



**Matière : 3. Orthographe**

**Compétence : 3.1. Des sons et des lettres**

**Habilitété : 3.1.12. le son [ã]**

## Habilité : 3.1.12. le son [ã]

### Activités

**3.1.12. Activité 1 :**  
Savoir reconnaître le graphème dans un mot écrit

**3.1.12. Activité 2 :**  
Retrouver le bon graphème parmi ceux proposés

**3.1.12. Activité 3 :** je lis le mot et j'associe au dessin

**3.1.12. Activité 4 :** Je lis une phrase et j'associe au dessin.

Niveau 1

Niveau 1

Niveau 1

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 2

Niveau 2

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 3

Niveau 3

Niveau 3

Niveau 4

Niveau 4

Niveau 4

Niveau 4

### Exercices d'aide

**Exercice d'aide 1 :**  
ref. : Cliquer sur la syllabe entendue parmi les intrus

**Exercice d'aide 2 :**  
ref. : Composer un mot en manipulant des étiquettes-syllabes en utilisant le bon

Niveau 1

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 3

Niveau 4

Niveau 4

### Pour aller plus loin...

**Activité plus 1 :**  
ref. : Savoir situer le son [ã] dans un mot de 3 ou 4 syllabes

**Activité plus 2 :**  
ref. : Ecrire un mot entendu

Niveau 1

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 3

Niveau 4

Niveau 4

X

## Fonctionnement de l'activité :

L'activité est validée quand l'enfant réussit le dernier niveau.

Il progresse automatiquement de niveau lorsqu'il réussit 3 bonnes réponses d'affilée. De même, il baisse automatiquement de niveau quand il se trompe 3 fois d'affilée.

Un élément visuel indique qu'il a réussi un niveau, et même s'il revient dessus celui-ci reste indiqué comme réussi.

Les niveaux sont représentés comme quelque chose qui se construit, en noir et blanc tant qu'il n'est pas réussi puis en couleur?

## Habilitété : 3.1.12. le son [ã]

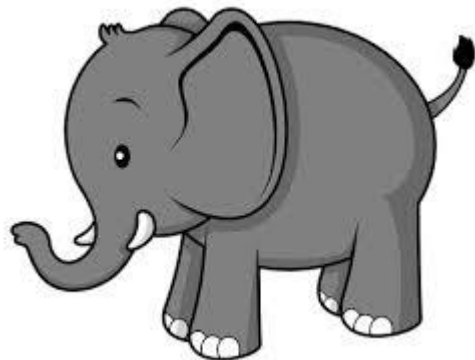
### 3.1.12. Activité 1 : Savoir reconnaître le graphème dans un mot écrit

Démarrer

voix off :



Est-ce que tu entends le son ? Clique sur la bonne réponse.



OUI

NON

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

VO : Avec ta souris, clique sur l'image pour entendre le mot, si tu entends le son an [ã], tu cliques sur le bouton OUI, si tu ne l'entends pas, tu cliques sur le bouton NON

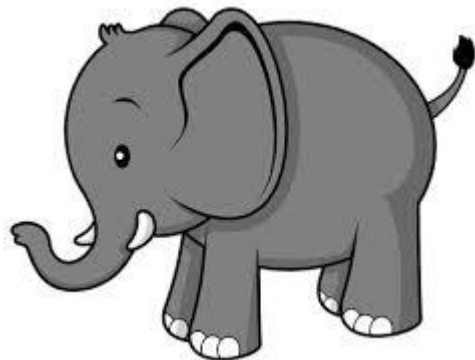
Notes :

L'enfant doit appuyer sur la bonne proposition.

Dans le niveau 1, il y a un son sonore lorsqu'on clique sur l'image. Il prononce le mot correspondant à l'image.

**Les mots de chaque niveau doivent être proposés dans un ordre aléatoire.**

Est-ce que tu entends le son ? Clique sur la bonne réponse.



OUI

NON

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

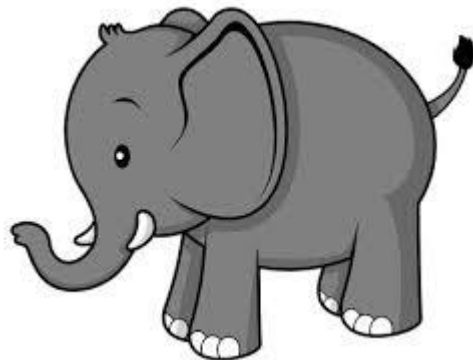
Notes :

Lorsqu'il clique sur une mauvaise proposition, un feedback sonore indique qu'il y a erreur, et il continue à chercher.

S'il n'a pas trouvé la réponse du premier coup, il n'a pas juste. Il descend d'un niveau jusqu'à réussir du premier coup.

VO :

Est-ce que tu entends le son ? Clique sur la bonne réponse.



OUI

NON

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

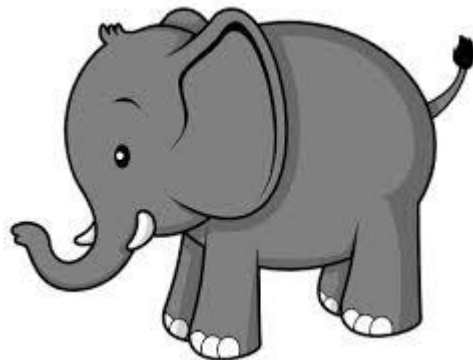
VO : Bravo ! En effet, ce mot contient le son an !

Notes :

Quand il appuie sur la bonne proposition, il y a un feedback sonore et il passe à l'image suivante.

S'il trouve la bonne réponse du premier coup, il a juste, sinon la réponse est considérée comme fausse. Lorsqu'il répond juste et passe d'un niveau, un message sonore le félicite "Bravo etc".

Est-ce que tu entends le son ? Clique sur la bonne réponse.



OUI

NON

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Notes :

L'enfant doit appuyer sur la bonne proposition.

Dans le niveau 2, il n'y a plus de son sonore, c'est une lecture autonome.

VO : Pense au mot décrivant l'image. Si le mot contient le son an [ã], tu cliques sur le bouton OUI, si le mot ne contient pas le son an [ã], tu cliques sur le bouton NON.

## Propositions par niveaux :

### 3.1.12. Activité 1 - Niveau 1 (avec son)

Consigne : Si le mot contient le son [ã], clique sur le bouton OUI.

- poisson / **serpent** / bonbon / **éléphant** / **landau** / **danseur**
- **amande** / **mandarine** / arbre / âne / **menton** / algue
- **endive** / **dent** / **lampe** / **branche** / train / frite

### 3.1.12. Activité 1 - Niveau 2 (en lecture autonome)

Consigne : Si le mot contient le son [ã], clique sur le bouton OUI.

- **serpent** / **éléphant** / **landau** / **danseur** / poisson / bonbon
- âne / algue / **amande** / **menton** / **mandarine** / arbre
- frite / **endive** / **dent** / **branche** / train / **lampe**

### 3.1.12. Activité 1 - Niveau 3 (lecture autonome)

Consigne : Si le mot contient le son [ã], clique sur le bouton OUI.

- **amande** / **mandarine** / arbre / âne / **manteau** / algue
- **endive** / **dent** / **lampe** / **branche** / train / frite
- **tente** / **plante** / **enfant** / **ambulance** / écharpe / maison

### 3.1.12. Activité 1 - Niveau 4 (lecture autonome)

Consigne : Si le mot contient le son [ã], clique sur le bouton OUI.

- **tempête** / **faon** / **vampire** / **champignon** / sac / classeur
- ballon / **printemps** / sapin / **champion** / **tympan** / **kangourou**
- **antilope** / **pélican** / **ampoule** / portail / crocodile / **manteau**



X

### Fonctionnement de l'activité :

L'activité est validée quand l'enfant réussit le dernier niveau.

Il progresse automatiquement de niveau lorsqu'il réussit 3 bonnes réponses d'affilée. De même, il baisse automatiquement de niveau quand il se trompe 3 fois d'affilée.

Un élément visuel indique qu'il a réussi un niveau, et même s'il revient dessus celui-ci reste indiqué comme réussi.

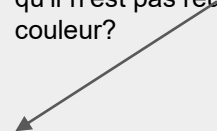
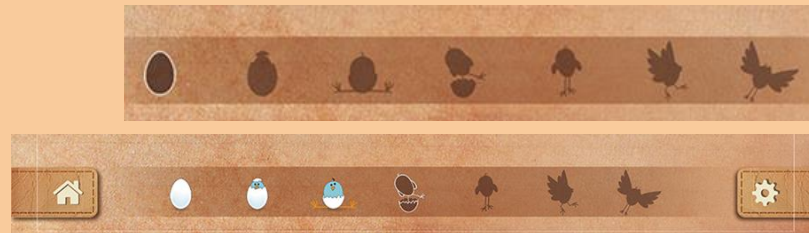
Les niveaux sont représentés comme quelque chose qui se construit, en noir et blanc tant qu'il n'est pas réussi puis en couleur?

## Habilitété : 3.1.12. le son [ã]

### 3.1.12. Activité 2 : Retrouver le bon graphème parmi ceux proposés

Démarrer

voix off : Retrouver le bon graphème parmi ceux proposés



Clique sur la syllabe qui contient le son.

an

on

na

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

VOIX Off : Clique sur la syllabe qui contient le son.

Notes :

L'enfant doit appuyer sur la bonne proposition

Clique sur la syllabe qui contient le son.

an

on

na

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

voix off :

Notes :

Lorsqu'il clique sur une mauvaise proposition, un feedback sonore indique qu'il y a erreur, et il continue à chercher.

S'il n'a pas trouvé la réponse du premier coup, il n'a pas juste. Il descend d'un niveau jusqu'à réussir du premier coup.

Clique sur la syllabe qui contient le son.

an

on

na

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

voix off : Bravo ! Tu as trouvé la bonne syllabe !

Notes :

Quand il appuie sur la bonne proposition, il y a un feedback sonore et il passe à la question suivante.

S'il trouve la bonne réponse du premier coup, il a juste, sinon la réponse est considérée comme fausse. Lorsqu'il répond juste et passe d'un niveau, un message sonore le félicite "Bravo etc".

Ecoute les mots et clique sur celui qui contient le son.

maman

maison

narine

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Notes :

L'enfant doit appuyer sur la bonne proposition

voix Off : Ecoute les mots et clique sur celui qui contient le son.

maman - maison - narine

Ecoute les mots et clique sur celui qui contient le son

maman

maison

narine

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

voix off :

Notes :

Lorsqu'il clique sur une mauvaise proposition, un feedback sonore indique qu'il y a erreur, et il continue à chercher.

S'il n'a pas trouvé la réponse du premier coup, il n'a pas juste. Il descend d'un niveau jusqu'à réussir du premier coup.

Ecoute les mots et clique sur celui qui contient le son

maman

maison

narine

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

voix off : Bravo ! Tu as trouvé les bons mots !

Notes :

Quand il appuie sur la bonne proposition, il y a un feedback sonore et il passe à la question suivante.

S'il trouve la bonne réponse du premier coup, il a juste, sinon la réponse est considérée comme fausse. Lorsqu'il répond juste et passe d'un niveau, un message sonore le félicite "Bravo etc".

Notes :

*Écran visuel de conclusion  
avec les intrus cachés dans  
cette activité (nuage de  
groupes de mots)*

voix off :



## Propositions par niveaux :

### 3.1.12. Activité 2 - Niveau 1

Consigne : Clique sur le son [ã]

- an / on / na
- ne / en / on
- em / me / ne
- en / au / ua

### 3.1.12. Activité 2 - Niveau 2

Consigne : Clique sur le son [ã]

- ma / ne / en
- na / ma / am
- un / an / in
- em / me / ne

### 3.1.12. Activité 2 - Niveau 3

Consigne : Clique sur le son [ã]

- maman / maison / narine
- peine / landau / caisse
- emballé / même / ordinateur
- ambulance / train / touche

### 3.1.12. Activité 2 - Niveau 4

Consigne : Clique sur le son [ã]

- poids / enfant / plume
- enneigé / annulé / iceberg
- point / amande / arbre
- dimanche / frite / lime

X

## Fonctionnement de l'activité :

L'activité est validée quand l'enfant réussit le dernier niveau.

Il progresse automatiquement de niveau lorsqu'il réussit 3 bonnes réponses d'affilée. De même, il baisse automatiquement de niveau quand il se trompe 3 fois d'affilée.

Un élément visuel indique qu'il a réussi un niveau, et même s'il revient dessus celui-ci reste indiqué comme réussi.

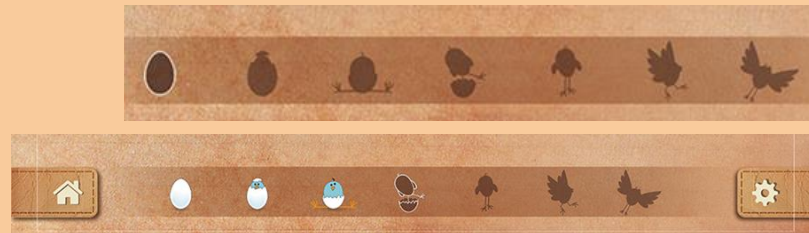
Les niveaux sont représentés comme quelque chose qui se construit, en noir et blanc tant qu'il n'est pas réussi puis en couleur?

## Habilitété : 3.1.12. le son [ã]

### 3.1.12. Activité 3 : Je lis le mot et j'associe au dessin

Démarrer

voix off : Je lis le mot et j'associe au dessin



Lis le mot et clique sur le dessin correspondant.

serpent



Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Notes :

L'enfant doit glisser les étiquettes dans les bonnes cases.

VOIX Off : Lis le mot et clique sur le dessin correspondant.

Lis le mot et clique sur le dessin correspondant.

serpent



Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Notes :

Lorsqu'il glisse les mauvaises étiquettes, un feedback sonore indique qu'il y a erreur, et il continue à chercher.

S'il n'a pas trouvé la réponse du premier coup, il n'a pas juste. Il descend d'un niveau jusqu'à réussir du premier coup.

voix off :

Lis le mot et clique sur le dessin correspondant.

serpent



Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Notes :

Quand il glisse correctement les étiquettes, il y a un feedback sonore et il passe à la question suivante.

S'il trouve la bonne réponse du premier coup, il a juste, sinon la réponse est considérée comme fausse. Lorsqu'il répond juste et passe d'un niveau, un message sonore le félicite "Bravo etc".

voix off : Bravo ! Tu as bien associé les mots à leur image !

Notes :

*Écran visuel de conclusion  
avec les intrus cachés dans  
cette activité (nuage de  
groupes de mots)*

voix off :

## Propositions par niveaux :

### 3.1.12. Activité 3 - Niveau 1

Consigne : Lis le mot et associe-le au dessin

- lampe / éléphant / serpent / landau / danseur / dent

### 3.1.12. Activité 3 - Niveau 2

Consigne : Lis le mot et associe-le au dessin

- tente / ambulance / amande / plante / emballé / mandarine / enfant / branche / faon /

### 3.1.12. Activité 3 - Niveau 3

Consigne : Lis le mot et associe-le au dessin

- vampire / tempête / endive / planche / chanson / losange / orange / ange / volcan

### 3.1.12. Activité 3 - Niveau 4

Consigne : Lis le mot et associe-le au dessin

- hippocampe / toucan / etang / banc / gland / argent / décembre / entrecôte / accent / bâtiment / ingrédient / flamant rose

X

### Fonctionnement de l'activité :

L'activité est validée quand l'enfant réussit le dernier niveau.

Il progresse automatiquement de niveau lorsqu'il réussit 3 bonnes réponses d'affilée. De même, il baisse automatiquement de niveau quand il se trompe 3 fois d'affilée.

Un élément visuel indique qu'il a réussi un niveau, et même s'il revient dessus celui-ci reste indiqué comme réussi.

Les niveaux sont représentés comme quelque chose qui se construit, en noir et blanc tant qu'il n'est pas réussi puis en couleur?

## Habilitété : 3.1.12. le son [ã]

### 3.1.12. Activité 4 : Je lis une phrase et j'associe au dessin.

Démarrer

voix off : Je lis une phrase et j'associe au dessin.





Lis la phrase et clique sur le dessin correspondant.

J'allume la lampe.



Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

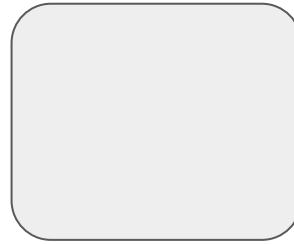
Notes :

L'enfant doit appuyer sur les deux bonnes propositions

VOIX Off : Lis la phrase et clique sur le dessin correspondant.

Lis la phrase et clique sur le dessin correspondant.

J'allume la lampe.



Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

voix off :

Notes :

Lorsqu'il appuie sur une bonne proposition, un feedback sonore l'indique et le cadre disparaît.

Lorsqu'il appuie sur une mauvaise proposition, un feedback sonore indique qu'il y a erreur, et il continue à chercher.

Dès qu'il trouve les deux bonnes réponses, un feedback sonore le confirme et il passe à la question suivante.

S'il trouve les deux bonnes réponses du premier coup, il a juste, sinon la réponse est considérée comme fausse. Lorsqu'il répond juste et passe d'un niveau, un message sonore le félicite "Bravo", "Bien vu", "Tu as trouvé" etc.

Lis la phrase et clique sur le dessin correspondant.

J'allume la lampe.



Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Notes :

*Écran visuel de conclusion  
avec les intrus cachés dans  
cette activité (nuage de  
groupes de mots)*

voix off : Bravo ! Tu as bien associé les phrases à leur image !

## Propositions par niveaux :

### 3.1.12. Activité 4 - Niveau 1

#### Consigne :

J'allume la lampe.  
Je regarde les éléphants.  
J'ai peur des serpents.  
Maman achète un landeau.  
Un danseur est sur la piste.  
On se lave les dents.

### 3.1.12. Activité 4 - Niveau 2

#### Consigne :

On monte la tente dans la forêt.  
Une ambulance roule vite sur la route.  
Le cadeau a été emballé avec du papier rouge.  
Vous mangez des amandes tombées de l'arbre.  
Nous arrosons les plantes avec un arrosoir.  
Elles cueillent des mandarines sur l'arbre.  
Un enfant se balance sur la balançoire dans le jardin.  
Une branche a cassé en haut de l'arbre.  
Un faon vient de naître et sa maman le lèche.

## Propositions par niveaux :

### 3.1.12. Activité 4 - Niveau 3

#### Consigne :

J'ai peur des vampires surtout la nuit.  
Je n'aime pas les endives car je trouve ça amère.  
Une terrible tempête a détruit des maisons.  
Une grande planche est posée sur la table.  
À la radio, ma sœur entend sa chanson préférée.  
Parmi toutes les figures, je colorie le losange en rose.  
Dans la corbeille de fruits, tu prends une orange.  
Il a l'air sage mais ce n'est pas un ange.  
En Auvergne, il y a une chaîne de volcans.

### 3.1.12. Activité 4 - Niveau 4

#### Consigne :

C'est le plus petit hippocampe qui est devant tous les autres.  
Le toucan que j'ai vu avait un bec rouge.  
C'est cet étang qui est le moins grand des trois.  
Le banc qui est derrière est plus grand.  
Le sanglier mange tous les glands qu'il trouve.  
Ne dépense pas tout l'argent que je t'ai confié.  
Le mois de décembre est parfois très froid en France.  
L'entrecôte est un morceau de viande de qualité.  
Un accent a été ajouté sur la lettre.  
Ce bâtiment est plus haut que les autres.  
La quantité d'ingrédients varie avec le nombre de personnes.  
Les flamants roses se nourrissent de crevettes.

X

## Fonctionnement de l'activité :

L'activité est validée quand l'enfant réussit le dernier niveau.

Il progresse automatiquement de niveau lorsqu'il réussit 3 bonnes réponses d'affilée. De même, il baisse automatiquement de niveau quand il se trompe 3 fois d'affilée.

Un élément visuel indique qu'il a réussi un niveau, et même s'il revient dessus celui-ci reste indiqué comme réussi.

Les niveaux sont représentés comme quelque chose qui se construit, en noir et blanc tant qu'il n'est pas réussi puis en couleur?

## Habilitété : 3.1.12. le son [ã]

### 3.1.12. Activité Aide 1 : Cliquer sur la syllabe entendue

Démarrer

voix off : J'entends une syllabe et je clique sur la syllabe entendue parmi les intrus (autour du son ã)



Ecoute les syllabes et clique sur celle qui contient le son

an

on

na

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Notes :

L'enfant doit appuyer sur la bonne proposition

**VOIX Off** : Ecoute les syllabes et clique sur celle qui contient le son

an - on - na

Ecoute les syllabes et clique sur celle qui contient le son

an

on

na

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

voix off :

Notes :

Lorsqu'il clique sur une mauvaise proposition, un feedback sonore indique qu'il y a erreur, et il continue à chercher.

S'il n'a pas trouvé la réponse du premier coup, il n'a pas juste. Il descend d'un niveau jusqu'à réussir du premier coup.

Ecoute les syllabes et clique sur celle qui contient le son

an

on

na

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

voix off : Bravo ! Tu as trouvé les bons sons !

Notes :

Quand il appuie sur la bonne proposition, il y a un feedback sonore et il passe à la question suivante.

S'il trouve la bonne réponse du premier coup, il a juste, sinon la réponse est considérée comme fausse. Lorsqu'il répond juste et passe d'un niveau, un message sonore le félicite "Bravo etc".



## Propositions par niveaux :

### 3.1.12. Activité Aide 1 - Niveau 1

Consigne : Ecoute la syllabe prononcée et clique sur le son correspondant

- an / on / na
- ne / en / an
- em / me / am
- en / au / ua
- ma / ne / en
- an / em / am

### 3.1.12. Activité Aide 1 - Niveau 2

Consigne : Ecoute la syllabe prononcée et clique sur le son correspondant

- bon / nol / nan
- nel / le / tan
- rem / me / pam
- cen / tau / gua

### 3.1.12. Activité Aide 1 - Niveau 3

Consigne : Ecoute la syllabe prononcée et clique sur le son correspondant

- mag / nea / ten
- van / sem / fam
- ron / non / zan
- nej / fen / dan

### 3.1.12. Activité Aide 1 - Niveau 4

Consigne : Ecoute la syllabe prononcée et clique sur le son correspondant

- sem / ume / bam
- gen / sau / fua
- mak / nea / ven
- san / tem / jam

X

## Fonctionnement de l'activité :

L'activité est validée quand l'enfant réussit le dernier niveau.

Il progresse automatiquement de niveau lorsqu'il réussit 3 bonnes réponses d'affilée. De même, il baisse automatiquement de niveau quand il se trompe 3 fois d'affilée.

Un élément visuel indique qu'il a réussi un niveau, et même s'il revient dessus celui-ci reste indiqué comme réussi.

Les niveaux sont représentés comme quelque chose qui se construit, en noir et blanc tant qu'il n'est pas réussi puis en couleur?

### Habilitété : 3.1.12. le son [ã]

#### 3.1.12. Activité Aide 2 : Composer un mot en manipulant des étiquettes-syllabes en utilisant le bon graphème

Démarrer

voix off : Composer un mot contenant le graphème en manipulant des étiquettes-syllabes en utilisant le bon graphème (an / em / am / en)



Recompose le mot en cliquant sur la bonne syllabe



ser

pent

pant

pin

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Notes :

L'enfant doit appuyer sur la bonne proposition

VOIX Off : Recompose le mot en cliquant sur la bonne syllabe

Recompose le mot en cliquant sur la bonne syllabe



ser

pent

pant

pin

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

voix off :

Notes :

Lorsqu'il clique sur une mauvaise proposition, un feedback sonore indique qu'il y a erreur, et il continue à chercher.

S'il n'a pas trouvé la réponse du premier coup, il n'a pas juste. Il descend d'un niveau jusqu'à réussir du premier coup.

Recompose le mot en cliquant sur la bonne syllabe



ser

pent

pant

pin

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

voix off : Bravo ! Tu as trouvé les bons sons !

Notes :

Quand il appuie sur la bonne proposition, il y a un feedback sonore et il passe à la question suivante.

S'il trouve la bonne réponse du premier coup, il a juste, sinon la réponse est considérée comme fausse. Lorsqu'il répond juste et passe d'un niveau, un message sonore le félicite "Bravo etc".

## Propositions par niveaux :

### 3.1.12. Activité Aide 2 - Niveau 1

- **pent** / pant / pin : serpent
- **tent** / ton / tin : content
- ront / rint / **rent** : parent
- min / **man** / mon : maman
- **ent** / ont / int : vent
- rent / ront / **rant** : restaurant
- onte / **ente** / inte : tente
- **ent** / ant / int : cent
- **ante** / ente / onte : tante
- dan / don / **den** : dentiste

### 3.1.12. Activité Aide 2 - Niveau 2

- **phant** / phent / phont : éléphant
- cin / cun / **can** : pélican
- inc / **anc** / unc : blanc
- **kan** / kun / kin : kangourou
- bun / bon / **ban** : turban
- **man** / mun / mon : mandarine
- enche / unche / **anche** : branche
- in / **an** / un : antilope
- **lande** / linde / lunde : Irlande
- chind / **chand** / chen : marchand

### 3.1.12. Activité Aide 2 - Niveau 3

- empe / **ampe** / impe : lampe
- **temps** / tan / tem : printemps
- chan / **cham** / chen : champion
- en / an / **am** : ampoule
- chen / **cham** / chan : chambre
- **vam** / ven / von : vampire
- an / en / **am** : jambon
- an / **am** / en : ambre
- **embre** / ombre / anbre : décembre
- **ant** / ent / ont : enfant

### 3.1.12. Activité Aide 2 - Niveau 4

- **trem** / tran / trun : tremper
- **man** / men / min : manger
- men / **mand** / mond : gourmand
- run / rin / **ran** : ranger
- **endre** / emdre / amdre : attendre
- ante / **ente** / onte : descente
- **en** / em / am : entraînement
- amces / emces / **ances** : vacances
- **chan** / cham / chen : chanson
- **en** / an / am : entendre

X

### Fonctionnement de l'activité :

L'activité est validée quand l'enfant réussit le dernier niveau.

Il progresse automatiquement de niveau lorsqu'il réussit 3 bonnes réponses d'affilée. De même, il baisse automatiquement de niveau quand il se trompe 3 fois d'affilée.

Un élément visuel indique qu'il a réussi un niveau, et même s'il revient dessus celui-ci reste indiqué comme réussi.

Les niveaux sont représentés comme quelque chose qui se construit, en noir et blanc tant qu'il n'est pas réussi puis en couleur?

### Habilitété : 3.1.12. le son [ã]

3.1.12

**Activité  
déjà  
réalisée**

er le son [ã] dans un mot de 3

voix off : Savoir situer le son [ã] dans un mot de 3 ou 4 syllabes



Clique sur les lettres qui font le son [ã] dans le mot écrit

décembre

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Notes :

L'enfant doit appuyer sur la bonne proposition

voix off : Clique sur les lettres qui font le son an dans le mot écrit



Clique sur les lettres qui font le son [ã] dans le mot écrit

décembre

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

voix off :

Notes :

Lorsqu'il clique sur une mauvaise proposition, un feedback sonore indique qu'il y a erreur, et il continue à chercher.

S'il n'a pas trouvé la réponse du premier coup, il n'a pas juste. Il descend d'un niveau jusqu'à réussir du premier coup.

Clique sur les lettres qui font le son [ã] dans le mot écrit

décembre

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

voix off : Bravo ! Tu as trouvé les bonnes lettres !

Notes :

Quand il appuie sur la bonne proposition, il y a un feedback sonore et il passe à la question suivante.

S'il trouve la bonne réponse du premier coup, il a juste, sinon la réponse est considérée comme fausse. Lorsqu'il répond juste et passe d'un niveau, un message sonore le félicite "Bravo etc".

## Propositions par niveaux :

Niveau 1

- Niveau 2

Niveau 3

- \*

Niveau 4

X

## Fonctionnement de l'activité :

L'activité est validée quand l'enfant réussit le dernier niveau.

Il progresse automatiquement de niveau lorsqu'il réussit 3 bonnes réponses d'affilée. De même, il baisse automatiquement de niveau quand il se trompe 3 fois d'affilée.

Un élément visuel indique qu'il a réussi un niveau, et même s'il revient dessus celui-ci reste indiqué comme réussi.

Les niveaux sont représentés comme quelque chose qui se construit, en noir et blanc tant qu'il n'est pas réussi puis en couleur?

## Habilitété : 3.1.12. le son [ã]

### 3.1.12. Pour aller plus loin 2 : Ecris le mot entendu

Démarrer

voix off : Ecris le mot entendu



Consigne : Écris le mot entendu, puis clique sur ok



OK

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Notes :

L'enfant doit appuyer sur la bonne proposition

voix off : Écris le mot entendu, puis clique sur ok. Tu peux a tout moment cliquer sur le haut-parleur pour réécouter le mot

Écris le mot entendu

tronte |

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

voix off :

Notes :

Lorsqu'il clique sur une mauvaise proposition, un feedback sonore indique qu'il y a erreur, et il continue à chercher.

S'il n'a pas trouvé la réponse du premier coup, il n'a pas juste. Il descend d'un niveau jusqu'à réussir du premier coup.

Écris le mot entendu

trente

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

voix off : Bravo ! Tu as bien écrit les mots entendus !

Notes :

Quand il appuie sur la bonne proposition, il y a un feedback sonore et il passe à la question suivante.

S'il trouve la bonne réponse du premier coup, il a juste, sinon la réponse est considérée comme fausse. Lorsqu'il répond juste et passe d'un niveau, un message sonore le félicite "Bravo etc".

## Propositions par niveaux :

### 3.1.12. Pour aller plus loin 2 - Niveau 1

Consigne : Écris le mot entendu

- trente / plante / branche
- enfant / endive / volcan
- vampire / tempête / losange

### 3.1.12. Pour aller plus loin 2 - Niveau 2

Consigne : Écris le mot entendu

- planche / chanson / orange
- ambulance / amande / mandarine
- kangourou / pélican / décembre

### 3.1.12. Pour aller plus loin 2 - Niveau 3

Consigne : Écris le mot entendu

- septembre / ampoule / entendre
- vacances / éléphant / ambre
- gourmand / marchand / jambon

### 3.1.12. Pour aller plus loin 2 - Niveau 4

Consigne : Écris le mot entendu

- tremper / lancer / ranger
- manger / attendre / entendre
- cependant / entraînement / avant



ambiance graphique style lalilo

dans un univers ferme (référence han du cri de l'âne)

ambiance pastel apaisante, pas trop chargée. avec des persos plus symboliques que réalistes



www.shutterstock.com - 1166762881



shutterstock

MADE BY 116127180  
www.shutterstock.com



shutterstock

MADE BY 116127180  
www.shutterstock.com



shutterstock

MADE BY 1161007719  
www.shutterstock.com



shutterstock

MADE BY 116127180  
www.shutterstock.com



shutterstock

MADE BY 116127180  
www.shutterstock.com

Ces images ne sont que des exemples !