

LIRODINGO

Syllabes
& Mots

MANUEL PÉDAGOGIQUE



LiroDingo Syllabes et Mots

Manuel pédagogique

Introduction

Le jeu **LiroDingo Syllabes et Mots** est un outil ludique, créé par Annick Delaunay, permettant de travailler l'apprentissage de la lecture au CP/CE1.

Il permet de travailler :

- La construction des syllabes à partir de phonèmes (représentés par des jetons) pouvant comporter une ou plusieurs lettres
- La construction des mots à partir de syllabes

Cet apprentissage peut être fait de façon progressive :

- En utilisant les **niveaux de difficulté** des cartes de loto (1 à 4) correspondant à des difficultés progressives pour les phonèmes et syllabes correspondantes
- En utilisant la **progressivité des 4 règles du jeu** (règles permettant de travailler les syllabes, et règles travaillant les mots)

Les parties sont rapides (10 minutes environ), et peuvent être mises en place en classe, à la maison, en soutien ou en cabinet d'ortho-phonie. Le jeu est particulièrement adapté aux enfants rencontrant des difficultés dans l'apprentissage de la lecture.

Matériel

Le jeu LiroDingo Syllabes et Mots comporte :

- 8 grandes cartes de loto recto/verso, soit 16 faces organisées et 4 niveaux (4 faces par niveau). Chaque face comporte 3 mots
- Un livret de règles
- 98 jetons d'une à trois lettres chacun (représentant chacun un phonème, pour comprendre le codage phonétique du Français).

Cartes de loto

LiroDingo Syllabes et Mots comprend 8 grandes cartes de loto recto/verso, soit 16 faces (4 faces par niveau, 4 niveaux). Chaque face comporte 3 mots.

Sur les cartes de loto, les mots sur les cartes sont découpés par syllabe, et les syllabes du mot sont découpées en phonèmes :

Séparation
entre syllabes

Séparation entre
phonèmes



Les cartes de loto sont organisées en 4 niveaux de difficulté :

<p>Niveau 1 : Lettres simples se prononçant toutes.</p>	<p>A green loto card with a '1' in a circle in the top right corner. It features three rows: 'GARE' with a train station icon, 'SALADE' with a green salad icon, and 'CAFÉ' with a coffee cup icon. Each letter is on a separate white tile with a colored background.</p>
<p>Niveau 2 : Lettres muettes (E, T, S) Sons en deux lettres (OI, CH, OU, IN, ON, AN) Double lettres (MM).</p>	<p>A light blue loto card with a '2' in a circle in the top right corner. It features three rows: 'RADIS' with a radish icon, 'VACHE' with a cow icon, and 'LOUPE' with a magnifying glass icon. Each letter is on a separate white tile with a colored background.</p>
<p>Niveau 3 : Sons en deux lettres (CR, VR, FR, OR, DR, BR, AR) Doubles lettres (NN, LL) Son en trois lettres (OUR)</p>	<p>A yellow loto card with a '3' in a circle in the top right corner. It features three rows: 'FRITE' with a box of fries icon, 'PORTE' with a wooden door icon, and 'DRAGON' with a green dragon icon. Each letter is on a separate white tile with a colored background.</p>

Niveau 4 :

Sons en deux lettres (AI, TR, IO, EN, FL)

Sons en trois lettres (EUR, OIR)

Deuxième prononciation des lettres S,
G, C (S prononcé « Z », G prononcé « J »,
C prononcé « S »)



Jetons phonèmes

Le jeu comprend 98 jetons d'une à trois lettres chacun (représentant chacun un son, pour comprendre le codage phonétique du Français).

Les consonnes sont bleues et les voyelles rouges :

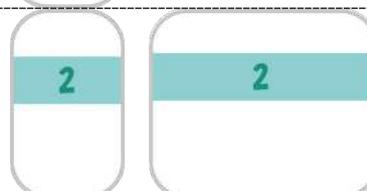


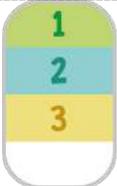
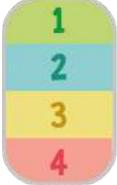
Le dos des jetons indique les niveaux pour lesquels le jeton est employé dans les jeux « Loto des mots » et « Loto des syllabes » (chaque jeton peut être utilisé sur plusieurs niveaux), ce qui permet de les trier :

Jetons ne pouvant être utilisés qu'au niveau 1 :



Jetons à utiliser seulement au niveau 2 :



Jeton à utiliser aux niveaux 1, 2 et 3	
Jeton à utiliser aux niveaux 1, 2, 3 et 4	

Il existe aussi des jetons « Bonus » à utiliser pour les règles de mots croisés. Le dos de ces jetons n'a pas de numéro (dos blanc). Ces jetons bonus correspondent :

- A des sons en deux lettres (EU, AU, QU, GN)
- A des lettres peu fréquentes (Q, H)

Les 5 règles du jeu

LiroDingo Syllabes et Mots propose cinq règles de jeu permettant de d'apprendre de façon progressive (vous pouvez télécharger gratuitement les règles du jeu sur le site aritma.net) :

Règle	Notion travaillée	Âge	Type de règle	Page
Loto des syllabes	Lire les syllabes	5+	Hasard	6
Activité syllabes	Lire les syllabes	5+	Activité	8
Loto des mots	Lire les mots	6+	Hasard	10
Croisons les mots	Ecrire les mots	7+	Compétitif	12
Grand mot croisé	Ecrire des mots	7+	Collaboratif	14

Retrouvez les règles du jeu expliquées en vidéo sur la chaîne : Youtube/JeuxAritma. Découvrez des explications, des exemples et un début de partie dans une vidéo sous-titrée pour chaque règle.

Conseils d'utilisation en groupe classe

Les jeux peuvent être utilisés selon le ou les temps travaillés en phase :

- D'entraînement (plutôt avec l'adulte au départ)
- De renforcement (en autonomie)
- De remédiation (ou un ou deux élèves plus performants peuvent prendre en main l'activité).

6 jeux sont nécessaires pour faire jouer une classe entière sur le même objectif (mêmes niveaux), ce qui permet alors de faire travailler les élèves sur 6 tables de jeux.

Conseils d'utilisation des jeux en aide personnalisée

A deux, on ne pourra pas jouer au jeu des 9 familles (qui se joue à partir de 3 joueurs). Par contre, on peut mettre en place d'autres façons d'utiliser les cartes :

On peut faire deviner les notions géométriques en utilisant les illustrations de la notion géométrique travaillée, au dos des cartes (face « Verso »), au lieu d'utiliser la devinette. En partant de l'illustration de la notion dans la vie réelle, on rend la notion beaucoup plus concrète et palpable.

On peut introduire une activité sur les propriétés de la forme géométrique, basée sur les propriétés mentionnées sous la forme (face « recto », sous la représentation scolaire de la forme). Il est préférable dans ce cas de trier d'abord les cartes ayant des propriétés significatives. Par exemple, on pourra faire deviner la forme à partir de ses propriétés et d'autres indices.

Le jeu est utilisable en Collège en révision des acquis du primaire.

Cartes de loto supplémentaires

Les cartes de loto suivantes vous permettront d'étendre l'utilisation du jeu en doublant les possibilités de jeu des règles de Loto des Syllabes et Loto des Mots.

Elles sont organisées par niveau comme les cartes de loto contenues dans le jeu. Et vous pouvez utiliser les N°s de niveau notés sur les dos des jetons de la même façon.

Notez cependant que pour vous pouvez poser sur les lettres muettes du jeu des jetons dont les lettres ne sont pas grisées.



BAL

1

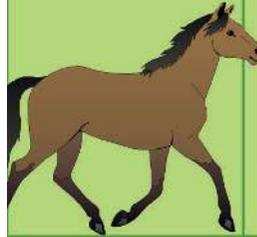


COCO

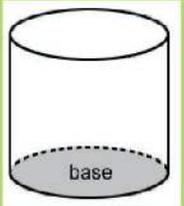
1



RUNE



DADA



BASE

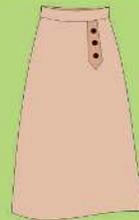


VOTE



RIRE

1



JUPE

1



PIRE



LAMA



ÉCOLE



PILE



S A L E

2

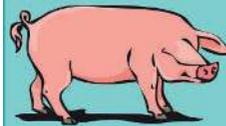


J O U E

2



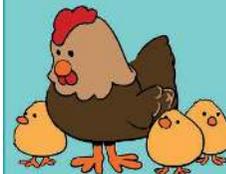
R U D E



C O C H O N



V É L O



P O U L E



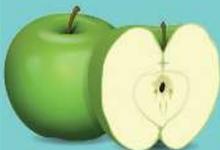
D O N

2



T A N T E

2



P O M M E



B O I R E



F I N



R A D A R



CRIN

3



PIE

3



LOURD



MELON



GAZ



OS



JET

3



BRIE

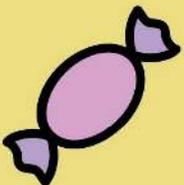
3



FORT



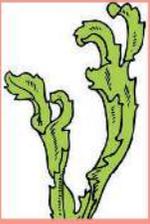
BULLE



BONBON



ART



ALGUE

4



MONDE

4



PEUR



CROIRE



BOULE

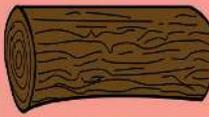


FLAIR



CHAR

4



BOIS

4



TRONC



VENDU



BOUE



PIGÉ