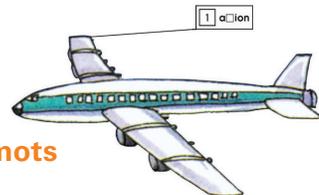
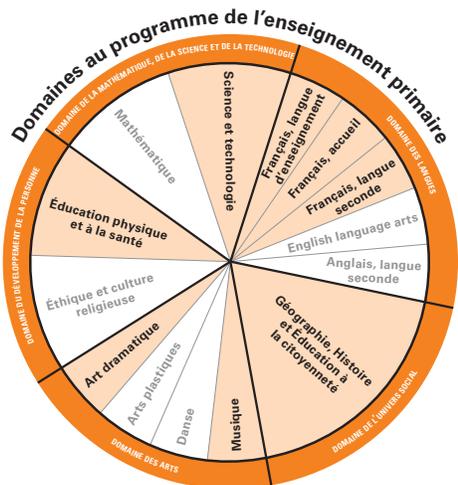


Guylaine Bergeron, Célestin de la Grange
et Monique Chaussé
24 pages, broché, 12 cm × 26 1/2 cm (4 3/4 po × 10 1/2 po)
ISBN : 978-2-7615-0964-0
N° PRODUIT : 404 5464



Des sons, des lettres,
des syllabes : onze jeux de mots
à parcourir mot à mot !



Et la tête! Et les bras! Et les jambes! Alouette!... Alouette, je te plumerai. 6

■ Ajoute à chaque début de mot une syllabe, et tu auras le nom de différentes parties de ton corps.

1	2	3	4	5	6
che	de	cil	nou	lon	gnet
7	8	9	10	11	12
vre	ville	teil	ton	bril	veux

© KINESIS EDUCATION INC. TOUTE REPRODUCTION INTERDITE SANS AUTORISATION 7

STRATÉGIES COGNITIVES, MÉTACOGNITIVES

Observer, associer, explorer, expérimenter, organiser, identifier, reconnaître, sélectionner, questionner et se questionner, anticiper, vérifier, évaluer, utiliser adéquatement les objets, porter attention, maintenir sa concentration.

CONNAISSANCES SE RAPPORTANT AU DÉVELOPPEMENT COGNITIF, LIÉES AU TEXTE ET À LA PHRASE

	PAGE(S)
Français :	
(connaissances liées à l'utilisation du vocabulaire)	
– Lire et écrire des textes variés. _____	2 à 22
– Repérer dans la série de mots deux lettres qui donnent le même son. _____	2
– Identifier la lettre muette dans chacun des mots. _____	4
– Associer le bon suffixe : tu découvriras alors les parties de ton corps. _____	6
– Assembler les trois syllabes pour former chaque fois un mot. _____	8
– Trouver la lettre qui permettra de compléter le nom des véhicules. _____	10
– Associer l'instrument de musique à son nom. _____	12
– Associer l'image qui représente le nom de l'artiste à l'œuvre. _____	14
– Associer le bon animal à sa description. _____	16
– Trouver le nom du petit de chacun de ces animaux. _____	18
– Trouver le déterminant qui convient à chaque nom. _____	20
– Retrouver dans le paysage ce que décrit les mots en couleur. _____	22