

# ACTIVITÉ YOGABULAIRE

Niveau	1 <sup>er</sup> cycle	✓
	2 <sup>e</sup> cycle	
	3 <sup>e</sup> cycle	
	Tous	
Matière	Français	✓
	Mathématique	
Endroit	Intérieur	
	Extérieur	
	Tous	✓
Durée	1 à 3 minutes	
	3 à 6 minutes	
	6 à 10 minutes (et +)	✓
	Tous	
Type	Calme	
	Énergique	✓
	Tous	
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> <li>Une grille comportant une trentaine de graphèmes associée à une position de yoga (ou un simple mouvement corporel).</li> <li>Des cartes avec des images représentant des mots que l'on peut former à l'aide des graphèmes présent sur la grille. *Voir Annexe</li> </ul>	
Savoirs essentiels	<ul style="list-style-type: none"> <li>Connaître les graphèmes les plus courants pour représenter un phonème.</li> <li>Identifier un graphème dans un mot et le relier au son (phonème) qu'il représente.</li> </ul>	
Compétences	<ul style="list-style-type: none"> <li>Écrire des textes variés</li> <li>Lire des textes variés</li> </ul>	

## AMORCE

### Objectif :

Faire deviner un mot à ses coéquipiers à l'aide de cartes Yogabulaire.

### Mise en place :

Diviser le groupe en équipe de 4.

Distribuer la carte d'exploration syllabique avec les positions de yoga associées au graphème à chaque groupe de 4.

### Nombre de joueurs :

Illimité.

## DÉROULEMENT

- En équipe de 4 joueurs, un élève pige une carte avec une image (exemple : un autobus).
- Une fois la carte pigée, il doit découper le mot de manière syllabique dans sa tête avant d'essayer de faire deviner le mot à ses coéquipiers.
- L'enfant pensera donc à « au-to-bus ». À l'aide de la grille qu'il a en sa possession, il devra d'abord retrouver le graphème « au » et exécuter la position de yoga associé à ce graphème (la difficulté est de choisir le bon graphème soit « au » et non « o » ou « eau »).
- Ses coéquipiers essayeront de reconnaître la position de yoga exécutée par le maître du jeu et lire « au » sur leur grille.
- Le maître du jeu continuera à exercer des positions de yoga pour « to » et « bus ». Ainsi, le mot pourra être deviné et la partie continue en laissant un autre joueur essayer.

## EXEMPLE



a	mi	ba	na	ne
ca	fé	che	val	veu
cha	peau	é	co	le
grand	pa	ma	man	la
mou	ton	di	Tin	de
ta	te	vo	ler	pin

ami	auto	banane	café	cheval
Cheveu	chapeau	école	enfant	grand-papa
grand-maman	malade	manche	chaman	maman
papa	cabane	mouton	mouche	chaton
midi	matin	patate	pâte	coton
Tintin	châle	lapin	voler	tache