



Fiche sommaire

Cassandra Roy
Geneviève Boutin

Cible d'intervention:

Traitement alphabétique - non-mots

Structures travaillées:

CV-CV simples

CV-CV-CV simples

CV-CVC simples

CV-CCV simples

CV-CVC/CV-CCV simples

CV-CV complexes

CV-CV-CV complexes

CV-CVC complexes

CV-CCV complexes

CV-CVC/CCV complexes



ALPHA viateur

Nombre de séances: 100 (10 par structure)

Séance type et jeux associés:

Préparation: Activation des connaissances antérieures

Lecture: Mémoire

Conscience phonologique: Course d'avion segmentation-fusion

Écriture: Choix d'orthographe

Automatisation: Top chono

Transfert mots: Devinettes

Transfert phrases: Phrases en désordre





Fiche détaillée

Séance type et jeux associés:

Préparation: Activation des connaissances antérieures

L'intervenant fait un retour sur les apprentissages réalisés précédemment et les stratégies d'identification et de production des mots écrits travaillées. Il n'y a pas de jeu interactif associé à cette phase.

Lecture: Mémoire

À la manière du jeu classique, les enfants doivent retourner les cartes afin de trouver les paires. Après chaque carte retournée, l'élève doit lire le non-mot. Offrir une rétroaction immédiate au besoin. Ce jeu de lecture est intéressant dans la mesure où les élèves sont amenés à lire plus d'une fois les mêmes non-mots avant de trouver les paires, ce qui favorise l'automatisation de la lecture.

Interventions individuelles: L'enfant joue contre l'intervenant.

Interventions en sous-groupe: Différentes options sont possibles. (1) Les enfants sont en équipes et les équipes jouent les unes contre les autres. (2) Les enfants jouent ensemble contre l'intervenant. (3) Les enfants jouent individuellement chacun leur tour. Si vous souhaitez jouer de façon compétitive, consigner les points dans un tableau.

Conscience phonologique: Course d'avion segmentation-fusion

Dans ce jeu, les enfants doivent prédire l'avion qui arrivera en premier de l'autre côté de la montagne. Pour découvrir quel avion gagnera la course, ils doivent relever les défis de fusion et de segmentation qui leur seront proposés en cliquant sur les tuiles numérotées. Offrir une rétroaction immédiate au besoin. Pour chaque défi relevé, ils peuvent rouler le dé à droite de l'écran qui déterminera la couleur de l'avion qui peut avancer d'une case. Pour rouler le dé, cliquer sur celui-ci pour qu'il roule et recliquer dessus pour qu'il s'arrête. Afin de mieux voir le dé, éloigner la souris de celui-ci pour que la petite flèche disparaisse. Lorsqu'un avion atteint la case d'arrivée, les élèves qui l'avaient prédit gagnent la partie. Pour une partie plus courte, l'avion arrivant le plus près du but gagne.



Fiche détaillée

Interventions individuelles: L'enfant joue contre l'intervenant qui relève également les défis ou l'enfant et l'intervenant font leur prédiction et l'enfant relève tous les défis de segmentation-fusion.

Interventions en sous-groupe: Différentes options sont possibles. (1) Les enfants sont en équipes et les équipes jouent les unes contre les autres. Ils peuvent se consulter avant de donner leur réponse. (2) Les enfants jouent ensemble contre l'intervenant. Ils peuvent se consulter avant de donner leur réponse. (3) Les enfants jouent individuellement chacun leur tour. Dans tous les cas, écrire les prédictions en début de partie.

Écriture: Choix d'orthographe

Dans ce jeu, les enfants sont amenés à choisir la bonne orthographe pour les non-mots entendus. Ils devront toutefois être attentifs, car des pièges de confusions phonologiques et visuelles sont présents. Offrir une rétroaction immédiate au besoin. Ne pas hésiter à modéliser la procédure (segmenter le mot à voix haute et valider, en faisant la correspondance phonème-graphème, lequel des non-mots est le bon).

Interventions individuelles: L'enfant joue contre l'intervenant qui verbalise sa procédure ou l'enfant relève tous les défis avec le soutien, au besoin, de l'enseignant.

Interventions en sous-groupe: Différentes options sont possibles. (1) Les enfants sont en équipes et les équipes jouent les unes contre les autres. Ils peuvent se consulter avant de donner leur réponse. (2) Les enfants jouent ensemble contre l'intervenant. Ils peuvent se consulter avant de donner leur réponse. (3) Les enfants jouent individuellement chacun leur tour. Si vous souhaitez jouer de façon compétitive, consigner les points dans un tableau.



Fiche détaillée

Automatisation: Top chrono

Dans ce jeu, les enfants doivent s'entraîner à lire le plus rapidement possible les huit non-mots présentés. Pour ce faire, à l'aide d'un chronomètre, l'intervenant calcule le temps nécessaire pour lire la liste de non-mot. Entre chaque lecture, l'intervenant donne une rétroaction sur les mots échoués et aide l'élève à bien les identifier. Chaque enfant doit lire la liste trois fois et tenter d'améliorer son temps. Cette activité peut être utile pour pister les progrès des élèves et déterminer si la structure syllabique est suffisamment automatisée pour passer à la structure suivante. Lors des premières séances, au besoin, l'intervenant peut faire une première lecture de la liste avant de la faire lire aux élèves.

Interventions individuelles: L'enfant lit à voix haute à trois reprises la liste de non-mots.

Interventions en sous-groupe: Différentes options sont possibles. (1) Lire les non-mots à l'unisson à trois reprises. (2) L'intervenant lit la liste de non-mots une première fois. Demander ensuite aux élèves de la relire 2 ou 3 fois dans leur tête. Lorsqu'ils sont prêts, demander aux élèves de lire la liste de non-mots une fois chacun leur tour. Donner une rétroaction entre chaque lecture. (3) Rencontrer chaque élève individuellement pour leur faire lire la liste 3 fois à voix haute.

Transfert mots: Devinettes

Pour l'activité de transfert-mots, les enfants écoutent la devinette, lisent les mots et sélectionnent la réponse à celle-ci. Avec les élèves qui ont tendance à répondre trop rapidement et ne pas lire tous les mots, vous pouvez demander de lire les trois mots avant d'écouter la devinette.

Interventions individuelles: L'enfant écoute la devinette et lit les mots à voix haute avant de cliquer sur sa réponse.

Interventions en sous-groupe: Plutôt que de lire les mots à voix haute, les enfants peuvent les lire à l'unisson ou dans leur tête et écrire sur un papier leur réponse. Ils peuvent également simplement sélectionner un crayon ou un carton de la couleur de leur réponse. Lorsque tous les participants ont trouvé la réponse à la devinette, celle-ci est validée en groupe.



Fiche détaillée

Transfert phrases: Phrases en désordre

Pour l'activité de transfert-phrases, les enfants doivent lire les différents groupes de mots afin de les replacer en ordre pour former une phrase acceptable sur le plan de la syntaxe. Prendre note que dans certains cas, plus d'une réponse peut être acceptable. L'intervenant valide ensuite la réponse trouvée par l'élève et offre de la rétroaction.

Interventions individuelles: L'enfant réalise la tâche seul à voix haute.

Interventions en sous-groupe: Les enfants lisent les groupes de mots dans leur tête et, individuellement ou en équipe, ils déterminent ensuite l'ordre des groupes dans la phrase. Ils peuvent le faire à l'oral, à l'écrit ou en manipulant des objets (crayons ou cartons de la couleur des différents groupes de mots). Lorsque les élèves sont en équipe, il peut être intéressant de les inviter à discuter et justifier entre eux leurs réflexions et les amener à s'entendre sur la structure de phrase qu'ils croient être la bonne. Lorsque tous les participants sont prêts, la réponse est validée en groupe.

Pister les résultats des élèves à l'aide de la grille de pistage. Celle-ci peut être imprimée ou complétée à l'écran.

Bien que pour chaque structure syllabique dix séances rééducatives complètes soient incluses, il n'est pas nécessaire de toutes les utiliser. Le pistage des progrès de vos élèves vous permettra de déterminer s'ils sont prêts à passer à la structure suivante.

Vous êtes abonnés à la collection Orthorama complète? N'hésitez pas à naviguer d'une série de jeux à l'autre afin d'offrir des défis et des thèmes variés à vos élèves tout en travaillant votre objectif de façon aussi ciblée.



Fiche sommaire

Cassandra Roy
Geneviève Boutin

Cible d'intervention:

Traitement alphabétique - non-mots

Structures travaillées:

CV-CV simples

CV-CV-CV simples

CV-CVC simples

CV-CCV simples

CV-CVC/CV-CCV simples

CV-CV complexes

CV-CV-CV complexes

CV-CVC complexes

CV-CCV complexes

CV-CVC/CCV complexes

CONSTELLATION bonbons

Nombre de séances: 100 (10 par structure)

Séance type et jeux associés:

Préparation: Activation des connaissances antérieures

Lecture: Pions de l'espace

Conscience phonologique: Cache-planètes segmentation-fusion

Écriture: Dictée spatiale

Automatisation: Alerte au code secret

Transfert mots: Poussières d'étoiles à gratter

Transfert phrases: Poussières d'étoiles à gratter





Fiche détaillée



Séance type et jeux associés:

Préparation: Activation des connaissances antérieures

L'intervenant fait un retour sur les apprentissages réalisés précédemment et les stratégies d'identification et de production des mots écrits travaillés. Il n'y a pas de jeu interactif associé à cette phase.

Lecture: Pions de l'espace

Dans ce jeu, les enfants sont amenés à relever un défi de lecture pour pouvoir rouler le dé et avancer leur pion. Selon le niveau de l'élève, le défi peut être de lire un non-mot ou plusieurs. Pour obtenir un non-mot à lire, l'intervenant ou l'élève doit cliquer sur la flèche au centre de l'écran pour brasser les cartes et cliquer à nouveau pour sélectionner l'une d'entre elles. Éloigner la souris de la carte pour que la petite flèche disparaisse et que le non-mot soit bien visible. Pour brasser le dé, utiliser la même procédure. Le premier à atteindre l'espace avec son pion gagne la partie.

Interventions individuelles: L'enfant joue contre l'intervenant.

Interventions en sous-groupe: Chaque enfant a un pion d'astronaute et peut jouer. Pour les plus grands groupes, les enfants peuvent jouer en équipe.

Conscience phonologique: Cache-planète segmentation-fusion

Dans ce jeu, les enfants doivent retrouver cinq planètes sucrées en parcourant l'espace. Pour découvrir où elles sont cachées, les enfants doivent cliquer sur les cases grisées de la planche. Si une planète sucrée s'y trouve, elle apparaîtra au clic. Si elle ne s'y trouve pas, les enfants entendront un défi de fusion ou de segmentation qu'ils devront relever. Pour garder une trace des cases explorées qui ne contenaient pas de planète sucrée, les enfants peuvent glisser une pastille noire avec un X dessus. L'intervenant doit offrir une rétroaction immédiate en cas d'erreur. Il est possible d'écourter l'activité en tentant de repérer un plus petit nombre de planètes sucrées.



Fiche détaillée

Interventions individuelles: L'enfant joue contre l'intervenant qui relève également les défis ou l'enfant relève tous les défis de segmentation-fusion.

Interventions en sous-groupe: Différentes options sont possibles. (1) Les enfants sont en équipes et les équipes jouent les unes contre les autres. Ils peuvent se consulter avant de donner leur réponse. (2) Les enfants jouent ensemble contre l'intervenant. Ils peuvent se consulter avant de donner leur réponse. (3) Les enfants jouent individuellement chacun leur tour. Si vous souhaitez jouer de façon compétitive, consigner les points dans un tableau.

Écriture: Dictée spatiale

Dans ce jeu, les enfants sont amenés à déterminer à quoi ressemble la vue du ciel ce soir dans la constellation bonbons. Pour ce faire, ils devront écrire les non-mots entendus sur une feuille de papier ou un tableau. Après chaque non-mot écrit, ils pourront sélectionner une planète ou une étoile et la disposer à l'endroit de leur choix dans le ciel. L'intervenant offre une rétroaction immédiate en cas d'erreur. Ne pas hésiter à modéliser la procédure (segmenter le mot à voix haute et écrire le non-mot en faisant la correspondance phonème-graphème).

Interventions individuelles: L'enfant joue avec l'intervenant qui verbalise sa procédure à son tour ou l'enfant relève tous les défis avec le soutien, au besoin, de l'enseignant.

Interventions en sous-groupe: Différentes options sont possibles. (1) Les enfants sont en équipes et se consultent pour trouver la bonne orthographe. Ils décident ensemble de l'endroit où ils placent leur planète. (2) Les enfants jouent individuellement et placent, à tour de rôle, l'élément de leur choix dans le ciel.



Fiche détaillée

Automatisation: Alerte au code secret

Dans ce jeu, les enfants doivent s'entraîner à lire le plus rapidement possible les codes secrets qui apparaîtront à l'écran avant qu'ils ne disparaissent. Ils auront quatre séries de quatre non-mots à lire. Afin de favoriser l'automatisation, ce sont les mêmes non-mots qui reviennent d'une série à l'autre, mais dans un ordre différent. D'une série à l'autre, le temps de lecture disponible diminue. Leur vitesse de lecture doit donc augmenter. Entre chaque série, offrir une rétroaction au besoin. Cette activité peut être utile pour pister les progrès des élèves et déterminer si la structure syllabique est suffisamment automatisée pour passer à la structure suivante.

Interventions individuelles: L'enfant lit les quatre séries seul avec le soutien, au besoin, de l'intervenant.

Interventions en sous-groupe: Différentes options sont possibles. (1) Lire les non-mots à l'unisson. (2) Les élèves lisent chacun leur tour une série de non-mots à voix haute. Lorsque ce n'est pas leur tour, ils lisent dans leur tête et tentent de tous les lire avant qu'ils ne disparaissent. (3) Rencontrer chaque élève individuellement pour leur faire lire la série de non-mots quatre fois.

Transfert mots et phrases: Poussières d'étoiles à gratter

Dans ce jeu, les enfants doivent gratter la poussière d'étoiles pour découvrir et lire les mots et les phrases qui se cachent dans les trois noirs.

Interventions individuelles: L'enfant gratte et lit les mots individuellement

Interventions en sous-groupe: Partager les mots à lire entre les élèves. Un jeu de «roche papier ciseau» peut aussi être utilisé pour déterminer qui lira chacun des mots. Pour la lecture de la phrase, il est préférable que tous les élèves la lisent, soit à l'unisson ou les uns après l'autre. L'élève le plus fort peut commencer, suivi du deuxième plus fort et ainsi de suite. La lecture du plus faible sera ainsi un peu facilitée.



Fiche détaillée

Pister les résultats des élèves à l'aide de la grille de pistage. Celle-ci peut être imprimée ou complétée à l'écran.

Bien que pour chaque structure syllabique dix séances rééducatives complètes soient incluses, il n'est pas nécessaire de toutes les utiliser. Le pistage des progrès de vos élèves vous permettra de déterminer s'ils sont prêts à passer à la structure suivante.

Vous êtes abonnés à la collection Orthorama complète? N'hésitez pas à naviguer d'une série de jeux à l'autre afin d'offrir des défis et des thèmes variés à vos élèves tout en travaillant votre objectif de façon aussi ciblée.