



Fiches pédagogiques Alec
3ème et 4ème
Maths et Français

alec-edu.com
contact@alec-edu.com

FRANÇAIS



«La lecture, une porte ouverte sur un monde enchanté.»
François Mauriac

Orthographe

4 jeux pour trouver des mots par ordre alphabétique,
accorder des verbes, deviner des mots.



Ordre alphabétique

Jeu reconnaissance de mots



Consigne : « Range les mots en ordre alphabétique comme dans un dictionnaire. »

Objectifs pédagogiques :

- Utiliser un instrument de travail (dictionnaire).
- Ranger les mots par ordre alphabétique.

Mots-clés : Ordre alphabétique, mots, vocabulaire, alphabet, dictionnaire.

Niveaux de difficulté :

- 1-** 6 mots à ordonner - 1ère lettre discriminante.
- 2-** 6 mots à ordonner - 2ième lettre discriminante.
- 3-** 7 mots à ordonner - 2ième, 3ième ou 4ième lettre discriminante.

Les trois fautes

Jeu d'accord et d'orthographe



Consigne : « Parmi ces mots et expressions, il y a trois fautes. Peux-tu les trouver ? »

Objectifs pédagogiques : Orthographe du lexique courant.

Mots-clés : Faute, orthographe, homophone, accord, correction.

Niveaux de difficulté :

1- 3 fautes d'orthographe parmi 5 mots courts.

2- 3 fautes d'orthographe parmi 6 expressions courtes.

3- 3 fautes d'orthographe, d'accord ou de conjugaison parmi 8 phrases ou expressions.

Mot caché

Jeu de lecture, orthographe et vocabulaire



Consigne : « Utilise le clavier pour écrire le mot qui se cache derrière les feuilles. »

Objectifs pédagogiques :

- Orthographe du lexique courant.
- Reconnaître toutes les lettres et la plupart des groupements de lettres donnant un seul son comme « ou », « eau », « on », « ph » « euil », « ch ».

Mots-clés : Orthographe, mot, vocabulaire, clavier, lecture.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Mots courts masqués par des feuilles au mouvement lent et ample.
- 2-** Mots plus longs masqués par des feuilles au mouvement plus rapide.
- 3-** Mots longs masqués par des feuilles géométriques.

Mot mystère

Jeu de lecture, orthographe et vocabulaire



Consigne : « Trouve le mot mystère. Une lettre rouge est bien placée. Une lettre jaune est mal placée. »

Objectifs pédagogiques : Orthographe du lexique courant.

Mots-clés : Vocabulaire, orthographe, motus, logique, mot, clavier

Niveaux de difficulté :

1- Mots de 4 lettres.

2- Mots de 5 lettres.

3- Mots plus compliqués, (lettres en doublon) de 6 ou 7 lettres.

Grammaire

4 jeux pour accorder des noms et adjectifs, marquer le féminin, aborder les différentes formes de pluriel, conjugaison.



Accorde le mot

Jeu d'accord des mots selon le marquage demandé



Consigne : « Utilise le clavier pour compléter la phrase. Attention, tu dois accorder le mot correctement ! »

Objectifs pédagogiques :

- Reconnaître le féminin des adjectifs.
- Maîtriser l'accord nom-adjectif et nom-déterminant.

Mots-clés : Genre, féminin, pluriel, nom, adjectif, accord.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Règles simples : ajout d'un -e au féminin, d'un -s au pluriel. Quelques invariants au pluriel.
- 2-** Féminin des mots en -er, -eau, doublement de la consonne. Pluriel des mots en -au, eau, -eu.
- 3-** Féminin des mots en -teur -f, -et, -eur, -eux. Pluriel des mots en -al, -ail, -ou.

Conju-glaçon

Jeu de conjugaison en 3 temps



Consigne : « Clique sur les pingouins et associe chaque pronom à son verbe conjugué. »

Objectifs pédagogiques :

- Repérer les marques de l'organisation générale: modes et temps verbaux.
- Reconnaître le temps et la personne du verbe conjugué.

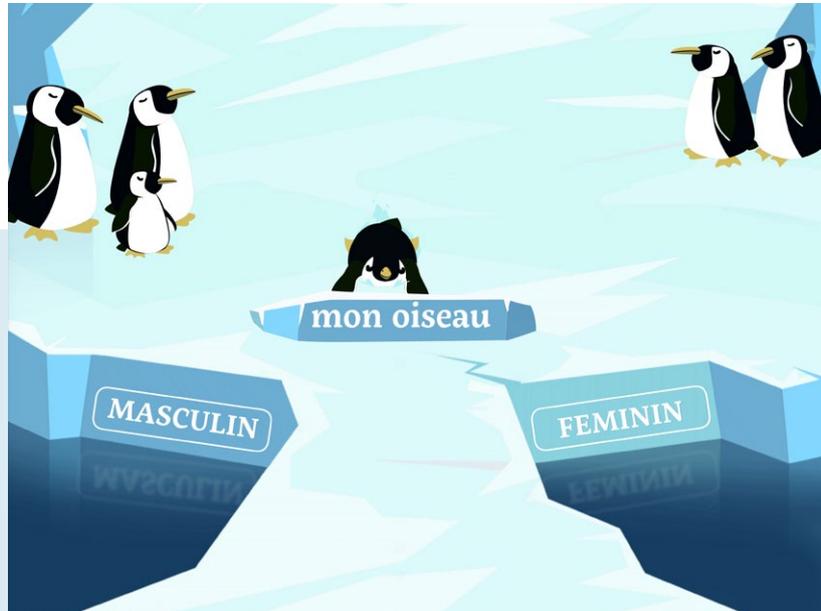
Mots-clés : Verbe, pronom, passé, présent, futur, conditionnel, conjugaison.

Niveaux de difficulté :

- 1- Indicatif présent, imparfait.
- 2- Indicatif présent, imparfait, futur simple.
- 3- Indicatif présent, imparfait, futur simple, conditionnel présent.

Masculin féminin

Jeu d'accord féminin - masculin



Consigne : « Indique si le mot est féminin ou masculin. Pour cela, clique sur la zone qui correspond au genre du nom. »

Objectifs pédagogiques :

- Orthographe des mots du langage courant.
- Déterminer le genre masculin ou féminin d'un nom avec ou sans le déterminant.

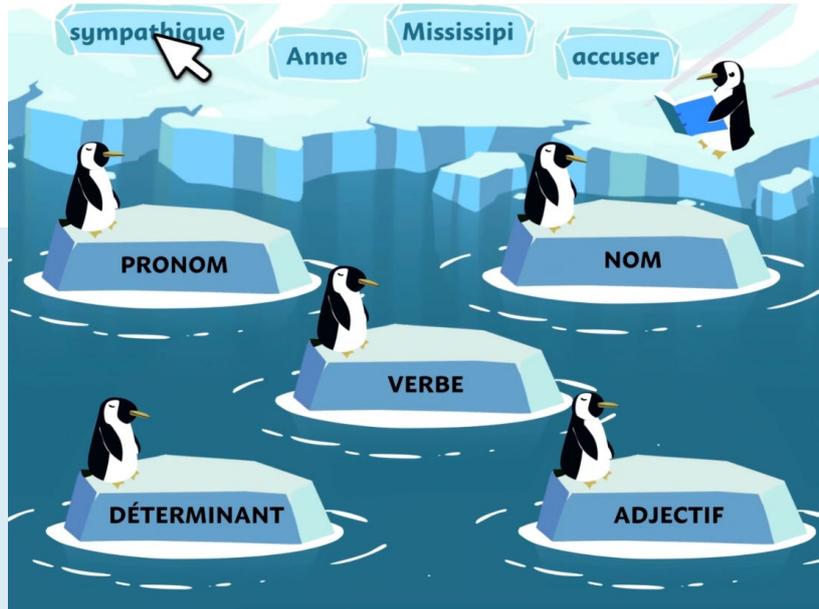
Mots-clés : Genre, masculin, féminin, déterminant, nom.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Présence du déterminant.
- 2-** Absence du déterminant. Mots simples.
- 3-** Absence du déterminant. Mots plus longs ou plus difficiles.

Classes de mots

Jeu d'identification de classes grammaticales



Consigne : « Chaque pingouin représente une classe de mots, trouve tous les mots qui lui correspondent. »

Objectifs pédagogiques :

Identifier les classes grammaticales : déterminant , nom, adjectif, verbe, pronom.

Mots-clés : Classe de mots, classe grammaticale.

Niveaux de difficulté :

1- 4 mots comportant les classes suivantes : déterminant, nom, adjectif, verbe, pronom.

2- Un groupe de mots comportant les classes suivantes : déterminant, nom, adjectif, verbe, pronom.

3- Une phrase comportant les classes suivantes : déterminant, nom, adjectif, verbe, pronom.

Sens des mots

3 jeux pour repérer le sens des mots, trouver des synonymes,
créer des familles de mots.



Mot de passe

Jeu de compréhension, vocabulaire et orthographe



Consigne : « Pour pouvoir rentrer dans le terrier, il te faut trouver le mot de passe. »

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre en établissant les relations que les mots entretiennent entre eux : familles de mots, synonymes, antonymes.
- Réagir, selon la nature du document, en interaction éventuelle avec d'autres lecteurs, et distinguer le vrai du faux.

Mots-clés : Vocabulaire, orthographe, sémantique, compréhension.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Mots familiers et liens sémantiques proches. 2 leures.
- 2-** Mots moins familiers et liens sémantiques plus distants. 3 leures.
- 3-** Problèmes difficiles, liens sémantiques distants. 4 leures.

Paires de mots

Jeu de synonymes, antonyme, analogie et sémantique



Consigne : « Tous ces mots s'associent deux à deux. Trouve les points communs et rassemble les. »

Objectifs pédagogiques : Comprendre en établissant les relations que les mots entretiennent entre eux : familles de mots, synonymes, antonymes.

Mots-clés : Antonyme, analogie, sémantique, vocabulaire, synonymes.

Niveaux de difficulté :

1- 5 paires de mots (synonymes). Aucun leurre.

2- 6 paires de mots (synonymes, antonymes, liens d'inclusion, analogies simples). 2 leures.

3- 6 paires de mots (synonymes, antonymes). 2 leures.

Qui suis-je ?

Jeu reconnaissance des mots et synonyme



Consigne : « Voici trois définitions. Glisse le mot qui convient pour chacune d'elle. »

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre en établissant les relations que les mots entretiennent entre eux : familles de mots, synonymes, antonymes.
- Comprendre en confirmant le sens d'un mot.
- Réagir, selon la nature du document, en interaction éventuelle avec d'autres lecteurs, et distinguer le vrai du faux.

Mots-clés : Vocabulaire, sémantique, antonymes, synonymes, définition.

Niveaux de difficulté :

- 1-** 3 définitions ou indices, phrases courtes. 6 choix de mots.
- 2-** 3 définitions ou indices, phrases plus longues. 8 choix de mots.
- 3-** 3 phrases à trou. 8 choix de mots.

Phrases et textes

3 jeux de ponctuation, construire une phrase et comprendre les caractéristiques d'un paragraphe.



Ponctua-tronc

Jeu de d'orthographe et de ponctuation



Consigne : « Glisse les signes de ponctuation au bon endroit dans la phrase. »

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre le sens d'un texte en s'appuyant sur la ponctuation et sur les unités grammaticales.
- Utiliser de manière appropriée les signes de ponctuation.

Mots-clés : Phrase , majuscule, orthographe, ponctuation.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Phrase courte : majuscule, virgule, points de fin de phrase.
- 2-** Une ou deux phrases : majuscule, virgule, points de fin de phrase, marque de discours rapporté.
- 3-** Phrase longue : majuscule, virgule, points de fin de phrase, marque de discours rapporté.

Phrases en ordre

Jeu de ponctuation et de sémantique



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

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre le sens d'un texte en s'appuyant sur la ponctuation et sur les unités grammaticales.
- Organiser et percevoir la progression des idées.

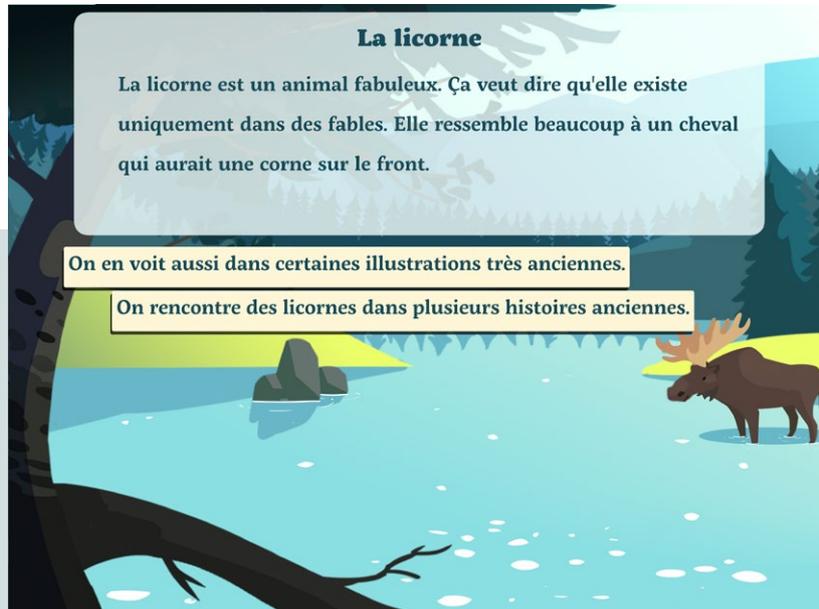
Mots-clés : Types de phrases, négation, sémantique, ponctuation.

Niveaux de difficulté :

- 1- Phrases courtes et simples.
- 2- Phrases plus longues et complexes.
- 3- Phrases longues.

Textes en ordre

Jeu de construction de phrases



Consigne : « Reconstitue l'histoire en plaçant les phrases dans le bon ordre. »

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre le sens d'un texte en s'appuyant sur la ponctuation et sur les unités grammaticales.
- Gérer la compréhension du document pour percevoir le sens global afin de pouvoir restituer l'histoire en respectant l'ordre chronologique, les liens logiques.
- Organiser et percevoir la progression des idées.

Mots-clés : Paragraphe, phrase, marqueur de relation, cohérence, ponctuation.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Textes de 4 ou 5 phrases plutôt courtes.
- 2-** Textes de 5 ou 6 phrases courtes et longues.
- 3-** Textes de 6 ou 7 phrases longues.

MATHÉMATIQUES



«Les mathématiques ne sont pas une
moindre immensité que la mer.»

Victor Hugo

Nombres

3 jeux autour des nombres. Apprendre à composer, dénombrer, représenter, décomposer, fractionner.



Magasin

Jeu de décomposition d'un nombre décimal et entier



Consigne : « Donne à la sorcière le montant qu'elle demande. »

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre et utiliser les nombres décimaux.
- Développer une bonne connaissance des mécanismes de la numération décimale.

Mots-clés : Monnaie, argent, décomposer un nombre, nombre décimal, nombre entier.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Montants entiers sans centime.
- 2-** Montants avec des centimes.
- 3-** Montants avec des centimes. Quelques unités manquent.

Balais magiques

Jeu de représentation et de décomposition d'un nombre



Consigne : « Fais glisser sur chaque manche le balai qui convient. »

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre et utiliser les nombres décimaux.
- 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 : Grands nombres, nombre décimal, nombre entier et décomposition.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Nombres entiers jusqu'à 1 000 000 avec peu de leurres.
- 2-** Nombres entiers jusqu'à 1 000 000 avec des leurres.
- 3-** Nombres entiers et décimaux avec des leurres.

Recettes

Jeu de fractions



Consigne : « Ajoute à la potion les ingrédients demandés. »

Objectifs pédagogiques : Connaître la fraction (et ce qu'elle exprime), le numérateur et le dénominateur.

Mots-clés : Partie d'un tout, collection, fraction, moitié, portion.

Niveaux de difficulté :

1- Fractions simples: moitié, tiers, quart et cinquième.

2- Fractions simples jusqu'au 12ème (ex. $\frac{2}{7}$ d'une collection de 21).

3- Fractions compliquées jusqu'au 12ème avec des sous-divisions (ex. $\frac{3}{12}$ d'une collection de 4 objets).

Opérations

3 jeux autour du calcul. Addition, soustraction,
multiplication et division.



Aspirateur d'opérations

Jeu de calcul avec différentes opérations



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

Objectifs pédagogiques :

- Effectuer des additions, des soustractions, des multiplications et des divisions (calcul mental).
- Construire des tables d'addition et de multiplication, en comprenant leur structure, et les restituer de mémoire.

Mots-clés : Addition, soustraction, multiplication, division, calcul, mental, table de 12.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Addition et soustraction (résultat <20).
- 2-** Multiplication (tables de 1 à 12).
- 3-** Division (tables de 1 à 12).

Calculatrice

Jeu de calcul mental avec différentes formes opérations



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, multiplication, division, calculatrice, symboles.

Niveaux de difficulté :

- 1- Additions et soustractions.
- 2- Multiplications.
- 3- Divisions.

Sudoku des additions

Jeu de calcul avec un terme manquant



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

Objectifs pédagogiques : Effectuer des additions (calcul mental).

Mots-clés : Addition, soustraction, terme, manquant, sudoku.

Niveaux de difficulté :

1- Somme < 20.

2- Somme < 30.

3- Somme < 30 avec parfois une hypothèse à formuler.

Géométrie

3 jeux autour des figures géométriques, travailler les notions de symétrie, et le repérage dans une grille.



Boule de cristal

Jeu de reconnaissance d'une figure plane



Consigne : « Peux-tu aider dragonneau à trouver tout ce qu'il cherche ? »

Objectifs pédagogiques : Reconnaître, comparer des solides et des figures, les différencier et les classer.

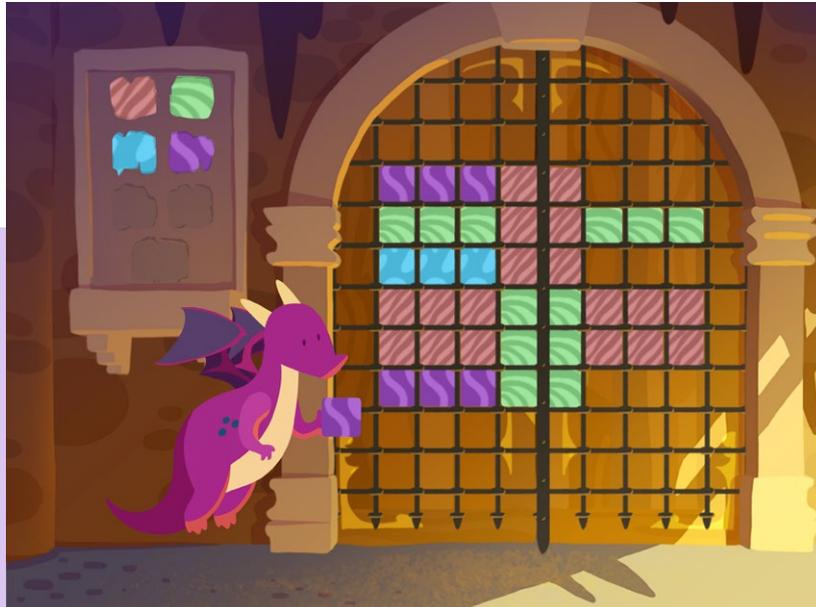
Mots-clés : Figure plane, développement, quadrilatères, solide.

Niveaux de difficulté :

- 1- Figures planes identifiées par leurs noms.
- 2- Figures planes identifiées par leurs propriétés.
- 3- Solides et développements.

Symétrie

Jeu de symétrie d'une figure sur un axe



Consigne : « Complète la figure en respectant les axes de symétrie et la porte s'ouvrira. »

Objectifs pédagogiques :

- Reconnaître la présence d'un axe de symétrie.
- Dans un contexte de pavage et de reproduction de dessins, relever la présence de régularités.

Mots-clés : Plan, dallage, symétrie, axe, observer.

Niveaux de difficulté :

- 1- Quatre couleurs.
- 2- Cinq couleurs avec des vides.
- 3- Six couleurs avec parfois deux axes de symétrie.

Repérage dans le plan

Version originale du jeu bataille navale



Consigne : « Aide Dragonneau à trouver ce qu'il cherche. Clique dans la grille ou indique les coordonnées avec le clavier. »

Objectifs pédagogiques :

- Associer un point à ses coordonnées dans un repère (1er quadrant d'un repère cartésien).

Mots-clés : Plan cartésien, coordonnées, repérage, bataille navale.

Niveaux de difficulté :

1- Repérer la case qui correspond aux coordonnées indiquées.

2- Repérer une case ou trouver les coordonnées d'une case.

3- Repérer un point ou trouver les coordonnées d'un point.

Mesures

4 jeux pour comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers. Comprendre les différentes unités de longueur et leur relation. Associer des nombres entiers à une position et représenter des grandeurs sur une droite graduée.



Cueillette des champignons

Jeu de comparaison et de fraction



Consigne : « Aide le druide dans sa cueillette. Pour cela, complète le tableau de comparaison. »

Objectifs pédagogiques :

- Pouvoir utiliser les signes $<$, $>$ et $=$.
- Écrire des nombres sous une forme adaptée (entière, décimale ou fractionnaire) en vue de les comparer, de les organiser ou de les utiliser.

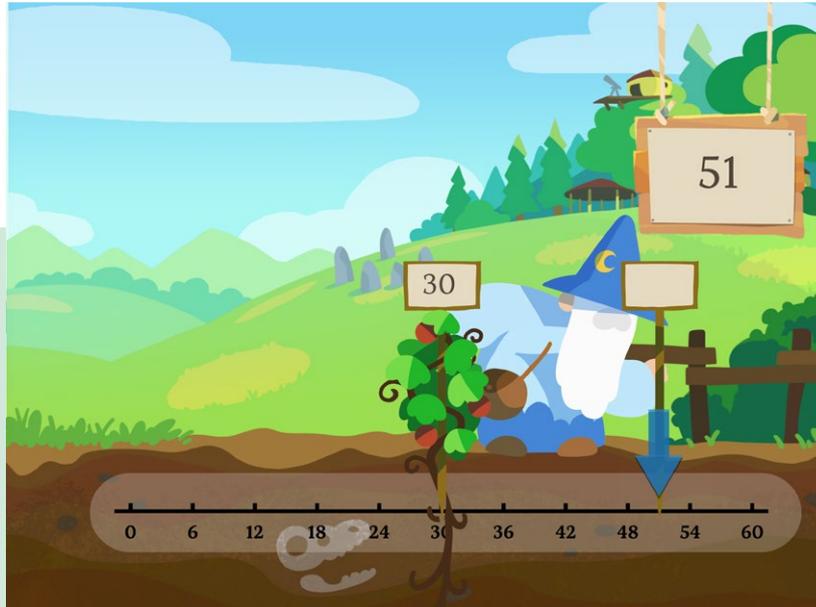
Mots-clés : Comparaison, expressions équivalentes, partie fractionnaire, partie entière, unités.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Nombres entiers.
- 2-** Nombres décimaux, unités de mesure.
- 3-** Fractions, nombres décimaux.

Droite numérique

Jeu d'association de représentation et d'unités de mesures



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).
- Utiliser des unités de mesure conventionnelles.
- Connaître la fraction (et ce qu'elle exprime), le numérateur et le dénominateur.

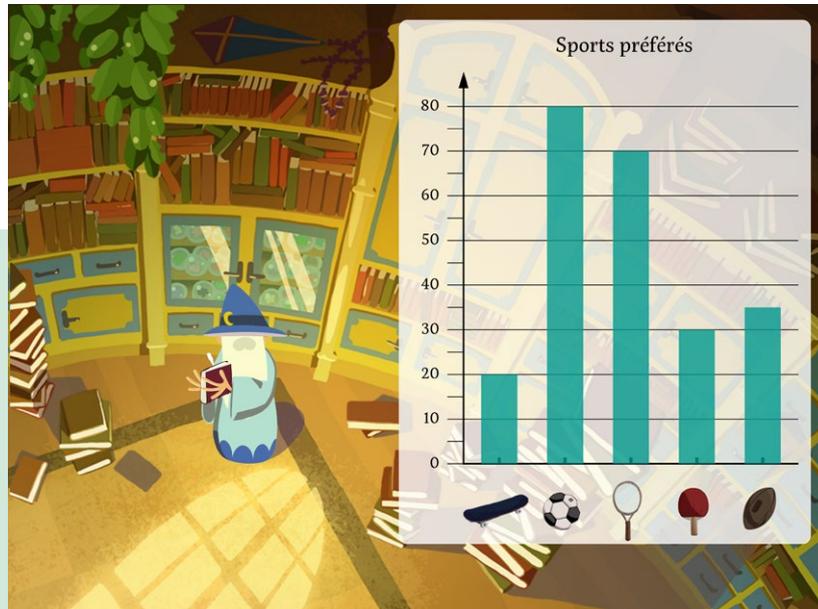
Mots-clés : Unité de mesure, droite numérique, repérage, situer.

Niveaux de difficulté :

- 1- Nombres entiers.
- 2- Unités de mesures.
- 3- Nombres décimaux et fractions.

Statistiques

Jeu de compréhension de données



Consigne : « Lis chacune des données et représente-les dans le diagramme de droite. »

Objectifs pédagogiques :

- Lire un graphique, un tableau.
- Lire les données dans un tableau à double entrée, sur un histogramme (graphique en bâtonnets).
- Établir des relations dans un système pour donner du sens à la lecture et à l'écriture d'une mesure.

Mots-clés : Diagramme à bande, graphique, tableau, ligne brisée.

Niveaux de difficulté :

- 1- Données <100 sans unités.
- 2- Données < 5000 parfois avec des unités.
- 3- Interprétation et lecture à partir d'un tableau de données.

Dimensions

Jeu de mesures et d'unités de longueur



Consigne : « Estime la grandeur des objets présentés par les lutins. »

Objectifs pédagogiques :

- Utiliser des unités de mesure conventionnelles.
- Savoir calculer le périmètre d'un rectangle, d'un carré, d'un triangle.
- Faire des estimations en utilisant des étalons familiers et conventionnels.

Mots-clés : Longueur, hauteur, périmètre, unités de mesure, estimation.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Estimation de longueur ne nécessitant pas de convertir.
- 2-** Estimation de longueur nécessitant des conversions.
- 3-** Estimation de périmètre.



Pour des questions ou des commentaires :
contact@alec-edu.com