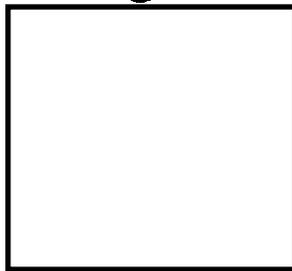
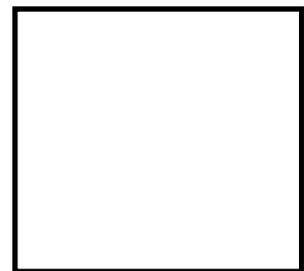
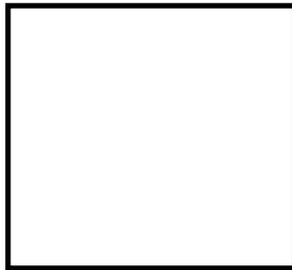


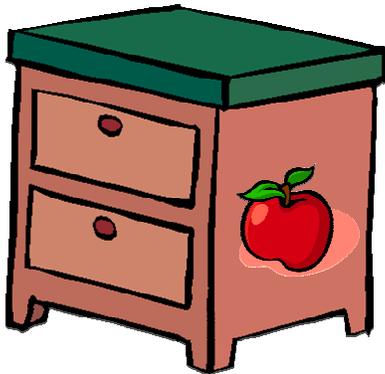
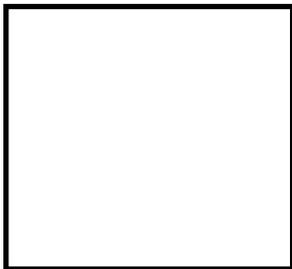
Les animaux



Les métiers



Les moyens
de transport



Les fruits

Je pratique mon truc de la catégorie: je retrouve les mots dans ma tête.



Tu connais maintenant dans quelle catégorie est chacun des mots qu'il y avait dans le jeu. N'oublie pas de mettre dans la bonne catégorie dans ta tête les nouveaux mots que tu apprendras à l'école ou à la maison.

Nous allons maintenant nous servir du truc de la catégorie pour retrouver les mots dans notre tête.

Place toutes les cartes sur les cartes-commode correspondantes. Essaie de nommer chacune des images en disant dans quelle catégorie est cet item.

Ex : dans la catégorie des animaux, il y a un chameau.

Chaque objet est spécial. Philou veut maintenant te montrer comment tu peux utiliser ce qu'il y a de spécial dans chaque objet pour mettre les mots dans ta tête et les retrouver quand tu le veux.

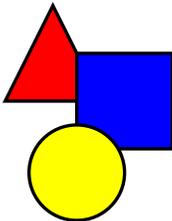


TRUC DE PHILOU #5

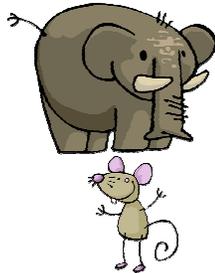
Je dis à quoi ça ressemble (grosueur, forme couleur, etc.



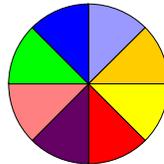
Forme



Grosueur



Couleur

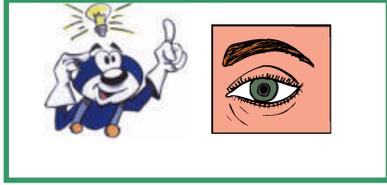


Spécial



** Il n'est pas toujours nécessaire de dire tous ces éléments. Parfois, il est plus utile de savoir ce qui est spécial ou la grosseur, ou la forme. Tu dois décider de ce qui est le plus important dans ta description.

Je pratique le truc des yeux : je mets les mots dans ma tête.



Philou a préparé un jeu pour que tu te pratiques à faire bien attention à comment sont faits les objets, les animaux, les plantes, etc. C'est un jeu d'espion. Tu seras un espion qui a une mission très importante. Tu dois retrouver plusieurs indices afin de compléter ta mission. Cependant, les membres d'une organisation secrète veulent te voler tes indices. Tu devras appeler ton chef à chaque fois que tu trouves un indice, mais tu ne peux pas dire le nom de ce que tu as trouvé sinon les membres de l'organisation secrète sauront que tu as trouvé un indice. Alors, pour que ton chef sache ce que tu as trouvé, tu devras lui faire une description complète, en disant la forme, la grosseur, la couleur et ce que

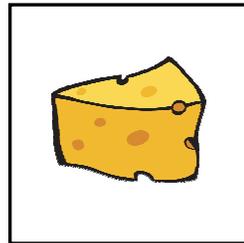
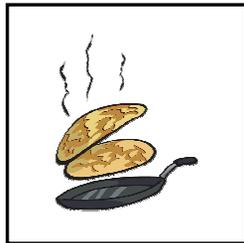
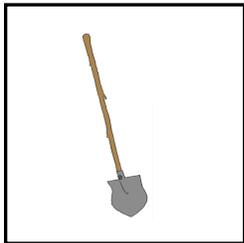
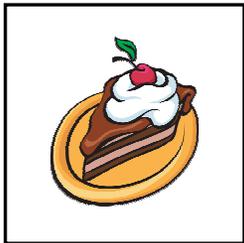
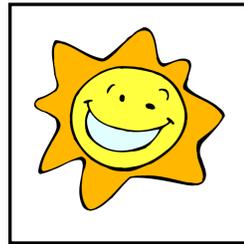
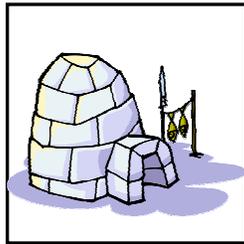
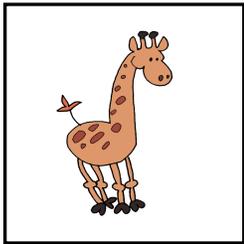
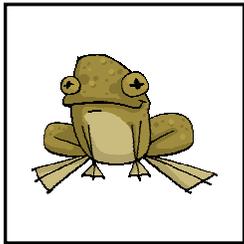
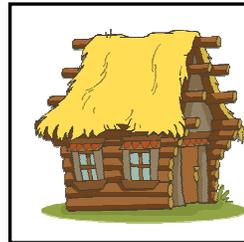
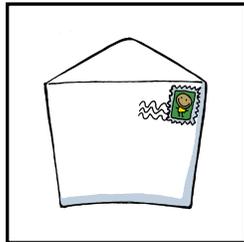
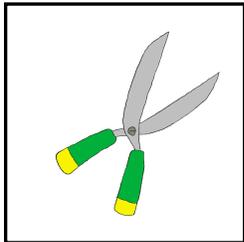
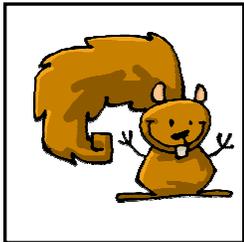
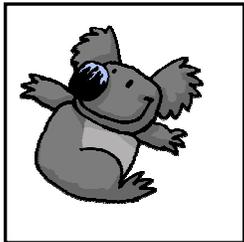
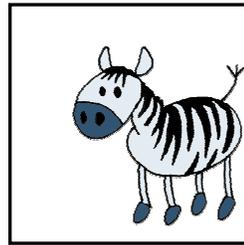
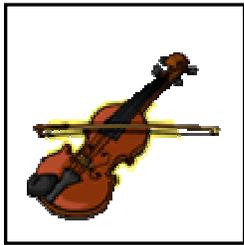
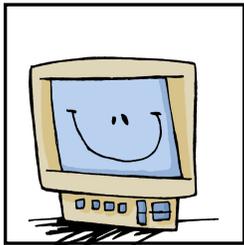
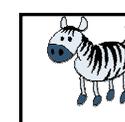
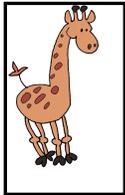
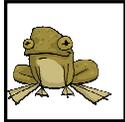
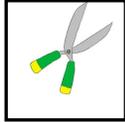
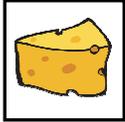


l'item a de spécial. Tu peux aussi utiliser ton truc de la catégorie que Philou t'a déjà montré et dire à ton chef à quelle catégorie appartient ce que tu as trouvé. Bonne enquête.

Note à l'adulte : Le jeu devra être monté à l'avance. Pratiquer des incisions aux endroits présentant des pointillés. Dans tous les cas, seuls trois côtés devront être coupés afin de pratiquer une ouverture qui pourra s'ouvrir comme une porte. Coller l'image de la ville sur du carton rigide ou sur un dossier. Prendre soin de ne pas coller les ouvertures. Cacher des images sous certaines des portes, mais pas sous la totalité. Vous êtes maintenant prêt(e) à jouer. Les images sont présentées dans deux formats différents. Le format le plus petit sert au jeu du détective. Le format plus grand sert au jeu d'association/dissociation présenté ci-dessous.

Jeu d'association/dissociation :

Trouve des images qui vont bien ensemble. Dis pourquoi tu trouves que les images vont bien ensemble. Ensuite trouve ce qu'il y a de différent dans ces images. Ex : le xylophone et le violon vont bien ensemble parce qu'ils servent tous les deux à jouer de la musique. Le xylophone est différent du violon parce qu'il se joue avec deux bâtons alors que le violon se joue avec un archet.



Tu sais, chaque mot a une personnalité. Il y a des mots qui sont le nom de quelque chose. Il y en a d'autres qui sont des mots d'action. Il y a aussi des mots pour décrire comment est quelqu'un ou quelque chose, des mots pour dire comment sont faites les choses. Philou voudrait que tu fasses attention à quelle sorte de mots tu apprends. Regarde bien son nouveau truc.



TRUC DE PHILOU #7

Je dis si c'est un mot d'action, le nom de quelque chose ou un mot pour décrire.



Je pratique mon truc de la personnalité du mot : je mets les mots dans ma tête.



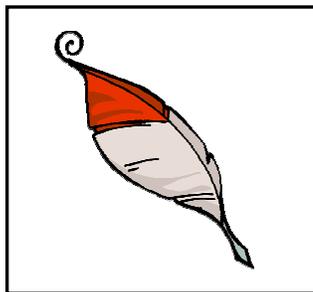
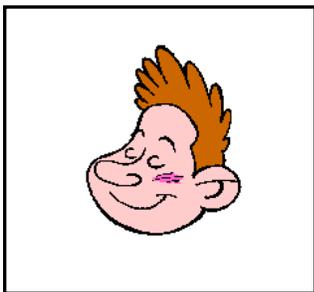
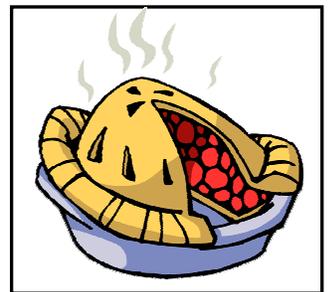
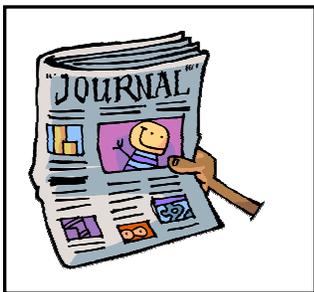
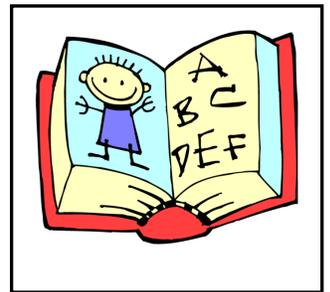
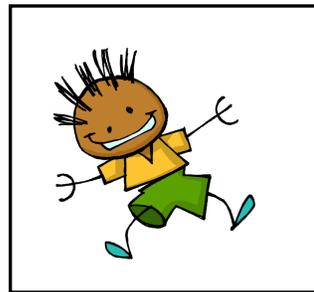
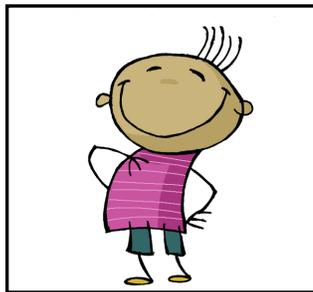
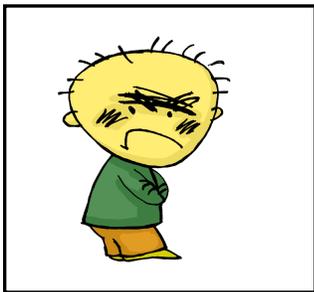
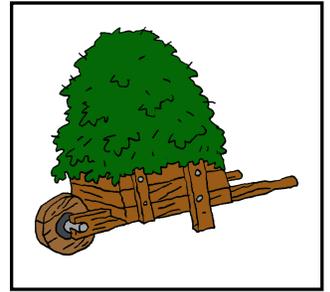
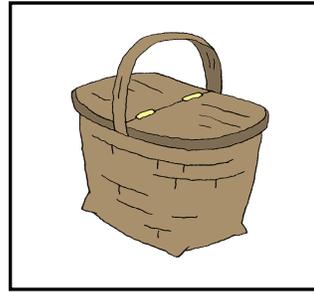
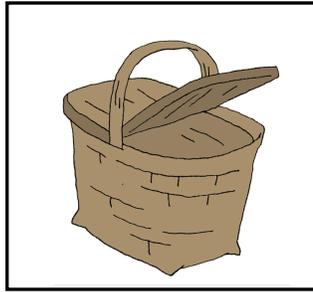
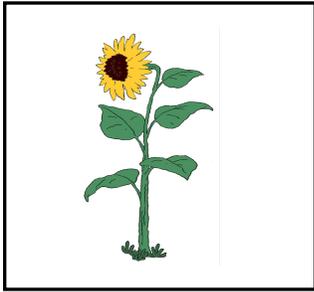
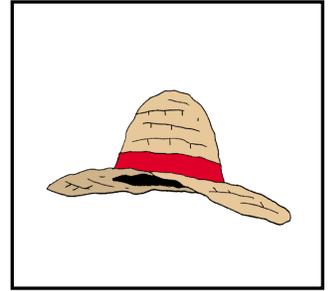
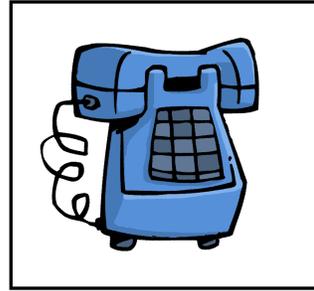
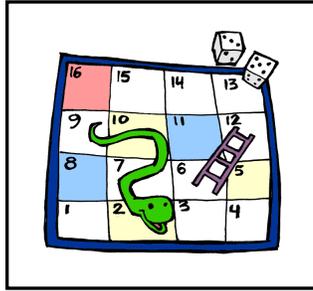
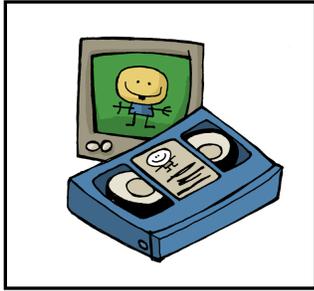
Philou a préparé un jeu de labyrinthe pour toi. Il te permettra de faire attention à la personnalité des mots. Tu devras remarquer si les mots que tu croises sont le nom de quelque chose ou de quelqu'un, des mots d'action ou des mots pour décrire comment sont les choses et les gens.

Je t'explique comment jouer. Ce jeu se joue seul. Tu mets ton pion sur la case départ. Le but du jeu est de rejoindre la princesse qui est au bout du labyrinthe. Cependant, avant de se rendre à son château, tu dois ramasser tous les objets qui se trouvent dans le labyrinthe. Pour avancer, tu tournes le dé et tu avances du nombre de cases indiqué par le dé. Tu peux déplacer ton pion à l'horizontale ou à la verticale, mais tu ne peux pas te déplacer en diagonale. Tu peux changer de direction au cours d'un même déplacement (ex : tu as obtenu 5 sur ton dé. Tu peux faire trois cases à l'horizontale, puis deux à la verticale.) Tu peux avancer sur les cases blanches et sur les cases de couleur, mais tu ne peux pas te déplacer sur les cases noires. Si un item est présent sur la case où tu t'arrêtes, tu peux le ramasser. Ensuite, tu dis s'il s'agit du nom de quelque chose, d'une action ou d'un mot pour décrire. Tu lances le dé aussi longtemps que tu n'as pas ramassé tous les items. Une fois que tu as tous les objets, tu dois te rendre jusqu'à la princesse pour gagner.

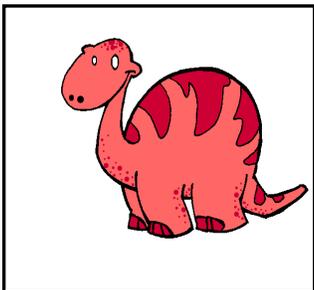
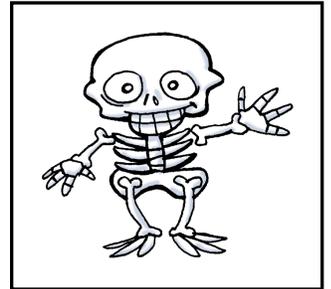
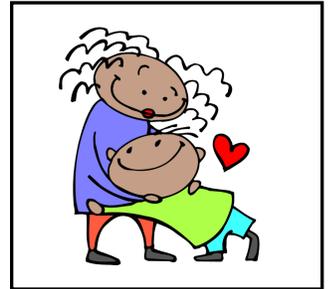
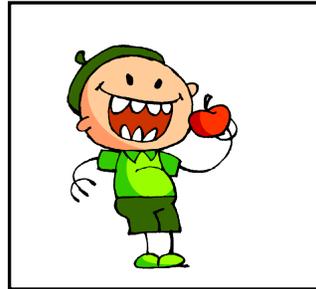
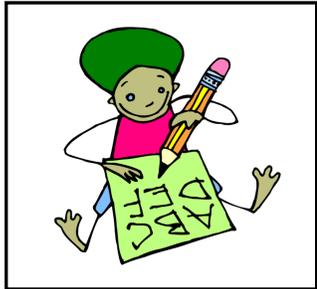
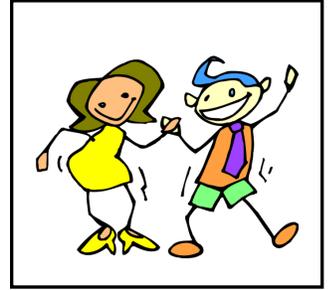
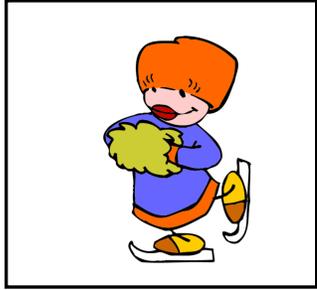
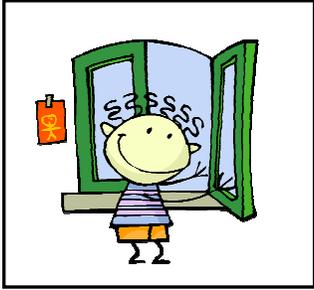
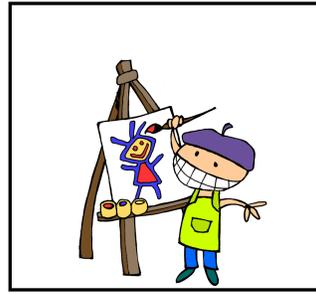
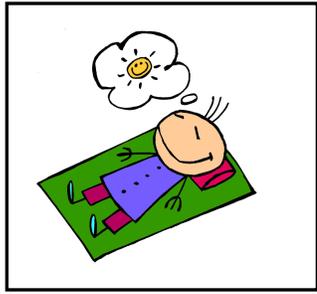
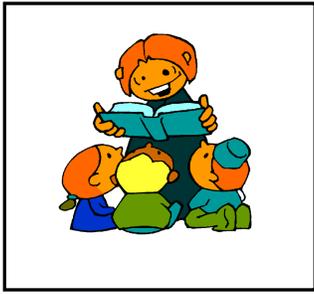
Note à l'adulte : Avant le début du jeu, placer les cartes représentant les mots sur les cases colorées de la planche de jeu. Les cases jaunes représentent les noms communs, les cases rouges les verbes et les cases bleues ont été réservées pour les adjectifs. Pour les plus jeunes, il est préférable d'utiliser un dé ne comportant des chiffres que de 1 à 3 afin de faciliter les déplacements sur la planche de jeu.

départ





Cassette, jeu, téléphone, chapeau, tournesol, ouvert, fermé, plein, fâché, fier, joyeux, livre, journal, jouets, arroser, tarte, gêné, plume, botte, princesse.



Lire, rêver, peindre, vider, ouvrir, patiner, laver, danser, jouer (de la trompette), écrire, manger, embrasser (aimer), couronne, ourson, chandelle, squelette, dinosaure, pelleter, nuage, se baigner.

Je pratique mon truc de la personnalité des mots : je retrouve les mots dans ma tête.



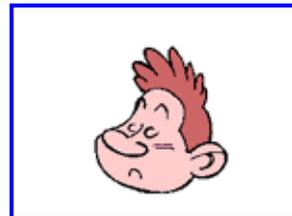
Tu peux maintenant utiliser le jeu du labyrinthe pour te pratiquer à utiliser la personnalité des mots pour te rappeler de leurs noms. Classe tous les mots selon qu'il s'agit d'un nom, d'un mot d'action ou d'un mot pour décrire. Mets ton pion sur la case départ. Roule le dé. Si tu arrives sur une case de couleur, nomme une des images qui fait partie de cette catégorie. La couleur jaune est pour les noms, la couleur rouge pour les mots d'action et la couleur bleue est pour les mots pour décrire. Essaie de te rendre jusqu'à la princesse avec le moins de coups de dé possible. Bon jeu!



Mots d'action



Noms



Mots pour décrire

Philou a un dernier truc à te montrer. Regarde attentivement.



TRUC DE PHILOU #8

J'invente une phrase avec le mot.

La



donne du



Je pratique mon truc de la phrase : je mets les mots dans ma tête.



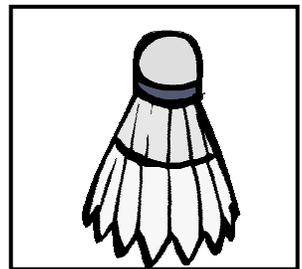
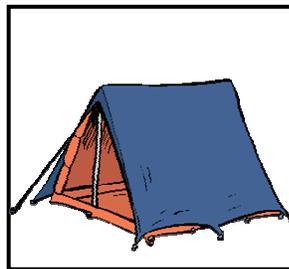
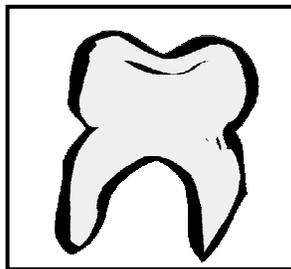
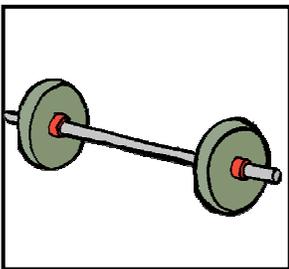
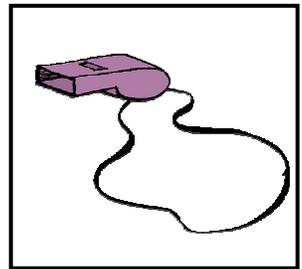
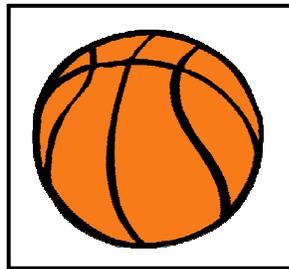
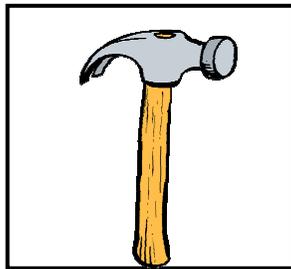
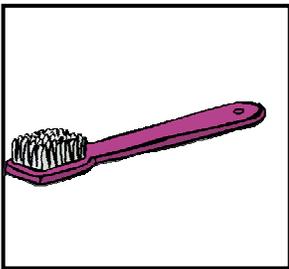
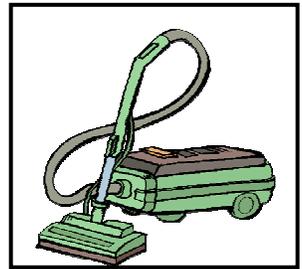
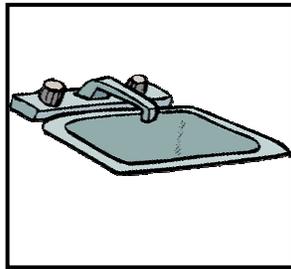
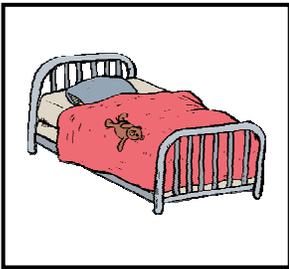
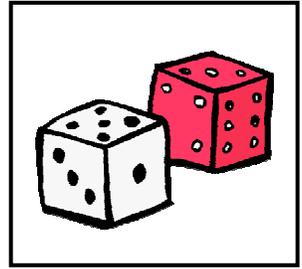
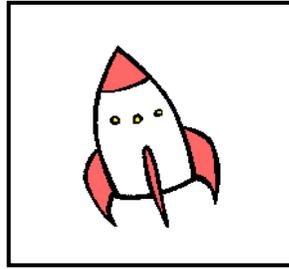
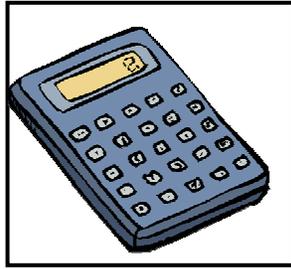
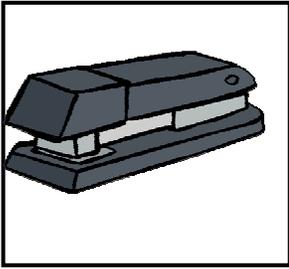
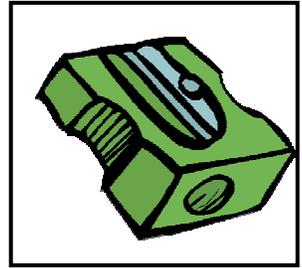
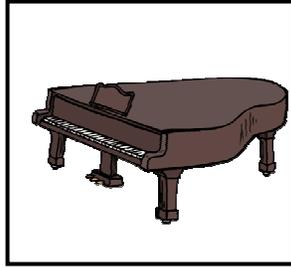
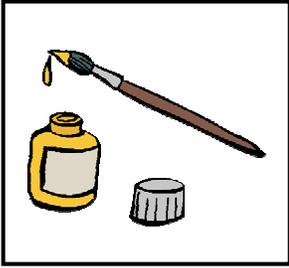
Philou trouve que lorsqu'il fait une phrase avec un nouveau mot, il le retient mieux. Peut-être que ce truc pourrait t'aider toi aussi à retenir les mots et à les retrouver. Philou t'a préparé un jeu de mémoire pour que tu puisses te pratiquer à inventer des phrases avec les mots.

Une bonne façon d'inventer une phrase avec un nouveau mot est de penser à ce que tu fais avec cet objet. Par exemple, tu peux inventer une phrase avec le mot « dent » comme la suivante : « Je brosse mes dents tous les soirs » ou encore « La fée des dents donne des sous ». À toi d'inventer d'autres phrases pour pouvoir te rappeler les mots.

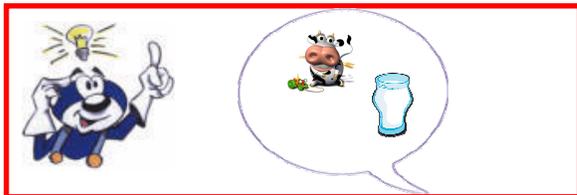
Le jeu se joue comme un jeu de mémoire habituel. Cependant, à chaque fois que tu retournes une carte, tu dois inventer une phrase avec le mot qui est illustré sur l'image.

Note à l'adulte : Faire photocopier les images qui suivent en double afin de pouvoir faire un jeu de mémoire traditionnel.

À la maison : Tu peux inventer des phrases avec les mots de vocabulaire que tu as à étudier. Par exemple, tu pourrais dicter la phrase à ton parent. Celui-ci laissera un espace pour que tu puisses écrire le mot de vocabulaire que tu as à apprendre. Bon travail!



Je pratique mon truc de la phrase : je retrouve les mots dans ma tête.



Philou te propose un jeu pour que tu puisses utiliser les phrases pour t'aider à retrouver tes mots. C'est un jeu de mimes. Place toutes les images du jeu précédent dans un bol ou un sac. À tour de rôle, chacun pige une image et doit mimer ce qu'il fait avec l'objet illustré sur l'image. Les autres participants essaient de deviner ce qui est sur l'image. Pour donner une réponse, tu dois utiliser la phrase qui dit ce que ton ami(e) est en train de faire. (ex. : Tu frappes un clou avec un marteau). Chaque fois que tu devines ce qui est sur une image, tu gagnes un point. Bon jeu.

Pour combiner plusieurs stratégies, il est possible de faire des jeux de devinettes. Ainsi, dans la production des indices, l'enfant est amené à utiliser plusieurs caractéristiques du mot (premier son, nombre de syllabes, catégories sémantique et grammaticale, description physique). De la même façon, l'enfant devra utiliser ces indices dans la résolution de devinettes. Par la suite, il sera possible de s'attarder à la forme orthographique de ces mots ainsi qu'à la construction de phrases porteuses.