

La compréhension en lecture, MULLER Béatrice, POTIN Jean-Louis

Compréhension 36

Du visuel et des gestes kinesthésiques pour lire en autonomie

I. Activités au collège : la lecture d'œuvre intégrale / niveau 6^{ème}

Pendant l'année de 6^{ème}, un des objectifs est d'amener les élèves dyslexiques à lire des textes complets de littérature pour la jeunesse, en autonomie. Je choisis les enquêtes de *l'inspecteur Lafouine* de Christian Souchard¹, parce que ce sont des textes relativement courts.

J'adapte les textes d'une part dans leur présentation formelle, Arial 12 et au minimum 1.5 d'interligne et d'autre part en les agrémentant d'images, et d'activités kinesthésiques qui guident les élèves dyslexiques dans leur lecture.

Tous les élèves de la classe doivent lire les textes à la maison, la diffusion des documents se fait grâce à l'espace numérique de travail dont nous disposons au collège. Je place les textes dans l'onglet « document ». Cet accès numérique me permet de proposer aux élèves deux versions des textes, l'une agrémentée des aides imagées ou kinesthésiques et l'autre proposant uniquement les textes. Ainsi les normo-lecteurs ont le choix entre les deux propositions et les dyslexiques peuvent tenter la lecture sans aide. Je propose une énigme à résoudre par semaine, l'objectif est d'encourager les élèves dyslexiques et les élèves en difficulté de lecture à s'entraîner régulièrement à une lecture autonome. Pour cela, je tente de proposer des textes attrayants ; les énigmes policières se prêtent à ce type d'objectif. Les élèves utilisent la messagerie de l'ENT pour transmettre le résultat de leurs recherches et de leurs déductions. Le nom du coupable justifie leur bonne ou mauvaise lecture.

Les trois enquêtes suivantes utilisent les images pour guider les élèves dans le repérage des informations importantes afin de résoudre les énigmes. Il s'agit également de les amener à relire des passages ciblés.

¹ Cet article a été réalisé avec les textes écrits par Christian Souchard qui a donné son accord pour leur reproduction.

1. Vol chez le commissaire Kivala

L'inspecteur Lafouine est invité pour une partie de cartes chez une de ses vieilles connaissances, le commissaire Kivala.

Chez qui l'inspecteur Lafouine se trouve-t-il? Coche la bonne réponse



Dessin de Béatrice Muller



Dessin de Béatrice Muller

Les deux amis se retrouvent autour d'une table en compagnie de quatre autres joueurs : le professeur Touméconnu, grand barbu à l'air sévère, le sapeur-pompier Yapalfeu, petit homme vif et bavard, l'énorme cantatrice Bianca Castafiore et l'informaticien Garovirus, qui ne voit rien sans ses lunettes aux verres épais.

Recopie les noms sous les photos des personnages

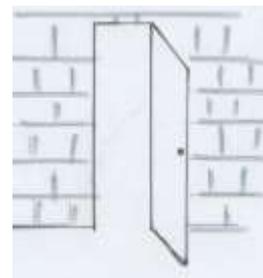
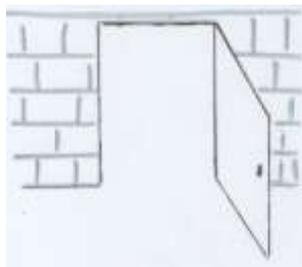
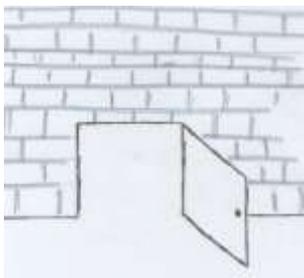


Dessins de Maryse Pérémarti

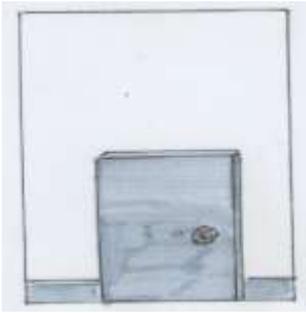
Alors que la partie vient de commencer, Touméconnu se lève et demande discrètement l'emplacement des toilettes. Il s'absente quelques minutes puis revient prendre sa place autour de la table. Peu après, Bianca se lève à son tour en renversant son fauteuil et en criant : "Ciel ! J'ai oublié Mirza, mon adorable caniche, dans la limousine !". Elle quitte précipitamment la pièce et regagne sa place au bout d'un bon quart d'heure en compagnie de l'affreux cabot. "La partie va enfin reprendre", soupire Lafouine, quelque peu agacé. Mais Yapalfeu se redresse soudain et sort sans fournir d'explications ! Il revient rapidement, l'air embarrassé. "Il devient très difficile de jouer avec tous ces déplacements", se plaint Kivala. C'est pourtant au tour de Garovirus de se lever, grommelant qu'il doit satisfaire les mêmes besoins pressants que Touméconnu. "Tiens, il a laissé ses lunettes sur la table", remarque Lafouine qui a pour habitude de noter les détails les plus insignifiants. Garovirus ne tarde pas à revenir et les joueurs peuvent enfin finir leur partie.

Le lendemain, Lafouine reçoit un appel téléphonique de Kivala qui lui annonce tout affolé : "Lafouine ! C'est affreux ! On a volé mes économies ! Je les avais cachées dans un réduit, près de la salle de jeu. Vous savez, cette petite pièce vide, à l'ouverture minuscule, où l'on ne peut entrer que de profil. Mon argent était dans un coffre dissimulé à bonne hauteur, dans le mur. Le mécanisme d'ouverture est minuscule, on le voit à peine. Quelqu'un a pourtant réussi à l'actionner. Le vol n'a pu avoir lieu qu'au cours de notre partie de cartes. Aidez-moi, Lafouine, ou je suis ruiné ! »

1. Choisis la bonne porte du réduit :



2. Choisis le bon coffre-fort



Dessins de Béatrice Muller

Lafouine réfléchit quelques secondes puis répond : "Ne vous inquiétez pas, je crois que je connais le coupable".

Qui est le coupable ?

Tous les élèves de la classe ont découvert le coupable. Ils ont trouvé l'activité très facile. La motivation est remarquable, tous les élèves dyslexiques ont répondu dans les deux jours après la diffusion de l'énigme. Certains élèves dyslexiques ont imprimé l'activité pour répondre à l'écrit, les bons élèves lecteurs ont choisi la version texte seul.

2 - Le Club des handicapés

Un meurtre a été commis dans un Club pour personnes handicapées. Chargé de l'enquête par le commissaire Gradube, l'inspecteur Lafouine demande à Monsieur Brun, le directeur de l'établissement, de réunir tous les membres de l'association.

Quelques instants plus tard, tout le monde se retrouve dans la salle de réunion du club. Monsieur Brun est entouré de Madame Flore qui n'entend plus à cause d'une otite mal soignée, de Monsieur Tilleul, aveugle de naissance, de Mademoiselle Rose qui a perdu l'usage de la parole à la suite d'un choc émotionnel, de Monsieur Paré amputé des deux bras pendant la dernière guerre et de Monsieur Maret qui ne se déplace qu'en fauteuil roulant à cause d'un accident de moto.

Ecris les noms des personnages sous les photos :



Dessins de Maryse Pérémarti



Après un interrogatoire de routine, l'inspecteur Lafouine annonce qu'il est sur le point de démasquer le coupable. Par cette ruse, il espère une réaction du meurtrier. Le soir même, le policier reçoit un coup de téléphone. Un mystérieux correspondant lui donne rendez-vous à minuit dans un des quartiers les plus mal famés de la ville.



Dessin de Béatrice Muller

Quel personnage ne peut-il plus être suspect ?

Flairant un piège, Lafouine, sur ses gardes, part à pied vers le lieu indiqué.

Alors qu'il emprunte un passage pour piétons, une voiture de forte cylindrée fonce sur lui et manque de le renverser. Il ne doit son salut qu'à sa détente de félin.

Dans la pénombre, l'inspecteur ne peut distinguer le visage du conducteur.



Dessin de Béatrice Muller

Quel personnage ne peut-il plus être suspect ?

Celui-ci descend du véhicule et court vers Lafouine un revolver dans la main droite.



Dessin de Béatrice Muller

Quels personnages ne peuvent-ils plus être suspects ?

Le policier réussit à se dissimuler derrière les poubelles d'un immeuble voisin, mais son bras heurte une bouteille en verre qui tombe et se brise sur le trottoir. Alerté, l'inconnu se dirige vers les conteneurs à ordures.



Dessin de Béatrice Muller

Quel personnage ne peut-il plus être suspect ?

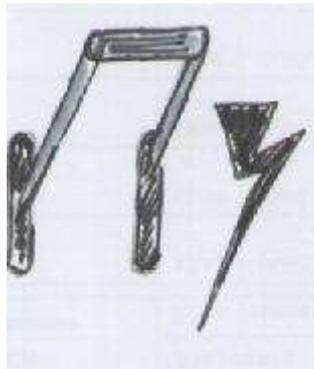
Une lutte s'engage. Du tranchant de la main, Lafouine frappe l'avant-bras de son agresseur qui laisse tomber son arme dans le caniveau. Loin d'abandonner, l'inconnu tente d'étrangler Lafouine.

Heureusement pour lui, l'inspecteur maîtrise parfaitement les arts martiaux. Grâce à une planchette japonaise magistralement exécutée, il envoie son adversaire au sol. Etourdi par son vol plané, le mystérieux agresseur ne peut rien lorsque l'inspecteur Lafouine lui passe les menottes puis l'entraîne sous un réverbère afin de l'identifier.

Quel est le nom du coupable ?

3 - La couronne des Ducs de la Bodinière

Cette nuit, au château de Milbal, un audacieux cambrioleur a réussi à s'emparer de la couronne en or massif des Ducs de la Bodinière. Il a neutralisé le système de sécurité en faisant disjoncter le compteur électrique.



Dessin de Béatrice Muller

Alerté par Jean-Hubert de Guerrelasse, le dernier Duc de la Bodinière, l'inspecteur Lafouine commence son enquête.

L'armoire électrique étant dissimulée dans un des placards de l'immense cuisine du château, il paraît évident que le malfaiteur est un habitué des lieux. Sur la demande de l'inspecteur, le Duc réunit son personnel dans le salon d'honneur. Lafouine se retrouve en présence de Valérie, la femme de chambre, de Félix, le jardinier, de Marthe, la cuisinière, de Firmin, le chauffeur et de Paul, le majordome.

L'inspecteur leur pose la même question : " Que faisiez-vous hier soir entre vingt-trois heures et minuit ? "

Valérie dit s'être allongée dans le noir pour écouter la retransmission du dernier concert de Céline Dion à la radio. Elle raconte que Félix a frappé à sa porte vers minuit et demi pour l'informer du vol. Elle est descendue à l'office après avoir éteint son poste pour ne pas user les piles.

Félix avoue être allé voir le dernier James Bond au cinéma du village. Quand il est rentré, le Duc venait de constater le cambriolage.

Entre vingt-trois heures et minuit, **Paul** a regardé une cassette vidéo sur son magnétoscope. Après une journée de travail, il aime se décontracter en se passant un bon vieux film des années cinquante. Il apprécie particulièrement les comédies musicales avec Fred Astaire.

Une fois sa cuisine nettoyée et rangée, **Marthe** est montée dans sa chambre. Elle a échangé quelques mots avec Félix qui parlait au cinéma, a fait une grille de mots croisés puis s'est couchée. Elle n'a appris le vol qu'à son réveil vers six heures et quart.

Comme tous les soirs, **Firmin** a lavé la Rolls-Royce du Duc puis est rentré se coucher. Il est le seul employé à être logé dans les dépendances du château, il n'a pas été touché par la coupure de courant.

Jean-Hubert de Guerrelasse confirme avoir vu Félix dans le hall du château alors qu'il prévenait la police par téléphone.

L'inspecteur Lafouine ne met pas longtemps pour trouver la personne qui a menti.

Si tu n'y parviens pas, aide-toi des dessins ci-dessous. Attribue à chaque personnage son activité.



Dessin de Maryse Pérémarti



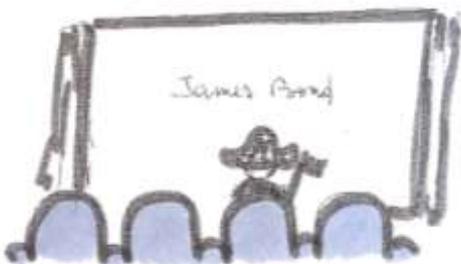
Dessin de Maryse Pérémarti



Dessin de Maryse Pérémarti



Dessin de Maryse Pérémarti



Dessin de Maryse Pérémarti

Quel est le nom du coupable et comment l'inspecteur l'a-t-il découvert ?

Les deux enquêtes qui suivent, proposent des activités kinesthésiques ciblées pour favoriser la lecture et la déduction du coupable. La première est un jeu de cartes qui permet de rapprocher des informations et de mieux comprendre le texte. Pour faire correspondre les informations des cartes et les cartes entre elles, il faut faire des allers et retours avec le texte. Les objectifs ici sont d'entraîner à la lecture en diagonale pour trouver rapidement les noms des personnages inscrits sur les cartes, pratiquer les relectures multiples, compétence indispensable pour toute lecture.

La seconde est un mime précis d'un passage du texte qui tente de favoriser la représentation des faits. Les élèves se sont mis à plusieurs pour mimer, s'instaure alors un dialogue entre les élèves et le texte, voire un débat, pour représenter le plus précisément possible les actions.

4 - Le cirque Magnifico

Marcello Tiropolo, le directeur du cirque Magnifico, est à l'hôpital pour une dizaine de jours. Un énorme bandage lui entoure la tête. Samedi soir, après la représentation, alors qu'il regagnait sa caravane, il a été assommé à l'aide d'une massue de jonglage. La mallette qui contenait la recette de la journée a été dérobée.

Marcello confie à l'inspecteur Lafouine : " Quand je suis sorti du chapiteau pour me rendre dans ma caravane, tout était silencieux. Je n'ai même pas entendu les pas de mon agresseur. Il devait bien connaître mes habitudes ".

Lafouine décide d'interroger tous les artistes de la petite troupe. Il va de roulotte en roulotte à la recherche de renseignements. Voici ce qu'il a noté sur le petit carnet qui ne le quitte jamais.

A l'heure de l'agression, **Rico**, le nain, se démaquillait dans sa loge. Il déclare avoir lu le journal jusqu'à ce que la sirène de l'ambulance le fasse sortir pour aller aux nouvelles.

Groucho, le trapéziste, assure qu'il était sous le chapiteau au moment de l'agression. Il rangeait ses accessoires. C'est lui qui a découvert Marcello étendu près de la caravane d'Harpo.

Armando, le lanceur de couteaux, affirme qu'il était sous l'auvent de sa caravane en train d'affûter ses outils sur sa meule électrique. Il fait ce travail tous les jours. Il a besoin que les lames de ses poignards soient pointues et bien aiguisées.

Paulo, le clown, a mis une bonne heure à reprendre son costume qui s'était déchiré au cours de son numéro.

Césario, le dompteur, jure qu'il mangeait dans sa caravane avec **Filippo**, le jongleur. Ce dernier confirme la déclaration de son compagnon.

Harpo, le magicien, n'a pas pu participer au spectacle. Il est au lit depuis deux jours avec une forte grippe. Trop malade, il avoue n'avoir rien entendu.

Domino, la femme de Marcello, dit avoir attendu son mari en préparant un potage aux légumes. Elle est sortie quand elle a entendu les appels de Groucho.

Assis dans les gradins du chapiteau, Lafouine se concentre. Il essaie de trouver la faille dans tous ces alibis. Soudain, il se lève. « Bon sang, mais c'est bien sûr! » dit-il en frappant violemment son poing droit dans la paume de sa main gauche. "Le coupable ne peut être que le... "

Quel est le nom du coupable et comment l'inspecteur l'a-t-il découvert ?

MARCELLO

RICO

GROUCHO

ARMANDO

PAULO

CESARIO

FILIPPO

HARPO

DOMINO

ACTIVITES/ETAT :
est blessé à la tête

ACTIVITES /ETAT :
lit son journal

ACTIVITES/ETAT :
trouve la victime

ACTIVITES/ETAT :
affûte ses couteaux

ACTIVITES/ETAT :
Reprise/recoud

ACTIVITES/ETAT :
mange

ACTIVITES/ETAT :
mange

ACTIVITES/ETAT :
est malade

ACTIVITES/ETAT :
cuisine

Informations
complémentaires :
Silence total

Informations
complémentaires :
**Bruit de
l'ambulance**

Informations
complémentaires :
**Accessoires de
trapéziste**

Informations
complémentaires :
Scie électrique

Informations
complémentaires :
**Costume de clown
déchiré**

Informations
complémentaires :
Avec Filippo

Informations
complémentaires :
Avec Césarino

Informations
complémentaires :
Grippe

Informations
complémentaires :
**Appels de
Groucho**

Le jeu de cartes est à découper et à donner aux élèves dyslexiques qui lisent le texte. Ils manipulent les cartes pour trouver le coupable. Il faut réunir les trois cartes qui vont ensemble : le personnage, son activité et les informations complémentaires le concernant.

5 - Le faux cambriolage

Daphné de Saint-Sauveur habite un vénérable château situé en plein coeur de la campagne normande. Elle possède une magnifique collection de pierres précieuses héritées de ses ancêtres. Malheureusement, sa demeure tombe en ruine et le coût des travaux pour la remettre en état s'élève à plus d'un million d'euros.

Un soir, elle décide de faire croire à la police qu'un cambrioleur est entré chez elle et lui a volé tous ses bijoux. Elle espère ainsi se faire rembourser le vol par les assurances et conserver ses bijoux pour les vendre ensuite en secret. Double bénéfice pour la baronne !

Avec des gants, pour ne pas laisser d'empreintes, elle force son coffre-fort à l'aide d'un pied-de-biche, éparpille les quelques papiers qui s'y trouvent et vide son coffret à bijoux. Elle se dirige ensuite vers la fenêtre de la salle à manger, brise une des vitres et s'assure que les morceaux de verre soient bien visibles sur la terrasse. Une fois sa mise en scène accomplie, elle laisse la fenêtre ouverte et monte dans les combles du château cacher ses pierres précieuses dans le double fond d'une vieille malle.

Revenue dans le salon, elle enlève sa paire de gants, la fait brûler dans la cheminée puis s'assomme elle-même en se frappant la tête contre le pilier en chêne de l'escalier.

Le lendemain, quand l'inspecteur Lafouine vient faire les premières constatations, tout porte à croire que la baronne a bien été attaquée. Le coffre est forcé, la vitre brisée, la fenêtre ouverte, le pied-de-biche est abandonné sur le tapis et Daphné de Saint-Sauveur peut même montrer la belle bosse qu'elle a sur le front.

La compagnie d'assurances, qui a envoyé un expert, est bien obligée de constater le vol. Déjà, on évalue les pertes et l'on se prépare à faire un gros chèque à la baronne. Pendant que celle-ci discute avec l'expert, l'inspecteur Lafouine refait une dernière fois le tour du salon. Tout à coup, un détail lui revient en mémoire. Il se retourne, au moment même où l'expert va mettre sa signature au bas du chèque, et dit : " Arrêtez tout ! Il n'y a pas eu de cambriolage ici ". Il ajoute en regardant Daphné de Saint-Sauveur droit dans les yeux : " C'est une mise en scène et vous en êtes l'auteur ! ".

Quel détail a permis à l'inspecteur de confondre Daphné de Saint-Sauveur ?

Si tu ne trouves pas le détail, mime les gestes de Daphné de Saint Sauveur

précisément. La scène est en caractères gras.

Les enquêtes sont classées dans l'ordre de difficultés, de telle sorte que les activités kinesthésiques soutiennent les énigmes les plus complexes. Pour ces deux derniers textes, les élèves ont fait davantage d'essais pour trouver les bonnes réponses. Il est probable que sans les activités proposées, ils auraient abandonné plus vite.

II. Activités en ULIS :

Résoudre une énigme policière en utilisant un tableau à double entrée

POTIN Jean-Louis coordinateur ULIS

Intéresser les élèves à une activité de lecture passe souvent par la création d'une situation motivante. Les élèves dyslexiques ne dérogent pas à cette règle, d'autant plus que leur attention est plus fugitive et que l'acte de lecture est plus fatigant pour eux.

Résoudre une énigme policière fait partie de ces situations. Encore faut-il trouver une enquête dont le récit saura les intéresser sans être trop long.

Les enquêtes de l'Inspecteur Lafouine de Christian Souchard remplissent ces deux critères. En mai 2010, j'ai donc adapté, *police Comic sans MS taille 14 interligne 1,5*, la présentation de certaines d'entre elles pour travailler avec les élèves scolarisés dans notre ULIS Troubles sévères du langage.

Dès la première enquête, il est apparu qu'ils avaient du mal, une fois arrivés à la fin du récit, à retrouver tous les indices pertinents et à les relier entre eux pour parvenir à résoudre l'énigme.

Après différents essais de mise en place d'une stratégie pour parvenir à mieux comprendre le texte, l'un d'eux s'est souvenu qu'en début d'année scolaire nous avons résolu des énigmes à l'aide de tableaux à double entrée.

Ils ont donc essayé de créer un tableau à double entrée permettant de résoudre cette première enquête. Cela fut long et fastidieux, car il fallait retrouver tous les éléments utiles et déterminer les nombres de lignes et de colonnes du tableau. Finalement, tout s'est mis en place et le coupable a été démasqué.

Pour les enquêtes suivantes, je les ai guidés soit :

- en mettant en évidence, police d'écriture en couleur, en gras, en italique, les passages contenant les indices et ils avaient à construire le tableau : *exemple 01*
- en donnant le tableau, à eux de trouver comment le remplir : *exemple 02*

Cette façon de travailler leur a permis de résoudre avec succès six enquêtes avant que la motivation ne baisse.

J'ai utilisé, de la même façon, ces fiches de travail avec les nouveaux arrivants ou les élèves en difficulté que je suis en accompagnement éducatif.

Exemple 01 :

Prénom:	Inspecteur Lafouine 01 Sois aussi malin que lui	Le personnage de l'Inspecteur Lafouine est une création de <u>Christian Souchard</u>
Date:		

« Nuit agitée à l'Hôtel du Canal »

Le professeur Lafrite, le spécialiste mondial, a été assassiné dans sa chambre d'hôtel. La veille, il avait annoncé la découverte d'un nouvel engrais permettant de multiplier par cent la production de pommes de terre.

L'inspecteur Lafouine parcourt le rapport du médecin légiste. Il apprend que Lafrite a été poignardé pendant son sommeil. **L'autopsie fait remonter le décès entre une heure trente et deux heures du matin.** L'assassin devait chercher quelque chose, car la chambre a été entièrement fouillée. Gérard Leduc, le gardien de service la nuit du crime, indique à Lafouine que sept autres clients étaient présents. Ceux-ci étant partis avant la découverte du corps, l'inspecteur interroge l'employé pour se faire une idée plus précise de l'emploi du temps de tous les acteurs de cette affaire.

Professeur Lafrite : Il s'est couché de bonne heure. Le gardien dit avoir entendu du bruit dans sa chambre quand il est ressorti de chez Armand Boulithe. Il a frappé à la porte. Une voix enrouée lui a répondu que tout allait bien.

Victor Eustache : Il est sorti vers onze heures pour se rendre dans une discothèque. Il est rentré un peu après quatre heures.

Alfonso Poggioli : Cet italien, ne parlant pas un mot de français, est monté dans sa chambre à vingt-deux heures, juste après le dîner.

Juliette Beaufiles : Elle a fait un scandale à deux heures du matin lorsque le gardien raccompagnait Armand Boulithe dans sa chambre. En peignoir dans le couloir, elle s'est plainte du bruit.

Jacques Poulard : Ne pouvant pas s'endormir, il a demandé deux somnifères vers minuit. Après avoir avalé les deux comprimés, il a remercié le gardien qui est redescendu dans le hall d'entrée.

Armand Boulithe : Après dîner, il est resté au bar. Il a bu plusieurs verres de vodka. Complètement ivre, il s'est mis à chanter. Le gardien a dû le monter dans sa chambre.

Louis Métivier : Il a mangé à la table du professeur Lafrite. Il est monté après avoir pris un verre avec Armand Boulithe. Il a dit au gardien qu'il se couchait de bonne heure pour soigner sa gorge qui lui faisait mal.

Le gardien a vu Harry Cover sortir discrètement de la chambre de Juliette Beaufiles cinq minutes après la plainte de celle-ci.

Lafouine ne met pas longtemps pour découvrir l'assassin. De retour au commissariat, il lance un avis de recherche au nom de ?

Quel nom l'inspecteur Lafouine a-t-il inscrit sur l'avis de recherche ?

Le nom inscrit est celui decar :

Crée le tableau qui te permettra de résoudre l'énigme.

L'énigme est résolue par les élèves parce que le tableau joue le rôle de prise de notes progressives des informations essentielles pour en déduire le personnage coupable. Comme les élèves dyslexiques ont une mémoire de travail déficitaire, les informations sont synthétisées, triées et organisées, ainsi la réflexion peut se mener. C'est le même principe qu'en Sciences de la Vie et de la Terre dans la lecture et le tri d'informations d'un texte documentaire. (cf. [Compréhension 28](#))

Les extraits du texte en couleurs ciblent les passages à relire pour retrouver une information importante, ce guidage a pour rôle de soulager la fatigue des élèves en difficulté de lecture et soutient leur motivation. Ainsi ils savent qu'ils vont trouver des informations dans ces passages. D'autre part, l'utilisation de couleurs différentes distingue les différents personnages. Les élèves ont donc des repères visuels pour chercher une information. Les relectures sont localisées et ont plus de chance d'être réalisées que si elles doivent s'effectuer sur la totalité du texte. Ces moyens sont des étayages qui aident les élèves mais surtout qui visent leur autonomie.

Exemple 02 :

Prénom:	Inspecteur Lafouine 01 Sois aussi malin que lui	Le personnage de l'Inspecteur Lafouine est une création de <u>Christian Souchard</u>
Date:		

« Vol chez le commissaire KIVALA »

L'inspecteur Lafouine est invité pour une partie de cartes chez une de ses vieilles connaissances, le commissaire Kivala. Les deux amis se retrouvent autour d'une table en compagnie de quatre autres joueurs : le professeur Touméconnu, grand barbu à l'air sévère, le sapeur-pompier Yapalfeu, petit homme vif et bavard, l'énorme cantatrice Bianca Castafiore et l'informaticien Garovirus, qui ne voit rien sans ses lunettes aux verres épais. Alors que la partie vient de commencer, Touméconnu se lève et demande discrètement l'emplacement des toilettes. Il s'absente quelques minutes puis revient prendre sa place autour de la table.

Peu après, Bianca se lève à son tour en renversant son fauteuil et en criant : « Ciel ! J'ai oublié Mirza, mon adorable caniche, dans la limousine ! ». Elle quitte précipitamment la pièce et regagne sa place au bout d'un bon quart d'heure en compagnie de l'affreux cabot. « La partie va enfin reprendre », soupire Lafouine, quelque peu agacé.

Mais Yapalfeu se redresse soudain et sort sans fournir d'explications ! Il revient rapidement, l'air embarrassé. « Il devient très difficile de jouer avec tous ces déplacements », se plaint Kivala.

C'est pourtant au tour de Garovirus de se lever, grommelant qu'il doit satisfaire les mêmes besoins pressants que Touméconnu. "Tiens, il a laissé ses lunettes sur la table", remarque Lafouine qui a pour habitude de noter les détails les plus insignifiants. Garovirus ne tarde pas à revenir et les joueurs peuvent enfin finir leur partie.

Le lendemain, Lafouine reçoit un appel téléphonique de Kivala qui lui annonce tout affolé : « Lafouine ! C'est affreux ! On a volé mes économies ! Je les avais cachées dans un réduit, près de la salle de jeu. Vous savez, cette petite pièce vide, à l'ouverture minuscule, où l'on ne peut entrer que de profil. Mon argent était dans un coffre dissimulé à bonne hauteur, dans le mur. Le mécanisme d'ouverture est minuscule, on le voit à peine. Quelqu'un a pourtant réussi à l'actionner. Le vol n'a pu avoir lieu qu'au cours de notre partie de cartes. Aidez-moi, Lafouine, ou je suis ruiné ! »

Lafouine réfléchit quelques secondes puis répond : « Ne vous inquiétez pas, je crois que je connais le coupable ».

Qui est le meurtrier ? C'est

Pourquoi ?

Mets en relation chacun des suspects avec l'indice qui l'innocente. Et donne ta conclusion.

Indice(s)/suspects	Touméconnu	Yapalfeu	Castafiore	Garovirus
le coffre est dissimulé à bonne hauteur.	Il est grand.	Il est petit.		
l'ouverture minuscule, où l'on ne peut entrer que de profil			Elle est énorme	
Le mécanisme d'ouverture est minuscule, on le voit				Il ne voit rien sans lunettes, les a laissées

à peine				sur la table
Coupable ?	possible	impossible	impossible	impossible

Toutes ces activités de lecture reprennent des pratiques exposées plus précisément dans d'autres articles. Ainsi, pour les élèves dyslexiques, une typographie adaptée, et l'utilisation de couleurs facilitent le déchiffrage ou le repérage des informations. Les trois outils, l'image, le jeu de cartes, le tableau, développés ici pour améliorer la lecture, ont en commun de permettre aux élèves dyslexiques d'avoir à leur disposition des aide-mémoires pour stocker les informations de manière organisée de telle sorte qu'ils puissent mener une réflexion déductive.

Mais chaque outil est poussé plus loin encore puisqu'il joue un rôle précis dans le développement de compétences en lecture.

Ainsi pour l'élève dyslexique l'incitation à trouver l'image juste parmi d'autres images fausses l'oblige à avoir une lecture précise ou à vérifier sa lecture. La pratique de multiples relectures est une compétence transversale indispensable.

La constitution du jeu de cartes trouve son intérêt dans le caractère rapide de la manipulation des informations si bien que l'élève est entraîné à essayer, à se tromper, à relire, à recommencer. Il procède par tentatives successives, s'autoévalue jusqu'à atteindre l'objectif.

De plus, l'utilisation du tableau est intéressante parce que celui-ci est un outil commun à beaucoup de disciplines, l'entraînement à le lire ou le constituer développe des compétences réutilisables au-delà du texte de fiction.

Enfin le rôle de détective qu'endosse l'élève lorsqu'il lit pour résoudre une enquête est une métaphore du lecteur-élève qui lit pour étudier ou comprendre les textes en général. Il procède à une analyse des éléments du texte pour les confronter et obtenir la seule solution qui ait du sens ; cette compétence de lecture et compréhension entraînée ici est éminemment utile dans toutes les autres disciplines.