



La valise à sons



OBJECTIFS DU VOYAGE

- ★ Développer la correspondance sons-lettres.
- ★ Repérer des graphèmes dans un mot ou une phrase et les relier aux sons qu'ils représentent (*ai, an, au, eau, en, eu, in, oi, on, ou, un, ui*).
- ★ Se familiariser avec plusieurs mots de la liste orthographique du ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur¹.

Description du jeu :

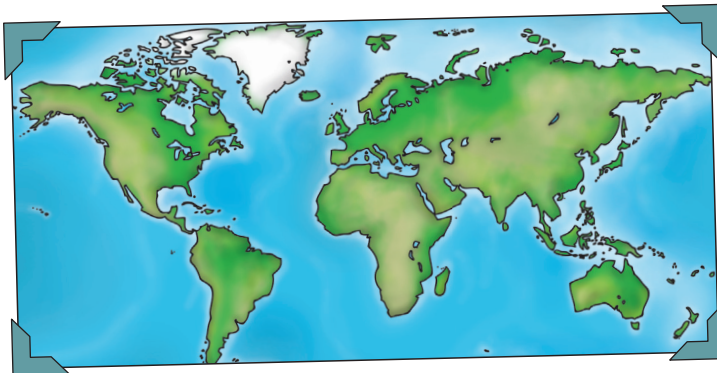
À partir d'une carte-son, le joueur doit compléter sa valise en y plaçant les mots ou les phrases contenant le même son².

Ce jeu comprend :

- 4 planches de jeu
- 216 cartes-mots/ phrases
- 12 cartes-sons
- le corrigé
- les règles du jeu

MISE EN SITUATION

Le grand jour est arrivé ! Mousseline et ses amis ont très hâte de partir à l'aventure et de découvrir de magnifiques endroits. Avant tout, Mousseline doit préparer ses bagages et ne rien oublier. Pourras-tu l'aider à quitter la maison la tête tranquille ?



L'ÉQUIPE CHICS ET RUSTIQUES

Collaboration au contenu :
Mélissa Bélanger

Révision linguistique et correction :
Caroline Laflamme et
Catherine Baron

Direction pédagogique :
Lucie Barriault et Mélissa Bélanger

Direction éditoriale :
Simon Tobin

Direction artistique :
Vanessa Dionne et
Anne-Marie Lévesque

1. Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur (2014). *Liste orthographique à l'usage des enseignantes et des enseignants*. Québec : Gouvernement du Québec. Repéré à www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/dpse/formation_jeunes/ListeOrthographique_Primaire.pdf

2. Dans ce jeu, *oi* et *ui* sont considérés comme des sons, bien qu'ils soient en réalité composés de deux phonèmes.



Les règles du jeu



Ce produit est conforme à la nouvelle orthographe.



CARTE D'EMBARQUEMENT



PASSAGÈRE:
Mousseline

CLIENTÈLE VISÉE:
1^{re} année

DESTINATION:
Le monde entier

NOMBRE DE JOUEURS:
1 à 4 (individuel)



PRÉPARATION

L'intervenant mélange les cartes-sons et dépose la pile sur la table.



Il sépare les cartes-mots/phrases selon leur couleur et les dispose en différentes piles.

Il détermine si les joueurs doivent trouver le graphème identifié sur la carte-son dans des mots ou dans des phrases.



Chaque joueur choisit une planche de jeu et prend une carte-son qu'il place sur l'étiquette illustrée sur la planche de jeu (p. ex., *in*).



Il prend la pile de cartes-mots/phrases correspondant à la couleur de la carte-son et la dépose à côté de la planche de jeu.

L'intervenant laisse le corrigé dans la boîte et invite les joueurs à venir le consulter au moment approprié.

Il lit la mise en situation aux joueurs.

DÉROULEMENT

1. Chaque joueur prend la carte-mot/phrased sur le dessus de sa pile et lit le mot ou la phrase qui s'y trouve.
2. Il dépose la carte dans la valise sur sa planche de jeu si un des graphèmes dans le mot ou la phrase correspond à celui de la carte-son. Si aucun graphème ne correspond, il met la carte de côté.
3. Chaque joueur prend une autre carte-mot/phrased sur le dessus de sa pile et continue le jeu. La partie se termine lorsque les joueurs n'ont plus de cartes dans leur pile.
4. Chaque joueur valide ses réponses avec le corrigé et peut poursuivre le jeu avec une nouvelle carte-son et la série de cartes-mots/phrases de la même couleur.

VARIANTE

En équipe de deux: Un joueur lit la carte-mot/phrased et l'autre joueur doit entourer le graphème repéré avec un marqueur effaçable à sec (non inclus) puis mettre la carte sur la planche de jeu. Les rôles peuvent être inversés à chaque tour.

Le lutin joue beaucoup
de tours.

pantalon

