



COMMISSION EUROPÉENNE  
Fonds social européen

## ANGELO, LAURA, DALILA, JONAS... et les autres

### Méthode de lecture pour les enfants du voyage

La méthode d'apprentissage proposée est destinée aux enfants du voyage dans l'itinérance de la famille. Depuis longtemps, nous étions démunis pour permettre un apprentissage continu de la lecture auprès des enfants les plus itinérants. L'idée est de responsabiliser l'enfant en lui offrant une méthode presque complète pour qu'il puisse apprendre à lire, dans un petit cartable où s'ajoutera un lexical qui se complètera au fur et à mesure de son avancée dans la méthode. La méthode se devait d'être interculturelle pour être appréhendée immédiatement par l'enfant qui se reconnaît dans les histoires proposées. Chaque école publique du département de la Vendée sera pourvue d'un exemplaire de cette méthode afin que les enfants puissent très vite continuer leurs apprentissages. Pour les autres départements, si cela les intéresse, il y aura la possibilité de recevoir un CD par courrier.

Il s'agit d'une famille de voyageurs. Les événements racontés ne sont pas les fruits d'une idéalisation mais d'un travail continu avec des jeunes voyageurs. Lors d'ateliers de lecture, dans le cadre d'une pédagogie active, dite de simulation globale, de nombreuses histoires ont pu être recueillies. Elles ont servi de base d'apprentissage de la lecture avec des jeunes adolescents illettrés. Mais elles ont servi aussi comme "base de données" à ce qui deviendra une méthode d'apprentissage. C'est grâce à ces enfants que l'on doit des textes parfois savoureux présents dans ce didacticiel.

Les principes d'utilisations des "histoires" présentées ici sont ceux des travaux de conceptualisation de l'écrit effectués par Guy Hervé dans "Les bonnes idées d'Alex" (Hatier, 1999). Les présupposés théoriques de cette méthode sont donc à rechercher dans cette publication. Simplement dire que les premières approches de l'écrit pour un jeune qui a toujours été et continue d'être dans l'oralité stricte, sans référent écrit (ou si peu), nécessite une organisation mentale qui l'aidera à structurer son apprentissage. En effet, l'écrit modèle la pensée autant dans une démarche logique (conceptualisation, catégorisation, structuration, etc.) que dans une démarche sociale (voir pour cette affirmation les travaux de Jack Goody, notamment "Entre l'oralité et l'écriture" PUF, 1994).

Il était donc utile, lors de la mise en place d'une méthode, de travailler cette question de la structuration de l'écrit, sous peine de blocage, d'inhibition de la part des enfants du voyage.



COMMISSION EUROPÉENNE  
Fonds social européen

Une deuxième phase d'exercices est issue des travaux de psychologie cognitive de Françoise et Jean-Claude Ravard. Il s'agit de proposer aux enfants des jeux permettant d'abord de catégoriser et, surtout d'exprimer pourquoi on catégorise de cette manière, et de segmenter, à l'oral, ce qui est nécessaire pour la compréhension de la syllabique. Ces pratiques permettent d'entrer dans une symbolique de l'écrit qui fait souvent défaut parmi les enfants issus de l'oralité.

La suite de la méthode est beaucoup plus classique, basée sur une oralité qui peut s'écrire avec des codes reconnus : les enfants se retrouvent bien dans un apprentissage récurrent, ritualisé, ce qui les rassure. Les exercices d'accompagnement permettent de systématiser l'apprentissage. Ils doivent beaucoup au petit livre de Jeannine et Jean Guion "Apprendre l'orthographe CP" (Hatier, 1992). Le travail de recontextualisation s'abordera dans la classe, par la suite, en lien avec la vie du moment du petit voyageur. Il reste à travailler l'expression écrite qui sera proposée plus tard.

Principe 1 : (calqué sur la méthode "Les bonnes idées d'Alex") :

- Montrer la succession d'images qui racontent une histoire. Cette phase peut être décomposée en plusieurs moments si on a de la disponibilité pour mettre en place, dans le cadre d'ateliers, une réflexion sur l'ordre des images. Ainsi, chaque image de l'histoire proposée peut être découpée de façon à reconstituer de manière cohérente et linéaire le récit.
- Permettre aux enfants de raconter l'histoire, en se référant à chaque image, dans leur langage puis, progressivement, dans le langage normé scolaire. Cette phase de dictée à l'adulte nous semble essentielle et permettra de se référer au récit proposé très facilement.
- Le premier écrit associe écriture et images. Les images sont considérées ici comme des logogrammes aidant à la compréhension structurée de l'histoire. La notion de phrase écrite pourra être abordée lors de la lecture du texte à images.
- Le deuxième écrit est l'écrit définitif. La notion de mot est alors scandée par l'enfant de façon à "lire" les phrases puis le texte. Lors de cette phase de lecture, il n'y a pas besoin des images : le texte est mentalisé. C'est à partir de ce texte que les éléments d'analyse du 2e principe seront conduits.
- Enfin, un premier exercice de différenciation est alors proposé à l'enfant (ou au groupe). Il s'agit de reconnaître le "bon" texte, celui qui est identique au texte définitif. L'enfant (ou le groupe) devra donner les raisons de son choix. Ces éléments de différenciation sont très importants à réaliser auprès des enfants du voyage car ils ont tendance (dans leur majorité) à globaliser la production écrite en un métalangage qui fait évidemment sens. La fixation de l'écrit, son aspect définitif, sont alors entrevus lors de cette phase.



COMMISSION EUROPÉENNE  
Fonds social européen

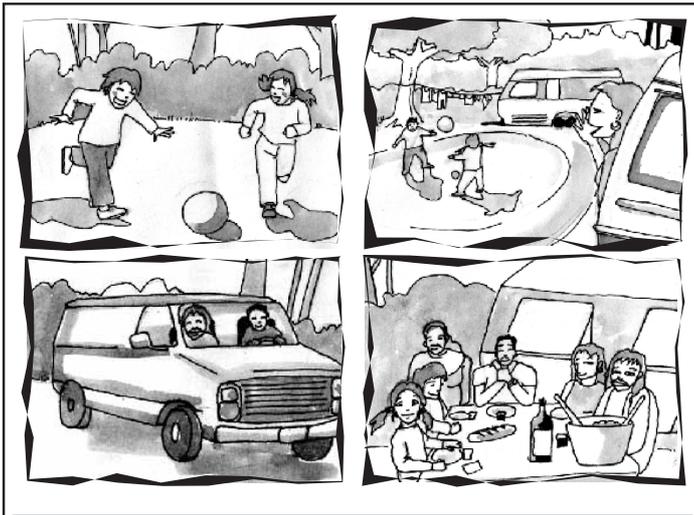
Une deuxième phase d'exercices est issue des travaux de psychologie cognitive de Françoise et Jean-Claude Ravard. Il s'agit de proposer aux enfants des jeux permettant d'abord de catégoriser et, surtout d'exprimer pourquoi on catégorise de cette manière, et de segmenter, à l'oral, ce qui est nécessaire pour la compréhension de la syllabique. Ces pratiques permettent d'entre dans une symbolique de l'écrit qui fait souvent défaut parmi les enfants issus de l'oralité.

La suite de la méthode est beaucoup plus classique, basée sur une oralité qui peut s'écrire avec des codes reconnus : les enfants se retrouvent bien dans un apprentissage récurrent, ritualisé, ce qui les rassure. Les exercices d'accompagnement permettent de systématiser l'apprentissage. Ils doivent beaucoup au petit livre de Jeannine et Jean Guion "Apprendre l'orthographe CP" (Hatier, 1992). Le travail de recontextualisation s'abordera dans la classe, par la suite, en lien avec la vie du moment du petit voyageur. Il reste à travailler l'expression écrite qui sera proposée plus tard.

Principe 1 : (calqué sur la méthode "Les bonnes idées d'Alex") :

- Montrer la succession d'images qui racontent une histoire. Cette phase peut être décomposée en plusieurs moments si on a de la disponibilité pour mettre en place, dans le cadre d'ateliers, une réflexion sur l'ordre des images. Ainsi, chaque image de l'histoire proposée peut être découpée de façon à reconstituer de manière cohérente et linéaire le récit.
- Permettre aux enfants de raconter l'histoire, en se référant à chaque image, dans leur langage puis, progressivement, dans le langage normé scolaire. Cette phase de dictée à l'adulte nous semble essentielle et permettra de se référer au récit proposé très facilement.
- Le premier écrit associe écriture et images. Les images sont considérées ici comme des logogrammes aidant à la compréhension structurée de l'histoire. La notion de phrase écrite pourra être abordée lors de la lecture du texte à images.
- Le deuxième écrit est l'écrit définitif. La notion de mot est alors scandée par l'enfant de façon à "lire" les phrases puis le texte. Lors de cette phase de lecture, il n'y a pas besoin des images : le texte est mentalisé. C'est à partir de ce texte que les éléments d'analyse du 2e principe seront conduits.
- Enfin, un premier exercice de différenciation est alors proposé à l'enfant (ou au groupe). Il s'agit de reconnaître le "bon" texte, celui qui est identique au texte définitif. L'enfant (ou le groupe) devra donner les raisons de son choix. Ces éléments de différenciation sont très importants à réaliser auprès des enfants du voyage car ils ont tendance (dans leur majorité) à globaliser la production écrite en un métalangage qui fait évidemment sens. La fixation de l'écrit, son aspect définitif, sont alors entrevus lors de cette phase.

**Les illustrations de chaque histoire sont l'œuvre de Florent LARGE.**



### A table



Fiche 2

Les fiches d'apprentissage et d'exercices sont disposées selon un ordre immuable tout le long de l'avancée dans les leçons.

Une première fiche est composée de deux parties :  
 - une série de 4 images qui raconte une histoire. Sur cette histoire, on fera parler les enfants en plusieurs étapes (dictée à l'adulte) jusqu'à ce qu'on obtienne un récit proche du texte final. Chaque image aura son propre commentaire. A la fin de cette séquence, les enfants chercheront un titre. On peut imaginer une séquence plus complexe, associant tri et classement de l'histoire de manière logique (images séquentielles). Pour cela, il faut photocopier les images, les découper et demander à l'enfant de remettre l'histoire dans l'ordre.  
 - un texte associant images et mots, afin que l'enfant s'appuie sur les images pour développer un récit cohérent et conforme aux attentes de l'école.

Il est nécessaire de travailler par étape. Lorsque le travail se fait sur l'organisation de l'histoire et sur la "lecture" des images, il faut occulter la deuxième partie. Par contre, lorsqu'on travaille sur la deuxième partie, les images organisées sont visibles.

Une seconde fiche est elle aussi composée de deux parties :  
 - Le texte intégral de l'histoire qui pourra être lu en segmentant (ou scandant) les mots. Les repères visuels de la phrase pourront être commentés à l'enfant.  
 - Une proposition de trois textes qui ressemblent au texte étudié (l'un de ces textes est l'original). Il s'agira de repérer le texte conforme à l'original et de décrire les différences avec les autres textes.

### A table

Jonas et Dalila jouent avec le ballon.

Maman appelle Jonas et Dalila : "A table !"

Papa et papou arrivent en camion.

Toute la famille est à table.

1

A table  
 Jonas, Chico et Dalila jouent avec le ballon.  
 Maman appelle le chien : "A table !"  
 Papa et papou arrivent en camion.  
 Toute la famille est à table.

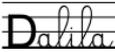
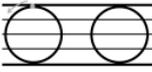
2

A table  
 Jonas et Dalila jouent avec le ballon.  
 Maman appelle Jonas et Dalila : "A table !"  
 Papa et papou arrivent en camion.  
 Toute la famille est à table.

3

A table  
 Jonas et Dalila jouent avec le ballon.  
 Maman appelle Jonas et Dalila : "A table !"  
 Toute la famille est à table.

Fiche 2



Une fiche de graphisme permet de faire des exercices de maîtrise de l'écriture cursive en respectant les lignes du cahier.

Cette fiche est destinée aux enfants qui n'ont pas encore de pratique de l'écriture. L'expérience nous montre qu'ils sont de plus en plus minoritaires et que les enfants du voyage ont généralement des gestes grapho-moteurs précis.

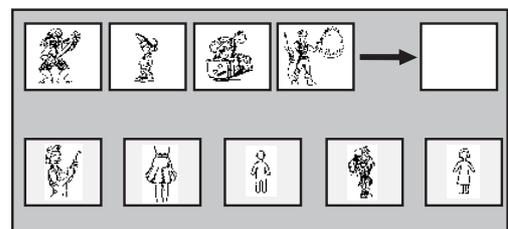
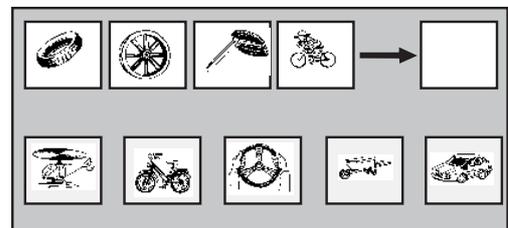
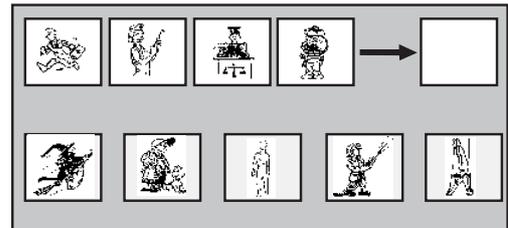
On peut donc substituer à cette fiche le travail classique d'écriture sur un cahier du jour.

Les fiches de repérage se décomposent en trois parties :  
- une première fiche de catégorisation. Il s'agit de trouver une image en accord avec une série proposée et d'exprimer pourquoi on a choisi cette image. Cet exercice a pour but d'émettre des catégories de classification.

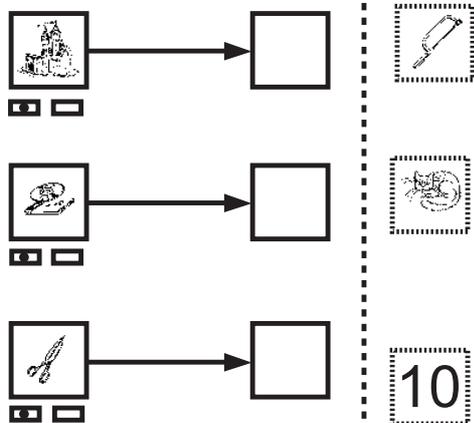
- une deuxième fiche de segmentation. La langue écrite n'a pas les mêmes processus de segmentation que la langue orale. Il s'agit pour l'enfant de l'oralité de prendre conscience de la segmentation utile pour l'écrit.

- une troisième fiche, classique, propose plusieurs exercices de manipulation de la langue écrite. Il s'inspire directement du travail publié dans "Ortho CP".

1. Choisis l'image qui convient



2. Choisis l'image qui convient



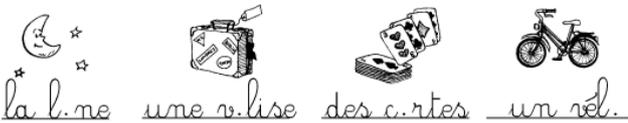
L'image qui convient est sur la bande de droite :  
chateau = chat  
disque = dix  
ciseaux = scie

3. Ecris "a" si tu entends (a).  
Si tu n'entends pas "a", mets une croix.

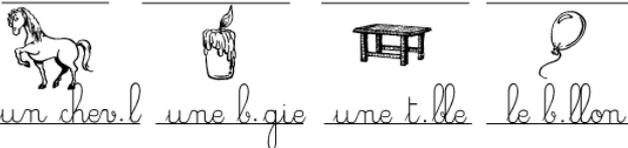


\_\_\_\_\_

4. Ecris les mots qui ont perdu (a).



la l. ne    une v. lise    des c. rtes    un vel.



un chev. l    une b. gie    une t. lle    le b. llon

5. Ecris les mots qui ont un "a".

Jonas / Dalila / avec / en / table / maman / et / jouent

\_\_\_\_\_

**ANGELO, LAURA, DALILA, JONAS...  
et les autres**

**FICHE  
2  
synthèse**

1. Ecris le bon mot dans le cadre : famille - Jonas - Maman - Papa - Dalila - papou - table.

et  jouent avec le ballon.  
 appelle Jonas et Dalila "A !"  
 et  arrivent en camion.  
 Toute la  est à table.

- famille
- Dalila
- table
- Papa
- Jonas
- Maman
- papou

2. Remets la phrase dans l'ordre

camion. papou en Papa et arrivent

3. Dessine ce qui est écrit

**Jonas joue avec le ballon dans le camion.**



Une fiche de synthèse permet à l'enfant de recontextualiser ses apprentissages avec des repères issus de l'histoire travaillée.

C'est un exercice difficile qui ne sera pas forcément résolu d'emblée. Il faudra, parfois, le différer.

Les cartes de vocabulaire pourront être découpées et rangées dans le répertoire fourni avec le cartable.

Cet exercice de classification permet d'aborder l'ordre alphabétique tout en apprenant l'écriture des mots vus dans la lecture.

**ANGELO, LAURA, DALILA, JONAS...  
et les autres**

**FICHE  
2  
vocabulaire**

 camion <i>camion</i>	 table <i>table</i>	 ballon <i>ballon</i>	 arriver <i>arriver</i>
 jouer <i>jouer</i>	est <i>est</i>	et <i>et</i>	toute <i>toute</i>
	avec <i>avec</i>	en <i>en</i>	

# LEXICAL

**Les numéros correspondent à ceux des leçons.**

## LEXICAL DES MOTS EMPLOYES DANS LA METHODE

		N° de la leçon				
A	à côté	13	carcasse	21		
	accompagner	14	cartable	22		
	accoucher	17	carte	6		
	aider	19	ce	7		
	aller	18	cerisier	16		
	Angelo	1	c'est	1		
	Antoine	21	chambre	17		
	appeler	12	chance	18		
	apporter	15	chapeau	9		
	après	21	charger	13		
	arbre	15	chasser	12		
	arriver	2	chaussette	18		
	assez	21	chemin	18		
	attendre	11	chercher	6		
	attraper	9	chez	14		
	au	7	Chico	1		
	au secours !	12	chien	1		
	aujourd'hui	4	comme	21		
	autour	8	consoler	15		
	avec	2	construire	21		
	B	baguette	11	consulter	4	
ballon		2	content :			
baptême		20	contente	5		
barbecue		8	contraction	17		
bébé		11	couffin	17		
belote		6	couloir	22		
benne		13	course	5		
bien		17	cousins	20		
blague		11	crabe	17		
blaireau		12	cri	14		
blouson		11	crier	5		
bois		11	cueillir	20		
bon		21	D	Dalila	1	
bonbon		15		dans	3	
bord		18		de	4	
bouée		10		déchetterie	13	
bouger		5		décider	18	
branche		15		déclencher	14	
brochettes		8		demander	20	
C		ça		15	dent	14
		cabane		21	dentiste	14
	caché	11		derrière	21	
	cake	17		des		
	caleçon	16	dire	11		
	camion	2	disparaître	8		
	campine	22	donner	6		
	canne à pêche	9	drôle	17		
	cantine	4	du	4		
	capot	20	E	eau	10	
	car	4		éclabousser	10	
caravane	7	école		22		
		elle / elles		3		
		emmener		17		
		emporter		22		
		en		19		

	enfants	22
	enfiler	18
	entendre	14
	est	2
	et	2
F	fabriquer	9
	faire	8
	fenêtre	7
	fête	19
	filles	1
	fil	1
	fin	19
	foire	19
	font	5
	forêt	7
	fossé	12
	frigo	12
	frites	19
	froid	21
G	gagner	5
	grand	19
	grave	18
	grillage	8
	grille	8
H	heure	20
I	il / ils	3
	il y a	3
	inviter	20
J	Jonas	1
	jouer	2
	jour	19
	journée	19
	jusqu'à	17
K	karaté	17
	kilomètre	17
	kimono	17
L	lancer	9
	Laura	1
	le / la	1
	les	3
	lieu	19
	lire	6
	loupe	6
	lui	15
	lunettes	6
M	maintenant	6
	mais	5
	mal	14
	malade	7
	maman	1
	manger	4
	manmie	1
	maternité	17
	matin	13

	médecin	7
	même	19
	menton	15
	menu	4
	métaux	13
	mettre	18
	midi	7
	mise en plis	20
	monde	20
	monter	7
	morceau	8
	musique	20
N	nager	10
	ne / pas	5
	nettoyage	21
	niglo	12
O	occasion	20
	oncle	19
	oublier	20
	ouvrir	12
P	papa	1
	papou	1
	par	7
	partir	3
	pêcher	9
	percer	11
	personnes	14
	peur	7
	peut-être	18
	pharmacie	19
	Philippe	19
	piscine	10
	plein	9
	plus	18
	poisson	9
	pomme	15
	poule	5
	pour	15
	pousser	5
	pouvoir	6
	prendre	12
	prénom	17
	près	12
	prochain	22
	purée	4
Q	quand	17
	qu'elle / qu'il	11
	qui	5
R	ramasser	11
	râper	15
	recupérer	12
	regarder	18
	rentrée	22
	repérer	12

	repérer	21
	réservoir	21
	rester	22
	retrouver	22
	réveiller	18
	rien	18
	rire	9
	rivière	9
	rôti	4
	rouge	5
S	roulette	14
	sa	5
	Saint-Nazaire	20
	salle	14
	sans	18
	sauter	10
	se noyer	10
	se promener	9
	se sauver	14
	seau	12
	s'enfuir	7
	sentir	17
	ses	6
	seul	18
	short	18
	sieste	16
	soir	21
	son	11
	sortie	22
	sortir	3
	sous	11
	stand	19
	sur	16
	surprendre	16
	surprise	3
T	table	2
	tapis	3
	tee-short	18
	téléphone	7
	temps	19
	toit	21
	tomber	13
	tout / toute	2
	travail	13
	treize	20
	tremper	16
	trop	13
	trouver	8
	tsigane	20
U	un / une	3
V	vacances	22
	vendre	19
	ventre	19
	verser	16

	vide	12
	vieille	21
	vieux	21
	ville	3
	voir	6
Y	youpi	17
Z	Zidane	20