

Guide pédagogique

Aimer l'arabe avec Le monde des Houroufs



**1^{ère} méthode
ludique de lecture**

Auteur : Sonia Tireche

Illustrations : Mainat Illustrations

Réalisation graphique : Chloé Philippon & Foopklo

*Le monde des Houroufs est la première
méthode ludique d'apprentissage de
la lecture en arabe pour les enfants
francophones.*



Bienvenue dans le Monde des Houroufs

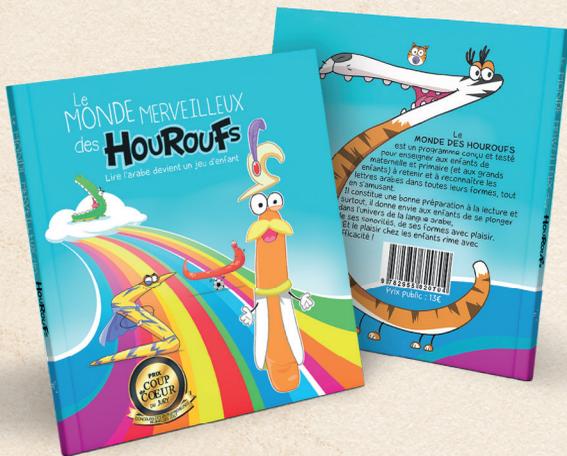
Le monde des Houroufs vise à proposer un panel de livres et d'outils de qualité, permettant d'entrer dans l'univers de la **langue arabe** de manière **agréable** et **simplifiée** tout en suscitant l'engouement naturel des enfants pour l'apprentissage.



Historique

Le monde des Houroufs voit le jour dans un centre de langue arabe pour enfant où **Sonia Tireche**, alors diplômée en langues étrangères (anglais, espagnol et arabe) et enseignante en classe de niveau maternelle, cherche un moyen de **donner envie** aux enfants de retenir les lettres de **l'alphabet arabe**.

En s'inspirant d'une méthode de lecture en français connue pour son efficacité, elle imagine **28 personnages** pour faciliter la **mémorisation** des lettres en classe. Les résultats ne se font pas attendre : les enfants sont joués et désireux de découvrir chaque nouvelle lettre.



Après plusieurs années d'expérimentation en classe et sous les encouragements des enseignantes qui l'entourent, elle publie en 2016 son premier livre présentant cette méthode : **le Monde merveilleux des Houroufs**.

Notre projet

1

Créer une **dynamique d'apprentissage** où l'enfant est moteur.



2

Proposer aux enseignants une **variété d'outils** pour répondre à la pluralité et particularités de chaque enfant.



3

Disposer d'une méthode **sensorielle** et **progressive**.



4

Focalisation majeure sur l'**alphabet** (élément déterminant dans la fluidité de lecture).

5

Faire de la classe/du temps d'apprentissage un moment **agréable** et **mémorable** pour l'enfant.



La méthode se base sur :



la faculté naturelle des enfants à retenir ce qui attire leur attention et les amuse,



un procédé basé sur la **répétition** afin d'enclencher les **automatismes de lecture**,



des **supports de qualité, solides et esthétiques**,



un **univers imaginaire** permettant de rattacher les lettres (symboles) à des éléments concrets pour l'enfant



L'apprentissage de la lecture en arabe

Il est important de déterminer au plus tôt les **objectifs d'apprentissage**. Lorsqu'on souhaite apprendre l'arabe, bien souvent, l'on se perd entre les différentes formes d'apprentissage. Or, la méthode d'apprentissage diffère selon que l'on souhaite apprendre à écrire ou à parler en arabe

Le monde des Houroufs vise ainsi clairement la maîtrise de la lecture.

Dans l'apprentissage de la lecture, il faut distinguer 2 étapes :

- Déchiffrer le code de lecture
- Connecter le signe (le mot lu) à du sens, c'est-à-dire comprendre ce qu'on lit.

Le monde des Houroufs vise dans un premier temps à permettre de déchiffrer le **code de lecture**.

Pour ce qui est de la compréhension, nous recommandons d'entamer un travail d'apprentissage de **mots de vocabulaire** (à l'oral, à travers des vidéos, des jeux et des chansons) et d'**expression orale** afin de permettre à l'enfant, une fois le code acquis, de comprendre ce qu'il commencera à lire dans le tome 3 par exemple, qui propose en fin de livre une série de phrases à lire.



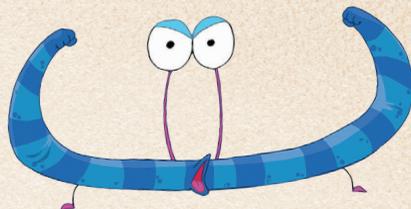
La langue arabe se distingue à bien des égards de la langue française. Elle présente des difficultés que l'apprentissage de langues latines ne comporte pas. Il est important de prendre conscience de la difficulté que représente l'apprentissage de la lecture pour des non-arabophones :

- Les lettres s'écrivent **de la droite vers la gauche**.
- Les lettres changent de forme en fonction de leur position dans les mots. Il y a donc bien **plus que 28 symboles** à retenir car il faut être capable d'identifier toutes les formes de chaque lettre.
- Les sons de certaines lettres sont complètement nouveaux pour des francophones et il est parfois très difficile de comprendre d'où provient le son.
- La langue arabe comporte la notion de **voyelles longues** (voyelles prononcées sur deux temps) que le français ignore totalement. Ces voyelles longues peuvent radicalement changer le sens d'un mot. Or, **il est difficile pour un francophone d'entendre la différence et de l'assimiler**.



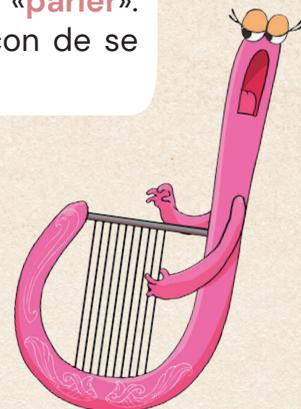
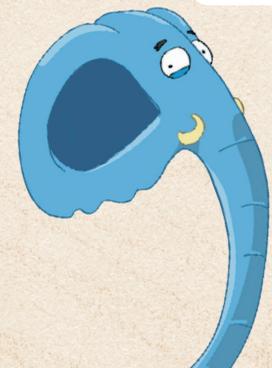
Les personnages-lettres :

Les Houroufs



Le mot «Hourouf» signifie «Lettres» en arabe. Les Houroufs sont la **représentation imagée** des lettres arabes. Afin d'en **faciliter la mémorisation** et de **donner envie** aux enfants de les apprendre, chaque lettre a été **personnifiée** de manière concrète, drôle ou imaginaire.

Les lettres arabes ont plusieurs façons de s'écrire en fonction de leur position dans un mot. Dans le monde des Houroufs, on appelle ces formes «**les formes cachées**». Les **sons des lettres** sont leur façon de «**parler**». Les enfants sont invités tout au long du livre à retenir leur façon de se cacher et de parler.



Le monde des Houroufs propose deux types de personnages :

→ Les Houroufs rattachés au son du personnage (et donc de la lettre) :

C'est le cas de **'Ayne** le monstre, qui effraie en faisant « 'aaaah » ou **Madame Kha**, la maman tigre qui fait « khhhhh », **Madame Ha** qui rigole tout le temps, **Lêm** la chanteuse qui dit « lalala », ou encore **Sine** le serpent qui fait « ssss ».



→ Les Houroufs mémorisés grâce à l'humour ou l'imaginaire :

Pour d'autres Houroufs, l'humour ou le registre imaginaire permet aux enfants de s'attacher aux personnages et de les garder très facilement en mémoire, alors qu'il s'agit habituellement de lettres difficiles à retenir. C'est le cas par exemple de **Ta la batata**, **Sad** la glissade (la tortue qui glisse tout le temps), **Alif le Calife** (le chef des Houroufs), **Kéf** l'éclair (le super-héro) et de **Qaf** l'arc-en-ciel.



Ce procédé permet aux enfants de mettre toutes les lettres et tous les sons au même niveau car ce qu'ils vont retenir en priorité ce sont les personnages qui les auront amusés ou attirés.

Conseils

→ Âge

La méthode du monde des Houroufs peut être abordée dès l'âge de **2,5 ans ou 3 ans** pour les **lettres sous forme isolées**, à l'aide du Tome 1 et 2, ainsi que des magnets.*

À partir de **4 ans**, il est possible d'entamer la découverte de l'**alphabet** et des **voyelles courtes** dans le **Tome 1** et le **cahier d'activités**. Sachez toutefois que le procédé d'association des voyelles courtes aux lettres n'est pas évident à cet âge.

Il sera bon d'en expliquer le principe en lisant les **pages de droite du Tome 1**, mais sans attendre des enfants qu'ils l'assimilent immédiatement. C'est la **répétition** tout au long du livre qui leur permettra de saisir le fonctionnement.

À partir de **5 ans**, ce principe est beaucoup **plus simple à comprendre**.

Dans tous les cas, retenez qu'il ne faut pas insister lorsqu'un enfant ne saisit pas une notion, mais continuez de la répéter dans les pages suivantes jusqu'à ce que le déclic ait lieu. Vous pouvez également travailler la notion sous d'autres formes (ex : sur une ardoise, avec les figurines magnétiques, à travers une petite histoire...).

* Vous pouvez commencer dès 2,5/3 ans par la découverte des personnages associés aux vraies lettres. L'apprentissage des voyelles courtes est, à ce stade, prématuré.

→ **Fréquence**

L'idéal dans tout apprentissage, surtout lorsqu'il s'agit de langues étrangères, est d'agir sur la **fréquence**.

En **multipliant la fréquence** d'un cours/d'une leçon, vous diminuez le temps d'apprentissage nécessaire.

ex : 4h de cours d'une traite sont bien moins efficaces que 4 fois 30 minutes, malgré les 2h de cours en moins et l'assimilation des informations est beaucoup plus efficace.

Nous recommandons aux écoles ainsi qu'aux parents de proposer au minimum **2 temps d'apprentissages par semaine**.

Si vous utilisez les livres de manière informelle, vous pouvez les utiliser en **lecture du soir** en abordant **une ou plusieurs lettres** avant de dormir et en faisant la **page d'exercice** à l'oral.

→ **Durée**

Lors de **nos cours en ligne** (proposés aux enfants à partir de l'âge de 5 ans) nous proposons deux cours hebdomadaires de **40 minutes**. En seulement **deux mois**, les enfants apprennent **toutes les lettres** et commencent à lire des **mots courts** avec les **voyelles courtes** (avec le **tome 1**, le **tome 2**, le **cahier d'activités** et le **cahier d'écriture**).

En **deux mois supplémentaires**, ils abordent le **tome 3** et savent lire des **phrases**.

Ainsi, en seulement **quatre mois**, à raison de deux cours par semaine de **30 à 40 min**, les enfants **apprennent à lire** (déchiffrer le code).

Pour la compréhension, il sera bon de travailler en parallèle sur l'apprentissage du **vocabulaire** à travers des **images ou vidéos à thème**.

Les enfants de **4 ans** parviennent généralement à aborder le **tome 1**, le **tome 2** et le **cahier d'activités** à un **rythme plus lent**.

→ Remarques

Il est inutile de présenter les lettres dans le désordre. Grâce à la méthode du monde des Houroufs, les enfants **ne les confondent que très rarement** puisqu'ils les associent à des personnages très distincts. Apprendre l'alphabet dans l'ordre permet aussi de préparer les enfants à la recherche de mots dans le dictionnaire. N'hésitez pas également à **utiliser les personnages pour rappeler aux enfants les sons** (ex : « Regarde ! C'est le tigre avec son bébé. Quel son fait le tigre ? Khhhhh. »)

Nous n'indiquons pas aux enfants les positionnements des lettres (début, milieu, fin). Nous préférons leur parler de **familles de lettres** (présentées dans le **jeu des 7 familles Houroufs**) afin qu'ils comprennent comment s'attachent chacune dans les mots.

Les noms des voyelles courtes (fatha, kasra, damma) ne sont plus présentés dans le Tome 1 car ces informations sont inutiles à ce stade. Nous parlons de la **façon de « parler »** de chaque lettre. Les noms des voyelles sont présentés plus tard dans le Tome 3.

→ Les enfants risquent-ils de ne retenir que les personnages ?

Les **personnages** doivent être perçus comme une béquille vers la **mémorisation des lettres**. C'est pourquoi, il est important, dès le début de l'apprentissage, d'**associer la lettre à son personnage**.

Vous pouvez également choisir d'**apprendre les personnages** seuls dans un premier temps (si vous commencez vers deux ans et demi ou trois ans).

Mais il faudra passer à l'étape d'**association de la lettre** avec le personnage, sous la forme de **jeu** (en recourant par exemple au **jeu de loto** de notre Espace Multimédia qui est à utiliser avec les cartes des Houroufs du **cahier d'activités** ou des **figurines magnétiques**).

En suivant la lecture du **tome 1**, les personnages sont immédiatement rattachés à leur lettre d'origine grâce à des **exercices de reconnaissance**. Même s'il peut arriver qu'au début de leur apprentissage, certains enfants ne retiennent que le nom du personnage, sachez qu'il ne s'agit que d'une étape.

En poursuivant l'apprentissage à travers le **tome 1** et le **cahier d'activités**, vous pourrez constater que tout le travail de reconnaissance et de lecture se fait avec les vraies **formes des lettres**, et que les enfants finissent par intégrer rapidement les **sons** de chacune des lettres.

→ Faut-il n'utiliser que les supports du monde des Houroufs ?

Il est intéressant de **décliner** toutes sortes de **jeux** et d'**outils** autour de l'**apprentissage des lettres**.

N'hésitez pas à **associer** différents **jeux** et **exercices** à la **mémorisation des Houroufs**.

→ 5 étapes

1/ Lecture du Tome 1

Lors du premier cours, lisez la **page d'introduction** du livre et présentez de manière rapide tous les personnages du monde des Houroufs à l'aide du **livre** ou des **posters pédagogiques**.*

Puis présentez de manière détaillée la première lettre en lisant les deux pages correspondantes et en faisant les exercices.



Expliquez également que les Houroufs appartiennent à des **familles** (que vous leur présenterez tout au long des séances à l'aide du **jeu des 7 familles Houroufs**) et indiquez-leur dans quelle famille se trouve la **lettre du jour** et pourquoi.

Si vous êtes en **groupe**, vous pouvez reproduire les exercices au tableau ou les projeter via l'**Espace Profs**, et faire les exercices ensemble (retrouver la lettre dans les mots, puis la lire avec les voyelles courtes).

Vous pouvez également faire découvrir la **vidéo de la lettre** disponible dans notre **Espace Multimédia**.

* Ceci est à répéter lors des premières séances. Puis à partir de 4/5 lettres apprises, ne revoir que les Houroufs déjà étudiés.

2/ Mise en scène et jeu de lecture

Jeu des inspecteurs Houroufs



Écrivez un « **mot** » (c'est à dire un ensemble de lettres attachées, il n'est pas nécessaire que le mot existe) au tableau n'incluant que les **lettres apprises** par vos élèves et demandez-leur de **retrouver les Houroufs cachés**. Utilisez pour cela les **figurines magnétiques**.

Vous pouvez prévoir toute une **mise en scène** : les enfants vont passer le test pour être admis à l'académie des Houroufs, laquelle recrute des inspecteurs capables de **débusquer les Houroufs cachés**. Vous pouvez garder en classe un chapeau d'inspecteur avec une loupe, ou tout simplement les mimer.

« Chers enfants, l'académie des Houroufs a besoin de vous ! Les Houroufs se sont cachés et nous n'arrivons pas à les reconnaître, y-a-t-il des inspecteurs dans cette salle qui pourraient nous aider ? »

« On enfile notre casquette d'inspecteur, on sort notre loupe, êtes-vous prêts à débusquer les Houroufs cachés ? »

Les enfants passent **l'un après l'autre au tableau**.

À chaque passage, on peut remettre une médaille imaginaire sur la poitrine des enfants en disant :

« Félicitations inspecteur, vous êtes admis à l'académie des Houroufs ! »

Faire parler les lettres

Expliquer à nouveau comment « **parle** » la lettre avec les **voyelles courtes**. Puis ajouter les voyelles sur le mot écrit au tableau, en faisant **répéter** aux enfants les **sons** de chaque voyelle.

Lire ensemble le « mot » obtenu.

Vous pouvez faire **l'ensemble de ces exercices dès 5 ans**. Pour les enfants de **4 ans**, le travail sur les voyelles reste difficile. Vous pouvez dans un premier temps ne faire que **le jeu des inspecteurs** et **lire les voyelles dans le Tome 1**. Si l'enfant n'y parvient pas, montrez-lui sans insister. C'est la **répétition** dans le temps qui lui permettra de **comprendre le procédé de lecture**.

3/ Lecture du Tome 2

Lire aux enfants la page de **la nouvelle lettre dans le Tome 2** avec le ton. Les textes de ce tome sont drôles et poétiques et permettent d'entendre à nouveau le son de la lettre répété dans tout le texte. Les enfants y découvrent également grâce à l'illustration le personnage dans son univers.

Faire **tracer** la **lettre rugueuse** dans le livre. Les lettres rugueuses inspirées de la **méthode Montessori** permettent un meilleur ancrage de la lettre et préparent au travail d'écriture.

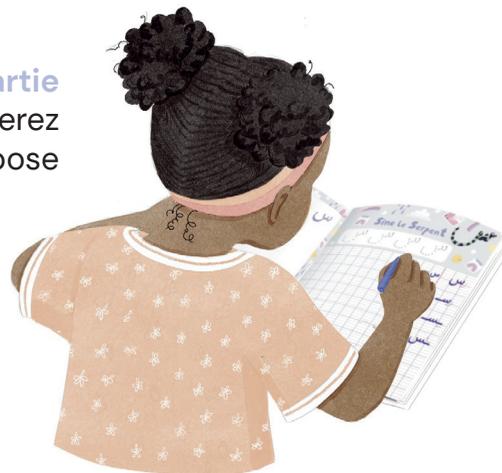


Faire **tracer** aux élèves la **forme de la lettre rugueuse** dans le **tome 2**.

4/ Écriture

Le cahier d'écriture est composé de **2 parties** : une **partie lignée** et une **partie dessin**. En fonction de l'âge, vous utiliserez ces deux parties de façon adaptée. La page lignée propose différents niveaux d'exercices :

- reproduction de la lettre dans ses différentes formes,
- recopier un ensemble de lettres attachées,
- attacher des lettres. Ce dernier exercice est un peu plus difficile.



À **4 ans** : repasser les **lettres en pointillés** page de droite + reproduire la lettre sur la **page à dessin** de toutes les couleurs.

À partir de **5 ans** : faire la **page lignée en entier** et dessiner le personnage sur la **page à dessin**.

Ces informations vous sont données à titre indicatif et après observations, chaque enfant étant différent. Certains enfants de 4 ans peuvent tout à fait être à l'aise avec l'ensemble du cahier et d'autres de 5 ans ne pourront pas tout faire directement. Pensez à toujours vous adapter au niveau de votre enfant.

5/ Atelier autour des lettres

→ Matériel nécessaire



Le loto



Les 7 familles



Le cahier d'activités



Les cartes à découper



Les figurines magnétiques

Vous pouvez choisir de faire une **nouvelle activité à chaque séance**, ou de fonctionner par petits groupes en faisant travailler **chaque groupe sur un atelier différent**.

Pour tous ces jeux, pensez toujours à faire **répéter** aux enfants les **lettres**, l'objectif étant de **travailler différemment** autour de la **mémorisation**.

Les Histoires des Houroufs : dessiner un grand décor au tableau (exemple : une plage, une forêt, un marché, un autobus...) et, à l'aide des **grands magnets**, inventer une histoire mettant en scène les Houroufs. Les histoires sont un formidable moyen de mémorisation. Si vous êtes arabophone, vous pouvez raconter cette histoire en arabe, en utilisant un vocabulaire très simple et répétitif. Faites intervenir les enfants en leur demandant de positionner les Houroufs au bon endroit (ex: Madame Djim va aller se baigner).



Le jeu de Loto : télécharger dans notre espace Multimédia les **planches de Loto** pour y jouer à l'aide des magnets ou cartes à découper du **cahier d'activités**.



Les lettres dans le sable : dans un plateau rempli de sable, faites tracer au doigt la lettre que l'enfant aura pioché (à l'aide des **cartes à découper** ou **magnets**) en répétant son son (ex : Sine, sssss)



Jeu de mémoire : à l'aide des **cartes à découper** (vous trouverez dans notre boutique en ligne les cartes manquantes en impression libre pour doubler l'ensemble des cartes).



Jeu de mime : piocher une carte et faire deviner à la classe le personnage en le mimant et en répétant le son qu'il fait.

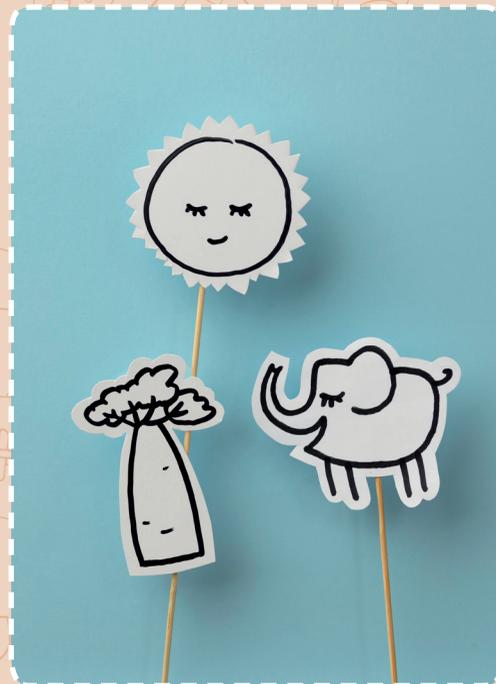
Dictée de Houroufs : piocher une carte, dire son nom et le son qu'elle fait, et écrire la vraie forme de la lettre sur une ardoise ou le tableau de la classe. Niveau supérieur : en piocher 3 et tenter d'attacher les 3 lettres ensemble.



Coloriage magique (en atelier autonome) : vous trouverez sur internet des coloriages magiques incluant les lettres en arabe.

Le jeu des 7 familles Houroufs : le jeu des **7 familles** nécessite de connaître un peu les Houroufs. Il permet de renforcer l'apprentissage des lettres et surtout de comprendre comment s'attachent les lettres. Le jeu distingue 7 catégories de lettres en fonction de la façon dont elles s'attachent entre elles dans les mots. Le jeu inclut également 4 cartes défis pour pimenter la partie.

Marionnettes : fabriquer les Houroufs en marionnettes et présenter leurs aventures aux enfants à travers un théâtre. Vous pouvez également demander aux enfants de les mettre en scène.



Le cahier d'activités

Le cahier d'activité a été conçu pour **renforcer le travail** commencé dans le **tome 1** à savoir, la reconnaissance des lettres sous toutes leurs formes, seules ou dans des mots. Il propose des **exercices complémentaires** et plus poussés ainsi que des **jeux** et des **coloriages**.

Le plus du cahier est qu'il reprend le travail qui est fait normalement en classe, à savoir la **lecture de la nouvelle lettre** en incluant les lettres précédemment vues, ce que le tome 1 ne fait pas.

- La **partie jaune** reprend l'exercice du tome 1, mais permet à l'enfant d'écrire **directement dans le cahier**.
- Le **petit jeu** propose un tracé, ou exercice de **discrimination de la lettre**.
- La **partie verte** propose 2 nouveaux niveaux de lecture différents du tome 1 :
 - une **ligne des lettres déjà apprises**.
 - une **ligne de lettres + voyelles**.

Proposez à l'enfant de lire les deux lignes. S'il éprouve de la difficulté, focalisez-vous uniquement sur la première ligne en l'aidant pour la seconde. Il tentera de lire seul la deuxième ligne plus loin dans le cahier lorsqu'il aura compris le mécanisme. **N'insistez pas s'il n'y parvient pas. Réexpliquez-lui simplement.**

- Le **bloc-notes** propose des premières lignes d'écritures.



Des **icônes de validation** sont à colorier par l'enfant en fonction du **niveau de difficulté** qu'il aura ressenti (vous pouvez utiliser un code couleur).

Les **pages bilans** pourront être effectuées en classe et corrigées par l'enseignant.

Nous recommandons l'utilisation du **cahier d'activités** durant le temps de travail en atelier ou bien en devoirs à la maison, afin de **revoir et approfondir** le travail fait en classe, tout en s'amusant avec les coloriages et jeux.

Pensez, au retour des élèves, à leur faire colorier leur icônes de validation d'acquis (vous pouvez utiliser un code couleur rouge, orange, vert selon le niveau).

Le tome 3 - Le voyage fantastique

Lorsque les enfants ont terminé les deux premiers tomes, ils peuvent aborder le tome 3 qui débute par la révision de toutes les lettres.

Le tome 3 peut-être abordé dès 5/6 ans.



À travers l'aventure de quatre enfants du monde chez les Houroufs, les enfants découvrent les **nouvelles règles de lecture**. Chaque règle est mise en pratique dans les **fiches de lecture** (39 au total). En classe, vous pouvez faire lire les dialogues des enfants par vos élèves et endosser le rôle d'Alif le Calife, le guide de ce voyage.

Chaque enfant peut lire **une ligne de chaque fiche**. À chaque nouvelle séance, nous vous recommandons de faire **relire** la ou les **fiches vues lors de la séance précédente**. Les enfants peuvent **valider** leur lecture en **coloriant l'étoile** à chaque fin de ligne (vous pouvez utiliser un code couleur pour repérer les difficultés de vos élèves). **Vous pouvez faire lire 2 à 3 fiches par séance**.

À chaque fin d'étape, les enfants doivent **colorier le rayon de l'arc-en-ciel** qui jalonne leur apprentissage de la lecture tout au long du livre.



Les packs



Pack découverte

Tome 1 + cahier d'activités +
cahier d'écriture + poster A2
+ figurines magnétiques



Total pack

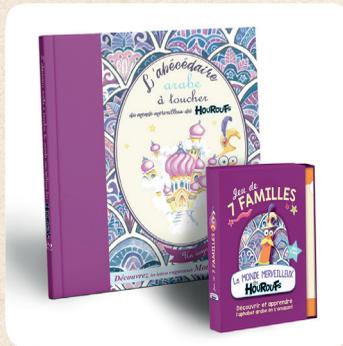
(pour les enseignants)

Tomes 1, 2 et 3 + cahier d'activités
+ cahier d'écriture + jeu de carte
+ grands magnets + poster A2 +
posters pédagogiques



Pack spécial

Tomes 1, 2 et 3 + cahier d'activités
+ cahier d'écriture + jeu de carte +
figurines magnétiques + poster A2



Pack complémentaire

Tome 2 + jeu de cartes



Pack surprise

Sous-main + poster déco A3
+ cahier d'écriture

©Sonia Tireche Le Monde des Houroufs 2022