

Autres titres de lecture sous le même thème

- Papp, L. (2019). Chloé et les animaux du refuge. Scholastic Canada.
- Agee, J. (2021). Un chien ou rien. Albin Michel.



Projet de recherche LIAM

Le projet *Lecture interactive avec moi* est une recherche collaborative où différents acteurs travaillent ensemble pour favoriser le maintien des apprentissages en lecture-écriture des enfants de 6 à 8 ans lors des vacances d'été.

Partenaires

UQÀM
Université du Québec à Montréal

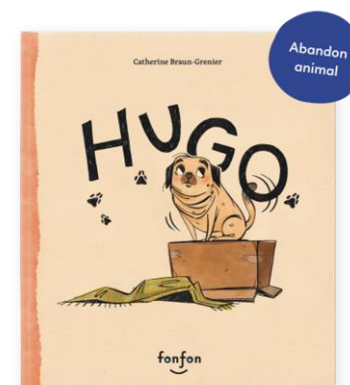
BAPO

Fonds de recherche
Société et culture
Québec 

Des syllabes et des mots fous

À partir de l'album

Hugo



L  **IAM**
Lecture Interactive Avec Moi

But du jeu

Pratiquer l'identification et la fusion de syllabes.

Règles du jeu

L'enfant est invité à piger deux cartes représentant diverses syllabes. Il doit lire les deux syllabes et les fusionner afin de créer un « mot fou ».

Nous vous invitons à imprimer, à découper et à plastifier les cartes de syllabes, les cartes Défi ainsi que la planche du jeu.

L'enfant avance d'une case pour chaque syllabe bien lue et il avance d'une case si les deux syllabes sont bien fusionnées. Lorsque l'enfant arrive sur une case avec un défi de la part de Théo et de Hugo, il doit réaliser celui-ci. Le numéro de la page est inscrit sur la carte Défi. Vous pouvez relire la phrase contenant le mot dans le livre. Le gagnant est celui qui arrive à la case « Fin » en premier.

Exemples :

« Pige une première carte. Lis la syllabe. » *Vous redites la syllabe lue par l'enfant.*

pain

« Pige une deuxième carte. Lis la syllabe. » *Vous redites la syllabe lue par l'enfant.*

cri

« Quel est le nouveau mot formé par les deux cartes ? » *Vous redites les deux syllabes.*

pain + cri =

« **paincri** »

« *Est-ce un mot que tu connais? C'est amusant, tu as créé un « mot fou ».* »

« *Avance maintenant ton pion selon le bon nombre de cases.* » (Dans cet exemple, l'enfant a réussi à lire les deux syllabes et il les a bien fusionnées. Il peut donc avancer de trois cases.)

Des idées d'activités reliées au livre *Hugo*

- **Devinettes des émotions.** À tour de rôle, faire des expressions faciales pour faire deviner une émotion. La personne qui fait les expressions faciales doit être silencieuse. La personne qui doit répondre devine l'émotion et trouve une situation dans laquelle il est possible de ressentir cette émotion.
- **Visiter un refuge pour faire du bénévolat ou s'occuper de l'animal d'une connaissance.** Certains refuges acceptent l'aide de bénévoles pour s'occuper des animaux. Vous pouvez vérifier auprès de votre refuge local pour l'âge minimum requis ainsi que le type d'aide demandée. Si vous n'avez pas de refuge animalier près de chez vous, il est toujours possible de garder l'animal d'une connaissance pendant que celle-ci est dans l'impossibilité de s'en occuper.