

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ : Les enfants participeront à l'Aventure des syllabes. Ils taperont et compteront les syllabes de noms d'endroits.

RÉSULTAT(S) ESCOMPTÉ(S) :

Répéter des mots de deux syllabes puis d'autres contenant au moins trois syllabes. Compter le nombre de syllabes dans chaque mot.

APERÇU :

1. Discutez de ce qu'est une syllabe et de la façon dont nous pouvons en compter le nombre dans chaque mot simplement en tapant des mains et en portant attention aux mouvements de notre mâchoire.
2. Pratiquez-vous à taper des mains (et à sentir bouger la mâchoire) et comptez les syllabes des jours de la semaine.
3. Discutez des voyages et des moyens de locomotion pour se déplacer d'un endroit à l'autre.
4. Choisissez le nom d'un endroit public et modélez la façon de taper des mains à chacune des syllabes de ce nom tout en les comptant.
5. Les enfants taperont et compteront les syllabes des noms des endroits publics qu'ils trouveront.
6. Résumez en discutant des endroits qu'ils ont trouvés et des syllabes qui composaient leurs noms.

VOCABULAIRE CIBLÉ : syllabe, partie, rythme, mot, taper des mains, compter, répéter, bouche, mâchoire, menton, voyager, communauté, endroit, public



TAILLE DU GROUPE : En grand groupe ou en petits groupes guidés



TEMPS DE PRÉPARATION : 10 à 15 minutes



DURÉE DE L'ACTIVITÉ : 20 à 25 minutes



MATÉRIEL :

- Vous devez trouver : Bandes de papier ou cartons vierges; crayons feutre



PRÉPARATION :

1. Sur une bande de papier ou un carton vierge, créez des « Cartes syllabe » en utilisant le nom de dix endroits publics que les enfants connaissent, pour lesquels ils ont de l'intérêt et qu'ils ont déjà visités (par exemple : le nom de l'école du quartier, de la bibliothèque, du parc, du centre d'achat, d'un magasin, d'un restaurant, de la piscine publique, de la patinoire, du centre communautaire, d'un lac).
NOTE : Écrivez le nom propre des endroits choisis (c'est-à-dire, le nom de l'école et non seulement « école »).
2. Placez la « Carte syllabe » au nom de votre école à l'endroit où vous voudriez débiter « L'Aventure des syllabes » dans votre classe. Placez les cartes restantes où vous le désirez par la suite.

QU'ALLONS-
NOUS
APPRENDRE?

« Aujourd'hui nous allons taper des mains et compter le nombre de syllabes dans les mots qui représentent des endroits que nous connaissons. »

<p style="text-align: center;">QUE SAVONS-NOUS?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. « Est-ce que quelqu'un peut me dire ce qu'est une syllabe? » Discutez de la manière dont une syllabe est un morceau de mot. « Nous pouvons taper des mains pour nous aider à compter les syllabes ou nous pouvons utiliser notre bouche (lorsque nous prononçons un mot, notre menton et notre mâchoire bougent au rythme des syllabes qui forment ce mot). » 2. Si vous désirez introduire les syllabes en utilisant le mouvement de la mâchoire : « Portons attention à notre mâchoire lorsque nous parlons! Placez vos mains sous votre menton. Maintenant nommons les jours de la semaine : Di-manche, Lun-di, Mar-di, Mer-cre-di, Jeu-di, Ven-dre-di, Sa-me-di. Sentez-vous votre menton qui monte et qui descend? » 3. « Regardez mon menton lorsque je prononce le mot « Dimanche ». « Di-manche. » (Tapez deux fois des mains) « Combien de fois mon menton est-il descendu? » (Deux fois.) 4. « Maintenant, essayons de compter les syllabes de « Dimanche » en tapant des mains. Di-manche. » (Tapez deux fois.) Continuez avec les autres jours de la semaine, en tapant et en comptant chaque syllabe (et en comptant aussi chaque mouvement de la mâchoire si vous le désirez). 5. « De quelle façon pouvons-nous savoir combien de syllabes il y a dans un mot? » (Le nombre de fois que nous tapons dans nos mains nous indique combien de syllabes composent le mot.) OPTIONNEL : Le nombre de fois que notre mâchoire s'abaisse nous dit aussi combien de syllabes composent le mot. 6. « Nous allons voyager dans la classe pour trouver les noms de quelques endroits que vous connaissez. De quelle façon pouvons-nous voyager d'un endroit à l'autre dans notre ville? » Discutez avec les enfants des différents moyens de transport qu'ils peuvent utiliser pour se déplacer dans leur communauté (marche, vélo, voiture, camion, autobus, métro) et de ceux que l'on prend si on veut se déplacer d'une ville à l'autre (traversier, avion, train, bateau).
<p style="text-align: center;">REGARDEZ-MOI D'ABORD!</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. « Partons à « L'Aventure des syllabes »! Premièrement, imaginons de quelle façon nous irons d'un endroit à l'autre. » Chaque enfant peut choisir son mode de locomotion. NOTE : Les enfants peuvent choisir un moyen de se déplacer qu'ils ne retrouvent pas nécessairement dans leur communauté (le train par exemple). 2. Rassemblez les enfants au point de départ de l'aventure (c'est-à-dire, à la « Carte syllabe » sur laquelle est écrit le nom de votre école). « Nous nous trouvons à la première étape de notre voyage! Voyons où nous sommes! » Demandez aux enfants de regarder avec vous la carte et de vous décrire ce qui s'y trouve. 3. Lorsqu'ils ont trouvé de quoi il s'agit, dites le nom complet de votre école et demandez-leur de taper chacun des mots contenus dans le nom. Modelez la façon de taper à chacune des syllabes du premier mot. Répétez le mot en entier puis demandez aux enfants de vous aider à taper les syllabes et à les compter.
<p style="text-align: center;">À VOUS DE JOUER!</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. En groupe, déplacez-vous dans la classe pour trouver la prochaine « Carte syllabe ». Lisez le nom de l'endroit inscrit sur la carte et discutez de ce que vous pouvez faire à cet endroit (à la bibliothèque, par exemple : lire des livres, jouer à des jeux). 2. Dites seulement le premier mot du nom de l'endroit et demandez aux enfants de répéter ce mot en tapant des mains à chaque syllabe. Puis demandez-leur de compter les syllabes qu'ils tapent. 3. Répétez jusqu'à ce que tous les mots composant le nom de l'endroit aient été répétés, tapés et comptés en syllabes. 4. Continuez de circuler dans la classe pour trouver les autres « Cartes syllabe », tout en répétant les étapes nommées plus haut. 5. Choisissez un enfant et demandez-lui de taper les syllabes du nom de l'endroit de son choix pendant que le reste du groupe compte. Par la suite, tous répéteront le mot et taperont les syllabes.
<p style="text-align: center;">QU'AVONS-NOUS APPRIS?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • « Aujourd'hui nous avons appris que les mots sont constitués de syllabes. Mais qu'est-ce qu'une syllabe? » (Une partie d'un mot.) • « Certains des noms des endroits que nous avons visités sont des mots à une syllabe, deux syllabes et même trois syllabes ou plus. Pouvez-vous me nommer un des noms des endroits que nous avons visités qui contiennent une seule syllabe? Pouvez-vous taper des mains en même temps que vous nommez la syllabe contenue dans le mot? » • « Pouvez-vous réfléchir à des mots qui ont plus d'une syllabe? Pouvez-vous taper des mains en même temps que vous nommez les syllabes de ce mot? »

Intégrer les habiletés du domaine C (habiletés cognitives) :

Numératie : Comptez le nombre de syllabes de chaque endroit visité pour déterminer lequel contient le plus de syllabes. Vous pouvez noter les réponses sur une feuille ou les représenter par différents objets. Par exemple, vous pourriez utiliser huit bâtonnets de bois pour représenter les huit fois où vous avez tapé des mains lorsque vous avez nommé la Bi-bli-o-thèque Mu-ni-ci-pale.

SUGGESTIONS POUR LA DIFFÉRENCIATION PÉDAGOGIQUE

Modifier cette activité :



- Demandez aux enfants d'écouter attentivement lorsque vous dites un mot. Demandez-leur ensuite d'essayer de deviner le nombre de syllabes qu'il y a dans le mot. Par la suite, ils pourront vérifier leur hypothèse en tapant dans leurs mains.
- Créez des « Cartes syllabe » avec des mots comportant différents nombres de syllabes (1 à 4 syllabes ou plus).



Cette activité a été calibrée pour les enfants à ce niveau. Aucune modification n'est nécessaire.

Modifier cette activité :



- Lors de la lecture de certaines cartes ou pour la totalité d'entre elles, nommez l'endroit avec son nom officiel, mais tapez des mains et comptez seulement sur le nom général de l'endroit (tapez et comptez les syllabes du mot « bibliothèque » et non celles de la « Bibliothèque Municipale »).
- Utilisez des « Cartes syllabe » avec des mots de deux syllabes principalement. Lorsque les enfants sont facilement capables de taper des mains et de compter les syllabes, introduisez des mots avec trois syllabes ou plus.
- Donnez aux enfants un miroir afin qu'ils puissent voir leur mâchoire bouger en même temps qu'ils disent, tapent et comptent les syllabes. Alternez entre des mots à une syllabe et d'autres à deux syllabes.
- Afin de ne pas décourager les enfants qui ont plus de difficulté avec les syllabes ou qui commencent tout juste à apprendre, construisez des parcours de « L'Aventure des syllabes » avec moins de « Cartes syllabe » (deux aventures avec cinq cartes chacune pour commencer, par exemple).



TRUC POUR DÉVELOPPER LES FONCTIONS EXÉCUTIVES :

Au besoin, rappelez aux enfants d'être patients lorsqu'ils attendent leur tour pour taper les syllabes. Ils pratiqueront ainsi leur contrôle émotionnel.



TRUC(S) POUR L'ENSEIGNANTE :

- Ajoutez aux « Cartes syllabe » des dessins ou des photographies de l'endroit qui y est inscrit afin que les enfants puissent bien se le rappeler et le reconnaître.
- Pour faire semblant que vous visitez réellement les endroits, utilisez votre tablette tactile pour repérer en ligne les images satellites de ces endroits.
- Avant de commencer le voyage, vous pouvez placer les « Cartes syllabe » dans un ordre qui respecte l'ordre réel où les endroits apparaissent sur la carte satellite.
- Faites semblant que vous et les enfants êtes des extra-terrestres dans un vaisseau spatial. Sur une carte satellite, agrandissez la région où vous vous trouvez pour voir ce que vous aimeriez visiter. Au fil de votre voyage, repérez ces endroits (que vous aurez préalablement inscrits sur des « Cartes syllabe ») sur la carte satellite, puis comptez le nombre de syllabes contenues dans leur nom.
- Créez une « Aventure des syllabes » à partir de vos thèmes! Par exemple, utilisez les mots se rapportant à une colonie de fourmi pour créer votre propre aventure. Tapez et comptez les syllabes des mots décrivant la vie des fourmis.



ALBUMS POUR ALLER PLUS LOIN :

- Rod Waters – *Le grand jour d'Eric : une course à vélo pas comme les autres*



POUR OBSERVER L'ÉPE-OE :

D3 : Comprendre les instructions et les questions de l'enseignante.



MES OBSERVATIONS :



SUIVI DU PROGRÈS :