



AMORCE		
Niveau	Préscolaire	✓
	1 <sup>er</sup> cycle	✓
	2 <sup>e</sup> cycle	
	3 <sup>e</sup> cycle	
	Tous	
Matériel	Ballon sauteur	
	Sangle d'équilibre	
	Tapis de yoga	
	Mini-step	
	Corde à sauter	
	Ballon	
	Spikeball	
	Foulard tubulaire	
	Système de son portatif	
	Échelle souple	
	Dé géant à pochettes	
	Sans matériel	
Endroit	Intérieur	✓
	Extérieur	
	Tous	
Durée	1 à 3 minutes	
	3 à 6 minutes	
	6 à 10 minutes (et +)	✓
	Tous	
Objectif	Musculaire	
	Flexibilité	
	Coordination	
	Équilibre	
	Cardiovasculaire	✓
	Tous	
Type	Calme	
	Énergique	✓
	Tous	
Pédagogique		
Autre matériel	Espace suffisamment grand	
DÉROULEMENT		
<p><b>Objectif :</b> La reconnaissance des sons ou la conscience phonologique.</p> <p><b>Mise en place :</b> Afin de s'assurer que les élèves maîtrisent bien la notion de syllabe (<i>un préalable à l'activité</i>), l'enseignant pourrait faire quelques exercices avec les élèves. Par exemple, leur demander de taper des mains pour chacune des syllabes de leur prénom.</p> <p>Préalablement au jeu, l'enseignant désigne trois emplacements dans sa classe (<i>début-milieu-fin</i>) qui font référence à la position du son à repérer dans le mot. Les emplacements doivent être déterminés selon le sens de l'écriture, donc le début à la gauche des élèves.</p> <p><b>Nombre de joueurs :</b> Illimité</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ L'enseignant détermine un son à identifier et l'annonce aux élèves. <b>Exemple :</b> son « A ».</li> <li>■ L'enseignant prononce un mot et les élèves doivent aller se placer à l'endroit correspondant au son demandé par l'enseignant. <b>Exemple avec le mot cho-co-lat :</b> les enfants devraient se diriger vers l'emplacement qui représente la fin du mot.</li> </ul>		
RETOUR		
<p>Dans le but d'assurer une progression des apprentissages des élèves, l'enseignant pourrait demander aux élèves de classer les mots utilisés lors de l'activité selon les sons apparentés à l'intérieur de ces mots (<i>identification</i>).</p>		