

CONFIGURATION  
DE LA MAIN

MOUVEMENT

TYPES  
DE  
CONTACT

LIEU  
D'ARTICULATION

Utiliser avec

MINI  
**veritech**

LE LIVRE DE  
PHONOLOGIE  
LSQ



COMMISSION SCOLAIRE DE MONTRÉAL - UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
INSTITUT RAYMOND-DEWAR - MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION, DU LOISIR ET DU SPORT

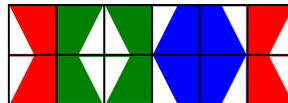
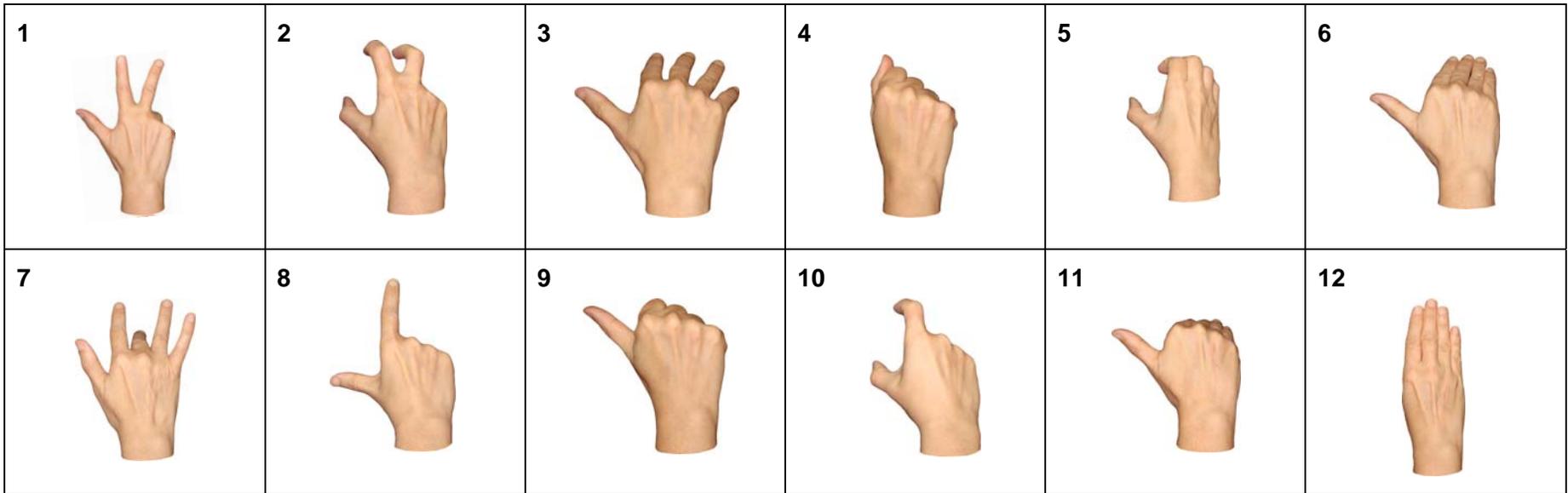
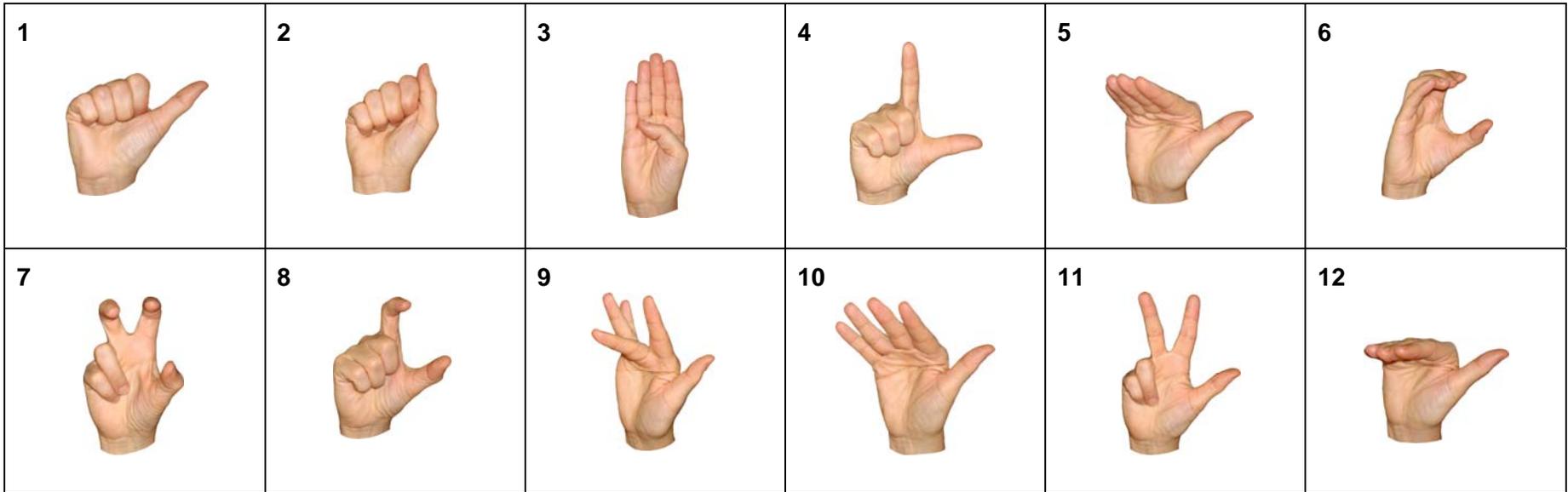
Réalisation : JLemieux



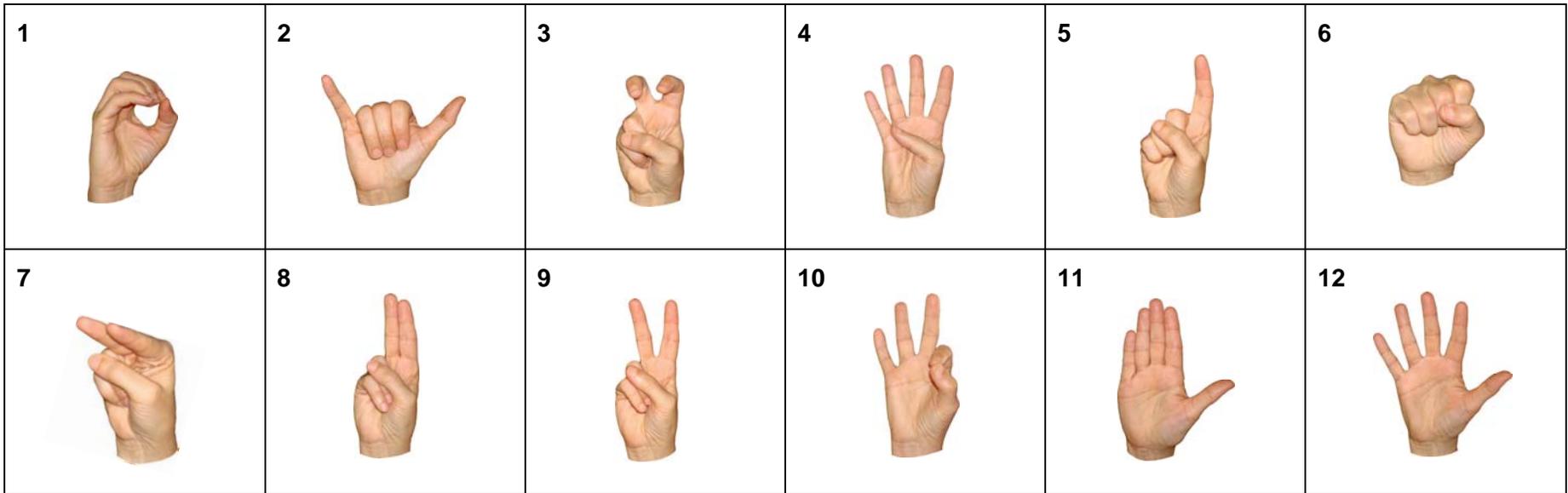
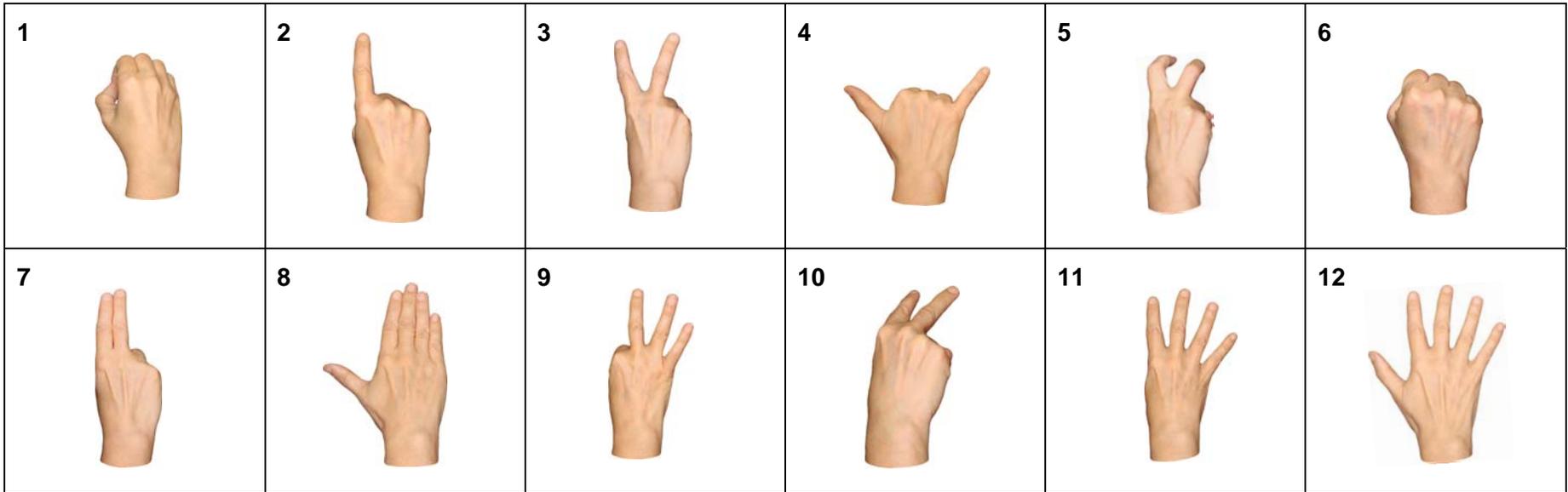
- 
-  Pour jouer, il faut un boîtier miniveritech.
  -  Le boîtier contient 12 jetons numérotés dans 12 cases numérotées.
  -  Le livret propose 10 jeux. Chaque jeu compte 12 cases-problèmes et 12 cases-solutions.
  -  Les numéros des jetons correspondent aux numéros des cases-problèmes.
  -  Les cases-problèmes sont les cases numérotées de la section du haut.
  -  Les cases-solutions sont les cases numérotées de la section du bas.
  -  Les numéros des jetons servent à indiquer les réponses.
  -  La clé de correction est la figure géométrique qui se trouve au bas de la page. Elle sert à contrôler les réponses.
- 

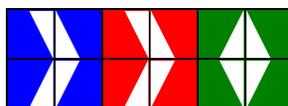
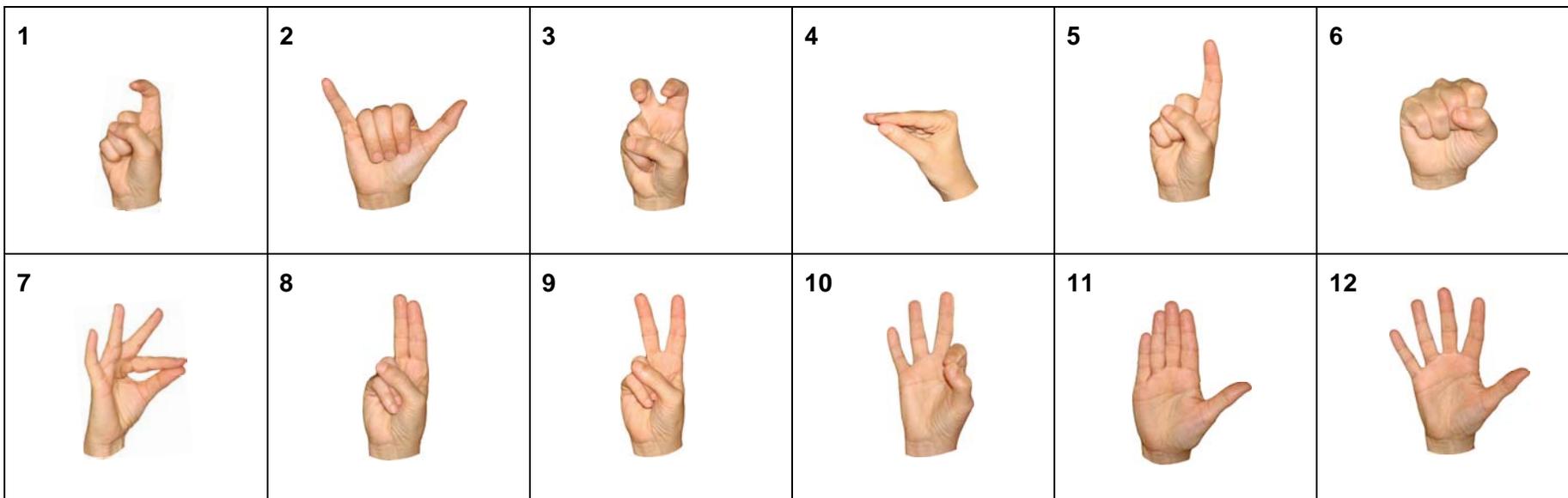
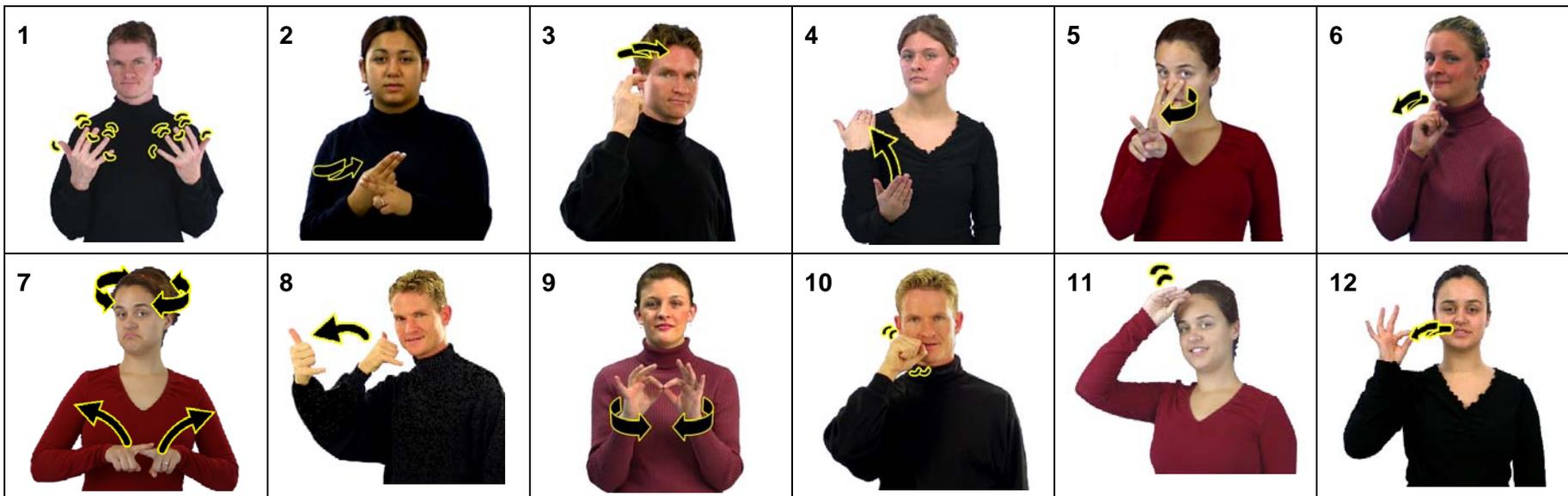
-  Placer les jetons, face numérotée sur le dessus.
  -  Prendre un jeton au hasard : c'est le numéro de la case-problème par laquelle le jeu commence.
  -  Associer chaque case-problème à la case-solution qui convient. Le numéro de la case-solution correspond au numéro de la case du boîtier où il faut poser le jeton.
  -  Résoudre un à un les problèmes, et poser au fur et à mesure les jetons sur les cases du boîtier.
  -  Une fois tous les jetons posés dans le boîtier, refermer celui-ci, puis le tourner à l'envers. Si la figure est identique à la clé, le jeu est réussi. Passer à un autre jeu. Si la figure n'est pas identique, retirer les jetons mal placés, refermer le boîtier, puis le remettre à l'endroit. L'ouvrir à nouveau et reprendre les problèmes qui correspondent aux jetons retirés, jusqu'à ce que les figures géométriques soient identiques
-

Trouve la configuration identique, mais d'un autre point de vue.

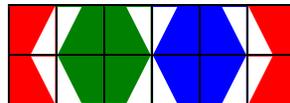
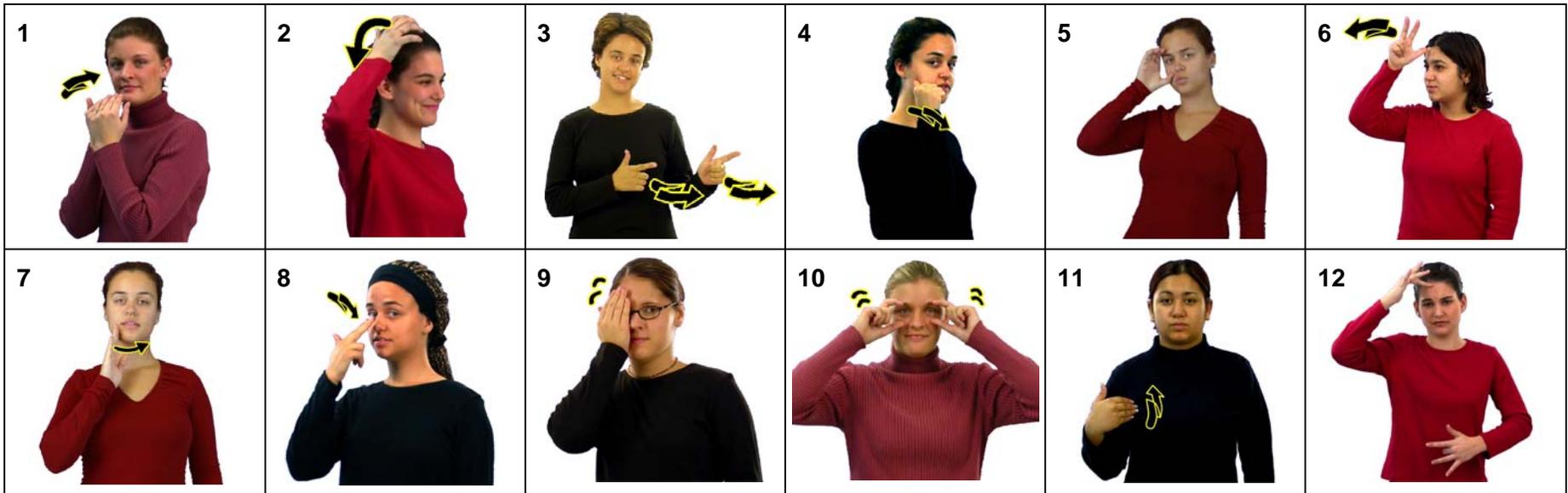
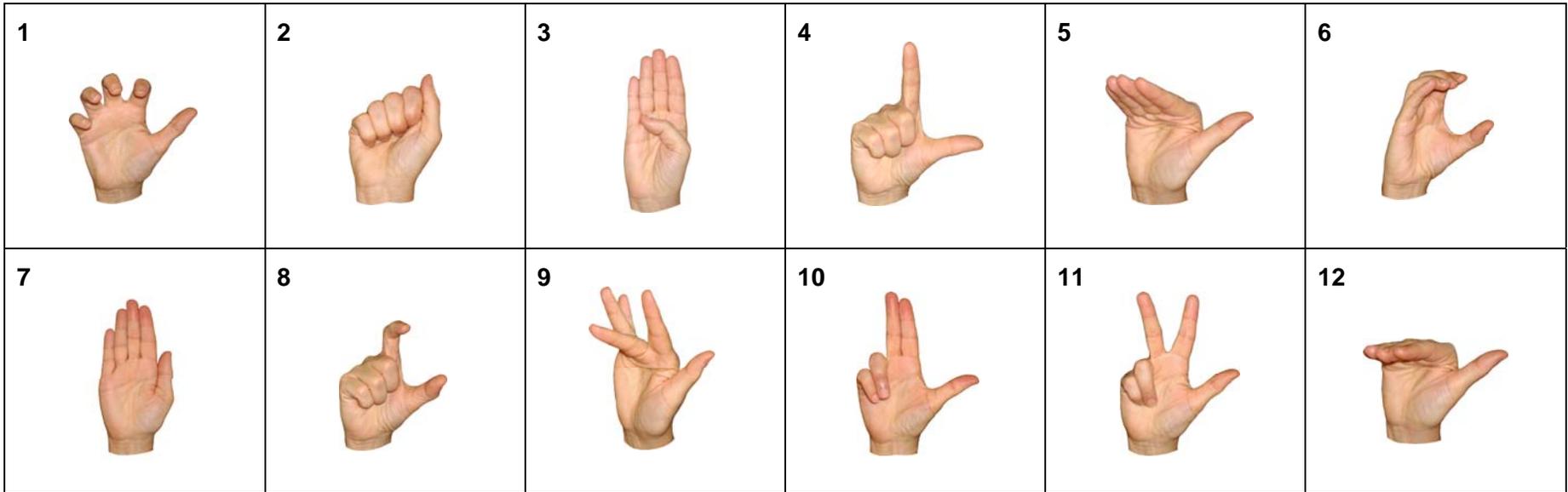


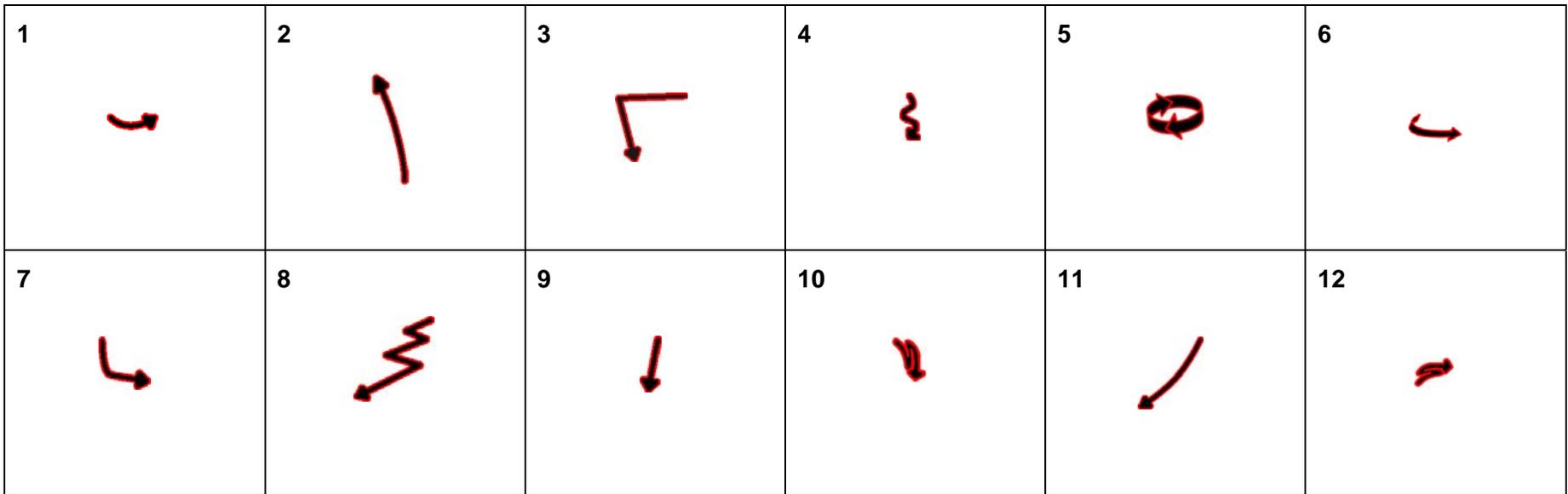
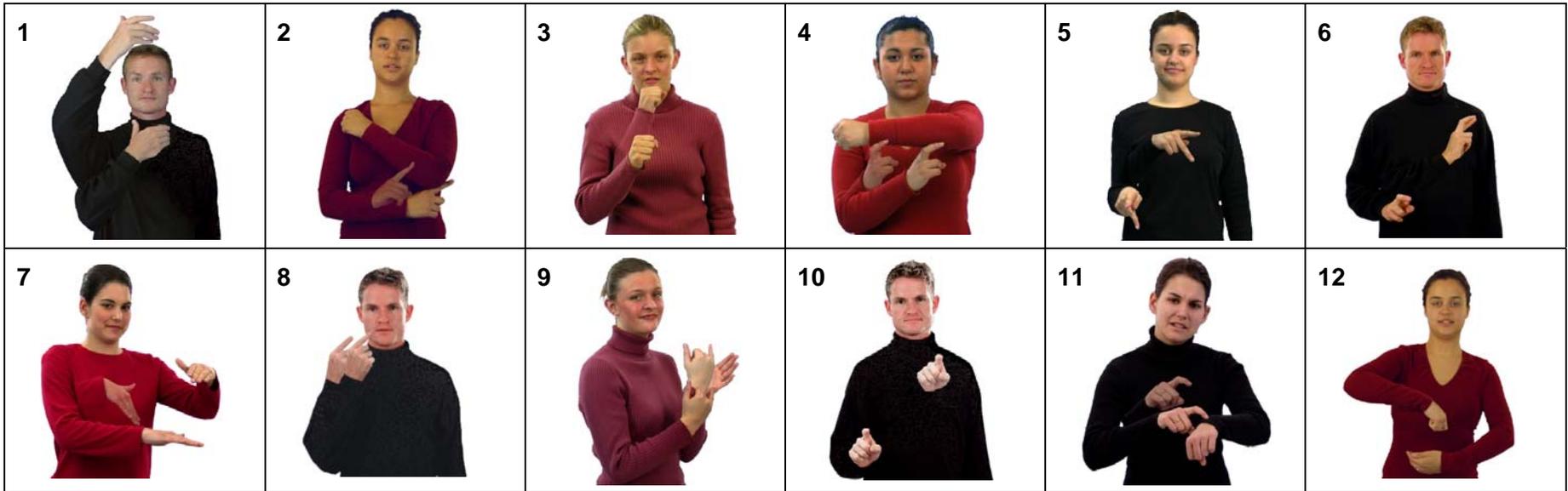
Trouve la configuration identique, mais d'un autre point de vue.

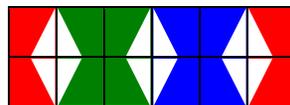
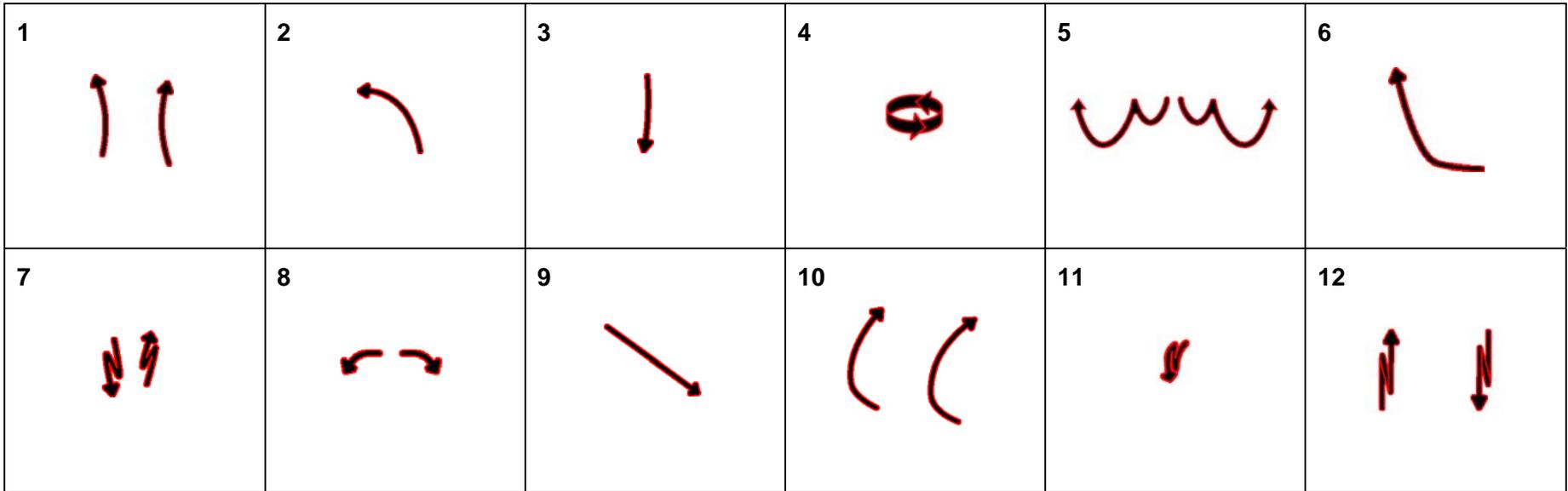


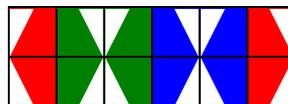
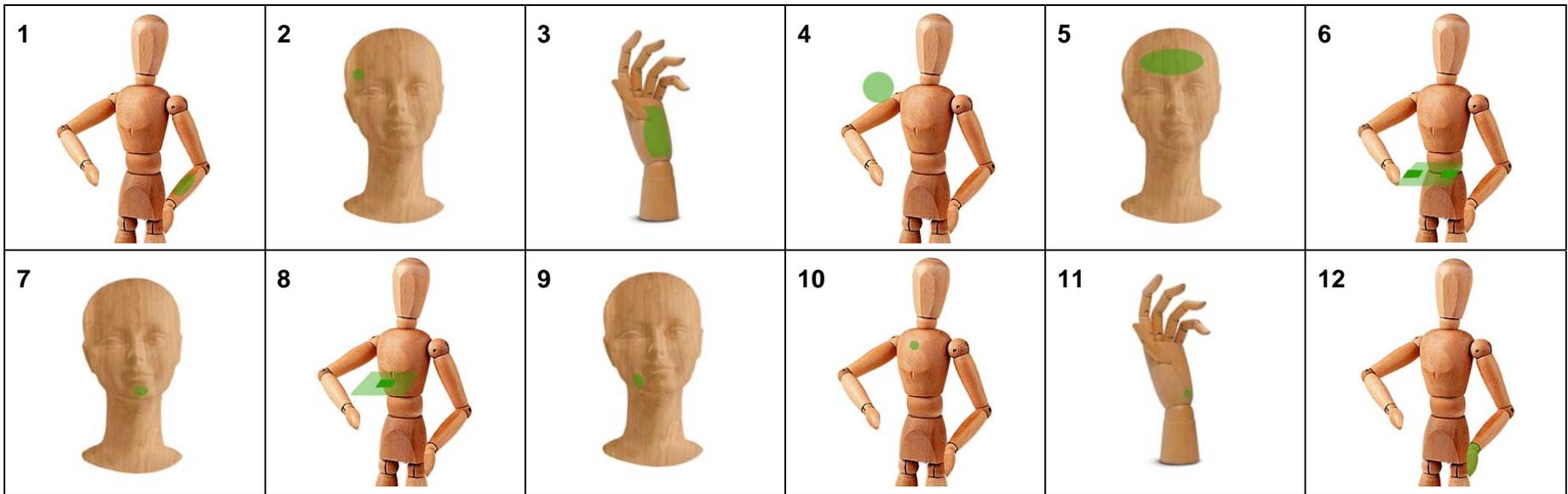
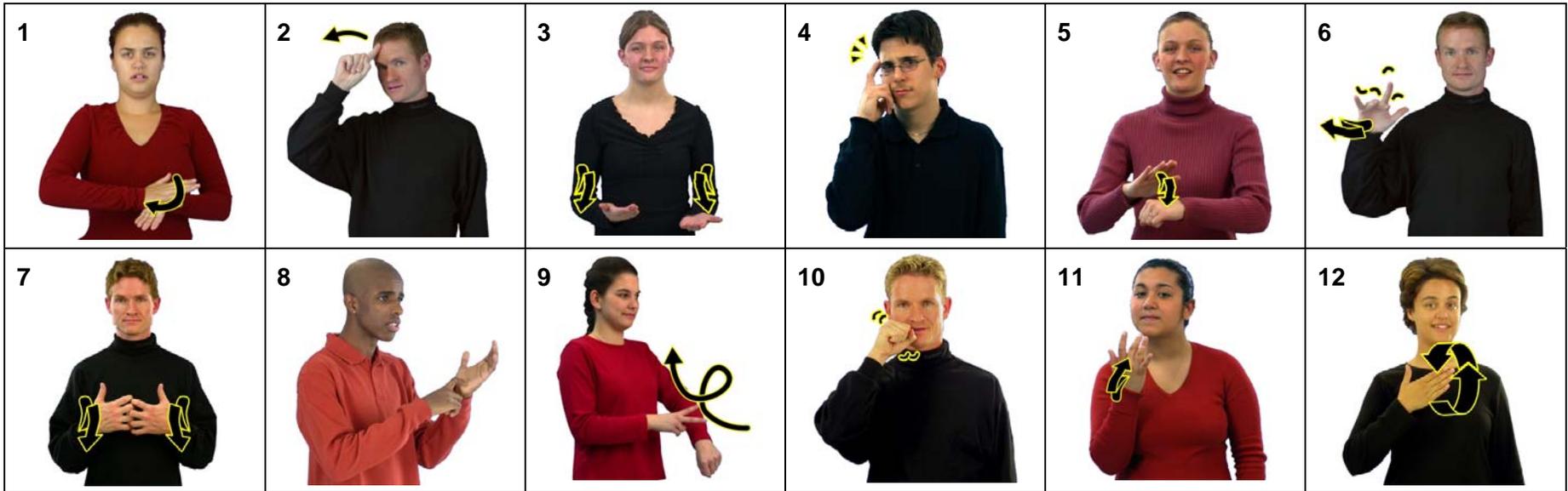


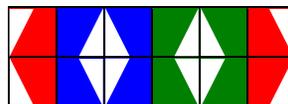
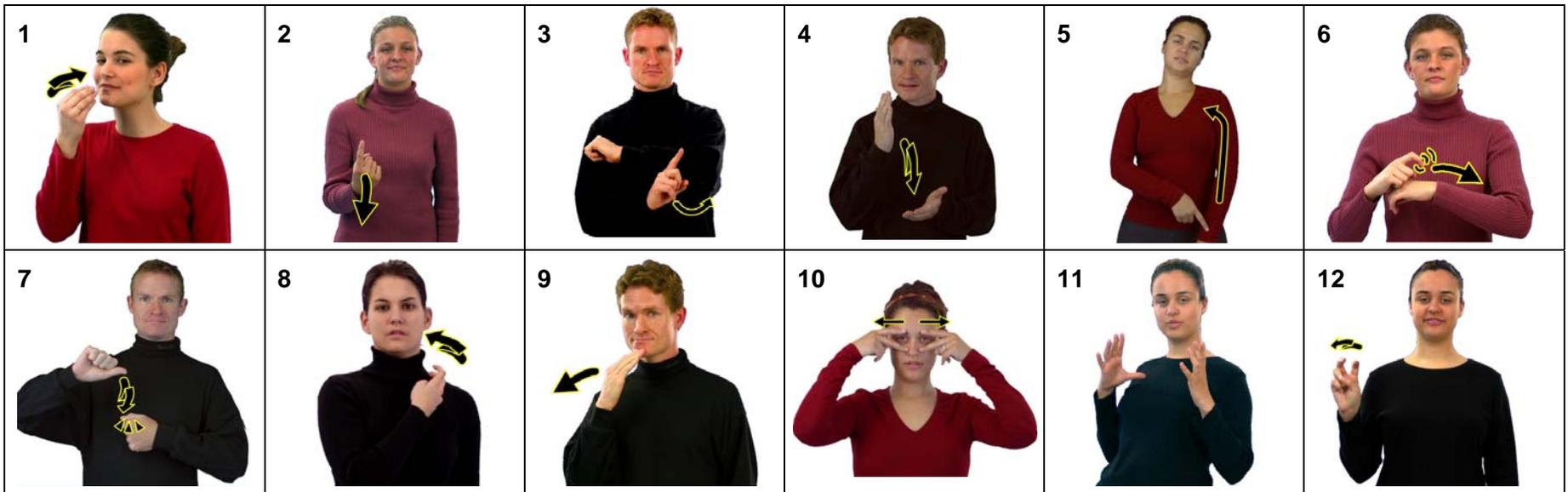
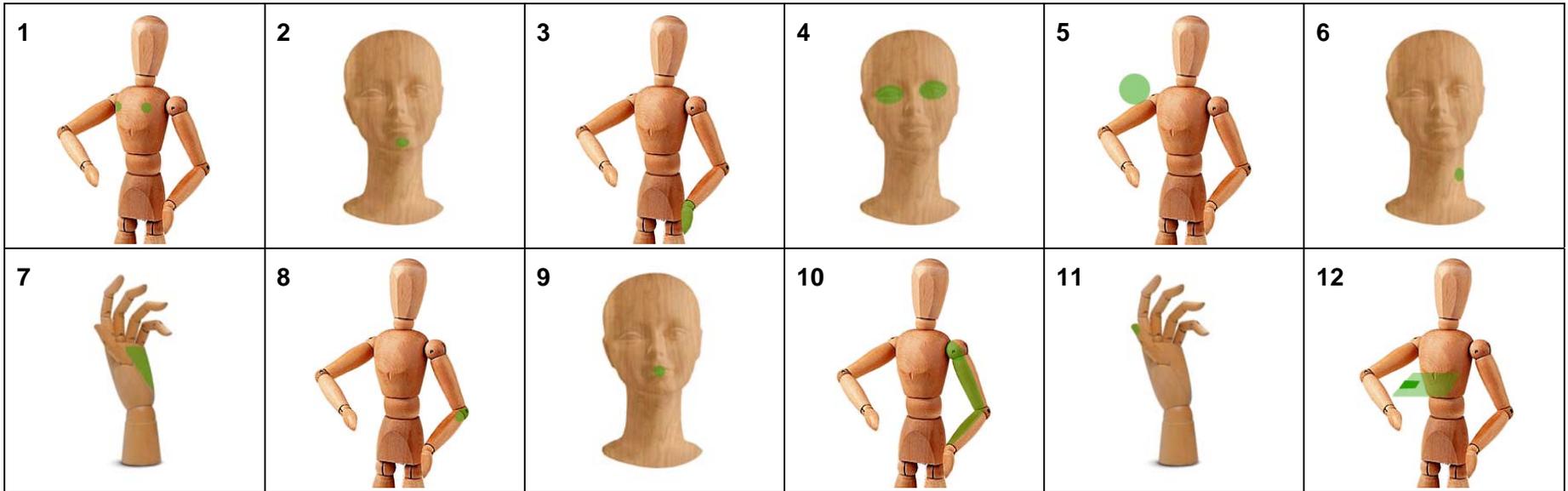
Trouve le signe qui a cette configuration.



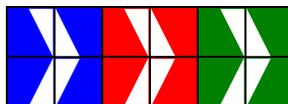
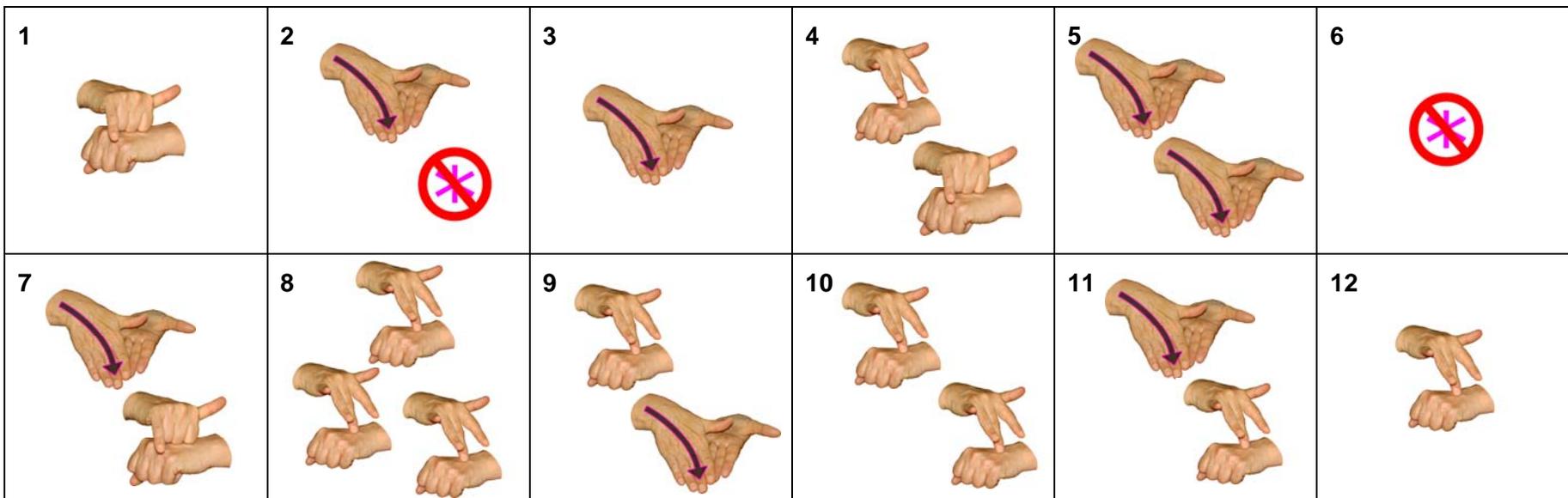








Pour chaque signe, trouve le ou les type(s) de contact : ponctuel , tenu , glissé  ou sans contact .



1 	2 	3 	4 	5 	6 
7 	8 	9 	10 	11 	12 

1 	2 	3 	4 	5 	6 
7 	8 	9 	10 	11 	12 







