

## L'imprimeur

### Objectif

Connaître le nom des lettres dans les différentes graphies.

### Tâche

Epeler les lettres d'un mot et écrire le mot épelé.

### Activité

Epeler le mot de la carte piochée à son adversaire qui doit le reconstituer sans erreur avec les lettres mobiles. Si la restitution est bonne, la carte est gagnée.

Evolution : On pourra faire écrire les mots au lieu de les reconstituer avec des lettres mobiles.

### Matériel et ressources

- Jeu de cartes-mots imagés, lettres mobiles.
- Ardoise et feutre effaçable.
- Validation du mot par l'élève qui a la carte-mot.



On complexifie la tâche !



Et pour aller encore plus loin :  
**l'élève pourra écrire les mots en cursive.**