Remettre les événements dans l'ordre

Le jeu de Mila

Prénom : _____

Lecture accompagnée

Lis avec un adulte. Remets les trois cartes dans l'ordre de l'histoire.

Pour son jeu, Mila pose un ours sur le tapis. Puis elle met un cube près de l'ours. Enfin, elle cache le cube sous un bol.

A ☐ Mila cache le cube.

B ☐ Mila pose l'ours.

C ☐ Mila pose le cube.

Pour l'adulte

Le jeu de Mila

COM03-05 - CP - fiche 1

Mode de lecture et préparation

Lecture accompagnée : l'enfant lit les éléments accessibles avec le code déjà appris ; l'adulte donne les mots non encore déchiffrables et aide à relier les phrases. Il peut lire le titre, les consignes et les cartes. Ne pas demander de deviner un mot. Garder le texte disponible. Si l'adulte lit tout le récit, noter « texte lu par l'adulte » dans l'observation.

Imprimer en A4 à taille réelle (100 %). Garder les pages adultes hors de la vue de l'enfant pendant sa recherche.

Avant de commencer

Comprendre « puis », « enfin », « près », « sous », « poser » et « cacher ».

L'adulte découpe les cartes si la manipulation est choisie. L'enfant les range sur la table ou les montre successivement. Une justification peut être donnée oralement, sans exiger un récit complet.

Code à accompagner selon les acquis

Repérer les correspondances déjà enseignées : ou (pour, ours, sous), on (son), un, ui (puis), è (près), in/en (enfin), ch (cache), s prononcé /z/ (pose). Accompagner les finales muettes de tapis, près, sous et met ainsi que les e muets. Dans ours, le s se prononce. Aider pour elle, un, le, de et l'ours selon les acquis.

Pour l'adulte - suite

Le jeu de Mila

COM03-05 - CP - fiche 1

Ordre attendu

Ordre : B, C, A.

B : Mila pose l'ours. / C : Mila pose le cube. / A : Mila cache le cube.

Relation 1 : B avant C

Preuve : « Mila pose un ours sur le tapis. Puis elle met un cube près de l'ours. »

Relation 2 : C avant A

Preuve : « Puis elle met un cube près de l'ours. Enfin, elle cache le cube sous un bol. »

Réponses possibles et points d'attention

Déplacer, montrer ou numéroter les cartes convient ; aucune copie des phrases n'est nécessaire.

L'adulte donne les mots dont le code n'a pas été enseigné. Le jeu n'est pas à exécuter réellement.

Observer les réponses et les aides

Observer les relations ou informations correctes, les preuves retrouvées et les aides apportées. Ne pas noter la vitesse, la qualité graphique ni la copie. Aucun score global n'est proposé. Les réponses orales, le pointage et la manipulation sont possibles.