

## Fluence et déchiffrage, PAILHES Aurélie

### Fluence 13

#### **Favoriser la mémorisation de l'image du mot pour faciliter l'adressage par le jeu : le cas des « mots grammaticaux »**

Groupe de 5<sup>ème</sup> anglais LV1

Les « mots grammaticaux » sont de petits outils très pratiques. Les pronoms personnels, par exemple nous évitent des répétitions. Ce sont également des outils très précis ; la différence entre « he » (il) et « she » (elle) en anglais n'est que d'une petite lettre, mais une petite lettre d'une grande importance pour la compréhension. Or, pour un élève dyslexique, une si petite différence passe souvent inaperçue, ce qui peut induire des problèmes de compréhension de lecture d'un texte ou d'une consigne.

#### **I. Problématique**

Il y a quelques années, une assistante anglaise m'a offert un jeu de cartes sur les mots anglais<sup>1</sup> destiné aux élèves britanniques qui apprennent à lire et dont elle ne s'était jamais servie, ni moi non plus.

Cependant, les orthophonistes en cabinet se servent de cartes-mots montrées rapidement puis cachées pour forcer l'image du mot en mémoire et favoriser ainsi la voie de l'adressage. On peut alors se demander si sortir les mots grammaticaux de leur contexte pour jouer avec leur image ne serait pas un moyen d'en entraîner la reconnaissance et donc de faciliter ainsi la lecture.

---

<sup>1</sup> Kate Ruttle and Annemarie Young, Read at home flashcards, Oxford Reading Tree, 2005

## II. Les élèves dyslexiques et les mots grammaticaux

Les élèves dyslexiques qui se trouvent face à un mot rencontrent des difficultés à plusieurs niveaux :

- Ils ne lisent pas bien le mot. En effet, les dyslexiques ont tendance à confondre les mots graphiquement proches. Ainsi, en anglais, ils lisent très souvent « is » à la place de « it » et vice versa ou inversent « it is », transformant ainsi des questions en affirmations et réciproquement.
- Le mot n'est pas reconnu car il n'est pas stocké dans leur lexique mental. Ils le lisent bien, mais ils ne l'ont pas en mémoire et ne peuvent donc pas le comprendre.

On peut ajouter à cela les problèmes de déstockage : le mot est bien stocké, mais l'accès y est plus difficile et plus lent. Il y a également des problèmes de lenteur en lecture en raison d'un passage trop systématique par la voie de l'assemblage, de problèmes de prononciation pour la lecture à voix haute comme pour la lecture à voix basse...

Or, les mots grammaticaux sont des mots qui sont aussi faciles à confondre qu'ils sont importants pour la compréhension des textes. Les élèves ont donc tout intérêt à les reconnaître vite et bien.

## III. L'expérimentation

Il s'agit d'un groupe de 7 élèves en séance d'Aide personnalisée : 5 sont dyslexiques, et deux ne le sont pas et ce sont tous deux de bons élèves.

Le principe de cette expérimentation est, pour une fois, de décontextualiser complètement les mots retenus.

Les élèves sont divisés en deux équipes, en deux « tables de jeux ». A chaque table, il y a un élève normo-lecteur. Chaque table a un lot de cartes à jouer différent dans lequel chaque carte existe en double.

Lot de cartes à jouer de la table n°1 : she, he, we, in, on, no, at, up, they, the, that

Lot de cartes à jouer de la table n°2 : to, go, got, you, it, is, I, and, a, are, can, am

Chaque table joue aux deux jeux suivants :

Jeu A : Memory game

Comme dans le memory classique, les cartes sont posées face contre table et les élèves, à tour de rôle, doivent retrouver les paires. Lorsqu'un élève en retrouve une, il doit la prendre puis la cacher et prononcer puis épeler le mot pour pouvoir la garder. Le but est d'avoir le plus de cartes possible.

Jeu B : Snap

Les cartes sont distribuées entre les joueurs qui ne les regardent pas. Chaque joueur pose une carte au milieu de la table le plus vite possible pour former un tas. Lorsque deux cartes identiques se succèdent, le premier à crier « snap » récupère la pile. Il doit alors prononcer le mot et l'épeler sans le regarder. Le tas devient la suite de son jeu. Quand un joueur n'a plus de cartes, il est éliminé. Le gagnant est celui qui arrive à avoir toutes les cartes.

Chaque table joue aux deux jeux. Ensuite, le professeur organise un tournoi table contre table un joueur à la fois. Il montre et cache rapidement une carte. L'élève le plus rapide pour prononcer et épeler le mot marque un point pour son équipe. Le but est de voir si les élèves sont favorisés dans la reconnaissance des mots avec lesquels ils viennent de jouer.

#### **IV. Conclusion**

Le bilan de cette expérimentation est étonnant. En effet, lorsqu'il s'agit d'un des mots avec lesquels ils viennent de jouer, les élèves dyslexiques arrivent à faire jeu égal, voire à être plus rapides que les bons élèves normo-lecteurs alors que pour les autres mots ils sont visiblement plus lents.

Autre constatation, même s'il y a eu des confusions chez les élèves dyslexiques entre certains mots pendant la phase de jeu, il n'y en a plus eu en fin de séquence, sauf pour les mots qu'ils n'avaient pas manipulés.

Enfin, les élèves ont pris beaucoup de plaisir à pratiquer ces activités. Il est difficile de savoir si la lecture est réellement améliorée ou si les confusions sont vraiment moins nombreuses, mais il est évident que les élèves dyslexiques qui ont participé à cette expérience sont maintenant plus impliqués en cours. En faisant armes égales dans un jeu de lecture avec de bons élèves normo-lecteurs, ils ont pris confiance.

Cette expérience pourrait être étendue ou transposée aux consignes, du moins lorsqu'elles se réduisent à un mot comme « listen » ou « read », aux verbes irréguliers ou aux nouveaux mots de vocabulaire.