
Introduction :

Dans le cadre du cours de dyslexie / dysorthographe et méthodologies adaptées, il nous a été demandé d'analyser un cas clinique, de réaliser une anamnèse sous forme d'une carte mentale, d'émettre des hypothèses et de proposer des aménagements possibles pour permettre la lecture d'un extrait d'un album de jeunesse par le bénéficiaire à un enfant plus petit que lui lors d'un tutorat de lecture, par exemple.

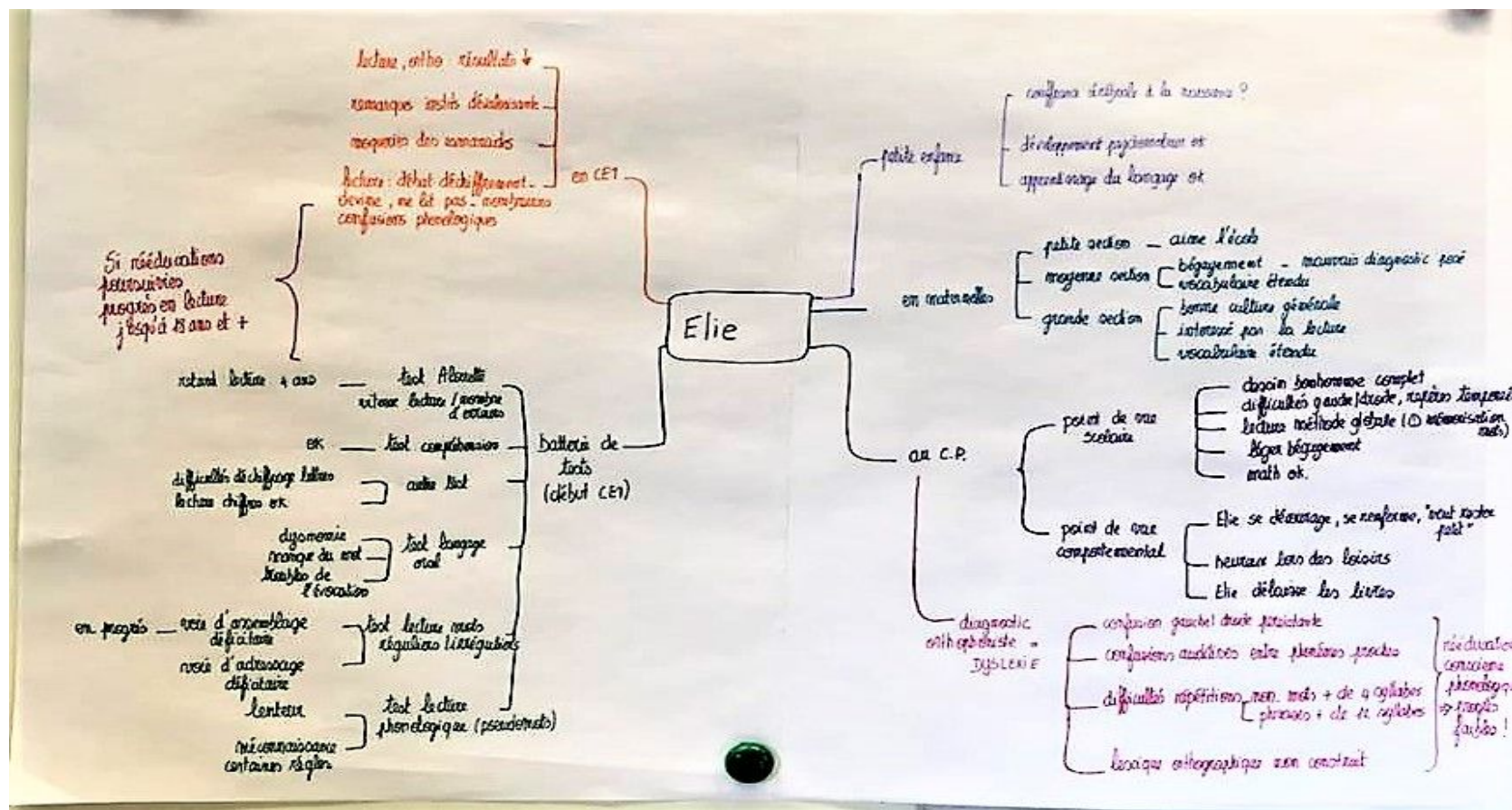
Elie présente une dyslexie phonologique. Pour l'aider dans la mission qui lui est confiée, nous avons mis en place toute une série d'aménagements qui seront détaillés au point suivant.

Nous avons choisi de travailler sur le livre « **Cornebidouille** » puisque c'est un album de jeunesse qui plaît, généralement, beaucoup aux enfants. Ce livre possède des images très explicites qui reflètent bien les messages des textes. Ces images sont donc **un appui efficace et utile** pour l'enfant dyslexique. En effet, elles lui permettent de vérifier, si le sens de ce qu'il a lu renvoie bien à ce qui est mis en évidence par celles-ci.

L'objectif de ces réadaptations est **qu'Elie puisse accéder à la lecture d'un album de jeunesse de manière autonome**. C'est aussi lui permettre de se sentir valorisé dans une activité qui, habituellement, lui pose des difficultés.

L'explication détaillée du cas d'Elie est reprise sous forme d'un Mind map ci-dessous.

Anamnèse d'Elie :



« Résumé du livre »

« Quand il était petit, Pierre ne voulait pas manger sa soupe. « Tu sais ce qui arrive aux petits garçons qui ne veulent pas manger leur soupe ? » Lui disait son père, « Eh bien, à minuit, la sorcière Cornebidouille vient les voir dans leur chambre, et elle leur fait tellement peur que le lendemain, non seulement ils mangent leur soupe, mais ils avalent la soupière avec. » Pierre s'en fichait. Il ne croyait pas aux sorcières. Mais il faut admettre que son père avait raison sur un point: une nuit, à minuit, dans la chambre de Pierre, la porte de l'armoire s'entrouvrit avec un grincement terrible et Cornebidouille fit son apparition. Allait-elle parvenir à faire peur à Pierre ? Ca, c'était beaucoup moins sûr. »¹

Les différentes réadaptations du livre « Cornebidouille »² :

Voici les différentes adaptations que nous avons prévues afin qu'Elie puisse accéder à la lecture de ce livre de jeunesse :

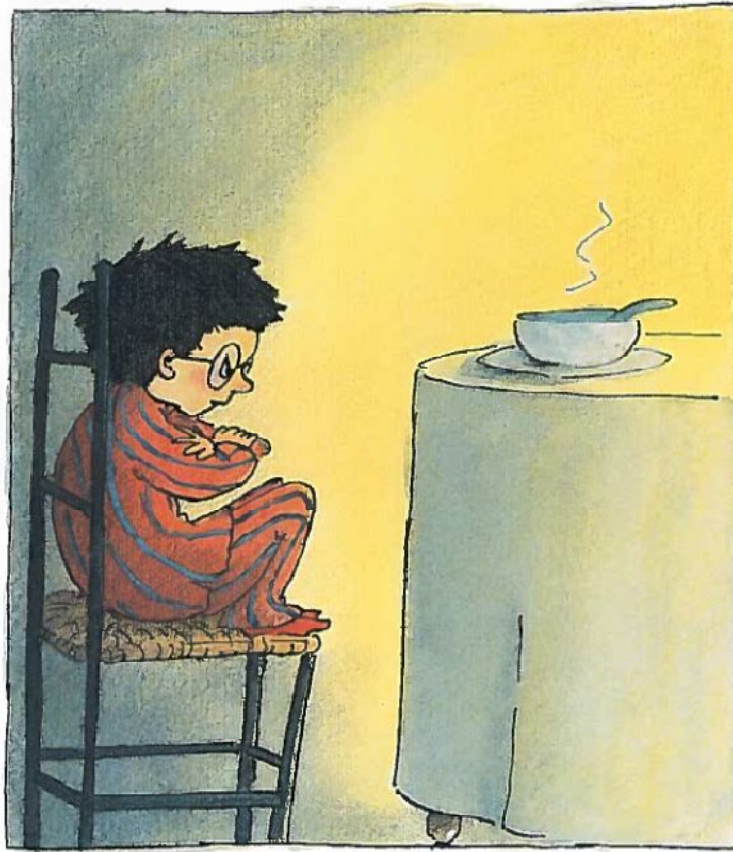
- ❖ Impression des extraits sur **papier de couleur beige**
- ❖ Police d'écriture **Arial 20 / interligne 2**
- ❖ Les consonnes sourdes et sonores confondues par Pierre sont **mises en évidence** en **rouge**
- ❖ Les consonnes sourdes en fin de mot sont mises en évidence par **un point noir**.
- ❖ **Un lexique référentiel et illustré** reprenant les mots difficiles est mis à la disposition d'Elie sur une **feuille annexe**.
- ❖ Les erreurs liées aux règles d'emploi du « g » (gue/ ge) et du « s » (se/ ze) **sont mises en évidence** en **rouge** et le phonème adapté est indiqué **au dessus** de chaque graphème.
- ❖ Aide à la lecture : les sons « **ai er, et** », etc. sont **entourés en noir et simplifiés par le son graphème unique « é », « è »**.
- ❖ Adaptation de certaines phrases : ex : « Nan, j'veux pas ! » -> « Non, je ne veux pas ».
- ❖ Les mots repris dans le lexique sont **fluorés** dans le texte.
- ❖ **7 pages ont été retravaillées** avec ces différentes adaptations. Il sera proposé à Elie de continuer et d'inventer la suite de l'histoire sous forme **d'une dictée à l'adulte** pour stimuler son imagination. Par la suite, l'orthopédagogue achèvera le travail d'adaptation de la partie inventée par Elie, pour que l'histoire soit complète et relue par Elie autant de fois qu'il le souhaite.

¹ L'Ecole des loisirs : Cornebidouille, in <https://www.ecoledesloisirs.fr/livre/cornebidouille-0>, s.d (consulté le 28 décembre 2018)

² BERTRAND, P., Cornebidouille, éd. Ecole des Loisirs, Paris, 25p.

- ❖ **Certaines phrases ont été simplifiées et certains mots ont été remplacés** (ex : tellement= si), d'autres enlevés (ex : vraiment) sans pour autant que le sens du texte soit modifié.

Voici, de manière concrète, chacune de nos adaptations :



Quand il était petit, Pierre ne voulait pas manger sa soupe
et ça faisait des tas d'histoires.

Quand il était petit, Pierre ne voulait pas manger
sa soupe et ça faisait des tas d'histoires.



Ça faisait des histoires avec sa mère :
« Pierre, mange ta soupe ! »
« Nan, j'veux pas ! »

Ça ^{e è} faisait des **histoires** avec sa mère :

« **Pierre**, man^jge ta **soupe** ! »

« Non, je ne veux pas ! »



Ça faisait des histoires avec sa grand-mère :
« Pierre, mange ta soupe ! »
« Nan, j'veux pas ! »

Ça ^e ^è faisait des histoires avec sa grand-mère :
« Pierre, man^jge ta soupe ! »
« Non, je ne veux pas ! »

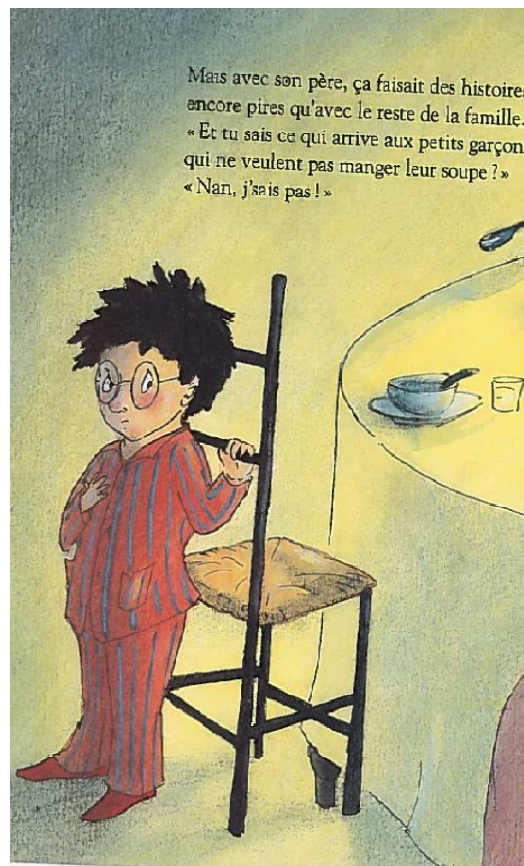


Ça faisait des histoires avec son père :
« Pierre, mange ta soupe ! »
« Nan, j'veux pas ! »

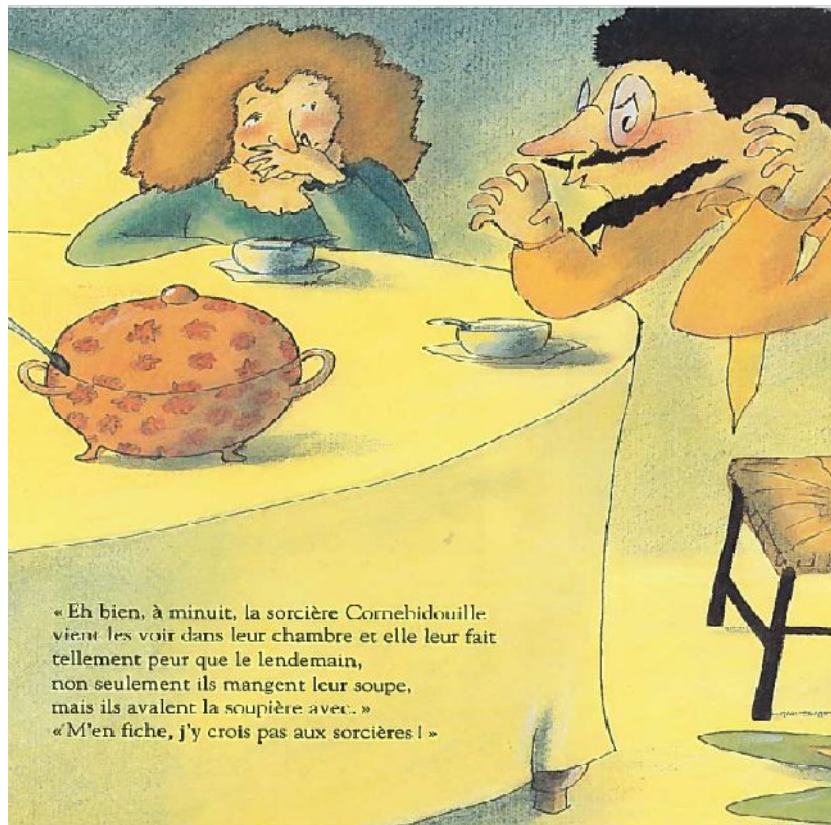
Ça ^{e è} faisait des **histoires** avec son père :

« **Pierre**, mang^je ta **soupe** ! »

« Non, je ne veux pas ! »



è
Mais avec son père, ça e è
des histoires encore
pires qu'avec le reste de la famille. « Et tu é
sais ce
qui arrive aux petits garçons qui ne veulent pas
j é
manger leur soupe ? »
« Non, je ne sais pas ! »



« ^èEh bien, à minuit, la sorcière Cornebidouille
vient les voir dans leur chambre et elle leur fait ^èsi
peur que le lendemain, ils ^jmangent leur soupe, ^éet
ils avalent la soupière avec. »
« Je m'en fiche, je ne crois pas aux sorcières ! »



Alors là, en général, Pierre se retrouvait
au lit l'estomac vide...

Alors là, en général, **Pierre** se retrouvait^è au lit
l'**estomac** vide...



Mais une nuit, il se passa quelque chose
de bizarre, oui, de vraiment bizarre !
Dans la chambre de Pierre,
la porte de l'armoire s'entrouvrit
avec un grincement terrible.

Mais une nuit, il se passa quelque chose de
bizarre ! Dans la chambre de Pierre, la porte de
l'armoire s'ouvrit avec un grincement terrible.

Pierre alluma sa lampe de chevet.

Elle était laide, elle ne sentait pas bon, elle avait
du poil au menton. Cornebidouille était son nom.

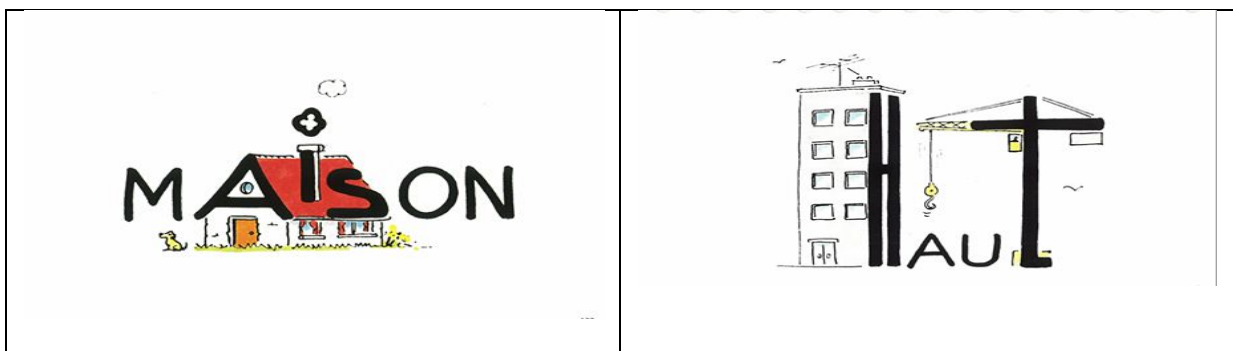
Jeux proposés :

Nous avons prévu trois activités ludiques pour préparer Elie à la lecture de l'album « Cornebidouille ».

1.) L'orthographe illustrée :³

L'orthopédagogue peut proposer à Élie de se constituer lui-même un référentiel des mots difficiles avec ses propres illustrations. Élie aura ainsi plus facile à les lire et à les mémoriser.

Exemples repris de l'ouvrage « L'orthographe illustrée » par Valdois, de Partz, Seron et Hulin.



³ BRUNELLES, M., Orthographe illustrée, in <http://melaniebrunelle.ca/orthographe-illustree/>, sep. 2004 (consulté en déc. 2018)

2.) Memory

Ce jeu est à jouer en classe en créant des binômes. Si l'enfant se trouve en séance individuelle, il peut se jouer entre l'enfant et l'orthopédagogue.

Tout d'abord, il faut mélanger les cartes. Puis, les étaler face contre table afin qu'aucun des joueurs ne puissent les identifier. Une fois cela fait, le premier joueur retourne 2 cartes de son choix.

- Si les cartes sont identiques, le joueur les conserve à côté de lui et rejoue.
Les binômes des cartes sont formés par le mot et l'image correspondante. Ainsi, si la carte piochée représente une sorcière, la carte suivante doit être le mot écrit « sorcière ».
- Si les cartes ne sont pas identiques, le joueur les retourne face cachée de nouveau. C'est alors au joueur suivant de jouer.

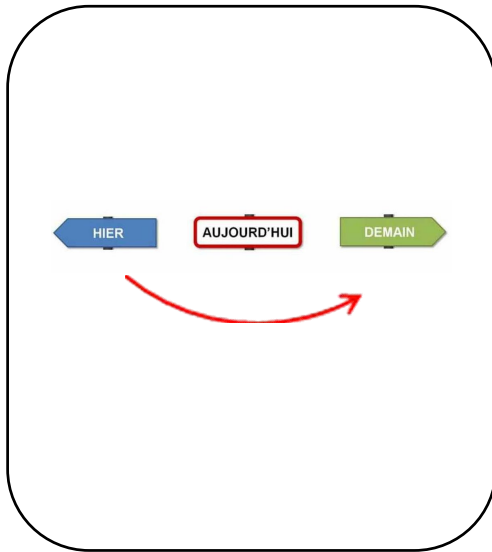
Le jeu se termine une fois que toutes les paires ont été trouvées.

À chaque fois que l'enfant retourne une carte sur laquelle se trouve un mot, il doit lire à voix haute le mot. Ce jeu va lui permettre d'entraîner sa lecture et sa capacité à reconnaître facilement un mot. Il va se créer des automatismes qui vont l'aider plus tard à lire l'album.

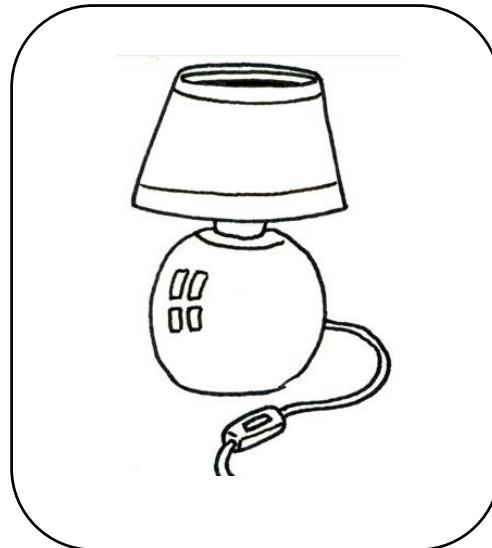
Les cartes :



Histoire



Lendemain



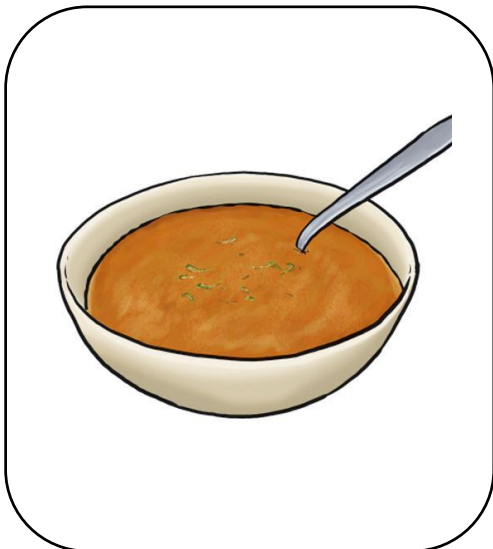
Lampe de chevet



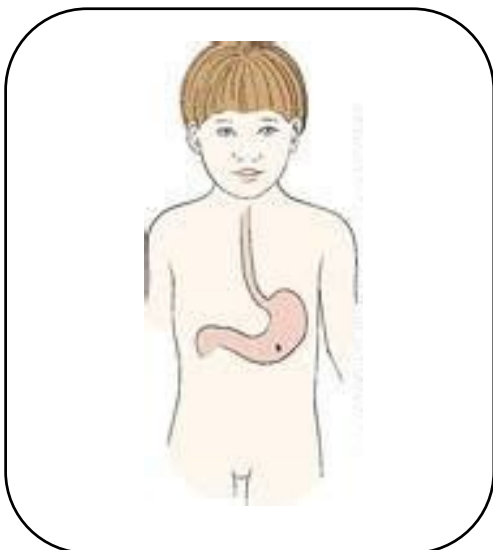
Pierre



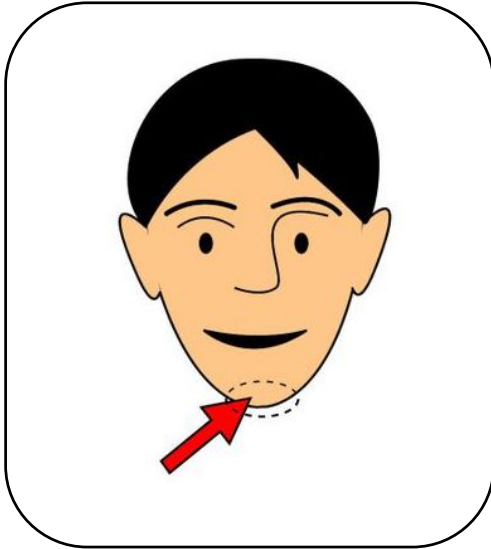
Soupière



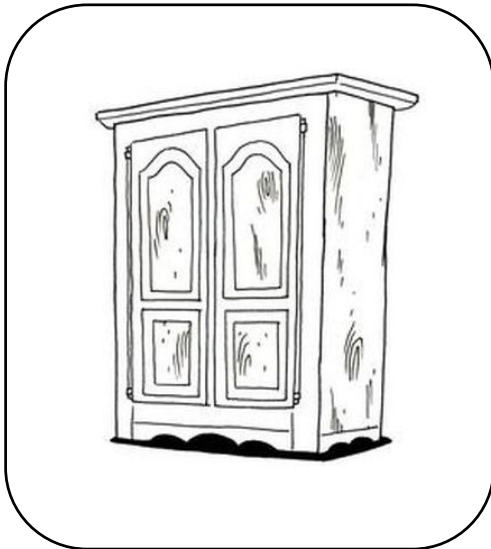
Soupe



Estomac



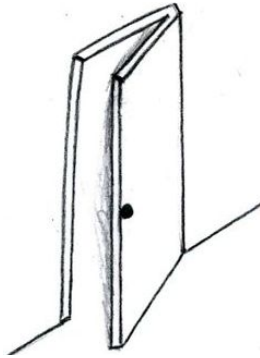
Menton



Armoire



Cornebidouille



CRRRRRR

Grincement



Garçon



Laide



Sorcière



Manger



Chambre

3.) « Chassez l'intrus »

L'enfant reçoit trois mots écrits sur des bouts de papier. Parmi eux se trouve un intrus. L'enfant doit lire les mots puis mettre en paire les deux mots de la même famille (Exemple : dent, dentiste, canard). Les mots sont en référence avec l'album.

L'enfant va recevoir 5 séries de 3 mots. Une fois les 5 séries réalisées, et les mots intrus éliminés, l'enfant va essayer de réexpliquer l'histoire du début à la fin en s'aidant de ces mots-clés.

En plus d'entraîner la lecture, ce jeu permet de vérifier et de renforcer la compréhension de l'album. Si l'enfant perçoit le sens de ce qu'il lit, il pourra y mettre plus facilement de la vie et de l'intonation.

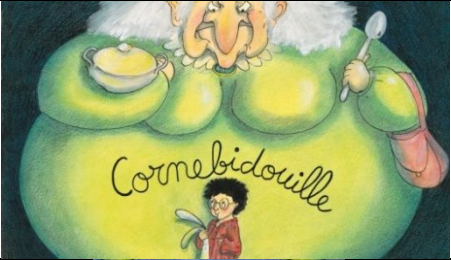





Série de mots :





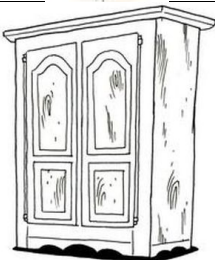
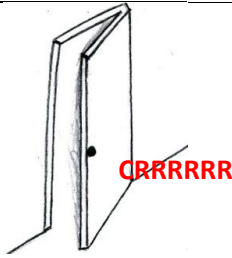

Soupe	Petit	Carottes
Sorcière	Dortoir	Nuit
Chat	Manger	Couverture
Nuages	Pantalon	Barbe-à-papa
Cuillère	Doudou	Fée



Correctif intrus :

- Carotte
- Dortoir
- Chat
- Pantalon
- Fée

Annexes-référentiel des mots difficiles

Cornebidouille	
Pierre	
Soupe	
Histoire	
Garçon	
Sorcière	

Chambre	
Lendemain	
Soupière	
Estomac	
Armoire	
Grincement	
Lampe de chevet	

Laide	
Menton	
Manger	