

Le mémoire de la perdrix adapté

Étiquettes à découper pour les replacer sur la carte guide.
Soit en fiche, soit sous forme de jeu plastifié.

La première fiche a un code couleur pour aider les enfants en difficultés.

Cela lui permet de ne choisir qu'entre trois syllabes.

Il y a moins d'espace visuel à balayer. La couleur guide.

La seconde fiche ou planche de jeu est unie pour les meilleurs lecteurs.

La troisième fiche est l'adaptation du jeu avec la roue.

Les couleurs des cases sont choisies en fonction de BoomWhackers.

do

do

ré

ré

ré

mi

mi

mi

mi

fa

fa

sol

la *perdrice*



elle *s'envole*



dans un *pré*



tombe dans l'*eau*



do

do

ré

ré

ré

mi

mi

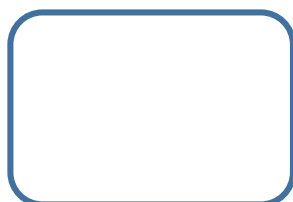
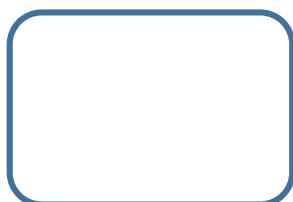
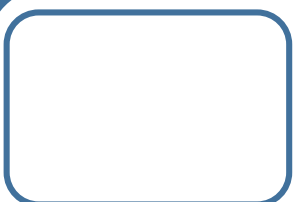
mi

mi

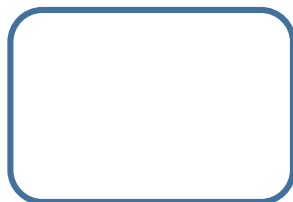
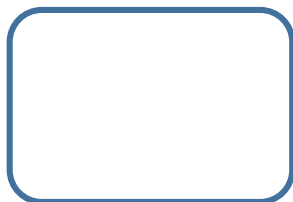
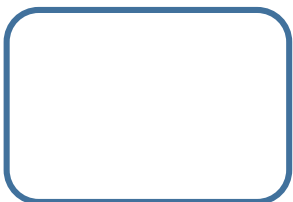
fa

fa

sol



la *perdrice*



elle *s'envole*

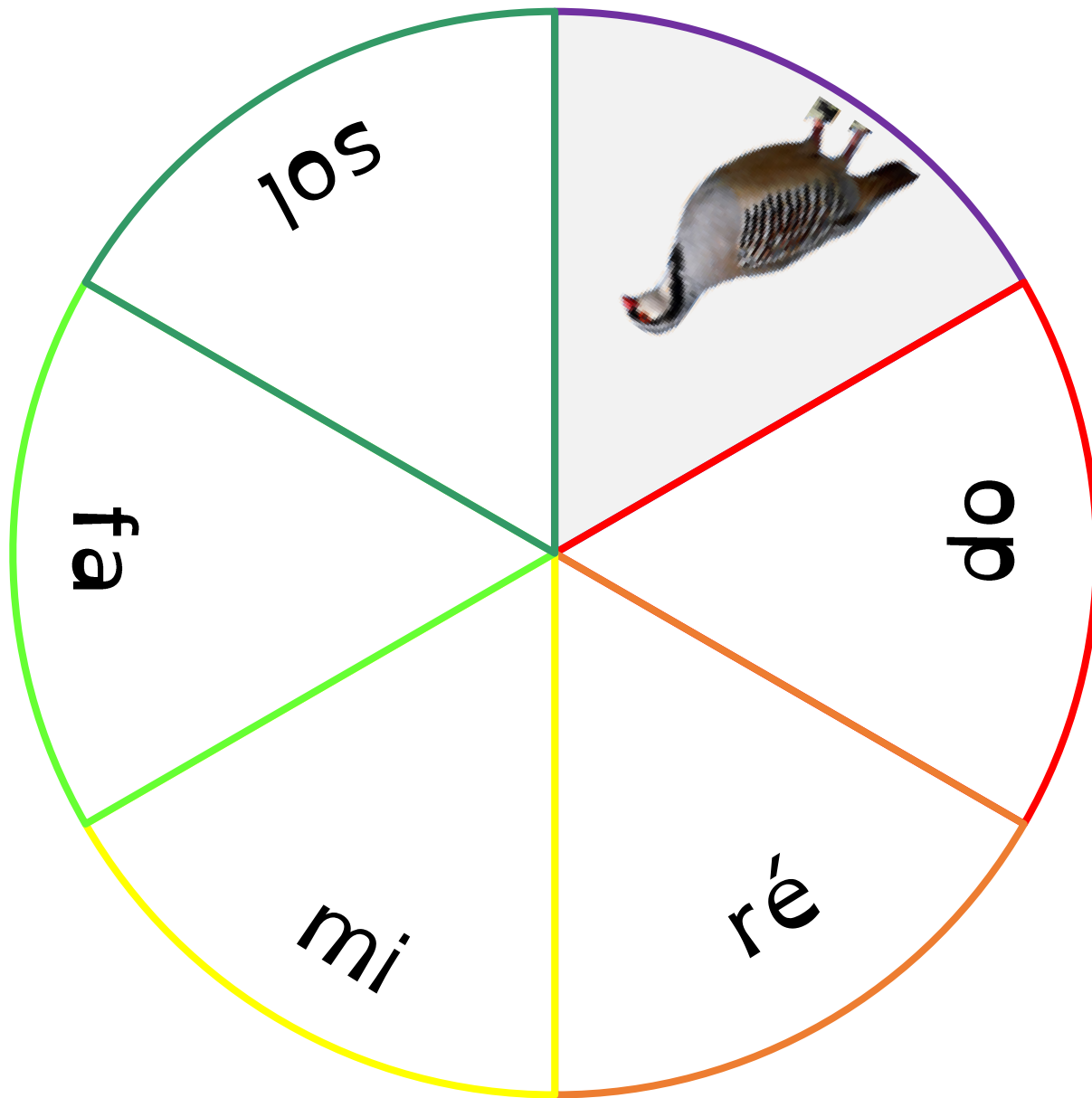


dans un *pré*



tombe dans l'eau





Les couleurs choisies correspondent aux BoomWhackers.
Roue à utiliser comme sur l'image.

variante

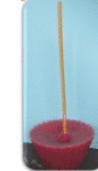


BoomWhackers
diatoniques



5 bougies
parfumées

Percer



Trombone
à tourner