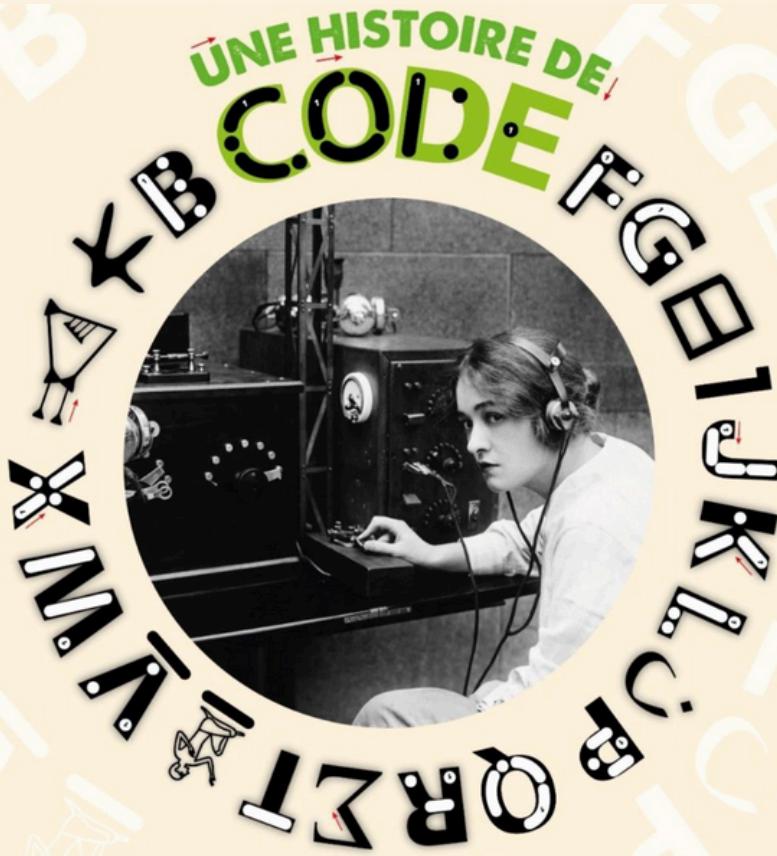


De l'origine de l'alphabet à la protection des données :

Coder pour mieux communiquer



## CODER LA PAROLE

Mallette pédagogique 1

CETTE MALLETTÉ A ÉTÉ RÉALISÉE PAR



Les Maths où on ne les attend pas !

EN PARTENARIAT AVEC



FINANCIÉE PAR



# SOMMAIRE

Introduction .....	p.3
Atelier 1 : Communiquer avec des signes.....	p.4
Atelier 2 : Quand le signe devient son .....	p.8
Atelier 3 : La naissance des systèmes d'écriture .....	p.14
Atelier 4 : Les alphabets consonantiques .....	p.18
Atelier 5 : Rendre la parole visible .....	p.22
Atelier 6 : La diffusion de l'alphabet .....	p.26

# INTRODUCTION

**Écrire permet de transporter une information dans l'espace et dans le temps en la fixant sur un support.** C'est une des grandes inventions de l'histoire de l'humanité, qui s'insère dans la longue histoire de la communication.

À l'origine, il n'est pas évident que déposer une information sur un support consiste à trouver des solutions pour coder les sonorités du langage, comme le font les alphabets vocaliques qui notent consonnes et voyelles. Nous communiquons régulièrement avec des symboles qui ne sont pas associés à des mots d'une langue précise. Le symbole "2", permet d'accéder à une information quantitative, sans pour autant exprimer le son "deux" : un lecteur non francophone comprendra la même information, mais traduira ce signe par les sonorités "dos", "two", ou "zwei"... selon langue qu'il parle.

Néanmoins, **le langage oral est le vecteur de communication privilégié entre individus depuis au moins 100 000 ans.** C'est pourquoi tous les systèmes d'écriture ont cherché à s'appuyer sur une forme de codification des mots de la langue parlée.

Au travers ces divers ateliers, nous allons découvrir les innovations successives qui ont conduit à **l'élaboration d'un système de codage permettant de retranscrire le plus fidèlement un ensemble de sonorité du langage** par l'utilisation d'un nombre réduit de signes abstraits : partons à la recherche des origines de l'alphabet.

# Communiquer avec des signes

## Atelier 1

### Des signes pour se comprendre

Écrire, c'est trouver des solutions pour retranscrire sur un support la pensée dans toute sa complexité. **Les premières traces d'écritures sont retrouvées en Mésopotamie**, et permettaient de manipuler des quantités. Dès le VIIe millénaire av. J.-C., on comptait à l'aide de petits objets d'argile dont la forme représentait la valeur. Vers 3400 av. J.-C. on les enferme dans des bulles d'argile sur lesquelles on marque parfois leur empreinte. Ces empreintes sont considérées comme les premières traces de l'écriture : **des signes dont la valeur peut être identifiée précisément par une autre personne que celle qui les a tracées.**



Les premières écritures pressentaient une forte composante idéographique, mais très tôt on constate la nécessité d'utiliser de signes abstraits, même pour des choses facilement représentables. De plus certaines notions ne peuvent pas être représentées directement, il a fallu donner à certains signes des valeurs symboliques. Par exemple, la multitude de hiéroglyphes égyptiens inspirés d'oiseaux exprime des notions comme : année, âme, peuple, aube etc.

D'autre part, en Mésopotamie, les signes initialement figuratifs deviennent de plus en plus abstraits, notamment en raison du développement d'outil comme le calame (roseau taillé en pointe).



# Communiquer avec des signes

**Niveau :** A partir du CP      **Durée :** de 15 à 30 minutes

**Nombre de participants.es :** 4 à 6 élèves par groupe

## A propos de l'atelier

Comment les images, les pictogrammes peuvent-ils aider à l'expression de la pensée humaine ? En quoi ont-ils constitué des matériaux fondamentaux pour l'émergence des premiers systèmes d'écriture alphabétique ?

En s'appuyant sur le principe du jeu Concept©, les élèves expérimentent la communication avec des signes.

## Principe du jeu concept

Le but est de faire deviner des mots au moyen d'associations d'icônes. Une équipe de deux joueurs, choisit un mot à faire deviner aux autres joueurs. Ils vont donc placer ensemble des pions sur les icônes sur plateau.

## Matériel

- 1 plateau de jeu
- Une boîte de jetons :
  - Un point d'exclamation
  - un point d'interrogation
  - 4 carrés rouges
  - 4 carrés blancs
- 24 cartes mots à faire découvrir

## Installation

Former des îlots de 4 à 6 élèves. Sur chaque îlot placer un plateau, un tas de cartes mots et une boîte de jetons.

## Déroulé de l'atelier

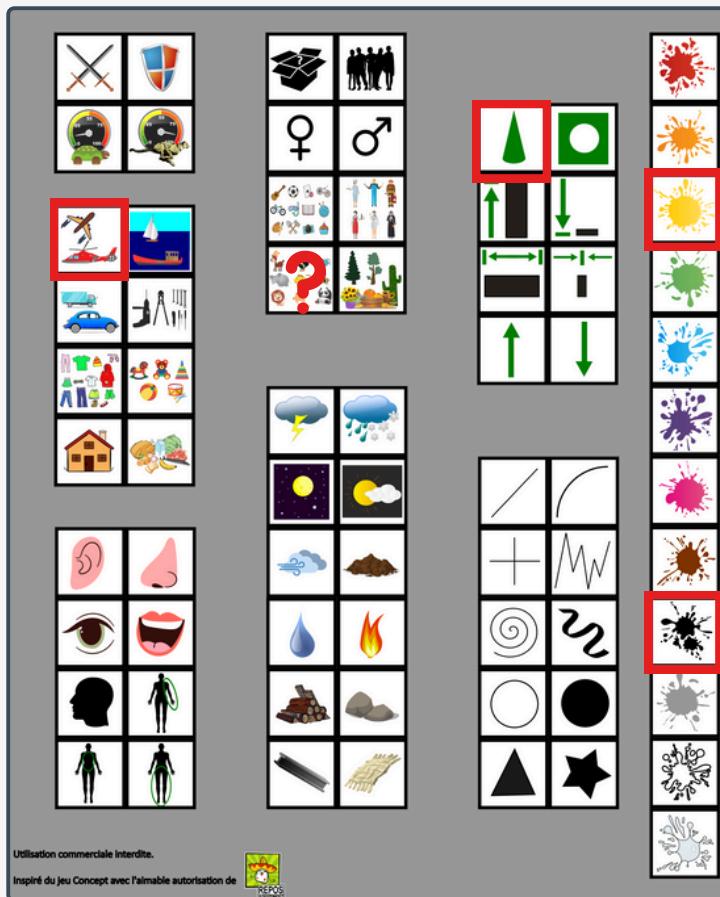
En binôme, les joueurs.euses doivent faire deviner un mot aux autres participants.es en utilisant :

- le pion "?" pour le concept central
- les carrés blancs permettent de préciser l'objet
- les carrés rouges à exprimer les idées secondaires, les sous concepts.

Les binômes jouent à tour de rôle environ 10 min.

*Exemple pour le mot "Abeille":*

*Animal (concept central), Volant, Jaune et Noir, avec un Dard.*



# Compétences



## Collège

Français > Comprendre et s'exprimer à l'oral

*Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu.*

*Parler en prenant en compte son auditoire.*

Mathématiques > Communiquer

*Utiliser progressivement un vocabulaire adéquat et/ou des notations adaptées pour décrire une situation, exposer une argumentation.*

Histoire/Géographie/EMC > Pratiquer différents langages

*S'exprimer à l'oral pour penser, communiquer et échanger.*

# Quand le signe devient son

## Atelier 2

L'utilisation de **signes liés à des concepts** ne permet pas d'élaborer un système de notation assez complet pour transmettre la complexité de la pensée.

**Aucun système d'écriture n'est seulement idéographique.** Dès le 1er siècle après l'invention de l'écriture en Mésopotamie, on cherche à la **rapprocher de la langue parlée**. Mais une problématique se pose alors : comment représenter des sons ?

La forte proportion de mots monosyllabique de la langue sumérienne a conduit les scribes sumériens à utiliser certains signes cunéiformes non plus pour désigner ce qu'ils représentent, mais pour noter le son qu'on leur attribue, comme on le fait parfois dans les rébus. Pour la première fois, on utilisait un signe pour sa valeur phonétique de syllabe, et non plus pour sa valeur idéographique. **La syllabe est la première unité non porteuse de sens à avoir été retranscrite à l'écrit.** C'est une étape cruciale le premier pas vers une retranscription du langage oral.

La composante idéographique de l'écriture cunéiforme n'a cependant jamais été complètement abandonnée. Les deux méthodes pouvaient être utilisées dans un même mot, sans que rien dans le graphisme des signes ne permette de savoir comment les lire.

# Quand le signe devient son

**Niveau :** à partir du CE2    **Durée :** de 5 à 15 minutes  
**Nombre de participants.es :** 3 à 5 élèves par groupe

## A propos de l'atelier

Cet atelier permet d'approcher un mécanisme en jeu dans l'émergence d'une des inventions les plus remarquable de l'histoire de l'écriture : représenter le son.

Cet atelier permet ainsi d'expérimenter la composition de mots à partir de signes. A l'image du système d'écriture sumérien, les signes sont utilisés pour retranscrire un son, à la manière d'un rébus monosyllabique.

## Matériel

- Boîtes thématiques contenant de cartes monosyllabiques
- Vignettes de catégories

## Objectifs de l'atelier

- Comprendre que l'écriture a une histoire et qu'une étape majeure a été la représentation des sons.
- Apprendre à nommer une syllabe à partir d'un pictogramme.
- Apprendre à composer des mots de plusieurs syllabes au moyen de cartes monosyllabiques.

## Installation

Placer les élèves par groupe de 3 à 5 par îlot. Distribuer une boîte thématique et la vignette associée par groupe.

## Déroulé de la partie

Donner un top pour lancer le début de la partie chronométrée. Chaque groupe de joueurs a entre 5 et 15 min pour écrire le plus de mots possibles de sa catégorie avec ses monosyllabes.

Faire plusieurs tours afin que chaque groupe puisse tenter plusieurs thèmes.

## Correspondance image - syllabe

TRON	BAN	AS	VER	CHA	COR	COR	CRI	DÉ	DAN	DOS	O	
FO	GAN	FOUR	GO	É	NÉ	RU	SÍ	SO	QUE	JE	RÉ	
PIN	MI	PRÉ	CIL	PA	TA	MA	MO	SON	MON	NI	NE	
TROU	RAN	RIN	CLÉ	FE	PAN	BLE	CRÉ	BLÉ	TOI	CROI	GRIN	

# Solutions

## ADJECTIFS

Syllabes : as, bleu, cou, dent, eau, four, haie, jeu, lit, mât, nid, noeud, paire, pas, pot, queue, roue, rue, scie, vert.

Mots possibles : aimable, assis, couru, couvert, cynique, fourni, honni, jeune.

## ANIMAUX

Syllabes : eau, faux, four, haie, jeu, jonc, lit, mât, mie, mont, nez, pain, pie, pot, queue, riz, rond, seau, sein, son, tas, tour, veau

Mots possibles : fourmi, fourmilier, hérisson, héron, limaçon, otarie, phoque, pigeon, pinson

## MÉTIERS

Syllabes : chat, cor, craie, cri, dent, dos, fée, haie, mât, mie, nid, pie, pont, pré, scie, sœur, son, tas, tronc, vin

Mots possibles : chasseur, cordonnier, crémier, crêpier, danseur, écrivain, maçon, masseur,

## NOMS COMMUN 1

Syllabes : cor, cou, mât, nez, nid, noeud, pie, raie, rang, rein, riz, roue, scie, seau, thé, vert, yeux

Mots possibles : cieux, cinéma, cité, corne, corso, courant, courroux, maille, manne, manie

## NOMS COMMUN 2

Syllabes : clé, cri, dé, faux, haie, jeu, lit, nez, nid, pas, pie, pont, pot, queue, rat, riz, son, tronc

Mots possibles : crique, délit, déni, dépit, dépôt, dérapage, éclairage, épi, éponge, litron, neige

## OBJETS

Syllabes : bleu, chat, cou, dos, faux, haie, jeu, pain, pas, pie, pluie, pot, rat, rue, scie, seau, sein, tas, yeux

Mots possibles : chapeau, charrue, châssis, cible, coussin, page, parapluie, piège, pieux, pige

## PAYS

Syllabes : banc, cil, dos, go, lit, mât, mie, mont, nid, queue, riz, roc, roue, rue, scie, seau

Mots possibles : Liban, Mali, Maroc, Mongolie, Roumanie, Russie, Sicile, Somalie, Syrie

## PRÉNOMS

Syllabes : cil, dos, eau, haie, lait, lit, loup, mât, mie, nid, nœud, pot, queue, raie, riz, thé, vin

Mots possibles : Dominique, Éliane, Élio, Ellie, Émilie, Emma, Emy, Hélène, Lenny, Léo

## VÉGÉTAUX

Syllabes : bleu, chat, cil, court, eau, haie, jeu, mie, nez, nid, nœud, paire, pas, pie, plat, pot, pré, rang, rat, scie, tas, thé, veau

Mots possibles : bleuet, châtaignier, courge, cyprès, épineux, érable, genêt, orange, panais

## VERBES 1

Syllabes : col, cor, cou, dé, fée, go, haie, lait, lit, mât, mie, mont, nez, pas, pie, rat, riz, roue, thé, veau

Mots possibles :

aider, coller, colmater, couder, couler, coûter, décoller, découler, délier

## VERBES 2

Syllabes : clé, col, cri, dé, dos, eau, fée, haie, jeu, lit, nez, paire, pie, raie, rat, scie, seau, thé, tour, veau

Mots possibles : aider, cirer, citer, colorer, crier, décider, décolérer, décoller, décolorer, décrier

## Des mots de 4 syllabes et plus

cigogne, cinémathèque, colérique, théorique, fourmilier, Dominique, cordonnier, tapissier, décolorant, démontage, dérapage, éclairage, piratage

## Compétences



### Collège

Français > Comprendre le fonctionnement de la langue  
*Enrichir le lexique.*

Histoire/Géographie/EMC > Pratiquer différents langages  
*S'exprimer à l'oral pour penser, communiquer et échanger.*

# La naissance des systèmes d'écriture

## Atelier 3

Dans un contexte de **sédentarisation et de croissance démographique, des sociétés hiérarchisées** à l'économie fortement structurée où les croyances avaient une grande importance se mettent en place. De forts **besoins de communication et de transmission** de savoir se font alors ressentir. Les premières formes d'écritures étaient à vocation administrative, commerciale, ou en lien avec la divination et les pratiques religieuses.

**L'origine des écritures n'est pas unique**, on en trouve des traces en divers lieux, à des périodes distinctes, sans qu'il n'y ait de preuves concrètes de leurs filiations :

- **Mésopotamie** / 3300 av.J.C.

On y trouve deux formes d'écriture cunéiforme différentes associées à deux langues différentes.

- **Égypte** / 3250 av.J.C

Cette forme d'écriture retrouvée comptait environ 5000 hiéroglyphes.

- **Inde** / 2600 et 1900 av.J.C.

Des sceaux et empruntes ont permis d'identifier 400 à 450 signes.

- **Crète** / 1900 av.J.C

Cette écriture comportait quelques centaines de signes hiéroglyphiques différents.

- **Chine** / entre 1500 et 1300 av.J.C

Les 3700 signes découverts servaient d'instrument de divination.

- **Péninsule du Yucatan** / 400 av.J.C.

Cette écriture maya comportait quelques centaines de signes.

# La naissance des systèmes d'écriture

**Niveau :** A partir du CM1      **Durée :** 10 minutes

**Nombre de participants.es :** 16

## A propos de l'atelier

Cet atelier permet d'évoquer les foyers d'émergence de l'écriture. En effet, l'origine de l'écriture n'est pas unique. On retrouve des traces de leur origine en six points du globe.

## Objectifs de l'atelier

Comprendre que l'écriture est apparue en différents endroits et que son histoire est connue grâce aux supports matériels.

Identifier la diversité de ses usages : économiques, administratifs et religieux.

## Matériel

- 6 cartes objets
- 6 cartes description
- 6 supports
- 1 carte du monde en A3 (ou à projeter, projecteur non-fourni)

## Déroulé de l'atelier

### 1) Introduction

Expliquer aux élèves que l'écriture est née dans différentes civilisations pour échanger des informations (commerce, divination, événements historiques...).

### 2) Jeu d'association

Distribuer les images des objets et les cartes description.

Les élèves, individuellement ou en petits groupes, doivent associer chaque objet à la bonne description.

Les élèves peuvent justifier leur choix à partir des indices visuels (style des signes, supports, forme des objets...).

Les élèves peuvent ensuite placer ces objets sur le planisphère.

### 3) Mise en commun

Vérifier les associations et expliquer brièvement l'usage et l'importance de chaque objet.

Souligner les points communs et les différences entre les civilisations (supports, finalités de l'écriture...).

### Ouverture créative :

Après le jeu, les élèves peuvent créer un "mini message" en s'inspirant des symboles des différentes civilisations, sur papier ou ardoise.

## Compétences



### Collège

Français > Lire

*Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter.*

Français > Ecrire

*Rédiger des écrits variés.*

Mathématiques > Chercher

*S'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses.*

Histoire/Géographie/EMC > Se repérer dans le temps

*Situer chronologiquement des grandes périodes historiques.*

*Ordonner des faits les uns par rapport aux autres et les situer dans une époque ou une période donnée.*

# Le principe de l'acrophonie

## Atelier 4

L'étape suivante de l'évolution de l'écriture est l'invention de la lettre, la base des écritures alphabétiques. Cette innovation est intimement liée à la structure des langues sémitiques dont font partie l'arabe et l'hébreux qui lui ont donné naissance.

Dans ces langues, les mots sont majoritairement structurés autour d'une racine de deux à quatre consonnes, généralement trois, qui porte le sens. Les mots correspondant à des concepts proches sont tous structurées autour de la même racine.

Par exemple, à partir de la racine arabe KTB qui signifie « idée d'écrire », on forme les mots :

كتاب  
كاتب  
كتبوا

KiTâB : livre

Kâtib : écrivain

KaTaBû : ils ont écrit

Les alphabets se sont mis à noter la langue sur la base de cette racine de trois consonnes. Ils ne notent que les consonnes et sont appelés consonantiques.

Les signes représentant chaque lettre ont été choisis selon le principe de l'acrophonie : ils représentent des choses reconnaissables, mais servent à noter le premier son du mot qui les désigne.

# Le principe de l'acrophonie

**Niveau :** dès le CE2    **Durée :** 10 minutes

**Nombre de participants.es :** 4 à 5 élèves par groupe

## A propos de l'atelier

Nous avons créé un nouvel alphabet de 26 lettres pour la langue française en utilisant le principe de l'acrophonie. À vous de jouer pour trouver le mot le plus long dans cette nouvelle écriture !

## Matériel

- 3 dés à 6 faces pour les voyelles : A, E, I, O, U, Y
- 6 dés à 6 faces pour le reste :

Dé 1 : R, G, H, X, N, L

Dé 2 : S, M, V, Z, D, T

Dé 3 : T, B, J, R, N, M

Dé 4 : L, C, Q, S, R, N

Dé 5 : N, P, K, T, S, G

Dé 6 : D, W, F, L, T, R

*La répartition des lettres sur les dés est la suivante : 3 A, 3 E, 3 I, 3 O, 3 U, 3 Y, 4 R, 4 T, 4 N, 3 S, 3 L, 2 D, 2 G, 2 M, 1 B, 1 C, 1 F, 1 H, 1 J, 1 K, 1 P, 1 Q, 1 V, 1 W, 1 X, 1 Z.*

## Installation

Déposer l'ensemble des dés sur une table afin de pouvoir effectuer plusieurs tirages visibles par tous. Ou avec la possibilité de noter au tableau le tirage.

## Déroulé de l'atelier

L'animateur (ou les élèves à tour de rôle) lance les 9 dés pour obtenir un tirage aléatoire de 3 voyelles et 6 consonnes. Écrire le tirage au tableau.

Les élèves ont alors une minute pour trouver le mot le plus long possible avec ces 9 lettres. Avant que la minute ne soit écoulée, n'importe qui peut arrêter le jeu en levant la main et en exprimant son mot. Les autres joueurs doivent immédiatement donner un mot plus long pour battre celui qui a stoppé la partie.

La personne qui a le mot le plus long marque un point par lettre du mot (en cas d'égalité les 2 joueurs marquent des points).

Les dés sont relancés pour une nouvelle partie.

La partie s'achève soit au bout d'un temps préalablement déterminé, soit lorsqu'un total est atteint.

## Correspondance image-son

Arbre	Bateau	Clown	Dé	Europe	Fée	Gorille
Hache	Île	Jus	Koala	Licorne	Mouton	Nain
Ours	Pince	Quille	Radiateur	Serpent	Table	Usine
Vache	Wagon	Xylophone	Yeux	Zèbre		

## Compétences



### Collège

Français > Comprendre et s'exprimer à l'oral

*Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu.*

Français > Comprendre le fonctionnement de la langue

*Enrichir le lexique.*

Mathématiques > Chercher

*S'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses.*

Histoire/Géographie/EMC > Pratiquer différents langages

*S'exprimer à l'oral pour penser, communiquer et échanger.*

# Rendre la parole visible

## Atelier 5

### Le principe du “a” privatif

Les écritures qui retranscrivent des langues sémitiques reposent sur des alphabets consonantiques. Pour prononcer le texte, le lecteur doit reconnaître les racines consonantiques et replacer les bonnes voyelles en interprétant le contexte des mots.

Les Grecs sont ensuite à l'origine d'une **innovation majeure : ils systématisent la notation des voyelles**. Toutes les langues reposent sur des sonorités de voyelles, mais elles ont une importance capitale dans la construction de certains mots grecs. C'est l'existence de l'alpha privatif initial grec, dont on retrouve la trace dans certains mots français, qui semble avoir imposé leur notation. Selon la présence ou non de cette voyelle, un mot pouvait avoir un sens ou son contraire.

Pour la première fois, au plus tard au milieu du VIII<sup>e</sup> siècle av. J-C., les Grecs mettent donc en place un système d'écriture qui retranscrit toutes les **unités minimales de prononciation de la langue : les phonèmes**. C'est un code qui cherche à rendre la parole visible. Les lettres n'ont de valeur que pour les unités phonétiques qu'elles retranscrivent ce qui limite l'interprétation et facilite l'apprentissage. C'est un formidable outil de démocratisation de l'écriture.

Les alphabets ont ensuite continué à évoluer afin de se rapprocher au plus près des rythmes et des intonations du discours.

# Rendre la parole visible

**Niveau :** A partir du CE2      **Durée :** 5 minutes

**Nombre de participants.es :** Classe entière

## A propos de l'atelier

Les Grecs sont les premiers à avoir systématisé la notation des voyelles et à leur avoir attribué un signe essentiellement dédié.

L'élément déterminant qui les aurait conduit à généraliser cette pratique est l'utilisation du "alpha" en début de mot afin de donner à un mot la signification inverse. C'est cela qui donna le "a" privatif utilisé en français. Saurez-vous deviner les mots écrits sans leurs voyelles ?

## Matériel

- Appareil de projection (non fourni) : vidéoprojecteur.
- Tableau des mots ambigus (Annexe ou site les maths en scène)
- Feuilles de papier pour noter les réponses (non fournies).

## Installation

Projeter le tableau à compléter avec le vidéoprojecteur (non fourni).

## Déroulé de l'atelier

À partir de la liste de mots du tableau projeté, les participants.es doivent deviner les mots consonantiques, et proposer une définition. Inviter les élèves qui ont trouvé à compléter les cases définition au tableau, afin de guider les autres à trouver les mots possibles.

Mot consonantique	Définition 1	Définition 2	Mots possibles (avec voyelle)
nrml			
mrl			
crdq			
clrq			
chrmtq			
psntr			
pltq			
grph			

## Solutions

### Ecrire tous les sons de la langues (SOLUTIONS)

	Définition 1	Définition 2	Mot à retrouver définition 1	Mot à retrouver définition 2
nrml	Qui est conforme au plus habituel, qui ne surprend ni dans un sens ni dans un autre	Contraire à l'ordre habituel des choses ; non conforme au modèle courant	Normal	Anormal
mrl	Qui concerne les règles de conduite pratiquées dans une société, en particulier par rapport aux concepts de bien et de mal	Qui est étranger à la morale, qui ne prend la prend pas en considération	Moral	Amoral
crdq	Relatif au cœur	Qui n'a pas de cœur	Cardiaque	Acardiaque
clrq	Qui apporte une valeur nutritive au corps ; Qui contient ou transmet de la chaleur	Nourriture qui ne fournit aucune énergie à l'organisme	Calorique	Acalorique
chrmtq	Relatif aux couleurs (Musique) Qui procède par demi-tons consécutifs	Dépourvu de coloration ; Difficile à colorer	Chromatique	Achromatique
psntr	Application de la force d'attraction terrestre à un corps	Lorsque l'effet de la gravité ne se fait plus ressentir	Pesanteur	Apesanteur
pltq	Méthode particulière de gouvernement, manière de gouverner	Qui se place en dehors de la politique, qui ne s'occupe pas de politique	Politique	Apolitique

## Compétences



### Collège

Français > Ecrire

*Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser.*

Français > Comprendre le fonctionnement de la langue

*Acquérir l'orthographe lexicale.*

Mathématiques > Communiquer

*Utiliser progressivement un vocabulaire adéquat et/ou des notations adaptées pour décrire une situation, exposer une argumentation.*

# La diffusion de l'alphabet

## Atelier

La quasi-totalité des alphabets utilisés dans le monde aujourd’hui dérive d’un même ancêtre : l’alphabet phénicien, un alphabet consonantique. Il s’inspire des alphabets consonantiques plus anciens apparus dans la même région vers 1600 av. J-C.

À partir de l’alphabet phénicien, la diffusion de l’alphabet suit deux grandes voies :

- Vers l’Est, la lignée issue de l’araméen donne naissance à des alphabets consonantiques qui retrouvent essentiellement des langues sémitiques, comme l’hébreu ou l’arabe.
- Vers l’Ouest, la transmission par le grec marque une étape décisive : ils systématisent la notation des voyelles. Pour cela, attribuent le son de voyelles à certaines consonnes dont ils avaient du mal à distinguer les sons et créent de nouvelles lettres. Cette innovation conduit à la formation d’alphabets dits vocaliques, car ils retrouvent les consonnes et les voyelles, comme dans l’alphabet latin.

La diffusion de l’alphabet s’est faite à grande échelle grâce aux échanges commerciaux, aux grands empires et aux conquêtes religieuses et coloniales, qui ont conduit à son adaptation à de nombreuses langues.

A mesure que les alphabets se diffusent, la forme des caractères s'est également transformée. Certains caractères modernes conservent la trace de la forme des objets choisis pour créer des lettres selon le principe de l’acrophonie. C'est le cas de la lettre A qui dérive du caractère ✕ représentant la tête d'une tête de bœuf (Aleph) vu de profil.

# La diffusion de l'alphabet

**Niveau :** dès le CE1      **Durée :** 5 à 10 minutes

**Nombre de participants.es :** 2 à 4 par groupe

## A propos de l'atelier

Sensibiliser les élèves à l'idée que l'alphabet n'est pas un système figé, mais qu'il évolue dans le temps et selon les usages.

## Matériel

- 1 planche support
- 6 cartes alphabets (araméen, grec, hébreux, arabe, latin, cyrillique)

## Installation

Placer pour chaque groupe, une planche support et le paquet de carte associé.

## Déroulé de l'atelier

Replacer les cartes alphabets selon l'arborescence d'apparition et de diffusion en essayant d'identifier les différences et similitudes permettant de supposer une filiation.

## Compétences



### Collège

Histoire/Géographie/EMC > Se repérer dans le temps

*Situer chronologiquement des grandes périodes historiques.*

*Ordonner des faits les uns par rapport aux autres et les situer dans une époque ou une période donnée.*



## RETRouvez nos trois mallettes pEdagogiques :

- CODER LA PAROLE (mallette 1)
- CODER POUR DIFFUSER (mallette 2)
- CODER POUR PROTEGER (mallette 3)

**Emprunt Gratuit.**

### Contact

- par téléphone : 0665141741
- par mail
  - emprunt : [administration@lesmathsenscene.fr](mailto:administration@lesmathsenscene.fr)
  - animation : [mediation@lesmathsenscene.fr](mailto:mediation@lesmathsenscene.fr)

CETTE MALLETTe A ÉTÉ RÉALISÉE PAR



EN PARTENARIAT AVEC



FINANCIÉE PAR

