



Fiches pédagogiques Alec
5e - 6e années
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 : Classification des mots selon l'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 :

- Mémorisation de mots le plus fréquemment utilisés.
- Accord du déterminant et de l'adjectif avec le nom.
- Accord du verbe avec le sujet : cas simples.

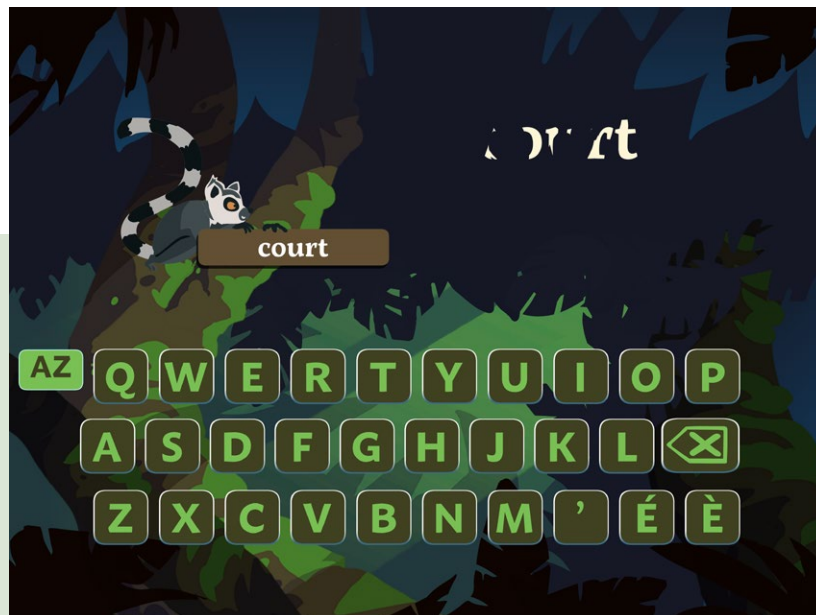
Mots-clés : Faute, orthographe, homophone, accord, correction.

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 : Mémorisation de mots le plus fréquemment utilisés.

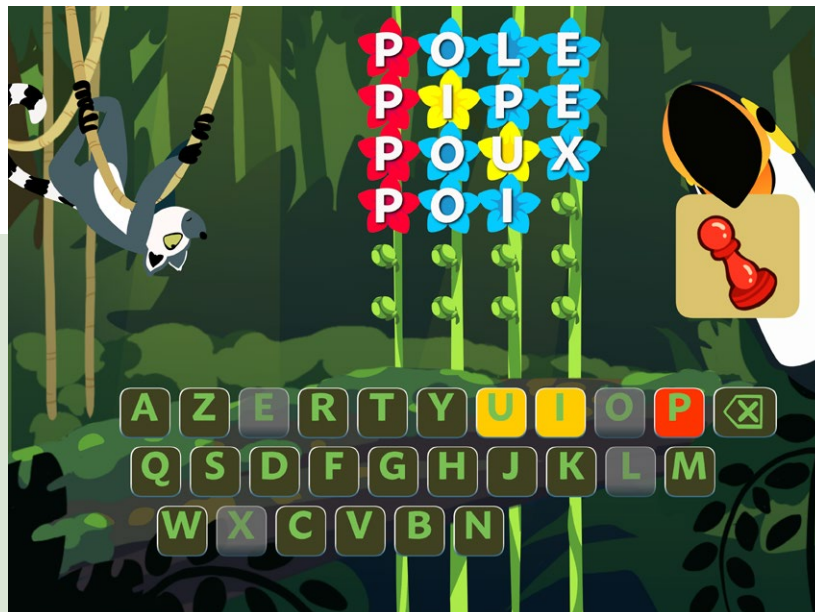
Mots-clés : Orthographe, mot, vocabulaire, clavier, lecture.

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 : Mémorisation de mots le plus fréquemment utilisés.

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 :

- Accord du déterminant et de l'adjectif avec le nom.
- Établissement de liens entre le masculin et le féminin des noms.

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 : Apprentissage et consolidation des verbes aux temps suivants et à toutes les personnes :

- Imparfait
- Présent
- Futur

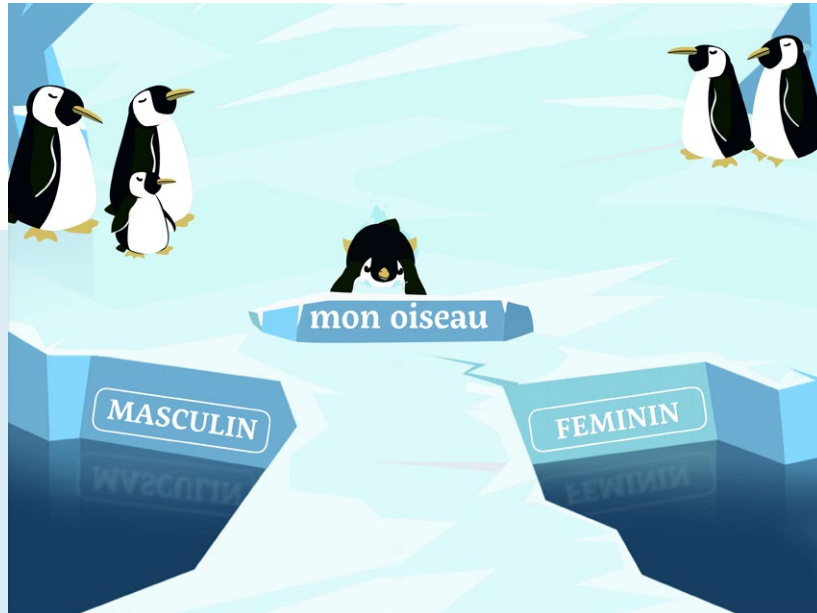
Mots-clés : Verbe, pronom, passé, présent, futur, conditionnel, conjugaison.

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 : Établissement de liens entre le masculin et le féminin des noms.

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 :

- Organisation d'un champ lexical donné, classification des mots selon une suite logique.
- Établissement de relations entre les mots de sens proche.

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

Niveaux de difficulté :

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

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 : Établissement de relations entre les mots de sens proche.

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 :

- Organisation d'un champ lexical donné, classification des mots selon une suite logique.
- Mise en relation de mots de sens opposé.
- Établissement de relations entre les mots de sens proche.

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 : Choix entre une majuscule et une minuscule en fonction de la ponctuation : point, virgule et point d'interrogation.

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 :

- Repérage et identification des constituants obligatoires et facultatifs de la phrase.
- Identification des types de phrases.

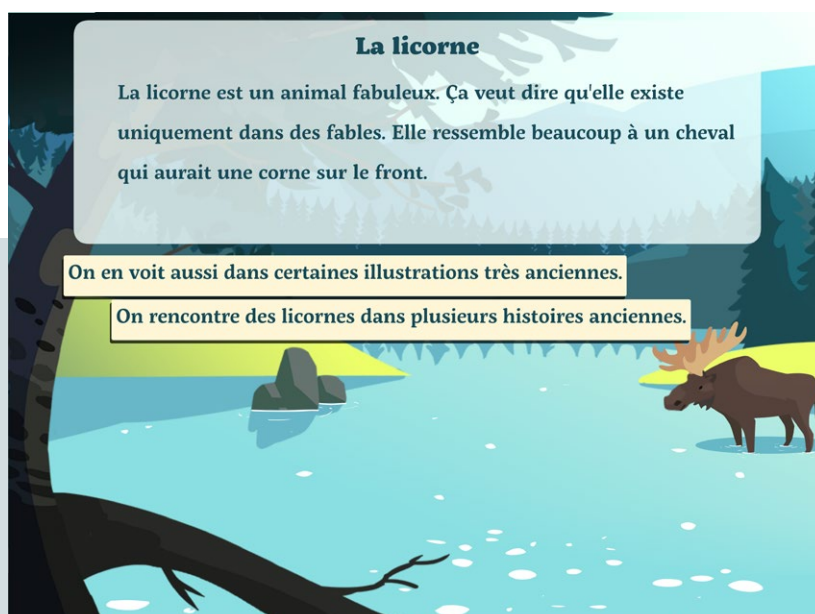
Mots-clés : Types de phrases, négation, sémantique, ponctuation.

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 :

- Interprétation et utilisation du temps de verbe en fonction de la chronologie des événements.
- Compréhension des reprises anaphoriques.

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

2 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 : Passage du mot-nombre à sa décomposition en unités, dizaines, centaines, milliers et inversement.

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 : Passage du mot-nombre à sa décomposition en unités, dizaines, centaines, milliers et inversement.

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.

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 :

- Mémorisation du répertoire soustractif de 0-0 à 19-9.
- Mémorisation du répertoire multiplicatif de 0x0 à 9x9.
- Utilisation d'outils de calcul appropriés : calcul réfléchi, algorithmes, répertoire mémorisé.

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 :

- Mémorisation du répertoire soustractif de 0-0 à 19-9.
- Utilisation des propriétés de l'addition, et décomposition des nombres pour organiser et effectuer des calculs de manière efficace ainsi que pour donner des estimations.

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 :

- Mémorisation du répertoire soustractif de 0-0 à 19-9.
- Utilisation des propriétés de l'addition, et décomposition des nombres pour organiser et effectuer des calculs de manière efficace ainsi que pour donner des estimations.

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 :

- Reconnaissance, description et dénomination de figures planes selon leurs propriétés.
- Reconnaissance, description et dénomination de solides selon leurs faces, sommets ou arêtes.
- Découverte du lien entre un solide et son développement.

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 :

- Reproduction d'une figure plane par symétrie axiale.
- Réalisation de frises, de pavages à l'aide d'isométries.

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 :

- Utilisation d'un système de repérage conventionnel (plan) pour mémoriser et communiquer des positions : 1er quadrant d'un plan 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 :

- Comparaison, classement, encadrement et intercalation de nombres.
- Comparaison, classement et mesure de grandeurs (longueur).

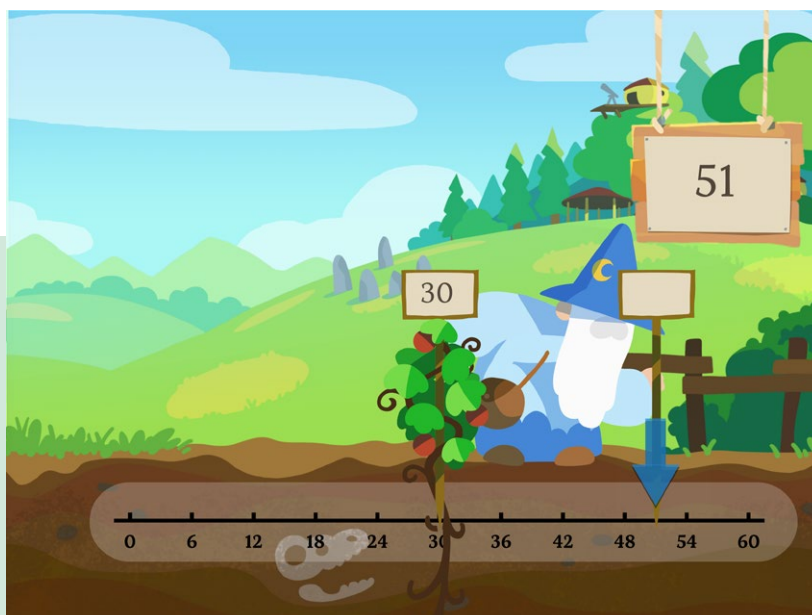
Mots-clés : Comparaison, expressions équivalentes, partie fractionnaire, partie entière, unités.

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 :

- Comparaison, classement, encadrement et intercalation de nombres.
- Comparaison, classement et mesure de grandeurs (longueur).

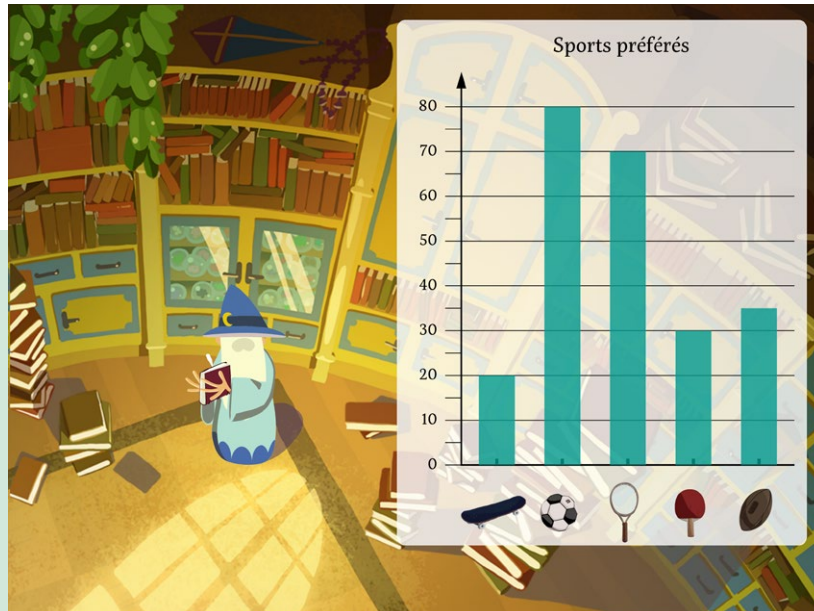
Mots-clés : Unité de mesure, droite numérique, repérage, situer.

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 : Organisation des données à l'aide de diverses représentations (tableau, diagramme, graphique).

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 : Estimation de grandeurs : longueur, aire.

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