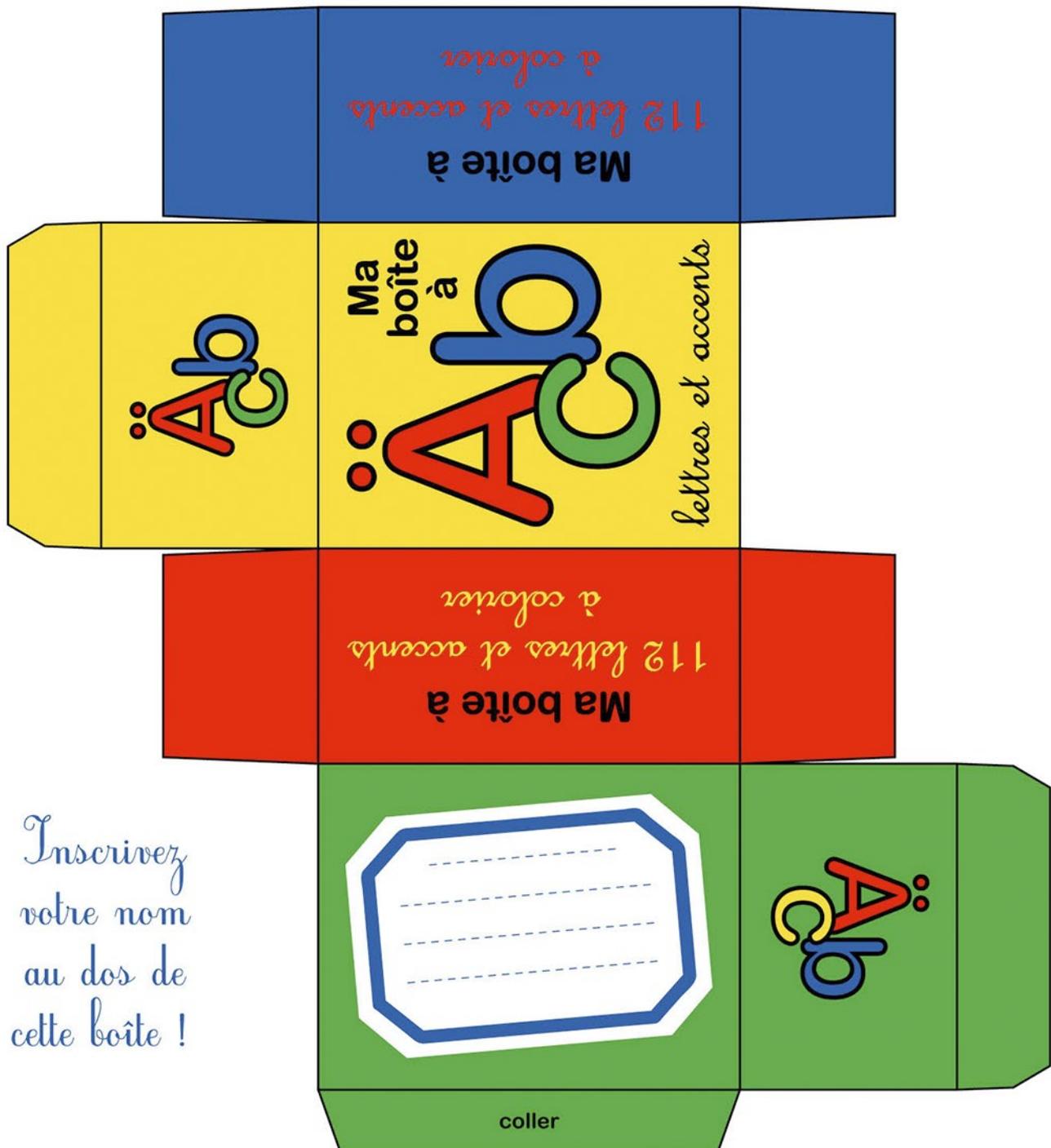


Ma boîte à 112 lettres et accents à colorier

Imprimez cette boîte sur du bristol, puis découpez et montez-la pour y ranger vos 112 lettres et accents à colorier !

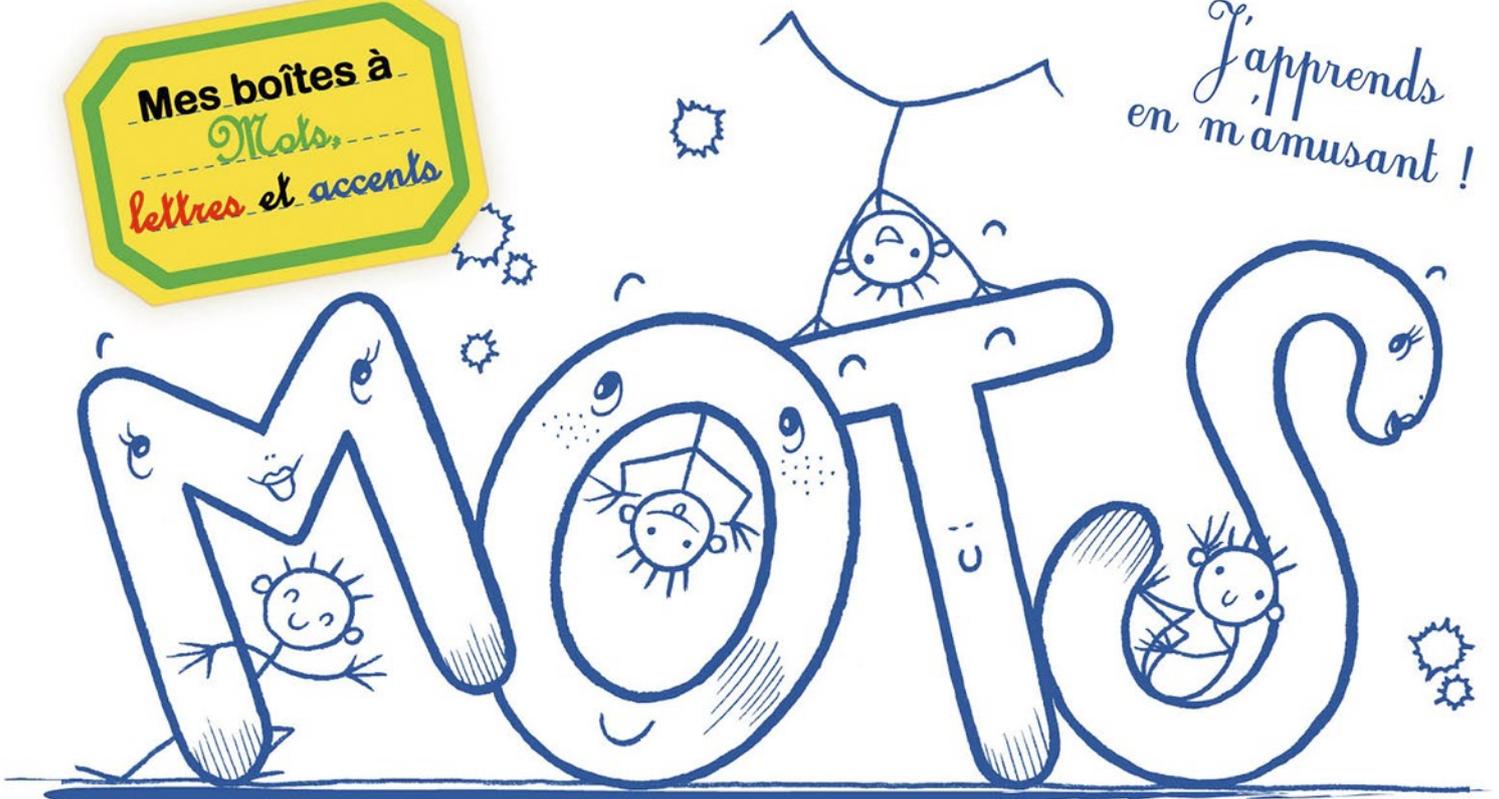


NB : pour des coloriages intenses sur du bristol imprimé à la jet d'encre ;
préférez les crayons de cire aux crayons de couleur !





*J'apprends
en m'amusant !*



Ce cahier d'activités vous propose deux petits jeux de cartes à colorier et découper, ainsi que leurs étuis de rangement. Ils ont pour vocation d'amener les enfants à s'appropriier par le jeu les lettres et mots de la langue française, pour faciliter l'apprentissage de cette dernière.

Le premier jeu se compose de 128 mots du quotidien, le second de 112 lettres, accents et apostrophes.

Ils peuvent s'utiliser ensemble ou séparément, et offrent des ouvertures de jeux et d'apprentissage pour différents âges. Ainsi donc :

- Les cartes mots tiennent lieu d'imagier aux plus petits ; en coloriant les cartes, ils se familiarisent avec l'orthographe des choses représentées. Les cartes mots pourront de même servir de bons points quand on joue à l'école avec ses ours et ses poupées.
- Les cartes lettres familiarisent avec l'écriture d'imprimerie et l'écriture manuscrite présentée en bleu. On pourra avec elles ; apprendre à différencier consonnes et voyelles, et reconstituer l'alphabet dans le bon ordre. On pourra aussi écrire son prénom, ceux des membres de sa famille et ceux de ses amis.
- On pourra tirer des cartes mots au hasard, puis cacher les mots avec une règle ou une feuille de papier, pour les écrire avec les cartes lettres.
- Pour les plus grands, on pourra tirer des lettres au

hasard, et faire une sorte de « mini bac », en trouvant le maximum de mots commençant par les lettres tirées, ou encore un maximum de noms de villes, d'arbres, de pays, etc (Les adultes pourront s'y remettre eux aussi !). Si on tire un accent, ce sera un maximum de mots comportant l'accent en question.

- On pourra aussi tirer plusieurs lettres, et chacun devra en un temps limité (on ressort les vieux sabliers des armoires !) les associer de manière à reproduire un mot existant. Ce sera l'occasion d'apprendre à se servir d'un dictionnaire pour vérifier l'orthographe des mots trouvés.

- Pour les imaginatifs, on pourra de même tirer des mots au hasard, et inventer une histoire à l'oral, avec toutes les choses représentées ! Chacun pourra aussi tirer une carte mot, un des joueurs commencera une histoire avec son mot, et les autres devront la continuer avec le mot qu'ils auront tiré à leur tour.

Tout est permis ; chacun peut inventer ses propres jeux avec ces différentes cartes : amusez-vous !



LES CONSONNES 1

b
B b

b
B b

b
B b

b
B b

C
C c

C
C c

C
C c

C
C c

d
D d

d
D d

d
D d

d
D d

f
F f

f
F f

f
F f

f
F f



LES CONSONNES 2

g
G g g

g
G g g

g
G g g

g
G g g

h
H h h

h
H h h

h
H h h

h
H h h

j
J j j

j
J j j

j
J j j

j
J j j

k
K k k

k
K k k

k
K k k

k
K k k



LES CONSONNES 3

l
L l l

l
L l l

l
L l l

l
L l l

m
M m m

m
M m m

m
M m m

m
M m m

n
N n n

n
N n n

n
N n n

n
N n n

p
P p p

p
P p p

p
P p p

p
P p p



LES CONSONNES 4

Q q 

Q q 

Q q 

Q q 

R r 

R r 

R r 

R r 

S s 

S s 

S s 

S s 

T t 

T t 

T t 

T t 



LES CONSONNES 5 - L'APOSTROPHE

V

V v v

V

V v v

V

V v v

V

V v v

W

W w w

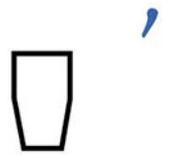
W

W w w

W

W w w

apostrophe



X

X x x

X

X x x

X

X x x

apostrophe



Z

Z z z

Z

Z z z

Z

Z z z

apostrophe



LES VOYELLES 1

a

A a a

a

A a a

a

A a a

a

A a a

e

E e e

e

E e e

e

E e e

e

E e e

i

I i i

i

I i i

i

I i i

i

I i i

o

O o o

o

O o o

o

O o o

o

O o o



LES VOYELLES 2 - LES ACCENTS



U u u



U u u



U u u



U u u



Y y



Y y



Y y



Y y



accent
aigu



accent
aigu



accent
grave



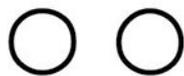
accent
grave



tréma



tréma



accent
circonflexe



accent
circonflexe

