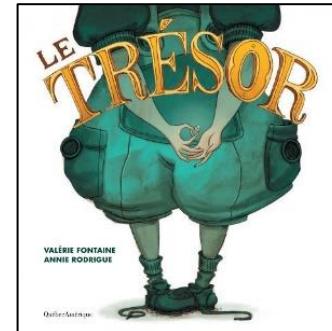


Canevas d'activités – *Projet LIAM*

Jour 2

Fiche du livre	
Titre du livre : Le trésor	
Auteure: Valérie Fontaine	
Illustratrice : Annie Rodrigue	
Maison d'édition : Québec Amérique	



Votre intention lors de l'activité est de...

- *Travailler la fusion de phonèmes et de syllabes.*

Préparation de l'activité

Pour réaliser cette activité, vous devez avoir :

- Le livre *Le trésor*
- Les cartes représentant les syllabes et les phonèmes à lire à l'enfant.
- La planche du jeu.
- Des diamants en plastique (à se procurer, il est possible d'en trouver dans la section bricolage des magasins de type *Dollarama*.)

Habilités relatives à l'écrit	Verbatim
<p>Fusion de phonèmes et de syllabes</p> <p>Vocabulaire (développement du lexique)</p>	<p>Dans cette activité combinant la conscience phonologique ainsi que l'identification de syllabes et de graphèmes, vous pouvez proposer trois niveaux de complexité en classant les cartes à jouer ainsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ facile : La fusion syllabique (ex. : ma + tin), ▪ intermédiaire : La fusion phonémique (ex. : m + a + t + in), ▪ avancé : Méli-mélo (l'ensemble des cartes mélangées). <p>Pour commencer l'activité d'apprentissage, expliquez le déroulement du jeu à l'enfant.</p> <p>➤ <i>Aujourd'hui, nous allons faire une chasse au trésor.</i></p> <p>Nous vous suggérons de commencer par les cartes « syllabes » et de poursuivre avec les cartes « sons ».</p> <p>Variante de l'activité selon le contexte :</p> <p><u>À la maison</u></p> <p>➤ <i>Tu vas piger une carte. Je vais te lire les syllabes et les sons qui sont sur la carte. Tu vas devoir me dire le mot formé par les syllabes ou les sons mis ensemble. Je vais te demander la signification de certains mots. Pour chaque mot formé par les sons mis ensemble, nous allons relire la phrase dans laquelle il se trouve dans le livre. Quand ce sera fait, tu pourras placer la carte sur la planche du jeu. Lorsque toutes les cases seront couvertes par des cartes, tu auras trouvé le trésor !</i></p>

Habilités relatives à l'écrit	Verbatim
	<p><i>Nous allons faire un exemple. Pige une carte. Je te lis maintenant les syllabes /bu/, /tin/. Si tu mets ces deux syllabes ensemble, quel mot obtiens-tu?</i> L'enfant devrait répondre « butin ». <i>Oui, c'est le mot « butin ». Voici la carte. Est-ce que tu te souviens ce que veut dire « butin »? Cela veut dire que c'est un ensemble d'objets qui proviennent d'une recherche qui a pris beaucoup de temps. Ce mot se trouve à la page 25. Peux-tu le trouver? Ensuite, nous lirons ensemble la phrase contenant ce mot. Tu peux maintenant placer la carte sur la planche de jeu. Tu te rapproches du trésor! Nous allons maintenant faire un autre exemple.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les mots qui doivent être définis par l'enfant sont identifiés par un cœur dans le coin droit de la carte. ➤ Vous pouvez mettre des diamants à l'emplacement des coffres au trésor dès le début du jeu. Pour motiver l'enfant, vous pouvez lui mentionner que les diamants lui appartiendront s'il réussit à se rendre au trésor. <p>IRA : L'enfant fait un autre exemple avec une autre carte.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Je vais maintenant lire les syllabes ou les sons de ta carte.</i> ➤ <i>Quel est le mot?</i>

Habilités relatives à l'écrit	Verbatim
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si le mot est identifié par un cœur : <i>Peux-tu me dire ce qu'il signifie?</i> ➤ <i>Le numéro de la page contenant ce mot est inscrit sur ta carte. Peux-tu me montrer le mot dans cette page?</i> ➤ <i>Nous allons lire la phrase contenant ce mot ensemble.</i> ➤ <i>Tu peux maintenant placer la carte sur la planche du jeu.</i> <p><u>À la bibliothèque et au camp de jour</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>À tour de rôle, vous allez piger une carte. Je vais te lire les syllabes et les sons qui sont sur la carte. Tu vas devoir me dire le mot que tu obtiens. Je vais te demander la signification de certains mots. Pour chaque mot formé par les syllabes ou les sons mis ensemble, nous allons relire la phrase dans laquelle il se trouve dans le livre. Quand ce sera fait, tu pourras placer la carte sur la planche du jeu. Lorsque toutes les cases seront couvertes par des cartes, nous aurons trouvé le trésor!</i> <p><i>Nous allons faire un exemple. Celui qui est le plus jeune pige la première carte. Je te lis maintenant les syllabes sur ta carte. Il y a /bu/ et /tin/. Si tu mets ces deux syllabes ensemble, quel est le mot que tu as formé? L'enfant devrait répondre « butin ». Oui, c'est le mot « butin ». Voici la</i></p>

Habilités relatives à l'écrit	Verbatim
	<p><i>carte. Est-ce que tu te souviens ce que veut dire « butin » ? Cela veut dire que c'est un ensemble d'objets qui proviennent d'une recherche qui a pris beaucoup de temps. Ce mot se trouve à la page 25. Peux-tu le trouver ? Ensuite, nous lirons ensemble la phrase contenant ce mot. Tu peux maintenant placer la carte sur la planche de jeu. Nous nous rapprochons du trésor ! Nous allons maintenant faire un autre exemple.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dans le cas où un enfant a de la difficulté à effectuer la fusion des syllabes ou des sons, incitez les autres enfants à l'aider à trouver le bon mot. Vous pouvez amener les enfants à partager leurs stratégies. Si l'enfant ne parvient pas à trouver la signification d'un mot, incitez les autres enfants à l'aider. Il serait pertinent d'éviter de donner tout de suite la bonne réponse. ➤ Les mots qui doivent être définis par l'enfant sont identifiés par un cœur dans le coin droit de la carte. ➤ Vous pouvez mettre des diamants à l'emplacement des coffres au trésor dès le début du jeu. Pour motiver les enfants, vous pouvez leur mentionner que les diamants leur appartiendront s'ils réussissent à se rendre au trésor. ➤ Invitez les enfants à voir le jeu comme un jeu de collaboration. Ils doivent s'entraider afin d'avoir le trésor.

Habilités relatives à l'écrit	Verbatim
	<p>IRA: Les enfants font un autre exemple.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Je vais maintenant lire les syllabes ou les sons de ta carte.</i> ➤ <i>Quel est le mot?</i> ➤ Si la carte comporte un cœur, demandez à l'enfant : <i>Peux-tu me dire ce qu'il signifie?</i> ➤ <i>Le numéro de la page contenant ce mot est inscrit sur ta carte. Peux-tu me montrer le mot dans cette page?</i> ➤ <i>Nous allons lire la phrase contenant ce mot ensemble.</i> ➤ <i>Tu peux maintenant placer la carte sur la planche du jeu.</i> <p>Il est préférable que tous les enfants aient fusionné leur mot avant de piger une carte à nouveau. <u>Évitez de leur faire piger une carte tout de suite après avoir fusionné leur mot.</u> Poursuivez l'activité jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes.</p> <p>Avec un grand groupe d'enfants, il est possible de les jumeler en dyades hétérogènes. Chaque dyade aurait plusieurs cartes du jeu, une planche du jeu, des diamants ainsi qu'un exemplaire du livre.</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:

- Des mots partout!** : Invitez l'enfant à découvrir le nom d'un objet près de vous. Dites à l'enfant des syllabes ou des sons et demandez-lui de les fusionner afin de découvrir le mot. Écrivez ensuite le mot sur un papier de type « Post-it » et posez-le sur l'objet. Par exemple, vous pouvez donner à l'enfant les syllabes /so/ et /fa/. L'enfant met les syllabes ensemble pour trouver le mot « sofa ». Ensuite, vous écrivez le mot « sofa » sur un papier de type « Post-it » et vous le posez sur le sofa afin que l'enfant puisse s'y référer.
- Abracadabra, mission fusion** : Mission Fusion est un jeu permettant à l'enfant d'améliorer sa capacité à fusionner des phonèmes et des syllabes. Vous pouvez trouver le jeu en suivant ce lien : <https://literacy.concordia.ca/abra/fr/>. Puis, vous choisissez la section « Je joue avec les sons et les lettres ».