



Comment aborder le



avec des enfants de maternelle?

EGRET Vanessa
Année universitaire 2005/2006

Sommaire

- Introduction	page 1
- L'apprentissage du LPC aux enfants entendants :	page 5
• Ce qui existe déjà	
• Intérêts de cet apprentissage	
- Les outils que nous avons élaboré	page 20
• Les dominos	
• Le memory	
• Le loto	
• Les mots semblables	
• Les mots à reconstituer	
• Le jeu du clown	
• Le jeu des syllabes	
- Expérimentation de ces outils	page 37
- Analyse de pratiques	page 51
- Conclusion	page 69
- Annexes	
• Exemple du lexique que j'élabore en CP	
• Alphabet Phonétique International	
• <u>Lotopital</u> : les mots semblables	
• <u>Lotopital</u> : les mots à reconstituer	
• Le Petit Clown	
• Le jeu des syllabes, <u>Justine et Cie</u>	
• Mon emploi du temps	
• La course aux sons, <u>Justine et Cie</u>	
- Bibliographie	
- Remerciements	

L'apprentissage de la LPC (Langue française Parlée Complétée) concerne davantage les adultes en vue de l'apporter à un, voir plusieurs enfants sourds. En effet, le LPC (ou Cued Speech) est une méthode de communication orale mise au point par le docteur Cornett en 1967 à Washington et qui a été adapté en France vers 1975.

Il s'agit d'une aide effectuée au moyen de 8 configurations des doigts (pour exprimer les consonnes et les semi-voyelles) et de 5 positions de la main autour du visage (pour exprimer les voyelles) qui complètent la lecture labiale (qui seule est une information très lacunaire). C'est un système très simple : une seule main est utilisée, la paume de celle-ci est tournée vers le locuteur. Celui qui reçoit le message regarde le dos de la main. L'association configuration des doigts + position de la main forme la syllabe (le kinème) qui est l'unité de base du LPC et qu'on appelle également « clé ».

Avec ces 8 configurations des doigts associées aux 5 positions autour du visage, on peut absolument TOUT coder.

Une même configuration des doigts peut signifier plusieurs phonèmes dans la mesure où ils ont une image labiale différente :



M,T, F

M



T



F



Tandis que les sons qui ont la même image labiale sont différenciés par la main.

C'est un système syllabique et phonétique, donc exclusivement oral. Il est essentiel qu'il y ait une synchronisation parfaite entre les 3 informations que va recevoir l'enfant lorsque nous lui codons : informations auditives, visuelles et manuelles. Il faut également penser à laisser la main le plus près possible du visage car vous devez imaginer ce que représente, pour l'enfant sourd, d'appréhender en même temps une information donnée par les lèvres et une autre donnée par la main.

Ceci lui permettra d'avoir une bonne réception du message et également d'intégrer toutes les informations en une même image mentale globale.

Après s'être penché sur l'aspect technique, il est temps de passer au plus important : ses intérêts. L'intérêt principal du LPC réside dans le fait qu'il permet, lorsque toute la chaîne parlée est codée, de donner à l'enfant sourd « une représentation visuelle des caractéristiques phonologiques, grammaticales et syntaxiques de la langue » comme l'écrit très justement Vincente SOGGIU. Autrement dit, l'enfant sourd reçoit, grâce au LPC, par la vue, ce qu'un enfant entendant reçoit par l'audition : le LPC offre donc un bain de langue dans toutes les circonstances et c'est parce que l'enfant aura eu ce bain de langue qu'il pourra faire des hypothèses sur le système de la langue et accéder plus tard à la langue française. Bien entendu, pour que l'enfant puisse avoir une intuition de la structure de la langue, pour que les différents éléments d'une phrase puissent avoir une existence, pour que l'ordre des éléments puisse être visible, il faut que la phrase soit toujours codée dans sa totalité. Car nous savons que ce sont souvent les petits mots grammaticaux comme les articles, les pronoms, les prépositions, mais aussi l'ordre des mots, etc. qui posent problème dans la mesure où une fois sortis de leur contexte, ils n'ont plus aucune valeur sémantique. Et si vous ne les codez pas, ils passent complètement à la trappe : or ce sont souvent eux qui donnent tout leur sens à la phrase.

Ainsi, un enfant exposé au LPC permet à celui-ci de faire des hypothèses sur le fonctionnement de la langue, comme le dénotent les hypothèses intelligentes, même inexacts, qu'il peut faire :

Exemple. « il a pleuvu », « il a mouru ».

Cependant, il faut avoir en tête que le LPC est arbitraire tout comme la langue et ce n'est pas parce que vous codez que l'enfant va systématiquement tout comprendre : par exemple, si vous employez un mot que l'enfant n'a jamais rencontré, vous pourrez le coder autant de fois que vous voudrez, si vous ne l'expliquez pas : il ne sera pas compris.

Prenons l'exemple que cite Françoise CHAMBON dans son article L'ABC du LPC :

« Si vous dites “demain nous irons voir les hippopotames au zoo” et si l'enfant ne sait pas ce qu'est un hippopotame et un zoo, il n'y a aucune chance pour que, même si vous codez, il comprenne de quoi il s'agit.

C'est d'ailleurs tout à fait semblable pour un enfant entendant [...]. La seule différence consiste dans le fait qu'un enfant entendant vous demandera vraisemblablement une explication ; l'enfant sourd ne vous la demandera pas. [...] Il faut expliquer, à l'aide de livres d'images, de dessins que vous faites, de mimiques expressives... ».

Ainsi, le LPC est un outil au service de la réception du langage parlé or « réception » ne veut pas dire « compréhension » comme vous l'aurez compris.

L'information donnée par la clé associée à celle donnée par la lecture labiale constituent certes une information complète et sans ambiguïtés sur le plan de la forme, mais qui n'est porteuse de sens que si le mot codé est connu. Il est donc indispensable comme l'a dit ci-dessus F. Chambon, entre autres, d'utiliser des gestes expressifs, des mimiques, des images et d'avoir recours à la désignation afin que dans la tête de l'enfant sourd (et comme cela se passe chez l'enfant entendant avec les formes sonores) « le lien se fasse entre la forme visuelle qui lui est donnée par les lèvres et le code, et l'objet, le concept, la notion évoqués. » (in Communiquer n°108, oct.- nov. 1992).

Par conséquent, il faut veiller à ce que la réception de la langue soit toujours accompagnée de la compréhension mais également à ce que le langage qu'on donne à l'enfant sourd soit suffisamment riche en quantité, qualité et variété. « Il est évident que l'outil de transmission ne peut remplacer la matière à transmettre : si le message est pauvre, il restera pauvre, même avec le LPC. » (in Communiquer n° 108). Autre aspect important : communiquer dans le plaisir.

Le LPC est en général accueilli favorablement par les familles dans la mesure où il l'est l'association d'un moyen simple (codage manuel) et d'une langue déjà connue par la personne qui code. Les parents peuvent alors transmettre leur propre langue à leur enfant. Ce qui est un avantage et non des moindres. De plus, le LPC s'adapte à tous les niveaux et registres de langue et même aux accents régionaux.

Cependant, s'il se révèle être un outil efficace dès lors qu'il est bien utilisé, ce n'est pas pour autant qu'il s'agit d'un *outil miracle*. Il ne permet pas la compréhension immédiate, comme nous l'avons vu précédemment ; il ne permet pas non plus à l'enfant de bien articuler (il n'est pas un substitut de la prise en charge orthophonique) ni de produire des phrases immédiatement correctes. Tout le travail sur la parole et l'articulation, sans oublier l'éducation auditive (très importante car « c'est du plaisir d'entendre qu'est né le langage »), doit donc être mené parallèlement. Soyons clair là-dessus : le LPC seul ne suffit pas ! Il « s'intègre dans une stratégie d'ensemble dont il n'est qu'un des éléments » comme l'écrit F. Chambon dans un de ses articles intitulé *Le « bon usage » du LPC*.

Pour finir, l'élément essentiel, primordial même, est la participation, l'implication des parents car, comme le fait remarqué Shirley Vinter dans *Le Cued Speech* in Bulletin d'Audiophonologie vol.13, « nous savons bien que le développement et l'assimilation du langage par un enfant sourd appartiennent pour plus de 70% aux parents ».

Voici donc en quelques mots ce qu'il faut savoir sur le LPC : on pourrait bien sûr s'étendre davantage mais ce n'est pas le sujet qui nous occupe aujourd'hui puisque nous sommes là pour parler de l'apprentissage du LPC aux enfants entendants gravitant autour de l'enfant sourd, soit ses camarades de classe.

En effet, les enfants sourds exposés au LPC ayant tout à fait leur place en intégration individuelle dans leur école de quartier, ils se retrouvent avec des camarades quasiment (si ce n'est tous) entendants et pour faciliter la communication, on a déjà vu des élèves se lancer dans l'apprentissage du code. C'est d'ailleurs sur ce point que va porter notre première partie, dans laquelle nous verrons également les intérêts d'un tel apprentissage. Comme vous allez pouvoir le constater, on ne démarre guère cet apprentissage avant le CP : en effet, avant, la majorité des enfants n'aurait pas les compétences pré requises (qui sont sensiblement les mêmes que pour l'apprentissage de la lecture) pour aborder une analyse suffisante de la langue.

Ma collègue et moi avons voulu quand même tenter d'aborder le LPC avec des enfants de maternelle. Après tout, l'enfant sourd évolue dans un milieu d'entendants dès la maternelle et c'est dommage d'attendre le CP ou plus tard pour que les enfants communiquent entre eux autrement que par le mime. Nous nous sommes donc posées la question :

Comment aborder le LPC avec des enfants entendants de maternelle ?

Pour cela, nous avons misé sur le ludique et élaboré plusieurs jeux qui vous sont présentés dans notre seconde partie. Suit un compte-rendu d'expérimentation de ces jeux dans une classe donnée et enfin, une analyse comparative des réussites mais aussi difficultés, voir échecs, que ma collègue et moi avons pu rencontrer, chacune de notre côté.

Mais avant toute chose, nous allons faire un rapide tour d'horizon de ce qui existe déjà en matière d'apprentissage du LPC aux enfants entendants ; je dis "rapide" car si on le voit dans la pratique, il n'existe pas beaucoup d'écrits sur le sujet. Le premier ouvrage publié semble être Cours d'apprentissage de Langage Parlé Complété destinés aux enfants de Jean-Marie Capouillez qui n'est malheureusement pas daté. Ce manuel d'apprentissage ne spécifie pas l'âge des enfants auxquels il est destiné mais comme nous l'avons vu précédemment le LPC est rarement abordé avant l'âge de 6-7 ans. De plus, la progression, les différents exercices d'entraînement laissent effectivement penser qu'il s'agit effectivement de cette tranche d'âge, voir plus. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un manuel d'apprentissage : il donne donc essentiellement une méthode visant deux objectifs :

« 1. pratique progressive du LPC par l'enfant, pratique automatisée dès le départ.

2. entraînement à la reconnaissance du LPC, également de la manière la plus automatique possible.

Pour réaliser ce double objectif :

1. Choix d'une progression qui est celle retenue par Madame DABOUT dans son cours vidéo.
2. Choix d'un vocabulaire de base, accessible aux enfants, et permettant de construire le plus rapidement possible des petites phrases à leur portée.
3. Proposition d'une batterie d'accessoires d'entraînement :
 - a) syllabation : exercice dont le but est d'aborder et de fixer les diverses positions de manière automatique.
 - b) jeux de rythme : but : acquérir la fluidité dans les transitions d'une position à une autre, uniquement au niveau réalisation.
 - c) introduction de mots : au niveau reconnaissance et réalisation. Ces mots peuvent être présentés -accompagnés d'illustrations
 - écrits au tableau
 - puis dessinés par les enfants, etc.
 - d) expressions courantes : utilisées par l'adulte vis-à-vis de l'enfant, ou par les enfants entre eux.
 - e) questions Ces exercices visent la reconnaissance mais ils
 - f) jeu de vrai ou faux peuvent aussi être exécutés par un enfant meneur
 - g) ordres à exécuter de jeu. »

Je vous ai également reproduit page suivante la progression proposée dans ce manuel afin que vous y voyiez plus clair quant à son contenu.

Progression :

- ❖ l + voyelles u - è - o - au - e - i - a.
- ❖ introduction de la position « voyelle seule - voyelle initiale » avec mêmes consonnes et voyelles.
- ❖ s + r + voyelles étudiées + in - an - on - eu - é
- ❖ introduction de la position consonne finale avec l, s, r
introduction de la voyelle "un", sous forme du déterminant "un"
- ❖ p + d + j + voyelles connues
- ❖ doubles consonnes pr, dr, pl
p, d, j en consonne finale
- ❖ b + n
- ❖ b - r en consonne finale
- ❖ b + consonne : br, bl
- ❖ introduction de la liaison avec "n" un / une
et la négation : je ne...
- ❖ m + t + f
- ❖ m, t, f, tr, fl en fin de mots
- ❖ doubles consonnes : tr, fr, fl
- ❖ k + v + z
- ❖ k, v, z en consonne finale
- ❖ liaison les, des, mes, tes... z
- ❖ doubles consonnes : kr, kl, vr, vl et ks → x
- ❖ g
- ❖ doubles consonnes : gr, gl. et ch + gn
- ❖ [y] = ing
- ❖ [w]

Ainsi, comme vous avez pu le constater, ce manuel propose un apprentissage progressif, clé par clé : le choix de cette progression n'est malheureusement pas justifié étant donné qu'il s'agit d'une progression préalablement établie par Madame Dabout pour son cours vidéo. J'aurais souhaité pouvoir visionner cette cassette pour en savoir plus mais je n'ai pas réussi à me la procurer.

Si on reprend donc, après l'introduction de chaque clé, J.M. Capouillez commence en toute logique à travailler celle-ci en faisant coder diverses syllabes aux enfants (syllabes simples, qui n'ont pas forcément de sens). Il propose ensuite des jeux de rythme utilisant ces syllabes de manière à fixer des automatismes et ainsi acquérir de la fluidité.

Exemple : *lila lila lou*

lila lila lo

lila lila lu

Puis vient naturellement le codage de mots : une liste, qui prend en compte les clés et les voyelles précédemment vues, est proposée. Bien entendu, plus on avance dans la progression et plus la liste des mots s'étend. Enfin, le passage à des phrases ou expressions courantes que les enfants pourront réutiliser : là encore une liste exhaustive nous est proposée à chaque fois (d'abord des phrases simples et très courtes puis, un peu plus longues).

Le dernier temps est semble-t-il consacré davantage à des exercices de décodage ou de "reconnaissance" selon le terme employé par J.M. Capouillez, bien qu'il n'y ait aucune annotation, aucune explication quant aux modalités et au déroulement de ces petits jeux.

Je pense que le jeu du "vrai/faux" par exemple consiste à donner au meneur de jeu une phrase à coder, à priori sans voix, et les joueurs doivent dire si c'est vrai ou faux, selon ce qu'ils auront compris. On peut donc trouver une liste de phrases où sont mélangées phrases correctes et phrases farfelues à la fin de chaque clé abordée : bien entendu, ces phrases respectent la progression et ne sont donc faites qu'avec des mots contenant les clés et voyelles déjà vues.

Ce qui m'a donc un peu déçue lors de la lecture de ce manuel, c'est qu'on n'y rencontre aucune consigne, aucune explication quant aux jeux, aucune modalité d'intervention, aucun conseil : c'est une sorte de base de données où on nous donne une progression, des listes de mots et phrases et chacun doit alors "faire à sa sauce". De plus, il n'y a aucune donnée temporelle : dans l'idéal, combien de temps pour réaliser cette progression ? Combien de temps sur chaque séance ? A raison de combien de séances par semaine ? Bref, autant de questions qui restent floues.

C'est pourquoi nous avons cherché à prendre contact avec des personnes qui, sur le terrain, apprenaient ou avaient appris le LPC aux enfants entendants dans les classes.

Nous avons d'abord rencontré Annie BOROY lors d'un cours donné dans le cadre de notre formation. Mère de deux enfants sourds avec qui elle a utilisé le LPC, auteur d'un ouvrage et présidente de l'association APEDAC (Association de Parents d'Enfants Déficients Auditifs de Caen) qui compte aujourd'hui 13 codeuses, elle avait évoqué lors de cette intervention le fait que des cours de LPC étaient parfois donnés aux enfants entendants en milieu scolaire. Nous sommes donc allées l'interroger sur ce sujet et elle nous a très gentiment transmis par mail les informations dont je vais maintenant vous faire part.

Tout d'abord, comme pour les cours destinés aux adultes, il est important d'informer les enfants sur la surdité, les appareils, l'implant, la LSF, etc. ; de donner quelques recommandations : le tout devant être adapté à l'âge des enfants et au profil de l'enfant sourd en question. Il est également important de répondre aux questions qu'ils peuvent se poser et ceci, comme tout le reste, de manière assez simple.

Après ce temps d'échanges, on peut commencer l'initiation technique : comme nous l'avons vu précédemment, on ne démarre pas l'apprentissage du LPC avant le CP et c'est ce qui revient ici : cela peut se faire dès le début du CP en même temps que l'apprentissage de la lecture ou bien en fin de CP et classes ultérieures.

Le premier cas, c'est-à-dire pendant l'apprentissage de la lecture, est assez rarement mis en place dans la mesure où c'est assez long. De plus, l'entière complicité de l'enseignant est indispensable et il faut également que la méthode de lecture utilisée soit appropriée aux propositions d'apprentissage du code. Le principe est alors le suivant : on enseigne systématiquement les clés du LPC correspondant aux sons que les enfants découvrent et apprennent en lecture (selon la méthode, il s'agira de syllabes et/ou phonèmes). D'après A. Boroy, cette façon de faire peut poser problème à certains enfants qui rencontrent des difficultés dans l'apprentissage de la lecture et en même temps, on peut supposer, dit-elle, que d'autres enfants tirent profit de cet apprentissage parallèle "les kinèmes venant peut-être aider à la mémorisation". Et elle ajoute : "mais on n'a jamais évalué cette dimension" : ce sujet, très intéressant, mériterait d'être approfondi... Ce serait peut-être un bon sujet de mémoire pour les étudiants qui nous succéderont l'année prochaine ?!

Le deuxième cas possible est celui qui est le plus souvent mis en place : après l'apprentissage de la lecture ou tout au moins après un "bon démarrage". Le principe est le suivant :

- On utilise un point de départ syllabique, avec transcription écrite au tableau, selon une

progression “plus ou moins préétablie” et elle précise : “on n’a jamais trouvé d’ordre meilleur à un autre, si ce n’est qu’on essaie de commencer par le plus simple”. En fait, la progression est souvent différente d’une classe à l’autre : parfois, soit les enfants apprennent seuls de nouveaux sons (le poster des clés étant affiché dans la classe) ; soit ils demandent eux-mêmes à apprendre tel ou tel son.

- Les syllabes sont lues et codées, en ordre et en désordre ; puis on joue à reconstituer des mots à coder en montrant les syllabes l’une après l’autre. Attention : ces mots ne sont jamais écrits car on travaille sans référence orthographique.

Exemple : **a, o + l** donnent les syllabes et sons suivants : **a, o, la, lo** qui associés entre eux peuvent donner [alo/lola/alo/alo/a] soit “allô ! Lola ? allô ? allô ? Ah !”

- Parallèlement, à chaque leçon, on enseigne le codage d’autres mots correspondant aux phonèmes et aux clés apprises. On code également des phrases simples dès que possible.
- Chaque séance se termine par un jeu qui peut-être par exemple un concours par équipes avec attribution de points, consistant à lire et coder des mots simples, puis des phrases. Ou encore, choisir des mots pour compléter une phrase du type « je mange... » ou « au zoo, j’ai vu... » et les coder. Ces jeux pouvant se faire en ayant recours à des images. A ce niveau, toutes les idées de jeu sont les bienvenues. Ce moment permet, en plus de l’entraînement et de la mémorisation, d’évaluer les acquis de chaque enfant.

En parallèle, on peut aussi proposer des jeux de décodage : essayer d’identifier une syllabe, un mot, une phrase simple avec le code et l’articulation labiale, sans voix. C’est une compétence que les enfants entendants peuvent développer plus rapidement que les adultes et puis, c’est amusant et ça peut être utile dans leur communication avec l’enfant sourd (si celui-ci sait coder), d’autant plus utile que sa parole est souvent imparfaite.

On a constaté que, comme dans tout apprentissage, les enfants ont des niveaux différents : certains sont plus doués et plus rapides que d’autres. Il faut donc prendre en compte cette réalité et pour cela, faire régulièrement des révisions et des rappels sur les cours précédents, dans une ambiance encourageante pour tous. Il est également important de valoriser les enfants en difficultés, en leur demandant par exemple de coder des choses plus simples. On constate aussi que, majoritairement, les filles apprennent plus facilement et plus rapidement que les garçons, tout âge confondu.

En ce qui concerne l'organisation dans le temps, la durée idéale des séquences d'apprentissage serait entre 20 et 30 minutes et ceci quotidiennement. Néanmoins, dans la réalité, en fonction des emplois du temps des classes, il apparaît que les séquences ne peuvent pas être si rapprochées : il faut alors prévoir un temps un peu plus long ; cependant il faut veiller à ce qu'il ne s'écoule pas trop de temps entre deux séquences.

A l'école élémentaire, ces séquences d'apprentissage du code se déroulent pendant le temps d'enseignement : il est donc préférable de les faire apparaître dans l'emploi du temps de la classe pour éviter que l'enseignant ne les prévoie que pour "boucher les trous".

Au collège, on ne rencontrera pas ce genre de problème dans la mesure où ces séquences d'apprentissage se dérouleront en général pendant midi.

Voici donc, brièvement, les informations recueillies concernant les expériences déjà menées. Mais nous avons également trouvé un document intitulé Jeux pour la formation enfants. Ce document d'une quinzaine de pages a été fait par l'ALPC qui a mis en commun des jeux élaborés individuellement par A. Boroy, citée précédemment et Sylvie Plotka, codeuse, qui est également maman d'un jeune homme sourd. Sur les treize premières pages figurent en moyenne trois ou quatre jeux et plus on avance, plus les jeux sont difficiles. Il y a trois niveaux : débutants, moyens et expérimentés qui sont chaque fois indiqués sous le nom du jeu.

En fait, ces jeux ont été réalisés dans le cadre d'un stage d'été en juillet 1996 : lors de ces stages, qui se déroulent toujours durant les grandes vacances scolaires dans un lieu agréable en plein air, sont l'occasion de s'initier au LPC mais aussi d'échanger avec les autres. Cet été là, Sylvie Plotka qui participait à ce stage en tant que formatrice (notamment de groupes d'enfants entendants et/ou sourds) a ressenti le besoin pour ces enfants de bouger, de faire des choses un peu plus ludiques au-delà de l'aspect théorique abordé. C'est pourquoi elle décida de chercher dans les livres de jeux de plein air, tous ces jeux qu'on peut être amené à faire en étant dans un centre aéré ou centre de loisirs. Après quoi elle les modifia en y intégrant du LPC : ces jeux ont donc le mérite de permettre aux enfants de s'entraîner à coder tout en bougeant et non en restant assis comme c'est souvent le cas. Et pour en avoir utilisé quelques uns, je peux vous dire que cela plaît beaucoup aux enfants. Mais pour que cela soit un peu plus concret, vous trouverez ci-après un des jeux adaptés par S. Plotka ; j'ai choisi de vous présenter le jeu dans sa version originale puis la version du jeu avec code, ce jeu s'intitule ***Le chef d'orchestre*** :

- ❖ Version originale : - Les joueurs sont assis en cercle.
 - Un volontaire sort et s'éloigne suffisamment pour ne pas voir, ni entendre, le reste du groupe.

- Les autres choisissent un chef d'orchestre qui reste à sa place.
- Le chef d'orchestre mime successivement différents gestes (il peut taper dans ses mains, sur ses cuisses, balancer sa jambe, etc.) qui sont aussitôt imités par les autres joueurs qui le regarde discrètement.
- Le volontaire est appelé et vient se placer au milieu du cercle.
- Il observe et doit découvrir grâce aux changements de gestes qui est le chef d'orchestre.

❖ Version avec LPC : - Les enfants sont placés en cercle.

- Un enfant sort du groupe.
- Un chef d'orchestre est désigné pour diriger le groupe.
- Les enfants devront imiter les clés qu'il utilisera : le but pour l'enfant qui était sorti est de découvrir qui est le chef d'orchestre. Celui-ci changeant de clés par exemple quand l'enfant a le dos tourné.

“*NB : dans un premier temps, ne pas associer la parole aux clés pour que cet exemple reste exclusivement moteur. On pourra dans un deuxième temps, associer les sons de la parole aux clés.”

Ainsi, nous avons fait le tour des écrits existant sur le sujet : c'est bien peu et c'est dommage dans la mesure où cela est mis assez régulièrement en place dans les pratiques. Par exemple, lors d'un de mes stages dans une classe de CM1-CM2, l'A.V.S. (auxiliaire de vie scolaire) qui s'occupait d'une élève sourde – étant donné qu'il n'y avait aucun codeur dans la région – avait appris le LPC aux enfants de la classe avec des jeux élaborés avec la maman de cette élève. De même, vous pourrez voir pages suivantes, deux articles concernant l'apprentissage du LPC aux enfants entendants d'une classe accueillant un enfant sourd. Ce que je veux dire c'est que sans doute dans les quatre coins de la France, des personnes mènent leurs expériences, créent des jeux et ceci ne sort que très rarement (voir pas du tout) de l'endroit pour lequel il a été conçu. Or, il serait très intéressant et surtout très enrichissant pour chacun d'entre nous de partager nos idées : en effet, si on réussissait à rassembler et à analyser l'ensemble des expériences menées, les jeux utilisés et élaborés pour cela, les progressions suivies, etc. on pourrait sans doute mettre au point une méthode organisée ou tout autre écrit qui pourrait servir de référence quant à l'apprentissage du LPC aux enfants entendants. Bien qu'il s'agisse là d'un travail de longue haleine, je suis sûre que ce serait tout à fait passionnant et surtout, au final, très utile.

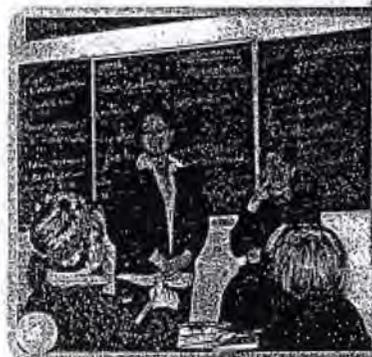


Thomas est sourd, Paul ne l'est pas. Dans la même classe de CE2, ils communiquent ensemble.

Des enfants sourds et entendants en classe ensemble !



1 Ils utilisent une méthode : le langage parlé complété. Thomas lit sur les lèvres de Paul, et Paul complète ce qu'il dit par des gestes. En effet, lire sur les lèvres n'est pas évident. Devant une glace, essaie de dire « il mange des frites », puis « il marche très vite ». Pour les deux phrases, c'est le même mouvement. Il faut donc faire des signes pour préciser ce qu'on dit.



2 À droite de l'institutrice, se tient une codeuse. La maîtresse parle. La codeuse répète en articulant silencieusement et complète avec des gestes. Ainsi, Paul entend la dictée et Thomas la voit. 3 Il a suffi de quelques semaines à Paul pour apprendre à parler avec Thomas.



4 Très vite, beaucoup d'enfants entendants ont voulu apprendre le langage parlé complété pour discuter avec Thomas et Grégoire, l'autre enfant sourd de leur classe. Et aussi, tout simplement, pour pouvoir se raconter des secrets, sans faire de bruit, lorsque leur maîtresse a le dos tourné !



5 La place de la main code les voyelles, la position des doigts code les consonnes. Sur cette photo, cette petite fille dit la syllabe "yeu" du mot "joyeux".

La Semaine de Perlem

21/24 février 1998

La place de la main code les voyelles.

Position côté

a (ma)

o (maux)

œ (teuf-teuf)

et toute

consonne

suivie d'un e muet (ame)

ou isolée (Tom).

Position

pommette

f (main)

ø (feu)

Position

bouche

i (mi)

o (ton)

a (man)

Position

menton

e (mais)

u (mou)

y (fort)

Position

gorge

œ (un)

y (tu)

e (fee)

La position
des doigts représente
les consonnes



d (dos)
p (par)
z (joue)

k (car)
v (va)
z (base)



s (sel)
r (rat)

b (bar)
n (non)
y (lui)



t (toi)
m (mare)
f (fa)

l (la)
j (chat)
gn (vigne)
w (oui)



g (gare)

j (fille)
z (camping)



Un mercredi après-midi entre copines, ça papote, ça papote ! Heureusement, les amies d'Hélène (à droite) connaissent le langage parlé complété pour échanger leurs secrets. Chan Yu lui attrape le menton pour attirer son attention. Un petit geste qui remplace le « hé-ho ! » qu'Hélène ne peut pas entendre.



Cécile et Anne-Laure se sont connues à l'école primaire. Aujourd'hui, Cécile n'a plus besoin de codeuse dans son collège car elle lit suffisamment bien sur les lèvres. Mais quand Cécile et Anne-Laure se retrouvent, c'est tellement plus facile et agréable de se raconter des histoires en langage parlé complété !

Renseignements : ALPC France
(Association pour le Langage Parlé Complété)
21 rue des Quatre Frères Peignot 75015 Paris

SOULTZBACH-LES-BAINS

Les mains ont la parole

Pour mieux communiquer avec une camarade sourde, des jeunes de Soultzbach ont appris -pendant leurs vacances- une technique de codage dans laquelle les mains viennent aider les lèvres.

EN CETTE BELLE matinée ensoleillée, les écoliers en vacances font du vélo ou encore taquinent le poisson dans la petite rivière qui traverse le village. Curieusement, à l'école de Soultzbach-les-Bains, l'animation règne. Vingt jeunes du village se retrouvent pour apprendre un nouveau langage. Pédagogie avant-gardiste, matière marginale en dehors des programmes officiels, apprentissage précoce d'une langue étrangère ? Pas du tout. Il s'agit en fait, pour ces treize filles et sept garçons, d'apprendre les techniques de base du « Langage parlé complété », un code par lequel les informations lues sur les lèvres par les sourds ou malentendants sont complétées par des gestes.

Si ces jeunes ont sacrifié trois journées de leurs vacances (jeudi, mercredi et hier vendredi) pour apprendre le LPC, c'est pour mieux communiquer avec Perrine, une de leurs camarades qui souffre de surdité. Bèves de sa classe, copains du village, maîtresse, et même le grand frère de cette jeune fille de 11 ans, scolarisée à Soultzbach-les-Bains malgré son handicap, ont donc été initiés à ce langage.

CODEUSE

« Veux-tu manger du gâteau ? As-tu mangé ton goûter ? Tu te régales... » Les yeux rivés sur la formatrice, les enfants répètent lentement, articulants chaque syllabe, et font des signes correspondant aux sons prononcés. « Ça fait un peu mal aux doigts », se plaignent en plaisantant des filles qui doivent se crispier pour former une fourche. Pendant ce temps, un petit plaisantin place discrètement ses doigts en « V » derrière la tête d'un copain.

La formation a été dispensée par une orthophoniste, Catherine Thibault, et une « codeuse », Brigitte Ohland, toutes deux de l'Institut pour déficients sensoriels - Le Phare -



Avec leur copine Perrine, les jeunes de Soultzbach-les-Bains parlent le langage des mains... et surtout celui du cœur.

(Photo - L'ALSACE)

basé à Itzsch. Codeuse ? Brigitte Ohland explique : « C'est une nouvelle profession (elles ne sont que deux à l'exercer en Alsace) qui consiste à aller régulièrement dans les classes où sont scolarisés les enfants sourds et à reprendre les phrases des enseignants en PLC ». Un moyen d'éviter à ces enfants les établissements

spécialisés. Perrine est ainsi parfaitement à l'aise dans son école. « C'est une chance pour elle que tous ces enfants se soient investis, se réjouit la maîtresse et directrice de l'école, Mme Anny Langer. Tous ses copains sont venus volontairement à ce stage, ce qui prouve qu'elle est très bien intégrée ».

FACILITER LES RELATIONS

« Nous faisons cela pour qu'elle se sente encore plus à l'aise avec nous, explique Laurence, une copine de Perrine. On pourra même l'aider si elle ne comprend pas bien un exercice ». Il ne s'agit pas pour les élèves de soutenir scolairement leur ca-

marade, rectifie Catherine Thibault. Ce que nous recherchons, c'est de faciliter les relations et la convivialité entre Perrine et ses amis ».

Pour Mathias, l'enjeu de ces quelques jours d'apprentissage du LPC est encore plus important, puisqu'il est le propre frère de Perrine : « Maintenant, je pourrai

mieux communiquer avec elle ».

L'intégration de Perrine dans son environnement, dont ce stage constitue en même temps une preuve et un atout supplémentaire, a également été facilitée par le dévouement de son institutrice. L'année dernière, Mme Langer avait en effet suivi un stage de LPC, et

initié des enfants, écoutant sagement la formatrice. Outre les techniques du LPC, les petits stagiaires ont également reçu des informations théoriques sur la surdité, sans oublier les moments de détente avec des jeux codés et les indispensables récréations. Parmi les enfants battifolant dans la cour, une fille de 11 ans s'amuse, comme tous les autres.

Damien VALETTE

Le complément de la voix

Le Langage parlé complété (LPC) a été inventé aux Etats-Unis avant d'être introduit en France, en 1978. Il ne s'agit pas du langage des signes utilisé par les sourds avec un vocabulaire propre. Dans le LPC, huit configurations de mains combinées avec cinq positions par rapport au visage permettent de reconstituer les sons. Ce code doit être utilisé en complément de la parole : les sourds lisent sur les lèvres et les gestes permettent de mieux saisir certains mouvements peu perceptibles. L'apprentissage des techniques de base nécessite une dizaine d'heures. Après, reste à pratiquer pour bien maîtriser le LPC qui permet aux amis et à la famille d'établir un contact plus étroit.

« C'est une expérience que nous tentons ici, explique Catherine Thibault. C'est en effet la première fois qu'on propose à des enfants aussi jeunes d'apprendre le LPC ». L'application des jeunes lors du stage semble un premier indicateur encourageant.

J'aimerais également vous parler de Clés en main, il ne s'agit pas d'un ouvrage mais d'un logiciel en cours de développement qui devrait être mis en vente d'ici peu de temps. Si je suis au courant, c'est parce que j'ai rencontré lors d'un stage Maryvonne Zimmerman qui est l'initiatrice de ce projet mais aussi codeuse et maman de deux enfants sourds. Ne travaillant pas seule mais avec l'association Datha, elle a gentiment demandé aux autres membres de l'association l'autorisation pour que je vous fasse part de ce projet aujourd'hui. Ainsi ce logiciel a été créé par des parents et amis d'enfants sourds (dont un graphiste et une codeuse) réunis au sein de "Datha" : association pour le développement d'aides technologiques pour les personnes handicapées. Cette association a pour objet :

- D'identifier les besoins d'assistance technique des personnes handicapées qui seraient de nature à faciliter leur intégration scolaire, professionnelle et sociale.
- D'assurer une veille technologique et des échanges avec des experts sur ces dispositifs d'assistance.
- De valider les technologies intéressant l'association.
- De développer des prototypes, les tester et les valider.
- De faire des études sur les meilleures solutions permettant l'accès le plus large à ces technologies par les personnes handicapées et leurs familles.
- Diffuser, exploiter les logiciels et supports que l'association a développés.

Pour en savoir plus, vous pouvez consulter le site de l'association : <http://datha.free.fr>

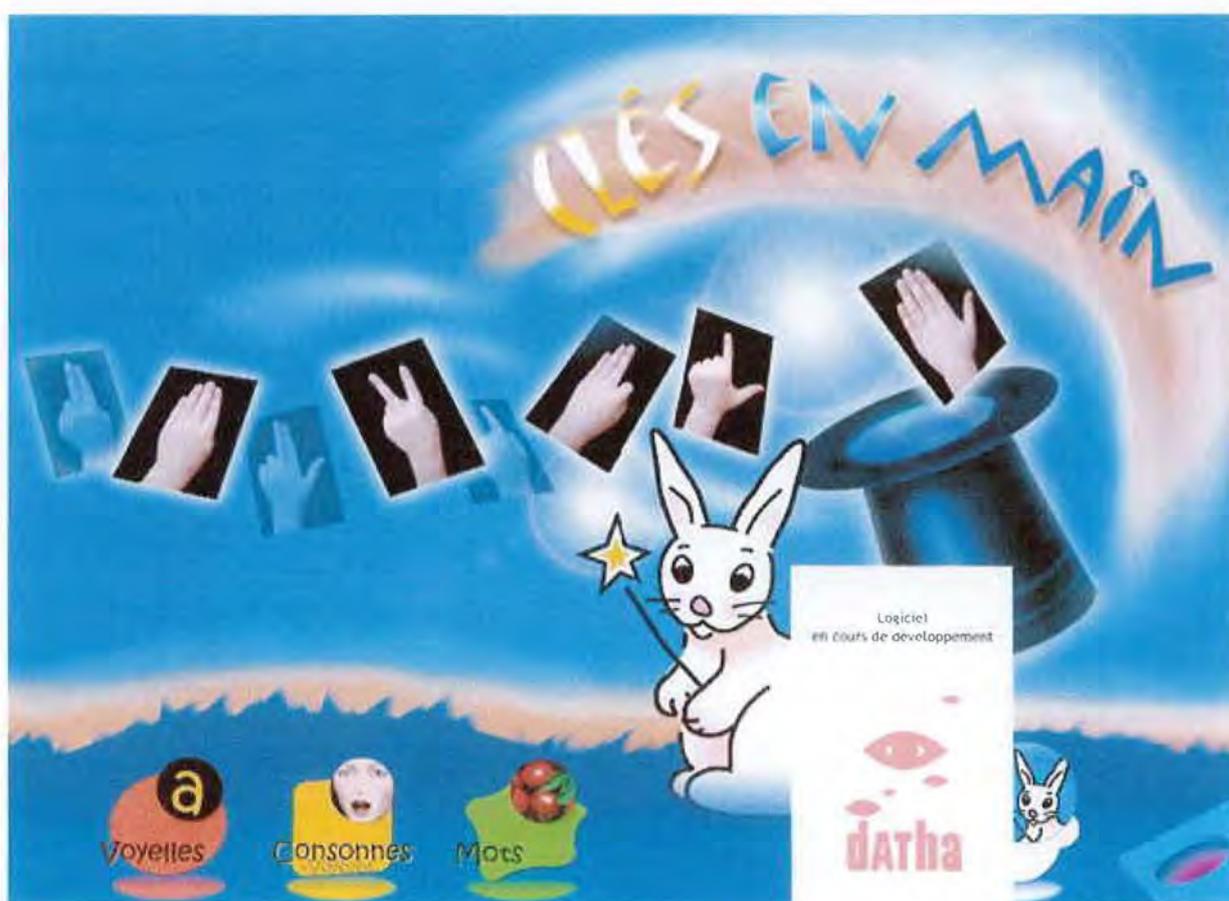
Ce logiciel a donc été conçu pour répondre à la demande des familles mais aussi des professionnels qui souhaitent bénéficier d'outils pour familiariser et entraîner les enfants sourds à la pratique du code LPC. Destiné aux enfants sourds et entendants de 4 à 10 ans mais aussi à tout adulte débutant souhaitant s'entraîner, ce logiciel se présente sous forme de jeux de cartes. Sur ces cartes sont représentées des phonèmes écrits ou des phonèmes codés par une tête virtuelle (accompagnés ou non du son). On y trouve des exercices de codage (les sons doivent être "codés" par l'utilisateur) mais aussi de décodage (les sons doivent être retrouvés par l'utilisateur à partir du code). L'utilisation est souple et peut être adaptée aux compétences des enfants comme des plus grands : il est néanmoins nécessaire que les utilisateurs connaissent déjà les principes du LPC. De plus, les jeunes enfants auront toujours besoin de l'accompagnement d'un adulte.

Clés en main s'organise selon une progression qui est la suivante :

- 1- les positions voyelles sur le visage
- 2- les syllabes : consonnes LPC + voyelles LPC
- 3- les mots

Pour chaque exercice, l'utilisateur peut choisir de ne travailler qu'avec certaines voyelles ou certaines consonnes, en mode silencieux ou sonore (excepté pour l'exercice des mots toujours silencieux). Il peut également composer des suites de voyelles ou de syllabes, choisir le nombre de cartes (donc le nombre de clés LPC pour les exercices), accéder à des tableaux récapitulatifs, choisir un mot dans une liste...

Toujours en cours de développement, ce logiciel devrait voir le jour cet été et sera vendu aux particuliers au prix de 60€ (frais de port non inclus) en le commandant à l'association Datha par courrier ou internet. Le principal objectif de ce logiciel est une familiarisation et un entraînement au LPC de façon ludique avec pour espoir que "les enfants sourds et leur famille augmentent leur pratique du code LPC, au quotidien dans la richesse de la langue orale française".



Nous allons maintenant voir les intérêts que peuvent présenter un tel apprentissage, aussi bien pour l'enfant sourd que pour les enfants entendants eux-mêmes sans oublier l'enseignant.

¶ Pour l'enfant sourd, le principal intérêt, qui est aussi le principal objectif que l'on se fixe, est de briser la barrière qui restreint la communication entre ses camarades de classe et lui-même. Il convient d'analyser l'évolution de l'enfant différent dans la communauté classe. Cette évolution est la résultante du chemin que parcourent les enfants entendants qui reçoivent cette initiation au LPC. Au départ, l'enfant différent est souvent objet de mise à l'écart car ce qu'on ne comprend pas fait peur et ce qui fait peur doit être écart. L'enfant ainsi stigmatisé peut alors faire preuve d'agressivité ou de repli. Ainsi, l'entrée (encadrée par l'adulte investi de la confiance des enfants) dans le mode de communication adaptée de l'enfant sourd, c'est l'avancée, en sécurité, dans l'inconnu. Une fois que cet inconnu ne l'est plus, les relations entre l'enfant sourd et ses camarades vont profondément se modifier. Cela permet parfois de diminuer l'agressivité présente chez certains enfants sourds. En effet, cette agressivité est souvent due à un manque de compréhension et/ou une impossibilité à se faire comprendre : j'ai déjà vu un enfant sourd taper sur un de ses camarades qui lui parlait tout à fait gentiment, simplement parce qu'il ne comprenait pas ce qu'il lui disait et donc s'imaginait qu'il se moquait de lui. L'apprentissage du LPC aux enfants entendants peut donc permettre d'éviter ce genre de problème et s'inclut parfaitement dans les programmes rédigés par le Ministère de l'Éducation Nationale puisqu'il participe en ce sens au bon développement du "vivre ensemble" étant donné que, petit à petit, la communauté – classe va déplacer l'enfant sourd de la périphérie au centre : avec pour lui, les effets bénéfiques qu'on imagine, notamment dans l'acceptation de sa différence. Effets bénéfiques : pas seulement pour l'enfant sourd, nous verrons dans le paragraphe suivant que les enfants entendants en retirent également quelques avantages.

Mais avant, examinons un autre point qui semble profiter à l'enfant sourd : s'il sait coder, c'est l'occasion pour lui de se mettre en valeur, d'apprendre quelque chose aux autres en ayant un rôle actif dans le déroulement des séquences d'apprentissage. Si en revanche il ne sait pas coder, peu importe ! Il tirera profit d'un apprentissage en même temps que ses camarades puisque cela ne pourra qu'améliorer, voir perfectionner, ses capacités de décodage ; de même qu'il apprendra sans doute plus vite à coder que ses camarades .

Cela lui servira également à mieux se faire comprendre par les enfants et adultes l'entourant dans la mesure où ils sauraient décoder. Des petits exercices d'entraînement, sous forme de jeux, existent pour cela et on n'hésite pas à en faire quelques-uns en parallèle de l'apprentissage du code. Il apparaît par ailleurs que les enfants apprennent très vite et très facilement à décoder, ce qui est beaucoup plus difficile pour les adultes.

¶ Les enfants entendants y gagneront également beaucoup. Au niveau de la maternelle, deux grandes priorités émanent des programmes : la maîtrise du langage et de la langue française ainsi que l'éducation civique qui relève du "vivre ensemble". A un âge où il est encore très centré sur lui-même, l'enfant "découvre qu'on peut apprendre non seulement à vivre avec d'autres, mais aussi à échanger et coopérer avec eux, tout en construisant sa place au sein de la collectivité de la classe ou, même, de l'école. [...] La curiosité et l'envie de connaître, l'affirmation de soi, le respect des autres, l'autonomie sont autant de comportements qui sont sans cesse encouragés." Ainsi, l'apprentissage du LPC aux enfants entendants cadre tout à fait avec les objectifs des programmes nationaux et va permettre de développer chez eux des compétences, des attitudes positives. La maternelle étant le lieu où les enfants font l'expérience de la socialisation, celle-ci sera d'autant plus complète qu'elle comptera "l'ouverture à la différence ou la curiosité" comme le spécifie J.Y. Le Capitaine dans son ouvrage Des enfants sourds à l'école ordinaire. L'ouverture à la différence implique le respect, l'écoute, la tolérance, l'acceptation ; autant d'attitudes qui se manifestent peu à peu chez les enfants. J.Y. Le Capitaine cite également des propos recueillis auprès d'enseignant(e)s : « ça les oblige à être à l'écoute des autres, à savoir prendre le temps de... ça les oblige à savoir écouter la phrase jusqu'au bout, à se dire "il faut que je laisse le temps à mes copains" ». Le LPC suscite donc d'abord la curiosité des enfants : en effet, c'est pour eux comme une sorte de code secret dont ils observent la mise en œuvre depuis quelques temps (relation codeur/enfant sourd). L'envie d'apprendre ce code pour eux inconnu ne tarde pas à y faire suite. Par cet apprentissage, ils vont améliorer leur qualité relationnelle avec l'enfant sourd, s'ouvrir à la différence et adopter des attitudes particulières, comme nous l'avons vu précédemment ; bref, ils vont en ressortir grandis. Autre intérêt, la lecture labiale étant une information essentielle pour le LPC, les enfants font plus attention à bien prononcer les mots employés. En effet, ils comprennent qu'au contraire de l'adulte ou de ses camarades qui entendent et qui peuvent en quelque sorte déduire ce qu'il dit même si ce n'est pas bien prononcé, l'enfant sourd lui n'a pas cette facilité. Ils font donc davantage d'efforts quant à la prononciation et l'articulation. On peut donc dire que l'apprentissage du LPC, et au-delà, l'intégration d'un enfant sourd, contribue au bon développement du langage puisque les enfants font davantage d'efforts pour être compris.

De plus, comme le LPC est un système syllabique et phonétique, il permet de travailler la sensibilité phonologique des enfants pour aller vers une véritable conscience phonologique ; de même cela pourra les aider plus tard dans l'apprentissage de la lecture étant donné que le mot codé est décomposé en syllabes et phonèmes. En effet, selon les programmes de l'école maternelle, "l'une des difficultés de l'apprentissage de la lecture réside dans le fait que les constituants phonétiques du langage sont difficilement perceptibles pour le jeune enfant. [...] La syllabe est un

point d'appui important pour accéder aux unités sonores du langage. Retrouver les syllabes constitutives d'un énoncé est le premier pas vers la prise de conscience des phonèmes de la langue." Ainsi, l'apprentissage du LPC peut favoriser l'accès à cette prise de conscience. Pour continuer sur l'amorce de la lecture, vous verrez que certains des jeux que nous avons mis en place permettent de faire travailler le sens de la lecture et de voir que quand on code un mot en s'aidant d'un support, on code bien de gauche à droite et non l'inverse. L'apprentissage du LPC permet également aux enfants de prendre en compte tout ce qui relève de la communication gestuelle : qu'on peut parler avec tout son corps (par des expressions, des mimiques, des gestes) et non qu'avec sa bouche.

¶ L'enseignant tirera également profit de l'apprentissage du LPC aux élèves de sa classe. Tout d'abord, on peut espérer une meilleure ambiance de classe : en général, les enfants développent spontanément un système de tutorat. Ainsi, après avoir appris le LPC, ils peuvent intervenir de façon plus efficace si l'enfant sourd n'a pas compris quelque chose par exemple : je dis « de façon plus efficace » car ils le font déjà, comme ils peuvent, à leur manière, en mimant par exemple. Une des deux parties les plus importantes des programmes de maternelle, le "vivre ensemble" est largement travaillé, comme nous l'avons vu précédemment. On observe, petit à petit, des changements dans les attitudes des enfants : ils sont un peu plus patients, parlent plus clairement, aident l'enfant sourd, certains font des efforts pour le comprendre... Ce qui contribue à développer une des compétences devant être acquises en fin de maternelle : "respecter les règles de vie commune (respect de l'autre, du matériel, des règles de politesse...) et appliquer dans son comportement vis-à-vis de ses camarades quelques principes de vie collective (l'écoute, l'entraide, l'initiative...)."

Par ailleurs, l'apprentissage du LPC aux enfants entendants va permettre de développer leur sensibilité phonologique, ce qui sera bien utile à l'enseignant(e) lors des exercices et de tout le travail concernant la pré-lecture. De même, la LPC étant un système syllabique et phonétique, cela permet également d'amorcer la décomposition des mots en syllabes. Ce qui, nous l'avons vu dans le paragraphe concernant les intérêts pour les enfants entendants, peut favoriser la prise de conscience des réalités sonores de la langue chez les enfants entendants.

L'apprentissage du LPC, comme tout apprentissage, participe également au développement de certaines compétences transversales comme « le respect des autres, l'attention, la patience, la concentration ».

Il permet également de travailler la motricité fine puisque le code est à la fois parole mais aussi geste de cette main qu'on apprend à maîtriser finement.

Ainsi, après avoir vu ce qui existe en matière d'apprentissage du LPC aux enfants entendants ainsi que les intérêts que cela présente, je vais donc maintenant vous présenter les outils que ma collègue et moi-même avons élaborés.

Pour aborder le LPC avec des enfants de maternelle, il n'est bien entendu pas question de passer par un apprentissage systématique de chaque clé, comme on le fait avec des enfants plus âgés ou des adultes. Cela serait bien trop compliqué pour eux étant donné qu'ils n'ont pas encore à cet âge de véritable conscience phonologique et, comme nous l'avons vu précédemment, le LPC est avant tout un « système syllabique et phonétique, donc exclusivement oral ».

Nous avons donc choisi d'aborder le LPC par le jeu, partant du principe que le caractère ludique était indispensable pour que les enfants accrochent et ceci sur la durée. Il était également important que nous ayons un matériel assez diversifié pour éviter la monotonie. Pour ce faire, nous avons élaboré plusieurs jeux : j'emploie le verbe « élaborer » et non « inventer » car la plupart sont inspirés de jeux déjà existants que nous avons adaptés en y ajoutant du LPC. Pour certains, nous avons eu recours à la photo : en effet, accompagnant un enfant sourd en intégration en CP, je lui constitue un lexique de tous les mots nouveaux rencontrés, notamment en lecture, où j'utilise des photos de moi-même en train de coder (cf. exemple annexe 1). Toutes ces photos sont donc enregistrées dans mon ordinateur, rangées par clés : il me suffit d'aller chercher chaque clé associée à la position voyelle désirée pour constituer le mot. Bien que la photo soit quelque peu limitée étant figée, nous ne possédons que ce support et ayant fait ses preuves avec le lexique, nous avons choisi de l'utiliser pour nos jeux.

Je vais donc vous présenter chacun de ces jeux en vous expliquant les différentes étapes de leur élaboration, les règles du jeu ainsi que leurs objectifs. Étant donné que nous avons inscrit ces jeux dans une progression, je vais vous les présenter dans l'ordre de celle-ci.

1. Le jeu de dominos. Ce jeu n'a pas été élaboré spécifiquement pour le sujet qui nous préoccupe aujourd'hui. En fait, nous l'avons mis en place l'année dernière avec l'association « La Sève », association de parents d'enfants sourds de notre département (02), dans le cadre d'une journée d'information sur la surdité pour les étudiants de 1^{ère} année d'IUFM à Laon (02). Le but était d'aborder les clés du LPC de manière ludique : il ne s'agissait en aucun cas de les initier au LPC (bien que ce leur fût proposé par la suite) mais de les informer sur la surdité, le LPC et la LSF. Ce jeu de dominos donc, devait s'inscrire dans un projet que l'association essayait de mettre en place intitulé « Le labyrinthe de la différence » et qui visait à réaliser un parcours labyrinthique dans un champ de blé où les visiteurs se retrouveraient en situation de handicap quel qu'il soit (surdité ou autre).

Ce projet n'ayant pas abouti faute de lieu adéquat, ils espèrent pouvoir le réaliser prochainement.

Nous nous sommes donc inspiré d'un jeu de dominos classique et nous avons remplacé les constellations par les photos des mains de ma collègue Aurélie, celles-ci effectuant les 8 clés seules, c'est-à-dire non associées à une position voyelle autour du visage.

Il nous a suffi, une fois ces photos mises sur ordinateur, de les redimensionner et de faire autant de « copier/coller » que nécessaire. Il ne restait ensuite plus qu'à imprimer, coller sur du carton pour plus de rigidité et enfin plastifier pour qu'ils survivent aux nombreuses manipulations.

Vous l'aurez bien compris, ce jeu a donc été réalisé bien avant que nous ne rentrions en licence professionnelle de codeur ; néanmoins nous avons pensé qu'il serait un excellent point de départ avec des enfants de maternelle pour s'imprégner des différentes configurations de la main, se familiariser avec les différentes clés.

Le jeu était donc déjà fait mais il n'y avait pas de règles écrites, nous les avons donc rédigées :

- Distribuer 7 dominos à chaque joueur (à adapter selon le nombre d'enfants), le reste servira de pioche.
- Pour déterminer qui va commencer, tirer au sort ou faire un jeu de hasard puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur qui commence place le domino de son choix sur la table.
- Le joueur suivant regarde sur ses dominos s'il a une clé qui correspond à une des deux clés du premier domino.
- S'il a un domino qui correspond, il le pose à côté et c'est au tour du joueur suivant.
- Sinon il pioche : s'il tire un bon domino, il le pose ; sinon il passe son tour.
- Selon l'âge des joueurs, vous pouvez leur demander à quels sons correspondent les clés représentées sur le domino qu'ils posent.
- Le gagnant est celui qui a posé tous ses dominos (si personne ne peut plus jouer, c'est celui à qui il en reste le moins qui gagne).



2. Le memory. Notre jeu de memory est composé de 10 paires identiques de cartes imagées. Ces images sont des photos de nous-même en train de coder diverses syllabes que nous n'avons pas choisi au hasard :

[lə], [bɛ̃], [se], [gu], [ma], [vy], [zə], [jo], [wi], [nɔ̃].

Elles vous sont ici reproduites en API : alphabet phonétique international (cf. annexe 2) mais ce n'est pas le cas sur nos cartes car nous avons pensé que ça aurait pu embrouiller les enfants. Nous avons essayé de choisir des syllabes ayant un minimum de signification et qui permettront aux enfants de construire des petits mots et de les réutiliser.

Ex. le goût, le bain, etc.

Nous avons limité le jeu à 10 paires identiques, soit 20 cartes, pensant que c'était déjà suffisant pour des enfants de maternelle : en effet, ce jeu faisant appel comme son nom l'indique à la mémoire, mettre plus de cartes les aurait sans doute mis en difficultés et ce n'est pas le but recherché. Il est bien entendu possible d'ajouter des paires de cartes si l'on se rend compte que c'est trop facile pour eux (ou si on veut l'utiliser avec des enfants un peu plus âgés) ou au contraire d'en retirer si les enfants rencontrent des difficultés.

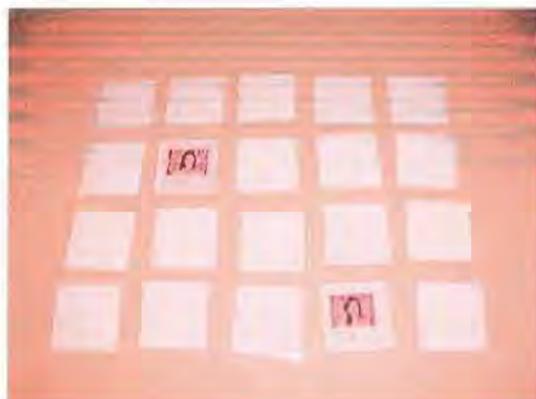
Ainsi, après avoir choisi nos syllabes, nous avons imprimé et découpé nos photos en double. Nous les avons ensuite collées sur du papier de couleur et recoupées de manière à ce que les cartes aient un dos et des dimensions identiques qui empêchent qu'elles soient reconnues une fois retournées. Enfin, nous les avons plastifiées pour plus de rigidité. Voici le résultat :



Ce jeu de mémoire fait travailler la mémoire en elle-même, la discrimination visuelle ; il permet de s'imprégner des clés associées à une position visage et de mémoriser les syllabes choisies. De plus, nous voulions les faire entrer dans la notion de syllabation.

Passons maintenant aux règles du jeu :

- Mélanger les cartes et les placer sur la table, face cachée, légèrement espacées et de manière à former un carré.
- Pour déterminer qui va commencer : tirer au sort. On tournera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur qui commence retourne 2 cartes en les laissant chacune à leur place.
- Le meneur de jeu code le phonème représenté sur la première carte et demande aux enfants de coder à leur tour. Idem pour la deuxième. On voit si les 2 cartes sont identiques ou non.
- Si c'est le cas, le joueur qui avait retourné les cartes les ramasse et marque un point.
- Sinon, il retourne les cartes et c'est au joueur suivant d'essayer de trouver une paire.
- La partie est terminée lorsqu'il n'y a plus de cartes sur la table : chacun compte alors ses cartes et c'est celui qui en a le plus qui gagne. On peut alors profiter de ce moment pour recoder chaque phonème tous ensemble.
- Selon l'âge et le niveau des enfants, il est possible de simplifier ou complexifier ce jeu, soit en retirant des paires, soit en en ajoutant.



3. Le loto. Là encore, nous nous sommes inspirées d'un jeu de loto classique, sauf qu'au lieu d'avoir des plaquettes avec uniquement des images, nous avons choisi de mettre une image, le mot écrit et le mot codé. Par souci de « place », nous ne pouvions mettre que quatre images donc quatre mots par plaquette (feuille A4).

Nous avons donc choisi un thème par plaquette :

- les saisons : automne, hiver, printemps, été
- les ustensiles de cuisine : verre, bol, couteau, tasse
- l'école : tableau, école, maître, classe
- les fournitures : crayon, trousse, règle, stylo
- le conte : prince, ogre, dragon, potion
- les verbes : lancer, tomber, sauter, danser
- les animaux : cochon, chien, lapin, souris
- les jouets : ballon, poupée, vélo, train
- les légumes : tomate, carotte, poireau, salade
- les fruits : orange, banane, cerise, fraise
- noël : sapin, lutin, boule, cadeau
- pâques : jardin, cloche, chocolat, panier

Ces thèmes n'ont pas été choisis au hasard : il s'agissait en effet de prendre des thèmes proches du vécu des enfants. Nous nous sommes limitées à douze plaquettes mais il est possible d'en faire d'autres. Ainsi, après avoir choisi le thème, il a fallu trouver des mots en rapport avec celui-ci et contenant le même nombre de syllabes (deux ou trois) afin de ne pas fausser le jeu. En effet, il faut que l'enfant s'attache au code et non au nombre de photos. Il n'y a que pour la plaquette concernant les saisons que cela n'a pas été possible étant donné qu'il n'y en a que quatre et que « été » ne contient que deux syllabes tandis que toutes les autres en contiennent trois. Néanmoins, nous avons décidé de la garder. En choisissant nos mots, nous avons également essayé de représenter au moins une fois chaque consonne et chaque voyelle. Après avoir trouvé les mots, nous avons cherché les illustrations : pour cela, nous avons principalement utilisé Le lexique de ma classe CP-CE1, Retz (qui se compose d'un fichier et d'un cd-rom) ; dans les quelques cas où l'illustration que nous cherchions n'y figurait pas, nous avons été sur le site www.picto.fr. Ensuite, il ne nous restait plus qu'à coder le mot en dessous de chaque illustration. Une fois les plaquettes terminées, il restait encore à faire les cartes : celles-ci ne comportant que le mot codé car il est bien évident qu'il faut que les enfants ne s'intéressent qu'au code et non à l'illustration ou au mot écrit.

Ce jeu comporte deux objectifs : prendre conscience que chaque kinème représente une syllabe qui, mises bout à bout, forment des mots puis mémoriser ces mots de manière globale.

Comme vous pourrez le remarquer, les mots écrits sont déclinés de plusieurs manières : le mot seul sans déterminant, le mot avec déterminant au singulier et enfin, avec déterminant au pluriel. Par manque de place toujours, il nous était impossible de transmettre toutes ces informations en code sur le papier : c'est pourquoi il faudra les transmettre à l'oral.

Par exemple, lorsqu'un enfant a trouvé une carte correspondante à sa plaquette et qu'il doit la coder, laissez le d'abord codé le mot seul puis demandez lui, ainsi qu'aux autres joueurs, « est-ce qu'on dit « couteau » comme ça, tout seul ? Qu'est-ce qu'on pourrait mettre devant ? ». Selon leurs propositions, codez et demandez aux enfants de coder après vous. Les déterminants étant en général assez simples à coder, ils seront assez vite mémorisés étant donné qu'ils reviendront souvent.

Les règles du jeu sont très simples :

- On distribue une plaquette au hasard à chaque joueur.
- La totalité des cartes sert de pioche.
- On tire au sort le joueur qui va commencer puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chaque joueur pioche une carte et regarde si le mot codé correspond à un de ceux qui se trouve sur sa plaquette.
- Si c'est le cas, il la place sur sa plaquette et code le mot.
- Sinon, il remet sa carte sous la pioche.
- Le gagnant est le premier qui recouvre sa plaquette.

Vous trouverez page suivante une des plaquettes de ce jeu afin que vous puissiez vous rendre compte de ce que ça donne.



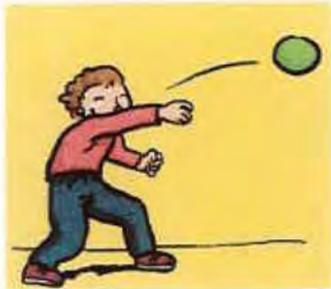
sauter

Elle saute à la corde.



danser

Elle danse.



lancer

Il lance la balle



tomber

Il tombe.



4. Mots semblables.

Ce jeu (ainsi que le suivant) nous a été inspiré par un jeu intitulé LOTOPITAL, jeu créé et diffusé par Sparadrap (centre national de ressources sur l'enfant et l'hôpital) en novembre 1999 (cf. annexes 3- 4). Comme pour le loto, le support de départ est une feuille de papier A4 sur laquelle est codé un mot référent (écrit et illustré). A côté de ce mot, il y en a quatre autres qui sont codés et uniquement codés, sans illustration ni écrit : les enfants ne devant s'attacher qu'au code. Le but du jeu est de retrouver le mot référent parmi eux. Bien entendu, ces mots n'ont pas été choisis au hasard : nous avons essayé de choisir des mots proches phonétiquement ou des mots où au moins une des syllabes du mot référent était représentée :

- pomme : somme, bonne, homme, pomme
- colle : bol, molle, colle, comme
- bateau : château, ballot, bateau, râteau
- poule : boule, poussin, poule, roule
- lapin : malin, lapin, lutin, latin
- bâton : bateau, bâton, ballon, raton
- vase : vache, rase, vise, vase
- danse : danger, lance, danser, danse
- noir : voir, boire, noir
- rouge : bouge, rouge, roule

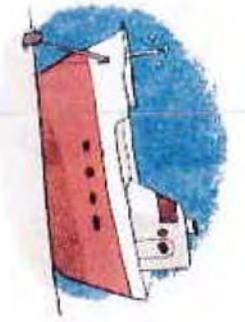
Egalement par souci de place, nous n'avons pu mettre que deux mots référents par feuille et nous avons fait cinq feuilles en tout.

Tout comme pour le loto, ce jeu fait travailler la discrimination visuelle mais l'objectif est avant tout de faire prendre conscience aux enfants que l'association de plusieurs kinèmes (clé associée à une position voyelle) correspond au codage d'un mot.

Voici la règle du jeu ou plutôt la consigne que nous avons écrite :

- Distribuer une plaquette au hasard à chacun des enfants ainsi qu'un feutre d'ardoise.
- Chaque joueur doit retrouver parmi les quatre mots codés proposés, celui qui correspond au modèle donné.
- Une fois que le joueur l'a identifié il doit l'entourer.
- Après vérification par le meneur de jeu, les enfants s'entraînent à coder le mot référent.

Vous trouverez également page suivante une plaquette de ce jeu en guise d'exemple.



bateau



poule



5. Mots à reconstituer.

Toujours le même support : une feuille de format A4 ; sur celle-ci figure un mot codé qui sert de modèle : celui-ci est écrit et illustré.

Nous avons choisi des mots –assez longs pour pouvoir retirer une syllabe/ un kinème- dans ceux que nous avons déjà pour le loto (la répétition favorisant la mémorisation) :

- Automne
- Hiver
- Printemps
- Ecole
- Classe
- Maîtresse

Nous avons codé plusieurs fois le même mot de façon à ce que toutes les syllabes/ kinèmes aient été enlevées afin que l'enfant les manipule toutes ; par exemple un mot comportant trois kinèmes sera codé trois fois avec tour à tour un kinème manquant.

Le principe est donc simple, un certain nombre de cartes prédécoupées sont à la disposition des enfants qui doivent remettre à la bonne place la carte représentant le bon kinème. Il s'agit ici d'aborder la notion de syllabe et également de travailler la mémorisation des mots.

Pour augmenter la difficulté nous avons ajouter des cartes « intrus », c'est-à-dire des kinèmes n'appartenant pas au mot codé sur la feuille.

Voici comment on le met en place :

- Distribuer une plaquette à chacun, les cartes correspondantes et de la gomme fixe.
- Chaque joueur doit remettre les bonnes cartes au bon endroit pour reconstituer le mot codé selon le modèle.
- Après vérification par le meneur de jeu, chacun s'entraîne à coder le mot.
- Attention : il y a plus de cartes que de trous donc des cartes « intrus ».

Un exemple vous est présenté page suivante.



AUTOMNE

automne

automne



6. La tête du clown.

Ce jeu ne nous serait pas venu à l'idée sans l'aide de Brigitte Maunoury qui nous l'a suggéré. Le support de départ est « Le Petit Clown » (cf. annexe 5) élaboré par Valérie Sabbagh qui est correspondante départementale mais aussi administrateur au Conseil d'Administration de l'ALPC (Association pour le développement et la promulgation du LPC) et avec qui nous avons fait notre première rencontre avec le LPC.

Nous nous sommes donc rencontrées afin de lui demander la tête du clown seule ainsi que tous les éléments dont elle s'était servie pour l'élaboration du petit clown. C'est à partir de ça que nous avons fait, toujours par ordinateur, d'abord un plateau de jeu (format A3) où apparaît uniquement la tête du clown puis des petites cartes.

Il y a deux types de cartes : celles où sont inscrites des syllabes, des mots (monosyllabiques) et celles où sont représentées les 8 configurations de la main, soit les 8 clés du LPC, seules c'est-à-dire non associées à une position autour du visage. Le principe du jeu est simple : le joueur pioche une carte « syllabes/mots », il a toutes les cartes « clés » à sa disposition, il doit choisir la bonne et aller la placer au bon endroit sur la tête du clown. En ce qui concerne le choix des syllabes, nous avons là encore essayé de les choisir (lorsque cela était possible car ça ne l'a pas toujours été) de manière à ce qu'elles aient une signification ; ce qui nous permet notamment lorsqu'on joue avec les enfants de redonner le mot auquel on pense avec un, voir plusieurs déterminants et de le coder tous ensemble. Nous avons également veillé à représenter toutes les consonnes et les positions voyelles, voici notre sélection présentée sous leur forme phonétique avec l'API :

[wi], [nɔ̃], [lə], [la], [bɛ̃], [pɛ̃], [ʃa], [ʃu], [du], [se], [me], [te], [mɔ̃], [sɔ̃], [ma], [ta], [sa],

[de], [zu], [jo], [zo], [pi], [pa], [mã], [to], [tu], [rɔ̃], [ri], [ra], [ry], [ru], [su], [si], [so], [ʒu], [ʒə],

[ʒø], [dy], [ʃo], [ʃã], [gu], [lu], [go], [nu], [ny], [nø], [nə], [ki], [ka], [ku], [kã], [vu], [vy], [va],

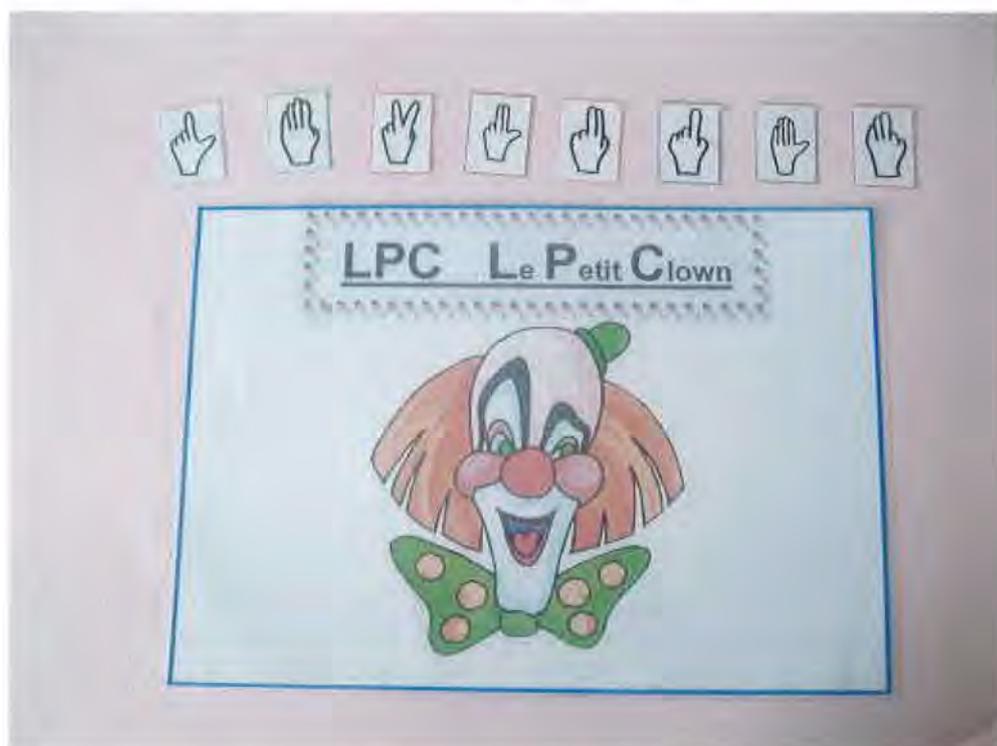
[vi], [fɛ̃], [fu], [fø], [bu], [by], [wa].

Ce jeu permet de vérifier si les enfants ont compris le fonctionnement du LPC et donc dépassé le stade d'apprentissage global. En effet, il nous paraissait important qu'ils puissent construire eux-mêmes des mots et petites phrases simples en fonction de ce qu'ils auraient mémorisé pour ne pas avoir à passer par l'intermédiaire d'un adulte pour coder.

Enfin, nous étions toujours dans cette optique de prise de conscience de la notion de phonèmes afin de les amener à une sensibilité phonologique.

Voici les règles que nous avons rédigées :

- Accrocher le plateau de jeu sur un mur, à hauteur des joueurs.
- La totalité des cartes marquées par des syllabes/mots servent de pioche.
- Les cartes sur lesquelles figurent les clés sont toutes visibles et étalées, à la disposition des joueurs.
- On tire au sort pour déterminer qui va commencer puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chacun leur tour, les joueurs piochent une carte dans le tas prévu à cet effet puis le meneur de jeu lit ce qui est écrit sur la carte (à moins que le joueur sache lire).
- Le joueur doit alors choisir parmi les cartes « clés » celle correspondante et aller la placer au bon endroit sur la tête du clown.
- S'il a bon, il marque un point ; sinon c'est au tour du joueur suivant (dans tous les cas, il remet sa carte sous la pioche).
- Le jeu s'arrête quand vous le décidez (fixer un temps ou voyez selon l'intérêt des enfants).
- Le gagnant est celui qui a le plus de points.



7. Le jeu des syllabes.

Ce jeu m'a été inspiré par un jeu du même nom extrait de la méthode de lecture intitulée Justine et Compagnie, CP- livre 1 et édité chez Belin (cf. annexe 6). La règle du jeu était simple : chaque joueur dispose d'un pion, il lance le dé et avance d'autant de cases que le nombre indiqué par le dé. Sur chaque case est inscrit une syllabe : il s'agissait simplement de savoir la lire pour pouvoir continuer à avancer.

Nous avons gardé un peu le même principe mais il ne s'agit plus de lire les syllabes mais de savoir les coder. Syllabes que nous avons d'ailleurs changé : en effet, nous avons fait le choix de ne mettre que des syllabes sur le modèle « consonne/voyelle », ceci étant pour fixer les automatismes.

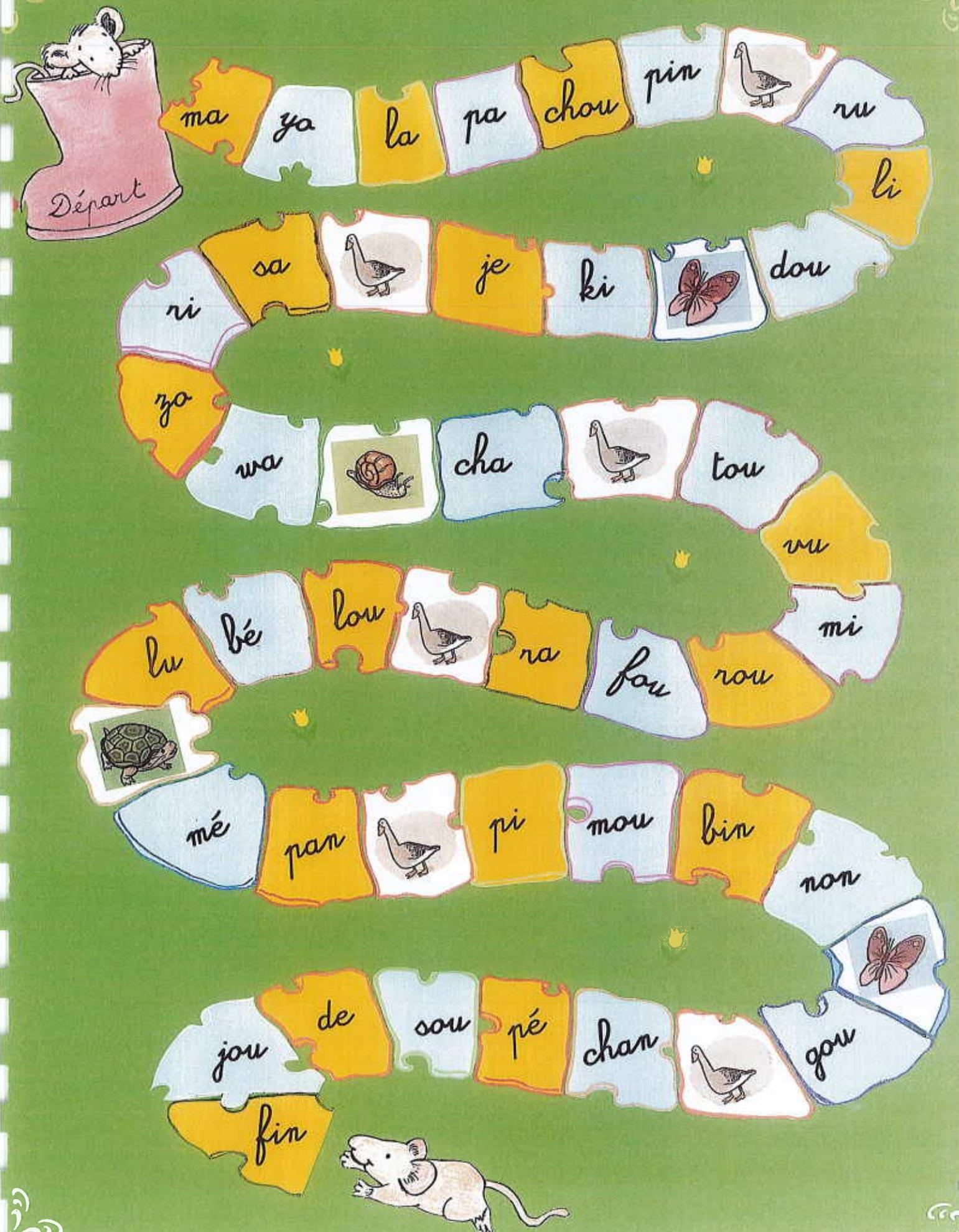
Nous avons donc tapé ces syllabes à l'ordinateur, imprimé sur du papier de couleur puis coupé et collé sur une feuille A3. Vous pourrez lire ces syllabes sur la page suivante qui est une copie en format A4 du jeu tel qu'il est, terminé. Si nous n'avons mis aucune syllabe « voyelle/consonne » telles que [ar] ou [ir] par exemple, c'est parce qu'elles nous semblaient plus difficile pour des enfants de maternelle. Ce n'est pas pour autant qu'il faut les oublier, bien sûr, et c'est pourquoi je pense qu'il serait intéressant de faire un autre jeu avec des syllabes inversées (ne serait-ce que pour l'utiliser avec des plus grands).

Nous nous sommes attaché à choisir des syllabes pouvant avoir du sens, correspondant à un déterminant, un mot monosyllabique ou à un mot dissyllabique où la syllabe est doublée ([be] pour « bébé » par exemple). Néanmoins, il y a, comme pour le jeu du clown, des syllabes sans signification et cela peut avoir également un intérêt comme le précise les programmes de maternelle : “ Ces jeux peuvent tout aussi bien se faire avec des syllabes non signifiantes dans la mesure où il s'agit précisément de détourner l'attention de la signification. ”

Enfin, pour améliorer ce jeu, j'ai eu l'idée d'ajouter des cases avec des images -en l'occurrence des animaux- où chacun aide ou pénalise le joueur : un peu sur le principe du jeu de l'oie. Petite touche finale : j'ai décoré le plateau de jeu pour le rendre plus attrayant, plus attractif et j'ai fait des photocopies couleur, trouvant que ça rendait beaucoup mieux.

Tout comme le jeu du clown, le jeu des syllabes sert à vérifier que les enfants ont compris le principe du LPC et permet de les évaluer (mémorisation des clés et des positions voyelles) de manière très ludique.

LE JEU DES SYLLABES



Aide la petite souris à retrouver son amie...

_ Mais avant, pour déterminer quel joueur va commencer, chacun lance le dé : celui qui fait le plus petit nombre commence puis c'est au joueur de gauche.

_ chaque joueur lance le dé, s'il tombe sur une case où est inscrit une syllabe : il doit la coder (selon le niveau des enfants, soit le meneur de jeu lit la syllabe, soit l'enfant lit et code).

*s'il réussit, il relance le dé et continue son chemin...

*sinon il s'arrête là et c'est au tour du joueur suivant (mais avant, le meneur de jeu demande aux autres joueurs s'ils ont la solution et on recode tous ensemble).

_s'il rencontre une oie  , il avance d'autant de cases que précédemment.

_s'il rencontre un papillon  , il s'envole 3 cases plus loin.

_s'il rencontre un escargot  ou une tortue 
Il passe son tour.

Le premier arrivé a gagné !

➤ VARIANTE :

_plutôt que de faire rejouer le joueur qui a bien codé (car certains peuvent être très fort et les autres peuvent s'impatienter), on peut attribuer des points :

*1 point pour chaque syllabe bien codée.

Le gagnant sera celui qui aura le plus grand nombre de points à l'arrivée !

Vous avez donc pris connaissance de l'ensemble des jeux que nous avons élaboré, ma collègue et moi, dans le but d'aborder le LPC avec des enfants de maternelle. Il y a en tout sept jeux qui, comme vous avez certainement pu vous rendre compte, peuvent être utilisés avec des plus grands simplement en en modifiant le niveau de difficulté.

Ces sept jeux s'installent dans une progression : vous vous doutez bien qu'on ne peut pas commencer avec le jeu des syllabes par exemple. Il est donc important de respecter cette progression tout en la mêlant à quelques séances de code.

Après ce long travail de mise en forme de ces différents jeux, reste à les expérimenter pour voir ce qu'ils valent vraiment, s'ils se révèlent être efficaces ou complètement inadaptés. Expérimentation que nous avons menée, chacune de notre côté, dans une classe et un niveau différent et qui va occuper notre prochaine partie.

L'expérimentation de ces jeux se fait dans une classe de grande section de maternelle où le climat est très favorable. En effet, c'est l'enseignante, Mme Chamblet (qui est aussi directrice de l'école) qui m'a sollicité pour apprendre le LPC aux enfants entendants qui accompagneront en CP Clément dont voici le profil :

Clément est un adorable petit garçon de 5 ans et demi qui a une surdité profonde bilatérale de naissance (cause génétique). Dépisté vers 2 ans et demi, il a été appareillé quelques mois plus tard. Suivi par l'IDESPEDA, il bénéficie de 3h. d'orthophonie par semaine et d'un soutien psychologique. Les parents ont d'abord utilisé le français signé, se débrouillant comme ils pouvaient pour communiquer avec leur enfant. Ce n'est que plus tard, par le biais d'autres parents, qu'ils ont eu connaissance du LPC et ont décidé de l'utiliser. C'est à peu près dans le même temps qu'ils ont choisi d'implanter Clément : ceci s'est fait en septembre 2004. Et c'est en novembre de la même année que Clément est arrivé dans la petite école de Beautor (02).

Le mois suivant, l'enseignante, l'AVS et l'ATSEM partaient en formation pour s'initier au LPC. Clément a également un petit frère de 1 an et demi, sourd sévère appareillé et qui arrivera dans la même école en petite section l'année prochaine.

Clément passe donc sa deuxième année dans cette école et juste avant son arrivée, l'enseignante avait fait tout un travail pour expliquer la surdité à ses élèves et les préparer ainsi à l'arrivée de Clément. Pour cela, elle passa par différentes mises en situation :

— Essayer de « devenir sourd » en se bouchant les oreilles et voir ce que cela entraîne.

1. Un élève (qui fait l'enfant sourd) se place au fond de la classe tandis que tous les autres vont s'asseoir près du tableau. Ils doivent dire son prénom en variant l'intensité de leur voix, chuchoter, parler normalement puis plus fort, parler tous en même temps, etc. et voir quand est-ce qu'il réagit. Et s'il ne réagit pas, que peut-on faire ? Les enfants ont trouvé assez vite qu'on pouvait aller lui taper sur l'épaule et lui faire signe de venir.
2. Parler à quelqu'un sans mettre de voix, juste en articulant : qu'est-ce qu'on comprend?
3. Le jeu du téléphone arabe : tous les enfants sont placés en file indienne, la maîtresse chuchote une phrase au premier enfant de la file qui doit à son tour la chuchoter à son camarade de derrière et ainsi de suite.

Le dernier enfant qui la reçoit dit la phrase qu'il a compris tout haut et on se

rend souvent compte qu'elle n'a rien à voir avec celle de départ.

Il s'agit ici de faire prendre conscience aux enfants que mal entendre, c'est aussi parfois mal comprendre et donc recevoir un message déformé ; avec des confusions notamment entre des mots se ressemblant.

4. Enfin, un jeu de mime ou « comment se faire comprendre autrement qu'avec des mots ? ».

Les enfants étaient donc prêts à accueillir Clément et il est aujourd'hui très bien intégré au groupe classe (PS, MS et GS) bien qu'il n'oralise pas toujours de manière compréhensible. Chaque enfant a même son prénom codé qui apparaît sur l'étiquette de son portemanteau :



Depuis cette année, il y a une réelle envie de la part des enfants d'apprendre à coder pour pouvoir communiquer avec Clément autrement que par mime. C'est donc là que j'interviens.

Mais avant toute chose, j'aimerais préciser que pour des raisons d'emploi du temps et de contraintes d'organisation, je n'ai pu intervenir qu'en moyenne deux fois par semaine (lundi et mardi matin) depuis début avril 2006 soit environ douze séances (étant donné qu'il y a eu les vacances et plusieurs lundi fériés) à 45 minutes chacune ; ceci n'étant à mon avis pas suffisant (cf. le détail de mon emploi du temps, annexe 7).

Dans cette classe, il y a trois niveaux : les petites sections, les moyens et les grands. L'idéal aurait bien entendu été d'aborder le LPC avec l'ensemble de la classe mais encore une fois, faute de temps pour mener pleinement cette expérience, je ne me suis consacré qu'aux grandes sections qui accompagneront Clément au CP l'année prochaine.

Les grands sont donc dix au total et la maîtresse me confie tout le groupe pendant qu'elle travaille avec les PS (petites sections) et les MS (moyennes sections).

J'ai donc commencé par faire un bref rappel sur la surdité en leur posant quelques questions et en m'appuyant sur un petit article extrait de Mon journal Arc-en-ciel n° 95, sept. /oct. 2004 chez Fleurus Presse, qui explique de manière très simple la surdité aux enfants.



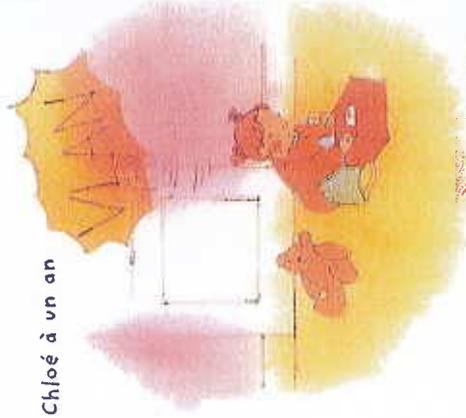
Chloé est sourde

Chloé n'entend pas. Pour elle, communiquer n'est donc pas facile. Mais déjà, tu l'aideras en découvrant sa manière d'entrer en relation avec le monde qui l'entoure.



Chloé comprend ce qu'on lui dit en regardant les mains et les lèvres qui bougent.

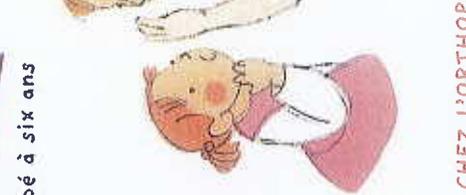
Chloé à un an



Chloé à quatre ans



Chloé à six ans



À LA MAISON

Quand Chloé était petite, lorsque la porte claquait, elle ne sursautait pas et continuait à jouer... Ses parents ont alors compris que ses oreilles fonctionnaient mal. Chloé est sourde : elle n'entend pas comme tout le monde. Depuis, Chloé met de petits appareils derrière l'oreille.

À L'ÉCOLE

Pour comprendre ce qui se passe autour d'elle, Chloé regarde avec attention les visages et les lèvres. Elle sait quand quelqu'un est en colère ou content d'elle.

CHEZ L'ORTHOPHONISTE

Trois fois par semaine, Chloé va chez Sophie, l'orthophoniste. Là, Chloé apprend à bien prononcer les lettres et les sons. Comme Chloé entend mal sa propre voix, parler correctement est difficile. Mais chaque jour, elle progresse !

Le sais-tu ?

Une personne sourde n'entend-elle vraiment rien ? La plupart du temps, les oreilles entendent encore un peu certains bruits ou sons. De plus, la médecine a fait de grands progrès. Il existe ainsi de petits appareils - à l'intérieur ou à l'extérieur de l'oreille - qui aident les personnes sourdes à mieux entendre.

Pourquoi une personne sourde a-t-elle du mal à parler ?

Lorsque tu étais bébé, tu as appris à parler grâce à tous ceux qui parlaient autour de toi. Petit à petit, tu as émis des sons pour reproduire ce que tu entendais. Lorsque tu prononçais mal, tu le savais, car tu entendais ta propre voix et tu pouvais le corriger. Pour une personne sourde, apprendre à parler est difficile car elle n'entend ni sa voix, ni celle des autres... ou très mal.

Comment fait une personne sourde pour communiquer ?

Une personne sourde voit ! L'expression des visages, le mouvement des lèvres, les gestes sont de précieuses informations pour elle. Pour parler, une personne sourde s'efforce d'utiliser sa voix et fait parfois "danser ses mains" : c'est un code pour se faire comprendre et communiquer.



Et toi, que peux-tu faire pour parler à ton copain sourd ?



Tout d'abord, prévient-le : Cherche son regard, ses yeux et fais-lui un signe. Tape par terre ou sur la table car il sent les vibrations. Touche doucement son épaule.



Pois pour lui parler : tourne ton visage face à lui, pour qu'il puisse lire sur tes lèvres. Articule bien mais sans déformer ta bouche. N'hésite pas à ajouter des gestes ou des mimiques pour l'aider à te comprendre. Et surtout, ne crie pas ! Les appareils qu'il porte augmentent déjà le son : crier le surprend et lui fait mal à la tête.

Etant bien au clair sur ce point, je leur ai demandé ce qu'était le LPC, ce à quoi ils n'ont su me répondre qu'en faisant bouger leurs doigts autour de leur visage. Je leur ai donc expliqué très brièvement et très simplement en m'inspirant de l'article paru dans La semaine de Perlin, 21/27 février 1998. Tout d'abord, je leur ai donné la signification des trois lettres : **L** pour "Langue française", **P** pour "parlé" (car quand on code, on parle) et **C** pour "Complété" (car on complète ce qu'on dit avec des gestes). Je leur est donc expliqué que lire sur les lèvres était difficile et que parfois, deux mots ou deux phrases différentes à l'oreille pouvaient se ressembler sur les lèvres et pour leur donner un exemple, j'ai dit "poule" et "boule" sans voix ainsi que "il mange des frites" et "il marche très vite". Ainsi, pour aider la lecture sur les lèvres, on ajoute des gestes mais pas n'importe lesquels : ce qu'on verra après puisqu'on est là pour les apprendre.

Je leur ai ensuite demandé s'ils avaient envie d'apprendre à coder, question que j'ai également posée à Clément car il arrive que l'enfant sourd ne soit pas favorable à ce genre de situation, voulant faire comme les autres et ne pas mettre sa surdité en avant. Sur ce point, aucun problème : Clément a envie d'apprendre à coder autant que ses camarades. Je leur ai aussi demandé ce qu'ils aimeraient savoir coder en priorité.

Voici un échantillon de leurs réponses :

- Bonjour !
- J'ai bien dormi.
- Tu veux jouer avec nous ?
- Ca va ?
- Est-ce que tu as perdu une dent ?
- Tu es le loup !
- Fais moi un bisou...
- Tu es mon copain.
- Tu peux me passer les crayons s'il te plaît ?
- Tu me donnes la main ?
- Est-ce que tu as entendu ?
- Etc...

Après avoir pris note (vous verrez plus tard que je vais me servir de leurs réponses pour constituer un petit lexique qui restera dans la classe et que les enfants pourront consulter à leur guise) et expliqué un peu comment aller se dérouler mon intervention, nous sommes rentrés dans le vif du sujet.

J'ai donc commencé par une activité de graphisme : le principe est simple, les enfants posent leur main sur une feuille de papier et en trace le contour au feutre, ceci en reproduisant les huit configurations de la main utilisées en LPC. Ensuite, ils décorent avec les lettres (en capitale d'imprimerie et/ou en cursive, pour cela vous pouvez leur faire un modèle) qui correspondent aux sons représentés par la clé.

Le but est ici qu'ils s'imprègnent des clés, les aient bien en tête et n'en inventent pas.

Il est bien entendu préférable de n'aborder qu'une clé par séance, d'une part pour que ce soit clair pour les enfants : l'imprégnation doit être progressive ; d'autre part, parce qu'il faut rester dans le plaisir et qu'il n'est pas question de faire du « travail à la chaîne » en leur demandant de faire plusieurs clés en une seule séance : ils se lasseraient vite, refusant peut-être même de le faire et l'imprégnation serait quasi inexistante.

De plus, dans mon cas, les enfants étaient très pressés de pouvoir coder et voulaient du concret ; c'est pourquoi pour la première séance par exemple, nous avons fait du graphisme sur la configuration « main entière » et nous avons ensuite codé des petits mots utilisant cette clé :

- _ maman, ma maman, ta maman...
- _ manteau, mon manteau, ton manteau, mets ton manteau...
- _ mamy, Thomas, etc.

Ce travail étant assez long et ayant très peu de temps devant moi, l'enseignante m'a proposé de le continuer les jours suivants avec eux, ce qu'elle fit (étant donné que j'étais plusieurs semaines sans intervenir, retournant sur Paris suivre les cours).

Après ce travail de graphisme, nous sommes passés au jeu de dominos.

J'ai donc distribué les dominos aux enfants après leur avoir expliqué les règles, je leur ai bien précisé de faire la configuration représentée sur le domino qu'ils posaient. En fait, eux faisaient la clé (simple entraînement moteur) et moi je leur donnais le ou les sons correspondant en prenant appui sur des petits mots. Pour certains, qui avaient déjà joué à des jeux de dominos classiques, aucun problème. En revanche, pour d'autres, c'était loin d'être simple et j'ai observé plusieurs problèmes :

1. difficulté à gérer leurs cartes, à regarder les 2 faces de chacune.
2. certains regardent le nombre de doigts et non la configuration de la main.

Par exemple, ils associent :



Je leur ai donc réexpliqué les règles en insistant sur le fait qu'il faille bien regarder la manière dont étaient positionnés les doigts et que quand on parlait : "y" et "l" ce n'était pas pareil, on n'entend pas la même chose.

3. enfin, cela leur a semblé long : en effet, étant donné le nombre de joueurs (dix au total), ils attendaient leur tour avec impatience.

C'est pourquoi, lors de la séance suivante, j'ai divisé le groupe en deux : un groupe qui joue aux dominos tandis que l'autre joue au memory puis on inversait les rôles.

Le memory : les enfants doivent chacun leur tour retourner 2 cartes et essayer de trouver les cartes qui sont identiques ; la plupart des enfants connaissaient ce jeu et avaient déjà joué à un jeu de memory classique. Ils ont donc vite intégré les règles même si elles étaient quelque peu modifiées par la présence du LPC.

-  Je les laisse regarder et leur demande si elles sont identiques ou non.
-  Puis je les code, avec voix bien sûr, l'une (et je demande à l'enfant de coder après moi) puis l'autre (idem).
-  J'attire leur attention (quand ils ne le font pas avant moi) lorsqu'une syllabe rappelle

un mot monosyllabique et je leur montre en codant avec un déterminant :

_bin → bain soit « le bain »

Idem lorsqu'une même syllabe qui une fois doublée donne un mot :

_yo → yoyo soit « un yoyo »

Et les enfants codent après moi.

Ce jeu est très bien passé et les enfants m'ont demandé s'ils pourraient y rejouer : enfants enthousiastes, qui dans l'ensemble se débrouillent bien et je n'ai pas rencontré de difficultés majeures. Néanmoins, certains enfants ont quelques problèmes de motricité fine, des « mains crispées » ou des mains entièrement collées à la figure. J'ai également remarqué des enfants qui codent avec la main droite sur la partie gauche de leur visage ou vice-versa. Je leur ai donc expliqué qu'il fallait bien faire attention de coder sur la partie du visage la plus proche et que s'ils passaient ainsi leur main devant leur figure, on ne voyait plus leurs lèvres. Ces petites erreurs sont corrigées au fur et à mesure.

J'ai laissé un exemplaire du jeu de memory à l'enseignante pour que les enfants puissent y jouer.

*Je précise que toutes les consignes et toutes les explications que je donne lors de mes interventions sont codées étant donné que Clément apprend à coder avec et en même temps que ses camarades.

La séance suivante, nous avons codé les prénoms de chaque enfant. J'ai fait asseoir les enfants en cercle et je leur ai demandé de me dire chacun leur tour leur prénom. Après quoi je le codais lentement et demandais à l'ensemble des enfants de le coder à leur tour. Il était difficile de vérifier si tout le monde avait bien codé mais c'était important que tout le groupe code en même temps afin que d'une part ça ne leur semble pas trop long à attendre leur tour et d'autre part, parce que certains enfants peu sûrs d'eux se sentent mal à l'aise lorsqu'ils codent seuls devant tous leurs autres camarades.

J'ai pu remarquer que quelques élèves savaient déjà coder leur prénom et en effet, ils m'ont avoué l'avoir appris en regardant sur l'étiquette de leur portemanteau, ce que j'ai trouvé super. Néanmoins, la synchronisation main/bouche n'était pas toujours là, ce qui est logique étant donné la manière dont ils l'avaient appris : je leur est donc redonné leur prénom en code en décomposant bien chaque phonème et ils ont assez bien compris puisqu'ils ne m'ont pas refait cette erreur. J'ai également repéré que certains enfants commençaient à coder d'une main puis continuer de l'autre : je leur ai donc fait remarquer qu'il fallait bien faire attention de ne pas changer de main lorsqu'on code un mot ou une phrase.

J'ai ensuite distribué à chacun une étiquette que j'avais préparé avec leur prénom codé (en photos) et écrit afin qu'il puisse s'amuser à le coder à la maison.

Ces étiquettes nous ont également servi à faire un petit jeu extrait de Jeux pour la formation enfants par Sylvie Plotka et Annie Boroy, ALPC et qui s'intitule *Jeu des prénoms* dont voici le principe :

« L'animateur dit : "comment t'appelles-tu ?" »

L'enfant essaie de coder son prénom, tous les autres doivent l'imiter.

Quand tous les enfants sont nommés, l'animateur dit : "tu t'appelles X ?" en s'adressant à X/Y.

Tout le monde code : oui oui ou non non. »

Le premier moment du jeu a été quelque peu adapté : ainsi, je disais et codais « comment t'appelles-tu ? » et l'enfant à qui était adressée la question devait coder son prénom en s'aidant si besoin de son étiquette. Le second temps en revanche s'est passé exactement comme décrit ci-dessus et a beaucoup plu aux enfants qui riaient quand je donnais des prénoms un peu farfelus.

La fois suivante, nous avons joué au jeu de loto. J'ai distribué une plaquette à chaque enfant sur laquelle figuraient 4 mots codés, écrits et illustrés. Je leur ai ensuite expliqué le principe du jeu :

« - Il y a des cartes qui vont toutes servir de pioche.

- Chacun votre tour, vous allez tirer une carte et regardez si vous l'avez sur votre plaquette ; si oui vous la placez au bon endroit sur votre plaquette et on codera le mot tous ensemble. Sinon, vous remettez la carte sous la pioche et c'est au tour du joueur suivant. D'accord ? »

Nous avons donc commencé à jouer mais un problème s'est vite posé : le jeu mettait bien trop de temps à démarrer. Nous étions à la fin du troisième tour et personne n'avait encore tiré une bonne carte qu'il aurait pu poser sur sa plaquette. Ceux qui avaient une plaquette avec des mots comportant deux kinèmes piochaient des cartes où il en figurait trois et vice-versa. Vous comprendrez bien que dans de telles conditions, les enfants commençaient à se lasser. C'est pourquoi je suis intervenue une première fois en proposant de faire deux pioches : une avec les cartes comportant 2 kinèmes, l'autre avec celles en comportant trois. Ainsi, les enfants choisissaient la pioche en fonction de ce qu'ils avaient sur leur plaquette. Cela aurait pu être une bonne idée si le nombre de plaquettes (et donc de cartes) à 2 et 3 kinèmes avaient été égales (10 joueurs soit 5 plaquettes à 2 kinèmes et 5 autres à 3 kinèmes), ce qui n'était pas le cas (6 contre 4). Ainsi, le jeu était inégal puisqu'une des deux pioches comportait moins de cartes que l'autre : les joueurs avaient donc plus de chances d'avoir fini avant les autres. Lorsque je me suis aperçue de cette erreur, je suis intervenue une seconde fois pour modifier les règles afin de rendre le jeu plus

équitable et plus dynamique. J'ai donc proposé aux enfants de, non plus faire deux pioches et remettre la carte dans la pioche comme convenu au départ, mais de la passer à leur voisin afin que chacun regarde cette carte et ceci jusqu'à ce qu'elle arrive à celui qui l'a. A partir de là, tout s'est très bien déroulé : nous codions tous ensemble le mot trouvé par chaque joueur, d'abord le mot seul, toujours bien décomposé de manière à ce que les enfants prennent conscience de chaque syllabe, chaque phonème. Puis je leur demandais ce qu'on pourrait mettre devant et on codait, selon les propositions, le mot accompagné de son ou ses déterminants.

Par exemple, pour « maître », ils m'ont tous répondu : « le maître » tandis que pour « chien », j'ai eu droit à « le/un/mon chien » donc nous avons codé « le chien » puis « un chien » et enfin, « mon chien ».

Seul petit souci : se retrouver dans l'ordre de passage des joueurs : en effet, si un enfant piochait mais n'avait pas la carte, il la passait à son voisin et ceci jusqu'à ce que la carte ait trouvé son propriétaire. Seulement, le joueur qui posait la carte sur sa plaquette pensait que c'était à son tour de jouer ; alors qu'en fait c'était au tour du voisin de celui qui au départ avait pioché la carte. Une fois ceci compris, tout s'est déroulé pour le mieux.

Ainsi, même si le jeu était plutôt mal parti au départ, tout s'est bien terminé de par les modifications apportées « en cours de route » et il est bien évident que ces modifications sont amenées à être les nouvelles règles du jeu de loto.



Pour terminer cette séance, je leur ai fait faire un jeu, toujours extrait des Jeux pour la formation enfants, ALPC, appelé *Le petit train* dont voici le descriptif :

« Le petit train se promène, brusquement le premier s'arrête (les enfants sont en file indienne) se retourne vers le deuxième et dit : « coucou », le deuxième se retourne vers le troisième et dit « coucou » et ainsi de suite. »

Ce jeu a beaucoup plu aux enfants qui m'ont demandé pour le refaire.

Séance suivante : au retour des vacances de Pâques. Etant donné que deux semaines s'étaient écoulées, durant lesquelles ils n'avaient eu aucun contact avec le code, j'ai ressorti mon jeu de dominos et mon memory pour les remettre un peu dans le bain. J'ai donc fait deux groupes, jonglant entre l'un et l'autre, et j'ai pu remarqué que malgré le nombre restreint de joueurs (quatre), les dominos posaient toujours problème ; non pas le jeu lui-même (car les enfants avaient maintenant bien intégré les règles et le but du jeu) mais sa durée. Le groupe du memory avait le temps de faire deux parties pendant que celui des dominos en réalisait difficilement une : ça leur semblait trop long, je voyais bien qu'ils se lassaient et j'ai coupé cours à la partie en déclarant vainqueur le joueur à qui il restait le moins de dominos. J'en ai donc conclu que ce n'était pas le nombre de joueurs qu'il fallait modifier mais bien le nombre de dominos : j'en ai donc enlevé un certain nombre en prenant garde de ne pas fausser le jeu (je ne les choisissais pas au hasard).

Après quoi nous sommes passés à un ou plutôt deux autres jeux. J'ai gardé les mêmes groupes que précédemment et j'ai distribué à l'un le jeu des **Mots semblables**, à l'autre celui des **Mots à reconstituer** avec les cartes. J'ai demandé aux enfants ayant une plaquette du jeu **Mots à reconstituer** de l'observer et d'essayer de deviner ce qu'il fallait faire. Pendant ce temps, j'expliquais aux autres le principe des **Mots semblables** :

- Sur votre feuille, vous avez deux mots sur le côté qui sont écrits, codés avec un dessin : ces mots servent de modèle.
- Vous devez retrouver parmi les quatre mots codés juste à côté, le même que celui qui sert de modèle.
- Je vais vous donner un feutre d'ardoise et quand vous l'aurez trouvé, vous pourrez l'entourer mais sans appuyer trop fort.

Je leur donne donc un feutre et les laisse en autonomie. Je me retourne alors vers l'autre groupe et leur demande s'ils ont deviné ce qu'il fallait faire. J'interroge l'un des enfants qui me dit qu'il faut placer les cartes sur les photos qui sont identiques à celles-ci, ce qui m'a un peu surprise car je ne m'attendais pas à une telle réponse : pour moi c'était évident mais pas pour eux, comme quoi... Heureusement, cette réaction n'a pas été celle de l'ensemble du groupe et certains m'ont dit :

« - Il faut mettre les cartes dans les trous. ». Ce à quoi j'ai répondu :

« - Oui, mais est-ce qu'on met n'importe lesquelles n'importe où ? »

De fil en aiguille, les enfants ont compris le but du jeu et je les ai laissé faire : certains avaient fini 2 minutes plus tard tandis que d'autres peinaient un peu.

Après vérification, ils s'entraînaient à coder le mot.

Après coup, je me suis demandée pourquoi quelques-uns n'avaient pas compris qu'il fallait compléter les trous et je me suis dit qu'ils n'avaient peut-être pas compris, pas pris conscience que les mots à trous codés étaient justement des mots codés mais simplement des syllabes sans aucun lien entre elles.

Pour ce qui est des **Mots semblables**, j'ai remarqué que certains enfants entouraient un mot en s'étant simplement arrêtés à la première syllabe, au premier kinème. Je leur fait donc remarquer qu'il faut bien regarder si les deux kinèmes sont identiques. D'autres rencontrent quelques problèmes de discrimination visuelle puisqu'ils entourent un mot dont les kinèmes sont différents de ceux présents sur le modèle : soit c'est la même clé mais sur une position voyelle différente (mais proche : position bouche/position menton), soit c'est une clé différente (mais proche de celle du modèle, par exemple m, t, f et b, n, w où il n'y a que la position du pouce qui diffère) avec la même position voyelle. Je leur dis de vérifier et que pour cela il faut bien faire attention aux mains et où elles sont placées car si une de ces informations est différente du modèle c'est que le mot tout entier est différent. Avec un peu plus d'attention, ils ont trouvé sans problème et on pu s'entraîner à coder le mot référent.

La semaine suivante, j'ai davantage fait coder aux enfants des petites phrases en amorce au jeu des syllabes que je leur présenterai la semaine suivante et de manière à revoir en quelque sorte ce qu'on avait fait jusque là. Nous avons donc commencé par des phrases courtes, toutes commençant par "Coucou ! C'est..." ajoutant aussi bien des prénoms que des noms d'animaux (en général, contenant des syllabes vues dans les jeux mais aussi selon les envies des enfants).

Par exemple : "Coucou ! C'est le chat !"

"Coucou ! C'est la souris !"

"Coucou ! C'est le loup !"

Pour terminer, nous avons fait un petit jeu encore extrait de Jeux pour la formation enfants qui s'intitule *Jeu de la maison* et dont voici le descriptif :

« Les enfants se donnent les mains 2 par 2 pour faire une maison. Un autre essaie de passer sous les bras mais il est arrêté dans la maison. Pour passer, il doit coder "laisse". »

Cela leur permet de se "défouler" tout en continuant à coder, avant de reprendre une autre activité dans la classe et en général ils aiment beaucoup.

Dernière semaine d'intervention : le lundi matin, nous avons joué au jeu des syllabes. Cela m'a permis de voir si les enfants avaient bien intégré le principe du LPC et étaient capables de détacher des syllabes des mots que nous avons appris en globale. Cela n'a pas été évident pour tout le monde : j'ai dû les aider un peu en leur demandant de me coder et de décomposer tel ou tel mot qui comportait la syllabe qu'ils devaient coder pour pouvoir continuer à avancer. Malgré cette aide, certains n'y parviennent pas. A l'inverse, d'autres enfants y parviennent très bien et parfois sans aucune aide. A tel point que j'ai dû un peu modifier les règles au cours du jeu : au lieu de laisser rejouer sans cesse le joueur qui réussit à coder la syllabe demandée, il ne peut rejouer que jusqu'à trois fois. Au-delà, même s'il code correctement la dernière syllabe, c'est au tour du joueur suivant. Cela permet aux enfants qui ont un peu plus de difficultés de pouvoir jouer et sans attendre trop longtemps. Lorsque les enfants ne trouvaient pas comment coder telle ou telle syllabe, je demandais aux autres s'ils savaient puis nous codions tous ensemble la syllabe en question. Après quoi ils devaient passer leur tour sans obligation de recoder la dite syllabe avant de lancer le dé au prochain tour (néanmoins cela peut être une possibilité si on veut vérifier que les enfants ont bien enregistré et n'ont pas reproduit le geste mécaniquement mais il faut toujours penser à rester dans le plaisir du jeu et que ce ne soit pas trop pesant pour les enfants).



La partie s'est bien déroulée et le jeu a beaucoup plu aux enfants qui m'ont demandé si on pouvait y rejouer le lendemain. Pour terminer la séance, nous avons refait le *Jeu de la maison*.

Mardi matin. Au départ, je pensais que je n'aurais pas suffisamment de temps pour présenter le "jeu du clown" aux enfants. C'est pourquoi je leur ai d'abord présenté le "jeu des syllabes" sachant qu'au niveau de la progression, ces deux jeux sont au même niveau et permettent d'évaluer les enfants. Néanmoins, j'ai finalement pu leur proposer le "jeu du clown" lors de ma dernière matinée d'intervention. Je leur ai donc expliqué qu'en face de nous était accrochée la tête du clown, que par terre il y avait deux sortes de cartes : un tas de cartes qui sert de pioche sur lesquelles des syllabes sont écrites et 8 autres cartes (toutes visibles) où chaque clé est dessinée.

Je leur dis ensuite :

« - Chacun votre tour, vous allez tirer une carte : vous pouvez essayer de lire ce qui est écrit dessus, sinon vous me la donnez et c'est moi qui vous la lis.

Une fois qu'on sait ce qui est écrit, il va falloir trouver la carte avec la bonne clé et la coller au bon endroit sur le plateau de jeu : comme si c'était le clown qui codait. ».

Devant leurs mines perplexes, j'ai décidé de prendre un exemple et nous avons tout décomposé. J'ai choisi pour cela une syllabe bien connue des enfants puisque signifiante : "non" et leur ai demandé de me la coder ; ce qu'ils ont tous fait sans aucun problème. Je leur ai donc demandé comment étaient placés leurs doigts, quelle clé ils utilisaient et sur quelle carte on pouvait la voir : jusque là tout va bien, ils la trouvent assez vite.

Ensuite, je leur demande où on va mettre cette carte si on veut faire "comme si" c'était le clown qui voulait coder "non". Après un moment de réflexion, Marion me répond tout à coup : "A sa bouche !" auxquels les autres ajoutent "ah oui !".

Ainsi, après avoir pris deux exemples supplémentaires afin de vérifier que tout le monde avait effectivement bien compris et après avoir tiré au sort le joueur qui allait commencer, nous étions prêts à affronter la première partie. Seulement, avant je précise aux enfants qu'un point sera attribué pour chaque syllabe bien placée, autrement dit bien codée : c'est très stimulant pour les enfants. Nous avons décidé tous ensemble que le premier qui atteindrait 5 points serait déclaré vainqueur : au début, les enfants voulaient aller jusqu'à 10 mais je crois qu'au bout du compte cela aurait été trop long. La partie a donc pu enfin commencer.

J'ai remarqué que les syllabes signifiantes étaient davantage réussies que celles sans signification particulière. Mais comme pour les autres jeux, certains sont très à l'aise tandis que d'autres peinent un peu. En effet, pour quelques enfants, c'est assez difficile de transférer le code sur la tête du clown : ils savent coder telle ou telle syllabe mais quand on leur demande de choisir une carte et de la mettre au bon endroit, c'est plus difficile, surtout pour placer la carte en fait.

Je pense que des modifications seraient à apporter à ce jeu : tout d'abord, agrandir les mains

représentant les clés et les détourer, et non pas les mettre sous forme de cartes comme nous l'avons fait. De plus, comme je pensais qu'il serait bon d'ajouter des gros points de couleurs aux différents endroits représentant les positions voyelles : ce serait peut-être plus clair et plus facile pour les enfants d'avoir un repère visuel précis ; c'est pourquoi j'ai eu l'idée de coller des gommettes de couleur sur la tête du clown aux différentes positions voyelles (pommette, bouche, menton, cou, côté). Cela a beaucoup aidé certains enfants mais d'autres avaient toujours des difficultés à transférer le code sur la tête du clown.

Pour clôturer notre intervention, nous avons décidé ma collègue et moi de faire un petit lexique à destination des enfants qui resterait dans la classe et qui pourrait les accompagner. Pour rendre les enfants acteurs, ce sont eux qui codent, chacun leur tour un mot ou une petite phrase et je les prend en photo. Voici un exemple :



Viens



jouer



au



ballon !



Une fois cette expérimentation achevée, ma collègue et moi-même nous sommes réunies pour comparer nos résultats : est-ce que l'expérimentation de nos jeux a répondu à nos attentes de départ? Quelles ont été nos réussites, nos échecs ? Quelles difficultés avons-nous rencontré ? Qu'est-ce qui n'a pas marché ? Pourquoi ?

Cette comparaison sera d'autant plus intéressante que nous avons mené notre expérience dans un niveau de classe différent : ma collègue en moyenne section (MS) et moi-même en grande section (GS) comme vous le savez. Cela aurait été également intéressant de comparer deux niveaux de classes identiques pour voir si on aurait obtenu les mêmes résultats. Néanmoins, la comparaison des résultats obtenus en MS et GS, nous a permis de nous rendre compte que certains jeux n'étaient pas toujours adaptés pour les MS. Mais vous allez pouvoir vous en rendre compte dans les détails qui vont suivre. Ma collègue et moi avons décidé de vous présenter nos résultats jeu par jeu, dans un souci de clarté. Mais avant toute chose, nous allons vous faire part de nos remarques concernant l'activité de graphisme que nous avons chacune menée différemment pour diverses raisons.

Graphisme – MS

- ma collègue a dû dessiner elle-même les contours des mains des enfants car motricité fine insuffisante pour tracer le contour de leur main dominante (les droitiers devaient donc tracer le contour de leur main droite en tenant le feutre de la main gauche et vice-versa).
- Pour la décoration, elle leur a laissé libre choix : comme les enfants agissent beaucoup par mimétisme à cet âge, l'un a fait des points et tous les autres aussi.

Graphisme - GS

- les enfants ont tracé eux-mêmes le contour de leur main sans grandes difficultés, à la différence que certains se sont appliqués plus que d'autres. Je ne suis pas intervenue.
- Pour la décoration, je leur ai imposé d'écrire les lettres représentant les sons associés à la configuration de la main. Je leur faisais un modèle : les lettres en capitales d'imprimerie et en cursive. Ils pouvaient changer de couleurs à leur gré.

Cette première activité s'est dans l'ensemble bien déroulée et les enfants étaient contents puisqu'il s'agissait d'une première découverte avec le LPC.

Les dominos – MS

- les MS ont joué à découvert instinctivement et ma collègue les a laissé faire comme ils le souhaitaient.

- du fait qu'ils jouaient à découvert, ils se sont beaucoup entraïdés. Ainsi, ils ne jouaient pas chacun pour soi mais plutôt tous ensemble : le jeu est donc très bien passé et ne leur a pas semblé long.

- entraînement moteur : la clé "s, r" est difficile pour eux.

Les dominos - GS

- les GS n'ont pas joué à découvert à ma demande d'où les difficultés à gérer leurs dominos qu'ils tenaient comme un jeu de cartes.

- jeu qui leur a plu au départ mais qui leur a semblé trop long. J'ai réduit le nombre de joueurs mais cela n'a rien changé. J'ai donc décidé de réduire le nombre de dominos et là, tout a été beaucoup mieux. La partie durait suffisamment de temps pour qu'ils s'amuse et qu'ils ne s'ennuient pas.

- entraînement moteur : même remarque, la clé "s, r" est un peu difficile pour les enfants ; ils leur faut un peu de temps pour l'exécuter.

Ainsi, selon l'âge mais également selon ce que l'on cherche à développer (l'entraide ou le plaisir de s'opposer aux autres par le jeu), vous pouvez soit garder la totalité des dominos et faire jouer les enfants à découvert ; soit vous choisissez de les faire jouer à couvert et là, il faut réduire le nombre de dominos pour que le jeu reste suffisamment dynamique.

De plus, nous avons remarqué qu'il est préférable que les enfants aient déjà été en contact avec un jeu de dominos classique : cela leur permet d'être plus à l'aise, étant donné qu'ils auront déjà les règles en tête ils rencontreront moins de difficultés. Cela évitera également le type d'erreur que j'ai rencontré avec un enfant qui associait la clé "w, l, ch" avec la clé "y" parce qu'elles représentaient deux doigts chacune, seulement ce n'étaient pas les mêmes.

L'imprégnation des clés s'est bien faite (graphisme + dominos) car les enfants ont parfaitement mémorisé l'ensemble des configurations et n'en n'ont pas inventé. L'entraînement moteur a aussi porté ses fruits même si la clé "s, r" reste difficile à réaliser : néanmoins, ils y parviennent si on leur laisse un peu de temps.

Ce jeu a donc globalement répondu à nos attentes et le bilan est plutôt positif. A partir des remarques que nous avons pu faire lors de l'expérimentation de ce jeu de **Dominos**, nous avons choisi de réécrire les règles et nous vous proposons ici les règles du jeu modifiées, considérées comme définitives :

- Distribuer 7 dominos à chaque joueur (à adapter selon le nombre d'enfants), le reste servira de pioche.
- Pour déterminer qui va commencer, tirer au sort ou faire un jeu de hasard puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur qui commence place le domino de son choix sur la table.
- Le joueur suivant regarde sur ses dominos s'il a une clé qui correspond à une des deux clés du premier domino.
- S'il a un domino qui correspond, il le pose à côté et c'est au tour du joueur suivant.
- Sinon il pioche : s'il tire un bon domino, il le pose et reproduit la clé (simple entraînement moteur) ; sinon il passe son tour.
- Le gagnant est celui qui a posé tous ses dominos (si personne ne peut plus jouer, c'est celui à qui il en reste le moins qui gagne).
- Si vous voyez que le jeu tarde à démarrer ou que les enfants éprouvent des difficultés : vous pouvez soit les faire jouer à découvert, soit réduire le nombre de dominos.

Le memory – MS

- les MS n'avaient jamais joué à un jeu de memory classique auparavant.

- ma collègue a été obligée de réduire le nombre de cartes car ça faisait beaucoup trop d'informations visuelles à mémoriser : elle est donc passée de 10 paires à 5 soit la moitié.

Le memory – GS

- certains avaient déjà joué à un jeu de memory classique et étaient enthousiastes avant même d'avoir commencé la partie.

- j'ai commencé avec le jeu complet, soit 20 cartes, et tout s'est très bien passé. Les enfants n'ont rencontré aucune difficulté majeure.

Ainsi, on peut dire que ce jeu de **Mé**memory a parfaitement répondu à nos attentes dans la mesure où nous avions dès le départ prévu le fait que l'on pourrait retirer des cartes si c'était trop difficile pour les enfants et c'est ce qui s'est passé avec les MS.

Pour ce qui est de la mémorisation des syllabes représentées, nous avons remarqué que la mémorisation ne se faisait pas toujours comme nous l'avions espéré. En effet, sur du court terme, pas de problèmes ; mais si on leur demande de les réinvestir comme dans le jeu des syllabes, ce n'est pas toujours évident surtout pour les MS.

De plus, comme ma collègue n'avait qu'un jeu de cinq paires, elles changeaient celles-ci d'une partie à une autre : ce qui peut expliquer que les MS aient eu plus de difficultés à mémoriser puisqu'ils ne rencontraient pas les mêmes paires de cartes à chaque fois.

Pour ce qui est des GS, qui ont toujours eu le jeu complet avec les mêmes syllabes, c'est moins problématique : ils mémorisent davantage et certains sont capables de réinvestir les syllabes mémorisées. De plus, étant donné qu'à chaque syllabe retournée, les enfants faisaient remarqué que c'était comme tel ou tel mot (et quand ce n'était pas eux qui le faisaient, c'était moi) nous le codions tous ensemble en y ajoutant un déterminant. Le sens mis sur ces syllabes les a donc sûrement aidés dans leur mémorisation.

Nous n'avons pas eu besoin de modifier les règles de départ, ce qui vient confirmer que ce jeu est très bien passé et les enfants m'ont dit eux-mêmes que ce jeu leur avait beaucoup plu. Bilan positif donc dans l'ensemble.

Le loto – MS

- jeu trop long même en petit groupe.
- donc modification des règles : une fois, qu'une carte est piochée elle fait le tour des joueurs jusqu'à ce que l'un d'eux l'ait sur sa plaquette et la pose.

Le loto – GS

- jeu trop long même en petit groupe.
- 1^{ère} modification des règles : deux pioches (une avec les cartes de 2 kinèmes, l'autre avec celles de 3 kinèmes) mais inégal.
D'où la 2^{ème} modification : chaque joueur ne piochant pas la bonne carte doit la passer à son voisin ; celle-ci fait le tour de la table jusqu'à ce que l'enfant qui l'ait la pose sur sa plaquette.

Comme vous avez pu le constater, notre règle de départ était inadaptée pour des enfants de maternelle et ceci est apparu évident puisque nous avons toutes les deux rencontrées les mêmes problèmes : un jeu trop long à démarrer, des enfants qui commencent à s'ennuyer... C'était donc plutôt mal parti ! Nous avons donc choisi chacune de notre côté de modifier les règles du jeu pour le rendre plus dynamique : en ce qui me concerne, j'ai tâtonné un peu en faisant dans un premier temps deux pioches (une avec les cartes de 2 kinèmes, l'autre avec celles de 3 kinèmes) et je me suis vite rendue compte que ce n'était pas équitable. Néanmoins, je pense que j'aurais pu exploiter cette idée en prenant garde, avant de commencer le jeu, de distribuer autant de plaquettes contenant des mots à 2 et 3 kinèmes. Le nombre de cartes de chaque côté étant égal : ça marche ! Cependant, il est plus simple de faire comme Aurélie a procédé dès le départ et moi-même après m'être rendue compte de mon erreur : une fois qu'une carte a été piochée, elle fait le tour de la table jusqu'à ce qu'elle retrouve son "propriétaire". Ainsi, nous avons décidé que telles seraient les nouvelles règles du jeu de **Loto** :

- On distribue une plaquette au hasard à chaque joueur.
- La totalité des cartes sert de pioche.
- On tire au sort le joueur qui va commencer puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Chaque joueur pioche une carte et regarde si le mot codé correspond à un de ceux qui se trouve sur sa plaquette.
- Si c'est le cas, il la place sur sa plaquette et code le mot.
- Sinon, il passe sa carte à son voisin et ceci jusqu'à ce que la carte en question soit posée sur une plaquette.
- Attention ! Ce n'est pas forcément le joueur qui pose la carte qui doit jouer ensuite mais bien le voisin du joueur qui avait pioché la carte.
- Le gagnant est le premier qui recouvre sa plaquette.

Nous avons constaté que les enfants ont bien mémorisé quelques mots : la quantité de mots mémorisés varie d'un enfant à un autre, qu'il soit en MS ou en GS.

Les mots les plus retenus sont :

- ceux qui concernent les plaquettes ayant pour thème "l'école" et "les fournitures scolaires" ;
- sur la plaquette "saisons", le mot *printemps* car c'est la saison travaillée par l'enseignante au moment de notre intervention ;
- pour les MS, les mots comme *tasse*, *bol*, *verre* ont bien été mémorisés, sans doute du fait de la collation prise à l'école le matin ;
- pour les GS, ce sont davantage les noms d'animaux et les jouets.

Chaque enfant a retenu les mots qui lui parlaient le plus et chaque enfant étant différent, il est normal que ce ne soit pas les mêmes pour tous. En général, les enfants ont au moins retenu un mot par plaquette, si ce n'est plus : selon leurs intérêts mais parfois aussi selon le niveau de difficulté du mot codé. En effet, plus le mot est facile à coder et plus ils le retiennent vite, ce qui est parfaitement logique. Par exemple, un mot comme *banane* ou *tomate* où il s'agit de répéter trois fois la même clé ont été vite intégrés par les enfants.

Enfin, si on peut admettre que notre objectif de mémorisation globale des mots a été quasiment atteint, il nous reste à voir si les enfants ont bien pris conscience qu'une clé associée à une position voyelle forment une syllabe (comme dans le memory) et que ces syllabe mises bout à bout forment un mot. Nous verrons que ce n'est pas le cas pour la plupart des enfants : nous nous en sommes rendues compte lors du jeu **Mots à reconstituer** et plus encore lors du **Jeu des syllabes**.

Mots semblables - MS

- Pour commencer, certains enfants n'ont pas reconnus les dessins des mots référents : *branche* pour *bâton*, *fusée* pour *colle*.
- Problème de discrimination visuelle. Erreurs fréquentes : un seul élément sur les deux est correct, soit la clé soit la position voyelle. Ne font pas suffisamment attention.
- Les enfants devaient coder le mot référent en s'appuyant sur les photos.

Mots semblables - GS

- Aucun problème pour moi à ce niveau
- Même chose : ne font pas suffisamment attention. Si la 1^{ère} syllabe est identique à celle du modèle, ils entourent sans même regarder la 2^{ème}.
- Je leur fais coder le mot référent pour qu'ils se rendent mieux compte et fassent plus attention.

Le principal problème de ce jeu est à mon avis le fait que les enfants ne l'aient pas vraiment pris comme un jeu mais plus comme "un travail", proche de ce qu'ils peuvent avoir en activité de pré lecture avec des mots écrits à la place des mots codés. Pour ma part en tout cas, car ma collègue n'a pas eu ce problème : les enfants se sont apparemment mis en compétition eux-mêmes, espérant finir avant leurs camarades. Peut-être faudrait-il instaurer un système de points : celui qui à terminer le premier sans faire d'erreur marque un point. On échange ensuite les plaquettes après avoir effacé et à la fin on comptabilise les points : celui qui obtient le plus grand nombre gagne. Il faudrait tester cette idée car elle peut être bénéfique ou bien entraîner l'effet totalement inverse. En effet, pour les deux groupes, nous avons remarqué des problèmes de discrimination visuelle ou de manque d'attention auxquels on remédie assez rapidement par des petits conseils donnés aux enfants. Cependant, est-ce que le fait d'être en quelque sorte dans une course ne risque pas d'augmenter ce manque d'attention ? C'est pourquoi nous avons décidé qu'un point serait attribué à chaque enfant qui aurait bon du premier coup, quelque soit le temps qu'il aura mis pour cela.

Ma collègue a en revanche rencontré un problème auquel je n'ai pas moi été confronté mais qui aurait très bien pu m'arriver : le fait que les enfants n'attribuent pas le même mot que nous aux illustrations. En effet, leurs propositions vont de simples synonymes (branche pour bâton) à des choses complètement farfelues comme une fusée alors qu'il s'agit d'un bâton de colle ou encore un hamster alors que c'est un lapin. Nous n'avions pas du tout prévu ce genre de problèmes et cela m'a fait réfléchir sur le fait que nous ne nous étions pas posé la question (pour ce jeu en tout cas) de la pertinence des illustrations. Ainsi, je pense qu'il serait judicieux de refaire des plaquettes en prenant en compte cet élément : non plus choisir un mot et son illustration sans se poser de questions mais choisir tel ou tel mot en fonction de son illustration qui doit être claire, pertinente et ne pas prêter à confusions.

Suite à ces modifications et pour plus de clarté, voici les règles définitives pour les **Mots semblables** :

- Distribuer une plaquette au hasard à chacun des enfants.
- Avant même de débiter le jeu, il est important de s'assurer que les enfants identifient bien le mot codé en référence à l'illustration.
- Chaque joueur doit retrouver parmi les quatre mots codés proposés, celui qui correspond au modèle donné.
- Une fois que le joueur l'a identifié il doit l'entourer : pour cela, leur donner un feutre d'ardoise (en vérifiant qu'il s'efface facilement).
- Après vérification par le meneur de jeu, les enfants s'entraînent à coder le mot référent puis on échange les plaquettes.
- Afin de motiver davantage les enfants, vous pouvez attribuer des points à chaque fois que le mot entouré est correct. A la fin, quand toutes les plaquettes sont passées entre les mains des joueurs, on comptabilise : celui qui a le plus de points gagne.

Mots à reconstituer - MS	Mots à reconstituer - GS
<ul style="list-style-type: none"> - les enfants n'ont pas du tout saisi le principe de cet exercice : ils mettaient les cartes sur les photos identiques à celles-ci et en aucun cas dans les trous. - 2 enfants au total n'ont pas éprouvés de difficultés - Ma collègue a repris les règles pour bien leur expliquer et tout s'est bien passé par la suite. 	<ul style="list-style-type: none"> - même problème : quand j'ai demandé aux enfants de deviner ce qu'il fallait faire, ils m'ont tout de suite mis les cartes sur les photos qui étaient identiques. - 4 enfants au total se sont très bien débrouillés. - J'ai également reformulé la consigne, réexpliqué les règles et si c'est devenu clair pour la majorité des enfants à ce moment là, certains ont eu besoin que je les guide.

Ainsi, comme pour les **Mots semblables**, ce jeu des **Mots à reconstituer** n'a pas vraiment "accrochés" les enfants. D'abord, parce que tout comme le précédent, ils ne l'ont pas pris comme un jeu mais également parce qu'il leurs a semblé difficile. En effet, nous avons vu qu'ils pensaient qu'il fallait mettre les cartes sur les photos identiques à celles-ci (peut-être à cause du jeu de loto où c'était effectivement le principe). Néanmoins, nous nous sommes demandées si le problème était lié au loto ou si les enfants n'avaient simplement pas saisi que les kinèmes représentés sur la feuille formaient un même mot codé plusieurs fois avec chaque fois un trou différent. Malgré une consigne répétée, reformulée et quelques explications, certains enfants éprouvaient encore des difficultés. En effet, en ce qui me concerne, ils plaçaient les cartes au hasard, sans regarder le modèle : il a fallu que je guide certains d'entre eux, les faisant suivre du doigt kinème par kinème (mot référent/mot à trou) pour qu'ils parviennent à terminer une feuille et puissent enfin s'entraîner à coder le mot en question.

Fort heureusement, cela n'a pas été le cas de tous les enfants et quelques-uns (4 sur 10 en ce qui me concerne) ont très vite compris et avaient terminé sans faire d'erreur en moins de cinq minutes.

C'est pourquoi je pense que ce jeu mériterait d'être revu étant donné qu'il est loin d'avoir répondu à nos attentes. Nous nous sommes demandé si les difficultés rencontrées n'auraient pas à voir avec le choix des mots que nous avons fait. Cependant, cela ne semble pas être le cas puisque lorsqu'un enfant était en difficultés face à un mot, je lui en donnais un autre (à mon sens, plus facile) mais cela ne résoudait en aucun cas le problème. De même pour les enfants qui étaient très à l'aise : quelque soit le mot qu'ils avaient face à eux, ils finissaient toujours rapidement et sans aucune erreur. Peut-être que pour certains enfants ce jeu n'était pas suffisamment ludique et qu'on gagnerait peut-être également à attribuer des points.

C'est pourquoi, là encore, nous avons légèrement modifié les règles de départ :

- Distribuer une plaquette à chacun, les cartes correspondantes et de la gomme fixe.
- Chaque joueur doit remettre les bonnes cartes les trous prévus à cet effet pour reconstituer le mot codé en s'aidant du modèle.
- Après vérification par le meneur de jeu, chacun s'entraîne à coder le mot puis on s'échange les plaquettes.
- Attention : il y a plus de cartes que de trous donc des cartes « intrus ».
- Vous pouvez également attribuer des points si vous pensez que cela peut motiver les enfants : 1 point pour chaque syllabe correcte.

Le bilan reste donc assez mitigé du fait des difficultés rencontrées : je ne suis pas sûre que la notion de syllabe ait pu passer à travers ce jeu. Quant à la mémorisation, les enfants avaient déjà rencontré ces mots dans le jeu de loto et dans l'ensemble, ils les ont plutôt bien enregistrés.

Ce jeu mériterait à mon avis, plus que les autres pour qui ça s'est en général bien déroulé, d'être testé de nouveau.

Jeu des syllabes - MS

- Laborieux, très difficile pour eux. Pour quelques syllabes apprises isolément dans le jeu de memory, ça va. Mais lorsqu'il s'agit de retrouver une syllabe dans un mot, ils n'y arrivent pas.
- Aurélie leur codait le mot contenant la syllabe, en décomposant bien, pour qu'ils puissent la retrouver. Malgré cette aide, la plupart des enfants ne parviennent pas à retrouver la syllabe en question (sauf 2 élèves).

Jeu des syllabes - GS

- Pour les syllabes apprises isolément : pas de problème en général. Par contre, quand il s'agit de retrouver une syllabe dans un mot : c'est un peu difficile mais tout à fait surmontable.
- Je demandais à l'enfant de me chercher un mot que nous avions appris et qui contenait la syllabe que nous recherchions. Une fois qu'il l'avait trouvé, il devait me le coder lentement, en décomposant bien. Ensuite, il devait me coder la syllabe recherchée seule (donc extraite du mot). Cela a plutôt bien marché ! J'ai même été obligée d'utiliser la variante et d'en instaurer une autre car certains enfants auraient pu terminer le jeu en une seule fois.

Ainsi, nous nous sommes rendues compte que le **Jeu des syllabes** n'était pas du tout à la portée des MS qui sont encore trop petits (sauf cas particulier) pour pouvoir prendre conscience des unités sonores de la langue, pour analyser la langue : car c'est en quelque sorte ce qu'on leur demande lorsqu'ils doivent extraire une syllabe d'un mot.

En ce qui concerne les GS, je n'ai pas du tout obtenu les mêmes résultats puisque dans l'ensemble, ce fût assez concluant. La plupart des enfants ont été capables d'extraire une syllabe d'un mot, même si pour cela ils ont dû coder plusieurs fois le mot en question afin de prendre le temps de réfléchir. Ils sont capables d'inventer d'autres mots (assez simples) à partir de ce qu'ils ont appris et retenus ce qui prouve qu'ils ont bien compris le principe du LPC.

J'ai dû freiner certains enfants en limitant à trois fois le droit de relancer le dé s'ils avaient bons car sinon, ils auraient fini le jeu en moins de temps qu'il ne faut pour le dire.

Vous vous demandez sans doute pourquoi je n'ai pas utilisé d'emblée la variante prévue au cas où on rencontrerait effectivement ce genre de problème ? C'est que la partie était déjà bien commencée et que je ne pouvais pas instaurer tout à coup des points car cela en aurait lésé certains. Je ne pouvais pas non plus arrêter la partie en cours et dire aux enfants : "on recommence mais en n'attribuant des points". J'ai donc décidé de limiter à trois fois le droit de relancer le dé lorsqu'on codait bien la syllabe demandée, tout en leur expliquant que c'était pour équilibrer le jeu, pour ralentir ceux qui y arrivaient très bien et laisser aux autres le temps de jouer : ce qui a été accueilli favorablement par tous. La fois suivante, lorsque les enfants ont voulu refaire ce jeu, sachant le niveau de chacun, j'ai directement commencé en attribuant des points, ce qui marche également très bien ! Surtout que le premier arrivé n'est pas forcément le gagnant...

Nous avons donc choisi d'inclure cette variante à notre règle de départ :

Aide la petite souris à retrouver son amie...

_ Mais avant, pour déterminer quel joueur va commencer, chacun lance le dé : celui qui fait le plus petit nombre commence puis c'est au joueur de gauche.

_ chaque joueur lance le dé, s'il tombe sur une case où est inscrit une syllabe : il doit la coder (selon le niveau des enfants, soit le meneur de jeu lit la syllabe, soit l'enfant lit et code).

*s'il réussit, il relance le dé et continue son chemin...

*sinon il s'arrête là et c'est au tour du joueur suivant (mais avant, le meneur de jeu demande aux autres joueurs s'ils ont la solution et on recode tous ensemble).

_s'il rencontre une oie  , il avance d'autant de cases que précédemment.

_s'il rencontre un papillon  , il s'envole 3 cases plus loin.

_s'il rencontre un escargot  ou une tortue  Il passe son tour.

Le premier arrivé a gagné !

➤ VARIANTE 1 :

_ plutôt que de faire rejouer le joueur qui a bien codé (car certains peuvent être très fort et les autres peuvent s'impatienter), on peut attribuer des points :

*1 point pour chaque syllabe bien codée.

Le gagnant sera celui qui aura le plus grand nombre de points à l'arrivée quelque soit l'ordre d'arrivée !

VARIANTE 2 :

_ sinon vous pouvez également limiter le nombre de fois où le joueur relance le dé (3 fois c'est bien). Au bout de la 3^{ème} fois, que la syllabe soit bien codée ou non, il passe son tour.

Bilan mitigé donc : négatif pour les MS qui n'en sont pas encore au stade de la syllabe et positif pour les GS avec qui ce jeu a vraiment très bien marché de tous les points de vue.

En effet, il m'a permis d'évaluer les enfants et de me rendre compte que la plupart d'entre eux avaient bien saisi le principe du LPC. Cela m'a également fait très plaisir de voir à quel point ce jeu plaisait aux enfants. D'autant plus qu'avec le jeu de **Loto**, ce **Jeu des syllabes** a été l'un des plus long à élaborer et j'y avais passé beaucoup plus de temps que prévu afin de le rendre plus attractif et plus attrayant. Je suis donc contente et assez fière qu'il ait à la fois plu aux enfants et répondu aux objectifs fixés.

Jeu du clown - MS

- pas réellement exploité.
- difficultés liées au fait qu'ils n'avaient pas conscience de la notion de syllabe.
- 2 enfants connaissent certaines syllabes mais rencontrent des problèmes au moment de positionner la clé choisie sur la tête du clown.

Jeu du clown - GS

- difficile à démarrer car but du jeu non compris : explications vaines, j'ai donc pris des exemples pour illustrer ce que j'attendais d'eux.
- problème de repère dans l'espace : les enfants sont capables de coder la syllabe mais ne parviennent pas à la transférer sur la tête du clown.
- les cartes "clés" entraînent un manque de précision du fait de leur forme et mettent en difficultés les enfants.

Les résultats obtenus offrent un bilan assez mitigé : en effet, il me semble que ce **Jeu du clown** ne peut être un outil d'évaluation suffisamment pertinent dans la mesure où le problème de repérage dans l'espace, de transfert du code vient parasiter tout ce que les enfants ont retenus. Comme nous l'avons vu, le **Jeu des syllabes** a très bien marché avec les GS et m'a permis de constater qu'ils avaient bien compris le principe du LPC et mémorisé pas mal de mots. Or, voilà qu'avec le **Jeu du clown**, rien ne va plus ! Le problème vient donc bien du fait qu'il faille transférer le code sur un autre visage que le sien et cela est beaucoup trop difficile pour eux.

De plus, nous avons remarqué que quelques modifications seraient à apporter à ce jeu, notamment pour réduire ce problème de repérage dans l'espace. D'abord, mettre des gros points de couleurs à tous les endroits représentant les positions voyelles : ce que nous avons pu faire en ajoutant des gommettes ; nous avons d'ailleurs constaté un léger mieux.

Par contre, il faudrait également (et cela nous n'avons pas eu le temps de le faire) remplacer les cartes "clés" par des mains reproduisant les clés mais détournées (c'est-à-dire non carré, sans blanc autour). Cela permettra une plus grande clarté et une plus grande précision dans le placement des clés.

Voici un exemple des modifications à apporter :



Ainsi, ce jeu mériterait, après avoir subi ces modifications, d'être testé de nouveau afin d'apprécier si les modifications apportées suffisent ou s'il faut totalement repenser le jeu.

Etant donné que nous avons légèrement modifié les règles du jeu après les constats faits lors de notre expérimentation, nous vous les donnons ici sachant qu'elles pourront encore être modifiées si le jeu subit d'autres tests :

- Accrocher le plateau de jeu sur un mur, à hauteur des joueurs.
- La totalité des cartes marquées par des syllabes/mots servent de pioche.
- Les cartes sur lesquelles figurent les clés sont toutes visibles et étalées, à la disposition des joueurs.
- On tire au sort pour déterminer qui va commencer puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chacun leur tour, les joueurs piochent une carte dans le tas prévu à cet effet puis le meneur de jeu lit ce qui est écrit sur la carte (à moins que le joueur sache lire).
- Le joueur doit alors choisir parmi les cartes « clés » celle correspondante à la syllabe et aller la placer au bon endroit sur la tête du clown, soit sur l'un des points qui marquent chacun une position voyelle.
- S'il a bon, il marque un point ; sinon c'est au tour du joueur suivant (dans tous les cas, il remet sa carte sous la pioche).
- Le jeu s'arrête quand vous le décidez (fixer un temps ou voyez selon l'intérêt des enfants).
- Le gagnant est celui qui a le plus de points

Enfin, pour clôturer en quelque sorte notre intervention, nous avons mis en place un petit lexique. Ce petit lexique contient des phrases mais aussi des mots que les enfants souhaitaient connaître pour mieux communiquer avec Clément. Vous avez pu voir dans la partie précédente un exemple de ce que peut donner ce lexique avec la phrase “Viens jouer au ballon”. Il me paraissait important que les enfants y participent tous, soient acteurs et c’est pourquoi j’ai décidé que ce serait eux qui, chacun leur tour, coderaient un mot ou une phrase alors que je les prendrais en photo. Cela n’a pas toujours été facile car il fallait qu’ils prennent la pose, exagérant la lecture labiale et restant bien immobile. Néanmoins je suis assez contente du résultat et eux aussi. Dans ce petit lexique, on peut trouver des mots comme “bonjour”, “merci” mais le plus souvent des phrases comme “Tu veux jouer ?”, “Range le vélo !”, “Fais moi un bisou...”, etc.

Ce lexique est destiné à rester dans la classe afin que les enfants puissent le consulter juste pour le plaisir ou s’y référer en cas d’oubli.

A l’heure actuelle, il est difficile d’évaluer la portée de ce lexique étant donné que je n’interviens plus dans cette classe auprès de ces enfants. Tout ce que je sais, c’est que les grands étaient ravis de montrer ce lexique aux moyens qui ont demandé si eux aussi auraient le droit d’aller le regarder pour coder (tout le monde a bien sûr répondu favorablement à cette demande). Je sais également que ce lexique les accompagnera en classe de CP l’année prochaine : c’est du moins le souhait de l’enseignante de maternelle.

Enfin, après avoir fait le bilan de nos jeux proprement dits, il serait intéressant de voir les effets, les conséquences qu’a pu avoir l’apprentissage du LPC au sein de la classe. Bien entendu, nous n’avons pas suffisamment de recul pour évaluer tous ce que cela a pu apporter à chacun. Néanmoins, quelques petites remarques qui ont été faites méritent d’être soulignées. En effet, les enfants codent à Clément, même si c’est de manière ponctuelle et ils sont davantage attentifs à ce que celui-ci regarde bien l’AVS ou la maîtresse coder. Ensuite, nous avons également remarqué qu’un tutorat s’est développé entre les moyens et les grands : en effet, les moyens étaient également demandeurs au niveau du code mais comme j’avais très peu de temps et que je devais cibler un niveau, ils n’ont pas pu apprendre à coder comme leurs camarades. Ils sollicitent donc les plus grands qui sont très fiers de montrer aux moyens comment on code tel ou tel mot. Tout cela a contribué à améliorer l’ambiance de classe.

De plus, au niveau des exercices de pré lecture, l'enseignante a remarqué que pour le découpage des mots par exemple, les enfants avaient plus de facilité, certains faisant référence au code ("c'est comme quand on code un mot doucement : cha – peau"). Les enfants font également davantage attention à leur prononciation.

Pour ce qui est de Clément, l'enfant sourd de la classe, il l'a très vite appris à coder et est très à l'aise. Il se met parfois même à coder à l'AVS lorsqu'il veut lui dire quelque chose et que celui-ci peine à le comprendre. Enfin, je ne doute pas que cet apprentissage lui permette d'améliorer son décodage même si ce n'est pas réellement mesurable dans l'immédiat.

Cet apprentissage a donc été bénéfique pour tout le monde même si toutes les conséquences ne sont pas évaluables immédiatement. Espérant que vous aurez pris plaisir à la lecture de ce mémoire, nous allons maintenant passer à la conclusion.

Ainsi, comment aborder le LPC avec des enfants entendants de maternelle ? De manière ludique sans aucun doute et en globale jusqu'en moyenne section. Pour les grandes sections, c'est un peu différent : même si on aborde le LPC de la même façon (de manière ludique et en globale) ils sont en général capables d'extraire des syllabes des mots appris et d'en former d'autres (qui restent toutefois assez simples). En même temps, rappelons que la GS fait à la fois partie du cycle 1 (PS, MS, **GS**) et du cycle 2 (**GS**, CP, CE1). Je pense par ailleurs que j'aurais pu obtenir des résultats plus concluants si j'avais eu un peu plus de temps. En effet, cette expérience fut très enrichissante mais bien trop courte à mon sens : il faudrait faire subir d'autres tests aux jeux que nous avons élaboré, dans d'autres classes et surtout sur du long terme (quelques mois), de manière suffisamment régulière, pour en apprécier les résultats. En effet, cette première expérimentation n'est pas suffisante selon moi. Néanmoins, elle nous a permis de repérer quelques problèmes et de réfléchir sur les possibilités de remédiations.

Dans l'ensemble nous sommes plutôt satisfaites dans la mesure où l'expérimentation a révélé que c'étaient souvent les règles du jeu qui devaient être modifiées et non les jeux eux-mêmes (sauf pour le **Jeu du clown**). Nous sommes également rendues compte que nos ambitions dépassaient parfois les compétences des enfants : en MS par exemple, les enfants n'ont pas atteint la maturité nécessaire leur permettant de prendre conscience des unités sonores de la langue (sauf cas particulier, ici 2 enfants sur 10). Ainsi, comme nous l'avons vu, le **Jeu des syllabes** et le **Jeu du clown** sont difficilement exploitables avec eux et montrent bien qu'ils n'ont pas saisi le principe du LPC qui, rappelons-le, est un système syllabique et phonétique. Cela ne signifie pas pour autant qu'on ne peut pas aborder le LPC avec des enfants de MS mais seulement qu'on doit le faire en globale avec pour principal objectif une meilleure communication avec leur camarade sourd. On peut alors utiliser tous nos jeux sauf bien sûr le **Jeu des syllabes** et le **Jeu du clown**.

Si au départ, nous nous étions posées la question de savoir si les enfants seraient suffisamment à l'aise au niveau de la motricité fine, nous nous sommes rendues compte que pour la plupart les quelques problèmes rencontrés ne sont pas insurmontables et n'empêchent pas l'apprentissage du code. Au fur et à mesure des séances, à force d'apporter nos corrections et nos conseils, les petites erreurs et maladresses s'estompent pour finalement disparaître. J'ajouterais même que le LPC fait travailler et donc améliore d'une certaine façon la motricité fine.

Nous avons d'ailleurs, outre cet aspect, remarqué des changements positifs chez les enfants comme le fait qu'ils codent à leur camarade sourd et soient un peu plus patient avec lui, qu'ils apprennent à coder quelques mots aux plus jeunes qui les sollicitent, qu'ils aient sans s'en rendre compte avancer un peu plus vers la notion de syllabe, etc.

Cette expérience a donc été un réel plaisir et dans l'ensemble, je suis assez satisfaite des résultats. En effet, sur dix enfants, quatre codent vraiment bien, quatre autres se débrouillent bien tandis que deux éprouvent des difficultés (dont un qui n'était pas très motivé au départ). De plus, nous avons eu l'occasion de proposer quelques uns de nos jeux à d'autres niveaux (CP, CE2, CM1) et nous nous sommes rendues compte que certains pouvaient être utilisés sans problème avec des plus grands qui se prêtent volontiers au jeu.

Nous aimerions d'ailleurs, à terme, publier nos jeux afin de partager les fruits de notre travail avec toutes les personnes intéressées. J'ai moi-même d'autres idées de jeux, une en particulier, qui serait d'adapter un jeu intitulé **La course aux sons** (annexe 8) et sur lequel je compte bien travailler pendant les vacances. J'en profite par ailleurs pour lancer un appel à tous ceux qui, chacun dans leur coin, inventent des jeux ou des méthodes : n'hésitez pas à diffuser vos idées, le fait de partager nos expériences ne peut que nous enrichir !

Annexes

Annexe 1 : Exemple du lexique que j'élabore en CP

Annexe 2 : L'API

Annexe 3 : Les mots semblables du LOTOPITAL

Annexe 4 : Les mots à reconstituer du LOTOPITAL

Annexe 5 : Le Petit Clown

Annexe 6 : Le jeu des syllabes de Justine et Cie

Annexe 7 : Emploi du temps avec interventions

Annexe 8 : La course aux sons de Justine et Cie



un



ours

un

ours



en



peluche

en

peluche



L'Alphabet Phonétique International

Voyelles

[a]	tabac, papa, nappes, tâche.
[ɑ]	âme, pâle, tâche.
[ɛ]	terre, nagerai, hé.
[è]	olégresse, naïs, guet, mena.
[ɛ̃]	le monsieur, demain.
[e]	ami, fille, rygne.
[ɛ]	gauche, rose, dôme.
[ø]	pomme, donner, corps.
[œ]	deus, veu, peu, ceus.
[œ̃]	meuble, heure, œuf.
[ou]	cour, genou, roue.
[y]	muç, connu, ils eurent.
[ã]	vent sans, naon, temps.
[ĩ]	plein, lin, pain.
[õ]	nom, om, on, bon, pont.
[õ̃]	undi, brun, opportun, parfum.

Consonnes

[b]	biert, abbaye, abn.
[d]	dema, édition.
[f]	fiou, photo, affreux.
[g]	gamit, dogue, seconde.
[k]	cou, que, képi, sacoché.
[l]	lire, allo, mille.
[m]	maman, femme.
[n]	bonbonne, ane, navet.
[p]	poire, appartement, apert.
[r]	renard, mur, barre.
[s]	silence, cela, hamburger, all.
[t]	tondun, serviette, tram, n.
[v]	vin, ravin.
[z]	rose, zébu, maison.
[ʃ]	choix, tâche, shérif.
[ʒ]	âge, jus, geôles, gendarme.
[ʒ̃]	ignoble, digne, hague.

Semi-voyelles

[j]	jeu, pied, œil, yeux, paille, belle.
[w]	ou, ouï, clochette, ouest.
[w̃]	huile, nuit, lui, suite.

Prénom :

L'HÔPITAL :
jeu de lecture

Date :

6

Dans chaque ligne, j'entoure le mot semblable au modèle.



médecin

ministre

merci

médicament

médecin

malade



chirurgien

charpentier

chirurgien

câlin

course

cheminée



anesthésiste

année

ampoule

anglais

prothésiste

anesthésiste



infirmière

iris

indolore

première

inconnu

infirmière



parents

papa

parents

perle

peur

parlement

Prénom :

L'HÔPITAL :
lecture - écriture

Date :

3

① Je découpe les étiquettes-lettres en bas de la feuille et je reconstitue le mot :

H	Ô	P	I	T	A	L

② J'observe chaque mot et j'écris les lettres manquantes.

H Ô P I T



H P T L

..... Ô I L



© SPARADRAF 2001

H	Ô	P	I	T	A	L
---	---	---	---	---	---	---

L.P.C.

Le Petit Clown


F. T. M.
 & voyelle seule


W. L.
CH. GN.


S. R.

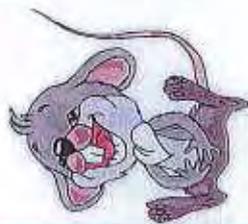

D. P. J.



Fantôme



Wa !
 Le chignon !



Souris



Deux pigeons


K. V. Z.



Qui vise ?


WU. B. N.



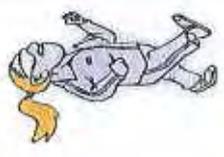
Huit
 bananes


G.



Garçon


Y. NG.



Une fille
 en joggng

eu-in Deux pains

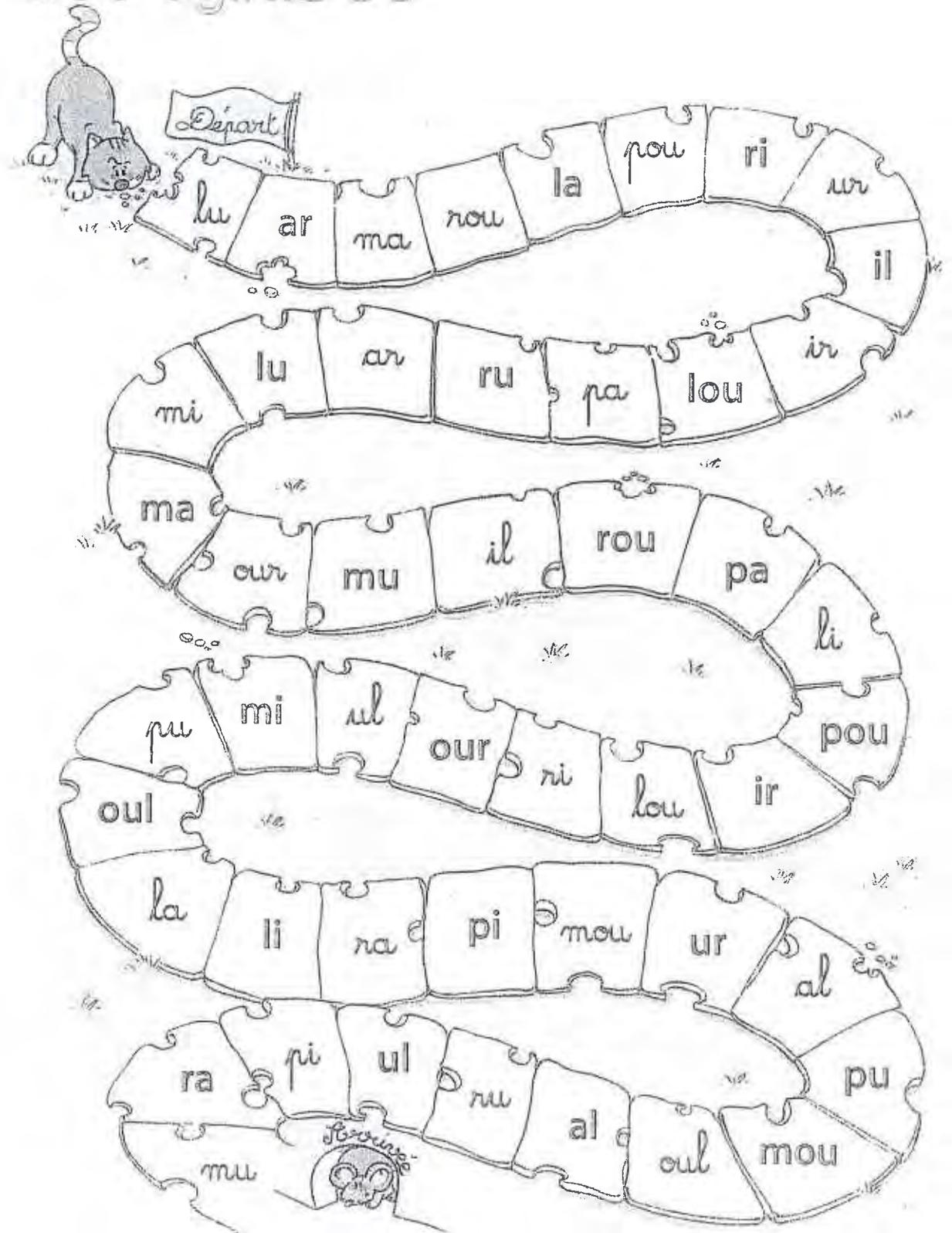
an-i-on Champignons

o-è-ou Pomme est rouge

un-é-u Un zébu

oe-ô-a (au-eau) & consonne seule
 L'œuf au chocolat

des syllabes



MARS March		AVRIL April		MAI May		JUN June	
1 M		1 S		1 L	Fête du Trav. 18 S.	1 J	
2 J		2 D		2 M		2 V	
3 V		3 L	14 S.	3 M		3 S	
4 S		4 M		4 J		4 D	Pentecôte
5 D	Carême	5 M		5 V		5 L	L. de Pent. 23 S.
6 L	St-Quentin 10 S.	6 J		6 S		6 M	May. de l'Aisne
7 M	St-Quentin	7 V		7 D		7 M	
8 M		8 S		8 L	Victoire 1945 19 S.	8 J	
9 J		9 D	Rameaux	9 M		9 V	
10 V		10 L	15 S.	10 M		10 S	
11 S		11 M		11 J		11 D	
12 D		12 M		12 V		12 L	24 S.
13 L	11 S.	13 J		13 S		13 M	
14 M		14 V		14 D	Fête Jeanne d'Arc	14 M	
15 M		15 S		15 L	20 S.	15 J	
16 J		16 D	Pâques	16 M		16 V	
17 V		17 L	L. de Pâques 16 S.	17 M		17 S	
18 S		18 M		18 J		18 D	Fête des Pères
19 D		19 M		19 V		19 L	25 S.
20 L	PRINTEMPS 12 S.	20 J		20 S		20 M	
21 M		21 V		21 D		21 M	ÉTÉ
22 M		22 S		22 L	21 S.	22 J	
23 J		23 D		23 M		23 V	
24 V		24 L	Paris 17 S.	24 M		24 S	
25 S		25 M	Paris	25 J	Ascension	25 D	
26 D		26 M	Paris	26 V		26 L	26 S.
27 L	13 S.	27 J	Paris	27 S		27 M	
28 M		28 V	Paris	28 D	Fête des Mères	28 M	
29 M		29 S		29 L	22 S.	29 J	
30 J		30 D	Souv. Déportés	30 M		30 V	
31 V				31 M			

* LEGENDE:

- cours sur Paris
- en poste = A.V.S
- intervention à l'école maternelle pour l'apprentissage du LPC
- stages en MOC
- vacances

La course

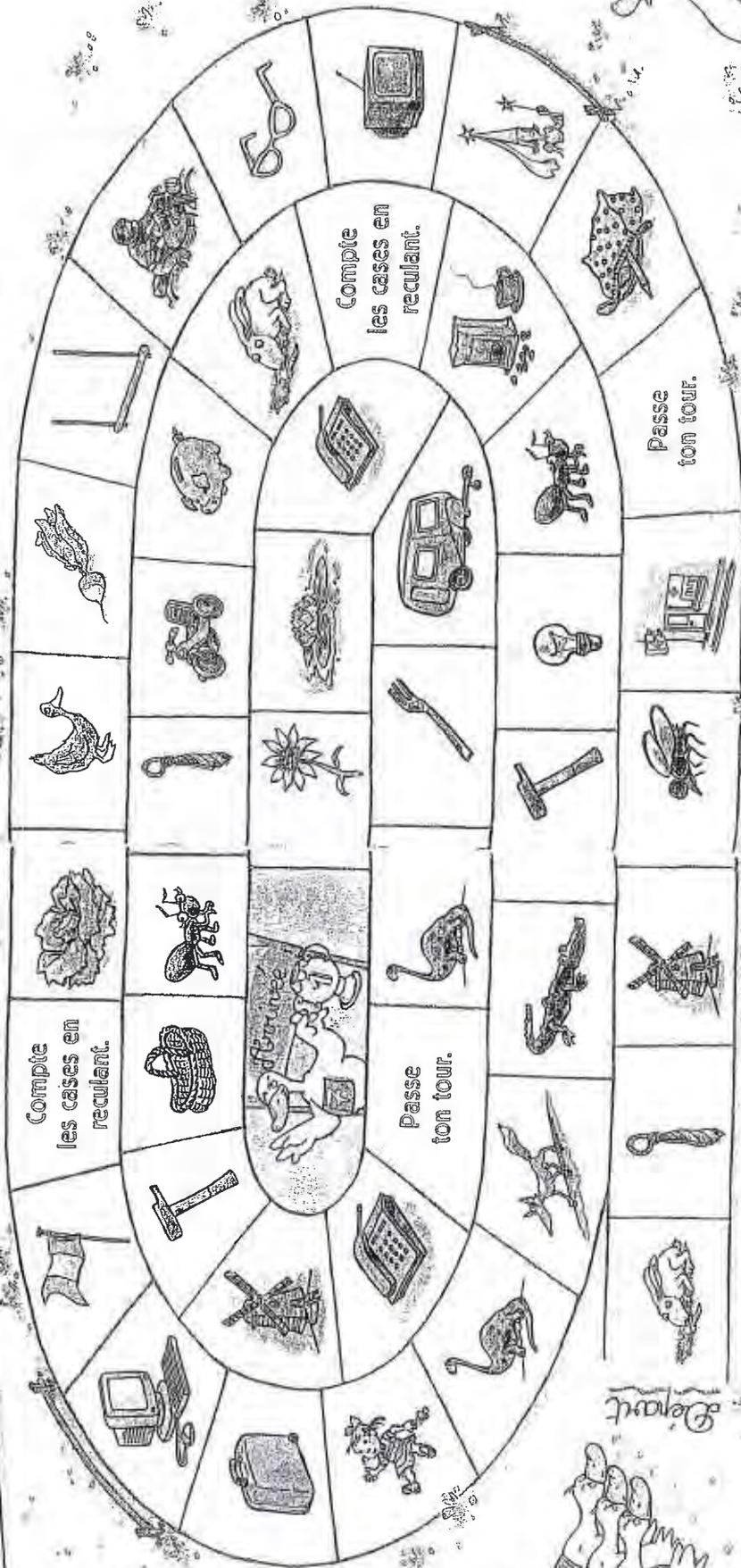
aux sons



2 joueurs ou plus

- Chacun déplace un jeton à l'aide d'un dé.
- Lance le dé.
- Pour avancer, tu dois reconnaître le mot dessiné dans la case et retrouver l'un des sons qu'il contient parmi ceux des cartes-sons.
- Chacun joue à son tour.
- Le premier à atteindre la case Arrivée a gagné.

tour	trou	té	fé	di
mar	nar	pou	mou	va
la	tra	tar	four	tri
nier	phar	dra	li	lu



Départ

1



Passe ton tour.



Compte les cases en reculant.

Passe ton tour.

Chers parents,

Afin d'être en conformité avec la nouvelle loi sur la prise de photos d'enfants mineurs et afin d'être en adéquation avec votre volonté nous vous demandons de remplir ce coupon .

Je soussigné(e) Madame Rigaud....., père, mère tuteur de l'élève Mawon.....

-
- Autorise
- n'autorise pas l'équipe enseignante de l'école maternelle de ^{Beaumont} ~~Saint-Gobain~~ à photographier mon enfant au cours des diverses activités pédagogiques. Ces photos pourront être exposées dans l'école et/ou dans les cahiers et seront vendues en fin d'année scolaire.
-

- Autorise
- n'autorise pas un photographe professionnel à venir photographier mon enfant individuellement et tolérer sa présence sur la photo de classe.

A Beaumont....., le 23 septembre 2005

Signatures des parents :

Rigaud

Chers parents,

Afin d'être en conformité avec la nouvelle loi sur la prise de photos d'enfants mineurs et afin d'être en adéquation avec votre volonté nous vous demandons de remplir ce coupon .

Je soussigné(e)..... MINOR Pauline, père, mère tuteur de l'élève

MINOR Thomas

Autorise

n'autorise pas l'équipe enseignante de l'école maternelle de ^{Beaumont} ~~Saint-Gobain~~ à photographier mon enfant au cours des diverses activités pédagogiques. Ces photos pourront être exposées dans l'école et/ou dans les cahiers et seront vendues en fin d'année scolaire.

Autorise

n'autorise pas un photographe professionnel à venir photographier mon enfant individuellement et tolérer sa présence sur la photo de classe.

A Beaumont, le 20 septembre 2015

Signatures des parents :

Chers parents,

Afin d'être en conformité avec la nouvelle loi sur la prise de photos d'enfants mineurs et afin d'être en adéquation avec votre volonté nous vous demandons de remplir ce coupon .

Je soussigné(e) J. Gobeaux....., père, mère tuteur de l'élève Clarisse.....

Autorise

- n'autorise pas l'équipe enseignante de l'école maternelle de ^{Beaura} ~~Saint-Gobain~~ à photographier mon enfant au cours des diverses activités pédagogiques. Ces photos pourront être exposées dans l'école et/ou dans les cahiers et seront vendues en fin d'année scolaire.

Autorise

- n'autorise pas un photographe professionnel à venir photographier mon enfant individuellement et tolérer sa présence sur la photo de classe.

A Beaura....., le 22 / 09 / 05.....

Signatures des parents :

Gobeaux

Chers parents,

Afin d'être en conformité avec la nouvelle loi sur la prise de photos d'enfants mineurs et afin d'être en adéquation avec votre volonté nous vous demandons de remplir ce coupon .

Je soussigné(e) J. Facon....., ~~père~~, mère tuteur de l'élève Facon.....
Océane.....

Autorise

n'autorise pas l'équipe enseignante de l'école maternelle de ~~Saint-Gobain~~ ^{Beaumont} à photographier mon enfant au cours des diverses activités pédagogiques. Ces photos pourront être exposées dans l'école et/ou dans les cahiers et seront vendues en fin d'année scolaire.

Autorise

n'autorise pas un photographe professionnel à venir photographier mon enfant individuellement et tolérer sa présence sur la photo de classe.

A liez....., le 22.09.05.....

Signatures des parents :

Facon

Bibliographie

- Aide manuelle à la lecture labiale et perspective d'aides techniques, novembre 1982
- Communiquer, octobre - décembre 1986, n°84
- Communiquer, août - septembre 1983, n°67
- Communiquer, juin 1980, n°47
- Communiquer, « un outil qui rend visible la langue orale »,
octobre - novembre 1992, n°108
- Communiquer, juin 1978, n°37
- Liaison LPC, n°24, octobre 1986
- Communiquer février 1978, n°35, « spécial congrès 1978 »
- Cahier de l'intégration, n°44.7, « éducation des jeunes handicapés auditifs
dans les classes ordinaires »
- Des enfants sourds à l'école ordinaire , J.Y LE CAPITAINE, 2004
- Revue générale de l'enseignement des déficients auditifs, n°1, 1972
- Connaissance du LPC, Groupe Suisse Romand, 1973
- Déclic, « famille et handicap », n°31, novembre 1996
- Cours d'apprentissage du LPC destiné aux enfants, J.M CAPOUILLEZ
- La semaine de Perlin, février 1998, n°1104
- Le cued speech, bulletin audiophonologie, S.VINTER
- Acte ORL de Belgique, vol 41, 1987

Remerciements

A Brigitte Maunoury, tutrice de ce mémoire.

A l'ALPC, qui nous a accueilli pour nos recherches.

A Annie Boroy, présidente de l'APEDAC, pour les informations qu'elle nous a gentiment transmises.

A Maryvonne Zimmerman, codeuse, pour le temps qu'elle a consacré à répondre à mes questions.

A Sylvie Plotka, codeuse, qui a également pris le temps de nous donner des renseignements sur les Jeux pour la formation enfants.

A l'Inspection Académique de l'Aisne qui a donné son autorisation pour que j'intervienne en classe.

A Marie-Laurence Chamblet, enseignante et directrice, qui m'a chaleureusement accueillie dans sa classe et qui m'a permis de mener à bien cette expérimentation.

A la maman de Clément qui a gentiment répondu à mes questions.