

BATIMOTS

Cubes

Phonétiques graphémiques orthographiques

Utilisation :

Codage de la langue orale : comprendre l'écriture

Écriture orthographique des mots
Lecture des mots écrits en bicolore
Lecture des mots, des phrases...

Matériel :

1 boîte de 40 cubes

1 crayon rouge effaçable
1 effaceur

Chaque cube comporte :

5 faces supportant les graphies les plus courantes du phonème concerné

L'archigraphème (le graphème statistiquement le plus présent) est **noir**,
Les 4 autres graphèmes orthographiques sont **rouges**

1 face vierge

permet d'accueillir **l'écriture manuelle** d'un graphème particulier.



**Les cubes blancs permettent
de doubler un graphème**

Les graphies sont orientées
grâce au trait noir
les soulignant
(voir le « l » mal rangé)

Pour coder

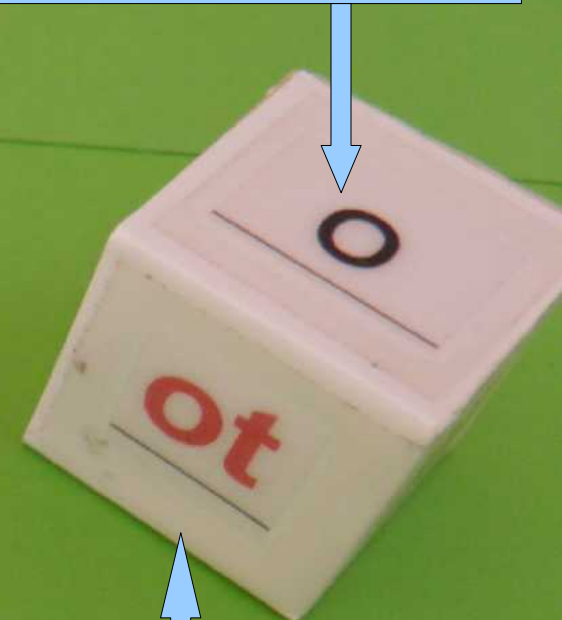
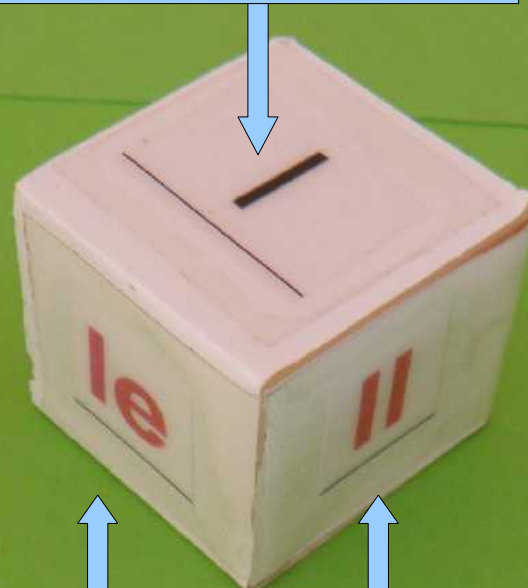
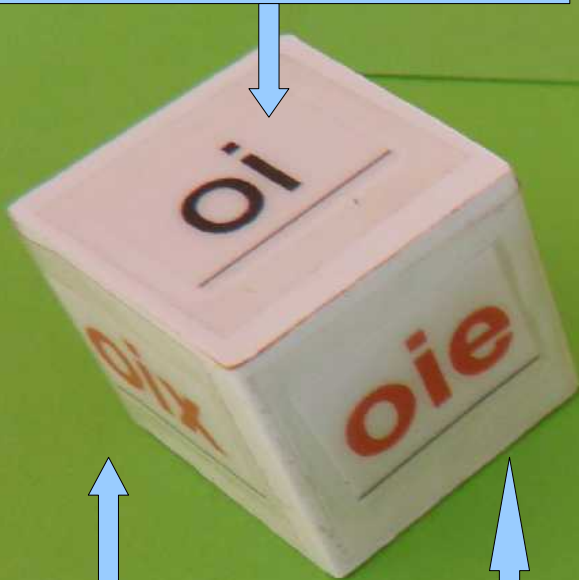
/poire/

Pour coder

tulipe

Pour coder

porte



Pour coder

noix

Pour coder

roule

Pour coder

ballon

Pour coder

soie

Pour coder

pot

PROGRESSION

A partir d'une phrase orale

/ Il neige en été, ce n'est pas normal /

Le maître répète le mot à coder : / **normal** /

L'enfant **choisit seul** les cubes permettant de coder /normal/

L'agencement spatial des cubes
est alors tributaire de la suite temporelle des sons

L'enfant remplace le média sonore par un média visuel : il écrit.

normal

Étant formé avec les cubes,

L'élève peut alors dire et coder tous les mots
contenant exclusivement des phonèmes de /normal/

/Les canards nagent sur la mare... **mare.**/



Le rouge invite l'œil
à ne décoder que /r/
et pas /re/

Le graphème « re » codant /r/ se trouve
sur le côté du cube codant /r/

Le maître graphie manuellement sur un tableau préalablement préparé :

n	o	r	m	a	l
			mare		

L'élève en profite pour pratiquer la combinatoire

en proposant : /rame/

/ On rame en barque sur la mare... **rame** /

Cette fois ce sera **me** qu'il faudra proposer
comme graphie du phonème /m/

**Les mêmes cubes (les mêmes phonèmes)
sont utilisés : l'élève prend conscience de
l'importance de l'ordre des graphèmes**



**« me » code le phonème /m/ donc se décode /m/
Et pas /me/ !**

Le maître graphie manuellement « rame » sur le tableau :

n

o

r

m

a

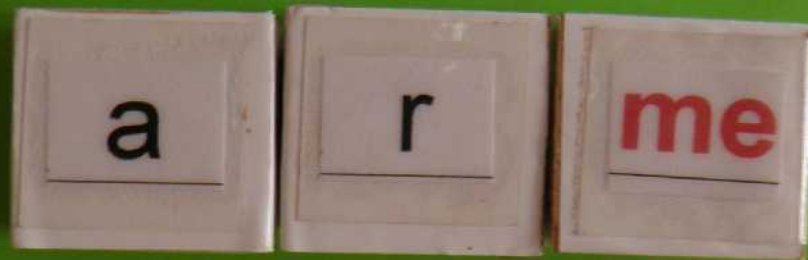
l

rame

mare

**Toujours les mêmes phonèmes,
toujours les mêmes graphèmes,
dans un autre ordre !**

**Le volume des cubes
rend
les manipulations
faciles**



**Pour chacun des 3 mots
on peut recommencer le travail de codage
autant de fois que nécessaire !**

Le maître graphie « arme » en bicolore

n

o

r

m

a

l

rame

mare

arme

Le tableau final peut être à l'image de celui-ci :

n	o	r	m	a	l
<p>nos</p> <p>nord</p> <p>nomme</p> <p>nommes</p> <p>nomment</p>	<p>or</p> <p>hors</p> <p>orme</p> <p>ormes</p> <p>orne</p> <p>ornes</p> <p>ornent</p> <p>homme</p> <p>hommes</p>	<p>rame</p> <p>rames</p> <p>râle</p> <p>râles</p> <p>râlent</p> <p>rôle</p> <p>rôles</p> <p>rhum</p>	<p>mare</p> <p>mares</p> <p>mort</p> <p>morts</p> <p>mord</p> <p>mords</p> <p>moral</p> <p>mal</p> <p>molle</p>	<p>arme</p> <p>armes</p> <p>alarme</p> <p>alarmes</p> <p>amarre</p> <p>amarres</p> <p>amarrent</p>	<p>la</p> <p>lame</p> <p>lames</p> <p>larme</p> <p>larmes</p> <p>l'âne</p> <p>l'âme</p> <p>l'homme</p>

Le changement de couleur délimite visuellement chaque graphème
 L'enfant ne peut plus décoder /ma/ en voyant ma**a**ire, mau**v**e, man**a**ge...

Le tableau figure au recto en noir :

nos	or	rame	mare	arme	la
nord	hors	rames	mares	armes	lame
nomme	orme	râle	mort	alarme	lames
nommes	ormes	râles	morts	alarmes	larme
nomment	orne	râlent	mord	amarre	larmes
	ornes	rôle	mords	amarres	l'âne
	ornent	rôles	moral	amarrent	l'âme
	homme	rhum	mal		l'homme
	hommes		molle		

« u » a servi pour coder /o/

En mémoire de ce codage, « u » se décode /o/

En recherchant un mot annoncé par le maître,

l'élève prend l'habitude de déceler

le premier phonème pour optimiser sa recherche.

Un TBI ou un transparent permettent une correction immédiate,

les élèves ayant

souligné le mot sur leur feuille glissée sous pochette transparente.

Pour compléter le travail,

On utilise l'écritoire

En pointant les bonnes graphies du mot à coder,

Le travail est plus rapide,

l'accélération se calque sur la vitesse de la parole

Cela favorise la mémorisation procédurale.

Initier et développer la mise en **mémoire du codage**
POINTER /longtemps/ (il y a longtemps,,)

n	l	he	on	au	p	t	s	é	en	an
ns	s	hè	ons	aus	ps	s		és	ens	ans
ne	le	hê	onc	aux	pe	te	se	ée	em	am
nes	les	hai	oncs	eau	pes	tes	ses	ées	end	and
nent	lent	haie	ond	eaux	pent	tent	sent	éent		ands
nn	ll	haies	onds	o os	pp	tt	ss	es	eng	ang
nne	lle	a	ong	ô	ppe	tte	sse	et	engs	angs
nnes	lles	ai	ongs	ot	ppes	ttes	sses	ed	ent	ant
nnent	llent	aï	ont	ots	ppent	ttent	ssent	eds	ents	ants
n'	l'	aïd	om	op	b	th	sce	ef	empts	
		aïds	omb	ops		the	sces	efs	emps	amp
		aïe	ombs	ôt ôts		thes	scent	er		amps
		aïes	aut	aud		t'	s'	ers		aon
		aïent		auds			sc	ez		aons
				aut				e a		aonc
								œ		anc

Si l'élève a des difficultés, on revient aux cubes.
 Les cubes sont une introduction au pointage...

On trouvera à l'adresse

<http://apprendre-a-lire.pagesperso-orange.fr>

Page « téléchargement » :

«Batimots »

En particulier :

**Comment réaliser les cubes,
et comment les utiliser pour écrire et lire**

Jacques Delacour