

Ahahna et le léopard – niveau Cycle 2

A partir de cet album <http://ebookids.com/fr/livres-enfants/histoire/3-9/histoires/Ahahna-et-le-leopard-B59>, nous vous proposons quelques activités de lecture de sons, d'encodage, d'écriture, de vocabulaire et de dictée. Votre enfant peut lire les consignes des exercices et demandez lui ensuite de les reformuler à sa façon : « Qu'est ce qu'il faut que tu fasses ? ».

Ces activités ne sont pas à proposer toutes à la fois mais à mettre en place à divers moments de la journée en fonction de vos disponibilités et des capacités de concentration de votre enfant. Les recommandations aux parents sont en italique. ε

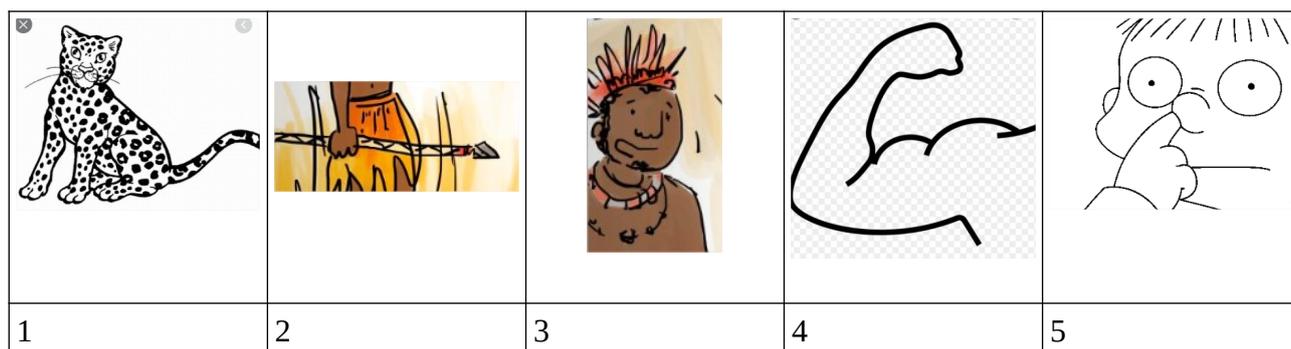
1. Entre la page 3 et 9, tu vas chercher tous les mots où tu entends le son [ε] et où tu ne vois que le - e - sans accent comme dans le mot adresse.

Il y a 5 mots à trouver. Ecris-les sur ton ardoise en les recopiant sans fautes.

Les mots à trouver sont : souplesse, guette, redresse, perplexe, mauviette.

Dans ces mêmes pages, il y a d'autres mots où l'on entend ce son [ε] mais avec une autre écriture - ai, ê : faible, s'arrête, frayeur, fais, fait, vrai, vraiment.

2. Lis les images ci-dessous et essaie d'écrire les mots sans faire de fautes.



Aidez votre enfant en lui demandant de bruyier les sons qu'il entend et/ou en découpant le mot en syllabes : « Lé-o-pard »

Laissez le ensuite écrire son mot.

Lisez lui le mot comme il l'a écrit : je lis « léopard » et tu dois entendre « léopard ».

Valorisez son travail. S'il y a des erreurs, écrivez lui le mot correctement en dessous du sien.

Les 5 mots sont les suivants : un léopard, une lance, le chef, un muscle, le nez.

Vous pouvez reproduire ce jeu avec d'autres mots de l'histoire. Attention de choisir des mots qui ne comportent pas trop de sons difficiles ou de lettres muettes. Évitez les mots « impressionnant » « frayeur » par exemple.

3. Page 13, recopie ce texte en écrivant les mots manquants. Pour cela, tu ne dois rester en face de ton ordinateur. Tu dois placer ta feuille d'écriture à un autre endroit de la pièce. Tu vas lire le mot à recopier sur l'ordinateur, mettre le mot dans ta tête et ensuite aller l'écrire sur ta feuille. Ceci t'oblige à mettre le

mot dans ta mémoire. Tu dois faire le moins de voyages possibles pour écrire chaque mot.

Le chef de la tribu le _____.

Bravo Ahahna, tu as su _____ un
léopard vivant et le ramener au _____,
tu sais dominer, tu es vraiment un _____,
_____.

Cette activité peut être faite en autonomie en mettant la règle du jeu suivante :

« À chaque voyage, tu déposes un grain de riz dans un verre. A la fin nous compterons le nombre de grains de riz. Moins tu en as, mieux c'est ! »

Si vous refaites ce jeu, vous pouvez en début de jeu fixer un nombre maximal de déplacements à ne pas dépasser.

4. A la fin de la page 3, Ahahna entend un faible rugissement.

Qu'est ce qu'un rugissement ?

Trouve d'autres mots qui caractérisent le bruit que font les animaux et écris les dans ce tableau ou sur ton ardoise. Aide toi du verbe proposé.

Le léopard	Rugir – Le lion rugit.	Un rugissement.
La vache	Mugir – la vache mugit.	Un
L'oiseau	Piailler – l'oiseau piaille.	Un
Le mouton	Bêler – le mouton bêle.	Un
Le chien	Aboyer – le chien aboie.	Un
La grenouille	Coasser – la grenouille coasse.	Un
Le chat	Miauler - le chat miaule	Un

Quand votre enfant aura écrit les mots suivants, faites lui observer les mots et ce qu'ils ont de commun. Vous pouvez poursuivre ce jeu avec d'autres animaux.

5. Dictée

Pour la dictée, reprenez les mots que l'on a déjà utilisés dans les jeux de lecture et les exercices précédents. N'excédez pas 5 mots. Voici deux exemples :

Dictée 1 : le léopard, rugir, un rugissement, la savane, le village.

Dictée 2 : la chasse, la lance, épier, guetter, se faufiler.