

Les sauts de poissons

Préparation

1. L'adulte et l'enfant¹ sortent les poissons et la planche «Cours d'eau» de la boîte. Ils choisissent quelques poissons à placer devant l'enfant, sans regarder les illustrations, si possible.

Déroulement

1. L'adulte demande à l'enfant de pêcher un poisson de son choix et de regarder ensuite l'illustration.
2. L'adulte et l'enfant remettent ensemble le poisson dans le cours d'eau en disant le mot qui y est illustré et en lui faisant faire des bonds sur la planche (p. ex., le poisson «ski» fait un bond alors que le poisson «calendrier» fait quatre bonds; voir les réponses ci-contre).
3. L'adulte et l'enfant reprennent ces étapes pour pêcher et remettre à l'eau les autres poissons placés sur la table. Lorsqu'il n'y a plus de poissons sur la table, ils peuvent en choisir d'autres et recommencer l'activité.

Ce jeu permet à l'enfant de se familiariser avec les illustrations sur les poissons et de s'initier à l'activité de conscience phonologique la plus simple, à savoir compter les syllabes.

1. Le mot « enfant » désigne ici l'enfant ou les enfants d'âge rapproché à qui le jeu s'adresse.



Nombre de syllabes correspondant à chacun des mots (images)

3 balançoire	2 mouton
2 banane	2 oiseau
2 bateau	2 panda
2 bâton	3 papillon
2 batterie	3 parapluie
2 bébé	3 parasol
2 cadeau	2 patin
2 café	3 patinoire
4 calendrier	2 piment
2 camion	2 pirate
2 carotte	2 piscine
2 chapeau	2 pizza
2 chemin	2 poisson
3 cheminée	2 pompier
2 chemise	2 poubelle
3 chevalier	2 poulet
2 cheveux	2 poupée
3 chocolat	2 poussette
1 clé	2 poussin
3 koala	3 pyjama
1 lit	2 raisin
2 lutin	2 sapin
2 maison	1 skis
2 marteau	2 souris



Attention!

Les activités de conscience phonologique exigent de se fier aux syllabes que l'on entend à l'oral et non aux syllabes écrites. Par exemple, même si le mot «batterie» compte trois syllabes à l'écrit, on en entend deux quand on le dit (ba-tri).

Trouver l'intrus

Préparation

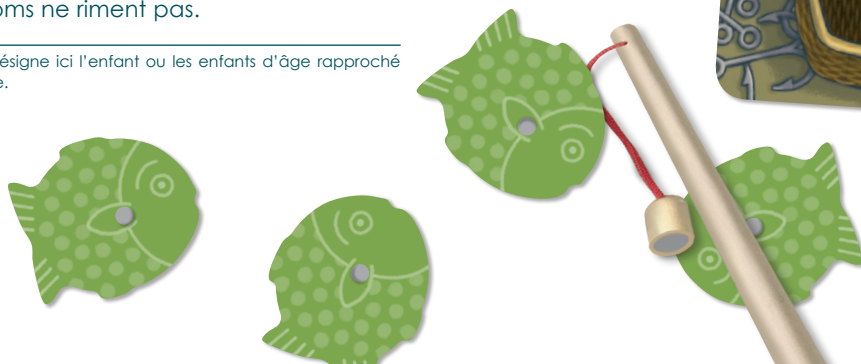
1. L'adulte et l'enfant¹ regroupent les poissons qui présentent le même motif et la même couleur: il y a douze groupes de quatre poissons, six groupes de poissons à pois et six rayés.
2. L'adulte place les six planches «Panier de pêche» près de l'enfant. Il place également la planche «Cours d'eau» sur la table.

Déroulement

1. L'adulte demande à l'enfant de choisir un premier groupe de quatre poissons à pois de la même couleur.
2. L'enfant pêche ces poissons l'un après l'autre et les place au fur et à mesure dans un même panier, du côté de l'illustration. Chaque fois, l'enfant doit nommer l'illustration et l'adulte rectifie au besoin.
3. Quand les quatre poissons sont dans le panier, l'enfant doit trouver l'intrus, soit celui dont le mot ne commence pas de la même façon (voir la section «Comment aider votre enfant à développer sa conscience des syllabes et des rimes pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement).
4. L'enfant remet le poisson intrus à l'eau, sur la planche «Cours d'eau», en comptant les syllabes composant le mot illustré. L'adulte garde ensuite le poisson rejeté près de lui.
5. L'enfant poursuit avec chacun des cinq autres groupes de poissons à pois. À la fin, tous les paniers sont remplis de trois poissons.
6. L'adulte prend les six poissons intrus qu'il a gardés près de lui et demande à l'enfant de les placer dans les bons paniers. Les poissons intrus retrouvent ainsi chacun leur vraie famille.

L'adulte et l'enfant peuvent recommencer le jeu avec les six groupes de poissons rayés. Dans ce cas, les intrus sont ceux dont les noms ne riment pas.

1. Le mot « enfant » désigne ici l'enfant ou les enfants d'âge rapproché à qui le jeu s'adresse.



Nourrir les animaux

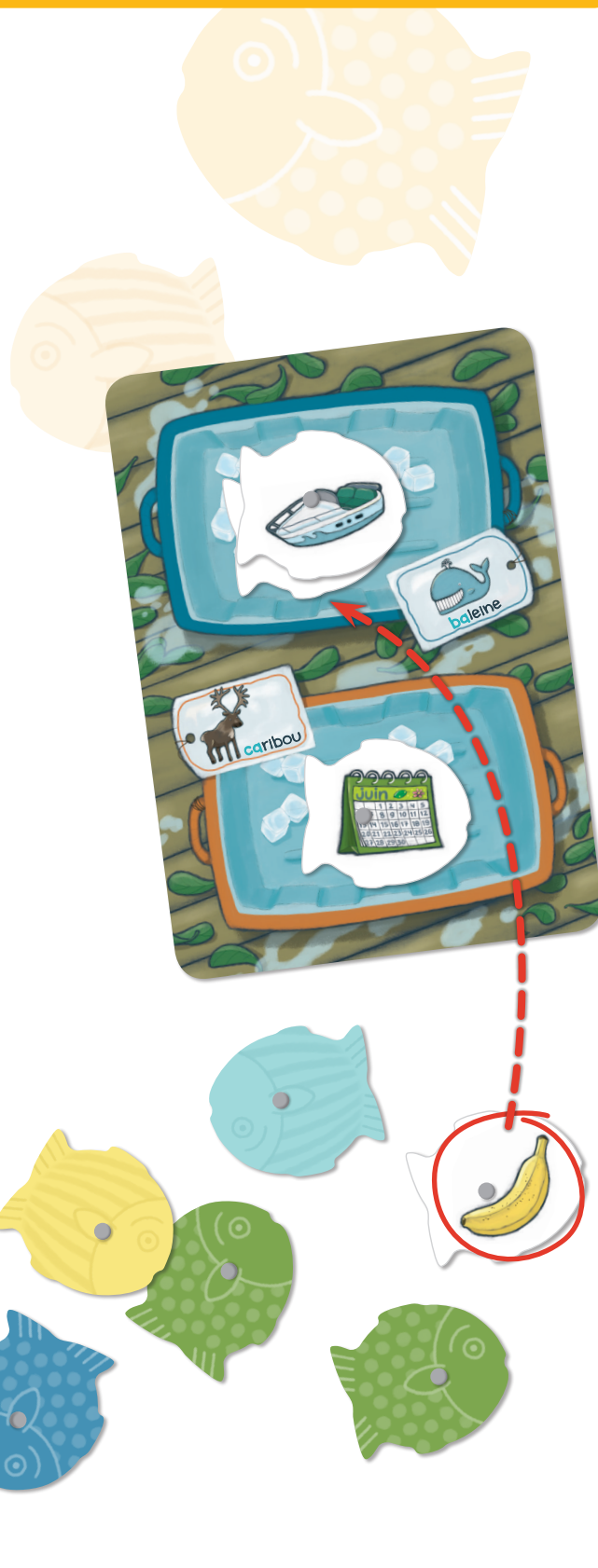
Préparation

1. L'adulte et l'enfant¹ choisissent une planche «Glacières». L'adulte la place devant l'enfant.
2. L'adulte trouve les cinq poissons sur lesquels sont illustrés des mots commençant par la même syllabe que le nom de l'animal à qui appartient la glacière du haut (p. ex., «**p**oubelle», sur un poisson, va avec la glacière de la **p**ouliche). Il fait la même chose pour la glacière du bas (voir les mots associés à chaque animal à la page suivante pour choisir les bons poissons).
3. L'adulte place les dix poissons face contre table devant l'enfant.

Déroulement

1. L'adulte encourage l'enfant à pêcher un poisson.
2. L'enfant regarde l'illustration qui se trouve sur le poisson qu'il a pêché et la nomme.
3. Il doit placer le poisson pêché dans la bonne glacière pour que l'animal puisse se nourrir. Pour ce faire, l'adulte explique à l'enfant que les animaux n'aiment que les poissons dont le nom commence par la même syllabe que leur propre nom (p. ex., la **b**aleine mange des **b**ateaux, des **b**ananes, etc.). Il lui demande ensuite dans laquelle des deux glacières peut aller le poisson pêché.
4. Le jeu se poursuit ainsi avec les autres poissons sur la table. À la fin, il y a cinq poissons empilés dans chaque glacière.
5. Il est possible de jouer à nouveau avec une autre planche «Glacières» et un autre groupe de dix poissons dont les mots commencent par la même syllabe ou riment. Dans ce dernier cas, les mots riment avec le nom de l'animal à qui appartient la glacière au lieu de commencer par la même syllabe (voir les mots qui riment associés à chaque animal à la page suivante). L'adulte doit donc dire à l'enfant que les animaux ne mangent que les poissons dont le nom rime avec le leur (p. ex., l'**a**raignée mange des **a**chevaliers). Le jeu risque d'être plus difficile avec les mots qui riment.

1. Le mot « enfant » désigne ici l'enfant ou les enfants d'âge rapproché à qui le jeu s'adresse.





















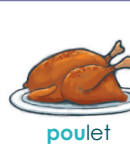









Indications pour la préparation du jeu Nourrir les animaux

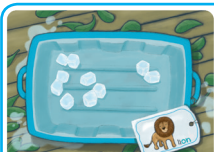











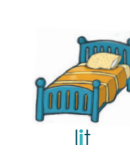

mots qui commencent par la même syllabe









mots qui riment

	 baleine	 batterie	 balançoire	 banane	 bâton	 bateau
	 caribou	 cadeau	 calendrier	 café	 carotte	 camion

	 pigeon	 pyjama	 piment	 pirate	 piscine	 pizza
	 paresseux	 papillon	 parasol	 patinoire	 patin	 parapluie

	 pouliche	 poussin	 poussette	 poulet	 poubelle	 poupée
	 cheval	 cheminée	 chevalier	 chemise	 cheveux	 chemin

	 lion	 camion	 maison	 mouton	 poisson	 papillon
	 chauvesouris	 parapluie	 skis	 souris	 lit	 batterie

	 lapin	 patin	 raisin	 sapin	 lutin	 poussin
	 araignée	 poupée	 bébé	 clé	 pompier	 cheminée

	 chameau	 bateau	 marteau	 chapeau	 oiseau	 cadeau
	 lama	 pizza	 koala	 panda	 chocolat	 pyjama