



# La muraille des SONS



## OBJECTIFS DU VOYAGE

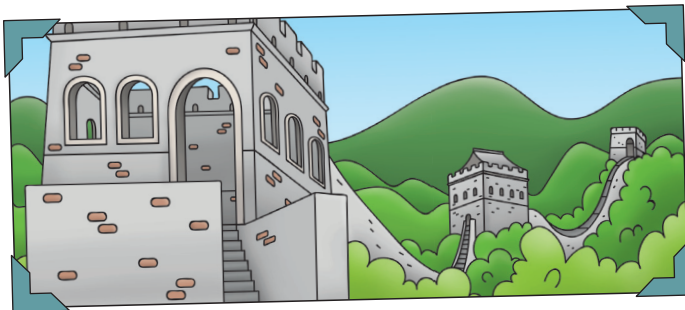
- ★ Développer la correspondance sons-lettres.
- ★ Repérer des graphèmes dans un mot ou une phrase et les relier aux sons qu'ils représentent (*ian, ien, ain, ein, oin, ille, ail, aille, ouille, euil/euille, eil et eille*).
- ★ Se familiariser avec plusieurs mots de la liste orthographique du ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur<sup>1</sup>.

### Description du jeu :

À partir d'une carte-son, le joueur doit compléter une partie de la muraille en y plaçant les mots ou les phrases contenant le même son<sup>2</sup>.

## MISE EN SITUATION

Quelques minutes après avoir commencé la visite de la Grande Muraille de Chine, Mousseline et ses amis constatent que plusieurs briques sont tombées au sol. Désirant rendre service, ils décident de les ramasser et de les remettre en place. La tâche est cependant plus compliquée qu'elle en a l'air. Peux-tu les aider à accomplir cette bonne action ?



### Ce jeu comprend :

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

#### L'ÉQUIPE CHICS ET RUSTIQUES

**Collaboration au contenu :**  
Stéphanie Lemieux

**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](http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/dpse/formation_jeunes/ListeOrthographique_Primaire.pdf)

2. Dans ce jeu, la plupart de ces exemples 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:  
2<sup>e</sup> année

DESTINATION:  
Chine

NOMBRE DE JOUEURS:  
1 à 4 (individuel)

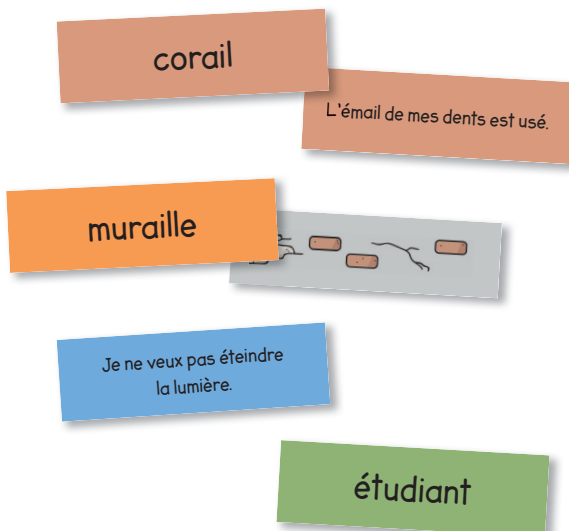


## PRÉPARATION

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



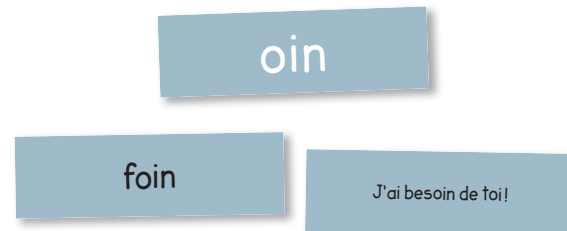
Il sépare les cartes-mots/phrases selon leur couleur et les dispose en différentes piles.



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 dépose à côté de la planche de jeu.

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 une 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 sur sa planche 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 lorsqu'il a rempli sa planche de jeu.
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.

grenouille

quenouille

ouille

Je ris quand mon père  
me chatouille.

citrouille

Je me débrouille pour finir  
mon devoir.

