



# Introduction

Les *Jeux du Syllabozoo* constituent un équipement complémentaire à l'outil de base, le *Syllabozoo*. L'objet de ce livret n'est évidemment pas de décrire le *Syllabozoo*<sup>1</sup>, il est de présenter les activités que l'enseignant peut conduire avec cette boîte de jeux. Mais il paraît nécessaire de rappeler préalablement les objectifs visés à travers ces deux outils pédagogiques, en grande section et au CP.

## Le *Syllabozoo*, un contexte pour faciliter l'accès au principe alphabétique

En utilisant ces supports, les enfants jouent avec les 48 syllabes provenant des noms bisyllabiques de 24 animaux. On vise plusieurs objectifs complémentaires.

**1.** En résolvant les problèmes qui leur sont proposés, les élèves développent certaines compétences métaphonologiques : ils apprennent à segmenter les noms des animaux en syllabes orales, à supprimer la première ou la seconde syllabe d'un mot bisyllabique et à effectuer des combinaisons de syllabes provenant de mots différents. Ils consolident l'acquisition du concept (et du terme) de « syllabe ».

**2.** Ils sont aussi amenés à comprendre que les noms écrits des animaux comportent autant de syllabes écrites que de syllabes orales et que la notation d'une syllabe nécessite plusieurs lettres (ici, de deux à cinq lettres). C'est ce que, dans le *Guide pédagogique du Syllabozoo* et divers autres textes, nous appelons « compréhension de la graphophonologie au niveau de la syllabe » ou, de façon abrégée, « compréhension du principe syllabique ». Cette première compréhension de la graphophonologie, au niveau le plus accessible, celui de la syllabe, ne peut que faciliter l'apprentissage de la graphophonologie alphabétique. Précisons qu'évidemment, ce travail ne doit pas se limiter aux

seuls noms des animaux du *Syllabozoo*, mais peut être aisément étendu à d'autres contextes, comme les prénoms des enfants ou des mots connus.

**3.** Pour se repérer dans les syllabes dont ils ont besoin pour lire ou écrire le nom d'un animal, les élèves sont conduits à épeler. Cette compétence ne suffit évidemment pas à l'apprentissage de la lecture, mais elle est essentielle à la compréhension du principe alphabétique.

**4.** Les noms des animaux sont regroupés pour faciliter l'observation de régularités graphiques comme dans les séries :

- mouton, cochon, pigeon, scorpion, dindon (1<sup>er</sup> poster du *Syllabozoo*) ;
- canard, lézard, homard (2<sup>e</sup> poster) ;
- chameau, corbeau, blaireau (2<sup>e</sup> poster) ;
- lapin, dauphin, requin, pingouin (3<sup>e</sup> poster).

Il peut arriver que des enfants découvrent le principe alphabétique à partir de ces régularités : dans la série de syllabes NARD, ZARD, MARD par exemple, on retrouve les lettres ARD qui représentent ce qui ne change pas, à savoir la rime commune ; les lettres N, Z et M notent les différences qui affectent la consonne en attaque de la syllabe orale.

Au total, quand les élèves pratiquent, en grande section et au début du CP, les activités décrites dans le *Guide pédagogique du Syllabozoo* et dans le présent livret explicatif, cela prépare et facilite grandement l'apprentissage ultérieur du décodage. Mais cet outil reste encore utile après la compréhension de la graphophonologie alphabétique, qui a lieu en général dans le premier semestre du CP. À ce moment, les élèves peuvent utiliser leurs connaissances des relations graphèmes-phonèmes pour résoudre les problèmes qui leur sont proposés (ils constatent qu'ils peuvent se passer des posters). C'est alors une forme intéressante d'entraînement à la lecture et à l'écriture de syllabes isolées.

1. On trouve une présentation sommaire de cet outil à la fin de ce livret, p. 16.