

Autres titres de lecture sous le même thème :

- de Pennart, G. (2002). *Je suis revenu!* L'école des loisirs.
- de Pennard, G. (1996). *Le loup est revenu.* L'école des loisirs.
- Lavoie, M. (2022). *Le loup dans le livre.* Album.
- Vast, É. (2015). *Le secret.* Éditions Mémo.



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

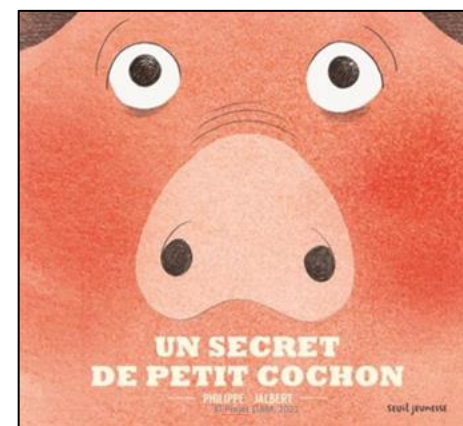
UQÀM
Université du Québec à Montréal

BAND

Fonds de recherche
Société et culture
Québec 

Le dé des graphèmes

À partir de l'album
Un secret de petit cochon



L  **IAM**
Lecture Interactive Avec Moi



But du jeu

Réviser des lettres ou groupes de lettres vus au 1^{er} cycle du primaire.

Règles du jeu

L'enfant est invité à brasser le dé des graphèmes et à trouver, dans une page du livre, le graphème obtenu.

Nous vous recommandons d'utiliser les pages 5-6, 9-10, 13-14, 15-16, 17-18, 21-22, 23-24, 31-32 du livre.

L'enfant peut choisir, les graphèmes à insérer dans le dé, parmi ceux de la liste fournie.

Exemples :

« Trouve un mot qui comprend le graphème « **ou** », comme dans hibou. »



« Trouve un mot qui comprend le graphème « **c** », comme dans ciseau. Attention, il doit faire le son /sss/. »



Nous vous invitons à porter attention à la lettre...

- « g » qui peut faire le son /jjj/ comme dans *genou*;
- « c » qui peut faire le son /sss/ comme dans *ciseau*;
- « s » qui peut faire le son /zzz/ comme dans *oiseau*.

Des idées d'activités reliées au livre *Un secret de petit cochon...*

- **Inventer le secret de Petit Cochon**
Inviter l'enfant à inventer et à écrire le secret de Petit cochon (voir le document fourni). *Le but est d'écrire pour le plaisir!*
- **Changer la fin de l'histoire**
Proposer à l'enfant de trouver une nouvelle fin à *Un secret de petit cochon*.
- **La chasse aux émotions**
Parcourir l'album avec l'enfant afin de trouver les émotions vécues par les personnages (colère, joie, tristesse...).
- **Trouver le message secret**
À partir du document fourni, inviter l'enfant à trouver le message codé de Petit Cochon en y ajoutant les graphèmes manquants.
- **Des animaux et des graphèmes**
Proposer à l'enfant d'illustrer des animaux, puis d'écrire leur nom. Faire un classement des animaux selon les graphèmes communs (ex. : « ch » : *chat* et *chien*.)