

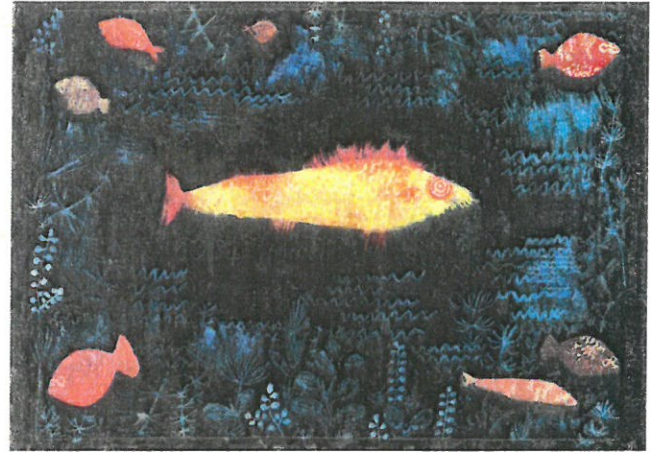
Voici notre **douzième** semaine de travail à la maison.

Collage et art visuel : Eléments végétaux de Henri Matisse



Collage et art visuel :

Le poisson doré de Paul Klee



Pour la semaine : *Fiches points à relier : Relie puis colorie (nombres et alphabet) *Coloriage magique

A FAIRE AVEC LES MAMANS : *Un poème pour PAPA.

Le train des alphas : fiches de 1 à 6.

Revoir les lettres de l'alphabet en cursif « attaché »+ chiffres de 0 à 10.

+ puzzle Soleil (découpe et reconstitue)

Lundi 15 juin : Comptines sons « an » et « in »

- Approcher les quantités et les nombres : Voitures et motos
- Vers la phono : *Quelle attaque ! Le zoo des attaques
 - Au zoo !

Mardi 16 juin :

- Approcher les quantités et les nombres : Partages inéquitables
- Vers la phono : Le jeu du château

Jeudi 18 juin : Comptines sons « ette » et « oi »

- Approcher les quantités et les nombres : Partages équitables
- Vers la phono : Des intrus au zoo

Vendredi 19 juin :

- Approcher les quantités et les nombres : A 2 pour faire 10
- Vers la phono : Les phonèmes A, I, U

Éléments végétaux de Henri Matisse (1947)

Présentation de l'œuvre

- Intérêts pédagogiques de l'œuvre
- L'auteur de cette œuvre est très connu.
 - L'œuvre est très colorée.
 - La technique découpage/collage est exploitable.
 - L'utilisation du gabarit est envisageable.

Lecture de l'œuvre

- L'enseignant présente l'œuvre aux enfants.
- Il donne le titre et cite l'artiste : né en 1869, mort en 1954, Henri Matisse est un peintre, un sculpteur et un dessinateur français. Connu et reconnu de son vivant, sa cote n'a jamais cessé de monter. Tout au long de son œuvre, il a travaillé la sculpture afin de perfectionner son approche de la ligne.

Analyse de l'œuvre

- Le maître met en avant les caractéristiques de l'œuvre :
 - il pointe les couleurs en les nommant ;
 - il met l'accent sur l'éclat de ces dernières ;
 - il passe en revue les éléments découpés et collés ;
 - il fait remarquer les petits ronds noirs et leurs contours découpés ;
 - il désigne les gros éléments ;
 - il note une ressemblance avec des mains, notamment l'élément jaune ;
 - il insiste sur la lumière qui se dégage du tableau.

Démarche créatrice

Objectifs

- Expérimenter une technique.
- Utiliser une partie de son corps pour créer.
- S'entraîner à découper en suivant un tracé.
- Produire une œuvre originale.

Moyens mis en œuvre

Matériel

- Une feuille de papier dessin de couleur, de 32 cm sur 24 cm.
- Des demi-feuilles A4 de papier de différentes couleurs.
- Un feutre pointe moyenne.

- Des ciseaux.
- De la colle blanche, un pinceau.

Organisation pédagogique

Groupe de 6 à 8 enfants.

Déroulement

Une séance de 15 à 20 min.

Tâche de l'enfant

Se servir de sa main comme gabarit pour réaliser un découpage collage.

Consignes

1. Choisis une feuille de papier de couleur. Choisis une autre feuille de papier de couleur. Pose ta main dessus en écartant les doigts. Trace le contour de ta main avec un feutre.
2. Découpe la main que tu viens de dessiner.
3. Mets de la colle sur la face sur laquelle apparaît le tracé.
4. Colle la main découpée sur la feuille de couleur.
5. Choisis une autre couleur de papier et recommence.
6. Tu peux tracer, découper et coller autant de fois que tu le souhaites.
7. Tu peux également coller les mains découpées les unes par-dessus les autres si tu le désires.

Rôle du maître

- Guider les premiers gestes de traçage.
- Aider l'enfant à bien positionner sa main sur la feuille afin d'obtenir un tracé complet.
- Prévoir un large choix de papiers de couleurs différentes pour favoriser la création.
- Veiller au découpage en rappelant à l'enfant de suivre le tracé.
- Corriger les gestes au besoin.

Prolongement

Montrer aux enfants d'autres œuvres d'Henri Matisse comme, par exemple, *La Gerbe* (1953), et une œuvre de René Magritte : *La Belle Saison* (1961).

Processus de création



1

L'enfant se sert de sa main comme gabarit. Il en trace les contours avec un feutre.



2

Il découpe ensuite la forme obtenue.



3

Il met de la colle sur la face marquée de feutre.



4

Il colle cette forme sur le support.



5

L'enfant recommence plusieurs fois les mêmes gestes et compose une œuvre originale.

Le Poisson doré de Paul Klee

Présentation de l'œuvre

Intérêts pédagogiques de l'œuvre

- L'œuvre appartient à un peintre célèbre.
- Le sujet est simple.
- La lecture d'image est aisée.
- Le déchetage peut être utilisé en tant que geste plastique.
- La technique du pochoir est envisageable.

Lecture de l'œuvre

- L'enseignant affiche une reproduction de l'œuvre et laisse les enfants livrer leurs premières impressions.
- Puis il donne le nom de l'œuvre et de l'artiste : né en 1879, mort en 1940, Paul Klee a longtemps hésité entre musique et peinture (ses parents étaient musiciens).

Analyse de l'œuvre

- Le maître analyse l'œuvre :
 - il désigne le poisson central qui attire le regard ;
 - il met l'accent sur le contraste entre le fond noir et le poisson au milieu qui semble étinceler ;
 - il énumère les couleurs utilisées ;
 - il dénombre les poissons ;
 - il fait remarquer les graphismes sur les différents poissons ;
 - il pointe les différents éléments bleus ;
 - il souligne les vaguelettes.

Démarche créatrice

Objectifs

- S'intéresser à une œuvre d'artiste.
- Mettre un geste plastique en mots : déchetage.
- Expérimenter un nouvel outil : le pochoir.

Moyens mis en œuvre

Matériel

- Un morceau de carton épais de 36 cm sur 22 cm.
- Des carrés de papier noir de 10 cm de côté (une dizaine par enfant).
- De la colle blanche, un pinceau.

- Des pochoirs en carton de poissons, fabriqués par le maître.

- De la peinture brillante de différentes couleurs.
- Des brosses à pochoir.
- Des carrés de 3 cm de côté de papier aluminium.

Organisation pédagogique

Groupe de 6 à 8 enfants.

Déroulement

Une séance de 25 à 30 min.

Tâche de l'enfant

Créer au pochoir des poissons brillants sur un fond de papiers noirs déchetés et collés.

Consignes

1. Prends un carré de papier noir et déchetique-le. Les morceaux ne doivent pas être trop gros.
2. Colle ces morceaux sur le carton. Recouvre de cette façon tout le carton.
3. Choisis une couleur de peinture brillante. Pose le pochoir de poisson que tu as choisi sur le carton noir et applique de la peinture avec une brosse à pochoir à l'intérieur de celui-ci.
4. Soulève délicatement le pochoir pour faire apparaître la forme.
5. Recommence autant de fois que tu le souhaites.
6. Prends un morceau de papier aluminium, roule-le en boule et colle cette boule brillante sur chaque poisson pour faire l'œil.

Rôle du maître

- Aider les premières actions de déchetage.
- Prévoir des pochoirs de poissons différents.
- Guider les gestes de pochade.
- Mettre en mots les différentes actions plastiques.
- Utiliser et répéter le vocabulaire approprié.
- Veiller au bon déroulement de chaque étape.

Prolongement

Montrer d'autres œuvres de Paul Klee, par exemple, *Théâtre de marionnettes* (1921-1923), *Prince noir* (1927)... et *Le Poisson rouge* (1912) de Henri Matisse.

Processus de création



1 L'enfant déchiquette et colle des morceaux de papier noir sur la feuille.



2 Cette tâche est longue. Le maître encourage l'enfant à poursuivre.



3 L'enfant applique de la peinture à l'intérieur du pochoir avec une brosse à pochoir.



4 Puis il soulève délicatement le pochoir.

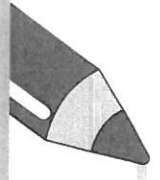


5 La technique est maîtrisée. L'enfant maintient le pochoir avec sa main gauche pour éviter les débordements. Il tamponne perpendiculairement au support.



6 Les yeux ont été collés. Quatre poissons ont été créés par cet enfant.

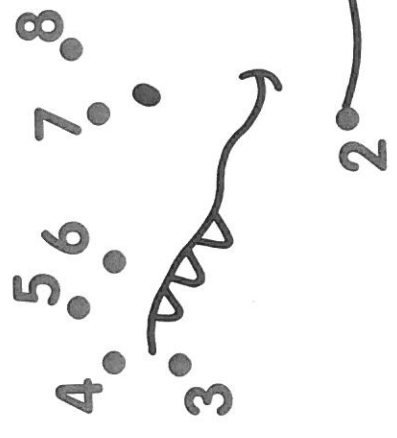
a . b . c . d . e . f . g . h . i . j . k . l . m . n . o . p . q . r . s . t . u . v . w . x . y . z .



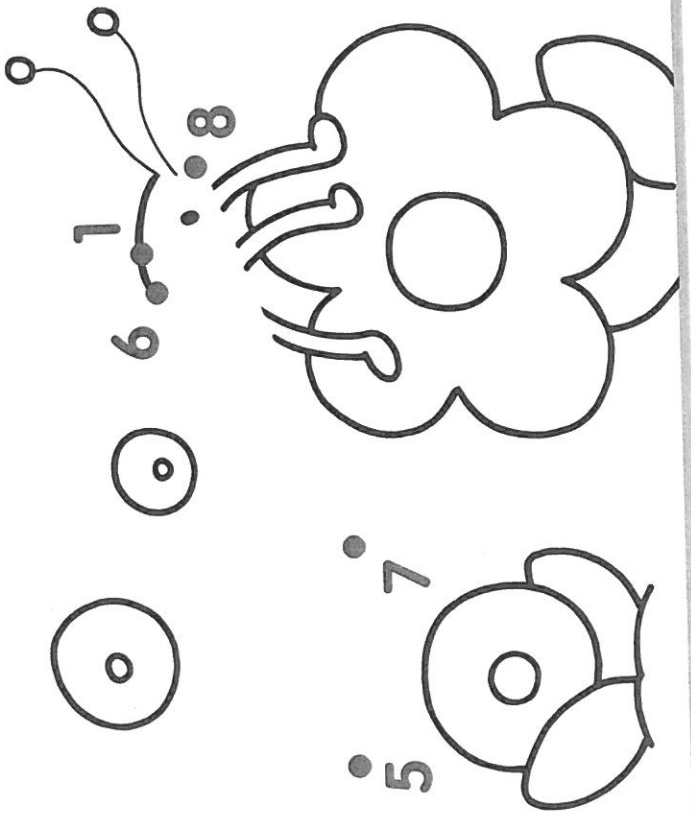
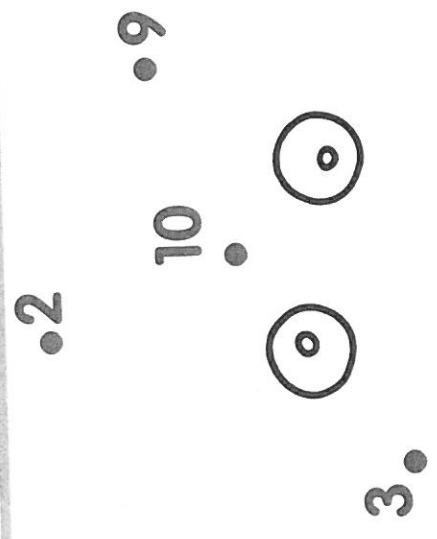


10

7
8
9



1
2
3
4
5
6



J'observe

ma

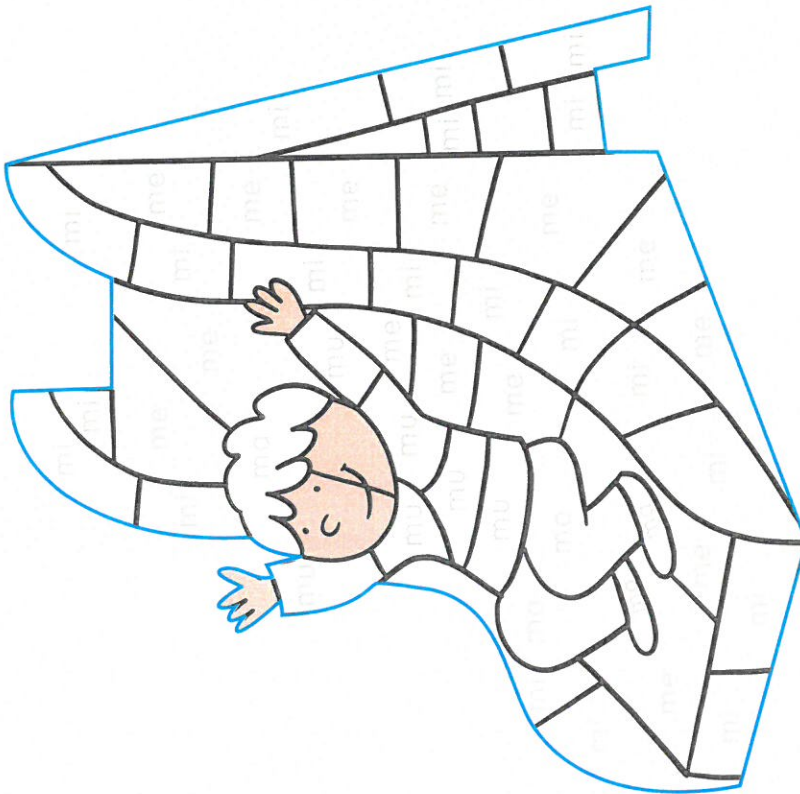
me

mi

mo

mu

Je colorie



Identifier les syllabes "ma", "me", "mi", "mo" et "mu"

J'observe

SA

sa

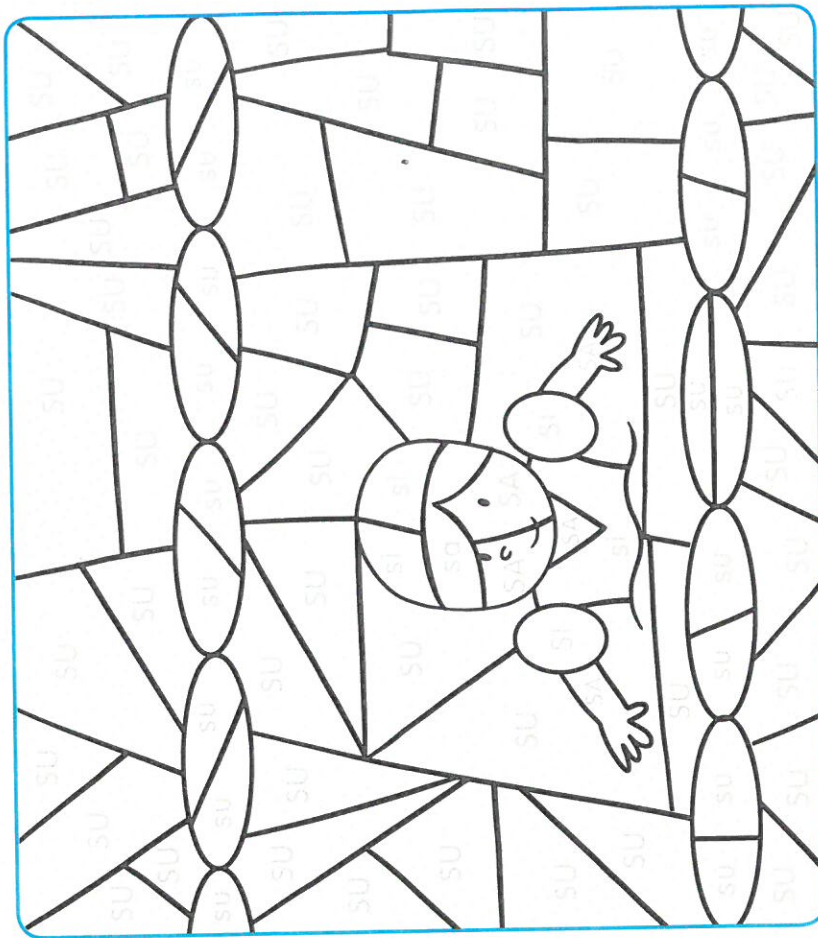
SI

si

SU

su

Je colorie



Identifier les syllabes "sa", "si" et "su" selon différents types d'écriture



Dictier
Copier
Associer
Décoder
Dessiner
Écrire

UN POÈME POUR PAPA

Inventer collectivement un poème

ACTIVITÉ DIRIGÉE
DE 6 À 8 ÉLÈVES
30 minutes

Matériel
★ Une feuille et un stylo.

- ▶ Expliquer aux élèves que c'est bientôt la fête des pères et qu'ils vont inventer un poème pour leur papa pour cette occasion. Si certains enfants ne voient pas leur père, ils peuvent choisir la personne à qui ils souhaitent écrire le poème.
- ▶ S'assurer qu'ils savent tous ce qu'est un poème. Sinon, donner un exemple pour l'expliquer.
- ▶ Pour commencer, leur demander s'ils savent écrire le mot PAPA. Les amener à nommer et à faire chanter les lettres P et A.
- ▶ Leur proposer alors de caractériser leur papa en se mettant d'accord sur les adjectifs qu'ils préfèrent de manière à composer le même poème pour tout le groupe. Noter leurs propositions.
- ▶ Commencer à écrire le poème avec eux sur le modèle suivant :

Pour Papa, (ou autre si papa absent)
Tu es fort comme un...
Tu es beau comme...
Tu es gentil comme un...
Ce poème est pour toi,
BONNE FÊTE PAPA

- ▶ Relire plusieurs fois pendant la dictée à l'adulte.

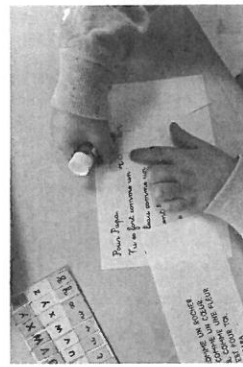
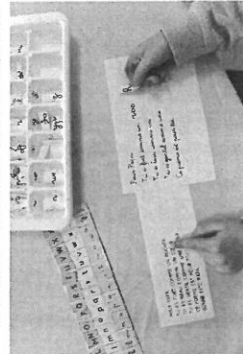
DIFFÉRENCIATION Faire des groupes homogènes pour permettre à tous les élèves de participer, même les plus discrets.

- ☺ Cette séance pourra être suivie d'une séance de langage pendant laquelle le poème de chaque groupe sera lu et présenté.

MON CAHIER DE SUJET
Je sais donner de nouvelles idées pour faire
proposer le poème page 12
Je propose des correctifs page 13

ACTIVITÉ AUTONOME
DE 6 À 8 ÉLÈVES
15 minutes

Matériel
★ La bande de l'alphabet.
★ Le modèle du poème de chaque groupe en capitales d'imprimerie.
★ Une feuille A4 blanche par élève.
★ Des lettres cursives mobiles à coller (DVD-Rom).



- ☺ Cette séance peut aussi être faite sur ordinateur en binômes, chaque élève tapant un ou plusieurs vers, ou en séance d'écriture dirigée, chaque élève écrivant un mot par vers.

ACTIVITÉ AUTONOME
DE 6 À 8 ÉLÈVES
5 + 10 minutes

Matériel
★ Une blouse par élève.
★ Un nuancier graphique par élève.
★ Du journal photocopié sur une feuille de format A4 par élève.
★ De la gouache rouge.
★ Un crayon blanc par élève.

JE TRACE Tracer des graphismes entre deux lignes

- ▶ Demander aux élèves de rappeler le projet en cours.
- ▶ Donner à chaque élève une feuille pliée en deux dans le sens de la largeur puis demander à chaque élève d'ouvrir la feuille et de la poser côté journal photocopié devant eux. Ils tracent un cadre sur chaque partie de la feuille avec le pinceau et la gouache rouge en se servant du comme repère afin d'obtenir deux cadres.
- ▶ Lorsque la production est sèche, ils tracent différents graphismes avec le crayon blanc tout le des cadres en utilisant le nuancier graphique.



JE DESSINE ET J'ÉCRIS Dessiner un personnage habillé et écrire son prénom en cursive

- ▶ Expliquer aux élèves que pour finir la carte avec le poème, ils vont dessiner la personne à laquelle elle est destinée.
- ▶ Leur demander dans un premier temps de s'entraîner sur l'ardoise à l'aide des modèles de des (coffret et DVD-Rom).



- ▶ Lorsqu'ils se sentent prêts, ils dessinent leur papa sur la face avant de la carte avec un feutre et se représentent sur la face arrière en écrivant leur prénom en cursive.



MON CAHIER DE SUJET
Je sais dessiner à l'aide d'un modèle page 13

LANGAGE

Nommer les actions : *inventer, le dessine, j'écris, je reconstitue.*

Lexique Verbes : *inventer, dessiner, écrire, reconstituer.* Noms : *poème, vers, illustration, phrase.*

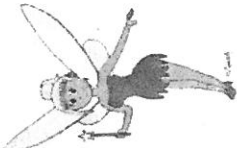
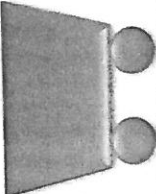
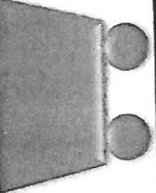
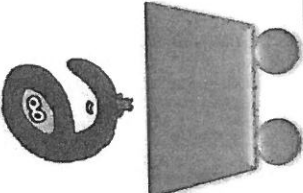
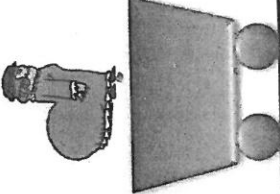
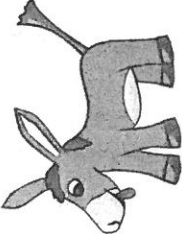
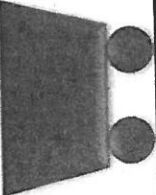
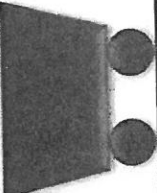
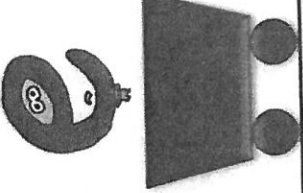

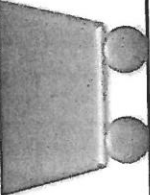
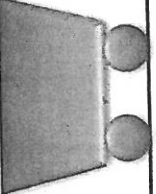
Adjectifs : *cursive, attaché.*

DIFFÉRENCIATION Si nécessaire, les élèves peuvent aussi s'entraîner à écrire leur prénom en cursive sur l'ardoise.

LE TRAIN DES ALPHAS (1)

VOYELLES ET CONSONNES LONGUES

Deux phonèmes

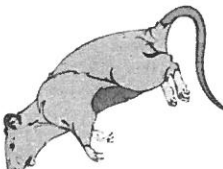


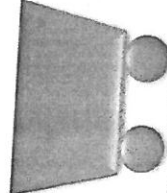
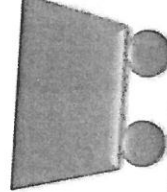
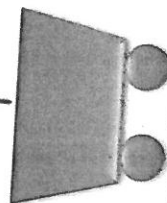

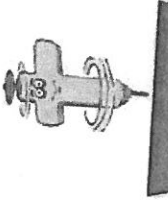

							
							
							

LE TRAIN DES ALPHAS (1)

VOYELLES ET CONSONNES LONGUES

2

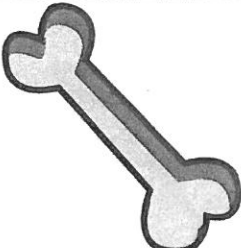
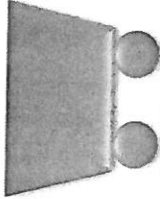
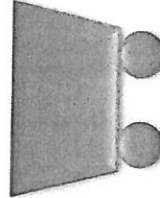
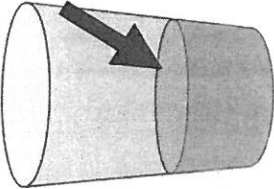
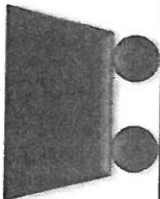
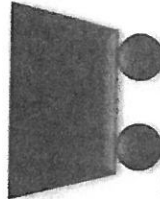

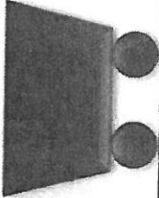

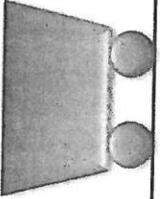
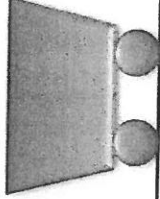

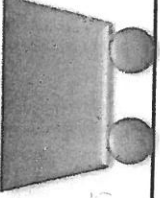
Deux phonèmes

										
---	---	--	---	---	---	---	--	---	--	--

LE TRAIN DES ALPHAS (1)

VOYELLES ET CONSONNES LONGUES

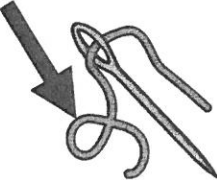
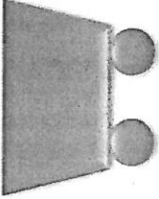
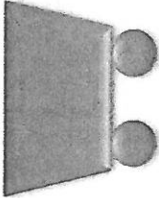
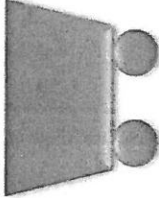



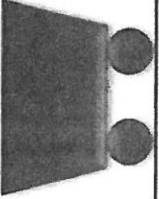
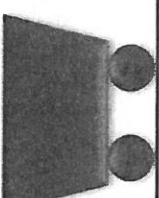
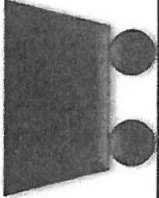

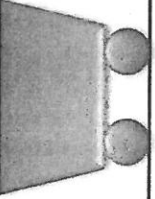
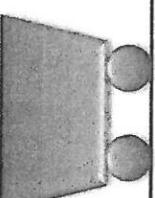
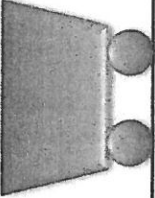
Deux - trois phonèmes

LE TRAIN DES ALPHAS (1)

VOYELLES ET CONSONNES LONGUES

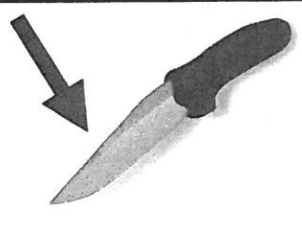
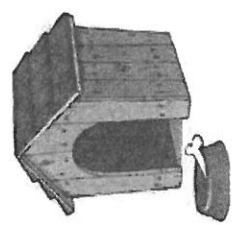

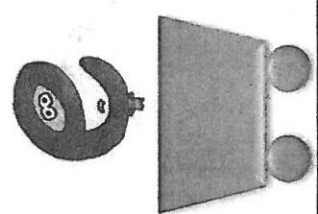
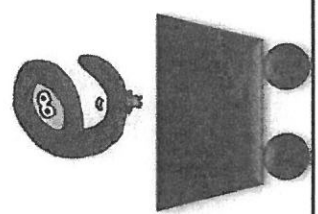
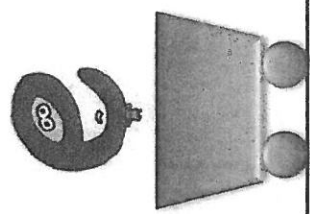
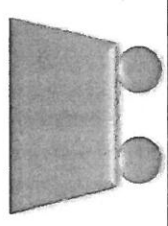
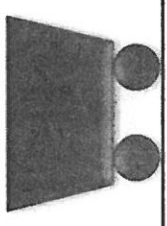
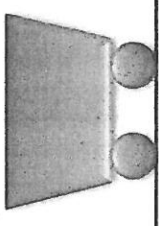
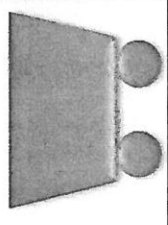
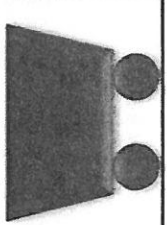
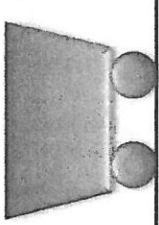
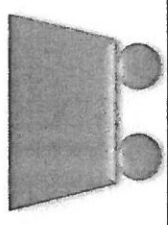
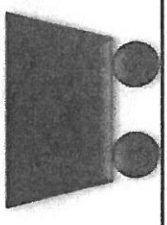
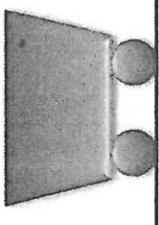
Trois phonèmes (consonne - voyelle - consonne)

LE TRAIN DES ALPHAS (1)

VOYELLES ET CONSONNES LONGUES


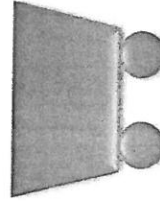
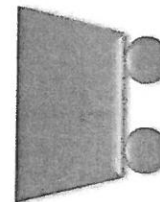
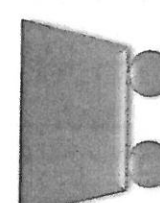
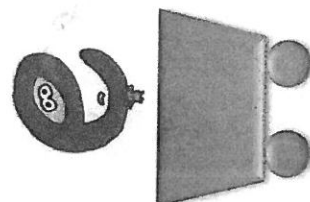


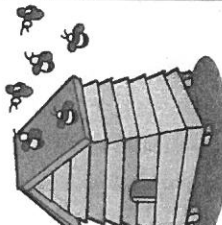
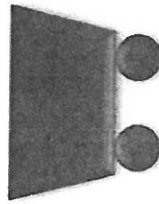
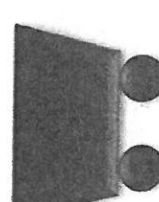
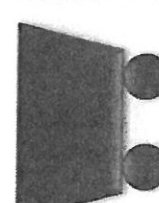
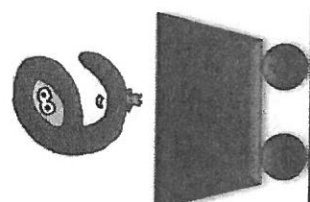



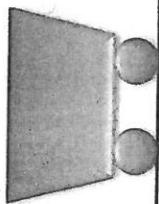
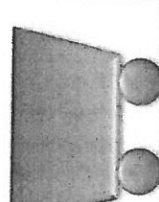
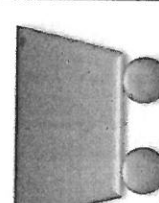
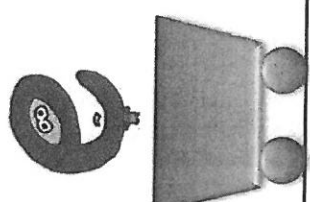


Crois phonèmes (consonne - voyelle - consonne + finale muette.)

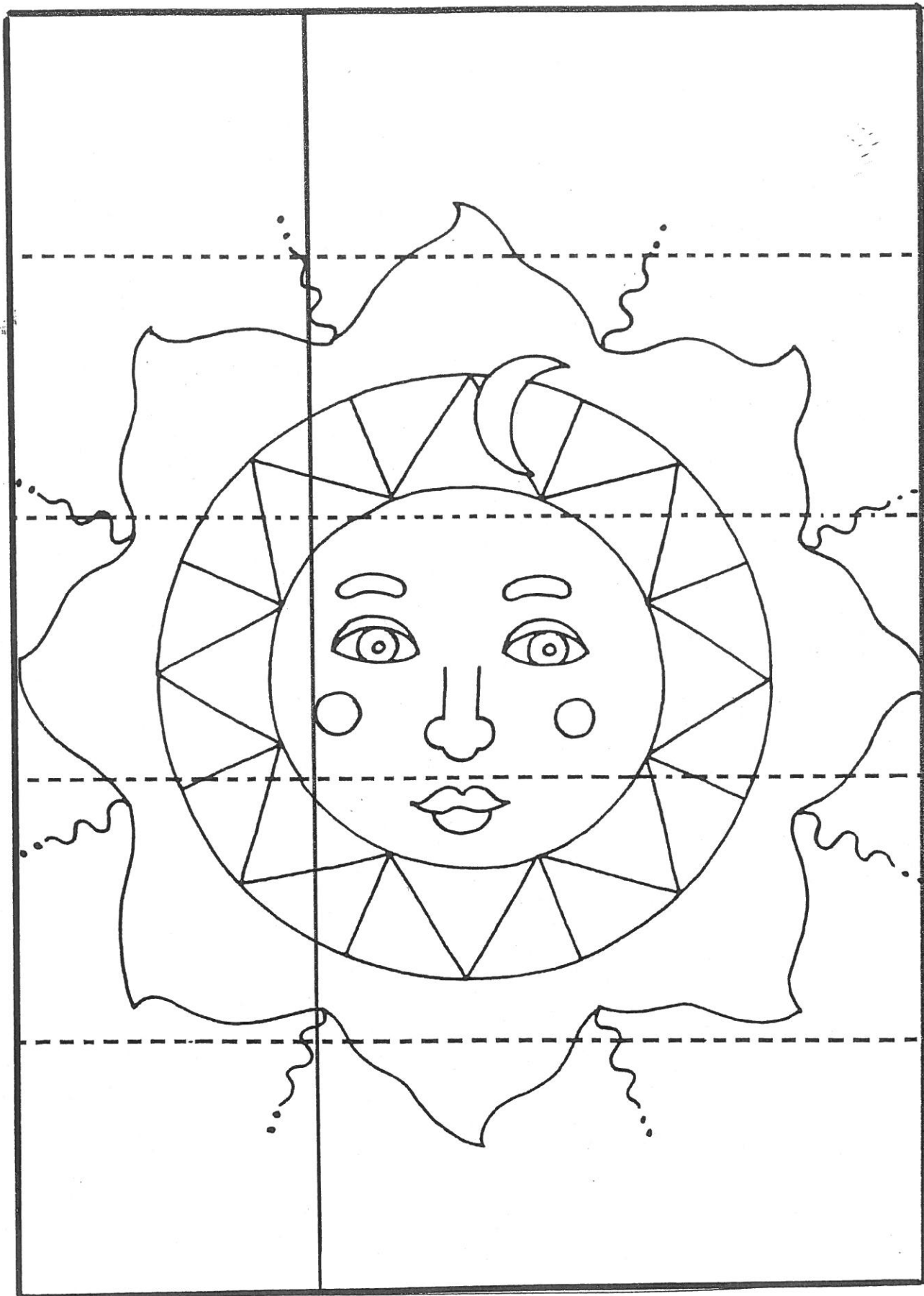
								
								
								


LE TRAIN DES ALPHAS (1)

VOYELLES ET CONSONNES LONGUES

Trois phonèmes (-consonne - voyelle - consonne + finale muette)

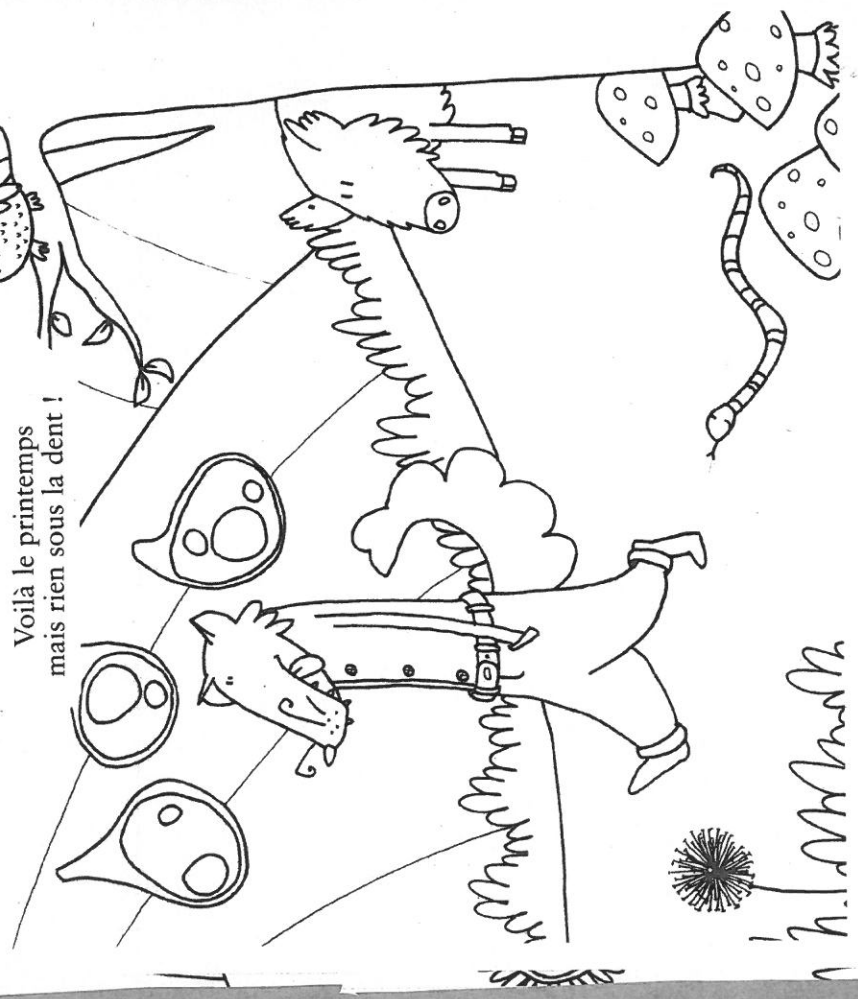




 Parcourant la campagne,
 la langue pendante,
 Maître Renard a grand faim.
 Un jambon, deux jambons, trois jambons.

Furetant à travers champs,
 les yeux gourmands,
 Maître Renard a grand faim.
 Un jambon, deux jambons, trois jambons.

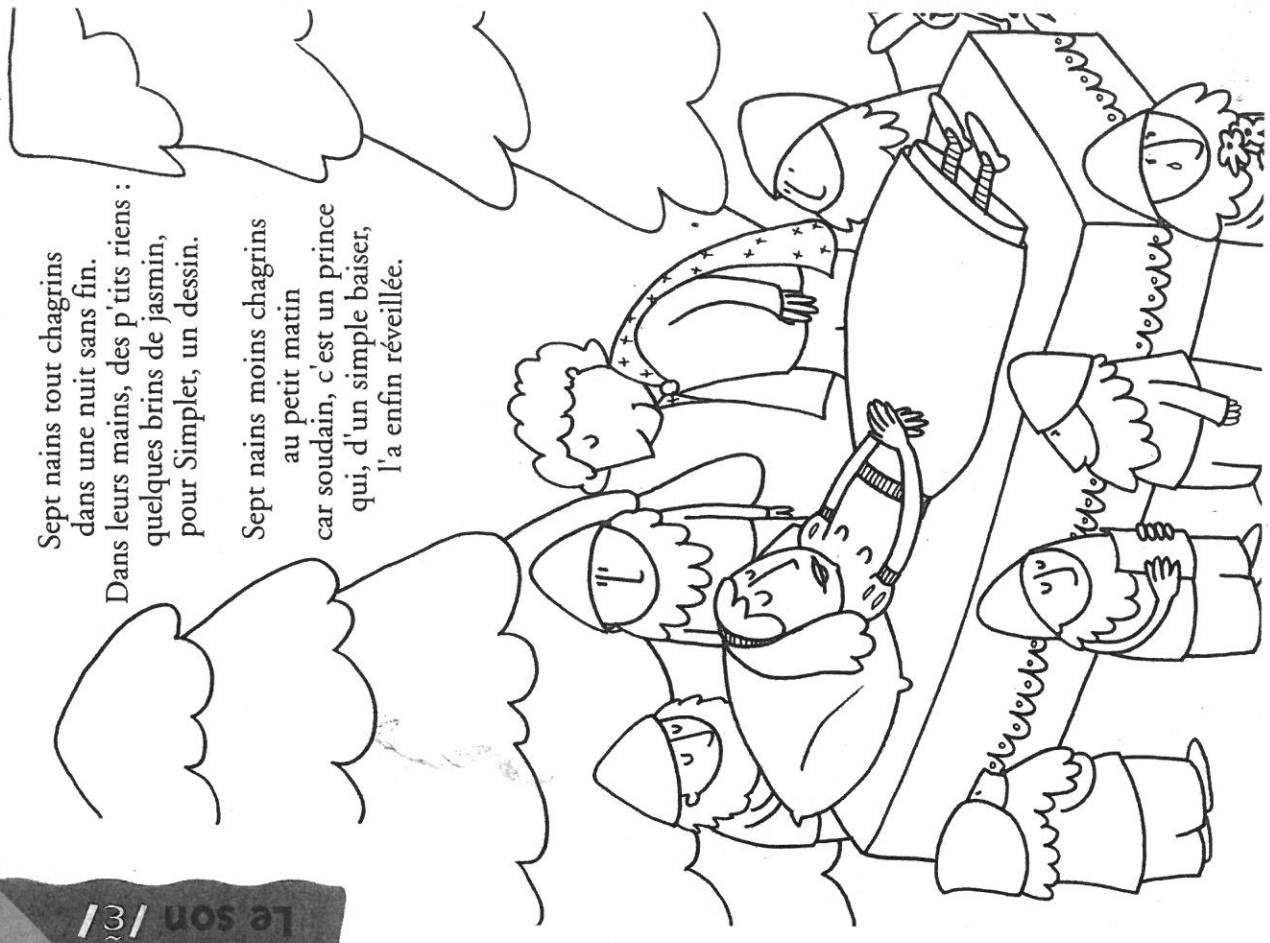
Voilà le printemps
 mais rien sous la dent !



Colorie les dessins quand tu entends /ã/ dans le mot.

Sept nains tout chagrins
 dans une nuit sans fin.
 Dans leurs mains, des p'tits riens :
 quelques brins de jasmin,
 pour Simplet, un dessin.

Sept nains moins chagrins
 au petit matin
 car soudain, c'est un prince
 qui, d'un simple baiser,
 l'a enfin réveillée.



Colorie les dessins quand tu entends /É/ dans le mot.

Défi n° 4 Voitures et motos

Apprendre
chercher

MATÉRIEL

- Une boîte opaque, des voitures et des motos miniatures.
- Des feuilles blanches, des crayons de papier, des petits pions, des images de voitures et de motos.

ORGANISATION

Atelier dirigé avec un groupe de 8 à 12 élèves.

DÉROULEMENT

● ÉTAPE 1 Représenter un problème à l'aide d'un dessin

L'enseignant lit le texte du problème n° 1 affiché au tableau : Tom a trouvé 3 voitures et 2 motos mais elles n'ont plus de roues. Combien doit-il acheter de roues pour pouvoir jouer avec ses nouveaux jouets ?

- Reformuler les informations essentielles du problème avec ses propres mots.
- Faire un dessin qui représente ce problème.
- Débattre à partir de quelques dessins : « Les dessins permettent-ils de résoudre le problème ? », « Peut-on trouver le nombre de roues nécessaire ? ».

Les élèves disent que c'est facile : il faut compter les roues qui sont dessinées. Ils comptent les roues mais ne trouvent pas tous le même résultat. Un débat collectif s'instaure jusqu'au moment où ils comprennent que sur certains dessins il manque des roues : une moto a 2 roues et une voiture en a 4. Par groupes de 2 enfants, les élèves choisissent un dessin pour le compléter éventuellement et répondre à la question posée.

- Valider la solution en comptant le nombre de roues de 2 voitures et de 3 motos miniatures.

● ÉTAPE 2 Résoudre un problème de recherche

L'enseignant présente un nouveau problème : « Voici une boîte. À l'intérieur de cette boîte, il y a 4 véhicules. Je sais qu'il y a 14 roues. Combien y a-t-il de motos et de voitures dans la boîte ? ».

- Résoudre ce problème en s'aidant du matériel à disposition : feuilles blanches, crayons de papier, petits pions, boîtes, images de voitures et de motos dont toutes les roues n'étaient pas visibles. Débattre à partir des solutions proposées. Certains élèves se rendent compte que leur solution n'est pas possible car il y a eu erreur de comptage. D'autres constatent que plusieurs solutions sont possibles : avec 14 roues, on peut avoir 7 motos, 1 moto et 3 voitures, 3 motos et 2 voitures, 5 motos et 1 voiture. Qu'y a-t-il dans la boîte ? Une nouvelle discussion collective s'instaure puis un élève se souvient de l'énoncé : « Tu avais dit qu'il y avait 4 véhicules dans la boîte ! ».
- Valider la solution possible : « Il y a une moto et trois voitures dans la boîte. »

DIFFÉRENCIATION

Les élèves qui sont bloqués dans leur recherche utilisent des images de voitures et de motos.

PROLONGEMENT

Demander à 2 élèves d'inventer un problème du même type avec les voitures et les motos.

HERCHE
INDIVIDUELLE
à l'écrit

IDENTIFICATION
à l'oral

HERCHE
INDIVIDUELLE
à l'écrit
manipulation

EN COMMUN
à l'oral collectif

IDENTIFICATION
à l'oral

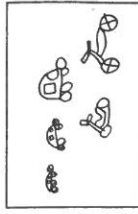
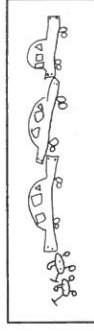
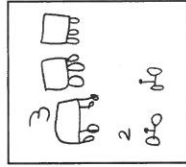
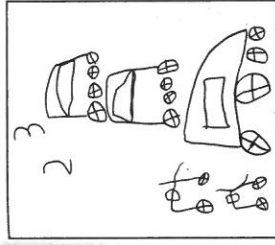
S'APPROPRIER LE LANGAGE

- Émettre des hypothèses. Expliquer sa démarche. Formuler l'énoncé d'un problème.
- Syntaxe Utiliser « Si..... alors ».

ÉTAPE 1 Représenter un problème à l'aide d'un dessin

Problème n° 1

Tom a trouvé 3 voitures et 2 motos mais elles n'ont plus de roues. Combien doit-il acheter de roues pour pouvoir jouer avec ses nouveaux jouets ?

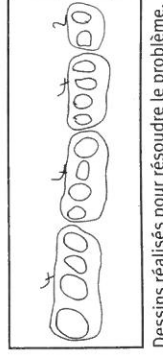
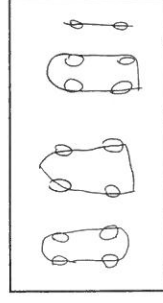
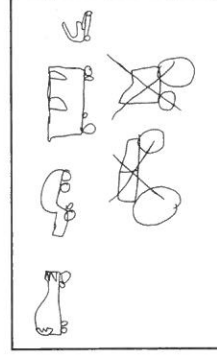
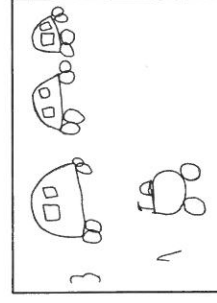
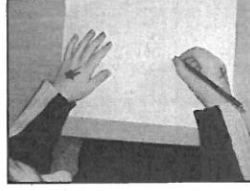
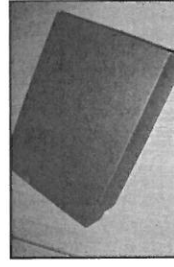


Dessins réalisés pour représenter le problème.

ÉTAPE 2 Résoudre un problème de recherche

Problème n° 2

Voici une boîte. À l'intérieur de cette boîte, il y a 4 véhicules. Je sais qu'il y a 14 roues. Combien y a-t-il de motos et de voitures dans la boîte ?



Dessins réalisés pour résoudre le problème.

- PROCÉDURES OBSERVÉES**
- Place 14 pions (les roues) sur des images de voitures et de motos. Régule pour obtenir 4 véhicules.
 - Dessine des voitures et des motos. Barre celles qui sont en trop.
 - Dessine 14 roues puis fait des paquets de 4 ou de 2.



Identifier l'attaque d'un mot

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 séance à réitérer

QUELLE ATTAQUE!

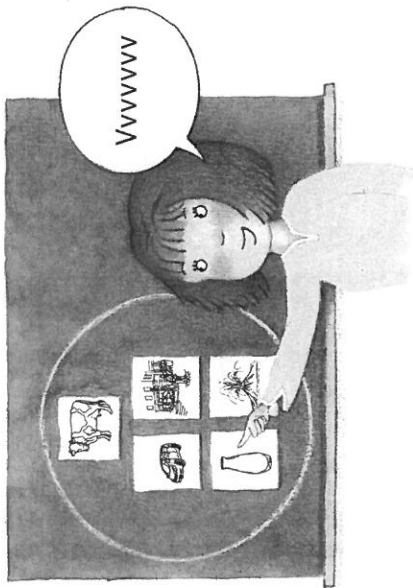
1 MATÉRIEL

- ▶ ÉTAPE 1
Les mots-images agrandis à 200% (matériel page 179).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE DE L'ATTAQUE AVEC SUPPORT VISUEL

- ▶ Tracer un cercle au tableau et afficher à l'intérieur les mots-images suivants: VACHE, VOITURE, VILLE, VASE, VOLCAN (matériel page 179).



- ▶ Dans un premier temps, les élèves les nomment et les scandent.
- ▶ Leur demander ce que ces mots ont en commun. Les prononcer en insistant sur l'attaque: vvvv.
- ▶ Dans un second temps, les élèves donnent d'autres mots ayant cette attaque.
- ▶ Procéder de même avec l'attaque F [f]: FUSÉE, FARINE, FLEUR, FUMÉE.
- ▶ Puis avec l'attaque S [s]: SERPENT, SAUCISSES, SUCETTE, SOLEIL.
- ▶ Puis R [r]: RHINOCEROS, ROI, REQUIN, REINE.
- ▶ Lorsque les élèves ne trouvent pas d'autres mots ayant la même attaque, il est possible de leur donner des indices à partir de petites devinettes ou de prononcer l'attaque afin d'initier le mot.

ÉTAPE 2 DÉCOUVERTE DE L'ATTAQUE AVEC SUPPORT AUDITIF

- ▶ Proposer la même activité mais sans mots-images. Demander aux élèves de fermer les yeux afin de mieux se concentrer.

Listes de mots

*Chaussures, chaussettes, châtea, chapeau, chemin, chemise
Judo, jus d'orange, jupe, Georges, géométrie, joue
Zèbre, zébu, zut, Zorro, zéro, zapper.*



Il est possible de reprendre l'étape 1 avec d'autres phonèmes mais en classant des mots-images dans un tableau en fonction de leur attaque.

QUELLE ATTAQUE!

A4-A2
200%

MATÉRIEL

V [v]	F [f]	S [s]	R [r]

vache - voiture - ville - vase - volcan

fusée - farine - fleurs
fumée - fourchette

serpent - sâche-cheveux - sorcière
sirène - sâpin

radeau - reine - requin - ruisseau - roue



Associer des mots ayant la même attaque

ACTIVITÉ DIRIGÉE DE 4 ÉLÈVES
OU 2 GROUPES DE 4 ÉLÈVES 1 séance

LE ZOO DES ATTAQUES

1 MATÉRIEL

- ▶ Un plateau de jeu agrandi à 141% pour 4 élèves (matériel page 186).
- ▶ Un dé pour 4 élèves (matériel page 185).
- ▶ Des jetons.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- ▶ Placer le plateau de jeu (matériel page 186) au centre de la table. Demander aux élèves de nommer les mots-images présents sur le dé (matériel page 185), ainsi que sur le plateau de jeu.
- ▶ Chaque élève choisit un enclos.



ÉTAPE 2 RÉGLE DU JEU

- ▶ À tour de rôle, les joueurs lancent le dé et placent un jeton sur l'animal de leur enclos avant la même attaque que celui sur le dé. Pour cela, leur demander de donner l'attaque.
- ▶ Si un joueur tombe sur la face du dé avec le smiley, il peut placer un pion sur l'animal de son choix, à condition de donner l'attaque de celui-ci.
- ▶ Le premier à avoir posé un jeton sur tous les animaux de son enclos a gagné.

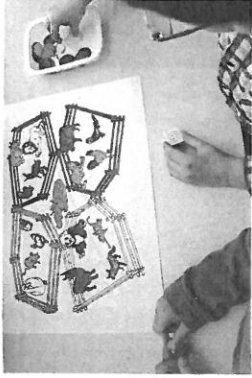
3 DIFFÉRENCIATION

- ▶ Pour les élèves les moins performants, insister sur l'attaque recherchée.



Proposer l'évaluation *Au zoo!* (document élève pages 190 et 191) en adaptant le niveau en fonction des élèves. Donner 2 enclos et 6 mots-images pour le niveau 1 •, 4 enclos et 9 mots-images pour les niveaux 2 •• et 3 •••.

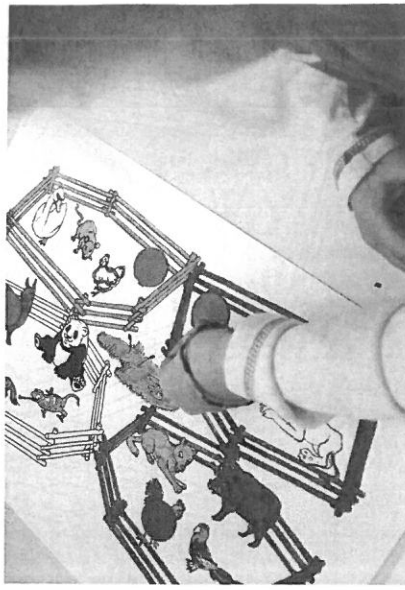
Associer des mots ayant la même attaque



ÉTAPE 2
Les élèves lancent le dé et recherchent dans leur enclos un animal ayant la même attaque que le mot-image du dé.

PROCÉDURES OBSERVÉES

- Nomme le mot-image puis nomme tous les animaux de son enclos et compare leurs attaques.
- Mémorise l'attaque du mot-image obtenu sur le dé et cherche un animal qui commence par cette attaque dans son enclos.

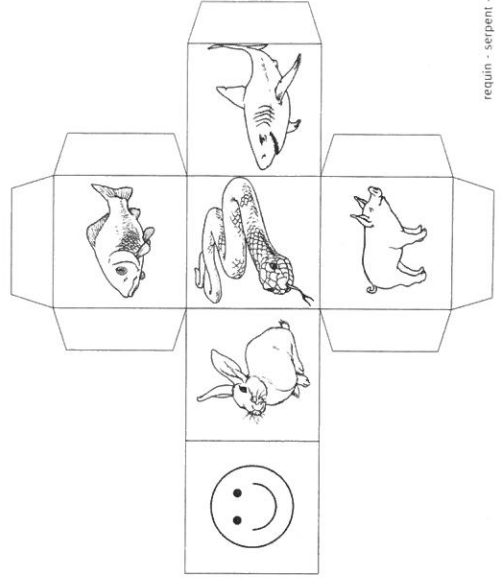


1 dé pour 4 élèves

LE ZOO DES ATTAQUES

A4
100%

MATÉRIEL



requin - serpent - lapin - poisson - cochon

PRÉNOM

DATE

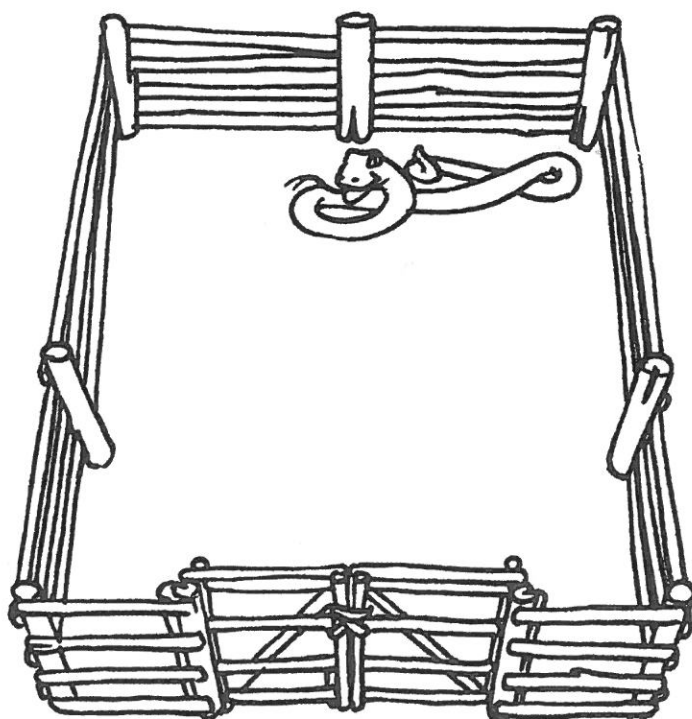
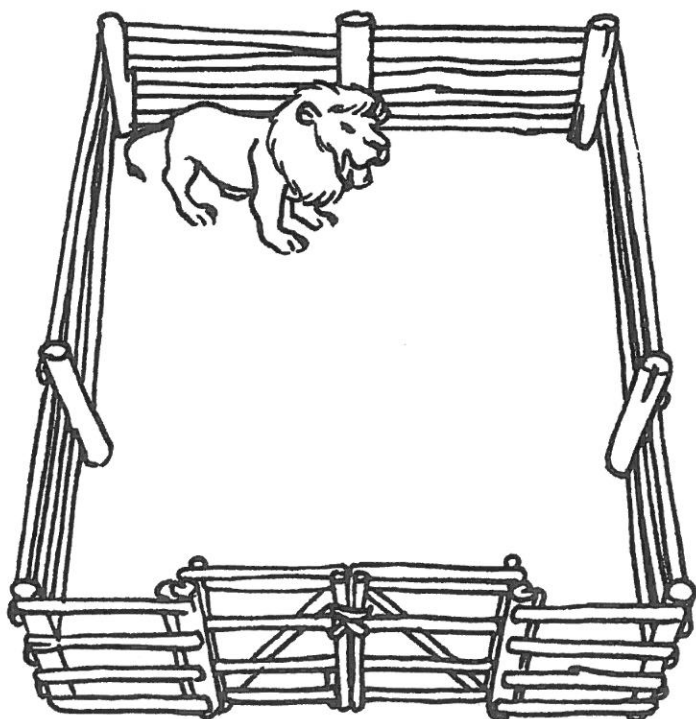
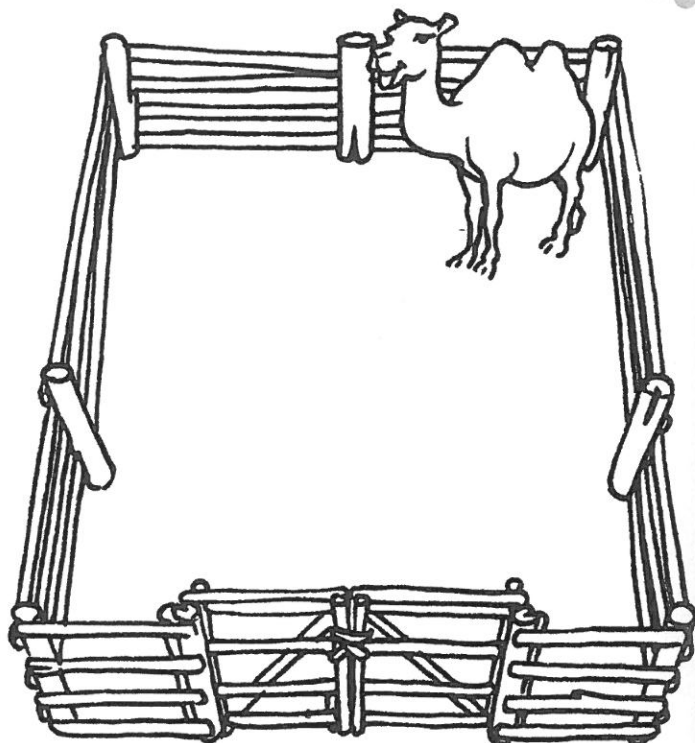
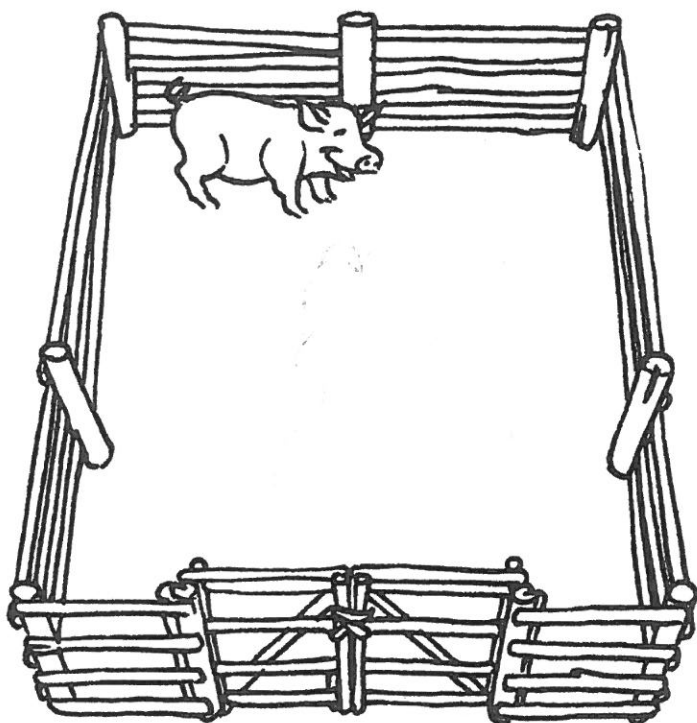
Mobiliser le langage
dans toutes
ses dimensions

ASSOCIER DES MOTS AYANT LA MÊME ATTAQUE

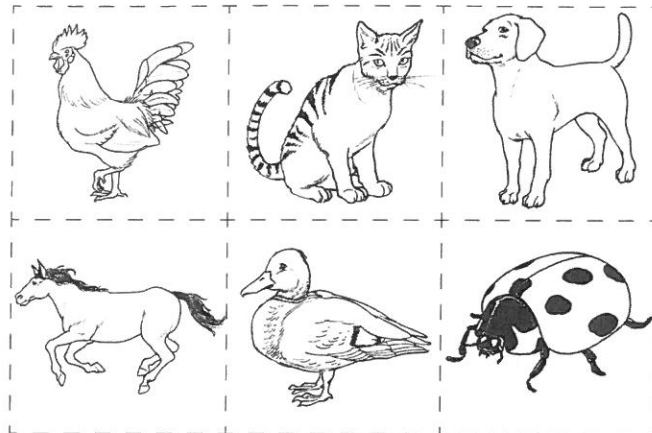


AU ZOO!

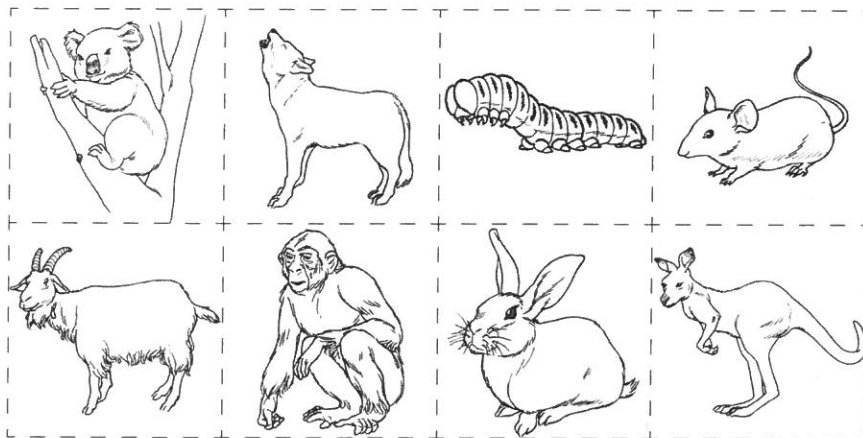
Colle dans chaque enclos les animaux qui ont la même attaque que celui qui y est déjà.



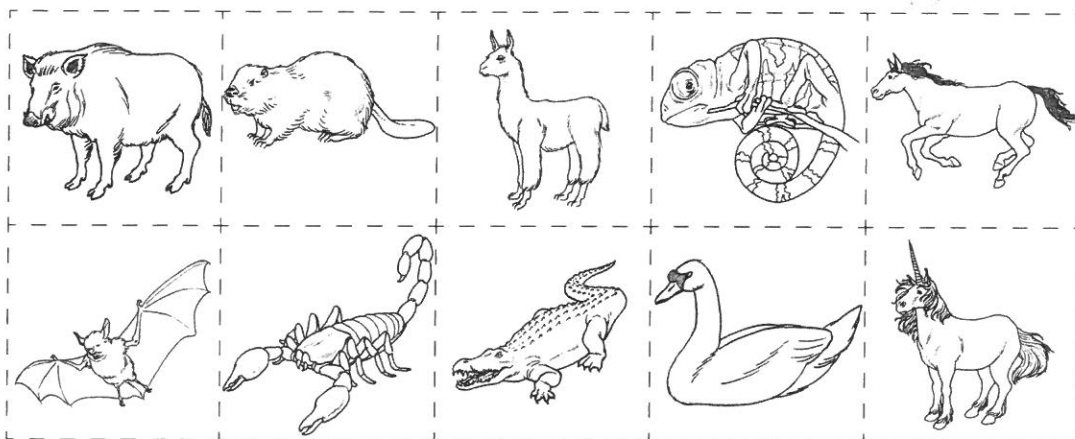
Pour le niveau 1, ne donner que 2 enclos et 6 mots-images correspondants.
 Pour les niveaux 2 et 3, donner toute la page et les 8 ou 10 mots-images correspondants.



coq - chat - chien
 cheval - canard - coccinelle



koala - loup - chenille - souris
 chèvre - singe - lapin - kangourou



sanglier - castor - lama - caméléon - cheval
 chauve-souris - scorpion - crocodile - cygne - licorne

Approcher les quantités et les nombres

Partages inéquitables

MATÉRIEL

- 3 gros camions miniatures.
- 10 cubes par élève.
- 3 barquettes par élève.

ORGANISATION

Atelier dirigé avec 6 à 12 élèves. Travail individuel.

BUT

Répartir les caisses dans les camions en respectant des contraintes.

DÉROULEMENT

APPROPRIATION DE LA SITUATION
Manipulation

- **ÉTAPE 1 Partager toutes les caisses**
L'enseignant présente la situation au groupe : 3 camions et 10 caisses symbolisés par les cubes.
- Compter les camions et les caisses. Émettre des hypothèses sur la tâche à réaliser.
Chaque élève reçoit 3 barquettes (les camions) et 10 cubes (les caisses).
- Partager toutes les caisses entre les camions. Il ne doit plus en rester.
- Mettre en commun les répartitions obtenues.
- Constaté à chaque fois que le partage n'est pas équitable.

RECHERCHE INDIVIDUELLE
Manipulation

- **ÉTAPE 2 Mettre 2, 3 ou 4 caisses dans chaque camion**
Chaque camion ne peut transporter que 2, 3 ou 4 caisses. Plus de caisses c'est trop lourd et moins le camion ne pas partir car ce n'est pas assez. Pour vérifier que la consigne est bien comprise, l'enseignant montre des camions contenant 1, 3 et 5 caisses. Pour chaque camion, les élèves doivent dire si la contrainte est respectée.
- Partager les 10 cubes dans ses 3 barquettes (les camions).
- Vérifier que la contrainte a été respectée pour chaque élève.
- Mettre en commun les solutions trouvées. Seules 2 solutions sont possibles dans ce cas : 3 - 3 et 4 ou 2 - 4 et 4.

STRUCTURATION
Échange oral collectif

CONSOLIDATION
Manipulation

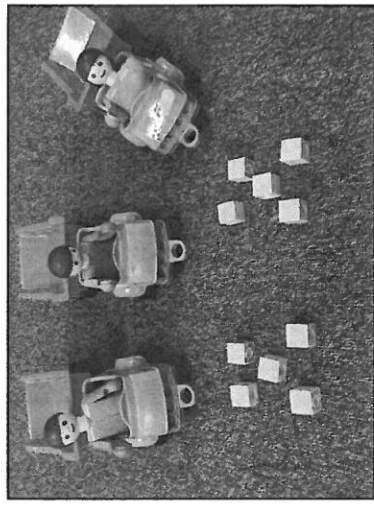
- **ÉTAPE 3 Réaliser d'autres partages inéquitables**
- Reprendre ce type de problème avec un nombre de caisses différent : 13 cubes par exemple.
- Chercher comment partager 14 cubes dans 4 camions.

S'APPROPRIER LE LANGAGE

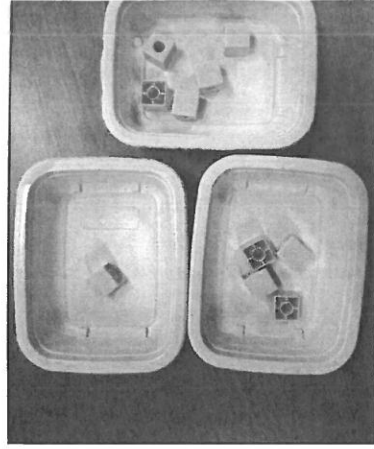
- Expliquer comment on a procédé.
- Lexique Verbes (partager, rester), comparatifs (autant, différent, plus de, moins de, trop, pas assez).
- Syntaxe Utiliser la négation (pas plus de).

ÉTAPE 1 Partager toutes les caisses

Problème 5
Partager toutes les caisses entre les camions. Il ne doit plus en rester.



Présenter le problème.



Chercher individuellement avec du matériel.

ÉTAPE 2 Mettre 2, 3 ou 4 caisses dans chaque camion

Problème 2
Répartir 10 caisses entre 3 camions. Chaque camion doit avoir 2, 3 ou 4 caisses.



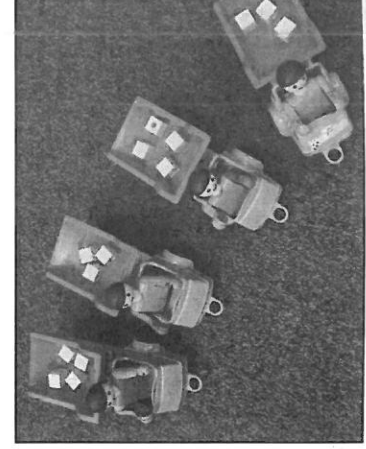
Chercher individuellement.



2 solutions sont possibles : 3 - 3 - 4 et 4 - 4 - 2.

ÉTAPE 3 Réaliser d'autres partages inéquitables

Problème 3
Répartir 14 caisses entre 4 camions. Chaque camion doit avoir 2, 3 ou 4 caisses.



2 solutions sont possibles : 4 - 4 - 3 - 3 et 4 - 4 - 4 - 2.



Identifier l'attaque d'un mot

ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE DE 4 À 6 ÉLÈVES

1 séance

LE JEU DU CHÂTEAU

1. MATÉRIEL

- Une planche de jeu et 6 pièces découpées de couleur différente pour chaque élève (matériel page 182).

- Mots-images (matériel pages 181 et 183).

2. DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- Donner à chaque élève une planche de jeu (matériel page 182).
- Demander de nommer les mots-images (matériel pages 181 et 183). Former une pioche de mots-images.

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- A tour de rôle, les élèves piochent un mot-image. Si l'attaque du mot-image pioché est CH [] [], l'élève prend une pièce pour construire son château. Sinon, il replace la carte sous la pile. Le premier à avoir reconstitué son château a gagné.



PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin que l'enseignant prononce le mot-image en insistant sur l'attaque de celui-ci.
- Nomme le mot-image puis donne l'attaque de ce mot et la compare avec l'attaque CH [] [].

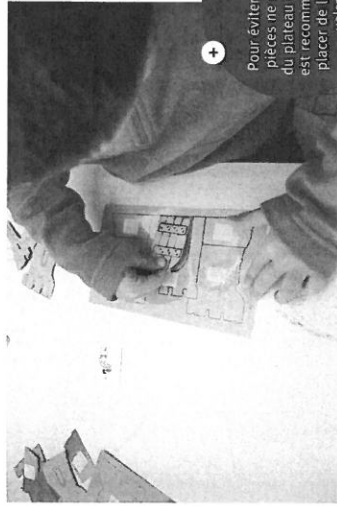
3. DIFFÉRENCIATION

- Prononcer le son CH [] [] suivi du mot pioché afin que les élèves les moins performants perçoivent plus facilement l'attaque du mot.



Avec les élèves, trouver d'autres mots dont l'attaque est CH [] [] qui pourront être ajoutés au jeu.

Identifier l'attaque d'un mot



+

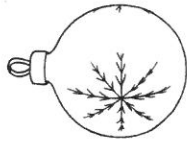
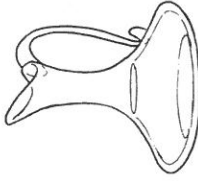
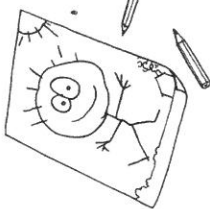
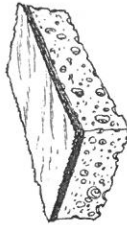






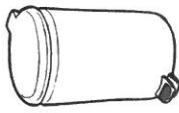
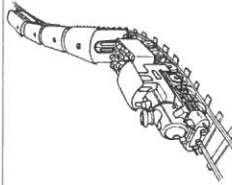
Pour éviter que les pièces ne glissent du plateau de jeu, il est recommandé d'y placer de la bande velcro.

LE JEU DU CHÂTEAU

Âge 100%

MATÉRIEL

INTRUS

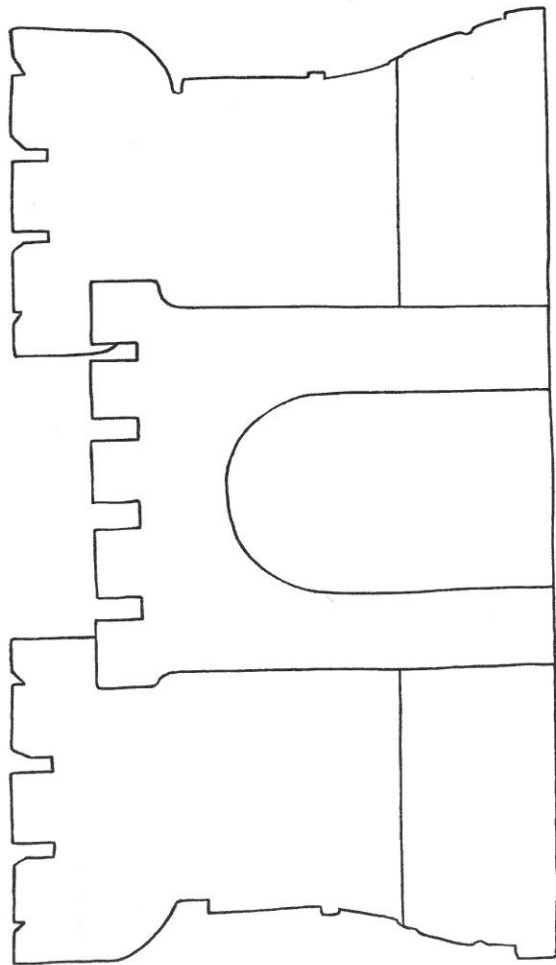
			
			
			

boule - carafe

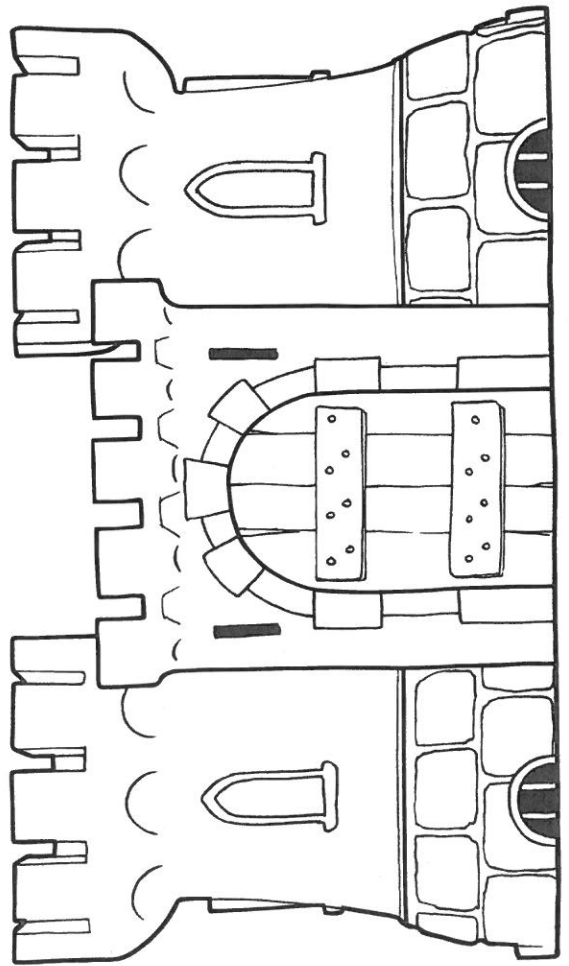
guépard - table

nez - cabriolet

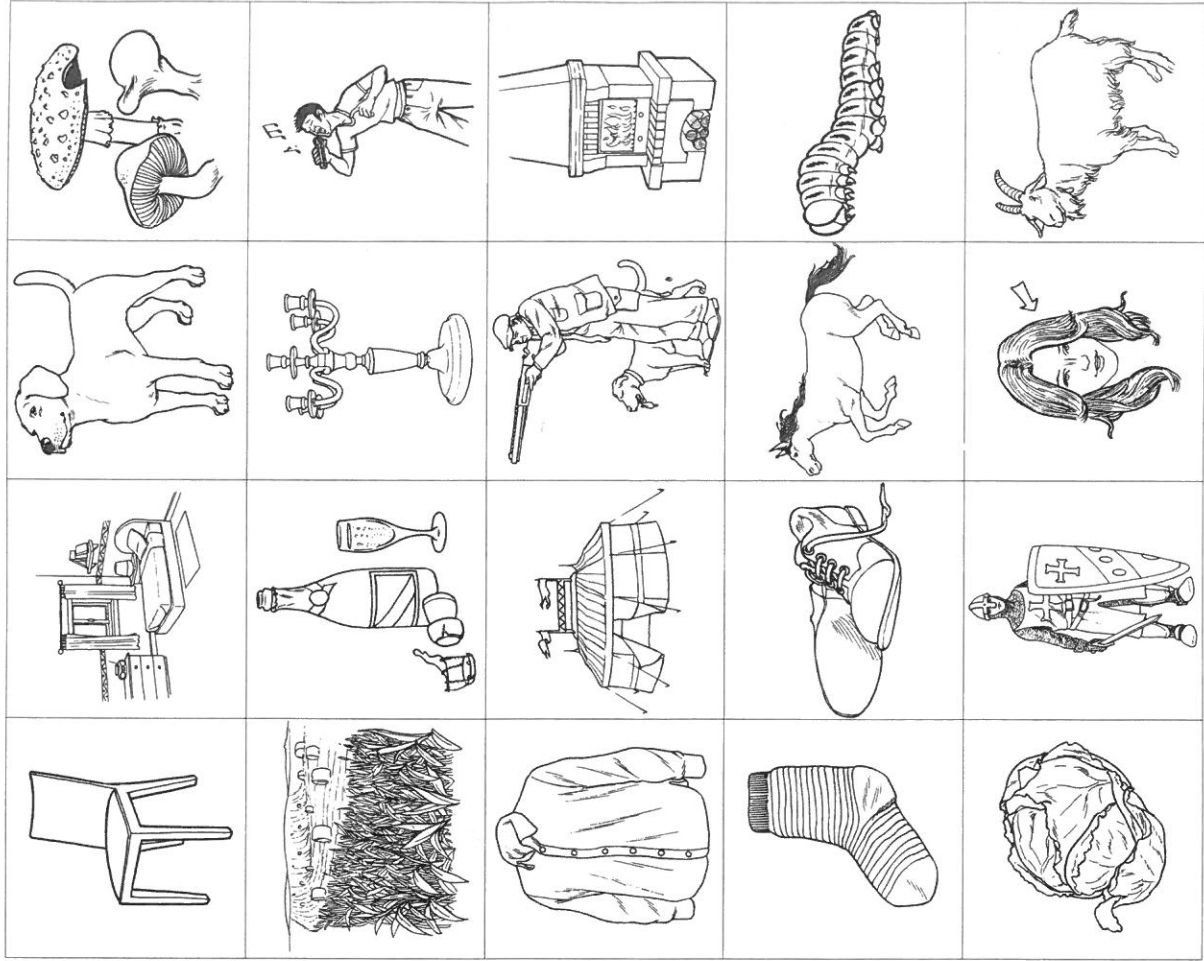
Planche de jeu



Pièces à découper



ATTAQUE CH []



chaise - chambre

champ - champagne

chemise - chapitre

chassette - chausures

chou - chevalier

Fenêtres en gaufrettes
volets de sucettes
croque la maisonnette !
chantonnait Hansel

Murets d'caramel
parquet de noisettes
croque la maisonnette !
chantonnait Gretel

Croque Hansel !
Croque Gretel !
chantait la sorcière



Colorie les dessins quand tu entends /ε/ dans le mot.

Le son /wa/

Pantin de bois
Tu cours les bois
Tu cours les foires
Une fois, deux fois, trois fois

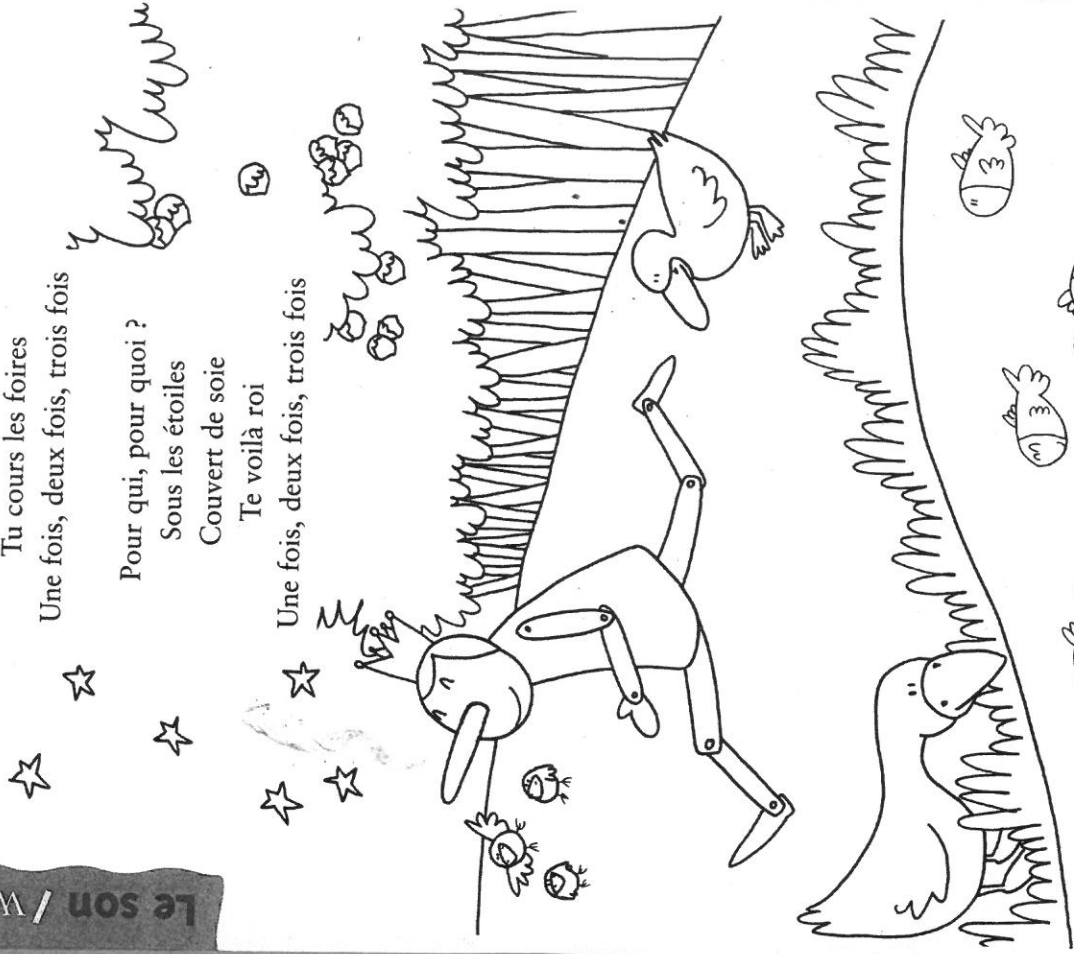
Pour qui, pour quoi ?

Sous les étoiles

Couvert de soie

Te voilà roi

Une fois, deux fois, trois fois



Colorie les dessins quand tu entends /wa/ dans le mot.

Partages équitables

procher
s quantités
les nombres

MATÉRIEL

- Des pièces d'or symbolisées par des jetons jaunes pour chaque élève.
- 3 coffres à trésor par élève.

ORGANISATION

Travail individuel. Atelier dirigé avec 6 à 12 élèves.

BUT

Partager les pièces d'or, les jetons, entre les pirates de façon équitable.

DÉROULEMENT

- **ÉTAPE 1 Comprendre le problème**
L'enseignant présente 3 coffres à trésor de pirates et 15 pièces d'or, les 15 jetons. Il explique que les pirates veulent se partager leur butin.
 - Partager toutes les pièces d'or entre les pirates. Il ne doit plus en rester.
 - Mettre en commun les partages réalisés. Réaliser un partage équitable si celui-ci n'est pas proposé.
 - Comprendre le but du problème : chaque pirate doit avoir autant de pièces.
 - Toutes les pièces doivent être réparties entre les pirates.
- **ÉTAPE 2 Anticiper le résultat d'un partage équitable**
L'enseignant présente une nouvelle situation avec 3 pirates et 9 pièces d'or. Ils doivent résoudre ce problème avec le matériel mis à disposition au centre de la table : feuilles de brouillon, crayons de papier, une boîte de jetons, des images de coffres de pirates.
 - Chercher comment partager équitablement les 9 pièces entre les 3 pirates.
 - Mettre en commun les résultats. Expliquer comment on a procédé. Présenter ses écrits.
 - Vérifier les résultats en répartissant les 9 jetons dans les 3 coffres-forts.
 - Reprendre ce type de problème avec 12 jetons à partager entre 3 pirates.
- **ÉTAPE 3 Partager des collections dessinées**
 - Chercher comment partager une collection de ronds en 2 parts égales (voir page 185).
 - Effectuer les exercices de consolidation. Partager des collections, achever des partages incomplets (documents élève pages 186 et 187).

PROPRIATION
DIVIDUELLE
-A SITUATION
-A SITUATION
-A SITUATION

HERCHE
DIVIDUELLE
-A SITUATION
-A SITUATION
-A SITUATION

ICATION
-A SITUATION
-A SITUATION
-A SITUATION

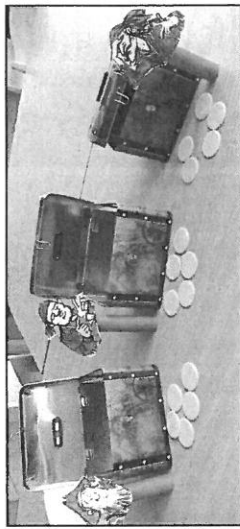
SOLIDATION
-A SITUATION
-A SITUATION
-A SITUATION

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- Expliquer comment on a procédé.
- Lexique Vocabulaire de la piraterie (pirate, butin, pièces d'or, coffre, trésor), verbes (partager, distribuer, avoir le même nombre de), adverbe (autant), préposition (entre).
- Syntaxe Utiliser des phrases complexes avec « que ».

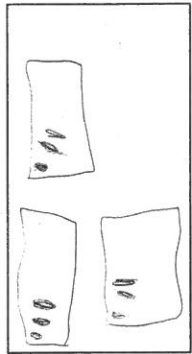
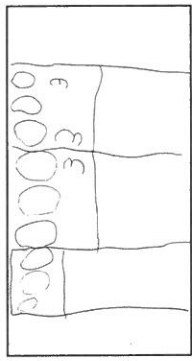
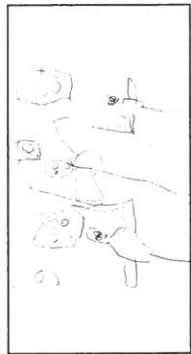
ÉTAPE 1 Comprendre le problème

Comment partager les 15 pièces d'or entre les 3 pirates pour que chacun en ait autant ?



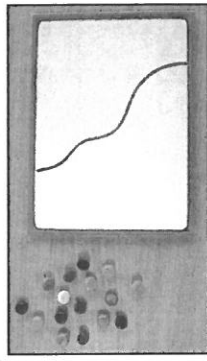
S'approprier la situation : partager 15 jetons entre les 3 pirates.

ÉTAPE 2 Anticiper le résultat d'un partage équitable

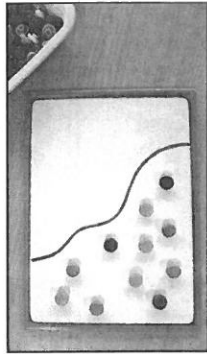


Partager équitablement 9 jetons entre 3 pirates.

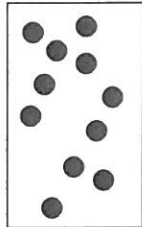
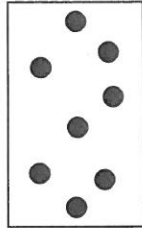
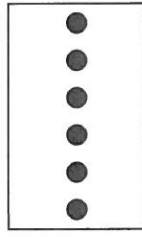
ÉTAPE 3 Partager des collections dessinées



Partager la collection de pions en 2 parties égales en les plaçant de chaque côté de la ligne.



Poser des pions dans la partie de droite pour avoir autant de pions de chaque côté de la ligne.



Sur chaque carte, tracer une ligne pour partager la collection en 2 parts égales.

- PROCÉDURES OBSERVÉES
- Fait une estimation du résultat et dessine des jetons dans chaque coffre.
 - Dessine 4 jetons dans un coffre puis essaie de partager équitablement les jetons restants.
 - Représente les 3 pirates, les 3 coffres. Dessine les jetons en les distribuant un à un dans chaque coffre.
 - Représente 3 rectangles et distribue les jetons un à un dans chaque coffre.
 - Dessine 2 jetons dans chaque coffre et ajoute ensuite un jeton dans chaque coffre.

- PROCÉDURES OBSERVÉES
- Estime à vue, vérifie en comptant et réajuste.
 - Essaie avec un nombre et réajuste.
 - Repère une disposition symétrique, trace la ligne, compte pour vérifier et réajuste.
 - Compte les ronds en miroir (1 - 1, 2 - 2, 3 - 3, ...).

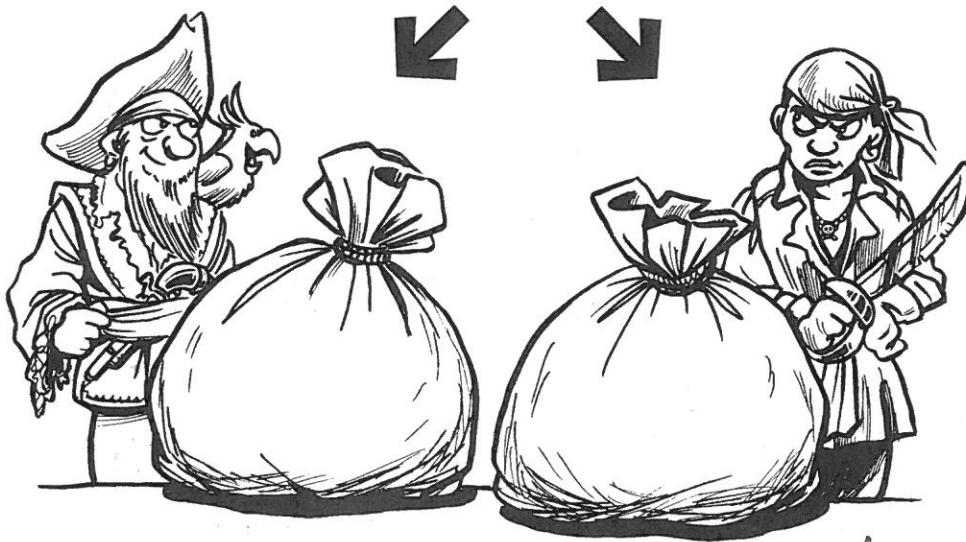
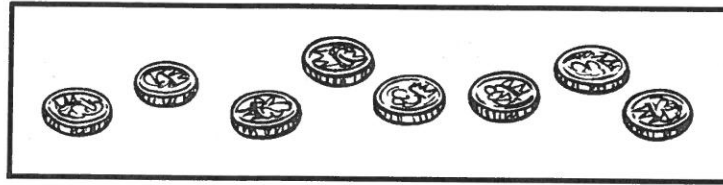
Partages équitables

Approcher
les quantités
et les nombres

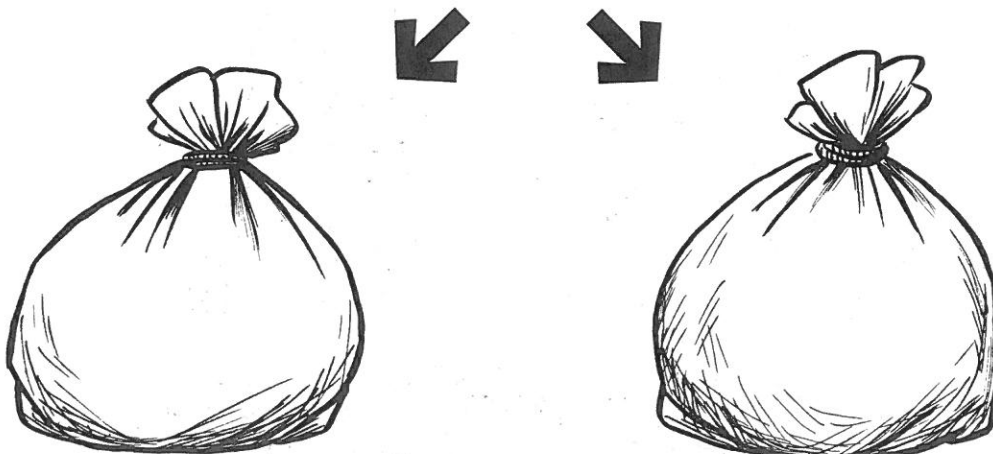
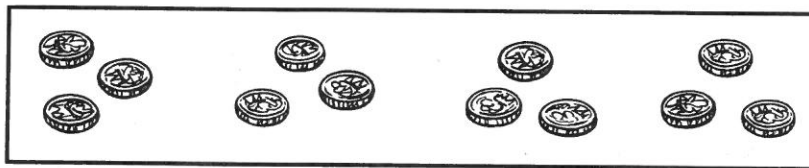
COMPÉTENCE
Résoudre des problèmes de partages.

DATE

1 **Donne** autant de pièces d'or à chaque pirate.



2 **Place** autant de pièces d'or dans le sac de chaque pirate.



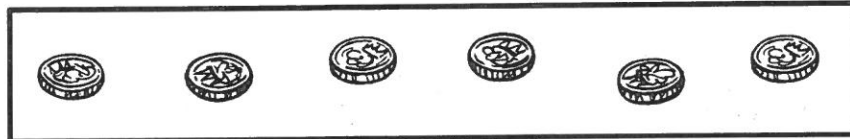
Partages équitables

Approcher
les quantités
et les nombres

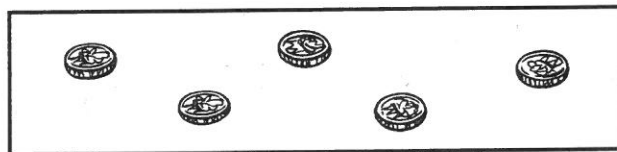
COMPÉTENCE
Résoudre des problèmes de partages.

DATE

1 **Place** autant de pièces d'or dans le sac de chaque pirate.



2 **Termine** la distribution en donnant autant de pièces d'or à chaque pirate.





DES INTRUS AU ZOO

1 MATÉRIEL

- ▶ 4 planches de jeu agrandies à 141% (matériel page 188).
- ▶ Les mots-images agrandis à 141% (matériel page 189).

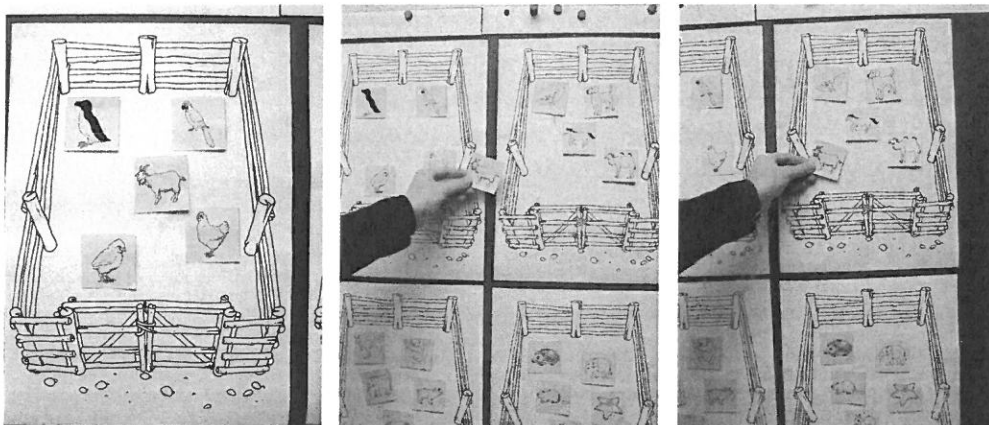
2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 PRÉSENTATION DE LA RÈGLE DU JEU

- ▶ Expliquer aux élèves que le gardien du zoo a décidé de ranger les animaux en fonction du premier son de leur nom.
- ▶ Donner un exemple: le gardien a placé dans la même cage le koala, le kangourou, le coq et le cochon car le premier son de leur nom est K [k].
- ▶ Leur expliquer que des intrus se sont introduits dans les enclos, qu'il va falloir les retrouver et les remettre dans le bon enclos.

ÉTAPE 2 RECHERCHE DES INTRUS

- ▶ Montrer le premier enclos (**matériel page 188**). Demander aux élèves de nommer les animaux les uns après les autres (**matériel page 189**) et d'identifier l'attaque du nom de chaque animal.
- ▶ Lorsque toutes les attaques des animaux d'un même enclos ont été trouvées, un élève peut alors sortir l'intrus de l'enclos et le placer à l'extérieur de celui-ci.
- ▶ Procéder de même pour les 4 enclos, puis demander aux élèves de replacer les intrus dans le bon enclos.

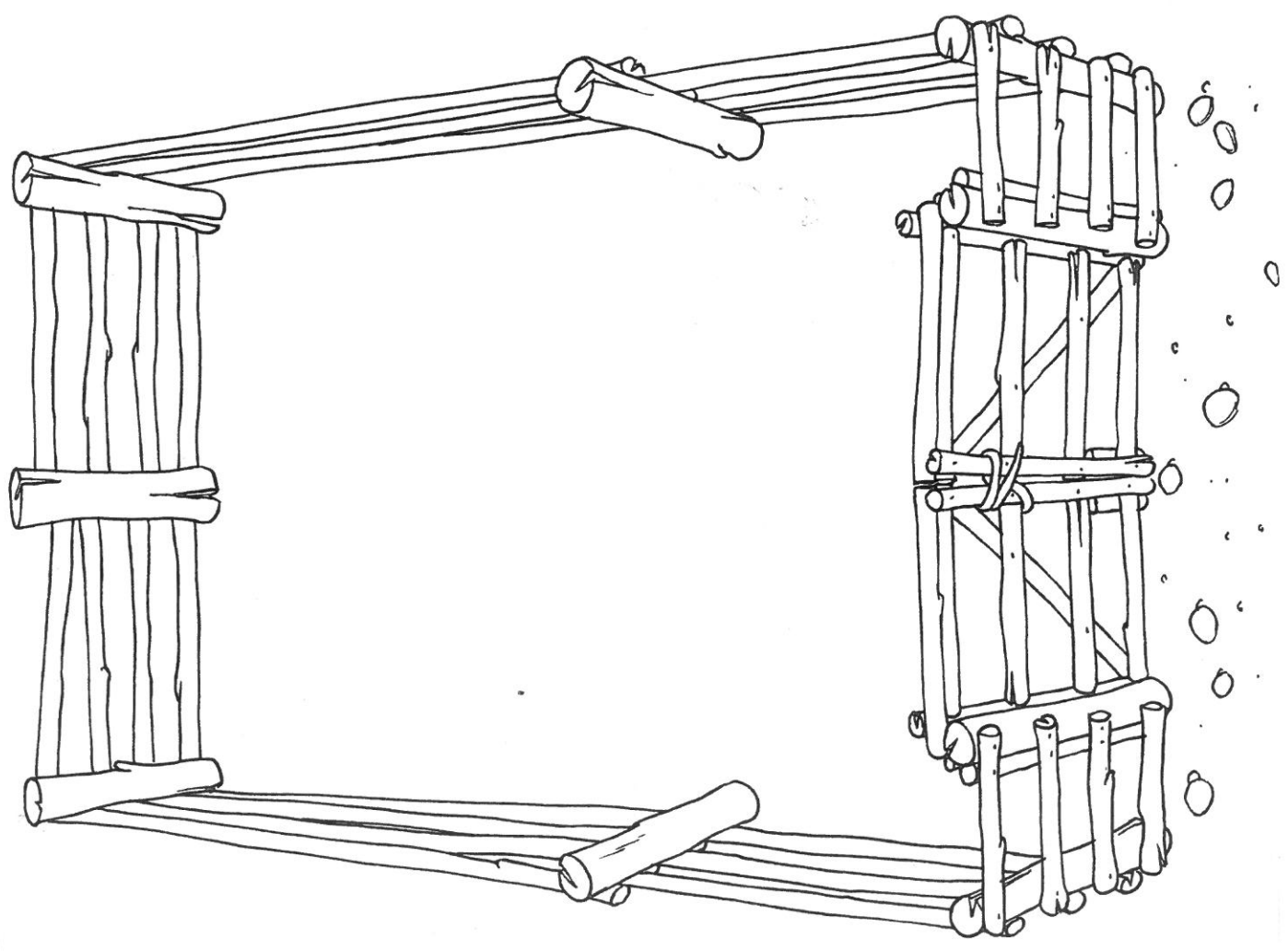


ÉTAPE 3 CRÉATION D'INTRUS

- ▶ Demander à un élève de tourner le dos au groupe.
- ▶ Un camarade choisit un enclos dans lequel il va placer un animal intrus.
- ▶ Demander alors à l'élève de regagner sa place. Lui montrer l'enclos dans lequel a été posé l'intrus et l'amener à identifier l'animal qui a été ajouté.
- ▶ Refaire ce petit jeu à plusieurs reprises afin que différents élèves trouvent l'intrus.



Donner oralement une série de mots ayant la même attaque et y placer un intrus. Les élèves devront l'identifier.



K [k]	P [p]	CH [ʃ]	É [e]

koala - kangourou - cochon
crabe - castor

panda - perroquet - pinguin
poussin - poule

chameau - chien - chauve-souris
cheval - chèvre

écureuil - étoile de mer - éléphant
éléphant - éléphant

À 2 pour faire 10

MATÉRIEL

- Une boîte à nombres par élève.
- Une boîte de jetons rouges et une boîte de jetons bleus.

ORGANISATION

Atelier dirigé avec 6 à 12 élèves.

BUT

Construire une collection de 10 jetons pour remplir sa boîte à nombres.

DÉROULEMENT

APPROPRIATION DE LA SITUATION Manipulation

- **ÉTAPE 1 Comprendre le problème**
Chaque élève reçoit une boîte à nombres ou une boîte à œufs avec 10 alvéoles.
Une boîte de jetons rouges et une boîte de jetons bleus sont placées sur des tables éloignées.
- Chaque élève doit aller chercher des jetons pour remplir sa boîte à nombres. Il choisit une couleur (bleu ou rouge) et cherche uniquement des jetons de cette couleur. Il doit rapporter juste ce qu'il faut de jetons pour remplir sa boîte. Constaté que la boîte remplie contient 10 jetons.
- Chaque élève doit remplir sa boîte mais cette fois il doit la remplir avec des jetons rouges et des jetons bleus. Il doit rapporter juste ce qu'il faut de jetons rouges et bleus pour remplir sa boîte.

RECHERCHE PAR GROUPE DE DEUX Manipulation

- **ÉTAPE 2 S'organiser à 2 pour rapporter 10 jetons**
Les élèves travaillent maintenant par équipes de 2. Chaque équipe de 2 joue avec une seule boîte à nombres.
- S'organiser à 2 pour aller chercher le nombre de jetons nécessaire pour remplir sa boîte.
Un élève doit chercher des jetons rouges tandis que son coéquipier cherche les jetons bleus.
Les élèves ont droit à un seul essai. Ils doivent donc anticiper la prise de jetons pour chaque enfant. Ils valident leur hypothèse en plaçant les jetons dans la boîte à nombres.
- Recommencer plusieurs fois cette situation. Chercher d'autres manières de se répartir la tâche.
- Récapituler les différentes manières de s'organiser.

MISE EN COMMUN Échange oral collectif STRUCTURATION Travail écrit

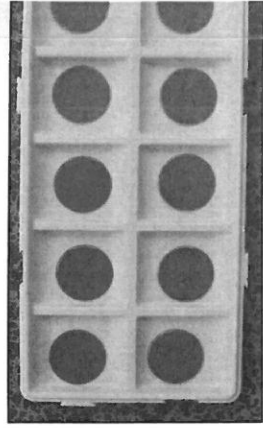
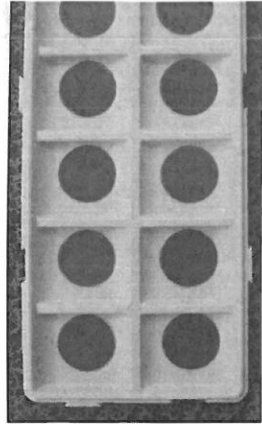
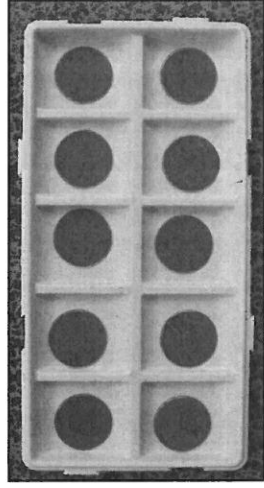
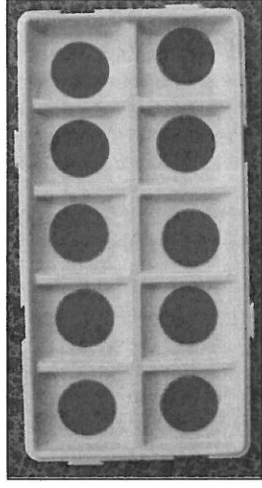
- **ÉTAPE 3 Chercher les différentes décompositions de 10**
Chaque élève travaille avec une boîte à nombres et des jetons rouges et bleus.
Il doit chercher différentes manières de décomposer le nombre 10 en remplissant sa boîte avec des jetons rouges et bleus. Il écrit à chaque fois la décomposition trouvée sur une feuille.
- Présenter et jouer avec le livre à calculer : Dix petits amis déménagent (voir page 189).
- Jouer au jeu « 2 cartes pour faire 10 » (voir page 207).

CONSOLIDATION Manipulation

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- Expliquer sa stratégie individuelle puis duelle.
- Lexique Pronoms personnels (je, tu, toi, moi), verbes (rapporter, prendre, chercher, remplir), noms (jetons, boîtes), adjectifs de couleur (bleu, rouge).
- Syntaxe Utiliser des complexités (il faut que, j'ai besoin de).

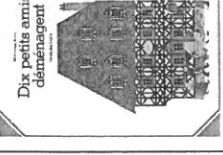
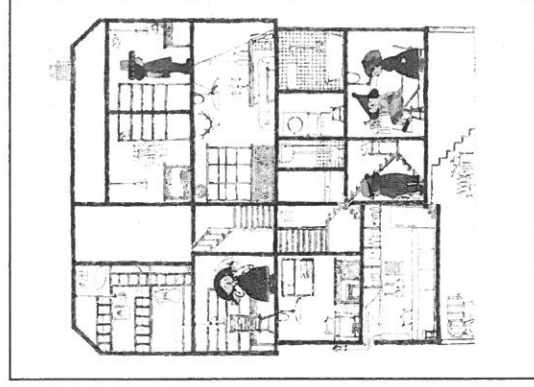
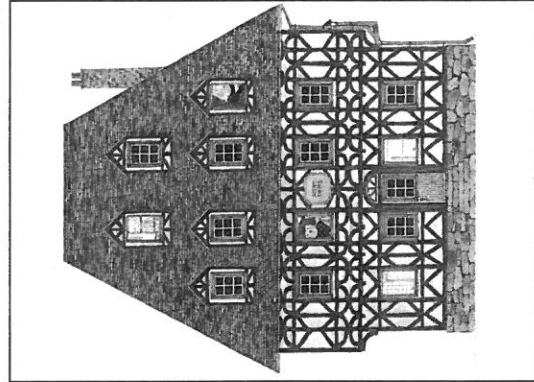
ÉTAPE 1 S'organiser à 2 pour rapporter 10 jetons



Décompositions de 10 trouvées par les élèves.

ÉTAPE 2 Chercher les différentes décompositions de 10

Dans cet album, il y a 2 maisons. La maison de gauche est habitée par 10 enfants, mais ils vont partir l'un après l'autre dans la maison de droite. On ne peut voir qu'un intérieur de maison à la fois. 2 intercalaires viennent se superposer sur les maisons de droite et gauche permettant ainsi de cacher une partie des 10 amis. L'enseignant fait d'abord découvrir qu'il y a toujours 10 enfants sur la double page. Il cache ensuite une page à l'aide du rabat. Les élèves doivent anticiper le nombre d'amis qui se cachent sous le rabat.



© Dix petits amis déménagent.
Mitsumasa Anno.
L'école des loisirs

5 amis sont visibles sur la page de droite. Combien d'amis sont sur la page de gauche ? Combien se cachent ?



Identifier un phonème-voyelle répété

GRUPE-CLASSE COIN REGROUPEMENT
ACTIVITÉ AUTONOME

Étapes 1 à 3
1 à 2 séances
Étape 4

LE PHONÈME A [a]

1 MATÉRIEL


- ▶ CD page 18.
- ▶ Un phonème stylisé A [a] agrandi (matériel page 197).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 ÉCOUTE D'UNE COMPTINE

- ▶ Faire écouter la comptine *Abracadabra* (CD page 18).

ABRACADABRA
Abracadabra, abracadabra,
Le chat regarde le rat
Et le rat s'en va.
Abracadabra,
C'est comme ça,
Abracadabra,
C'est comme ça.



- ▶ Demander aux élèves de citer des mots entendus.

ÉTAPE 2 RECHERCHE DU PHONÈME RÉPÉTÉ

- ▶ Demander aux élèves de nommer le phonème répété.
- ▶ Relire la comptine en s'arrêtant après chaque mot. Si les élèves entendent le son A [a], ils lèvent la main.
- ▶ Montrer alors le phonème agrandi aux élèves. Leur expliquer que le A [a] a mal à la gorge et qu'il va chez le docteur pour la lui montrer.

ÉTAPE 3 RECHERCHE DE MOTS CONTENANT LE PHONÈME A [a]

- ▶ Demander aux élèves s'ils connaissent d'autres mots contenant le phonème A [a].
- ▶ Une liste est établie au tableau. Pour guider les élèves, leur proposer de chercher dans les prénoms de la classe ou dans l'imagerie de la classe des mots contenant ce phonème.

ÉTAPE 4 CRÉATION DE LA MAISON DU PHONÈME A [a]

- ▶ Lorsqu'ils ont terminé une activité dans la journée, proposer aux élèves de dessiner des mots qui contiennent le son A [a].
- ▶ Ils pourront alors les placer dans la maison du phonème A [a] qui sera validée par le groupe et affichée dans la classe.



Donner une copie du phonème A [a] aux élèves. Leur demander de la colorier. Un livre avec l'ensemble des phonèmes pourra ainsi être réalisé.

1 séance par étape

GRUPE-CLASSE COIN REGROUPEMENT

Identifier un phonème-voyelle dans un mot



LES PHONÈMES I [i] ET U [y]

1 MATÉRIEL

- ▶ ÉTAPE 1
Les phonèmes stylisés I [i] et U [y] agrandis (matériel page 197).
- ▶ ÉTAPE 2
- Les plateaux du JEU DE LA TORTUE et du JEU DU LIT agrandis à 200% (matériel page 200).
- Les mots-imagés agrandis à 200% (matériel page 201).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE DES PHONÈMES I [i] ET U [y]

- ▶ Expliquer aux élèves qu'ils vont découvrir aujourd'hui les sons I [i] et U [y].
- ▶ Observer les 2 phonèmes stylisés (matériel page 197) : le U est sur une tortue et fait uuuuuuuuuuu et le i montre ses dents iiiiiiiiiiiiiiiiii.
- ▶ Les élèves vont dans un premier temps chanter les sons. L'enseignant montrera bien la forme de la bouche lorsque ces sons sont prononcés.
- ▶ Les élèves peuvent alors rechercher ces phonèmes dans des mots connus et dans les prénoms de la classe.

ÉTAPE 2 JEUX DE LA TORTUE ET DU LIT

- ▶ Placer dans un sac des mots-images. Certains contiennent le phonème I [i] et d'autres le phonème U [y]. Les élèves nomment les mots-images.
- ▶ Montrer aux élèves les plateaux du JEU DE LA TORTUE et du JEU LIT (matériel page 20)
- ▶ À tour de rôle, les élèves piochent un mot-image (matériel page 201) dans le sac et le placent sur la tortue s'ils entendent le son U [y], sur le lit s'ils entendent le son I [i]

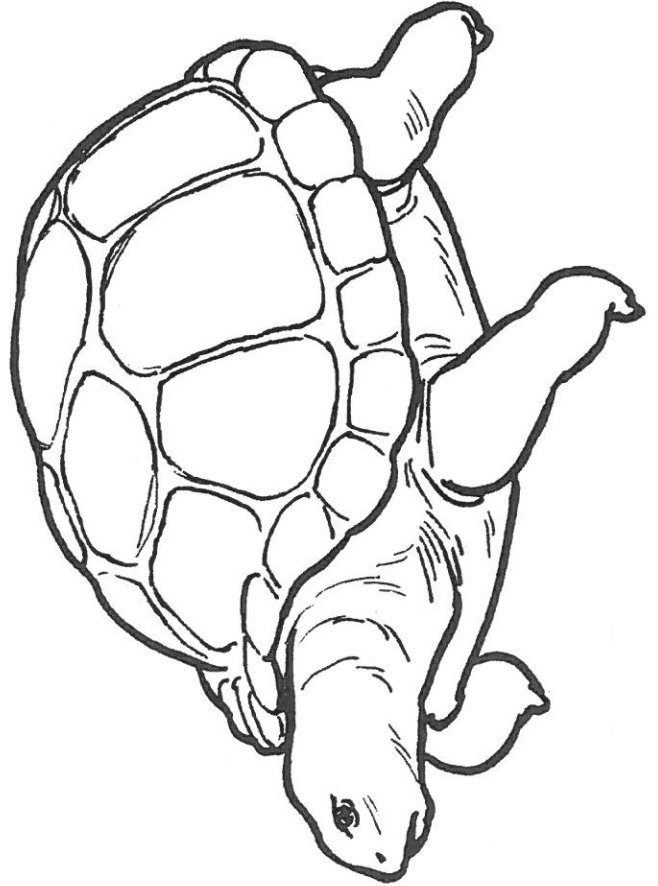
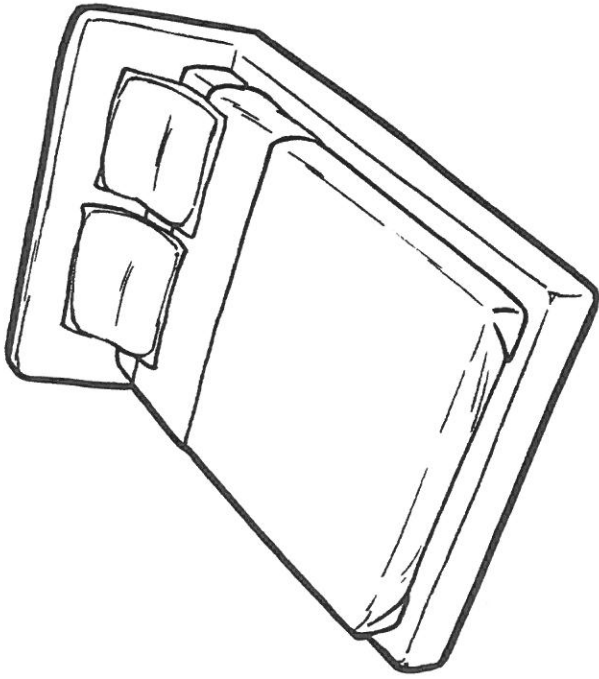


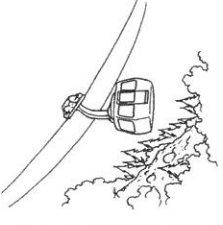
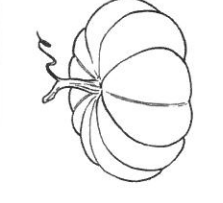
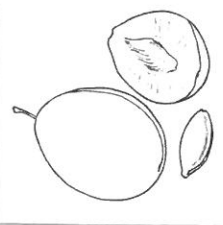
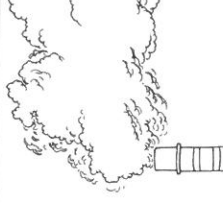
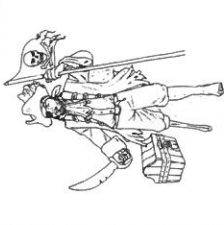


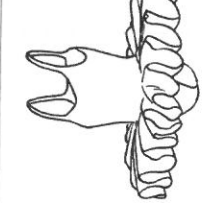

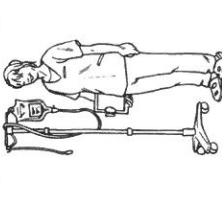
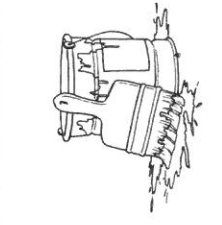

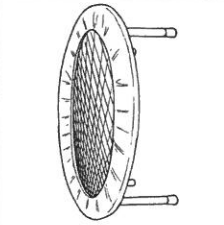
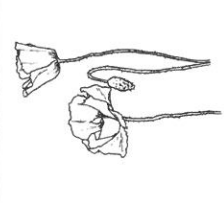
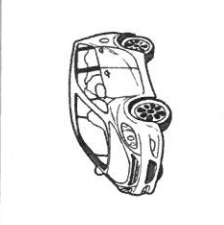


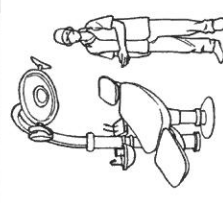
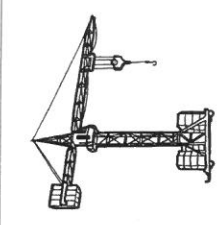
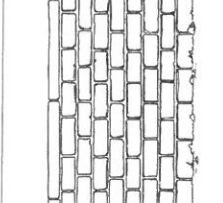
3 DIFFÉRENCIATION

- ▶ Insister sur la forme de la bouche pour les enfants qui auraient du mal à entendre .les sons : pour le son I [i] on voit les dents alors que pour le son U [y] les lèvres se touchent.

Il est possible de jouer à un petit jeu rapide pour que les élèves s'entraînent à distinguer ces 2 phonèmes. Donner à chaque élève 2 cartes : une avec le phonème I [i] et l'autre avec le U [y]. Donner un mot en fonction du phonème entendu. Ils lèveront soit la carte avec le phonème I [i], soit celle avec le phonème U [y].
Mots : tortue, laitue, jupe, jument, souris, mamié, fourmi, stylo, licorne, plis...





PHONÈME I [i]		PHONÈME U [y]	
			
			
			
			
			
orthophonique - dentiste	trampoline - coquecots	bisou - infirmière	prate - farine
éléphérique - citrouille			