



Fiches pédagogiques Alec **CP - CE1 - Maths et Français**

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

FRANÇAIS



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

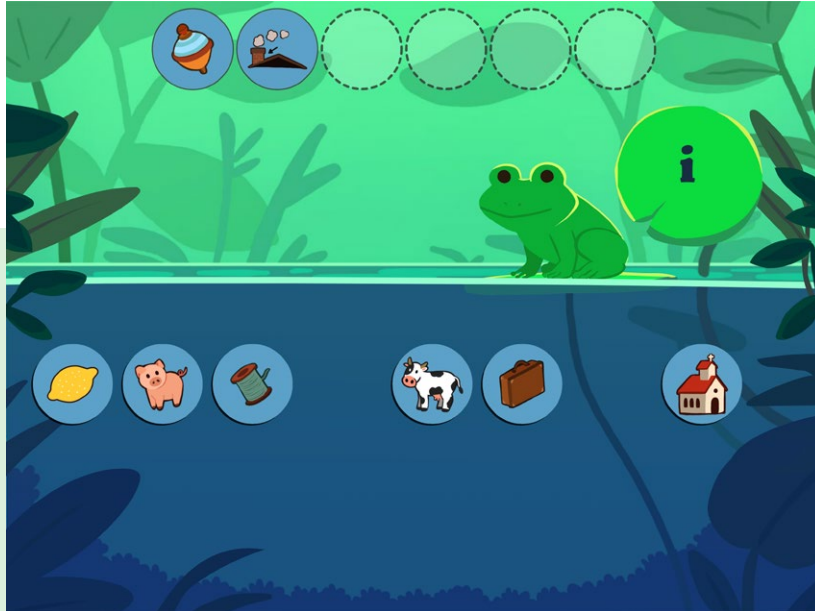
Sons et mots

3 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 :

- Conscience phonologique : discrimination auditive.
- Correspondances graphème-phonème.
- Valeur sonore des lettres.

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 :

- Conscience phonologique.
- Correspondance graphème-phonème.

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.

Syllabe bibobu

Jeu de correspondance des syllabes



Consigne : « Clique sur le bon nénuphar. »

Objectifs pédagogiques : Acquisition de la correspondance entre phonème et graphème.

Mots-clés : Conscience phonologique, son simple, son complexe, syllabe, mot.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Sons simples : syllabes de 2 lettres (1 consonne, 1 voyelle).
- 2-** Sons composés : syllabes de 3 lettres (2 consonnes - 1 voyelle ou 1 consonne - 2 voyelles).
- 3-** Mots de 2 ou 3 syllabes avec des sons simples ou complexes (approche progressive).

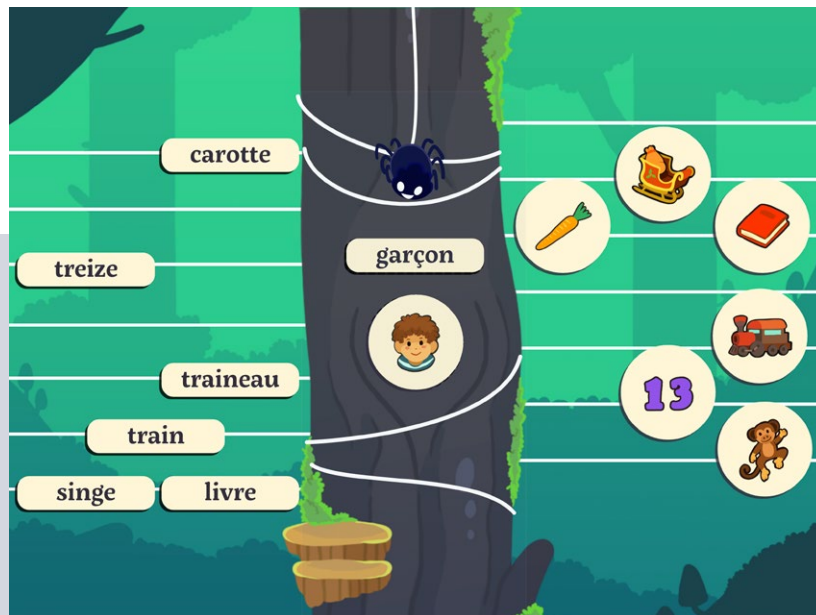
Images et mots

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 : Mémoriser des mots fréquents.

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 : Mémoriser des mots fréquents.

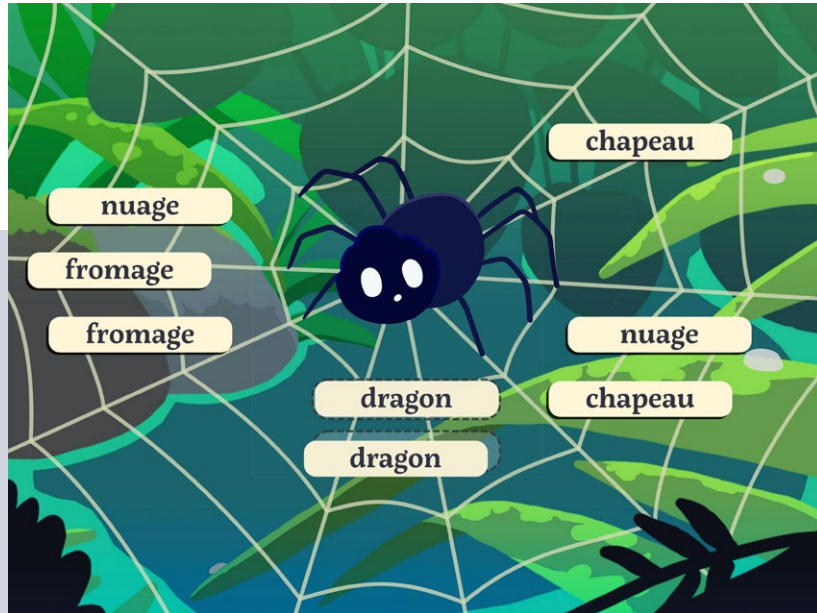
Mots-clés : Association, mémoire.

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 : Mémoriser l'orthographe du lexique.

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 : Orthographe du lexique courant.

Mots-clés : Dictée, orthographe, vocabulaire.

Niveaux de difficulté :

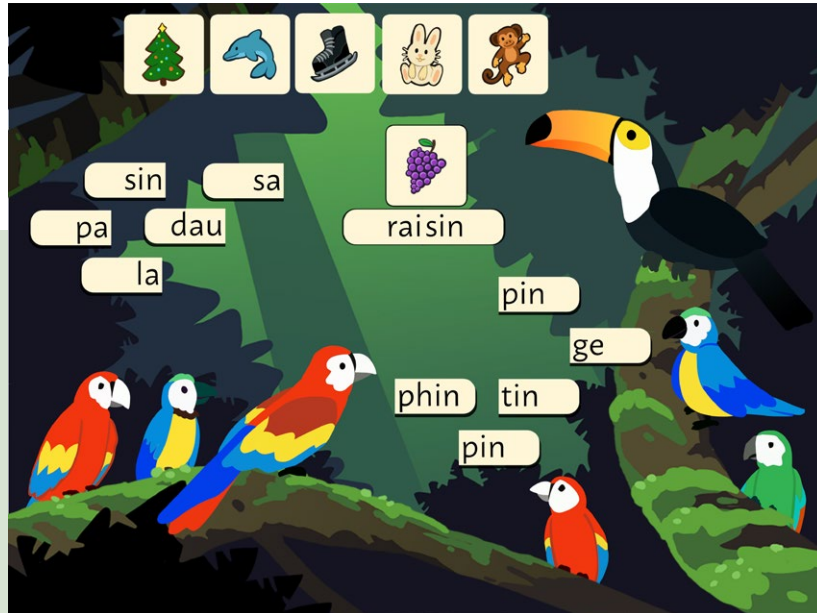
1- Recomposer 5 mots contenant un son simple ("a", "i", "o", "u", "oi", "è").

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 :

- 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 :

- 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 :

- 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 :

- Familles lexicales.
- Sens des mots.

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 :

- Orthographe du lexique courant.
- Familles lexicales.

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 : Mobiliser un mot selon le contexte.

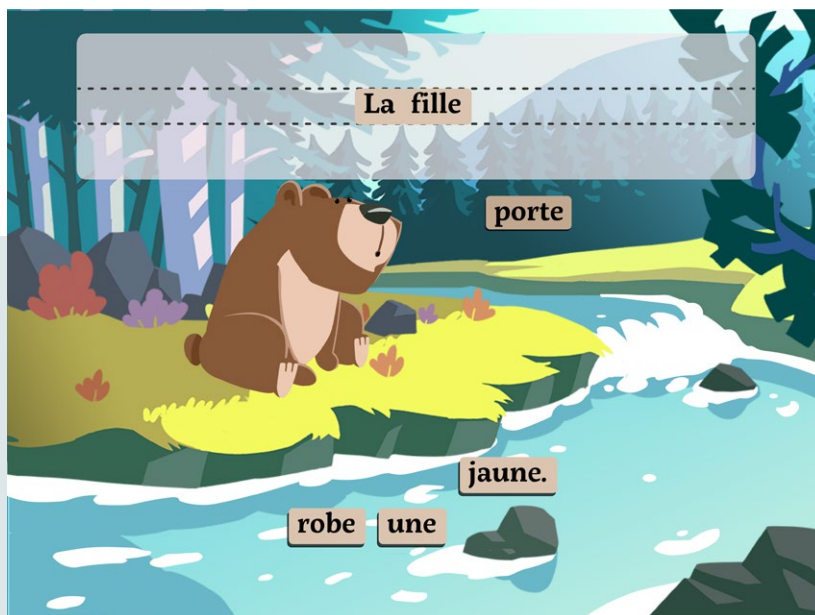
Mots-clés : Lexique, phrase trouée, sémantique.

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 :

- Caractéristiques d'une phrase
- Signes de ponctuation, sortes de points

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 : Utiliser des écritures en unités de numération (unités, dizaines, centaines).

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 :

- Comparer des nombres entiers en utilisant les symboles $<$, $>$ et $=$.
- Calcul mental : addition et soustraction.

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 :

- Utiliser diverses représentations des nombres : constellations sur des dés.
- Calcul mental : addition et soustraction.

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 :

- Utiliser diverses représentations des nombres : écriture en chiffres et en lettres.
- Unités de numération.
- Valeur des chiffres dans le nombre.

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 : Utiliser diverses représentations 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).

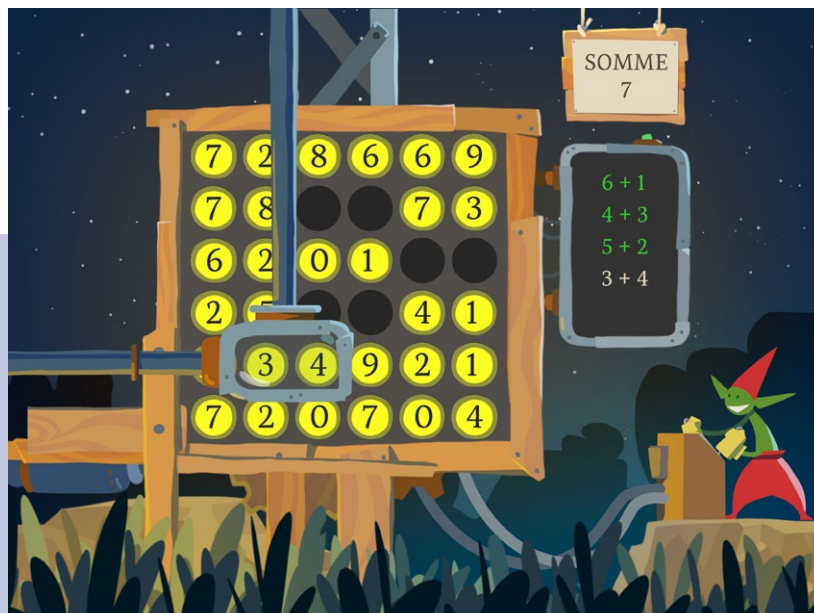
Opérations

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 : Calcul mental : addition et soustraction

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 :

- Calcul mental : addition et soustraction.
- Sens des symboles + et - .

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 : Propriétés implicites des opérations : addition et soustraction.

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 : Calcul mental : addition et soustraction

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 : Reproduire un assemblage de figures planes.

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 : Reconnaître les figures usuelles.

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 : Produire des régularités à l'aide de figures géométriques.

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 :

- Ordonner des nombres par ordre croissant.
- Itérer une suite de 1 en 1.

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 : Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux.

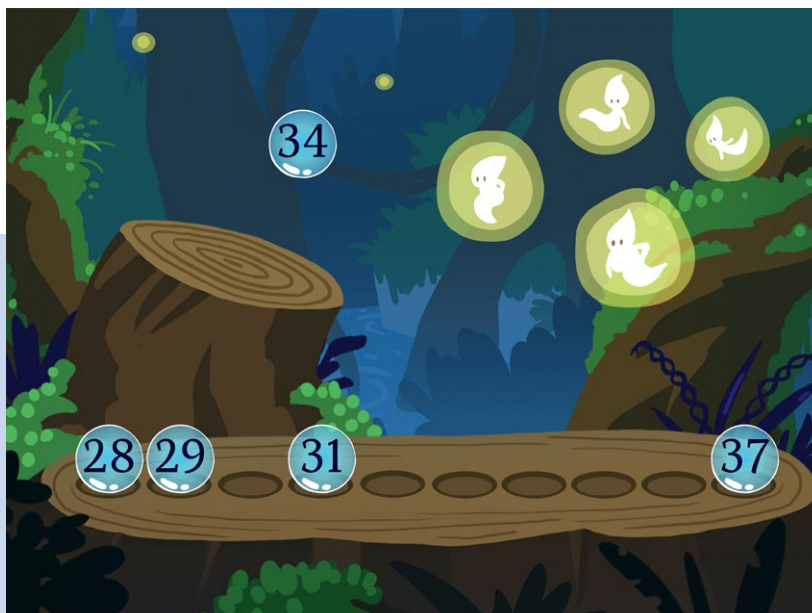
Mots-clés : Tableau, observation, interpréter, organiser, critères.

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 :

- Ordonner des nombres par ordre croissant.
- Itérer une suite de 1 en 1.
- Lire les dates.

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 :

- Itérer une suite de nombre.
- Calcul mental : addition et soustraction.
- Sens des symboles : $+$ et $-$.

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 nombre entier à une position (droite numérique).

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 :

- Comparer des durées.
- Relations entre les unités.
- Unités de longueur.
- Sens des symboles $<$, $>$ et $=$.

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 : Lire l'heure sur une horloge ou une montre à aiguilles.

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 : Lire l'heure sur une horloge ou une montre à aiguilles.

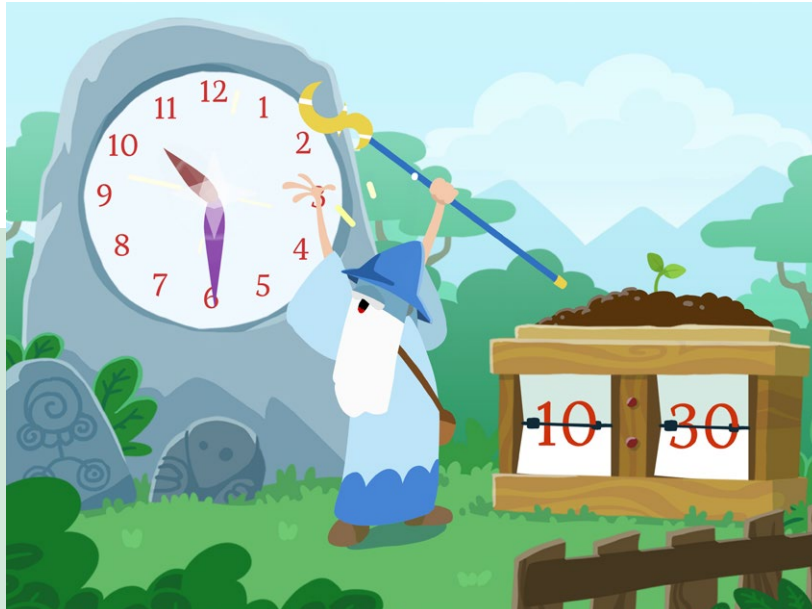
Mots-clés : Montre, réveil, cadran, temps, durée, lire l'heure.

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 : Lire l'heure sur une horloge ou une montre à aiguilles.

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

