



Nintendo

Apprenons L'ANGLAIS

avec Biff, Chip et Kipper

Guide pour les parents



Welcome!

Bienvenue dans APPRENONS L'ANGLAIS AVEC BIFF, CHIP ET KIPPER. Grâce à ce logiciel, votre enfant peut améliorer sa connaissance des syllabes en s'amusant avec des exercices interactifs de lecture, d'écriture et de prononciation.

Ce guide a pour objet d'expliquer aux parents la méthode syllabique, de leur présenter les personnages des histoires et de donner des conseils pour accompagner leur enfant lorsqu'il utilise le logiciel.

De plus, tous les exercices sont expliqués dans ce guide. Vous pourrez ainsi répondre à votre enfant s'il vous demande « Qu'est-ce que je dois faire ? » ou « Comment ça marche ? ». Si vous avez besoin d'aide, cherchez dans ce guide rempli d'astuces !



Sommaire

La méthode syllabique	4
Oxford Reading Tree: Floppy's Phonics	5
Votre rôle en tant que parent	6
L'anglais en tant que deuxième langue .	7
Les membres de la famille	8
Sounds and Letters	
■ Look & Listen	10
■ Listen & Tap	11
■ Say the Sounds + Try Saying It	12
■ Same Sounds	13
■ Listen & Write	14
■ Listen & Choose	15
Fiction and Non-Fiction	16
Fiction	
■ Story Time	17
■ Read Aloud	18
■ Story Questions	19
■ Do You Remember?	20
■ Try Writing It	21
Non-Fiction	22
Let's Sing	23
Tips & Tricks	24

La méthode syllabique

Lire est essentiel pour l'apprentissage d'une langue. APPRENONS L'ANGLAIS AVEC BIFF, CHIP ET KIPPER utilise les livres de la série *Oxford Reading Tree's, Floppy's Phonics: Sounds and Letters*. Grâce à un programme progressif, cette méthode permet à votre enfant de se familiariser avec toutes les lettres et tous les sons nécessaires à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture en anglais.

La méthode syllabique, ou méthode synthétique, est une méthode systématique d'apprentissage de la lecture. Tout d'abord, les sons de chaque lettre sont présentés, puis l'enfant apprend à les lier pour lire un mot. Par exemple, pour lire le mot « fish », les lettres sont prononcées de gauche à droite, puis leurs sons sont mêlés pour former le mot entier :



Certains sons sont formés de plusieurs lettres, comme « sh » ou « th ». Il y a environ 44 sons, ou phonèmes, en anglais, représentés par différentes lettres ou combinaisons de lettres, ou graphèmes. Le programme *Floppy's Phonics* couvre tous ces sons et toutes ces lettres.



ASTUCE

Commencez chaque niveau par *Sounds and Letters*, continuez avec *Fiction*, et terminez avec *Non-Fiction*. Prenez les livres de l'étagère de gauche à droite pour augmenter progressivement la difficulté !

Oxford Reading Tree: Floppy's Phonics

Les livres *Floppy's Phonics* sont répartis en plusieurs niveaux de difficulté, afin que votre enfant puisse apprendre l'anglais facilement et naturellement.



Au **niveau 1**, l'enfant se concentre sur les sons qu'il entend autour de lui au quotidien – à l'école, à la maison, au parc ou en ville. Aux **niveaux 1+ et 2**, l'enfant commence à s'entraîner avec des vraies syllabes (phonèmes), et commence également à se familiariser avec des graphies différentes pour certains sons (consonnes).

Au **niveau 3**, l'enfant continue à s'entraîner avec de nouveaux sons et se familiarise avec des graphies différentes pour certaines voyelles. Au **niveau 4**, l'enfant révise tous les sons qu'il a rencontrés, avant d'être confronté à des graphies et prononciations différentes pour la finale « -ed ».



Aux **niveaux 5 et 5M**, l'enfant doit rassembler ses connaissances des graphies et prononciations étudiées jusque-là. Les exercices aident l'enfant à renforcer le lien entre les sons et les différentes façons dont ils peuvent être écrits.

Au **niveau 6**, l'accent est mis sur l'approfondissement de l'assurance et de l'aisance de l'enfant, grâce à la lecture de livres Non-Fiction.

Votre rôle en tant que parent



APPRENONS L'ANGLAIS AVEC BIFF, CHIP ET KIPPER est destiné à être utilisé par les enfants. Cependant, l'apprentissage est plus amusant et plus efficace si vous assistez votre enfant lors de l'utilisation du logiciel.

Vous pouvez le faire de plusieurs façons. Votre enfant devra faire les exercices et lire les histoires, mais vous pouvez l'aider à gagner en confiance en louant ses progrès et en parlant des histoires avec lui.

Passez un moment à regarder les exercices ensemble afin de vous assurer que votre enfant comprend ce qu'il fait et afin de l'encourager à continuer. Vous pouvez également l'aider en enregistrant votre propre voix comme exemple pour un son difficile.

Chaque livre contient des sons et des mots importants. Comme la difficulté s'accroît progressivement, il est recommandé de faire les exercices dans l'ordre. Certains sons et certaines lettres peuvent déjà être connus de l'enfant s'il les apprend à l'école, mais plus il s'entraînera, plus il gagnera en assurance !



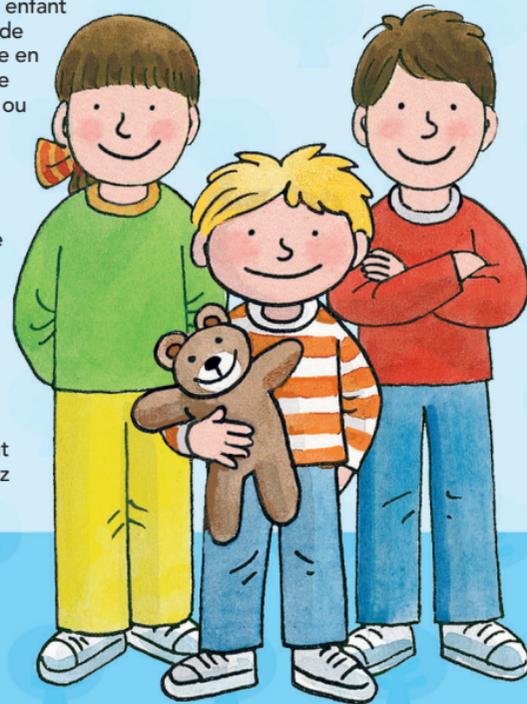
ASTUCE

Votre enfant reçoit un tampon, une Rule Card (carte de règle) ou une Vocabulary Card (carte de vocabulaire) chaque fois qu'il termine un exercice. Consultez la partie Contenu du guide rapide pour plus d'informations !

L'anglais en tant que deuxième langue

Tout le monde n'apprend pas l'anglais de la même façon, et vous devez tenir compte de certaines choses importantes, en particulier si votre enfant apprend l'anglais en tant que deuxième langue :

- Assurez-vous que votre enfant comprenne bien quelle langue il parle à quel moment. Ceci permet d'éviter que votre enfant ne soit perdu, et peut être fait de façon très simple – par exemple en utilisant un objet ou un symbole particulier, comme un chapeau ou une écharpe.
- Essayez de parler en anglais à votre enfant pendant ses exercices. Il pourra ainsi se concentrer sur l'apprentissage d'une seule langue à la fois.
- Si vous avez des difficultés en anglais, ceci peut être une bonne occasion pour vous d'apprendre en même temps que votre enfant. Même si votre anglais n'est pas parfait, essayez de parler anglais autant que possible lorsque vous jouez ensemble !



Les membres de la famille

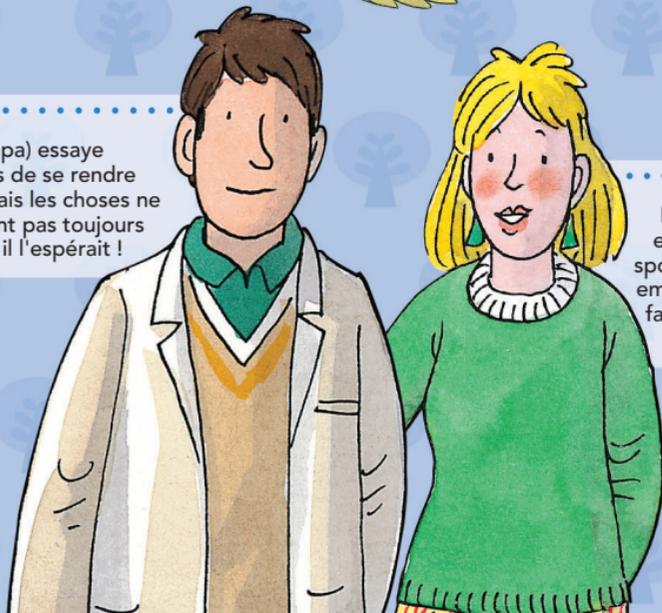
Floppy

Floppy est le chien de la famille Robinson. Il adore jouer avec un bâton ou une balle et il court sans cesse dans tous les sens. Bien souvent, il finit couvert de boue !



Dad

Dad (Papa) essaye toujours de se rendre utile, mais les choses ne marchent pas toujours comme il l'espérait !

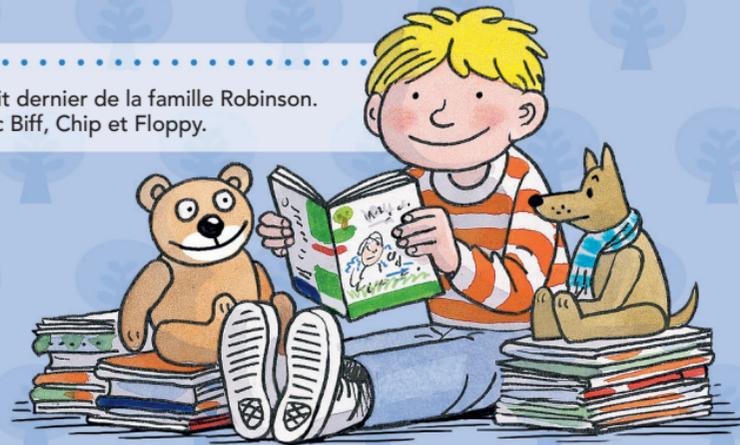


Mum

Mum (Maman) est une grande sportive qui aime emmener Floppy faire de longues balades.

Kipper

Kipper est le petit dernier de la famille Robinson. Il aime jouer avec Biff, Chip et Floppy.



Biff & Chip

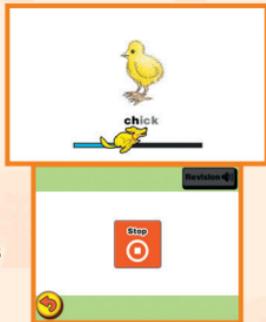
Biff et Chip sont jumeaux. Biff est toujours prête à s'amuser et aime les activités manuelles. Chip est très doué pour le dessin.



Look & Listen

(Sounds and Letters – Niveaux 1 à 5M)

Look & Listen met en relation les sons et les images. Le niveau 1 rappelle à l'enfant que tous les sons ont une signification, puis les niveaux supérieurs lui enseignent comment écrire les sons (et les mots).



● En quoi est-ce que ça consiste ?

Familiarisez-vous avec la signification de différents sons en anglais. Écoutez les sons qui correspondent à certaines lettres et à certains mots. Aux niveaux 1+ à 5M, encouragez votre enfant à regarder les mots dont ils entendent la prononciation.

● Pourquoi ?

Look & Listen apprend à votre enfant à mettre en relation des sons et des informations visuelles, afin de l'aider à comprendre le lien entre les sons et lettres/mots.

● Comment ?

Au niveau 1, touchez une icône pour entendre un son. Discutez de la nature et de la signification de ce son. Aux niveaux supérieurs, touchez **Listen** (écouter) pour entendre un nouveau son, ou touchez **Revision** (révision) pour consulter la liste des sons entendus jusque-là.



Listen & Tap

(Sounds and Letters – Niveau 1)

Encouragez votre enfant à trouver les sons de Listen & Tap sur la grande image. Parlez de ce qui se passe dans la scène, construisez une histoire ensemble afin d'aider votre enfant à mémoriser quel son est associé à quel élément.



● En quoi est-ce que ça consiste ?

Écoutez des sons de la vie quotidienne et demandez à votre enfant : *Where is that sound coming from and what is making it?* (Quel est ce bruit et d'où est-ce qu'il vient ?)

● Pourquoi ?

Listen & Tap encourage votre enfant à se concentrer sur un son et à l'associer à un élément de l'image, afin de lier ces sons avec un objet, un événement ou un sentiment.

● Comment ?

Touchez l'icône près de l'élément correspondant au son que vous entendez. Vous pouvez réécouter le son en touchant **Listen**, ou voir un indice en touchant **Hint** (indice).

Say the Sounds + Try Saying It

(Sounds and Letters - Niveau 1)

Dans *Say the Sounds*, votre enfant reproduit les sons qu'il entend. Dans *Try Saying It*, votre enfant s'enregistre pour s'entraîner à prononcer des mots contenant le son important du livre. Votre enfant apprend ainsi de nouveaux mots.

● En quoi est-ce que ça consiste ?

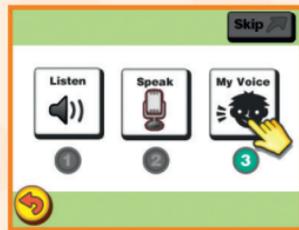
Écoutez une série de sons (niveau 1) ou de mots (niveaux 1+ à 5M) et demandez à votre enfant de les prononcer. Écoutez les enregistrements ensemble pour déterminer s'il doit s'entraîner un peu plus sur certains sons.

● Pourquoi ?

Dans *Say the Sounds*, votre enfant répète les sons qu'il entend, afin de développer sa compréhension de sons qu'il entend tous les jours. Dans *Try Saying It*, votre enfant s'entraîne à prononcer des mots contenant les sons qu'il a appris.

● Comment ?

Touchez **Listen** pour écouter un son ou un mot et regardez l'écran supérieur pour voir à quoi il est lié. Votre enfant peut enregistrer sa prononciation en touchant **Speak** (parler), puis écouter l'enregistrement en touchant **My Voice** (ma voix).



Same Sounds

(Sounds and Letters - Niveaux 1+ à 5M)

Same Sounds montre à votre enfant qu'un même son peut apparaître dans différents mots, et qu'un même son peut être écrit de différentes manières (par exemple dans *rain* et *day*). Aux niveaux supérieurs, votre enfant est confronté à des sons différents qui s'écrivent de la même façon (par exemple *school* et *chef*).

● En quoi est-ce que ça consiste ?

Aux niveaux les plus bas, votre enfant apprend à lier des sons aux éléments d'une image. Aux niveaux supérieurs, il apprend qu'un son peut s'écrire de plusieurs manières, et qu'un même graphème peut correspondre à plusieurs sons différents.

● Pourquoi ?

Same Sounds aide votre enfant à comprendre que le lien entre les sons et les lettres n'est pas toujours le même : un même son peut être représenté par des graphies différentes, et un même graphème peut être prononcé de plusieurs manières.

● Comment ?

Touchez l'icône près d'un élément pour entendre et lire le mot. Touchez **Listen** pour réécouter le mot que l'enfant doit trouver, ou **Hint** pour afficher un indice visuel sur l'écran supérieur.

ASTUCE

Certaines images ne sont pas affichées en entier à l'écran. Faites glisser les points bleus pour découvrir le reste de l'image !



Listen & Write

(Sounds and Letters - Niveaux 1+ à 5M)

Dans *Listen & Write*, votre enfant s'entraîne à écrire les sons qu'il entend, en s'aidant des exemples affichés sur l'écran supérieur. Chaque fois qu'il écrit une réponse correcte, l'arbre sur l'écran supérieur pousse un petit peu. À force de patience et d'entraînement, la jeune pousse deviendra un arbre solide !

● En quoi est-ce que ça consiste ?

Votre enfant écoute un son et s'entraîne à l'écrire, en suivant l'exemple sur l'écran supérieur.

● Pourquoi ?

Cette activité permet à votre enfant de s'entraîner à écrire correctement, renforçant ainsi sa connaissance des correspondances lettres/sons.

● Comment ?

Écoutez les sons et regardez l'écran supérieur pour voir quelles lettres doivent être écrites. Encouragez votre enfant à les recopier sur l'écran tactile. Touchez **Listen** pour réécouter le son, ou **Erase** (effacer) pour effacer le contenu de l'écran tactile.



ASTUCE

Dans les premiers niveaux de difficulté, des indices figurent sur l'écran supérieur pour aider votre enfant à écrire chaque lettre correctement. Encouragez votre enfant à suivre ces indices pour l'aider à s'en souvenir !

Listen & Choose

(Sounds and Letters - Niveaux 1+ à 5M)

Listen & Choose est le dernier exercice permettant de passer en revue les mots et sons importants de chaque livre avant de passer au livre suivant.

● En quoi est-ce que ça consiste ?

Votre enfant doit mémoriser les mots présentés lors de l'exercice *Same Sounds* et cherche l'objet correspondant dans l'image. Encouragez votre enfant à trouver tous les objets correspondant à chaque son, et aidez-le à faire pousser l'arbre !

● Pourquoi ?

Cet exercice permet à votre enfant de montrer qu'il a bien assimilé les correspondances entre les sons importants et leur graphie. Une fois cet exercice terminé, il sera fin prêt à passer au livre suivant !

● Comment ?

Écoutez un mot et demandez à votre enfant de chercher l'objet correspondant dans l'image. Touchez **Listen** pour réécouter un mot. Encouragez votre enfant à montrer ce qu'il a appris jusque-là !



Fiction and Non-Fiction

Les conseils de la section qui suit concernent principalement les activités présentées dans les livres des catégories *Fiction* (œuvres de fiction) et *Non-Fiction* (œuvres réalistes), mais vous pouvez également les appliquer pour les autres livres.

Avant la lecture

 Discutez

- Après avoir sélectionné un livre, touchez **Parent** pour passer en revue ses sons et mots clés. Entraînez-vous ensemble à les prononcer avant de commencer la lecture !

Pendant la lecture

 Faites les exercices ensemble

- Invitez votre enfant à suivre du doigt chaque mot au cours de sa lecture.
- Si votre enfant bute sur un mot, prononcez-le à sa place.
- Aidez-vous des images pour parler de l'histoire et apprendre le sens de chaque mot nouveau.

Après la lecture

 Parlez de l'histoire

- Demandez à votre enfant de vous dire ce qui s'est passé dans l'histoire.



Story Time

(Fiction - Niveaux 1+ à 5)

Maintenant que votre enfant s'est entraîné à reconnaître les lettres et les sons, il est fin prêt à suivre les aventures de Biff, Chip, Kipper et Floppy !

● En quoi est-ce que ça consiste ?

Suivez les aventures de Biff, Chip, Kipper et leurs amis. Partagez vos impressions sur le contenu de l'histoire et observez les saynètes sur l'écran supérieur.

● Pourquoi ?

Lire des histoires permet à votre enfant de renforcer sa connaissance des syllabes tout en lui donnant le goût de la lecture. De plus, c'est un moyen amusant de découvrir de nouveaux mots et d'étendre son vocabulaire !

● Comment ?

L'histoire commence et se déroule automatiquement. Vous pouvez cependant toucher à tout moment **Pause** ou **Repeat** (répéter) pour interrompre le récit ou répéter la dernière phrase.



ASTUCE

Sur l'écran supérieur, une loupe vous montre à quoi correspond chaque moment de l'histoire !



Read Aloud

(Fiction - Niveaux 1+ à 5)

Read Aloud permet à votre enfant de développer ses compétences de lecture en lisant une histoire à haute voix, phrase par phrase. Encouragez-le à utiliser le plus d'expressions possibles !



● En quoi est-ce que ça consiste ?

Invitez votre enfant à choisir une phrase qu'il aime bien et à lire l'histoire petit à petit. Encouragez-le à s'enregistrer et à réécouter sa voix pour qu'il réalise à quel point il a progressé !

● Pourquoi ?

La lecture à voix haute permet à votre enfant de développer sa confiance en lui et sa compétence à lire par lui-même. C'est également un bon exercice pour s'entraîner à utiliser les différentes expressions qu'il a apprises.

● Comment ?

Votre enfant peut toucher **Listen** pour écouter la phrase, puis **Speak** pour s'enregistrer, et enfin **My Voice** pour se réécouter. Touchez **Skip** (passer) pour sauter une phrase et passer à la suivante.



ASTUCE

Lire cinq phrases suffit à terminer cet exercice. N'hésitez pas à découper l'histoire en plusieurs morceaux que vous aborderez séparément si votre enfant est impressionné à l'idée de lire toute l'histoire en une seule fois.

Story Questions

(Fiction - Niveaux 1+ à 5)

Il est temps de faire un petit quiz au sujet de l'histoire que vous et votre enfant venez de lire ! *Story Questions* vous permet de vérifier si votre enfant a bien compris et mémorisé l'histoire que vous venez de lire en lui faisant passer un petit test.

● En quoi est-ce que ça consiste ?

Une question apparaît sur l'écran supérieur, et votre enfant doit toucher la réponse correspondante sur l'écran tactile. La loupe sur l'écran supérieur peut l'aider à trouver la bonne réponse.

● Pourquoi ?

Cet exercice permet de vérifier si votre enfant a correctement compris l'histoire tout en développant son vocabulaire. Vous passez en revue les mots importants abordés, qui comportent de nombreux sons importants associés à ce niveau.

● Comment ?

Votre enfant peut toucher **Listen** pour écouter la question ou la réponse encore une fois, ou toucher **Hint** pour chercher des indices dans l'histoire (faites défiler avec les flèches jaunes).



ASTUCE

Si votre enfant ne connaît pas la réponse, posez-lui des questions au sujet de l'illustration pour l'aider à se souvenir de l'histoire.

Do You Remember?

(Fiction - Niveaux 1+ à 5)

Avec l'exercice *Do You Remember?*, invitez votre enfant à écouter attentivement le mot énoncé et à choisir la réponse correcte pour qu'il puisse vous montrer combien de mots il a mémorisés. Chaque réponse correcte aide la jeune pousse à devenir un bel arbre.



● En quoi est-ce que ça consiste ?

Cet exercice prend la forme d'un petit quiz dans lequel votre enfant devra montrer s'il a mémorisé les mots importants. S'il trouve la bonne réponse, une image du mot apparaît sur l'écran supérieur !

● Pourquoi ?

Trouver la bonne réponse parmi deux mots similaires est un bon moyen pour votre enfant de renforcer sa compréhension de la correspondance lettres/son, et de passer en revue tout ce qu'il a appris jusqu'à maintenant !

● Comment ?

Après avoir écouté le mot, votre enfant doit sélectionner la bonne réponse sur l'écran tactile pour passer à la question suivante. Touchez **Listen** pour répéter le mot.

Try Writing It

(Fiction - Niveaux 1+ à 5)

Maintenant que votre enfant s'est familiarisé avec plusieurs mots importants, il est temps pour lui d'apprendre à les écrire. Ce dernier exercice fera appel à toutes les correspondances lettres/sons qu'il a abordées jusqu'à maintenant !



● En quoi est-ce que ça consiste ?

Cet exercice permet à votre enfant d'assimiler la graphie correcte d'un mot en lui demandant de l'écrire après l'avoir entendu. S'il écrit le mot correctement, il peut passer au suivant.

● Pourquoi ?

Cet exercice donne à votre enfant l'occasion de consolider ses compétences en écriture, en lui apprenant notamment à identifier les sons composant un mot et à mettre en pratique sa maîtrise de la correspondance lettres/son pour écrire correctement ce mot.

● Comment ?

Utilisez le stylet pour écrire les lettres une à une sur l'écran tactile. Si votre enfant ne parvient pas à deviner quelle lettre il doit écrire, il peut toucher **Hint** pour faire apparaître un indice. Toucher **Listen** permet de répéter le son, et **Erase** permet d'effacer le contenu de l'écran tactile.



ASTUCE

Discutez avec votre enfant des mots qu'il est en train d'écrire, aidez-le à associer sons et lettres, et encouragez-le à écrire les lettres correctement.



Non-Fiction

(Niveaux 1+ à 6)

Les livres *Non-Fiction* permettent à votre enfant de s'instruire tout en améliorant ses compétences de lecture. Prenez bien soin de discuter ensemble de leur contenu, afin que votre enfant puisse vous poser toutes les questions qu'il se pose, et pour vous assurer qu'il comprend parfaitement ce qu'il est en train de lire.

● En quoi est-ce que ça consiste ?

Abordez une vaste gamme de sujets sous un nouvel angle et parlez avec votre enfant des nouvelles choses qu'il a apprises.

● Pourquoi ?

Varié les genres aidera votre enfant à développer un goût pour la lecture. Les livres de la catégorie *Non-Fiction* permettent à votre enfant d'en apprendre plus sur le monde qui l'entoure tout en développant ses compétences de lecteur.

● Comment ?

Encouragez votre enfant à lire consciencieusement chaque page figurant sur l'écran supérieur avant de passer à la suivante en touchant la flèche jaune. Touchez **Auto** pour faire défiler les pages automatiquement, et touchez **Parent** pour faire apparaître l'intégralité du texte de chaque page.



ASTUCE

Encouragez votre enfant à lire chaque page lui-même avant de discuter ensemble de son contenu afin de vérifier qu'il a bien compris.

Let's Sing

(Niveaux 1, 3 et 5)

Aidez votre enfant à développer sa confiance en lui tout en s'amusant, et en musique ! Vous et votre enfant pouvez évidemment choisir de simplement écouter les chansons, mais chanter ensemble rendra certainement l'expérience bien plus amusante !

● En quoi est-ce que ça consiste ?

Écoutez des chansons mettant en scène les personnages des histoires ou traitant de thèmes liés à l'enfance, et joignez-y vos voix une fois que votre enfant les aura mémorisées !

● Pourquoi ?

Parce qu'écouter des chansons est amusant ! Et votre enfant en profitera également pour renforcer son vocabulaire et son sens du rythme.

● Comment ?

Démarrez la chanson en touchant **Listen**. Votre enfant pourra accompagner la chanson en touchant les instruments sur l'écran tactile !



Tips & Tricks

- On n'apprend jamais aussi bien qu'en s'amusant ! Utilisez ce logiciel avec votre enfant, et encouragez-le à faire les exercices sans votre aide !
- Assurez-vous que votre enfant prenne le temps nécessaire pour s'entraîner et répéter les exercices difficiles, et encouragez-le à lire le plus possible afin qu'il gagne confiance en lui.
- Les Rules Cards et Vocabulary Cards que votre enfant gagne en terminant des exercices peuvent être consultées dans la Collection. Ouvrez le Card Book (carnet de cartes) et regardez ces cartes pour passer en revue le vocabulaire et les sons que votre enfant a abordés !
- Et surtout, souvenez-vous que votre enfant apprendra bien plus vite s'il se sent encouragé et soutenu, alors soyez là pour lui !

Pour plus d'informations et de conseils sur la méthode syllabique, aussi bien pour les parents que pour les enfants, visitez le site : www.oxfordowl.co.uk

Également disponibles



© IE Institute Co., Ltd.

© 2014 Nintendo Co., Ltd.

Illustrations © Alex Brychta 2014

Les personnages de cet ouvrage sont des créations originales de Roderick Hunt et Alex Brychta, qui conservent les droits d'auteur sur les personnages.

Read with Biff, Chip & Kipper est © Oxford University Press et utilisé sous licence

Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Nintendo 3DS est une marque de Nintendo.