



## **GROUPE découverte/expérimentation d'outils :**

Rencontre de mars 2007

**LE SON DU NENUPHAR sous les sons... les sens**

**OUTIL JEU/Association**

**LE SON DU NENUPHAR 609 rue Cante-Cigales 30310 Vergèze**

### **4.2. SON**

*2 participants*

#### **Objectifs annoncés :**

Pas d'objectifs clairement annoncés mais plutôt →

#### **Le principe du jeu**

Muni d'une feuille et d'un crayon :

Chaque joueur associe des consonnes tirées au sort, à chacune des voyelles A, E, E avec accent, I, O, U et à six doubles sons AN, ON, EÏ, etc. (eux aussi tirés au sort)

Pour créer le plus grand nombre possible de mots, d'expressions usuelles et même de phrases, à l'aide des syllabes formées, selon le principe suivant → sous les sons... les sens  
MOTS, EXPRESSIONS, PHRASES sont ainsi extraits des sons formés et associés

*Par exemple : soit P, on obtient en 1<sup>ère</sup> étape → pa, pe, pé, pi ... pa fait penser à « pas », pe à « peu » ou « peut » ou encore « peux »*

*A la 2<sup>ème</sup> étape : ajout du son [l], on obtient → pal, pel, pél, pil, pol, pul et on transcrit « pâle, pale, pile, pull ... » ou encore « pla, pli, plo ... » qui vont donner « plat, pli, plot, plu... »*

*Et ainsi de suite pour les autres étapes*

**Public défini par les auteurs :** de 6 à 96 ans

#### **Présentation du support :**

Boîte contenant →

Un plateau de jeu

Un sablier

4 jeux de cartes de différentes couleurs (cartes consonnes, cartes doubles sons, cartes R ou L)

5 feuilles explicatives (dont 1 en format A3 recto verso) : les différentes manches possibles détaillées et proposée sous forme de schémas

#### **Commentaires :**

Nous n'avons pas l'habitude de créer des mots phonétiques. C'est pourquoi, habiles lecteurs scripteurs que nous sommes, nous devons absolument jouer au Son du nénuphar avant de le proposer aux apprenants !

Les auteurs, sans doute conscients de cette difficulté, ont multiplié les explications et c'est là que le bât blesse : on est noyé sous les feuilles et tout semble encore plus compliqué !

Heureusement, nous avons persévéré ! Car on sentait confusément que cette démarche avait quelque chose d'intéressant ...

Donc, après expérimentation de la première MANCHE uniquement, dite « à quatre mains », nous avons dégagé :

Deux grands **objectifs**

- Former des mots à partir des sons
- Etablir la bonne graphie

Et les **remarques** suivantes :

- Importance de bien faire observer et étudier le plateau
- Nécessité de simplifier la règle au moins dans un premier temps : on ne fait que des mots ou des expressions, on n'est pas obligé de compter les points ou alors il faut là aussi en simplifier la règle
  - Des difficultés de lisibilité des cartes :
    - La carte C dont on ne sait pas si elle représente le son [s] ou [k] et la carte Q(S) K(s) si elle peut représenter aussi le X
    - La carte S qui représente aussi le son [Z] (alors qu'il faudrait une carte Z car on est sur du son)
  - **Le** son [GE] qui est proposé comme équivalent de [je] ou [gue] et là ce n'est pas la même prononciation
  - Les voyelles écrites sur le plateau gênent. Il faudrait fabriquer des Barres de voyelles (qui sont mentionnées mais absentes de la boîte) afin que chaque joueur en ait une.
  - Le fait de pouvoir associer consonne majeure + liquide (L ou R) nous a semblé intéressant pour travailler « pr/pl »
    - A l'écrit : C'est l'orthographe et le contexte qui donnent le sens
    - A l'oral : le sens précède l'orthographe, ce que rappellent les auteurs « Ne jamais oublier la règle ! LE SON CREE LE SENS »
    - « C'est le sens qui donne l'orthographe » : à condition que les différentes significations du mot soient connues, par exemple : « c'est faux » peut être perçu tout de suite comme désignant l'outil pour quelqu'un dont l'environnement lui a permis de connaître cet outil. Cette référence d'ailleurs, peut, pour certains apprenants, prendre le pas sur l'erreur de syntaxe (on devrait avoir « C'est **une** faux).
  - L'utilisation du sablier nous a semblé facultative mais intéressante pour les apprenants ayant besoin de se repérer dans le temps, en fonction d'une durée à évaluer.
    - Ce jeu pourrait aider à aborder les Textos et leur transcription.