

Say & Play

MANUEL PEDAGOGIQUE



dida
cool

Jeux de prononciation anglaise pour les francophones

1 à 8 joueurs

âge 7+

Say and Play

Manuel pédagogique

Introduction

Merci d'avoir acheté **Say and Play**. Ce jeu de prononciation anglaise (Britannique), créé par **Susana Obboh**, professeure d'Anglais, s'adresse à des enfants âgés de 7 ans et +, et peut être joué à tout âge pour améliorer sa prononciation.

Avec **Say and Play**, les joueurs vont pouvoir :

- S'entraîner à la prononciation grâce à la phonétique simplifiée pour les francophones, la phonétique internationale, et un QR code au dos de chaque carte pour écouter la prononciation.
- Comprendre la prononciation britannique en découvrant les sons classés par niveaux de difficulté (6 au total).
- Acquérir une bonne prononciation dès le plus jeune âge, de façon ludique et progressive.

Le jeu pourra également dans un deuxième temps être réexploité en classe pour s'entraîner à :

- Identifier le son à travailler pour améliorer sa prononciation (par exemple : *cat* → son ciblé « a » / *pie* → son ciblé « ie »).
- Reconnaître la prononciation britannique grâce à la phonétique simplifiée pour les francophones, qui fait le lien entre l'anglais et le français (par exemple : *pie* se prononce [paɪ]).

Le jeu a été étudié pour rendre chaque enfant acteur - le risque de comportement passif est minimisé. En situation de jeu, les enfants sont capables d'une concentration et d'une attention étonnantes.

Les jeux Aritma favorisent des progrès plus rapides car :

- Le jeu est un besoin fondamental pour les enfants, un facteur important de motivation.
- Les cartes sont des objets ludiques, faciles à manipuler.
- Le jeu proposé est un jeu de société, et non un « exercice déguisé en jeu »

Apprentissage de la prononciation anglaise

La langue française et la langue anglaise partagent les mêmes lettres d'alphabet. Cela a l'avantage de faciliter la prononciation de certaines lettres et syllabes, mais le système phonétique anglais présente des spécificités qu'un apprenant français ne maîtrise pas toujours facilement, s'il ne les a pas d'abord identifiées et étudiées. C'est par exemple le cas de la prononciation de syllabes telles que « ou », « ai », « qu », « ee » ou encore « gn ».

Souvent, au début de son apprentissage, un enfant qui apprend l'anglais langue étrangère apprend par cœur du vocabulaire, quelques expressions simples et des phrases types, et ses connaissances se construisent ainsi, jusqu'à l'introduction de la grammaire, puis d'autres notions. En effet, nous sommes dans le contexte de l'apprentissage d'une langue étrangère que l'enfant n'entend pas et n'utilise pas dans son quotidien. Ce procédé est donc, en soi, pertinent et efficace.

Néanmoins, dans le cadre scolaire, avec un groupe d'enfants de niveau d'anglais débutant, dès que nous nous écartons de ce cas de figure initial de l'apprentissage par cœur et que nous introduisons de nouveaux mots, soit par la lecture d'un texte, soit par une activité d'expression orale, nous nous apercevons que les enfants commettent presque systématiquement des erreurs de prononciation. Les premières fois, nous pouvons corriger les erreurs oralement, c'est-à-dire sans faire référence à des règles phonétiques en plein milieu de l'apprentissage d'une autre notion. Mais malheureusement, ces difficultés ne disparaissent pas avec le temps, du moins pas complètement. Une observation qui a été faite démontre que les enfants et adolescents apprenants ne font pas de lien entre la prononciation de différents mots qu'ils connaissent déjà et les nouveaux qu'on leur présente. Ici, nous parlons des mots qui ont des syllabes et des sons en commun avec ceux qu'ils savent déjà. La conclusion tirée de ce constat est que les enfants qui apprennent l'anglais langue étrangère n'ont pas conscience des similitudes entre des syllabes et leurs sons.

Il serait nécessaire d'employer la méthode d'apprentissage des sons utilisée par les Anglais pour créer, chez les enfants et adolescents, une prise de conscience des ressemblances entre certaines syllabes et leur prononciation. Le principe du système phonétique de « Say & Play » peut être introduit dans la pratique d'enseignant d'anglais langue étrangère, ce que l'auteure a fait dans sa propre pratique d'enseignement. Dès qu'un élève commet une erreur de prononciation, on lui donne la bonne prononciation du mot, mais en utilisant systématiquement cette méthode qui consiste à prendre un mot déjà connu de l'élève et à lui montrer qu'il partage une syllabe avec le nouveau mot. Depuis que l'auteure utilise cette méthode, elle s'aperçoit que les enfants font de moins en moins d'erreurs de prononciation.

Enfin, le jeu « Say & Play » a deux grands objectifs. Les adultes, experts et non-experts de la langue anglaise, trouveront dans « Say & Play » un outil ludique, axé sur la prononciation et facile d'emploi. En effet, le jeu couvre les aspects de la phonétique anglaise les plus faciles à enseigner aux enfants. C'est pourquoi les mots anglais présentant des exceptions à la règle ont été exclus du jeu.

Quant aux enfants et aux apprenants plus âgés, ils trouveront dans ce jeu un outil ludique pour mieux prononcer des mots en anglais, en associant simplement les syllabes à leur prononciation.

Matériel

Le jeu « Say and Play » comporte 150 cartes, réparties en 6 niveaux de difficulté croissante (du point de vue de la difficulté des sons travaillés à chaque niveau) pour des apprenants francophones. Chaque niveau comporte :

- 24 cartes mots (soit 144 cartes mots au total) couvrant 6 sons différents (4 cartes par son)
- 1 carte mistigri (soit 6 cartes mistigri au total)

Cartes mots

Chaque niveau comporte 24 cartes mots, couvrant 6 sons travaillés. Chaque son travaillé comporte 4 cartes mots dédiées à ce son. Voici à titre d'illustration les cartes du premier niveau (les pointillés montrent la répartition des cartes par son travaillé) :



Répartition des mots par niveau et son travaillé :

Le tableau suivant récapitule les mots (cartes) du jeu en précisant pour chaque mot (carte) :

- Le niveau dans lequel se trouve ce mot
- Le son travaillé (en phonétique internationale) par ce mot
- La position du son dans le mot (en couleur)

Dans la langue anglaise, un son peut s'écrire de différentes façons, ce qui est le cas dans les différentes cartes travaillant un son donné dans le jeu.

Niveaux	Sons travaillés	Mots			
1	/æ/	ant	apple	cat	map
	/e/	egg	elephant	head	bell
	/h/	hat	hairbrush	hands	happy
	/i/	pig	insect	igloo	lid
	/dʒ/	jam	giraffe	jump	jug
	/ɒ/	clock	hot	octopus	on
2	/r/	rat	road	run	rain
	/t/	ten	kite	tent	tea
	/ʌ/	sun	puppy	umbrella	under
	/aɪ/	rice	sky	pie	light
	/w/	watch	whale	water	window
	/j/	yellow	yoghurt	yell	yacht
3	/ɔ:/	walk	fork	horse	storm
	/aʊ/	brown	owl	house	clown
	/ʃ/	shoes	shell	ship	fish
	/θ/	thin	earth	three	teeth
	/tʃ/	cheese	chips	beach	church
	/ʊ/	pullover	butcher	book	look
4	/ð/	weather	father	mother	feather
	/ɜ:/	nurse	bird	fir	turtle
	/eɪ/	plane	tray	cake	train
	/ɑ:/	arm	star	car	park
	/i:/	tree	bee	seal	green
	/ɪə/	ear	hear	beard	deer
5	/tʃə(r)/	picture	nature	vulture	sculpture
	/eə(r)/	hair	pear	chair	bear
	/ɪŋ/	king	ring	singer	wing
	/u:/	moon	boot	glue	swimming pool
	/əʊ/	coat	boat	toast	mole
	/əʊ/	elbow	snow	toe	bone
6	/ɔɪ/	coin	boy	toy	toilet
	/ɔ:/	door	floor	four	board
	/ɔ:/	talk	small	draw	hawk
	/aʊə(r)/	flour	tower	flower	shower
	/kw/	quince	queen	queue	squirrel
	/ju:/	cube	uniform	music	tulip

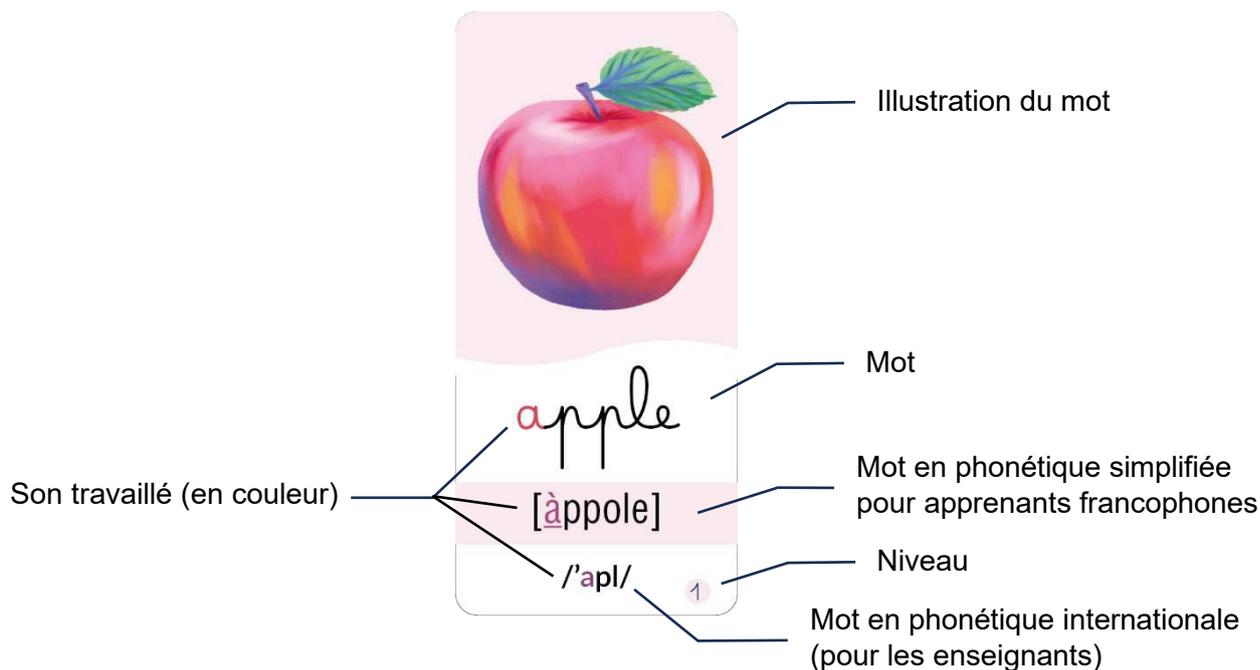
A noter : les sons /əʊ/ et /ɔ:/ sont travaillés deux fois (niveaux 5 et 6) car ils apparaissent en anglais selon des graphies très variées et constituent des difficultés importantes pour les francophones.

Faces des cartes :

Afin de faciliter l'apprentissage de la prononciation britannique :

- Les sons ont été choisis de façon progressive (en fonction des difficultés rencontrées par les apprenants francophones)
- Les cartes comportent les informations suivantes :
 - **Une illustration du mot**, qui n'est pas destinée à se substituer au mot lui-même. Les apprenants utilisant le jeu doivent s'appuyer sur le mot lui-même plutôt que sur son illustration. Il est préférable qu'ils connaissent les mots abordés dans le niveau avant de jouer.
 - **Le mot lui-même**, avec les lettres du son ciblé colorées pour une identification visuelle rapide (ex. : giraffe)
 - La transcription du mot dans une **phonétique simplifiée à destination des francophones**, lisible « à la française » pour faciliter la prononciation (ex. : [dʒiwaafe]), avec le son travaillé également coloré.
 - La transcription du mot en **phonétique internationale** (ex. : /dʒɪ'ra:f/, plutôt destinée aux enseignants)

Cet exemple permet de mieux comprendre la composition de chaque carte :



Transcriptions phonétiques simplifiées « à la française » :

Il est important de comprendre que la « phonétique simplifiée » utilisée dans le jeu est approximative.

Certains sons de la langue anglaise n'existent tout simplement pas en Français. On a cherché pour ce jeu à trouver pour chaque son de la langue anglaise quelle « phonétique française » serait la plus proche, et la moins ambiguë.

Voici une liste des transcriptions pour francophones qui ont été adoptées pour chaque son travaillé :

Niveaux	Sons travaillés	Transcription phonétique pour francophones	Mot exemple	Transcription du mot
1	/æ/	à	cat	[kàt]
	/ɛ/	è	egg	[èg]
	/h/	h	hat	[hàt]
	/i/	i	pig	[pigue]
	/dʒ/	dj	jump	[djeump]
	/ɒ/	o	hot	[hot]
2	/r/	w	rat	[wat]
	/t/	t	tea	[tii]
	/ʌ/	eu	sun	[seune]
	/aɪ/	aï	sky	[skaï]
	/w/	w	whale	[weïl]
	/j/	y	yell	[yèll]
3	/ɔ:/	oo	fork	[fook]
	/aʊ/	aou	house	[haousse]
	/ʃ/	sh	ship	[ship]
	/θ/	(th)s	teeth	[tii(th)s]
	/tʃ/	tch	chips	[tchips]
	/ʊ/	ou	book	[bouk]
4	/ð/	zh	feather	[fèzhe]
	/ə:/	eu	nurse	[neueuss]
	/eɪ/	èï	plane	[plèine]
	/ɑ:/	a	star	[staa]
	/i:/	ii	bee	[bii]
	/iə/	îeu	hear	[hîeu]
5	/tʃə/	tcheu	nature	[nèitcheu]
	/ɛ:/	èè	chair	[tchèè]
	/ɪŋ/	in	king	[kīn]
	/u:/	ouou	moon	[mououne]
	/əʊ/	euou	coat	[keuoute]
	/əʊ/	euou	snow	[sneuou]
6	/ɔɪ/	auy	coin	[cauyn]
	/ɔ:/	oo	door	[doo]
	/ɔ:/	oo	small	[smool]
	/aʊə(r)/	aoueu	tower	[taoueu]
	/kw/	qw	queen	[qwiine]

	/ju:/	yuu	uniform	[y <u>uu</u> nifo <u>om</u>]
--	-------	-----	---------	-------------------------------

Les principes généraux adoptés pour cette transcription phonétique pour francophones ont été les suivants :

- **L'accent tonique** est indiqué par un soulignement comme par exemple pour le mot « nature » que l'on a transcrit comme [nèi'tcheu]
- **Les sons longs** (/ɔ:/ de « small » par exemple) sont indiqués par une double lettre (oo dans cet exemple, ce qui donne [smool] comme transcription)
- On ne transcrit pas les **lettres muettes** de l'anglais, comme elles ne se prononcent pas : par exemple le « r » de « chair » ne se prononce pas, ce qui fait que la transcription donnée est « [tchèè] ». Il est à noter que c'est une des difficultés les plus importantes pour les francophones, les lettres muettes étant extrêmement fréquentes en anglais et étant très souvent mal interprétées par les francophones comme des lettres devant se prononcer.
- On a recherché à éviter toute interprétation fautive qui serait due à l'ambiguïté de la prononciation en Français (une lettre pouvant se prononcer de différentes façons selon le contexte). Par exemple, on transcrit /ʌ/ comme « eu » (par exemple « sun ») et non comme « e » du fait que le « e » en Français peut se prononcer de différentes façons.
- Dans la transcription pour francophones, aucune lettre n'est muette (tout se prononce).
- On a utilisé des accents sur les voyelles pour indiquer qu'elles ne se prononçaient pas comme des diphtongues quand l'ambiguïté pouvait exister, par exemple dans « sky » transcrit comme [skaï].
- Pour les sons n'existant pas en français, on a dû chercher des approximations compréhensibles pour un francophone :
 - Le son /θ/ (« th » de « teeth » par exemple) a été transcrit comme « (th)s ».
 - Le son /ð/ (« th » the « feather » par exemple) a été transcrit comme « zh ».

Dos des cartes :



Chaque niveau de difficulté est identifié par une couleur spécifique au dos des cartes, ce qui permet de les trier facilement.

On y trouve également un QR code qui renvoie vers un enregistrement audio du mot, prononcé par un britannique, afin d'accompagner les joueurs dans l'apprentissage de la bonne prononciation.

Six cartes Mistigri

Les 6 cartes « MISTIGRI » viennent dynamiser la partie : lorsqu'elles sont intégrées au jeu (selon les règles choisies), les joueurs doivent éviter de terminer avec un Mistigri en main... sinon ils perdent ! Bien entendu, le dos des cartes Mistigri est identique à celui des autres cartes du même niveau, pour ne pas les repérer.



Livret de règles

Say and Play propose 4 règles de jeu ainsi que 2 activités permettant d'apprendre progressivement les différents sons, de les associer entre eux et d'assimiler les variantes d'un même son en s'amusant.

Incluses dans le livret

Règles de jeu

	Mistigri	Bataille	Rami	Read It
Intérêt pédagogique	Se familiariser avec les sons	Se familiariser avec les sons	Se familiariser avec les sons et leur prononciation	Se familiariser avec les sons et leur prononciation
Principe	Constituer des paires complètes (2 à 4 cartes) en demandant des cartes aux autres joueurs.	Constituer des paires de deux cartes avec un même son.	Constituer des paires de deux cartes, lire les mots avec une bonne prononciation.	Constituer des paires complètes (2 à 4 cartes). Lire les mots avec une bonne prononciation.
Connaissances requises	Non	Non	Non	Non
A partir de	7 ans	7 ans	7 ans	7 ans
Niveau	Choisir un niveau pour chaque partie	Choisir un niveau pour chaque partie	Choisir un niveau pour chaque partie	Choisir un niveau pour chaque partie

Mistigri

But du jeu : Ne pas avoir le Mistigri à la fin.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'un niveau, y compris le Mistigri. Les distribuer aux joueurs une par une.

Chaque joueur :

- Élimine de son jeu les paires de cartes ayant le même son travaillé (même phonétique, pouvant être écrits différemment). Les autres joueurs vérifient que la paire est correcte.
- Garde les cartes restantes en main en éventail.

Déroulement : Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur pioche au hasard une carte dans le jeu du joueur à sa droite, et la met dans son jeu. S'il trouve dans son jeu, deux cartes avec le même son travaillé (phonétiquement), il les pose sur la table.

Quand un joueur n'a plus de cartes, il sort du jeu et fait partie des gagnants.

Fin du jeu : À la fin, il ne reste qu'une carte « Mistigri ». Celui qui l'a, a perdu !

Bataille

But du jeu : Gagner le plus de cartes possible.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'un niveau (sauf le mistigri) et les distribuer aux joueurs. Chaque joueur prend ses cartes dans la main en tas, faces cachées.

Déroulement : Le jeu tourne et se joue en plusieurs tours.

À chaque tour :

- Tous les joueurs posent en même temps sur la table la première carte de leur tas, face visible.
- Si un joueur trouve deux cartes qui travaillent le même son (même écrit différemment), il gagne toutes les cartes sur la table et les met sous son tas.
- On passe alors au tour suivant.
- Si personne ne trouve, on passe aussi au tour suivant. Les cartes sont posées à côté des autres sur la table.

Fin du jeu : Le joueur n'ayant plus de carte, a perdu la partie.

Variante pour la classe : On joue chacun son tour. Seul le joueur dont c'est le tour pose une carte et gagne les cartes sur la table s'il trouve une paire.

Rami

But du jeu : Avoir dans son jeu trois paires de cartes ayant chacune le même son travaillé.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'un niveau sauf le mistigri. Distribuer 6 cartes par joueur sans les montrer. Faire une pioche avec les cartes restantes, faces cachées. Retourner la première carte à côté de la pioche, face visible.

Déroulement : Chacun prend son jeu en éventail. On joue chacun son tour. à son tour, le joueur :

- Prend une carte sur la pioche ou sur le tas de cartes visibles à côté de la pioche, et
- Rejette une carte de son jeu sur le tas faces visibles.

Lorsqu'un joueur a dans son jeu deux cartes qui travaillent le même son, il lit les deux mots et pose ces deux cartes de côté sur la table.

Fin du jeu : Quand un joueur a ainsi éliminé toutes ses cartes, il dit « rami » et gagne.

Read It

But du jeu : Gagner le plus de mots qui ont un son en commun.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'un niveau, sauf le Mistigri. Distribuer 6 cartes par joueur. Déposer le reste des cartes en tas au centre de la table, face cachée, pour former une pioche.

Déroulement : Le jeu tourne. Le joueur dont c'est le tour :

- Pioche une carte, la lit à haute voix, et la dépose sur la table face visible.
- Cherche dans son jeu une ou plusieurs cartes ayant un son commun avec la carte piochée.
- S'il en trouve une ou plusieurs, il lit les mots et gagne ces cartes qu'il pose à côté de lui ainsi que la carte sur la table.

Fin du jeu : Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche. Le gagnant est celui qui a gagné le plus de cartes !

Activités

Le livret propose également deux activités abordables dès le CP en compagnie d'un adulte

	Mémo	Collector
Intérêt pédagogique	Se familiariser avec les sons et leur prononciation	Comprendre la prononciation par l'oral
Principe	Constituer des paires de deux cartes avec un même son.	Comprendre le son prononcé et retrouver la carte correspondante, soit par l'image, soit par le mot.
Connaissances requises	Non	Non
A partir de	6 ans	6 ans
Niveau	Choisir un niveau pour chaque partie	Choisir un niveau pour chaque partie

Mémo

But du jeu : Trouver des mots ayant un son en commun et savoir les lire à haute voix.

Préparation : Sélectionner un niveau sauf les mistigris. Mélanger les cartes du niveau choisi puis les poser, face cachée, au centre de la table.

Déroulement : Le jeu tourne. Le joueur dont c'est le tour :

- Retourne deux cartes sur la table et les lit à haute voix.
 - Si elles travaillent le même son, il gagne les deux cartes, et retourne deux cartes supplémentaires pour tenter de gagner deux cartes de plus.
 - Sinon, on passe au joueur suivant

Fin du jeu : Le jeu se termine lorsque toutes les cartes ont été gagnées. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes !

Collector

But du jeu : Reconnaître un mot à l'oral sur la table pour le gagner. À la fin de la partie, celui qui a le plus de cartes a gagné.

Préparation : Prendre les cartes d'un niveau. Poser au centre de la table faces visibles 10 à 16 cartes selon le nombre de joueurs. Poser le reste des cartes en une pioche sur le côté, faces cachées. Lorsqu'une carte est retirée, une autre la remplacera, jusqu'à ce que la pioche soit épuisée.

Déroulement : Le jeu se joue en plusieurs tours. À chaque tour :

- Un joueur ou un adulte dit un mot (une ou deux fois) figurant sur l'une des cartes visibles sur la table.
- À tour de rôle, les autres joueurs cherchent la carte sur la table.
 - Le premier joueur à trouver la carte la gagne. Il la prend et la pose à côté de lui.
 - Si personne ne la trouve, le joueur qui a dit le mot gagne la carte.
 - Lorsqu'une carte est retirée de la table, on en pioche une et on la rajoute aux cartes sur la table

Fin du jeu : Lorsqu'il n'y a plus aucune carte dans la pioche et sur la table, le jeu se termine. Le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

Activités supplémentaires

Ces activités ne sont pas proposées dans la règle du jeu mis seulement dans ce manuel pédagogique.

Find the family

But du jeu : Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes en les associant aux bonnes familles de sons.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'un niveau (sauf le Mistigri).
Placer sur la table 6 cartes ayant des sons différents, face visible.

Déroulement : Le jeu se joue de différentes manières selon le nombre de participants.

1 joueur

Le joueur a en main les cartes restantes, contenant les mêmes sons que celles sur la table.
Il doit associer chaque carte à celle ayant le même son.
Il gagne s'il parvient à tout placer correctement.

2 à 3 joueurs

Chaque joueur reçoit le même nombre de cartes.
Les 6 cartes de référence sont posées face visible au centre.
Au signal (donné par un adulte ou un joueur), chacun pose ses cartes une à une à côté de celles ayant le même son.
Le premier à se débarrasser de toutes ses cartes sans se tromper remporte la partie.

2 équipes

Chaque équipe reçoit le même nombre de cartes.
Les cartes de référence sont posées face visible sur la table.
Au signal, les joueurs placent leurs cartes à tour de rôle à côté de celles ayant le même son.
L'équipe qui termine en premier, sans erreur, gagne la partie.

Variante :

Pour plus de difficulté, on peut mélanger deux niveaux : placer alors 12 cartes ayant des sons différents face visible sur la table.

Write it

But du jeu : Reconnaître un mot à l'oral et savoir l'écrire.

Préparation : Chaque joueur prend une feuille et un crayon.
L'adulte prend toutes les cartes d'un niveau (sauf le mistigri).
Les joueurs numérotent leur feuille de 1 à 10.

Déroulement : L'adulte lit à haute voix les mots sélectionnés, deux fois chacun.
Les joueurs écrivent les mots entendus sur leur feuille.
Une fois les 10 mots dictés, l'adulte retourne les cartes une par une pour permettre aux joueurs de s'auto-corriger.
Chaque joueur compte combien de mots il a bien orthographiés.

Fin du jeu : L'adulte annonce le nombre de mots corrects requis pour considérer l'activité réussie (par exemple, 5 ou plus).

L'adulte peut adapter l'évaluation pour les enfants en difficulté (dyslexie, par exemple) en proposant une évaluation orale ou une reconnaissance des sons travaillés.

Variante : Pour des joueurs plus avancés, un temps est laissé après la dictée pour écrire d'autres mots contenant le même son que ceux dictés.

Pour valider ces mots, les joueurs les lisent à voix haute.

Tableau récapitulatif des sons avec des nouveaux mots non compris dans le jeu

Niveaux	Sons travaillés	Mots			
1	/æ/	flag drapeau	bag sac	tag étiquetter	bat chauve-souris
	/e/	sell vendre	tell dire	pen stylo	bread pain
	/h/	hot chaud	honey miel	ham jambon	have avoir
	/i/	hit frapper	sit s'asseoir	little petit	sink évier, lavabo
	/dʒ/	joy joie	badger blaireau	ginger gingembre	judge juge
	/b/	donkey âne	body corps	top sommet, haut	dolphin dauphin
2	/r/	ruler règle	rubber gomme	robin rouge-gorge	rattle secouer, claquer
	/t/	bottle bouteille	teacher maître, maîtresse, professeur	hut cabane	tongue (la) langue
	/ʌ/	dust poussière	bucket seau	jumper pull-over	plus plus
	/aɪ/	diver plongeur	fly voler (pour un avion etc.)	lie être couché	night nuit
	/w/	where où	why pourquoi	web toile (d'araignée)	win gagner
	/j/	yam igname	your ton, ta, tes	yawn bâiller	you tu, vous
3	/ɔ:/	tall grand	for pour	storm plus	talk parler
	/aʊ/	snow neige	cow vache	round rond	cloud nuage
	/ʃ/	sharp pointu	sheep mouton	shout crier	shoulder épaule
	/θ/	mouth bouche	thirty trente	tooth dent	math maths
	/tʃ/	search rechercher, chercher	cherries cerises	chimney cheminée	channel chaîne (de TV)
	/ʊ/	put mettre	full plein	cook cuisiner	foot pied

4	/ð/	bathe se baigner	the le, la, les	they ils ou elles	together ensemble
	/ɜ:/	skirt jupe	birth naissance	circle cercle	purse porte-monnaie
	/eɪ/	table table	pay payer	wake réveiller	rain pleuvoir
	/ɑ:/	farm ferme	large large	carpet tapis	start commencer
	/i:/	peach pêche	sweets bonbons	heat chaleur	feel sentir
	/ɪə/	clear clair	Year année	near près de	dear cher, ère
5	/tʃə(r)/	furniture meuble	creature créature	future futur, avenir	signature signature
	/eə(r)/	tear déchirer	wear porter (un vêtement)	funfair fête foraine	stairs escaliers
	/ɪŋ/	dancing dance	swing balançoire	reading lecture	finger doigt
	/u:/	root racine	boot bottes	flute flûte traversière	June juin
	/əʊ/	float flotter	throat gorge	pole perche, poteau	doe biche
	/əʊ/	blow souffler	bowl bol	gloves gants	stone pierre
6	/ɔi/	turquoise turquoise	enjoy aimer, apprécier	destroy détruire	choice choix
	/ɔ:/	poor pauvre	roar rugir	corner coin	snowboard planche de snowboard
	/ɔ:/	fall tomber	jaw mâchoire	tortoise tortue terrestre	law loi
	/aʊə(r)/	hour heure	power puissance	sour amère	blower ventilateur
	/kw/	square carré	squash écraser	equal égal	aquarium aquarium
	/ju:/	use utiliser	tube tube	cute mignon	huge énorme, immense

BONUS À IMPRIMER
FORMAT A4

/æ/ écrit /a/

1

ant

fourmis

/æ/ écrit /a/

1

flag

drapeau

/e/ écrit /e/ et /ea/

1

egg – head

oeuf

tête

/e/ écrit /e/ et /ea/

1

tell – bread

dire

pain

/h/ écrit /h/

1

hat

chapeau

/h/ écrit /h/

1

have

avoir

/i/ écrit /i/

1

pig
cochon

/i/ écrit /i/

1

sit
s'asseoir

/dʒ/ écrit /j/ et /g/ devant les lettres (e, i et y)

1

jam – **g**iraffe
confiture girafe

/dʒ/ écrit /j/ et /g/ devant les lettres (e, i et y)

1

joy – badger

joie

blaireau

/b/ écrit /o/

1

clock

horloge

/b/ écrit /o/

1

dolphin

dauphin

/r/ écrit /r/

2

rat

rat

/r/ écrit /r/

2

rubber

gomme

/t/ écrit /t/

2

ten

dix

/t/ écrit /t/

2

bottle

bouteille

/ʌ/ écrit /u/

2

sun

soleil

/ʌ/ écrit /u/

2

plus

plus

/ai/ écrit /i/, /y/ et /ie/

2

rice – **sky** – **pie**

riz

ciel

tarte

/ai/ écrit /i/, /y/ et /ie/

2

diver – **fly**

plongeur

voler

/ai/ écrit /ie/

2

lie

être couché

/w/ écrit /w/ et /wh/

2

watch – whale

montre

baleine

/w/ écrit /w/ et /wh/

2

web – where

toile (d'araignée)

où

/j/ écrit /y/

2

yellow

jaune

/j/ écrit /y/

2

your

ton, ta, tes

/ɔ:/ écrit /al/ et /or/

3

walk – fork

marcher

fourchette

/ɔ:/ écrit /al/ et /or/

3

talk – storm

parler

tempête

/aʊ/ écrit /ow/ et /ou/

3

brown – house

marron

maison

/aʊ/ écrit /ow/ et /ou/

3

snow – round

neige

rond

/ʃ/ écrit /sh/

3

shoes

chaussures

/ʃ/ écrit /sh/

3

shoulder

épaule

/θ/ écrit /th/

3

thin

mince

/θ/ écrit /th/

3

mouth

bouche

/tʃ/ écrit /ch/

3

cheese

fromage

/tʃ/ écrit /ch/

3

search

rechercher, chercher

/ʊ/ écrit /u/ et /oo/

3

pullover – book

pullover

livre, cahier

/ʊ/ écrit /u/ et /oo/

3

put – foot

mettre

pied

/ð/ écrit /th/

4

weather

temps (météo)

/ð/ écrit /th/

4

the

le, la, les

/ə:/ écrit /ur/ et /ir/

4

nurse – bird

infirmier

oiseau

/ə:/ écrit /ur/ et /ir/

4

purse – circle

porte-monnaie

cercle

/eɪ/ écrit /a/, /ay/ et /ai/

4

plane – tray – train

avion

plateau

train

/e/ écrit /a/, /ay/ et /ai/

4

table – pay – rain

table

payer

pluie

/ɑ:/ écrit /ar/

4

arm

bras

/ɑ:/ écrit /ar/

4

carpet

tapis

/i:/ écrit /ee/ et /ea/

4

tree – seal

arbre

phoque

/ɪə/ écrit /ear/

4

ear

oreille

/ɪə/ écrit /ear/

4

year

année

/tʃə/ écrit /ture/

5

picture
photo

/tʃə/ écrit /ture/

5

creature
créature

/eə(r)/ écrit /air/ et /ear/

5

hair – pear
cheveux poire

/eə(r)/ écrit /air/ et /ear/

5

stairs – wear

escaliers

porter

/ɪŋ/ écrit /ing/

5

king

king

/ɪŋ/ écrit /ing/

5

reading

lecture

/u:/ écrit /oo/ et /u/

5

moon – glue

lune

colle

/u:/ écrit /oo/ et /u/

5

root – flute

racine

flûte traversière

/əʊ/ écrit /oa/ et /o/

5

coat – mole

manteau

taupe

/əʊ/ écrit /oa/ et /o/

5

float – pole

flotter perche, poteau

/əʊ/ écrit /ow/, /o/ et /oe/

5

elbow – toe

coude orteil

/əʊ/ écrit /ow/, /o/ et /oe/

5

blow – stone

souffler pierre

/ɔɪ/ écrit /oi/ et /oy/

6

coin – **boy**

pièce de
monnaie

garçon

/ɔɪ/ écrit /oi/ et /oy/

6

choice – **enjoy**

choix

aimer, apprécier

/ɔː/ écrit /oor/ et /our/

6

door – **four**

porte

quatre

/ɔː/ écrit /al/ et /oor/

6

small – poor

petit

pauvre

/ɔː/ écrit /oar/

6

snowboard

planche de snowboard

/ɔː/ écrit /or/ et /al/

6

corner – fall

coin

tomber

/ɔ:/ écrit /aw/

6

jaw
mâchoire

/ɔ:/ écrit /al/ et /aw/

6

talk – draw
parler dessiner

/aʊə/ écrit /our/ et /ower/

6

flour – tower
farine (une) tour

/aʊə/ écrit /our/ et /ower/

6

hour – power

heure

puissance

/kw/ écrit /qu/

6

quince

coing

/kw/ écrit /qu/

6

square

carré

/kw/ écrit /qu/

6

equal – squirrel

égal

écureuil

/ju:/ écrit /u/

6

cube – cute

cube

mignon

/ju:/ écrit /u/

6

use

utiliser