

Période 1 : présentation générale

➤ Manuel pp. 8-31 –

Livrets 1 et 2 –

Cahier d'écriture pp. 14-27

- **La période 1** commence par l'abord des voyelles, en respectant un tempo rapide, ce qui facilite l'apprentissage et permet d'aborder rapidement la lecture de mots et donc la mise en sens de la lecture.
- **L'assemblage** débute dès le 4^e jour, avec une consonne liquide (**L**). Les premières consonnes présentées sont des fricatives ou des liquides, des consonnes que l'on peut faire durer, ce qui facilite la combinatoire. La dernière consonne est une occlusive, que l'on ne peut pas faire durer.
- Sur cette période, des aides à la lecture sont proposées avec des **arcs syllabiques** sous les mots pour aider à la segmentation des syllabes et les **lettres muettes sont grisées**. Les arcs sous les mots sont proposés pour les niveaux de lecture 1 et 2 et les lettres muettes grisées pour la classe entière.
- Une activité est dédiée aux **aventures des deux héros, Kit et Siam**. En début de période, les élèves sont amenés à faire de la lecture d'image, à verbaliser des hypothèses et à imaginer ce que pensent les personnages. Au fil des séances un petit texte narratif déchiffrable apparaît et accompagne l'illustration.
- **L'écriture** se fait sur un lignage Guran et un lignage Seyes de taille 3 mm. La police utilisée respecte les dernières recommandations (programmes 2020 du cycle 2) et ne comporte pas d'œilleton. Lors de cette période, un travail de graphisme est proposé sur chaque page du cahier d'écriture. Les élèves s'exercent aussi à la copie de lettres, de syllabes et de mots. Une lettre ébauchée facilite l'acquisition du tracé. Une page présente l'écriture des chiffres de 0 à 9.
- Deux jours sont dédiés à la **consolidation** des acquisitions et des photofiches à télécharger permettent un rebrassage des connaissances à l'aide d'exercices un peu différents en milieu et en fin de période.
- Deux jours sont également consacrés à des **bilans** afin d'évaluer les compétences acquises dans un cadre rassurant avec des exercices connus.
- Trois jours sont dédiés à **l'étude de la langue**. Un concerne le vocabulaire sur les consignes et les mots de l'école, les deux autres abordent en grammaire comment identifier une phrase, le déterminant et le nom.
- Le travail se clôt par la **lecture différenciée** qui permet, sur des supports déchiffrables, d'appliquer le travail de compréhension abordé dans la partie littérature. Des exercices de compréhension écrite en autonomie y sont associés. Le texte proposé en fin de période 1 met en scène les héros de la méthode.
- **Les jeux et la manipulation** de la période sont axés sur les 4 domaines de compétences et permettent de revoir les acquis de maternelle et de consolider le travail fait en classe.
- **Des photofiches de fluence** proposent de la lecture de syllabes et de la lecture de mots afin d'exercer les élèves en lecture rapide et précise et de développer leur voie lexicale. Des exercices sont également proposés sur l'outil numérique « Le défi de Kit et Siam », il s'agit lors de cette période de dénombrer un mot cible en lecture flash. En début d'année, l'apprentissage de cette compétence se fait à partir d'images sous forme de dénomination rapide.

Déroulement et objectifs

Jour 1

Séance 1 : Découverte collective du graphème et du phonème (40 minutes)



ÉTAPE 1 : Présentation du graphème – 10 min

Lecture et compréhension de l'écrit : Identifier des mots de manière de plus en plus aisée

→ Être capable de discriminer de manière visuelle et de connaître le nom des lettres ainsi que le son qu'elles produisent.



ÉTAPE 2 : Présentation du phonème – 10 min

Lecture et compréhension de l'écrit : Identifier des mots de manière de plus en plus aisée

→ Être capable de mobiliser son attention auditive.

→ Être capable de discriminer de manière auditive et d'analyser les constituants des mots.



ÉTAPE 3 : Décodage (combinatoire) – 5 min

Lecture et compréhension de l'écrit : Identifier des mots de manière de plus en plus aisée

→ Être capable d'établir les correspondances graphophonologiques.

→ Être capable de mémoriser les composantes du code.



ÉTAPE 4 : Tracé du graphème et encodage – 10 min

Écriture : Copier

→ Être capable de maîtriser des gestes de l'écriture cursive exécutés avec une vitesse et une sûreté croissantes.

→ Être capable de transcrire un texte avec les correspondances entre diverses écritures des lettres (scripte à cursive)





ÉTAPE 5 : Découverte du mot-outil – 5 min

Lecture et compréhension de l'écrit : Identifier des mots de manière de plus en plus aisée

→ Être capable de mémoriser des mots fréquents et irréguliers.

Séance 2 : Lecture et exercices d'application en ateliers (3 × 20 minutes)

GROUPE 1 : Lecture dirigée – 20 min

Lecture et compréhension de l'écrit : Identifier des mots de manière de plus en plus aisée

→ Être capable d'établir les correspondances graphophonologiques.

→ Être capable de mémoriser les composantes du code.

Lecture et compréhension de l'écrit : Comprendre un texte et contrôler sa compréhension

→ Être capable de mobiliser la compétence de décodage

Langage oral : Dire pour être entendu et compris

→ Être capable de prendre en compte des récepteurs

→ Être capable d'organiser son discours

GROUPE 2 : Exercices d'application – 20 min

Lecture et compréhension de l'écrit : Identifier des mots de manière de plus en plus aisée

→ Être capable de discriminer de manière visuelle et connaître le nom des lettres ainsi que le son qu'elles produisent.

→ Être capable de discriminer de manière auditive et savoir analyser les constituants des mots (conscience phonologique).

→ Être capable d'établir les correspondances graphophonologiques.

→ Être capable de mémoriser les composantes du code.

Lecture et compréhension de l'écrit : Comprendre un texte et contrôler sa compréhension :

→ Être capable de mobiliser la compétence de décodage

Écriture : Copier

→ Être capable de maîtriser des gestes de l'écriture cursive exécutés avec une vitesse et une sûreté croissantes.

→ Être capable d'utiliser des stratégies de copie pour dépasser la copie lettre à lettre : prise d'indices, mémorisation de mots ou groupes de mots.

Étude de la langue : Passer de l'oral à l'écrit

→ Être capable de connaître les correspondances graphophonologiques.

GROUPE 3 : Jeux d'automatisation – 20 min

Lecture et compréhension de l'écrit : Identifier des mots de manière de plus en plus aisée

→ Être capable de discriminer de manière visuelle et connaître le nom des lettres ainsi que le son qu'elles produisent.

→ Être capable de discriminer de manière auditive et savoir analyser les constituants des mots (conscience phonologique).

Lecture et compréhension de l'écrit : Comprendre un texte et contrôler sa compréhension

→ Être capable de mobiliser la compétence de décodage.

Écriture : Copier

→ Être capable de maîtriser des gestes de l'écriture cursive exécutés avec une vitesse et une sûreté croissantes.

→ Être capable d'utiliser des stratégies de copie pour dépasser la copie lettre à lettre : prise d'indices, mémorisation de mots ou groupes de mots.

Étude de la langue : Passer de l'oral à l'écrit

→ Être capable de connaître les correspondances graphophonologiques.

Séance 3 : Écriture en classe entière (25 minutes)

ÉTAPE 1 : Ma posture d'écrivain et la gym des doigts – 5 min

Écriture : Copier

→ Être capable d'adopter une posture adaptée à la tâche d'écriture.

→ Être capable d'effectuer les mouvements des doigts permettant une écriture fluide.

ÉTAPE 2 : Tracés des graphismes et de la lettre – 10 min

Écriture : Copier

→ Être capable de maîtriser des gestes de l'écriture cursive exécutés avec une vitesse et une sûreté croissantes.

→ Être capable d'utiliser des stratégies de copie pour dépasser la copie lettre à lettre : prise d'indices, mémorisation de mots ou groupes de mots.



ÉTAPE 3 : Écriture et copie – 10 min

Écriture : Copier

- Être capable de maîtriser des gestes de l'écriture cursive exécutés avec une vitesse et une sûreté croissantes.
- Être capable d'utiliser des stratégies de copie pour dépasser la copie lettre à lettre : prise d'indices, mémorisation de mots ou de groupes de mots.

Séance 4 : Lecture collective (5 minutes)

Lecture et compréhension de l'écrit : Identifier des mots de manière de plus en plus aisée

- Être capable de discriminer de manière visuelle et connaître le nom des lettres ainsi que le son qu'elles produisent.
- Être capable de mémoriser les composantes du code.

Jour 2

Séance 1 : Rappel collectif du graphème et du phonème (30 minutes)



ÉTAPE 1 : Rappel du graphème – 5 min

Lecture et compréhension de l'écrit : Identifier des mots de manière de plus en plus aisée

- Être capable de discriminer de manière visuelle et de connaître le nom des lettres ainsi que le son qu'elles produisent.



ÉTAPE 2 : Rappel du phonème – 5 min

Lecture et compréhension de l'écrit : Identifier des mots de manière de plus en plus aisée

- Être capable de discriminer de manière auditive et d'analyser les constituants des mots.
- Être capable d'établir les correspondances graphophonologiques.



ÉTAPE 3 : Rappel du tracé et encodage – 10 min

Écriture : Copier

- Être capable de maîtriser des gestes de l'écriture cursive exécutés avec une vitesse et une sûreté croissantes.

Étude de la langue : Passer de l'oral à l'écrit

- Être capable de connaître les correspondances graphophonologiques.



ÉTAPE 4 : Rappel du mot-outil et présentation de la dictée – 10 min

Étude de la langue : Passer de l'oral à l'écrit

- Être capable de mémoriser l'orthographe du lexique le plus couramment employé.
- Être capable de mémoriser les principaux mots invariables.

Séance 2 : Lecture et exercices d'application en ateliers (3 × 20 minutes)

GROUPE 1 : Lecture dirigée – 20 min

Lecture et compréhension de l'écrit : Identifier des mots de manière de plus en plus aisée

- Être capable d'établir les correspondances graphophonologiques.
- Être capable de mémoriser les composantes du code.

Lecture et compréhension de l'écrit : Comprendre un texte et contrôler sa compréhension

- Être capable de mobiliser la compétence de décodage.
- Être capable de faire des inférences.

Langage oral : Dire pour être entendu et compris

- Être capable de prendre en compte des récepteurs.
- Être capable d'organiser son discours.

GROUPE 2 : Exercices d'application – 20 min

Lecture et compréhension de l'écrit : Identifier des mots de manière de plus en plus aisée

- Être capable de discriminer de manière visuelle et connaître le nom des lettres ainsi que le son qu'elles produisent.
- Être capable de discriminer de manière auditive et savoir analyser les constituants des mots (conscience phonologique).
- Être capable d'établir les correspondances graphophonologiques.
- Être capable de mémoriser les composantes du code.



Lecture et compréhension de l'écrit : Comprendre un texte et contrôler sa compréhension

→ Être capable de mobiliser la compétence de décodage.

Écriture : Copier

→ Être capable de maîtriser des gestes de l'écriture cursive exécutés avec une vitesse et une sûreté croissantes.
→ Être capable d'utiliser des stratégies de copie pour dépasser la copie lettre à lettre : prise d'indices, mémorisation de mots ou groupes de mots.

Étude de la langue : Passer de l'oral à l'écrit

→ Être capable de connaître les correspondances graphophonologiques.

GROUPE 3 : Jeux d'automatisation – 20 min

Lecture et compréhension de l'écrit : Identifier des mots de manière de plus en plus aisée

→ Être capable de discriminer de manière visuelle et connaître le nom des lettres ainsi que le son qu'elles produisent.

→ Être capable de discriminer de manière auditive et savoir analyser les constituants des mots (conscience phonologique).

Lecture et compréhension de l'écrit : Comprendre un texte et contrôler sa compréhension

→ Être capable de mobiliser la compétence de décodage.

Écriture : Copier

→ Être capable de maîtriser des gestes de l'écriture cursive exécutés avec une vitesse et une sûreté croissantes.
→ Être capable d'utiliser des stratégies de copie pour dépasser la copie lettre à lettre : prise d'indices, mémorisation de mots ou groupes de mots.

Étude de la langue : Passer de l'oral à l'écrit

→ Être capable de connaître les correspondances graphophonologiques.

Séance 3 : Écriture en classe entière (25 minutes)

ÉTAPE 1 : Tracés des graphismes et de la lettre – 5 min

Écriture : Copier

→ Être capable de maîtriser des gestes de l'écriture cursive exécutés avec une vitesse et une sûreté croissantes.
→ Être capable d'utiliser des stratégies de copie pour dépasser la copie lettre à lettre : prise d'indices, mémorisation de mots ou groupes de mots.

ÉTAPE 2 : Écriture et copie – 10 min

Écriture : Copier

→ Être capable de maîtriser des gestes de l'écriture cursive exécutés avec une vitesse et une sûreté croissantes.
→ Être capable d'utiliser des stratégies de copie pour dépasser la copie lettre à lettre : prise d'indices, mémorisation de mots ou groupes de mots.

ÉTAPE 3 : Dictée – 10 min

Étude de la langue : Passer de l'oral à l'écrit

→ Être capable de connaître les correspondances graphophonologiques.

Étude de la langue : S'initier à l'orthographe lexicale

→ Être capable de mémoriser l'orthographe du lexique le plus couramment employé.
→ Être capable de mémoriser les principaux mots invariables.

Séance 4 : Lecture collective (5 minutes)

Lecture et compréhension de l'écrit : Identifier des mots de manière de plus en plus aisée

→ Être capable de discriminer de manière visuelle et connaître le nom des lettres ainsi que le son qu'elles produisent.

→ Être capable de mémoriser les composantes du code.



Découverte du graphème et du phonème



Présentation du graphème

1. Pointer le graphème dans les **quatre écritures** et l'image référente correspondante. Inciter à une découverte du graphème par analogie : s'appuyer sur les mots connus pour inviter les élèves à découvrir la lettre et le son qu'elle produit.
2. Nommer le son produit par le graphème.
3. Indiquer si le graphème est une consonne ou une voyelle :
 - Une consonne est un son qui souffle ou qui tape dans la bouche.
 - Une voyelle est un son qui sonne, qu'on prononce avec la bouche ouverte.
4. Au fil des séances, rappeler les graphèmes étudiés en les triant par consonne et par voyelle.
5. Mettre l'affiche **du graphème étudié** et de son **image référente** au mur dans la classe.
6. Proposer l'exercice de **discrimination visuelle** en classe entière (détaillé dans la fiche de préparation).

Matériel :

affiche-repère [↓](#),
diaporama [↓](#)



Présentation du phonème

1. Prononcer le son en **articulant** de façon exagérée.
2. Verbaliser la **position articulaire** (détaillée dans la fiche de préparation).
3. Prise de conscience de la **sonorisation, ou de son absence**. On peut proposer aux élèves de mettre leur main sous leur cou pour sentir la vibration ou non. Il est important d'isoler le graphème et de le prononcer à voix haute pour bien sentir la vibration ou non.
4. Proposer des exercices de **phonologie** à l'oral (détaillés dans la fiche de préparation). Durant les deux premières semaines, une attention particulière est portée à la conscience phonologique, et 3 exercices de phonologie seront proposés systématiquement en classe entière au niveau syllabique pour débiter.

Matériel :

diaporama [↓](#)

Suggestions de différenciation

- ✿ Utiliser les gestes Borel-Maisonnny pour aider les élèves à mémoriser les correspondances graphème-phonème.

Lecture-compréhension



Lecture dirigée

1. Faire décrire l'image aux élèves.
2. Les inciter à imaginer les intentions des héros.
3. Faire imaginer la suite de l'histoire.
4. Faire lire le texte associé (à partir de la fiche U).
5. Faire raconter l'histoire par quelques élèves.

Matériel :

manuel de lecture

Écriture



Présentation du tracé du graphème en classe entière

- À présenter après la présentation du graphème étudié.
1. Expliquer le **ductus** en traçant la lettre au tableau ou utiliser la vidéo sur le diaporama (ductus détaillé dans la fiche de préparation et dans le cahier d'écriture)
 2. Faire tracer le graphème avec le doigt **dans le vide, à la verticale**. Montrer l'exemple en se plaçant dos aux élèves (vidéos dans le diaporama ou avec le flashcode du cahier d'écriture).
 3. Faire tracer le graphème avec le doigt sur la **table**.
 4. Observer la place du graphème dans les lignes (emplacement).
 5. Faire tracer le graphème sur **l'ardoise**.
 6. Faire **encoder** des syllabes simples sur l'ardoise (vérification au tableau ou sur le diaporama, liste dans la fiche de préparation).

Matériel :

diaporama [↓](#),
ardoise

Suggestions de différenciation

- ✿ Faire oraliser le ductus pendant le tracé.
Utiliser les lettres mobiles pour l'encodage de syllabes.
Utiliser les gestes Borel-Maisonnny pour aider à l'encodage.
- ✿ Faire tracer la majuscule quand c'est possible.
Faire écrire un prénom contenant le graphème du jour.



Ma posture d'écrivain et la gym des doigts

→ À proposer avant le travail dans le cahier d'écriture.

1. Présentation/Rappel de la **posture d'écrivain** : pieds à plat sur le sol, buste droit, face au bureau (illustration dans le cahier d'écriture pp. 6 ou sur le diaporama)
2. Présentation/Rappel de la **position du cahier** : Incliner le cahier pour que la marge soit dans la continuité du bras (illustration dans le cahier d'écriture p.6 + diaporama)
3. Faire la gymnastique pour **délier les doigts** et assouplir les articulations. L'ensemble des exercices est présenté dans le cahier d'écriture pp. 8-9 ou sur le diaporama (un exercice est détaillé dans la fiche de préparation).
4. Présentation/Rappel de la bonne **tenue du crayon** : photos + récit de la voiture dans le cahier d'écriture p. 7 + vidéo sur le diaporama ou accessible via le flashcode du cahier d'écriture.

Matériel :

cahier d'écriture
pp. 6-9,
diaporama [↓](#),

Suggestions de différenciation

- 🐾 Mettre à disposition un marchepied pour faciliter la posture d'écrivain, en effet en stabilisant le bas du corps on libère le haut du corps. (On peut aussi accrocher un élastique entre les barreaux de la chaise).
- Mettre le modèle à droite pour les gauchers qui n'arrivent pas à positionner leur main sous la ligne en raison d'un poignet trop cassé.



JOUR 1 : Tracé des graphismes et de la lettre, écriture et copie

→ Travail réalisé le jour 1 de l'étude du graphème dans le cahier d'écriture sur un lignage Gurvan.

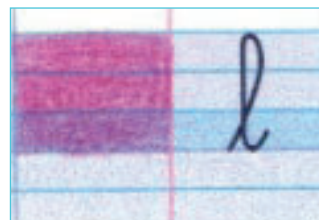
1. Rappel du ductus (détaillé dans la fiche de préparation et dans le cahier d'écriture).
2. Observation de la place du graphème dans le lignage Gurvan.
3. Tracé des éléments graphiques de préparation dans le cahier d'écriture.
4. Tracé du graphème dans le cahier d'écriture.
5. Copie des **syllabes** dans le cahier d'écriture (Liste dans la fiche de préparation).
6. Copie des **mots** dans le cahier d'écriture (Liste dans la fiche de préparation).

Matériel :

cahier d'écriture

Suggestions de différenciation

- 🐾 Tracer la lettre sur des bandes de plus en plus petites.
- S'entraîner sur l'ardoise.
- Réduire la quantité.
- Colorier l'emplacement de la lettre dans les lignes de la marge.
- 🐾 Faire tracer la majuscule.
- Faire écrire une phrase contenant le mot à copier.



JOUR 2 : Tracés de la lettre, écriture et copie

→ Travail réalisé le jour 2 de l'étude du graphème dans le cahier d'écriture sur un lignage Seyes.

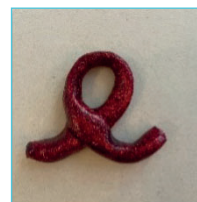
1. Rappel de la verbalisation du tracé (ductus détaillé dans la fiche de préparation et dans le cahier d'écriture).
2. Observation de la place du graphème dans le lignage Seyes.
3. Tracé du **graphème**.
4. Copie des **syllabes**.
5. Copie des **mots**.

Matériel :

cahier d'écriture

Suggestions de différenciation

- 🐾 Tracer la lettre dans le sable, sur la pâte à modeler, etc.
- S'entraîner sur l'ardoise.
- Réduire la quantité.
- 🐾 Faire tracer la majuscule.
- Faire écrire une phrase contenant le mot à copier.



Dictée

Rappel du mot-outil et présentation des mots de la dictée

→ Travail réalisé le jour 2 en classe entière.

1. **Rappel** du mot outil.
2. Faire copier le **mot outil** sur l'ardoise, **avec** le modèle à l'appui.
3. Faire copier le mot outil en différé sur l'ardoise, **en cachant** le modèle.
4. Présenter les **mots de la dictée** (identifier les difficultés orthographiques, épeler les mots)
5. Faire copier les mots sur l'ardoise, **avec** le modèle à l'appui.
6. Faire copier les mots de la dictée en différé, après avoir caché le modèle, sur l'ardoise.

Matériel :

affiche-repère , [↓](#)
ardoise,
diaporama [↓](#),



Suggestions de différenciation

- Utiliser les lettres mobiles ou la tablette (application : La magie des mots) pour faciliter la transcription des mots et éviter la double tâche (écriture/encodage).



Matériel :

cahier du jour

Dictée de syllabes et de mots

→ Travail réalisé le jour 2 en classe entière.

1. Dictée de syllabes.
2. Dictée de mots.
3. Dictée du mot outil.

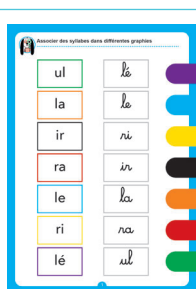
(La liste des items à dicter est présente sur la fiche de préparation)

Suggestions de différenciation

- Utiliser les lettres mobiles ou la tablette (application : La magie des mots) pour faciliter la transcription des mots et éviter la double tâche (écriture/encodage).
- Faire écrire une phrase à partir d'un des mots dictés.

La manipulation et les jeux

Activités autonomes – ateliers individuels (5 minutes)



Associer des syllabes dans différentes graphies

- Mémoriser les composantes du code.
- Discriminer de manière visuelle des graphèmes, des syllabes.
- Reconnaître des graphèmes dans différentes graphies.

Placer les magnets de couleur pour associer les syllabes identiques.



Associer des images contenant la même syllabe

- Discriminer de manière auditive.
- Analyser les constituants des mots.

Placer les magnets de couleur pour associer les images qui contiennent la même syllabe.



Associer des lettres ou des syllabes et des images

- Établir les correspondances grapho-phonologiques pour lire.
- Mémoriser les composantes du code.

Placer les magnets de couleur pour associer les lettres ou les syllabes aux images qui les contiennent.



Compléter des mots (lettres ou syllabes)

- Établir les correspondances grapho-phonologiques pour écrire.
- Mémoriser les composantes du code.

Placer les magnets de couleur pour compléter les mots.

• Le Mistigri des chats



- Mémoriser les composantes du code.
- Discriminer de manière visuelle des graphèmes, des syllabes.



2 ou 3 joueurs



cartes bleues 1 à 25

Distribuer toutes les cartes entre les joueurs.
Chaque joueur doit vérifier s'il a une ou plusieurs paires.
Si oui, il les présente et les pose de côté. Si non, il pioche dans le jeu de son voisin. Il vérifie de nouveau.
Puis c'est au tour du joueur suivant.

☛ La carte Mistigri est celle de « Kit ». Le joueur qui a cette carte à la fin du jeu perd.



Le but du jeu est de former une paire de cartes dont le chat a le même nom.

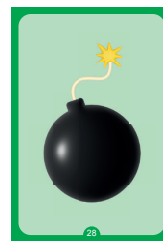


Le gagnant est celui qui n'a plus de cartes en main.

• La bataille des syllabes



- Discriminer de manière auditive.
- Analyser les constituants des mots.



2 joueurs



cartes vertes 1 à 28

Distribuer équitablement toutes les cartes entre les joueurs.
Chaque joueur retourne la 1^{re} carte de son paquet. Il doit annoncer le nombre de syllabes de son image. Celui qui a le plus de syllabes gagne les 2 cartes.

En cas d'égalité, c'est la « bataille » : chacun met une carte, face cachée, sur la 1^{re}, puis une 2^{de} carte, face visible. Le nombre de syllabes est de nouveau compté. Le gagnant de la bataille remporte toutes les cartes.

Il y a 2 cartes « surprise » :

- ☛ « baguette » : le joueur gagne la bataille ;
- ☛ « bombe » : le joueur perd la bataille.



Le but du jeu est d'avoir le plus grand nombre de syllabes pour gagner le plus de cartes possible.



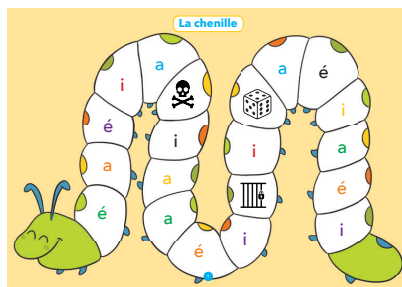
Le gagnant est celui qui a toutes les cartes.



• La chenille



- Établir les correspondances grapho-phonologiques pour lire.
- Mémoriser les composantes du code.



2 ou 3 joueurs



- 1 plateau La chenille
- dé (1 à 3)
- 1 pion par joueur

Placer les pions au départ, sur la tête de la chenille.

Le 1^{er} joueur lance le dé. Il avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé. Il doit lire la lettre ou la syllabe écrite dans la case. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Il y a 3 cases « surprise » :

- ☛ « tête de mort » : le joueur retourne au départ, sur la tête de la chenille ;
- ☛ « prison » : le joueur doit faire un « 3 » avec le dé ;
- ☛ « dé » : le joueur rejoue.



Le but du jeu est de lire correctement une lettre ou une syllabe pour atteindre la queue de la chenille.

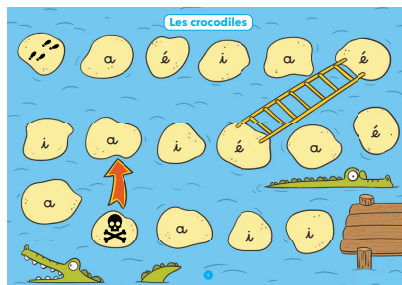


Le gagnant est le 1^{er} qui arrive sur la queue de la chenille.

• Les crocodiles



- Établir les correspondances grapho-phonologiques pour lire/écrire.
- Discriminer de manière visuelle des mots.



2 ou 3 joueurs



- 1 plateau Les crocodiles
- dé (1 à 3)
- Par joueur :
- 1 pion
- 1 ardoise et 1 craie/feutre

Placer les pions au départ, sur les traces de pas.

Le 1^{er} joueur lance le dé. Il avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé. Il lit la lettre ou la syllabe écrite dans la case. Il doit écrire cette lettre ou cette syllabe sur son ardoise le nombre de fois indiqué par le dé. Puis c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Il y a 2 cases « surprise » :

- ☛ « échelle » : le joueur avance de l'autre côté de l'échelle ;
- ☛ « tête de mort » : le joueur retourne sur la case indiquée par la flèche.



Le but du jeu est d'écrire correctement une lettre ou une syllabe pour atteindre le ponton.



Le gagnant est le 1^{er} qui arrive sur le ponton.

