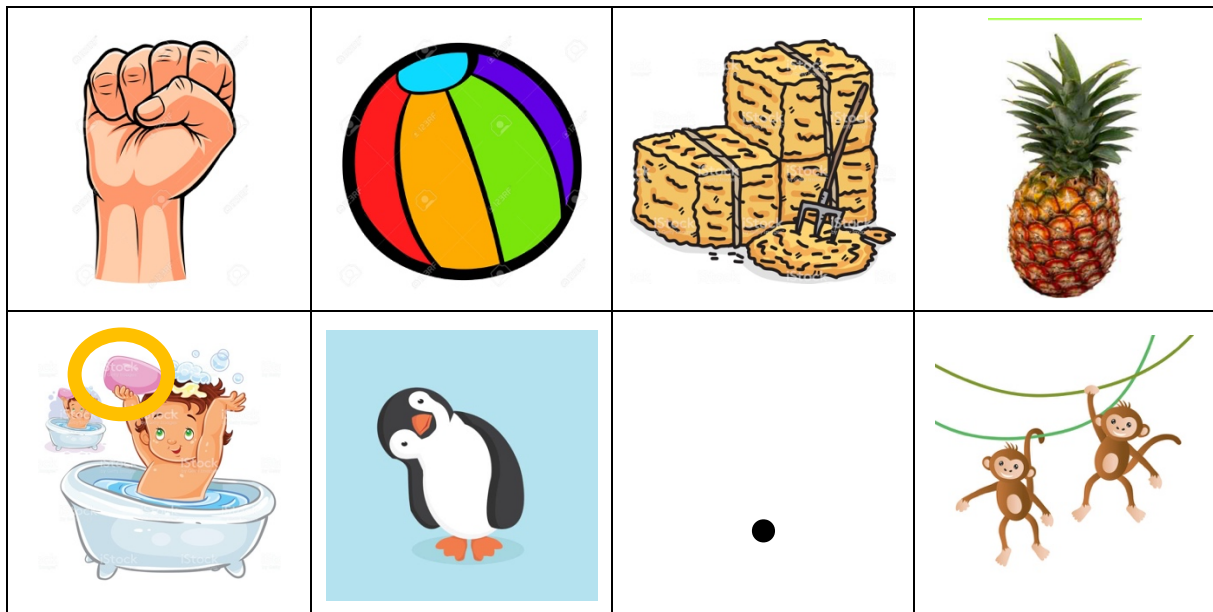


Travail de la graphie, du son /an/.

1) Discriminer auditivement si il perçoit le son dans les mots



2) Reconnaître la graphie dans les mots écrits

Entourer avec un véléda

<b>COIN</b>	<b>PINGOIN</b>
<b>POING</b>	<b>COINCÉ</b>
<b>POINT</b>	<b>LOIN</b>
<b>SHAMPOING</b>	<b>FOIN</b>

3) Entraîner cette représentation du /on/ dans la lecture de mots qu'il connaît SOUS FOFME DE LOTTO (faire deux planches avec des scrachs).

**POING**

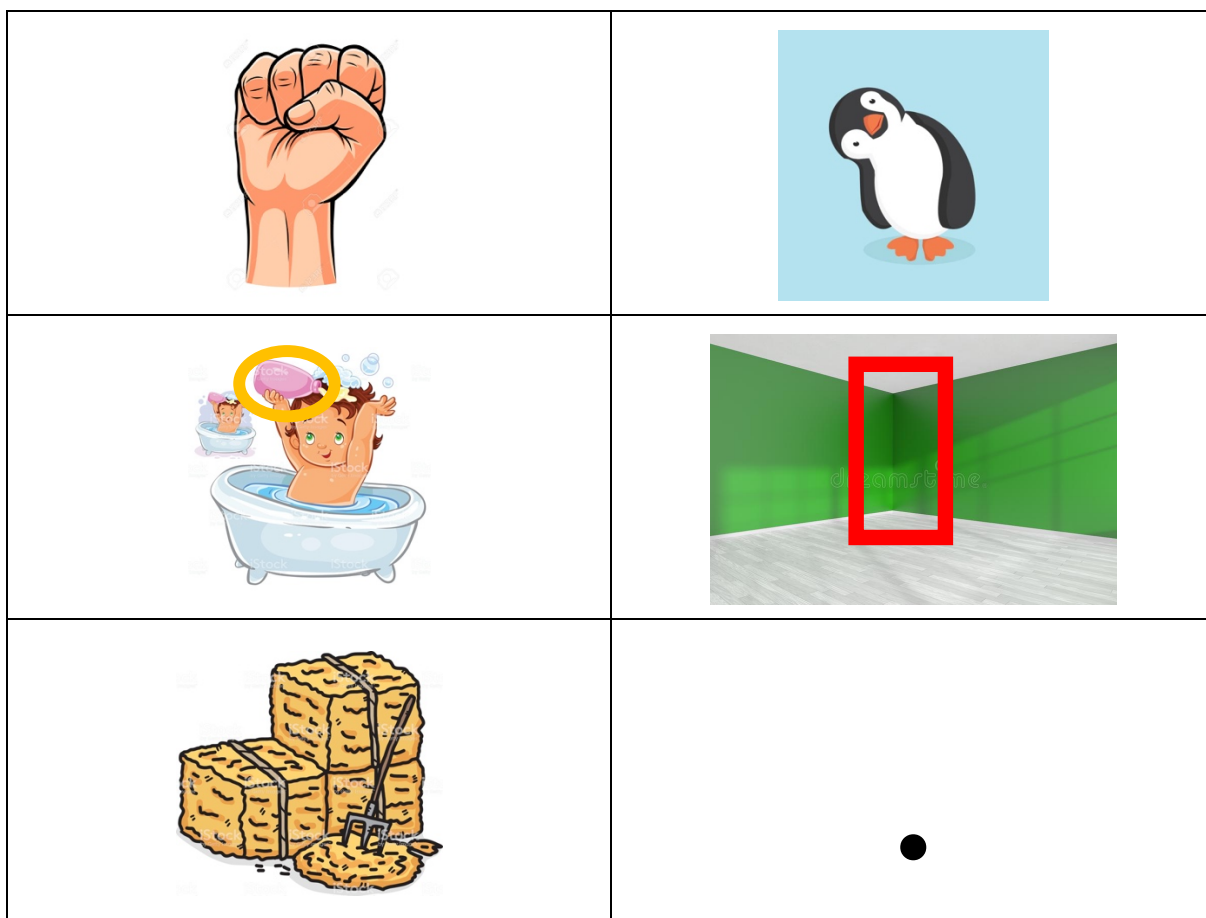
**PINGOIN**

**SHAMPOING**

**COIN**

**FOIN**

**POINT**



4) Entraîner cette représentation du /on/ dans des mots qui n'existent pas

Avec un jeu de l'oie classique : lire des PM que l'on tire au hasard et au dos du PM il y a un nombre inscrit qui nous fait avancer sur le plateau de jeu. Donc pas de dé !

<b>ointure</b>	<b>moinvu</b>	<b>pintoin</b>
<b>oinvelle</b>	<b>boindo</b>	<b>matoin</b>
<b>ointame</b>	<b>toinki</b>	<b>putroin</b>
<b>oinchuje</b>	<b>zoinma</b>	<b>cromoin</b>

<b>ointada</b>	<b>goinrèl</b>	<b>tizoin</b>
<b>oinlax</b>	<b>doinssu</b>	<b>puploin</b>
<b>oingude</b>	<b>koinfu</b>	<b>tutoin</b>
<b>oinzeve</b>	<b>poinza</b>	<b>pordoin</b>