

**Laure PISELLA**, *directrice de recherche en neurosciences au CNRS*

**Ghislaine ROMET**, *enseignante RASED*

**Laurence SERAPHIN-THIBON**, *enseignante et docteure en psychologie cognitive*

**Franck ROSINE**, *directeur des activités périscolaires*

Maternelle  
CP • RASED  
Remédiation



# LUDI LETTRES

Jeux de discrimination visuelle

Livret d'utilisation

Cette mallette de jeux a été développée et testée par l'équipe pluri-disciplinaire de l'association « Voir l'arbre et la forêt », qui implique :

- Laure Pisella, directrice de recherche en neurosciences au CNRS ;
- Ghislaine Romet, enseignante spécialisée à dominante pédagogique (maîtresse E) ;
- Laurence Séraphin-Thibon, enseignante et docteur en psychologie cognitive ;
- Franck Rosine, directeur des activités périscolaires.

Les jeux ont été conçus sur la base de résultats de la recherche scientifique et des programmes pédagogiques en vigueur<sup>1</sup>. Ils peuvent être utilisés en groupe classe de la PS au CP, en groupe externalisé (RASED), en périscolaire, en séance de rééducation individuelle (orthophonie, orthoptie...).

---

1. *Bulletin officiel de l'éducation nationale, de la jeunesse et des sports*, n° 41, 31 octobre 2024 et n° 16, 17 avril 2025.

# Sommaire

|                                                                                                                                                                             |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Quels pré-requis visuels à la lecture ?</b>                                                                                                                              | <b>5</b>  |
| Introduction                                                                                                                                                                | 5         |
| LudiLettres et les programmes de 2025                                                                                                                                       | 7         |
| Spécificité des symboles graphiques                                                                                                                                         | 9         |
| <b>Modifier les usages actuels pour plus d'efficacité</b>                                                                                                                   | <b>15</b> |
| Compétence ciblée par les jeux <i>Minu</i> , <i>Maju</i> et <i>Cursi</i> : reconnaissance des lettres                                                                       | 15        |
| Compétence ciblée par les jeux <i>Triplets</i> et <i>Puzzmots</i> : traiter l'ordre des lettres et élargir l'empan visuo-attentionnel pour repérer des séquences de lettres | 16        |
| <b>Des jeux visuo-attentionnels indispensables et inédits</b>                                                                                                               | <b>19</b> |
| <b>Notices détaillées d'utilisation des jeux</b>                                                                                                                            | <b>21</b> |
| <b>Temps et modalités de jeu</b>                                                                                                                                            | <b>21</b> |
| <b>MAJU • MINU • CURSI</b>                                                                                                                                                  | <b>21</b> |
| Objectifs pédagogiques                                                                                                                                                      | 21        |
| Public                                                                                                                                                                      | 21        |
| Matériel                                                                                                                                                                    | 22        |
| Quelques exemples d'assemblages de lettres                                                                                                                                  | 24        |
| ■ <b>Appellation des éléments graphiques de base des lettres</b>                                                                                                            | <b>26</b> |
| Pour <i>Maju</i> (19 transparents)                                                                                                                                          | 26        |
| Pour <i>Minu</i> (19 transparents)                                                                                                                                          | 28        |
| Pour <i>Cursi</i> (13 transparents)                                                                                                                                         | 30        |
| ■ <b>Modes de jeu</b>                                                                                                                                                       | <b>31</b> |
| Découverte en solo par lettre                                                                                                                                               | 31        |
| Découverte en solo par ensemble de lettres                                                                                                                                  | 32        |
| Autres progressions possibles                                                                                                                                               | 35        |
| Modes de jeu collectif                                                                                                                                                      | 36        |

|                                                                                      |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>TRIPLETS</b>                                                                      | <b>36</b> |
| Objectifs pédagogiques                                                               | 36        |
| Public                                                                               | 36        |
| Matériel                                                                             | 37        |
| ■ <b>Règles de jeu</b>                                                               | <b>38</b> |
| La chaîne la plus longue                                                             | 38        |
| Memory                                                                               | 39        |
| Dominos                                                                              | 40        |
| Découvre la carte mystère                                                            | 41        |
| Jeu des 6 familles                                                                   | 42        |
| Oun                                                                                  | 43        |
| <b>PUZZMOTS</b>                                                                      | <b>45</b> |
| Objectifs pédagogiques                                                               | 45        |
| Public                                                                               | 45        |
| Matériel                                                                             | 45        |
| ■ <b>Présentation générale et modes de jeu</b>                                       | <b>46</b> |
| Mode solo                                                                            | 47        |
| Mode collectif/collaboratif (atelier classe)                                         | 47        |
| ■ <b>Progression et règles de jeu détaillées</b>                                     | <b>54</b> |
| Niveau débutant                                                                      | 50        |
| Niveau intermédiaire                                                                 | 52        |
| Niveau expert                                                                        | 55        |
| ■ <b>Autres exploitations pédagogiques possibles du matériel (variantes de jeux)</b> | <b>57</b> |
| Loto                                                                                 | 57        |
| Puzzle visuel et lecture                                                             | 58        |
| Encodage                                                                             | 59        |
| Lecture de mots isolés                                                               | 59        |

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| <b>Bibliographie</b> | <b>61</b> |
|----------------------|-----------|

# Quels pré-requis visuels à la lecture ?

## Introduction

Lorsqu'on veut encoder un mot à l'écrit, on a sa représentation orale en tête et sa transcription peut se faire par syllabes. À l'inverse, lorsqu'on lit, la finalité est justement d'accéder à la représentation orale du mot : le décodage ne peut donc pas se faire par syllabes. Lire, c'est décoder une représentation graphique d'un mot à traiter en **segmentant visuellement la séquence de lettres** en graphèmes et en les transposant en sons. La lecture implique donc en premier lieu la reconnaissance visuelle des lettres, qui est le socle commun sur lequel reposent l'acquisition des relations grapho-phonétiques (décodage) et la reconnaissance orthographique des mots<sup>1</sup>.

La reconnaissance visuelle des lettres ne peut pas être réduite à une simple connaissance déclarative de leur nom ou de leur son ; **elle est fondée sur des processus de traitement visuel spécifiques et complexes** (voir schémas 1 et 2, p. 11 et p. 12) :

- le **traitement de la forme de la lettre**, qui implique la connaissance précise de ses traits constitutifs et l'explicitation des confusions visuelles possibles avec d'autres lettres ;
- la **construction d'une représentation abstraite de la lettre** à partir de ses différents allographes ;
- le **traitement simultané de lettres**, pour percevoir leur position relative dans une séquence écrite, et repérer les graphèmes dans des mots.

---

1. Pelli et al., 2003 ; 2006, Vialatte et al., 2023a..

Ces capacités visuo-attentionnelles doivent être considérées comme des composantes essentielles de l'apprentissage de la lecture. Leur automatisation permet d'optimiser la reconnaissance des unités orthographiques (lettres, graphèmes ou mots) et ainsi de réduire la charge cognitive associée au décodage.

Les habiletés d'exploration visuelle orientée et de reconnaissance rapide des lettres et séquences de lettres sont des prérequis pour l'apprentissage de la lecture<sup>2</sup>. En moyenne, le temps nécessaire pour identifier une lettre isolée diminue au cours de l'élémentaire (88 ms en CP, 60 ms en CE2, 48 ms en CM2<sup>3</sup>). Toutefois, il existe une forte hétérogénéité entre les élèves, certains ayant encore besoin de 118 ms pour identifier chaque lettre, que ce soit en CP ou en CM2, ce qui est très pénalisant pour la fluence. Il est à noter que comparativement, les plus rapides, même en CP, n'ont besoin que de 33 ms pour identifier les lettres isolées (voir tableau ci-dessous).

| Classe | Temps d'identification moyen (en ms) | Temps d'identification mini – max (en ms) |
|--------|--------------------------------------|-------------------------------------------|
| CP     | 88                                   | 33 – 118                                  |
| CE2    | 60                                   | 33 – 118                                  |
| CM2    | 48                                   | 33 – 118                                  |

D'après Bosse et al., 2009.

Les difficultés d'identification visuelle de lettres isolées sont l'une des causes des fluences faibles encore observables au cycle 3. Les confusions de lettres visuellement proches, comme les lettres miroir (ex. : **b/d**), ou d'ordre des lettres (ex. : **par/pa**) limitent la fluence de lecture en ralentissant la reconnaissance des mots ou en menant à des erreurs (« lectures devinettes »).

2. Zoubirnetsky et al., 2019 ; Vernet et al., 2022 ; Valdois et al., 2025.

3. Bosse et al., 2009.

Aux évaluations nationales d'entrée en CP de septembre 2023 et 2024<sup>4</sup>, près d'un tiers des élèves n'ont pas atteint l'objectif « Reconnaître les différentes écritures d'une lettre ».

Aux évaluations nationales d'entrée en 6<sup>e</sup> de septembre 2024<sup>5</sup>, près de 40 % des enfants n'ont pas atteint les objectifs de CM2 (plus de 120 mots correctement lus en une minute), et 15 % étaient en deçà de l'attendu de fin de CE2 (90 mots en une minute).

**La mallette *LudiLettres* permet de développer, de façon ludique et efficace, la reconnaissance des lettres et séquences de lettres aux cycles 1 et 2. Elle peut être utilisée en remédiation au cycle 3 et en rééducation (orthophonique, orthoptique...) à tous les âges.**

## ***LudiLettres* et les programmes de 2025**

Les programmes de 2025 mettent l'accent sur la reconnaissance visuelle de lettres, notamment sur la distinction des **lettres morphologiquement proches** et des **lettres miroir**, ainsi que de **l'ordre des lettres**.

Pour y parvenir, ils préconisent des situations d'apprentissage « courtes, structurées et répétées régulièrement<sup>6</sup> » à mettre en place dès la PS.

---

4. « Évaluations 2023. Repères CP, CE1. Premiers résultats », série Études, document de travail n° 2023-E05, novembre 2023, DEPP, p. 29, et « Évaluations 2024. Repères CP. Premiers résultats », série Études, document de travail n° 2024-10, octobre 2024, DEPP, p. 22.

5. « Évaluations de début de sixième 2024. Premiers résultats », série Études, document de travail n° 2024-E15, novembre 2024, DEPP, p. 75.

6. « Programme d'enseignement pour le développement et la structuration du langage oral et écrit du cycle 1 » paru au *Journal officiel* du 25 octobre 2024, ministère de l'Éducation nationale et Direction générale de l'enseignement scolaire, pp. 7-8.

## Focus sur les programmes de cycle 1 en lien avec *LudiLettres*

### Se préparer à apprendre à lire

« L'acquisition de la conscience phonologique et du principe alphabétique nécessite de découvrir les lettres : leur nom, leur forme et leur son. »

### Se préparer à apprendre à écrire

« [L'élève] comprend qu'il ne s'agit pas de dessins, mais de lettres. »

### Entre 3 et 4 ans (PS)

« [L'élève est capable de] reconnaître et nommer certaines lettres de son prénom écrit en capitales. [Il réussit à] retrouver l'étiquette de son prénom (lettres capitales) parmi d'autres en prenant des indices sur les lettres (mêmes signes limités, permanents, alignés, normés). »

**Cette compétence est travaillée par le jeu *Maju*.**

### Dès 4 ans (MS), ou dès que l'étape précédente est acquise

« [L'élève est capable de] connaître la correspondance entre les lettres scriptes majuscules et minuscules et les lettres cursives minuscules. »

**Cette compétence est travaillée par les jeux *Maju*, *Minu* et *Cursi*.**

« [L'élève est capable de] nommer les lettres de son prénom et quelques lettres de mots connus (le professeur nomme systématiquement les lettres). [Il peut] épeler son prénom ou un mot connu afin qu'un tiers puisse le composer [et] composer un mot connu [avec des lettres mobiles], en commençant par la première lettre et respectant l'ordre des lettres [...]. »

**Cette compétence est travaillée par les jeux *Triplets* et *Puzzmots*.**

### Dès 5 ans

« [L'élève est capable de] connaître le nom des lettres de l'alphabet, [de] connaître les différentes graphies d'une même lettre (majuscule lettre capitale ; minuscule scripte ; cursive), [de] distinguer des lettres visuellement proches (b/d, c/e/o, p/q) grâce à leur écriture cursive et [de] les nommer correctement. »

**Cette compétence est travaillée par les jeux *Maju*, *Minu* et *Cursi*.**

## Des jeux visuo-attentionnels indispensables et inédits

Les cinq jeux de la mallette *LudiLettres* proposent une progression d'apprentissage dont l'objectif est de développer les capacités des élèves à identifier des compositions de signes graphiques, les lettres dans les trois écritures, puis des séries de lettres et des mots. Cette approche inédite permet à l'enfant d'enrichir sa mémoire orthographique des lettres, graphèmes et mots. À terme, l'entrée dans la lecture sera plus fluide.

Cette méthode innovante s'appuie principalement sur le développement des capacités visuo-attentionnelles prérequis à l'apprentissage du code alphabétique et du décodage. En effet, ces apprentissages nécessitent très souvent de traiter plusieurs lettres à la fois pour *in fine* en extraire les unités syllabiques. Stimuler ces capacités est un levier puissant pour une identification plus efficiente.

Les confusions visuelles, notamment entre les lettres orientées en miroir et entre les séries de lettres qui se distinguent juste par leurs positions relatives, sont particulièrement mises en exergue dans cette série de jeux. Ces confusions entraînent des difficultés récurrentes et persistantes dans l'apprentissage de la lecture. Les activités spécifiques de la mallette aideront l'enfant à s'en s'affranchir.

Ainsi il est possible de prévenir les difficultés en utilisant la mallette dès la petite section mais également d'y remédier au cours des apprentissages.