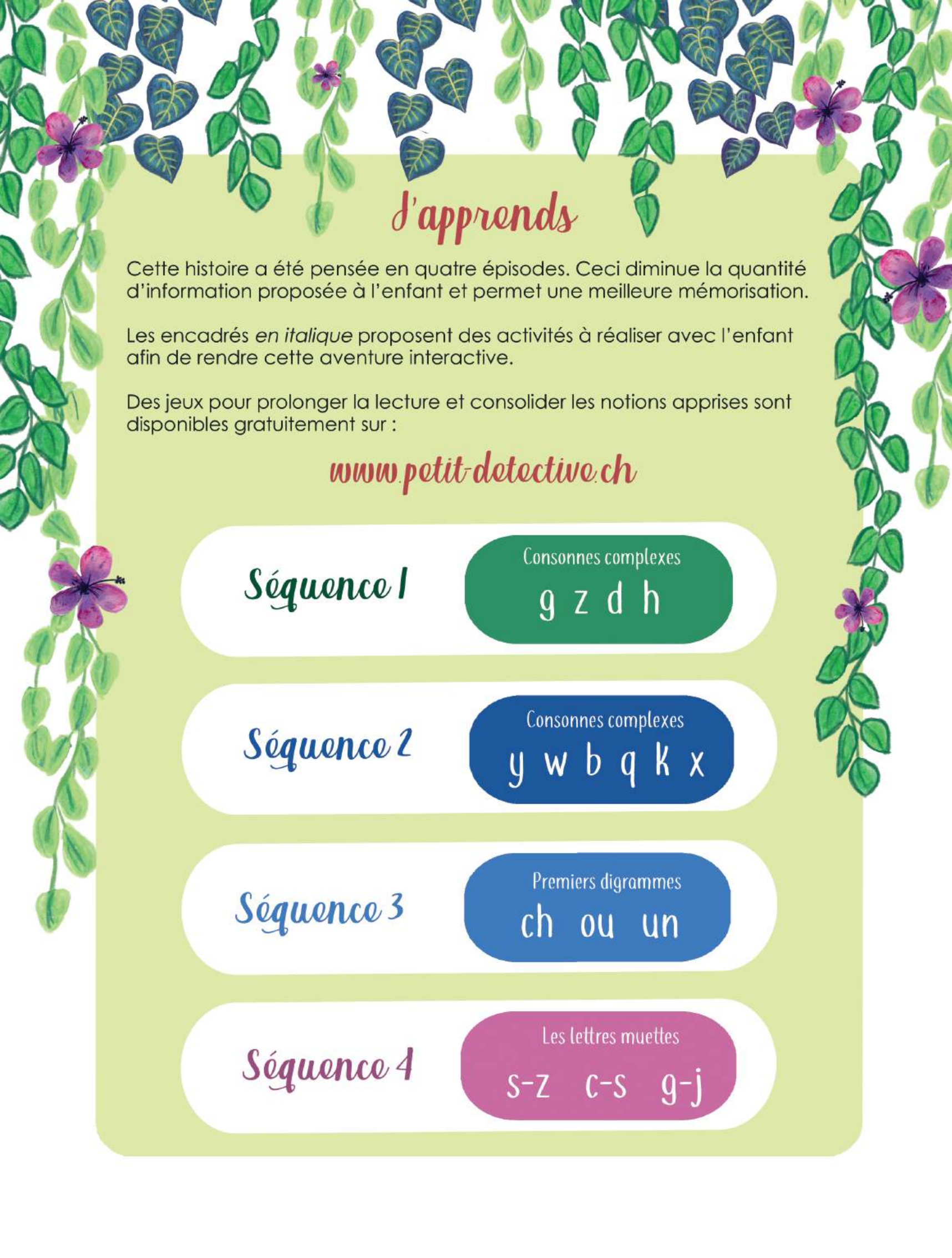




d'apprends

Cette histoire a été pensée en quatre épisodes. Ceci diminue la quantité d'information proposée à l'enfant et permet une meilleure mémorisation.

Les encadrés *en italique* proposent des activités à réaliser avec l'enfant afin de rendre cette aventure interactive.

Des jeux pour prolonger la lecture et consolider les notions apprises sont disponibles gratuitement sur :

[*www.petit-detective.ch*](http://www.petit-detective.ch)

Séquence 1

Consonnes complexes

g z d h

Séquence 2

Consonnes complexes

y w b q k x

Séquence 3

Premiers digrammes

ch ou un

Séquence 4

Les lettres muettes

s-z c-s g-j

Le reporter continue ses explications:

- Selon les premières observations dans cette zone encore jamais explorée, la pyramide contiendrait quelque chose de très précieux. Cela confirme, la légende connue des habitants de la région, qui affirme qu'un trésor aurait été caché ici, il y a très longtemps.

Je me trouve actuellement devant la porte de cette mystérieuse pyramide. Personne n'a, pour l'instant, réussi à déchiffrer les énigmes gravées sur celle-ci. La légende raconte que seuls les aventuriers qui veulent apprendre à lire pourront l'ouvrir.





Imite le bruit des moustiques : Zzzzzz...
Trace le /z/ en faisant des zigzags entre les zèbres.



Trace le parcours en luge en criant des Yiiiiiii de peur!

Super Carotte pose la pierre magique sur le dessin gravé. A sa grande surprise, il ne se passe rien.

- C'est bizarre, ça ne marche pas, s'étonne Super Carotte.
- Il y a peut-être besoin d'une sorte de formule magique pour activer la pierre, suggère Lulu. Essayons de dire le son des lettres.



Ensemble, les 3 amis énumèrent toutes les lettres de l'alphabet. Quand tout à coup, la pierre magique s'illumine.

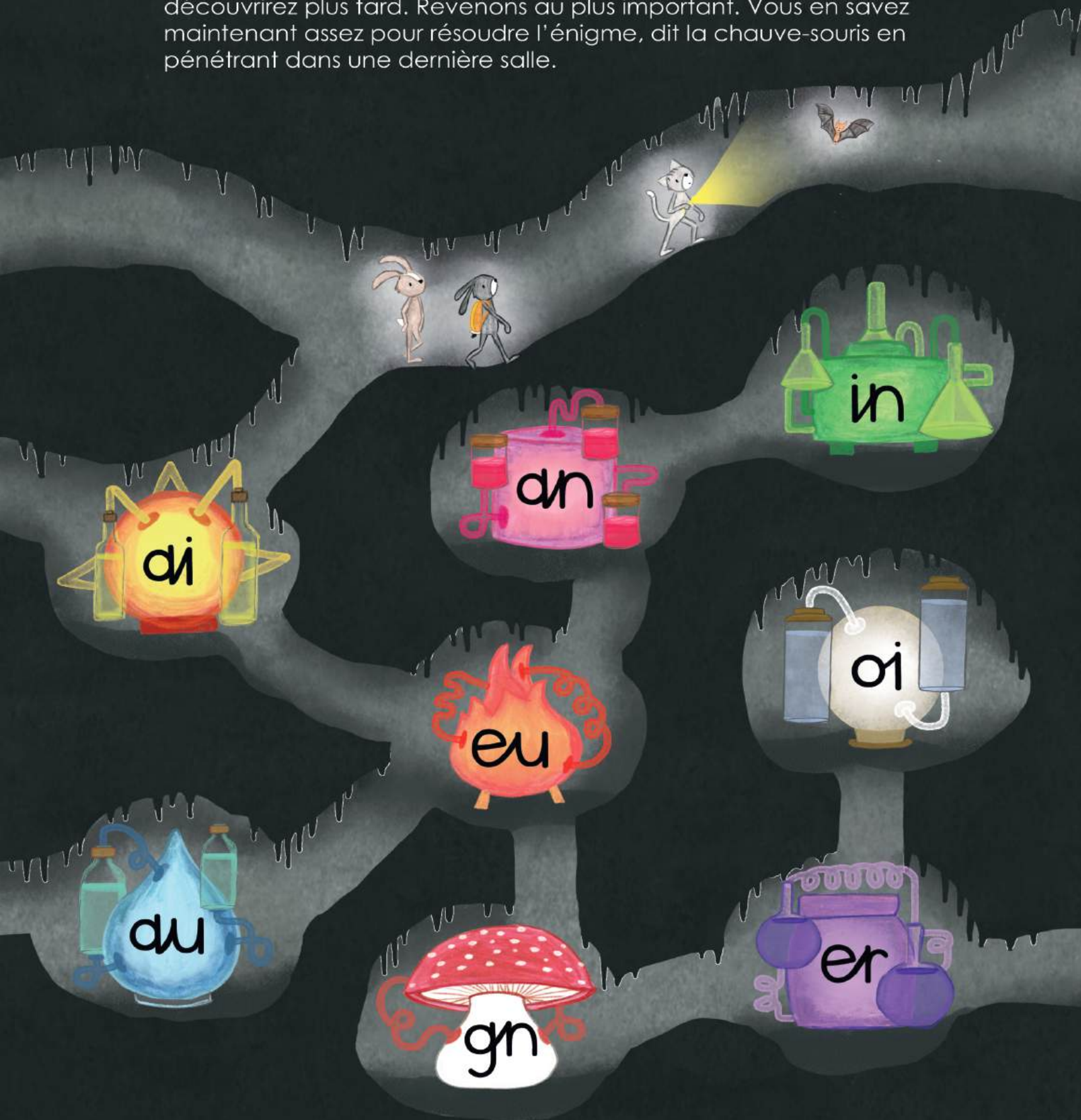
Une statue se met à bouger. Elle ouvre lentement sa gueule de pierre.

- Wouah... Incroyable, il y a un passage secret!



Super Carotte sort sa lampe de poche et les 3 aventuriers s'engouffrent dans le souterrain.

- Il existe encore beaucoup d'autres machines. Elles peuvent construire, elles aussi, plein de nouveaux sons, mais j'ai déjà assez parlé. Vous les découvrirez plus tard. Revenons au plus important. Vous en savez maintenant assez pour résoudre l'énigme, dit la chauve-souris en pénétrant dans une dernière salle.



Au sommet de la pyramide, les 3 amis découvrent le laboratoire d'un magicien.

- Bonjour, dit le magicien l'air réjoui. Si vous êtes ici, c'est que vous êtes malins et que vous avez déjà réussi à gagner les 2 premières pierres! Si vous voulez gagner la troisième, il va falloir maîtriser l'utilisation de mes objets magiques.

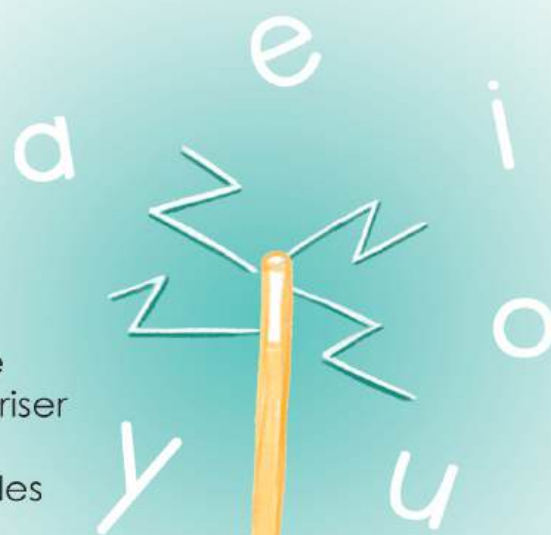


- Deuxièmement, voici ma superbe baguette magique pour faire des tours de magie très électriques! s'émerveille le magicien.

- J'ai fabriqué cette baguette en faisant fondre toutes les voyelles. Cela concentre ses pouvoirs. Elle est ainsi capable d'électrifier la lettre « S ».

Un petit coup de baguette sur la lettre et les voyelles qui l'entourent et le résultat est immédiat. Elles fabriquent une décharge électrique et la lettre « S » se met alors à vibrer zzzzzz.

Observez sa puissance, c'est très amusant !





racine

rose

magie

glace

fusée

nuage

bêtise

cerise

bougie

chemise

sorcière

*Sais-tu placer correctement les cristaux sur les dessins
autour de la pierre magique pour la libérer?*