



Guide pédagogique
Activités de manipulation
complémentaires à la ressource en ligne

Nathalie Chapleau

Avec la collaboration de
Kathy Beaupré-Boivin



Table des matières

	Page
Introduction	3
Les activités de manipulation	4
La chasse de Léon	5
Bingo des mots	6
Le vaisseau des sons	7
Des mots rapido	8
Mémoire de pirate	9
Le champion des mots	10
Droit au but	11
Pour en savoir plus sur ABRACADABRA	12

Introduction

ABRACADABRA est une ressource en ligne, interactive et gratuite visant à soutenir la réussite des premiers apprentissages en lecture et en écriture auprès d'élèves de la maternelle et du 1^{er} cycle du primaire. Cette ressource propose des activités d'apprentissage centrées à la fois sur le sens et sur les habiletés essentielles au développement de la compétence à lire et à écrire. La version en français de cette ressource est constituée de 15 livres virtuels et de 15 activités.

Les activités proposées visent le développement de plusieurs habiletés comme la compréhension du principe alphabétique, la conscience phonologique, le développement du vocabulaire ainsi que l'identification et la production de mots écrits. Les mots utilisés dans ces activités sont majoritairement extraits des livres virtuels proposés dans la ressource. Donc, la ressource permet d'offrir un contexte sémantique signifiant pour l'apprentissage des mots tout en contribuant au développement du vocabulaire des élèves. En plus d'être interactives et amusantes, les activités sont conçues selon différents niveaux de difficulté relatifs au développement des connaissances et des habiletés de l'apprenant. Des mesures d'aide, adaptées à chaque activité, permettent de soutenir l'élève ayant des difficultés lors de la lecture de livres et de la réalisation des activités.

Afin de poursuivre les apprentissages réalisés par l'élève utilisant la ressource ABRACADABRA, des activités de manipulation ont été élaborées. Ces activités exploitent les mêmes habiletés que dans la ressource en ligne. Ce guide pédagogique décrit les activités qui peuvent être utilisées en complémentarité à la ressource en ligne ou encore à un enseignement en littératie auprès des élèves de maternelle et du 1^{er} cycle du primaire.

Les activités de manipulation

Les activités complémentaires visent des habiletés essentielles à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture. Cette section présente des fiches descriptives de chacune des activités.

Tableau des correspondances entre les habiletés et les activités

Habilitété	Activité de la ressource	Activité de manipulation	Nombre de niveaux
Principe alphabétique	Bingo des lettres	La chasse de Léon	2
Fusion phonémique	Mission fusion	Bingo des mots	2
Segmentation phonémique	Capsule de sons	Le vaisseau des sons	2
Lecture globale de mots fréquents	Des mots en chute libre	Des mots rapido	2
Lecture de mots par décodage	Pirate des codes	Mémoire de pirate	2
Écriture de mots	Salon des mots	Le champion des mots	2
Connaissance relationnelle	Hockey des mots	Droit au but	2

Titre de l'activité : La chasse de Léon

Objectif : Développer le principe alphabétique

Activité d'ABRACADABRA associée : Bingo des lettres

Matériel : 4 planches de jeu de couleurs différentes, 28 cartes de mots et 28 carrés (jetons) associés à la couleur de la planche

Démarche :

But du jeu :

Associer les lettres en rouge dans un mot à la lettre de sa planche de jeu.

Avant de jouer :

L'enseignant.e

- a) dépose l'ensemble des cartes images sur la table (face cachée) ;
- b) distribue une planche de jeu par élève avec les carrés (jetons) de couleurs associées à la couleur de la planche.

Déroulement :

Le joueur le plus jeune commence. Chaque tour se déroule comme suit :

1. Le joueur choisit une carte qui est au centre de la table. Il la retourne pour voir le mot au verso.
2. Le joueur doit nommer le mot (en regardant l'image).
3. Ensuite, il doit regarder la lettre écrite en rouge sur le mot et vérifier s'il a cette lettre en majuscule sur sa planche.
4. Si le joueur a la lettre, il doit prendre un carré (jeton) pour cacher la lettre sur sa planche. La carte est alors enlevée du centre de la table et placée sur le côté.
5. S'il n'a pas la lettre, il doit remettre la carte au centre de la table.
6. C'est maintenant au joueur à sa droite de choisir une carte au centre de la table.

Fin de la partie :

La partie se termine lorsqu'un joueur a réussi à cacher l'ensemble de ses lettres sur sa planche de jeu.

Titre de l'activité : Bingo des mots

Objectif : Développer la fusion phonémique

Activité d'ABRACADABRA associée : Mission fusion

Matériel : 12 planches de jeu, 25 cartes images et 10 jetons par élève

Démarche :

But du jeu :

Trouver une image d'après les phonèmes d'un mot.

Avant de jouer :

L'enseignant.e

- a) prépare les cartes images avec les mots à utiliser dans le jeu ainsi que les planches de jeu selon le niveau désiré ;
- b) s'assure que tous les joueurs ont une planche de jeu associée aux cartes images ;
- c) place les cartes images soit dans un panier ou face cachée sur un bureau.

Déroulement :

1. L'enseignant.e pioche une carte image avec un mot écrit dessus et nomme tous les phonèmes du mot.
2. Ensuite, les élèves cherchent sur leur planche de jeu l'image associée au mot dont l'enseignant.e a mentionné les phonèmes et s'ils l'ont, ils peuvent la marquer avec un jeton ou un crayon effaçable. Si les élèves ont de la difficulté à la trouver, l'enseignant.e peut donner un indice en nommant la colonne où se trouve l'image.
3. L'enseignant.e continue à piocher des mots jusqu'à ce qu'un élève ait une ligne ou une colonne complète.

Fin de la partie :

Le premier élève à avoir une ligne ou une colonne complète gagne la partie. Si plusieurs élèves gagnent en même temps, il y aura un second tour pour déterminer le gagnant final. Le jeu peut être joué plusieurs fois en utilisant différentes planches de jeu ou en ajustant la difficulté (par exemple : remplir une diagonale).

Titre de l'activité : Le vaisseau des sons

Objectif : Développer la segmentation phonémique

Activité d'ABRACADABRA associée : Capsule de sons

Matériel : Les planches de jeu (vaisseau), cartes d'images et cartes d'extraterrestres

Démarche :

But du jeu :

Séparer les mots qui sont illustrés sur les cartes en phonèmes (le nombre de sons entendus à l'oral, ex. : « chambre » = 4 extraterrestres ou 4 phonèmes).

Avant de jouer :

L'enseignant.e

- a) invite les élèves à former des sous-groupes (entre 2 et 4 élèves) ;
- b) remet à chaque joueur une planche de jeu du vaisseau spatial ainsi que 5 cartes d'extraterrestres ;
- c) dispose les cartes images sur la table (l'élève doit voir les illustrations, car la réponse se trouve au verso de la carte).

Déroulement :

Le joueur le plus vieux commence le jeu. Chaque tour se déroule comme suit :

1. Le joueur choisit une carte image et nomme le mot correspondant à l'image.
2. Puis, il prend et dépose sur sa planche de jeu autant de cartes d'extraterrestres que de sons entendus à l'oral.
3. L'élève en face de lui retourne la carte image pour vérifier si le joueur a le bon résultat.
4. Si le joueur a réussi à trouver le bon nombre de phonèmes, il remporte la carte image, ce qui lui donne automatiquement un point. Sinon, il doit remettre cette carte image au centre de la table.

Fin de la partie :

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes images au centre de la table. Le joueur avec le plus de cartes images gagne la partie.

Titre de l'activité : Mémoire de pirate

Objectif : Développer la capacité à identifier les mots écrits en utilisant la correspondance graphème-phonème

Activité d'ABRACADABRA associée : Pirate des codes

Matériel : Les planches de jeu et cartes de mots

Démarche :

But du jeu :

Associer le mot à l'image.

Avant de jouer :

- a) Chaque joueur choisit une planche de jeu avec les images.
- b) L'ensemble des cartes de mots doit être placé au centre de la table, face cachée.

Déroulement :

Le joueur le plus âgé commence le jeu. Chaque tour se déroule comme suit :

1. Le joueur tourne une carte de mot qui est placée au centre de la table.
2. Le joueur lit le mot et vérifie sur sa planche de jeu s'il a l'image représentant le mot lu.
3. Si oui, il dépose la carte de mot sur l'image de sa planche de jeu.
4. Si le joueur n'a pas l'image associée à son mot, il doit replacer la carte de mot au centre de la table, face cachée.

Fin de la partie :

Le joueur qui complète sa planche de jeu en premier a gagné la partie.

Niveau 2 : * Attention, il y a des mots intrus pour assurer la précision en lecture.

Titre de l'activité : Des mots rapido

Objectif : Développer la capacité à identifier les mots écrits fréquents en utilisant la reconnaissance instantanée

Activité d'ABRACADABRA associée : Mots en chute libre

Matériel : Trois niveaux de cartes à jouer Des mots rapido

Démarche :

But du jeu :

Être le plus rapide pour trouver le bon mot.

Avant de jouer :

- a) L'enseignant.e invite les élèves à former des sous-groupes (2 ou 4 élèves).
- b) À tour de rôle, un élève aura la responsabilité de distribuer l'ensemble des cartes aux joueurs et de placer la carte restante au centre de la table.

Déroulement :

Chaque tour se déroule comme suit :

1. Les joueurs tournent la première carte sur leur pile.
2. Ils doivent chercher un mot qui se retrouve sur leur carte ainsi que sur la carte placée au centre de la table.
3. Lorsqu'un mot est trouvé, le joueur doit dire à voix haute «TROUVÉ». Ceci est le code pour que les autres joueurs arrêtent de chercher.
4. Ensuite, le joueur doit lire le mot et défausser sa carte sur la pile du centre.
5. Alors, le jeu se poursuit avec cette nouvelle carte.
6. Si aucun joueur n'a de mot identique, tous les joueurs mettent leur carte en dessous de leur paquet et le jeu continu.

Fin de la partie :

Le gagnant est celui qui aura déposé, en premier, l'ensemble de ses cartes.

Titre de l'activité : Le champion des mots

Objectif : Développer la capacité à orthographier les mots avec précision

Activité d'ABRACADABRA associée : Salon des mots

Matériel : La planche de jeu, cartes avec des lettres et cartes de stylistes

Démarche :

But du jeu :

En équipe, les joueurs doivent former tous les mots sans piger le styliste.

Avant de jouer :

- a) Placer la planche de jeu au centre de la table et disposer les cartes de lettres, faces cachées, en y ajoutant une carte de styliste.
- b) Chaque joueur prend 4 lettres.

Déroulement :

1. Les joueurs lisent les phrases et regardent les images.
2. Ils se consultent pour analyser leurs lettres ensemble et voir s'ils peuvent faire un mot.
3. S'ils ont l'ensemble des lettres pour former un mot, ils les déposent sur la planche.
4. S'ils n'ont pas les lettres pour former un mot, ils doivent échanger une ou plusieurs lettres avec celles qui sont sur la table.
5. Si un joueur tourne la carte du styliste, ils doivent tous déposer leurs lettres et, à nouveau, piger 4 lettres chacun.

Fin de la partie :

Lorsque tous les mots de la planche sont remplis, la partie est terminée.

Variable :

Le styliste peut également être une lettre « au choix » pour faciliter le jeu.

Titre de l'activité : Droit au but!

Objectif : Développer les connaissances relationnelles entre les mots

Activité d'ABRACADABRA associée : Hockey des mots

Matériel : Cartes à jouer Des mots dans le filet et planches de jeu avec filet

Démarche :

But du jeu :

Trouver des mots de même famille.

Avant de jouer :

- a) L'enseignant.e invite les élèves à former des sous-groupes (2 ou 4 élèves).
- b) Les quatre planches contenant les filets sont placées au centre des joueurs.
- c) À tour de rôle, un élève aura la responsabilité de distribuer trois cartes à jouer aux joueurs et de placer les cartes restantes au centre.

Déroulement :

Le joueur le plus jeune commence à jouer. Il a deux choix d'actions :

1. faire un paquet s'il a trois cartes de la même famille de mots. Dans ce cas, il doit prendre l'image associée au mot de base au centre. Cela lui donne un point ;
2. défausser une carte pour en piger une autre.

Fin de la partie :

Le gagnant est le joueur qui a obtenu le plus de filets de hockey en ayant regroupé les mots de même famille. Le jeu contient des cartes pièges. Ce sont des leurres. Donc, l'élève doit se questionner concernant les liens de sens entre les mots.

POUR EN SAVOIR PLUS SUR ABRACADABRA

Pour accéder au site du Centre d'études sur l'apprentissage et la performance /
Center for the Study of Learning and Performance (CEAP / CSLP) :

www.concordia.ca/cslp

(site en anglais seulement)

Pour accéder à la Zone Élève :

<http://petitabra.concordia.ca/>

Pour accéder à la Zone Enseignant :

<http://grover.concordia.ca/resources/abra/teacher/fr/>

Pour accéder à la Zone Parent :

<http://grover.concordia.ca/resources/abra/parent/fr/>