



---

**Fiches pédagogiques Alec**  
**1ère et 2ème**  
**Maths et Français**

---

[alec-edu.com](http://alec-edu.com)  
[contact@alec-edu.com](mailto:contact@alec-edu.com)

# FRANÇAIS



«La connaissance des mots conduit  
à la connaissance des choses.»

Platon

---

## ***Sons et mots***

2 jeux pour étudier l'orthographe et le sens des mots,  
les correspondances graphème-phonème.

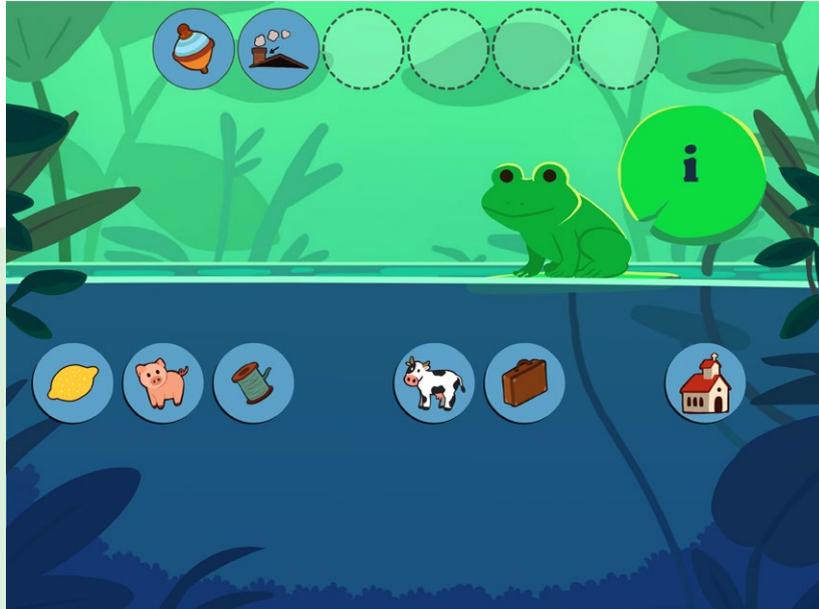
---



# Sons à repérer

## Jeu de correspondance des sons

---



**Consigne :** « Écoute bien le son que dit la grenouille. Glisse tous les mots illustrés qui contiennent ce son au-dessus de la grenouille. »

**Objectifs pédagogiques :** Reconnaître toutes les lettres et la plupart des groupements de lettres donnant un seul son comme « ou », « eau », « on », « ph », « euil », « ch ».

**Mots-clés :** Conscience phonologique, son simple, son complexe.

### **Niveaux de difficulté :**

**1-** Trouver 6 mots illustrés parmi 8 contenant un son simple (“a”, “i”, “o”, “u”, “oi”, “è”).

**2-** Trouver 8 mots illustrés parmi 12 contenant un son composé (“ou”, “on”, “an”, “in”, “ch”).

**3-** Trouver 8 mots illustrés parmi 12 contenant un son complexe (“ill”, “ail”, “z”, “cdoux”, “eil”, “cdur”).

# Sons dans les mots

## Jeu de reconnaissance des graphèmes - phonèmes



**Consigne :** « Écoute bien le son que dit la grenouille. Trouve chaque mot qui contient ce son et dépose le sur la case vide. »

**Objectifs pédagogiques :** Reconnaître toutes les lettres et la plupart des groupements de lettres donnant un seul son comme « ou », « eau », « on », « ph », « euil », « ch ».

**Mots-clés :** Conscience phonologique, son simple, son complexe.

### Niveaux de difficulté :

**1-** Trouver 6 mots écrits contenant un son simple (“a”, “i”, “o”, “u”, “oi”, “è”) parmi les 8 mots proposés.

**2-** Trouver 7 mots écrits contenant un son composé (“ou”, “on”, “an”, “in”, “ch”) parmi les 10 mots proposés.

**3-** Trouver 8 mots écrits un son complexe (“ill”, “ion”, “ail”, “z”, “gdoux”, “gdur”, “cdur”, “cdoux”, “z”), parmi les 12 mots proposés.

---

## ***Images et mots***

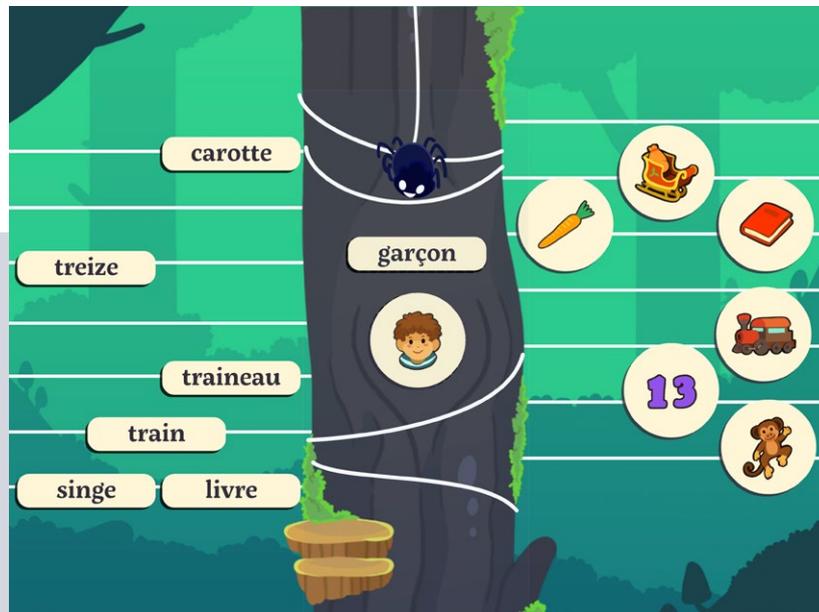
3 jeux pour étudier l'orthographe, le sens des mots  
et les associations de mots.

---



# Mots et illustrations

## Jeu de compréhension des mots



**Consigne :** « Associe chaque mot à son illustration. »

**Objectifs pédagogiques :** Pouvoir associer un mot à une image.

**Mots-clés :** Vocabulaire, lecture, mot, sémantique.

### **Niveaux de difficulté :**

- 1-** 7 mots écrits, 7 illustrations.
- 2-** 9 mots écrits, 9 illustrations.
- 3-** 11 mots écrits, 11 illustrations.

# Mémoire des mots

## Jeu d'association des mots

---



**Consigne :** « Derrière chaque cocon se cache un mot ou une illustration. Associe chaque mot à son illustration. »

**Objectifs pédagogiques :** Pouvoir associer un mot à une image.

**Mots-clés :** Association, mémoire.

### Niveaux de difficulté :

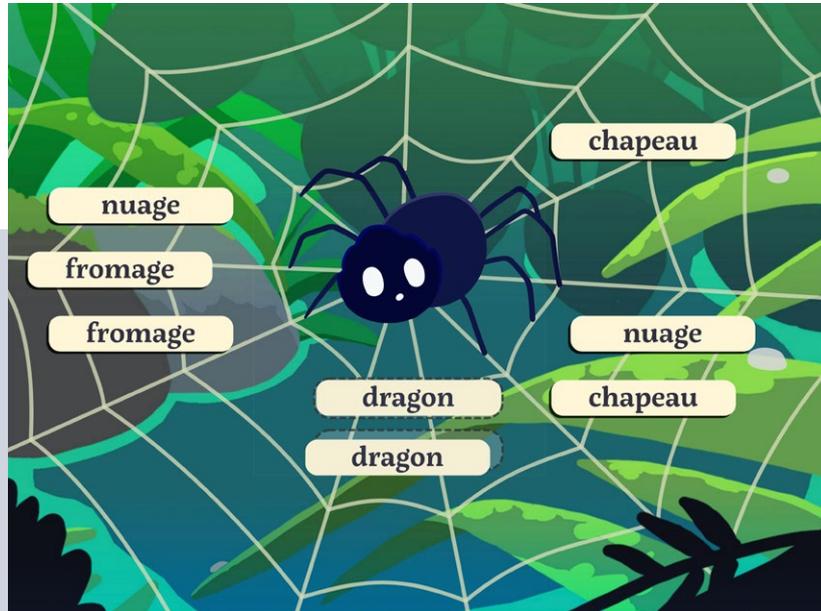
**1-** 12 mots cachés contenant un son simple (“a”, “i”, “o”, “u”, “oi”, “è”).

**2-** 16 mots cachés contenant un son composé (“ou”, “on”, “an”, “in”, “ch”).

**3-** 16 mots cachés contenant un son complexe (“ill”, “ion”, “ail”, “ph”, “eu”, “eil”).

# Mots identiques

## Jeu d'association des mots



**Consigne :** « Trouve deux mots identiques et glisse-les vers les cases vides. »

**Objectifs pédagogiques :** Tracer et répéter des formes qui seront utilisées pour écrire les lettres de l'alphabet.

**Mots-clés :** Orthographe, lexique, association.

### Niveaux de difficulté :

**1-** Associer 7 mots écrits identiques contenant un son simple (“a”, “i”, “o”, “u”, “oi”, “è”).

**2-** Associer 9 mots écrits identiques contenant un son composé (“ou”, “on”, “an”, “in”, “ch”)

**3-** Associer 11 mots écrits identiques contenant un son complexe (“ill”, “ion”, “ail”, “ph”, “eu”, “eil”).

---

## ***Fabrique de mots***

5 jeux autour des mots, de l'orthographe, du vocabulaire  
et de la sémantique.

---



# Dictée de mots

Jeu de dictée pour développer le vocabulaire et l'orthographe

---



**Consigne :** « Écoute bien le mot et écris-le à l'aide du clavier. »

## **Objectifs pédagogiques :**

- Associer un mot énoncé oralement au mot écrit.
- Pouvoir orthographier correctement 50% des productions.

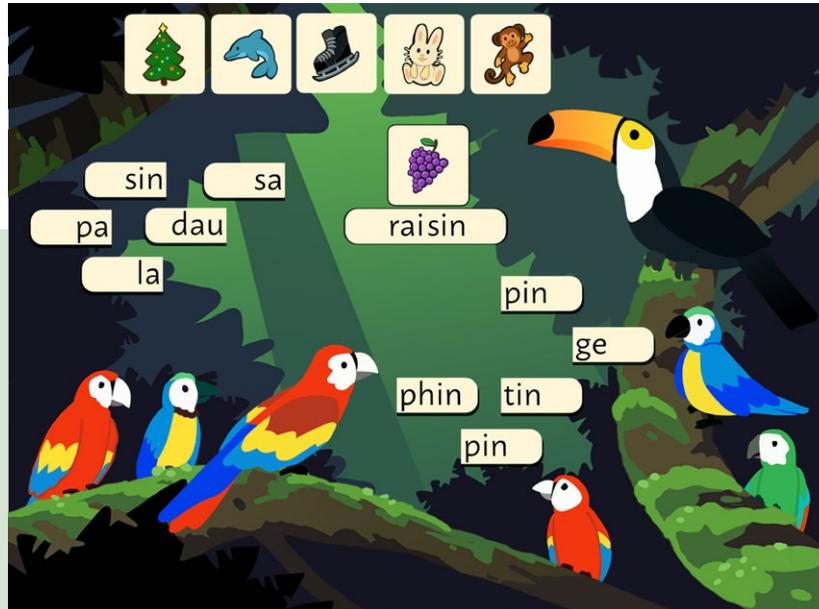
**Mots-clés :** Dictée, orthographe, vocabulaire.

## **Niveaux de difficulté :**

- 1-** Recomposer 5 mots contenant un son simple (“a”, “i”, “o”, “u”, “oi”, “è”).
- 2-** Recomposer 6 mots contenant un son composé (“ou”, “on”, “an”, “in”, “ch”).
- 3-** Recomposer 7 mots contenant un son complexe (“ill”, “ion”, “ail”, “z”, “gdoux”, “gdur”, “cdur”, “cdoux”, “z”).

# Un mot, deux syllabes

## Jeu d'association de syllabes



**Consigne :** « Glisse les deux syllabes qui composent le mot sous son illustration. »

### **Objectifs pédagogiques :**

- Développement de la conscience phonologique.
- Correspondances graphème-phonème.
- Orthographe du lexique courant.

**Mots-clés :** Syllabe, orthographe, vocabulaire, association.

### **Niveaux de difficulté :**

**1-** Reconstituer 5 mots contenant un son simple (“a”, “i”, “o”, “u”, “oi”, “è”).

**2-** Reconstituer 6 mots contenant un son composé (“ou”, “on”, “an”, “in”, “ch”).

**3-** Reconstituer 7 mots contenant un son complexe (“ill”, “ion”, “ail”, “z”, “gdoux”, “gdur”, “cdur”, “cdoux”, “z”).

# Première syllabe

Jeu d'association pour développer l'orthographe et le vocabulaire

---



**Consigne :** « Parmi ces choix, fais glisser la première syllabe du mot illustré. »

## Objectifs pédagogiques :

- Développement de la conscience phonologique.
- Correspondances graphème-phonème.
- Orthographe du lexique courant.

**Mots-clés :** Syllabe, orthographe, vocabulaire, réforme orthographique.

## Niveaux de difficulté :

- 1-** Reconnaître la première syllabe parmi 5 propositions. Mot contenant un son simple ("a", "i", "o", "u", "oi", "è").
- 2-** Reconnaître la première syllabe parmi 6 propositions. Mot contenant un son composé ("ou", "on", "an", "in", "ch").
- 3-** Reconnaître la première syllabe parmi 8 propositions. Mot contenant un son complexe ("ill", "ion", "ail", "ph", "eu", "eil", voyelles liées).

# Syllabes deux à deux

## Jeu de correspondance syllabique



**Consigne :** « Toutes ces syllabes peuvent être assemblées deux à deux. Forme tous les mots en glissant chaque syllabe à sa place. »

### **Objectifs pédagogiques :**

- Développement de la conscience phonologique.
- Correspondances graphème-phonème.
- Orthographe du lexique courant.

**Mots-clés :** Syllabe, orthographe, vocabulaire, réforme orthographique.

### **Niveaux de difficulté :**

**1-** Reconstituer 4 mots contenant un son simple (“a”, “i”, “o”, “u”, “oi”, “è”).

**2-** Reconstituer 5 mots contenant un son composé (“ou”, “on”, “an”, “in”, “ch”).

**3-** Reconstituer 6 mots contenant un son complexe (“ill”, “ion”, “ail”, “eil”).

# Le jeu du pendu

Jeu pour développer l'orthographe et le vocabulaire

---



**Consigne :** « Trouve le mot mystère. Attention, tu as 6 essais. Pas plus ! »

**Objectifs pédagogiques :** Orthographe du lexique courant.

**Mots-clés :** Pendu, vocabulaire, orthographe, voyelles, consonnes, mot.

**Niveaux de difficulté :**

- 1-** Mots de 5 lettres. Le clavier ne propose que 12 lettres.
- 2-** Mots de 6 lettres. Le clavier ne propose que 16 lettres.
- 3-** Mots de 7 lettres. Le clavier est complet.

---

## **Sens des mots**

2 jeux pour développer son vocabulaire et la sémantique

---



# Qui suis-je ?

Jeu de reconnaissance de mots à partir de définition

---



**Consigne :** « Lis bien l'indice et glisse le mot ou l'illustration qui convient. »

## **Objectifs pédagogiques :**

- Élaborer des significations. Dégager les informations explicites et implicites (inférer).
- Comprendre en confirmant le sens d'un mot.
- Comprendre en émettant des hypothèses sur le sens d'un mot, découvrant la signification d'un mot à partir du contexte.

**Mots-clés :** Définition, vocabulaire, sémantique.

## **Niveaux de difficulté :**

- 1-** Indice simple, trouver la réponse parmi les 5 mots illustrés proposés.
- 2-** Indice simple, trouver la réponse parmi les 5 mots écrits proposés.
- 3-** Indice plus complexe, trouver la réponse parmi les 7 mots illustrés ou écrits proposés.

# Trois indices

## Jeu de vocabulaire



**Consigne :** « Lis bien les trois indices et glisse le mot ou l'illustration qui convient. »

### **Objectifs pédagogiques :**

- Élaborer des significations. Dégager les informations explicites et implicites (inférer).
- Comprendre en confirmant le sens d'un mot.
- Comprendre en émettant des hypothèses sur le sens d'un mot, découvrant la signification d'un mot à partir du contexte.

**Mots-clés :** Vocabulaire, famille lexicale, sémantique.

### **Niveaux de difficulté :**

- 1-** Indices discriminants simples, trouver la réponse parmi les 5 mots illustrés proposés.
- 2-** Indices discriminants simples, trouver la réponse parmi les 5 mots écrits proposés.
- 3-** Indices indirects, trouver la réponse parmi les 7 mots illustrés ou écrits proposés.

---

## **Phrases**

3 jeux de ponctuation et de sémantique.

---



# Phrase à compléter

Jeu de recherche de mots



**Consigne :** « Complète la phrase avec le mot ou l'illustration qui convient. »

**Objectifs pédagogiques :** Relier un texte à des éléments non verbaux (illustrations).

**Mots-clés :** Lexique, phrase trouée, sémantique.

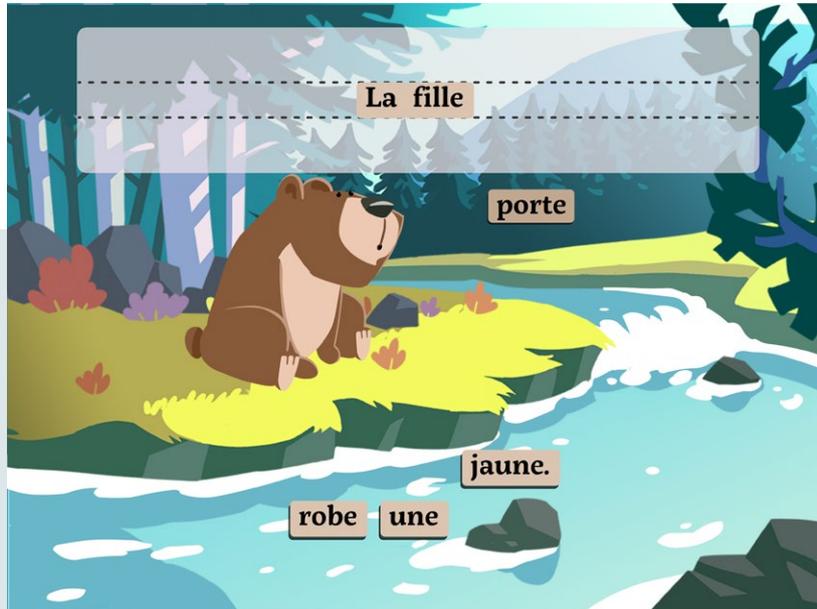
## Niveaux de difficulté :

- 1- Trouver le mot manquant parmi les 5 illustrations proposées.
- 2- Trouver le mot manquant parmi les 5 écrits proposés.
- 3- Trouver le mot manquant parmi les 7 mots illustrés ou écrits proposés.

# Phrase en ordre

## Jeu de différenciation de phrases

---



**Consigne :** « Glisse tous les mots en ordre sur la ligne pour faire une phrase. »

### **Objectifs pédagogiques :**

- Repérer au moins une unité mot dans une phrase à l'aide de l'espace entre les mots.
- Assembler des étiquettes-mots pour former une suite de mots significative.

**Mots-clés :** Types de phrases, ponctuation, sémantique.

### **Niveaux de difficulté :**

- 1-** Phrases courtes et simples.
- 2-** Phrases plus longues.
- 3-** Phrases plus longues avec parfois 2 verbes.

# Classes de mots

## Jeu sur les classes grammaticales des mots



**Consigne :** « Chaque castor représente une classe de mots. Trouve tous les mots qui lui correspondent. »

**Objectifs pédagogiques :** Identifier les classes grammaticales : nom propre, nom commun, déterminant, adjectif, verbe.

**Mots-clés :** Lexique, phrase trouée, sémantique.

### Niveaux de difficulté :

- 1-** 3 mots indépendants parmi les classes suivantes : déterminant, nom propre, nom commun, adjectif.
- 2-** Un groupe de mots comportant les classes suivantes : déterminant, nom propre, nom commun, adjectif.
- 3-** Une phrase simple comportant les classes suivantes : déterminant, nom, verbe, adjectif.

# MATHÉMATIQUES



«Ne t'inquiète pas si tu as des difficultés en maths, je peux t'assurer que les miennes sont bien plus importantes !»

Albert Einstein

---

# Nombres

5 jeux de représentation d'un nombre, composition  
et décomposition d'un nombre entier.

---



# Centaine, dizaine, unité

Jeu de décomposition d'un nombre entier

---



**Consigne :** « Fais tomber autant de centaines, de dizaines et d'unités qu'il faut pour représenter le nombre affiché. »

## Objectifs pédagogiques :

- Développer une bonne connaissance des mécanismes de la numération décimale.
- Dire, lire et écrire des nombres dans la numération décimale de position en comprenant son principe.

**Mots-clés :** Décomposer un nombre, nombre entier, base 10, monnaie.

## Niveaux de difficulté :

- 1-** Uniquement des dizaines et des unités (nombres plus petit que 59).
- 2-** Nombres plus petits que 359.
- 3-** Monnaie fictive (billets de 25, 10, 5 et pièces de 1).

# Bataille des nombres

Jeu de comparaison



**Consigne :** « Compare les deux nombres et glisse le signe qui convient. »

## Objectifs pédagogiques :

- Pouvoir utiliser les signes  $<$ ,  $>$  et  $=$ .
- Classer (situer, ordonner, comparer) des nombres naturels  $\leq 100$ .
- Effectuer des additions et des soustractions (calcul mental).

**Mots-clés :** Comparaison, expression équivalente, nombre entier, addition, soustraction.

## Niveaux de difficulté :

- 1-** Nombres inférieurs à 20.
- 2-** Un nombre est représenté par une addition ou une soustraction.
- 3-** Les deux nombres sont représentés par une opération.

# Train des nombres

Jeu de calcul mental



**Consigne :** « Place chaque paquet dans son wagon. »

## **Objectifs pédagogiques :**

- Dénombrer : par comptage des représentations des objets.
- Effectuer des additions et des soustractions (calcul mental).

**Mots-clés :** Représentation du nombre, domino, addition, chiffres, nombres.

## **Niveaux de difficulté :**

- 1-** Nombres inférieurs à 10.
- 2-** Nombres inférieurs à 20.
- 3-** Additions dont le résultat est inférieur à 20.

# L'inventaire

Jeu pour lire les nombres écrits en lettres et les comparer

---



**Consigne :** « Place sur chaque étagère les bouteilles qui conviennent. »

## Objectifs pédagogiques :

- Lire et écrire des nombres.
- Comparer des nombres.

**Mots-clés :** Centaine, dizaine, unité, nombres écrits en lettres, pair ou impair.

## Niveaux de difficulté :

**1-** Nombres  $< 20$  écrits en lettres. Décomposer en dizaines et unités.

**2-** Nombres  $< 100$ . Décomposer en dizaines et unités. Propriétés : pair ou impair, le plus grand, le plus petit, plus grand que, plus petit que.

**3-** Nombres  $< 1000$ . Décomposer en centaines, dizaines et unités. Propriétés : le plus grand, le plus petit, plus grand que, plus petit que.

# Tableau des nombres

Jeu de reconnaissance de paires

---



**Consigne :** « Clique sur deux cartes qui affichent le même nombre. »

**Objectifs pédagogiques :** Lire et écrire des nombres.

**Mots-clés :** Nombres, chiffres, memory.

**Niveaux de difficulté :**

- 1-** Nombres < 20 écrits en chiffres et lus à haute voix.
- 2-** Nombres < 100 avec des confusants (27 et 72).
- 3-** Nombres < 1000 avec des confusants (193 et 139).

---

# Opérations

4 jeux de calcul mental en utilisant les différentes  
formes d'opérations (+, -, x, /)

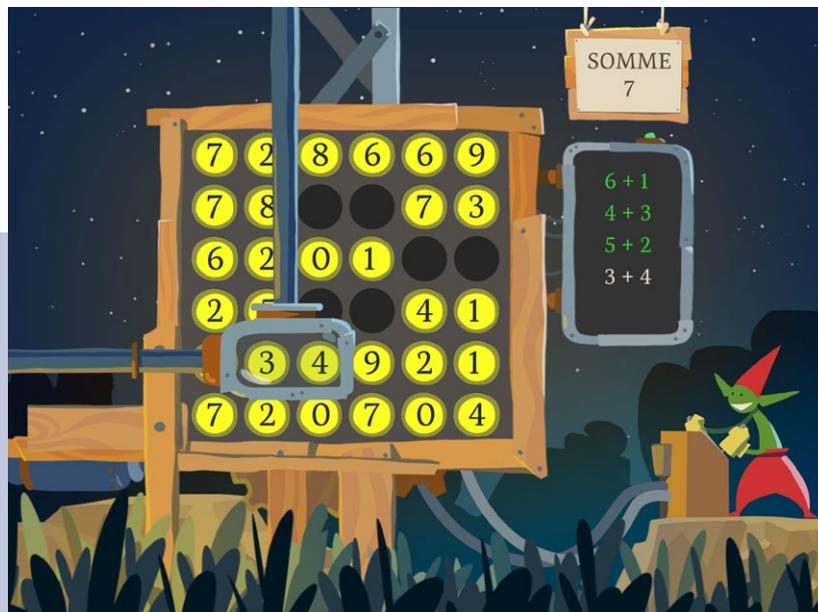
---



# La loupe

Jeu de calcul, addition et soustraction

---



**Consigne :** « À l'aide de la loupe, trouve les nombres qu'il faut additionner pour trouver la somme affichée. »

**Objectifs pédagogiques :**

- Effectuer des additions (calcul mental).
- Tout en exerçant le calcul mental, on découvre des propriétés des opérations.

**Mots-clés :** Calcul mental, addition, soustraction.

**Niveaux de difficulté :**

- 1-** Somme de 5 à 9 (2 nombres).
- 2-** Somme de 5 à 10 (3 nombres).
- 3-** Somme de 10 à 15 (4 nombres).

# Calculatrice

Jeu de calcul, addition et soustraction

---



**Consigne :** « Cette machine à calculer est cassée ! Utilise les chiffres à ta disposition pour trouver le résultat. »

**Objectifs pédagogiques :**

- Utiliser la machine à calculer.
- Estimer, avant d'opérer, l'ordre de grandeur d'un résultat.
- Effectuer un calcul comportant plusieurs opérations à l'aide de la calculatrice.

**Mots-clés :** Addition, soustraction, symboles, calcul mental.

**Niveaux de difficulté :**

- 1-** Additions dont le résultat est inférieure à 10.
- 2-** Soustractions dont le résultat est inférieure à 10.
- 3-** Additions (résultat compris entre 20 et 40) et soustractions (résultat inférieur à 20).

# Sudoku des additions

Jeu de calcul : déterminer le terme manquant dans une opération

---



**Consigne :** « Complète la grille de nombre en respectant les égalités. »

**Objectifs pédagogiques :** Effectuer des additions (calcul mental).

**Mots-clés :** Terme manquant, calcul manquant, addition, soustraction.

**Niveaux de difficulté :**

- 1-** Somme inférieur à 10.
- 2-** Somme inférieur à 20.
- 3-** Somme inférieur à 30.

# Aspirateur d'opération

Jeu de calcul mental : addition et soustraction

---



**Consigne :** « Clique sur la bulle qui correspond au résultat de l'opération. »

**Objectifs pédagogiques :** Effectuer des additions et des soustractions (calcul mental).

**Mots-clés :** Calcul mental, addition, soustraction.

**Niveaux de difficulté :**

**1-** Addition (Somme inférieure à 20).

**2-** Soustraction (Différence inférieure à 10).

**3-** Addition et soustraction (Somme et différence comprises entre 10 et 20).

---

## **Géométrie**

2 jeux de géométrie, d'identification des figures  
et de reproduction.

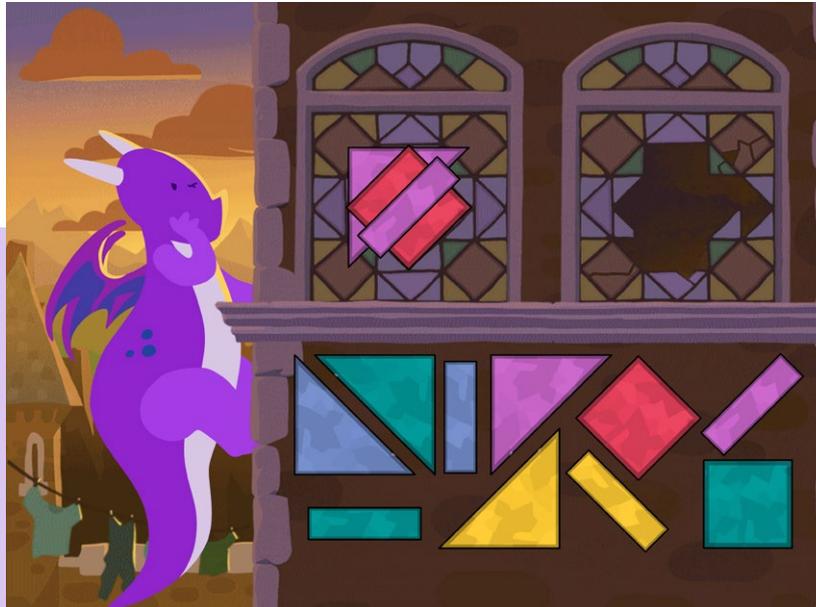
---



# Vitraux

## Jeu de construction de figures géométriques

---



**Consigne :** « Il faut réparer le vitrail de droite. Reproduis le modèle de gauche à l'aide des formes géométriques. »

**Objectifs pédagogiques :**

- Percevoir et différencier les formes.
- Reconnaître, comparer des solides et des figures, les différencier et les classer.

**Mots-clés :** Figure plane, tangram, reproduire.

**Niveaux de difficulté :**

- 1-** Formes de couleurs différentes.
- 2-** Formes de mêmes couleurs.
- 3-** Formes sans contour (silhouettes). L'ordre de placement n'importe pas.

# La sieste

## Jeu d'association de figures géométriques

---



**Consigne :** « Aide dragon à retrouver son trésor. Pour cela, tu dois trouver les formes identiques. »

**Objectifs pédagogiques :**

- Percevoir et différencier les formes.
- Reconnaître, comparer des solides et des figures, les différencier et les classer.

**Mots-clés :** Figures planes, associations, mémoire, géométrie.

**Niveaux de difficulté :**

- 1-** Figures planes usuelles (triangle, carré, rond).
- 2-** Figures planes plus complexes (étoile, croix, croissant).
- 3-** Solides (cube, pyramide, cône).

---

# Logique et suites

5 jeux de suites logiques.

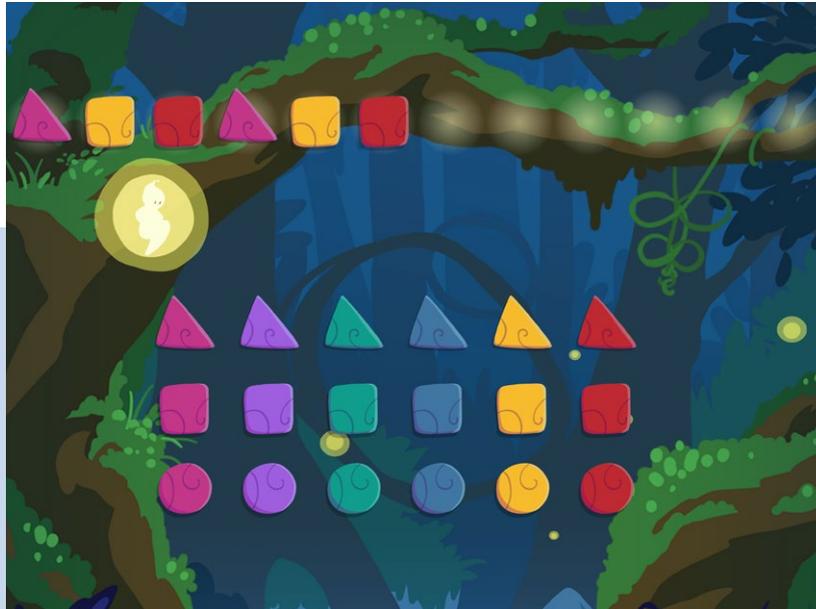
---



# Les suites

## Jeu d'observation et de régularité

---



**Consigne :** « Observe bien le début de la suite, puis complète-la en ajoutant les pièces qui conviennent. »

**Objectifs pédagogiques :** Dans un contexte de reproduction de dessins, relever la présence de régularités.

**Mots-clés :** Suite logique, frise, régularité.

**Niveaux de difficulté :**

- 1-** Motifs avec seulement 2 ou 3 symboles.
- 2-** Motifs avec seulement 3 ou 4 symboles.
- 3-** Motifs avec seulement 4 ou 6 symboles.

# Gouttes musicales

Jeu de classement par ordre croissant

---



**Consigne :** « Glisse tous les nombres à la bonne place pour les ranger dans l'ordre croissant. »

**Objectifs pédagogiques :**

- Classer (situer, ordonner, comparer) des nombres naturels  $\leq 100$ .
- Organiser selon un critère.

**Mots-clés :** Ordonner, ordre croissant, suite.

**Niveaux de difficulté :**

- 1-** Nombres inférieurs à 20.
- 2-** Nombres compris entre 20 et 100.
- 3-** Nombres non consécutifs inférieurs à 1000.

# Chaque chose à sa place

Jeu d'observation et de régularité



**Consigne :** « Aux niveaux 1 et 2, les indices t'indiquent comment placer les formes dans le tableau. Au niveau 3, c'est toi qui dois placer les indices au bon endroit dans le tableau. »

## **Objectifs pédagogiques :**

- Savoir lire un tableau à double entrée.
- Organiser selon un critère.

**Mots-clés :** Tableau, observation, interpréter, organiser, critères.

## **Niveaux de difficulté :**

- 1-** Classer des formes en fonction d'un seul critère.
- 2-** Classer des formes en fonction de deux critères.
- 3-** Identifier les critères de classement.

# Complète la suite

Jeu de classement par ordre croissant

---



**Consigne :** « Glisse les bulles à la bonne place pour compléter la suite. »

**Objectifs pédagogiques :**

- Classer (situer, ordonner, comparer) des nombres naturels  $\leq 100$ .
- Organiser selon un critère.
- Utiliser des repères chronologiques (le découpage de l'année en mois).

**Mots-clés :** Ordonner, suite, dates, chronologique.

**Niveaux de difficulté :**

- 1- Nombres  $< 20$ .
- 2- Nombres  $< 60$ .
- 3- Dates avec mois et années.

# La fontaine

## Jeu de classement



**Consigne :** « Voici une séquence d'opérations. Place chaque nombre dans la case qui convient. »

**Objectifs pédagogiques :** Effectuer des additions et des soustractions (calcul mental).

**Mots-clés :** Bonds, calcul mental, addition, soustraction.

### Niveaux de difficulté :

- 1- Bonds de +1 à +3, nombre de départ entre 1 et 9.
- 2- Bonds de +2 à +5, nombre de départ entre 11 et 69.
- 3- Bonds de +2 à +10 / -2 à -10, nombre de départ entre 11 et 69.

---

# Mesures

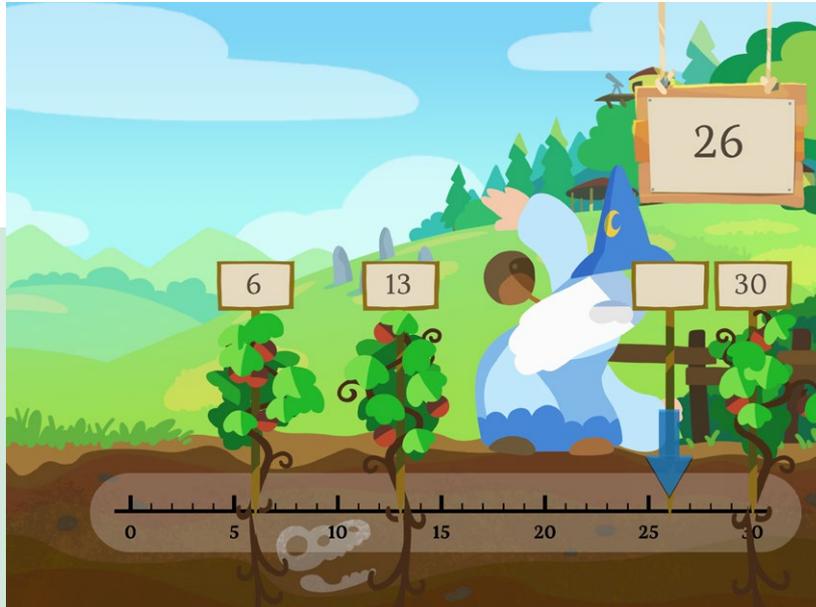
5 jeux de comparaison de longueurs,  
unités de mesure et repérage.

---



# Droite numérique

## Jeu de repérage sur une droite



**Consigne :** « Indique où le druide doit planter son piquet en déplaçant la flèche sur la droite numérique. »

**Objectifs pédagogiques :** Associer un point à ses coordonnées dans un repère (droite).

**Mots-clés :** Situer, nombre entier, repérage, droite numérique.

**Niveaux de difficulté :**

- 1-** Nombres inférieurs à 30.
- 2-** Nombres inférieurs à 100.
- 3-** Nombres inférieurs à 800.

# Bataille de grandeurs

Jeu de comparaison de grandeur



**Consigne :** « Compare les deux grandeurs et glisse le signe qui convient. »

## Objectifs pédagogiques :

- Pouvoir utiliser les signe  $<$ ,  $>$  et  $=$ .
- Savoir qu'une heure = 60 minutes et qu'une minute = 60 secondes.
- Comparer des grandeurs de même nature et concevoir la grandeur comme une propriété de l'objet, la reconnaître et la nommer.

**Mots-clés :** Conversion, comparaison, expression équivalente, unités de mesure, temps.

## Niveaux de difficulté :

- 1-** Comparer des grandeurs dont la valeur est inférieure à 20 et l'unité est choisie parmi la seconde, la minute ou l'heure.
- 2-** Comparer des grandeurs proches d'unité de temps différente (2 minutes, 100 secondes).
- 3-** Comparer des grandeurs proches d'unité de longueur différente (10 cm, 2 dm).

# Temps figé

Jeu pour apprendre à lire l'heure



**Consigne :** « La machine du temps est brisée. Trouve toutes les cases identiques pour la réparer, et redémarrer la course du temps. »

## **Objectifs pédagogiques :**

- Savoir qu'une heure = 60 minutes et qu'une minute = 60 secondes.
- Lire l'heure. Pouvoir utiliser une montre, une horloge.

**Mots-clés :** Lire l'heure, montre, jeu d'association, horloge.

## **Niveaux de difficulté :**

- 1-** Heures analogiques & numériques,  $_{-}:00$  et  $_{-}:30$
- 2-** Heures analogiques & numériques,  $_{-}:00$   $_{-}:15$   $_{-}:30$  et  $_{-}:45$
- 3-** Heures avec  $_{-}:05$  de précision.

# Réveil

## Jeu pour apprendre à lire l'heure

---



**Consigne :** « Clique sur les boutons pour afficher l'heure de l'horloge. »

**Objectifs pédagogiques :**

- Savoir qu'une heure = 60 minutes et qu'une minute = 60 secondes.
- Lire l'heure. Pouvoir utiliser une montre, une horloge.
- Utiliser des repères de temps : Découpage de la journée en heures.

**Mots-clés :** Montre, réveil, cadran, temps, durée, lire l'heure.

**Niveaux de difficulté :**

- 1- Heures et demi-heures.
- 2- Heures, demi-heures et quart-d'heures.
- 3- Précision aux cinq minutes.

# L'horloge

Jeu pour apprendre à lire l'heure

---



**Consigne :** « Fais tourner les aiguilles de l'horloge pour qu'elles indiquent la bonne heure. »

**Objectifs pédagogiques :**

- Savoir qu'une heure = 60 minutes.
- Lire l'heure. Pouvoir utiliser une montre, une horloge.
- Utiliser des repères de temps : Découpage de la journée en heures.

**Mots-clés :** Montre, horloge, heure, temps, jour.

**Niveaux de difficulté :**

- 1-** Heures et demi-heures.
- 2-** Heures, demi-heures et quart-d'heures.
- 3-** Précision aux cinq minutes.



*Pour des questions ou des commentaires :*  
**[contact@alec-edu.com](mailto:contact@alec-edu.com)**

