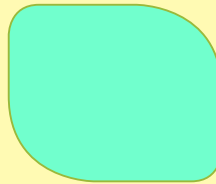
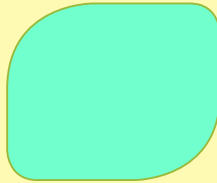
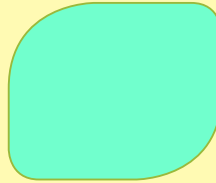


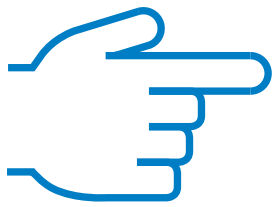
Manuel d'utilisation

GraphoGame



GraphoLearn





Sommaire



1. Présentation et informations importantes	p.3
2. Création d'un joueur	p.4
2.1. Créer un avatar	p.4
2.2. Comment retrouver son avatar ?	p.5
3. Le jeu	p.6
3.1. Pourcentage de réussite et déblocage des niveaux	p.6
3.2. Passer d'une séquence à une autre	p.7
3.3. Types d'exercices	p.7
4. Bonus : personnaliser son avatar	p.8
4.1. Les coffres de fin de séquence	p.8
4.2. Magasins, personnalisation de l'avatar et livre d'images	p.9
5. Joueurs	p.10
5.1. Gestion (activés, archivés)	p.10
5.2. Informations et performances	p.10
6. Paramètres et options (sons et affichage)	p.11
7. Principes	p.12
7.1. La base du jeu : le décodage	p.12
7.2. Le décodage, qu'est-ce que c'est ?	p.12
7.3. Une progression élaborée statistiquement	p.12
7.4. Deux critères de progression	p.13
7.5. La morphologie	p.13
7.6. La liste des séquences	p.14



1 Présentation et informations importantes

Il existe deux versions du jeu :

- GraphoGame (GG) : version publique testée en 2016/2017, disponible sur GooglePlay et Apple Store.
- GraphoLearn (GL) : version expérimentale, en test dans les écoles en 2018/2019, non disponible au grand public.

GraphoGame est un jeu d'aide à l'apprentissage de la lecture basé sur le décodage, c'est-à-dire la correspondance d'un graphème et d'un phonème (CGP) (pour plus d'informations sur ces concepts, voir 7.Principes). Il peut être utilisé dès 6 ans (fin de grande section GS, début de cours préparatoire CP).

ATTENTION :

GraphoGame n'apprend pas la lecture. C'est un outil d'entraînement qui vient en complément d'un apprentissage explicite de la lecture réalisé par un enseignant.

Il est conseillé d'utiliser un casque audio pour favoriser l'attention de l'enfant. De la même manière, pour une meilleure qualité visuelle, il est recommandé de jouer sur tablette plutôt que sur smartphone.



Il est très important de montrer à l'enfant que pour réécouter un son lors d'un exercice, il doit utiliser le bouton du haut-parleur situé en bas à gauche de l'écran.



2 Création d'un joueur

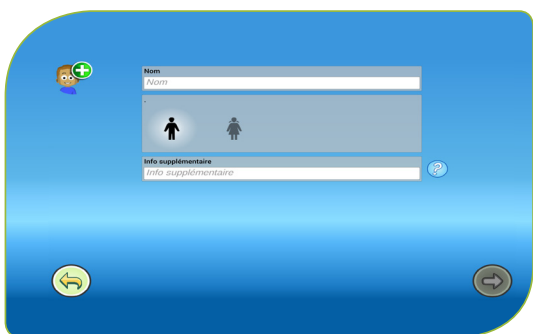
2.1. Créer un avatar



1. Ouvrez l'application.

2. Créez un avatar en sélectionnant l'icône personnage, sous la flèche.

Sélectionnez le champ « Nom » et entrez un nom de 3 lettres minimum.

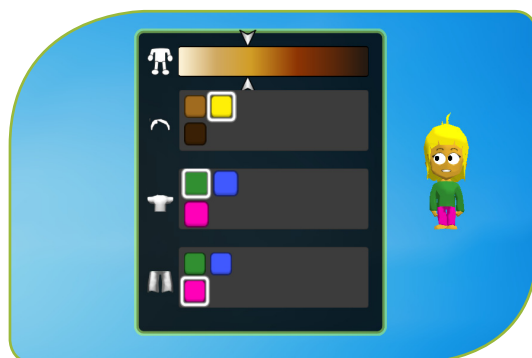


3. Sélectionnez garçon ou fille.

Info supplémentaire : si le champ est présent, renseignez-le. Il est obligatoire pour passer à l'étape suivante (ex: date de naissance).

La flèche se colore, vous pouvez valider.

4. Personnalisez votre avatar : choisissez la couleur des cheveux, des vêtements et de la peau (en glissant le doigt sur le curseur).



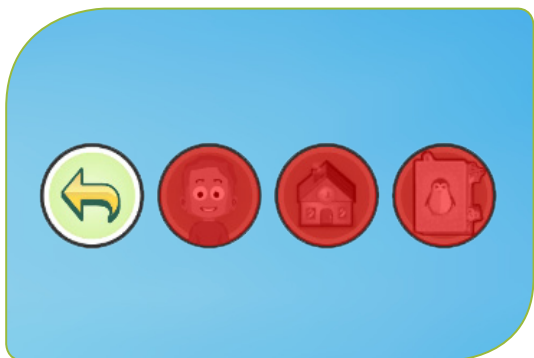
5. Le personnage créé apparaît sur l'écran d'accueil du jeu.

6. Pour ajouter un joueur, recommencez les étapes précédentes.

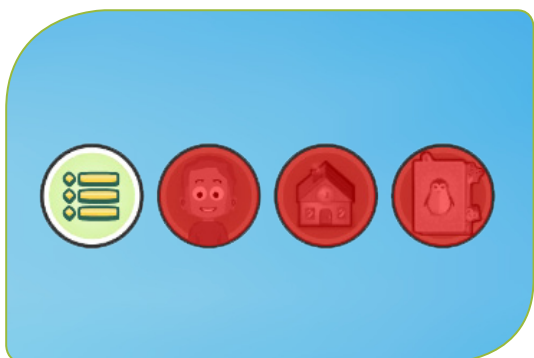
2.2. Comment retrouver son avatar ?

Si plusieurs utilisateurs travaillent sur la même tablette, prenez garde à revenir à l'écran d'accueil et à bien accompagner les enfants lors des premières fois, pour qu'ils utilisent leur personnage et non celui d'un autre !

Pour cela :



1. Revenir à l'écran des séquences (flèche de retour).



2. Revenir à l'écran d'accueil (bouton menu).

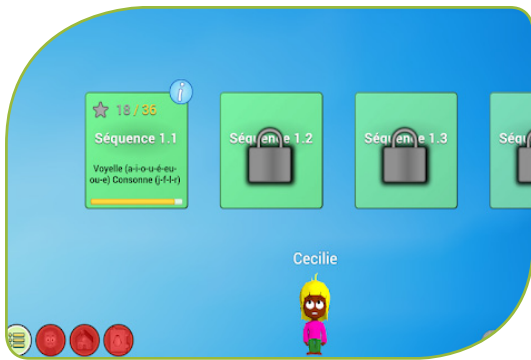


3. Appuyer sur le bouton « Quitter ».



4. Vous pouvez voir tous les joueurs créés sur l'écran d'accueil.

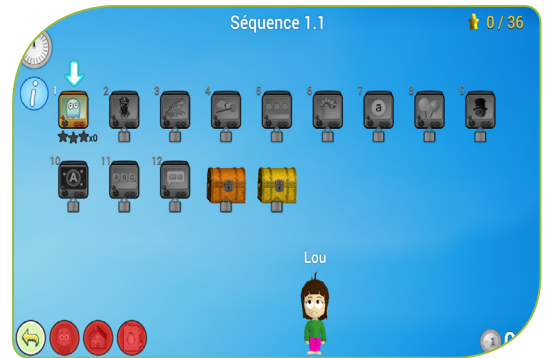
3 Le jeu



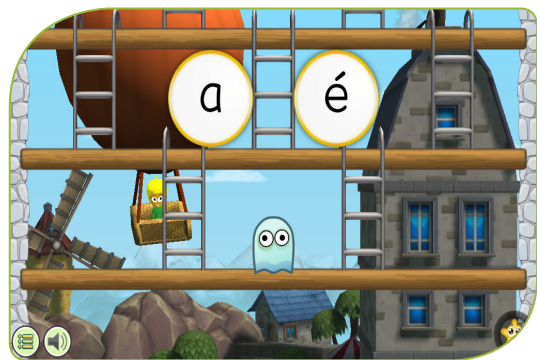
1. Sélectionnez votre personnage pour commencer (affichage des séquences).

Vous pouvez visualiser l'intégralité des séquences en les faisant glisser.

2. Sélectionnez la première séquence non verrouillée.



3. Choisissez le premier niveau. Écoutez la consigne (réécoute possible). Appuyez sur play (triangle jaune).



N'oubliez pas que pour réentendre un son, il faut cliquer sur le haut-parleur en bas à gauche.

3.1. Pourcentage de réussite et déblocage des niveaux

Les premiers et derniers niveaux de chaque séquence sont des niveaux identiques qui permettent l'évaluation des progrès. Ces niveaux spécifiques ne sont réalisables qu'une seule fois. Pour tous les autres niveaux :

GraphoGame	GraphoLearn
Chaque niveau peut être refait autant de fois que l'on veut.	Un niveau réussi (3 étoiles ou note maximale) ne peut plus être refait.

Dans les deux cas :

Réussir à 75% un niveau déverrouille le suivant (ou la séquence suivante si c'est le dernier niveau d'une séquence).

Réussir à moins de 75% maintient le niveau suivant verrouillé. Le joueur doit retenter le même niveau. Au bout de 5 essais échoués, le niveau suivant sera déverrouillé automatiquement.



3.2. Passer d'une séquence à une autre

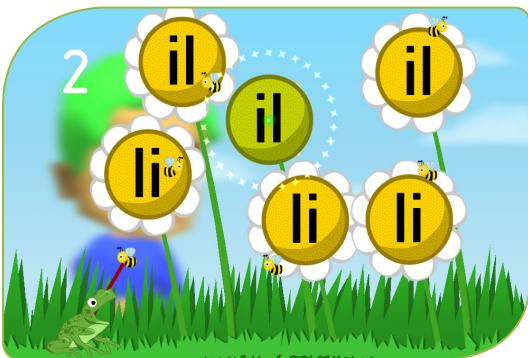
Quand une séquence est terminée, pour continuer, sélectionnez le bouton pour passer à la séquence suivante, en bas à droite.



3.3. Types d'exercices

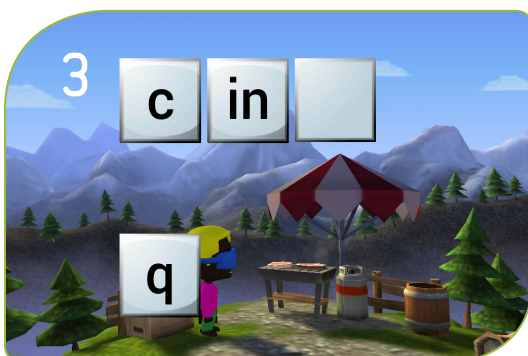


1. « Classique » : retrouver le mot entendu parmi 2 à 4 mots.

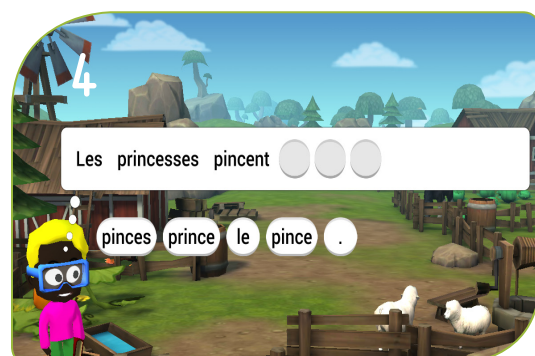


2. « Multi-instance » : retrouver le mot entendu, ce mot étant présenté 3 fois sur l'écran (utilisé pour les mots fréquents irréguliers ou avec des CGP*¹ non étudiées).

3. « Formation de mots » : reconstruire le mot ou une partie du mot entendu à partir de ses composants, les graphèmes*². Dans les niveaux plus difficiles, un graphème supplémentaire incorrect peut être présent.



4. « Formation de phrases » : reconstruire la phrase entendue à partir de ses composants, les mots. Parfois des mots proches ou des homophones viennent accroître la difficulté.



*¹ Correspondances Graphèmes Phonèmes.

*² Voir la partie 7.2. Le décodage, qu'est-ce que c'est ?

4 Bonus : personnaliser son avatar

4.1. Les coffres de fin de séquence

Les joueurs gagnent des pièces en passant les niveaux et en ouvrant des coffres.

Un coffre peut contenir des pièces ou des images. Utilisez les pièces gagnées pour personnaliser l'avatar ou acheter des images d'animaux à collectionner.

Le premier coffre est débloqué lorsque tous les niveaux de la séquence sont terminés.

Le second coffre est débloqué si toutes les étoiles sont obtenues à chaque niveau.



4.2. Magasins, personnalisation de l'avatar et livre d'images

Les magasins ne sont ouverts qu'après 10 min de jeu (et pendant 2 min seulement). Le chronomètre en haut à gauche donne le temps écoulé (le temps total du chronomètre est de 10 minutes).



Attendez la pluie d'étoile pour pouvoir activer les boutons de bonus.



L'enfant peut sélectionner :

- l'avatar pour changer son apparence ;
- la maison pour accéder aux magasins ;
- le livre pour collectionner des pages illustrées ou des images d'animaux à coller dans le livre d'images.

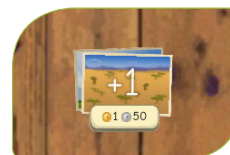
Il existe 3 magasins : Accessoires, Coiffeur, Vêtements



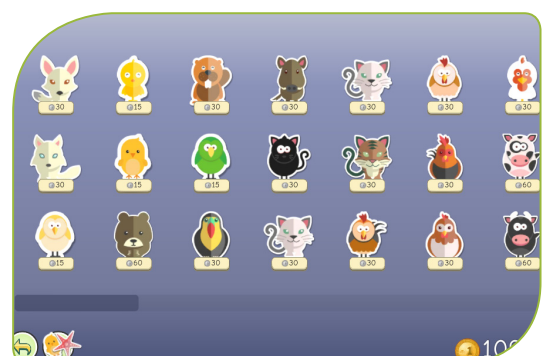
Certains objets sont grisés dans les magasins et non accessibles au début. Avancez dans le jeu pour les débloquer.



Achetez de nouvelles pages (bouton liste en bas à droite).



Procurez-vous de nouvelles images d'animaux (icône en bas à gauche)
Vous pouvez positionner les animaux sur les pages en les faisant glisser.



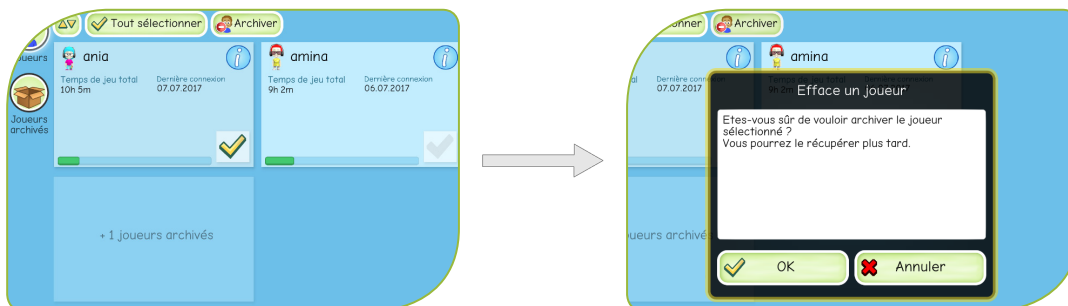
5 Joueurs

5.1. Gestion (activés, archivés)

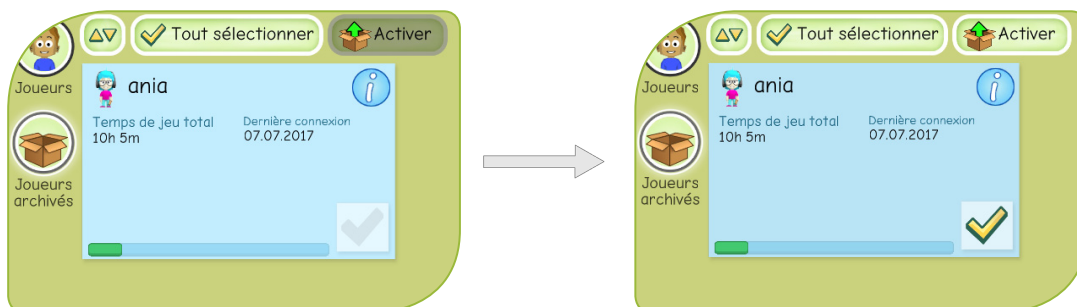
Par défaut, l'ensemble des joueurs est actif et visible sur la page d'accueil du jeu.

Vous pouvez activer et désactiver les joueurs en sélectionnant l'icône « paramètres des joueurs ».

Depuis les paramètres, sélectionnez un joueur (bouton à l'angle de la fiche), puis choisissez « Archiver » (dans le menu en haut) pour le rendre invisible / inactif et validez. La suppression définitive est impossible dans cette version.

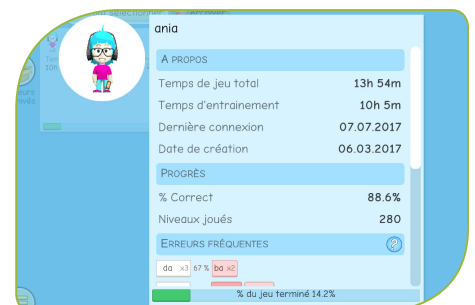


Pour faire revenir sur l'écran principal un avatar archivé, allez dans « Joueurs Archivés », sélectionnez la fiche du joueur puis appuyez sur « Activer ».

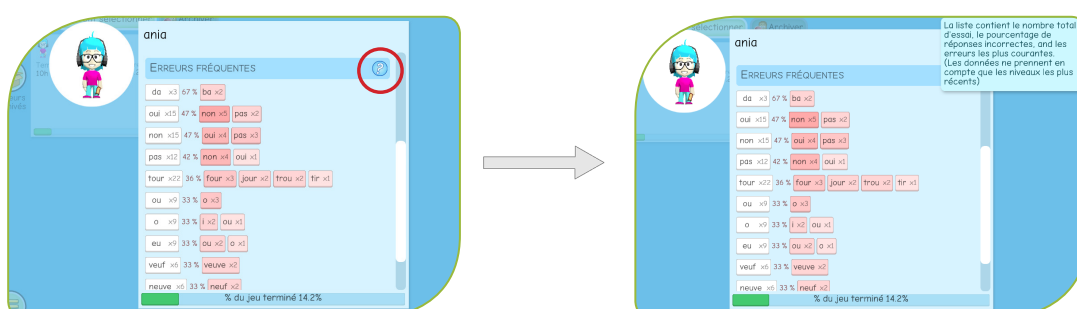


5.2. Informations et performances

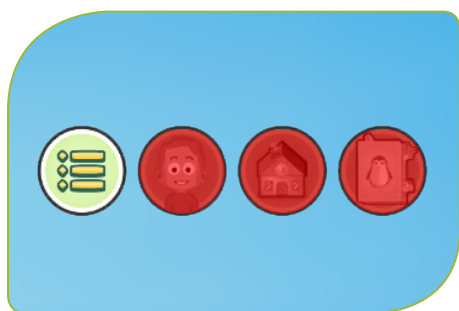
Vous pouvez, depuis ce menu, accéder à vos informations de progrès (% total accompli, temps passé dans le jeu) en appuyant sur la fiche du joueur.



Dans GraphoLearn : vous faites également apparaître les 10 erreurs les plus fréquentes. La confusion la plus fréquente est indiquée en haut de la liste. Appuyez sur le « ? » pour plus d'informations.



6 Paramètres et options (sons et affichage)



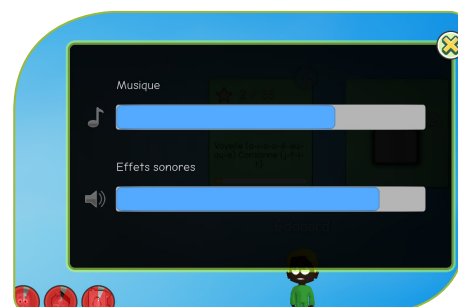
1. Appuyez sur le bouton « Menu ».

2. Sélectionnez le bouton « Réglages ».



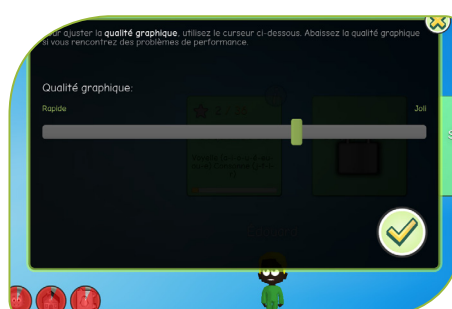
3. Sélectionnez « Réglage du son ».

4. Réglez le volume de la Musique (son permanent) et des Effets Sonores (éléments en jeu et musique de fin / début de jeu).



Sur la version de GraphoGame, le paramètre « Effets Sonores » gère aussi le son des consignes.

Si vous constatez des ralentissements inhabituels, vous pouvez baisser les paramètres d'affichage dans les réglages.



7 Principes

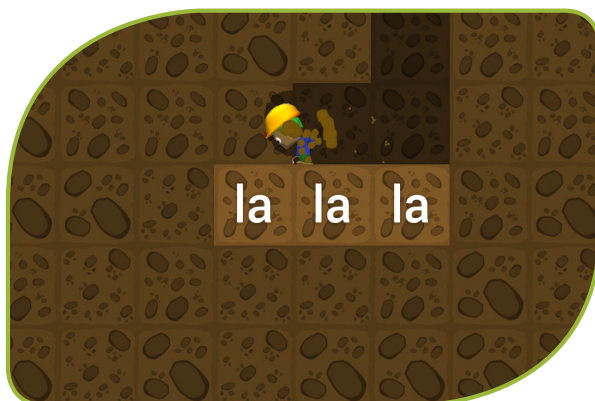
Le contenu du logiciel repose sur la fréquence et la régularité des correspondances graphophonologiques.

Chaque niveau est un peu plus difficile que le précédent. Les correspondances graphophonologiques fréquentes et régulières (ex : 'a' 'é' 'f' 'j') laissent progressivement la place aux plus rares (exemple dans GraphoLearn : le 'ch' prononcé /k/ dans 'chronomètre').

7.1. La base du jeu : le décodage

L'objectif du jeu est d'automatiser le décodage. Décoder est une étape indispensable pour l'acquisition de la lecture.

Le jeu introduit progressivement les graphèmes, les syllabes, les mots puis les phrases. Grâce aux répétitions des CGP, l'enfant va acquérir des réflexes qui amélioreront son processus de décodage.



7.2. Le décodage, qu'est-ce que c'est ?

Décoder c'est mettre en relation des « graphèmes » (unités de base de l'écrit) avec des « phonèmes » (unités de base de l'oral) correspondants pour passer de l'écrit à l'oral.

Graphèmes	t	ou	r
Phonèmes	/t/	/u/*	/r/

* /u/ : signe conventionnel du son « ou »

7.3. Une progression élaborée statistiquement

La progression des jeux a été élaborée à partir de deux bases de données statistiques :

- Manulex permet de respecter le critère de fréquence des mots écrits que rencontrent les enfants
- Manulex-Morpho permet de respecter le critère de fréquence et la régularité des correspondances graphèmes-phonèmes

7.4. Deux critères de progression

Les deux critères choisis pour construire la progression des séquences sont :

- **La régularité et la fréquence des CGP**

Les graphèmes les plus stables et les plus fréquents sont présentés en premier ('a', 'o', 'é', mais aussi 'ou' et 'eu'). Par exemple le graphème 'a' se prononce le plus souvent /a/ sauf dans le mot « août ».

Les graphèmes moins réguliers sont introduits plus loin dans le jeu :

- graphèmes dont la prononciation dépend du contexte (ex : les deux « c » dans caprice, les deux « g » dans garage).
- graphèmes homophones (« e » de belle, « ai » de faire, « au » d'auto, « eau » de peau...).

Enfin les graphèmes irréguliers - dont la prononciation n'est pas explicable par une règle - sont proposés. Par exemple le "il" de fille ou ville.

- **La fréquence des mots**

Les mots d'usage courant, notamment les « mots de fonction » ont souvent des CGP irrégulières (des, les, et, avec...). C'est aussi le cas de certains noms et verbes très utilisés (dix, il est, il a eu...). Ces mots sont introduits assez tôt dans la progression car ils sont très fréquents.

7.5. La morphologie

La morphologie est prise en compte, en particulier avec les « lettres muettes ».

- les marques de flexions : genre et nombre pour les noms et les adjectifs ('e' et 's' dans « jolie » ou « jolis ») et personne pour les verbes ('s' dans « tu dances »).
- les supports de dérivation comme le 'p' ou le 't' muet de « camp » ou de « parent », sur la base desquels sont aussi dérivés les mots « camper » et « parental ».

Les premières séquences de GraphoGame sont incluses dans GraphoLearn.



7.6. La liste des séquences

Progression GraphoGame & GraphoLearn	
Séquence 1.1	Voyelle (a-i-o-u-é-eu-ou-e) Consonne (j-f-l-r)
Séquence 1.2	Répétition de la séquence 1
Séquence 1.3	Ajout de 's' en début de mot
Séquence 1.4	Répétition de la séquence 1.3
Séquence 1.5	Mots Voyelle-Consonne (il) et Consonne-Voyelle-Consonne (sur, seul)
Séquence 1.6	Lettre finale muette (lit) et mots fréquents (et, elle)
Séquence 2.1	Consonnes (p-m-d-v)
Séquence 2.2	Consonnes (b-n-t-ch)
Séquence 2.3	Répétition des séquences 2.1 et 2.2
Séquence 2.4	Mots Consonne-Consonne-Voyelle (tri, trou ...)
Séquence 2.5	Répétition de la séquence 2.4
Séquence 2.6	Bilan de la séquence 2
Séquence 3.1	Discriminations visuelles (u-n, ...)
Séquence 3.2	Discriminations phonémiques (t-d, ...)
Séquence 3.3	Discriminations mixtes (p-b, ...)
Séquence 4.1	Voyelles nasales (an-on)
Séquence 4.2	Voyelles nasales (in-un)
Séquence 5.1	Bilan du module 1 - (partie 1)
Séquence 5.2	Bilan du module 1 - (partie 2)
Séquence 6.1	Voyelle (oi) et Voyelle nasale (oin)
Séquence 6.2	Voyelle (ui)
Séquence 6.3	Voyelle (ai)
Séquence 6.4	Voyelle (ei)
Séquence 6.5	Voyelles (au-eau)
Séquence 6.6	Consonne muette (h)
Séquence 6.7	Voyelles (é-è-ê)
Séquence 7.1	Discriminations visuelles (u-n, ...)
Séquence 7.2	Discriminations phonémiques (t-d, ...)
Séquence 7.3	Discriminations mixtes (p-b, ...)
Séquence 8	Consonnes (qu-k)
Séquence 9.1	Consonne contextuelle (c - son : /k/)
Séquence 9.2	Consonne contextuelle (c - son : /s/)
Séquence 10.1	Consonne (z)

Progression **GraphoGame** & **GraphoLearn** (suite)

Séquence 10.2	Consonne contextuelle (s - son : /z/)
Séquence 10.3	Consonne contextuelle (s, ss - son : /s/)
Séquence 11	Voyelles (es-ez-er-et)
Séquence 12.1	Consonne contextuelle (g - son : /g/)
Séquence 12.2	Consonne contextuelle (g - son : /Z/)
Séquence 13	Consonne (gn)
Séquence 14.1	Voyelles nasales (ant-and-ent)
Séquence 14.2	Voyelles nasales (om-im-am-em)
Séquence 14.3	Voyelles nasales (ain-ein-aim)
Séquence 15.1	Voyelle (e) devant Doubles Consonnes (ell-ett-err-eff-ess)
Séquence 15.2	Voyelle (e) en milieu de mot (ec-es-er)
Séquence 16	Consonne (ph)
Séquence 17.1	Voyelle (i) devant une Voyelle (son : /j/)
Séquence 17.2	Voyelle (i) devant un ou deux «l» (il - ill - son : /j/ - exemple : paille)
Séquence 18.1	Voyelle (y) entre deux Consonnes (son : /i/)
Séquence 18.2	Voyelle (y) devant une Voyelle
Séquence 19	Exceptions (ill - son /il/ - exemple : ville)
Séquence 20.1	Lettre muette support de dérivation (exemple : grand-grande)
Séquence 20.2	Consonne (s) finale, marque du pluriel
Séquence 21	Consonne (x)
Séquence 22.1	Consonnes (ç, sc)
Séquence 22.2	Consonne (t - son : /s/)
Séquence 23.1	Exceptions : consonne (t) prononcée en fin de mot
Séquence 23.2	Exceptions : consonnes (s et c) prononcées en fin de mot
Séquence 24	Consonne (ch - son /k/)
Séquence 25	Voyelle (oeu)
Séquence 26	Exceptions (puzzle, femme ...)
Séquence 27.1	Présent des verbes du premier groupe (je chante, tu joues,...)
Séquence 27.2	Présent des verbes du premier groupe (phrases)
Séquence 27.3	Présent du verbe être
Séquence 27.4	Pronom personnel sujet et verbe être
Séquence 27.5	Présent du verbe avoir
Séquence 27.6	Pronom personnel sujet et verbe avoir
Séquence 28	Bilan : genre, nombre et verbe



Application testée dans le cadre du projet LEMON

Lecture Mathématique Outil Numérique



En partenariat avec



Pour être tenu informé des nouveautés
ou
pour tout renseignement supplémentaire,
n'hésitez pas à nous contacter à
contact@grapholearn.fr

www.grapholearn.fr