



## AU-DELÀ DES MOTS 1

HABILITÉ : COMPRENDRE LES INFÉRENCES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

La compréhension de ce qui n'est pas dit ou écrit explicitement, mais plutôt de ce qui est déduit à partir d'autres informations et de ses connaissances, se nomme la gestion des *inférences* (ex. : *inférer les sentiments d'un personnage, la cause ou les solutions à un problème, le moment et le lieu d'un événement...*). Pour faire une inférence, il faut pouvoir «lire entre les lignes»! Interpréter correctement des inférences à l'oral est un fort indicateur de la capacité à comprendre des inférences en lecture.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Si cette habileté est difficile pour votre enfant, débutez par la 1<sup>ère</sup> étape (voir les 3 étapes du feuillet explicatif). Pour maintenir la motivation et favoriser l'apprentissage, **sélectionnez moins de fiches**, tout en prenant le temps de bien les comprendre. **Crayon effaçable à sec** requis.

- Demandez à votre enfant de **choisir les types d'inférences** (ex. : *lieu, temps, objets*) et **fixez-vous ensemble un défi** (ex. : *On cherche des informations quoi... un objet ? On lit combien de fiches ? D'accord, prends 2 fiches bleues de lieux et 2 fiches mauves d'objets !*);
- **Lisez la fiche à voix haute** pour que l'attention de votre enfant porte sur la compréhension du texte et non sur le décodage des mots;
- Utilisez les **6 stratégies** de lecture (voir les fiches associées). **Répétez-les souvent** et « **pensez à voix haute** » avec votre enfant (ex. : *Premièrement, nous devons lire la question... « Où est Maya ? »; il faut donc trouver des indices pour savoir à quel endroit elle se trouve...*);
- Encouragez votre enfant à **nommer les mots qu'il ne connaît pas**. Expliquez-lui ou **cherchez l'information** ensemble (ex. : *dictionnaire ou outils en ligne*);
- Après l'écoute d'une fiche, demandez à votre enfant de **trouver les indices** pour répondre à la question. **Encerclez les informations importantes** (crayon effaçable à sec);
- **Soulignez tous les efforts !**



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Questions 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## LECTURE À LA CARTE – INFÉRENCE 1<sup>ER</sup> CYCLE

HABILETÉ : COMPRENDRE LES INFÉRENCES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

La compréhension de ce qui n'est pas dit ou écrit explicitement, mais plutôt de ce qui est déduit à partir d'autres informations et de ses connaissances, se nomme la gestion des *inférences* (ex. : *inférer les sentiments d'un personnage, la cause ou les solutions à un problème, le moment et le lieu d'un événement...*). Pour faire une inférence, il faut pouvoir «lire entre les lignes»! Interpréter correctement des inférences à l'oral est un fort indicateur de la capacité à comprendre des inférences en lecture.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Pour maintenir la motivation de votre enfant et favoriser l'apprentissage, **sélectionnez moins de cartes**, tout en prenant le temps de bien les comprendre, et jouez à tour de rôle !

- À votre tour, **lisez le texte à voix haute** et demandez à votre enfant de vous **poser les questions une à la fois. Pensez «à voix haute»** pour montrer l'exemple (ex. : *Quel cours elle suit ? Je vais relire pour trouver des indices : «Elle sort des pinceaux et des tubes»... Pour quelle activité ce matériel est-il nécessaire... ?*);
- Si la lecture est difficile pour votre enfant, **lisez la fiche à voix haute** pour que son attention porte sur la compréhension du texte et non sur le décodage des mots;
- Encouragez votre enfant à **nommer les mots qu'il ne connaît pas**. Expliquez-lui ou cherchez avec lui l'information (ex. : *dictionnaire ou outils en ligne*);
- Ensuite, demandez-lui de **trouver les indices** pour répondre à chacune des questions. Vous pouvez écrire les indices sur une feuille à côté;
- À partir de ces indices, suggérez à votre enfant de se faire une **image dans sa tête** (comme un extrait de film) ou de faire des **liens avec ses connaissances** (ex. : *À quoi ça te fait penser ? Toi, à quel moment de l'année tu joues dehors avec un manteau, des bottes, un tuque... ?*);
- **Soulignez tous les efforts !**



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Questions 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## AU-DELÀ DES MOTS 2

HABILITÉ : COMPRENDRE LES INFÉRENCES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

La compréhension de ce qui n'est pas dit ou écrit explicitement, mais plutôt de ce qui est déduit à partir d'autres informations et de ses connaissances, se nomme la gestion des inférences (ex. : inférer les sentiments d'un personnage, la cause ou les solutions à un problème, le moment et le lieu d'un événement...). Pour faire une inférence, il faut pouvoir « lire entre les lignes » ! Interpréter correctement des inférences à l'oral est un fort indicateur de la capacité à comprendre des inférences en lecture.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Si cette habileté est difficile pour votre enfant, débutez par la 1<sup>ère</sup> étape (voir les 3 étapes du feuillet explicatif). Pour maintenir la motivation et favoriser l'apprentissage, **sélectionnez moins de fiches**, tout en prenant le temps de bien les comprendre. **Crayon effaçable à sec** requis.

- Demandez à votre enfant de **choisir les types d'inférences** (ex. : lieu, temps, objets) et **fixez-vous ensemble un défi** (ex. : *On cherche des informations sur quoi... un objet ? Et on lit combien de fiches ? D'accord, prends 2 fiches bleues de lieux et 2 fiches mauves d'objets !*);
- Si la lecture est difficile pour votre enfant, **lisez la fiche à voix haute** pour que son attention porte sur la compréhension du texte et non sur le décodage des mots;
- Utilisez les **6 stratégies** de lecture (voir les fiches associées). **Répétez-les souvent** et « pensez à voix haute » (ex. : *Premièrement, nous devons lire la question... « Où est Maya ? »; il faut donc trouver des indices pour savoir à quel endroit elle se trouve...*);
- Encouragez votre enfant à **nommer les mots qu'il ne connaît pas**. Expliquez-lui ou cherchez avec lui l'information (ex. : *dictionnaire ou outils en ligne*);
- Après la lecture d'une fiche, demandez-lui de **trouver les indices** pour répondre à la question et de **les encercler** (crayon effaçable à sec);
- **Soulignez tous les efforts !**



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Questions 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## LECTURE À LA CARTE – INFÉRENCE 2<sup>E</sup> CYCLE

HABILITÉ : COMPRENDRE LES INFÉRENCES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

La compréhension de ce qui n'est pas dit ou écrit explicitement, mais plutôt de ce qui est déduit à partir d'autres informations et de ses connaissances, se nomme la gestion des *inférences* (ex. : *inférer les sentiments d'un personnage, la cause ou les solutions à un problème, le moment et le lieu d'un événement...*). Pour faire une inférence, il faut pouvoir «lire entre les lignes»! Interpréter correctement des inférences à l'oral est un fort indicateur de la capacité à comprendre des inférences en lecture.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Pour maintenir la motivation de votre enfant et favoriser l'apprentissage, **sélectionnez moins de cartes**, tout en prenant le temps de bien les comprendre, et jouez à tour de rôle !

- À votre tour, **lisez le texte à voix haute** et demandez à votre enfant de **poser les questions une à la fois**. « Pensez à voix haute » pour lui montrer l'exemple (ex. : *L'histoire se déroule dans quelle saison ? Je vais relire un passage... L'hiver arrivera bientôt, les feuilles ont commencé à tomber... donc c'est l'automne !*);
- Si la lecture est difficile pour votre enfant, **lisez la fiche à voix haute** pour que son attention porte sur la compréhension du texte et non sur le décodage des mots;
- Encouragez-le à **nommer les mots qu'il ne connaît pas**. Expliquez-lui ou cherchez avec lui l'information (ex. : *dictionnaire ou outils en ligne*);
- Ensuite, demandez-lui de **trouver les indices** pour répondre à chacune des questions. Vous pouvez écrire les indices sur une feuille à côté;
- À partir de ces indices, encouragez-le à se faire une **image dans sa tête** (comme un extrait de film) ou à faire des **liens avec ses connaissances** (ex. : *Est-ce que tu as déjà vécu une situation comme celle-là ? Toi, comment penses-tu que tu réagirais... ?*);
- **Souligne tous les efforts !**



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Questions 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## LECTURE À LA CARTE – INFÉRENCE 3<sup>E</sup> CYCLE

HABILETÉ : COMPRENDRE LES INFÉRENCES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

La compréhension de ce qui n'est pas dit ou écrit explicitement, mais plutôt de ce qui est déduit à partir d'autres informations et de ses connaissances, se nomme la gestion des *inférences* (ex. : *inférer les sentiments d'un personnage, la cause ou les solutions à un problème, le moment et le lieu d'un événement...*). Pour faire une inférence, il faut pouvoir «lire entre les lignes»! Interpréter correctement des inférences à l'oral est un fort indicateur de la capacité à comprendre des inférences en lecture.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Pour maintenir la motivation de votre enfant et favoriser l'apprentissage, **sélectionnez moins de cartes**, tout en prenant le temps de bien les comprendre, et jouez à tour de rôle !

- À votre tour, **lisez le texte à voix haute** et demandez à votre enfant de vous **poser les questions une à la fois**. « Pensez à voix haute » pour lui montrer l'exemple (ex. : *Quel temps fait-il ? Je vais relire un passage. Aucun n'a de parapluie, donc il ne pleut pas, mais quelques-uns ont un imperméable... Alors, le temps est peut-être nuageux ?*);
- Si la lecture est difficile pour votre enfant, **lisez la fiche à voix haute** pour que son attention porte sur la compréhension du texte et non sur le décodage des mots;
- Encouragez-le à **nommer les mots qu'il ne connaît pas**. Expliquez-lui ou cherchez avec lui l'information (ex. : *dictionnaire ou outils en ligne*);
- Ensuite, demandez à votre enfant de **trouver les indices** pour répondre à chacune des questions. Vous pouvez écrire les indices sur une feuille à côté;
- À partir de ces indices, encouragez-le à se faire une **image dans sa tête** (comme un extrait de film) ou à faire des **liens avec ses connaissances** (ex. : *À quoi ça te fait penser ? Toi, à quel moment de l'année tu joues dehors avec un manteau, des bottes, un tuque... ?*);
- **Soulignez tous les efforts !**



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Questions 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## LES LIVRES ONT DU STYLE

**HABILITÉ :** COMPRENDRE LE SENS DES MOTS ET DES FIGURES DE STYLE



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

C'est généralement vers l'âge de 9 à 11 ans que l'enfant développe ses stratégies de compréhension des mots plus abstraits et au sens figuré. Le fait d'approfondir la compréhension du sens des mots en fonction du contexte dans lequel ils sont dits ou écrits, amène votre enfant à mieux saisir les *mots au sens figuré*, *expressions idiomatiques*, *analogies*, *comparaisons* (ex. : *bavard comme une pie*, *rouge de colère*, *mettre sa main au feu*). Votre enfant peut alors mieux comprendre les subtilités du langage en conversation, lors d'explications en classe, dans les films, dans les textes écrits, etc.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

- Utilisez l'**aide-mémoire** avec votre enfant pour **réviser ou découvrir les figures de style** présentées dans le jeu (ex. : *comparaison*, *métaphore*, *mot-valise* et *inversion*). Demandez à votre enfant de le conserver durant la partie et de **s'y référer au besoin**;
- **Posez des questions** sur ces figures de style et demandez à votre enfant de les **expliquer** et/ou de **donner des exemples**;
- **Utilisez le corrigé** afin de valider chacune de vos réponses et **discutez de la bonne réponse** en cas d'erreur;
- Encouragez votre enfant à **nommer ce qu'il trouve facile ou plus difficile à comprendre**;
- À la fin de la partie, **révisez les cartes-questions**, que vous avez jugées les plus difficiles.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Questions 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## DANS MA VALISE

**HABILITÉ :** RETENIR ET MANIPULER MENTALEMENT DES INFORMATIONS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

La *capacité à retenir et à manipuler des informations* permet de maintenir une consigne ou une question pendant l'exécution d'une tâche. Elle est utile pour le calcul mental et la résolution de problèmes mathématiques, et facilite l'exécution de doubles tâches (ex. : *porter attention aux explications de l'enseignant tout en prenant des notes, rédiger un texte tout en portant attention à l'orthographe*). Cette habileté est essentielle aux apprentissages et peut s'entraîner !



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Après avoir lu les règles du jeu avec votre enfant, choisissez un niveau de difficulté parmi les trois suggérés, en fonction de l'âge et des habiletés de votre enfant. Consultez la section **Petit coin pédagogique** à la dernière page pour découvrir davantage d'astuces !

- Encouragez votre enfant à répéter à voix haute les items à mémoriser, et faites-le à votre tour en **exemple** (NB : il n'est pas nécessaire de répéter les items dans l'ordre);
- Encouragez votre enfant à **utiliser des trucs de mémorisation** pour retenir l'information (ex. : regrouper les items par catégorie : *tous les aliments, puis tous les vêtements...*);
- Pour mémoriser les *cartes multi-articles*, incitez votre enfant à **se créer une image mentale**, comme s'il voyait une scène dans sa tête (ex. : *imaginer concrètement les objets dans un lieu donné*), et **pensez à voix haute** à votre tour pour offrir un modèle (ex. : *À la plage je vois le parasol, la chaise pliante, le ballon...*);
- Si votre enfant a de la difficulté à se souvenir des éléments, **offrez-lui des indices** pour l'aider et l'encourager (ex. : *Oui, très bien ! Le parasol, la chaise... et à quoi tu joues quand on va à la plage ?...*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Questions 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## VOL DE MÉMOIRE

**HABILITÉ :** RETENIR ET MANIPULER MENTALEMENT DES INFORMATIONS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

La *capacité à retenir et à manipuler des informations* permet de maintenir une consigne ou une question pendant l'exécution d'une tâche. Elle est utile pour le calcul mental et la résolution de problèmes mathématiques, et facilite l'exécution de doubles tâches (ex. : *porter attention aux explications de l'enseignant tout en prenant des notes, rédiger un texte tout en portant attention à l'orthographe*). Cette habileté est essentielle aux apprentissages et peut s'entraîner !



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

**Lisez les règles** avec votre enfant et préparez le jeu. Consultez la section **Comment aider votre enfant pendant le jeu ?** du guide d'accompagnement pour davantage d'astuces.

- Encouragez votre enfant à répéter à voix haute les items à mémoriser, et faites-le à votre tour en **exemple** (NB : il n'est pas nécessaire de répéter les items dans l'ordre);
- Encouragez votre enfant à **utiliser des trucs de mémorisation** pour retenir l'information (ex. : retenir les items à partir de leur *catégorie*, ou comme une *comptine*, ou encore à partir de la *première lettre ou syllabe* du mot);
- Incitez votre enfant à **se créer une image** dans sa tête (ex. : *imaginer concrètement les objets dans une situation*), et « pensez à voix haute » à votre tour pour offrir un modèle (ex. : *Je vois dans ma tête... que je mange des pâtes et un gâteau dans l'auto!);*
- Si votre enfant a de la difficulté à se souvenir des éléments, **offrez-lui des indices** pour l'aider et l'encourager (ex. : *Oui, très bien ! L'auto, les pâtes... et un dessert qu'on mange à notre anniversaire ?...*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Questions 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !





## MÉMOIRE TÉLESCOPIQUE

**HABILITÉ :** RETENIR ET MANIPULER MENTALEMENT DES INFORMATIONS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

La *capacité à retenir et à manipuler des informations* permet de maintenir une consigne ou une question pendant l'exécution d'une tâche. Elle est utile pour le calcul mental et la résolution de problèmes mathématiques, et facilite l'exécution de doubles tâches (ex. : *porter attention aux explications de l'enseignant tout en prenant des notes, rédiger un texte tout en portant attention à l'orthographe*). Cette habileté est essentielle aux apprentissages et peut s'entraîner !



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

**Lisez les règles** avec votre enfant et déterminez ensemble le **niveau de défi** (jeu 1 ou 2, et ajout de cartes-mots ou non). Consultez le **guide d'accompagnement** dans la boîte du jeu pour connaître davantage d'astuces.

- Encouragez votre enfant à répéter la phrase à mémoriser dans sa tête;
- Incitez votre enfant à **se créer une courte histoire dans sa tête** (image mentale) pour se remémorer toute la phrase (ex. : *imaginer concrètement le personnage qui fait l'action...*);
- Si votre enfant oublie des éléments de la phrase, **offrez-lui des indices** pour l'aider et l'encourager (ex. : *Oui, très bien!* « *Le lapin saute sur la table et...* »; *elle était quelle couleur?...* « *brune* » *oui...* *Alors, toute la phrase maintenant...*);
- Vous pouvez **écrire devant votre enfant** la phrase produite, puis cacher ensuite le support de notes. Il peut être aidant pour lui d'**utiliser ces deux modalités** (entendre la phrase et la lire);
- Pour allonger la phrase ou la modifier, aidez votre enfant à **considérer les différents mots** qui s'offrent à lui (faire des tentatives de formulation de phrases avec les cartes-mots suggérées), ou **offrez-lui des indices ou des choix** (ex. : « *Le chien saute...* »; attendre quelques secondes, puis... à quel endroit pourrait-il sauter tu penses ?).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Questions 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## LA LÉGENDE DU WENDIGO

**HABILITÉ :** RETENIR ET MANIPULER MENTALEMENT DES INFORMATIONS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

La *capacité à retenir et à manipuler des informations* permet de maintenir une consigne ou une question pendant l'exécution d'une tâche. Elle est utile pour le calcul mental et la résolution de problèmes mathématiques, et facilite l'exécution de doubles tâches (ex. : *porter attention aux explications de l'enseignant tout en prenant des notes, rédiger un texte tout en portant attention à l'orthographe*). Cette habileté est essentielle aux apprentissages et peut s'entraîner !



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

**Lisez les règles** avec votre enfant et déterminez ensemble le **niveau de défi** (voir variante et astuces à la page 2). Il est aussi possible de consulter en ligne les **jeux bonus du Wendigo** pour d'autres variantes permettant de stimuler la mémoire.

- Incitez votre enfant à **porter attention aux détails** des personnages et à mémoriser le positionnement de certaines cartes;
- Si vous jouez à trois joueurs et plus, encouragez votre enfant à **développer des stratégies** de coopération (ex. : *se séparer des sections de tuiles à observer pour faciliter le repérage visuel*).
- **Partagez vos observations et réflexions à voix haute** lorsque vous tentez de démasquer le Wendigo (ex. : *Il me semble que la carte du scout avec un foulard mauve et un béret vert était plus près du scout au visage rond avec le foulard rouge...*), et **encouragez votre enfant** à faire de même à son tour (ex. : *Dis-moi ce que tu remarques... ce que tu observes de différent...*);
- Encouragez votre enfant à faire preuve de collaboration en vous **expliquant ses hypothèses et ses choix**.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Questions 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## PIQUE-MOTS

**HABILITÉ :** TROUVER DES MOTS PRÉCIS EN FONCTION DU SENS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Organiser le vocabulaire à partir des liens de sens qui existent entre les mots (appelés champs sémantiques) permet à votre enfant d'accéder plus facilement aux mots pour expliquer une situation avec précision, raconter un événement, rédiger un texte sur un sujet donné en utilisant un vocabulaire riche et précis. Observer les mots (ex. : à partir d'un livre, du texte d'une chanson), et les regrouper en familles de mots liés par le sens (ex. : *santé, médecin, hôpital, malade, guéri, urgence*), peut aider votre enfant à développer ses habiletés.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

- Demandez à votre enfant de **justifier les associations** entre les cartes-mots choisies en l'aidant à trouver des mots précis pour exprimer l'association la plus pertinente (ex. : S'il dit simplement : « c'est pareil, ça veut dire la même chose, ça va ensemble », et **ajoutez de l'information** pour lui offrir un modèle : « *Tu as raison, automne et été vont ensemble parce que ce sont des saisons...* »);
- Exposez votre enfant aux **possibilités d'associations** en jouant avec lui et en exprimant des liens entre les mots, en fonction des informations suivantes :
  - » **catégorie** (ex. : *vêtements, animaux, nourriture*) et la **sous-catégorie** au besoin (ex. : *vêtements d'hiver, animaux marins, fruit*).
  - » **fonction** (ex. : *à quoi sert l'objet, qu'est-ce que ça fait*)
  - » **localisation** (ex. : *à quel endroit on le trouve*)
  - » **description physique** (ex. : *taille, couleur, forme, textures*)
- **Posez des questions ouvertes** à votre enfant quant aux liens effectués entre les mots (ex. : *Explique-moi pourquoi ces mots sont liés... Qu'est-ce que tu pourrais me dire de plus?*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Mots 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## HEDBANZ ENFANTS

**HABILITÉ :** TROUVER DES MOTS PRÉCIS EN FONCTION DU SENS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Organiser le vocabulaire à partir des liens de sens qui existent entre les mots (appelés champs sémantiques) permet à votre enfant d'accéder plus facilement aux mots pour expliquer une situation avec précision, raconter un événement, rédiger un texte sur un sujet donné en utilisant un vocabulaire riche et précis. Observer les mots (ex. : à partir d'un livre, du texte d'une chanson), et les regrouper en familles de mots liés par le sens (ex. : *santé, médecin, hôpital, malade, guéri, urgence*), peut aider votre enfant à développer ses habiletés.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Si vous jouez au mode questions oui/non :

- Encouragez votre enfant à poser des **questions précises** pour découvrir plus rapidement le mot à deviner;
- Demandez-lui de résumer les indices trouvés ou **faites un rappel ensemble** (ex. : *alors tu sais que c'est un fruit, il est jaune, les singes en raffolent... c'est une... ?*);

Si vous jouez au mode devinettes, à tour de rôle :

- Aidez votre enfant à **organiser la structure** de sa devinette en précisant les informations suivantes et **donnez un exemple** à votre tour :
  - » **catégorie** (ex. : *animaux, nourriture*) et la **sous-catégorie** au besoin (ex. : *animaux marins, fruit*)
  - » **fonction** (ex. : *à quoi sert l'objet, qu'est-ce que ça fait*)
  - » **localisation** (ex. : *à quel endroit on le trouve*)
  - » **description physique** (ex. : *taille, couleur, forme, textures*)
- Si les indices manquent de précision, **partagez vos hypothèses et posez une autre question** pour montrer qu'il manque de l'information (ex. : *Un petit fruit rouge qu'on cueille l'été... C'est peut-être une fraise ou une framboise... que peux-tu me dire de plus ?*);
- Amenez votre enfant à **valider sa réponse** (ex. : Il dit rapidement : « C'est un raton-laveur ! », reprenez avec lui chacun des indices : c'est un animal, il vit dans la forêt, mais il ne vole pas...).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Mots 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## TIME'S UP FAMILY

**HABILITÉ :** TROUVER DES MOTS PRÉCIS EN FONCTION DU SENS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Organiser le vocabulaire à partir des liens de sens qui existent entre les mots (appelés champs sémantiques) permet à votre enfant d'accéder plus facilement aux mots pour expliquer une situation avec précision, raconter un événement, rédiger un texte sur un sujet donné en utilisant un vocabulaire riche et précis. Observer les mots (ex. : à partir d'un livre, du texte d'une chanson), et les regrouper en familles de mots liés par le sens (ex. : *santé, médecin, hôpital, malade, guéri, urgence*), peut aider votre enfant à développer ses habiletés.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Modifiez quelque peu les règles du jeu et n'utilisez pas le sablier si cet ajout rend votre enfant plus anxieux ou plus distrait.

Faire deviner un mot à partir d'une description :

- Aidez votre enfant à **organiser la structure** de sa devinette en précisant les informations suivantes et **donnez un exemple** à votre tour :
  - » **catégorie** (ex. : *animaux, nourriture*) et la **sous-catégorie** au besoin (ex. : *animaux marins, fruit*)
  - » **fonction** (ex. : *à quoi sert l'objet, qu'est-ce que ça fait*)
  - » **localisation** (ex. : *à quel endroit on le trouve*)
  - » **description physique** (ex. : *taille, couleur, forme, textures*)
- Si les indices manquent de précision, **partagez vos hypothèses et posez une autre question** pour montrer qu'il manque de l'information (ex. : *Un petit fruit rouge qu'on cueille l'été... C'est peut-être une fraise ou une framboise... que peux-tu me dire de plus ?*);
- Amenez votre enfant à **valider sa réponse** (ex. : Il dit rapidement : « C'est un raton-laveur ! », reprenez avec lui chacun des indices : c'est un animal, il vit dans la forêt, mais il ne vole pas...).

Faire deviner le mot à partir d'un autre mot relié par le sens :

- **Posez des questions ouvertes** à votre enfant quant aux liens effectués entre les mots (ex. : *Explique-moi en quoi ces mots sont liés... Qu'est-ce que tu pourrais me dire de plus ?*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Mots 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



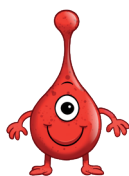
## MONT-À-MOTS MINI

**HABILITÉ :** TROUVER DES MOTS EN FONCTION DES SONS OU DES LETTRES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Le fait de porter une attention à la forme sonore d'un mot permet de consolider son encodage (mise en mémoire), et de le relier plus facilement à sa signification et à sa forme écrite. Il est donc intéressant de jouer avec les mots, comme en évoquer à partir du premier son (ex. : *cheval*, *chanson*, *chou*), de la première syllabe (ex. : *cadeau*, *camion*, *cabane*), de la première lettre (ex. : *mouton*, *mitaine*, *mouchoir*), ainsi qu'à partir de similitudes comme les mots qui riment (ex. : *poule*, *boule*, *coule*).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Trouvez des mots reliés par le sens (association d'idées et catégorie) ou par une lettre, un son, une rime. Votre enfant peut éprouver plus de difficulté avec l'une de ces contraintes et nécessiter davantage de soutien. **Donnez un exemple** pour chacune des contraintes (lettre, son, etc.). **Laissez-lui du temps** de bien comprendre la carte-défi et de réfléchir aux mots.

- **Donnez des indices** à votre enfant pour l'amener à dire plus de mots :
  - » **catégorie** (ex. : *Je pense à un autre mot qui rime en «o», c'est un vêtement...*) et la **sous-catégorie** au besoin (ex. : *C'est un vêtement d'hiver...*)
  - » **fonction** (ex. : *Un mot commençant par «s»... Je pense à un objet utilisé pour se laver...*)
  - » **localisation** (ex. : *Un qui commence par le son «ch»... on en retrouve dans la cuisine...*)
  - » **description physique** (ex. : *Un mot qui rime en «on»... Je pense à un objet long, très mince, il en existe de toutes les couleurs...*)
- En plus de ces indices, vous pouvez proposer à votre enfant des **stratégies pour chercher des mots dans sa tête**, et à votre tour, les **appliquer en exemple** à voix haute :
  - » **l'imagerie mentale**, soit de se représenter une scène ou une courte histoire dans sa tête (ex. : *Alors je m'imagine à l'épicerie, dans la section des fruits et légumes, je vois à droite le céleri, les radis...*)
  - » **l'ordre alphabétique** (ex. : *Je dois trouver des mots qui commencent par la lettre P... je vais chercher des mots qui commencent par PA... patate, palais... par PE... petit, pelouse... par PI, etc.*)



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Mots 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## BAGOU

**HABILITÉ :** TROUVER DES MOTS EN FONCTION DES SONS OU DES LETTRES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Le fait de porter une attention à la forme sonore d'un mot permet de consolider son encodage (mise en mémoire), et de le relier plus facilement à sa signification et à sa forme écrite. Il est donc intéressant de jouer avec les mots, comme en évoquer à partir du premier son (ex. : *cheval*, *chanson*, *chou*), de la première syllabe (ex. : *cadeau*, *camion*, *cabane*), de la première lettre (ex. : *mouton*, *mitaine*, *mouchoir*), ainsi qu'à partir de similitudes comme les mots qui riment (ex. : *poule*, *boule*, *coule*).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Il est recommandé de jouer d'abord au **niveau facile** (éliminez alors le dé). Vous pouvez aussi **mettre de côté le sablier** si cet ajout crée de l'anxiété ou une distraction pour votre enfant. Choisissez des **catégories** qui vous conviennent : *mots plus familiers*, *synonymes*, *homonymes*, *antonymes*. Expliquez à votre enfant que ce jeu permet d'enrichir le vocabulaire, et même adulte, nous développons toujours cet aspect de notre langage...

- Demandez à votre enfant de « **penser à voix haute** », d'exprimer les mots auxquels ils pensent, et d'**expliquer son choix**. Donnez l'**exemple à votre tour**;
- Aidez votre enfant au besoin en rappelant les **premières lettres** du mot et **ajoutez un indice** (ex. : si le mot est *paquebot*, vous pouvez ajouter que le mot cherché rime avec *auto*...);
- **Partagez vos découvertes et votre plaisir** face à l'apprentissage de nouveaux mots (ex. : « *La voiture a percuté...* ». *C'est un beau mot ! Je vais tenter de le retenir...* « *percuté* » !);
- Utilisez un **bloc-notes** pour écrire des **idées de mots**;
- Encouragez votre enfant à **nommer les mots qu'il ne connaît pas**. Expliquez-lui ou **cherchez l'information** ensemble (ex. : *dictionnaire* ou *outils en ligne*).
- **Soulignez tous les efforts !**



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Mots 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## MOSPIDO JUNIOR

**HABILITÉ :** TROUVER DES MOTS EN FONCTION DES SONS OU DES LETTRES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Le fait de porter une attention à la forme sonore d'un mot permet de consolider son encodage (mise en mémoire), et de le relier plus facilement à sa signification et à sa forme écrite. Il est donc intéressant de jouer avec les mots, comme en évoquer à partir du premier son (ex. : *cheval, chanson, chou*), de la première syllabe (ex. : *cadeau, camion, cabane*), de la première lettre (ex. : *mouton, mitaine, mouchoir*), ainsi qu'à partir de similitudes comme les mots qui riment (ex. : *poule, boule, coule*).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Si votre enfant est plus jeune, ou présente des difficultés à évoquer des mots à partir de deux contraintes (*catégorie et première lettre*), jouez à tour de rôle. Vous pourrez ainsi mieux accompagner votre enfant lorsque ce sera son tour, et offrir un modèle à votre tour !

- **Laissez du temps** à votre enfant pour réfléchir aux contraintes de catégorie et 1<sup>ère</sup> lettre;
- Demandez à votre enfant de « **penser à voix haute** », d'exprimer les mots auxquels ils pensent à partir de la catégorie donnée. Donnez l'**exemple à votre tour** (ex. : *un fruit par la lettre M... je connais plusieurs fruits : pomme, banane, orange... mais par la lettre M ?*)
- Aidez votre enfant en **ajoutant un indice** :
  - » **sous-catégorie** (ex. : *c'est un vêtement d'hiver, un animal marin, un instrument à vent...*)
  - » **fonction** (ex. : *un jouet commençant par « b »... Tu peux faire des constructions avec des...*)
  - » **localisation** (ex. : *on en voit souvent à la plage...* )
  - » **description physique** (ex. : *Je pense à un objet long, très mince, assez pointu, il en existe de toutes les couleurs...*)
- Utilisez un **bloc-notes** pour écrire des **idées de mots** reliés à la catégorie (les vôtres et celles de votre enfant); lire les mots peut l'amener à en trouver d'autres...



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Mots 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !





## TEXTO !

**HABILITÉ :** TROUVER DES MOTS EN FONCTION DES SONS OU DES LETTRES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Le fait de porter une attention à la forme sonore d'un mot permet de consolider son encodage (mise en mémoire), et de le relier plus facilement à sa signification et à sa forme écrite. Il est donc intéressant de jouer avec les mots, comme en évoquer à partir du premier son (ex. : *cheval*, *chanson*, *chou*), de la première syllabe (ex. : *cadeau*, *camion*, *cabane*), de la première lettre (ex. : *mouton*, *mitaine*, *mouchoir*), ainsi qu'à partir de similitudes comme les mots qui riment (ex. : *poule*, *boule*, *coule*).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Si votre enfant est plus jeune, ou présente des difficultés à évoquer des mots, jouez à tour de rôle. Vous pourrez ainsi mieux accompagner votre enfant lorsque ce sera son tour, et offrir un modèle à votre tour !

- **Laissez du temps** à votre enfant pour réfléchir aux contraintes (catégorie et 1<sup>ère</sup> lettre);
- Demandez à votre enfant de « **penser à voix haute** », d'exprimer les mots auxquels ils pensent à partir de la catégorie donnée;
- Donnez l'**exemple à votre tour** (ex. : *un animal par la lettre A, X ou O... je connais plusieurs animaux : vache, poule, mouton... mais par la lettre A, X, O ?*);
- Aidez votre enfant en **ajoutant un indice** :
  - » **fonction** (ex. : *un jouet commençant par « b »... Tu peux faire des constructions avec des...*)
  - » **localisation** (ex. : *on en voit souvent à la plage...* )
  - » **description physique** (ex. : *Je pense à un petit animal, avec de grandes oreilles, des poils doux...*)
- Proposez à votre enfant des **stratégies pour chercher des mots dans sa tête**, et à votre tour, les **appliquer en exemple** à voix haute :
  - » **sous-catégorie** : amenez votre enfant à réfléchir aux sous-catégories de mots lorsque possible (ex. : nourriture : fruits, légumes, viande, dessert... sport : nautique, de raquette, d'été, d'hiver...)
  - » **l'imagerie mentale**, soit de se représenter une scène, une courte histoire dans sa tête (ex. : *Alors je m'imagine à l'épicerie dans la section des fruits et légumes, je vois à droite le céleri, les radis...*)



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Mots 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## BATAMOTS

**HABILITÉ :** TROUVER DES MOTS EN FONCTION DES SONS OU DES LETTRES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Le fait de porter une attention à la forme sonore d'un mot permet de consolider son encodage (mise en mémoire), et de le relier plus facilement à sa signification et à sa forme écrite. Il est donc intéressant de jouer avec les mots, comme en évoquer à partir du premier son (ex. : cheval, chanson, chou), de la première syllabe (ex. : cadeau, camion, cabane), de la première lettre (ex. : mouton, mitaine, mouchoir), ainsi qu'à partir de similitudes comme les mots qui riment (ex. : poule, boule, coule).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Si cette habileté est difficile pour votre enfant, **modifiez les règles** en retournant 2 cartes à tour de rôle; conservez les cartes si vous trouvez un mot, sinon les remettez dans la pile. Vous pourrez ainsi mieux accompagner votre enfant lorsque ce sera son tour, et offrir un modèle à votre tour !

- **Laissez du temps** à votre enfant pour réfléchir aux contraintes de catégorie et de lettres;
- Demandez à votre enfant de « **penser à voix haute** », d'exprimer les mots auxquels ils pensent et donnez l'**exemple à votre tour** (ex. : *un animal par la lettre O...j'en connais plusieurs : vache, poule, mouton, chat, chien... mais par la lettre O ?*);
- Aidez votre enfant en **ajoutant un indice** et **soulignez tous ses efforts** :
  - » **fonction** (ex. : *un jouet commençant par « b »... Tu peux faire des constructions avec des...*)
  - » **localisation** (ex. : *on en voit souvent à la plage... dans la cuisine... au cinéma... à l'école...*)
  - » **description physique** (ex. : *Je pense à un petit animal, avec de grandes oreilles, des poils doux...*)
- Proposez à votre enfant des **stratégies pour chercher des mots dans sa tête**, et à votre tour, les **appliquer en exemple** à voix haute :
  - » **sous-catégorie** : amenez votre enfant à réfléchir aux sous-catégories de mots lorsque possible (ex. : nourriture : *fruits, légumes, viande, dessert...* sport : *nautique, de raquette, de ballon...*)
  - » **l'imagerie mentale**, soit de se représenter une scène ou une histoire dans sa tête (ex. : *Imagine tous les copains assis dans ta classe... quels sont leurs prénoms... y en a-t-il un avec un A ?*)



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Mots* 6-12 ans pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## MORPHOLOGIE À LA DÉRIVE

**HABILITÉ :** ENRICHIR SON VOCABULAIRE



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Posséder un bagage de mots riche et diversifié permet d'expliquer une situation et de raconter un événement de façon plus élaborée, d'être plus fluide en lecture et de mieux comprendre ce qui est lu. Comprendre la façon dont les mots sont formés (*morphologie des mots*), et identifier des familles de mots grâce au *processus de dérivation*, sont essentiels au développement du vocabulaire et à l'apprentissage du langage écrit. Ce processus consiste à créer de nouveaux mots à partir de la base d'un mot en ajoutant un préfixe ou un suffixe (ex. : *nouveau, renouveler, nouvellement*).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Ce jeu permet d'enrichir son vocabulaire et de mieux comprendre le sens des mots, en plus de favoriser l'orthographe. Si votre enfant est plus jeune, ou s'il présente des difficultés pour ces aspects du langage, jouez avec **une seule catégorie de cartes-défis** à la fois. Sinon, vous pouvez jouer avec le côté du plateau qui intègre les **5 catégories de défis**. Conservez l'**aide-mémoire** près de vous durant la partie.

- Demandez à votre enfant d'**expliquer ce qu'est une famille de mots**, et compléter ou préciser ses explications au besoin;
- Avant de débiter la partie, faites un **exemple** ensemble pour chacune des catégories de cartes-défis choisie;
- Faites remarquer à votre enfant les **similarités entre les mots** de même famille;
- Demandez-lui d'**expliquer ce que le mot ciblé signifie**, et compléter ses explications au besoin;
- Encouragez votre enfant à **se référer à l'aide-mémoire** pour mieux comprendre le sens des préfixes et suffixes;
- Après avoir réfléchi un certain temps, encouragez votre enfant à **dire qu'il ne connaît pas la réponse**, si c'est le cas. Offrez-lui une explication ou **cherchez avec lui l'information** (ex. : *dictionnaire ou outils en ligne*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Mots 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



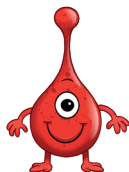
## JE COMPRENDS TOUT !

**HABILITÉ :** ENRICHIR SON VOCABULAIRE



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Posséder un bagage de mots riche et diversifié permet d'expliquer une situation et de raconter un événement de façon plus élaborée, d'être plus fluide en lecture et de mieux comprendre ce qui est lu. Comprendre la façon dont les mots sont formés (*morphologie des mots*), et identifier des familles de mots grâce au *processus de dérivation*, sont essentiels au développement du vocabulaire et à l'apprentissage du langage écrit. Ce processus consiste à créer de nouveaux mots à partir de la base d'un mot en ajoutant un préfixe ou un suffixe (ex. : *nouveau, renouveler, nouvellement*).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Vous pouvez **mettre de côté le sablier** si cet ajout crée de l'anxiété ou une distraction pour votre enfant.

- Demandez à votre enfant d'**expliquer ce qu'est une famille de mots**, et compléter ses explications au besoin;
- Avant de débiter la partie, faites un **exemple** ensemble pour chacune des deux tâches (*familles de mots et contraires ou synonyme*);
- Faites remarquer à votre enfant les **similarités entre les mots** de même famille ou demandez-lui de **juger de la relation entre eux** (ex. : *Pourquoi penses-tu que les mots lait et laitier font partie de la même famille ?*);
- Demandez à votre enfant d'**expliquer ce que l'intrus signifie** (mot qui n'est pas de la même famille), et compléter ses explications au besoin;
- Pour les synonymes et les contraires, demandez-lui d'**expliquer d'abord la signification** du mot ciblé (en rouge), puis discutez des choix de réponse suggérés;
- Après avoir réfléchi un certain temps, encouragez votre enfant à **dire qu'il ne connaît pas la réponse**, si c'est le cas. **Expliquez ou cherchez avec lui l'information** (ex. : *dictionnaire, outils en ligne*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Mots 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



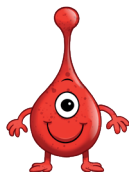
## LES FAMILLES DE MOTS DÉRIVÉS

**HABILITÉ :** ENRICHIR SON VOCABULAIRE



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Posséder un bagage de mots riche et diversifié permet d'expliquer une situation et de raconter un événement de façon plus élaborée, d'être plus fluide en lecture et de mieux comprendre ce qui est lu. Comprendre la façon dont les mots sont formés (*morphologie des mots*), et identifier des familles de mots grâce au *processus de dérivation*, sont essentiels au développement du vocabulaire et à l'apprentissage du langage écrit. Ce processus consiste à créer de nouveaux mots à partir de la base d'un mot en ajoutant un préfixe ou un suffixe (ex. : *nouveau, renouveler, nouvellement*).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

- Conservez l'**aide-mémoire** durant la partie, et encouragez votre enfant à s'y référer au besoin;
- Demandez-lui **d'expliquer ce qu'est une famille de mots**, et compléter ses explications au besoin;
- Avant de débiter la partie, **faites un exemple** et expliquer les **liens entre les mots**, de même que la **signification des préfixes et suffixes**;
- Faites remarquer à votre enfant les **similarités entre les mots** de même famille;
- Encouragez-le à le **dire si un mot est incompris**. Observez les mots pour en trouver un qui se cache dans un plus grand (ex. : *un laitier... c'est un nouveau mot ! Regarde dans le mot laitier, je vois le mot lait...*);
- **Formulez une phrase** qui contient un mot moins familier pour votre enfant ou encore, **cherchez avec lui l'information** pour mieux comprendre le sens (ex. : *dictionnaire, outils en ligne*);
- Écrivez quelques **mots de même famille**. Encerclez et présentez concrètement à votre enfant les parties de mots qui sont pareilles et/ou soulignez les préfixes et les suffixes.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Mots 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



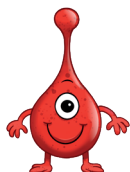
## VOCABULON JUNIOR

**HABILITÉ :** ENRICHIR SON VOCABULAIRE



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Posséder un bagage de mots riche et diversifié permet d'expliquer une situation et de raconter un événement de façon plus élaborée, d'être plus fluide en lecture et de mieux comprendre ce qui est lu. Comprendre la façon dont les mots sont formés (*morphologie des mots*), et identifier des familles de mots grâce au *processus de dérivation*, sont essentiels au développement du vocabulaire et à l'apprentissage du langage écrit. Ce processus consiste à créer de nouveaux mots à partir de la base d'un mot en ajoutant un préfixe ou un suffixe (ex. : *nouveau, renouveler, nouvellement*).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Si votre enfant est plus jeune, ou s'il présente des difficultés pour ces aspects du langage, il est préférable de **sélectionner un niveau de défi plus facile**. Vous pouvez aussi **mettre de côté le sablier** si cet ajout crée de l'anxiété ou une distraction pour votre enfant.

- Avant de débiter la partie, prenez le temps de **regarder ensemble une carte-énigme** et montrez chaque élément important de la carte (voir règles du jeu);
- **Lisez d'abord l'énigme** avec votre enfant (*définition, mot de même famille ou synonyme/contraire*), et tentez de trouver quelques mots. **Ajoutez ensuite les contraintes** (*première lettre, nombre de lettres, type de mots (nom, verbe, adjectifs...)*);
- Pour les mots de même famille, faites remarquer à votre enfant les **similarités** (ex. : *Tu vois arroser et arrosoir sont dans la même famille, dans les 2 mots on retrouve «arro»*);
- Encouragez votre enfant dans ses tentatives de réponses, et amenez-le à vérifier s'il répond à toute les contraintes (ex. : *C'est vrai que c'est un synonyme, mais est-ce que ce mot commence par la lettre A et contient 7 lettres, ou encore, est-ce que ce mot est un verbe ?*);
- Après avoir réfléchi un certain temps, encouragez-le à **dire qu'il ne connaît pas la réponse**, si c'est le cas. **Expliquez** ou **cherchez l'information** ensemble (ex. : *dictionnaire, outils en ligne*);
- **N'oubliez pas de partager vos découvertes et votre plaisir** face à l'apprentissage de nouveaux mots !



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Mots 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## DIVERS SENS

**HABILITÉ :** SE SENSIBILISER AU SENS DES MOTS ET DES EXPRESSIONS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

À l'âge scolaire, la compréhension du langage se raffine. L'enfant apprend que la forme sonore ou écrite d'un mot peut désigner deux concepts (ex : « souris » peut référer à l'animal ou à l'accessoire d'ordinateur). L'enrichissement du vocabulaire et l'exposition à l'écrit permettent à votre enfant de réfléchir et de se questionner sur le sens des mots en fonction du contexte. Plus l'analyse de la phrase et des mots se développe, plus votre enfant peut intégrer les particularités du français, et mieux utiliser et écrire les *homophones* (mots qui se prononcent de la même façon mais qui ont un sens différent).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Ce jeu permet d'approfondir le sens des mots, en plus de favoriser l'orthographe (plusieurs mots se prononcent de la même façon mais s'écrivent différemment). Si votre enfant est plus jeune, ou s'il présente des difficultés sur le plan du langage, il est préférable de **sélectionner un niveau de défi plus facile** (3 façons de jouer) et de **ne pas ajouter de contrainte de temps**.

- Avant de débiter la partie, **donnez quelques exemples** afin que votre enfant se familiarise avec le jeu. Au besoin, jouez à tour de rôle et **laissez-lui le temps** de réfléchir au sens des mots;
- Avant de répondre à une énigme, regardez les illustrations sur la planche de jeu et **nommez chaque objet** (ex. : *un cochon, on peut dire aussi un porc...*);
- À son tour, demandez à votre enfant de « **penser à voix haute** », d'exprimer les mots auxquels ils pensent, et d'**expliquer son choix**;
- Donnez l'**exemple à votre tour** en partageant vos **observations et réflexions à voix haute** (ex. : *Mammifère ruminant qui transporte le traîneau du père Noël... ? Qui transporte le traîneau ? Ce sont les rennes... et quels sont mes choix de mots sur la planche ?*)
- Encouragez votre enfant à **décortiquer les mots ou à en inventer** d'autres, selon le jeu choisi (*mots-dits ou méli-mé-mots*);
- **Référez-vous au livret** pour trouver la solution à une énigme non résolue, et **discutez de la réponse** avec votre enfant !



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Mots 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## DOUBLE SENS 1

**HABILITÉ :** SE SENSIBILISER AU SENS DES MOTS ET DES EXPRESSIONS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

À l'âge scolaire, la compréhension du langage se raffine. L'enfant apprend que la forme sonore ou écrite d'un mot peut désigner deux concepts (ex : « souris » peut référer à l'animal ou à l'accessoire d'ordinateur). L'enrichissement du vocabulaire et l'exposition à l'écrit permettent à votre enfant de réfléchir et de se questionner sur le sens des mots en fonction du contexte. Plus l'analyse de la phrase et des mots se développe, plus votre enfant peut intégrer les particularités du français, et mieux utiliser et écrire les *homophones* (mots qui se prononcent de la même façon mais qui ont un sens différent).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Si votre enfant est plus jeune, ou s'il présente des difficultés sur le plan du langage, il est préférable de **ne pas ajouter de contrainte de temps** et de **jouer à tour de rôle**.

- Avant de débiter la partie, **donnez quelques exemples** afin que votre enfant se familiarise avec le jeu. **Laissez-lui du temps** pour réfléchir au sens des mots...
- Avant de répondre à une énigme, regardez les illustrations sur la planche de jeu et **nommez chaque objet** (ex. : *un but ou un filet... un ovni ou une soucoupe volante...*);
- À son tour, demandez à votre enfant de « **penser à voix haute** », d'exprimer les mots auxquels ils pensent;
- Donnez l'**exemple à votre tour** en partageant vos **observations et réflexions à voix haute** (ex. : *De la vaisselle... assiette, tasse, bol, soucoupe... Oui, la soucoupe volante !*)
- **Référez-vous au livret** pour trouver la solution à une énigme non résolue, et **discutez de la réponse** avec votre enfant !



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Mots 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !





## DOUBLE SENS 2

**HABILITÉ :** SE SENSIBILISER AU SENS DES MOTS ET DES EXPRESSIONS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

À l'âge scolaire, la compréhension du langage se raffine. L'enfant apprend que la forme sonore ou écrite d'un mot peut désigner deux concepts (ex : « souris » peut référer à l'animal ou à l'accessoire d'ordinateur). L'enrichissement du vocabulaire et l'exposition à l'écrit permettent à votre enfant de réfléchir et de se questionner sur le sens des mots en fonction du contexte. Plus l'analyse de la phrase et des mots se développe, plus votre enfant peut intégrer les particularités du français, et mieux utiliser et écrire les *homophones* (mots qui se prononcent de la même façon mais qui ont un sens différent).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Si votre enfant est plus jeune, ou s'il présente des difficultés sur le plan du langage, il est préférable de **ne pas ajouter de contrainte de temps** et de **jouer à tour de rôle**.

- Avant de débiter la partie, **donnez quelques exemples** afin que votre enfant se familiarise avec le jeu. **Laissez-lui le temps** de réfléchir au sens des mots...
- Avant de répondre à une énigme, regardez les illustrations sur la planche de jeu et **nommez chaque objet** (ex. : *un but ou un filet... un ovni ou une soucoupe volante...*);
- À son tour, demandez à votre enfant de « **penser à voix haute** », d'exprimer les mots auxquels ils pensent;
- Donnez l'**exemple à votre tour** en partageant vos **observations et réflexions à voix haute** (ex. : *De la vaisselle... assiette, tasse, bol, soucoupe... Oui, la soucoupe volante !*)
- **Référez-vous au livret** pour trouver la solution à une énigme non résolue, et **discutez de la réponse** avec votre enfant !



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Mots 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## APPRENTI-SENS

**HABILITÉ :** SE SENSIBILISER AU SENS DES MOTS ET DES EXPRESSIONS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

À l'âge scolaire, la compréhension du langage se raffine. L'enfant apprend que la forme sonore ou écrite d'un mot peut désigner deux concepts (ex. : « souris » peut référer à l'animal ou à l'accessoire d'ordinateur). L'enrichissement du vocabulaire et l'exposition à l'écrit permettent à votre enfant de réfléchir et de se questionner sur le sens des mots en fonction du contexte. Plus l'analyse de la phrase et des mots se développe, plus votre enfant peut intégrer les particularités du français, et mieux utiliser et écrire les *homophones* (mots qui se prononcent de la même façon mais qui ont un sens différent).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

- **Demandez à votre enfant de lire à voix haute** une phrase à la fois, ou le faire pour lui si votre enfant éprouve des difficultés en lecture;
- Amenez votre enfant à **formuler une hypothèse sur le sens du mot** pour lequel il tente de trouver une définition, puis **invitez-le à réviser cette hypothèse en fonction du contexte** de la phrase (ex. : *des mots qui précèdent ou qui suivent, ses connaissances personnelles*);
- **Demandez à votre enfant de choisir** une carte-sens;
- Pour les autres mots des phrases qui sont moins familiers, demandez-lui ce qu'il en pense, et si difficile, **expliquez ou cherchez l'information** ensemble (ex. : *dictionnaire, outils en ligne*);
- **Référez-vous au corrigé et discutez de la réponse** avec votre enfant !
- Faites un retour sur les **nouveaux mots** à la fin d'une carte-texte et **partagez vos découvertes et votre plaisir** face à l'apprentissage de nouveaux mots (ex. : « *Ostensibles* » *Wow, c'est un beau mot ! Je vais tenter de le retenir « ostensibles »...*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Mots 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## LES PAPYRUS AUX GRANDS MOTS

**HABILITÉ :** SE SENSIBILISER AU SENS DES MOTS ET DES EXPRESSIONS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

À l'âge scolaire, la compréhension du langage se raffine. L'enfant apprend que la forme sonore ou écrite d'un mot peut désigner deux concepts (ex : « souris » peut référer à l'animal ou à l'accessoire d'ordinateur). L'enrichissement du vocabulaire et l'exposition à l'écrit permettent à votre enfant de réfléchir et de se questionner sur le sens des mots en fonction du contexte. Plus l'analyse de la phrase et des mots se développe, plus votre enfant peut intégrer les particularités du français, et mieux utiliser et écrire les *homophones* (mots qui se prononcent de la même façon mais qui ont un sens différent).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

- Demandez à votre enfant de **lire à voix haute le texte** au complet, ou le faire pour lui s'il éprouve des difficultés en lecture;
- Encouragez votre enfant à bien **comprendre et expliquer la signification** des mots encadrés et des synonymes sur les cartes-mots;
- Pour chaque mot à remplacer, **prenez le temps d'énumérer quelques synonymes** ensemble, puis demandez-lui de choisir une carte-mot et de **justifier son choix**;
- Relisez la phrase avec le synonyme choisi et **vérifiez si le sens est bien conservé**;
- Pour les mots moins familiers, demandez-lui ce qu'il en pense en se basant sur les **indices du texte**. Si difficile, **expliquez ou cherchez l'information** ensemble (ex. : *dictionnaire, outils en ligne*);
- **Référez-vous au corrigé et discutez de la réponse** avec votre enfant ! Faites un retour sur les **nouveaux mots** à la fin d'une carte-texte;
- **Partagez vos découvertes et votre plaisir** face à l'apprentissage de nouveaux mots (ex. : « *Ostensibles* » *Wow, c'est un beau mot ! Je vais tenter de le retenir « ostensibles »...*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Mots 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



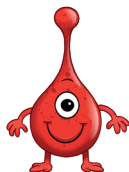
## DOUBLE SENS 3

**HABILITÉ :** SE SENSIBILISER AU SENS DES MOTS ET DES EXPRESSIONS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

À l'âge scolaire, la compréhension du langage se raffine. L'enfant apprend que la forme sonore ou écrite d'un mot peut désigner deux concepts (ex : « souris » peut référer à l'animal ou à l'accessoire d'ordinateur). L'enrichissement du vocabulaire et l'exposition à l'écrit permettent à votre enfant de réfléchir et de se questionner sur le sens des mots en fonction du contexte. Plus l'analyse de la phrase et des mots se développe, plus votre enfant peut intégrer les particularités du français, et mieux utiliser et écrire les *homophones* (mots qui se prononcent de la même façon mais qui ont un sens différent).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Si votre enfant est plus jeune, ou s'il présente des difficultés sur le plan du langage, il est préférable de **ne pas ajouter de contrainte de temps** et de **jouer à tour de rôle**. Avant de débiter la partie, **donnez quelques exemples** afin que votre enfant se familiarise avec le jeu.

- **Laissez le temps** à votre enfant de réfléchir au sens des mots... Avant de répondre à une énigme, **regardez les illustrations** sur la planche de jeu;
- Demandez à votre enfant de « **penser à voix haute** », d'exprimer les mots ou expressions auxquels ils pensent;
- Donnez l'**exemple à votre tour** (ex. : *Un verre de terre ? Oui, un verre pour boire et la planète Terre, ça fonctionne ! Le mot « ver » a ici 2 significations et 2 orthographes différentes, et « terre » a 2 significations*);
- Encouragez votre enfant à bien **comprendre et expliquer la distinction** entre les **différents sens du mot-cible** (ex. : « ver » et « verre »);
- Pour les mots moins familiers, ou les nouvelles expressions, demandez-lui ce qu'il en pense, et **expliquez ou cherchez l'information ensemble** (ex. : *dictionnaire, outils en ligne*);
- **Référez-vous au livret** pour trouver la solution à une énigme non résolue, et **discutez de la réponse** avec votre enfant !



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Mots 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



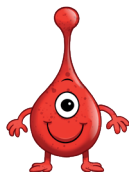
## DOUBLE SENS 4

**HABILITÉ :** SE SENSIBILISER AU SENS DES MOTS ET DES EXPRESSIONS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

À l'âge scolaire, la compréhension du langage se raffine. L'enfant apprend que la forme sonore ou écrite d'un mot peut désigner deux concepts (ex : « souris » peut référer à l'animal ou à l'accessoire d'ordinateur). L'enrichissement du vocabulaire et l'exposition à l'écrit permettent à votre enfant de réfléchir et de se questionner sur le sens des mots en fonction du contexte. Plus l'analyse de la phrase et des mots se développe, plus votre enfant peut intégrer les particularités du français, et mieux utiliser et écrire les *homophones* (mots qui se prononcent de la même façon mais qui ont un sens différent).



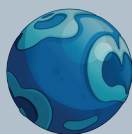
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Si votre enfant est plus jeune, ou s'il présente des difficultés sur le plan du langage, il est préférable de **ne pas ajouter de contrainte de temps** et de **jouer à tour de rôle**. Avant de débiter la partie, **donnez quelques exemples** afin que votre enfant se familiarise avec le jeu.

- **Laissez le temps** à votre enfant de réfléchir au sens des mots...
- Avant de répondre à une énigme, **regardez les illustrations et les lettres** sur la planche de jeu;
- À son tour, demandez à votre enfant de « **penser à voix haute** », d'exprimer les mots auxquels ils pensent et donnez l'**exemple à votre tour** en partageant vos **observations et réflexions à voix haute**;
- Encouragez votre enfant à bien **comprendre et expliquer la distinction** entre les **différents sens du mot-cible** (ex. : *ver et verre*). Il est possible que certains mots soient moins familiers pour votre enfant, ou que des expressions soient nouvelles. Demandez-lui ce qu'il en pense, et **expliquez ou cherchez avec lui l'information** (ex. : *dictionnaire, outils en ligne*);
- **Référez-vous au livret** pour trouver la solution à une énigme non résolue, et **discutez de la réponse** avec votre enfant !



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Mots 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## LA CITÉ DE LA PHRASE

**HABILITÉ :** IDENTIFIER ET UTILISER DIFFÉRENTS TYPES DE PHRASES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Les différentes classes de mots, comme les *déterminants*, les *noms*, les *verbes*, les *adjectifs* forment dans les phrases des *groupes de mots* (ex. : *Le chat boit du lait* : Le chat = déterminant + nom = groupe du nom (GN)). Se familiariser avec les manipulations de groupes de mots dans la phrase (*déplacement*, *inversion*, *remplacement*) permet à votre enfant de développer sa *conscience grammaticale*. Cette habileté lui permettra de mieux identifier la nature et la fonction des mots ou des groupes de mots, et d'utiliser une variété de types de phrases à l'oral et à l'écrit.



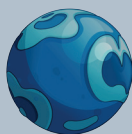
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant, puis déterminez la **façon de jouer** (A : *classes de mots* ou B : *groupe du nom*). Référez-vous à l'**aide-mémoire** pour réviser ou expliquer les notions en fonction de la façon de jouer choisie (A ou B). Ayez un **marqueur effaçable à sec** près de vous !

- Demandez à votre enfant de vous expliquer la notion de **genre** (*masculin vs féminin*) et de **nombre** (*singulier vs pluriel*). Complétez l'information ou apportez des précisions au besoin;
- Jouez à tour de rôle pour **offrir un modèle**;
- **Expliquez vos réflexions**, et encouragez votre enfant à le faire à son tour, pour identifier la classe de mots demandée ou le groupe du nom (ex. : *Je dois trouver un adjectif dans la phrase Le petit chat joue... Petit, je peux dire «le très petit chat»; c'est petit l'adjectif!*);
- Pour aller plus loin, demandez à votre enfant de **préciser le genre et le nombre** du déterminant, du nom, de l'adjectif ou **faites-le en exemple** à votre tour;
- Utilisez la carte comme **support écrit**, et encouragez votre enfant à **encercler le mot ou le groupe de mots**, et à **faire des flèches** au besoin avec le marqueur effaçable à sec.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Phrases 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## LA TOUR DE LA PHRASE

**HABILITÉ :** IDENTIFIER ET UTILISER DIFFÉRENTS TYPES DE PHRASES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Les différentes classes de mots, comme les *déterminants*, les *noms*, les *verbes*, les *adjectifs* forment dans les phrases des *groupes de mots* (ex. : *Le chat boit du lait* : Le chat = déterminant + nom = groupe du nom (GN)). Se familiariser avec les manipulations de groupes de mots dans la phrase (*déplacement*, *inversion*, *remplacement*) permet à votre enfant de développer sa *conscience grammaticale*. Cette habileté lui permettra de mieux identifier la nature et la fonction des mots ou des groupes de mots, et d'utiliser une variété de types de phrases à l'oral et à l'écrit.



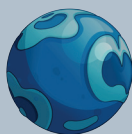
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant, puis déterminez la **façon de jouer** (A : *classes de mots* ou B : *groupe du nom*). Référez-vous à l'**aide-mémoire** pour réviser ou expliquer les notions en fonction de la façon de jouer choisie (A ou B). Ayez un **marqueur effaçable à sec** près de vous !

- Demandez à votre enfant de vous expliquer la notion de **genre** (*masculin vs féminin*) et de **nombre** (*singulier vs pluriel*). Complétez l'information ou apportez des précisions au besoin;
- Jouez à tour de rôle pour **offrir un modèle**;
- **Expliquez vos réflexions**, et encouragez votre enfant à le faire à son tour, pour identifier la classe de mots ou le groupe de mots sujet (ex. : *Je dois trouver un adjectif dans la phrase Le gros chien dort... Gros, je peux dire « le très gros chien »*; gros est l'*adjectif*!);
- Demandez à votre enfant de **préciser le genre et le nombre** du déterminant, du nom, de l'adjectif ou encore, de **remplacer le groupe de mots sujet par un pronom personnel**; faites-le en exemple à votre tour;
- Utilisez la carte comme **support écrit**, et encouragez votre enfant à **encercler le mot ou le groupe de mots**, et à **faire des flèches** au besoin avec le marqueur effaçable à sec.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Phrases 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## LES PROS DE LA PHRASE

**HABILITÉ :** IDENTIFIER ET UTILISER DIFFÉRENTS TYPES DE PHRASES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Les différentes classes de mots, comme les *déterminants*, les *noms*, les *verbes*, les *adjectifs* forment dans les phrases des *groupes de mots* (ex. : *Le chat boit du lait* : Le chat = déterminant + nom = groupe du nom (GN)). Se familiariser avec les manipulations de groupes de mots dans la phrase (*déplacement, inversion, remplacement*) permet à votre enfant de développer sa *conscience grammaticale*. Cette habileté lui permettra de mieux identifier la nature et la fonction des mots ou des groupes de mots, et d'utiliser une variété de types de phrases à l'oral et à l'écrit.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

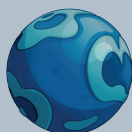
Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant, puis faites un **exemple** pour chaque type de mission (ex. : *phrase avec genre et nombre déterminés ou non, groupe du nom*).

- Demandez à votre enfant de vous expliquer la notion de **genre** (masculin vs féminin), **de nombre** (singulier vs pluriel) et de **classes de mots** (déterminant, pronom, nom, verbe, adjectif). Complétez l'information ou apportez des précisions au besoin;
- Jouez à tour de rôle pour **offrir un modèle**. Partagez vos réflexions à voix haute, et **encouragez votre enfant** à le faire à son tour, pour identifier la classe de mots, le genre et le nombre (ex. : *Je dois trouver un adjectif au masculin, pluriel... Gros, je peux dire « très gros », c'est bien un adjectif; gros et non grosse, c'est bien au masculin; il peut être utilisé au singulier ou au pluriel parce que gros s'écrit toujours avec un « s » à la fin*);
- Demandez à votre enfant de **préciser le genre et le nombre** du déterminant, du nom, de l'adjectif ou encore, de **remplacer le groupe de mots sujet par un pronom personnel** pour s'assurer que le verbe est bien conjugué;
- Prenez le temps de **bien placer les cartes-mots dans l'ordre** exigé pour réussir la mission. Si votre enfant fait une erreur de choix de mots (ex. : *classe, accord en genre ou en nombre, ordre des mots*), **posez-lui des questions pour l'amener à analyser sa phrase** et comprendre son erreur (ex. : *Tu as bien vérifié l'ordre des mots, bravo ! Maintenant, regarde tous les accords en nombre... Que remarques-tu ?*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Phrases 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !





## LA RUÉE VERS L'ANAPHORE

**HABILITÉ :** IDENTIFIER ET UTILISER DIFFÉRENTS TYPES DE PHRASES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Les différentes classes de mots, comme les *déterminants*, les *noms*, les *verbes*, les *adjectifs* forment dans les phrases des *groupes de mots* (ex. : *Le chat boit du lait* : Le chat = déterminant + nom = groupe du nom (GN)). Se familiariser avec les manipulations de groupes de mots dans la phrase (*déplacement, inversion, remplacement*) permet à votre enfant de développer sa *conscience grammaticale*. Cette habileté lui permettra de mieux identifier la nature et la fonction des mots ou des groupes de mots, et d'utiliser une variété de types de phrases à l'oral et à l'écrit.

**SAVIEZ-VOUS ÉGALEMENT QUE...** Une *anaphore* est un mot ou un groupe de mots utilisé pour en remplacer un autre (ex. : *Maman m'a dit qu'elle prendrait des photos*, le mot *elle* est une anaphore et réfère à *maman*).



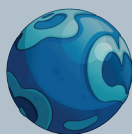
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant et **choisissez un niveau de difficulté** (4 niveaux). Pour les plus jeunes ou si le jeu semble difficile pour votre enfant, **débutez avec moins de cartes ou par un niveau plus facile**.

- Avant de débiter la partie, révisez avec votre enfant la **notion de pronoms (sujet ou complément) avec l'aide-mémoire**, et demandez à votre enfant d'expliquer la notion de **genre (masculin vs féminin)** et de **nombre (singulier vs pluriel)**. Complétez l'information ou apportez des précisions au besoin;
- **Expliquez vos réflexions, et encouragez votre enfant à le faire à son tour**, pour identifier le bon pronom et reformuler la phrase (ex. : «... *mais Félix doit terminer son dîner.* » *Félix* peut être remplacé par un pronom singulier (il est seul), à la 3<sup>e</sup> personne, donc «il». La nouvelle phrase sera : «... *mais il doit terminer son dîner.* »);
- Encouragez votre enfant à se faire une **image mentale** de la situation (imaginer la scène dans sa tête) pour mieux comprendre et identifier *de qui* ou *de quoi* on parle (ex. : *imaginer le personnage, le voir faire l'action, à qui, avec qui/avec quoi, à quel endroit, etc.*);
- Demandez à votre enfant de **préciser la personne et le nombre** du pronom, ainsi que sa **fonction dans la phrase**, soit sujet ou complément (se référer à l'aide-mémoire au besoin).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Phrases 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



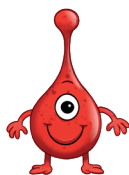
## ACCORDÉES COMME DES SARDINES

**HABILITÉ :** ACCORDER DES NOMS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Les enfants d'âge scolaire acquièrent une conscience et une connaissance *lexicales* (*types de mots*: noms, verbes, adjectifs...) et *grammaticales* (*accord des mots dans les phrases*). Bien connaître la nature des mots et leurs fonctions facilite l'application des accords à l'intérieur d'un groupe de mots de la phrase. Pour le *groupe du nom*, il faut identifier le *nom* (*noyau*), et les autres mots du groupe du nom (*expansion*) avec lesquels le nom entretient une relation et une fonction grammaticales. C'est le nom qui régit les accords en genre (*féminin/masculin*) et en nombre (*singulier/pluriel*) des autres mots du groupe du nom.

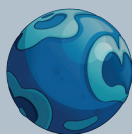


### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

- Référez-vous à l'**aide-mémoire** pour réviser ou expliquer les **notions de genre** (*féminin/masculin*) et de **nombre** (*singulier/pluriel*) des déterminants et des noms. Conservez l'aide-mémoire près de vous durant la partie;
- Demandez à votre enfant de vous expliquer la notion de **genre** et de **nombre**. Complétez l'information et **offrez des exemples** si ces notions sont difficiles pour votre enfant;
- Partagez vos réflexions à voix haute, et **encouragez votre enfant** à le faire à son tour (ex. : *Mes papiers... « papier » c'est un nom masculin – un papier. Il y a un « s » à la fin du nom « papiers » et je vois le déterminant « mes », alors c'est au pluriel*);
- Utilisez la carte comme **support écrit** et encouragez votre enfant à se référer à l'**aide-mémoire** s'il a de la difficulté à préciser l'accord souligné;
- Faites remarquer à votre enfant qu'**un nom est souvent précédé d'un déterminant**, et qu'il existe **différents types de déterminants** (un, le, certains...);
- Faites remarquer à votre enfant les **marques grammaticales des noms** (ex. : un -s ou un -x pour le pluriel, une consonne double avec un -e pour le féminin (-ette, -enne, -elle)).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Phrases 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## LES ÉCLUSES EN ACCORDS

**HABILITÉ :** ACCORDER DES NOMS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Les enfants d'âge scolaire acquièrent une conscience et une connaissance *lexicales* (*types de mots*: noms, verbes, adjectifs...) et *grammaticales* (*accord des mots dans les phrases*). Bien connaître la nature des mots et leurs fonctions facilite l'application des accords à l'intérieur d'un groupe de mots de la phrase. Pour le *groupe du nom*, il faut identifier le *nom* (*noyau*), et les autres mots du groupe du nom (*expansion*) avec lesquels le nom entretient une relation et une fonction grammaticales. C'est le nom qui régit les accords en genre (*féminin/masculin*) et en nombre (*singulier/pluriel*) des autres mots du groupe du nom.



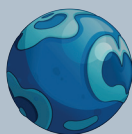
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant, et déterminez si vous jouez au *jeu 1* (nécessite des cartes-bingo reproductibles) ou au *jeu 2* (nécessite un crayon effaçable à sec). Référez-vous à l'**aide-mémoire** pour réviser ou expliquer les **4 règles de formation du féminin et du pluriel des noms et des adjectifs**.

- Demandez à votre enfant de vous expliquer les 4 règles dont il question dans le jeu. Complétez l'information et **offrez des exemples pour chaque règle**;
- S'il est difficile pour votre enfant de jouer avec les 4 règles d'accord, **simplifiez le jeu** pour l'amener à réfléchir uniquement à l'accord des noms et adjectifs au *féminin* ou au *pluriel* (ex. : *remplissez vous-mêmes certaines colonnes ou sélectionnez les cartes d'une même couleur*);
- Partagez vos réflexions à voix haute, **ajoutez des exemples**, et **encouragez votre enfant** à le faire à son tour (ex. : « cheveu » *c'est un nom qui se termine par -eu, alors au pluriel j'ajoute un -x pour faire des « cheveux » comme jeu(x), neveu(x), feu(x)*);
- Utilisez la carte comme **support écrit** (encerclez, pointez) et encouragez votre enfant à se référer à l'**aide-mémoire** s'il a de la difficulté à préciser les règles de formation du féminin ou du pluriel des noms et adjectifs.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Phrases 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## LA BOUSSELE DES VERBES

**HABILITÉ :** ACCORDER DES VERBES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

L'enfant d'âge scolaire doit développer sa conscience de la composition du mot (*morphologie*) et de ses relations avec les autres mots dans la phrase (*syntaxe*). L'analyse de la structure interne d'un mot est particulièrement importante pour les verbes, constitués d'une partie *invariable* (radical) à laquelle s'ajoute une partie *variable* (terminaison), en fonction de la *personne* (ex. : 1<sup>ère</sup> personne du singulier), du *genre*, du *nombre*, du *mode* et du *temps* de verbe (ex. : indicatif présent). L'habileté à accorder les verbes permet d'exprimer dans les productions de textes différentes actions en les situant adéquatement dans le temps.



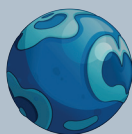
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant (ne pas tenir compte de la minuterie), et déterminez si vous jouez avec les **cartes-trajets A ou B**. Si votre enfant débute l'apprentissage des verbes modèles, ou s'il éprouve des difficultés à conjuguer ces verbes, utilisez les cartes-trajets A.

- Référez-vous à l'**aide-mémoire** pour réviser ou expliquer les **4 modes et temps de verbes du jeu** (indicatif présent, imparfait, futur simple et conditionnel présent). Demandez à votre enfant de nommer les terminaisons des verbes modèles, à chaque mode et temps ciblés dans le jeu (ex. : les *terminaisons des verbes au futur simple* : *-erai, -eras, -era, -erons, -erez, -eront*);
- S'il est difficile pour votre enfant de jouer avec les 4 modes et temps de verbes à la fois, **simplifiez le jeu** pour l'amener à réfléchir à moins d'éléments (ex. : écrivez vous-mêmes les verbes aller et finir ou encore, les verbes au conditionnel présent et à l'imparfait);
- Partagez vos réflexions à voix haute, et **encouragez votre enfant** à le faire à son tour (ex. : *tu «aller» à l'imparfait... La terminaison à l'imparfait, à la 2<sup>e</sup> personne du singulier, c'est -ais... donc tu «allais»*);
- Encouragez votre enfant à se référer à l'**aide-mémoire** s'il a de la difficulté à conjuguer le verbe demandé. N'hésitez pas à **chercher la réponse avec votre enfant** dans un *Bescherelle* ou à l'aide d'un outil en ligne. C'est une bonne stratégie à lui proposer !



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Phrases 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



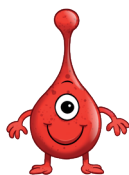
## LA COURSE DES VERBES

**HABILITÉ :** ACCORDER DES VERBES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

L'enfant d'âge scolaire doit développer sa conscience de la composition du mot (*morphologie*) et de ses relations avec les autres mots dans la phrase (*syntaxe*). L'analyse de la structure interne d'un mot est particulièrement importante pour les verbes, constitués d'une partie *invariable* (radical) à laquelle s'ajoute une partie *variable* (terminaison), en fonction de la *personne* (ex. : 1<sup>ère</sup> personne du singulier), du *genre*, du *nombre*, du *mode* et du *temps* de verbe (ex. : indicatif présent). L'habileté à accorder les verbes permet d'exprimer dans les productions de textes différentes actions en les situant adéquatement dans le temps.



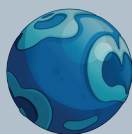
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant. La *contrainte de temps* et le *calcul de points* ne devraient être considérés que si votre enfant s'amuse avec ces ajouts, et qu'aucune pression n'est ressentie durant l'activité à cause de ces éléments.

- Si votre enfant débute l'apprentissage des verbes se terminant en *-cer*, *-ger*, *-dre*, ou s'il éprouve des difficultés, **simplifiez le jeu pour l'amener à réfléchir à moins d'éléments** à la fois : écrivez vous-mêmes certains *types de verbe* (ex. : ceux se terminant par *-dre*), la *fin de la phrase* ou encore, les verbes à *certaines modes et temps* (ex. : *C'est moi qui donnera la réponse à chaque fois que la flèche arrivera sur la case « passé composé »*);
- Encouragez votre enfant à se référer à l'**aide-mémoire** pour revoir les **tableaux de conjugaison**. Faites-lui remarquer et nommer ensemble les terminaisons des verbes modèles (ex. : *les terminaisons au futur simple : -erai, -eras, -era, -eront, -erez, -eront*);
- Demandez à votre enfant d'**expliquer sa réponse** en fonction des *mode et temps* de verbe, et aussi du *pronom* associé (ex. : à la 2<sup>e</sup> personne du singulier, à l'imparfait, j'ajoute *-eais*);
- N'hésitez pas à **chercher la réponse avec votre enfant** dans un *Bescherelle* ou à l'aide d'un outil en ligne. C'est une bonne stratégie à lui proposer !



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Phrases 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## LES ACCORDS FONT LA SIESTE

**HABILITÉ :** ACCORDER DES VERBES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

L'enfant d'âge scolaire doit développer sa conscience de la composition du mot (*morphologie*) et de ses relations avec les autres mots dans la phrase (*syntaxe*). L'analyse de la structure interne d'un mot est particulièrement importante pour les verbes, constitués d'une partie *invariable* (radical) à laquelle s'ajoute une partie *variable* (terminaison), en fonction de la *personne* (ex. : 1<sup>ère</sup> personne du singulier), du *genre*, du *nombre*, du *mode* et du *temps* de verbe (ex. : indicatif présent). L'habileté à accorder les verbes permet d'exprimer dans les productions de textes différentes actions en les situant adéquatement dans le temps.



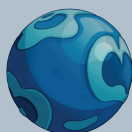
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant et **référez-vous à l'aide-mémoire** pour revoir ensemble les règles d'accord du participe passé, avec l'auxiliaire *être* ou sans auxiliaire (ajout possible de l'auxiliaire *avoir* en fonction des besoins de votre enfant).

- Demandez à votre enfant de vous **expliquer les règles d'accord** des participes passés, **complétez** l'information et **offrez des exemples pour chaque règle**;
- Si votre enfant débute l'apprentissage de ces règles d'accord, ou s'il éprouve des difficultés, **donnez-lui des indices en l'amenant à se poser les bonnes questions** (ex. : *Elle est « restée »... Qui est resté ? « elle » oui bravo ! Le pronom est au féminin singulier alors...*);
- Encouragez votre enfant à se référer à l'**aide-mémoire** pour consulter à nouveau les règles d'accord;
- Partagez vos réflexions à voix haute, et **encouragez votre enfant** à le faire à son tour (ex. : *Motivé, les Chics tentent... Qui est motivé ? Ce sont les Chics. Chics est un nom masculin pluriel.. Motivé doit donc s'accorder au masculin pluriel : « motivés »*);
- Au besoin, utilisez **un bloc-notes comme support visuel**, pour écrire la phrase, écrire le genre et le nombre du nom, faire des flèches pour montrer les accords du participe passé, etc.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Phrases 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



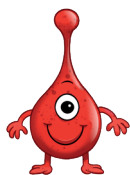
## TEMPS TEMPS

**HABILITÉ :** ACCORDER DES VERBES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

L'enfant d'âge scolaire doit développer sa conscience de la composition du mot (*morphologie*) et de ses relations avec les autres mots dans la phrase (*syntaxe*). L'analyse de la structure interne d'un mot est particulièrement importante pour les verbes, constitués d'une partie *invariable* (radical) à laquelle s'ajoute une partie *variable* (terminaison), en fonction de la *personne* (ex. : 1<sup>ère</sup> personne du singulier), du *genre*, du *nombre*, du *mode* et du *temps* de verbe (ex. : indicatif présent). L'habileté à accorder les verbes permet d'exprimer dans les productions de textes différentes actions en les situant adéquatement dans le temps.



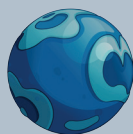
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant et choisissez ensemble un **type de jeu** (bataille, mémoire, familles, pige dans le lac) et une **catégorie de verbes** (paquet jaune, vert ou bleu).

- Référez-vous à l'**aide-mémoire** pour revoir ensemble les règles d'accord des différents temps de verbe (*présent, futur, passé composé*) de la catégorie de verbes choisie. Demandez à votre enfant de vous **expliquer les règles d'accord, complétez** l'information et **offrez des exemples pour chaque règle**;
- Si votre enfant débute l'apprentissage de ces règles d'accord, ou s'il éprouve des difficultés, **donnez-lui des indices en l'amenant à se poser les bonnes questions** (ex. : *Tu « voir » au présent... Te souviens-tu de la terminaison des verbes en -oir ?*); encouragez votre enfant à se référer à l'**aide-mémoire** pour consulter à nouveau les terminaisons selon le temps de verbe;
- Partagez vos réflexions à voix haute, et **encouragez votre enfant** à le faire à son tour (ex. : *tu « danser » au futur simple... La terminaison au futur simple, à la 2<sup>e</sup> personne du singulier, c'est -eras... donc tu « danseras »*);
- Au besoin, utilisez **un bloc-notes comme support visuel**, pour écrire le pronom et le verbe, souligner ou encercler la terminaison, etc.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Phrases 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## TEMPS TEMPS 2

**HABILITÉ :** ACCORDER DES VERBES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

L'enfant d'âge scolaire doit développer sa conscience de la composition du mot (*morphologie*) et de ses relations avec les autres mots dans la phrase (*syntaxe*). L'analyse de la structure interne d'un mot est particulièrement importante pour les verbes, constitués d'une partie *invariable* (radical) à laquelle s'ajoute une partie *variable* (terminaison), en fonction de la *personne* (ex. : 1<sup>ère</sup> personne du singulier), du *genre*, du *nombre*, du *mode* et du *temps* de verbe (ex. : indicatif présent). L'habileté à accorder les verbes permet d'exprimer dans les productions de textes différentes actions en les situant adéquatement dans le temps.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

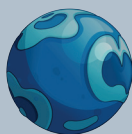
Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant et choisissez un ou quelques **verbe(s)** (6 paquets de couleurs différentes selon le verbe).

- Référez-vous à l'**aide-mémoire** pour revoir ensemble les règles d'accord des différents temps de verbe (*présent, futur, passé composé*) des verbes choisis. Demandez à votre enfant de vous **expliquer les règles d'accord, complétez** l'information et **offrez des exemples pour chaque règle**;
- Si votre enfant débute l'apprentissage de nouveaux verbes ou temps de verbes, ou s'il éprouve des difficultés, **donnez-lui des indices** en posant des questions, en donnant un exemple à l'oral (ex. : « aller » *au présent... Aujourd'hui je ... à l'école; je « v... »*);
- Encouragez votre enfant à se référer à l'**aide-mémoire** pour consulter à nouveau les terminaisons selon le verbe et le temps de verbe ciblé;
- Partagez vos réflexions à voix haute, et **encouragez votre enfant** à le faire à son tour (ex. : *tu « faire » au futur simple... La terminaison au futur simple, à la 2<sup>e</sup> personne du singulier, c'est -eras... donc tu « feras »*);
- Au besoin, utilisez un **bloc-notes comme support visuel**, pour écrire le pronom et le verbe, souligner ou encercler la terminaison, l'autre partie des verbes irréguliers (radical), etc.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Phrases 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !





## BESCHERELLE SUPER DÉFI

**HABILITÉ :** DÉVELOPPER DES HABILITÉS D'ANALYSE GRAMMATICALE



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Les connaissances grammaticales ne se construisent pas seulement à l'école ! Dès qu'il apprend à parler, l'enfant acquiert implicitement des connaissances grammaticales, qu'il peut ensuite transférer de l'oral vers l'écrit. À l'âge scolaire, poursuivre le développement de ses habiletés d'analyse grammaticale permet à votre enfant de réviser ses textes plus efficacement, d'appliquer les règles d'accord pour l'orthographe grammaticale (ex. : *accorder en genre (féminin/masculin) et en nombre (singulier/pluriel), conjuguer les verbes*), et de construire des phrases plus complexes en y intégrant logiquement plusieurs informations.



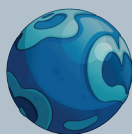
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles** avec votre enfant et **adaptez le jeu** au besoin (ex. : *retirez la contrainte de vitesse si ce n'est pas adapté pour votre enfant; ne sélectionnez que quelques couleurs de cartes pour limiter l'apprentissage de quelques règles grammaticales à la fois*).

- Demandez à votre enfant de vous **expliquer les règles d'accord** (en fonction de la question sur la carte), **complétez** l'information et **ajoutez des exemples**;
- Si votre enfant débute l'apprentissage d'une nouvelle règle grammaticale, ou s'il éprouve des difficultés, **donnez-lui des indices** en posant des questions, en donnant un exemple à l'oral (ex. : « aller » *au présent... Aujourd'hui je ... à l'école; je « v... »*);
- Partagez vos réflexions à voix haute, et **encouragez votre enfant** à le faire à son tour (ex. : *tu « faire » au futur simple... La terminaison au futur simple, à la 2<sup>e</sup> personne du singulier, c'est -eras... donc tu « feras »*);
- Au besoin, utilisez un **bloc-notes comme support visuel**, pour écrire un mot ou une phrase pour souligner ou encercler la terminaison d'un verbe, pour faire des flèches pour montrer les accords en genre et en nombre...
- N'hésitez pas à **chercher la réponse avec votre enfant** dans un dictionnaire, un *Bescherelle* ou un outil en ligne. C'est une bonne stratégie à montrer à votre enfant !



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Phrases 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## LES PROS DU NOM

**HABILITÉ :** DÉVELOPPER DES HABILITÉS D'ANALYSE GRAMMATICALE



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Les connaissances grammaticales ne se construisent pas seulement à l'école ! Dès qu'il apprend à parler, l'enfant acquiert implicitement des connaissances grammaticales, qu'il peut ensuite transférer de l'oral vers l'écrit. À l'âge scolaire, poursuivre le développement de ses habiletés d'analyse grammaticale permet à votre enfant de réviser ses textes plus efficacement, d'appliquer les règles d'accord pour l'orthographe grammaticale (ex. : *accorder en genre (féminin/masculin) et en nombre (singulier/pluriel), conjuguer les verbes*), et de construire des phrases plus complexes en y intégrant logiquement plusieurs informations.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant, choisissez ensemble un **type de jeu** (*bataille, mémoire, familles, pige dans le lac*) et un **paquet de cartes de la même couleur**, en fonction des pronoms sujets et objets ciblés pour votre enfant.

- Expliquez à votre enfant qu'un « pro du nom » est un petit mot, un pronom, qui remplace le nom en son absence (ex. : *il, lui, toi, elle, celle-ci*, etc.). Aidez votre enfant à **différencier les pronoms sujet** (qui *font* l'action du verbe) **des pronoms objet** (qui *subissent* l'action). Par exemple : *Il lui lance une pomme. Il est un pronom sujet tandis que lui est un pronom objet*. Faites remarquer aussi que *lui* peut remplacer un nom masculin ou féminin;
- **Offrez un exemple** à votre enfant de ce qui est attendu de lui durant l'activité choisie;
- Partagez vos réflexions à voix haute, et **encouragez votre enfant** à le faire à son tour (ex. : *La princesse... C'est au singulier « une seule princesse »... et c'est au féminin « une princesse »... un pronom féminin, singulier... Je peux remplacer « la princesse » par « elle »*);
- Si votre enfant débute l'apprentissage des pronoms à l'écrit, ou s'il éprouve des difficultés, **donnez-lui des indices** en posant des questions ou en lui offrant un choix ou encore, **faites équipe en vous séparant le type de question** (ex. :  *votre enfant répond aux questions liées aux « pronoms sujets » et vous, vous répondez aux questions liées aux « pronoms objets »*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Phrases 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## LES MARQUEURS À TOUTES LES SAUCES

**HABILITÉ :** UTILISER DES MARQUEURS DE RELATION



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Les connecteurs logiques, ou *marqueurs de relation*, servent à établir des relations entre deux idées, deux faits et peuvent exprimer notamment une chronologie (ex. : *d'abord, ensuite...*), une cause (ex. : *puisque, à cause de...*), une conséquence (ex. : *alors, donc...*), une opposition (ex. : *mais, sauf...*). La maîtrise des marqueurs de relation permet à votre enfant de s'exprimer de façon plus cohérente et de transmettre avec plus de précision l'idée qu'il a en tête, tant à l'oral qu'à l'écrit (ex. : raconter une histoire, écrire un message, expliquer une démarche en sciences...).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant, puis déterminez le **niveau de difficulté** (1 à 3 selon les besoins de votre enfant).

- **Référez-vous à l'aide-mémoire** pour réviser avec votre enfant les catégories de marqueurs de relation présentes dans le jeu et des exemples pour chacune (*liens exprimés par les marqueurs : séquence/temps, but, cause, conséquence, explication, affirmation/accord ou concession/opposition*);
- Jouez à tour de rôle pour **offrir un modèle en partageant vos réflexions** en lien avec les idées exprimées dans une phrase ou entre les phrases du texte. **Encouragez votre enfant à faire de même** à son tour, pour justifier son choix de marqueur de relation (ex. : *On parle ici d'une séquence dans le temps, d'étapes à respecter... J'ai mis au début le marqueur de temps « d'abord », et là je pourrais dire « ensuite »...*);
- Demandez à votre enfant de **relire la phrase ou quelques phrases** du texte avec les marqueurs de relation choisis pour vérifier si les liens entre les idées sont bien clairs;
- Au niveau 1 et 2, **nommez souvent la « catégorie » du marqueur de relation** recherché, et rappelez le type de lien qu'il établit entre les idées de la phrase ou entre les phrases (ex. : *d'abord, puis, ensuite, enfin... ce sont tous des marqueurs qui réfèrent au temps, à une séquence d'éléments...*);
- Si difficile au niveau 3, soutenez votre enfant en lui suggérant un **choix de catégories de marqueurs de relation**.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète du Discours 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



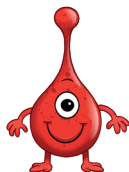
## BRICK PARTY

**HABILITÉ :** FAIRE UNE DESCRIPTION OU DONNER UNE EXPLICATION PRÉCISE



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Décrire et *expliquer* sont des habiletés langagières essentielles pour les apprentissages scolaires et pour permettre à votre enfant d'échanger avec les autres. Bien décrire des événements, des lieux, des personnages, permet à l'interlocuteur ou au lecteur de mieux se représenter une situation, de mieux comprendre. De même, bien expliquer une séquence d'événements ou d'étapes, en clarifiant les liens entre ceux-ci, est utile dans plusieurs situations du quotidien (ex. : *expliquer les règles d'un jeu, décrire une journée spéciale, expliquer un trajet, partager une recette*).



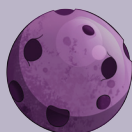
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles** avec votre enfant et **adaptez le jeu** en fonction de ses habiletés (ex. : *retirez la contrainte de temps (sablier et mode sprint); sélectionnez des cartes de niveau de difficulté moins élevé; retirez les cartes de règles imposées*).

- Avec votre enfant, soyez architecte (*celui qui donne les indications*) et bâtisseur (*celui qui construit la structure*) à tour de rôle. Ainsi, vous pourrez **offrir un modèle** de description complet avec des mots précis, et votre enfant aura à son tour la chance d'**utiliser son langage pour décrire**;
- Encouragez votre enfant à **utiliser des mots précis** pour bien décrire et se faire comprendre (ex. : évitez les termes imprécis (ça, là, l'affaire, lui...); évitez de pointer les briques...);
- Si la description n'est pas assez précise, **mentionnez à votre enfant qu'il manque de détails**, dites ce que vous avez compris, **posez des questions** pour l'amener à préciser sa description (ex. : *Prends une pièce de 3 de long, place dessus une pièce carrée... Attends, puis demande : D'accord, et je dois placer la pièce carrée à gauche ou à droite de la première pièce ?*);
- **Aidez votre enfant à préciser ses idées** en suggérant des choix de mots plus précis (ex. : à côté, entre, à gauche/à droite, par-dessus...), ou des mots synonymes à ceux qu'il utilise de façon répétitive (ex. : *bloc/pièce/brique... place/met/dépose/ajoute...*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète du Discours 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



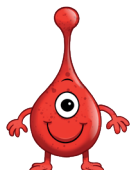
## PORTRAIT-ROBOT

**HABILITÉ :** FAIRE UNE DESCRIPTION OU DONNER UNE EXPLICATION PRÉCISE



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Décrire et *expliquer* sont des habiletés langagières essentielles pour les apprentissages scolaires et pour permettre à votre enfant d'échanger avec les autres. Bien décrire des événements, des lieux, des personnages, permet à l'interlocuteur ou au lecteur de mieux se représenter une situation, de mieux comprendre. De même, bien expliquer une séquence d'événements ou d'étapes, en clarifiant les liens entre ceux-ci, est utile dans plusieurs situations du quotidien (ex. : *expliquer les règles d'un jeu, décrire une journée spéciale, expliquer un trajet, partager une recette*).



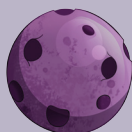
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles** avec votre enfant et **adaptez le jeu** en fonction de ses habiletés (ex. : *retirez un certain nombre de cartes Suspect, retirez le sablier pour ne pas avoir de contrainte de temps, laissez la carte du coupable près du témoin pour s'y référer au besoin*).

- Soyez enquêteur (*dessine les indices*) et témoin (*donne des indices en fonction des critères*) à tour de rôle. Ainsi, vous pourrez **offrir un modèle de description avec des mots précis**, et votre enfant aura à son tour la chance d'**utiliser son langage pour décrire**;
- Encouragez votre enfant à **n'utiliser que des mots précis** pour décrire et bien se faire comprendre (ex. : *ne pas utiliser de termes imprécis (ça, là, l'affaire, lui...); ne pas faire de geste...*);
- Si la description de votre enfant n'est pas assez précise, **mentionnez-lui qu'il manque de détails, posez-lui des questions** pour l'amener à préciser sa description (ex. : Si votre enfant dit : *Il a beaucoup de cheveux...* Attendez, puis demandez : *D'accord, et comment ils sont ses cheveux ? Sur le dessus de sa tête seulement, jusqu'aux oreilles, frisés... ?*);
- Aidez votre enfant à **préciser ses descriptions en suggérant des choix de mots plus précis** (ex. : *étroit/large/épais, globuleux, droit/crochu, surpris, souriant, amusant, fâché, déprimé, grassouillet/mince/élancé, ovale/poire, rectangulaire/triangulaire...*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète du Discours 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## DIXIT

**HABILITÉ :** FAIRE UNE DESCRIPTION OU DONNER UNE EXPLICATION PRÉCISE



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Décrire et *expliquer* sont des habiletés langagières essentielles pour les apprentissages scolaires et pour permettre à votre enfant d'échanger avec les autres. Bien décrire des événements, des lieux, des personnages, permet à l'interlocuteur ou au lecteur de mieux se représenter une situation, de mieux comprendre. De même, bien expliquer une séquence d'événements ou d'étapes, en clarifiant les liens entre ceux-ci, est utile dans plusieurs situations du quotidien (ex. : *expliquer les règles d'un jeu, décrire une journée spéciale, expliquer un trajet, partager une recette*).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant. À tour de rôle, soyez le conteur (*celui qui décrit une carte ciblée dans son jeu*), pour ainsi **offrir un modèle de devinette** à votre enfant. Le défi pour le conteur est d'inventer une phrase ni trop descriptive, ni trop abstraite, pour que seulement quelques joueurs puissent identifier son image.

- Encouragez votre enfant à **utiliser des mots précis** lorsqu'il s'exprime (ex. : *ne pas utiliser de termes imprécis (ça, là, l'affaire, lui...); ne pas faire de geste...*), **sans toutefois utiliser des mots trop spécifiques** qui permettraient d'identifier la carte trop rapidement (ex. : *utiliser des mots plus abstraits, des termes au sens figuré, pour décrire l'image : « souvenirs d'enfance » pour faire référence à un carrousel illustré sur la carte*);
- Avant de passer au vote, prenez le temps d'observer chaque carte avec votre enfant. Amenez-le à **décrire plus concrètement chaque illustration**, et à partager sa pensée. Aidez votre enfant à **préciser ses descriptions en proposant une plus grande variété de mots** (ex. : *douceur, mélancolie, amusement, sombre, liberté, sensibilité, immensité, réflexion*);
- Après avoir deviné la carte ou non, **faites un retour sur d'autres mots, phrases, expressions, associations d'idées** qu'il aurait pu transmettre;
- **Jugez de la description donnée** (à tour de rôle) afin que votre enfant puisse se réajuster au prochain tour (ex. : *manque de détail, trop de détails, termes trop abstraits ou imprécis, mots ou phrases trop précises, etc.*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète du Discours 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## SANS PROBLÈME

**HABILITÉ :** FAIRE UNE DESCRIPTION OU DONNER UNE EXPLICATION PRÉCISE



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Décrire et *expliquer* sont des habiletés langagières essentielles pour les apprentissages scolaires et pour permettre à votre enfant d'échanger avec les autres. Bien décrire des événements, des lieux, des personnages, permet à l'interlocuteur ou au lecteur de mieux se représenter une situation, de mieux comprendre. De même, bien expliquer une séquence d'événements ou d'étapes, en clarifiant les liens entre ceux-ci, est utile dans plusieurs situations du quotidien (ex. : *expliquer les règles d'un jeu, décrire une journée spéciale, expliquer un trajet, partager une recette*).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant. Référez-vous durant la partie à la section « Réponses acceptées », ainsi qu'à la section « **Comment aider votre enfant pendant le jeu ?** » du guide d'accompagnement, au besoin.

- Jouez à tour de rôle pour **offrir un modèle d'explication** d'une situation problème (ex. : *Le petit garçon ne peut pas compléter son bonhomme de neige parce qu'il n'a pas de carotte pour faire son nez...*), et de **solutions** possibles;
- Amenez votre enfant à bien **expliquer chaque situation-problème** qu'il rencontre sur son parcours. Aidez-le à **préciser son explication** en lui posant des questions (ex. : *Oui, la madame fait du ski. Et pourquoi c'est un problème ? Qu'est-ce qu'il va arriver tu penses ?*);
- Demandez à votre enfant de **trouver plusieurs solutions pour chaque problème**. Les solutions proposées doivent être logiques, mais peuvent aussi être un peu farfelues, tant que le raisonnement est expliqué clairement et demeure logique;
- À partir des cartes-objets, amenez votre enfant à réfléchir et à identifier d'autres pistes de solutions en posant des questions ouvertes (ex. : *Qu'est-ce qu'il pourrait arriver ? Comment pourrait-il faire avec... ? Si tu étais dans cette situation, que ferais-tu ?*);
- Amenez votre enfant à **justifier la raison pour laquelle il priorise une solution** plutôt qu'une autre, et faites-en de même à votre tour.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète du Discours 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## BLA BLA BLA

**HABILITÉ :** RACONTER UNE HISTOIRE OU UN ÉVÈNEMENT



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Les habiletés narratives (*raconter*) sont essentielles pour la réussite scolaire et la socialisation. Bien connaître les éléments qui composent une histoire (*schéma narratif*) amène votre enfant à développer ses habiletés à écrire des textes, à jouer un rôle plus actif dans la lecture de romans, à mieux comprendre un film, et ce, en favorisant l'élaboration d'hypothèses (ex. : *Que va-t-il se passer après ? Quelles solutions le personnage pourrait-il envisager pour résoudre le problème ? Pourquoi cet évènement survient-il ? Quel détail est-il important de retenir pour plus tard ? Comment l'histoire pourrait-elle se conclure ?*).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

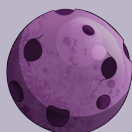
Lisez les **règles** avec votre enfant et **adaptez le jeu** en fonction de ses habiletés (ex. : *utiliser la version « histoire », sélectionner des cartes pour faciliter la création d'une histoire*).

- Guidez votre enfant en l'invitant à **préciser les éléments d'une histoire** et **offrez-lui un modèle** à votre tour : *le personnage principal, les lieux, le moment où se déroule l'histoire, les actions du personnage, ses sentiments vécus...*
- **Posez des questions** à votre enfant pour l'amener à **ajouter des éléments** à son histoire (ex. : *Où se passe ton histoire ? Quand se passe-t-elle ? Que va-t-il se passer après ? Quelles solutions le personnage pourrait-il envisager pour résoudre le problème ? Comment se sent-il tu penses ? Comment ton histoire pourrait-elle se terminer ?*);
- Reformulez l'histoire de votre enfant en y **intégrant des marqueurs de relation** pour faire des liens entre les parties de l'histoire (ex. : *au début, après, tout à coup, alors, ensuite, donc...*), et en **ajoutant des précisions** au besoin.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète du Discours 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !





## HISTOIRES À LIRE ET À RACONTER

**HABILITÉ :** RACONTER UNE HISTOIRE OU UN ÉVÈNEMENT



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Les habiletés narratives (*raconter*) sont essentielles pour la réussite scolaire et la socialisation. Bien connaître les éléments qui composent une histoire (*schéma narratif*) amène votre enfant à développer ses habiletés à écrire des textes, à jouer un rôle plus actif dans la lecture de romans, à mieux comprendre un film, et ce, en favorisant l'élaboration d'hypothèses (ex. : *Que va-t-il se passer après ? Quelles solutions le personnage pourrait-il envisager pour résoudre le problème ? Pourquoi cet événement survient-il ? Quel détail est-il important de retenir pour plus tard ? Comment l'histoire pourrait-elle se conclure ?*).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant. **Se référer au feuillet pédagogique** pour diversifier les astuces durant l'activité.

- Amenez votre enfant à **comprendre la structure d'une histoire** (section 1 du feuillet pédagogique) et **posez des questions** pour l'amener à intégrer les étapes : *la situation initiale, l'élément déclencheur, les péripéties, le dénouement, la situation finale*;
- Rappelez à votre enfant qu'il faut **suivre une "recette" bien précise** pour spécifier les informations essentielles d'une histoire dans le bon ordre;
- À tour de rôle, **produisez des histoires en respectant la structure narrative**; préciser les liens entre les différentes parties de l'histoire en utilisant des marqueurs de relation (ex. : *au début, après, ensuite, finalement, parce que, pour, car, mais, de plus...*);
- **Posez des questions** à votre enfant pour l'amener à **ajouter des éléments** à son histoire (ex. : *Où se passe ton histoire ? Quand se passe-t-elle ? Que va-t-il se passer après ? Quelles solutions le personnage pourrait-il envisager pour résoudre le problème ? Comment se sent-il tu penses ? Comment ton histoire pourrait-elle se terminer ?*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète du Discours 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



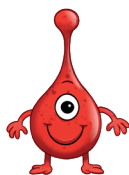
## LA GROTTTE CONCEPTUELLE

**HABILITÉ :** RACONTER UNE HISTOIRE OU UN ÉVÈNEMENT



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Les habiletés narratives (*raconter*) sont essentielles pour la réussite scolaire et la socialisation. Bien connaître les éléments qui composent une histoire (*schéma narratif*) amène votre enfant à développer ses habiletés à écrire des textes, à jouer un rôle plus actif dans la lecture de romans, à mieux comprendre un film, et ce, en favorisant l'élaboration d'hypothèses (ex. : *Que va-t-il se passer après ? Quelles solutions le personnage pourrait-il envisager pour résoudre le problème ? Pourquoi cet évènement survient-il ? Quel détail est-il important de retenir pour plus tard ? Comment l'histoire pourrait-elle se conclure ?*).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant. Ayez un **marqueur effaçable à sec** près de vous.

- À tour de rôle, lisez un paragraphe de la carte-texte (vous pouvez aussi le faire pour votre enfant au besoin), et **dégagez les informations importantes** en les soulignant ou les encerclant;
- Demandez à votre enfant de **résumer ce qu'il a compris du paragraphe** dans ses mots et **remplissez le schéma conceptuel** ensemble pour organiser adéquatement l'information;
- Guidez votre enfant dans **la compréhension de l'histoire** en l'invitant à préciser *les lieux, les personnages, le moment où se passe l'histoire, les actions des personnages, leurs sentiments...*
- **Posez des questions** à votre enfant pour l'amener à **ajouter des éléments** importants au résumé (ex. : *Où se passe ton histoire ? Quand se passe-t-elle ? Que va-t-il se passer après ? Quelles solutions le personnage pourrait-il envisager pour résoudre le problème ? Comment se sent-il tu penses ? Comment ton histoire pourrait-elle se terminer ?*);
- Amenez-le à constater qu'il existe **différentes façons d'organiser les idées de façon cohérente** dans un texte;
- Si votre enfant fait une erreur dans le choix d'une carte-résumé, ou après avoir complété le schéma, invitez votre enfant à expliquer **pourquoi l'une des carte-résumé est une « intruse »**.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète du Discours 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## LE FOUILLIS DES TEXTES

**HABILITÉ :** ORGANISER SES IDÉES DANS LE DISCOURS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Bien organiser ses idées permet de transmettre efficacement son message (ex : *explication, description, narration, argumentation*), tout en maintenant l'intérêt de l'interlocuteur. Cette capacité est aussi très sollicitée à l'écrit ! Composer un paragraphe requiert une organisation et une certaine structure. Puis, l'enchaînement de ces paragraphes doit former un tout cohérent. L'organisation des idées se base souvent sur cette structure : *introduction* (mise en contexte pour préciser le sujet traité), *développement* (description des idées principales), *conclusion* (retour sur les éléments les plus importants ou ouverture pour une suite).



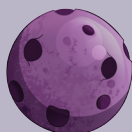
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant et choisissez un **niveau de difficulté**. Ayez un **marqueur effaçable à sec** près de vous.

- À l'aide d'un marqueur effaçable à sec, encouragez votre enfant à **souligner les mots-clés** de sa carte-texte, ceux qui donnent des indices sur l'ordre possible des éléments présentés dans le texte;
- **Discutez des mots-clés soulignés et des mots difficiles** pour bien comprendre le contenu et le sens du texte;
- Déposez chaque carte-texte sur la planche de jeu afin de **mettre les parties du texte dans le bon ordre**;
- Encouragez votre enfant à **justifier les raisons** pour lesquelles il choisit d'organiser les informations comme il le fait, et **posez-lui des questions ouvertes** par rapport à l'ordre qu'il propose;
- **Discutez du titre le plus approprié** pour chaque histoire en justifiant la raison et en se basant sur les idées principales;
- Rappelez qu'il existe **différents types de textes**, ceux qui *racontent* (narratifs), ceux qui *décrivent* (descriptifs), ceux qui *visent à convaincre* (argumentatif), ceux qui *présentent* « comment faire » (procédural)...



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète du Discours 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



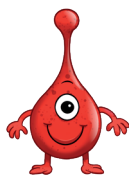
## SPEECH

**HABILITÉ :** ORGANISER SES IDÉES DANS LE DISCOURS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Bien organiser ses idées permet de transmettre efficacement son message (ex : *explication, description, narration, argumentation*), tout en maintenant l'intérêt de l'interlocuteur. Cette capacité est aussi très sollicitée à l'écrit ! Composer un paragraphe requiert une organisation et une certaine structure. Puis, l'enchaînement de ces paragraphes doit former un tout cohérent. L'organisation des idées se base souvent sur cette structure : *introduction* (mise en contexte pour préciser le sujet traité), *développement* (description des idées principales), *conclusion* (retour sur les éléments les plus importants ou ouverture pour une suite).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

- Encouragez votre enfant à **faire preuve d'imagination** tout en l'aidant à **établir des liens cohérents** entre ses idées (en utilisant des marqueurs de relation : *au début, après, ensuite, finalement, parce que, pour, car, mais, de plus...*);
- Guidez votre enfant dans la **construction de l'histoire** en l'invitant à préciser *les lieux, les personnages, le moment où se passe l'histoire, les actions des personnages, leurs sentiments...*
- **Posez des questions** à votre enfant pour l'amener à **ajouter des éléments** importants (ex. : *Où se passe ton histoire ? Quand se passe-t-elle ? Que va-t-il se passer après ? Quelles solutions le personnage pourrait-il envisager pour résoudre le problème ? Comment se sent-il tu penses ? Comment ton histoire pourrait-elle se terminer ?*);
- Au besoin, **suggérez des idées originales** à votre enfant pour enrichir son discours (ex : *ajouter une drôle de péripétie, établir un lien entre 2 idées*);
- Encouragez votre enfant à **mettre en relation les différentes illustrations** et à faire des liens avec des situations de sa vie quotidienne.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète du Discours 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



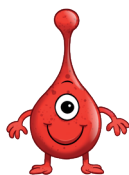
## 52 CARTES À INVENTER UNE HISTOIRE

**HABILETÉ :** ORGANISER SES IDÉES DANS LE DISCOURS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Bien organiser ses idées permet de transmettre efficacement son message (ex : *explication, description, narration, argumentation*), tout en maintenant l'intérêt de l'interlocuteur. Cette capacité est aussi très sollicitée à l'écrit ! Composer un paragraphe requiert une organisation et une certaine structure. Puis, l'enchaînement de ces paragraphes doit former un tout cohérent. L'organisation des idées se base souvent sur cette structure : *introduction* (mise en contexte pour préciser le sujet traité), *développement* (description des idées principales), *conclusion* (retour sur les éléments les plus importants ou ouverture pour une suite).

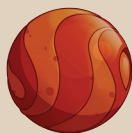


### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

- Encouragez votre enfant à **faire preuve d'imagination** tout en l'aidant à **établir des liens cohérents** entre ses idées (en utilisant des marqueurs de relation : *au début, après, ensuite, finalement, parce que, pour, car, mais, de plus...*);
- Guidez votre enfant dans la **construction de l'histoire** en l'invitant à préciser *les lieux, les personnages, le moment où se passe l'histoire, les actions des personnages, leurs sentiments...*
- **Posez des questions** à votre enfant pour l'amener à **ajouter des éléments** importants (ex. : *Où se passe ton histoire ? Quand se passe-t-elle ? Que va-t-il se passer après ? Quelles solutions le personnage pourrait-il envisager pour résoudre le problème ? Comment se sent-il tu penses ? Comment ton histoire pourrait-elle se terminer ?*);
- Au besoin, **suggérez des idées originales** à votre enfant pour enrichir son discours (ex : *ajouter une drôle de péripétie, établir un lien entre 2 idées*);
- Encouragez votre enfant à **mettre en relation les différentes illustrations** et à faire des liens avec des situations de sa vie quotidienne.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète du Discours 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



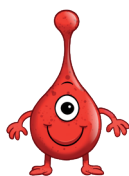
## ANORMOTS

**HABILITÉ :** DÉCODER DES SYLLABES ET DES MOTS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Des liens étroits existent entre le langage oral et le langage écrit ! En début de parcours scolaire, l'apprentissage de la lecture et de l'orthographe repose entre autres sur la capacité à associer les sons aux lettres ou groupes de lettres, ou l'inverse. La *conscience phonologique* et la *connaissance des lettres* favorisent ce pairage entre sons et lettres (ex. : les lettres « o » et « u » font le son « ou »; le son « s » peut s'écrire avec les lettres « s » [sel] ou « c » [ceci]). Votre enfant apprend le décodage de nouveaux mots, son par son, ou syllabe par syllabe (ex. : « m » avec « a » fait « ma »). Lorsque le décodage devient plus rapide, et après avoir décodé plusieurs fois un même mot, l'identification globale des mots écrits se met en place et permet d'accélérer la vitesse de lecture.



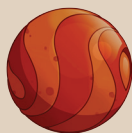
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant, et **choisissez un jeu** parmi les trois versions proposées.

- Révisiez avec votre enfant la notion de **syllabe**, et faites-lui remarquer qu'elle est **composée de consonnes (C) et de voyelles (V)**. **Revoyez la signification** de ces notions au besoin;
- Regardez **quelques exemples** avec les cartes du jeu et observez ensemble les compositions de syllabes (ex. : *mi* (consonne + voyelle); *il* (voyelle + consonne); *cri* (consonne+consonne+voyelle), etc.);
- Demandez à votre enfant de **lire à voix haute** les syllabes ou les mots qui se trouvent sur les cartes, et faites de même à votre tour;
- Aidez votre enfant à assembler (coller) ou à séparer (décortiquer) des sons à l'intérieur d'une syllabe (ex. : *dans la syllabe « pa »* on entend « p » et « a ») ou à fusionner plusieurs syllabes pour former un mot (ex : pi+ga+bo = *pigabo*) en lui **laissant du temps**, en **offrant un exemple**, en **donnant un indice** (ex. : *tantôt tu as dis « p »* avec « i » fait « pi », ici c'est « p » avec « a »...);
- **Encouragez tous les efforts et amusez-vous** à découvrir tous les mots étranges de cet univers de superhéros !



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète de l'Écrit 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



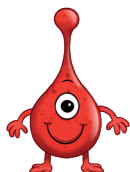
## L'AS DE LECTURE 1

**HABILITÉ :** DÉCODER DES SYLLABES ET DES MOTS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Des liens étroits existent entre le langage oral et le langage écrit ! En début de parcours scolaire, l'apprentissage de la lecture et de l'orthographe repose entre autres sur la capacité à associer les sons aux lettres ou groupes de lettres, ou l'inverse. La *conscience phonologique* et la *connaissance des lettres* favorisent ce pairage entre sons et lettres (ex. : les lettres « o » et « u » font le son « ou » ; le son « s » peut s'écrire avec les lettres « s » [sel] ou « c » [cecil]). Votre enfant apprend le décodage de nouveaux mots, son par son, ou syllabe par syllabe (ex. : « m » avec « a » fait « ma »). Lorsque le décodage devient plus rapide, et après avoir décodé plusieurs fois un même mot, l'identification globale des mots écrits se met en place et permet d'accélérer la vitesse de lecture.



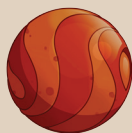
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles** avec votre enfant, **choisissez un jeu** parmi les trois proposés, et référez-vous à la **section « Comment aider votre enfant à lire les mots durant le jeu ? »** du guide d'accompagnement.

- Demandez à votre enfant de **lire à voix haute** les mots qui se trouvent sur les cartes, et faites de même à votre tour ;
- Invitez votre enfant à **nommer le nom des lettres surlignées** recherchées et à associer ces lettres à leur(s) son(s) respectifs (ex. : *Je vois la lettre « c » et la lettre « r ». Ici la lettre « c » fait le son « k » et « r » fait le son « rrrr », ce qui fait « kr »*) ;
- Accompagnez votre enfant en lui **laissant du temps**, en **offrant un exemple**, en **donnant un indice** (ex. : *Tantôt tu as lu le mot « cousine » et tu as dit que les lettres « o » et « u » ensemble font le son « ou »... ici, regarde le mot (ex. : rouge), que remarques-tu ?*) ;
- Demandez à votre enfant de **justifier son choix** de carte qu'il place sur la défasseuse ;
- Invitez votre enfant à **réfléchir à d'autres mots** qui comportent le ou les son(s) recherchés, et faites de même à votre tour (ex. : *Dans « nouvelle », les lettres « e-a-u » forment le son « o »... Je connais aussi les mots château, bateau, cadeau qui se terminent tous par les lettres « e-a-u »...*) ;
- **Encouragez tous les efforts et amusez-vous** à découvrir les lettres « amoureuses, trompeuses et malicieuses » !



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète de l'Écrit 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



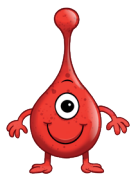
## L'AS DE LA LECTURE 2

**HABILITÉ :** DÉCODER DES SYLLABES ET DES MOTS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Des liens étroits existent entre le langage oral et le langage écrit ! En début de parcours scolaire, l'apprentissage de la lecture et de l'orthographe repose entre autres sur la capacité à associer les sons aux lettres ou groupes de lettres, ou l'inverse. La *conscience phonologique* et la *connaissance des lettres* favorisent ce pairage entre sons et lettres (ex. : les lettres « o » et « u » font le son « ou »; le son « s » peut s'écrire avec les lettres « s » [sel] ou « c » [ceci]). Votre enfant apprend le décodage de nouveaux mots, son par son, ou syllabe par syllabe (ex. : « m » avec « a » fait « ma »). Lorsque le décodage devient plus rapide, et après avoir décodé plusieurs fois un même mot, l'identification globale des mots écrits se met en place et permet d'accélérer la vitesse de lecture.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

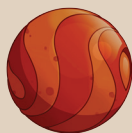
Lisez les **règles** avec votre enfant, **choisissez un jeu** parmi les trois proposés, et référez-vous à la **section « Comment aider votre enfant à lire les mots durant le jeu ? »** du guide d'accompagnement.

- Demandez à votre enfant de **lire à voix haute** les mots qui se trouvent sur les cartes, et faites de même à votre tour;
- Invitez votre enfant à **nommer le nom des lettres surlignées** recherchées et à associer ces lettres à leur(s) son(s) respectifs (ex. : *Je vois les lettres « c-r-o ». Ici la lettre « c » fait le son « k », « r » fait le son « rrrr », et « o » fait le son « o », donc je lis « kro »...*);
- Pour la version avec les « lettres muettes », invitez votre enfant à **dire que c'est une lettre muette**, et lorsque possible, faites remarquer que cette lettre est utile pour **former un mot de même famille** (ex. : *la lettre « c » dans « porc » est muette, et on la retrouve dans « porcelet »; la lettre « t » dans « petit » est muette, et on la retrouve dans « petite »*);
- Accompagnez votre enfant en lui **laissant du temps**, en **offrant un exemple**, en **donnant un indice** (ex. : *Tantôt tu as lu le mot « bille » et tu as dit que les lettres « i-l-l-e » ensemble font les sons « ille »... ici, regarde le mot [ex. : vanille], que remarques-tu ?*);
- Invitez votre enfant à **réfléchir à d'autres mots** qui comportent les sons recherchés, et faites de même à votre tour (ex. : *Dans « rien », les lettres « i-e-n » font les sons « i-in »... Je connais aussi les mots : chien, sien, lien qui se terminent tous par les lettres « i-e-n »*);
- **Encouragez tous les efforts et amusez-vous** à découvrir les « lettres muettes » et les « graphies complexes et à deux faces »!



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète de l'Écrit 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !





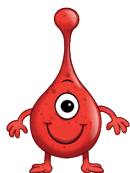
## L'AS DE LA LECTURE – CONFUSIONS

**HABILITÉ :** DÉCODER DES SYLLABES ET DES MOTS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Des liens étroits existent entre le langage oral et le langage écrit ! En début de parcours scolaire, l'apprentissage de la lecture et de l'orthographe repose entre autres sur la capacité à associer les sons aux lettres ou groupes de lettres, ou l'inverse. La *conscience phonologique* et la *connaissance des lettres* favorisent ce pairage entre sons et lettres (ex. : les lettres « o » et « u » font le son « ou » ; le son « s » peut s'écrire avec les lettres « s » [sel] ou « c » [ceci]). Votre enfant apprend le décodage de nouveaux mots, son par son, ou syllabe par syllabe (ex. : « m » avec « a » fait « ma »). Lorsque le décodage devient plus rapide, et après avoir décodé plusieurs fois un même mot, l'identification globale des mots écrits se met en place et permet d'accélérer la vitesse de lecture.



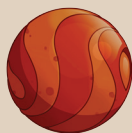
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles** avec votre enfant, **choisissez un jeu** parmi les trois proposés, et référez-vous à la **section « Comment aider votre enfant à lire les mots durant le jeu ? »** du guide d'accompagnement.

- Rappelez à votre enfant les règles de lecture du « **c dur** » et du « **c doux** » (ex. : la lettre « c » est doux « sss » devant les voyelles « e, i, y » et il est dur « k » devant les lettres « a, o, u ») ;
- Demandez à votre enfant de **lire à voix haute** les mots qui se trouvent sur les cartes, et faites de même à votre tour ;
- Invitez votre enfant à **nommer le nom des lettres surlignées** recherchées et à associer ces lettres à leur(s) son(s) respectifs (ex. : *Je vois les lettres « c-r-o ». Ici la lettre « c » fait le son « k », « r » fait le son « rrrr », et « o » fait le son « o », donc je lis « kro »...*) ;
- Proposez des **trucs pour mémoriser** les lettres qui se ressemblent (ex. : *analogie avec une image/dessin : b – bedon et d – dos ; configuration de la main et du pouce : « b » main gauche pouce en haut, « d » main droite pouce en haut, « q » main droite pouce en bas, « p » main gauche pouce en bas*) ;
- Accompagnez votre enfant en lui **laissant du temps**, en **offrant un exemple**, en **donnant un indice** (ex. : *Regarde bien la 1<sup>ère</sup> lettre... que remarques-tu ?*) ;
- Invitez votre enfant à **réfléchir à d'autres mots** qui comportent les sons recherchés, et faites de même à votre tour (ex. : *Dans « cadeau », tu as raison la lettre « c » suivie de « a » fait « ka » comme dans camion, cacher, macaroni...*) ;
- **Encouragez tous les efforts !**



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète de l'Écrit 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## MONT-À-MOTS ALPHA DÉTECTIVE

**HABILITÉ :** DÉDUIRE DES RÈGLES ORTHOGRAPHIQUES À PARTIR DE LA STRUCTURE DES MOTS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Amener votre enfant à réfléchir à la structure des mots, à la façon dont ils sont construits (*conscience morphologique*), favorise l'apprentissage de l'orthographe. La découverte de règles orthographiques résulte d'un processus de réflexion sur les mots et leur formation. Votre enfant peut apprendre à déduire la présence de lettres muettes (ex. : *chat*) ou de consonnes doubles (ex. : *chattel*) grâce à des *règles de dérivation* (ex. : *petit-petite, pardon-pardonner*). De cette manière, si votre enfant détecte des mots ou parties de mots à l'intérieur d'autres mots, il n'aura pas besoin d'apprendre séparément l'orthographe de chacun des mots d'une même famille (ex. : *fin, fine, finement*), et développera plus facilement son « dictionnaire mental » de mots écrits.



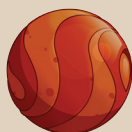
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant et choisissez l'une des deux façons de jouer, en fonction des habiletés de votre enfant : *mode « enquête »* ou *mode « pièces à conviction »*. Conservez **un bloc-notes et un crayon** près de vous.

- Selon les besoins de votre enfant, vous pouvez **réciter l'alphabet** ensemble, ou l'inviter à écrire chacune des lettres sur le bloc-notes; vous pouvez aussi écrire les lettres qui sont plus difficiles pour lui;
- Si vous jouez à la version « enquête », demandez à votre enfant de **nommer le nom de chaque lettre pignée et dire le ou les son(s) associé(s)** à chacune de ces lettres (ex. : *la lettre « g »* peut faire le son « g » comme dans « gomme » ou le son « j » comme dans « genou »);
- Pour les deux versions du jeu, jouez à tour de rôle : piguez une image, puis épelez le mot découvert grâce à la loupe;
- Accompagnez votre enfant en lui **laissant du temps** pour épeler les mots, ou en lui **donnant un indice** au besoin (ex. : *la lettre qui a un bedon devant c'est la lettre... [attendre]... « b » ! Oui bravo !*);
- Invitez votre enfant à **réfléchir à la façon dont les mots sont construits**, en écrivant sur le bloc-notes des **mots de la même famille** (ex. : « soleil »... on peut dire une journée ensoleillée... [encercler le mot soleil dans le mot ensoleillée], ou **en attirant son attention sur une partie du mot** qui est semblable à d'autres mots (ex. : *Oh ! regarde le mot « fromage » [en écrivant devant lui et en encerclant -age]... tu vois on retrouve un -e muet à la fin du mot « fromage » [dire le mot sans prononcer le -e], comme dans sage, page, cage, ménage*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète de l'Écrit 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## LE PRINCE DE MOTORDU

**HABILETÉ :** DÉDUIRE DES RÈGLES ORTHOGRAPHIQUES À PARTIR DE LA STRUCTURE DES MOTS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Amener votre enfant à réfléchir à la structure des mots, à la façon dont ils sont construits (*conscience morphologique*), favorise l'apprentissage de l'orthographe. La découverte de règles orthographiques résulte d'un processus de réflexion sur les mots et leur formation. Votre enfant peut à apprendre à déduire la présence de lettres muettes (ex. : *chat*) ou de consonnes doubles (ex. : *chatte*) grâce à des *règles de dérivation* (ex. : *petit-petite, pardon-pardoner*). De cette manière, si votre enfant détecte des mots ou parties de mots à l'intérieur d'autres mots, il n'aura pas besoin d'apprendre séparément l'orthographe de chacun des mots d'une même famille (ex. : *fin, fine, finement*), et développera plus facilement son « dictionnaire mental » de mots écrits.

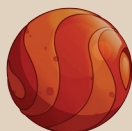


### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

- Avant de débiter le jeu, lisez les **règles du jeu** et faites quelques **exemples** avec votre enfant (*un exemple de construction de mots avec 2 syllabes, de modification de mot en remplaçant une syllabe à partir d'un autre mot ou d'un « vol » de syllabe*);
- Accompagnez votre enfant en lui **laissant du temps** pour ses tentatives de formation de mots, et en le **guidant** (ex. : *Regarde bien toutes mes syllabes. Essaie de coller ta syllabe « bou » avec chacune de mes syllabes, une à la fois pour voir si tu peux former un nouveau mot...*);
- Au besoin, **donnez-lui des indices** pour former de nouveaux mots ou pour qu'il prenne conscience que 2 syllabes ne forment pas toujours un « vrai » mot (ex. : *moute ? « mou » avec « te »... « moute » et qu'est-ce que signifie ce mot ? On essaie avec les autres syllabes ?*);
- Invitez votre enfant à **réfléchir à la façon dont les mots sont construits** en attirant son attention sur une partie du mot qui est semblable à d'autres mots (ex. : *Oh ! bou-ton, mou-ton, bâ-ton... tous ces mots se terminent par la syllabe « ton », « t-o-n »*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète de l'Écrit 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



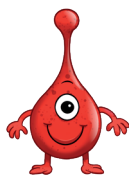
## UNE EXPÉDITION IRRÉGULIÈRE

**HABILITÉ :** SE SENSIBILISER À LA STRUCTURE DES MOTS POUR DÉDUIRE DES RÈGLES ORTHOGRAPHIQUES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Amener votre enfant à réfléchir à la structure des mots, à la façon dont ils sont construits (*conscience morphologique*), favorise l'apprentissage de l'orthographe. La découverte de règles orthographiques résulte d'un processus de réflexion sur les mots et leur formation. Votre enfant peut à apprendre à déduire la présence de lettres muettes (ex. : *chat*) ou de consonnes doubles (ex. : *chatte*) grâce à des *règles de dérivation* (ex. : *petit-petite, pardon-pardonne*). De cette manière, si votre enfant détecte des mots ou parties de mots à l'intérieur d'autres mots, il n'aura pas besoin d'apprendre séparément l'orthographe de chacun des mots d'une même famille (ex. : *fin, fine, finement*), et développera plus facilement son « dictionnaire mental » de mots écrits.

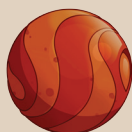


### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

- Avant de débiter le jeu, lisez les **règles du jeu** avec votre enfant et faites un **exemple** de chaque catégorie de cartes-questions (analyser l'orthographe des mots et orthographier des mots);
- Accompagnez votre enfant en lui **laissant du temps** pour analyser la question, en le **guidant** ou en lui **donnant des indices** (ex. : *Souligne toutes les lettres qui forment le son « an » ... Je vais la lire à voix haute, écoute bien les sons...*);
- Invitez votre enfant à **réfléchir à la façon dont les mots sont construits** en attirant son attention sur une partie du mot semblable à d'autres mots (ex. : *C'est l'anniversaire de ma « mère » ... « mer » écrit m-e-r c'est l'étendue d'eau... L'anniversaire de ma « maman », de ma « mère », c'est m-è-r-e comme « père » p-è-r-e*);
- Pour la seconde catégorie de cartes-questions (orthographier des mots), demandez à votre enfant d'écrire avec le marqueur effaçable à sec, puis invitez-le à **souligner ou encercler** les lettres ou parties de mots plus difficiles (ex. : *C'est un « héros ». Comment on écrit le mot « héros » ? Une lettre muette nous joue des tours ! Comme « héroïne », « héroïque », « héros » s'écrit avec un « h » muet au début du mot... et ce n'est pas tout ! Un « s » muet est à la fin... « un héros » et « des héros » s'écrivent toujours avec un « s » à la fin*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète de l'Écrit 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## TAM TAM CHRONO

**HABILITÉ :** IDENTIFIER RAPIDEMENT DES MOTS ÉCRITS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

C'est par *exposition*, c'est-à-dire par l'action de lire, que l'enfant automatise sa capacité à identifier rapidement les mots écrits dans sa lecture. Il existe un lien très clair entre la quantité de lecture autonome faite par un enfant et la fluidité de sa lecture. Un enfant qui vit des occasions de lecture fréquentes construit ainsi de façon autonome sa capacité à identifier globalement et rapidement des mots. Plus son dictionnaire de mots écrits se développe, meilleure est sa précision et sa vitesse en lecture. L'exposition à la lecture est donc considérée comme la clé de la transition entre le décodage (lire son par son, syllabe par syllabe), et l'automatisation de la lecture.



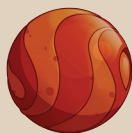
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les règles du jeu avec votre enfant et prenez **un bloc-notes et un crayon**. Si votre enfant débute l'apprentissage de la lecture ou éprouve des difficultés, **retirer le sablier** pour éviter la contrainte de temps.

- Pour chaque nouvelle carte au centre, **nommez les objets** ou **lisez les mots**. Pour les mots écrits, **questionnez votre enfant sur les particularités**. Lui demander d'expliquer ce qui semble particulier ou ce qui peut être un piège (ex. : é-er-ai, o-au-eau, lettre muette, mot irrégulier, consonne double, c dur/doux, g dur/doux, etc.);
- Accompagnez votre enfant en lui **laissant du temps** pour lire les mots et faire les associations;
- Après avoir associé un mot écrit à une image, **amenez votre enfant à réfléchir à la façon dont les mots sont construits** en attirant son attention sur une partie du mot particulière (ex. : *Qu'est-ce que tu remarques de particulier dans le mot parfum ? Le son « un » à la fin du mot s'écrit « um » et non pas « un » comme « brun ».* À partir du mot « parfum », on peut dire « se parfumer », une « parfumerie »... ).
- À la fin de la partie, demandez à votre enfant de **relire quelques mots de son choix**, parmi ceux qu'il a trouvés plus difficiles... S'il le souhaite, il peut **aussi écrire quelques mots** sur un bloc-notes (ex. : *les mots nouveaux qu'il a appris, les mots qu'il a trouvés drôles...*), et accompagnez-le dans l'orthographe de ces mots irréguliers !



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète de l'Écrit 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## TAM TAM SAFARI

**HABILITÉ :** IDENTIFIER RAPIDEMENT DES MOTS ÉCRITS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

C'est par *exposition*, c'est-à-dire par l'action de lire, que l'enfant automatise sa capacité à identifier rapidement les mots écrits dans sa lecture. Il existe un lien très clair entre la quantité de lecture autonome faite par un enfant et la fluidité de sa lecture. Un enfant qui vit des occasions de lecture fréquentes construit ainsi de façon autonome sa capacité à identifier globalement et rapidement des mots. Plus son dictionnaire de mots écrits se développe, meilleure est sa précision et sa vitesse en lecture. L'exposition à la lecture est donc considérée comme la clé de la transition entre le décodage (lire son par son, syllabe par syllabe), et l'automatisation de la lecture.



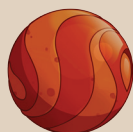
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les règles du jeu avec votre enfant et prenez **un bloc-notes et un crayon**.

- Pour chaque nouvelle carte au centre, **nommez les objets** ou **lisez les mots**. Pour les mots écrits, **questionnez votre enfant sur les particularités**. Lui demander d'expliquer ce qui semble particulier ou ce qui peut être un piège (ex. : *in/ein/ain, lettre muette, mot irrégulier, consonne double, c dur/doux, g dur/doux, etc.*);
- Accompagnez votre enfant en lui **laissant du temps** pour lire les mots et faire les associations;
- Après avoir associé un mot écrit à une image, **amenez votre enfant à réfléchir à la façon dont les mots sont construits** en attirant son attention sur une partie du mot particulière (ex. : *Qu'est-ce que tu remarques de particulier dans le mot « bougie » ? Oui, tu as raison ! On retrouve un « e » muet à la fin du mot. Connais-tu d'autres mots qui se terminent par le son « i » et qui s'écrivent avec un « e » muet à la fin ? folie, magie, mélodie...;*);
- À la fin de la partie, demandez à votre enfant de **relire quelques mots de son choix**, parmi ceux qu'il a trouvés plus difficiles... S'il le souhaite, il peut **aussi écrire quelques mots** de son choix sur un bloc-notes (ex. : *les mots nouveaux qu'il a appris, les mots qu'il a trouvés drôles...*), et accompagnez-le dans l'orthographe de ces nouveaux mots !



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète de l'Écrit 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## UN VOL EN PLEINE FLUIDITÉ

**HABILITÉ :** IDENTIFIER RAPIDEMENT DES MOTS ÉCRITS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

C'est par *exposition*, c'est-à-dire par l'action de lire, que l'enfant automatise sa capacité à identifier rapidement les mots écrits dans sa lecture. Il existe un lien très clair entre la quantité de lecture autonome faite par un enfant et la fluidité de sa lecture. Un enfant qui vit des occasions de lecture fréquentes construit ainsi de façon autonome sa capacité à identifier globalement et rapidement des mots. Plus son dictionnaire de mots écrits se développe, meilleure est sa précision et sa vitesse en lecture. L'exposition à la lecture est donc considérée comme la clé de la transition entre le décodage (lire son par son, syllabe par syllabe), et l'automatisation de la lecture.



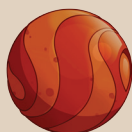
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant et **choisissez une série de 6 cartes** en fonction des habiletés en lecture de votre enfant (choix entre série 1 : courtes phrases jusqu'à la série 9 : plus longs textes). Ayez près de vous **un bloc-notes et un crayon**.

- Si votre enfant débute l'apprentissage de la lecture ou présente des difficultés, **simplifiez le jeu** en n'ajoutant aucune variante décrite à la page 3 des règles (ne tenir compte que des règles de base aux pages 1 et 2 du feuillet);
- Avant de débiter la partie, **lisez le texte à votre enfant** pour lui offrir un modèle et faciliter sa compréhension de l'information;
- **Essayez les modalités de lecture** (à l'unisson/duo, en écho) et **adaptez** la suite du jeu selon les préférences de votre enfant;
- Au besoin, **segmentez le texte à lire** pour faciliter la fluidité de la lecture et la compréhension de l'information;
- Pendant la lecture, écrivez sur le bloc-notes des mots nouveaux pour votre enfant, et quelques-uns plus difficiles à lire. À la fin de la partie, **faites un retour avec votre enfant** sur la signification des mots nouveaux (ex. : *On a appris de nouveaux mots aujourd'hui ! Wow ! Émeraude, rubis...*), et sur quelques mots plus difficiles à lire;
- **Réfléchissez ensemble la façon dont ces mots sont construits** et pourquoi ils sont plus difficiles à lire (ex. : *mot long, nouveau mot, mot qui ressemble à un autre, lettre muette* (ex. : « baril » lu avec le son « l » à la fin), *mots plus complexes* (ex. : « ph » qui fait le son « f », « ch » qui fait le son « k »).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète de l'Écrit 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



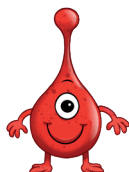
## L'AS DES MOTS IRRÉGULIERS

**HABILITÉ :** IDENTIFIER RAPIDEMENT DES MOTS ÉCRITS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

C'est par *exposition*, c'est-à-dire par l'action de lire, que l'enfant automatise sa capacité à identifier rapidement les mots écrits dans sa lecture. Il existe un lien très clair entre la quantité de lecture autonome faite par un enfant et la fluidité de sa lecture. Un enfant qui vit des occasions de lecture fréquentes construit ainsi de façon autonome sa capacité à identifier globalement et rapidement des mots. Plus son dictionnaire de mots écrits se développe, meilleure est sa précision et sa vitesse en lecture. L'exposition à la lecture est donc considérée comme la clé de la transition entre le décodage (lire son par son, syllabe par syllabe), et l'automatisation de la lecture.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

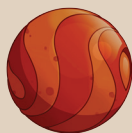
Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant et ayez près de vous **un bloc-notes et un crayon**.

- Demandez à votre enfant de **lire à voix haute** les mots qui se trouvent sur les cartes, et accompagnez-le en lui **laissant du temps** pour lire les mots et associer les cartes en fonction du code de couleur;
- Amenez votre enfant à réfléchir aux **particularités dans les mots** et **réfléchissez aussi à voix haute** à votre tour. Lui demander d'expliquer ce qui semble particulier ou ce qui peut être un piège (ex. : *lettre muette, consonnes doubles, c dur/doux, g dur/doux, etc.*);
- **Ajoutez des précisions ou de l'information** supplémentaire pour aider votre enfant à se souvenir des particularités (ex. : *Qu'est-ce que tu remarques de particulier dans le mot « second » ? Oui, tu as raison ! Un « d » muet à la fin du mot; au féminin... « seconde » ! Connais-tu d'autres mots qui se prononcent avec le son « on » à la fin, mais qui s'écrivent avec un « d » muet à la fin ? Bond, rond, fond, pond...*);
- À la fin de la partie, demandez à votre enfant de **relire quelques mots de son choix**, parmi ceux qu'il a trouvés plus difficiles... S'il le souhaite, il peut **aussi écrire quelques mots** sur un bloc-notes (ex. : *des mots nouveaux, des mots drôles, des mots qui ont retenu son attention*);
- Accompagnez-le dans l'orthographe de ces nouveaux mots en lui posant des **questions sur l'orthographe** (ex. : *Le mot commençait/finissait par quelle lettre ? Y avait-il un piège dans ce mot, comme une lettre muette ? Quels autres mots étaient semblables (rond, bond...)? Est-ce qu'il y avait un mot caché dans le mot (ex. : sept dans septième) ?* Demandez à votre enfant de retrouver la carte pour vérifier sa réponse.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète de l'Écrit 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !





## L'AS DES MOTS FRÉQUENTS

**HABILITÉ :** IDENTIFIER RAPIDEMENT DES MOTS ÉCRITS



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

C'est par *exposition*, c'est-à-dire par l'action de lire, que l'enfant automatise sa capacité à identifier rapidement les mots écrits dans sa lecture. Il existe un lien très clair entre la quantité de lecture autonome faite par un enfant et la fluidité de sa lecture. Un enfant qui vit des occasions de lecture fréquentes construit ainsi de façon autonome sa capacité à identifier globalement et rapidement des mots. Plus son dictionnaire de mots écrits se développe, meilleure est sa précision et sa vitesse en lecture. L'exposition à la lecture est donc considérée comme la clé de la transition entre le décodage (lire son par son, syllabe par syllabe), et l'automatisation de la lecture.



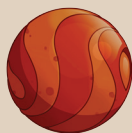
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant et ayez près de vous **un bloc-notes et un crayon**.

- Amenez votre enfant à reconnaître instantanément les mots fréquents écrits sur les cartes. Si difficile, **lisez avec lui à voix haute le mot difficile et invitez-le** à le relire;
- **Ajoutez de l'information** pour aider votre enfant à reconnaître ces mots en contexte de phrases (ex. : «elles» comme dans : «elles mangent des biscuits... elles pleurent, elles jouent...»; «au» comme dans : «Je vais jouer au parc»...);
- **Encouragez les efforts et tentatives de votre enfant**. Dites-lui que plus il «s'entraîne» à lire souvent ces mots fréquents (qu'on retrouve souvent dans les textes), plus il lira rapidement !
- Amenez votre enfant à réfléchir aux **particularités dans les mots et réfléchissez aussi à voix haute** à votre tour. Lui demander d'expliquer ce qui semble particulier (ex. : *lettre muette, consonnes doubles, c dur/doux, g dur/doux, etc.*);
- À la fin de la partie, demandez à votre enfant de **relire quelques mots de son choix**, parmi ceux qu'il a trouvés plus difficiles... S'il le souhaite, il peut **aussi écrire quelques mots** sur un bloc-notes (*mots du jeu qui étaient nouveaux pour lui, mots qu'il a trouvés drôles, des mots qui ont retenu son attention...*). Demandez à votre enfant de retrouver la carte du jeu pour vérifier sa réponse.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète de l'Écrit 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## ORTHOGRAPHE EN CAVALE

**HABILITÉ :** MAÎTRISER L'ORTHOGRAPHE D'USAGE



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

L'orthographe d'usage s'attarde à la forme écrite du mot qui est une combinaison d'informations en lien avec les *sons*, la *structure interne du mot* (comment il est construit) et les *informations visuelles*. La maîtrise de l'orthographe d'usage repose sur la capacité à se créer une image mentale des mots écrits en y intégrant toutes ces informations. Plusieurs stratégies favorisent le développement de cette habileté, notamment les *questions à l'oral sur l'orthographe des mots*, l'*exposition régulière et fréquente à l'écrit* et la *réflexion active sur l'orthographe des mots* permettant d'émettre et de valider des hypothèses.



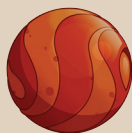
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant et ayez près de vous **un bloc-notes et un crayon**. Encouragez votre enfant à **consulter l'aide-mémoire pour bien comprendre les 4 règles** orthographiques suivantes: «s» entre 2 voyelles, «m» devant «p» et «b», «ge» et «te» en fin de mot.

- Avant de débiter le jeu, **réviser les quatre règles ciblées avec votre enfant**. Demandez-lui d'abord de les **expliquer en donnant des exemples**, puis **complétez l'information** en ajoutant les précisions nécessaires;
- Demandez à votre enfant de **trouver une ou deux exceptions** pour chacune des règles;
- Amenez votre enfant à réfléchir aux **particularités dans les mots** et à justifier sa réponse en **expliquant la règle**. Faites-le à tour de rôle pour lui **offrir le modèle** (ex. : *Il est to\_bé... J'entends le son «on» dans «tombé», et pour l'écrire, je remplace le «n» par un «m» puisque le son «on» est devant «b»*);
- Si toutes ces règles sont nouvelles pour votre enfant, laissez-lui les questions liées à **1 ou 2 règles seulement à la fois**, et répondez aux autres. Votre enfant pourra ainsi se concentrer à son tour sur moins d'éléments à la fois, tout en s'exposant tout de même aux autres règles;
- À la fin de la partie, encouragez votre enfant à écrire quelques mots de son choix sur le bloc-notes (ex. : *mots nouveaux, drôles, difficiles, exceptions*), en lui demandant de préciser pour chaque mot la règle orthographique. Demandez-lui de se référer au corrigé, et **précisez son explication** au besoin.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète de l'Écrit 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## JEUX POUR MIEUX ÉCRIRE LES MOTS

**HABILITÉ :** MAÎTRISER L'ORTHOGRAPHE D'USAGE



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

L'orthographe d'usage s'attarde à la forme écrite du mot qui est une combinaison d'informations en lien avec les *sons*, la *structure interne du mot* (comment il est construit) et les *informations visuelles*. La maîtrise de l'orthographe d'usage repose sur la capacité à se créer une image mentale des mots écrits en y intégrant toutes ces informations. Plusieurs stratégies favorisent le développement de cette habileté, notamment les *questions à l'oral sur l'orthographe des mots*, l'*exposition régulière et fréquente à l'écrit* et la *réflexion active sur l'orthographe des mots* permettant d'émettre et de valider des hypothèses.



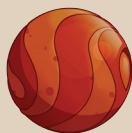
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

**Choisissez seulement l'un des 4 ensembles de jeux** (couleurs bleu, vert, jaune ou orange). Lisez les **règles** avec votre enfant et ayez près de vous **un bloc-notes et un crayon**.

- Avant de débiter le jeu, révisez avec votre enfant les règles d'orthographe ciblées dans l'ensemble de jeux choisi. Demandez-lui d'abord de les **expliquer en donnant des exemples**, puis **complétez l'information** en ajoutant les précisions nécessaires;
- Demandez à votre enfant de **trouver une ou deux exceptions** pour chacune des règles;
- Amenez votre enfant à réfléchir aux **particularités dans les mots** et à justifier sa réponse en **expliquant la règle**. Faites-le à tour de rôle pour lui **offrir le modèle** (ex. : *Il est to\_bé... J'entends le son « on » dans « tombé », et pour l'écrire, je remplace le « n » par un « m » puisque le son « on » est devant « b »*);
- Si toutes ces règles sont nouvelles pour votre enfant, laissez-lui les questions liées à 1 ou 2 règles et répondez aux autres. Votre enfant pourra ainsi se concentrer à son tour sur moins d'éléments à la fois, tout en s'exposant tout de même aux autres règles;
- À la fin de la partie, encouragez votre enfant à écrire quelques mots de son choix sur le bloc-notes (ex. : *mots nouveaux, drôles, difficiles, exceptions*), en lui demandant de **préciser pour chaque mot la règle** orthographique. Demandez-lui de se référer au corrigé, et **précisez son explication** au besoin.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète de l'Écrit 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



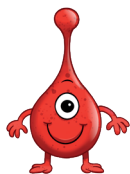
## SCRABBLE JUNIOR

**HABILITÉ :** MAÎTRISER L'ORTHOGRAPHE D'USAGE



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

L'orthographe d'usage s'attarde à la forme écrite du mot qui est une combinaison d'informations en lien avec les *sons*, la *structure interne du mot* (comment il est construit) et les *informations visuelles*. La maîtrise de l'orthographe d'usage repose sur la capacité à se créer une image mentale des mots écrits en y intégrant toutes ces informations. Plusieurs stratégies favorisent le développement de cette habileté, notamment les *questions à l'oral sur l'orthographe des mots*, l'*exposition régulière et fréquente à l'écrit* et la *réflexion active sur l'orthographe des mots* permettant d'émettre et de valider des hypothèses.



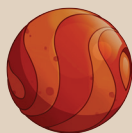
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles** avec votre enfant et ayez près de vous un **bloc-notes et un crayon**. Choisissez une des deux versions du jeu en fonction des habiletés de votre enfant (1-chercher des lettres pour former des mots déjà écrits sur la planche de jeu; 2-former ses propres mots).

- Si vous choisissez la version plus facile, demandez à votre enfant de **lire les mots à voix haute** sur la planche de jeu. **Faites remarquer les particularités** de l'orthographe des mots (ex. : *lettre muette à la fin du mot (souvent la lettre -e)*, *lettres « p et h » qui font le son « f »*, *« c » dur devant « a-o-u » comme dans « coco » et « c » doux devant « e-i-y » comme dans cerise et citron*);
- Durant le jeu, lorsque votre enfant aura trouvé les lettres d'un mot complet, amenez-le à **observer l'orthographe** du mot, à **nommer les lettres** et à **expliquer la règle** s'il y a lieu (ex. : *« citron » = c-i-t-r-o-n; le mot s'écrit avec un « c » pour faire le son « s » parce que la voyelle qui suit est un « i »*);
- Si vous choisissez la version 2, soit de créer vous-même les mots, proposez à votre enfant de voir ses lettres pour lui **donner des indices** (ex. : *Je pense que tu peux former un mot qui commence par les lettres « b-a »... un mot qui rime en « o »... un mot qui est le contraire de « mince »...*)
- À la fin de la partie, encouragez votre enfant à écrire quelques mots de son choix sur le bloc-notes (ex. : *mots nouveaux découverts dans le jeu, mots drôles ou plus difficiles*), en lui demandant de **préciser pour chaque mot la règle** d'orthographe s'il y a lieu.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète de l'Écrit 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## LE DÉFILÉ ORTHOGRAPHIQUE

**HABILITÉ :** MAÎTRISER L'ORTHOGRAPHE D'USAGE



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

L'orthographe d'usage s'attarde à la forme écrite du mot qui est une combinaison d'informations en lien avec les *sons*, la *structure interne du mot* (comment il est construit) et les *informations visuelles*. La maîtrise de l'orthographe d'usage repose sur la capacité à se créer une image mentale des mots écrits en y intégrant toutes ces informations. Plusieurs stratégies favorisent le développement de cette habileté, notamment les *questions à l'oral sur l'orthographe des mots*, l'*exposition régulière et fréquente à l'écrit* et la *réflexion active sur l'orthographe des mots* permettant d'émettre et de valider des hypothèses.



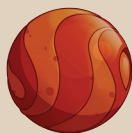
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant et ayez près de vous un **bloc-notes et un crayon**. Encouragez votre enfant à **consulter l'aide-mémoire pour bien comprendre les 4 règles** orthographiques suivantes : *-ette/-esse en fin de mot*, *-ée en fin de mots féminins*, *-e en fin de mots féminins*, et *-ment en fin de mot*.

- Avant de débiter le jeu, **révisez les quatre règles ciblées avec votre enfant**. Demandez-lui d'abord de les **expliquer en donnant des exemples**, puis **complétez l'information** en ajoutant les précisions nécessaires;
- Demandez à votre enfant de **trouver une ou deux exceptions** pour chacune des règles;
- Amenez votre enfant à réfléchir aux **particularités dans les mots** et à justifier sa réponse en **expliquant la règle**. Faites-le à tour de rôle pour lui **offrir le modèle** (ex. : *Une « bouée »... C'est un mot féminin, qui se termine par le son « é », alors j'ajoute un « e » muet à la fin. Par contre, tous les mots qui se terminent par la syllabe « té », même s'ils sont féminins, ne prennent pas de « -e » muet : santé, parenté, exclusivité, beauté, honnêteté...*);
- Si toutes ces règles sont nouvelles pour votre enfant, laissez-lui les questions liées à **1 ou 2 règles seulement à la fois**, et répondez aux autres. Votre enfant pourra ainsi se concentrer à son tour sur moins d'éléments à la fois, tout en s'exposant tout de même aux autres règles;
- À la fin de la partie, encouragez votre enfant à écrire quelques mots de son choix sur le bloc-notes (ex. : *mots nouveaux, drôles, difficiles, exceptions*), en lui demandant de préciser pour chaque mot la règle d'orthographe. Demandez-lui de se référer au corrigé, et **précisez son explication** au besoin.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète de l'Écrit 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## L'AVIRON ORTHOGRAPHIQUE

**HABILITÉ :** MAÎTRISER L'ORTHOGRAPHE D'USAGE



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

L'orthographe d'usage s'attarde à la forme écrite du mot qui est une combinaison d'informations en lien avec les *sons*, la *structure interne du mot* (comment il est construit) et les *informations visuelles*. La maîtrise de l'orthographe d'usage repose sur la capacité à se créer une image mentale des mots écrits en y intégrant toutes ces informations. Plusieurs stratégies favorisent le développement de cette habileté, notamment les *questions à l'oral sur l'orthographe des mots*, l'*exposition régulière et fréquente à l'écrit* et la *réflexion active sur l'orthographe des mots* permettant d'émettre et de valider des hypothèses.



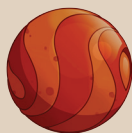
### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant et ayez près de vous un **bloc-notes** et un **crayon**. Encouragez votre enfant à **consulter l'aide-mémoire pour bien comprendre les 4 règles** orthographiques suivantes : *att/aff/app/acc en début de mot*, *-anche/-ande/angle/-ange en fin de mots*, *irr/ill/imm en début de mot*, *-endre en fin de mot*.

- Avant de débiter le jeu, **réviser les quatre règles ciblées avec votre enfant**. Demandez-lui d'abord de les **expliquer en donnant des exemples**, puis **complétez l'information** en ajoutant les précisions nécessaires;
- Demandez à votre enfant de **trouver une ou deux exceptions** pour chacune des règles;
- Amenez votre enfant à réfléchir aux **particularités dans les mots** et à justifier sa réponse en **expliquant la règle**. Faites-le à tour de rôle pour lui **offrir le modèle** (ex. : *Il faut « attendre »... J'entends les sons « at » dans « attendre », et la règle dit de doubler la consonne si j'entends « at » en début de mot, alors j'écris « attendre » : a-t-t-e-n-d-r-e*);
- Si toutes ces règles sont nouvelles pour votre enfant, laissez-lui les questions liées à **1 ou 2 règles seulement à la fois**, et répondez aux autres. Votre enfant pourra ainsi se concentrer à son tour sur moins d'éléments à la fois, tout en s'exposant tout de même aux autres règles;
- À la fin de la partie, encouragez votre enfant à écrire quelques mots de son choix sur le bloc-notes (ex. : *mots nouveaux, drôles, difficiles, exceptions*), en lui demandant de préciser pour chaque mot la règle orthographique. Demandez à votre enfant de se référer au corrigé, et **précisez son explication** au besoin.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète de l'Écrit 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## L'ORTHOGRAPHE SANS PAPIER NI CRAYON – ENSEMBLE 1

**HABILITÉ :** MAÎTRISER L'ORTHOGRAPHE D'USAGE



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

L'orthographe d'usage s'attarde à la forme écrite du mot qui est une combinaison d'informations en lien avec les *sons*, la *structure interne du mot* (comment il est construit) et les *informations visuelles*. La maîtrise de l'orthographe d'usage repose sur la capacité à se créer une image mentale des mots écrits en y intégrant toutes ces informations. Plusieurs stratégies favorisent le développement de cette habileté, notamment les *questions à l'oral sur l'orthographe des mots*, l'*exposition régulière et fréquente à l'écrit* et la *réflexion active sur l'orthographe des mots* permettant d'émettre et de valider des hypothèses.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

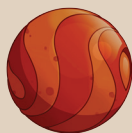
Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant et ayez près de vous **un bloc-notes et un crayon**. Demandez à votre enfant de **choisir l'un des 10 jeux suggérés**.

- Avant de débiter le jeu, **prenez une carte de chaque couleur** correspondante aux différentes catégories de questions, et **faites un exemple** pour chacune (ex. : *Pour cette catégorie de cartes, tu dois trouver un mot qui débute par un son en particulier... Ici, tu dois trouver 2 mots qui commencent par le même son qui est au début du mot « chat »*);
- Si plusieurs règles d'orthographe sont nouvelles ou si les différents types de questions sont trop nombreux dans un même jeu pour votre enfant, laissez-lui les questions appartenant à **1 ou 2 catégories de cartes à la fois** (paquets d'une même couleur), et répondez aux autres questions. Votre enfant pourra ainsi se concentrer à son tour sur moins d'éléments à la fois, tout en s'exposant tout de même aux autres règles ou types de questions;
- Pendant la partie, n'hésitez pas à écrire devant votre enfant pour l'amener à mieux **réfléchir à sa réponse**. Par exemple, s'il doit nommer 2 mots qui se terminent par la lettre « t », et que ses réponses sont « *petite* » et « *tapis* », il vous sera plus facile de lui montrer que *petite* se termine plutôt par la lettre -e et que *tapis* commence par la lettre -t, en soulignant ou encerclant les lettres;
- Accompagnez votre enfant en lui **laissant du temps** pour ses tentatives de réponses, en le **guidant** (ex. : *Dans le mot « chat », quel son entends-tu au tout début ? « ch » oui bravo ! Quels autres mots commencent par « chchch... » ?*), et en lui **donnant des indices** au besoin (ex. : *Pense à d'autres animaux de la ferme... Des poules, des cochons, des ch.... Oui ! Des chevaux... et aussi des chèvres !*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète de l'Écrit 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !





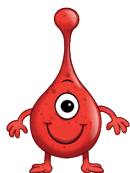
## L'ORTHOGRAPHE SANS PAPIER NI CRAYON – ENSEMBLE 2

**HABILITÉ :** MAÎTRISER L'ORTHOGRAPHE D'USAGE



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

L'orthographe d'usage s'attarde à la forme écrite du mot qui est une combinaison d'informations en lien avec les *sons*, la *structure interne du mot* (comment il est construit) et les *informations visuelles*. La maîtrise de l'orthographe d'usage repose sur la capacité à se créer une image mentale des mots écrits en y intégrant toutes ces informations. Plusieurs stratégies favorisent le développement de cette habileté, notamment les *questions à l'oral sur l'orthographe des mots*, l'*exposition régulière et fréquente à l'écrit* et la *réflexion active sur l'orthographe des mots* permettant d'émettre et de valider des hypothèses.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

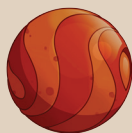
Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant et ayez près de vous **un bloc-notes et un crayon**. Demandez à votre enfant de **choisir l'un des 10 jeux suggérés**.

- Avant de débiter le jeu, **prenez une carte de chaque couleur** correspondante aux différentes catégories questions et **faites un exemple** pour chacune (ex. : *Pour cette catégorie de cartes, tu dois trouver des mots qui respectent une règle... Par exemple ici, tu dois trouver 2 mots qui s'écrivent avec deux « n » comme « lionne »*);
- Si plusieurs règles d'orthographe sont nouvelles ou si les différents types de questions sont trop nombreux dans un même jeu pour votre enfant, laissez-lui les questions appartenant à **1 ou 2 catégories de cartes à la fois** (paquets d'une même couleur), et répondez aux autres questions. Votre enfant pourra ainsi se concentrer à son tour sur moins d'éléments à la fois, tout en s'exposant tout de même aux autres règles ou types de questions;
- Pendant la partie, n'hésitez pas à écrire devant votre enfant pour l'amener à mieux **réfléchir à sa réponse**. Par exemple, s'il doit trouver 2 mots qui s'écrivent avec deux « n », et que ses réponses sont « bonne » et « fine », il vous sera plus facile de lui montrer que « lionne » s'écrit bien avec deux « n », mais que *fine* ne s'écrit qu'avec un seul « n »;
- Accompagnez votre enfant en lui **laissant du temps** pour ses tentatives de réponses, en lui **donnant des indices** (ex. : *Un autre mot qui s'écrit avec un double « n »...C'est un animal de la jungle...*), en le **guidant** (ex. : *Souviens-toi de la règle que tu as apprise à l'école... Quand faut-il doubler la lettre « n » ? Oui ! Quand elle est précédée des voyelles « o » ou « e » (lionne, sonne, chienne, sienne...), mais après un « i », le « n » ne double pas (lapine, coquine, saline...)*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète de l'Écrit 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !





## L'ORTHOGRAPHE SANS PAPIER NI CRAYON – ENSEMBLE 3

**HABILITÉ :** MAÎTRISER L'ORTHOGRAPHE D'USAGE



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

L'orthographe d'usage s'attarde à la forme écrite du mot qui est une combinaison d'informations en lien avec les *sons*, la *structure interne du mot* (comment il est construit) et les *informations visuelles*. La maîtrise de l'orthographe d'usage repose sur la capacité à se créer une image mentale des mots écrits en y intégrant toutes ces informations. Plusieurs stratégies favorisent le développement de cette habileté, notamment les *questions à l'oral sur l'orthographe des mots*, l'*exposition régulière et fréquente à l'écrit* et la *réflexion active sur l'orthographe des mots* permettant d'émettre et de valider des hypothèses.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les **règles du jeu** avec votre enfant et ayez près de vous un **bloc-notes** et un **crayon**. Demandez à votre enfant de **choisir l'un des 10 jeux suggérés**.

- Avant de débiter le jeu, **prenez une carte de chaque couleur** correspondante aux différentes catégories questions, et **faites un exemple** pour chacune (ex. : *Pour cette catégorie de cartes, tu dois trouver des mots de même famille, donc une partie des mots s'écrivent de la même façon... Par exemple ici, tu dois trouver 2 mots de la même famille que le mot « confort »...*);
- Si plusieurs règles d'orthographe sont nouvelles ou si les différents types de questions sont trop nombreux dans un même jeu pour votre enfant, laissez-lui les questions appartenant à **1 ou 2 catégories de cartes à la fois** (paquets d'une même couleur), et répondez aux autres questions. Votre enfant pourra ainsi se concentrer à son tour sur moins d'éléments à la fois, tout en s'exposant tout de même aux autres règles ou types de questions;
- Pendant la partie, n'hésitez pas à écrire devant votre enfant pour l'amener à mieux **réfléchir à sa réponse**. Par exemple, s'il doit trouver des mots de la même famille que « confort », il vous sera plus facile de lui montrer que « confort » s'écrit avec un « t » à la fin, et qu'on peut former l'adjectif « confortable »...
- Accompagnez votre enfant en lui **laissant du temps** pour ses tentatives de réponses, en lui **donnant des indices** (ex. : *Un autre mot de la même famille que « confort »...on peut dire « je suis assis confor... » et laisser compléter le mot*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète de l'Écrit 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## LA CHASSE AUX BESTIOLES

**HABILITÉ :** COMPRENDRE DES CONCEPTS MATHÉMATIQUES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Le fait d'utiliser un matériel concret favorise l'apprentissage de concepts mathématiques plus abstraits (ex : *quantité, espace, temps*). Dans les jeux, la représentation du concept est à la fois verbale (par les mots et les symboles) et visuelle (par les objets ou les images), ce qui facilite l'apprentissage. Référez au temps (ex. : *avant/après, heures, jours*), à l'espace (ex. : *droite/gauche, entre*), aux quantités (ex. : *plus/moins, tous/sauf, ajouter/enlever*), aux formes, permet d'exposer votre enfant au vocabulaire mathématique.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Après avoir lu les règles du jeu avec votre enfant, choisissez un niveau de difficulté (3 niveaux). Pour les plus jeunes ou si le jeu semble difficile pour votre enfant, **débutez avec moins de cartes ou par un niveau plus facile**. Quelques suggestions de stratégies à intégrer au jeu :

- Avant de débiter la partie, **comptez et observez les insectes** un à un avec votre enfant en les touchant, en nommant leurs nom et caractéristiques (ex. : *long, mince, à pois, rayé, couleur*);
- Encouragez votre enfant à **répéter dans sa tête les insectes à chercher**. Au moment de vérifier les réponses, **montrez et expliquez** (ex. : *Regarde, la mouche est déjà sur la carte. Quel insecte n'est pas là ? Je vois la coccinelle à pois, la libellule longue et mince...*);
- Pour mémoriser les insectes, **utilisez des indices visuels ou des associations** (ex. : *Je vois les 2 insectes jaunes, l'insecte vert... oh ! Je ne vois pas le rouge ! Il manque la... coccinelle oui !*), ou **suggérez des trucs mnémotechniques** pour les plus vieux (ex. : *a-cri-li* pour *abeille-criquet-libellule* dire le premier son ou la première syllabe du mot pour retenir la séquence d'insectes au niveau 2);
- À la fin de la partie, **comptez les points** avec votre enfant. Vous pouvez **faire ensemble des additions simples et expliquer qui en a le plus/le moins** (ex. : *1-2-3... tu en as 8, j'en ai 5. Tu en as plus, donc tu gagnes !*)



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## SIZE UP

**HABILITÉ :** COMPRENDRE DES CONCEPTS MATHÉMATIQUES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Le fait d'utiliser un matériel concret favorise l'apprentissage de concepts mathématiques plus abstraits (ex. : *quantité, espace, temps*). Dans les jeux, la représentation du concept est à la fois verbale (par les mots et les symboles) et visuelle (par les objets ou les images), ce qui facilite l'apprentissage. Référencer au temps (ex. : *avant/après, heures, jours*), à l'espace (ex. : *droite/gauche, entre*), aux quantités (ex. : *plus/moins, tous/sauf, ajouter/enlever*), aux formes, permet d'exposer votre enfant au vocabulaire mathématique.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

- Avant de débiter le jeu, faites un retour sur la **valeur des différentes unités de mesure** (ex. : que représentent mm et cm);
- Demandez à votre enfant de **justifier son observation** lorsqu'il estime la grandeur d'un objet;
- Amenez votre enfant à **réfléchir à voix haute**, en donnant aussi un **exemple à votre tour**;
- Demandez à votre enfant de **comparer la grandeur de deux objets** lors de son estimation en utilisant les mots *plus ou moins petit/grand, long/court, épais/mince*;
- Demandez à votre enfant de **convertir les mesures estimées d'une unité à une autre** (ex. : passer de centimètres à millimètres ou l'inverse).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## QUELLE HEURE EST-IL ?

**HABILETÉ :** COMPRENDRE DES CONCEPTS MATHÉMATIQUES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Le fait d'utiliser un matériel concret favorise l'apprentissage de concepts mathématiques plus abstraits (ex. : *quantité, espace, temps*). Dans les jeux, la représentation du concept est à la fois verbale (par les mots et les symboles) et visuelle (par les objets ou les images), ce qui facilite l'apprentissage. Référencer au temps (ex. : *avant/après, heures, jours*), à l'espace (ex. : *droite/gauche, entre*), aux quantités (ex. : *plus/moins, tous/sauf, ajouter/enlever*), aux formes, permet d'exposer votre enfant au vocabulaire mathématique.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

- Avant de commencer à jouer, demandez à votre enfant de décrire sa routine **en pensant à l'heure de chaque action** (ex. : lever, départ pour l'école, arrivée à la maison, heure du coucher);
- Aidez votre enfant à situer ses actions dans la journée pour estimer les heures, en **donnant des indices ou des exemples** (ex. : *Tu te lèves à 7 h 30, et tu déjeunes quelques minutes après... il pourrait être quelle heure environ ?*);
- **Posez des questions** à votre enfant pour l'amener à préciser les heures en utilisant des **mots qui réfèrent au temps** : *avant de/après avoir, plus tôt/tard*;
- Utilisez l'horloge du jeu et manipulez les aiguilles pour **offrir un support visuel** à votre enfant, et rappelez que la petite aiguille indique les *heures*, et la grande les *minutes*;
- Durant le jeu, **montrez et répétez** qu'il y a 60 minutes dans une heure et 24 heures dans une journée.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## SWISH

**HABILITÉ :** COMPRENDRE DES CONCEPTS MATHÉMATIQUES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Le fait d'utiliser un matériel concret favorise l'apprentissage de concepts mathématiques plus abstraits (ex : *quantité, espace, temps*). Dans les jeux, la représentation du concept est à la fois verbale (par les mots et les symboles) et visuelle (par les objets ou les images), ce qui facilite l'apprentissage. Référencer au temps (ex. : *avant/après, heures, jours*), à l'espace (ex. : *droite/gauche, entre*), aux quantités (ex. : *plus/moins, tous/sauf, ajouter/enlever*), aux formes, permet d'exposer votre enfant au vocabulaire mathématique.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

- Encouragez votre enfant à **essayer plusieurs stratégies** pour placer les cartes, et demandez-lui de **justifier ses choix**;
- Incitez votre enfant à **nommer ses observations** et à **réfléchir à voix haute**;
- À votre tour, offrez un modèle à votre enfant en **décrivant vos observations** avec des mots liés à l'espace (ex. : *droite/gauche, centre, plus haut/bas*);
- **Posez des questions** afin que votre enfant puisse **expliquer les causes d'erreurs possibles** (ex. : *Pourquoi ça ne fonctionne pas avec cette carte ?*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## HEURE DE POINTE – JUNIOR

**HABILITÉ :** COMPRENDRE DES CONCEPTS MATHÉMATIQUES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Le fait d'utiliser un matériel concret favorise l'apprentissage de concepts mathématiques plus abstraits (ex : *quantité, espace, temps*). Dans les jeux, la représentation du concept est à la fois verbale (par les mots et les symboles) et visuelle (par les objets ou les images), ce qui facilite l'apprentissage. Référencer au temps (ex. : *avant/après, heures, jours*), à l'espace (ex. : *droite/gauche, entre*), aux quantités (ex. : *plus/moins, tous/sauf, ajouter/enlever*), aux formes, permet d'exposer votre enfant au vocabulaire mathématique.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Débutez ce jeu de logique par un niveau plus facile. Avec votre enfant, choisissez une carte et placez les voitures tel que demandé. Précisez comment sont placées les voitures au départ **avec des mots qui réfèrent à l'espace** : *droite/gauche, entre, au-dessus/en-dessous...*

- Encouragez votre enfant à **essayer plusieurs stratégies** et offrez-lui une **rétroaction** (ex. : *Oui, bravo, tu as descendu la voiture blanche, alors la voiture bleue a pu passer!*).
- Demandez à votre enfant de **justifier ses choix de déplacements** (ex. : *Pourquoi tu as choisi de déplacer la verte en premier?*)
- Posez des questions qui permettent d'**expliquer les causes d'erreurs possibles** (ex. : *Pourquoi ça ne fonctionne pas si tu déplaces la voiture rose en premier?*)
- Au besoin, regardez la solution et **décrivez les bons déplacements** (ex. : *Il faut avancer la voiture jaune, puis reculer la blanche...*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## POLYÈDRE À LA CARTE

**HABILITÉ :** COMPRENDRE DES CONCEPTS MATHÉMATIQUES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Le fait d'utiliser un matériel concret favorise l'apprentissage de concepts mathématiques plus abstraits (ex : *quantité, espace, temps*). Dans les jeux, la représentation du concept est à la fois verbale (par les mots et les symboles) et visuelle (par les objets ou les images), ce qui facilite l'apprentissage. Référencer au temps (ex. : *avant/après, heures, jours*), à l'espace (ex. : *droite/gauche, entre*), aux quantités (ex. : *plus/moins, tous/sauf, ajouter/enlever*), aux formes, permet d'exposer votre enfant au vocabulaire mathématique.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

- **Nommez le solide** sur votre carte, et encouragez aussi votre enfant à le faire (ex. : *J'ai le prisme à base carrée, et toi ?*);
- À tour de rôle, **décrivez le solide** sur votre carte en précisant le nombre de *faces, d'arêtes* et de *sommets*;
- **Comptez** ensemble et **pointez** les parties sur l'image;
- Encouragez votre enfant à **décrire les faces** qui forment le solide et **offrez un exemple** à votre tour (ex. : *Je vois une base carrée, et 4 triangles; c'est une pyramide à base carrée !*);
- Avec votre enfant, **amusez-vous à trouver un ou des objets du monde** qui s'apparentent au solide.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



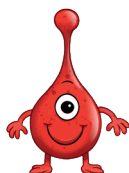
## ENSEMBLE DE FORMES

**HABILITÉ :** COMPRENDRE DES CONCEPTS MATHÉMATIQUES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Le fait d'utiliser un matériel concret favorise l'apprentissage de concepts mathématiques plus abstraits (ex. : *quantité, espace, temps*). Dans les jeux, la représentation du concept est à la fois verbale (par les mots et symboles) et visuelle (par les objets ou images), ce qui facilite l'apprentissage. Référencer au temps (ex. : *avant/après, heures, jours*), à l'espace (ex. : *droite/gauche, entre*), aux quantités (ex. : *plus/moins, tous/sauf, ajouter/enlever*), aux formes, permet d'exposer votre enfant au vocabulaire mathématique.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Prenez d'abord le temps d'observer les solides avec votre enfant :

- **Manipulez et nommez** les différents solides (ex. : *Ici c'est le prisme à base carrée, et là... ?*);
- **Décrivez le solide** en précisant le nombre de *faces*, d'*arêtes* et de *sommets*. **Comptez** ensemble et **pointez** les parties sur le solide;
- Encouragez votre enfant à **décrire les faces** qui forment le solide et **offrez un exemple** (ex. : *Je vois une base carrée, et 4 triangles; c'est une pyramide à base carrée !*);
- **Défi** : à tour de rôle les yeux fermés, piger un solide au hasard, **décrivez-le et nommez-le** !

Jouez aux devinettes, en plaçant un objet (ex. : un livre) entre vous et votre enfant pour cacher le solide à faire découvrir. **Défi** : combiner plus d'un solide pour faire de drôles de structures (ex. : placer la pyramide à base triangulaire sur le prisme à base carrée).

- **Donnez des indices** sur les *faces, arêtes et sommets* pour faire deviner les solides choisis.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !





## OPÉRATION SAUVETAGE

**HABILETÉ :** MAÎTRISER LES OPÉRATIONS MATHÉMATIQUES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

La maîtrise des opérations mathématiques de base facilite le calcul mental et la résolution de problèmes. Elle demande à l'enfant : 1) de bien connaître les nombres pour y associer une quantité; 2) d'identifier les symboles arithmétiques (+, -, x, ÷); 3) de saisir la logique d'une opération. Utiliser du matériel concret ou un dessin aide l'enfant à faire le lien entre le résultat d'une opération et le questionnement initial (ex. : *Comment partager 12 bonbons en 4 parts égales?*). Comprendre le vocabulaire mathématique est aussi important (ex. : *ajouter/enlever, de plus/de moins, égal, autant que*).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Après avoir lu les règles du jeu avec votre enfant, choisissez un niveau de difficulté (3 niveaux). Consultez la section **Comment aider votre enfant pendant le jeu?** du guide d'accompagnement qui se trouve dans la boîte de jeu.

- Si votre enfant débute l'apprentissage des multiplications et des divisions, ou s'il éprouve des difficultés, encouragez-le **à écrire sur papier les traces de ses calculs**;
- Si votre enfant n'est pas rendu à l'étape des divisions, laissez-le résoudre les multiplications et calculer à voix haute les divisions;
- **Utilisez du matériel plus concret et visuel** (ex. : jetons, dessins) pour supporter le calcul mental;
- **Partez d'une opération déjà connue** de votre enfant (ex. :  $3 \times 10 = 30$ , et  $3 \times 11 = ?$ )
- Encouragez votre enfant à **décortiquer le calcul** (ex. :  $3 \times 6 = 6 + 6 + 6 = ?$ ).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## POULE MOUILLÉE

**HABILITÉ :** MAÎTRISER LES OPÉRATIONS MATHÉMATIQUES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

La maîtrise des opérations mathématiques de base facilite le calcul mental et la résolution de problèmes. Elle demande à l'enfant : 1) de bien connaître les nombres pour y associer une quantité; 2) d'identifier les symboles arithmétiques (+, -, x, ÷); 3) de saisir la logique d'une opération. Utiliser du matériel concret ou un dessin aide l'enfant à faire le lien entre le résultat d'une opération et le questionnement initial (ex. : *Comment partager 12 bonbons en 4 parts égales?*). Comprendre le vocabulaire mathématique est aussi important (ex. : *ajouter/enlever, de plus/de moins, égal, autant que*).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

- Si votre enfant débute l'apprentissage des additions et des soustractions, ou s'il éprouve des difficultés, encouragez-le à **compter les poules une à une** sur les cartes pour trouver le résultat de l'opération;
- Si votre enfant n'est pas rendu à l'étape des soustractions, laissez-le résoudre les additions et **calculer à voix haute** les soustractions pour lui offrir un modèle (ex. : *Ah une soustraction... alors  $4 - 2 = 2$* )
- **Utilisez du matériel plus concret et visuel** (ex : jetons, dessins) pour supporter le calcul mental;
- **Partez d'une opération déjà connue** de votre enfant (ex. :  $3 + 1 = 4$ ;  $3 + 2$  [*j'en ajoute un autre*] = ?)
- Encouragez votre enfant à **décortiquer un calcul plus difficile** (ex :  $4 + 3 = 4 + 1 + 1 + 1 = ?$ ).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## ROBOMATIQUE

**HABILETÉ :** MAÎTRISER LES OPÉRATIONS MATHÉMATIQUES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

La maîtrise des opérations mathématiques de base facilite le calcul mental et la résolution de problèmes. Elle demande à l'enfant : 1) de bien connaître les nombres pour y associer une quantité; 2) d'identifier les symboles arithmétiques (+, -, x, ÷); 3) de saisir la logique d'une opération. Utiliser du matériel concret ou un dessin aide l'enfant à faire le lien entre le résultat d'une opération et le questionnement initial (ex. : *Comment partager 12 bonbons en 4 parts égales?*). Comprendre le vocabulaire mathématique est aussi important (ex. : *ajouter/enlever, de plus/de moins, égal, autant que*).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Avec votre enfant, **lisez les règles** du jeu. Vous pouvez aussi consulter la section **Comment aider votre enfant pendant le jeu ?** du guide d'accompagnement qui se trouve dans la boîte de jeu.

- Si votre enfant débute l'apprentissage des additions et soustractions, ou s'il éprouve des difficultés, encouragez-le à **écrire sur papier les traces de ses calculs** ou faites-le avec lui;
- Sélectionnez les cartes-équations adaptées au niveau de votre enfant (ni trop faciles, ni trop difficiles)! À votre tour, **calculer à voix haute** pour lui offrir un modèle;
- **Utilisez du matériel plus concret et visuel** (ex. : jetons, dessins) pour supporter le calcul mental;
- **Partez d'une opération déjà connue** de votre enfant (ex. :  $3 + 1 = 4$ ;  $3 + 2$  [j'en ajoute un autre] = ?)
- Encouragez votre enfant à **décortiquer un calcul plus difficile** (ex. :  $4 + 3 = 4 + 1 + 1 + 1 = ?$ ).
- Amenez votre enfant à **porter attention aux types d'opérations** et au nombre recherché (ex. :  $6 + 3 = ?$  vs  $6 + ? = 9$ )



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



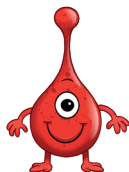
## JE COMPRENDS TOUT (CALCUL MENTAL)

**HABILITÉ :** MAÎTRISER LES OPÉRATIONS MATHÉMATIQUES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

La maîtrise des opérations mathématiques de base facilite le calcul mental et la résolution de problèmes. Elle demande à l'enfant : 1) de bien connaître les nombres pour y associer une quantité; 2) d'identifier les symboles arithmétiques (+, -, x, ÷); 3) de saisir la logique d'une opération. Utiliser du matériel concret ou un dessin aide l'enfant à faire le lien entre le résultat d'une opération et le questionnement initial (ex. : *Comment partager 12 bonbons en 4 parts égales?*). Comprendre le vocabulaire mathématique est aussi important (ex. : *ajouter/enlever, de plus/de moins, égal, autant que*).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Avec votre enfant, **lisez les règles** du jeu. N'utilisez pas le sablier si cet ajout rend votre enfant plus anxieux ou plus distrait.

- Si votre enfant débute l'apprentissage des additions ou multiplications, ou s'il éprouve des difficultés, encouragez-le à **écrire sur papier les traces de ses calculs** ou faites-le avec lui;
- Sélectionnez les cartes-équations adaptées au niveau de votre enfant (ni trop faciles, ni trop difficiles)! À votre tour, **calculer à voix haute** pour lui offrir un modèle;
- **Utilisez un support visuel** au besoin (ex. : *dessin de 4 ensembles de 3 cercles pour illustrer  $4 \times 3$* ) pour passer ensuite au calcul mental;
- **Partez d'une opération déjà connue** de votre enfant (ex. :  $3 + 1 = 4$ ;  $3 + 2$  [*j'en ajoute un autre*] = ?)
- Encouragez votre enfant à **décortiquer un calcul plus difficile** (ex. :  $4 + 3 = 4 + 1 + 1 + 1 = ?$ ).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



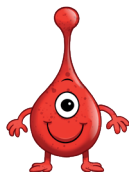
## MONOPOLY JUNIOR

**HABILITÉ :** MAÎTRISER LES OPÉRATIONS MATHÉMATIQUES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

La maîtrise des opérations mathématiques de base facilite le calcul mental et la résolution de problèmes. Elle demande à l'enfant : 1) de bien connaître les nombres pour y associer une quantité; 2) d'identifier les symboles arithmétiques (+, -, x, ÷); 3) de saisir la logique d'une opération. Utiliser du matériel concret ou un dessin aide l'enfant à faire le lien entre le résultat d'une opération et le questionnement initial (ex. : *Comment partager 12 bonbons en 4 parts égales?*). Comprendre le vocabulaire mathématique est aussi important (ex. : *ajouter/enlever, de plus/de moins, égal, autant que*).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX!

Voici quelques stratégies à intégrer au jeu pour favoriser l'apprentissage des additions et des soustractions. Encouragez votre enfant à être le banquier, pour l'exposer à davantage de calculs !

- Si votre enfant débute l'apprentissage des additions et soustractions, ou s'il éprouve des difficultés, encouragez-le à **écrire sur papier les traces de ses calculs** ou faites-le avec lui;
- À votre tour, **calculer à voix haute** pour lui offrir un modèle (ex. : *Je dois payer 15,00\$;  $10 + 5 = 15$* )
- **Utilisez un support visuel** au besoin (ex. : *dessin d'un ensemble de 3 cercles et d'un de 2 cercles pour illustrer  $3 + 2$* ) pour passer ensuite au calcul mental;
- **Partez d'une opération déjà connue** de votre enfant (ex. :  $3 + 1 = 4$ ;  $3 + 2$  [*j'en ajoute un autre*] = ?) ou encouragez-le à **décortiquer un calcul plus difficile** (ex. :  $4 + 3 = 4 + 1 + 1 + 1 = ?$ );
- **Ajoutez des défis durant le jeu**, comme ne pas accepter de se faire payer avec certains billets (ex. : *Tu me dois 5,00\$, mais il ne te reste plus de billets de 5,00\$, comment feras-tu?*), remettre du change lorsqu'un montant nous est dû (ex. : *Tu me dois 12,00\$, je t'en donne 3,00\$, alors tu me remets...?*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## DOS

**HABILITÉ :** MAÎTRISER LES OPÉRATIONS MATHÉMATIQUES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

La maîtrise des opérations mathématiques de base facilite le calcul mental et la résolution de problèmes. Elle demande à l'enfant : 1) de bien connaître les nombres pour y associer une quantité; 2) d'identifier les symboles arithmétiques (+, -, x, ÷); 3) de saisir la logique d'une opération. Utiliser du matériel concret ou un dessin aide l'enfant à faire le lien entre le résultat d'une opération et le questionnement initial (ex. : *Comment partager 12 bonbons en 4 parts égales?*). Comprendre le vocabulaire mathématique est aussi important (ex. : *ajouter/enlever, de plus/de moins, égal, autant que*).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Avec votre enfant, **lisez les règles** et choisissez la version du jeu dans laquelle vous devez associer **deux cartes** pour que leur **somme** corresponde au nombre sur la carte posée sur la table (ex. : *un 10 est sur la table, vous pouvez poser un 9 et un 1, puisque 9+1=10*). Il est suggéré d'avoir près de vous **un bloc-notes et un crayon**.

- Si votre enfant débute l'apprentissage des additions, ou s'il éprouve des difficultés, encouragez-le à **écrire sur papier les traces de ses calculs** ou faites-le avec lui;
- À votre tour, **calculez à voix haute** pour lui offrir un modèle;
- **Utilisez un support visuel** au besoin (ex. : *dessin d'un ensemble de 3 cercles et d'un de 2 cercles pour illustrer 3 + 2*), pour passer ensuite au calcul mental;
- **Partez d'une opération déjà connue** de votre enfant (ex. :  $3 + 1 = 4$ ;  $3 + 2$  [j'en ajoute un autre] = ?);
- Encouragez votre enfant à **décortiquer un calcul plus difficile** (ex. :  $4 + 3 = 4 + 1 + 1 + 1 = ?$ );
- Faites remarquer à votre enfant les **expressions équivalentes** (ex. : *As-tu remarqué, 6 + 3 et 3 + 6 c'est équivalent; les deux équations égalent 9*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## ROI DAGOBERT

**HABILITÉ :** MAÎTRISER LES OPÉRATIONS MATHÉMATIQUES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

La maîtrise des opérations mathématiques de base facilite le calcul mental et la résolution de problèmes. Elle demande à l'enfant : 1) de bien connaître les nombres pour y associer une quantité; 2) d'identifier les symboles arithmétiques (+, -, x, ÷); 3) de saisir la logique d'une opération. Utiliser du matériel concret ou un dessin aide l'enfant à faire le lien entre le résultat d'une opération et le questionnement initial (ex. : *Comment partager 12 bonbons en 4 parts égales?*). Comprendre le vocabulaire mathématique est aussi important (ex. : *ajouter/enlever, de plus/de moins, égal, autant que*).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Après avoir lu les règles du jeu avec votre enfant, choisissez un niveau de difficulté. Il est suggéré de choisir le **2<sup>e</sup> niveau** pour les enfants du 1<sup>er</sup> cycle du primaire, soit de **formuler une équation mathématique** afin d'obtenir un nombre donné.

- Si votre enfant débute l'apprentissage des additions, ou s'il éprouve des difficultés, encouragez-le à **écrire sur papier les traces de ses calculs** ou faites-le avec lui;
- À votre tour, **calculez à voix haute** l'équation choisie pour lui offrir un modèle;
- **Utilisez un support visuel** au besoin (ex. : *pour obtenir la porte 5, faites un dessin d'un ensemble de 3 cercles et d'un de 2 cercles pour illustrer que  $3 + 2 = 5$* );
- **Partez d'une opération déjà connue** de votre enfant (ex. :  $3 + 1 = 4$ ;  $3 + 2$  (j'en ajoute un autre) = ?)
- Faites remarquer à votre enfant les **expressions** équivalentes (ex. : *As-tu remarqué,  $6 + 4$  et  $5 + 5$  c'est équivalent; les deux équations égalent 10*).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## DOMINO DES FRACTIONS

**HABILETÉ :** SE REPRÉSENTER DES NOMBRES ENTIERS, DES FRACTIONS, DES NOMBRES DÉCIMAUX ET DES POURCENTAGES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

La compréhension des nombres entiers et décimaux, ainsi que des fractions, est essentielle au développement des habiletés mathématiques, en plus d'être très utile dans la vie de tous les jours (ex. : lire des fractions dans la préparation d'une recette, lire des nombres décimaux pour connaître les prix de vente). Pour favoriser la compréhension de ces nombres et des fractions, il est important d'utiliser du matériel concret ou une ligne numérique, et d'associer les différentes représentations d'un nombre (ex. :  $1,2 = 1 + 2/10 = 1 + 1/5$ ).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les règles du jeu avec votre enfant, et ayez près de vous **un bloc-notes et un crayon**.

Demandez à votre enfant d'expliquer la **notion de fraction**, et amenez-le à préciser que le **numérateur** correspond à la portion colorée de l'illustration ou au chiffre au-dessus de la ligne, et que le **dénominateur** correspond au nombre total de parties ou au chiffre sous la ligne;

- Montrez qu'il est possible de **convertir une fraction en pourcentage**, ou l'inverse (ex. :  $1/2 = 50/100$  ou 50 % en multipliant le numérateur et le dénominateur par 50);
- À tour de rôle, pigez un domino et **lisez la fraction** à voix haute (illustrée ou écrite en chiffre);
- Aidez votre enfant à identifier les **fractions équivalentes en écrivant sur papier les traces des calculs** (ex. :  $1/3 = 2/6$  en multipliant le numérateur et le dénominateur par 2).
- Encouragez votre enfant à utiliser **une représentation visuelle** pour illustrer des fractions (ex. : dessin, droite numérique).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !





## FRACTODINGO

**HABILITÉ :** SE REPRÉSENTER DES NOMBRES ENTIERS, DES FRACTIONS, DES NOMBRES DÉCIMAUX ET DES POURCENTAGES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

La compréhension des nombres entiers et décimaux, ainsi que des fractions, est essentielle au développement des habiletés mathématiques, en plus d'être très utile dans la vie de tous les jours (ex. : lire des fractions dans la préparation d'une recette, lire des nombres décimaux pour connaître les prix de vente). Pour favoriser la compréhension de ces nombres et des fractions, il est important d'utiliser du matériel concret ou une ligne numérique, et d'associer les différentes représentations d'un nombre (ex. :  $1,2 = 1 + 2/10 = 1 + 1/5$ ).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les règles du jeu avec votre enfant et choisissez l'un des niveaux de difficulté. Il est suggéré d'avoir près de vous **un bloc-notes et un crayon**.

- Demandez à votre enfant d'expliquer la **notion de fraction**, en précisant ce que représentent les **numérateur** et **dénominateur**;
- Prenez quelques cartes en exemple pour **montrer et lire** une fraction, une fraction illustrée, ainsi qu'une addition de fractions;
- Montrez qu'une **fraction**, un **pourcentage**, et un **nombre décimal**, peuvent être équivalents (ex. :  $1/2 = 50/100$  en multipliant le numérateur et le dénominateur par 50 ou 50% ou 0,5);
- Identifiez avec votre enfant les fractions équivalentes en écrivant sur papier les **traces des calculs** (ex. :  $1/3 = 2/6$  en multipliant le numérateur et le dénominateur par 2);
- Encouragez votre enfant à utiliser **une représentation visuelle** pour illustrer des fractions (ex. : dessin, droite numérique) et portez attention à **l'addition de fractions avec un nombre entier** (ex. :  $1 + 2/5 = 5/5 + 2/5$ ).



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



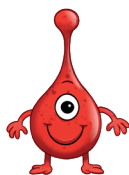
## LE PANACHE DES NOMBRES

**HABILETÉ :** SE REPRÉSENTER DES NOMBRES ENTIERS, DES FRACTIONS, DES NOMBRES DÉCIMAUX ET DES POURCENTAGES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

La compréhension des nombres entiers et décimaux, ainsi que des fractions, est essentielle au développement des habiletés mathématiques, en plus d'être très utile dans la vie de tous les jours (ex. : lire des fractions dans la préparation d'une recette, lire des nombres décimaux pour connaître les prix de vente). Pour favoriser la compréhension des nombres et des fractions, il est important de développer un vocabulaire mathématique permettant de décrire les liens entre des nombres (ex : concepts de pair/impair, unité/dizaine/centaine, avant/après, plus grand que/plus petit que, etc.).



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Lisez les règles du jeu avec votre enfant et ayez près de vous **un bloc-notes et un crayon.**

- Avant de débiter la partie, **observez le tableau des nombres** et faites remarquer à votre enfant que la **séquence de 0 à 9 se répète** pour chaque dizaine;
- **Lisez quelques nombres à voix haute** à tour de rôle et faites des **comparaisons entre les nombres** (*plus grand que/plus petit que*);
- Faites remarquer à votre enfant que la séquence de 1 à 9 se répète à chaque dizaine;
- Revoyez avec votre enfant la position des **unité, dizaine, centaine** dans un nombre. Si difficile, écrivez-le sur une feuille comme **support visuel** durant le jeu;
- Demandez à votre enfant comment il reconnaît un **nombre pair** (*se termine par 0, 2, 4, 6, 8*) et **impair** (*se termine par 1, 3, 5, 7, 9*). Si difficile, écrivez-le sur une feuille comme **support visuel** durant le jeu.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## MYSTÉRO

**HABILITÉ :** SE REPRÉSENTER DES NOMBRES ENTIERS, DES FRACTIONS, DES NOMBRES DÉCIMAUX ET DES POURCENTAGES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

La compréhension des nombres entiers et décimaux, ainsi que des fractions, est essentielle au développement des habiletés mathématiques, en plus d'être très utile dans la vie de tous les jours (ex. : lire des fractions dans la préparation d'une recette, lire des nombres décimaux pour connaître les prix de vente). D'abord, votre enfant doit apprendre le concept de nombre, qui fait appel à la compréhension, au raisonnement et à la mémorisation. Il est souvent aidant d'utiliser du matériel concret (ex. : jetons), ou un support visuel (ex. : dessin, ligne numérique), pour faciliter l'apprentissage.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

- **Donnez un exemple** en plaçant les chiffres par déduction pour découvrir le chiffre-mystère, et en **expliquant à voix haute votre raisonnement** (ex. : *Ici je vois deux doigts, c'est sûrement le chiffre 2...*);
- À son tour, demandez à votre enfant de **décrire les indices sur chaque case**, de **réfléchir à voix haute**, et de **formuler une hypothèse** (ex. : *Je pense qu'ici c'est le chiffre 3 parce que...*);
- Encouragez votre enfant à **compter à voix haute** et à **envisager d'autres hypothèses** (ex. : *Penses-tu que ce dessin pourrait représenter un autre chiffre... ?*);
- Avec votre enfant, **validez la solution** en vous référant au livret, et encouragez-le à vérifier chaque case. Demandez-lui d'**expliquer une erreur**, s'il y a lieu, et de **justifier la bonne solution**.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## LA FABRIQUE À SUCRE

HABILITÉ : RÉSOUDRE DES PROBLÈMES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Un problème mathématique est avant tout un énoncé à lire ou à entendre, puis à comprendre. Le langage utilisé dans la formulation du problème a donc une grande importance ! La présence de mots moins familiers et l'utilisation de phrases plus complexes peut rendre difficile la résolution d'un problème mathématique, tout comme l'enchaînement des phrases dans la présentation du problème (ex. : *plus facile de comprendre si l'ordre des informations est chronologique*). Il peut être nécessaire de soutenir votre enfant quant à la compréhension verbale d'un problème, pour lui permettre de mieux appliquer son raisonnement et ses connaissances mathématiques.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Avec votre enfant, **lisez les règles** du jeu, et choisissez le **niveau de difficulté** adapté à votre enfant (ni trop facile, ni trop difficile) ! Consultez les **capsules de Méninge** dans le feuillet des règles pour accompagner votre enfant durant le jeu.

- **Laissez plus de temps à votre enfant** pour réaliser les différents défis, et diminuez ainsi la pression liée au temps;
- Encouragez votre enfant à **répéter à voix haute les consignes** de confection de sucreries (ex. : *petit gâteau, 3 jujubes mauves, 1 ourson de moins que le nombre de jujubes, etc.*) pour l'aider à retenir toutes les informations, et **donnez l'exemple** à votre tour;
- **Procédez par étapes** pour résoudre les problèmes des cartes cônes, tel que suggéré dans le feuillet des règles à la page 7 (B, C, D, A);
- Demandez à votre enfant de **réviser sa réponse** avant de crier *Bonbon !* Relisez avec lui chaque contrainte pour valider qu'elles ont toutes été respectées;
- Le **vocabulaire mathématique** utilisé dans les consignes est peut-être difficile à comprendre pour votre enfant (ex. : *plus que/moins que/autant que, exactement*). Demandez-lui **de vous expliquer** ces mots, **complétez** sa réponse, et **donnez un exemple** avec les bonbons du jeu.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



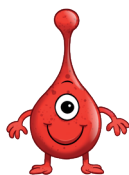
## AGENT SECRET

**HABILITÉ :** RÉSOUDRE DES PROBLÈMES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Un problème mathématique est avant tout un énoncé à lire ou à entendre, puis à comprendre. Le langage utilisé dans la formulation du problème a donc une grande importance ! La présence de mots moins familiers et l'utilisation de phrases plus complexes peut rendre difficile la résolution d'un problème mathématique, tout comme l'enchaînement des phrases dans la présentation du problème (ex. : *plus facile de comprendre si l'ordre des informations est chronologique*). Il peut être nécessaire de soutenir votre enfant quant à la compréhension verbale d'un problème, pour lui permettre de mieux appliquer son raisonnement et ses connaissances mathématiques.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Avec votre enfant, **lisez les règles** du jeu et choisissez le **niveau de difficulté** (plus difficile si les jetons sont du côté noir). Assurez-vous d'avoir **un bloc-notes et un crayon**.

- Si votre enfant débute l'apprentissage d'une opération mathématique (+, -, x, ÷) ou s'il éprouve des difficultés, encouragez-le à **écrire sur papier les traces de ses calculs**;
- À votre tour, **calculez à voix haute** pour lui offrir un modèle, et soutenez votre enfant pour les opérations mathématiques moins bien maîtrisées en **utilisant un support visuel** (ex. : *dessin de 3 ensembles de 5 cercles chacun pour illustrer 3 x 5*);
- Encouragez votre enfant à **faire plusieurs tentatives** pour arriver au nombre souhaité (variez l'ordre des chiffres et le type d'opération);
- **Accompagnez votre enfant dans ses déductions** pour réaliser l'enquête, relisez la suite d'indices trouvés, et au besoin, donnez un exemple en expliquant votre propre **raisonnement à voix haute**.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## SINGES EN FUITE

HABILITÉ : RÉSOUDRE DES PROBLÈMES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Un problème mathématique est avant tout un énoncé à lire ou à entendre, puis à comprendre. Le langage utilisé dans la formulation du problème a donc une grande importance ! La présence de mots moins familiers et l'utilisation de phrases plus complexes peut rendre difficile la résolution d'un problème mathématique, tout comme l'enchaînement des phrases dans la présentation du problème (ex. : *plus facile de comprendre si l'ordre des informations est chronologique*). Il peut être nécessaire de soutenir votre enfant quant à la compréhension verbale d'un problème, pour lui permettre de mieux appliquer son raisonnement et ses connaissances mathématiques.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Avec votre enfant, **lisez les règles** du jeu. Vous pouvez aussi consulter la section **Comment aider votre enfant pendant le jeu ?** du guide d'accompagnement qui se trouve dans la boîte de jeu.

- **Répétez** à votre enfant les **contraintes à respecter** lors des déplacements des jetons et **posez des questions** qui favorisent la réflexion (ex. : *Que pourrais-tu faire... ? Pourquoi tu ne déplaces pas... ?*);
- À partir du 2<sup>e</sup> cycle, remettre à votre enfant les **consignes écrites du problème** à la page 2 du feuillet des règles (section *Déplacement des jetons*);
- Encouragez votre enfant à **se référer souvent à ces consignes** pour valider si les déplacements prévus sont possibles (les répéter oralement si votre enfant est plus jeune ou s'il présente des difficultés en lecture);
- Demandez à votre enfant d'**expliquer ce qu'il a l'intention de faire** (hypothèses) avant de déplacer les jetons. À votre tour, expliquer votre **raisonnement à voix haute**;
- Aidez votre enfant à **considérer toutes les options possibles** avant d'effectuer un déplacement;
- Encouragez votre enfant à **expliquer pourquoi** un déplacement n'était pas le meilleur et quelle **autre solution** aurait été préférable.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !



## CAT CRIMES

**HABILITÉ :** RÉSOUDRE DES PROBLÈMES



### SAVIEZ-VOUS QUE... ?

Un problème mathématique est avant tout un énoncé à lire ou à entendre, puis à comprendre. Le langage utilisé dans la formulation du problème a donc une grande importance ! La présence de mots moins familiers et l'utilisation de phrases plus complexes peut rendre difficile la résolution d'un problème mathématique, tout comme l'enchaînement des phrases dans la présentation du problème (ex. : *plus facile de comprendre si l'ordre des informations est chronologique*). Il peut être nécessaire de soutenir votre enfant quant à la compréhension verbale d'un problème, pour lui permettre de mieux appliquer son raisonnement et ses connaissances mathématiques.



### QUELQUES ASTUCES D'APEX !

Après avoir lu les règles du jeu avec votre enfant, choisissez un niveau de difficulté. Conservez le guide du jeu à portée de main pour consulter le **profil des différents chats**.

- Remettez à votre enfant les **consignes écrites du problème** sur la carte défi, et encouragez-le à **s'y référer souvent** pour valider si les positions prévues des chats respectent les consignes;
- Le **vocabulaire mathématique** utilisé dans les consignes peut être difficile à comprendre pour votre enfant (ex. : à gauche de/à droite de, face à, à 2 sièges de...). Demandez-lui **de vous expliquer** ces mots ou expressions, **complétez** sa réponse, et **donnez un exemple** en manipulant les chats du jeu;
- Encouragez votre enfant à **expliquer ce qu'il a l'intention de faire** (hypothèses) avant de déplacer les chats et **posez des questions** qui favorisent la réflexion (ex. : *Que pourrais-tu faire... ? Pourquoi ce chat ne peut pas être... ?*);
- Encouragez votre enfant à **expliquer pourquoi** une position n'est pas possible pour tel chat, et quelle **autre solution** serait préférable;
- **Accompagner votre enfant dans ses déductions** pour réaliser l'enquête et au besoin, donnez un exemple en expliquant votre propre **raisonnement à voix haute**.



Avant de quitter l'espace Biblio-Jeux, prenez un dépliant de la *Planète des Maths 6-12 ans* pour des suggestions d'astuces et d'activités pour la maison !