

1

Numération



Cartes à pincettes: écriture
 *Trouve les 5 écritures du nombre et place tes pincettes.
 *La réponse se trouve au dos.

1/2

Numération



Dominoes: chiffres/lettres
 *Chaque enfant pioche 4 dominoes.
 Un domino est retourné sur la table.
 Le reste constitue la pioche.
 *Le premier enfant doit poser un domino pour compléter la ligne. S'il ne peut pas, il pioche. Si sa pioche est bonne, il peut jouer
 *Le gagnant est celui qui a posé tous ses dominoes.

1

Numération



Les deux font la paire!
 *Jeu 1: associe le mot et le nombre.
 *Jeu 2: retourne le nombre et écris le(s) mot(s) sur l'ardoise.
 *La réponse se trouve au dos.

1

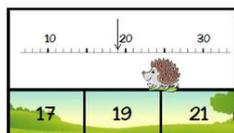
Numération



Jeu du tapis: comparaison
 *Place tes carrés colorés sur les cases en fonction de la consigne.
 *Reporte-toi à la grille de correction indiquée en bas.

1

Numération



Carte à pincettes: droite graduée
 *Trouve le nombre indiqué par la flèche et place ta pincette.
 *La réponse se trouve au dos.

1

Numération



Qui suis-je?
 *Lis la devinette et entoure la réponse parmi les 3 propositions.
 *La réponse se trouve au dos.

1/2

Calcul

Cocote en papier: table +5
 *Prends une feuille et fabrique ta cocote (n'oublie pas de colorier les ronds).
 *Choisis une couleur et lis l'opération.
 *La réponse se trouve en dessous.

1

Calcul



L'intrus
 *Entoure les paires qui font 10.
 *Il doit rester un intrus (un nombre seul).
 *La réponse se trouve au dos.

1

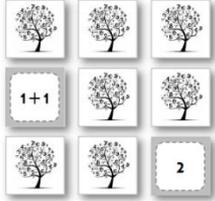
Calcul



Calcul posé
 *Écris le résultat ou pose l'opération selon la fiche.
 *La réponse se trouve au dos.

1/2

Calcul

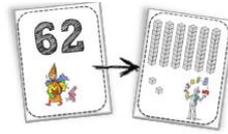


Memory: doubles

- *Place les cartes à l'endroit sur la table et mémorise-les.
- *Mets les cartes à l'envers.
- *Tu dois retrouver les doubles de mémoire.

2

Numération



Mistirobot

- *Distribuer toutes les cartes et regarder si on peut constituer une paire (nombre et représentation). Les poser devant soi face visible.
- *Le jeu commence. Le 1^{er} joueur tire une carte au hasard, dans le jeu de son voisin. Il regarde s'il peut former une paire. Sinon, il la garde, et c'est au joueur suivant de tirer une carte dans son jeu, etc.
- *Celui qui finit la partie avec le Mistirobot a perdu!

2/4

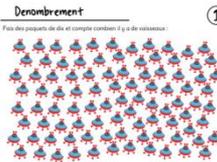
Numération



- Loto:** chiffres/décompositions
- *Mets les cartes à l'envers sur la table.
 - *Chacun son tour, retourner une carte.
 - *Celui qui la possède sur sa planche, la prends et la pose dessus.
 - *Vérifier les réponses à l'aide des couleurs.

1

Numération

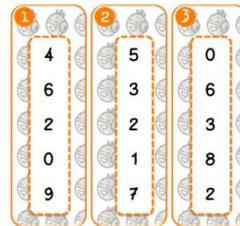


Dénombrement

- *Fais des paquets de 10 avec le feutre effaçable.
- *Ecris sur la carte combien il y a d'objets.
- *La réponse se trouve au dos.

1

Numération

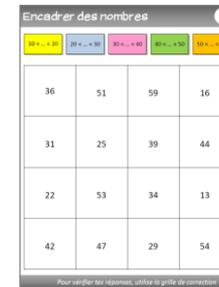


Range-les !

- *Range les nombres du plus petit au plus grand sur ton ardoise.
- *La réponse se trouve au dos.

1

Numération

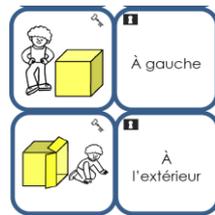


Jeu du tapis: encadrement

- *Place tes carrés colorés sur les cases en fonction de la consigne.
- *Reporte-toi à la grille de correction indiquée en bas.

1

Géométrie



Cartacharis: topologie

- *Étale tous les cartes.
- *Associe l'image au mot en les mettant l'un à côté de l'autre.
- *Vérifie tes réponses en retournant les cartes: tu dois avoir la même image sur les 2 cartes.

2

Géométrie



Topologie

- *Un enfant possède le modèle et le cache à son partenaire.
- *Il faut lui expliquer où positionner les animaux pour reproduire le modèle sur sa planche.

1

Géométrie

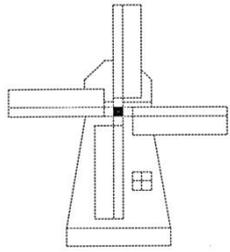
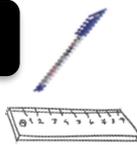


Trajectoire des fusées

- *A l'aide de la règle, trouve les étoiles alignées sur la trajectoire des fusées.
- *La réponse se trouve au dos.

1

Géométrie



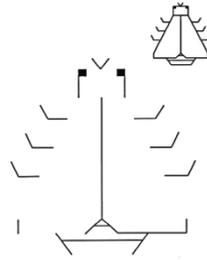
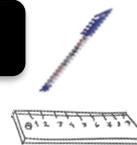
Le moulin

Tracés sur pointillés

*A l'aide de la règle, repasse sur les traits en pointillés.

1

Géométrie



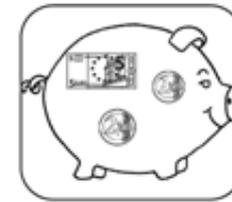
L'arbre

Prolongement de tracés

*A l'aide de la règle, prolonge les traits pour reproduire le modèle en haut.

1

Mesure



Tirelire

*Compte la somme d'argent dans la tirelire et indique le montant sur ton ardoise.

*La réponse se trouve au dos.

1

Mesure



Carte à pinces: marchand

*Trouve la somme que va rendre le marchand à chaque client et place ta pince.

*La réponse se trouve au dos.

1

Problème



Une histoire de monstres

*Lis le problème et trouve le nombre de monstres de chaque couleur.

*La réponse se trouve au dos.

1

Grammaire



Carte à pinces: phrase

*Trouve les phrases correctes et place tes pinces.

*La réponse se trouve au dos.

1

Grammaire



Carte à pinces: ligne/phrased

*Trouve le nombre de phrases et place ta pince.

*La réponse se trouve au dos.

1

Grammaire



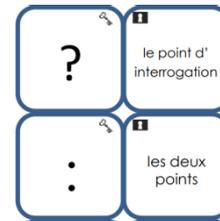
Carte à pinces: verbe conjugué

*Trouve le verbe conjugué et place ta pince.

*La réponse se trouve au dos.

1

Grammaire



Cartacharis: ponctuation

*Étale tous les cartes.

*Associe le signe au mot en les mettant l'un à côté de l'autre.

*Vérifie tes réponses en retournant les cartes: tu dois avoir la même image sur les 2 cartes.



Orthographe



un éléphant...

s	t	p	d	g
---	---	---	---	---

Carte à pinces: lettre muette
 *Choisis la bonne lettre muette à la fin du mot et place ta pince.
 (Cherche un mot de la même famille pour t'aider!)
 *La réponse se trouve au dos.



Vocabulaire



chocolaté chocolatée	une collation	la chocolaterie
choquant	 CHOCOLAT	un chaudron
la chocolatière	un choc	le chocolatier

Carte à pinces: famille de mots
 *Cherche tous les mots de la même famille que le mot en couleur au centre et place tes pinces.
 *Les réponses se trouvent au dos.



Grammaire



Le lait sert à fabriquer le beurre, les yaourts et le fromage.

il	ils	on
----	-----	----

Carte à pinces: sujet et PPS
 *Remplace le sujet en bleu par un pronom personnel sujet et place ta pince.
 *La réponse se trouve au dos.



Grammaire



Sujet ou verbe ?

sujet	verbe
La soupe mijote sur le feu.	Cette histoire se termine en cauchemar.
Nous ne voulons pas que tu pleures.	Les élèves font de jolies peintures.
Nous faisons une promenade.	Le vent souffle fort ce matin.
Ils finissent leurs travaux demain.	Je suis près de la sortie du parc.
	Elle est contente.
	Il a faim.

1

Jeu du tapis: sujet ou verbe?
 *Place tes carrés colorés sur les cases en fonction de la consigne.
 *Reporte-toi à la grille de correction indiquée en bas.



Orthographe



A la loupe
 *Prends la loupe et lis le mot invariable.
 *Recopie-le sur ton ardoise.



Grammaire



Types de phrases

déclarative	interrogative	exclamative
Il y a des animaux dans cette forêt.	Qui sonne à la porte ?	C'est lui le coupable !
Viendras-tu chez moi demain ?	Nous leur rendrons leurs jouets.	Chaque jeudi, les enfants vont à la piscine.
Prenez-vous votre parapluie pour sortir ?	À huit heures, nous étions absents.	Où sommes-nous ?
Emma est superbe !	Comme ce cadre est joli !	As-tu terminé tes devoirs ?
		J'ai si froid !
		Je reviendrai plus tard.

1

Jeu du tapis: types de phrases
 *Place tes carrés colorés sur les cases en fonction de la consigne.
 *Reporte-toi à la grille de correction indiquée en bas



Numération



GAGNE-GAGNE DES SERPENTS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Cachecache serpent
 *Complète les cases vides en suivant la bande numérique.
 *La réponse se trouve au dos.



Calcul



	10	A
5	7	8
4	2	6
1	3	5

L'intrus
 *Entoure les paires qui font 10.
 *Il doit rester un intrus (un nombre seul).
 *La réponse se trouve au dos.



Géométrie

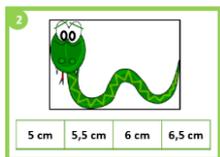
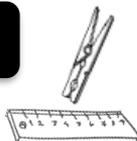


	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					
F					
G					
H					

Repérage sur quadrillage
 *Jeu 1: écris les coordonnées des animaux sur la fiche.
 *Jeu 2: place les animaux sur le quadrillage en fonction des coordonnées.
 *Regarde la fiche-réponse pour vérifier.

1

Mesure



Carte à pincettes: longueurs

*Mesure avec ta règle la longueur de l'animal (les bords du cadre).

*Choisis la bonne longueur et place ta pince.

*La réponse se trouve au dos.

1

Numération



Logico

*Insère une fiche dans le support Logico et déplace les pions de couleur pour donner ta réponse.

*Retourne la fiche et vérifie si les couleurs sont bien placées.

1

Géométrie



Reproduction de figures

*Prends une fiche quadrillée vierge et reproduis un modèle avec la règle et le feutre ardoise.

*N'oublie pas de compter les carreaux!

2/3

Calcul

J'ai... Qui a...? doubles et moitiés
*Distribue les cartes entre les joueurs.

*Celui qui a la carte « début du chemin » commence et pose la question de sa carte. Celui qui a la réponse pose à son tour. Et ainsi de suite comme un domino.
*La réponse se trouve au dos.

Début du chemin		
Qui a le double de 9 ?	J'ai 18.	J'ai 20.
J'ai 10.	Qui a le double de 10 ?	Qui a le double de 30 ?
Qui a le double de 35 ?	J'ai 70.	J'ai 200.
J'ai 26.	Qui a le double de 100 ?	Qui a le double de 15 ?
Qui a le double de 7 ?	J'ai 14.	J'ai 12.
	Qui a le double de 24 ?	Qui a le double de 2 ?

1

Conjugaison



La roue: être/avoir

*Reconstitue le puzzle comme sur l'image en associant le PPS et le verbe conjugué.

*La réponse se trouve au dos.

2/3

Vocabulaire

Kidileplus

*Tire une carte sans la lire et donne-la aux autres joueurs.

*Trouve un maximum de mots de la même famille (les autres valident ou non les réponses).

*1 mot trouvé = 1 point

*Le 1^{er} joueur qui arrive à 15 points gagne.



1

Grammaire



Trouve les noms communs	
1	
	jouer
	igloo
	manteau
	nager
	jeter
	gentil
	règle
	fleur
	gagner

Carte à pincettes: nom commun

*Trouve les noms communs parmi la liste de mots et place tes pincettes.

*Les réponses se trouvent au dos.

1

Grammaire



Trouve les adjectifs	
1	
	jouer
	mignon
	manteau
	froid
	jeter
	gentil
	règle
	fleur
	bleu

Carte à pincettes: adjectifs

*Trouve les adjectifs parmi la liste de mots et place tes pincettes.

*Les réponses se trouvent au dos.

1

Géométrie



Déplacement sur quadrillage

*Jeu 1: Suis le chemin indiqué par les flèches pour arriver sur l'animal mystère.

*Jeu 2: Dessine les flèches pour arriver sur l'animal mystère.

*La réponse se trouve au dos.



Vocabulaire

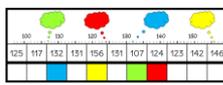
Construire des familles de mots

prison	

Fabrique à mots
 *Trouve le plus de mots possibles en ajoutant des préfixes et/ou des suffixes aux radicaux proposés.
 *La réponse se trouve au dos.



Numération



Carte à pinces: droite graduée
 *Trouve le nombre indiqué par chaque nuage coloré et place tes pinces colorées sur le bon nombre.
 *Les réponses se trouvent au dos.



Orthographe

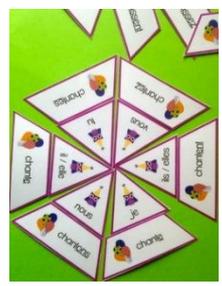
Les valeurs de la lettre S

hasard	costume	sardine	veilleuse
guérison	poisson	mesurer	triste
estomac	visite	coissard	égoïste
trésor	ramasser	plusieurs	pastille

Jeu du tapis: lettres C
 *Place tes carrés colorés sur les cases en fonction de la consigne.
 *Reporte-toi à la grille de correction indiquée en bas



Conjugaison



La roue: verbes en -ER
 *Reconstitue le puzzle comme sur l'image en associant le PPS et le verbe conjugué.
 *La réponse se trouve au dos.



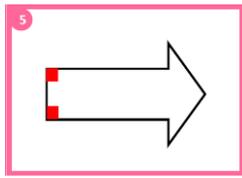
Mesure



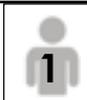
Logico
 *Insère une fiche dans le support Logico et déplace les pions de couleur pour donner ta réponse.
 *Retourne la fiche et vérifie si les couleurs sont bien placées.



Géométrie



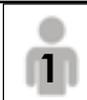
Angle droit
 *Utilise l'équerre pour vérifier si la figure contient des angles droits puis marque-les au feutre rouge.
 *La réponse se trouve au dos.



Grammaire



Carte à pinces: nature des mots
 *Trouve la nature du mot souligné : déterminant, nom ou verbe puis place ta pince.
 *La réponse se trouve au dos.



Orthographe

Les valeurs de la lettre S

hasard	costume	sardine	veilleuse
guérison	poisson	mesurer	triste
estomac	visite	coissard	égoïste
trésor	ramasser	plusieurs	pastille

Jeu du tapis: lettres G
 *Place tes carrés colorés sur les cases en fonction de la consigne.
 *Reporte-toi à la grille de correction indiquée en bas



Orthographe

Les valeurs de la lettre S

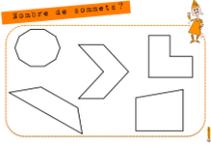
hasard	costume	sardine	veilleuse
guérison	poisson	mesurer	triste
estomac	visite	coissard	égoïste
trésor	ramasser	plusieurs	pastille

Jeu du tapis: lettres S
 *Place tes carrés colorés sur les cases en fonction de la consigne.
 *Reporte-toi à la grille de correction indiquée en bas

Géométrie

Polygones

- *Entoure la / les bonne(s) réponse(s) en fonction de la consigne: polygone? Nombre de côtés? Nombre de sommets?
- *La réponse se trouve au dos.

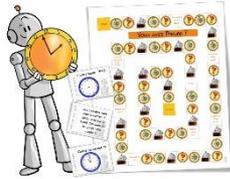


2/4

Mesure

Jeu de l'oie: temps

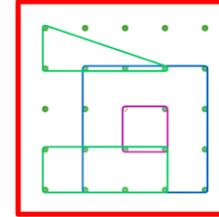
- *Lance le dé et réponds à la question. Si c'est correct, tu gardes la carte et tu gagnes 1 point. Puis c'est au joueur suivant.
- *A la fin du jeu, comptez vos points pour savoir qui a gagné.



Géométrie

Géoplan

- *Prends une carte puis reproduis les formes sur le géoplan avec les élastiques.



Orthographe

Carte à pincés: homophones grammaticaux

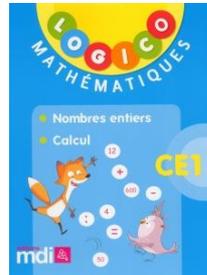
- *Choisis le bon homophone puis place ta pince.
- *La réponse se trouve au dos.



OGD

Logico

- *Insère une fiche dans le support Logico et déplace les pions de couleur pour donner ta réponse.
- *Retourne la fiche et vérifie si les couleurs sont bien placées.



Vocabulaire

Dominos: contraires

- *Chaque enfant pioche 4 dominos. Un domino est retourné sur la table. Le reste constitue la pioche.
- *Le premier enfant doit poser un domino pour compléter la ligne. S'il ne peut pas, il pioche. Si sa pioche est bonne, il peut jouer
- *Le gagnant est celui qui a posé tous ses dominos.



Grammaire

- *Trouve la nature du mot souligné : déterminant, nom, verbe, pronom personnel ou adjectif puis place ta pince.
- *La réponse se trouve au dos.



Conjugaison

Conjugué-moi !

- *Conjugué le verbe au présent sur ton ardoise.
- *La réponse se trouve au dos.



Orthographe

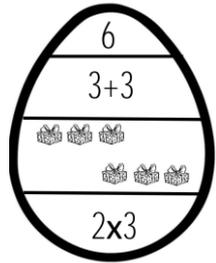
Pluriel des noms

- *Mets au pluriels les GN proposés sur la fiche-réponse.
- *Vérifie tes réponses à la fin avec la fiche correctrice.

1. un chat	2. une maison
3. le livre	4. l'arbre
5. une ardoise	6. une assiette
7. un ami	8. l'étoile
9. la chaussure	10. le lapin

1

Calcul



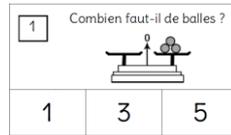
Puzzle: œufs multiplicatifs

*Rassemble les pièces du puzzle pour former un œuf de la table de multiplication.

*La réponse se trouve au dos (Les traits doivent être alignés).

2/4

Mesure



Carte à pincés: combien de balles ?

*Choisis le bon nombre de balle pour respecter ce que la balance indique puis place ta pince.

*La réponse se trouve au dos.

1

Vocabulaire



Jeu du tapis: synonymes

*Place tes carrés colorés sur les cases en fonction de la consigne.

*Reporte-toi à la grille de correction indiquée en bas

1

Vocabulaire



Mots étiquettes

*Associe la liste de mots avec l'étiquette qui correspond.

*La réponse se trouve au dos.



Numération

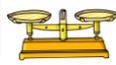


Écriture de nombres
 *Écris les nombres en chiffres ou en lettres sur l'ardoise.
 *La réponse se trouve au dos.

1
 six-mille-cinq-cent-trois



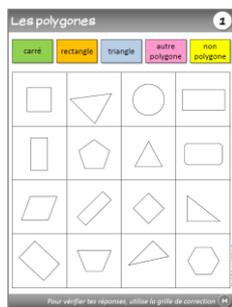
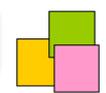
Mesure



Balance
 *Utilise la balance et les masses marquées pour trouver la masse de chaque objet.
 (Additionne les masses marquées pour trouver le résultat !)
 *La réponse se trouve au dos.



Géométrie



Jeu du tapis: polygones
 *Place tes carrés colorés sur les cases en fonction de la consigne.
 *Reporte-toi à la grille de correction indiquée en bas



Numération



Recompose-moi !
 *Recompose le nombre en additionnant les centaines, les dizaines et les unités.
 *La réponse se trouve au dos.

$50 + 600 + 9 =$ $300 + 80 + 2 =$

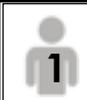
$(3 \times 10) + (2 \times 100) + 4 =$ $(4 \times 100) + (8 \times 10) + 5 =$



Orthographe



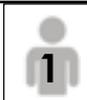
Cache-cache des sons
 *Trouve au moins 8 mots dans l'image avec le son indiqué et écris-les sur l'ardoise.
 *Vérifie tes mots et l'orthographe avec la fiche réponse.



Grammaire



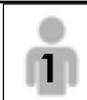
Natures de mots
 *Complète le tableau avec les mots de la phrase.
 *Vérifie tes réponses avec le corrigé.



Conjugaison



Logico
 *Insère une fiche dans le support Logico et déplace les pions de couleur pour donner ta réponse.
 *Retourne la fiche et vérifie si les couleurs sont bien placées.



Orthographe

Carte à pincettes: valeurs du G
 *Choisis la bonne orthographe puis place ta pincette.
 Attention au son !
 *La réponse se trouve au dos.



Lecture



Qui est-ce ?
 *Choisis une carte, lis les indices et barre les personnages au fur et à mesure pour trouver la réponse.
 *Vérifie tes réponses avec le corrigé.

