

Sommaire

Fiche Jeux	1
Avant et après le jeu	2
Les jeux pour mémoriser le vocabulaire	2
Travailler le vocabulaire avec les cartes-images	6
Les jeux pour manipuler des structures	6
Les jeux de réemploi de vocabulaire et structures	7
Les jeux pour travailler l'écrit	8
Tac au tac 1	
Fiches Unité En route !	9
Fiches Unité 1	19
Fiches Unité 2	36
Fiches Unité 3	52
Tac au tac 2	
Fiches Unité 1	70
Fiches Unité 2	85
Fiches Unité 3	104
Fiches Bonus	118

Les audios pour la CO des tests sont disponibles sur www.traitdunion.gr.

Pistes Guide-Tests :

Piste 1 : La formulette « Amstramgram »

Piste 2 : Tac au tac 1, Test unité 1

Piste 3 : Tac au tac 1, Test unité 2

Piste 4 : Tac au tac 1, Test unité 3

Piste 5 : Tac au tac 2, Test unité 1

Piste 6 : Tac au tac 2, Test unité 2

Piste 7 : Tac au tac 2, Test unité 3

Avant et après le jeu

• Formulettes pour introduire le jeu

Pour choisir le joueur qui commence la partie, les enfants utilisent des petites comptines, des « formulettes de sélection / d'élimination », comme Amstramgram (Pistes Guide piste 1 à télécharger sur www.traitdunion.gr). Tous les joueurs se placent en rond. Le meneur commence par dire « plouf, plouf », puis pointe du doigt successivement les joueurs, au fur et à mesure des syllabes de la formulette. L'enfant désigné en dernier est éliminé. On recommence jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul enfant. C'est lui qui commence.

• Gages à l'issue du jeu

Les gages peuvent compléter un jeu. Il s'agit de faire faire une action aux perdants. Par exemple, chanter une chanson sur un pied, dire un virelangue le plus vite possible, compter à l'envers...

Les jeux pour mémoriser le vocabulaire

1. Le memory

But du jeu : Trouver un maximum de paires.

Organisation : Par 2 ou 4 (2 équipes de 2)

Matériel : Des cartes-images et / ou des étiquettes-mots en double exemplaire (entre 16 et 24 cartes en tout).

Durée : 10 min

Règles du jeu :

- Pour familiariser les élèves avec le but du jeu, les cartes peuvent être placées face visible sur la surface de jeu et les paires nommées collectivement.
- Demander ensuite aux groupes de mélanger les cartes et de les placer face contre table. Les cartes peuvent être ordonnées en lignes / colonnes ou, au contraire, mélangées.
- Tour à tour et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur retourne deux cartes en les nommant et en les montrant à tous les joueurs. S'il retourne une paire et qu'il la nomme correctement, il la conserve et peut rejouer. Sinon, il repose les deux cartes face contre table sans les changer d'emplacement, et c'est au joueur suivant de jouer.

● Variantes

• **N°1 :** Il est possible de travailler l'écrit en jouant au memory avec des paires complémentaires constituées d'une carte-image et d'une carte-mot.

• **N°2 - Le mistigri :** Enlever une carte et la mettre de côté. Une carte n'a donc pas de correspondante, c'est le mistigri. Mélanger et distribuer toutes les cartes. Les joueurs commencent par former les paires disponibles dans leur jeu. Puis le premier joueur tire une carte dans le jeu de son voisin de droite, et ainsi de suite. Le but est de former des paires, de les nommer correctement, et de se débarrasser de toutes ses cartes. Le joueur qui reste avec le mistigri (la carte unique) a perdu.

• **N°3 :** Il est possible de proposer une version « interactive » du memory avec des cartes identiques ou complémentaires. Distribuer les cartes. Proposer aux élèves de circuler dans la classe pour trouver, en posant des questions (ex. : « Tu as... ? »), l'élève qui a la même carte que lui. Lorsque deux élèves ont la même carte, ils restent ensemble en attendant que les autres trouvent également « leur paire ». Le dernier qui trouve sa paire a perdu.

2. Jacques a dit

But du jeu : Obéir à des ordres sans se tromper.

Organisation : Groupe classe

Matériel : Aucun

Durée : 10 à 15 min

Règles du jeu :

- Tous les joueurs sont debout, face au meneur de jeu.
- Le meneur de jeu (l'enseignant(e)) va donner des ordres aux autres joueurs (les élèves).

Si l'ordre est introduit par la formule « Jacques a dit », les joueurs doivent accomplir l'action demandée. Si l'ordre n'est pas introduit par « Jacques a dit », les joueurs doivent rester immobiles.

- Tout joueur qui bouge alors que l'ordre n'est pas précédé de la formule « Jacques a dit » est éliminé. Tout joueur qui n'accomplit pas l'ordre

Remarque :

Ce jeu peut être utilisé avec toute phrase pouvant être mimée.

introduit par « Jacques a dit » est également éliminé. Exemple :

Jacques a dit : « Lève le pied ! » → Les joueurs lèvent le pied.

« Tape dans les mains ! » → Les joueurs ne bougent pas.

Jacques a dit : « Saute ! » → Les joueurs sautent.

- Le dernier joueur qui reste a gagné.

3. Le jeu du téléphone sans fil

But du jeu : Faire passer un message sans le déformer.

Organisation : Groupe classe

Matériel : Aucun

Durée : 10 min

Règles du jeu :

- Les élèves sont en cercle.
- L'enseignant(e) désigne l'élève qui va commencer et lui dit un mot ou une phrase à

l'oreille (à voix basse pour que les autres élèves ne l'entendent pas).

- L'élève doit répéter à voix basse la phrase à son / sa voisin(e) de gauche.
- On continue ainsi de suite jusqu'au dernier élève, qui doit répéter à voix haute le mot ou la phrase qu'il vient d'entendre. Souvent, à la fin, le mot ou la phrase est très différent(e) de la version initiale de l'enseignant(e).

4. Le jeu des poissons

But du jeu : Compter pour pêcher des poissons.

Organisation : Groupe classe divisé en 2 équipes

Matériel : Aucun

Durée : 10 min

Règles du jeu :

- Séparer le groupe classe en deux groupes. Un groupe fait une ronde. Ce sont les pêcheurs. Les autres restent en dehors de la ronde, ce sont les poissons.
- Les pêcheurs se concertent en secret pour choisir un nombre (ou une lettre de l'alphabet).

Ils reforment ensuite la ronde, lèvent les bras et commencent à compter (ou à réciter l'alphabet). Les poissons entrent et sortent dans la ronde sans arrêt pendant que les pêcheurs comptent / récitent.

- Arrivés au nombre (ou à la lettre) convenu(e), les pêcheurs baissent les bras et s'accroupissent. Ils emprisonnent ainsi tous les poissons qui se trouvent à ce moment-là dans la ronde. Ces poissons deviennent alors des pêcheurs et la ronde s'agrandit. Le dernier poisson qui reste a gagné.

5. Le jeu de la valise

But du jeu : Se rappeler une suite de mots.

Organisation : Groupe classe

Matériel : Aucun

Durée : 10 min

Règles du jeu :

- Si possible, placer les joueurs en cercle (sinon, ils restent à leur place).
- Le premier joueur dit : « *Je pars en voyage et dans ma valise, je mets un pantalon.* »

- Le joueur qui suit répète la phrase de son / sa camarade et ajoute un autre objet à la suite, par exemple : « *Je pars en voyage et dans ma valise, je mets un pantalon et un pull.* »

- Les joueurs répètent ainsi, chacun à leur tour, la phrase depuis le début, dans l'ordre et en ajoutant à chaque fois un élément.
- Quand un joueur se trompe, il doit accomplir un geste.

Remarque :

– Dans la valise, on peut mettre toutes sortes de choses : *un livre, des crayons, une corde à sauter, un hamster*, etc. Inciter les élèves à ajouter des mots appartenant à d'autres champs lexicaux.

– Ce jeu peut être utilisé pour réviser tout type de champ lexical. Il suffit d'adapter la phrase d'introduction. Par exemple, pour travailler l'alimentation, dire : « *Je fais un pique-nique et il y a...* ». Pour travailler le matériel scolaire, dire : « *Je vais à l'école et dans mon cartable, il y a...* ».

– Au-delà de 10 élèves, la liste est trop longue. Il faut recommencer une nouvelle liste. On peut soutenir la mémorisation de la liste en utilisant les cartes-images.

6. Dessinez, c'est gagné !

But du jeu : Faire deviner un mot à partir d'un dessin.

Organisation : Groupe classe divisé en 2 équipes

Matériel : Papier et crayons

Durée : 10-15 min

Règles du jeu :

- À tour de rôle, chaque joueur d'une équipe dessine un mot soit chuchoté par l'enseignant(e), soit écrit sur un papier qu'il pioche.

Remarque :

Il est possible de limiter le temps de dessin et de recherche du mot dessiné (30 secondes par exemple).

- Si l'équipe nomme correctement le mot dessiné, elle marque un point.
- Dans le cas contraire, l'équipe adverse peut répondre et gagner le point.
- Si aucune des deux équipes ne trouve le mot, le joueur qui dessine (ou l'enseignant(e)) peut donner des indices. Si cela ne suffit pas, on change de mot.
- L'équipe qui a le plus de points a gagné.

7. Le jeu des 5 familles

But du jeu : Reconstituer le plus de familles.

Organisation : Groupes de 3 à 5 élèves

Matériel : Jeu de cartes de 5 familles (familles d'objets, de personnes, d'animaux, etc.)

Durée : 15-20 min

Règles du jeu :

- Chaque famille est composée de 6 cartes (le père, la mère, le frère, la sœur, le grand-père, la grand-mère dans le cas de personnages ou d'animaux ; ou de 6 objets d'un même champ lexical).
- Distribuer 6 cartes par élèves. Placer les cartes restantes au milieu de la table ; elles constituent la pioche.
- Le premier joueur demande une carte à un des autres joueurs en demandant, par exemple : « Tu as la mère + nom de la famille ? ». Si le joueur possède la carte demandée, il doit la donner. Sinon, le premier joueur pioche. S'il tire la carte

demandée, il peut continuer à jouer. Sinon, il garde la nouvelle carte et c'est le tour du joueur suivant. Attention ! On ne peut demander une carte que si on possède déjà une autre carte de la même famille.

- Lorsqu'un joueur possède les 6 cartes d'une même famille, il les pose sur la table.
- Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, le jeu continue sans pioche.
- Lorsqu'un joueur n'a plus de carte, le jeu s'arrête et on compte le nombre de familles complètes. Le joueur qui a le plus de familles a gagné.

Remarque :

Il est possible de jouer avec toutes sortes de familles : famille de mots, famille d'animaux, famille d'objets, famille de phrases, etc. (Par exemple : « *Dans la famille Visage, tu as le nez ?* »).

8. Le loto (ou Bingo !)

But du jeu : Compléter une planche de loto (Bingo !)

Organisation : Par 2 (ou individuellement)

Matériel : Des planches illustrées différentes, des jetons, des cartes-images correspondant aux illustrations des planches.

Durée : 10 min

Règles du jeu :

- Distribuer à chaque élève ou binôme une planche illustrée (une planche est constituée d'une grille de dessins comme, par exemple, dans l'activité 1 p. 74 [LE], p. 78 [LP] du cahier d'activités).

- Tirer au sort une carte-image et la nommer. Les élèves qui reconnaissent l'image sur leur planche déposent un jeton dessus.
- Le premier binôme ou le / la premier(e) élève qui a rempli de jetons toute sa planche a gagné.

Remarque :

- Il est possible de demander aux élèves de nommer les images piochées par l'enseignant(e).
- Pour travailler l'écrit, il est possible de faire des planches de mots et de tirer les images correspondantes (et vice versa).

9. Le morpion

But du jeu : Aligner 3 signes identiques sur une grille.

Organisation : Par 2

Matériel : Une feuille, des crayons.

Durée : 10 min

Règles du jeu :

- Pour familiariser les élèves avec le principe du morpion, commencer par jouer au jeu traditionnel. Dessiner un tableau de 3 colonnes et 3 lignes. Un(e) élève dessine une croix (ou autre signe) dans une des cases. Un(e) autre

élève dessine un rond (ou autre signe) dans une autre case. Le / La premier(e) qui arrive à aligner (horizontalement, verticalement ou en diagonale) 3 croix ou 3 ronds gagne.

- Pour travailler le lexique, placer les mots à réviser en tête de chaque ligne et de chaque colonne. L'élève doit prononcer les deux mots qui correspondent à la case avant de pouvoir y dessiner son signe. (voir cahier d'activités p. 60 [LE], p. 52 [LP] pour l'exemple).

● Variante

Il est possible de jouer au morpion en groupe classe. Dans ce cas, former 2 équipes. Dessiner la grille du morpion au tableau et placer des cartes-images aux entrées des lignes et des colonnes. Puis jouer selon la règle ci-dessus.

10. Le sudoku

But du jeu : Compléter une grille en utilisant chaque symbole une seule fois par colonne, par ligne et par zone.

Organisation : Par deux (et / ou individuellement)

Matériel : Une grille avec quelques cases pré-remplies, des cartes-images (ou cartes-mots ou autre) pour compléter la grille.

Durée : 10 min

Règles du jeu :

- Le sudoku est une grille composée de 4 ou 9 zones. Chaque zone est composée respectivement de 4 ou 9 cases, certaines vides, d'autres pré-remplies avec un symbole (images, mots, chiffres, formes, couleurs, etc.).
- Le joueur doit remplir la grille avec des

symboles, de telle sorte que dans chaque zone, chaque ligne et chaque colonne, chaque symbole n'apparaisse qu'une fois.

- Pour travailler le lexique, demander aux élèves de présenter leur grille complétée ou de nommer les symboles qu'ils ajoutent, pendant l'activité ou en correction.

● Variante

Ce jeu peut se jouer en groupe classe, avec une grille grand format dessinée au tableau et des cartes-images. Les élèves doivent alors dire à l'élève qui est au tableau quelle image déposer dans quelle case pour compléter la grille.

11. Mon petit œil voit

But du jeu : Chercher et nommer un objet donné.

Organisation : Groupe classe

Matériel : Aucun

Durée : 10 min

Règles du jeu :

- Le meneur de jeu définit un objet à trouver en commençant toujours par la formule : « Mon

petit œil voit + description de l'objet ». Par exemple : « *Mon petit œil voit un objet rouge / un objet sur la table.* »

- Les élèves doivent montrer, puis nommer un objet correspondant à la description.
- Valider ou non la réponse, et continuer avec une autre définition.

● Variantes

N°1 : Il est possible de pratiquer ce jeu avec les cartes-images. Dans ce cas, les élèves doivent pointer la carte-image définie.

N°2 : Ce jeu peut se jouer en équipe. Dans ce cas, mettre les élèves par équipe de 3 ou 4 et désigner un meneur de jeu.

Travailler le vocabulaire avec les cartes-images

12. Le jeu de Kim

Afficher 3 ou 4 cartes-images au tableau. Les nommer l'une après l'autre. Demander aux élèves de fermer les yeux. Ajouter ou enlever une carte. Demander aux élèves d'ouvrir les yeux et de nommer la carte ajoutée ou retirée.

● Variantes

- - Changer de place une carte et demander aux élèves de nommer la carte déplacée.
- - Ce jeu peut aussi se jouer avec des objets réels.

13. La carte-mystère

Préparer un cache (une feuille de papier avec un trou de quelques centimètres). Présenter une carte-image masquée par le cache. Déplacer progressivement l'ouverture du cache pour dévoiler peu à peu des parties de l'image. Les élèves doivent deviner et énoncer le plus tôt possible le mot représenté. (Plus simplement, on peut cacher la carte et la dévoiler progressivement.)

14. La carte secrète

Afficher les cartes-images à hauteur des élèves. Diviser la classe en deux groupes et les mettre en file indienne devant le tableau. Dire à l'oreille du dernier élève de chaque file un mot correspondant à une carte-image. Les élèves le disent à l'oreille de l'élève précédent et ainsi de suite jusqu'à arriver à l'élève qui est devant le tableau. Le premier de chaque file doit alors décrocher le plus vite possible la carte-image demandée. La carte-image gagnée est accrochée dans le camp de l'équipe. Compter les points à la fin de la compétition.

15. Le tour de passe-passe

Montrer une série de cartes (5 maximum). Les présenter face découverte et les faire nommer. Puis les retourner. Les mélanger face cachée. Demander aux élèves où se trouve une carte. Retourner la carte pour vérifier la réponse.

● Variante

- Pour faire parler les élèves, le meneur de jeu pointe une carte et demande ce que c'est. Les élèves doivent la nommer. Retourner la carte pour vérifier.

16. Passe, camarade !

Faire circuler les cartes en commençant à divers endroits de la classe. Donner la carte à un(e) élève en prononçant le mot ou la phrase illustré(e). L'élève doit dire le mot ou la phrase à son / sa voisin(e) en même temps qu'il fait passer la carte.

Les jeux pour manipuler des structures

17. Le jeu du miroir

But du jeu : Mimer et dire des actions.
Organisation : En binôme
Matériel : Aucun
Durée : 10 min

Règles du jeu :

- Placer deux élèves face à face : l'un est le meneur de jeu, l'autre son miroir.

- Commencer par familiariser les élèves avec le jeu et demander à un(e) élève de mimer une action (*sauter, nager...*). Son miroir doit mimer les mêmes gestes, en même temps. Puis inverser les rôles.
- L'élève meneur de jeu mime une action. Son miroir copie les gestes et dit en même temps ce qu'il fait (ex. : « *Je saute.* »). Puis inverser les rôles.

- L'élève meneur de jeu mime une action. Mais son miroir est fâché. Il ne veut pas copier

les gestes du meneur et le dit (ex. : « *Je ne veux pas sauter.* »).

18. Cache-cache de phrase

But du jeu : Reconstituer une phrase.
Organisation : Groupe classe
Matériel : Des post-it
Durée : 10 min

Règles du jeu :

Écrire chaque mot d'une phrase sur un post-it. Cacher les post-it dans la classe. Les élèves doivent rechercher les post-it, puis se concerter pour les remettre dans l'ordre et reconstituer la phrase au tableau.

Les jeux de réemploi de vocabulaire et structures

19. Le personnage mystère

But du jeu : Découvrir l'identité du personnage mystère.
Organisation : Des groupes de 5 joueurs
Matériel : Des cartes-images (4 séries / champs lexicaux), des fiches illustrées avec les séries de cartes.
Durée : 20 min

Règles du jeu :

- Enlever du jeu et mettre de côté, sans les montrer, 4 cartes : une de chaque série (par exemple : un personnage, un objet, un aliment et une action). Ces cartes constituent l'identité du « personnage mystère » à retrouver.
- Distribuer à chaque joueur une fiche illustrée avec les 4 séries de cartes. Cette fiche doit rester cachée.
- Distribuer ensuite aux joueurs les cartes restantes.
- Le joueur qui commence formule une hypothèse sur l'identité du personnage mystère.

Exemple d'hypothèse : « *C'est Manon. Il y a une baguette magique dans le sac. Elle veut une pomme. Elle fait de la danse.* » Le premier des autres joueurs qui dit : « *C'est faux !* » parce qu'il est en possession d'une des cartes citées, montre discrètement sa carte. Le joueur ayant émis l'hypothèse peut alors barrer sur sa fiche illustrée la carte qui vient de lui être montrée. Puis, le joueur suivant fait une autre hypothèse à haute voix, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ait trouvé les 4 éléments formant l'identité du personnage mystère.

Remarque :

Ce jeu peut servir à réviser de manière transversale 4 champs lexicaux ou 4 actes de paroles différents.

20. Qui suis-je ?

But du jeu : Deviner un mot.
Organisation : Groupe classe
Matériel : Des crayons, des post-it.
Durée : 5-10 min

Règles du jeu :

- Demander à un(e) élève de dessiner (ou d'écrire) sur un post-it un objet, un animal ou un

personnage, puis de le coller sur le front ou dans le dos d'un(e) camarade.

- L'élève ayant sur lui le post-it doit poser des questions au reste de la classe pour découvrir ce qui est dessiné sur le post-it. Ses camarades ne peuvent lui répondre que par oui ou par non.

21. La dictée dessinée

But du jeu : Dessiner sous la dictée du meneur de jeu.
Organisation : Groupe classe
Matériel : 1 dé, du papier, des crayons, des cartes-images.
Durée : 5-10 min

Règles du jeu :

- La description d'un monstre à dessiner est tirée au sort par l'enseignant(e). Inviter les élèves à dessiner le monstre.
- Se munir d'1 (ou 2) dés et disposer sur la table plusieurs tas de cartes-images.

Par exemple, un tas « couleur », un tas « parties du corps », un autre « parties du visage » et / ou tout autre champ lexical à travailler.

- Tirer au sort les éléments qui constitueront le

Remarque :

Le tirage au sort peut être fait par un(e) élève.

22. L'étoile

But du jeu : Deviner des informations sur une personne.

Organisation : Par groupes de 3 ou 4

Matériel : Papier, crayons.

Durée : 10 min

Règles du jeu :

- Demander à chaque élève de dessiner une étoile à 5 branches, et d'écrire au bout de chaque branche une information personnelle.

Remarque :

Si les élèves ne sont pas nombreux dans la classe, il est possible de jouer collectivement.

dessin à réaliser et dicter le résultat (qui sera certainement monstrueux !). Par exemple : *Le monstre a 5 bras bleus. Le monstre a 4 ballons rouges. Le monstre mange 2 bananes roses*, etc.

Par exemple, un prénom, un nombre, une couleur, un lieu, un élément de météo...

- Chaque élève montre son étoile au reste de son groupe qui doit deviner ce que représentent ces informations en posant des questions. Par exemple : « *Jacques, c'est ton père ?* », « *17, c'est ton anniversaire ? C'est l'âge de ton frère ?* », « *Tu n'aimes pas la pluie ?* », etc.

Les jeux pour travailler l'écrit

23. La fleur

But du jeu : Deviner un mot à partir de lettres.

Organisation : Groupe classe divisé en 2 équipes

Matériel : Aucun

Durée : 5 min par mot

Règles du jeu :

- Dessiner au tableau une fleur avec 1 cœur et 6 pétales.
- Le meneur de jeu choisit, sans le dire, un mot. Il indique le nombre de lettres composant ce mot et trace au tableau autant de traits que de lettres.

- La première équipe propose une lettre. Si la lettre figure dans le mot, le meneur de jeu l'écrit au tableau autant de fois qu'elle est présente.
- Si la lettre n'apparaît pas dans le mot choisi, le meneur de jeu barre un pétale.
- Puis l'autre équipe propose une autre lettre, et ainsi de suite.
- La première équipe à trouver et à dire correctement le mot « caché » a gagné. Si la fleur est barrée avant que les équipes aient trouvé le mot, elles ont perdu.

● Variante

- L'équipe 1 peut choisir et faire deviner le mot à l'équipe 2. Puis inverser les rôles.

24. Le quart de singe

But du jeu : Trouver une lettre pour continuer un mot.

Organisation : Groupe classe ou par équipes

Matériel : Aucun

Durée : 3 min par mot

Règles du jeu :

Le premier joueur pense à un mot (sans le dire) et dit la première lettre. Le joueur suivant cherche à deviner le mot choisi et dit la deuxième lettre. Et ainsi de suite. Si l'équipe parvient à former un mot en l'épelant correctement, elle marque un point.

**Matériel :**

- de la feutrine ou du tissu (vert clair si possible),
- de la feutrine rouge,
- du papier cartonné blanc,
- du fil chenille vert (ou du fil de fer plastifié),
- un ruban (optionnel),
- des ciseaux
- du scotch double face (ou de la colle),
- du fil,
- une aiguille.

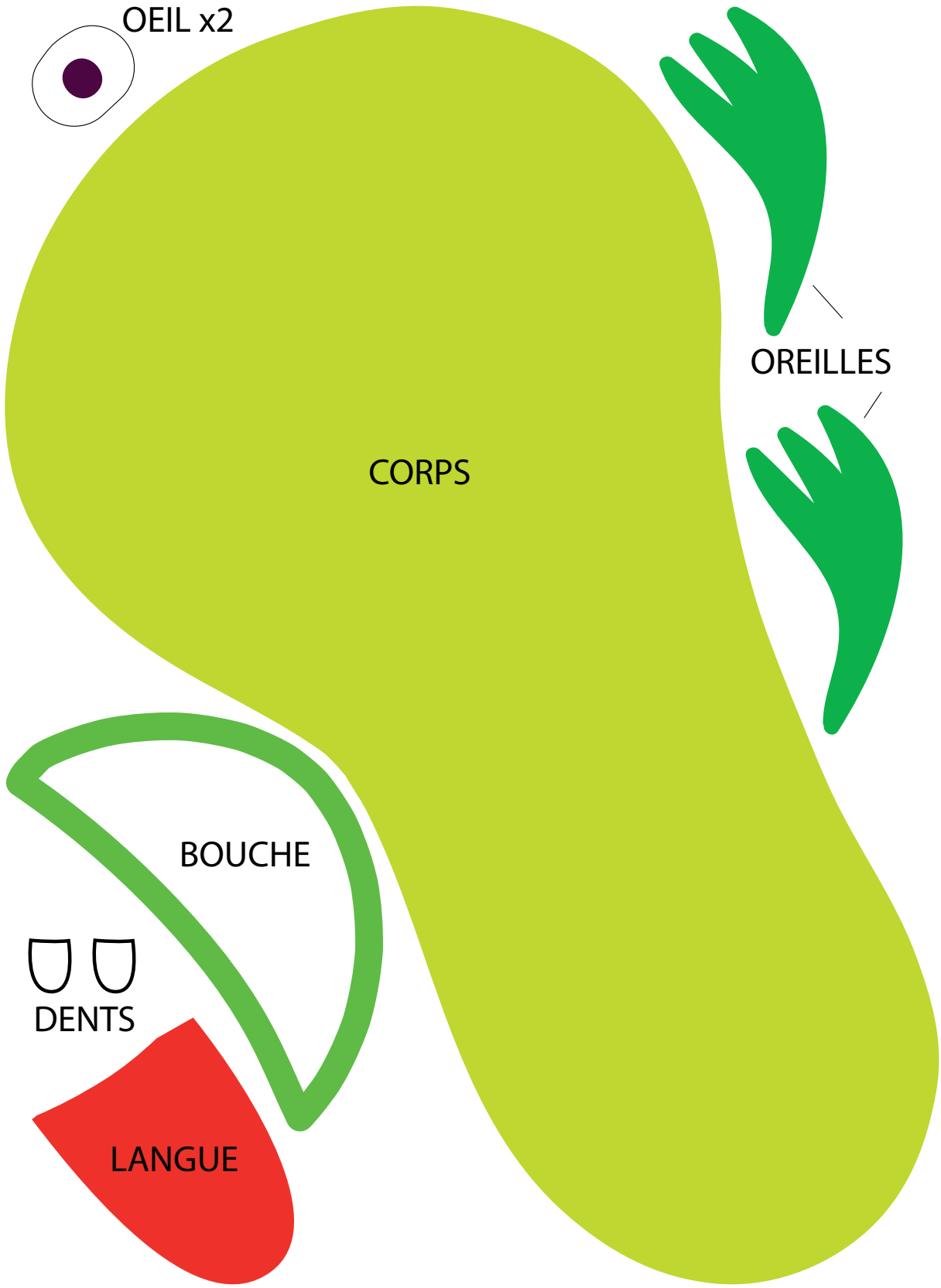
Préparation de la mascotte :

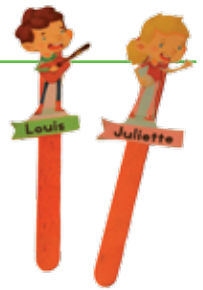
1. Pliez la feutrine en trois, pour que la largeur, une fois pliée, corresponde à celle du patron (voir Fiche n°1b - *Le corps*). Tracer le contour de la mascotte avec le gabarit.
2. Couper le corps en gardant un point d'attache sur le côté du visage. La partie centrale sera la face avant de la mascotte, les deux parties latérales servent de rabat sur l'arrière.
3. Découpez les oreilles selon le patron (voir Fiche n°1b - *Les oreilles*) et collez-les sur du papier cartonné pour les rendre rigides.
4. Fixez les oreilles sur les rabats arrière (avec du scotch double face ou de la colle).
5. Découpez deux ronds dans le papier cartonné blanc et positionnez-les pour faire les yeux (ou utilisez le patron *Les yeux* de la Fiche n°1b). Collez-les. Coloriez le centre en noir. Dessinez des sourcils au feutre noir directement sur le tissu.
6. Découpez une bouche dans le papier cartonné d'après le patron *La bouche* (Fiche n°1b). Ajoutez quelques dents blanches en papier cartonné (en utilisant le patron *Les dents* si nécessaire). Coupez la feutrine (ou le tissu) à l'emplacement de la bouche pour faire passer la langue. Puis collez la bouche.
7. Découpez une langue dans de la feutrine rouge, sur une longueur de 6 cm ou en utilisant le patron *La langue* (Fiche n°1b). Arrondissez le bout et faites coulisser cette bande dans la fente au milieu de la bouche.
8. Faites les bras dans une bande de chenille verte. Couper deux petites bandes supplémentaires et tordez-les au bout des bras pour figurer les mains.
9. Pour finir, réduisez la largeur d'un des rabats. Fixez la bande des bras sur ce rabat (avec du scotch double face ou une couture).
10. Faites un point de couture au sommet de la tête pour fermer la mascotte, et un ou deux autres sur le côté pour maintenir l'ensemble. Ajoutez éventuellement un ruban pour faciliter la fermeture sur le côté.



Votre mascotte est prête à parler français !

Patrons à photocopier à 110 %.

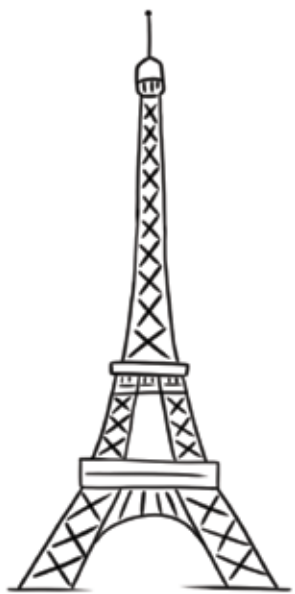
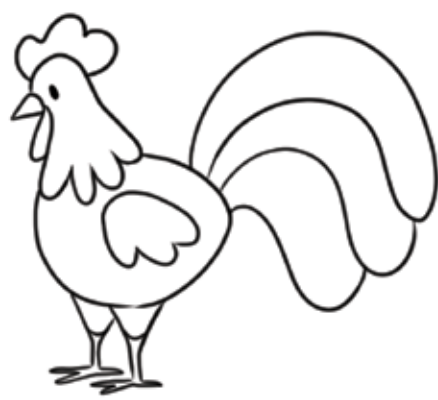
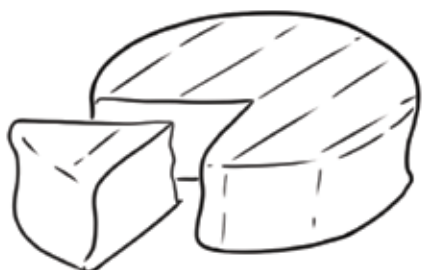
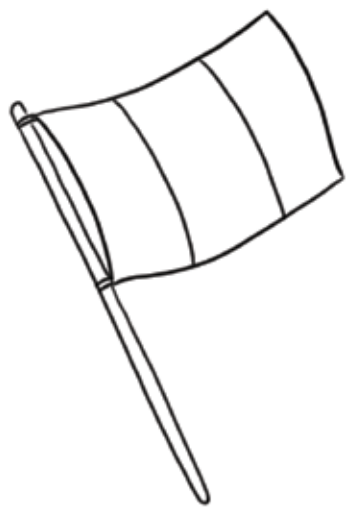




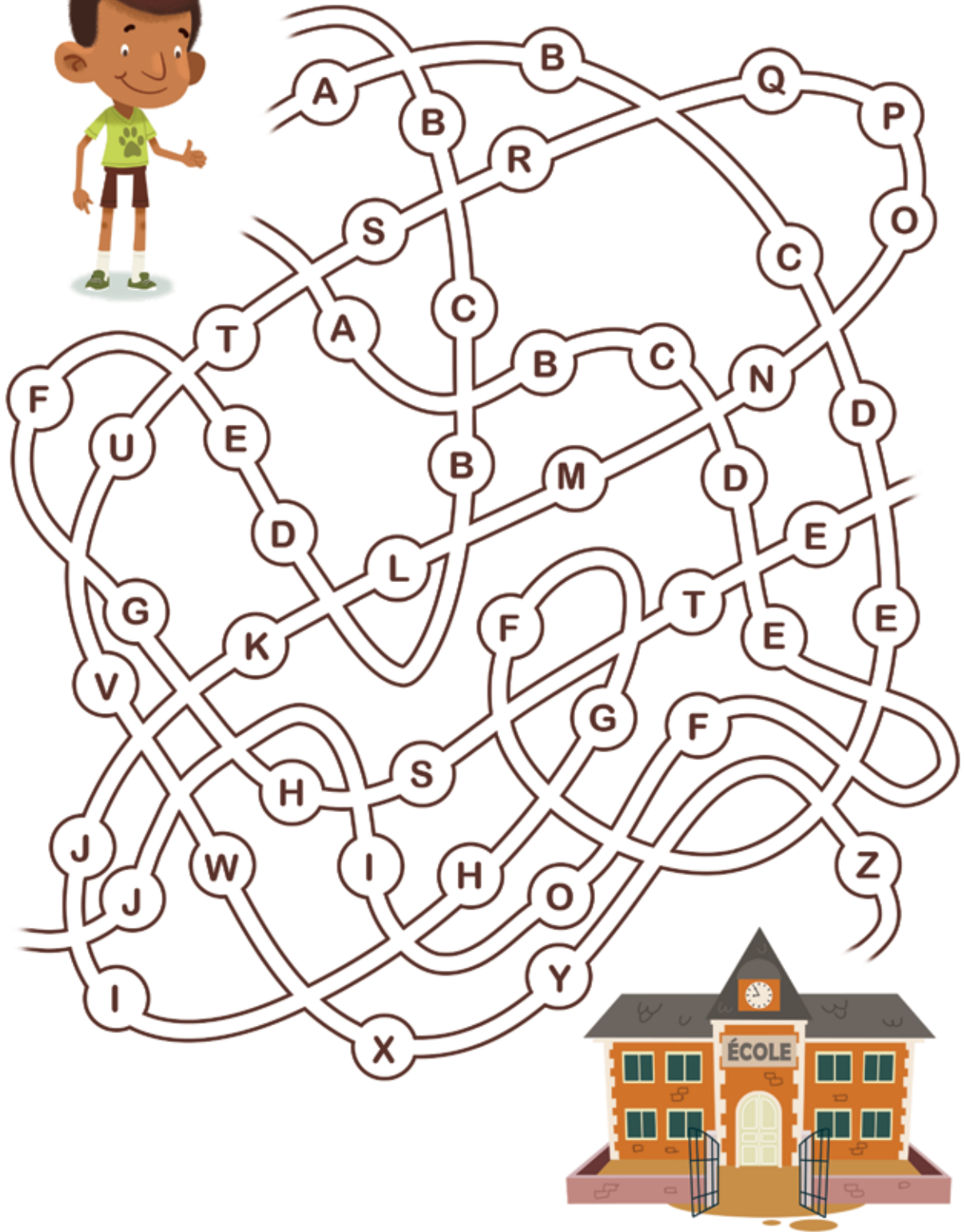
Fabriquez les marottes des personnages en découpant et collant chaque personnage sur un bâtonnet, ou utilisez ces illustrations comme cartes-images.



Découpe, colorie et colle dans ton cahier. 



Trouve le chemin.



* mot facile / ** mot un peu difficile / *** mot difficile



le café
----->

Pablo
----->

le koala
----->

le bus
----->

le taxi
----->

le cinéma
----->

Manon
----->

Juliette
----->

bonjour
----->

Mehdi
----->

salut
----->

le croissant
----->

la guitare
----->

la baguette
----->

1 Trouve et entoure les 13 lettres.



2 Barre l'intrus.



Manon

Louis

Juliette

Manon

Lilly

Juliette

Manon

Louis

Julienne

Mezdi

Louis

Juliette

Manon

Louis

Juliette

3 Lis et relie.

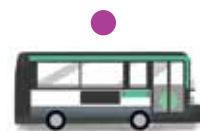


Pablo

le bus







le café

le koala



1 Colorie les lettres des prénoms.



					
Pablo	Louis	Mehdi	Lilly	Manon	Juliette
P e p l a	T e u i z	N e h b o	L e i l y	M o n e n	G u l j o t t u
B a b h o	L o v u s	M a k d i	F i l j x	W a m o v	J o f i e f f e

2 Relie.



● JULIETTE ●

● Manon



● MANON ●

● Mehdi



● PABLO ●

● Lilly



● MEHDI ●

● Juliette



● LOUIS ●

● Pablo



● LILLY ●

● Louis

Les mots transparents et les symboles





1 Observe et écris. 



a



b



c



d



e



f

2 Observe et parle. 



a



b



c



d



e



f

1 Relie pour former les mots.



A yellow rounded rectangle containing ten irregular shapes, each with a word inside. The words are: au re, je m'ap, bon, ment, com, lut, sa, pelle, voir, jour.

2 Mets dans l'ordre et recopie les phrases.



a comment appelle ? t' Salut, tu

→

b m' Éline. je appelle Bonjour,

→

3 Trouve le chemin et réponds.



Comment tu t'appelles ?



B	J	E	M'	S	B	J	B	R	S
O	S	B	A	A	O	O	O	U	A
N	A	O	P	L	N	U	N	O	L
J	L	N	P	E	L	R	J	J	U
O	U	R	S	A	L	E	P	A	T
U	T	S	A	L	U	T	S	B	R
R	B	O	N	J	O	U	R	L	O

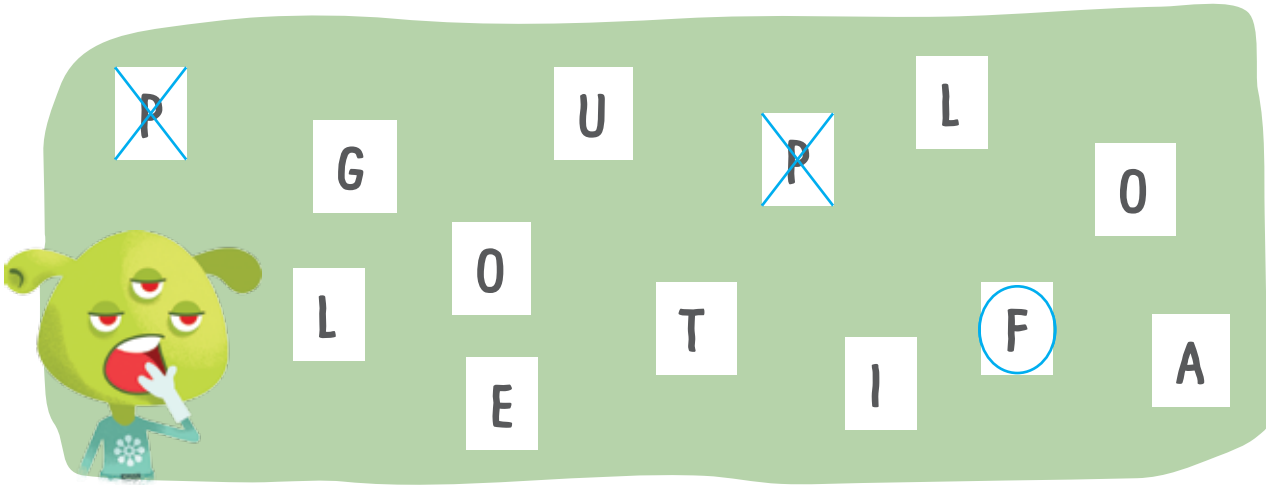


Je	m'
Comment	tu
appelles	?
suis	content.
contente.	fatigué.
triste.	Tu
appelle	es
t'	fatiguée.
Je	

1 Sépare les mots et écris la phrase. 

Tuestriste. →

2 Barre ou entoure. Trouve et écris le mot. 



→

3 Relie. 



Je suis content.

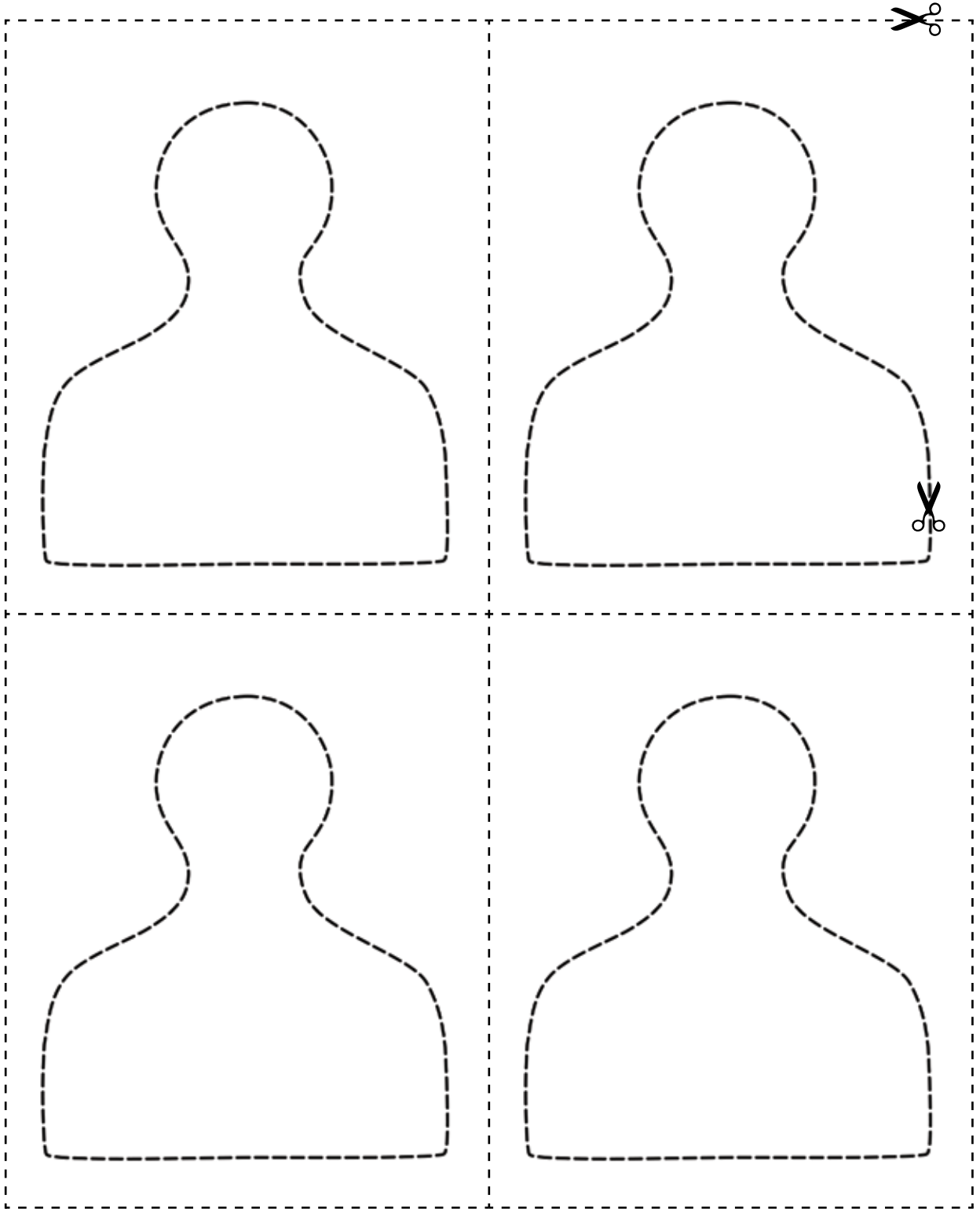
Je suis triste.

Je suis fatigué.

4 Lis et réponds.  

Comment ça va ? →


Comment tu t'appelles ? →





Règles du jeu :

- 1 Lance 2 dés.
- 2 Dis l'objet et la couleur.
- 3 C'est bon ? Coche la case !

1 Mets les lettres dans l'ordre et écris les mots.



un

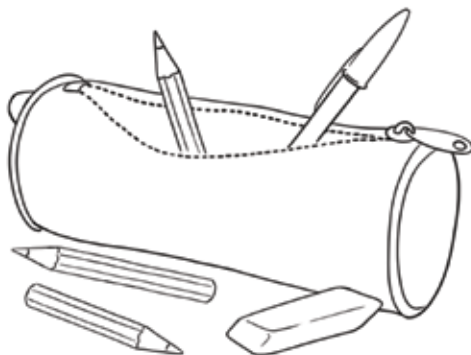
un

un

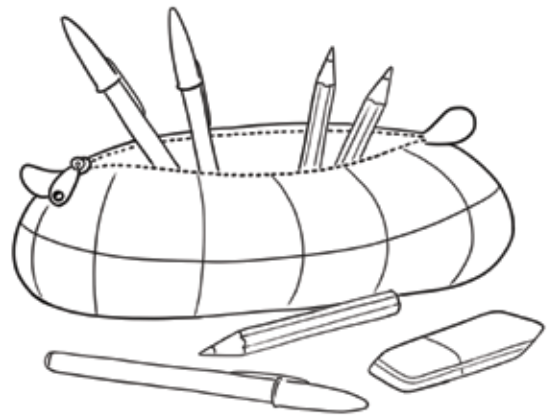
2 Lis, entoure et colorie.



C'est une trousse noire avec un crayon jaune, un crayon rouge, un crayon bleu, un stylo vert et une gomme blanche.



a



b

3 Remets les étiquettes dans l'ordre et écris.



cahier

est

un

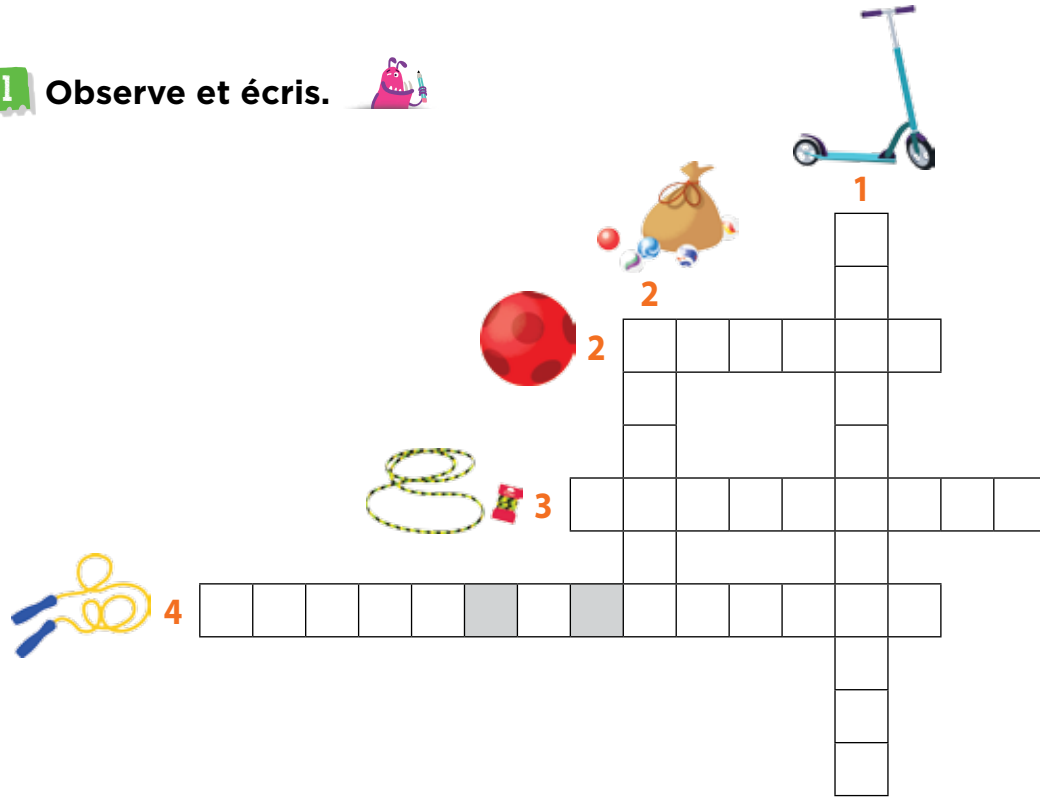
C'

rouge.

→



1 Observe et écris.



2 Lis et relie.

- Non, j'ai un livre rouge et un stylo noir.
- Tu as un cahier ?
- J'ai une corde à sauter. Tu as un élastique ?
- Non, j'ai un ballon.



3 Relie pour faire des phrases.

J'ai

Je suis

une trottinette.

fatigué.

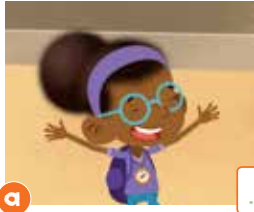
2 stylos rouges.

un ballon bleu.

content.



1 Mets les images dans l'ordre.



a



b



c



d



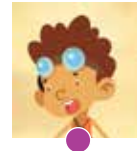
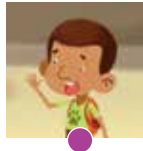
e



f



2 Regarde et relie.



parle avec



3 Entoure les mots du dessin animé.



Bonjour

triste

un stylo

Au revoir

fatiguée

un livre rouge

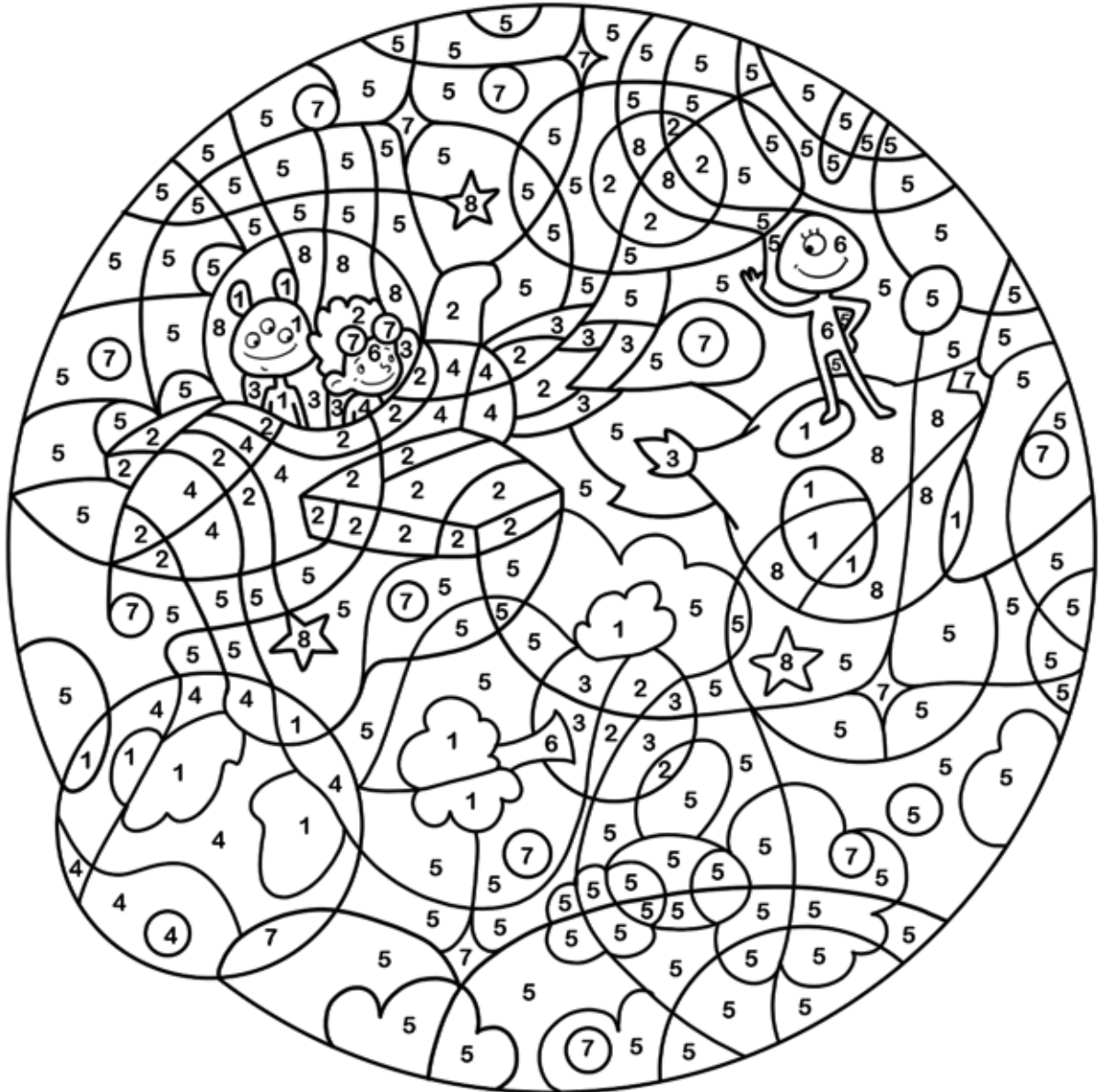
Salut

un cahier rouge

je m'appelle

contente

1 Regarde le code et colorie.



Unité 1
Fiche n° 20 Test unité 1



1 Écoute et relie.

..../5



2 Lis et relie.

..../5

Bonjour !

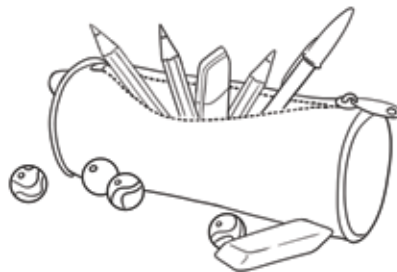
Au revoir !



3 Colorie et parle.

..../5

J'ai...



4 Réponds.

..../5

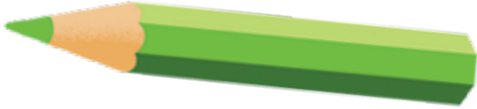
a. Comment ça va ?

b. Qu'est-ce que c'est ? 

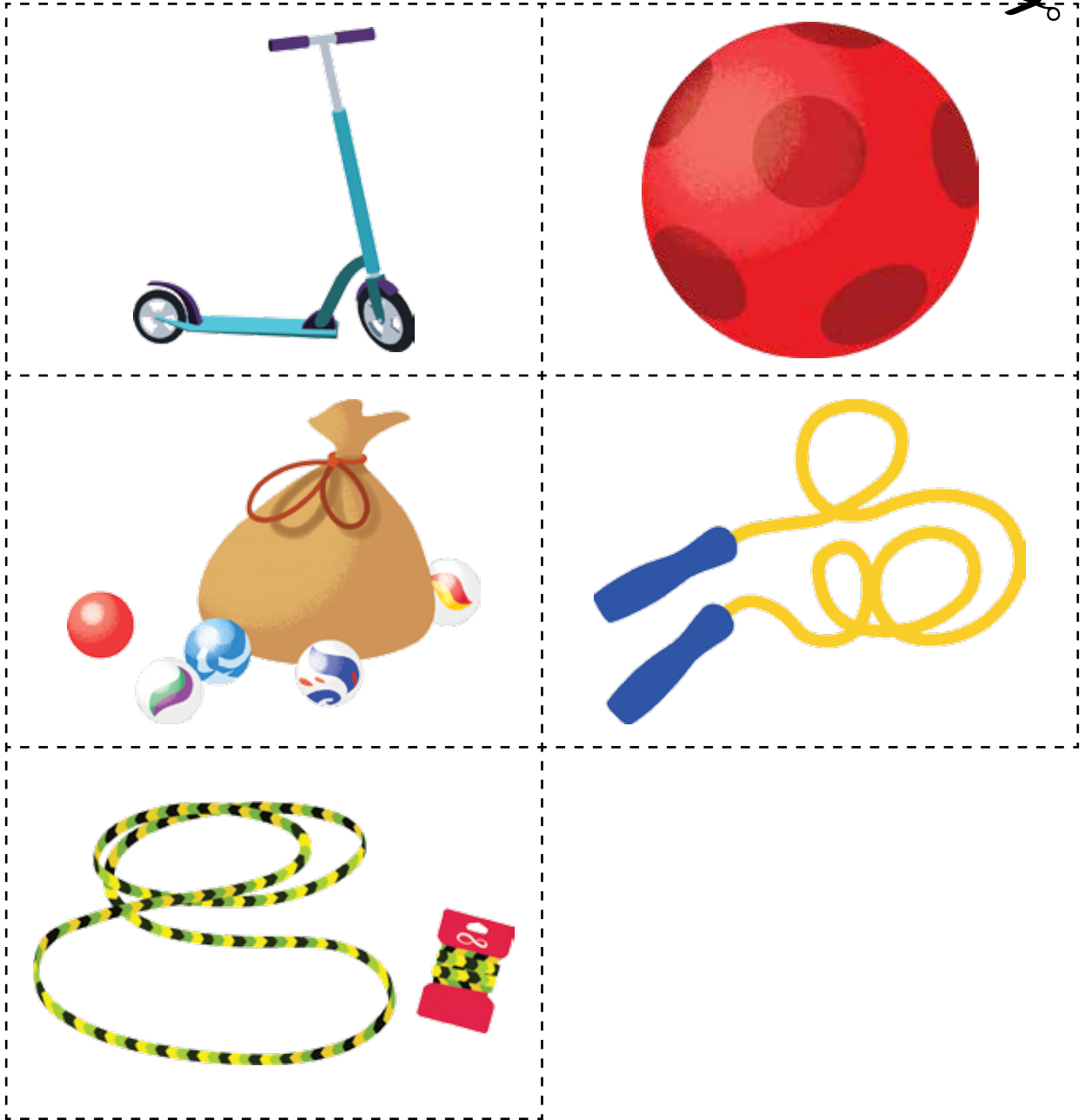
Les émotions



Le matériel scolaire



Les jeux de la récré



Les nombres de 0 à 10



0

1

2

3

4

5

A grid of five cards, each containing a large black number. The cards are arranged in two columns and three rows. The top row contains the numbers 6 and 7. The middle row contains the numbers 8 and 9. The bottom row contains the number 10. A dashed line outlines the entire grid, and a scissors icon is located in the top right corner, indicating where to cut.



lundi

mardi

mercredi

jeudi

vendredi

samedi

dimanche

1 Trouve les jours de la semaine.



M	E	R	C	R	E	D	I
O	M	U	S	D	I	V	A
L	A	J	E	U	D	I	S
U	R	S	A	O	A	U	A
N	D	R	K	R	T	A	M
D	I	M	A	N	C	H	E
I	S	A	L	O	G	U	D
V	E	N	D	R	E	D	I
I	C	R	E	N	U	O	E

2 Entoure la bonne réponse.



Aujourd'hui, c'est...	Demain, c'est...
mardi	<i>jeudi - mercredi</i>
samedi	<i>vendredi - dimanche</i>
lundi	<i>samedi - mardi</i>
dimanche	<i>lundi - mercredi</i>
mercredi	<i>samedi - jeudi</i>
vendredi	<i>dimanche - samedi</i>
jeudi	<i>vendredi - mercredi</i>

3 Complète.

C'est l' _____ ! J'ai  é _____ .Je suis avec  L' _____ .



nager



sauter



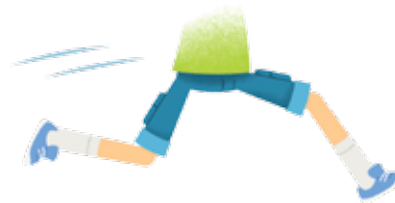
chanter



dessiner



danser



courir

1 Mets les mots dans l'ordre. 

- a. **courir.** **pas** **Je** **veux** **ne** b. **veux** **ne** **danser.** **Je** **pas**

→ →

2 Complète. 

Exemple : – Tu  *veux nager ?*

– Non, je ~~~~ *ne veux pas nager.* Je  *veux danser.*

a. – Tu 

– Non, je ~~~~ Je 


b. – Tu 

– Non, je ~~~~ Je 

c. – Tu 

– Non, je ~~~~ Je 


d. – Tu 

– Non, je ~~~~ Je 

3 Et maintenant, à toi ! 

a. – Tu 

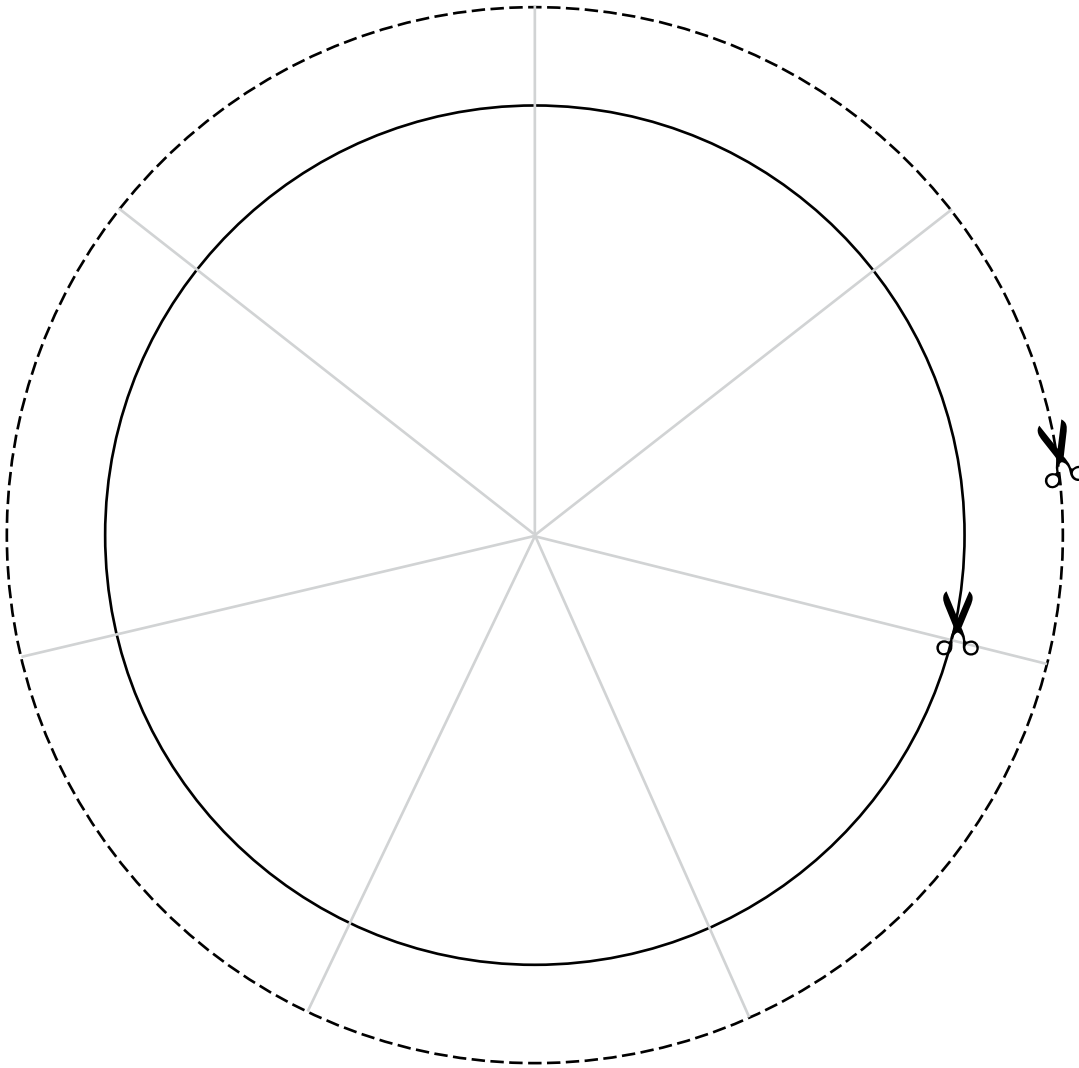
– Non, je Je

b. – Tu 

– Non, je Je

À photocopier en double exemplaire pour chaque élève.






















Pour la tâche 1, l'élève découpe le plus grand cercle. Pour la tâche 2, il découpe le plus petit.





Écoute la chanson et colorie.



1 Relie pour faire des phrases.



J'aime le

la

Je n'aime pas les

2 Écris les phrases.



Exemple : J'aime le judo.

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

1 Demande à 4 camarades :

« Qu'est-ce que tu adores et détestes faire le mercredi ? ».



2 Entoure la réponse.



Qu'est-ce que tu adores et déteste faire le mercredi ?

Prénoms :
	 	 	 	 
	 	 	 	 
	 	 	 	 
	 	 	 	 
	 	 	 	 
	 	 	 	 
	 	 	 	 

1 Colorie et découpe les marionnettes de *Super-têtu* adore l'école. 



2 Joue l'histoire avec tes camarades. 

1 Lis l'histoire « Super-têtu adore l'école ».



LE NARRATEUR : Super-têtu est un super-héros. Il dit : « non, non et non ! ». Lundi...

SUPER-MAÎTRESSE : « Tu aimes chanter Super-têtu ? »

SUPER-TÊTU : « Non, non et non ! Je n'aime pas chanter. J'aime danser. J'adore la musique. »

LE NARRATEUR : Mardi...

SUPER-MAÎTRESSE : « Tu aimes danser Super-têtu ? »

SUPER-TÊTU : « Non, non et non ! Je n'aime pas danser. J'aime le foot. J'adore les ballons. »

LE NARRATEUR : Mercredi...

SUPER-MAÎTRESSE : « Tu aimes le foot Super-têtu ? »

SUPER-TÊTU : « Non, non et non ! Je n'aime pas le foot. J'aime sauter. J'adore la corde à sauter ! »

LE NARRATEUR : Jeudi...

SUPER-MAÎTRESSE : « Tu aimes sauter Super-têtu ? »

SUPER-TÊTU : « Non, non et non ! Je n'aime pas sauter. J'aime dessiner. J'adore la peinture. »

LE NARRATEUR : Vendredi...

SUPER-MAÎTRESSE : « Tu aimes dessiner Super-têtu ? »

SUPER-TÊTU : « Non, non et non, je n'aime pas dessiner. J'aime la lecture. J'adore les livres. »

LE NARRATEUR : Le samedi et le dimanche, pas d'école, pas de super-maîtresse...

SUPER-MAMAN : « Aujourd'hui, pas d'école. Tu es content, Super-têtu ? »

SUPER-TÊTU : « Non, non, non, je ne suis pas content. »

SUPER-MAMAN : « Ah bon ? Tu aimes l'école ? »

SUPER-TÊTU : « Oui, oui, oui maman ! J'adore l'école ! »

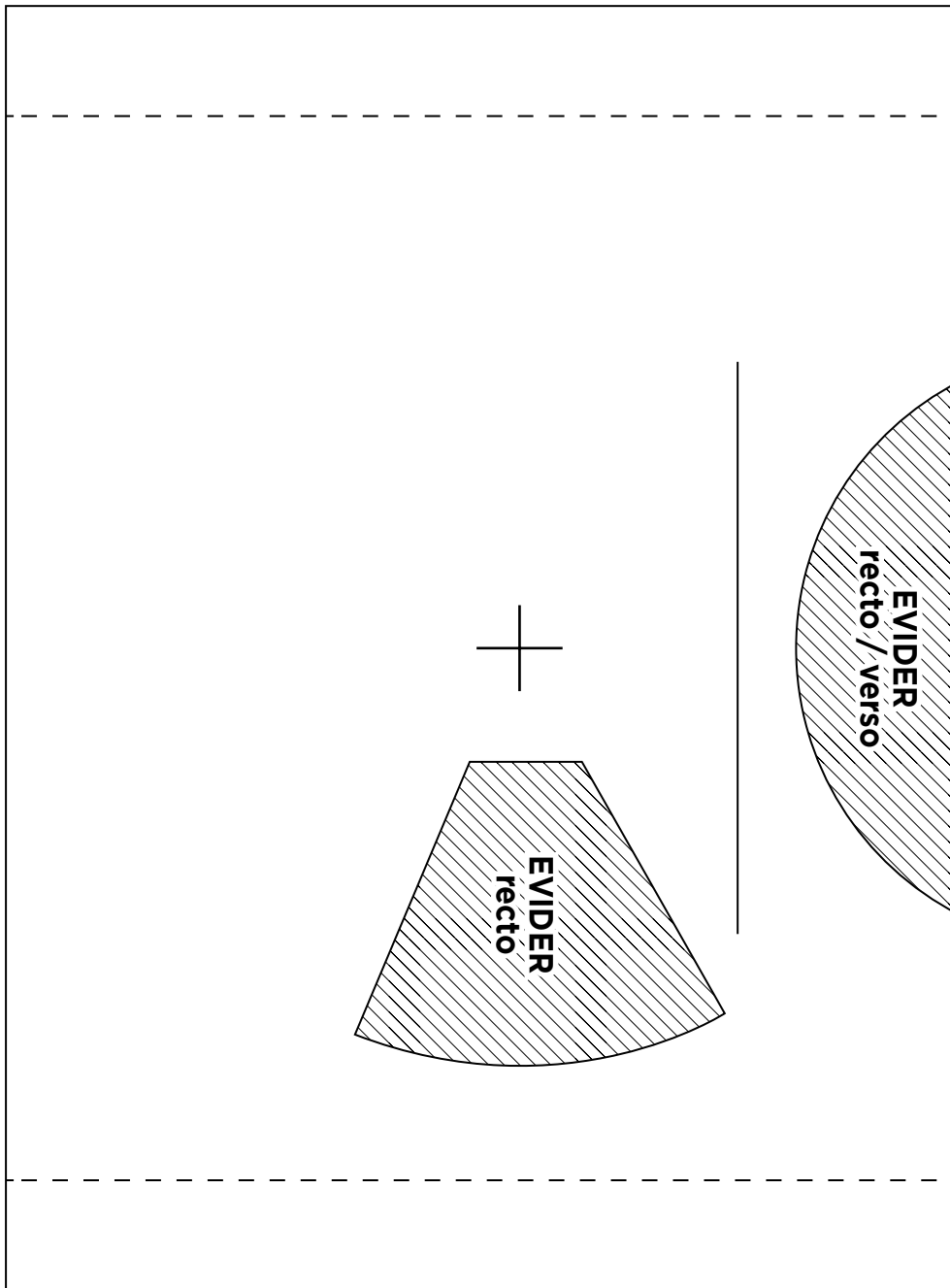


2 Joue l'histoire avec tes camarades.



À photocopier en double exemplaire pour chaque élève (sur papier épais si possible). Ce gabarit représente les faces avant et arrière de la pochette. Pour créer la face avant, il faut découper le demi-cercle qui permettra à la roue de tourner et plier les rabats (sur les pointillés). Les repères du centre et de la fenêtre ne sont utilisés que pour la face avant.

Pour la face arrière, couper simplement les rabats indiqués par les pointillés.



1 Coche la bonne phrase.



- Mehdi adore nager.
- Mehdi déteste nager.

- Juliette déteste courir.
- Juliette déteste nager.



- Louis veut courir.
- Louis veut chanter.

- Pablo aime la lecture.
- Pablo déteste la lecture.

2 Relie la bulle au bon personnage.



Je n'aime pas le judo. Je veux chanter. J'adore la musique !



1 Regarde le code et colorie *Super-Juliette*.



1

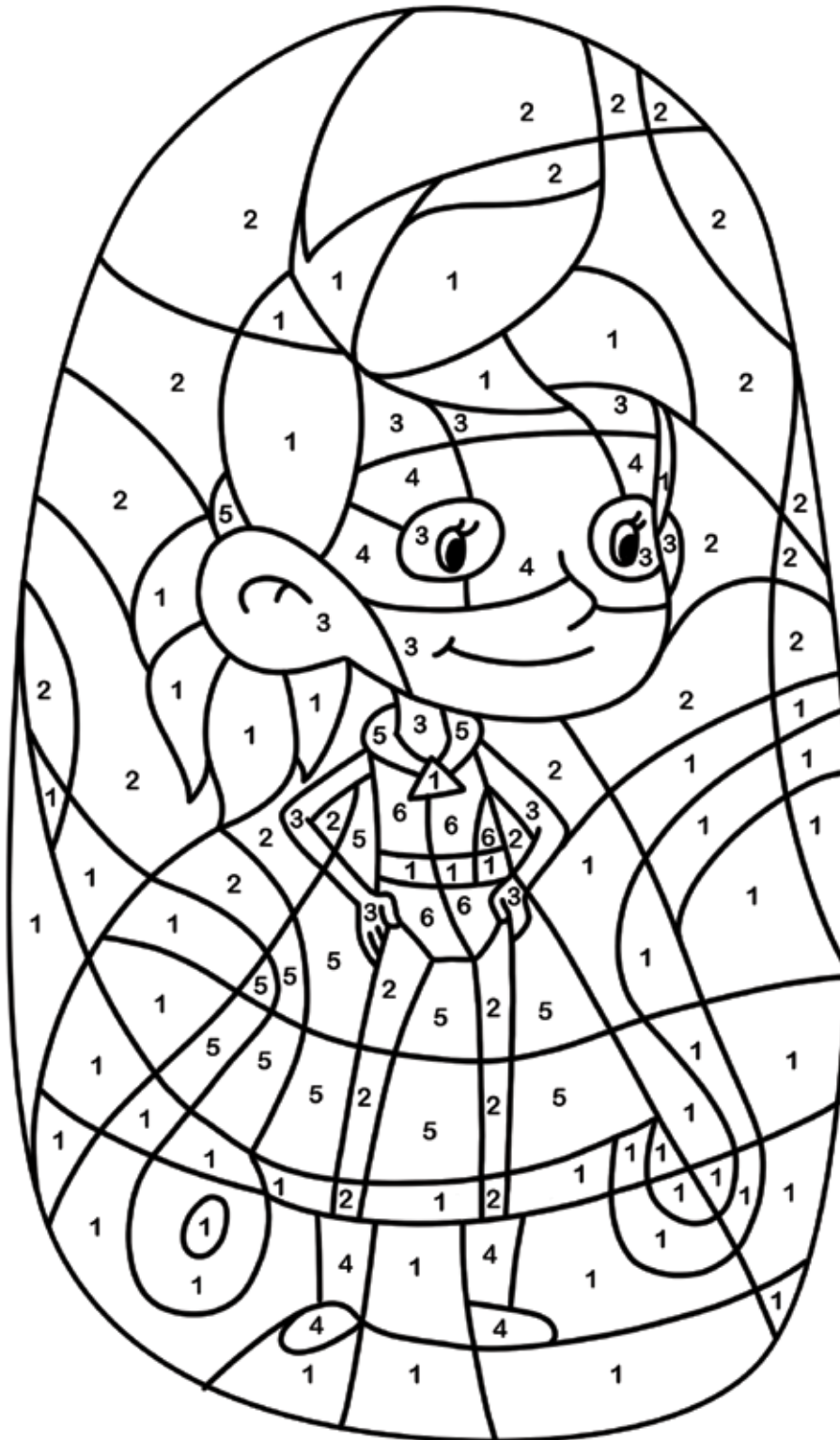
2

3

4

5

6



Unité 2 Fiche n° 35 Test unité 2

1 Écoute et colorie les activités préférées de Pablo, Lilly, Juliette et Louis. /5



2 Observe, lis et coche les bonnes phrases. /5

La semaine de Juliette				
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi

- Le mardi, elle aime dessiner.
- Le vendredi, elle aime nager.
- Le mercredi, elle adore danser.

- Le jeudi, elle aime chanter.
- Le lundi, elle adore courir.

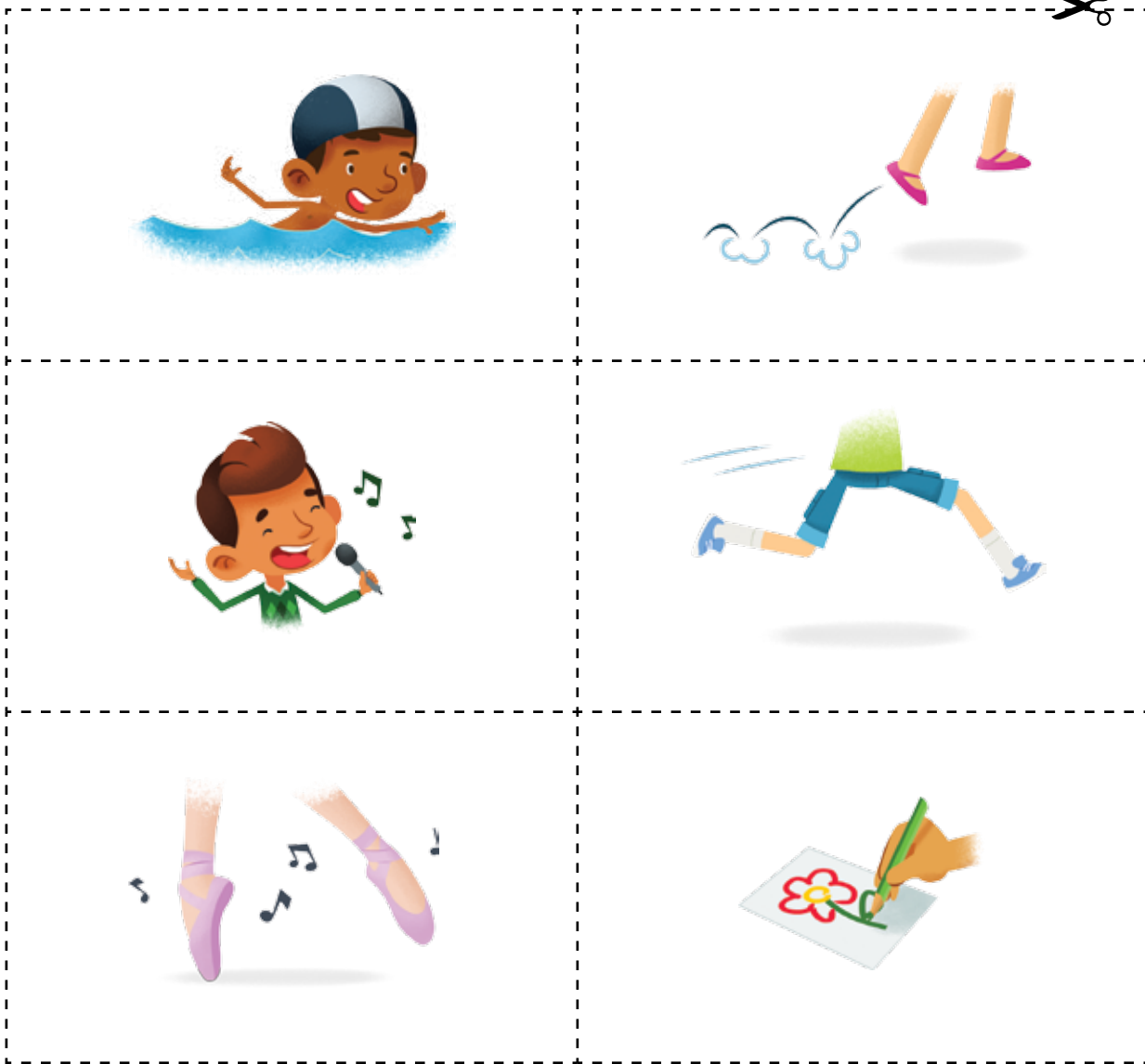
3 Regarde la semaine de Juliette et complète. /5

Le, Juliette adore danser.
Le mardi, Juliette aime

4 Qu'est-ce qu'il adore ? Qu'est-ce qu'il déteste ? /5



Les activités



Les loisirs



1 Demande à un(e) camarade et complète.



J'aime

.....



Je m'appelle

.....

Dessine
ton / ta
camarade

Je n'aime pas

.....



J'ai ans.



J'adore

.....



2 Présente ton / ta camarade.



Il / Elle

.....

.....

.....

.....

.....

1 Observe et coche.



- | | | |
|--------------------------------------|---|---|
| <input type="checkbox"/> un lapin | <input type="checkbox"/> une trousse | <input type="checkbox"/> des bonbons |
| <input type="checkbox"/> un ballon | <input type="checkbox"/> une baguette magique | <input type="checkbox"/> un chapeau |
| <input type="checkbox"/> des cartes | <input type="checkbox"/> une trottinette | <input type="checkbox"/> une corde à sauter |
| <input type="checkbox"/> une pomme | <input type="checkbox"/> des livres | <input type="checkbox"/> des crayons |
| <input type="checkbox"/> un cartable | <input type="checkbox"/> une banane | <input type="checkbox"/> des cahiers |
| <input type="checkbox"/> des stylos | <input type="checkbox"/> un élastique | <input type="checkbox"/> des billes |







2 a. Colorie en bleu *il y a* et en rouge *il n'y a pas de*.

















b. À toi ! Écris 4 objets qu'il y a dans la classe de français et 4 objets qu'il n'y a pas.


Il y a









Il n'y a pas de


.....
.....
.....
.....
.....









Tu as quel âge ?	Écris la réponse.
	
..... +  = <input type="text"/> -  = <input type="text"/>
..... -  = <input type="text"/>	Dis ta réponse magique.
Dis ta réponse au magicien.	



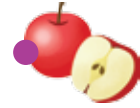
 <p>du poulet</p>	 <p>du poisson</p>	 <p>des tomates</p>
 <p>du fromage</p>	 <p>du pain</p>	 <p>des carottes</p>
 <p>des pommes</p>	 <p>de la salade</p>	



 <p>du poulet</p>	 <p>du poisson</p>	 <p>des tomates</p>
 <p>du fromage</p>	 <p>du pain</p>	 <p>des carottes</p>
 <p>des pommes</p>	 <p>de la salade</p>	

1 Entoure les mots cachés. 

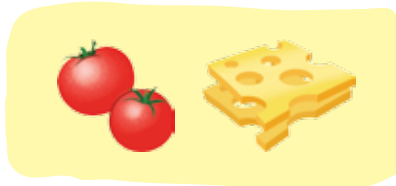
C	X	G	A	T	E	A	U	H
A	P	O	I	S	S	O	N	I
R	O	J	T	Q	L	R	K	B
O	U	D	P	S	U	Y	V	O
T	L	V	O	A	P	A	I	N
T	E	Q	M	L	R	R	G	B
E	T	O	M	A	T	E	S	O
S	H	P	E	D	K	A	D	N
U	W	I	S	E	V	U	J	S
F	R	O	M	A	G	E	W	Z



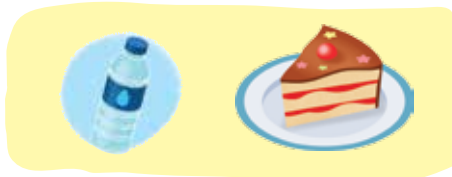
2 Écris. 



a Je veux



b Je



c



Qui c'est ?



Qu'est-ce qu'il y a dans le sac ?



Qu'est-ce qu'il / elle veut manger ?



Qu'est-ce qu'il / elle fait ?





1 Associe et recopie les phrases. 

Louis a 7 ans.

On fait des jeux.

On adore courir.

On fait du foot.

J'ai des cartes.

On fait la fête.



a

b

c

a →
 →
 b →
 →
 c →
 →

Jetons « magiciens » :



Jeton « baguette magique », 2 faces à coller :





1 Regarde le dessin animé et numérote les images dans l'ordre. 



a



b



c




d

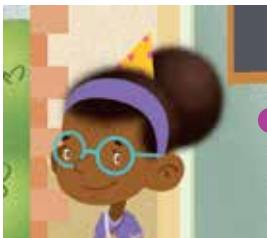


e



f

2 Qui parle ? Associe. 



● On fait des cadeaux.



● On fait un pique-nique magique.

● Qu'est-ce qu'il y a dans le chapeau ?

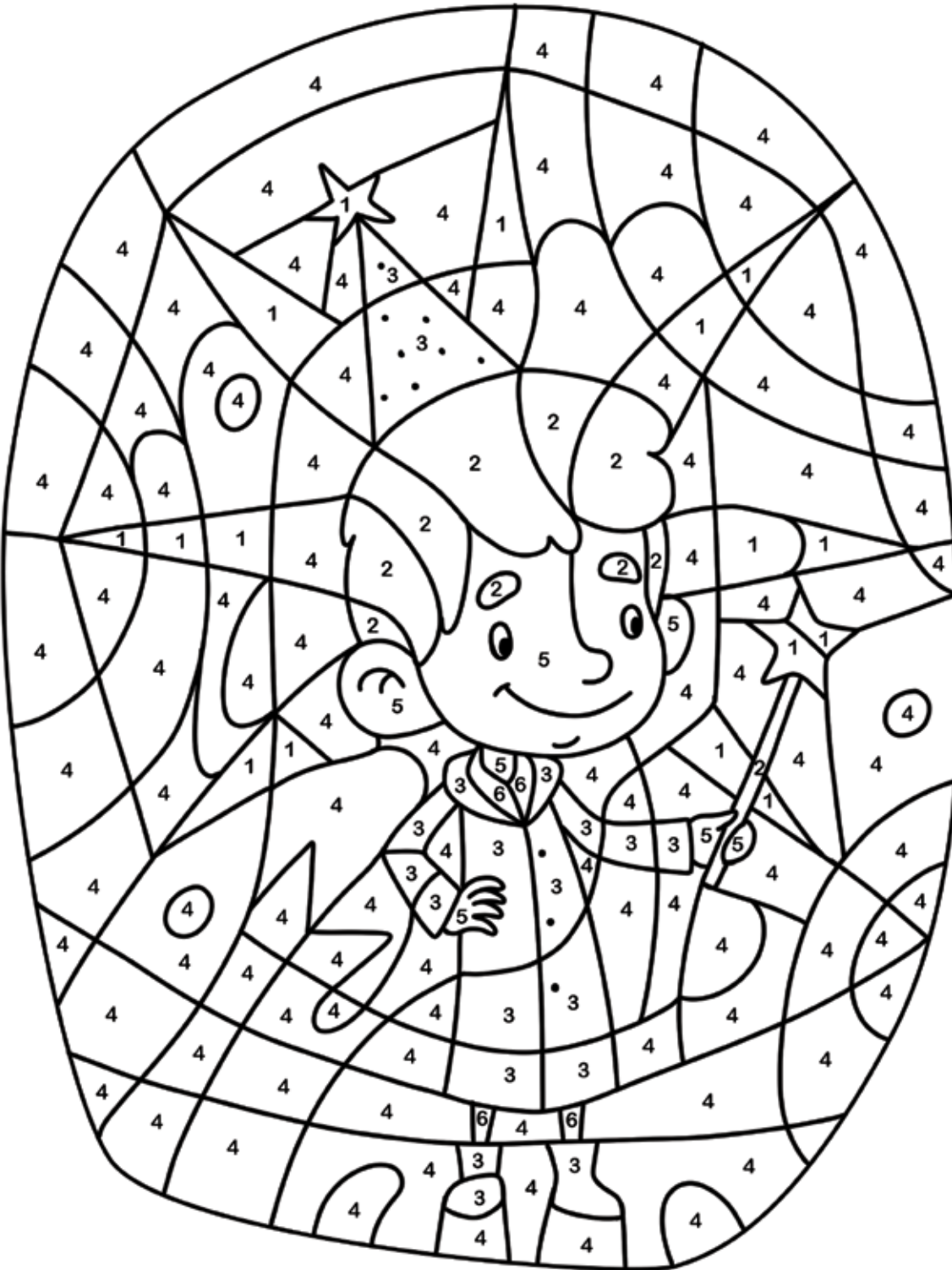


● Il a 7 ans.

● Et il y a un gâteau d'anniversaire.

● On fait de la magie.

1 Observe le code et colorie le magicien.



Unité 3 Fiche n° 48 Test unité 3

1 Écoute et entoure ce qu'il y a dans le chapeau. /5



2 Lis et relie. /5



du poulet du pain de la salade du fromage des tomates.

3 Qu'est-ce qu'on fait aujourd'hui ? Réponds. /5



4 Écris la réponse. /5

Il a quel âge ?

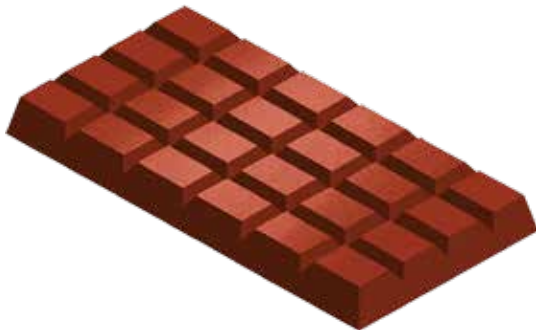
Qu'est-ce qu'on fait pour la fête de français ?

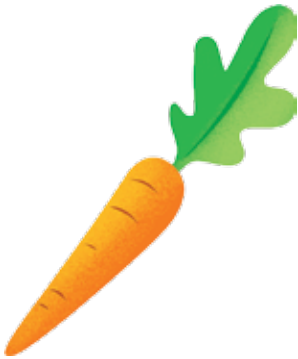
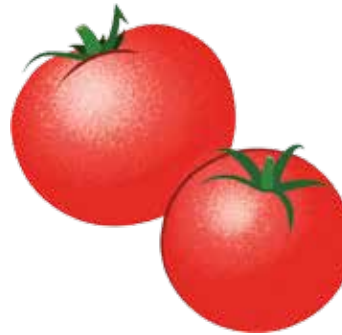
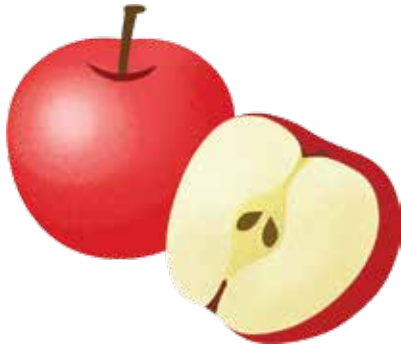


La magie



Les aliments





Les activités d'anniversaire



.....

Tac au tac 2

.....

1 Écris 4 mots de la famille avec les lettres.



e	è	r	m	p	f	o	r	s	u
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

→

→

→

→

2 Lis et entoure la bonne phrase.



C'est le grand-père.
C'est le frère.



C'est le père.
C'est la mère.



C'est la sœur.
C'est le frère.

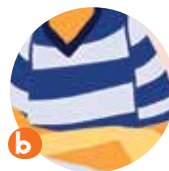


C'est la grand-mère.
C'est la sœur.

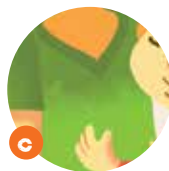
3 Complète.



C'est de Lilly.



C'est de Lilly.



C'est de Lilly.



1 Écoute la chanson *Ma famille* et relie.



Elle adore danser

avec son père.

Tu adores nager

avec ta mère.

Elle adore nager

avec ton père.

Tu adores danser

avec sa mère.

2 Remets les étiquettes dans l'ordre et écris la phrase.



sœur

Elle

chanter

Claire.

adore

sa

avec

→

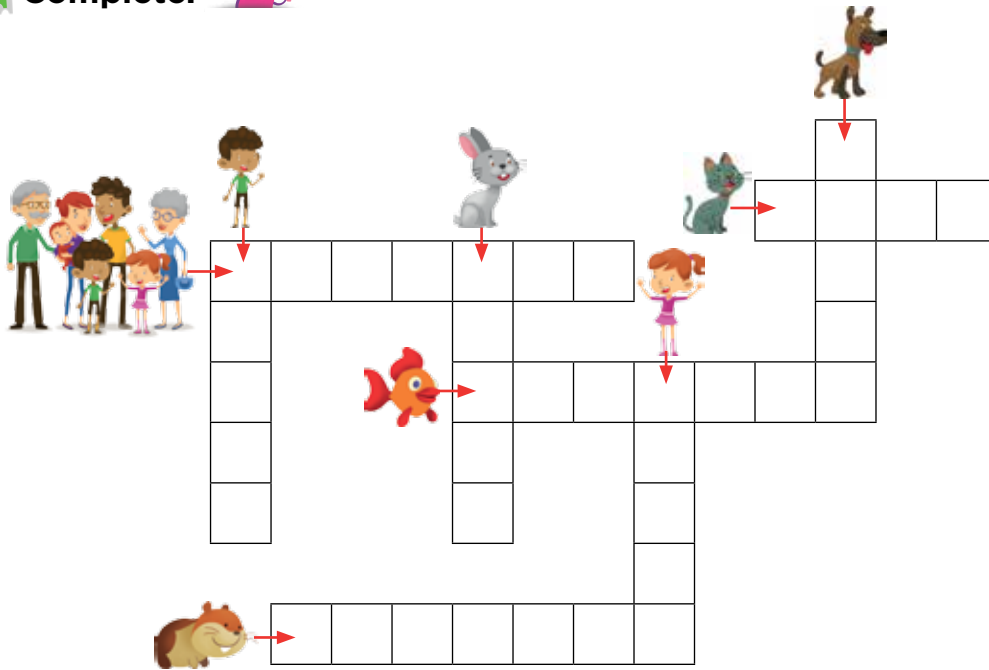
.....

3 Complète avec *son* ou *sa*.



- Elle fait des jeux avec sœur.
- Elle adore sauter avec frère.
- Elle fait de la magie avec grand-père.
- Elle fait un pique-nique avec mère.

1 Complète.



2 Remets les étiquettes dans l'ordre et écris la phrase.

de as et Tu sœurs ? combien frères

→

.....

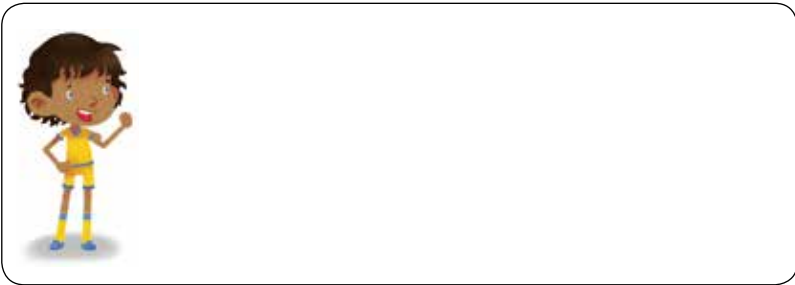
3 Observe et réponds.

- a. Elle a combien de sœurs ? →
- b. Elle a combien de frères ? →
- c. Elle a combien de chiens ? →



4 Lis et complète le dessin.

Il a trois frères et une sœur.
Il a aussi un chat
et un poisson.



<p>.....</p>	<p>.....</p>	<p>.....</p>
<p>.....</p>	<p>.....</p>	<p>.....</p>
<p>.....</p>	<p>.....</p>	<p>.....</p>
<p>.....</p>	<p>.....</p>	<p>.....</p>

1 Complète les mots et relie. 

Il est h _ _ _ _ e. ● ●



Elle est f _ _ _ e. ● ●



Elle est m _ _ _ _ e. ● ●

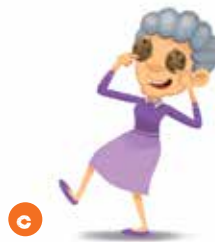


Il est d _ _ _ e. ● ●



2 Lis et entoure la bonne image.  

J'adore ma grand-mère. Elle est sympa.
Elle est petite et drôle. Elle aime les gâteaux.



3 Écris. Elle est comment ? 



→

Écris un message pour un(e) camarade de la classe.



Bonjour

Salut !

Je m'appelle Comment ça va ?

Moi, ça va bien.

J'habite une maison.

je suis content.

un appartement.

je suis contente.

une maison avec jardin.

Ma maison / Mon appartement est

Mon adresse, c'est rue

Au revoir.

Bisous.

1 Observe et complète.



J'habite.....

.....

Elle

.....

.....

.....



2 a. La maison est comment ? Complète avec les bons mots.



grande

petite

sympa

un jardin

horrible

drôle

Elle habite une maison avec

Sa maison est

b. Aide le facteur. Écris l'adresse de la maison.

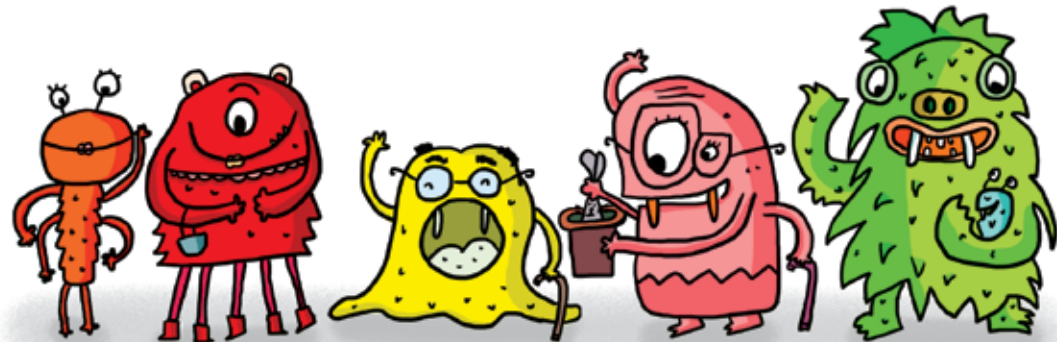


Suzie Lapetite

.....

69 000 LYON

1 Colorie les étiquettes avec la couleur du bon monstre.



Ma mère

Elle n'aime pas les chats.

Mon grand-père

Limoche

Elle adore le rouge.

Ma sœur

Fiona

Il adore les gâteaux au poulet.

Ma grand-mère

Fro

Il adore les enfants.

Mon frère

Pika

Elle fait de la magie.

Mon père

Il adore chanter.

2 Il / Elle est comment ? Relie.



Ma sœur ●

● fort / forte

Mon grand-père ●

● horrible

Ma grand-mère ●

● méchant / méchante

Mon frère ●

● drôle

● sympa

Mon père ●

● pas sympa

● petit / petite

● grand / grande





1 Entoure les images du dessin animé *La petite sœur de Lilly*.



2 Lis et relie.



- 1. C'est l'appartement de Manon.
- 2. Elle dessine une maison.
- 3. Elle adore son père.
- 4. Elle est petite et elle est drôle.

3 Qui est-ce ? Lis et réponds.

- a. Il aime la maison de Lilly. →
- b. Il s'appelle Jojo. →
- c. Elle a un frère et une sœur. →
- d. Il est drôle et très sympa. →



C'est un petit garçon. Il a 7 ans. Il s'appelle le Petit Poucet. Il a 6 frères.

Unité 1 Fiche n° 60 Test unité 1

 1 Écoute et coche la bonne image.

..../5



 2 Lis et réponds.

..../5

Bonjour mamie !

Je suis à la maison avec mon petit frère et ma grande sœur Célia. Célia, elle est très sympa. On mange du chocolat. Mon petit chien Wendy est dans le jardin. Je suis très content.

Bisous.

Nathan

Janine Mouton

13 rue des Poissons

38 000 Grenoble



a. Nathan habite où ?

- Une maison
- Un appartement
- Une maison avec jardin

b. Il a combien de frères et sœurs ? →

c. Qui est Wendy ? →

d. Sa sœur est comment ? →

e. Sa mamie habite où ? →

 3 Complète.

..../5

Prénom :

Combien de frères et sœurs :

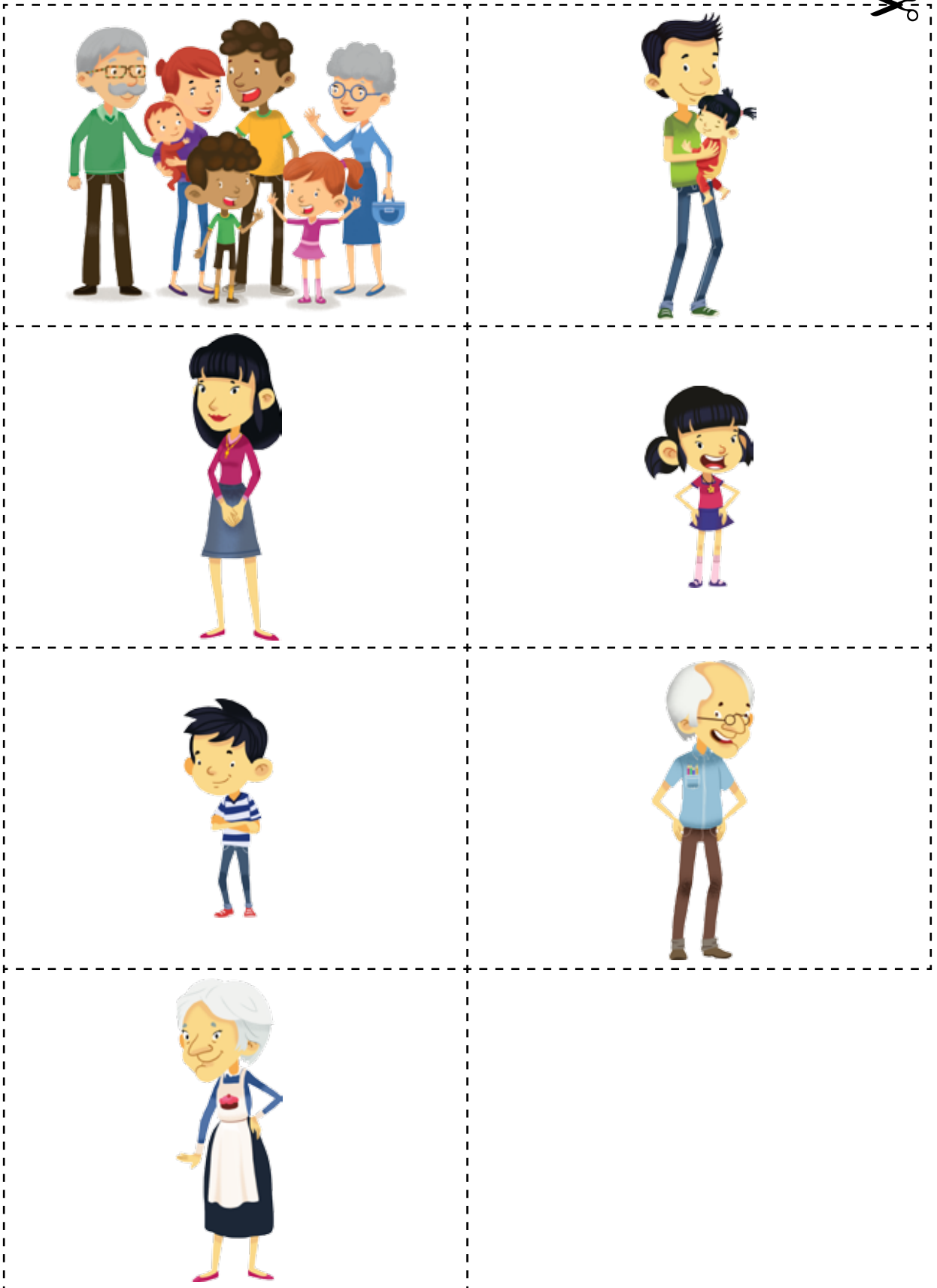
Animal préféré :

 4 La grand-mère de Lilly, elle est comment ? Réponds.

..../5



La famille



Les animaux domestiques



La description













Les habitations

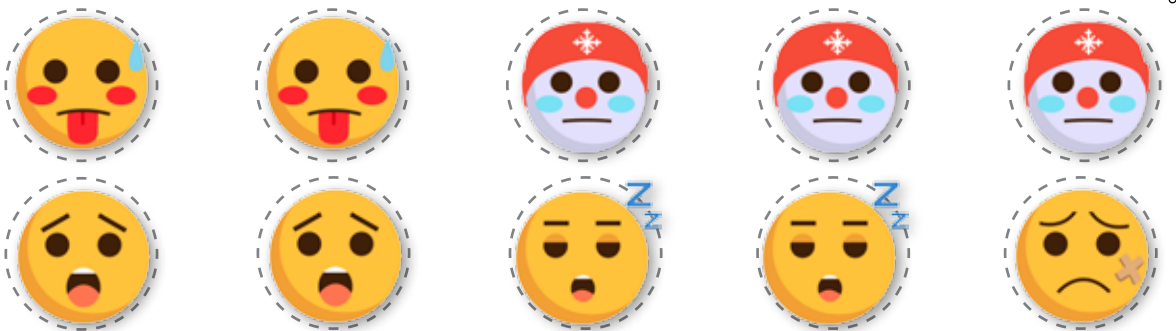


1 Découpe et complète. 

 J'ai chaud
  J'ai chaud
  J'ai froid
  J'ai froid
  J'ai froid











 J'ai peur
  J'ai peur
  J'ai sommeil
  J'ai sommeil
  J'ai mal



1 Remets les lettres dans l'ordre. 


- a. dirof →
- b. urpe →
- c. lam →
- d. miemsol →
- e. ucahd →

2 Entoure la bonne image. 

- a. J'ai mal !  
- b. J'ai sommeil !  
- c. J'ai froid !  
- d. J'ai peur !  
- e. J'ai chaud !  

3 Complète les bulles. 

J'ai..... J'ai..... J'ai..... J'ai..... J'ai.....



4 Et toi, qu'est-ce que tu as ? Écris et dessine. 

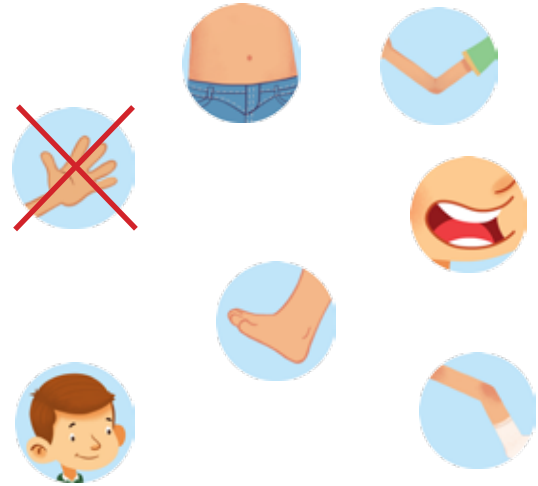
.....

.....

.....

1 Trouve les mots du corps. 

J	B	U	S	R	T	P	O
O	A	D	E	C	E	I	L
V	D	M	U	S	U	E	D
E	P	I	B	K	C	D	E
N	Z	G	D	E	A	P	N
T	Ê	T	E	A	D	L	T
R	C	N	V	B	R	A	S
E	J	M	A	I	N	M	C










2 a. Sépare les mots. 




b. Écris la phrase. 

.....

3 Complète avec le bon mot. 

	La		Les		Le
	Le		Le		
	La		La		

4 Et toi, tu as mal où ? Entoure et écris. 



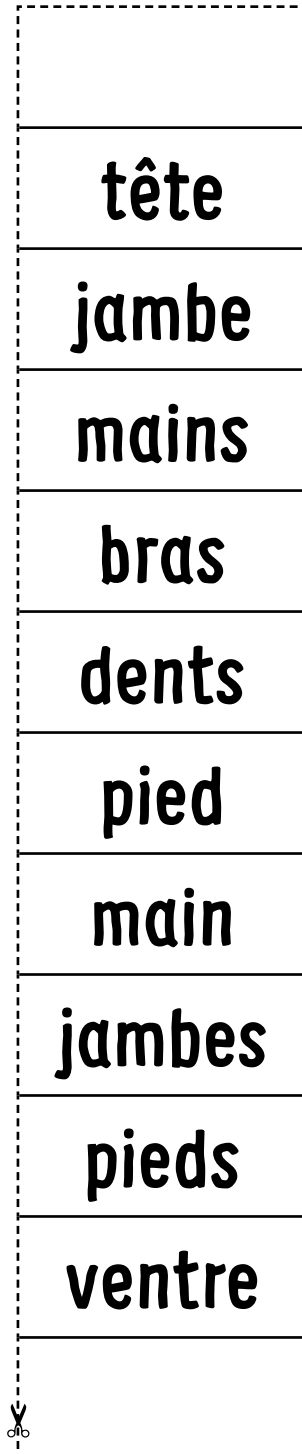
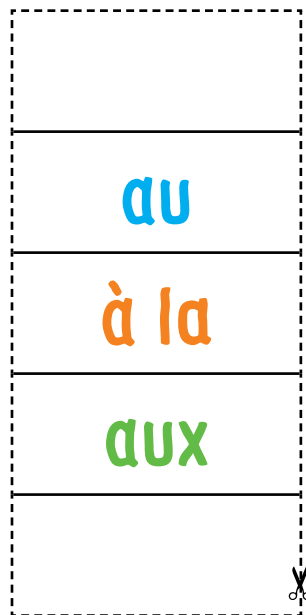
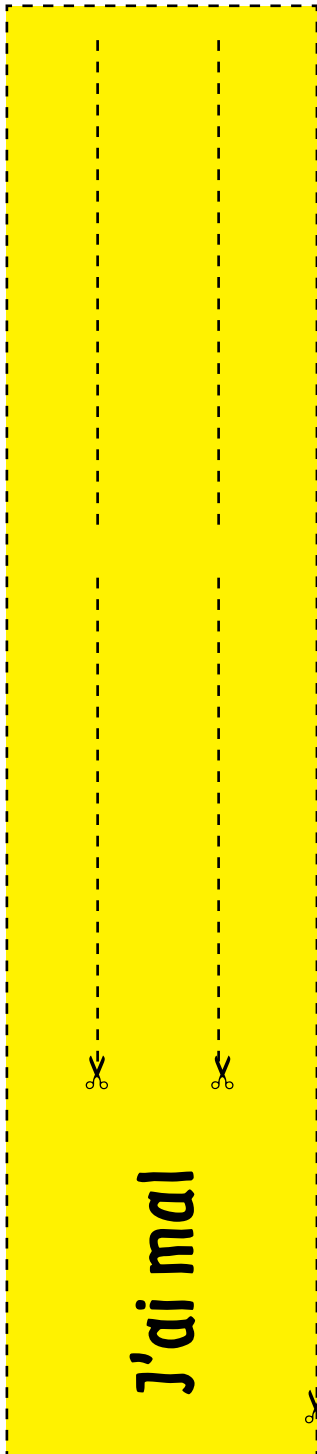







J'ai et

1 Découpe et joue à faire des phrases avec un(e) camarade.



1 Écris tes phrases. 

→
→
→
→
→

2 Complète avec à la, au ou aux. 

- a. J'ai mal jambe et pied.
- b. J'ai mal bras et tête.
- c. J'ai mal ventre et dents.

3 Observe et écris. 

.....
.....
.....

.....
.....
.....

.....
.....
.....

.....
.....
.....



1 Complète avec les mots. 

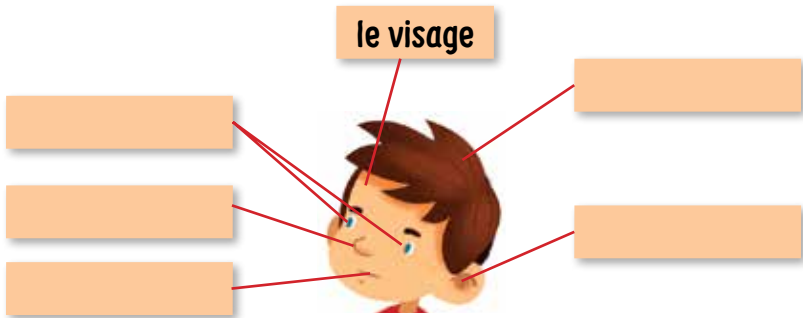
les oreilles

le nez

les cheveux

la bouche

les yeux

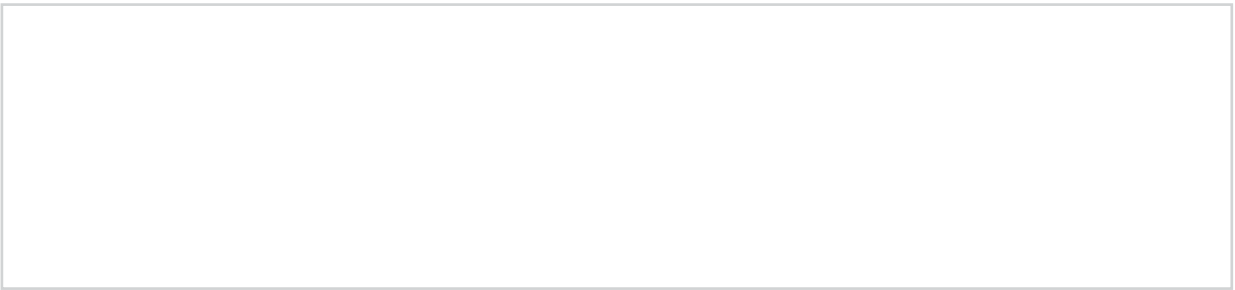


2 Observe le robot, lis et entoure la bonne réponse.  




- a. Le robot a un visage *carré / rond / ovale* .
- b. Il a un nez *carré / rond / ovale* .
- c. Il a une bouche *carrée / ronde / ovale* .
- d. Il a des yeux *carrés / ronds / ovales* .
- e. Il a les oreilles *carrées / rondes / ovales* .

3 a. Dessine le visage d'un robot. 



b. Descris ton robot ! Complète. 

Mon robot a un  Il a des



..... , des 

..... , un 

..... et une 

..... .

1 Regarde les images et coche la bonne phrase.



a

- Attrape la balle Milou !
 Lance la balle Milou !



b

- Maman, tourne !
 Maman, marche !



c

- Lève la balle !
 Lance la balle !



d

- Attrape !
 Marche !



e

- Lève la jambe !
 Tourne la jambe !

2 Complète et relie.



















- a La _ _ e ! ●
- b _ _ u _ n _ ! ●
- c _ _ r _ h _ ! ●
- d L _ _ _ la jambe ! ●
- e _ _ t _ _ p _ ! ●
- f _ a _ t _ ! ●










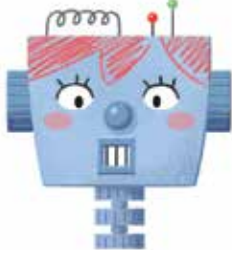





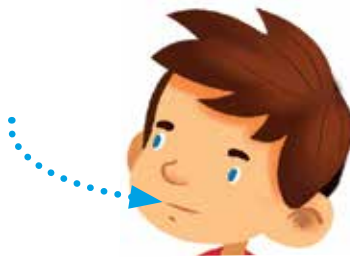


Découpe les cartes et joue !

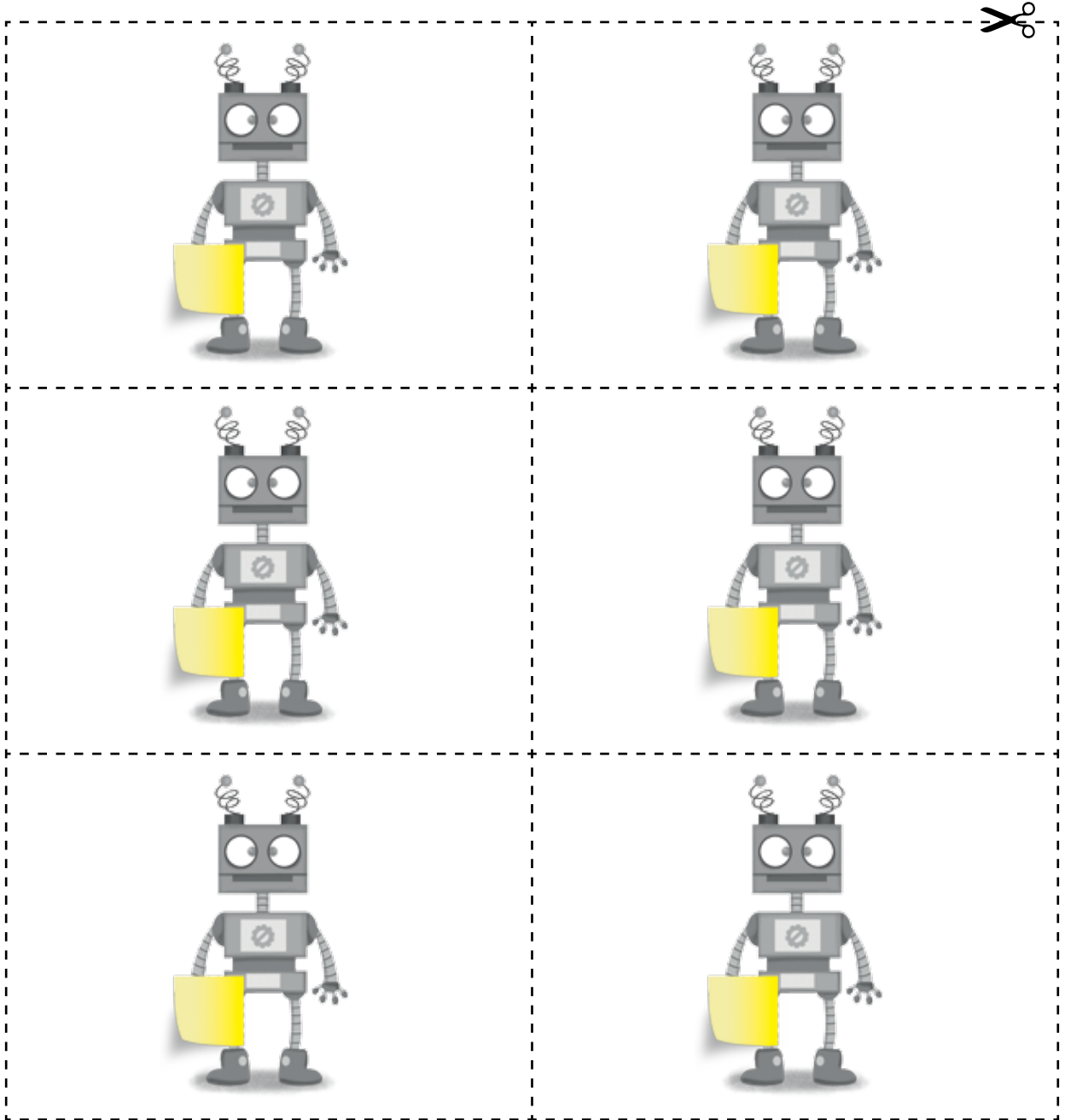




 	 
 	 
 <p>Lance le ballon !</p> 	 <p>Tourne la tête !</p> 
 <p>Lève le bras !</p> 	 <p>Marche !</p> 







1 Vrai ou faux ? Regarde le dessin animé et coche. 

a. Mehdi va bien.

Vrai

Faux

b. Mehdi à froid.

Vrai

Faux

c. Mehdi a mal à la tête.

Vrai

Faux

d. Mehdi veut de l'eau.

Vrai

Faux

2 Découpe les étiquettes et colle dans la bonne bulle. 



Un robot !

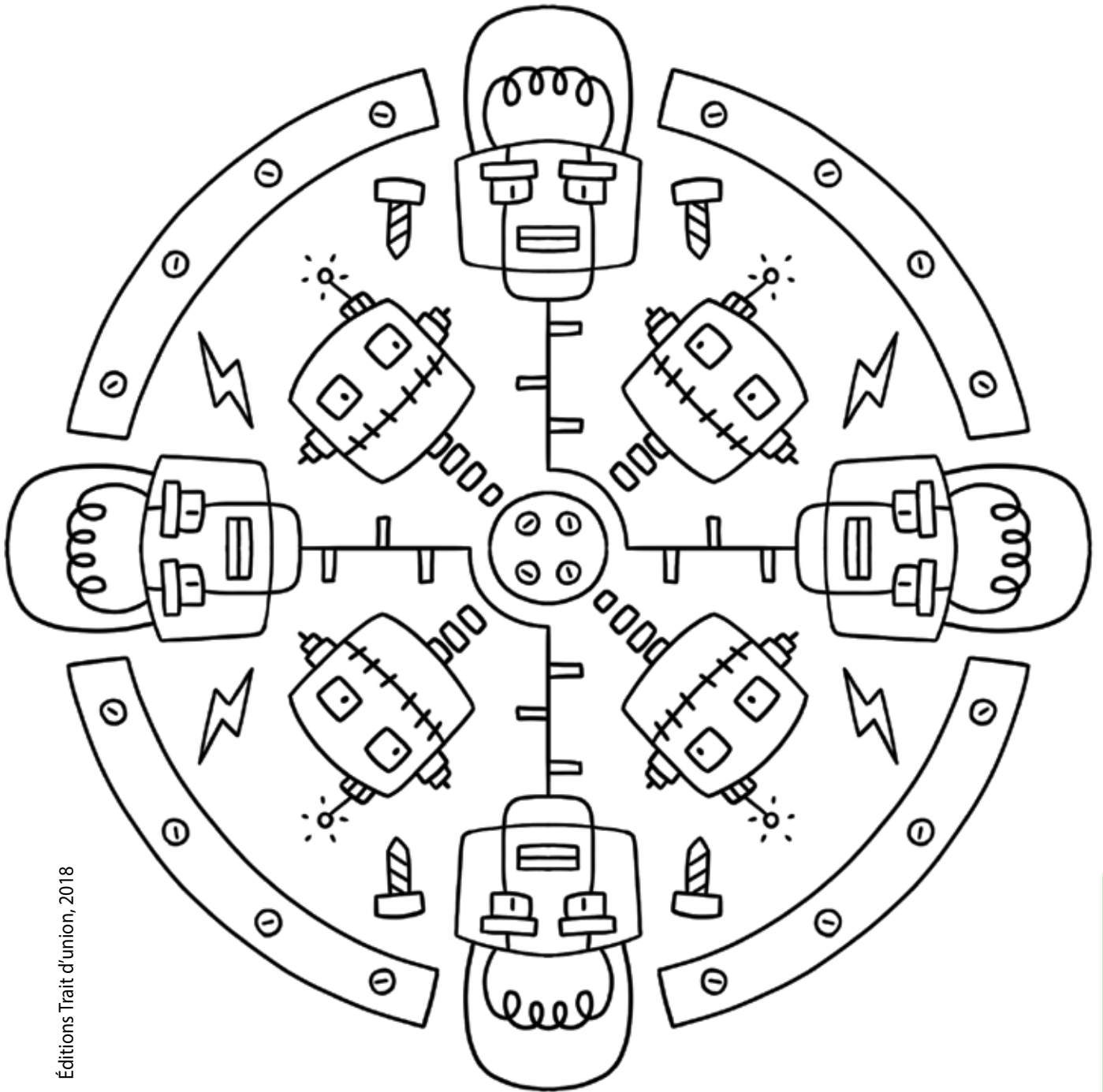
C'est un robot chien !
Il est super !

Attrape la balle ! 

Robot marche !

Regarde Mehdi,
j'ai un cadeau pour toi !

Colorie. 



Unité 2 Fiche n° 72 Test unité 2

1 Écoute et entoure la bonne réponse. /5

1			4		
2			5		
3					

2 Lis et relie. /4



J'ai mal aux dents !

J'ai mal au pied !

J'ai mal au ventre !

J'ai mal au bras !

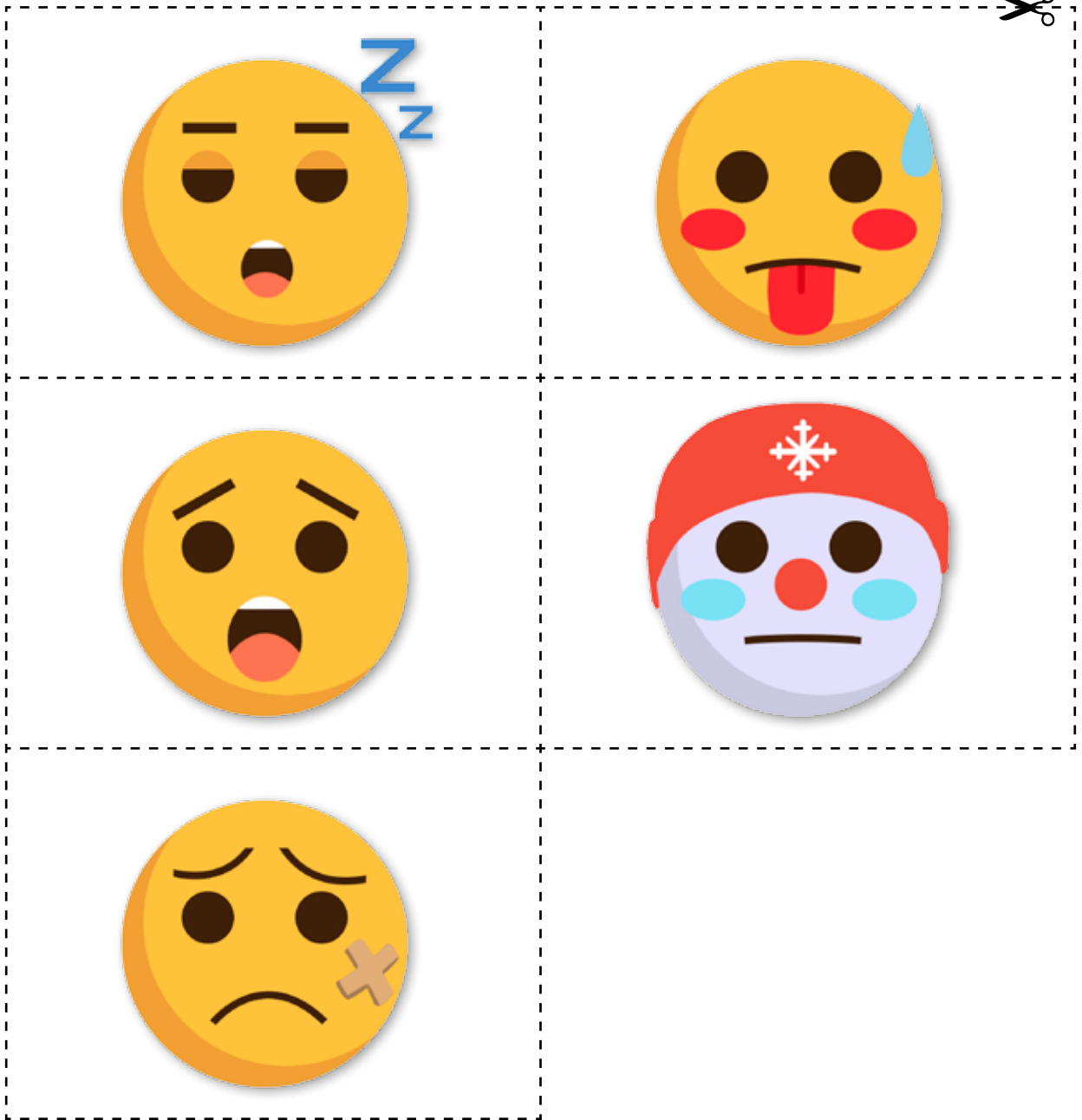
3 Complète. /5

Bonjour Louis,
 Aujourd'hui, je suis à la maison avec papa. Ça ne va pas bien.
 J'ai et j'ai mal à la
 J'ai un cadeau de Pablo. C'est un chien.
 Il est super ! Il a un visage et un
 rond. C'est un robot extraordinaire !
 À bientôt,
 Mehdi

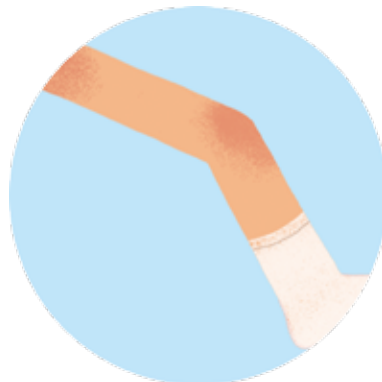
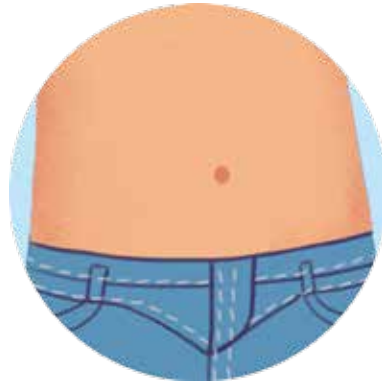
4 Décris le robot et donne un ordre. /6



Les sensations



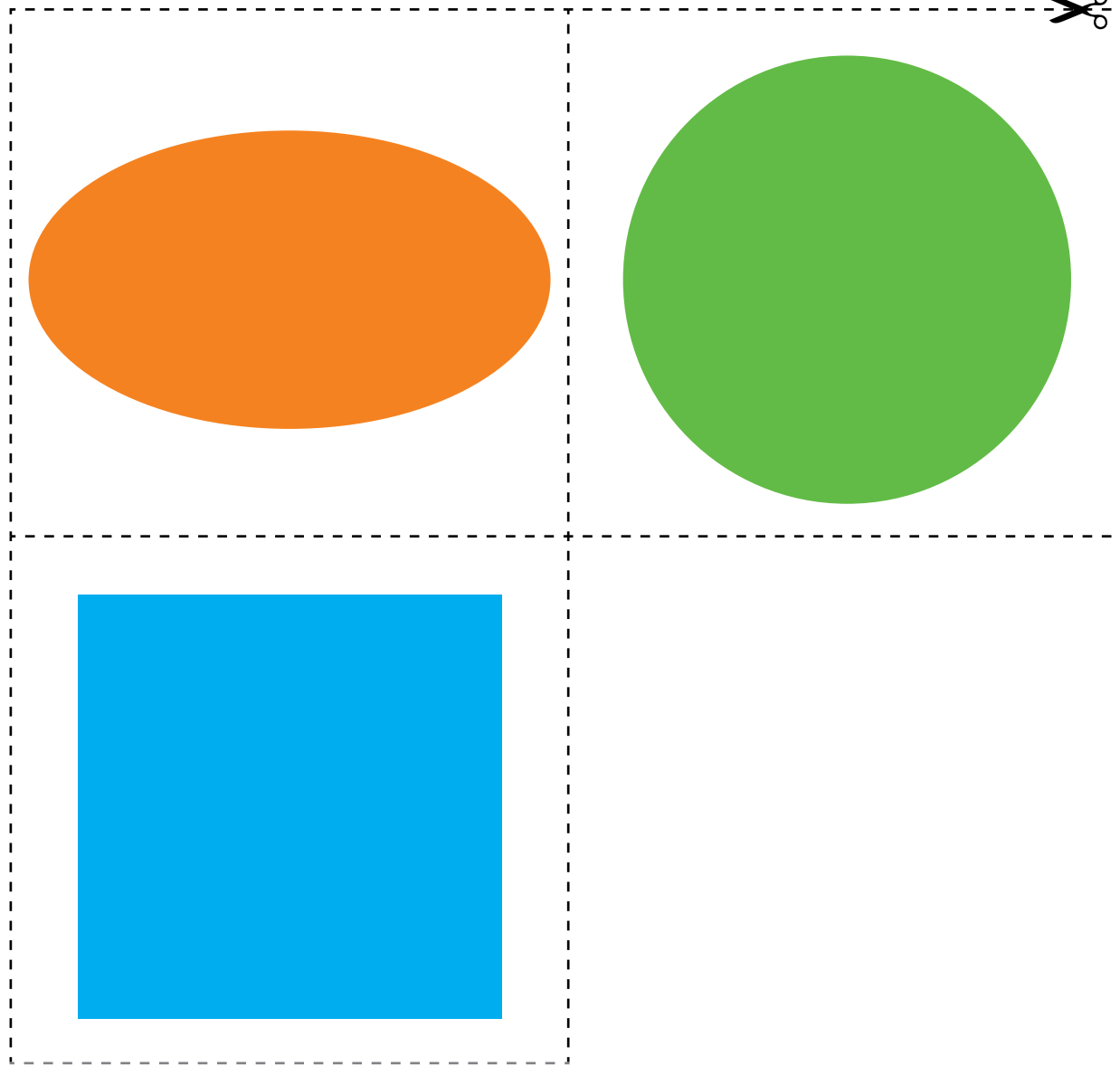
Le corps



Le visage



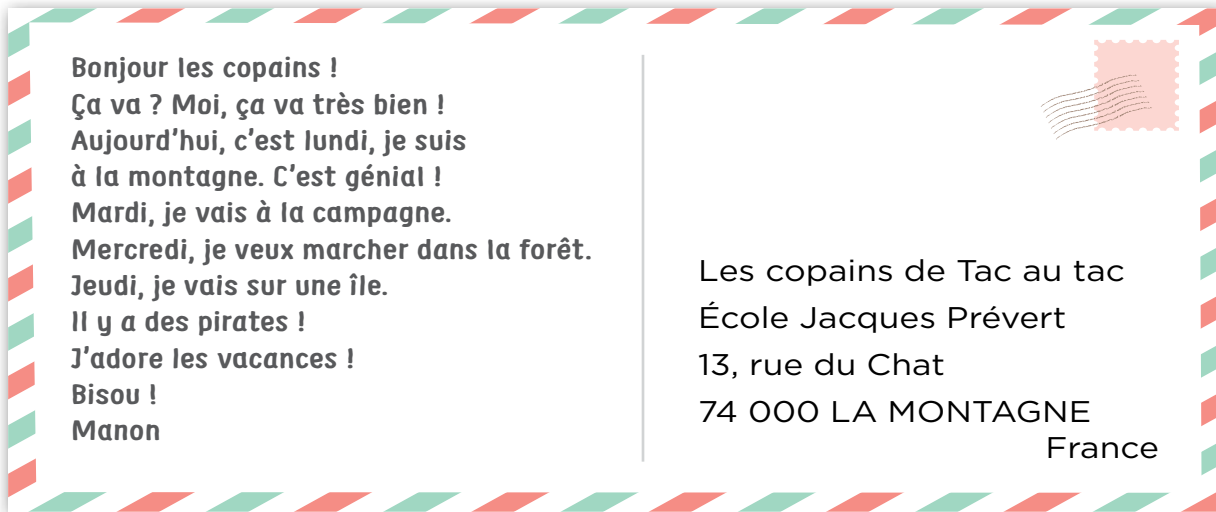
Les formes géométriques



Les actions



1 a. Lis.



b. Manon va où ? Relie.



- | | | | |
|----------|---|---|---------------|
| Lundi | ● | ● | à la campagne |
| Mardi | ● | ● | sur une île |
| Mercredi | ● | ● | à la montagne |
| Jeudi | ● | ● | dans la forêt |

c. Qu'est-ce qu'il y a sur l'île ? Remets les étiquettes dans l'ordre et trouve la réponse !

des y pirates ! a Il ►

2 À toi ! Tu vas où ?

Dessine et écris une carte postale à un(e) camarade.



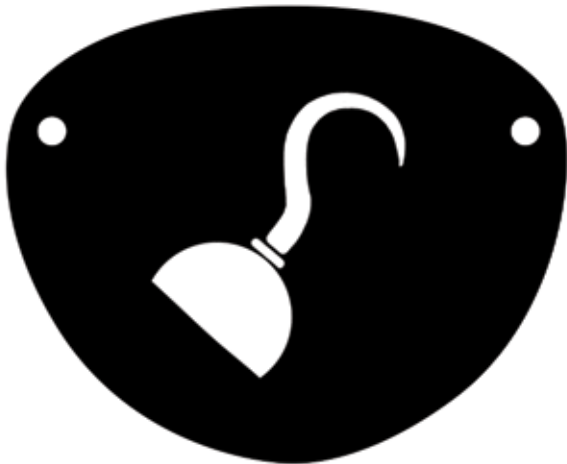
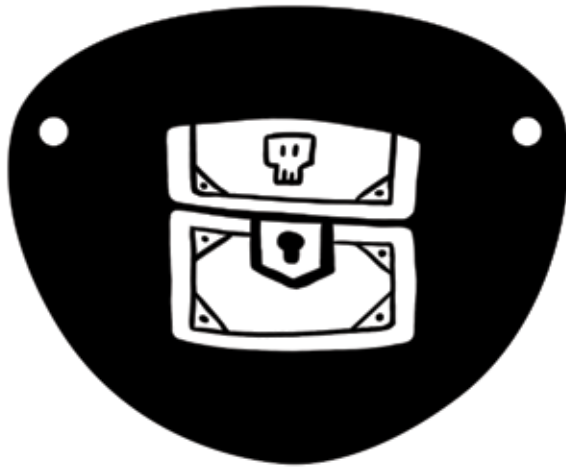
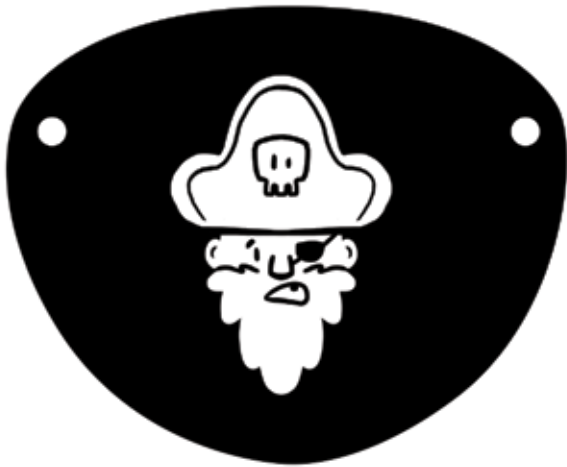
1 Dessine ou écris. 

		
<p>.....</p>	<p>Il fait soleil.</p>	<p>.....</p>
		
<p>Il fait froid.</p>	<p>.....</p>	<p>J'adore !</p>

2 Regarde et complète. 

- À Paris,
-
- À Lyon,
-
- À Marseille,
-
- À Bordeaux,
-
- À Nantes,
-





1 Observe, découpe et colle les vêtements. 

2 Complète les phrases. 



--	--	--

--	--	--

a. Il est à la montagne. Il neige et il fait froid. Il met un, un et un

b. Elle est à la campagne. Il fait chaud. Elle un tee-shirt, une et un






















































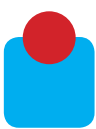








--	--	--

c. Il est à la mer. Il fait soleil. met un -, un et des



Règles du jeu :

- * Lance 2 dés.
- * Trouve la bonne case.
- * Dis la phrase.
- * Gagne un point !

1 Observe et complète. 

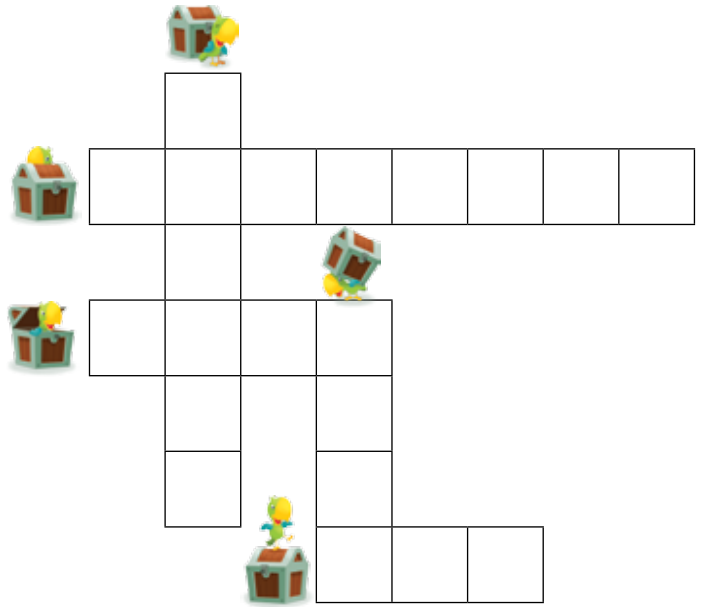
SUR

SOUS

DEVANT

DERRIÈRE

DANS



2 Lis les phrases, découpe et colle les étiquettes-animaux sur le dessin.

- a. Le poisson est dans l'eau.
- b. Le crocodile est sur l'île.
- c. La girafe est derrière le trésor.
- d. Le loup est devant le soleil.

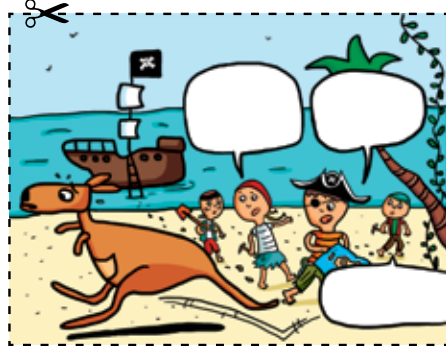
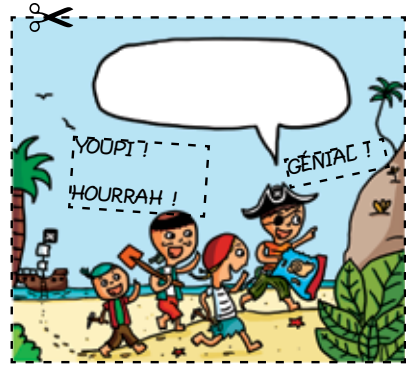
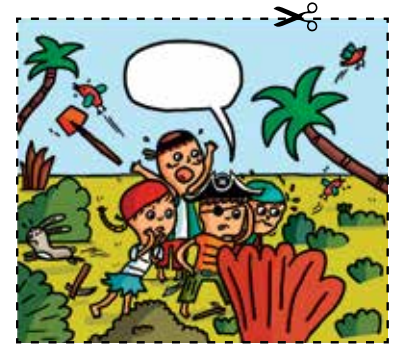


3 Colle les deux animaux et écris deux phrases. 

→

→





1 Regarde, écoute et entoure. 



2 Regarde Manon dans la forêt et coche. 

a. Qu'est-ce qu'il y a dans la forêt ?

un ours un chien un lapin un loup un éléphant

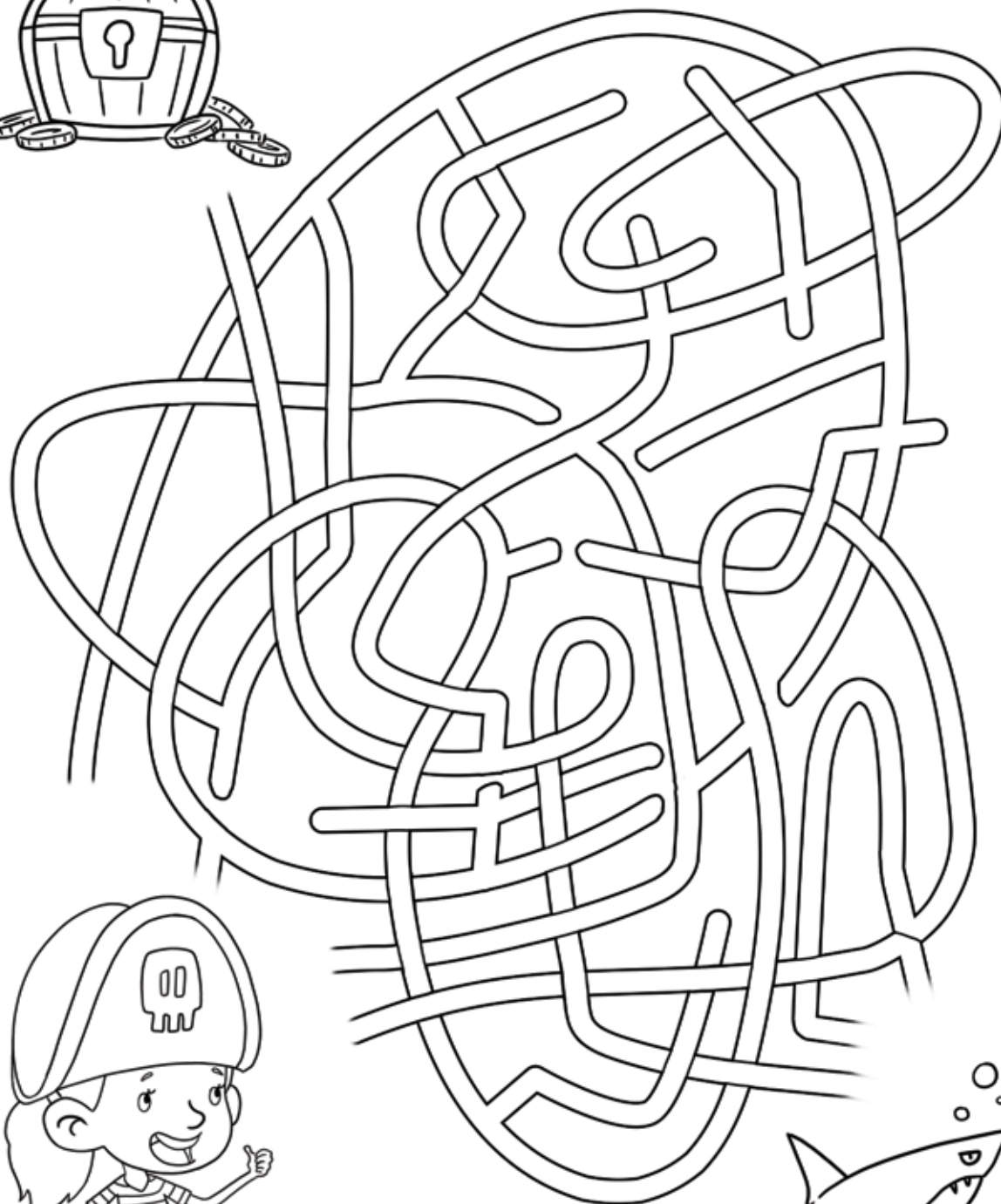
b. Qu'est-ce qu'elle a Manon ?

Elle a mal. Elle a froid. Elle a peur.

3 Regarde le bateau sur l'île, lis et coche vrai ou faux. 

- | | | |
|---------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| a. La girafe est derrière le bateau. | <input type="checkbox"/> Vrai | <input type="checkbox"/> Faux |
| b. Le loup est dans le bateau. | <input type="checkbox"/> Vrai | <input type="checkbox"/> Faux |
| c. Le loup est sous le bateau. | <input type="checkbox"/> Vrai | <input type="checkbox"/> Faux |
| d. Le crocodile est devant le bateau. | <input type="checkbox"/> Vrai | <input type="checkbox"/> Faux |
| e. L'oiseau est sur le kangourou. | <input type="checkbox"/> Vrai | <input type="checkbox"/> Faux |

Colorie et aide Juliette à trouver le trésor.



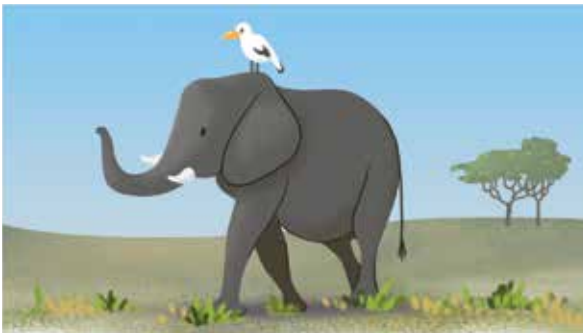
Unité 3 Fiche n° 83 Test unité 3

1 Écoute et entoure les bons vêtements. /5



2 Lis et relie. /5

a. L'oiseau est sous l'éléphant.
L'oiseau est sur l'éléphant.



b. La girafe est derrière l'ours.
L'ours est derrière la girafe.



3 Il / Elle va où ? Réponds. /5



4 Écris la réponse. /5

Il fait quel temps ?




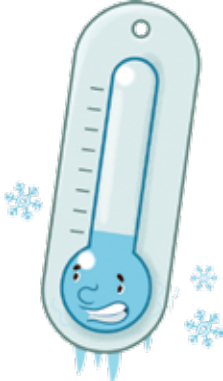

a.

b.

Les lieux



La météo

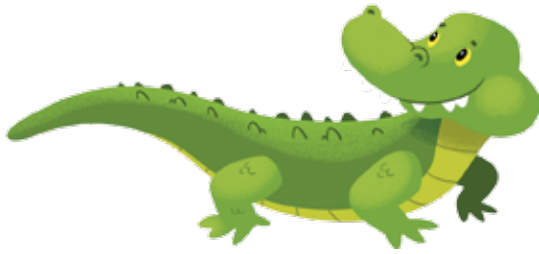
	
	
	



Les vêtements et accessoires



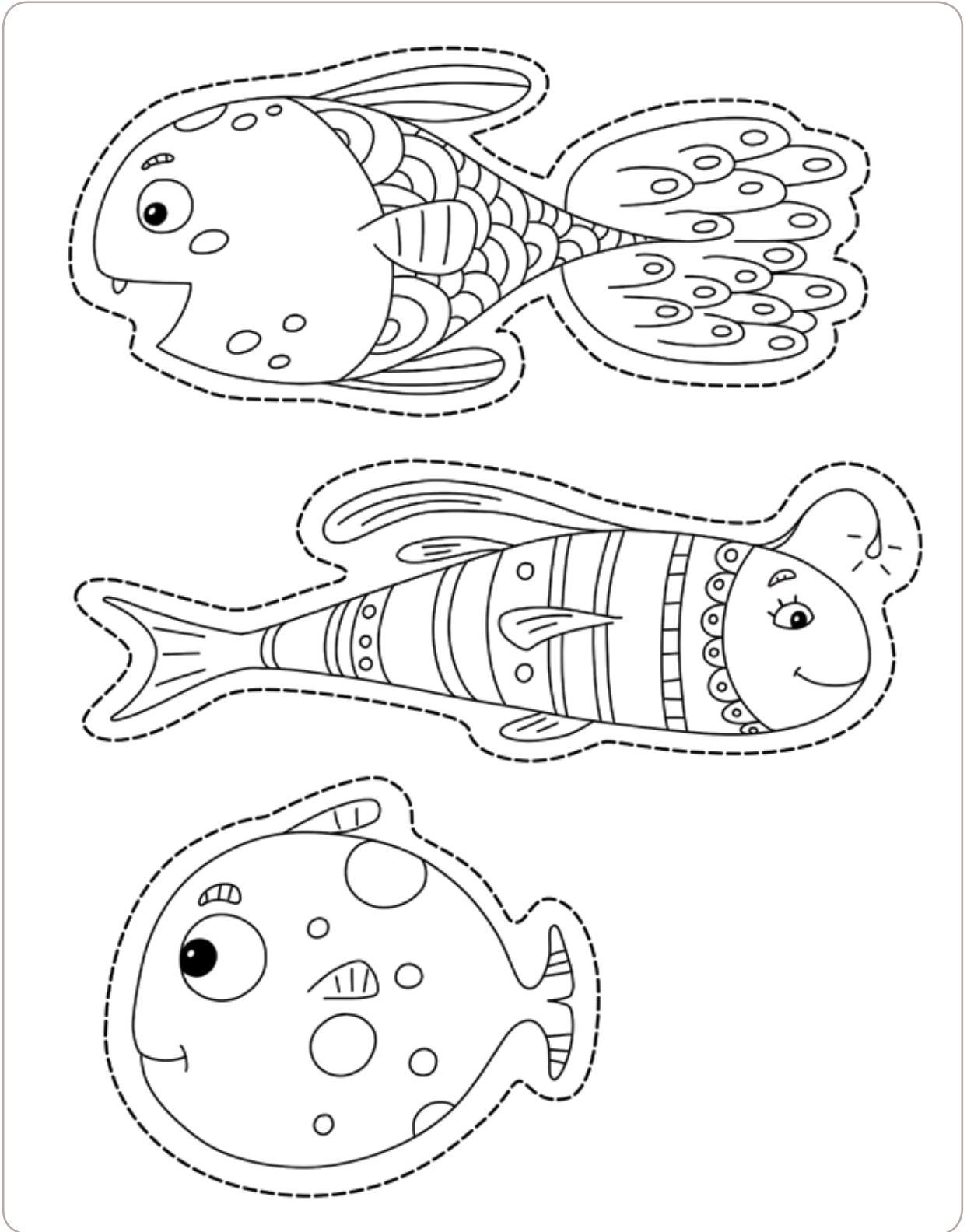
Les animaux sauvages



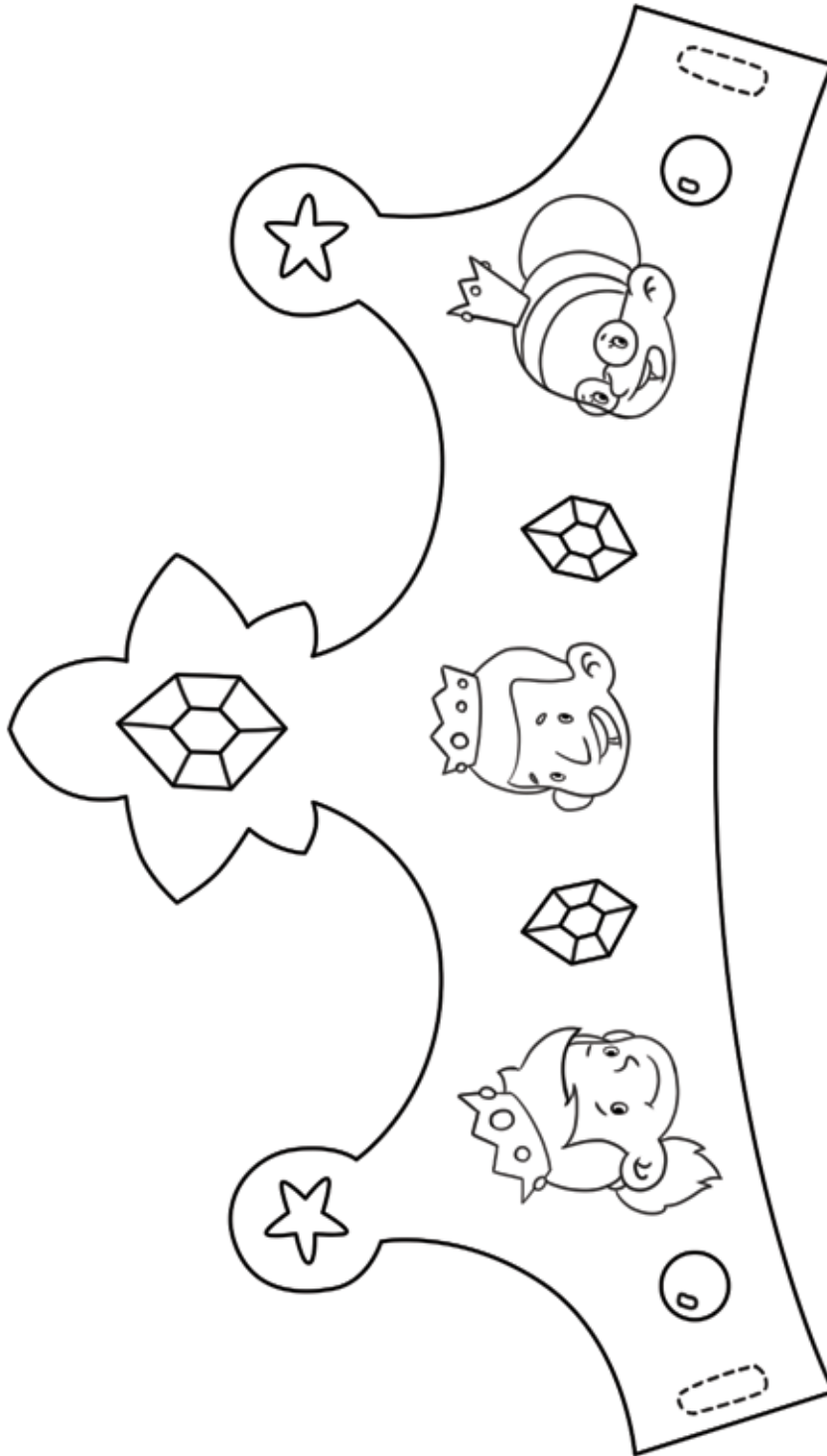
Relie, colorie et découpe. 



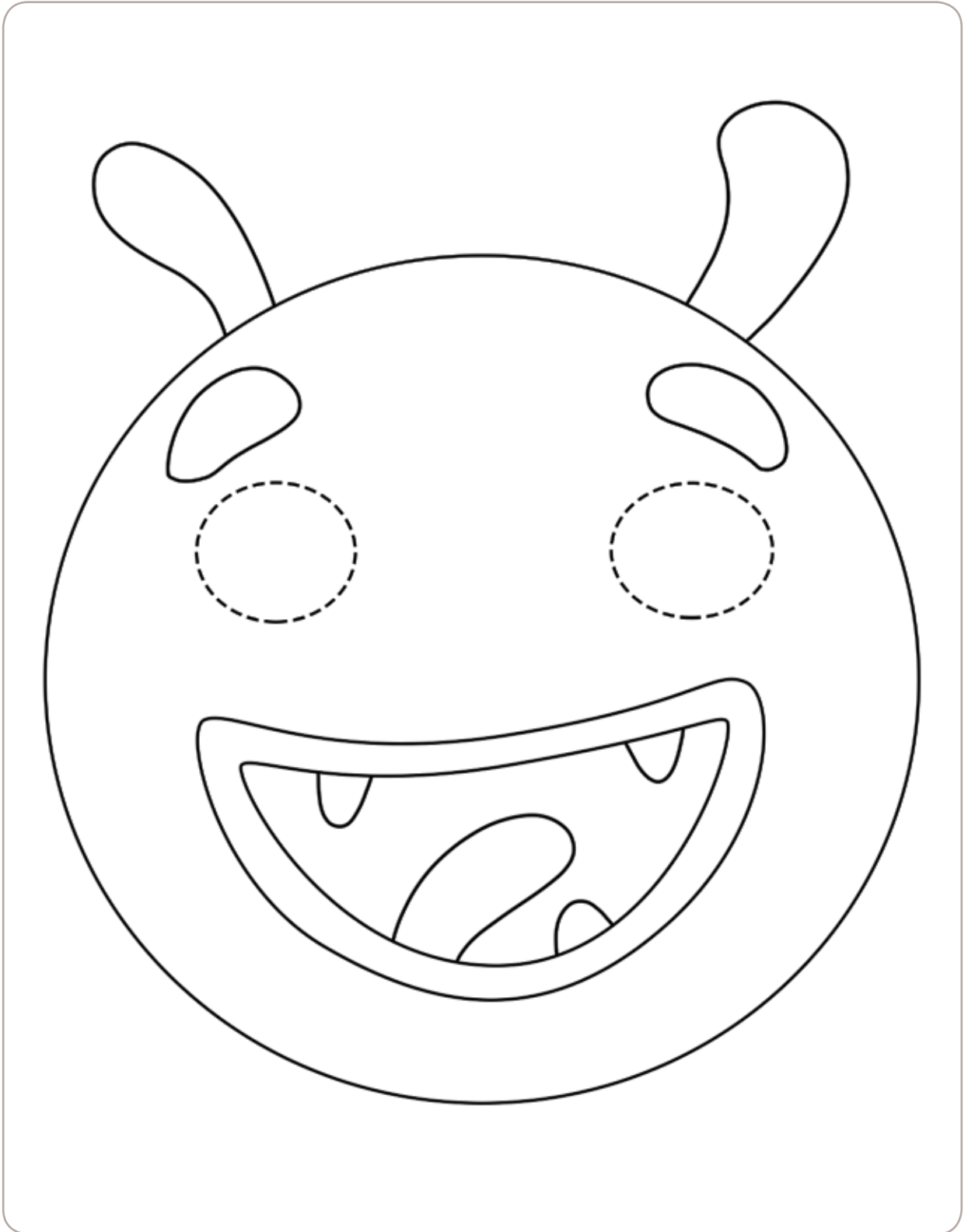
Colorie et découpe (et colle dans le dos d'un(e) camarade !).



Décore et découpe. Attache avec une ficelle. 



Colorie et découpe. Attache avec une ficelle.



Colorie, découpe et décore ta classe ! 

