



Alec

Fiches pédagogiques Alec

Cycle 3 - Français

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

FRANÇAIS



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

François Mauriac

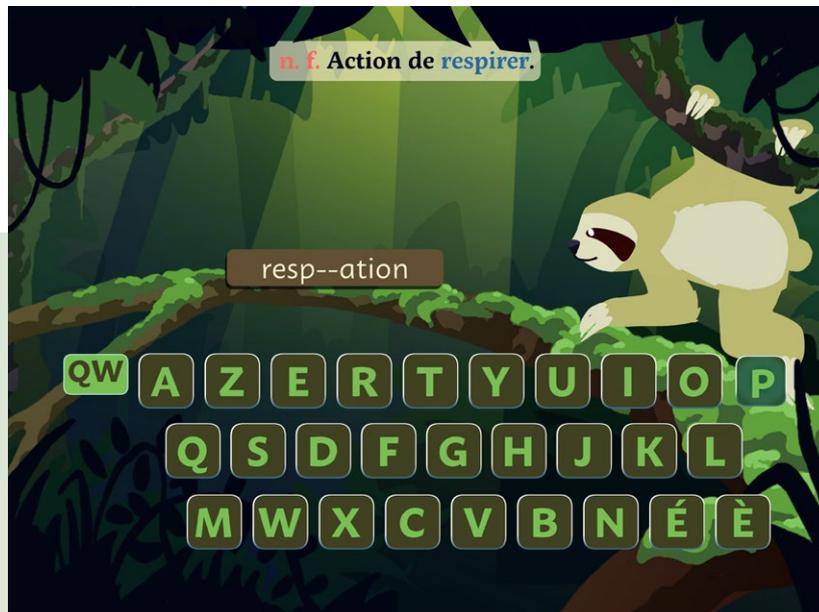
Orthographe

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 :

- Abréviations utilisées dans le dictionnaire.
- Mots appartenant à la même famille.

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 par dérivation : préfixe et suffixe.

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

- Abréviations utilisées dans le dictionnaire.
- Formation des mots par dérivation et composition.

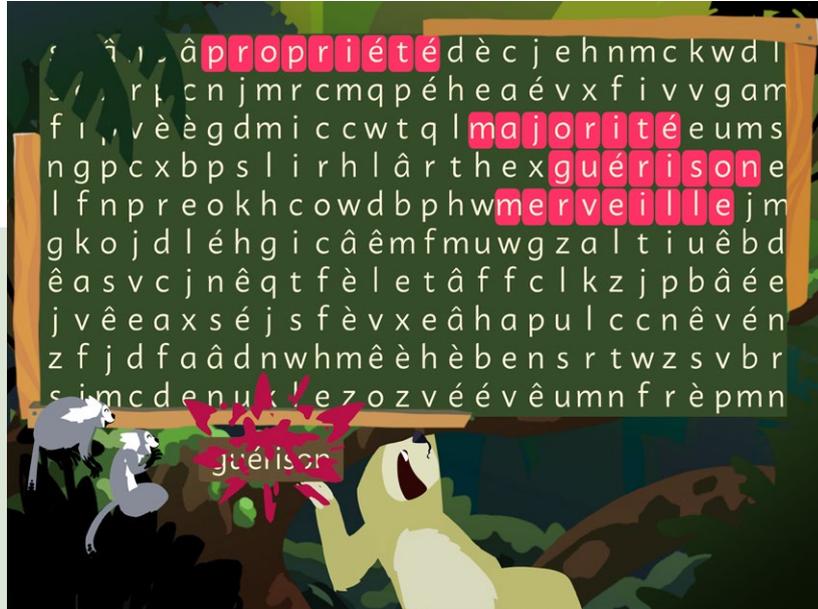
Mots-clés : Orthographe d'usage, lexique, vocabulaire.

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 : Mots à l'étude.

Mots-clés : Orthographe d'usage, lexicque, 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 : Mots à l'étude.

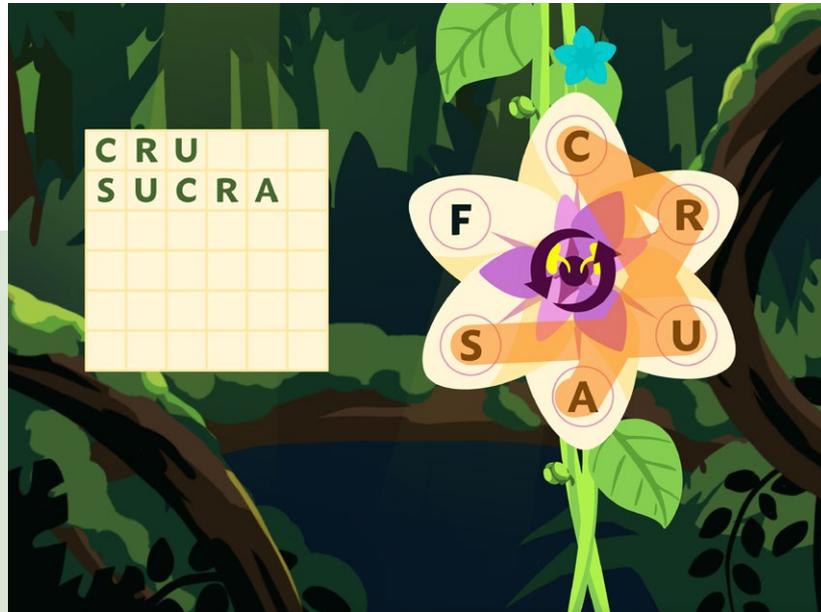
Mots-clés : Orthographe d'usage, lexique, vocabulaire, accord du nom.

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.

Boggle

Jeu de repérage de mots



Consigne : « Trouve le plus de mots possibles. »

Objectifs pédagogiques : Mots à l'étude.

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.

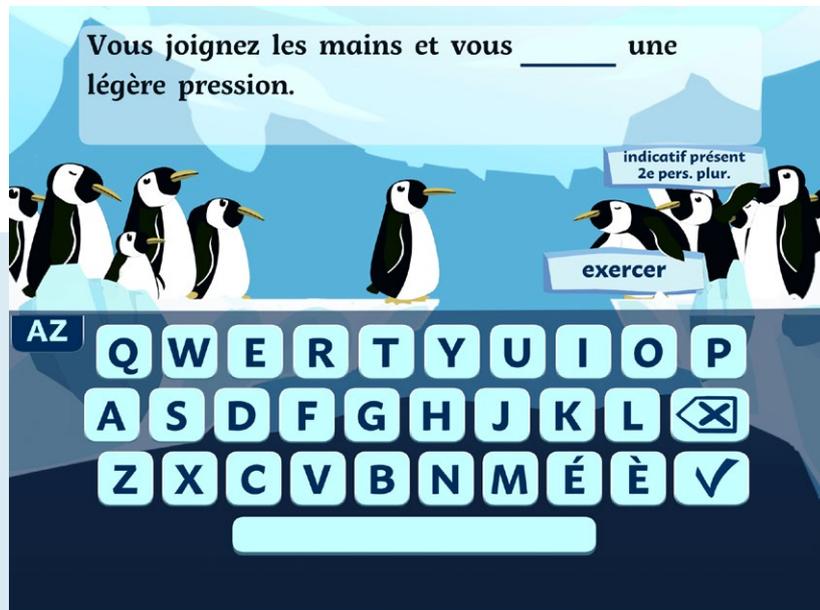
Conjugaison

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 : Formation des modes et des temps de conjugaison :

- Temps simples et composés, avec et sans marque de personne.

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 : Formation des modes et des temps de conjugaison :

- Temps simples et composés.
- Terminaisons des temps à l'étude.
- Valeurs particulières temporelles ou non d'un temps de conjugaison.

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 :

- Identifier les donneurs d'accord dans les mots ou groupes de mots qui occupent la fonction sujet.
- Règles d'utilisation des déterminants.
- Caractéristiques de l'adjectif, du pronom et de l'adverbe.
- Observer l'emploi du participe passé après l'auxiliaire avoir ou être.

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 le rôle de la terminaison : expression de la personne, du nombre, du temps et du mode.
- Temps simples et composés avec marques de personne.
- Observer qu'un temps de conjugaison peut exprimer différentes valeurs temporelles.

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.

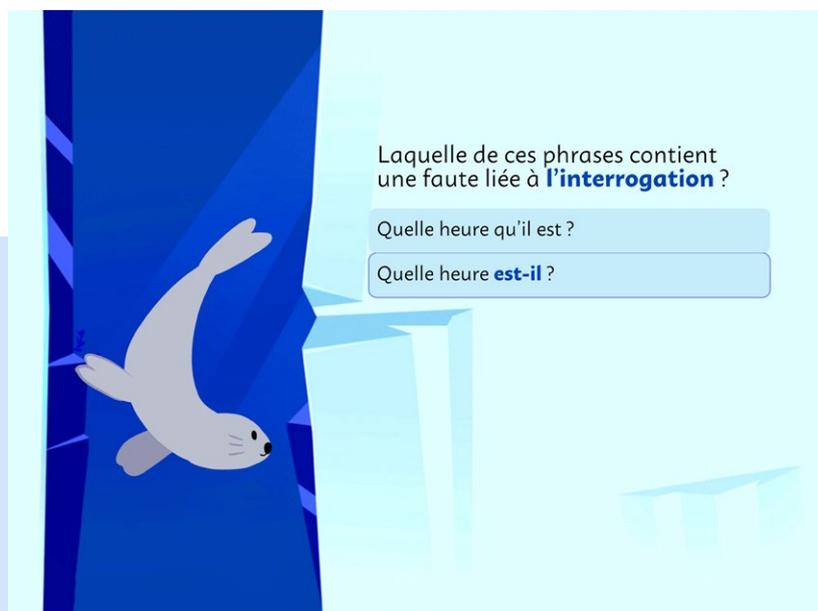
Syntaxe

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 :

- Caractéristiques d'une phrase comportant un seul verbe conjugué.
- Différentes façon de marquer la négation.
- Caractéristiques d'une phrase interrogative.
- Sortes de points, présence de la virgule.
- Sens des principaux marqueurs de relation.

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 : Stratégies pour mémoriser des mots correctement orthographiés : Associer un mot à sa classe de mots (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 :

- Sens des locutions courantes.
- Sens figuré des mots courants.

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).

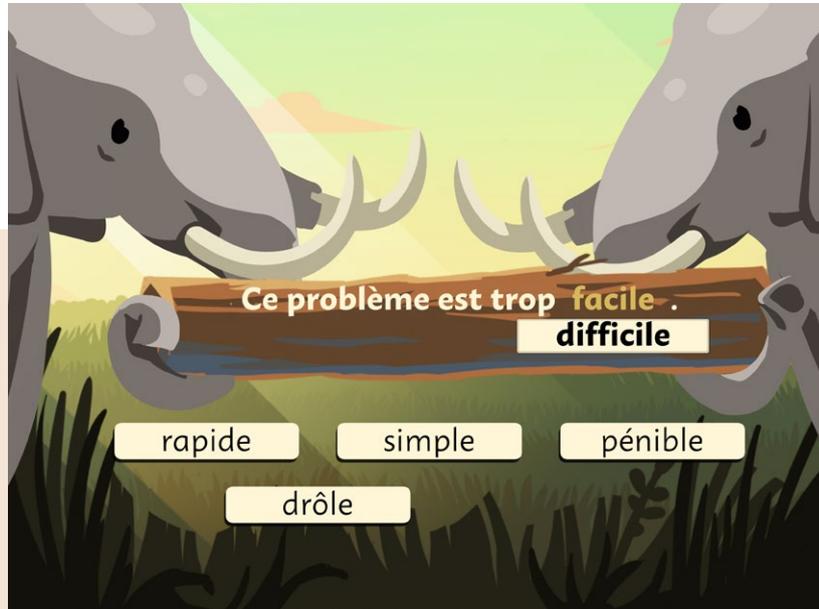
Sens des mots

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 : Différents liens de sens entre des mots : antonymes.

Mots-clés : Sémantique, lexicque, 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 :

- Caractéristiques du complément direct du verbe.
- Caractéristiques du complément indirect du verbe.

Mots-clés : Sémantique, lexicale, 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 :

- Sens des locutions courantes.
- Sens figuré des mots courants.

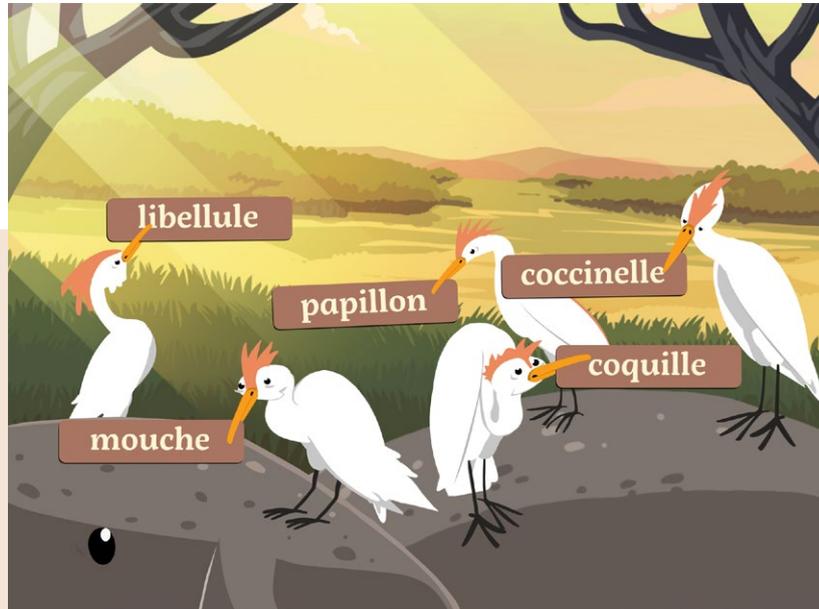
Mots-clés : Sémantique, lexique, vocabulaire, orthographe d'usage.

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 :

- Relation entre les mots : Observer que les mots qui appartiennent à une même famille morphologique ont un lien de sens.
- Relation entre les mots : Observer que les mots qui ont un lien de sens ne sont pas toujours de même famille morphologique.

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 : Relation entre les mots : Observer que les mots qui ont un lien de sens ne sont pas toujours de même famille morphologique.

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 :

- Utilisation de mots spécifiques.
- Utilisation de verbes précis.
- Remplacer des mots vagues ou génériques par un synonyme ou un mot plus précis.

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.

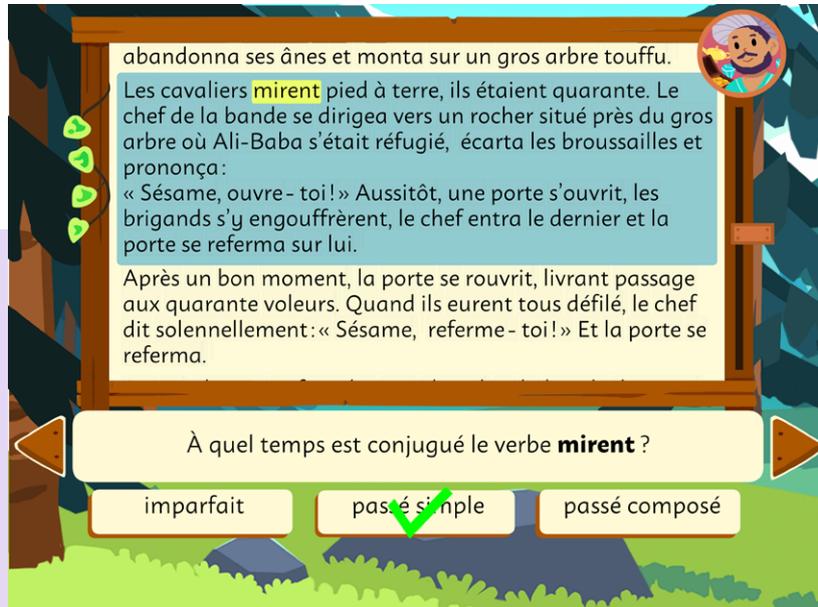
Textes

1 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 :

- S'appuyer sur différents indices pour dégager l'information importante d'un texte.
- Structure des textes : récit en cinq temps.
- Caractéristiques des textes qui racontent.
- Sens des mots.

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

Niveaux de difficulté :

- 1-** 2 extraits du conte «Ali Baba et les quarante voleurs».
- 2-** 2 extraits du livre de la jungle (R. Kipling) : «Le phoque blanc» et «Service de la Reine».
- 3-** 2 extraits des aventures d'Alice au pays des merveilles (L. Carroll).

MATHÉMATIQUES



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

Victor Hugo

Nombres

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 :

- Associer une fraction à un tout.
- Distinguer numérateur et dénominateur.
- Lire un fraction.
- Vérifier l'équivalence de deux fractions.

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.

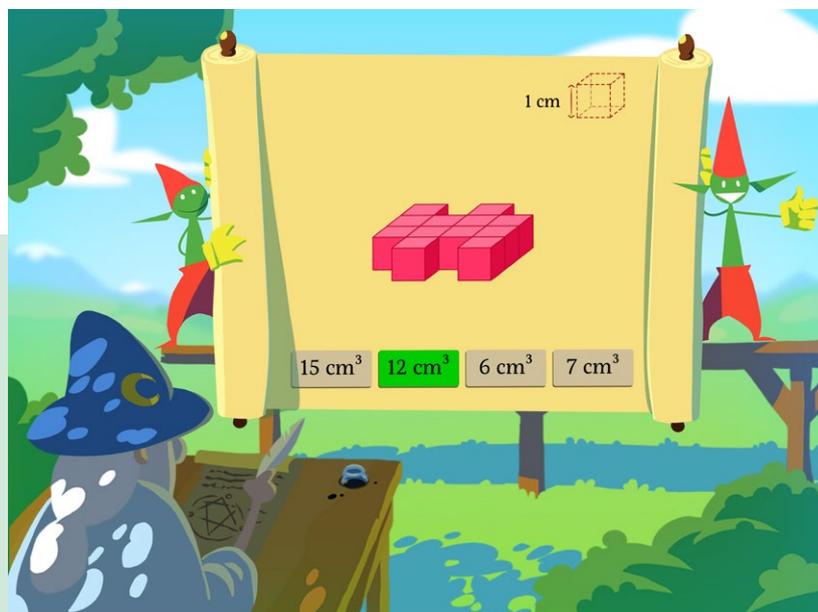
Mesures

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 : Estimer et mesurer des angles en degrés.

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

Niveaux de difficulté :

- 1-** Longueurs et périmètres (unités : mm, cm, dm, m, km).
- 2-** Surfaces (unités : mm², cm², dm², m²).
- 3-** Volumes (unités : cm³, dm³, m³, 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 :

- Estimer et mesurer les dimensions d'un objet à l'aide d'unités conventionnelles.
- Établir des relations entre les unités de mesure de longueur.
- Estimer et mesurer l'aire des surfaces à l'aide d'unités conventionnelles.
- Estimer et mesurer des volumes à l'aide d'unités non conventionnelles.

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

Niveaux de difficulté :

- 1-** Représenter un angle obtu, 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.

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 :

- Processus de calcul mental (quatre opérations).
- Répertoire mémorisé de la multiplication et de la division.
- Processus de calcul mental (nombres décimaux) : multiplier et diviser par 10, 100 et 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 :

- Reconnaître l'opération à effectuer dans une situation.
- Traduire une situation à l'aide d'équations.

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: $\square \square \square = ?$

Montant des ventes: $\square \square \square$

Calculator interface showing: $+$, $-$, \div , \times , 9, 11, 63, 99, 162

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 :

- Reconnaître les opérations à effectuer dans une situation.
- Traduire une situation à l'aide d'équations.

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