

## RÉPONSES AUX CARTES DEVINETTES ET ENIGMES

### NIVEAU 1

#### DEVINETTES NIVEAU 1 :

- 1) Il adore le miel : « L'OURS »
- 2) C'est l'arbre de Noël : « LE SAPIN »
- 3) Il a deux ailes : « UN OISEAU », « UN AVION »
- 4) C'est un oiseau de nuit : « UN HIBOU », « UNE CHOUETTE »
- 5) Elle met des rats et des araignées dans son chaudron : « LA SORCIÈRE »
- 6) Son nez est une carotte : « LE BONHOMME DE NEIGE »

#### PHRASES REBUS NIVEAU 1 :

- 7) Le lutin est malin.
- 8) Il doit trouver le livre.
- 9) Il découvre un rébus.
- 10) Le pirate à un bandeau.
- 11) La cabane n'est pas fermée.
- 12) Le magicien disparaît dans la nuit.

### NIVEAU 2

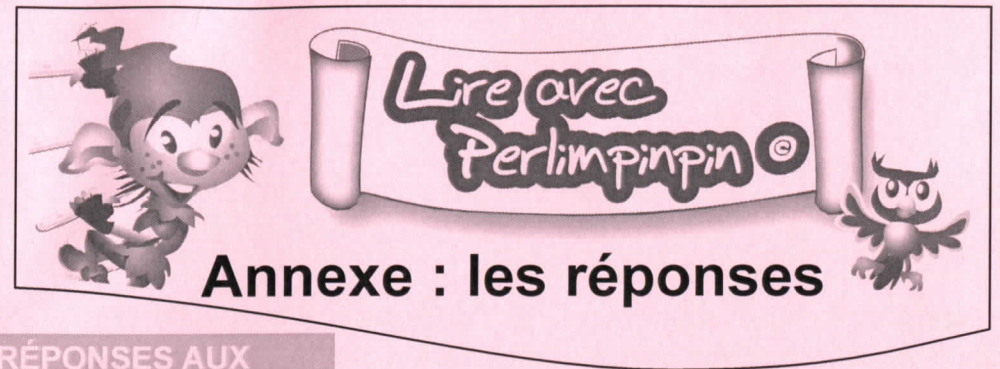
#### DEVINETTES NIVEAU 2 :

- 1) « UNE CHAISE », « UNE TABLE », « UN TABOURET »
- 2) « UNE SCIE ».
- 3) « UNE ÉTOILE ».
- 4) « UNE ÉCHELLE ».
- 5) « UN HÉLICOPTÈRE ».
- 6) « UN CHIEN ».

#### ENIGMES NIVEAU 2 :

- 7) 3 lutins
- 8) 4 escargots
- 9) Le sac à 5 billes
- 10) Le rhinocéros
- 11) Pas de correction (suivant choix)
- 12) Pas de correction (suivant choix).

\*\*\*



## RÉPONSES AUX CARTES EXERCICES

### NIVEAU 1

#### VISUEL NIVEAU 1

##### ATELIER 1 :

- Carte N°1 : PLUME/plume – LUNE/lune – PALME/palme – CALME/calme – PELLE/pelle
- Carte N°2 : MOUTON/mouton – BOUTON / bouton – BÂTON/bâton – CARTON/carton – BIDON/bidon
- Carte N°3 : CHEVAL/cheval – CHEMINEE/cheminée – CHEVEU/cheveu – CHEMIN/chemin – CHÂTEAU/château –
- Carte N°4 : CARTE/carte – CARTON/carton – CARTABLE/cartable – CRAPAUD/crapaud – CRUCHE/cruche – CARAFE/carafe
- Carte N°5 : TIROIR/tiroir – MIROIR/miroir – MANOIR/manoir – LAVOIR/lavoir – BAVOIR/bavoir –
- Carte N°6 : BOUTON/bouton – BOUCHON/bouchon – BOUGIE/bougie – BOULON/boulon – MOUTON/mouton – BÂTON/bâton

##### ATELIER 2 :

Pas de correction, voir visuel des cartes exercices.

##### ATELIER 3

Pas de correction, voir visuel des cartes exercices.

##### ATELIER 4

Pas de correction, voir visuel des cartes exercices.

##### ATELIER 5 :

Pas de correction, voir visuel des cartes exercices.

##### ATELIER 6

Pas de correction, voir visuel des cartes exercices.

## NIVEAU 1 (suite)

## AUDITIF NIVEAU 1

## ATELIER 1 :

- Carte N°1 : Syllabe commune « TO » intrus «TABLE»  
 Carte N°2 : Syllabe commune « RA » intrus «RIDEAU»  
 Carte N°3 : Syllabe commune « PI » intrus «PLUME»  
 Carte N°4 : Syllabe commune « TO » intrus «SOURIS»  
 Carte N°5 : Syllabe commune « TE » intrus «DOMINO»  
 Carte N°6 : Syllabe commune « NE » intrus «POMME»

## ATELIER 2 :

- Carte N°1 : POUSSIN/COUSSIN – BOUTON/MOUTON – MANTEAU/  
 BATEAU  
 Carte N°2 : BATON/BOUTON – BANANE/CABANE – RADEAU/RIDEAU  
 Carte N°3 : PISTOLET/FILET – BÛCHE/VACHE – PEINTURE/VOITURE  
 Carte N°4 : DRAPEAU/CRAPAUD – BALLON/PANTALON – NUAGE/CAGE  
 Carte N°5 : LUNE/BANANE – TOMATE/CARTE – MARTEAU/CHATEAU  
 Carte N°6 : ÉPÉE/CANAPE – POISSON/HÉRISSON – VÉLO/PÉDALO

## ATELIER 3:

- Carte N°1 : Syllabe « PI » PIRATE-PYRAMIDE-PYJAMA-intrus «TULIPE»  
 Carte N°2 : Syllabe « TO » TOMATE-TAUREAU-TAUPE- intrus «DOMINO»  
 Carte N°3 : Syllabe « BOU » BOUTON-BOUCHE-BOUTEILLE-  
 intrus «MOUTON»  
 Carte N°4 : Syllabe « CRA » CRAPAUD-CRABE-CRAVATTE-  
 intrus «GLACE»  
 Carte N°5 : Syllabe « BA » BATEAU-BATON-BALAI-  
 intrus «PARAPLUIE»  
 Carte N°6 : Syllabe « DO » DAUPHIN-DOMINO-DOSSART-  
 intrus «DENT»

## ATELIER 4:

- Carte N°1 : Commence par le son « P » PLUME-PORTE-PISTOLET-  
 intrus «BANANE-BATEAU»  
 Carte N°2 : Commence par le son « B » BALAI-BUCHE-BOMBON-  
 intrus «POISSON-PLUME»  
 Carte N°3 : Commence par le son « F » FEU-FORÊT-FENÊTRE-  
 intrus «VACHE-VALISE»  
 Carte N°4 : Commence par le son « V » VACHE-VALISE-VELO-  
 intrus «FEUILLE-FILLE»  
 Carte N°5 : Commence par le son « T » TIROIR-TAPIS-TORTUE-  
 intrus «DAUPHIN-DE»  
 Carte N°6 : Commence par le son « D » : DENT-DÉ-DINOSAURE-  
 intrus «BOIS-BALAI»

## NIVEAU 2 (fin)

- Carte N°3 : Mamie tricote une écharpe. Maman écrit une lettre.  
 Carte N°4 : Le chat boit du lait – Le chien mange sa pâtée – Le cheval  
 galope – Le garçon mange des tartines.  
 Carte N°5 : Il a soif, il doit boire. – Il ne faut pas faire des bêtises. – Il a  
 sommeil, il doit se coucher. – Il a faim, il doit manger.  
 Carte N°6 : Il veut jouer au ballon – Hier après- midi, il a joué au ballon –  
 Après déjeuner, il ira jouer au ballon – Elle a besoin de se  
 reposer.

## ATELIER 4:

- Carte N°1 : Maman prépare une **tartine**. Elle a fait cuire un **gâteau**.  
 Carte N°2 : Il neige des **flocons**. Ma **cousine** est venue chez moi.  
 Carte N°3 : Le chat **mange** des poissons. Le **poisson** nage dans l'eau.  
 Carte N°4 : Elle a **coupé** la viande. Elle tricote des **chaussettes**.  
 Carte N°5 : Elle veut manger une **glace**. Il a **volé** un ballon.  
 Carte N°6 : Elle repasse la **chemise**. Le bébé met le jouet dans sa **bouche**.

## ATELIER 5:

- Carte N°1 : C'est le matin, dans la **cuisine**, maman prépare des **tartines**  
 pour les enfants. Intrus : **éléphants**.  
 Carte N°2 : Monsieur Martin part dans la **forêt** pour faire du vélo avec  
 son  **fils**. Intrus : **piscine**.  
 Carte N°3 : Quand il fait **beau**, Zoé adore jouer dans la **piscine** avec  
 ses petits **canards**. Intrus : **pluie**.  
 Carte N°4 : Comme il **pleut**, madame Dupont a pris son **parapluie** pour  
 ne pas se **mouiller** les cheveux. Intrus : **sécher**.  
 Carte N°5 : Après **diner**, Lucas va aller se **brosser** les **dents**.  
 Intrus : **dentifrice**.  
 Carte N°6 : Pour son **anniversaire**, Lola invite ses **copines** dans sa  
**maison**. Intrus : **gâteau**.

## ATELIER 6:

- Carte N°1 : a - c - b  
 Carte N°2 : b - a - c  
 Carte N°3 : b - a - c  
 Carte N°4 : c - a - b  
 Carte N°5 : b - a - c  
 Carte N°6 : c - b - a

## ATELIER 4 :

- Carte N°1 : le son « K » CARTABLE – CAMION – SAC  
 Carte N°2 : le son « G » GÂTEAU – GUIRLANDE – BAGUE – GUITARE  
 Carte N°3 : le son « CH » VACHE – CHEMINÉE – ARTICHAUT  
 Carte N°4 : le son « J » NUAGE – LUGE – JUPE  
 Carte N°5 : le son « L » BALEINE – BALLON – CHEVAL – PLUME  
 Carte N°6 : le son « R » CHAUSSURE – COURONNE – CRAPAUD –  
 DRAPEAU

## ATELIER 5 :

- Carte N°1 : Réponse : « DOMINO » - Commence par le son « T »  
 TORTUE – TOUR – TONNEAU – TOMATE  
 Carte N°2 : Réponse : « JUPE » - Commence par le son « CH »  
 CHAPEAU – CHAMEAU – CHEMINÉE – CHAT  
 Carte N°3 : Réponse : « TABLE » - Commence par le son « D »  
 DRAGON – DOIGT – DOUCHE – DOMINO  
 Carte N°4 : Réponse : « BÛCHE » - Finissent par le son « J »  
 CAGE – NUAGE – FROMAGE – LUGE  
 Carte N°5 : Réponse : « POMME » - Finissent par le son « NE »  
 PISCINE – CANNE – BANANE – CABANE  
 Carte N°6 : Réponse : « RATEAU » - Finissent par le son « ON »  
 MAISON – POISSON – GUIDON – BOUTON

## ATELIER 6 :

- Carte N°1 : SON « p » Réponse : 2, HIPPOPOTAME  
 Carte N°2 : SON « t » Réponse : 2, TOMATE  
 Carte N°3 : SON « n » Réponse : 2, ANANAS  
 Carte N°4 : SON « ch » Réponse : 1, MOUSTACHE  
 Carte N°5 : SON « b » Réponse : 1, BANANE  
 Carte N°6 : SON « d » Réponse : 2, DROMADAIRE

## COMPRÉHENSION NIVEAU 2

ATELIER 1 : Pas de correction, voir visuel des cartes exercices.

## ATELIER 2 :

- Carte N°1 : Il a construit une belle cabane. Il joue avec son ballon.  
 Carte N°2 : Papa achète de la salade. Il va préparer le repas.  
 Carte N°3 : Il fait très froid aujourd'hui. Léo a mis sa cagoule.  
 Carte N°4 : Théo est très fâché. Il a cassé son vélo.  
 Carte N°5 : Les enfants font des bêtises. Maman est en colère.  
 Carte N°6 : Papi est dans le canapé. Il regarde la télé le soir.

## ATELIER 3 :

- Carte N°1 : Sophie adore les bonbons. Paul joue du piano.  
 Carte N°2 : Lucie fait ses devoirs. Marion joue à la poupée.

## ATELIER 5 :

- Carte N°1 : Réponse : CHAISE - Commencent par le son « B » :  
 BÛCHE-BATEAU-BOUTON-BALAI  
 Carte N°2 : Réponse : CHAISE - Commencent par le son « P » :  
 POUBELLE-PIRATE-POMME-PORTE  
 Carte N°3 : Réponse : BANANE - Commencent par le son « V » :  
 VELO-VOITURE-VACHE-VALISE  
 Carte N°4 : Réponse : TOUPIE - Finissent par le son « ELLE » -  
 POUBELLE-ECHELLE-PELLE-AILE  
 Carte N°5 : Réponse : PELLE - Finissent par le son « ETTE » :  
 BAGUETTE-BROUETTE-CASQUETTE-ETIQUETTE »  
 Carte N°6 : Réponse : MOUTON - Finissent par le son « O » :  
 ROBOT-BATEAU-CISEAU-RATEAU

## ATELIER 6 :

- Carte N°1 : Réponse : 3, ANANAS  
 Carte N°2 : Réponse : 2, HIPPOPOTAME  
 Carte N°3 : Réponse : 2, ÉLÉPHANT  
 Carte N°4 : Réponse : 2, CHEVEUX  
 Carte N°5 : Réponse : 1, PYJAMA  
 Carte N°6 : Réponse : 1, VOITURE

## COMPRÉHENSION NIVEAU 1

## ATELIER 1 :

- Carte N°1 : **UN CHAT-UN LAPIN-UNE POULE-UNE TABLE-  
 DES PASSOIRES-UNE MAISON**  
 Carte N°2 : **UNE REGLE-UNE LAMPE-UN BATEAU-UN CANAPE-  
 UN BALLON-UNE CHAUSSETTE**  
 Carte N°3 : **LE PANTALON-LES COUTEAUX-LES ÉCHARPES-  
 LE CHATEAU-LES STYLOS-LE GANT**  
 Carte N°4 : **LA TABLE-LA ROBE-LE LIVRE-L'ENVELOPPE-LE BOL-  
 LE LIT.**  
 Carte N°5 : **LA RAQUETTE-LES CHAISES-LA POMME-  
 LES ECHARPES-LES TOMATES-LA VOITURE**  
 Carte N°6 : **UN LAVABO-DES CRAYONS-DES LIVRES-UN PANTALON-  
 DES ARBRES-UN POISSON.**

## ATELIER 2 :

- Carte N°1 : **Il** chante. – **Elle** a un vélo.  
 Carte N°2 : **Elles** chantent. – **Il** joue au ballon.

## NIVEAU 1 (fin)

Carte N°3 : **Elles** mangent une glace. – **Il** mange un gâteau.

Carte N°4 : **Elle** dort. – **Ils** dorment.

Carte N°5 : **Elles** dansent. – **Elle** peint.

Carte N°6 : **Ils** regardent la télé. – **Ils** ont un bateau.

## ATELIER 3 :

Carte N°1 : Le chat est sur le toit

Carte N°2 : Il a pêché un poisson

Carte N°3 : Ils préparent un gâteau.

Carte N°4 : Il répare la voiture.

Carte N°5 : Le bébé joue dans le bain.

Carte N°6 : Il peint la fenêtre.

## ATELIER 4 :

Carte N°1 : C'est le **matin**, papa boit son **café** dans une **tasse**.

Carte N°2 : Il est **tard**, Titi est **fatigué**, il va aller au **lit**.

Carte N°3 : Au bord de la **mare**, Lucie jette du **pain** aux **canards**.

Carte N°4 : Au **marché**, maman achète des **légumes** pour faire de la **soupe**.

Carte N°5 : Sur la **plage**, le bébé **joue** avec sa **pelle**.

Carte N°6 : Tom et Lilli lancent un **ballon** dans la **fenêtre**. Elle est **cassée**.

## ATELIER 5 :

Carte N°1 : Dans la cuisine Tom fait des **crêpes**.

Carte N°2 : A l'école, Léa joue avec sa **copine**.

Carte N°3 : Le garçon a cassée ses **lunettes**.

Carte N°4 : Il est tombé. La roue du vélo est **tordue**.

Carte N°5 : Papa a mis le linge dans la **machine**.

Carte N°6 : Lucie a mis du chocolat sur sa **robe**.

## ATELIER 6 :

Carte N°1 : **Il** caresse le chat.

Carte N°2 : Le chat est **sur** la voiture.

Carte N°3 : Il regarde le bocal **des** poissons.

Carte N°4 : Elle **la** mange.

Carte N°5 : Il **va** manger une glace.

Carte N°6 : **Elle** dort.

## NIVEAU 2

## VISUEL NIVEAU 2

## ATELIER 1 :

Pas de correction, voir visuel des cartes exercices.

## ATELIER 2 :

Pas de correction, voir visuel des cartes exercices.

## NIVEAU 2 (suite)

## ATELIER 3 :

Carte N°1 : Pas de correction, voir visuel des cartes exercices.

Carte N°2 : Pas de correction, voir visuel des cartes exercices.

Carte N°3 : Pas de correction, voir visuel des cartes exercices.

Carte N°4 : fenêtre - tabouret

Carte N°5 : fantôme - artichaut

Carte N°6 : cheminée - hippopotame

## ATELIER 4 :

Pas de correction, voir visuel des cartes exercices.

## ATELIER 5 :

Pas de correction, voir visuel des cartes exercices.

## ATELIER 6 :

Carte N°1 : baguette – fourchette – trompette – assiette

Carte N°2 : cadeau – oiseau – manteau – cerceau

Carte N°3 : bocal – journal – animal – régal

Carte N°4 : pareil – soleil – bouteille – réveil

Carte N°5 : vitesse – paresse – sagesse – adresse

Carte N°6 : camion – avion – pingouin – chemin

## AUDITIF NIVEAU 2

## ATELIER 1 :

Carte N°1 : Syllabe commune en début de mot « BA » - intrus « PANIER »

Carte N°2 : Syllabe commune en début de mot « CRA » - intrus « CARTABLE »

Carte N°3 : Syllabe commune en début de mot « CHA » - intrus « CHOCOLAT »

Carte N°4 : Syllabe commune en fin de mot « GE » - intrus « BUCHE »

Carte N°5 : Syllabe commune en fin de mot « NE » - intrus « POMME »

Carte N°6 : Syllabe commune en fin de mot « TON » - intrus « GUIDON »

## ATELIER 2 :

Carte N°1 : RATEAU – BATEAU.

Carte N°2 : RADEAU – RIDEAU – SAC À DOS.

Carte N°3 : CARTON – BÂTON.

Carte N°4 : VALLEE – GILET.

Carte N°5 : TALON – BALLON.

Carte N°6 : POMME – PLUME.

## ATELIER 3 :

Carte N°1 : Syllabe « BA » CABANE – TUBA – BANANE

Carte N°2 : Syllabe « PI » PAPILLON – PYJAMA – CHAMPIGNON – TOUPIE

Carte N°3 : Syllabe « TU » TULIPE – TUBE – VOITURE – TUBA

Carte N°4 : Syllabe « MI » MIROIR – FOURMI – CHEMINEE

Carte N°5 : Syllabe « CHE » CHEVAL – VACHE – BUCHE

Carte N°6 : Syllabe « BOU » BOUCHE – HIBOU – BOUCHON

## Quelques exemples d'ateliers détaillés :

### Cartes vertes discrimination auditive



Niveau 1 : Parmi une série de mots illustrés, entourer ceux dans lesquels on entend la syllabe indiquée (atelier 3).

Niveau 2 : Parmi une série où tous les mots illustrés commencent ou finissent par le même son, trouver l'intrus (atelier 5).

### Cartes orange discrimination visuelle



Niveau 1 : Parmi une série, retrouver les syllabes d'un mot pour l'écrire (atelier 3)

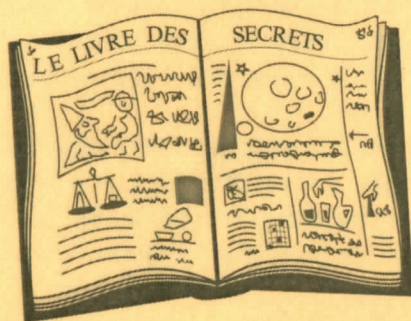
Niveau 2 : Retrouver plusieurs fois un même mot dans une série de mots approchants et écrits dans des caractères différents (atelier 5).

### Cartes bleues compréhension



Niveau 1 : Remettre des mots dans l'ordre pour écrire une phrase (atelier 3)

Niveau 2 : Dans une phrase à trous, remettre des mots indiqués à leur place ; attention il y a un intrus (atelier 5).

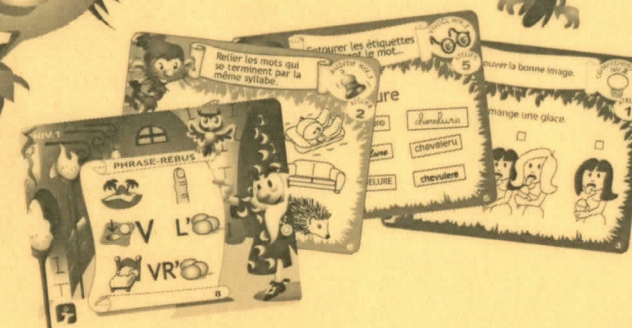


\*\*\*

Ref. GS1309 - 2/Octobre 2013

# Lire avec Perlimpinpin ©

- Conception : Françoise Clairet
- Illustrations : Didier Rouchut



## Ateliers d'accompagnement à l'apprentissage de la lecture

CE FABRIQUÉ EN FRANCE

Editions Pédagogiques



du GRAND CERF

3, avenue du Grand Cerf 93220 GAGNY  
Tél. 01 64 21 70 85  
email : grand-cerf@wanadoo.fr

[www.grand-cerf.com](http://www.grand-cerf.com)

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

LIRE AVEC PERLIMPIMPIN est un jeu qui parcourt l'ensemble des activités liées à l'acquisition de la lecture, au niveau :

- de la discrimination auditive
- de la discrimination visuelle
- du versant de la compréhension.

Les 2 niveaux de difficulté proposés dans les cartes de jeu respectent la progression des acquisitions tout au long de l'apprentissage de la lecture.

## PRÉAMBULE






*Perlimpinpin le lutin est très malin ! Il voit tout, entend tout, et connaît tous les secrets de la lecture... Malheureusement, il ne peut plus grimper dans sa cabane car le méchant magicien a volé tous les barreaux de son échelle !*

*Aide-le à les retrouver et tu pourras alors grimper dans sa cabane, au sommet du grand chêne...*

*Là, si tu es malin, après avoir répondu correctement à l'ultime épreuve proposée par le magicien, tu pourras gagner le «Livre des secrets» de Perlimpinpin !*

## MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 6 pions, 1 dé, 1 pion «lutin»
- 36 cartes décor vert - **discrimination auditive** - - - - -   
(vert clair niveau 1, vert foncé niveau 2)
- 36 cartes décor orange - **discrimination visuelle** - - -   
(orange clair niveau 1, orange foncé niveau 2)
- 36 cartes bleues - **compréhension** - - - - -   
(bleu clair niveau 1, bleu foncé niveau 2)
- 12 cartes « rébus, devinettes, énigmes » niveaux 1 et 2.
- 1 carte « coffre-Livre des secrets »
- 2 feutres à eau pour répondre directement sur les cartes  
*Attention : nettoyage des cartes à l'eau uniquement. Feutres effaçables à sec «INTERDITS»*
- 1 livret annexe des réponses.

## MODES OPÉRATOIRES

### Jeu compétitif

Chaque joueur choisit un pion, lance le dé à tour de rôle et avance d'autant de cases qu'indiquées par le dé.

Il s'arrête sur une case symbolisant le type de cartes à piocher :



: carte exercice de discrimination auditive



: carte exercice de discrimination visuelle



: carte exercice de compréhension.

Il doit alors répondre à la question. S'il répond bien, il garde sa carte.

Le joueur qui a gagné 2 cartes d'une même couleur gagne 1 partie d'échelle. Quand il a fini de construire son échelle, à l'aide des 6 morceaux, il peut alors accéder à la cabane de Perlimpinpin.

Le magicien lui propose alors l'ultime épreuve du jeu, suivant le niveau auquel il joue : un rébus, une devinette ou une énigme.

Si le joueur répond bien, il gagne le «Livre des secrets» de Perlimpinpin !

### Jeu collectif

Les cartes des différents ateliers ont été conçues pour pouvoir être utilisées simultanément en atelier collectif de 6 joueurs. Les 3 séries de 36 cartes exercices (discrimination auditive, visuelle et compréhension) se présentent en 6 ateliers de 6 exercices. C'est-à-dire que la consigne est unique par atelier de 6 cartes.

L'ensemble des joueurs va faire évoluer 1 seul pion «lutin» sur le parcours. Chaque joueur de l'équipe, à tour de rôle, lance le dé et avance le pion «lutin» d'autant de cases qu'indiquées par le dé. Il s'arrête sur une case symbolisant le type de cartes à piocher. (Discrimination auditive, visuelle et compréhension).

Le meneur de jeu choisit un atelier de 6 cartes de la catégorie et du niveau de questions correspondant à la case du plateau puis dicte la consigne des cartes aux joueurs avant de les distribuer. Si tous les joueurs répondent correctement à leur exercice, ils gagnent un premier morceau de l'échelle et ainsi de suite, jusqu'à reconstruire l'échelle complète qui leur permettra d'atteindre la cabane en haut de l'arbre.

Le magicien leur proposera alors l'ultime épreuve du jeu, suivant le niveau auquel ils jouent : un rébus, une devinette ou une énigme.

Si les joueurs répondent bien, ils gagnent le «Livre des secrets» de Perlimpinpin !