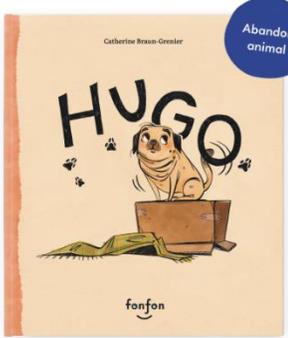


Canevas d'activités – *Projet LIAM*

Jour 2

Fiche du livre	
Titre du livre : Hugo	
Auteure: Catherine Braun	
Illustratrice : Catherine Braun-Grenier	
Maison d'édition : Fonfon	

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

- *Travailler l'identification et la fusion de syllabes.*

Préparation de l'activité

Pour réaliser cette activité, vous devez avoir :

- Le livre *Hugo*
- Les cartes représentant les syllabes à lire et à fusionner.
- Les cartes Défi.
- La planche du jeu.
- Des pions selon le nombre de joueurs

Habiletés relatives à l'écrit	Verbatim
<p>Identification et fusion de syllabes</p> <p>Vocabulaire (développement du lexique lorsque les cartes forment un mot)</p>	<p>Pour commencer l'activité d'apprentissage, expliquez le déroulement du jeu à l'enfant.</p> <p><i>Hugo et Théo jouent dans le parc et ils s'amuse à reconnaître et inventer des mots. (Vous pouvez ouvrir l'album aux pages 36-37.) Aujourd'hui, nous allons jouer avec eux et nous allons former des mots. Parfois, cette construction sera bizarre et nous inventerons des « mots fous ».</i></p> <p>Variante de l'activité selon le contexte :</p> <p><u>À la maison</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Tu vas piger deux cartes. Tu dois lire la syllabe sur chacune des cartes et ensuite lire le mot formé par les deux syllabes. Sois attentif, car parfois, tu créeras un « mot fou » qui n'existe pas.</i> <i>Nous allons faire un exemple. Je pige la première carte. J'ai pigé ... (piger une première carte et lire la syllabe). Je pige la deuxième carte. J'ai pigé ... (piger une deuxième carte et lire la syllabe). Ensemble, les syllabes forment le mot ... (lire le mot formé de la fusion des deux syllabes). Est-ce un vrai mot? (Selon le contexte, vous pourrez associer le sens du mot ou dire que vous avez créé un « mot fou » ou un « mot inventé ».)</i>

Habiletés relatives à l'écrit	Verbatim
	<p><u>Pour chaque syllabe bien lue, j'avance d'une case. Si je lis bien le mot formé par les syllabes mises ensemble, j'avance d'une autre case. Selon la case sur laquelle j'ai avancé, Hugo et Théo peuvent avoir un défi pour moi qui consiste à lire des mots présents dans l'histoire. Le gagnant est la personne qui arrive à la dernière case en premier. Peux-tu faire un autre exemple avant de commencer à jouer ?</u></p> <p>IRA : L'enfant fait un exemple en lisant les syllabes et le mot formé.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maintenant, c'est à ton tour de jouer. Pige une première carte. Lis la syllabe. Vous redites la syllabe lue par l'enfant. • Pige une deuxième carte. Lis la syllabe. Vous redites la syllabe lue par l'enfant. Quel est le nouveau mot formé par les deux cartes ? Vous redites les deux syllabes. Est-ce un vrai mot? Vous accompagnez l'enfant afin qu'il trouve le sens du mot ou de dire qu'il s'agit d'un mot inventé, qui n'existe pas. Avance maintenant ton pion selon le bon nombre de cases. <p>Lorsque c'est votre tour de jouer, encouragez l'enfant à redire vos syllabes lues ainsi que le mot ou le « mot fou ».</p>

Habilités relatives à l'écrit	Verbatim
	<p>Poursuivez l'activité. Les cartes sont étalées sur une surface. Vous les remettez après la lecture du mot. Vous les mélangez fréquemment. 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Il peut être intéressant pour l'adulte de faire quelques fois des erreurs dans la lecture de ses cartes afin d'amener l'enfant à le corriger en fusionnant bien les phonèmes et les syllabes. ➤ Il peut aussi être intéressant d'inclure d'autres membres de la famille ou de l'entourage (amis, frères/sœurs plus âgés, etc.) dans le jeu. <p><u>À la bibliothèque et au camp de jour</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Vous allez piger deux cartes. Vous devez lire la syllabe sur chacune des cartes et ensuite lire le mot formé par les deux syllabes. Parfois, le mot que nous découvrirons sera un « mot fou » qui n'existe pas. Nous allons faire un exemple. Je pige la première carte. J'ai pigé ... (piger une première carte et lire la syllabe). Je pige la deuxième carte. J'ai pigé ... (piger une deuxième carte et lire la syllabe). Ensemble, ça forme le mot ... (lire le mot formé de la fusion des deux</i>

Habilités relatives à l'écrit	Verbatim
	<p><i>syllabes). Est-ce un vrai mot? (Selon le contexte, vous pourrez associer le sens du mot ou dire que vous avez créé un « mot fou » ou un « mot inventé ».)</i></p> <p><i><u>Pour chaque syllabe bien lue, j'avance d'une case. Si je lis bien le mot formé par les syllabes mises ensemble, j'avance d'une autre case.</u> Selon la case sur laquelle j'ai avancé, Hugo et Théo peuvent avoir un défi pour moi qui consiste à lire des mots présents dans l'histoire. Le gagnant est la personne qui arrive à la dernière case en premier. Nous allons faire un autre exemple avant de commencer à jouer.</i></p> <p>IRA : Chaque enfant fait un exemple en pigeant deux cartes en lisant les syllabes et le mot formé. Vous remettez les cartes et l'enfant le plus jeune commence à jouer.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Maintenant, c'est à ton tour de jouer. Pige une première carte. Lis la syllabe.</i> Vous redites la syllabe lue par l'enfant. • <i>Pige une deuxième carte. Lis la syllabe.</i> Vous redites la syllabe lue par l'enfant. <i>Quel est le nouveau mot formé par les deux cartes ?</i> Vous redites les deux syllabes. <i>Connais-tu ce mot?</i> Vous accompagnez l'enfant afin qu'il trouve le sens du mot ou de dire qu'il s'agit d'un mot

Habilités relatives à l'écrit	Verbatim
	<p><i>inventé, qui n'existe pas. Avance maintenant ton pion selon le bon nombre de cases. Lorsque c'est votre tour, vous encouragez l'enfant à redire vos syllabes lues ainsi que le nouveau mot.</i></p> <p>Poursuivez l'activité. Vous remettez les cartes dans la pile après la lecture du mot. Vous les mélangez fréquemment. Lorsque l'enfant arrive sur une case avec un défi de la part de Théo et de Hugo, il doit réaliser celui-ci. L'important est que l'enfant essaie de réaliser le défi et non qu'il réussisse à bien lire le mot. Le numéro de la page est inscrit sur la carte Défi. Vous pouvez relire la phrase contenant le mot dans le livre.</p> <p>Incitez les enfants à montrer les cartes pigées aux autres enfants afin d'amener ceux-ci à aider leurs camarades à bien identifier les syllabes. En cas de désaccord, ne pas donner la bonne réponse aux enfants. Il est intéressant de les faire verbaliser afin de justifier leurs stratégies d'identification en faisant appel à leurs connaissances sur les différentes associations de graphèmes et de phonèmes produits. Ensuite, donnez la bonne réponse en expliquant l'association des graphèmes et des phonèmes.</p> <p>Variante de l'activité selon le niveau de l'enfant :</p>

Habilités relatives à l'écrit	Verbatim
	<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="919 256 1906 483">• Il y a trois séries de cartes. Les cartes bleues sont plus faciles, les cartes rouges sont d'un niveau plus difficile et les cartes vertes représentent un niveau plus complexe que les cartes rouges. Vous pouvez mélanger toutes les cartes tout en conseillant à l'enfant de piger des cartes de couleurs différentes.<li data-bbox="919 500 1906 776">• Il est aussi possible de complexifier l'activité en pigeant plus de syllabes. Par exemple, l'enfant pourrait piger quatre syllabes et les fusionner par la suite pour former un « mot fou » ou « inventé » plus long. Cette variation peut être motivante pour l'enfant, car celui-ci pourrait alors avancer plus rapidement son pion.<li data-bbox="919 792 1906 915">• Si l'enfant n'est pas en mesure d'identifier les syllabes, il est possible de lui lire et de lui demander de les fusionner, c'est-à-dire de les associer pour former le mot ou le « mot fou ».

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:

Ouistiti :

Vous faites jouer de la musique. Les enfants se promènent. Lorsque la musique arrête, l'enfant doit rester immobile et en silence. L'adulte donne deux syllabes ou deux phonèmes à voix haute. Il dit ensuite « Ouistiti, 1, 2, 3 » et tous les enfants doivent dire le mot qui est formé. Un enfant explique comment il a trouvé la réponse et le jeu continue.

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 ».