

# L2MA

Nom :  
Prénom :  
Date de Naissance :

Date :

Age :

Classe :

## (1) FLUENCE PHONETIQUE (FLP)

« Tu vas me dire le plus de mots que tu peux qui commencent par P comme PAPIER. Et maintenant à Toi ! »

P.....  
.....  
.....

Nombre de mots en 1 minute (P) :

«Et maintenant, tu vas me dire le plus de mots que tu peux qui commencent par F comme FOURMI »

F.....  
.....  
.....

Nombre de mots en 1 minute (F) :

Score total (P+F) = FLP =

## (2) FLUENCE SEMANTIQUE (FLS)

«Maintenant, tu vas me dire le plus de mots possible qui parlent de sport. Par exemple : tennis – gants de boxe...»

(Sports).....  
.....  
.....

Nombre de mots en 1 minute (sports) :

«Maintenant, tu vas me dire le plus grand nombre de métiers que tu connais » (pas d'exemple)

(Métiers).....  
.....  
.....

Nombre de mots en 1 minute (métiers) :

«Maintenant, le plus grand nombre de mots qui te font penser aux vacances » (pas d'exemple)

(Vacances).....  
.....  
.....

Nombre de mots en 1 minute (vacances) :

Score total (Sports + Métiers + Vacances) = FLS =

### (3) INTEGRATION MORPHOSYNTAXIQUE (IMS)

« Je te dis une phrase et toi tu complètes l'autre : par exemple, je dis « L'enfant fait un dessin ». Ensuite je commence : « Les enfants..., et toi tu continues (font des dessins). »

1) Pierre apprend	Pierre et Jean ...	1 ou 0
2) La maman coud	Les mamans	
3) Médor a soif, il boit	Médor avait soif, il	
4) Avant de venir, Pierre doit préparer sa voiture	Donc, il ne viendra que	
5) Avant son plâtre, elle ne pouvait pas marcher sans tomber	Si elle avait marché, elle	
« Je te dis une phrase et toi tu vas le redire autrement, mais on doit comprendre la même chose : par exemple, je dis : « Il n'a pas mis son manteau, il s'est enrhumé ». Ensuite, je commence : « Il s'est enrhumé... et toi tu continues : ( <u>parce qu'</u> il n'a pas mis son manteau). »		
6) Aujourd'hui, Philippe a marqué un but.	Aujourd'hui, un but	
7) Le plombier est venu parce que la machine a débordé	La machine	
8) Il avait oublié son livre, alors il a téléphoné à un copain.	Il a téléphoné à un copain	
9) Elle a réussi son examen, pourtant Marie n'est pas contente.	Marie n'est pas contente	
10) La salle n'était pas encore remplie que les clowns ont commencé leur spectacle	Les clowns ont commencé	

IMS = /10

### (4) MEMOIRE – RAPPEL DE MOTS (MMO)

#### RAPPEL DE MOTS (MMO)

Dire à l'enfant : « Je vais te dire des mots. Ecoute bien et quand j'aurai fini, tu diras tout de suite ceux dont tu te souviens et je te les demanderai aussi tout à l'heure ».

Enoncer alors les 6 mots avec un débit normal.

#### RAPPEL AVEC AIDE VISUELLE (MVI)

Présenter à l'enfant les 9 images, parmi lesquelles les 3 images-pièges ont été introduite au hasard, et lui dire : « Donne-moi les images des mots dont tu te souviens ».

Mots énoncés	Mots rappelés		
	MMO	MVI	MDI
Botte			
Sifflet			
Chapeau			
Luge			
Torche			
Groseille			
TOTAL	MMO /6	MVI /6	MDI /6

### (5) MEMOIRE – RAPPEL DE MOTS AVEC AIDE VISUELLE (MVI)

## (6-7) PHONOLOGIE REPETITION DE « MOTS DIFFICILES » (NER – CRE)

Dire à l'enfant : « Je vais te dire des mots difficiles que tu ne comprendras pas, comme psychologie. Ca ne fait rien, tu les répètes comme tu les entends, et seulement quand je dis : A toi ! ».

Chaque mot est articulé lentement mais sans ralentir exagérément et sans détacher les syllabes. Suivre la transcription phonétique indiquée. Ne jamais répéter le mot (sauf en cas de gêne évidente : bruit, interruption...), encourager seulement l'enfant.

Items	X*	Transcription	Type d'Erreurs				Notes	
			En +	En -	RM	CH	NER**	CRE
Pseudonyme /psødɔnim/	8							
Chasse-neige /ʃasneʒ/	6							
Spectaculaire /spektakylɛʀ/	11							
Exigeant /ɛgziʒã/	6							
Obscurité /ɔpskyrite/	7							
Sketch /skɛtʃ/	5							
Subtiliser /syptilize/	5							
Sèche-linge /sɛʃlɛ̃ʒ/	6							
Perspicace /perspikas/	10							
Cosmopolitisme /kɔsmɔpolitism/	13							

NER = Nb d'erreurs

NER =

CRE = code réussite

CRE =

\*X est le score qui est défini « par défaut » pour NER lorsque le mot n'est pas répété ou est répété de façon indécodable

\*\* ATTENTION ! NER est une épreuve dont la notation est inverse, plus le score est élevé, moins la performance est bonne.

## (8) ANTONYMES OU CONTRAIRES (ANT)

Dire à l'enfant : « Ecoute, je dis : Le jour ou ?... la nuit. Toi aussi, tu complètes ce que je vais dire ».

On enchaîne aussitôt avec le début de l'épreuve.

	1 ou 0
1) L'intérieur ou ? (l'extérieur)	
2) Je suis en retard ou ? (en avance)	
3) La veille ou ? (le lendemain)	
4) Le plus ou ? (le moins)	
5) L'entrée ou ? (la sortie)	
Dire à l'enfant : « Maintenant tu complètes en disant le contraire. Par exemple : Chaud et ? froid ».	
6) Lourd et ? (léger)	
7) Oublier et ? (se rappeler, ou se souvenir, ou retenir)	
8) Coupable et ? (innocent)	
9) Accepter et ? (refuser)	
10) Large et ? (étroit)	

ANT = /10

### (9) MEMOIRE – RAPPEL DIFFERE DE MOTS (MDI)

Dire à l'enfant : « Est-ce que tu te souviens des mots que je t'ai dits tout à l'heure ? Dis le moi ».

### (10) COMPREHENSION DE CONSIGNES COMPLEXES (CCC)

Les éléments (carrés, étoiles) sont rangés horizontalement à leur place sur le carton posé devant l'enfant.

Items de démonstration :

Dire à l'enfant : « tu mets un carré blanc sur une étoile noire ». S'il réalise la consigne correctement, passer alors au protocole proprement dit. S'il échoue, lui montrer ce qu'on attendait de lui et donner, avant de commencer le protocole, un autre exemple : « Tu mets le carré vert sur une étoile noire ».

*Pour les items de 1 à 6, remettre chaque fois les éléments en place.*

	Note*
1. Enlève l'étoile bleue ou le carré blanc	1 ou 0
2. S'il y a un carré jaune, enlève un carré rouge	1 ou 0
3. Enlève les carrés sauf le bleu	1 ou 0
4. Mets le carré bleu entre le carré blanc et le carré rouge	1 ou 0
5. Après avoir retiré l'étoile verte, prends le carré bleu	2 ou 0
6. Avant de toucher une étoile noire, enlève un carré rouge	1 ou 0

*Ramasser les éléments, faire une pile de carrés et une pile d'étoiles.*

*Ecarter le carton qui avait servi à disposer les éléments, tout en le laissant visible.*

*Avant l'item 9 vérifier que l'avant dernière forme n'est pas un carré et modifier si nécessaire.*

7. Mets une étoile parmi les carrés	3 ou 0
8. Au lieu de les remettre sur le modèle, mets-les en ligne	1 ou 0
9. Mets un carré juste avant la dernière forme	2 ou 0
10. Après avoir pris les bleus, prends aussi les carrés	1 ou 0
11. Au lieu de les classer par forme, classe-les autrement	3 ou 0

*Remettre les éléments à leur emplacement sur le carton, enlever les trois premières formes (1 étoile et 2 carrés).*

12. S'il y a le même nombre d'étoiles et de carrés, prends en 1 de chaque	1 ou 0
13. Repose tous les éléments sur le carton, mets les par 2 sauf les rouges	1 ou 0
14. Avant de les mettre dans la boîte, mélange les tous	1 ou 0

TOTAL

CCC = /20

### (11) MEMOIRE – RAPPEL DE PHRASES (MPH)

« Je vais te dire des phrases, et toi tu vas les répéter ».

Dire les phrases avec un débit normal et une intonation bien adaptée.

Phrases	Transcription	Note	
Mon oncle est allé acheter un journal illustré au kiosque		2 ou 0	
Une fois la moisson terminée, les fermiers danseront toute la nuit.		2 ou 0	
Comme il n'avait pas pris son blouson, il a attrapé un gros rhume.		2 ou 0	
A condition qu'elle soit en vacances, elle pourra accompagner ses frères aînés en voyage.		4 ou 0	

MPH = /10

### (12) MEMOIRE – SEQUENCE DE CHIFFRES « à l'endroit » (CED)

Prononcer les chiffres un par un bien distinctement (environ un par seconde) après avoir dit à l'enfant : « Je vais te dire des chiffres et tu répètes comme moi ».

Items	1 ou 0
7.2.6.1	
8.4.2.9.5	
9.6.1.8.3	
5.3.1.7.4.6.	
4.5.8.9.7.3	

CED = /5

### (13) MEMOIRE – SEQUENCE DE CHIFFRES « à l'envers » (CEV)

Prononcer les chiffres comme à l'épreuve précédente, après avoir prévenu l'enfant : «Maintenant tu répètes à l'envers. Par exemple, si je dis 5-1-4, toi tu répètes 4-1-5 » (énoncer bien lentement cet exemple)

Avant chaque nouvelle séquence, redire : « A l'envers ».

Items	1 ou 0
2.9.7	
6.3.4	
2.8.7.9	
8.5.4.1	
7.3.4.9.6	

CEV = /5

(14) VOCABULAIRE (Dénomination) (VOC) 

Pour les parties du corps : « Dis-moi comment ça s'appelle là ? » (on montre sur soi-même).

Pour les images : « Regard cette image, qu'est-ce que c'est ? »

	1 ou 0	Si 0 : transcrire la réponse	Si 0 : Ebauche du mot fournie → Réponse (ne fait pas partie de la note)
Les lèvres			
La nuque			
Un ongle			
Une paupière			
Le front			
Mûre			
Sécateur			
Louche			
Violon			
Coquetier			
Cygne			
Poireau			
Evier			
Etabli			
Castor			
Poivron			
Tambourin			
Entonnoir			
Bibliothèque			
Gilet			
Crabe			
Tétine			
Brique			
Epi de maïs			
Melon			

VOC = /25

## (15 – 16) LECTURE – PUZZLE (PUZ1 et PUZ2) « Première expédition »

Dire à l'enfant : « Voilà une histoire. Je te donne le début et tu mets ces cartons dans l'ordre pour la continuer. Lis attentivement parce que après tu devras choisir la fin ».

Pendant que l'on donne les consignes, et non pas avant, on commence à placer devant l'enfant le carton correspondant au début de l'histoire (carton manqué P au dos) ; puis on lui donne les cartons dans l'ordre Q,R,S.

Dire alors : « A toi, classe-les ».

Si l'enfant lit à haute voix, lui dire : « Tu lis dans ta tête ».

<i>Ordre de présentation des cartons supportant les paragraphes du texte</i>		
Q (Les trois hommes réussirent...)	R (Le décollage...)	S (Ils vidèrent les réservoirs...)
<b>Classement correct attendu :</b>		
R (Le décollage...)	S (Ils vidèrent les réservoirs...)	Q (Les trois hommes réussirent...)
<b>Classement correct (R.S.Q.) = 1</b>		PUZ1* =
<b>Classement incorrect (autre) = 0</b>		

Si l'enfant échoue dans le classement, après avoir noté l'ordre qu'il a proposé, remettre les paragraphes dans le bon ordre et l'inciter à lire, toujours sans oraliser : « Lis l'histoire que j'ai mise dans l'ordre ». D'emblée – si l'enfant a réussi- ou après la relecture et le reclassement- s'il avait échoué, lui dire : « Mais il manque la fin de l'histoire. Je vais le donner à choisir entre trois conclusions. Il n'y en a qu'une qui va. Tu les lis et tu me dis laquelle finit l'histoire ». On pose devant l'enfant la feuille avec les trois conclusions (1,2,3).

	<b>Conclusion « 2 » = 1</b> (demande de secours par radio)	PUZ2* =
	Conclusion « 1 » ou « 3 » = 0	

## LECTURE PUZZLE : ANNEXE (épreuves non étalonnées)

### A Justification par l'enfant du choix de la conclusion

Dire à l'enfant ; « pourquoi penses-tu que l'histoire finit comme ça ? Pourquoi as-tu choisi cette fin ? »

### B Questions sur le texte

Après avoir enlevé le carton des conclusions, mais en laissant bien visibles les cartons du texte dans l'ordre, poser les 3 questions suivantes (notre en + ou -)

1) Pourront-ils redécoller et finir leur traversée ?

R :

Pourquoi ?

2) Leur est-il possible à tous d'aller chercher des secours à pied ?

R :

Pourquoi ?

3) Comment ont-ils pu savoir qu'on allait venir à leur aide ?

R :

Pourquoi ?

## (17) ATTENTION CONTINUE (ATT) (3 mn)

### « Test de barrage »

Faire avec l'enfant les 2 lignes d'exemples et barrer les 2 couples de figures semblables au modèle.

Donner à l'enfant les 2 feuilles et le crayon, lui dire : « Tu cherches les deux mêmes petites filles et tu les barre ensemble ».

Epreuve chronométrée : arrêter au bout de 3 minutes.

ATT = Nb de couples de figures « 2-5 » non barrés + Nb de couples barrés à tort (autre que « 2-5 »)

(Le score est d'autant plus bas que la capacité d'attention est meilleure).

ATT =

(18 – 19 – 20) LECTURE – COMPREHENSION ⌚

LECTURE FLASH (LF1 – LF2 – LF3)

Dire à l'enfant : « Tu lis la phrase dans ta tête ; le plus vite possible que tu peux, et tu soulignes le mot qui va bien pour la finir ». Lire avec l'enfant la phrase d'exemple et lui faire remarquer que le mot lapin est souligné.

Epreuve chronométrée : mettre en route le chronomètre au moment où l'on donne le crayon.

Exemple : Mon père a acheté un fusil pour aller à la chasse aux  
(sapins – rubans – lapins – chansons – patins)

Mot correct	1 ou 0	Si 0 : noter le mot choisi (facultatif)
1 – mouillé		
2 – arbres		
3 – repas		
4 – athlètes		
5 – glace		
6 – devoirs		
7 – reposer		
8 – skis		
9 – valises		
10 – copieux		
TOTAL		

LF1 =	/10
LF3 – note pondérée *	
=	

Temps	LF2 =	mn	s
	soit		secondes

\* LF3 = LF2 (en secondes) + [(10 – LF1) x 8]

(21) ORTHOGRAPHE – DICTEE DE LOGATOMES (LOG)

Dire à l'enfant : « Je vais te dicter des petits mots qui ne veulent rien dire. Tu écris comme tu entends ».

Dicter :

pru – flon – sié – ord – jeur  
gra – choi – splan – rille – strou  
cabu – dipon – feri – nimo – extri

LOG =	/15
-------	-----

## (22 – 23) ORTHOGRAPHE

### DICTÉE DE TEXTE (DP – DU – DG – DD)

Dictée le texte segment par segment, après l'avoir lu à l'enfant en entier, en utilisant un débit normal et une intonation bien adaptée au sens. On peut répéter chaque segment (entre / /) une fois (pour toutes les classes, on lit le paragraphe supplémentaire C.M.2 même si on ne le dicte pas).

Dictée « courte » : C.E.2 – C.M.1 – C.M.2

### LE CORBEAU

Un corbeau / perché sur l'antenne d'un bâtiment / tient dans son bec / une souris blessée /  
Rendus furieux / par cet oiseau cruel, / des enfants lancent des cailloux / pour l'obliger à  
s'envoler/.

(22) Phonétique  
(23) Usage  
(24) Grammaire  
(25) Total

DP 1	/15
DU 1	/22
DG 1	/13
DD 1	/50

Le corbeau les a observés / puis a déployé ses ailes / et s'est lancé / en lâchant la souris /  
que des enfants / vont recueillir et soigner /.

\* On ne dicte pas ce complément de texte à un enfant de C.M.2 qui aurait rencontré des difficultés importantes pour faire la dictée « courte » (il existe de toute façon un étalonnage C.M.2 pour cette dictée « courte »).

Dictée de texte – correction – C.E.2 – C.M.1 – C.M.2 (OU1 – 22-25)

Phonétique DP 1	Note	Usage DU 1	Note	Grammaire DG 1	Note	Total DD 1
		corbeau	1 ou 0			1
pɛrʃe	1 ou 0	perché	1 ou 0	(perch) <u>é</u>	1 ou 0	3
ɑ̃tɛn	1 ou 0	l'antenne	2 ou 0			3
batimɑ̃	1 ou 0	bâtiment	2 ou 0			3
tjɛ̃	1 ou 0			(tien) <u>t</u>	1 ou 0	2
				<u>son</u>	1 ou 0	1
bɛk	1 ou 0	bec	1 ou 0			2
		souris	1 ou 0			1
blɛsɛ	1 ou 0	blessée	1 ou 0	(bless) <u>ée</u>	1 ou 0	3
rɑ̃dy	1 ou 0	rendus	1 ou 0	(rendu) <u>s</u>	1 ou 0	3
fyrjø	1 ou 0	furieux	1 ou 0			2
		par	1 ou 0			1
sɛt	1 ou 0	cet	1 ou 0	(c) <u>et</u>	1 ou 0	3
wɑzo	1 ou 0	oiseau	1 ou 0			2
kryɛl	1 ou 0	cruel	1 ou 0	(cru) <u>el</u>	1 ou 0	3
		enfants	1 ou 0	(enfant) <u>s</u>	1 ou 0	2
lɑ̃s	1 ou 0	lancent	1 ou 0	(lanc) <u>ent</u>	1 ou 0	3
kaju	1 ou 0	cailloux	1 ou 0	(caillou) <u>x</u>	1 ou 0	3
ɔbliʒe	1 ou 0	l'obliger	2 ou 0	(oblig) <u>er</u>	1 ou 0	4
				<u>à</u>	1 ou 0	1
sɑ̃vɔle	1 ou 0	s'envoler	2 ou 0	(s'envol) <u>er</u>	1 ou 0	4
	DP 1 = /15		DU 1 = /22		DG 1 = /13	DD 1 = /50

(30 – 32) LECTURE – STRATEGIE 

	1 ou 0	Si 0 : transcription		1 ou 0	Si 0 : transcription
<b>(30) – MOTS SANS SIGNIFICATION - MSS</b>					
LORTE			TOIR		
MABLE			POUTE		
BIVRE			RATIN		
FARTIR			BOUVRIR		
RADAME			POITURE		
LOPLE			NOIDE		
TUPRE			MOUBE		
BIPRE			TUNIN		
TRUMIR			POIBIR		
TIPORE			DOURLE		
				MSS =	/ 20
<b>(31) – MOTS REGULIERS - MRE</b>					
PORTE			SOIR		
TABLE			ROUTE		
LIVRE			MATIN		
PARTIR			OUVRIR		
MADAME			VOITURE		
				MRE =	/ 10
<b>(32) – MOTS IRREGULIERS - MIR</b>					
PIED			NOYAU		
PAYS			ALBUM		
FEMME			POËLE		
SECOND			OIGNON		
MONSIEUR			PISCINE		
				MIR =	/ 10

## (33) LECTURE – COMPREHENSION

## « LES OURS » - C.E.2 (OU1)

On classe les images dans l'ordre logique de l'histoire (1 à 6), on donne à l'enfant dans le désordre les textes qu'il doit disposer sous les images correspondantes.

Dire à l'enfant : « Tu mets chaque texte sous l'image qui va avec. Regarde bien ces images, car il faudra que tu te souviennes de l'histoire ».

<b>Images (dans l'ordre)</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Texte : disposition attendue*	B	É	T
Texte : <i>disposition réalisée par l'enfant</i>			
<b>Images (dans l'ordre)</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
Texte : disposition attendue*	E	L	A
Texte : <i>disposition réalisée par l'enfant</i>			
			OU1 = / 6

\* les lettres indiquées sur les cartons de texte permettent de repérer d'un coup d'œil le respect ou non de l'ordre attendu (correct), soit « BÊTELA ».

### (35) LECTURE – COMPREHENSION

#### MORPHOSYNTAXE (LMS)

Pronoms personnels compléments et phrases enchâssées

I et II – Dire à l'enfant : « Tu mets le texte avec l'image qui va bien ».

I – Pronoms		
Image	I.1	I.2
Texte attendu		
+ Ou –		
Image	I.3	I.4
Texte attendu		
+ Ou –		
Note I :		/ 4

II - Pronoms		
Image	II.1	II.2
Texte attendu		
+ Ou –		
Image	II.3	II.4
Texte attendu		
+ Ou –		
Note II :		/ 4

III et IV – Dire à l'enfant : « Tu mets le texte avec l'image qui va bien ».

III – Pronoms		
Image	III.1	III.2
Texte proposé		
+ Ou –		
Image	III.3	III.4
Texte proposé		
+ Ou –		
Note III :		/ 4

IV – Enchâssements (... qui ..., ...que...)		
Image	IV.1	IV.2
Texte proposé		
+ Ou –		
Image	IV.3	IV.4
Texte proposé		
+ Ou –		
Note IV :		/ 4

Total (I + II + III + IV)

LMS = /16

### (36) RECIT ECRIT – RECIT « LES OURS » ⌚ (5mn)

Dire à l'enfant : « Tu te rappelles l'histoire de l'ours ? Tu vas la raconter par écrit avec tes mots à toi ».

Amorce du récit : « Dans la forêt, une maman ourse se promène avec... » Accorder 5 minutes.

Noter l'existence de réalisations « négatives » et « positives » dans la colonne « Présence du marqueur » et recueillir des données quantitatives.

#### C.E.2 (MARQUEURS NEGATIFS)

Marqueurs Négatifs	Présence du marqueurs (= 1)	Pourcentage de présence de marqueurs chez les enfants normaux			
		40 – 31	30 – 21	20 – 11	10 – 0
Segment inintelligible					(5)
Agrammatisme		(35)			
Mauvais découpage de mots				(17,5)	
Mauvais découpage de phrases			(25)		
Oubli de mots				(15)	
Erreur pronoms référentiels				(17,5)	
Erreur de type phonologique		(35)			
	/7				

NMNE\* = /7

#### C.E.2 (MARQUEURS POSITIFS)

Marqueurs Positifs	Présence du marqueurs (= 1)	Pourcentage de présence de marqueurs chez les enfants normaux			
		0 – 25	26 – 50	51 – 75	76 – 100
Introduceur de complexité				(62,5)	
Lien temporel et/ou logique			(37,5)		
Auxiliaire *		(12)			
Pronoms compléments**					(85)
Imaginaire		(12)			

\* Auxiliaire : d'aspect (aller, venir, finir), de mode (vouloir, devoir, pouvoir ; falloir) et verbe à la forme passive.

\*\* Pronom complément : complément d'objet direct ou indirect.

DONNEES QUANTITATIVES

		Thèmes de C.E.2			Thèmes de C.M.1-C.M.2		
Nb de mots NMOT							
Nb de verbes NVER		1	Ourson (ou équivalent)	<input type="checkbox"/>	I	Ourson (ou équivalent)	<input type="checkbox"/>
Nb de temps NTPS		2	Chasseur tire	<input type="checkbox"/>	II	Chasseur tire	<input type="checkbox"/>
Nb de thèmes NTHE		3	Séparation	<input type="checkbox"/>	III	Séparation	<input type="checkbox"/>
	CE 2	4	Rencontre de loin	<input type="checkbox"/>	IV	Rencontre de loin	<input type="checkbox"/>
	CM 1- CM2	5	Vers la maison, dans les bras	<input type="checkbox"/>	V	Rencontre de près	<input type="checkbox"/>
Nb de marqueurs Négatifs NMNE		6	Biberon	<input type="checkbox"/>	VI	Vers la maison	<input type="checkbox"/>
					VII	Biberon	<input type="checkbox"/>
					VIII	Vers la mère	<input type="checkbox"/>
					IX	Soins à l'ours	<input type="checkbox"/>
					X	« Photo » des amis	<input type="checkbox"/>

(37) TEST VISUO-MOTEUR (TVM)

Donner un crayon « à papier », sans gomme.

Mettre le fascicule des formes TVM devant l'enfant à la première page.

Pointer le premier dessin et dire « Peux-tu faire le même dessin ? »

Un seul essai par figure est autorisé.

Arrêter avec 3 échecs consécutifs.