Comprendre les causes et les conséquences

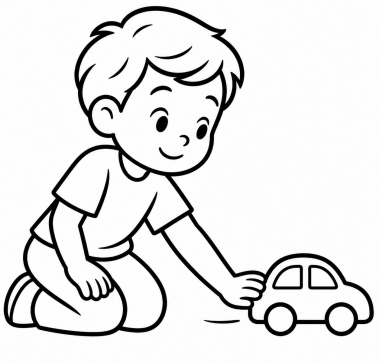
Les petits jeux de Noé

Prénom : _____

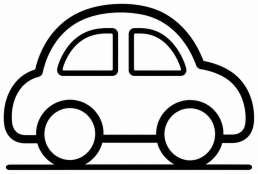
Texte lu par l'adulte

Écoute. Montre ce qui arrive à cause de cette action.

Histoire 1



Action



A

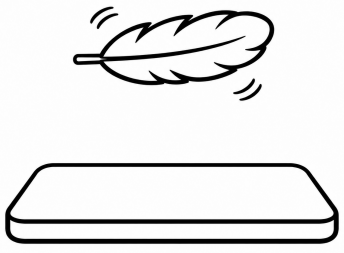


B

Histoire 2



Action



A



B

Pour l'adulte

Les petits jeux de Noé

COM03-04 - GS - fiche 1

Mode de lecture et préparation

Texte lu par l'adulte. L'adulte prépare les cartes, lit toute l'histoire sans indiquer les bonnes images et laisse l'enfant les regarder. Une nouvelle lecture est possible. Ne pas montrer la suite attendue pendant le récit. Les lettres identifient les cartes pour l'adulte ; l'enfant n'a pas besoin de les connaître.

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 « pousser », « souffler » et « fait ». Aucune connaissance scientifique n'est nécessaire.

Lire et traiter les petites histoires séparément lorsqu'il y en a deux. Distinguer la réponse de la phrase qui la justifie. Pour une question à plusieurs informations, conserver chaque élément juste indépendamment des autres.

Histoire 1 à lire

Noé pousse sa petite voiture. Sa poussée fait rouler la voiture.

Réponse 1

Image B : La voiture roule.

Preuve : « Sa poussée fait rouler la voiture. »

« Elle avance » ou « elle bouge » convient.

Pour l'adulte - suite

Les petits jeux de Noé

COM03-04 - GS - fiche 1

Histoire 2 à lire

Noé souffle sur une plume posée sur la table. Son souffle fait s'envoler la plume.

Réponse 2

Image A : La plume s'envole.

Preuve : « Son souffle fait s'envoler la plume. »

« Elle vole » ou « elle décolle » convient.

Réponses possibles et points d'attention

Le pointage de la bonne conséquence suffit. L'adulte peut reformuler : « Qu'est-ce que cette action fait arriver ? ».

Lire une petite histoire à la fois. Ne pas faire réaliser les actions.

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.