



**GS/CP**  
**RASED**

# Syllabo Zoo

André Ouzoulias  
Illustrations Loïc Méhée

Interactif

Guide Pédagogique



Apprendre à parler... parler pour apprendre



**R**  
**RETZ**



# Sommaire

## Installation

- Prérequis techniques ..... 3
- Réglage de la résolution de l'écran ..... 3

## Qu'est-ce que le Syllabozoo ?

- Description de l'outil ..... 5
- Fondements didactiques ..... 6
- Avant d'utiliser le Syllabozoo... ..... 6

## Le Syllabozoo interactif

- Présentation de l'application ..... 7
  - 3 types de situations-problèmes ..... 7
  - 5 niveaux de difficulté ..... 7
- Navigation ..... 8
  - Le menu d'accueil ..... 8
  - Les écrans de préparation ..... 8
  - Les écrans des activités ..... 8
  - Le bandeau déroulant ..... 9
- Les outils ..... 9
  - Les 2 alphabets ..... 9
  - L'ardoise ..... 9
- Les fonctionnalités ..... 10
  - Le *drag & drop* ..... 10
  - L'utilisation de l'alphabet ..... 10
  - La poubelle ..... 10
  - La validation ..... 10

## L'utilisation pas à pas

- Première rencontre ..... 11
- Du nom à l'image ..... 12
- Attention aux intruses ! ..... 13
- De l'image au nom ..... 14
- Les trisyllabiques ..... 15

## Programmation et tableaux de suivi ..... 16

## Annexes

- Questions ..... 19
- Listes des syllabes intruses ..... 19



# Installation du Syllabozoo interactif



## Prérequis techniques

Afin de permettre à l'application de se lancer et s'afficher correctement, votre ordinateur et le matériel de vidéoprojection utilisés doivent répondre à la configuration minimale requise suivante :

### • PC :

- Windows XP/Vista/7/8/10.
- Processeur Intel Pentium IV 1,5 GHz (ou équivalent).
- Mémoire : 512Mo.
- Carte graphique : 1024 x 768 - milliers de couleurs.
- Port USB.

### • MAC :

- MACOS 10.5/10.6/10.7/10.8.
- Intel 1.8GHz (ou équivalent).
- Mémoire : 512Mo.
- Carte graphique : 1024 x 768 pixels ; couleurs : 32bit.
- Port USB.

- Pour afficher le guide pédagogique proposé au format pdf, le logiciel Adobe Acrobat Reader (ou équivalent) est également nécessaire (<http://get.adobe.com/fr/reader/>).

- Vidéoprojecteur : norme XGA, capable d'afficher une résolution de 1024 x 768 pixels ou plus.

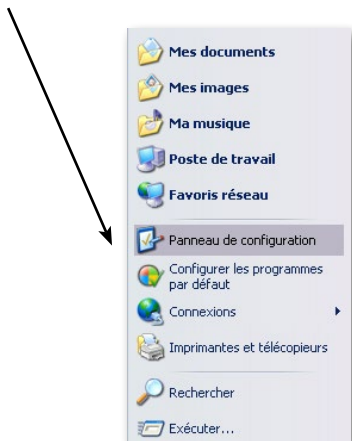
- TBI : cette application a été conçue pour fonctionner avec tout type de TBI.

## Réglage de la résolution d'écran

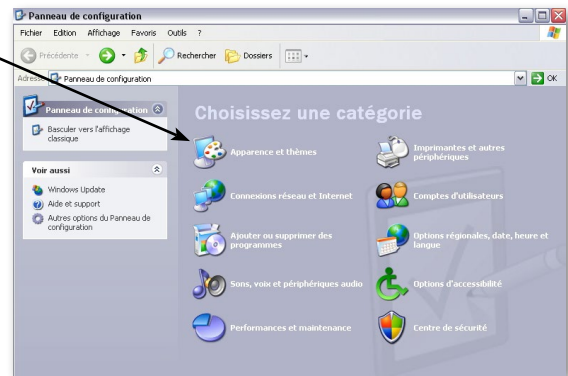
Les écrans d'activité ont été conçus pour un affichage optimal en plein écran dans une résolution en 1024 x 768 pixels. Pensez à ajuster votre résolution d'écran avant de lancer l'application !

### • Avec Windows 2000 ou XP

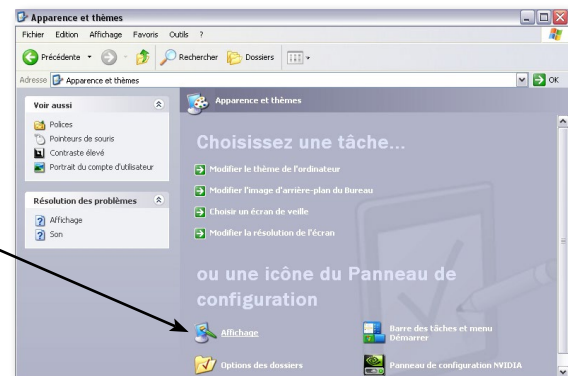
1. Déployer le menu « Démarrer ».
2. Ouvrir le panneau de configuration.



3. Sélectionner le menu « Apparence et thèmes ».



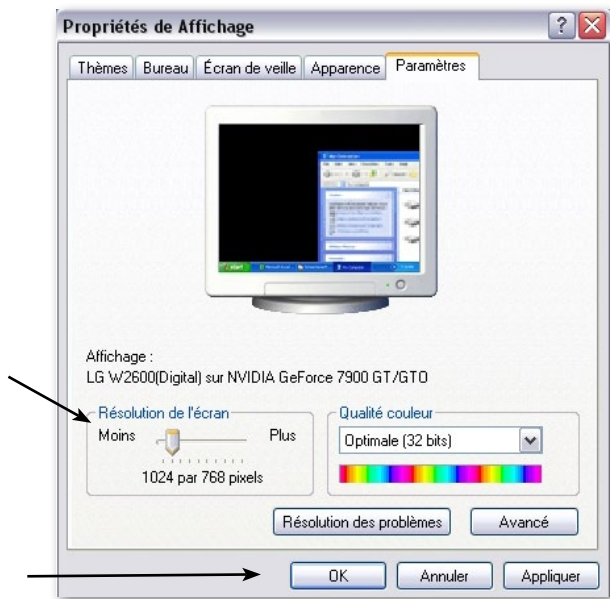
4. Sélectionner le menu « Affichage ».



5. Sélectionner l'onglet « Paramètres ».



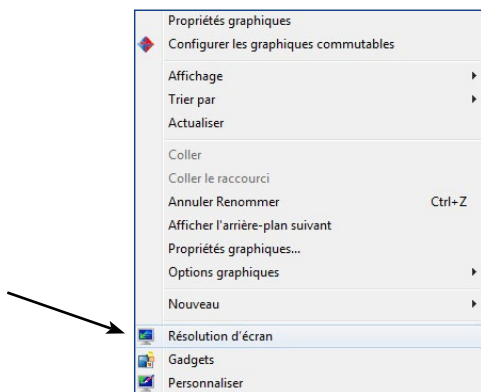
6. À l'aide de la réglette de choix de la résolution de l'écran, sélectionner « 1024 x 768 », puis cliquer sur « OK ».



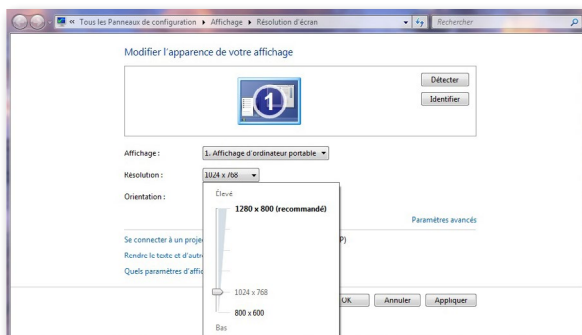
La résolution de l'écran est automatiquement ajustée.

### • Avec Windows Vista ou 7

1. Faire un clic droit sur une zone libre du bureau de votre ordinateur.
2. Lorsque le menu contextuel suivant apparaît, cliquer sur « Résolution d'écran ».



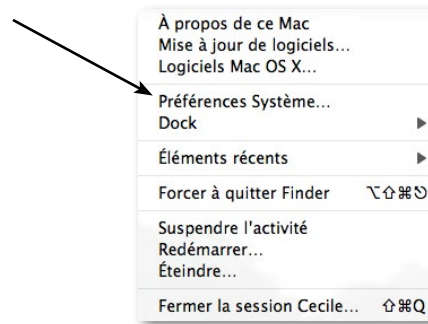
3. Cliquer sur le menu déroulant « Résolution » et sélectionner « 1024 x 768 ».



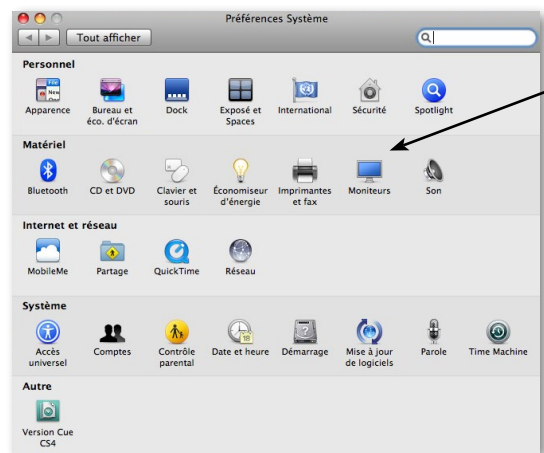
4. Cliquer sur « Appliquer ». La résolution d'écran est automatiquement ajustée.

### • Avec MAC OS

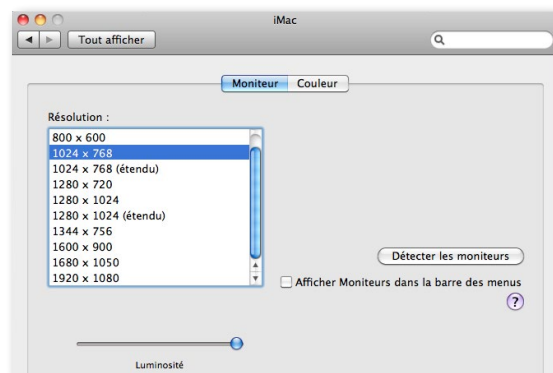
1. Ouvrir le menu Pomme et cliquer sur « Préférences Système ».



2. Dans la partie « Matériel », sélectionner « Moniteurs ».



3. Lorsque la fenêtre des réglages du moniteur est affichée, sélectionner « 1024 x 768 ». La résolution d'écran est automatiquement ajustée.

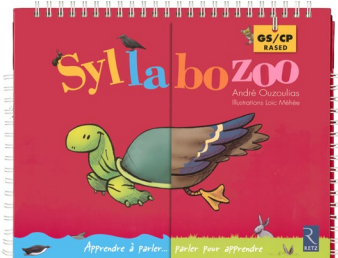




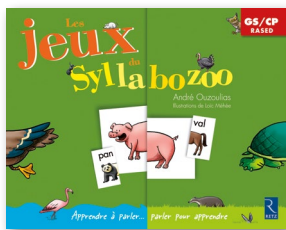
# Qu'est-ce que le Syllabozoo ?

Le *Syllabozoo* interactif complète un ensemble pédagogique comprenant :

– Le *Syllabozoo*, outil composé d'un chevalet avec caches et accompagné de trois posters, qui permet aux enfants d'apprendre à segmenter et composer les syllabes orales et écrites.

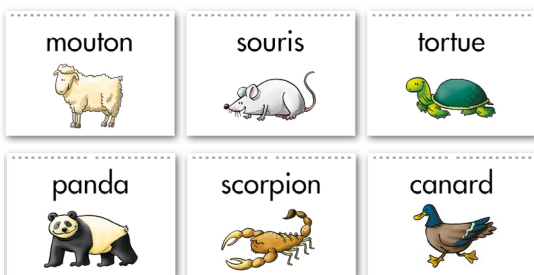


– Les *Jeux du Syllabozoo*, matériel complémentaire permettant d'animer des ateliers en prolongement des activités menées avec le *Syllabozoo*, à partir de trois jeux : Memory, jeu du Pouilleux, Loto. Un CD-Rom contient tout le matériel de base et un tableau au format PDF des 48 syllabes utilisées.

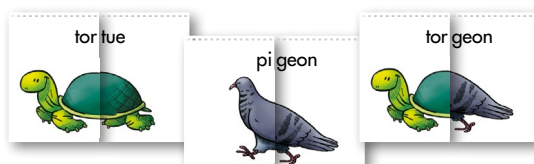


## Description de l'outil

• Cet outil est composé de 24 fiches d'animaux : mouton – souris – tortue – panda – cochon – pigeon – scorpion – dindon – canard – lézard – homard – fourmi – cheval – chameau – corbeau – blaireau – lapin – requin – dauphin – pingouin – flamant – zébu – hibou – tatou. Voici 6 exemples :



Chaque fiche est découpée selon un axe vertical ; de ce fait, par juxtaposition de deux demi-fiches, on peut former un animal chimérique, comme dans l'exemple ci-dessous :



• Les noms des 24 animaux choisis sont tous bisyllabiques et le nom écrit de chaque animal figure au-dessus de sa représentation imagée. Comme le trait de coupe sépare aussi les deux syllabes écrites, le « tornard » apparaît comme le nom de cet animal hybride né de l'avant d'une tortue et de l'arrière d'un canard<sup>1</sup>.

• Ces fiches sont rassemblées dans un support muni de quatre caches qui permettent de masquer soit l'image, soit le nom écrit de l'animal.



Quand l'image est cachée et le mot visible, les élèves doivent résoudre un problème de lecture. Quand c'est le nom qui est caché et que l'image est visible, ils doivent résoudre un problème d'écriture. Dans les deux cas, la situation est autocorrective : il suffit de soulever les caches pour vérifier la réponse.

• Le *Syllabozoo* comporte aussi trois posters.



On y retrouve les 24 images d'animaux (8 sur chaque poster) et l'écriture de leur nom. Ces posters aident les enfants à résoudre les problèmes que leur pose leur enseignant avec les fiches et les caches du *Syllabozoo*.

Dans les trois principaux jeux du *Syllabozoo*, les élèves sont confrontés aux mêmes types de tâches :

**1. Le Memory :** il est composé de 48 cartes. Chacune présente, au recto, une syllabe écrite (par exemple **nard**) et, au verso, l'image associée (l'arrière du canard). En situation de lecture, le joueur voit les seules faces écrites. Il choisit une syllabe, il doit la dire et l'associer à une partie d'animal. En situation d'écriture, il ne voit que les faces illustrées, il choisit une image, il doit écrire la syllabe associée.

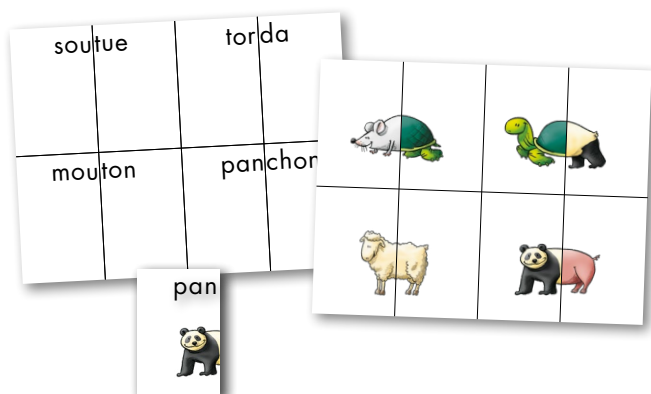


**2. Le Pouilleux :** à partir de 48 cartes présentant les 48 syllabes écrites et une carte pou, il faut former le maximum de noms d'animaux réels. Le joueur qui a la carte pou a perdu.



1. À notre connaissance, ce principe technique a été utilisé pour la première fois en 1980, par Pierre Léon, dans *Grepotame et 250 drôles d'animaux croisés*, publié par Nathan (illustrations de Catherine Guery), épuisé.

**3. Le Loto :** on joue tantôt avec des planches où sont écrits les noms d'animaux et de chimères, tantôt avec des planches illustrées, en reprenant le principe général du loto des nombres.



Pour ces trois jeux, les élèves peuvent s'aider de **planches individuelles** où figurent les mêmes références que sur les posters du *Syllabozoo*.

Un tableau pdf interactif téléchargeable sur le site des éditions Retz, à imprimer ou à utiliser sur ordinateur ou tableau blanc interactif, permet de classer les 48 syllabes de la série des bisyllabiques selon deux entrées, l'attaque et la rime. Par exemple on trouve la syllabe *cha* de *chameau* à l'intersection de la ligne CH et de la colonne A. L'enseignant peut demander aux élèves de remplir les cases vides : par exemple à l'intersection de la ligne CH et de la colonne OU et de prononcer cette nouvelle syllabe *chou*. Pour y parvenir, les élèves sont conduits à abstraire les phonèmes : CH → [ʃ] et OU → [u], puis à les fusionner : [ʃ]-[u] → [ʃu].

## Fondements didactiques

Le *Syllabozoo* a été conçu pour préparer et faciliter l'accès au principe alphabétique. Ce matériel permet à l'enseignant d'aider les élèves à comprendre le principe de la graphophonologie (l'écriture représente des éléments sonores non signifiants du langage), mais à un niveau accessible à tous, celui de la syllabe.

Cette proposition pédagogique se fonde sur l'observation de nombreux enfants qui sont en mesure d'isoler les syllabes orales des mots et se montrent capables, dès 5 ans, de repérer des syllabes écrites dans des mots familiers (ma-man ; pa-pa ; lou-lou ; Na-ta-cha ; a-vril ; Ro-mé-o ...) alors qu'ils ne discernent pas encore les graphèmes. Les recherches sur l'apprentissage des bases de la lecture laissent penser que, si ces élèves connaissent aussi le nom des lettres, ils sont prêts à comprendre la graphophonologie au niveau plus difficile et plus abstrait des phonèmes, ce qu'on appelle « comprendre le principe alphabétique ».

À l'opposé, parmi les élèves de CP les moins expérimentés dans le domaine de l'écrit, on peut en observer beaucoup qui rencontrent d'importantes difficultés dans la compréhension du principe de la graphophonologie, précisément parce que l'école leur demande de le faire d'emblée au niveau le plus savant, celui des graphèmes et des phonèmes. Alors plutôt que de « forcer le pas » et de prendre le risque d'un blocage durable, il est vraisemblablement plus prudent de revenir à une étape plus accessible des traitements, au niveau de la syllabe. En tout cas, il importe d'agir en amont pour prévenir les difficultés de ces élèves.

C'est précisément l'objectif premier du *Syllabozoo* : apporter aux enseignants un moyen de prévenir ce type de difficulté ou d'aider à y remédier. Le *Syllabozoo* permet en effet aux enfants d'apprendre à segmenter et combiner les syllabes orales (activités phonologiques) et écrites (compréhension de la graphophonologie).

Enfin, avec des élèves qui commencent à déchiffrer, le *Syllabozoo* peut être utilisé pour des entraînements. Par exemple, l'enseignant de CP peut demander aux élèves de se passer des références et de raisonner directement sur les syllabes écrites qu'il leur présente.

Qu'il s'agisse de préparer la compréhension du principe alphabétique, de favoriser sa découverte ou d'automatiser le déchiffrement, l'utilisation du *Syllabozoo* est donc pertinente pour des élèves de grande section et de CP, en classe entière, dans des groupes de besoin au sein de la classe ou dans le cadre de l'aide personnalisée. Il peut aussi faire partie de l'outillage du maître spécialisé E dans l'aide apportée aux élèves de cycle 2 en grande difficulté en lecture.

**Remarque :** On trouve dans le guide pédagogique du *Syllabozoo* des développements plus précis sur l'arrière-plan psychopédagogique de cet outillage et des réponses à diverses questions didactiques portant notamment sur :

- les deux types de calligraphie pratiqués à l'école (capitale et cursive) et les deux types de lettres imprimées (capitales et minuscules) et leur utilisation à différents moments du cycle 2 ;
- l'épellation, sa nécessité et la manière d'y recourir (faut-il utiliser les noms canoniques « A, Bé, Cé, Dé... » ou des noms pédagogiques « A, Beu, Ceu, Deu... » ?) ;
- les différences entre syllabes orales et syllabes orthographiques et les conséquences qu'il faut en tirer ; etc.

Des extraits de ce guide pédagogique sont téléchargeables sur le site des éditions Retz ([www.editions-retz.com](http://www.editions-retz.com), rubrique « télécharger »).

## Avant d'utiliser le Syllabozoo...

Pour pouvoir entrer aisément dans le *Syllabozoo*, les élèves doivent savoir réaliser différents types de manipulations de syllabes : supprimer la première syllabe d'un mot, supprimer la dernière, concaténer deux syllabes. Ils doivent aussi pouvoir repérer la position d'une syllabe dans un mot, en employant des expressions comme « la première », « la deuxième », « la dernière », celle « du milieu », etc. Ces compétences sont des prérequis pour entrer dans le *Syllabozoo* et sont de toute façon indispensables à la compréhension de la graphophonologie. Ainsi, quand les élèves savent effectuer ces manipulations (le plus souvent effectuées à partir des prénoms des élèves et/ou de mots familiers), l'enseignant peut introduire le *Syllabozoo* sans autre préliminaire. Il doit donc s'assurer au préalable qu'ils ont ces compétences.

Si ce n'est pas le cas, l'enseignant peut télécharger sur le site des éditions Retz des extraits du guide pédagogique du *Syllabozoo*, dans lequel il trouvera une présentation détaillée de quelques tâches, de difficulté progressive, qui visent cet objet ([www.editions-retz.com](http://www.editions-retz.com), rubrique « télécharger »).

Juste avant d'introduire le *Syllabozoo* interactif, la semaine précédente par exemple, il convient de reprendre ces tâches (segmenter, dénombrer, supprimer, ajouter des syllabes) en se limitant à des noms d'animaux. Les élèves observeront donc que certains noms ont une syllabe (*chat*, *vache*, *loup*...), d'autres trois (*éléphant*, *hérisson*, *écureuil*...), d'autres quatre (*caméléon*, *rhinocéros*, *ornithorynque*, *hippopotame*...). En effet, lors de l'introduction du *Syllabozoo* interactif, il faudra qu'ils saisissent d'emblée la spécificité de la série des 24 premiers animaux : tous les noms ont deux syllabes.



# Le Syllabozoo interactif

## Présentation

Ce logiciel a été conçu pour permettre la mise en œuvre de séquences collectives avec une difficulté progressive en fonction du nombre de syllabes utilisées. Il propose en effet **trois sortes de situations-problèmes** organisées en **cinq niveaux de difficulté**. Les enfants disposent toujours des références utiles qui apparaissent dans la partie supérieure de l'écran, sous la forme du glossaire illustré des animaux. Ces références leur donnent les moyens de produire et de justifier leurs solutions. Une phase de validation étant prise en charge par l'application, elle permet un **traitement individuel de l'erreur**, dans le cadre de situations autocorrectives.

Ce logiciel offre une véritable interactivité grâce à l'introduction du son pour les syllabes orales et d'un alphabet pour composer les syllabes écrites (usage fonctionnel de l'épellation).

Le maniement de l'application est facile et intuitif : la prise en main technique est aisée pour l'enseignant et les élèves peuvent intervenir dans l'action très rapidement.

### • 3 types de situations-problèmes

• **Du nom à l'image** : À partir du nom d'un animal ou d'une chimère, composer son image. Cette situation s'apparente à une **tâche de lecture**, mais tant que les élèves ne savent pas déchiffrer, ils réussissent en utilisant les références en haut de l'écran.

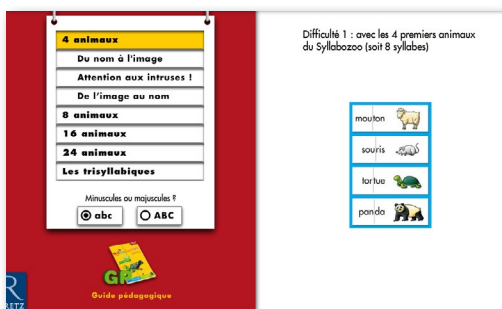
• **Attention aux intruses !** : *Recomposer le nom d'un ou de deux animaux réels à partir de ses syllabes. Mais, attention, il y a des syllabes intruses !* Cette situation s'apparente aussi à une **tâche de lecture** (les élèves qui ne savent pas déchiffrer réussissent en utilisant les références).

• **De l'image au nom** : À partir de l'image d'un animal ou d'une chimère, écrire son nom en utilisant l'alphabet. Cette situation s'apparente à une **tâche d'écriture**, mais les élèves peuvent réussir sans avoir à encoder les syllabes, en utilisant les références.

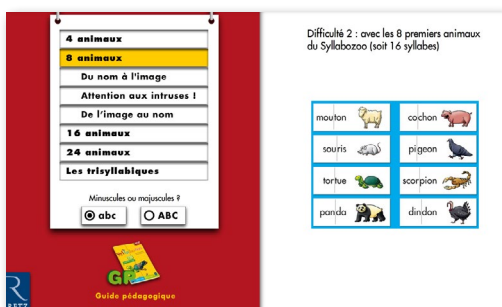
### • 5 niveaux de difficulté

Chaque niveau renvoie au nombre d'animaux (donc de syllabes) abordés.

Les quatre premiers niveaux font référence à l'ordre dans lequel les 24 fiches des animaux sont assemblées dans le *Syllabozoo* :



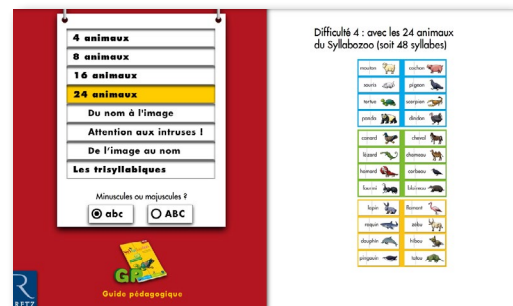
Niveau 1



Niveau 2



Niveau 3



Niveau 4

Le cinquième niveau aborde 12 animaux dont le nom est trisyllabique :



Niveau 5

• **Le niveau 1, le plus facile**, met donc en jeu les 4 premiers animaux : *mouton, souris, tortue* et *panda*. Ce niveau est intéressant lors des toutes premières rencontres avec chacune des 3 situations du *Syllabozoo* interactif.

• Avec les noms des animaux **du niveau 2**, 5 des syllabes finales se terminent par les lettres ON et 2 syllabes initiales se terminent par les lettres OU (*mou* et *sou*). Il s'agit de faciliter de premières remarques sur des régularités graphophonologiques.

Ce niveau peut servir de palier pour une période d'adaptation aux 3 situations. L'enseignant peut « visiter » les 56 chimères possibles, y compris les homophones comme *torchon, coton* et *piton* <sup>2</sup>.

• Avec les 32 syllabes **du niveau 3**, on peut créer 184 nouvelles chimères. Dans le groupe supplémentaire de 8 animaux, on peut observer des régularités : 3 syllabes finales se terminent par les lettres ARD, 3 autres se terminent par les lettres EAU. On retrouve aussi les noms *cheval* et *chameau* et l'attaque commune de leur syllabe initiale (CH). Ce niveau peut être systématiquement utilisé aussitôt que la plupart des élèves montrent de l'aisance dans les trois situations avec les 8 premiers animaux et aussi longtemps que leur intérêt se maintient. On peut considérer que ce niveau est abordé au début du dernier trimestre de GS.

2. Dans le guide pédagogique du *Syllabozoo*, un encadré est consacré aux nombreux homophones que l'on peut engendrer dans l'ensemble du bestiaire, comme le *coquin*, hybride de cochon et de requin, le *zéreau*, croisement d'un zébu et d'un blaireau, etc.



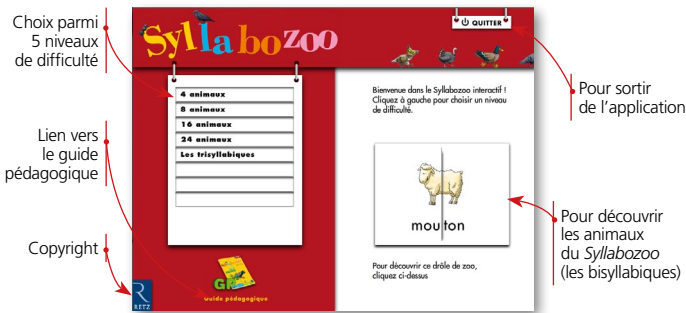
• **Le niveau 4** met en jeu l'ensemble des 24 animaux du bestiaire du *Syllabozoo*. Avec les 8 derniers animaux introduits, on voit notamment apparaître 5 fois le graphème IN (*lapin, requin, dauphin et pingouin*). Ce niveau permet d'explorer les combinaisons avec 48 syllabes, et de créer jusqu'à 312 nouvelles chimères. L'enseignant l'utilise quand les élèves sont familiers des 32 syllabes du niveau 3, c'est-à-dire plutôt au premier trimestre de CP.

• **Le niveau 5** vient couronner cette progression au CP en introduisant une nouvelle série de 12 animaux trisyllabiques, par exemple au cours du deuxième trimestre. L'intérêt des élèves est immédiatement renouvelé. À ce stade, l'enseignant vise surtout à automatiser le déchiffrement des syllabes, en incitant les élèves à se passer de plus en plus des références.

## Navigation

### • Le menu d'accueil

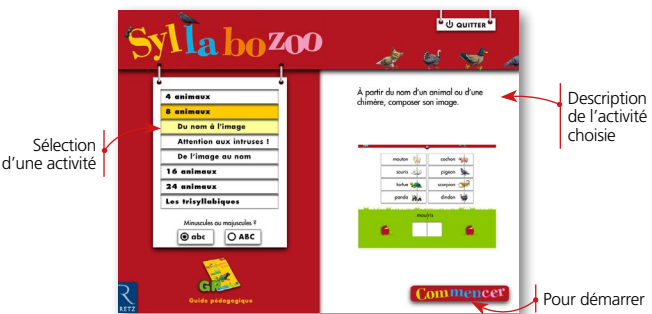
Le menu général invite d'abord l'utilisateur à choisir un niveau de difficulté parmi les cinq décrits précédemment. Il propose aussi une découverte du bestiaire du *Syllabozoo*, utile lors de l'introduction de l'outil en classe.



Une fois le niveau de difficulté sélectionné, un choix de trois situations se présente à l'utilisateur.



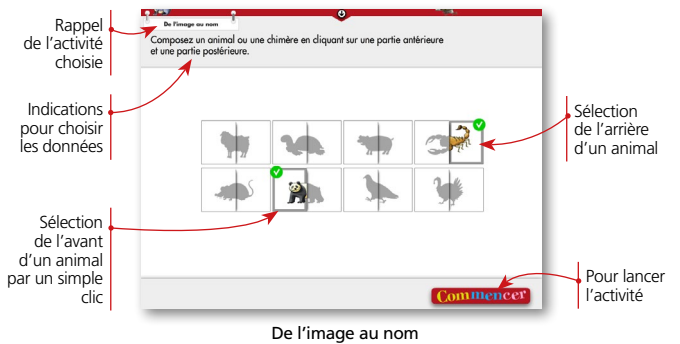
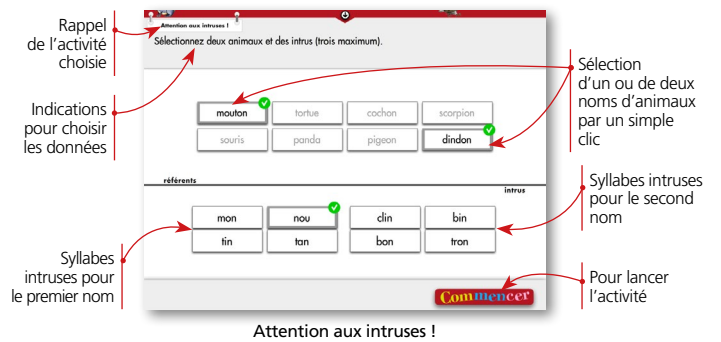
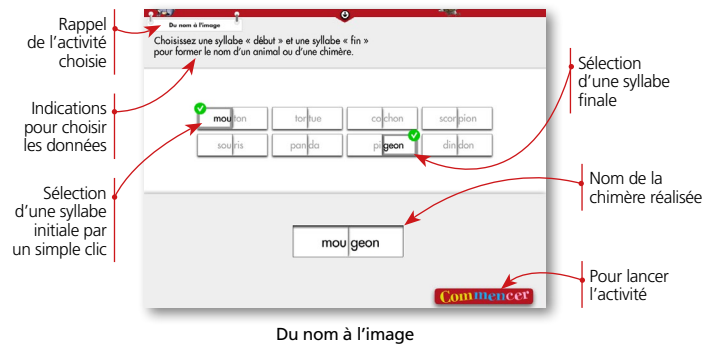
Il choisit la situation qu'il veut mettre en œuvre et clique sur « commencer ».



### • Les écrans de préparation

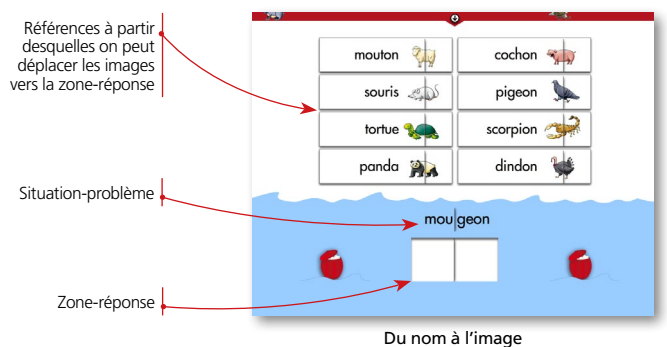
Pour chaque situation, l'utilisateur dispose d'un écran intermédiaire de préparation de l'activité – cet écran sert à choisir les données de la situation-problème. Une consigne indique à l'utilisateur ce qu'il doit faire. Cette phase est toujours très simple et rapide.

Une fois les syllabes ou images sélectionnées, il clique sur « commencer » pour lancer l'activité.

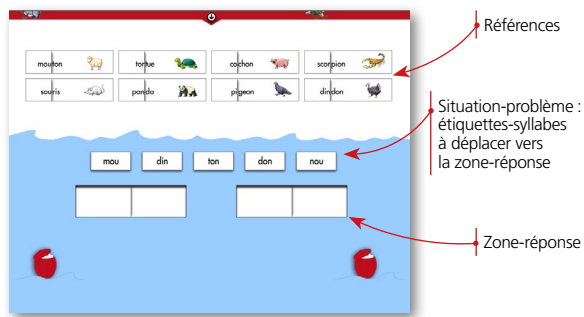


### • Les écrans des activités

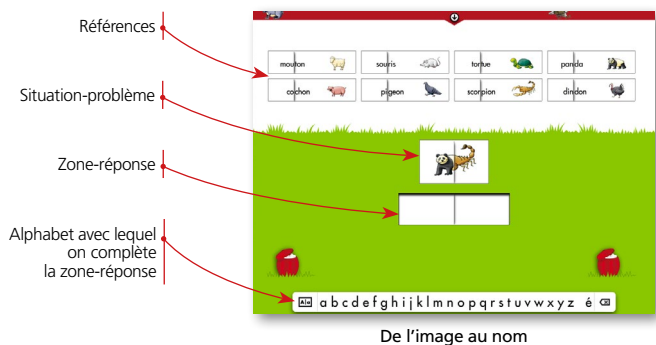
À l'écran, les trois situations sont toujours organisées de la même façon : les références apparaissent en haut, la situation-problème au milieu, la zone de réponse en bas, avec deux poubelles, une à gauche et une à droite, pour faciliter le déplacement des étiquettes.







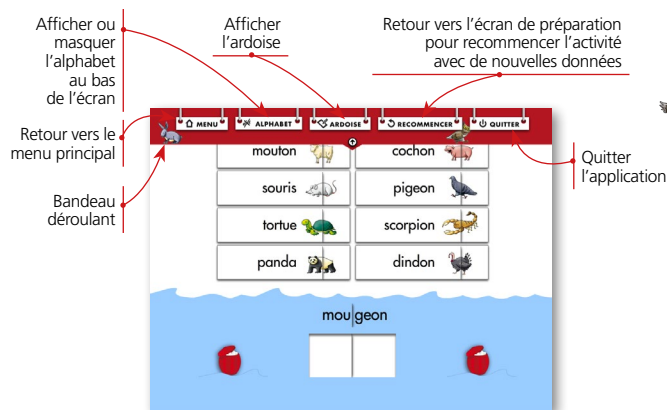
Attention aux intrus !



De l'image au nom

## • Le bandeau déroulant

Le bandeau supérieur déroulant sert à l'enseignant pour naviguer dans l'application. Il lui permet de retourner au menu, d'afficher ou non l'alphabet au bas de l'écran, d'afficher l'ardoise, de recommencer l'activité ou de quitter l'application.



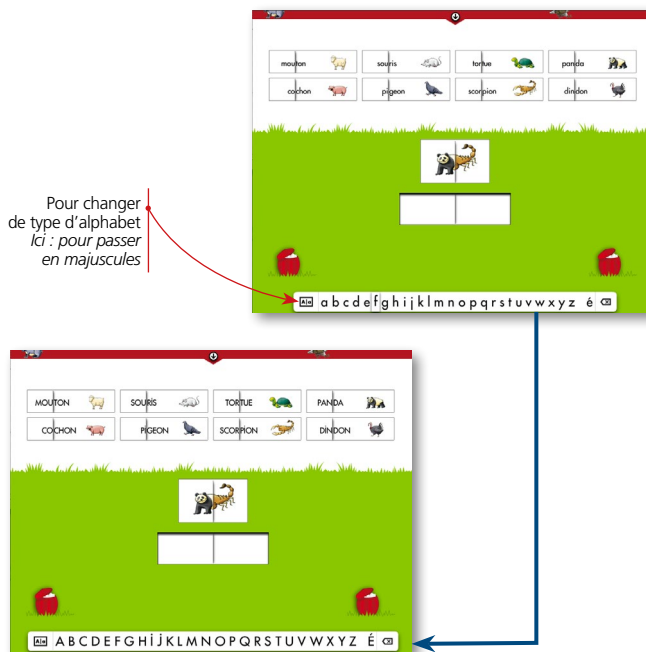
Pour l'activer, cliquer sur 

## Les outils

### • Les 2 alphabets

Les mots référents et l'alphabet peuvent apparaître en minuscules ou en majuscules d'imprimerie ; le choix se fait dès le menu d'accueil.

L'ensemble des activités se déroule avec le type d'alphabet choisi ; toutefois il est possible d'en changer à tout moment en agissant sur l'onglet à gauche de l'alphabet.



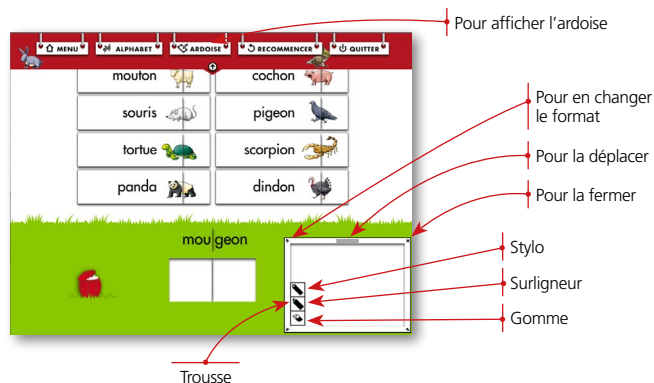
### Quel alphabet choisir ?

Tant que les élèves ne sont pas assez habiles dans l'usage de la cursive, le plus souvent jusqu'au deuxième trimestre de la grande section de maternelle, et pour permettre à tous d'écrire aisément, il est préférable de les faire écrire en capitales. C'est la raison pour laquelle nous proposons aussi cette alternative dans les références (capitales accentuées et points sur les I et sur les J, pour aider les élèves à établir les correspondances avec les minuscules d'imprimerie et cursives). Cette progression résulte de la prise en compte des recherches sur l'accès à la cursive et vise à éviter des échecs liés aux seules compétences en calligraphie. Nous nous en expliquons de façon précise dans le guide pédagogique du *Syllabozoo* (à télécharger sur le site des éditions Retz).

Au CP, dès le début de l'année, il est normal de privilégier l'écriture cursive pour la majorité des élèves. Comme les références sont données en lettres d'imprimerie, les élèves qui en ont besoin doivent disposer d'un triple alphabet faisant correspondre les lettres d'imprimerie et les lettres cursives.

### • L'ardoise

Une ardoise est disponible : elle s'affiche en cliquant sur « ardoise » dans le menu du bandeau supérieur.



Ce support peut recevoir une intervention écrite de l'enseignant ou d'un élève.

En bas à gauche de l'ardoise, une « trousse » contient un stylo et un surligneur, dont on peut choisir la couleur et l'épaisseur (fine,

large, très large), ainsi qu'une gomme (partielle ou totale). On utilise chacun de ces outils avec le stylet du TBI. L'emplacement, la taille et la forme de l'ardoise peuvent être modifiés en agissant sur les côtés de l'ardoise avec le stylet.

### Quand utiliser cette ardoise ?

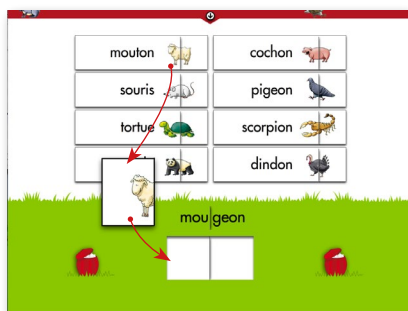
Dans le cas où une solution à un problème fait débat, cet outil permet de comparer deux solutions, l'une apparaissant dans la fenêtre-réponse, l'autre sur l'ardoise. On peut aussi noter le nom d'un animal pour expliciter sa segmentation syllabique ou pour rapporter l'écriture d'une syllabe à sa phonologie ; on peut noter des mots qui contiennent la syllabe sur laquelle on est en train de raisonner, écrire une lettre pour la comparer au modèle donné en référence, etc. Cette ardoise est donc un bon moyen de travailler sur les erreurs des élèves ou de prolonger leurs découvertes.

## Les fonctionnalités

### • Le drag & drop

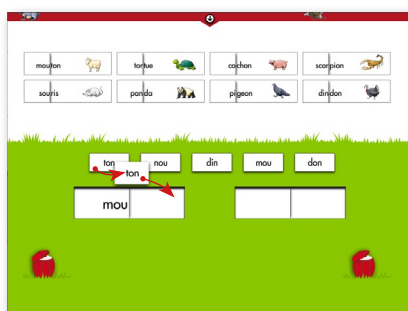
*Drag and drop* signifie « glisser et déposer ». Cette fonction, très simple d'utilisation pour les enfants, est récurrente dans le *Syllabozoo* interactif.

- Dans la situation « Du nom à l'image », l'élève doit faire glisser l'image de la partie avant ou arrière de l'animal depuis les référents en haut de l'écran jusqu'à la zone-réponse.



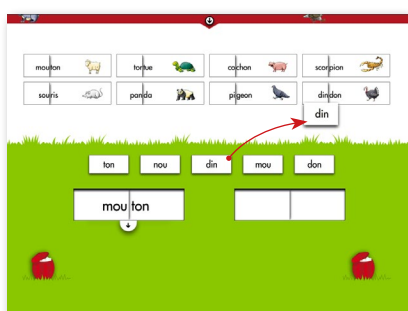
Déplacement de l'image de l'avant du mouton vers la case gauche de la zone-réponse

- Dans la situation « Attention aux intruses ! », l'élève doit faire glisser les étiquettes-syllabes vers la zone-réponse.



Déplacement de l'étiquette-syllabe "ton" vers la case droite de la zone-réponse

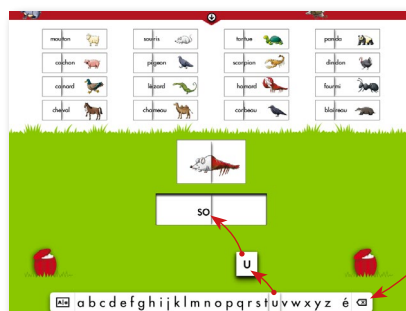
Il a aussi la possibilité de déplacer une étiquette vers la zone de référents pour la comparer avec le mot-référent.



Déplacement de l'étiquette-syllabe "din" vers le mot référent pour les comparer

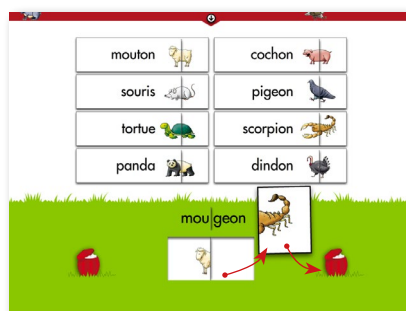
### • L'utilisation de l'alphabet

Dans la situation « De l'image au nom », l'enfant doit écrire le nom de l'animal ou de la chimère proposé(e), une syllabe après l'autre, grâce à l'alphabet au bas de l'écran. Pour cela, il sélectionne chaque lettre en cliquant dessus ; elle se déplace alors automatiquement vers la zone-réponse sélectionnée. En cas d'erreur, on utilise le bouton à droite de l'alphabet pour effacer une lettre.



### • La poubelle

Quelle que soit la situation, la poubelle permet de « jeter » une étiquette indûment placée dans la zone-réponse. En effet, en cas d'erreur, l'élève est invité à jeter la mauvaise réponse pour la remplacer par une autre proposition.

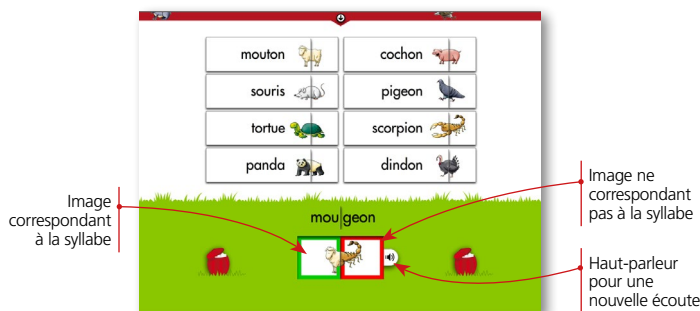


Déplacement de l'image indûment placée à droite de la zone-réponse, vers la poubelle

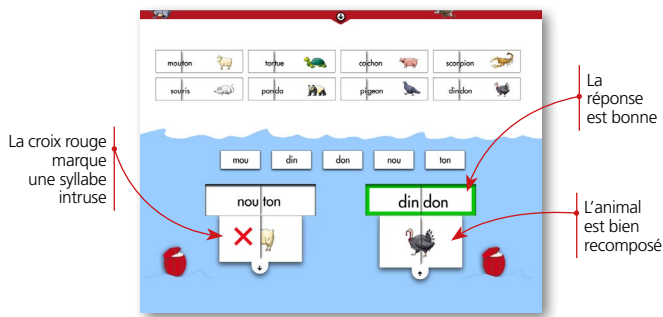
### • La validation

Chaque situation propose une phase de validation : une fois que l'élève a rempli la zone-réponse, il peut vérifier ce qu'il a produit par le son et/ou l'image (validation sonore et/ou visuelle).

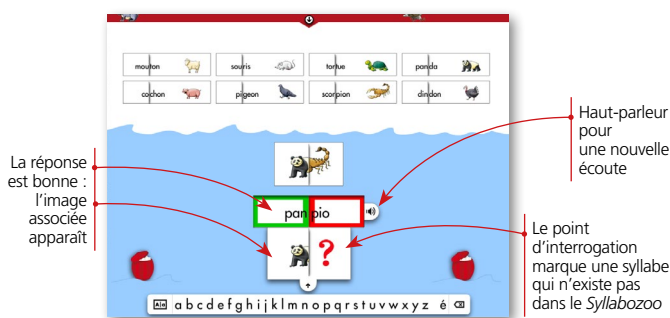
- Dans la situation « Du nom à l'image », quand l'élève a placé les deux images, il peut « écouter » le nom de l'animal ou de la chimère qu'il a composé(e). Si l'image correspond bien à la syllabe, elle est encadrée en vert ; en cas d'erreur, elle s'encadre en rouge. Il peut réécouter ce qu'il a composé en cliquant sur le haut-parleur.



- Dans la situation « Attention aux intruses ! », l'élève vérifie chaque mot composé en cliquant sur la flèche qui apparaît sous la zone-réponse ; la languette déroule alors l'image de ce qu'il a produit. S'il a placé une syllabe intruse, une croix rouge s'affiche. En cas de bonne réponse, le nom de l'animal est encadré en vert.



• Dans la situation « De l'image au nom », l'élève vérifie sa réponse en cliquant sur la flèche qui apparaît sous la zone-réponse. Il voit alors l'image et entend le nom de la chimère (ou de l'animal) qu'il a composée. En cas de bonne réponse, la syllabe est encadrée en vert ; en cas d'erreur, le cadre est rouge. Si l'élève a écrit une syllabe qui n'existe pas dans le *Syllabozoo*, il voit s'afficher un point d'interrogation. Il peut réécouter le nom qu'il a composé en cliquant sur le haut-parleur (seules les syllabes du bestiaire sont sonorisées).



## L'utilisation pas à pas

### Première rencontre avec le *Syllabozoo* interactif

Si les élèves connaissent déjà le principe du *Syllabozoo* parce que la version sur chevalet a été utilisée en classe, ils peuvent entrer directement dans la version sur tableau blanc interactif, par exemple avec la situation « Du nom à l'image » et un petit nombre d'animaux (4 ou 8). Sinon, l'enseignant doit viser la compréhension du principe d'engendrement du bestiaire : c'est un préalable essentiel à l'entrée dans les activités.

Pour cela, il est conseillé de présenter quelques chimères empruntées aux mythologies : cheval ailé, sagittaire, capricorne, sirène, centaure, licorne, satyre, griffon, dragon, gorgone, hydre et autres monstres polycéphales... Les enfants comprennent alors que ces êtres imaginaires sont composés par assemblage de parties d'animaux différents. Le mot « chimère » est introduit.

Puis lors de la présentation du *Syllabozoo* interactif, l'enseignant amène les élèves à découvrir le principe d'engendrement des chimères de ce drôle de zoo, depuis l'écran d'accueil. Il le fait en trois étapes.

#### • Exploration des 24 animaux bisyllabiques

L'enseignant les passe en revue, l'un après l'autre, du mouton jusqu'au tatou, en nommant chaque animal. Au besoin, il donne des informations sur des animaux peu connus comme le blaireau, le zébu, le tatou... Il fait remarquer que tous les noms de ces animaux ont deux syllabes et conduit les élèves à comprendre que le mot écrit au-dessus de l'image est le nom de l'animal.

Pour passer d'un animal à l'autre, il faut cliquer deux fois : une fois sur la partie gauche, une fois sur la partie droite. On s'efforce de réaliser ces deux clics successifs le plus rapidement possible.

#### • Découverte de quelques chimères

L'enseignant fait observer que l'image de chaque animal est découpée en deux : à gauche, on voit toujours l'avant de l'animal, à droite, on voit toujours l'arrière. « Que se passe-t-il si l'on met l'avant d'un animal avec l'arrière d'un autre ? » Les enfants sont invités à expliciter la construction de quelques chimères et à en produire quelques-unes sur le TBI.

#### • Construction du nom des chimères

On arrive alors au fait que les noms des animaux sont eux aussi coupés. Les enfants doivent comprendre qu'ils sont segmentés en syllabes. L'enseignant explique à partir d'un exemple : « Ici, c'est écrit "mou" et là, c'est écrit "ton". Ici, c'est "sou" et là, c'est "ris". Si on met l'avant d'un mouton avec l'arrière d'une souris, comment s'appelle cet animal ? ... le mou...ris ! » Il propose plusieurs exemples pour que les enfants s'approprient bien le principe. Finalement, pour s'assurer qu'ils ont bien compris, il demande aux élèves d'expliquer comment se forment les noms de ces animaux imaginaires. Les enfants commencent par traiter ainsi une série de quelques animaux hybrides ayant un avant de mouton, poursuivent avec celle de quelques « sou... » et « tor... ». Progressivement, de plus en plus d'enfants réussissent à dénommer la chimère dès que son image apparaît. Il est temps alors de proposer quelques cas dans le désordre.

Très naturellement, l'adulte demande alors la tâche inverse, qui préfigure la situation « Du nom à l'image » : les enfants doivent décrire divers animaux (quel avant, quel arrière ?) en partant seulement de leur nom donné par l'adulte. « Que serait un "torpion", un "scorchon", une "pitue", etc. ? » À chaque fois, la réponse est validée, d'abord en faisant analyser les noms en première syllabe orale de x et deuxième syllabe orale de y puis en présentant l'image de la chimère correspondante.

En conclusion, l'enseignant peut demander aux élèves pourquoi ce jeu s'appelle le *Syllabozoo*.

### Conseils généraux pour utiliser le *Syllabozoo* interactif

- La version interactive du *Syllabozoo* a été conçue pour un usage en **grand groupe**. Mais, tant en vidéoprojection que sur ordinateur, elle peut être utilisée en **petits groupes**, par exemple dans des ateliers dirigés en GS et au CP.
- Chaque semaine, les élèves passent 15 à 20 minutes à résoudre les problèmes que leur pose leur enseignant avec cette version interactive du *Syllabozoo*. Quand les trois situations ont été introduites, l'enseignant peut les alterner **au cours d'une même séance** hebdomadaire en grand groupe, par exemple à raison de 10 minutes chacune (soit 30 minutes en tout) tant en GS qu'en CP.
- La situation étant autocorrective, quand les élèves manient bien l'outil, si celui qui intervient fait une erreur, le groupe s'en aperçoit, notamment au moment de la validation. L'enseignant peut ainsi **favoriser l'autonomie des élèves** et chercher à réduire son intervention au seul choix des situations, des paliers et des problèmes.
- Pour que l'enseignant puisse **contrôler la fréquentation** des différentes **syllabes** dans les activités, un répertoire est à sa disposition, p. 17. Quand les élèves restent dans le même groupe scolaire entre la GS et le CP, l'enseignant de GS transmet le tableau qu'il a rempli à son collègue de CP. Il peut aussi s'assurer qu'il fait agir tous les élèves en complétant, de séance en séance, le tableau de suivi, p. 18.
- Dès que les élèves découvrent un nouveau niveau de difficulté, il est impératif qu'ils sachent **nommer tous les animaux** sans hésitation. Avant toute chose, on commence donc par désigner un à un les nouveaux venus qui apparaissent dans la zone des références.

## Du nom à l'image

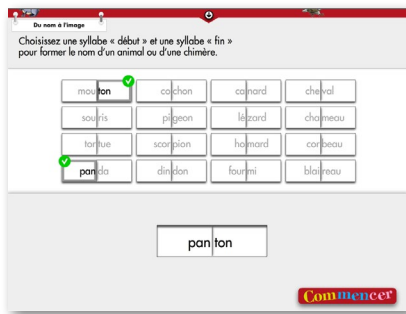
Le plus important, au départ, est de rendre les enfants capables d'utiliser les références. C'est pourquoi l'enseignant privilégiera le premier niveau de difficulté (avec 4 animaux) pour démarrer l'activité.

**Remarque :** Comme les élèves n'ont pas à écrire, il n'y a guère de raison, en GS, de leur faire utiliser des références écrites en capitales.

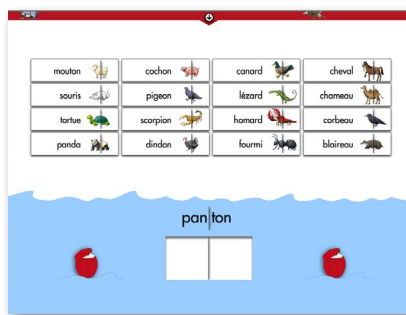
### • Étape 1 : préparation de la situation-problème

Une fois cette situation sélectionnée dans le menu principal, l'utilisateur accède à l'écran intermédiaire de préparation de l'activité en cliquant sur « commencer » (voir rubrique « navigation », p. 8).

Sur cet écran, l'enseignant choisit parmi les références proposées deux syllabes : une initiale et une finale pour créer le nom d'un animal ou d'une chimère<sup>3</sup>.



Il clique sur « commencer » et la situation-problème apparaît dans un nouvel écran pour les élèves :



**Remarque :** Dans cette situation, la segmentation syllabique n'apparaît pas dans les références. On peut s'en passer ici car les élèves peuvent opérer eux-mêmes cette segmentation sur les deux mots du problème, et cela les incite à affiner leurs observations du matériel écrit.

### • Étape 2 : résolution

Le nom de la chimère (ou de l'animal) figure dans la zone « problème » sous les références. L'enseignant attire l'attention des élèves sur le nom de cette chimère puis sur le trait de coupe qui sépare les deux syllabes écrites : « Quelle est cette chimère ? Comment s'appelle-t-elle ? Quel avant a-t-elle ? et quel arrière ? » Il explique qu'il faut produire l'image correspondante dans la fenêtre-réponse. L'enseignant fait prendre conscience aux élèves que, même s'ils ne savent pas encore lire, ils peuvent résoudre ce problème en se reportant aux références, juste au-dessus. On nomme les animaux qui apparaissent dans les références.

Les enfants doivent comprendre comment ils peuvent réussir :

Les lettres PAN (épelées « Pé, a, ène ») sont celles d'une syllabe de début de mot. Il faut chercher dans quel nom d'animal on la voit et comment elle se prononce. Au besoin, l'enseignant met sur la voie en indiquant la zone dans laquelle il faut chercher. Il est crucial

de faire prononcer cette syllabe : « C'est le [pã] de *panda* ! ». On pointe alors l'avant du panda avec le stilet et on l'emmène jusqu'à la partie gauche de la fenêtre-réponse.

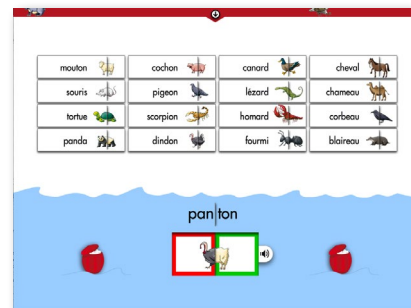
On suit la même démarche pour les lettres suivantes : ce sont celles d'une syllabe de fin de mot... « C'est le [tɔ̃] de *mouton* ! ». Etc.

**Remarque :** Pour faire en sorte que chaque enfant s'investisse dans l'activité, l'enseignant peut demander à quelques élèves de venir lui dire à l'oreille le nom de la chimère et la lui décrire.

### • Étape 3 : validation

Avant de passer à la validation en cliquant sur le bouton « écouter », l'enseignant interroge l'ensemble du groupe : « Est-ce que ça vous paraît exact ? Comment s'appelle cette chimère et comment est-elle composée ? ». De toute façon, pour chaque problème, il est fondamental de demander à l'enfant qui agit de justifier sa solution avant de réaliser l'image.

La validation mobilise deux signaux : en pointant « écouter », on entend une voix qui prononce les syllabes correspondant aux deux images placées et on voit apparaître un cadre de couleur autour des deux volets de la fenêtre-réponse ; toute bonne réponse est entourée en vert, toute réponse fautive est entourée en rouge. Supposons que l'élève ait placé l'avant du dindon et l'arrière du mouton :



On entend [dɛ̃tɔ̃] (« dinton ») ; la partie droite de la fenêtre-réponse est entourée de vert et celle de gauche est entourée de rouge. La seconde syllabe est donc bien « le [tɔ̃] de *mouton* » (on peut réécouter la voix dire « dinton » en cliquant sur le haut-parleur). En revanche, la première syllabe écrite n'est pas « le [dɛ̃] de *dindon* ». Pour interpréter l'erreur, on peut regarder comment s'écrit le [dɛ̃] de *dindon* et le comparer aux lettres du mot-problème. On reprend alors la recherche au départ : une syllabe de début s'écrit avec les lettres PAN (« Pé, a, ène »), laquelle ?

Quand l'élève s'est trompé, il peut recommencer : soit il jette à la poubelle l'image placée indûment et il repart du début, soit il met en place directement l'image correcte « par-dessus » l'image erronée. Avec les élèves les plus jeunes, pour mettre en scène cette rectification, les enseignants privilégieront la première méthode. On sollicite ensuite une nouvelle validation en pointant de nouveau le bouton « écouter ».

### • Étape 4 : nouvelle situation-problème

Sans changer de situation ni de niveau de difficulté, l'enseignant peut proposer un nouveau problème en pointant « recommencer » dans le bandeau supérieur :



Pour proposer une nouvelle situation-problème

3. Par la suite, cette situation peut aussi être posée par les élèves eux-mêmes quand ils maîtrisent bien l'application.

Quand on démarre par le premier niveau de difficulté, plutôt que d'explorer aussitôt la deuxième situation (« Attention aux intruses ! »), il est bon de faire fonctionner cette première situation avec les noms des 11 autres chimères possibles (*mouris, mouda, souton, soutue, souda, torton, torris, torda, panton, panris, pantue*), dans le désordre et en y mêlant le nom d'un ou deux animaux réels pendant deux ou trois séances ; puis on augmente le niveau de difficulté, par exemple jusqu'à 16 animaux. La recherche devient plus difficile, mais on peut mettre les élèves sur la voie en indiquant la zone dans laquelle il faut chercher.

**Variante :** Pour que chaque enfant s'investisse, les élèves peuvent répondre sur un support réalisé à partir des images données dans les Jeux du *Syllabozoo*. L'enseignant a reproduit les références mobilisées dans l'activité et a glissé les photocopies dans des pochettes transparentes rigidifiées par un carton. Chaque élève doit entourer sur son support, avec un feutre effaçable, les deux demi-images correspondant aux deux syllabes.

## Attention aux intruses !

Pour introduire cette situation (puis pour la prolonger), l'enseignant peut organiser un atelier avec des étiquettes cartonnées sur lesquelles sont écrites des syllabes : avec 2 ou 3 syllabes, on forme un prénom<sup>4</sup> et il y a par exemple 3 syllabes intruses à écarter. Les élèves pourront alors utiliser un glossaire illustré (par exemple un groupe de 6 prénoms accompagnés des photos des enfants). Lors de la première rencontre avec la situation « Attention aux intruses ! » du *Syllabozoo* interactif, l'enseignant peut ainsi amener les élèves à évoquer l'atelier similaire avec les prénoms.

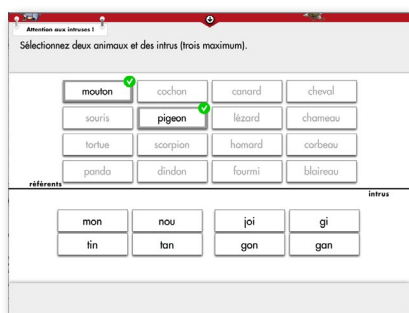
Il vaut mieux commencer cette activité avec le premier niveau de difficulté (4 animaux).

**Remarque :** En GS, tant que les élèves n'écrivent pas aisément en cursive (dans la plupart des classes, jusqu'au mois de mai), l'enseignant choisit les capitales pour l'affichage des références et les élèves utilisent cette écriture. Au besoin, ils peuvent rechercher les correspondances entre les deux casses sur un double alphabet affiché en classe.

### Étape 1 : préparation de la situation-problème

Une fois cette situation sélectionnée dans le menu principal, l'utilisateur accède à l'écran intermédiaire de préparation de l'activité en cliquant sur « commencer » (voir rubrique « navigation », p. 8).

Sur cet écran, l'enseignant commence par choisir, parmi les références du niveau sélectionné, le ou les noms du ou des deux animaux qu'il faudra recomposer.



Exemple avec deux animaux

Aussitôt un animal sélectionné, les 4 syllabes intruses associées s'affichent dans la partie inférieure de l'écran. Que l'on ait sélectionné le nom d'un ou de deux animaux, il faut choisir 1 à 3 syllabes intruses, ce qui permet d'adapter la difficulté du problème.

En cliquant sur « commencer », la situation-problème apparaît sous cette forme :



Exemple avec deux animaux et deux intruses

**Remarque :** Pour les premières séances, on se limite à reconstituer le nom d'un seul animal et on propose une seule syllabe intruse. Mais, dès que les élèves maîtrisent l'activité, on fait reconstituer le nom de deux animaux à partir de 6 ou 7 syllabes dont 2 ou 3 intruses.

### Étape 2 : résolution

Quand l'écran-problème est présenté, les élèves sont conduits à comprendre la tâche : ils doivent recomposer le nom de deux animaux existants dans chaque fenêtre-réponse en utilisant 4 des syllabes écrites, mais pas n'importe lesquelles. Certaines syllabes sont de trop : ce sont des « intruses ».

Après une phase de tâtonnement, les élèves sont invités à trouver une méthode pour résoudre ce problème. Par exemple : On examine la première syllabe de la liste et on la compare avec celles des noms d'animaux donnés en référence, au début et en fin de mot. On fait de même avec la deuxième et l'on continue ainsi jusqu'à trouver une syllabe qui commence ou termine le nom d'un de ces animaux. Si on croit qu'une syllabe provient du nom d'un animal, on peut s'en assurer en la faisant glisser pour la rapprocher du nom donné en référence et ainsi la comparaison devient plus facile.



L'enseignant demande alors aux élèves de :

- vérifier que l'on voit bien les mêmes lettres, en sollicitant l'épellation : « g-e-o-n ici, g-e-o-n là... Oui, c'est pareil ! » ;
- prononcer cette syllabe : « C'est le [3ɔ̃] de [pi3ɔ̃] ! ».

On la fait glisser jusqu'à la fenêtre-réponse. Il est important de choisir le bon côté de la fenêtre : dans notre exemple, à droite, car c'est une syllabe de fin de mot.

Aussitôt après, on doit chercher dans la liste celle qui la complète. Cela ne présente guère de difficulté. Ici : « il nous faut le [pi] de *pigeon*, il s'écrit avec pé et i »... Ce « pi » est placé à gauche de « geon ».

#### Remarques :

1. Pour que chaque enfant s'investisse dans l'activité, les élèves doivent écrire le nom du ou des deux animaux sur leur ardoise.
2. Au CP, l'élève peut utiliser l'ardoise de l'application pour noter au fur et à mesure les syllabes examinées, pour noter une comparaison (par exemple *poïn ≠ pion*), pour noter une série analogique (par exemple : *pion, avion, camion, Marion*), etc. L'écriture se fait alors en cursive.

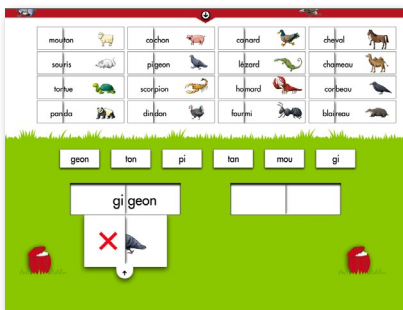
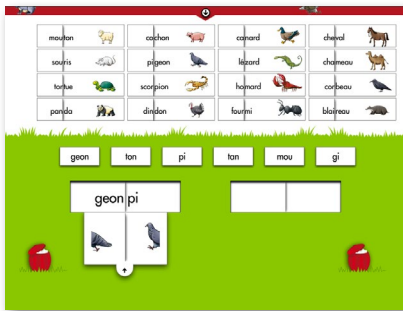
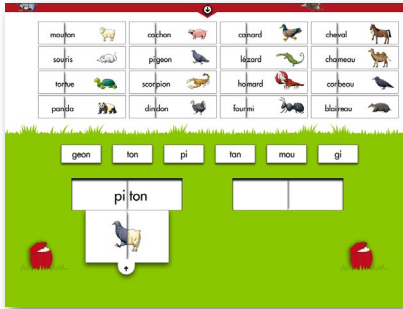
4. Comme les étiquettes du prénom doivent se juxtaposer exactement, il convient de les découper, après les avoir écrites ou imprimées, en ne laissant aucun blanc, ni à gauche ni à droite des lettres.

### • Étape 3 : validation

Une fois la première fenêtre complétée, la validation s'effectue en cliquant sur la flèche qui s'affiche sous la fenêtre-réponse. Si les deux syllabes choisies forment le nom d'un animal, son image apparaît et un cadre vert entoure la fenêtre-réponse.

Il y a trois sortes d'erreurs possibles :

- si on a fabriqué le nom d'une chimère, on en voit l'image ;
- si on a permuté les deux syllabes d'un nom d'animal, l'avant et l'arrière « ne collent pas » ;
- si on a choisi une syllabe intruse, au lieu d'une image on voit apparaître une croix.



On peut rectifier une erreur en commençant par jeter à la poubelle la syllabe placée indûment (ou en la remplaçant directement par une autre).

On reprend la même démarche pour composer le nom du second animal.

**Variante :** Ne procéder à la validation qu'après avoir tenté de recomposer le nom des deux animaux. Cette démarche est intéressante, car une éventuelle erreur sur le nom du premier animal peut être aperçue au moment de composer celui du second.

L'enseignant peut conclure en prononçant la ou les syllabe(s) intruse(s) ou en les faisant prononcer si des élèves en sont capables. Chaque fois que c'est possible, il est bon de rapprocher une syllabe intruse d'un mot connu ; par exemple, on trouve « rin » dans *marin*.

### • Étape 4 : nouvelle situation-problème

Sans changer de situation ni de niveau de difficulté, l'enseignant peut proposer un nouveau problème en cliquant sur « recommencer » dans le bandeau supérieur.

Pour une progression raisonnable, il est conseillé de reprendre cette situation dans les mêmes conditions avec les trois autres animaux (dans le désordre), puis la situation est graduellement rendue plus difficile :

- avec « 8 animaux », on doit reconstituer 1 animal et écarter 1 syllabe intruse ;
- avec « 8 animaux », on doit reconstituer 2 animaux et écarter 2 puis 3 syllabes intruses ;
- ainsi de suite avec « 16 animaux » ; etc.

L'ensemble des syllabes intruses est répertorié p.19, en lien avec les 84 syllabes de base. L'enseignant se sert de cette liste pour vérifier qu'il utilise bien tout l'éventail des syllabes intruses.

## De l'image au nom

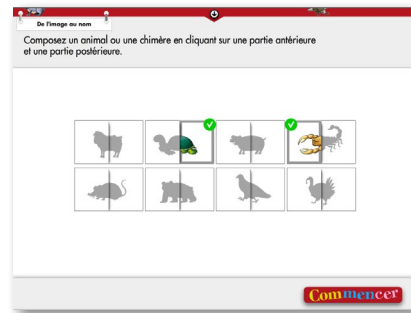
L'enseignant introduit l'activité avec le premier niveau de difficulté (4 animaux).

**Remarque :** Tous les élèves sont munis de leur ardoise et d'un feutre : chacun devra écrire les solutions aux problèmes proposés.

### • Étape 1 : préparation de la situation-problème

Une fois cette situation sélectionnée dans le menu principal, l'utilisateur accède à l'écran intermédiaire de préparation de l'activité en cliquant sur « commencer » (voir rubrique « navigation », p. 8).

Sur cet écran, l'enseignant commence par composer la chimère dont il faudra écrire le nom en choisissant un avant et un arrière parmi les images du niveau sélectionné. Il peut aussi choisir l'avant et l'arrière du même animal, pour faciliter la compréhension de la tâche lors des toutes premières séances.



Quand on pointe sur « commencer », la situation-problème apparaît alors sous cette forme :



### • Étape 2 : résolution

Les élèves sont amenés à expliciter la tâche : on voit un animal imaginaire formé de l'avant d'un scorpion et de l'arrière d'une tortue ; il faut écrire son nom. L'enseignant guide les élèves pour résoudre ce problème : « Comment s'appelle cette chimère et comment s'écrit son nom ? » et il fait expliciter la procédure :

- Pour former le nom oral de la chimère, il faut prendre la première syllabe de *scorpion*, [skɔʀ] et la deuxième syllabe de *tortue*, [ty] : c'est donc un (ou une) *scortue*, [skɔʀty].

– Pour écrire son nom, il faut copier à gauche de la fenêtre-réponse la première syllabe de *scorpion* et à droite la deuxième syllabe de *tortue*.

Les élèves y parviennent en cherchant dans les références les syllabes écrites correspondantes. Il est bon alors de faire épeler ces deux syllabes écrites.

Chacune de ces deux syllabes doit être composée en pointant les lettres de l'alphabet (voir rubrique « Les fonctionnalités », p. 10).

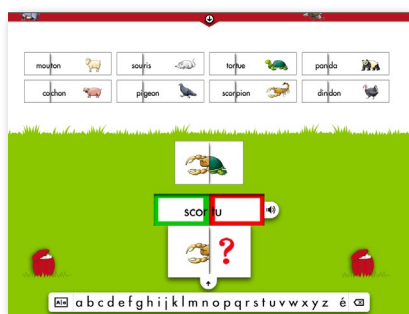
**Remarque :** Il faut préalablement placer le curseur dans la fenêtre-réponse, à l'endroit voulu.

Si l'élève a un doute, il est possible de déplacer la syllabe qu'il vient de composer pour la rapprocher de la référence et vérifier s'il ne s'est pas trompé. L'enseignant insiste pour qu'il justifie sa réponse en épelant les lettres utilisées.

### • Étape 3 : validation

On demande alors une validation en cliquant sur la flèche : l'image, le son et la couleur des encadrés montrent si la réponse est juste ou non. Si les deux syllabes composées forment le nom de la chimère, son image apparaît et un cadre vert entoure la fenêtre-réponse. En cas d'erreur la syllabe erronée est entourée de rouge, et si elle n'existe pas parmi les références on voit apparaître un point d'interrogation.

**Remarque :** Ceci reste vrai même si l'écriture est vraisemblable sur le plan graphophonologique. Par exemple, si l'on écrit « skortu » au lieu de « scortue », la réponse est considérée comme fautive (voir questions en annexes, p.19).



La validation est également sonore : les syllabes composées sont prononcées. Toutefois, si elles n'existent pas parmi les références, un « buzz » se fait entendre.

En cas d'erreur, deux possibilités s'offrent à l'élève : jeter la ou les mauvaise(s) réponse(s) à la poubelle et recommencer ou corriger directement sa saisie (par exemple ajouter une lettre oubliée). Le groupe peut être sollicité pour lui venir en aide.

L'enseignant vérifie que les autres élèves du groupe ont réussi à résoudre le problème sur leur ardoise.

### • Étape 4 : nouvelle situation-problème

Sans changer de situation ni de niveau de difficulté, l'enseignant propose un nouveau problème en pointant « recommencer » dans le bandeau supérieur.

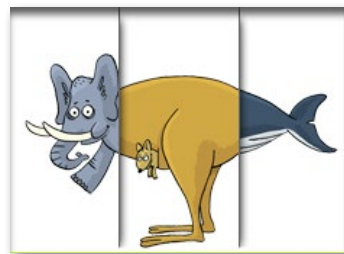
Quand l'enseignant démarre par le premier niveau de difficulté, au cours des deux ou trois premières séances, il peut proposer les noms des 11 autres chimères possibles (*mouris*, *moutue*, *mouda*, *souton*, *souda*, *torton*, *torris*, *torda*, *panton*, *panris*, *pantue*) dans le désordre et en y mêlant le nom d'un ou deux animaux réels.

La situation est progressivement rendue plus difficile en augmentant le bestiaire de base (8 animaux, 16 animaux, etc.).

## Les trisyllabiques

Ce nouveau bestiaire comprend les animaux suivants : léopard, kangourou, éléphant, bouquetin, otarie, escargot, wapiti, tamarou, cachalot, ragondin, koala, bonobo.

Chaque dessin peut être fractionné en trois parties, de sorte que l'on peut créer des chimères plus complexes, comme l'égoulot, formé d'une tête d'éléphant, du tronc d'un kangourou et de l'arrière d'un cachalot :



On y retrouve les trois sortes d'activités déjà pratiquées avec les bisyllabiques.

On prendra le temps de décrire chaque animal, à partir de la zone de référents, avant de démarrer l'activité (dans les situations « Attention aux intruses ! » et « De l'image au nom », en pointant chaque animal avec le stylet, on agrandit son image). Cette phase d'examen préalable est importante car il est impératif que les élèves sachent dénommer sans hésitation tous ces animaux et puissent segmenter leur nom en syllabes. Ils constatent alors que tous ont trois syllabes et peuvent anticiper comment cette caractéristique peut être exploitée...

Au besoin, l'enseignant donne des informations complémentaires sur certains animaux (le ragondin est un gros rongeur qui vit au bord des rivières ; le wapiti est un grand herbivore qui vit au Canada ; le tamarou est un fourmilier qui vit en Amérique ; etc.).

Chaque élève est invité à imaginer une chimère en combinant la tête d'un animal, le corps d'un autre, l'arrière d'un troisième et à déterminer son nom. L'enseignant peut aussi poser des questions comme : « Comment s'appelle la chimère qui a une tête d'éléphant, un corps de kangourou et un arrière de cachalot ? » ou « Qu'est-ce qu'un waquephant ? »

• On enchaîne immédiatement avec une situation « Du nom à l'image », en suivant les mêmes modalités qu'avec les bisyllabiques.

• Dans la situation « Attention aux intruses ! », au moins lors des premières séances, il est prudent de se limiter à reconstituer le nom d'un seul animal. On pourra même, au tout début, restreindre le nombre des syllabes intruses à 1.

Dans cette situation, comme avec les bisyllabiques, les élèves doivent écrire sur leur ardoise le nom de l'animal ou les deux noms possibles. Si ces animaux trisyllabiques sont découverts au CP à un moment où la plupart des élèves sont en mesure de déchiffrer un assez grand nombre de syllabes, l'enseignant utilise cette situation pour les entraîner au décodage de syllabes. Ainsi, lorsqu'un problème a été résolu, il demande aux enfants de prononcer toutes les syllabes de la liste, y compris les intruses. On peut par exemple lancer un jeu du furet : chaque élève est amené à dire une syllabe en suivant un tour de rôle fixé à l'avance, par exemple selon les places des élèves dans la salle de classe ; celui qui fait une erreur peut avoir un gage.

• Dans la situation « De l'image au nom », les élèves écrivent sur leur ardoise le nom de la chimère présentée. Il est bon de commencer par l'écriture du nom de quelques animaux non chimériques (ceux du bestiaire).

#### Remarques :

1. Les 12 noms d'animaux et les 36 syllabes permettent de réaliser un grand nombre de nom de chimères (1716). Parmi toutes ces combinaisons, quelques-unes ne permettent pas de conserver la permanence de la prononciation des syllabes d'origine. Ainsi la syllabe écrite « es » de *escargot*, qui se dit [es], change de prononciation si on la combine avec « o » de *léopard* ou « a » de *koala* : [ezo], [eza]. De même le « gon » de *ragondin* change de prononciation s'il est suivi de « noir » de *tamarou*, le « kan » de *kangourou* s'il est suivi du « o » de *léopard* ou du « a » de *koala*, etc. On évitera de proposer ces combinaisons particulières lors des activités avec les trisyllabiques. Toutefois, en fin de progression, ce seront de bons exemples pour aider les enfants à comprendre et à faire fonctionner ces règles de voisinage.

2. Certaines syllabes se retrouvent à l'identique dans des positions différentes : « o » dans *otarie* et *léopard*, « ta » dans *tamarou* et *otarie*, « lé » dans *léopard* et *éléphant*, « bo » au début et à la fin de *bonobo*. Mais ces cas particuliers ne provoquent pas d'ambiguïté. Ils peuvent être traités de la même façon que pour « pin » dans *pingouin* et dans *lapin* : le pinpin est une chimère formée de l'avant d'un pingouin et de l'arrière d'un lapin. Ainsi le tatati est une chimère formée de la tête d'un tamarou, du corps d'une otarie et de l'arrière d'un wapiti. L'application est conçue pour éviter les confusions lors de la validation des réponses.



# Programmation et tableaux de suivi

## Programmation

Le tableau ci-dessous est une proposition de programmation des activités décrites précédemment de la GS au CP.

Périodes	Activités en grand groupe	Activités en petits groupes
<b>Septembre-novembre</b>	Jeux de phonologie sur les syllabes orales : supprimer, ajouter, segmenter, dénombrer Activités sur les prénoms, noms des jours, etc.	
<b>Décembre</b>	Introduction du <i>Syllabozoo</i> interactif : <i>Du nom à l'image</i> (4 puis 8 animaux)	Activités sur les prénoms, noms des jours, etc.
<b>Janvier</b>	<i>Du nom à l'image</i> (16 animaux)	Idem + Jeux « de lecture » <sup>5</sup> : Pouilleux, Memory, Loto, etc.
<b>Février-mars</b>	<i>Du nom à l'image</i> (16) <i>Attention aux intruses !</i> (4 puis 8) <i>De l'image au nom</i> (4 puis 8)	Idem + jeux « de lecture » et « d'écriture » <sup>6</sup> : Pouilleux, Mémo, Loto, etc. (les élèves écrivent en capitales)
<b>Avril</b>	<i>Du nom à l'image</i> (16) <i>Attention aux intruses !</i> (16) <i>De l'image au nom</i> (8)	
<b>Mai-juin</b>	<i>Du nom à l'image</i> (16) <i>Attention aux intruses !</i> (16) <i>De l'image au nom</i> (16)	Idem (utilisation progressive de l'écriture cursive).
<b>Septembre-décembre</b>	<i>Du nom à l'image</i> (24) <i>Attention aux intruses !</i> (24) <i>De l'image au nom</i> (24)	
<b>À partir de janvier</b>	Avec les 12 trisyllabiques : <i>Du nom à l'image</i> <i>Attention aux intruses !</i> Activités sur le tableau des syllabes	Activités sur le tableau des syllabes.

GS

CP

5. Le matériel pour ces ateliers est inclus dans les *Jeux du Syllabozoo*.

6. Le matériel pour ces ateliers est inclus dans les *Jeux du Syllabozoo*.



## Tableaux de suivi

### • Répertoire des combinaisons explorées

À la fin de chaque séance, l'enseignant peut remplir les cellules correspondant aux combinaisons explorées en notant, par exemple, 1 si la combinaison a été traitée dans la situation « Du nom à l'image » et 3 si elle l'a été dans la situation « De l'image au nom ». Comme la situation 2 (« Attention aux intrus 1 ») concerne les noms des animaux réels, on note ce chiffre dans les cellules correspondantes (elles sont grisées). Pour cette dernière situation, l'enseignant peut aussi tenir à jour une liste des syllabes intruses proposées. Par exemple, il les entoure sur une reproduction de la liste donnée page 21.

	mouton	souris	tortue	panda	cochon	pigeon	scorpion	dindon	canard	lézard	homard	fourmi	cheval	chameau	corbeau	blaireau	lapin	requin	dauphin	pingouin	flamant	zébu	hibou	tatou	
mouton																									
souris																									
tortue																									
panda																									
cochon																									
pigeon																									
scorpion																									
dindon																									
canard																									
lézard																									
homard																									
fourmi																									
cheval																									
chameau																									
corbeau																									
blaireau																									
lapin																									
requin																									
dauphin																									
pingouin																									
flamant																									
zébu																									
hibou																									
tatou																									



## Questions

**Pourquoi considérer comme fausses des syllabes ou des noms encodés selon les règles de conversion phonème-graphème : *pijon, chamo, corbo, bléro, dofin, etc.* ?**

Ce choix est très important. Les enfants ne commettent ce type d'erreur que lorsqu'ils savent déchiffrer. Or, à ce moment-là, il importe qu'ils soient conscients que l'orthographe du français n'est pas « phonétique » : si on écrit « seulement ce qu'on entend », très souvent c'est faux et, de surcroît, en procédant ainsi on s'expose à des interférences qui ralentissent la mémorisation de l'orthographe lexicale. Lequel est correct : *dofin, dauphin, daufin, dophin, dophain...* ? Cette instabilité serait sans gravité si l'orthographe servait principalement à écrire. En fait, elle est cruciale en lecture : c'est par exemple ce qui nous permet de discerner d'emblée le sens de mots comme *seau, saut, sot, sceau... vert, verre, ver, vers... pain, pin, peint...* Les élèves qui ont une bonne orthographe sont rarement faibles en compréhension en lecture<sup>7</sup>. L'enseignant doit aller jusqu'à dire aux élèves qu'on n'invente pas l'orthographe des mots, ce qui a pour corollaire la mise à leur disposition d'outils d'autonomie à l'ergonomie bien pensée : glossaires illustrés, textes référencés, réseaux de mots... lui-même intervenant en dernier recours. C'est exactement la philosophie que suit le *Syllabozoo* interactif.

Toutefois, si l'enseignant considère que des tâches d'analyse phonémique et d'encodage sont indispensables, il peut les mener sur des onomatopées et sur des pseudomots comme les noms propres d'animaux domestiques, d'un cirque ou d'une ferme, de personnages, de pays fictifs, de villes imaginaires, etc.

**Comment la liste des syllabes intruses a-t-elle été conçue ?**

Chacune des 84 syllabes intervenant dans les noms des 36 animaux du bestiaire a donné lieu à la conception de 2 syllabes écrites intruses. Dans cet ensemble, il y a principalement deux sortes de syllabes : majoritairement des voisins visuels, par exemple *par* pour *pan* (de *panda*), *clin* pour *din* (de *dindon*), etc., et, dans toute la mesure du possible, des voisins phonologiques comme *ga* pour *ca* (de *canard*), *vou* pour *bou* (de *hibou*), etc. Beaucoup de syllabes ont les deux caractéristiques, comme *tan* pour *ton* (de *mouton*), *pon* pour *pan* (de *panda*), etc.

Nous nous sommes efforcés d'éviter des syllabes artificielles pour leur préférer des syllabes de haute fréquence. Nous avons aussi écarté les graphies qui renvoient à la même forme phonologique, comme *cau* pour *co* (de *cochon*) ou *pein* pour *pin* (de *lapin* et *pingouin*). Il fallait en effet que les élèves puissent repousser la syllabe intruse en raison même de sa prononciation. Enfin, nous nous sommes gardés de choisir comme syllabe intruse, pour un animal donné, une syllabe prélevée dans le nom d'un autre animal du *Syllabozoo*.

Nous conseillons à l'enseignant en GS et au tout début du CP de privilégier les voisins visuels afin de faire saisir aux élèves un objectif important : de légères variations de forme ( $r \approx n$ ,  $h \approx b$ ,  $e \approx c$ , etc.) ou des changements d'orientation ( $u \approx n$ ,  $b \approx d$ , etc.) suffisent à distinguer des lettres et, du même coup, des syllabes.

Le nombre des syllabes intruses est de 168 (72 syllabes initiales, 24 médianes et 72 finales). Si on ajoute l'ensemble des 84 syllabes du bestiaire du *Syllabozoo* interactif (36 initiales, 12 médianes et 36 finales), les élèves s'exercent alors sur un répertoire d'environ 250 syllabes qui assure une bonne couverture des graphèmes les plus fréquents.

**Existe-t-il d'autres supports qui permettent de viser les mêmes objectifs ?**

Bien évidemment, le contexte du *Syllabozoo* n'est pas le seul pertinent pour un enseignement de la graphophonologie au niveau de la syllabe.

7. Voir Ouzoulias, « La mémorisation de l'orthographe lexicale, un enjeu décisif », in *Cahiers pédagogiques*, n° 474, juin 2009.

Dès la grande section d'école maternelle, l'enseignant peut proposer d'autres tâches qui visent les mêmes apprentissages, par exemple :  
– créer de nouveaux prénoms en recombinaison des syllabes repérées dans ceux de la classe (avec *Stéphanie, Yasmina, Christopher...*, former *Chrisminie, Yasphana*, etc.) ;  
– identifier des mots dans lesquels des syllabes de mots connus ont été repérées ; par exemple concevoir *marteau* comme formé de la première syllabe de *mardi* et de la seconde de *gâteau*, etc.

Plusieurs de ces tâches sont décrites dans le guide pédagogique du *Syllabozoo*.

## Liste des syllabes intruses

### • Pour les animaux bisyllabiques

<b>mou</b> mon nou	<b>ton</b> tin tan	<b>co</b> cou coi	<b>chon</b> chou chan
<b>sou</b> sor son	<b>ris</b> roi rin	<b>pi</b> joi gi	<b>geon</b> gon gan
<b>tor</b> tra tro	<b>tue</b> feu teu	<b>scor</b> sour cour	<b>pion</b> poi poin
<b>pan</b> pon par	<b>da</b> doi cla	<b>din</b> clin bin	<b>don</b> tron bon
<b>ca</b> ga pa	<b>nard</b> nord noir	<b>che</b> chu dre	<b>val</b> ral vol
<b>lé</b> li bé	<b>zard</b> tard tran	<b>cha</b> choi dra	<b>meau</b> neau teau
<b>ho</b> cho ha	<b>mard</b> mord moir	<b>cor</b> can cra	<b>beau</b> dro clou
<b>four</b> tour feur	<b>mi</b> ni nui	<b>blai</b> chai bal	<b>reau</b> peau rou
<b>la</b> ba lo	<b>pin</b> qui pou	<b>fla</b> fil bla	<b>mant</b> moi nant
<b>re</b> ne ren	<b>quin</b> quan quoi	<b>zé</b> vè zi	<b>bu</b> du mu
<b>dau</b> dou clan	<b>phin</b> chin prin	<b>hi</b> bi chi	<b>bou</b> bor vou
<b>pin</b> pui min	<b>gouin</b> gain gour	<b>ta</b> fa toi	<b>tou</b> fou trou

### • Pour les animaux trisyllabiques

<b>lé</b> li bé	<b>o</b> ou u	<b>pard</b> pord bard
<b>kan</b> gan han	<b>gou</b> gor jou	<b>rou</b> ron nou
<b>é</b> en i	<b>lé</b> u lou	<b>phant</b> pant plant
<b>bou</b> bon dou	<b>que</b> qui quo	<b>tin</b> ten tien
<b>o</b> on oi	<b>ta</b> to toi	<b>rie</b> rei rien
<b>es</b> os is	<b>car</b> cra gar	<b>got</b> cot gro
<b>wa</b> voi moi	<b>pi</b> pé bi	<b>ti</b> té di
<b>ta</b> ton tu	<b>ma</b> mo na	<b>noir</b> moir noi
<b>ca</b> co cal	<b>cha</b> cho chan	<b>lot</b> lou clo
<b>ra</b> ro ru	<b>gon</b> con gnon	<b>din</b> dien dir
<b>ko</b> kol ski	<b>a</b> ai an	<b>la</b> ba bla
<b>bo</b> bor boi	<b>no</b> non nor	<b>bo</b> bol bro