



Fiches pédagogiques Alec

CM2 - 6e - Français

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

FRANÇAIS



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

Orthographe

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



Complète le mot

Jeu de correspondance de mots



Consigne : « Trouve le mot qui correspond à la définition et complète le à l'aide du clavier. »

Objectifs pédagogiques :

- Bases de l'écriture au clavier.
- Mise en réseau des mots (famille de mots).
- Acquisition de repères orthographiques selon la formation des mots et leur étymologie.

Mots-clés : Lexique, nom, adjectif, adverbe, verbe, définition.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Nom féminin ou masculin. La définition contient toujours un mot de la même famille signalé en couleur.
- 2-** Nom féminin ou masculin. La définition contient un mot de la même famille non signalé.
- 3-** Adjectif, verbe ou adverbe. La définition contient un mot de la même famille non signalé.

Préfixes suffixes

Jeu d'association des mots



Consigne : « Forme les mots en associant à chaque racine le préfixe ou le suffixe qui convient. »

Objectifs pédagogiques : Formation des mots complexes par dérivation : préfixe et suffixe.

Mots-clés : Orthographe d'usage, lexicale, vocabulaire, préfixe, suffixe, racine.

Niveaux de difficulté :

1- Former 5 ou 6 mots simples.

2- Former 5 à 7 mots plus difficiles.

3- Former 6 à 7 mots. Parfois, plusieurs combinaisons sont possibles. Il faut choisir celles qui permettent de compléter l'ensemble du tableau.

Les briques

Jeu de formation de mots



Consigne : « Voici les définitions de trois mots. Trouve les à l'aide des étiquettes. »

Objectifs pédagogiques :

- Formation des mots par dérivation et composition.
- Acquisition de repères orthographiques en s'appuyant sur la formation des mots et leur étymologie.

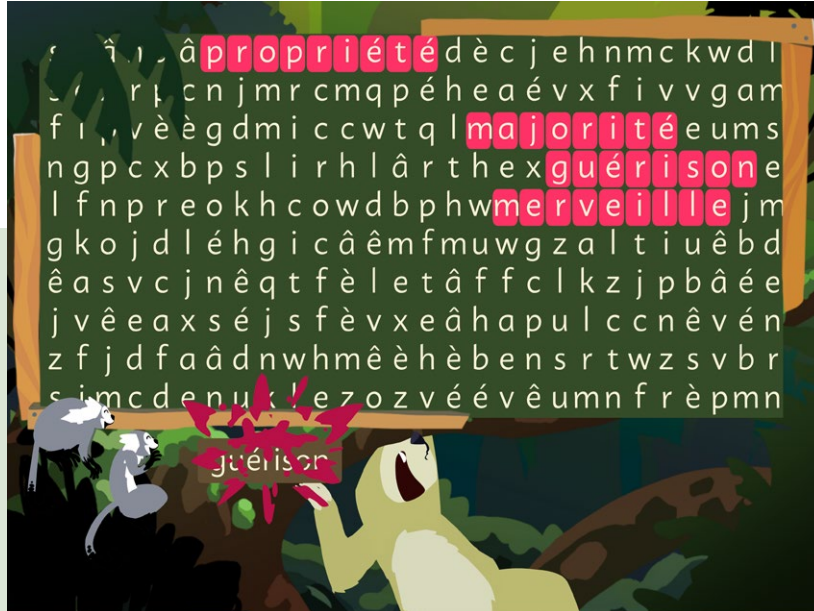
Mots-clés : Orthographe d'usage, lexique, vocabulaire.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Mots et définitions simples, racines facilement repérables. 2 briques par mots.
- 2-** Mots simples, racines moins repérables. 2 briques par mots.
- 3-** Mots moins familiers sans racine apparente dans la définition. 2 ou 3 briques par mots.

Détecteur de mots

Jeu de repérage de mots



Consigne : « Trouve quatre mots dans le tableau des lettres. »

Objectifs pédagogiques : Orthographe du lexique courant.

Mots-clés : Orthographe d'usage, lexique, vocabulaire.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Les mots à trouver sont plutôt longs et entièrement écrits.
- 2-** Les mots à trouver sont plus courts et indiqués par leurs deux premières lettres.
- 3-** Mots plus compliqués et indiqués par leurs deux premières lettres.

Mots fautifs

Jeu d'identification de mots



Consigne : « Indique le plus rapidement possible si le mot qui apparaît est correctement écrit ou non. »

Objectifs pédagogiques : Orthographe du lexique courant.

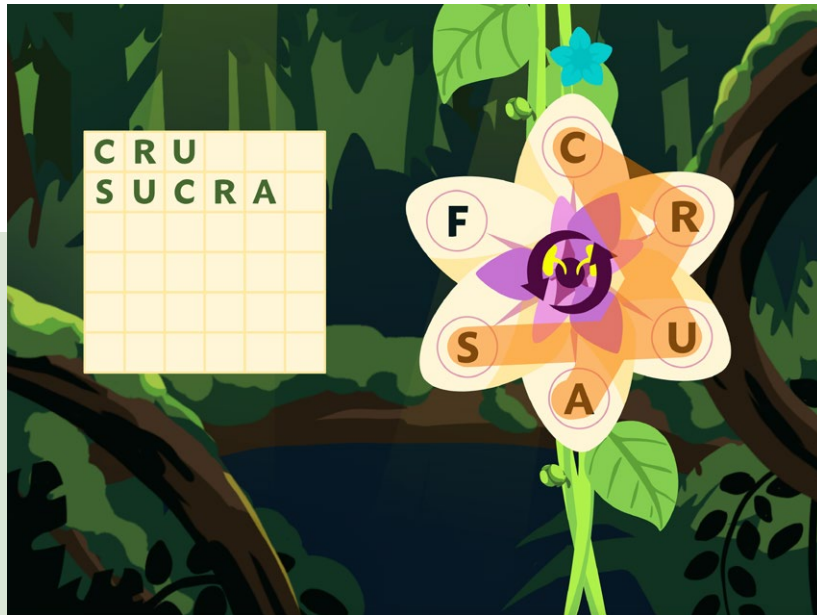
Mots-clés : Orthographe d'usage, lexique, vocabulaire, accord du nom.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Vitesse de défilement lente. Mots simples à l'étude.
- 2-** Vitesse de défilement moyenne. Mots plus compliqués.
- 3-** Vitesse de défilement plus rapide. Mots moins familiers.

Flore tographe

Jeu de repérage de mots



Consigne : « Trouve le plus de mots possibles. »

Objectifs pédagogiques : Orthographe du lexique courant.

Mots-clés : Boggle, mots croisés, orthographe, conjugaison, pluriel, vocabulaire.

Niveaux de difficulté :

1- Trouver le plus de mots possibles de plus de trois lettres..

2- Trouver juste des mots de trois lettres.

3- Compléter la grille de mots croisés avec des mots de 3, 4, 5 et 6 lettres.

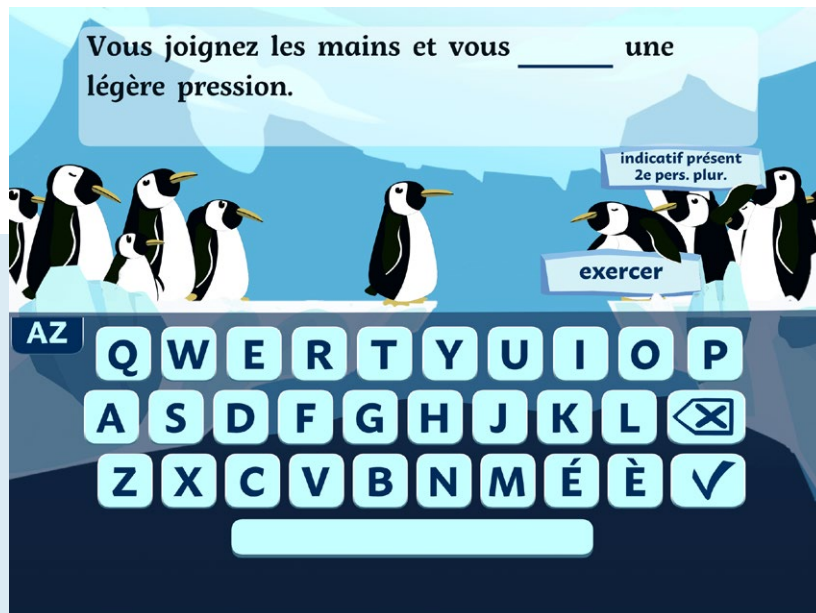
Conjugaison

4 jeux pour étudier les accords en genre et en nombre, le singulier ou le pluriel et les différents temps de conjugaison.



Verbes à conjuguer

Jeu pour conjuguer un verbe avec le bon temps



Consigne : « Conjugue et écris le verbe au temps indiqué. »

Objectifs pédagogiques :

- Régularités des marques de temps et de personnes.
- Mémoriser : le présent, l'imparfait, le futur, le passé simple, le passé composé, le plus-que-parfait de l'indicatif, le conditionnel présent et l'impératif présent.

Mots-clés : Pronom, conjugaison, singulier, pluriel, accord, genre, nombre .

Niveaux de difficulté :

- 1-** Indicatif présent, imparfait, futur simple, conditionnel présent, participe présent.
- 2-** Passé composé, passé simple, subjonctif présent, impératif présent.
- 3-** Plus-que-parfait, futur antérieur, conditionnel passé.

Faute de conjugaison

Jeu de détection des bonnes formes d'accord



Consigne : « Le verbe indiqué est-il correctement écrit ? Clique sur le glaçon qui convient. »

Objectifs pédagogiques :

- Élaborer des règles de fonctionnement construites sur les régularités.
- Connaître les régularités des marques de temps et de personne.
- Sur le plan morphologique, repérer le radical, les marques de temps et les marques de personne.

Mots-clés : Conjugaison, accord.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Faute de conjugaison aléatoire. Verbes conjugués au présent, imparfait, futur ou conditionnel présent.
- 2-** Faute de conjugaison aléatoire. Verbes conjugués au participe passé, passé simple, subjonctif ou impératif.
- 3-** Choisir la bonne réponse parmi les 5 choix de verbes conjugués proposés.

Fautes d'accord

Jeu pour s'entraîner aux règles d'accord



Consigne : « Clique sur le pingouin qui a raison. »

Objectifs pédagogiques :

- Mobiliser ses connaissances sur la langue : règles d'accord.
- Maîtriser la variation et les marques morphologiques du genre et du nombre (noms, déterminants, adjectifs, pronoms).
- Différencier les classes de mots.

Mots-clés : Accord, sujet, verbe, auxiliaire, classe de mot, participe passé.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Accord du verbe avec le groupe sujet.
- 2-** Accord du déterminant ou de l'adjectif avec le nom donneur d'accord.
- 3-** Accord du participe passé employé avec l'auxiliaire être ou avoir.

Temps de verbes

Jeu de conjugaison



Consigne : « Clique sur le verbe qui convient. »

Objectifs pédagogiques :

- Connaître les régularités des marques de temps et de personne.
- Notions d'aspect verbal (valeur des temps).

Mots-clés : Conjugaison.

Niveaux de difficulté :

1- Présent de l'indicatif - imparfait - futur simple - conditionnel présent.

2- Passé simple - passé composé - subjonctif présent.

3- Passé composé - plus-que-parfait - futur antérieur.

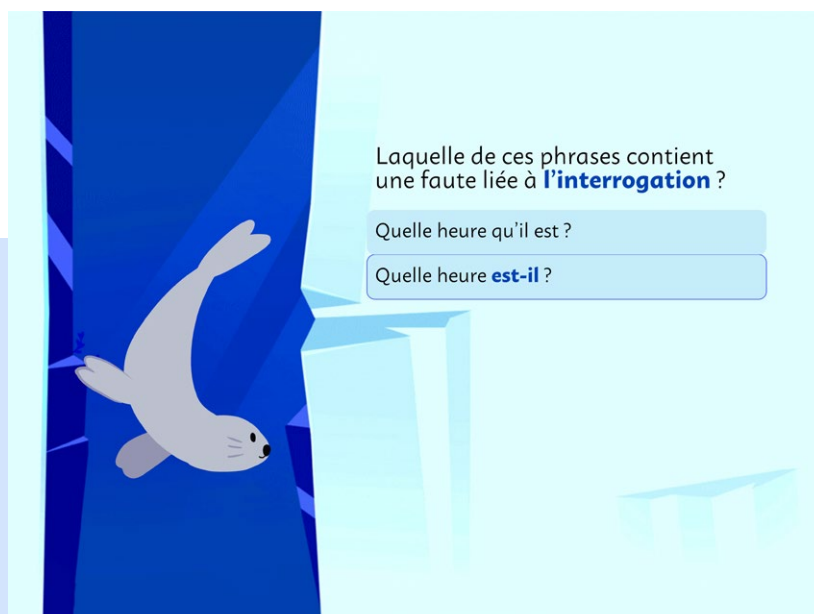
Syntaxe

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



Fautes dans la phrase

Jeu de connaissance de la langue



Consigne : « Clique sur la bonne réponse. »

Objectifs pédagogiques :

- Connaissance sur la langue : ponctuation, organisateurs du discours.
- Reconnaître les trois types de phrases : déclaratives, interrogatives et impératives.
- Reconnaître les formes négative et exclamative.

Mots-clés : Sujet, verbe, négation, ponctuation, marqueur de relation.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Phrases ne comportant pas de sujet ou de verbe conjugué, phrases comportant une faute de négation ou liée à l'interrogation.
- 2-** Phrases comportant une faute liée à la ponctuation ou un pronom.
- 3-** Questions portant sur le choix du marqueur de relation.

Homophones

Jeu de reconnaissance des homophones



Consigne : « Parmi les deux homophones proposés, glisse sur chaque phrase celui qui convient. »

Objectifs pédagogiques :

- Classes de mots subissant des variations.
- Règles de fonctionnement construites sur des régularités (homophones).

Mots-clés : Conjonction, conjugaison, verbe, déterminant.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Homophones : [«a», «à»], [«ce», «se»], [«ou», «où»].
- 2-** Homophones : [«ces», «ses»], [«c'est», «s'est»], [«mes», «mais»].
- 3-** Homophones : [«on», «ont»], [«son», «sont»], [«non», «n'ont»], [«peu», «peut»].

Repérage du sujet

Jeu de détection du sujet dans une phrase



Consigne : « Repère le groupe sujet du verbe indiqué et clique sur son noyau. »

Objectifs pédagogiques : Constituants d'une phrase simple : approfondir la connaissance du sujet.

Mots-clés : Sujet, verbe, complément, accord, noyau.

Niveaux de difficulté :

1- Phrases simples.

2- Phrases plus complexes (le sujet est un pronom, interrogation, négation).

3- Phrases plus longues et complexes (sujet éloigné du verbe, plus d'un verbe dans la phrase).

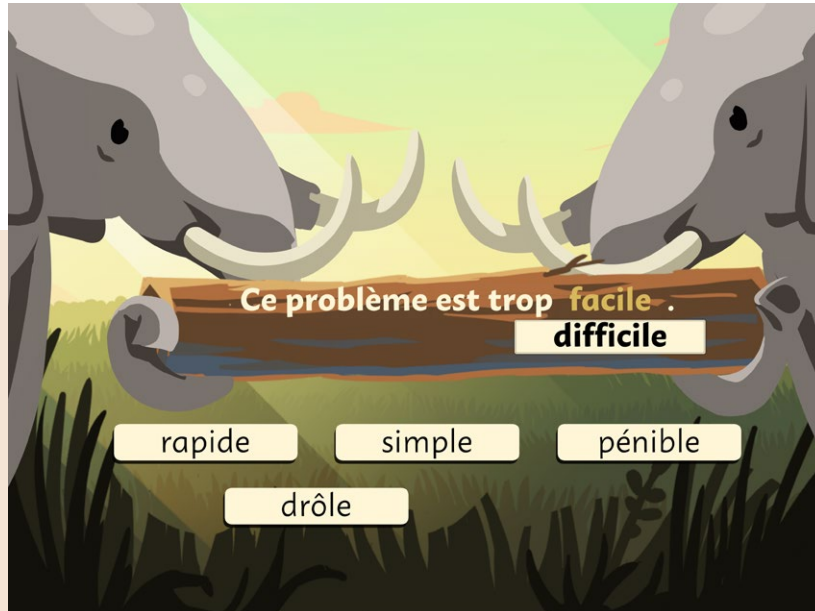
Sens des mots

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



Antonyme

Jeu de révision des antonymes



Consigne : « Au niveau 1, saisis au clavier le préfixe qui transforme le mot en son contraire. Aux niveaux 2 et 3, glisse sous le mot en gras son antonyme. »

Objectifs pédagogiques : Connaissance des notions d'antonymie.

Mots-clés : Sémantique, lexique, vocabulaire.

Niveaux de difficulté :

- 1- Préfixes usuels (a - in - im - il - ir - dé(s) - dis - mal - mé).
- 2- Mot simple sans ambiguïté de sens.
- 3- C'est le sens de la phrase qui détermine l'antonyme.

Les bons amis

Jeu d'association du verbe à son complément



Consigne : « Associe chaque verbe à son complément. »

Objectifs pédagogiques :

- Connaissance des notions de nature (ou classe grammaticale) et fonction.
- Différencier les compléments : COD, COI.

Mots-clés : Sémantique, lexique, vocabulaire, complément du verbe.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Lien sémantique simple, mots familiers, 5 paires de mots.
- 2-** Lien sémantique moins fort, 5 paires de mots, un leurre.
- 3-** Lien sémantique abstrait, mots moins familiers, 6 paires de mots, 2 leures.

Sens des locutions

Jeu de connaissance des expressions



Consigne : « Clique sur la bonne réponse. »

Objectifs pédagogiques :

- Être capable de s'engager dans une démarche progressive pour accéder au sens.
- Sens des locutions courantes.
- Sens figuré des expressions courantes.

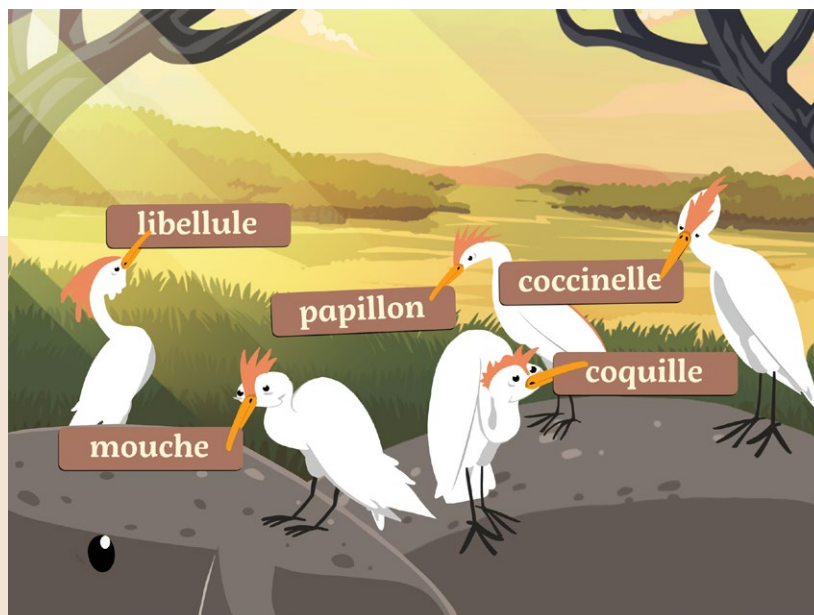
Mots-clés : Sémantique, lexique, vocabulaire, orthographe d'usage.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Expressions familières.
- 2-** Expressions familières, déduction moins immédiates.
- 3-** Expressions au sens figuré.

L'intrus

Jeu de vocabulaire, synonyme et famille de mots



Consigne : « Parmi les cinq mots proposés, clique sur l'intrus. »

Objectifs pédagogiques : Mettre en réseau des mots (groupements par familles de mots, par champ lexical).

Mots-clés : Vocabulaire, famille de mots, synonyme.

Niveaux de difficulté :

- 1-** L'intrus est le mot qui n'appartient pas à la même catégorie ou au même contexte que les quatre autres.
- 2-** L'intrus n'appartient pas à la même catégorie sémantique.
- 3-** L'intrus n'est pas un synonyme.

Classification

Jeu de sémantique et vocabulaire



Consigne : « Clique sur la catégorie qui convient à chaque mot. »

Objectifs pédagogiques : Mettre en réseau des mots (groupements par familles de mots, par champ lexical).

Mots-clés : Sémantique, vocabulaire, famille de mots.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Catégories bien définies (exemples : arbre, insecte, nombre). Les mots défilent lentement.
- 2-** Catégories plus larges ou spécifiques (exemples : tissus, dans la cuisine, poils et cheveux). Les mots défilent plus rapidement.
- 3-** Le lien entre le mot et sa catégorie est moins immédiat.

Très pas beaucoup

Jeu de lexique et de vocabulaire



Consigne : « Remplace le mot indiqué par un terme plus précis et plus riche de sens. »

Objectifs pédagogiques : Savoir réutiliser à bon escient le lexique appris à l'écrit et à l'oral.

Mots-clés : Lexique, vocabulaire.

Niveaux de difficulté :

- 1- Remplacer les adjectifs courants (bon, beau, petit) par d'autres plus précis et adaptés au contexte de la phrase.
- 2- Remplacer des adjectifs moins courants (gentil, nouveau, pauvre) par d'autres plus précis et adaptés au contexte de la phrase.
- 3- Remplacer des verbes courants (aimer, avoir, faire) par d'autres au sens plus précis.

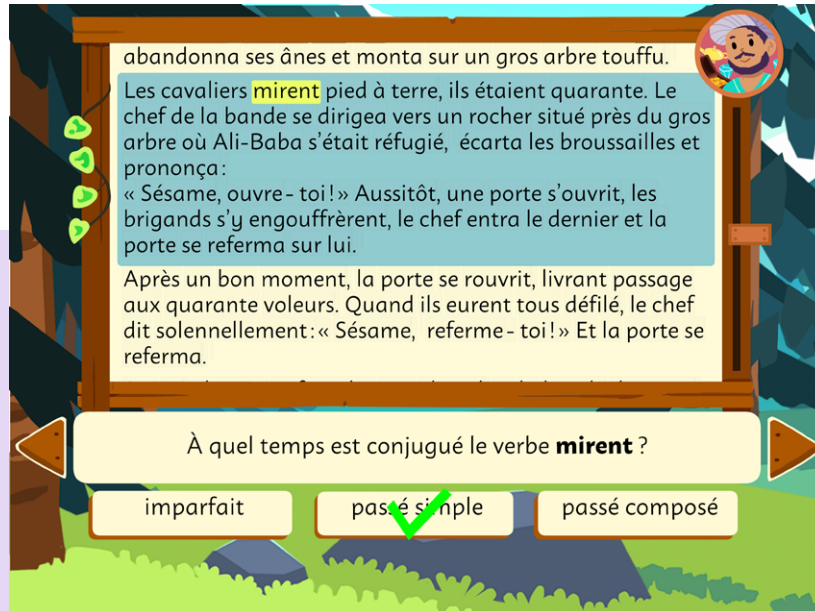
Textes

2 jeu de lecture, compréhension d'un texte et de son sens.



Contes littéraires

Jeu de lecture et de compréhension de texte



abandonna ses ânes et monta sur un gros arbre touffu.

Les cavaliers **mirent** pied à terre, ils étaient quarante. Le chef de la bande se dirigea vers un rocher situé près du gros arbre où Ali-Baba s'était réfugié, écarta les broussailles et prononça :

« Sésame, ouvre- toi ! » Aussitôt, une porte s'ouvrit, les brigands s'y engouffrèrent, le chef entra le dernier et la porte se referma sur lui.

Après un bon moment, la porte se rouvrit, livrant passage aux quarante voleurs. Quand ils eurent tous défilé, le chef dit solennellement : « Sésame, referme- toi ! » Et la porte se referma.

À quel temps est conjugué le verbe **mirent** ?

imparfait passé simple ✓ passé composé

Consigne : « Lis le texte et réponds aux questions. »

Objectifs pédagogiques :

- Être capable de s'engager dans une démarche progressive pour accéder au sens.
- Être capable de mobiliser des connaissances grammaticales et lexicales.
- Caractéristiques majeures des principaux genres littéraires.

Mots-clés : Lecture, sens des mots, grammaire, compréhension, genre littéraire.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Extraits du livre de la jungle (R. Kipling) : «Le phoque blanc» et «Service de la Reine».
- 2-** Extraits de : «Ali Baba et les quarante voleurs» et «Les Aventures d'Alice au pays des merveilles» (L. Carroll).
- 3-** Légende autochtone en quatre parties : «Je suis Corbeau», écrite par David Bouchard.

Poésie

Jeu de lecture et de compréhension de texte

1
2
3

La cigale et la fourmi

La cigale, ayant chanté
Tout l'été,
Se trouva fort **dépourvue**
Quand la bise fut venue:
Pas un seul petit morceau
De mouche ou de vermisseau.
Elle alla crier famine
Chez la fourmi, sa voisine,

Que veut dire **dépourvue** ?

démunie délaissée découragée

Consigne : « Lis le texte et réponds aux questions. »

Objectifs pédagogiques :

- Identifier les caractéristiques majeures de la poésie.
- Comprendre des textes courts et simples (poésies).
- Identifier la sonorité de différentes rimes.

Mots-clés : Poésie, sens des mots, compréhension, genre littéraire, lecture.

Niveaux de difficulté :

1- Poèmes composés par des enfants. Questions sur le vocabulaire, la syntaxe, la structure littéraire.

2- Poèmes de Jean de LaFontaine : Le renard et le Corbeau, La Cigale et la Fourmi, La grenouille qui se veut faire aussi grosse que le boeuf.

3- Poèmes sur le thème de l'hiver : Demain dès l'aube (Victor Hugo), Nuit de neige (Guy de Maupassant), Soir d'hiver (Émile Nelligan).

MATHÉMATIQUES



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

Victor Hugo

Nombres

2 jeux pour jouer avec les fractions, les pourcentages
et les nombres décimaux.



Fractions

Jeu de fractions



Consigne : « Découpe avec ton doigt ou la souris, puis dépose la portion demandée dans l'assiette que tient la sorcière. »

Objectifs pédagogiques :

- Utiliser et représenter des fractions simples.
- Connaître diverses désignations des fractions.
- Connaître des égalités entre des fractions usuelles.

Mots-clés : Gâteaux, fractions, potions, découper.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Fractions simples dont le dénominateur est 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 12.
- 2-** Fractions non réduites dont le dénominateur est 4, 6, ...18, 20, 24.
- 3-** Fractions non réduites dont le dénominateur est 100.

Bataille de nombre

Compare des décimaux, des fractions, des pourcentages



Consigne : « Compare les deux nombres et fait glisser l'étiquette qui convient. »

Objectifs pédagogiques :

- Utiliser et représenter des fractions simples.
- Connaître diverses désignations des fractions.
- Connaître des égalités entre des fractions usuelles.

Mots-clés : Décimaux, fraction, pourcentages, comparaison.

Niveaux de difficulté :

- 1- Comparer des nombres décimaux.
- 2- Comparer des fractions.
- 3- Comparer des pourcentages.

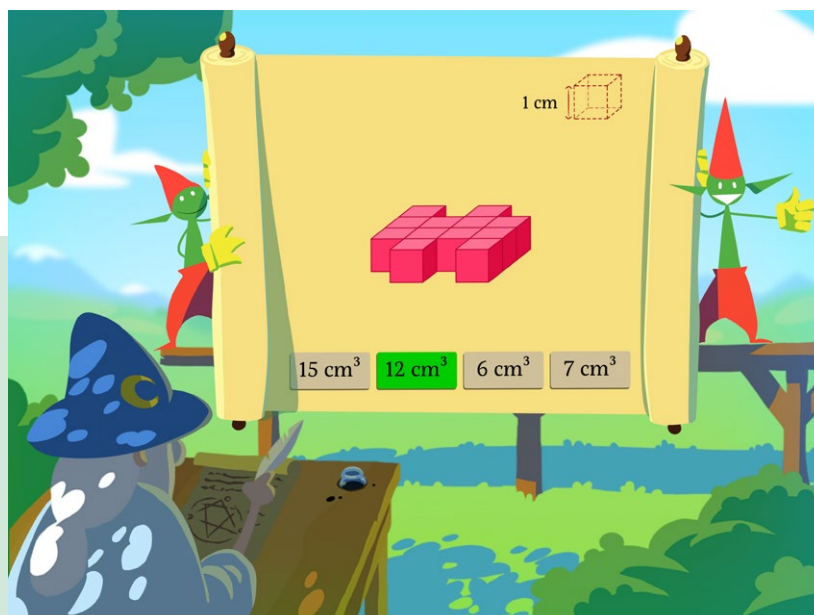
Mesures

2 jeux pour déterminer le volume, le périmètre, l'aire
et les angles d'une figure.



Longueur surface volume

Jeu de conversion des unités de mesure



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

Objectifs pédagogiques :

- Notion de longueur : cas particulier du périmètre.
- Différencier périmètre et aire d'une figure.
- Unités usuelles d'aire et de volume.
- Déterminer le volume d'un pavé droit en se rapportant à un dénombrement d'unités (cubes de taille adaptée).

Mots-clés : Conversion, unité, longueur, surface, volume, litre.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Longueurs et périmètres (unités : mm, cm, dm, m, km).
- 2-** Surfaces (unités : mm^2 , cm^2 , dm^2 , m^2).
- 3-** Volumes (unités : cm^3 , dm^3 , m^3 , ml, cl, dl, l).

Le Tai-Chi du druide

Un jeu pour représenter les angles d'une figure



Consigne : « Fais glisser les articulations du druide pour respecter la consigne. »

Objectifs pédagogiques :

- Identifier des angles dans une figure.
- Comparer des angles.
- Reproduire un angle donné.
- Estimer qu'un angle est droit, aigu ou obtus.

Mots-clés : Angles, rapporteur, mesure, aigu, obtus.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Représenter un angle obtus, aigu, plat, droit.
- 2-** Représenter une mesure d'angle à l'aide d'un rapporteur.
- 3-** Évaluer une mesure d'angle sans l'aide du rapporteur.

Géométrie

1 jeu pour se repérer dans un plan cartésien.



Plan cartésien

Jeu de coordonnées



Consigne : « Dragonneau indique les coordonnées d'un point. Trouve-le dans le plan et clique dessus. »

Objectifs pédagogiques :

- Lire et construire des représentations de données : quatre quadrants d'un graphique cartésien.

Mots-clés : Plan cartésien, coordonnées, quadrant, repérage, nombres négatifs.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Un quadrant
- 2-** Deux quadrants
- 3-** Quatre quadrants

Opérations

1 jeu 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 :

- Stratégies de calcul mental (quatre opérations).
- Tables de multiplication.
- Multiplier ou diviser un nombre décimal par 10, par 100, par 1000.

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

Niveaux de difficulté :

- 1-** Multiplications et divisions (tables de 2 à 12).
- 2-** Additions et soustractions avec retenue.
- 3-** Multiplications et divisions par 10 ou par 100.

Résolution de problèmes

2 jeux autour de la résolution de problèmes simples d'opérations,
fractions, conversion ou géométrie



Problème à une étape

Résoudre des problèmes de calcul, mesure ou conversion



Consigne : « Lis bien l'énoncé et trouve l'opération pour résoudre le problème. »

Objectifs pédagogiques :

- Résoudre des problèmes en mettant en jeu les quatre opérations.
- Problèmes à une étape relevant des structures additive ou multiplicative.

Mots-clés : Opérations, raisonnement.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Problèmes simples, aucune donnée superflue, nombres entiers.
- 2-** Problèmes avec des fractions simples (double, tiers, numérateur = 1). Nombres entiers et décimaux.
- 3-** Problèmes de géométrie, de conversion ou intégrant des fractions complexes (numérateur > 1), parfois présence de données superflues.

Problèmes à plusieurs étapes

Résoudre des problèmes de calcul, mesure ou conversion

Flora prépare des bouquets de roses. Elle vient de recevoir 99 roses rouges et 63 roses blanches. Chaque bouquet compte 9 fleurs et se vend 11 euros. Quel est le montant de ses ventes ?

Nombre total de fleurs: $99 + 63 = 162$

Nombre de bouquets: $\square \div 9 = ?$

Montant des ventes: $\square \times 11 = ?$

Consigne : « Lis bien l'énoncé et résous le problème en organisant correctement les étapes. Tu pourras ensuite effectuer les calculs à l'aide des données. »

Objectifs pédagogiques :

- Résoudre des problèmes en mettant en jeu les quatre opérations.
- Problèmes à plusieurs étapes relevant des structures additive et/ou multiplicative.

Mots-clés : Étape, opérations, raisonnement, problème.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Problèmes simples de 2 ou 3 étapes : vocabulaire double, tiers, quart, calcul de périmètre, calcul de dépenses ou de revenus.
- 2-** Problèmes plus complexes de 3 à 5 étapes : comparaisons, calcul d'aire, de volume.
- 3-** Problèmes complexes : âge et date de naissance, calcul de fractions et pourcentages.



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