

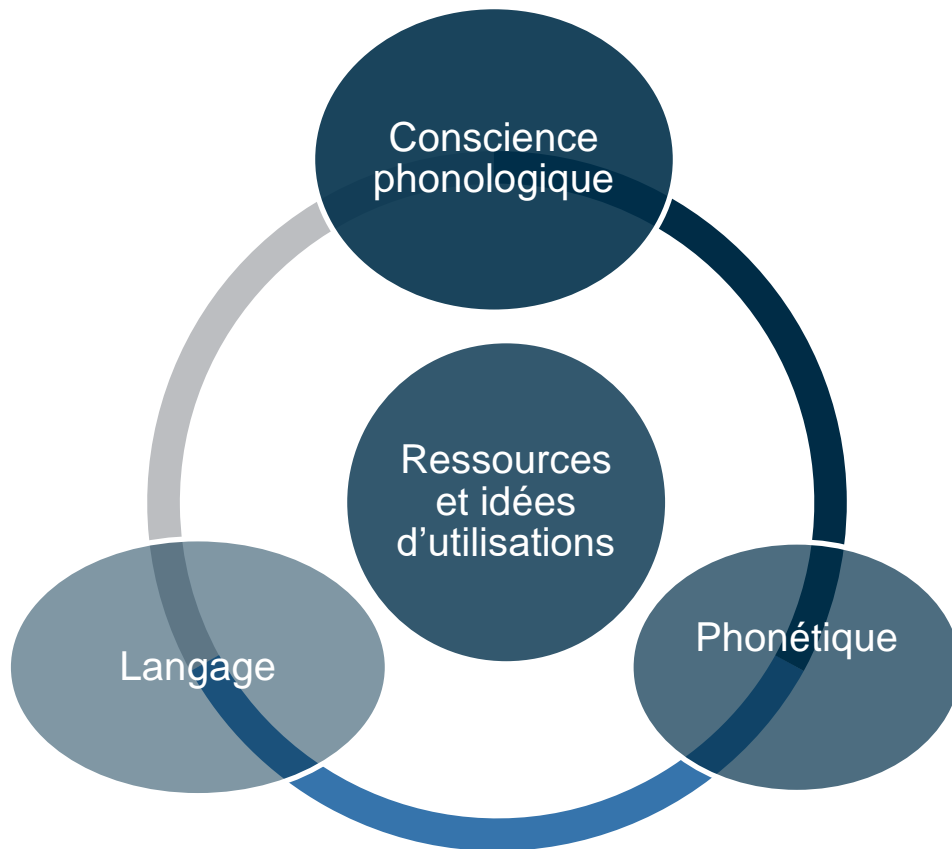


Précurseurs dans l'édition de matériel pédagogique complémentaire et ludique depuis 1996

Nos ressources préférées pour le  
développement du langage  
et de la phonétique

Gabrielle Yvars, orthophoniste

# Ce que vous découvrirez durant la formation





Parce que vous et vos élèves  
méritez ce qu'il y a de mieux

Attrayants

Durables

Diversifiés

Performants

Créé par des enseignants  
pour des enseignants

Depuis 1996, entreprise familiale d'ici

Écoresponsable

Qualité graphique et pédagogique

Pensé et rédigé en français

Apprendre en s'amusant

En lien avec la recherche scientifique

# Une gamme de produits diversifiés

Littérature

Jeux éducatifs

Trousses de lecture

Collection d'ateliers pédagogiques

Intervention orthophonie et orthopédagogie



Visitez cette  
section pensée  
pour vous





# Langage: Jeux Placote préscolaire



[Jeux éducatifs](#)

[Jeux familiaux](#)

[Outils pour la famille](#)

[Le coin des parents](#)

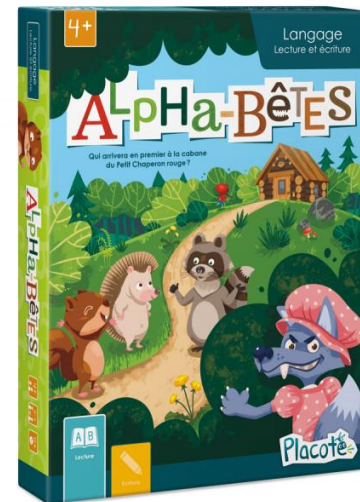


## Développement du langage

Une collection de jeux éducatifs allant de 6 mois à 9 ans, conçue pour aider votre enfant à apprendre à parler et comprendre le langage, développer sa conscience des sons, puis mieux lire et écrire. Nos jeux de langage sont uniques et inégalés sur le marché, et reflètent l'expertise des Éditions Passe-Temps en pédagogie et en orthophonie depuis plus de 25 ans.



# Conscience phonologique: Déducatif, Hérisson, Alpha-Bêtes, En mission chez les dinosaures



# À venir: Gargotte et les vlipous

Collection ciblant le développement de la conscience phonologique au préscolaire et en 1<sup>re</sup> année de l'élémentaire.



Les joueurs s'amuse avec les vlipous, de petites créatures qui aiment se salir et jouer des tours, et Gargotte, un monstre un peu grognon.

La collection comprendra 8 jeux en boîte et 2 documents complémentaires.

Elle paraîtra en 2 temps:

- 1<sup>re</sup> sortie (décembre 2022) : ensemble **Syllabes** (4 jeux et 1 document complémentaire)
- 2<sup>e</sup> sortie (automne 2023, à confirmer) : ensemble **Sons** (4 jeux et 1 document complémentaire)



### Ensemble Syllabes - Objectifs :

- Compter les syllabes orales dans des mots;
- Détecter une syllabe orale dans des mots;
- Déterminer si deux mots riment (syllabes finales phonétiquement identiques);
- Discriminer des syllabes orales en début et en fin de mots.

### Ensemble Sons - Objectifs :

- Identifier le premier son de mots;
- Identifier des mots qui se terminent par le même son;
- Repérer des sons dans des mots;
- Séparer des mots en sons.

## En bref

- Chaque jeu comprend du matériel pour au moins **4 joueurs**.
- Chaque joueur peut **corriger lui-même** ses réponses dans la plupart des jeux (présence de l'intervenant **facultative**).  
*\* Au besoin, le joueur peut demander à l'intervenant de lui lire le mot inscrit sous les images pour s'assurer qu'il s'agit du bon mot.*
- Les parties durent de 5 à 10 minutes, ce qui permet une utilisation en contexte d'**atelier**, en **sous-groupe** ou encore en **intervention individuelle**.
- Lorsque la présence de l'intervenant est **requis** (comme dans *Détecteurs de syllabes*), le jeu peut aussi être réalisé en **groupe-classe**.
- Le document complémentaire comprend des **outils d'évaluation**, des **tableaux de suivi** ainsi que des **fiches reproductibles** portant sur les mêmes objectifs que les jeux.
- Comme ils ne savent pas encore écrire, les joueurs analysent les syllabes **orales** des mots (comme ils les entendent) et non les syllabes **écrites** (ex. pomme = 1 syllabe. Autre exemple : Phonétiquement, canot et traineau ont la même syllabe finale).





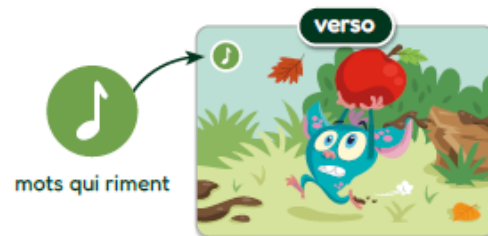
# EPT-6456 Compteurs de syllabes



# EPT-6457 : Détecteurs de syllabes



# EPT-6458 : Chercheurs de rimes\*



\* Dans ce jeu qui cible la conscience de la syllabe, on entend par « rimes » le fait de présenter des **syllabes** finales phonétiquement identiques (et non seulement des **sons** finaux identiques).

# EPT-6459 : Chasseurs de syllabes



## couleur des niveaux



- **Niveau 1:** Les joueurs analysent trois mots illustrés sur une carte. Ils doivent trouver celui qui **ne commence pas** par la même syllabe que les autres (p. ex.: tuba, banane, bateau)<sup>1</sup>.
- **Niveau 2:** les joueurs analysent quatre mots illustrés sur une carte. Ils doivent trouver les deux qui **se terminent** par la même syllabe (p. ex.: sabot, chapeau, lapin, sapin).

# EPT-6452 Document complémentaire : syllabes

- Outil d'intervention complémentaire aux jeux de la collection.
- Comprend **4 sections** ciblant chacune un objectif (mêmes objectifs que les 4 jeux de l'ensemble Syllabes).
- À l'achat de l'ensemble Syllabes, le document complémentaire est fourni en version numérique ET papier. Il est aussi vendu à l'unité, mais en version numérique seulement.



Dans chaque section du document reproductible, il y a :

- **un test** : une page avec des images et une consigne à l'élève.
- L'intervenant fait passer ce test à l'élève deux fois : une fois **avant** le jeu et les exercices (prétest) et une autre fois **après** (post-test).
- Les tableaux du prétest du post-test sont des outils de consigne pour l'intervenant, pour noter les résultats du test.
- **8 fiches (activités d'apprentissage et exercices)** : Certaines sont à faire avec l'intervenant en répondant à haute voix, mais la plupart peuvent être faites individuellement par l'élève une fois que la consigne lui a été expliquée.

Nom: \_\_\_\_\_

**Section 1**

**Compter les syllabes orales dans des mots**

**Tableau du prétest**

L'intervenant fait une copie de la présente page et remet une copie de la page 4 à l'élève.



L'élève répond à haute voix et l'intervenant note si l'élève a réussi ou non à identifier le bon nombre de syllabes orales pour chaque mot illustré.


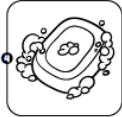

	✓ Réussi	✗ Non réussi	Commentaires
1 chat (1)			
2 hibou (2)			
3 brocoli (3)			
4 savon (2)			
5 dé (1)			
6 macaroni (4)			
7 épée (2)			
8 lavabo (3)			
9 éléphant (3)			
10 hippopotame (4)			
<b>Total: _____ / 10</b>			




Nom: \_\_\_\_\_



**Test 1**

Combien entends-tu de syllabes dans les mots illustrés ?

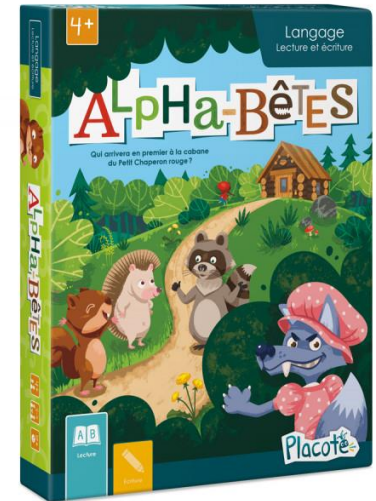
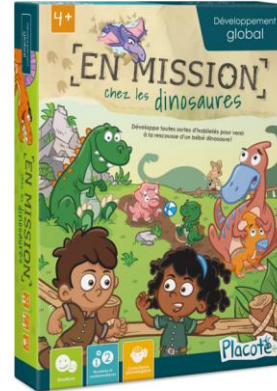



# Conscience phonologique: Déducatif, Hérisson, Alpha-Bêtes, En mission chez les dinosaures



# Phonétique: Sucrette et Pinchaud, Logamonstres et L'automate



Nécessite le gabarit  
(vendu séparément)

# Littérature: Coups de coeur

**Escalire** 29,95 \$ à 44,95 \$ par ensemble de 6 titres

La collection comprend 156 livres (les niveaux A à F sont aussi disponibles en grands livres).

version  
numérique  
disponible



**InteraLire** 24,95 \$ à 27,95 \$ par ensemble de 5 titres

La collection comprend 8 ensembles de 5 livres.



**Bidule** 24,95 \$ par ensemble de 5 titres

La collection comprend 10 ensembles de 5 livrets (aussi disponible en grands livres).



**BDébutant** 49,95 \$ par ensemble de 4 titres

La collection comprend 6 séries de 4 bandes dessinées.



# À venir en 2023



- Démarche scientifique rigoureuse
- Échelles adaptées au lecteur francophone
- Rédigée en français
- Illustrations actuelles et représentatives de la diversité
- Version numérique disponible
- Conçus avec des matériaux durables

[www.passtemps.com](http://www.passtemps.com)

[www.placote.com](http://www.placote.com)

Clavardage

[Faire une commande  
\(passtemps.com\)](http://www.passtemps.com)

