



## COMPRÉHENSION

- |                |                 |
|----------------|-----------------|
| 1: chaudron    | 14 : escargot   |
| 2: crème       | 15 : papillon   |
| 3 : jeunesse   | 16 : grenouille |
| 4: cabane      | 17 : cheminée   |
| 5: miroir      | 18: dragon      |
| 6: chapeau     | 19: porte       |
| 7: balai       | 20: crocodile   |
| 8: baguette    | 21 : potion     |
| 9: forêt       | 22: araignée    |
| 10: bouton     | 23 : citrouille |
| 11: crapaud    | 24: souris      |
| 12: hibou      | 25 : fromage    |
| 13: champignon |                 |



## ÉVOCATION ET ASSEMBLAGE

- |                                   |                                       |
|-----------------------------------|---------------------------------------|
| 1: poule / vache / lapin.         | 14 : tigre / léopard / lion.          |
| 2 : pompier / docteur / policier. | 15 : bougie / lampe / torche.         |
| 3: glace / gâteau / tarte.        | 16 : vélo / voiture / moto.           |
| 4: canapé / chaise / armoire.     | 17 : poupée / ballon / vélo.          |
| 5: manteau / pantalon / jupe.     | 18: monstre / sorcière / ogre.        |
| 6: cuisine / chambre / salon.     | 19: chêne / cerisier / sapin.         |
| 7: poireau / carotte / salade.    | 20: baleine / hippopotame / éléphant. |
| 8: poire / abricot / banane.      | 21 : fourmi / puce / lutin.           |
| 9: poussin / soleil / citron.     | 22: moustique / guêpe / cactus.       |
| 10: haricot / pelouse / salade.   | 23 : avion / oiseau / nuage.          |
| 11: fraise / tomate / cerise.     | 24: plage / sable / vague.            |
| 12: hélicoptère / oiseau / avion. | 25 : châtaigne / champignon / arbre.  |
| 13: bateau / radeau / canard.     |                                       |

# Le miroir de Crataline®

## ANNEXE

### RÉPONSES AUX SÉRIES D'EXERCICES



## MÉMOIRE DE TRAVAIL

- |                 |  |
|-----------------|--|
| 1: crocodile    | 14 : Crataline n'a qu'une dent.                      |
| 2 : ordinateur  | 15 : Le crapaud mange une mouche.                    |
| 3: miroir       | 16 : La cabane est dans la forêt.                    |
| 4: tableau      | 17 : Crataline aime la confiture.                    |
| 5: balai        | 18 : Le chat de la sorcière est noir.                |
| 6: abracadabra  | 19 : Crataline fait des gâteaux au crapaud.          |
| 7: merveilleuse | 20 : Je ne veux pas manger des escargots.            |
| 8: impossible   | 21 : Le papillon vole dans le ciel.                  |
| 9: hippopotame  | 22 : Crataline prépare des potions pour ses copines. |
| 10: libellule   | 23 : Le message est bien caché.                      |
| 11 : baguette   | 24 : La porte était grande ouverte.                  |
| 12: cabane      | 25 : Tu vas bientôt rentrer chez toi.                |
| 13: chaudron    |  |





## ATTENTION VISUELLE

- 1 : toile, toi, boîte, toit, étoile.
- 2 : maman, enfant, avant.
- 3 : soupes, soupe, poule, pou, loup.
- 4 : vilaine, laine, balai, aile.
- 5 : chaud, au, crapaud, haut.
- 6 : lente, lent, tente, pente.
- 7 : bouquet, muguet, guet, jouet.
- 8 : baleine, neige, reine.
- 9 : neveu, cheveu, feu.
- 10 : pelle, jumelle, elle.
- 11 : miette, couette, dette.
- 12 : caresse, adresse, messe.
- 13 : terre, pierre, verre
- 14 : cuisine, cuis, pluie, nuit.
- 15 : camion, lion, avion.
- 16 : peur, fleur, odeur.
- 17 : lapin, pin, fin, calin, lin.
- 18 : train, main, pain.
- 19 : teindre, tein, peintre, peint, rein.
- 20 : foin, coin, loin.
- 21 : bétail, vitrail, rail.
- 22 : réveil, sommeil, soleil.
- 23 : bateau, ciseau, seau, eau.
- 24 : mignon, gnon, peigne, cogne.
- 25 : mouton, ton, baton, pont, ont.



## PHONOLOGIE

- 1: La **sorcière** veut **fabriquer** une **crème** de beauté.
- 2: Elle a **caché** des **pièges** dans la **forêt**.
- 3: Tu dois **trouver** le **chemin** pour **rentrer** chez toi.

- 4 : **Attention** ce ne sera pas facile!
- 5 : Crataline a **poussé** un cri **devant** son **miroir**.
- 6 : **Son** visage est tout **ratatiné**.
- 7 : Elle est **partie** chercher des **plantes** dans la **forêt**.
- 8 : **Tu** as **réussi** à t'**échapper**.
- 9 : **Maintenant** il faut **te dépêcher**.
- 10 : Tu ne veux pas **finir** en **crème** de beauté !
- 11 : **Crataline** veut te **voler** ta jeunesse.
- 12 : Tu veux **retrouver** le **chemin**.
- 13 : Tu **cours vite** dans la **forêt**.
- 14 : Tu **cours dans** la forêt magique.
- 15 : La **cabane** était mal **fermée**.
- 16 : Tu as **réussi** à **ouvrir** la **porte**.
- 17 : Il ne **faut** pas que Crataline te rattrape.
- 18 : Tu te  **caches** derrière les **arbres**.
- 19 : **On** entend de drôles de **bruits** dans la forêt.
- 20 : Tu **veux** rentrer **avant** la tombée de la **nuit**.
- 21 : Il y a peut être des **bêtes méchantes**?
- 22 : **Elle** a un **chapeau** magique.
- 23 : La **sorcière** vole sur son **balai**.
- 24 : Tes **amis** doivent te **chercher**.
- 25 : Tu as **peur** de **rester** prisonnier.



## OBSERVATION

1 / d	2 / a	3 / c	4 / b	5 / d
6 / a	7 / c	8 / b	9 / a	10 / d
11 / b	12 / b	13 / a	14 / d	15 / a
16 / a	17 / d	18 / c	19 / a	20 / d
21 / b	22 / d	23 / a	24 / c	25 / c

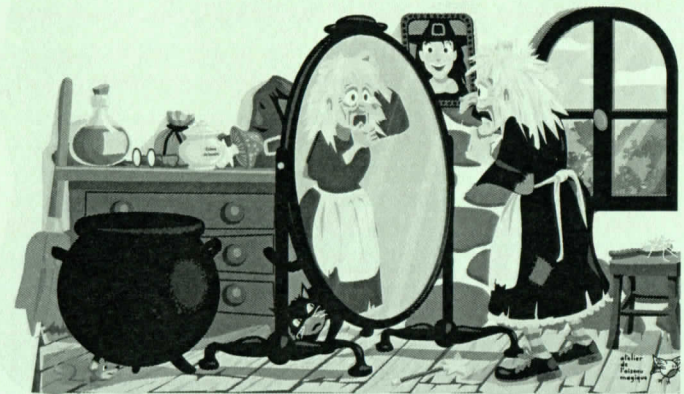
atelier  
de  
l'oiseau  
magique



BP 11 • 77501 Chelles cedex 01  
Tél. : 01 64 21 44 14  
e-mail : oiseau-magique@wanadoo.fr

[www.oiseau-magique.com](http://www.oiseau-magique.com)

# Le miroir de Crataline



## Ateliers variés autour du langage écrit pour jeunes lecteurs

### PRÉAMBULE

Le temps a passé, et la sorcière Crataline est maintenant toute ratatinée...  
Ce matin, en se regardant dans le miroir, elle a poussé un cri d'horreur.  
C'est décidé, elle doit trouver la formule pour retrouver sa jeunesse !  
C'est pourquoi elle t'a fait prisonnier (ère) dans sa cabane. Par chance, alors qu'elle  
était partie chercher des plantes dans la forêt pour fabriquer sa potion, tu as réussi  
à t'échapper... Mais la forêt est piégée ! Suis le chemin, déjoue les pièges de  
Crataline, et sauve-toi ! ... ou tu risques de finir en crème de beauté !

Conception : Françoise Clairet Colaruotolo - Illustrations : Patrice Le Quéré



## OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :

Ce jeu propose des activités ludiques autour du langage écrit pour des enfants jeunes lecteurs ou lecteurs débutants.

## MATÉRIEL :

- Un plateau de jeu.
- 6 pions / 1 dé
- 2 feutres effaçables à eau
- 150 cartes indicées réparties en 6 séries :
  - 25 cartes « Baguette magique » : évocation et assemblage.
  - 25 cartes « Bourse » : mémoire de travail.
  - 25 cartes « Champignon » : attention visuelle.
  - 25 cartes « Chapeau » : phonologie.
  - 25 cartes « Crème de beauté » : observation.
  - 25 cartes « Flacon » : compréhension.

## RÈGLE DU JEU :

Chaque joueur choisit un pion et se place sur le départ. Le plus jeune commence et lance le dé. Il place son pion sur la case correspondant à son lancer et pioche une carte. S'il répond bien, il garde la carte, et c'est au joueur suivant de lancer le dé. Le premier joueur qui réussit à obtenir une carte de chaque catégorie gagne la partie.

## ATELIERS DÉTAILLÉS :



**évocation et assemblage** : trouver 3 mots correspondant à une indication donnée à l'aide des syllabes proposées dans le désordre.



**mémoire de travail** : découvrir un message camouflé en suivant une consigne du type « lire un mot sur deux / barrer une lettre sur deux / barrer dans un ou plusieurs mots une lettre ciblée / remplacer un symbole répété par une lettre ciblée ».



**attention visuelle** : trouver 3 mots dans une grille de lettres comportant le son indiqué.



**phonologie** : compléter une phrase où certains mots sont incomplets, avec les syllabes proposées.



**observation** : trouver la seule phrase identique au modèle (parmi 4 phrases très proches les unes des autres).



**compréhension** : à partir d'une indication (du type définition) trouver un mot dans lequel les lettres ont été mélangées.

**Attention !** Sur ce support n'utiliser que des feutres traditionnels à eau (nettoyage à l'eau).