



Université Lille 2  
Droit et Santé



Institut d'Orthophonie  
Gabriel DECROIX

# ANNEXES

## DU MEMOIRE

En vue de l'obtention du  
Certificat de Capacité d'Orthophonie  
présenté par :

**Gwenaëlle ROUILLY**  
**Laurie WALLART**

**Création de trois livres-jeux pour la  
construction et la consolidation de la  
conscience phonologique chez les enfants  
pré-lecteurs et lecteurs débutants en  
difficulté**

MEMOIRE dirigé par :

**Pauline LESAGE**, Orthophoniste libérale, Loos

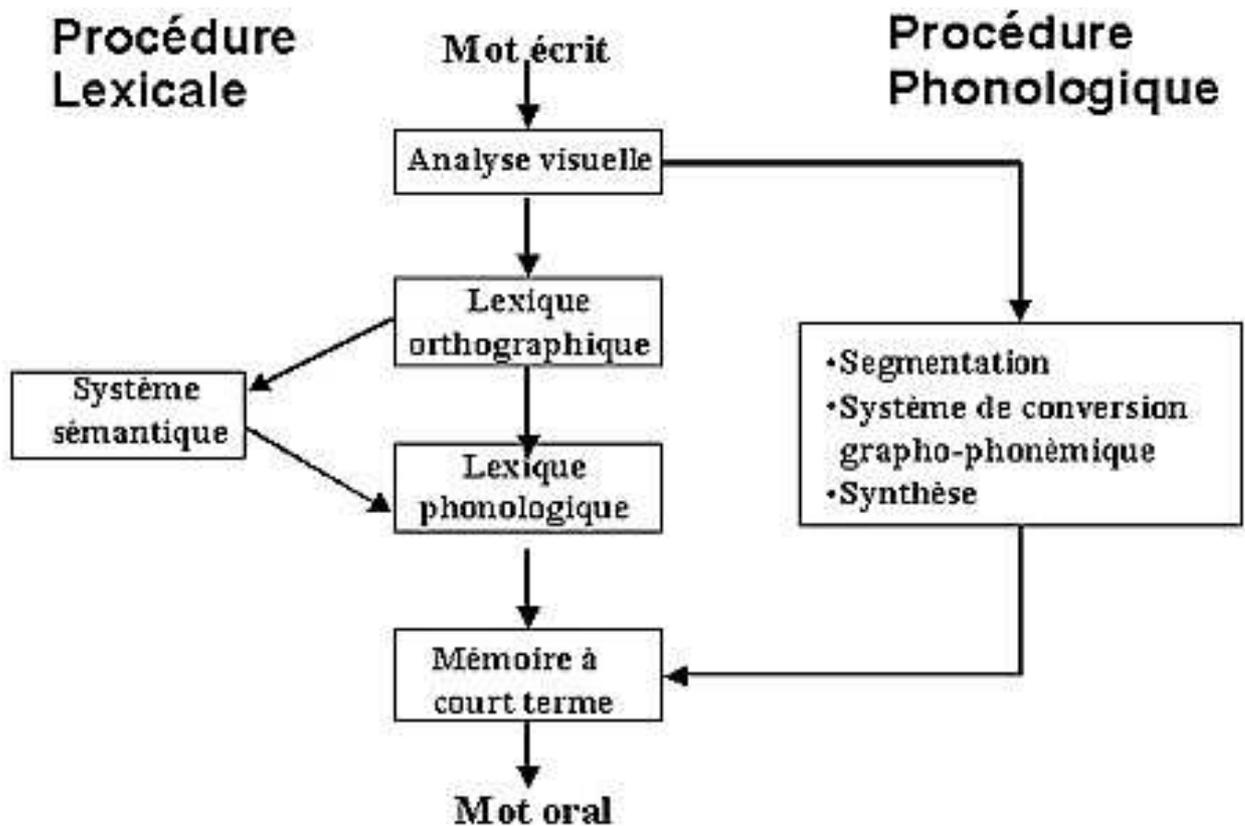
**Étiennette PLET**, Orthophoniste libérale, Douai

**Olivier DEKEIRSCHIETER**, Orthophoniste libéral, Bailleul

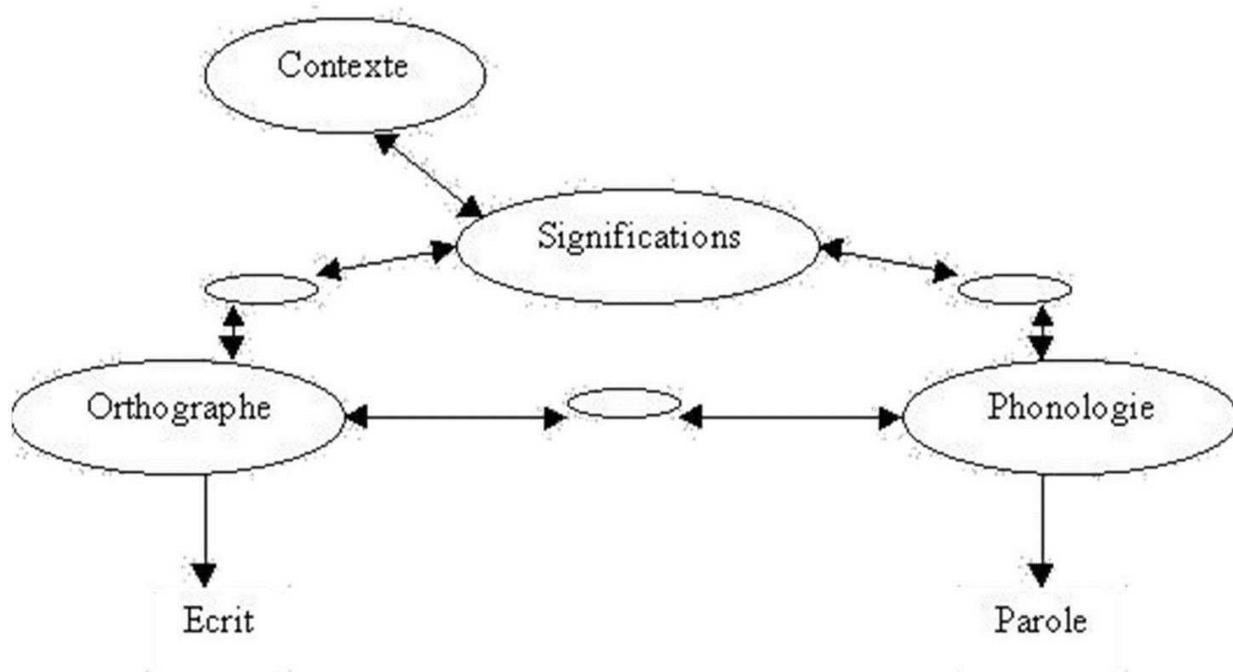
**Lille – 2014**

# Annexes

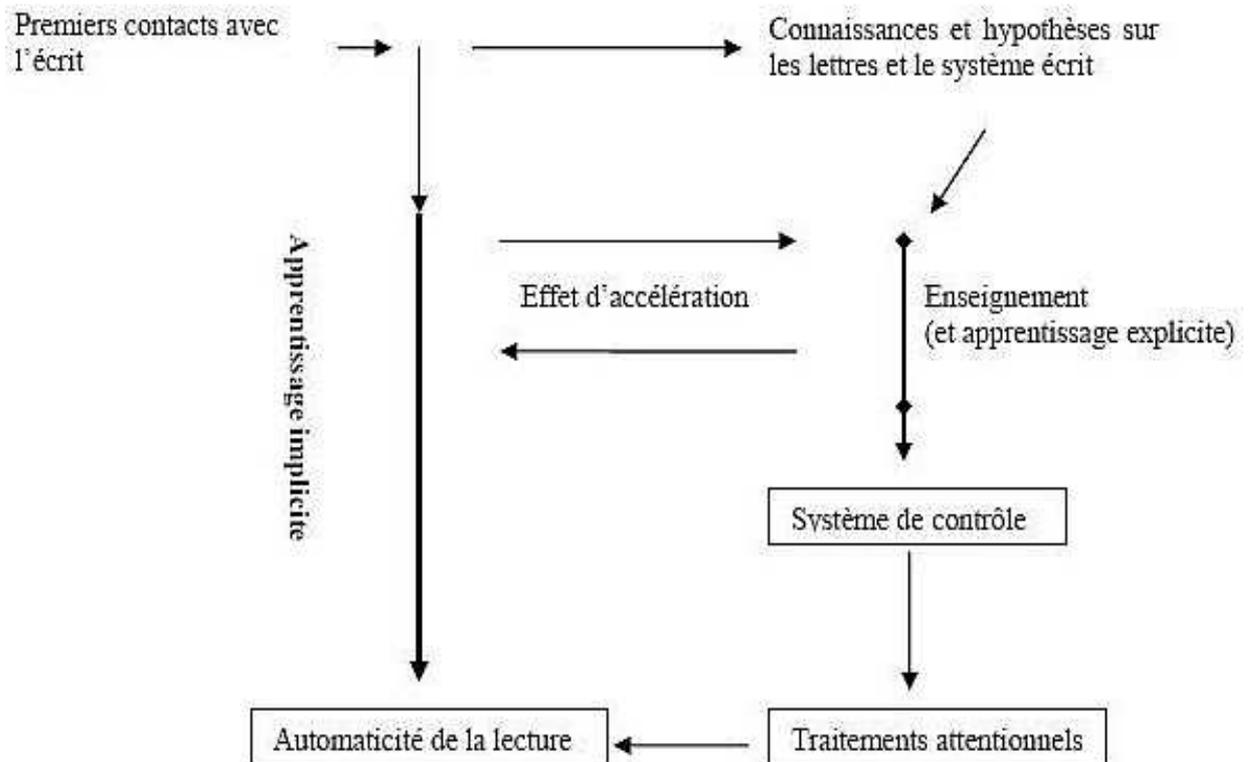
# Annexe n° 1 : modèle à double-voie de HARRIS et COLTHEART (1986)



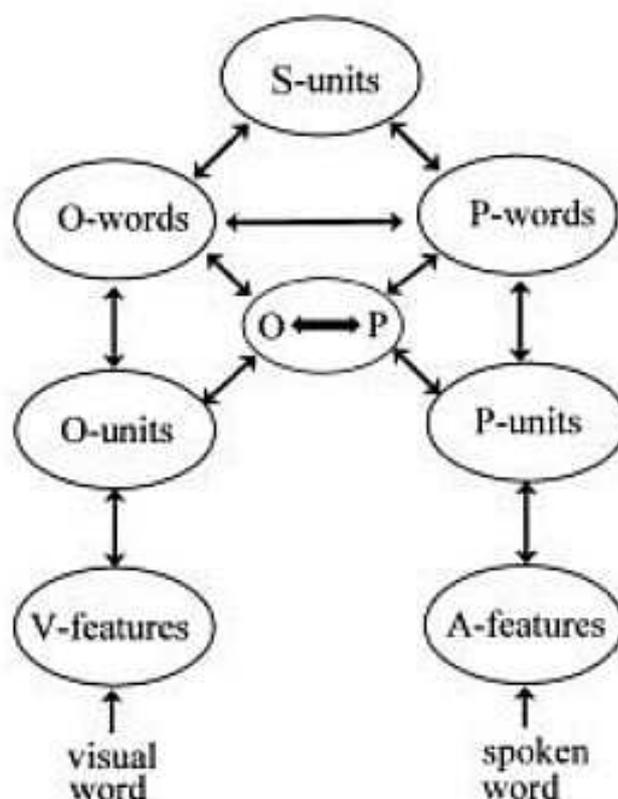
**Annexe n° 2 : modèle connexionniste de SEIDENBERG et McCLELLAND (1989)**



### Annexe n° 3 : modèle des apprentissages implicites et explicites de la lecture de GOMBERT (2003)



## Annexe n° 4 : modèle BIAM de GRAINGER et FERRAND (1994)



**Figure 2.** Architecture d'un modèle d'activation interactive bi-modal (BIAM : bi-modal interactive-activation model) pour la reconnaissance des mots dans lequel une division entre unités de traits/unités infralexicales/unités lexicales s'impose sur les représentations orthographiques (O) et phonologiques (P). Ici, l'orthographe et la phonologie communiquent directement au niveau de la représentation du mot entier (O-mots, P-mots) ainsi que par une interface infralexicale (O ↔ P). Les représentations sémantiques (S-unités) sont activées à partir des représentations orthographiques et phonologiques du mot entier (le détail des connexions inhibitrices intra et inter-niveaux n'apparaît pas ici).

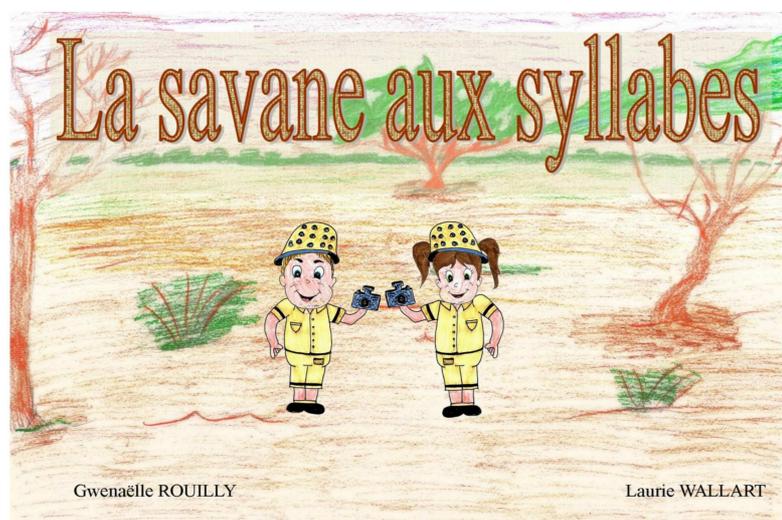
**Figure 2.** Architecture of a bi-modal interactive activation model (BIAM) of word recognition in which a feature/sublexical/lexical division is imposed on orthographic (O) and phonological (P) representations. In this architecture, orthography and phonology communicate directly at the level of whole-word representations (Owords, P-words), and also via a sublexical interface (O ↔ P). Semantic representations (S-units) receive activation from whole-word orthographic and phonological representations (the details of inhibitory within-level and between-level connections are not shown).

## Annexe n° 5 : héros des livres-jeux

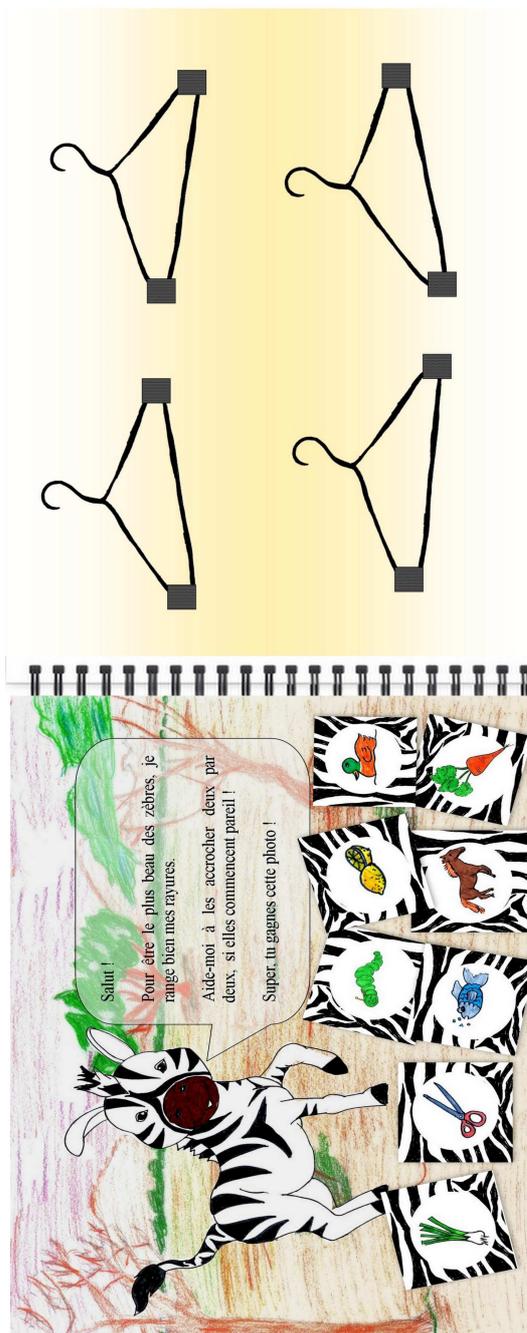


Les héros portent une tenue différente lors de chaque livre-jeu : une tenue pour l'excursion dans la savane, une tenue pour le détour dans le potager et une tenue pour la conquête spatiale.

## Annexe n° 6 : aperçu des trois premières de couverture



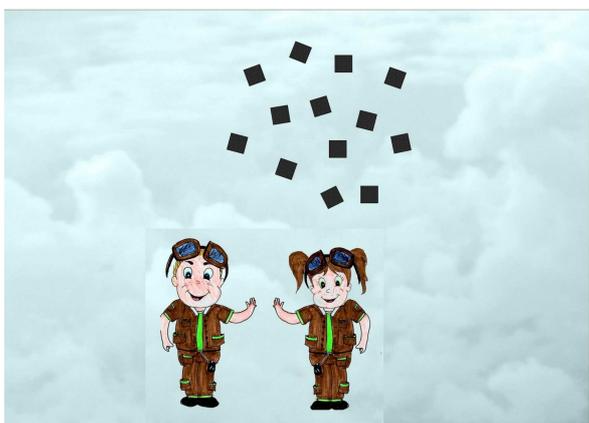
## Annexe n° 7 : exemple d'un format de double-page d'activité



Exemple : tome 1, *La savane aux syllabes*, page du zèbre.

Les doubles-pages sont composées, à gauche, d'une page de consigne et de présentation du personnage rencontré, dont le fond représente le contexte du tome. La page de droite est, quant à elle dédiée à la mise en place de l'activité, et présente un fond neutre.

## Annexe n° 8 : aperçu des pages de conclusion



La dernière page de chaque aventure est présentée vierge. Elle propose à l'enfant de disposer toutes ses récompenses. Il s'agit donc d'une page de conclusion, qui clôt le défi du tome.

**Annexe n° 9 : aperçu des trois quatrièmes de couverture**



# Annexe n° 10 : questionnaire destiné aux orthophonistes

## QUESTIONNAIRE ORTHOPHONISTE

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Vous venez d'observer l'utilisation de notre matériel. Nous aimerions bénéficier de votre avis et de vos remarques concernant ce dernier. Nous vous remercions de bien vouloir répondre à ce court questionnaire.

Que pensez-vous du concept de livre-jeu ?

---

---

Son utilisation vous semble-t-elle justifiée dans le travail de la conscience phonologique ? Pourquoi ?

---

---

Cette présentation du travail de la conscience phonologique vous a-t-il semblée novatrice ? Pourquoi ?

---

---

Avez-vous trouvé les activités adaptées aux enfants ?

---

---

Selon vous, ce matériel aidera-t-il les enfants à consolider leur conscience phonologique ?

---

---

### A PROPOS DE LA FORME :

Quelle note mettriez-vous : (0 = je n'ai pas aimé ; 1 = passable ; 2 = bien ; 3 = rien à redire)

- |                                   |                            |                            |                            |                            |
|-----------------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| - Aux graphismes des pages :      | <input type="checkbox"/> 0 | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 |
| - A la manipulation des items :   | <input type="checkbox"/> 0 | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 |
| - A la solidité du matériel :     | <input type="checkbox"/> 0 | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 |
| - A l'aspect ludique des livres : | <input type="checkbox"/> 0 | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 |
| - Aux héros :                     | <input type="checkbox"/> 0 | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 |
| - Aux personnages rencontrés :    | <input type="checkbox"/> 0 | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 |

### A PROPOS DU FOND :

Quelle note mettriez-vous : (0 = je n'ai pas aimé ; 1 = passable ; 2 = bien ; 3 = rien à redire)

- |   |                            |                            |                            |                            |
|---|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| - A la progression établie à travers les ouvrages : | <input type="checkbox"/> 0 | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 |
| - Au choix des items :                              | <input type="checkbox"/> 0 | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 |
| - Au vocabulaire utilisé :                          | <input type="checkbox"/> 0 | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 |
| - A la formulation des consignes :                  | <input type="checkbox"/> 0 | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 |

### A PROPOS DE L'UTILISATION DES LIVRES :

Quelle note mettriez-vous : (0 = je n'ai pas aimé ; 1 = passable ; 2 = bien ; 3 = rien à redire)

- |   |                            |                            |                            |                            |
|---|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| - Au temps nécessaire à la lecture d'un livre :                               | <input type="checkbox"/> 0 | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 |
| - A l'intérêt de ce livre-jeu pour le travail de la conscience phonologique : | <input type="checkbox"/> 0 | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 |

Que conseilleriez-vous pour améliorer le matériel ?

---

---

Aimeriez-vous utiliser ce matériel lors de vos séances de travail de la conscience phonologique ?

---

---

# Annexe n° 11 : questionnaire destiné aux enfants

## QUESTIONNAIRE ENFANT

Prénom : \_\_\_\_\_

Date de naissance : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Classe : \_\_\_\_\_

Dates de présentation des ouvrages : \_\_\_\_\_

Tu viens de vivre plusieurs aventures, en jouant avec les livres.  
Nous te remercions d'avoir joué avec nous, et nous aimerions savoir ce que tu as pensé de nos livres. Peux-tu répondre à ces quelques questions s'il te plaît ?

As-tu aimé jouer avec les livres ?

---

---

Pourquoi ?

---

---

Comment as-tu trouvé les histoires ?

---

---

Comment as-tu trouvé les dessins ?

---

---

Y a-t-il quelque chose que tu n'as pas aimé ?

---

---

Les livres t'ont-ils aidé à mieux entendre les syllabes et les sons dans les mots ?

---

---

As-tu aimé les personnages ?			
As-tu aimé les activités ?			
As-tu trouvé les activités faciles ?			
As-tu trouvé l'histoire intéressante ?			
As-tu trouvé que le temps passait vite ?			
As-tu envie de jouer encore avec les livres ?			
As-tu aimé les deux héros ?			

## Annexe n° 12 : tableau de présentation des matériels orthophoniques permettant le travail de la conscience phonologique

NOM DU MATERIEL	AUTEURS	EDITEUR	DESCRIPTION
<b>Apprendre la conscience phonologique avec des jeux de cartes</b>	N. KRZYWANSKI	Retz	Jeu de cartes comportant 30 règles. Travail sur la syllabe et la rime. 33 fiches d'activité. 1 application informatique.
<b>Conscience phonologique – fiches reproductibles</b>	T. DOIGNAULT L. SEROIS	Passe-temps	Fiches sur : comptage syllabique, identification du phonème initial, rimes, rébus,...
<b>La conscience phonologique – test, éducation et rééducation</b>	D. DELPECH F. GEORGE E. NOK	Solal	Test et rééducation à partir du CP.
<b>Bondissons</b>	C. NAMER E. DEVILLE	OrthoEdition	2 jeux de plateau, de la fin de la maternelle au CE2. Syllabes, rimes, phonèmes. Evolutif et ciblé.
<b>Conscience phonologique</b>	M. JAGER ADAMS D. R. FOORMAN I. LUNDBERG T. BEELER	Chenelière	Matériel évolutif en fonction du calendrier scolaire. Rimes, allitérations, segmentations.
<b>Hérisson (4 tomes)</b>		Passe-temps	Jeux de cartes. 2 premiers jeux : concernent des phonèmes précis. 2 derniers jeux : rimes simples et rimes complexes.
<b>As des rimes</b>	N. GAGNE	Passe-temps	Jeu de cartes.

<b>La machine à sons</b>		Passe-temps	Syllabes et phonèmes.
<b>Le dragon à 5 têtes</b>	M. KHALIL M-C. PIGEON	Passe-temps	Jeu de plateau. Habilité de conscience phonologique : segmentation phonémique.
<b>Macadam joue avec les mots</b>	V. LAHAYE	La Patte	Conte destiné aux enfants pré-lecteurs et aux lecteurs débutants (5-8 ans)
<b>Mr Piksyllabes</b>	L. BOUKOBZA	Orthobooko	Conscience syllabique. Passage à l'écrit.
<b>Objectif phonologie</b>	R. DUPAS	Ludéditions	Supports nombreux : comptage syllabique, discrimination et mémoire auditive, perception et manipulation d'unités syllabiques et phonémiques, mémoire de travail, organisation temporelle des sons.
<b>Panique dans la galaxie</b>	P. LESAGE B. SYLVESTRE C. DUBRULLE	OrthoEdition	Jeu de plateau et cartes. A partir du CP. Travail de la conscience phonologique à partir de logatomes. Syllabes et phonèmes.
<b>Phonedys</b>	M. HABIB B. JOLY-POTTUZ	Cit'Inspir	Après dyslexie diagnostiquée. Protocole sur 6 semaines. Fiches.
<b>Phonosons</b>	A. GAUDREAU	Chenelière	5-7 ans, éveil de la conscience phonologique. Syllabe, rime, phonème initial.
<b>Gare au minet</b>	F. BOUY C. BOUTARD	Educaland	Syllabe et rime.

<b>Jeu de l'Oye</b>	R. DUPAS	OrthoEdition	Jeu de plateau et cartes. Discrimination phonétique, perception et manipulation phonémique. Mémoire auditive de travail.
<b>L'orthophonie à la maison – conscience phonologique</b>	C. LYONNAIS	Passe-temps	Fiches. Rime, syllabe, phonème.
<b>Sylladingo</b>	F. GUELY	Interlude	CP-CM2. Jeu de cartes. Travail de la syllabe.
<b>Phonodrome</b>	K. MALAKPOUR	Mot à mot	Jeu de plateau et cartes. Travail au niveau du mot, de la syllabe et du phonème.
<b>Saut'grenouilles</b>	F. ROYER		A partir de 5 ans. Discrimination et mémoire auditive. Syllabe et phonème.
<b>Tap'syllabes et chansons</b>	L. BOUKOBZA	Tralalère	4-8 ans. Jeu de cartes. Syllabe et phonème.
<b>Des jeux auditifs pour se préparer à lire</b>	M. GUIRAO-JULLIEN	Retz	Cahier. Syllabe, rime, phonème final.
<b>Métaphonologie</b>	Sur Gerip		Programme informatique. Syllabe et phonème. 6 modules.
<b>Conscience phonologique – logiciel</b>	J. ROUSTIT M-P. THIBAULT		Syllabe, jugement de rime, localisation et différenciation phonémique.
<b>Mets ta phonologie avant de sortir</b>	D. PAUCHARD C. AUBERT	OrthoEdition	Activités orales. Syllabe et phonème.

# Annexe n° 13 : livret d'accompagnement du tome 1

ACTIVITE	COMPETENCES EN JEU	BUT DE L'ACTIVITE	ITEMS CHOISIS	SOLUTION DE L'ACTIVITE
1 : la girafe	Comptage syllabique	Mettre autant de taches que de syllabes dans l'item.	Seau / lapin / ordinateur / vélo / éléphant / main / parapluie / hélicoptère	Seau : 1 / lapin : 2 / ordinateur : 4 / vélo : 2 / éléphant : 3 / main : 1 / parapluie : 3 / hélicoptère : 4
2 : l'hippopotame		Associer chaque item à sa case en fonction du nombre de points et de syllabes.	Téléphone / feu / rhinocéros / sapin	1 : feu / 2 : sapin / 3 : téléphone / 4 : rhinocéros
3 : le perroquet	Jugement de longueur des mots en fonction du nombre de syllabes	Graver un échelon à chaque syllabe entendue dans le mot pioché. Le héros peut servir de pion sur l'échelle.	Dé / cochon / champignon / fusée / ballon	Dé : 1 barreau / cochon : 2 / champignon : 3 / fusée : 2 / ballon : 2
4 : l'autruche		Associer les mots deux par deux en fonction de leur nombre de syllabes.	Lunettes / ananas / aspirateur / os / hippopotame / papillon / fée / voiture	Os fée / lunettes voiture / ananas papillon / hippopotame aspirateur
5 : l'éléphant		Trouver le mot comportant le plus de syllabes au sein de chacun des trois groupes.	Bateau kangourou chat / cœur perroquet raison / doigt couteau chocolat	Kangourou / perroquet / chocolat
6 : le singe		Disputer une partie de bataille. La carte gagnante est celle comprenant le plus de syllabes.	Dauphin / kiwi / télévision / cheminée / clef / vert / banc / maison / pantalon / escalier	
7 : le zèbre	Identification de syllabe	Ranger les items deux par deux en fonction de leur première syllabe.	Canard / cheval / carotte / chenille / poisson / poireau / ciseaux / citron	Canard carotte / chenille cheval / poisson poireau / ciseaux citron
8 : le serpent		Traverser le parcours en ne passant que sur les cases contenant la syllabe /lé/	Lézard / pistolet / bouton / citron / télévision / éléphant / sapin / carotte / poulet	Lézard / pistolet / télévision / éléphant / poulet
9 : le rhinocéros	Localisation de syllabe	Identifier la syllabe commune aux trois items de chaque ligne.	Hibou / bougie / tabouret Soleil / tronçonneuse / pinceau Château / pistolet / tomates	/ bou / / so / / to /
10 : le toucan		Poser une plume à l'endroit où se trouve la syllabe / pi /	Tapis / pyjama / papillon / aspirateur	Tapis / pyjama / papillon / aspirateur
11 : la gazelle	Fusion syllabique	Assembler les premières syllabes des deux items et trouver le mot ainsi formé.	Baleine tomate / pizza jonquille / ballon lézard / cravate police	Bateau / pigeon / balais / crapaud
12 : le crocodile	Suppression syllabique	Supprimer la première syllabe de chaque item, et identifier ce qu'il reste du mot.	Sapin / pinceau / chapeau	Pain / seau / pot
13 : le guépard	Identification et localisation syllabique	Assembler les dominos : la dernière syllabe du mot de droite doit être la même que la première syllabe du mot de gauche de l'autre domino.	Pantalon marteau / miroir éléphant / kangourou fourmi / fantôme serpent / taureau volcan	Marteau - taureau / volcan - kangourou / fourmi - miroir - éléphant - fantôme / serpent - pantalon
14 : le lion	Inversion syllabique	Inverser mentalement les deux mots, et identifier le nouveau mot ainsi formé	Pot chat / seau pain / tronc scie / tache mousse	Chapeau / pinceau / citron / moustache

## Annexe n° 14 : livret d'accompagnement du tome 2

ACTIVITE	COMPETENCES EN JEU	BUT DE L'ACTIVITE	ITEMS CHOISIS	SOLUTION DE L'ACTIVITE
1 : l'avocat	Jugement de rimes	Déterminer si les deux items riment ou non, en attribuant un feu vert si c'est le cas, et un feu rouge dans le cas contraire.	Crayon lune / canapé fée / panda bras / scie pelle	Rouge / vert / vert / rouge
2 : le poireau		Déterminer si les deux items riment ou non, en abaissant l'arrosoir si c'est le cas, et en n'y touchant pas dans le cas contraire.	Pull bulle / porte sac / cœur fleur / oiseau éléphant / camion avion	Vert / rouge / vert / rouge / vert
3 : le poivron		Apparier les items deux par deux, en respectant les rimes.	Poisson citron / bouteille abeille / gâteau couteau / banane carré / lit hibou	Oui / oui / oui / non / non
4 : le radis	Appariement de rimes	Rassembler tous les items riment en /é/	Chocolat / marteau / ballon / poisson / chat / râteau	Chocolat chat marteau râteau poisson ballon
5 : le navet		Assembler les vêtements deux par deux en fonction de leur rime.	Fée / chapeau / tabouret / vache / chaise / nez	Fée / tabouret / nez
6 : la laitue		Éliminer l'item qui ne rime pas, parmi les quatre items de chaque ligne	Casquette / chapeau / bonnet / gilet / manteau / salopette	Casquette salopette Chapeau manteau Bonnet gilet
7 : le chou-fleur	Recherche d'un intrus	Identifier les items riment en /otte/	Marteau / râteau / vis / ciseaux Poubelle / échelle / pelle / pied Scie / tracteur / ski / toupie	Vis Pied Tracteur
8 : la pomme de terre		Identifier les trois groupes de rimes. Assembler les items dont les rimes sont les mêmes.	Vache / vase / flèche / bouche Lézard / guitare / montage / canard Cœur / fleur / beurre / hibou	Vase Montagne Hiboux
9 : la carotte		Parcourir le quadrillage en suivant la rime de l'item choisi	Note / ordinateur / cuillère / culotte / clef / botte	Note Culotte Botte
10 : la courgette	Identification de rimes	Identifier les items riment en /otte/	Cadenas / grns / scie / bras / pont / chat / chocolat / bonbon / pantalon / rond / tapis / lit	Cadenas bras chat chocolat Bonbon pantalon pont rond Grns scie tapis lit
11 : l'aubergine		Parcourir le quadrillage en suivant la rime de l'item choisi	Pantalon / pont / biberon / pelle / panda / canard / citron / fée / mer / éclair / bouton / bouchon / clef / hélicoptère / verre / Terre / dent / cerf-volant / chat / pied / pantalon / banc / volcan / grns / sac / chapeau / serpent / toboggan	Pantalon pont biberon citron bouton bouchon Mer éclair hélicoptère verre Terre Dent cerf-volant banc volcan serpent toboggan

## Annexe n° 15 : livret d'accompagnement du tome 3

ACTIVITE	COMPETENCES EN JEU	BUT DE L'ACTIVITE	ITEMS CHOISIS	SOLUTION DE L'ACTIVITE
1 : l'oiseau	Reconnaissance de phonèmes	Identifier les mots contenant le phonème /f/ en leur attribuant un feu vert. Donner un feu rouge aux autres items.	Flûte / girafe / brouette / feuille / trombone / chou-fleur	Vert / vert / rouge / vert / rouge / vert
2 : l'hélicoptère		Identifier le phonème commun aux trois items de chaque groupe.	Abeille / araignée / allumette Nid / haricot / fourmi Sucette / tortue / jupe	/a/ /f/ /u/
3 : la montgolfière			Chèvre / chocolat / chameau Valise / violon / caravane Bol / luge / balai	/ch/ /v/ /l/
4 : les gouttes de pluie	Identification de phonèmes	Sélectionner les items contenant le phonème /r/.	Singe / arc-en-ciel / requin / cage / glace / orange / balançoire	Arc-en-ciel / requin / orange / balançoire
5 : le nuage		Parcourir le quadrillage en ne passant que sur les cases dont l'item contient le phonème /n/.	Nénuphar / cerise / clef / canapé / note / canne / poire / tasse / couronne	Nénuphar / canapé / note / canne / couronne
6 : l'avion		Ranger les items en fonction de leur premier phonème.	Piano / téléphone / tournevis / coccinelle / quille / peigne / panier / tambour / casserole	/p/ - piano peigne panier /t/ - tournevis tambour téléphone /k/ - coccinelle casserole quille
7 : l'étoile	Localisation de phonèmes	Identifier les endroits contenant le phonème /s/ et y poser une étoile.	Scie / singe / os / assis / ours	Scie / singe / os / assis / ours
8 : la lune	Suppression de phonèmes initiaux	Supprimer le phonème initial de l'item et trouver le nouveau mot ainsi formé.	Botte Tache Roi	Hotte Hache Oie
9 : l'extra-terrestre	Suppression de phonèmes finaux	Supprimer le phonème final de l'item et trouver le nouveau mot ainsi formé.	Bouche Rouge Oursin Balaine	Boue Roue Ours Balais
10 : la planète	Fusion phonémique	Identifier les phonèmes initiaux des deux ou trois items, les assembler, et trouver le nouveau mot ainsi formé.	Rond / ours Orange / scie Seau / indien / jupe	Roue Os Singe
11 : le soleil	Identification et localisation phonémique	Assembler les dominos : le phonème final du mot de droite doit être le même que le phonème initial du mot de gauche de l'autre domino.	Roue étoile / sucette coq / courgette autruche / chaîne phare / lune cactus	Étoile - lune / cactus - sucette / coq - courgette / autruche - chaîne / phare - roue
12 : l'astronaute	Substitution de phonèmes	Répondre aux énigmes.	Râteau / chameau / tronc / pain	Gâteau / château / train / Main bain fain daim nain rein...