de statistiques par exemple. D'où un effort à faire pour diversifier les lectures de l'enfant qui doit pouvoir tout lire. Les jeux proposés dans ce cahier peuvent être pratiqués en ce sens sur tous les supports : articles de presse, prospectus publicitaires, programmes de télévision, poèmes, menus, bandes dessinées, minitel, etc., sans oublier de **s'intéresser à l'image**, fixe ou animée!

Lire et comprendre

Lire, c'est aller vers un écrit avec des connaissances. Il faut donc savoir repérer les codes pour progresser sans gêne : ponctuation, majuscules, dialogues, mots clés... et distinguer un écrit technique d'un écrit poétique, etc.

Dans le texte, le lecteur saisit des indices qui peuvent être des groupes de lettres (il doit évidemment maîtriser le déchiffrement des combinaisons qui surgissent). Il ne déchiffre pas les syllabes, l'écriture française n'est pas seulement phonétique. Bien souvent, c'est le mot qui impose le son à prononcer.

Exemple : **enivrés** par leur victoire, les joueurs **reviennent en tenue**, applaudis par les **anciens** qui leur **offrent** des bouquets de **cyclamens**.

Le lecteur formule des hypothèses sur les mots rencontrés : il doit savoir franchir les obstacles sans hésiter.

Exemple : le mot « prendre » est généralement repéré par **pr... dr...**

C'est pourquoi l'enfant peut hésiter parfois entre « prendre » et « perdre » ou « pendre ».

Rappelons, au passage, que pour bien lire, l'enfant doit trouver de **bonnes conditions** : éclairage, régularité de vie, sommeil, nourriture, pas trop de télévision, exercices physiques, pas de fumée de tabac, foyer stable, confiance en soi, patience et compréhension des adultes face aux résultats, pas d'anticipation scolaire, dialogue toujours possible. Rappelons aussi que l'enfant a facilement tendance à imiter des parents lecteurs eux-mêmes !

La bonne lecture

Elle est **silencieuse, rapide, intelligente et assurée**.

Ce qui est simple, c'est ce qui a du sens. L'idéal est que l'enfant puisse lire 12 000 mots par heure à la fin du CM2 (lecture silencieuse, dans son livre, évidemment). Il ne faut pas courir après le sens, mais dominer le déchiffrement pour anticiper.

Une bonne lecture ne segmente pas. Elle ne dilapide pas ses moyens à faire du B-A-BA, ni à séparer les syllabes. Pour comprendre, il faut lire plus vite que la parole.

Reste à aider l'enfant à limiter ses points de fixation et à pratiquer des empanns suffisants pour balayer sa ligne de lecture rapidement. La lenteur, nous l'avons dit, est un facteur de non-compréhension. L'enfant qui lit lentement a l'esprit accaparé par le déchiffrement. Il ne peut formuler d'hypothèses sur ce qu'il lit, le sens lui échappe. Pour comprendre, il est obligé de faire de fréquents retours en arrière.

Exemple (pour rire, mais authentique, de non-compréhension conditionnée) : une élève maghrébine m'a lu en classe la phrase suivante à haute voix : « Les couscous poussaient sur les talus. »... Elle ne connaissait pas les coucous.

Lire, c'est prendre d'abord les mots clés. La lecture est conditionnée par la culture, comme on vient de le remarquer.

Généralement, les indices pris par l'œil occupent la partie supérieure des mots. François Richaudeau cite souvent maître Leclerc qui, dès 1843, proposait de n'imprimer que la partie supérieure des caractères pour gagner de la place !

Note : un bon lecteur lit vite. Il ne verra pas forcément une coquille, car il ne vérifie pas tout. Une erreur sur les articles, par exemple, sera plus facilement repérée par un lecteur médiocre.

Cas vécu en classe, avec une erreur typographique dans un livre de lecture : chaque année, la faute était repérée... par un lecteur médiocre.

Des jeux pour faire ses gammes

Les exercices-jeux portent sur la rapidité, le repérage des points d'appui, le balayage de la page par l'œil, l'enregistrement de son organisation, la sélection (mots ou lettres), l'élargissement de l'empan, mais aussi sur l'entraînement à la photographie d'un son difficile, d'un ensemble de lettres à ne pas fragmenter, etc.

Ce cahier propose des exercices de compréhension, mais aussi des exercices techniques de déchiffrement : le pianiste doit faire ses gammes. Ces exercices permettent de repérer les obstacles lorsque l'œil arrivera dessus en cours de mouvement, et débouchent donc à terme sur l'élargissement du champ visuel et l'accélération de la lecture.

Les jeux sont l'occasion d'un (bref) moment de complicité entre un adulte et un enfant : ne les transformez pas en travaux forcés !

Pour chaque jeu, il y a un joueur et un contrôleur. Il est souvent prévu d'inverser les rôles, il est même parfois prévu d'opposer les deux protagonistes.

Ces jeux peuvent aussi être proposés à plusieurs enfants simultanément, par exemple à une classe.

Comme nous l'avons déjà dit, toutes les formes écrites peuvent servir de support. Les jeux ont été testés dans plusieurs classes : ils conviennent à des enfants sachant déjà déchiffrer, donc sortis du CP, et, au-delà, jusqu'en 6^e et 5^e. Il va de soi que chaque enfant lit la page (ou les pages) de lecture convenant à son niveau scolaire, puisque les exercices sont pratiqués sur celles de **son** livre, quel qu'il soit.

Question d'orthographe

L'orthographe ne s'apprend pas par application de règles, mais par la compréhension du texte. Toute bonne lecture **peut** mener à une bonne orthographe. Ce qui n'exclut pas que des jeux plus spécifiquement orientés vers le déchiffrement de difficultés orthographiques soient ici présents. Eux aussi **ne visent qu'à élargir** le champ visuel et à accélérer la lecture.

Rappelons que **l'enfant n'écrira jamais rien** au cours de ces exercices-jeux.

Important ! le texte-exemple

Une page de lecture (ou un extrait), reproduite en petits caractères, **toujours la même**, est proposée à titre d'exemple pour de nombreux exercices-jeux de cet ouvrage. L'enfant n'a pas à la lire. Elle permet à l'adulte de comprendre la règle du jeu à **transposer** sur la page de lecture de l'enfant.

Voici le texte-exemple :

C'était par un beau soir de juin. Emmanuelle et Marie-Anne se racontaient des histoires au pied d'une statue, qui fit entendre un gros soupir :
« Ce que je suis fatiguée ! »
Les fillettes levèrent la tête, elles étaient surprises.
« Et alors ? » dit la statue. « Ça vous étonne ? Depuis le temps que je suis ici ! »
« Ça nous étonne de vous entendre parler », dit Emmanuelle.
« D'habitude on n'entend pas les statues », confirma Marie-Anne.
« Je ne savais pas », avoua la statue.
C'était un grand soldat de bronze de la guerre 14-18, avec un long fusil à baïonnette dans la main droite. Son bras gauche était tendu en avant pour indiquer la direction de l'attaque.
« C'est surtout le bras gauche qui se fatigue » expliqua le soldat. « À force d'être tendu. Mais le droit se fatigue aussi parce que le fusil n'est pas léger. »
« Abaissez le bras gauche », suggéra Emmanuelle.
« Et déposez votre fusil », compléta Marie-Anne.
« C'est une bonne idée ! », dit le soldat. « Je n'y avais pas pensé. Vous êtes très intelligentes ! »
Les filles étaient flattées. La statue posa son fusil et abaissa le bras :
« Ça va mieux ! » dit-elle. « Mais ce qui me plairait, ce serait de faire une promenade. Hélas ! [...] »



Yak Rivais, *Pas de panique !*
Collection Neuf, L'École des loisirs, 1986.

Bien entendu, l'enfant lit – ou aura lu – sa ou ses pages dans son livre en silence avant les exercices que lui proposera l'adulte.

Qui prend le commandement ?

Deux lecteurs : l'adulte et l'enfant. L'un commence la lecture de la page à haute voix. L'autre suit des yeux. Quand il le désire, le lecteur silencieux peut continuer la lecture à voix haute, et donc en prendre le contrôle. Celui qui lisait à voix haute se tait alors, et c'est son tour de suivre. Il reprend le commandement lorsqu'il veut se manifester de nouveau en poursuivant à voix haute la lecture, là où son partenaire s'est arrêté.

Chaque lecteur qui suit peut reprendre le commandement quand il le souhaite en lisant à voix haute; celui qui lisait à voix haute devient alors automatiquement suiveur.

Ce jeu peut se pratiquer avec cinq ou six lecteurs. Chacun prend le commandement quand il le veut, mais un seul lit à voix haute : les autres suivent et se préparent en même temps à prendre le commandement.

On s'apercevra qu'un enfant qui trébuche sur certains mots à beaucoup de peine à prendre le commandement. Il faut évidemment adapter le rythme de lecture à celui de l'enfant.



INTÉRÊT

Suivre une lecture plus rapide, suivre un rythme collectif, anticiper (pour réussir à prendre le commandement, ce qui est difficile).

Suis-moi !

L'adulte lit à haute voix la page de lecture de l'enfant. L'enfant suit des yeux. L'adulte s'arrête soudain, n'importe où. L'enfant montre alors où l'adulte s'est arrêté, soit immédiatement, soit après un délai : on veillera à lui en laisser le temps.

L'adulte adaptera sa vitesse de lecture à celle de l'enfant. Si l'enfant suit bien, alors l'adulte essaiera de lire très vite.

Suis-moi ! (avec obstacles)

L'adulte lit à haute voix. L'enfant suit. Soudain, l'adulte cesse de lire à voix haute et continue silencieusement (l'enfant est prévenu). Il lit ainsi silencieusement quelques mots, puis reprend à voix haute. Il peut faire cela plusieurs fois de suite. L'enfant essaie de continuer à suivre : à chaque reprise de parole de l'adulte, il doit tâcher de retrouver où s'effectue la reprise ; il doit aussi essayer de garder le rythme de lecture dans les moments silencieux.

C'était par un beau soir de juin. Emmanuelle et Marie-Anne se racontaient des histoires au pied d'une statue, qui fit entendre un gros soupir :

« Ce que je suis fatiguée ! »

Les fillettes levèrent la tête, elles étaient surprises.

« Et alors ? » dit la statue. « Ça vous étonne ? Depuis le temps que je suis ici ! »

« Ça nous étonne de vous entendre parler », dit

L'adulte fera alterner des passages plus longs lus à haute voix avec des passages courts lus silencieusement.

Exemple :

Lecture à voix haute

Lecture silencieuse

INTÉRÊT des jeux 2 et 3

Suivre une lecture plus rapide, accélérer l'enregistrement de points d'appuis. Balayage.

Lecture chronométrée (3 jeux)

- 1 L'enfant lit une dizaine de lignes de sa page à voix haute. L'adulte chronomètre la lecture de chaque ligne (sans interrompre l'enfant) ; il note les temps sur une feuille de papier. On demandera à l'enfant pourquoi il lit telle ligne plus lentement ou plus vite que telle autre.

Beaucoup de raisons sont possibles : fatigue au bout de quelques lignes, plus ou moins de mots par ligne, mots de plus de deux ou trois syllabes, groupement compliqué de lettres dans un mot, confusions possibles entre différents sons, etc.

- 2 L'enfant et l'adulte choisissent un paragraphe pas trop long. L'enfant le lit le plus vite possible silencieusement. L'adulte le chronomètre. Il demande ensuite à l'enfant de lire ce même paragraphe le plus vite possible à voix haute ; il le chronomètre à nouveau.

Les temps des deux lectures seront sensiblement différents. Essayer de comprendre pourquoi avec l'enfant.

- 3 Le jeu peut être modifié : faire lire l'enfant trente secondes, et compter le nombre de mots lus dans ce laps de temps.

Attention ! Tout mot écorché doit être repris correctement pour compter.

Important : On ne chronomètre pas l'enfant pour établir la performance, mais pour renseigner, d'une part, et améliorer les capacités, d'autre part. On peut aussi enregistrer ainsi des progrès matérialisés.

L'adulte acceptera par jeu la compétition avec l'enfant et se laissera chronométrer. Il va de soi que l'on travaille dans le livre de lecture de l'enfant. Dans un livre pour adultes, le fossé entre le résultat obtenu par l'enfant et celui obtenu par l'adulte serait beaucoup plus grand.

INTÉRÊT

Lecture rapide. Balayage. Prise de repères (essai de non-retour en arrière). Élargissement de l'empan.

Lecture à l'envers (6 jeux)

- 1 L'adulte lit une ligne mot par mot mais de droite à gauche. L'enfant suit.

Exemple :
première ligne lue de droite à gauche.
et Emmanuelle. juin de soir beau un par C'était

- 2 L'enfant lit une autre ligne de la même manière.

- 3 L'adulte lit une ligne, l'enfant la suivante. Puis l'adulte reprend une ligne, et ainsi tour à tour.

Le jeu oblige à suivre. À cause de la difficulté, ne pas lire la page entière – sauf si le jeu amuse l'enfant.

- 4 On commence la lecture par la dernière ligne de la page et l'on remonte vers la première. Chacun lit une ligne à tour de rôle.

Exemple :
dernière ligne lue à l'envers
Hélas! promenade. une faire de serait ce plairait.

- 5 L'adulte lit à l'envers très vite. Il demande à l'enfant de suivre. Quand il s'interrompt, l'enfant indique où.

- 6 La lecture est effectuée comme dans le jeu précédent (5), mais par l'enfant. L'adulte chronomètre sur plusieurs lignes.

«C'est une bonne idée!», dit le soldat. «Je n'y avais pas pensé. Vous êtes très intelligentes!»

Les filles étaient flattées. La statue posa son fusil et abaissa le bras :

11 10 9 8

«Ça va mieux!» dit-elle. «Mais ce qui me plairait, ce serait de faire une promenade. Hélas!»

7 6 5 4 3 2 1

INTÉRÊT

Re-photographier les mots repérés en partie précédemment grâce au contexte. Mieux cerner les points de repère pour un meilleur balayage ultérieur.