



## 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 re cliquer 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 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.



## 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/CV-CCV complexes

**Nombre de séances:** 100 (10 par structure)

### Séance type et jeux associés:

**Préparation :** Activation des connaissances antérieures

**Lecture :** Recherche et double!

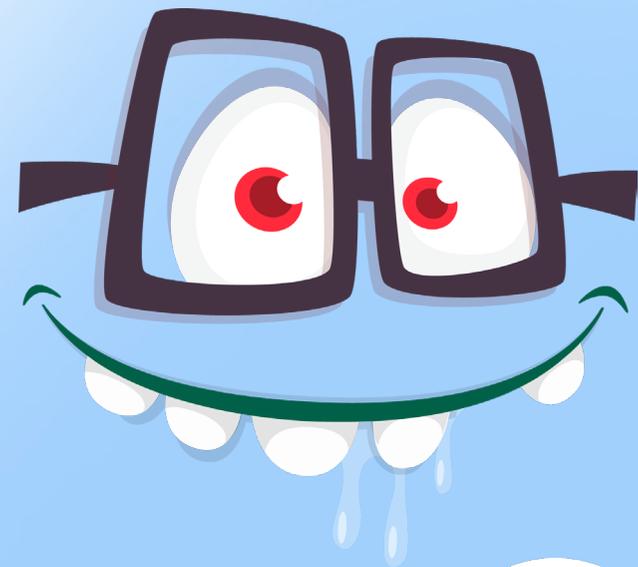
**Manipulation :** Qui sont ces monstres?

**Écriture :** Les monstres piégés

**Automatisation :** Attention aux couleurs!

**Transfert mots et phrases :** Bouche-trous

# MONSTRO mania





## Fiche détaillée

### Séance type et jeux associés:

#### **Préparation:** Activation des connaissances antérieures

L'intervenant fait un retour sur les apprentissages réalisés précédemment. Il n'y a pas de jeu interactif associé à cette phase.

#### **Lecture : Recherche et double!**

Les élèves doivent lire les quatre non-mots de la colonne de gauche pour identifier ensuite, le plus rapidement possible, le non-mot qui se trouvera aussi dans la colonne de droite. Ce jeu est intéressant, car il travaille aussi le balayage visuel puisque les enfants doivent repérer rapidement les traits visuels des mots.

**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.



## Fiche détaillée

### Manipulation : Qui sont ces monstres?

Pour ce jeu, les élèves doivent aider les monstres à réassembler les affichettes de leurs noms qui se sont brisées par terre. Ils doivent donc cliquer sur le triangle afin d'entendre le non-mot dicté. Ensuite, ils devront sélectionner, parmi l'ensemble des syllabes écrites, lesquelles compose véritablement le non-mot dicté. L'intervenant offre du soutien et de la rétroaction aux élèves. Il leur demande aussi de vérifier et de justifier leur réponse. Chaque nom de monstre assemblé correctement vaut 1 point. Ce jeu est intéressant, car plusieurs lettres qui sont visuellement, ou encore, phonologiquement proches sont intégrées. Les élèves doivent donc porter attention aux confusions qu'ils peuvent généralement faire et utiliser leurs stratégies pour s'assurer qu'il s'agit de la bonne correspondance phonème-graphème.

**Interventions individuelles :** L'enfant joue contre l'intervenant. Celui qui remporte le plus de points gagne la partie.

**Interventions en sous-groupe :** Différentes options sont possibles. (1) Les enfants sont en équipes et les équipes jouent les unes contre les autres. Chaque équipe écrit la réponse du non-mot entendu sur une feuille. Ils peuvent se consulter avant de donner une réponse finale. Les équipes qui ont une bonne réponse remportent 1 point. (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.



## Fiche détaillée

### Écriture : Les monstres piégés

Les enfants doivent aider les monstres de Monstromania à sortir de la pièce, car ils y sont coincés. Pour y parvenir, tous les monstres doivent sortir par la même porte. Pour trouver laquelle des trois portes est la bonne porte de sortie, les élèves sont amenés à cliquer sur le triangle afin d'y entendre le non-mot dicté. À la suite de l'écoute, ils doivent l'écrire correctement en inscrivant un son par case. Lorsqu'ils auront écrit les quatre non-mots, ils devront les observer attentivement afin de trouver la seule lettre qui apparaît dans tous les non-mots. Ils cliquent ensuite sur la porte correspondant à cette lettre commune afin de libérer les monstres de la pièce! Ce jeu est intéressant, car il permet aux élèves de travailler leurs aptitudes liées à la segmentation phonémique, une habileté essentielle en écriture. Chaque non-mot bien écrit vaut 1 point. Si les élèves réussissent à cliquer sur la bonne porte, et ce, du premier coup, ils remportent un point bonus.

**Interventions individuelles :** L'enfant joue contre l'intervenant. Celui qui remporte le plus de points gagne la partie.

**Interventions en sous-groupe :** Différentes options sont possibles. (1) Les enfants sont en équipes et les équipes jouent les unes contre les autres. Chaque équipe écrit la réponse du non-mot entendu sur une feuille. Ils peuvent se consulter avant de donner une réponse. Les équipes qui ont une bonne réponse remportent 1 point. (2) Les enfants jouent ensemble contre l'intervenant. Ils peuvent se consulter avant de donner une réponse. (3) Les enfants jouent individuellement chacun leur tour, en écrivant un non-mot à tour de rôle. Si vous souhaitez jouer de façon compétitive, consigner les points dans un tableau.



## Fiche détaillée

### Automatisation : Attention aux couleurs!

Pour ce jeu, les élèves doivent commencer par lire les trois noms de monstres inscrits dans le haut. Après chaque non-mot lu, l'intervenant offre de la rétroaction et du soutien afin de permettre aux élèves de bien identifier les noms de monstres. Ensuite, ils doivent respecter la séquence de couleur afin de lire chaque non-mot au bon moment. Lorsqu'un cercle rouge est présent, il faut lire le non-mot en rouge. Lorsqu'un cercle jaune est présent, il faut lire le non-mot en jaune. Lorsqu'un cercle mauve est présent, il faut lire le non-mot en mauve.

**Attention!** Lorsqu'un point de couleur a un centre vide, il faut plutôt nommer la couleur correspondante (ex : rouge, jaune ou mauve) plutôt que le non-mot. Prendre note que cette activité peut être difficile pour les élèves présentant des difficultés attentionnelles et qu'ils pourraient bénéficier d'un soutien additionnel de la part de l'intervenant. Cette activité est utile pour pister les progrès des élèves et déterminer si la structure syllabique travaillée est suffisamment automatisée pour passer à la structure suivante. Il est possible de rendre ce jeu ludique de deux manières. (1) Chronométrer les enfants. Celui qui obtient le meilleur temps l'emporte. (2) Donner 1 point lorsque chaque point de la séquence est respecté (pour un maximum de 10 points). La personne qui obtient le plus de points l'emporte.

**Interventions individuelles :** L'enfant joue contre l'intervenant. Celui qui remporte le plus de points, ou qui nomme la séquence le plus rapidement, gagne la partie.

**Interventions en sous-groupe :** Différentes options sont possibles. (1) Les enfants sont en équipes et les équipes jouent les unes contre les autres. Chaque membre de l'équipe doit nommer la séquence, à tour de rôle, pour tenter d'obtenir soit le meilleur temps, soit le plus grand nombre de points. (2) Les enfants jouent ensemble contre l'intervenant. Ils nomment, à tour de rôle, la séquence entière, pour battre le nombre de points, ou encore, le temps de l'intervenant. (3) Les enfants jouent individuellement chacun leur tour, en nommant la séquence un après l'autre. L'enfant qui gagne le plus de points, ou encore, qui obtient le meilleur temps, remporte la partie.



## Fiche détaillée

### Transfert mots et phrases : Bouche-trous

Pour cette activité, les élèves doivent lire les trois mots inscrits sur les étiquettes dans le haut. Ensuite, ils doivent lire la phrase trouée et déterminer quel mot complètera chaque encadré vide dans la phrase en glissant le bon mot au bon endroit. L'intervenant offre du soutien et de la rétroaction à l'élève. Il lui demande de valider et de justifier ses choix.

**Interventions individuelles :** L'enfant lit les mots individuellement. Il lit ensuite la phrase et replace les mots aux bons endroits.

**Interventions en sous-groupe :** Partager les mots à lire entre les élèves. Pour déterminer l'ordre de lecture, un dé peut être lancé. L'enfant qui obtient le plus grand nombre lit le premier mot, celui qui obtient l'autre plus grand nombre lit le deuxième mot, et ainsi de suite. Pour la lecture de phrase, il est préférable que tous les élèves la lisent, soit à l'unisson ou les uns après les autres. 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.

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 orthographique

### Graphèmes contextuels travaillés:

C  
G  
S  
E

### Nombre de séances:

36 séances (12 séances pour le C, 12 séances pour le G, 6 séances pour le S et 6 séances pour le E)

### Séance type et jeux associés:

**Préparation :** Activation des connaissances antérieures

**Analyse :** La caverne des bulles magiques

**Lecture :** La tornade marine

**Manipulation :** Le grand nettoyage des fonds marins

**Automatisation :** Les pieuvres triplettes

**Transfert :** Le défi du grand kraken

# Pieuvres académie





## Fiche détaillée

### Séance type et jeux associés:

**Préparation:** Activation des connaissances antérieures

L'intervenant fait un retour sur les apprentissages réalisés précédemment. Il n'y a pas de jeu interactif associé à cette phase.

#### Découverte :

Les élèves découvrent que la lettre vedette peut faire deux bruits différents. L'intervenant doit lire les non-mots qui reposent au fond de l'océan et les enfants doivent les classer dans la bonne bulle en fonction du son entendu. Lorsque tous les mots sont classés, ils doivent tenter de découvrir dans quel contexte la lettre vedette fait un certain bruit et dans quel autre contexte elle fait l'autre bruit. Quand ils pensent avoir trouvé, ils cliquent sur la flèche pour que la règle s'affiche. Idéalement, l'intervenant fait un retour sur les mots classés afin que les élèves puissent justifier le classement en fonction de la règle découverte. Ce jeu est intéressant, car il permet aux élèves de résoudre un problème (découverte de la règle) et non seulement de recevoir un enseignement magistral.

**Interventions individuelles :** L'élève classe les non-mots et découvre seul, ou encore, avec le soutien de l'intervenant, le contexte dans lequel la lettre vedette fait un bruit et l'autre contexte dans lequel la lettre vedette fait l'autre bruit.

**Interventions en sous-groupe :** Les élèves classent les mots à tour de rôle dans les bulles. Ils peuvent se consulter au besoin. Si un élève n'est pas d'accord avec le classement, il le mentionne afin de susciter la réflexion et le questionnement de ses pairs. L'intervenant accompagne les élèves au besoin. Ensuite, les élèves découvrent, tous ensemble et/ou avec l'aide de l'intervenant, le contexte dans lequel la lettre vedette fait un bruit et l'autre contexte dans lequel la lettre vedette fait l'autre bruit.



## Fiche détaillée

### Analyse : La caverne des bulles magiques

Dans ce jeu d'analyse, les élèves doivent cliquer sur la carte blanche afin qu'un mot apparaisse. Ils doivent regarder le mot et dire comment la lettre vedette doit se prononcer dans ce mot et pourquoi. Ensuite, ils doivent lire le mot correctement. Selon la consigne du jeu, lorsque la lettre vedette se prononce d'une certaine façon, les élèves peuvent faire éclater une seule bulle. Toutefois, lorsqu'elle se prononce de l'autre façon, ils peuvent faire éclater deux bulles. Lorsque toutes les bulles sont éclatées, les enfants cliquent sur la flèche pour compléter le jeu. L'intervenant encourage les enfants à consulter l'aide-mémoire, au besoin, en cliquant sur le point d'interrogation, sous le mot consigne. Il offre du soutien et de la rétroaction aux élèves. Ce jeu est intéressant, car il permet aux élèves de réinvestir et d'appliquer la règle découverte précédemment dans une activité où ils doivent utiliser leurs capacités d'analyse et de justification.

**Interventions individuelles :** L'enfant joue contre l'intervenant. Les points peuvent être consignés dans un tableau. Pour chaque tour, le nombre de bulles éclatées correspond aux nombres de points gagnés par le joueur. Il est aussi possible de jouer à ce jeu en combinaison avec une planche de jeu. À ce moment-ci, le nombre de bulles éclatées correspond aux nombres de cases à avancer.

**Interventions en sous-groupe :** Plusieurs 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 une réponse finale. (2) Les enfants jouent ensemble contre l'intervenant. Ils peuvent se consulter avant de donner une réponse finale. (3) Les enfants jouent individuellement chacun leur tour. Peu importe la façon de jouer, les points peuvent être consignés dans un tableau et/ou une planche de jeu peut être utilisée en combinaison.

## Lecture : La tornade marine

Dans ce jeu, les enfants doivent lire les mots ainsi que les non-mots qui ont été déplacés par la tornade marine afin de les classer aux bons endroits. Les mots doivent être placés dans la case du haut et les non-mots dans la case du bas. Pour rendre le tout plus amusant, ils peuvent décorer le fond marin en plaçant les poissons, les coraux et les algues à l'endroit de leur choix. Au besoin, l'intervenant incite les élèves à consulter l'aide-mémoire de la règle. Il offre du soutien et de la rétroaction aux enfants. Ce jeu est intéressant, car en plus de réinvestir la règle travaillée, le classement des mots et non-mots permet de valider la compréhension des enfants.

**Interventions individuelles :** (1) L'enfant joue seul et classe chacun des mots et des non-mots aux bons endroits. (2) L'enfant joue en alternance avec l'intervenant. L'élève classe un mot et ensuite, c'est au tour de l'intervenant. Il est possible de rendre ce jeu plus ludique en y ajoutant une notion de pointage, par exemple, lorsque l'enfant lit le mot en respectant bien la règle et/ou lorsqu'il classe adéquatement le mot dans la bonne case. Il est aussi possible d'utiliser un jeu de table et lorsqu'un joueur a lu et classé un mot, il peut jouer son tour.

**Interventions en sous-groupe :** Plusieurs options sont possibles. (1) Les enfants sont en équipes et chaque équipe lit et classe un mot à tour de rôle. Ils peuvent se consulter avant de donner une réponse finale. (2) Les enfants jouent ensemble contre l'intervenant. Ils classent et lisent, à tour de rôle, un mot. Ils peuvent se consulter avant de donner une réponse. (3) Les enfants jouent individuellement chacun leur tour en lisant et en classant un mot. Il est possible de rendre ce jeu plus ludique en y ajoutant une notion de pointage, par exemple, lorsque l'enfant lit le mot en respectant bien la règle et/ou lorsqu'il classe adéquatement le mot dans la bonne case. Il est aussi possible d'utiliser un jeu de table et lorsqu'un joueur a lu et classé un mot, il peut jouer son tour.



## Fiche détaillée

### Manipulation : Le grand nettoyage des fonds marins

Dans ce jeu, les élèves doivent faire le grand nettoyage des fonds marins. Pour ce faire, ils doivent écouter le mot dicté en cliquant sur le triangle. Ensuite, ils doivent cliquer sur chacun des déchets dans l'océan pour faire apparaître une lettre. Lorsque l'océan sera bien propre, toutes les lettres seront affichées et les enfants devront alors écrire le mot dicté en glissant les bonnes lettres dans l'encadré blanc. Attention : il y a des lettres de trop. Certaines d'entre elles ne doivent pas être utilisées. Ce jeu est intéressant, car l'élève doit utiliser la stratégie de segmentation phonémique pour recomposer le mot, une aptitude essentielle en écriture. Pour ajouter une touche ludique et compétitive à ce jeu, il est possible de chronométrer les enfants pour couronner le grand champion du nettoyage des fonds marins. Celui ou celle qui fait le ménage le plus rapidement, et ce, en écrivant précisément les mots, remporte la partie.

**Interventions individuelles :** (1) L'enfant fait le ménage des fonds marins en écrivant les mots, et ce, de manière individuelle (avec, au besoin, le soutien de l'intervenant). (2) L'enfant joue contre l'intervenant. À tour de rôle, chaque joueur fait le ménage des fonds marins en écrivant les 5 mots, et ce, le plus rapidement possible (chronomètre). Le joueur le plus rapide l'emporte.

**Interventions en sous-groupe :** Plusieurs options sont possibles. (1) Les enfants sont en équipes et les équipes jouent les unes contre les autres. Ils peuvent se consulter avant d'écrire la réponse finale. L'équipe qui fait le ménage des fonds marins le plus rapidement possible gagne la partie. (2) Les enfants jouent ensemble contre l'intervenant. Ils peuvent se consulter avant d'écrire la réponse. (3) Les enfants jouent individuellement chacun leur tour. Le joueur qui fait le nettoyage des fonds marins le plus rapidement, mais aussi, le plus précisément possible l'emporte.

## Automatisation : Les pieuvres triplètes

Dans ce jeu, les enfants doivent cliquer sur la carte blanche et lire à voix haute les mots qui défilent. Ils doivent ensuite compter le nombre de mots qui contient le premier son de la lettre vedette et le nombre de mots qui contient le deuxième son de la lettre vedette. Ils doivent ensuite sélectionner quelle pieuvre à la bonne réponse, en fonction du décompte réalisé. Attention : certains mots intrus (qui ne contiennent pas la lettre vedette) se sont parfois faufileés. Si les mots défilent trop rapidement pour que les enfants soient en mesure de les lire, l'intervenant peut les lire une ou deux fois, pour donner un petit coup de pouce. Cette activité est intéressante pour pister les progrès des élèves et déterminer si la règle travaillée est acquise ou si elle doit être retravaillée avec les enfants.

**Interventions individuelles :** L'enfant lit à voix haute les mots. L'intervenant lui offre le soutien et la rétroaction nécessaire.

**Interventions en sous-groupe :** Plusieurs options sont possibles. (1) Lire les mots à l'unisson. (2) L'intervenant lit la liste de mots une première fois et demande ensuite aux élèves de lire la liste une autre fois dans leur tête. Lorsqu'ils sont prêts, ils doivent lire la liste à voix haute et écrire le décompte réalisé sur une feuille afin de conserver leur réponse. Lorsque tous les élèves ont passé leur tour, ils comparent leurs réponses entre eux. (3) Rencontrer chaque élève individuellement pour leur faire lire la liste de mots à voix haute, question de voir si la règle travaillée est maîtrisée ou non.



## Fiche détaillée

### Transfert : Le défi du grand kraken

Dans ce jeu, les enfants doivent lire le passage présenté et identifier, selon la consigne donnée, les mots correspondants au son demandé de la lettre vedette. Lorsqu'ils ont trouvé un mot correspondant, ils placent une pastille rouge au-dessus ou en-dessous du mot, pour montrer au grand kraken qu'ils ont relevé le défi. Pour faire suite à l'activité, les enfants peuvent tenter de remplacer les mots identifiés par d'autres mots qu'ils connaissent. Pour donner une touche ludique à l'activité, il est possible de présenter ce jeu comme une « chasse aux mots ». Le joueur qui parvient à identifier le plus de mots correspondant à la consigne remporte la partie.

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

**Interventions en sous-groupe :** Les enfants lisent le passage dans leur tête et, individuellement ou en équipe, identifient les mots correspondant en les écrivant sur une feuille. La tâche peut aussi être séparée de sorte que chaque enfant doit identifier, à l'aide d'une pastille, un mot correspondant à la consigne demandée. Il est aussi possible que les enfants lisent, à tour de rôle, le passage à voix haute.



## Fiche sommaire

Cassandra Roy  
Geneviève Boutin

### Cible d'intervention:

Traitement orthographique

### Graphèmes contextuels travaillés:

C

G

S

E

**Nombre de séances:** 36 séances (12 séances pour le C, 12 séances pour le G, 6 séances pour le S et 6 séances pour le E)

**Découverte:** Activation des connaissances antérieures

**Analyse:** Harmonie-chats

**Lecture:** À la découverte des nuages de mots

**Manipulation:** Les dégâts du chat maladroit

**Automatisation:** Exerce ta voix avec le matou blanc

**Transfert:** Compositions nocturnes





## 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.

#### Découverte:

Les élèves découvrent que la lettre vedette peut faire deux bruits différents. Afin de découvrir dans quel contexte la lettre doit se prononcer d'une façon et dans quel autre contexte elle doit se prononcer d'une autre manière, les élèves lisent les mots affichés avec l'aide de l'adulte. Ensemble, ils tentent de trouver la règle. Quand ils pensent avoir trouvé, ils cliquent sur la flèche pour que la règle s'affiche. Idéalement, l'intervenant fait un retour sur les mots affichés afin de rendre la découverte plus concrète. Ce jeu est intéressant, car il demande aux élèves de résoudre un problème (découverte de la règle) et non seulement de recevoir un enseignement magistral.

**Interventions individuelles :** L'élève lit les mots et découvre seul, ou encore, avec le soutien de l'intervenant, le contexte dans lequel la lettre vedette fait un bruit et l'autre contexte dans lequel la lettre vedette fait l'autre bruit.

**Interventions en sous-groupe :** Les élèves lisent les mots à tour de rôle. Ils peuvent se consulter et s'aider, au besoin. L'intervenant accompagne les élèves, au besoin. Ensuite, les élèves découvrent, tous ensemble et/ou avec l'aide de l'intervenant, le contexte dans lequel la lettre vedette fait un bruit et l'autre contexte dans lequel la lettre vedette fait l'autre bruit.



## Fiche détaillée

### Analyse: Harmonie-Chats

Dans ce jeu, les élèves doivent lire les mots qui s'affichent sur la pioche et déterminer quel chat a raison. Pour ce faire, ils doivent se référer à la règle apprise dans le but de déterminer comment se prononce la lettre vedette dans ce contexte. Pour féliciter le chat qui dit vrai, les élèves doivent leur donner un poisson en guise de récompense. Le chat qui obtient le plus de poissons à la fin de la partie l'emporte ! L'intervenant encourage les enfants à consulter l'aide-mémoire, au besoin, qui se trouve juste au milieu du jeu. Ce jeu est intéressant, car il permet aux élèves de réinvestir et d'appliquer la règle découverte précédemment dans une activité où ils doivent utiliser leurs capacités d'analyse et de justification.

**Ajout intéressant :** L'intervenant peut demander aux élèves de faire une prédiction, c'est-à-dire de voter pour le chat qu'ils pensent être le vainqueur de la partie. Avant de commencer le jeu, l'intervenant prend en note la prédiction de chacun des élèves et fait un retour avec eux à la fin de la partie.

**Interventions individuelles :** L'enfant joue contre l'intervenant. L'élève choisit lequel des deux chats correspondra à son joueur. L'intervenant choisit l'autre chat. L'élève lit un mot, consulte la règle et justifie sa réponse. Il octroie un poisson au chat vainqueur. L'élève peut lire tous les mots, ou encore, l'élève et l'intervenant peuvent lire les mots à tour de rôle et procéder à leur justification. À la fin de la partie, le chat ayant reçu le plus de poissons l'emporte. La personne associée à ce chat gagne aussi.

**Interventions en sous-groupe :** Plusieurs options sont possibles. (1) Les enfants sont en équipe et les équipes jouent les unes contre les autres. Ils peuvent se consulter avant de donner une réponse finale. (2) Les enfants jouent ensemble contre l'intervenant. Ils peuvent se consulter avant de donner une réponse finale. (3) Les enfants jouent individuellement chacun leur tour. Peu importe la façon de jouer, les équipes doivent déterminer quel chat est la vedette de leur équipe. Ainsi, l'équipe gagnante sera celle qui correspondra au chat ayant reçu le plus de poissons à la fin de la partie !



## Fiche détaillée

### Lecture: À la découverte des usages de mots

Dans ce jeu, les enfants doivent aider le petit chat noir à retrouver le mot qui apparaît parmi le nuage de mots. Ainsi, ils cliquent sur une pastille numérotée, lisent le mot et tentent de le retrouver parmi le nuage de mots. Au besoin, l'intervenant incite les élèves à consulter l'aide-mémoire de la règle. Il offre du soutien et de la rétroaction aux enfants. Ce jeu est intéressant, car en plus de travailler la lecture et de réinvestir la règle, les élèves pratiquent aussi leurs habiletés liées au balayage visuel.

**Interventions individuelles:** Interventions individuelles : (1) L'enfant joue seul et trouve lui-même les mots lus parmi le nuage de mots. (2) L'enfant joue en alternance avec l'intervenant. L'élève lit et trouve un mot et ensuite, c'est au tour de l'intervenant. Il est possible de rendre ce jeu plus ludique en y ajoutant une notion de pointage, par exemple, lorsque l'enfant lit le mot en respectant bien la règle et/ou lorsqu'il trouve le bon mot parmi le nuage de mots. Il est aussi possible d'utiliser un jeu de table et lorsqu'un joueur a lu et trouvé un mot, il peut jouer son tour.

**Interventions en sous-groupe:** Plusieurs options sont possibles. (1) Les enfants sont en équipe et chaque équipe lit et trouve un mot à tour de rôle. Ils peuvent se consulter avant de donner une réponse finale. (2) Les enfants jouent ensemble contre l'intervenant. Ils classent et trouvent, à tour de rôle, un mot. Ils peuvent se consulter avant de donner une réponse. (3) Les enfants jouent individuellement chacun leur tour en lisant et en trouvant un mot. Il est possible de rendre ce jeu plus ludique en y ajoutant une notion de pointage, par exemple, lorsque l'enfant lit le mot en respectant bien la règle et/ou lorsqu'il trouve le bon mot parmi le nuage de mots. Il est aussi possible d'utiliser un jeu de table et lorsqu'un joueur a lu et trouvé un mot, il peut jouer son tour.

### Manipulation: Les dégâts du chat maladroit

Dans ce jeu, les élèves doivent aider le chat maladroit à réparer son dégât. Pour ce faire, ils doivent écouter le mot dicté en cliquant sur le triangle vert. Ensuite, ils doivent replacer les lettres du mot entendu en sélectionnant seulement les lettres nécessaires parmi



## Fiche détaillée

celles qui sont tombées. Ce jeu est intéressant, car l'élève doit utiliser la stratégie de segmentation phonémique pour recomposer le mot, une aptitude essentielle en écriture. Pour ajouter une touche ludique et compétitive à ce jeu, il est possible de chronométrer les enfants pour couronner le grand gagnant du jeu. Ainsi, l'élève qui aide le chat à nettoyer le dégât le plus rapidement possible (en écrivant les 4 mots) l'emporte.

**Interventions individuelles:** (1) L'enfant aide le chat à réparer son dégât en écrivant les mots, et ce, de manière individuelle (avec, au besoin, le soutien de l'intervenant). (2) L'enfant joue contre l'intervenant. À tour de rôle, chaque joueur aide le chat à recomposer les quatre mots, et ce, le plus rapidement possible (chronomètre). Le joueur le plus rapide l'emporte.

**Interventions en sous-groupe:** Plusieurs options sont possibles. (1) Les enfants sont en équipes et les équipes jouent les unes contre les autres. Ils peuvent se consulter avant d'écrire la réponse finale. L'équipe qui aide le chat le plus rapidement possible gagne la partie. (2) Les enfants jouent ensemble contre l'intervenant. Ils peuvent se consulter avant d'écrire la réponse. (3) Les enfants jouent individuellement chacun leur tour. Le joueur qui aide le chat le plus rapidement, mais aussi, le plus précisément possible, l'emporte.

### Automatisation: Exerce ta voix avec le matou blanc

Dans ce jeu, les élèves doivent compléter le parcours préparé par le matou blanc ! Pour ce faire, ils doivent se choisir un pion de couleur et ensuite brasser le dé. S'ils obtiennent la couleur verte, ils doivent avancer leur pion sur le parcours vert, et ce, en lisant la série de 4 mots qui se trouve en haut du parcours. Pour réussir le défi, ils doivent lire la série de mots en respectant l'intonation inscrite sur la case sur laquelle ils sont arrivés. S'ils obtiennent la couleur bleue, ils doivent avancer leur pion sur le parcours bleu, et ce, en lisant la série de 4 mots qui se trouve en haut du parcours. Pour réussir le défi, ils doivent lire la série de mots en respectant l'émotion inscrite sur la case sur laquelle ils sont arrivés. S'ils obtiennent la couleur jaune, ils peuvent avancer leur pion sur le parcours de leur choix. Le premier joueur qui arrive à la fin du parcours (l'enseigne en bois) remporte la partie. Si les élèves éprouvent de la difficulté à lire les séries de mots, l'intervenant peut les accompagner lors de la première lecture de l'enseigne en bois tout en effectuant un retour sur la règle.



## Fiche détaillée

**Interventions individuelles:** L'enfant joue contre l'intervenant. Le premier à se rendre à l'enseigne en bois remporte la partie.

**Interventions en sous-groupe:** Plusieurs options sont possibles. (1) Les enfants sont en équipe et les équipes jouent les unes contre les autres. Ils peuvent se consulter avant de donner une réponse finale. (2) Les enfants jouent tous ensemble contre l'intervenant. Ils peuvent se consulter avant de donner une réponse finale. (3) Les enfants jouent individuellement chacun leur tour. Le premier joueur à se rendre à l'enseigne en bois gagne la partie.

### Transfert : Compositions nocturnes

Dans ce jeu, les élèves doivent inventer une phrase qui doit être plausible et bien structurée, et ce, en déplaçant les mots inscrits sur les planches de bois. Attention : trois mots intrus se sont glissés parmi les planches et ne doivent pas être utilisés ! L'intervenant offre son soutien aux élèves s'il sent qu'il est plus difficile pour eux de construire des phrases bien structurées. Au besoin, il peut leur donner un exemple de phrase possible pour les guider. Pour donner suite à l'activité, ou encore, pour la rendre plus ludique, l'intervenant peut demander aux élèves d'écrire la phrase la plus loufoque à partir de certains mots inscrits sur les planches. Le joueur ayant écrit la phrase la plus drôle remporte la partie.

**Interventions individuelles:** L'enfant réalise la tâche seul. L'intervenant lui offre son soutien, au besoin.

**Interventions en sous-groupe:** Les enfants lisent les mots sur les planches de bois et, individuellement ou en équipe, tentent d'écrire, sur une feuille, la phrase la plus plausible et la mieux structurée. Si la variante de la phrase la plus loufoque est utilisée, ils doivent plutôt écrire la phrase la plus drôle à partir de quelques mots présents sur les planches.