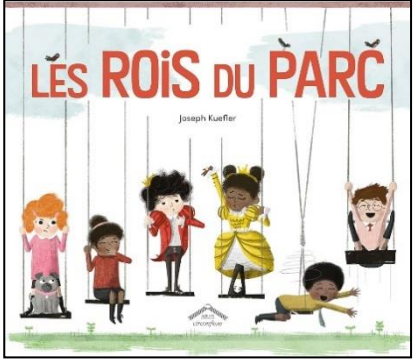


# Canevas d'activités – *Projet LIAM*

Jour 2

<b>Fiche du livre</b>	
Titre du livre : Les rois du parc	
Auteur et illustrateur Joseph Kuefler	
Traduction : Benjamin Kuntzer	
Maison d'édition : Circonflexe pour l'édition en langue française	
<b>Votre intention lors de l'activité est d'...</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>utiliser des stratégies de manipulation pour les décoder les mots de l'album en fonction du mot de base et des affixes (morphologie dérivationnelle) avec le jeu : Bingo Morpho.</i></li><li>• <i>identifier le mot intrus qui n'appartient pas à la même famille morphologique que les trois autres mots.</i></li></ul>	

## Préparation de l'activité

Pour réaliser cette activité, vous devez avoir :

- Les cartes de Bingo Morpho plastifiées (3 options de niveau selon les capacités de lecture de l'enfant)
- Le corrigé de Bingo Morpho
- Crayons effaçables à sec
- 1 dé à jouer

Habilités relatives à l'écrit	Verbatim
<p>Représentation écrite (décodage et morphologie)</p>	<p>Pour commencer l'activité d'apprentissage, expliquez le déroulement du jeu à l'enfant.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><i>Tu te rappelles, la dernière fois, nous avons lu l'album <u>Les rois du parc</u>. Avec tes connaissances en lecture, nous allons nous amuser à lire des mots contenus dans le livre. Il s'agit du jeu <u>Bingo Morpho</u>. Cela ressemble au jeu de Bingo que tu connais, mais en y ajoutant un dé à jouer.</i></b></li> <li>• <b>Tu vois que dans chaque case, il y a quatre mots écrits. Trois de ces mots appartiennent à la même famille, c'est-à-dire qu'ils sont liés par le sens. Un de ces mots est un intrus qui n'a aucun lien avec les autres mots.</b></li> </ul> <p><b>Par exemple :</b></p> <div data-bbox="1056 873 1213 1060" style="border: 1px solid orange; padding: 5px; display: inline-block;"> <p>Sauter Saut Sauteur Saule</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Le mot <u>saut</u> est le mot de base à partir duquel on a formé les mots <u>sauter</u> et <u>sauteur</u>. Le mot <u>saule</u> n'appartient pas à cette famille de mots puisqu'il désigne une sorte d'arbre et cela n'a aucun lien de sens avec le mot de base « saut ».</b></li> </ul>

Habilités relatives à l'écrit	Verbatim
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pour former des mots d'une même famille :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>On peut ajouter un préfixe (affixe de lettres ajoutées au début d'un mot). Par exemple, « dé » est le préfixe des mots: <u>dé</u>collage, <u>dé</u>faire, <u>dé</u>mentir.</b></li> <li>- <b>On peut aussi ajouter un suffixe (affixe de lettres ajoutées à la fin d'un mot). Par exemple, « esse » est le suffixe des mots: tristesse, maladresse, vieillesse.</b></li> </ul> </li> </ul> <p>Placez la carte de Bingo Morpho (selon le niveau estimé de l'enfant en lecture) au centre de la table et les fiches de graphèmes à proximité. Vous aurez besoin d'un dé à jouer et d'un crayon effaçable à sec pour chaque joueur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Chaque joueur lance le dé et choisit une case de la ligne associée au chiffre obtenu sur le dé. Il lit les quatre mots, puis tente d'identifier le mot intrus qui ne fait pas partie de la même famille de mots que les trois autres.</b></li> <li>• <b>Lorsque le mot intrus est identifié, l'enfant le raie avec le crayon effaçable à sec.</b></li> <li>• <b>L'adulte peut amener l'enfant à expliquer son raisonnement puis il valide la réponse avec le corrigé.</b></li> <li>• <b>Chacun leur tour, les joueurs jouent à trouver le mot intrus dans les cases restantes.</b></li> <li>• <b>Lorsqu'une rangée de mots est complétée par un joueur, celui-ci fait un point.</b></li> </ul>

Habiletés relatives à l'écrit	Verbatim
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><i>Le joueur qui remporte la partie est celui qui a complété le plus de rangées de <u>Bingo Morpho</u>.</i></b></li> </ul> <p>Vous pouvez utiliser le matériel didactique du site LIAM pour soutenir l'élève dans la réalisation de l'activité:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Graphèmes de 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> année</li> <li>• Règles contextuelles</li> <li>• Attention! Certaines lettres sonnent différemment.</li> </ul> <p>Avant de faire cette activité avec votre enfant, vous pouvez vous préparer en lisant sur ce qu'est la morphologie dérivationnelle : <a href="https://www.morphoplus.com/information-essentielle">https://www.morphoplus.com/information-essentielle</a></p>

## Idées d'activités de réinvestissement reliées à l'intention et à proposer à l'enfant

À la maison, à la bibliothèque et au camp de jour:

- ❑ **Trouve le mot de base** : proposez à l'enfant de trouver les mots de base des mots suivants :  
matinée (p. 1), territoire (p. 2), royaume (p. 3), adroit (p.4), biscuiterie (p. 5), mondial (p. 7), règlement (p. 10), puissance (p. 11), avisée (p. 13), suffisamment (p.14), fortement (p. 21), complication (p. 30), élaboration (p. 31), royale (p. 32), recommencer (p. 37).  
Les mots de base sont parfois écrits dans les pages et d'autres fois, l'enfant doit les trouver lui-même. L'adulte peut l'aider en le référant à certains mots du jeu Bingo Morpho ou en lui donnant des indices.
  
- ❑ **À la découverte des mots** : proposez à l'enfant de lancer un dé à jouer. S'il obtient le chiffre 3, il devra lire les 3<sup>e</sup> mots de chaque page de l'album jeunesse *Les rois du parc*. Lorsqu'il en est capable, il peut tenter de trouver un mot de même famille que le mot lu avec l'adulte.  
Par exemple, si l'enfant a obtenu le chiffre 2 sur le dé à jouer et qu'il a lu le 2<sup>e</sup> mot « royaume », il peut nommer un mot de même famille comme « roi ».