



Matière : 5. Lecture

Compétence : 5.1. Compréhension

Habilité : 5.1.1. Compréhension de consignes

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.

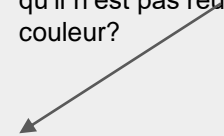
Les niveaux sont représentés comme quelque chose qui se construit, en noir et blanc tant qu'il n'est pas réussi puis en couleur?

Habilité : 5.1.1. Compréhension

5.1.1. Activité 1 : Compréhension de consignes simples

Démarrer

voix off : compréhension de consignes simples



Activité 1 = elle se base sur une image globale qui s'affiche d'abord en noir et blanc et à la fin en couleur.

Des questions permettront à l'enfant de recomposer les couleurs (cf les propositions)

Paysage final doit ressembler à :

3 enfants :

1 fille qui arrose les fleurs

1 garçon avec un pantalon

1 garçon qui attrape des papillons de couleur,

maison à 2 étages (avec porte, fenêtrés),

jardin (herbe + arbre)

2 arrosoirs tenus par 1 fille, celui qui arrose est en bleu l'autre en brun

des papillons,

des fleurs,

autres fleurs

1 pelle,

1 râteau,

1 chien,

2 oiseaux,

4 nuages

Notes :

- Des zones de dessin apparaissent, les consignes s'enchaînent et colorisent ces zones au fur et à mesure. A la fin on doit avoir un visuel global colorisé.

- Coloriser le bon item selon la consigne

Faire l'image et on posera les questions en fonction de l'image.

Activité 1 = elle se base sur une image globale qui ici va s'afficher en noir et blanc.

Paysage doit ressembler à :

3 enfants :

1 fille qui arrose les fleurs

1 garçon avec un pantalon

1 garçon qui attrape des papillons de couleur,

maison à 2 étages (avec porte, fenêtrés),

jardin (herbe + arbre)

2 arrosoirs tenus par 1 fille, celui qui arrose est en bleu l'autre en brun

des papillons,

des fleurs,

autres fleurs

1 pelle,

1 râteau,

1 chien,

2 oiseaux,

4 nuages

Notes :

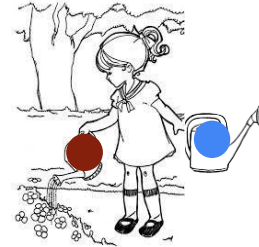
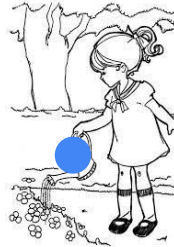
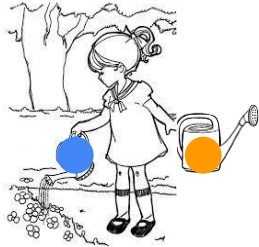
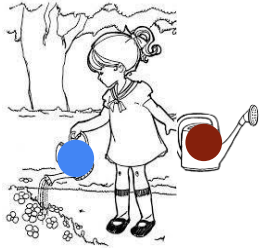
Avant de commencer l'activité, on montre à l'enfant la vision global en noir et blanc de l'image.

L'image du début va se colorer au fur et à mesure des questions.

voix off : Le dessin est en noir et blanc. Ajoutons ensemble de la couleur !

Cliquez sur ce qui est indiqué par la consigne

1) Flora arrose les fleurs avec son arrosoir bleu, l'autre est brun



Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

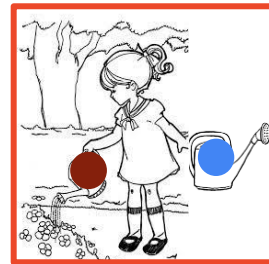
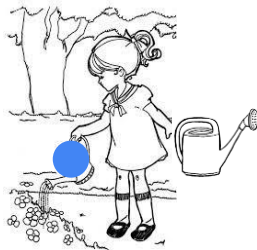
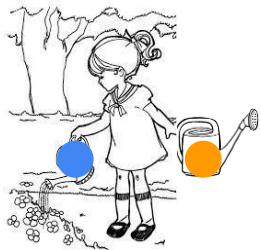
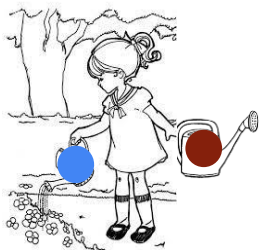
Notes :

L'enfant doit cliquer sur la bonne image

voix off : Lis la consigne et clique sur ce qui est indiqué par la consigne

Clique sur ce qui est indiqué par la consigne

1) Flora arrose les fleurs avec son arrosoir bleu, l'autre est brun



Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

voix off :

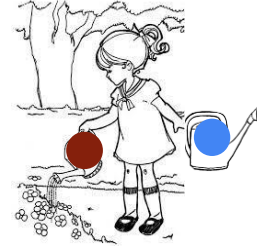
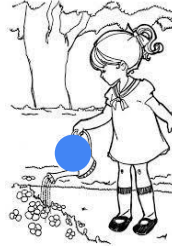
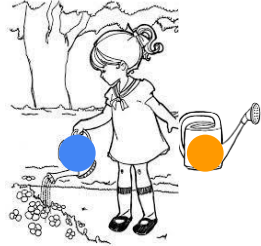
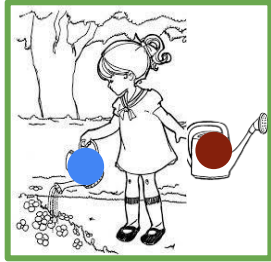
Notes :

Lorsqu'il clique sur une mauvaise image, 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 ce qui est indiqué par la consigne

1) Flora arrose les fleurs avec son arrosoir bleu, l'autre est brun



Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

voix off : Bravo ! Tu as bien compris la consigne.

Notes :

Quand il clique sur une bonne image, 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".

Activité 1 = elle se base sur une image globale qui ici va s'afficher en couleurs.

Paysage final doit ressembler à :

3 enfants :

1 fille qui arrose les fleurs

1 garçon avec un pantalon

1 garçon qui attrape des papillons de couleur,

maison à 2 étages (avec porte, fenêtrés),

jardin (herbe + arbre)

2 arrosoirs tenus par 1 fille, celui qui arrose est en bleu l'autre en brun

des papillons,

des fleurs,

autres fleurs

1 pelle,

1 râteau,

1 chien,

2 oiseaux,

4 nuages

Notes :

Une fois l'activité terminée, il y a un écran avec tous les dessins complétés en vision globale.

L'image du début s'est coloriée au fur et à mesure des questions.

Un message sonore le félicite "Bravo etc".

voix off : Bravo ! Le dessin est en couleurs.

Propositions par niveaux :

5.1.1. Activité 1 - Niveau 1

Consigne : Lis la consigne et place les couleurs aux bons endroits

- 1) Flora arrose une fleur rouge avec son arrosoir bleu

- 1) Léa veut remettre de la terre dans le pot de tulipes jaunes

- 1) Il y a un oiseau bleu et un oiseau vert sur le bord du puits

- 1) Le ballon à côté des jouets est rouge et blanc

5.1.1. Activité 1 - Niveau 2

Consigne : Lis la consigne et place les couleurs aux bons endroits

- 1) La fenêtre en forme de triangle est orange

- 1) La fille qui arrose les tulipes rouges a un arrosoir bleu
(les deux filles qui arrosent)

- 1) La maison avec 5 fenêtres a un toit vert
(montrer les deux maisons)

- 1) Le garçon avec une casquette a un pantalon bleu.

- 1) La maison avec une porte verte a un toit rouge

5.1.1. Activité 1 - Niveau 3

Consigne : Lis la consigne et place les couleurs aux bons endroits

- 10) Le vert clair est choisi pour colorer la porte de la maison
(il y aurait aussi du vert foncé dans les choix de couleur mais l'enfant ne doit pas le choisir)

- 11) Les tulipes sont rouges, violettes et jaunes

- 12) Le seau est en bois marron

- 13) Le canard avec une bouée est jaune
(il faut voir les deux canards)

- 14) Le bac à jouets est bleu

5.1.1. Activité 1 - Niveau 4

Consigne : Lis la consigne et place les couleurs aux bons endroits

- 15) L'animal qui a mis la tête sous l'eau est jaune

- 16) Deux des trois moulins ont un toit rouge

- 17) L'oiseau sur la fontaine est de la même couleur que l'oiseau sur le banc

- 18) La salopette d'Ana a un coeur
(montrer toutes les filles)

- 19) La montgolfière la plus proche n'est pas de la même couleur que les deux autres.

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.

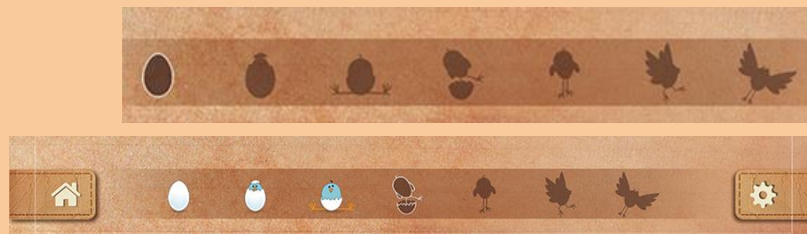
Les niveaux sont représentés comme quelque chose qui se construit, en noir et blanc tant qu'il n'est pas réussi puis en couleur?

Habilité : 5.1.1. Compréhension de consignes

5.1.1. Activité 2 : Compréhension de phrases relatives

Démarrer

voix off : consigne avec des phrases relatives



Activité 2 = elle se base sur une image globale qui s'affiche d'abord en noir et blanc et à la fin en couleur.

Des questions permettront à l'enfant de recomposer les couleurs (cf les propositions)

Jungle avec :

- des nénuphars (certains fleuris, d'autres non),
- 1 singe couché sur 1 crocodile
- 1 singe sur 1 bananier mangeant 1 banane
- des fleurs éparpillées,
- 1 lion,
- 1 serpent sur un arbre, 1 tigre derrière cet arbre
- 1 tigre ailleurs
- 1 crapaud sur 1 rocher
- 1 crapaud ailleurs
- 1 échelle sur 1 cabane,
- 1 échelle ailleurs
- 2 nuages situés de part et d'autre de 1 soleil
- rondins de bois flottant sur 1 étang
- des branches ailleurs
- 4 intrus (tasse de café, sac à main, crayon, gâteau d'anniversaire)

Faire l'image et on posera les questions en fonction de l'image.

Notes :

- Des zones de dessin apparaissent, les consignes s'enchaînent et colorisent ces zones au fur et à mesure. A la fin on doit avoir un visuel global colorisé.

- Différencier les mots-consignes

Activité 1 = elle se base sur une image globale qui ici va s'afficher en noir et blanc.

Paysage doit ressembler à :

Jungle avec :

- des nénuphars (certains fleuris, d'autres non),
- 1 singe couché sur 1 crocodile
- 1 singe sur 1 bananier mangeant 1 banane
- des fleurs éparpillées,
- 1 lion,
- 1 serpent sur un arbre, 1 tigre derrière cet arbre
- 1 tigre ailleurs
- 1 crapaud sur 1 rocher
- 1 crapaud ailleurs
- 1 échelle sur 1 cabane,
- 1 échelle ailleurs
- 2 nuages situés de part et d'autre de 1 soleil
- rondins de bois flottant sur 1 étang
- des branches ailleurs
- 4 intrus (tasse de café, sac à main, crayon, gâteau d'anniversaire)

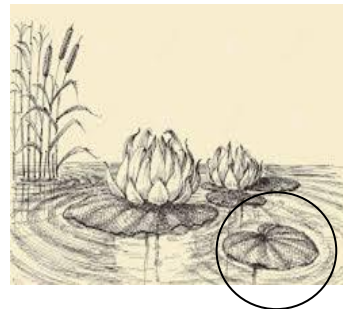
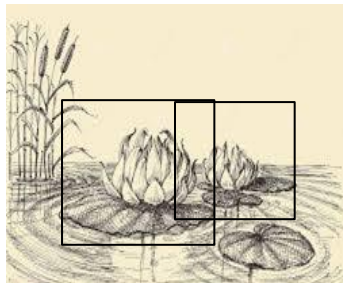
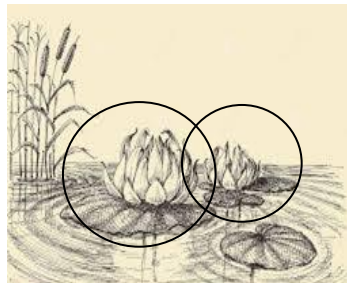
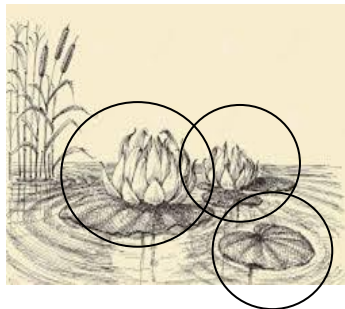
Notes :

Avant de commencer l'activité, on montre à l'enfant la vision globale en noir et blanc de l'image. L'image du début va se colorer au fur et à mesure des questions.

voix off : Le dessin est en noir et blanc. Ajoutons ensemble de la couleur !

Réalise la consigne en utilisant le bon symbole.

1) les nénuphars en fleur sont entourés dans l'image



Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

voix off : Cliquez sur l'image correspondant à la consigne

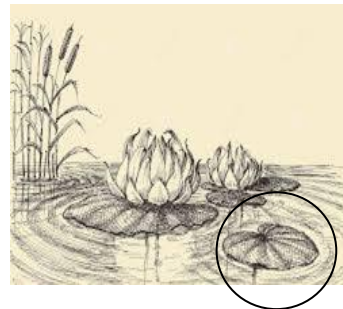
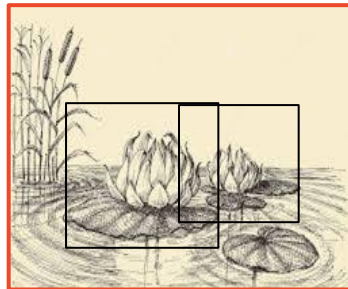
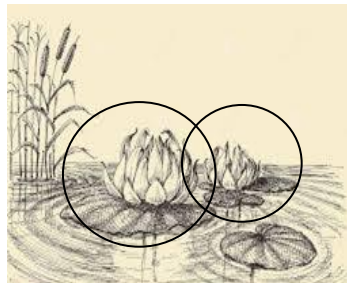
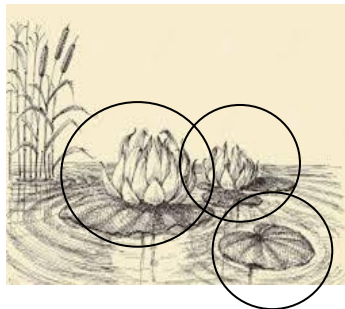
Notes :

L'enfant doit cliquer sur le bon endroit qui correspond à la bonne forme en fonction de la consigne

- barrer/rayer (trait oblique),
- entourer (cercle),
- encadrer (carré),
- relier (flèche du type : <->)

Réalise la consigne en utilisant le bon symbole.

1) les nénuphars en fleur sont entourés dans l'image



Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

voix off :

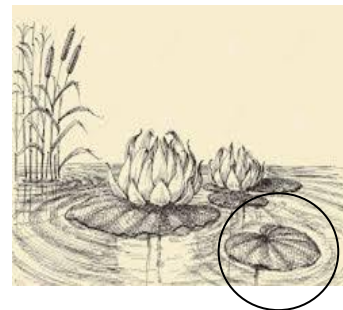
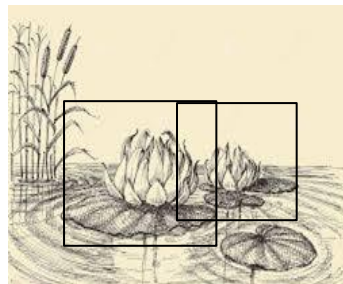
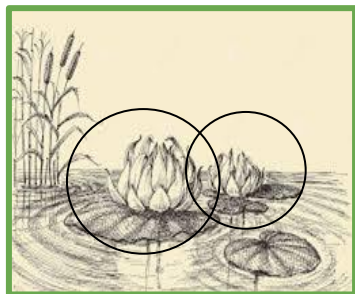
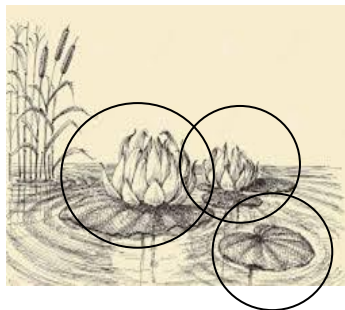
Notes :

Lorsqu'il clique une mauvaise image, 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.

Réalise la consigne en utilisant le bon symbole.

1) les nénuphars en fleur sont entourés dans l'image



Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

voix off : Bravo ! Tu as bien compris la consigne.

Notes :

Quand il clique sur une bonne image, 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 :

Activité 2 = elle se base sur une image globale qui ici va s'afficher en couleurs.

Paysage final doit ressembler à :

Jungle colorée avec :

- des nénuphars (certains fleuris, d'autres non),
- 1 singe couché sur 1 crocodile
- 1 singe sur 1 bananier mangeant 1 banane
- des fleurs éparpillées,
- 1 lion,
- 1 serpent sur un arbre, 1 tigre derrière cet arbre
- 1 tigre ailleurs
- 1 crapaud sur 1 rocher
- 1 crapaud ailleurs
- 1 échelle sur 1 cabane,
- 1 échelle ailleurs
- 2 nuages situé de part et d'autre de 1 soleil
- rondins de bois flottant sur 1 étang
- des branches ailleurs
- 4 intrus (tasse de café, sac à main, crayon, gâteau d'anniversaire)

Notes :

Une fois l'activité terminée, il y a un écran avec tous les dessins complétés en vision globale.

L'image du début s'est coloriée au fur et à mesure des questions.

Un message sonore le félicite "Bravo etc".

voix off : Bravo ! Le dessin est en couleurs.

Propositions par niveaux :

5.1.1. Activité 2 - Niveau 1

Consigne : Trouve l'image qui correspond à la consigne.

1) Les nénuphars en fleur sont entourées

(il y aurait également plusieurs nénuphars non fleuris, des nénuphars encadrés et d'autres non)

1) La banane que mange le singe est jaune

(il y aurait des bananes vertes ou orange autour, et aussi faire une proposition avec un singe qui est jaune)

1) Les poissons de la mare sont reliés entre eux

1) Il y a 3 fleurs bleues



5.1.1. Activité 2 - Niveau 2

Consigne : Trouve l'image qui correspond à la consigne.

1) il y a 2 fleurs jaunes devant le lion

(il faudrait adapter l'image avec plusieurs fleurs devant, dont 2 jaunes et d'autres feuilles derrière - dont une image avec 2 jaunes aussi)

1) Le tigre sur l'arbre regarde le serpent

(un autre tigre serait présent sur l'image mais pas derrière l'arbre)

1) Les lianes ne sont pas entremêlées

1) L'éléphant a de grandes oreilles et une grande trompe

5.1.1. Activité 2 - Niveau 3

Consigne : Trouve l'image qui correspond à la consigne.

9) Le crapaud sur le rocher rigole

(un autre crapaud serait présent sur le visuel mais pas sur le rocher, qui rigole ou non selon les propositions)

10) L'échelle contre la cabane est encadrée

(une autre échelle serait à un autre endroit sur le visuel)

11) Le singe qui est couché sur le crocodile dort

(l'élève devra le différencier du singe accroché dans le bananier de la 2))

12) La cabane au fond n'a pas d'échelle

13) Il y a 4 roseaux sur le bord de l'écran

5.1.1. Activité 2 - Niveau 4

Consigne : Trouve l'image qui correspond à la consigne.

14) Le soleil touche le nuage qui est à gauche

(il y aurait 1 nuage à gauche)

15) Il y a 3 objets qui ne devraient pas être dans la jungle

(tasse, sac à main, gâteau d'anniversaire = intrus : ne pas mettre le crocodile avec ses lunettes de soleil dans cette image)

16) Il ya 3 rondins de bois qui flottent sur le mare

(des branches sont hors de la mare)

17) Seul le bananier a des fruits

(montrer une image avec plusieurs arbres)

18) Le sourire de la girafe est encadré

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?

Habilité : 5.1.1. Compréhension de consignes

5.1.1. Activité 3 : Compréhension de phrases avec négation

Démarrer

voix off : Compréhension de phrases avec négation



Choisis le dessin qui correspond à la consigne.

1) Le chapeau n'est ni un bonnet ni une casquette.



Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Notes :

-Choisir le seul item correspondant à la consigne parmi des intrus

-Un visuel simple qui change à chaque consigne

-Idéalement il faudrait au moins 8 items : 1 qui correspond à la consigne et 7 intrus

voix off : Choisis le dessin qui correspond à la consigne

Choisis le dessin qui correspond à la consigne.

1) Le chapeau n'est ni un bonnet ni une casquette.



Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Notes :

Lorsqu'il clique sur une mauvaise image, 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 :

Choisis le dessin qui correspond à la consigne.

1) Le chapeau n'est ni un bonnet ni une casquette.



Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Notes :

Quand il clique sur une bonne image, 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 compris la consigne.

Notes :

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

voix off :

Propositions par niveaux :

5.1.1. Activité 3 - Niveau 1

Consigne : Choisis le dessin qui correspond à la consigne.

1) Le chapeau n'est ni un bonnet ni une casquette.

chapeau de paille / bonnet en laine avec pompom / bonnet sans pompom / bonnet de père Noël / bonnet de bain / casquette portée à l'endroit / casquette portée à l'envers / képi

2) Le personnage ne porte pas un pantalon et ne sourit pas

personnage qui ne sourit pas et qui porte une robe / pantalon + sourire / pantalon + fâché / robe + sourire / short+ sourire / jupe+ sourire / pantalon + étonné / pantalon + sourire neutre

5.1.1. Activité 3 - Niveau 2

Consigne : Choisis le dessin qui correspond à la consigne.

3) Le vêtement n'est ni rouge ni pour le haut du corps

pantalon vert / pantalon rouge / gilet mauve / gilet rouge/ short rouge / t-shirt bleu / jupe rouge / pull jaune

4) Les chaussures n'ont pas de talon et ne se portent pas l'hiver

sandales sans talon / sandales à talons / escarpins / bottes hautes à talon / bottes basses à talon / bottes plates fourrées / mules / tongues

5) La dame ne porte pas de manteau ni de lunettes

dame en robe, sans lunettes / dame + lunettes avec manteau / dame sans manteau / dame + manteau avec lunettes / dame + manteau sans lunettes / monsieur+ manteau + lunettes / monsieur+ manteau sans lunettes / monsieur + lunettes sans manteau

5.1.1. Activité 3 - Niveau 3

Consigne : Choisis le dessin qui correspond à la consigne.

6) Le fruit n'est ni rond ni jaune

poire / citron / abricot / pomme jaune / pomme rouge / cerise / mandarine / banane

7) L'aliment n'est pas salé et n'est pas mou

sucette (sur un bâton) / fraise / barbe à papa / gâteau / pomme / chips / fromage / hamburger

5.1.1. Activité 3 - Niveau 4

Consigne : Choisis le dessin qui correspond à la consigne.

8) Le légume n'est pas vert ni blanc

poivron rouge / brocolis / épinard / aubergine / navet / asperge / endive / citron

9) Une pomme qui n'est pas sur la première ni la dernière ligne

(Il y aurait quatre lignes de fruits divers alternés, dont des pommes : L'élève devrait cliquer que une pomme située sur la ligne 2 ou 3)

10) le dessert n'est pas au chocolat ni aux fraises

cornet de glace pistache/yaourt / gâteau au chocolat /tarte aux fraises / éclair au chocolat / moelleux au chocolat / coupe de fraises avec crème fraîche / carrés de chocolat

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.

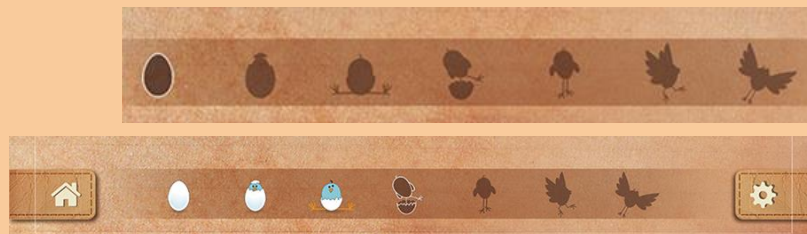
Les niveaux sont représentés comme quelque chose qui se construit, en noir et blanc tant qu'il n'est pas réussi puis en couleur?

Habilité : 5.1.1. Compréhension

5.1.1. Activité 4 : Compréhension de phrases avec inférences

Démarrer

voix off : Compréhension de phrases avec inférences



L'image finale doit contenir tous ces éléments

Thème "Princesses et chevaliers" en noir et blanc :

- 1 couronne sur 1 roi
- 1 chevalier et 1 bouclier et 1 épée sur 1 cheval
- 1 coffre au trésor
- 1 château et des drapeaux sur les tours du château
- 1 grenouille
- 1 carosse
- 1 sorcière avec un chapeau
- 1 dragon crachant du feu
- Autres chevaux

Notes :

- Des zones de dessin apparaissent, les consignes s'enchaînent et colorisent ces zones au fur et à mesure. A la fin on doit avoir un visuel global colorisé.

-Coloriser le bon item selon la consigne

Activité 4 = elle se base sur une image globale qui ici va s'afficher en noir et blanc.

Paysage doit ressembler à :

Thème "Princesses et chevaliers" en noir et blanc :

- 1 couronne sur 1 roi
- 1 chevalier et 1 bouclier et 1 épée sur 1 cheval
- 1 coffre au trésor
- 1 château et des drapeaux sur les tours du château
- 1 grenouille
- 1 carosse
- 1 sorcière avec un chapeau
- 1 dragon crachant du feu
- Autres chevaux

Notes :

Avant de commencer l'activité, on montre à l'enfant la vision globale en noir et blanc de l'image. L'image du début va se colorer au fur et à mesure des questions.

voix off : Le dessin est en noir et blanc. Ajoutons ensemble de la couleur !

Sélectionne l'image correspondant à la consigne

1) La coiffe du roi est bleue



Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Notes :

L'enfant doit cliquer sur la bonne image

voix off : Sélectionne l'image correspondant à la consigne

Sélectionne l'image correspondant à la consigne

1) La coiffe du roi est bleue



Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Notes :

Lorsqu'il clique sur une mauvaise image, 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 :

Sélectionne l'image correspondant à la consigne

1) La coiffe du roi est bleue



Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Notes :

Quand il clique sur une bonne image, 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 compris la consigne.

Notes :

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

voix off :

Activité 4 = elle se base sur une image globale qui ici va s'afficher en couleurs.

Paysage final doit ressembler à :

Thème "Princesses et chevaliers" en couleurs :

- 1 couronne sur 1 roi
- 1 chevalier et 1 bouclier et 1 épée sur 1 cheval
- 1 coffre au trésor
- 1 château et des drapeaux sur les tours du château
- 1 grenouille
- 1 carosse
- 1 sorcière avec un chapeau
- 1 dragon crachant du feu
- Autres chevaux
- 1 arbre avec des oiseaux

Notes :

Une fois l'activité terminée, il y a un écran avec tous les dessins complétés en vision globale.

L'image du début s'est coloriée au fur et à mesure des questions.

Un message sonore le félicite "Bravo etc".

voix off : Bravo ! Le dessin est en couleurs.

Propositions par niveaux :

5.1.1. Activité 4 - Niveau 1

Consigne : Sélectionne l'image correspondant à la consigne

1) La coiffe du roi est bleue
(couronne)

2) Il est gris et le chevalier l'utilise
(bouclier)

3) Son étalon est rapide
(cheval)

4) Les rayons du soleil illuminent le blond de la tresse.
(cheveux tressé de la princesse)

5.1.1. Activité 4 - Niveau 2

Consigne : Sélectionne l'image correspondant à la consigne

5) Il est jaune et renferme peut-être un trésor
(coffre)

6) Ils flottent sur les tours du château et sont tous rouges
(drapeaux)

7) Le château a une vue sur les eaux turquoise et le sable fin
(la mer)

8) Elles sont mauves et orange
(les fleurs)

Les propositions seront ajustées en fonction de l'image

5.1.1. Activité 4 - Niveau 3

Consigne : Sélectionne l'image correspondant à la consigne

9) L'animal qui pourrait se transformer en prince charmant est vert
(grenouille)

10) Il transporte la princesse quand elle va au bal. Il est orange
(carrosse)

11) Colorie en bleu le chapeau du personnage maléfique
(sorcière)

12) Elles volent autour de la princesse et sont pleines de magie.
(les fées)

13) Le transport de la sorcière est marron
(le balais)

5.1.1. Activité 4 - Niveau 4

Consigne : Sélectionne l'image correspondant à la consigne

14) Elle est grise et le chevalier l'utilise pour combattre
(épée)

15) Il est énorme et crache du feu, colorie le bout de sa queue en rouge
(dragon)

16) Ils ont quatre pattes, une longue queue, et transportent les chevaliers
(chevaux)

17) La princesse s'y trouve tout en haut.
(la tour)

18) Ils volent et chantent en haut d'un arbre
(des oiseaux)

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?

Habilité : 5.1.1. Compréhension

5.1.1. Pour aller plus loin : Compréhension de phrases plus complexes

Démarrer

voix off : Compréhension de phrases plus complexes



L'image finale doit contenir tous ces éléments

Thème "Château hanté" en noir et blanc :

- 2 sorcières avec chapeaux et 1 chaudron
- 1 grimoire sur 1 table avec 1 nappes
- 1 araignée sur 1 commode
- 1 monstre
- 1 squelette avec 1 écharpe
- 1 chat avec 1 pomme
- 1 dragon crachant du feu
- fenêtre avec volets

Notes :

- Des zones de dessin apparaissent, les consignes s'enchaînent et colorisent ces zones au fur et à mesure. A la fin on doit avoir un visuel global colorisé.

-Coloriser le bon item selon la consigne

Activité Pour aller plus loin = elle se base sur une image globale qui ici va s'afficher en noir et blanc.

Paysage doit ressembler à :

Thème "Château hanté" en noir et blanc :

- 2 sorcières avec chapeaux et 1 chaudron
- 1 grimoire sur 1 table avec 1 nappes
- 1 araignée sur 1 commode
- 1 monstre
- 1 squelette avec 1 écharpe
- 1 chat avec 1 pomme
- 1 dragon crachant du feu
- fenêtre avec volets

Notes :

Avant de commencer l'activité, on montre à l'enfant la vision global en noir et blanc de l'image.

L'image du début va se colorer au fur et à mesure des questions.

voix off : Le dessin est en noir et blanc. Ajoutons ensemble de la couleur !

Sélectionne l'image correspondante à la phrase.



Deux sorcières au chapeau violet préparent une soupe verte gluante dans un chaudron marron.

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

voix off : Sélectionne l'image correspondante à la phrase.

Notes :

L'enfant doit cliquer sur le bon endroit et mettre la bonne couleur

Sélectionne l'image correspondante à la phrase.



Deux sorcières au chapeau violet préparent une soupe verte gluante dans un chaudron marron.

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

voix off :

Notes :

Lorsqu'il colorie une mauvaise image, 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.

Sélectionne l'image correspondante à la phrase.



Deux sorcières au chapeau violet préparent une soupe verte gluante dans un chaudron marron.

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

voix off : Bravo ! Tu as bien compris la consigne.

Notes :

Quand il colorise une bonne image, 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 :

Activité 4 = elle se base sur une image globale qui ici va s'afficher en couleurs.

Paysage final doit ressembler à :

Thème "Château hanté" en noir et blanc :

- 2 sorcières avec chapeaux et 1 chaudron
- 1 grimoire sur 1 table avec 1 nappes
- 1 araignée sur 1 commode
- 1 monstre
- 1 squelette avec 1 écharpe
- 1 chat avec 1 pomme
- 1 dragon crachant du feu
- fenêtre avec volets

Notes :

Une fois l'activité terminée, il y a un écran avec tous les dessins complétés en vision globale.

L'image du début s'est coloriée au fur et à mesure des questions.

Un message sonore le félicite "Bravo etc".

voix off : Bravo ! Le dessin est en couleurs.

Propositions par niveaux :

5.1.1. Activité Pour aller plus loin - Niveau 1

Consigne : Sélectionne l'image correspondante à la phrase.

Deux sorcières au chapeau violet préparent une soupe verte gluante dans un chaudron marron.

5.1.1. Activité Pour aller plus loin - Niveau 2

Consigne : Sélectionne l'image correspondante à la phrase.

Elles ont sans doute trouvé la recette dans le gros grimoire orange posé sur la table bleue à la nappe jaune.

5.1.1. Activité Pour aller plus loin - Niveau 3

Consigne : Sélectionne l'image correspondante à la phrase.

A côté d'elle, un monstre violet avec des boutons roses attrape l'araignée noire et velue qui se balade sur le deuxième tiroir de la commode orangée.

5.1.1. Activité Pour aller plus loin - Niveau 4

Consigne : Sélectionne l'image correspondante à la phrase.

Sur la droite, on peut voir un squelette portant une écharpe rouge. Il court après le chat brun qui a volé une pomme verte.

Un dragon crachant des flammes rose est caché derrière la fenêtre aux volets jaunes. Il attend le bon moment pour entrer.