



---

**Fiches pédagogiques Alec**  
**7e - 8e années**  
***Français***

---

[alec-edu.com](http://alec-edu.com)  
[contact@alec-edu.com](mailto: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.

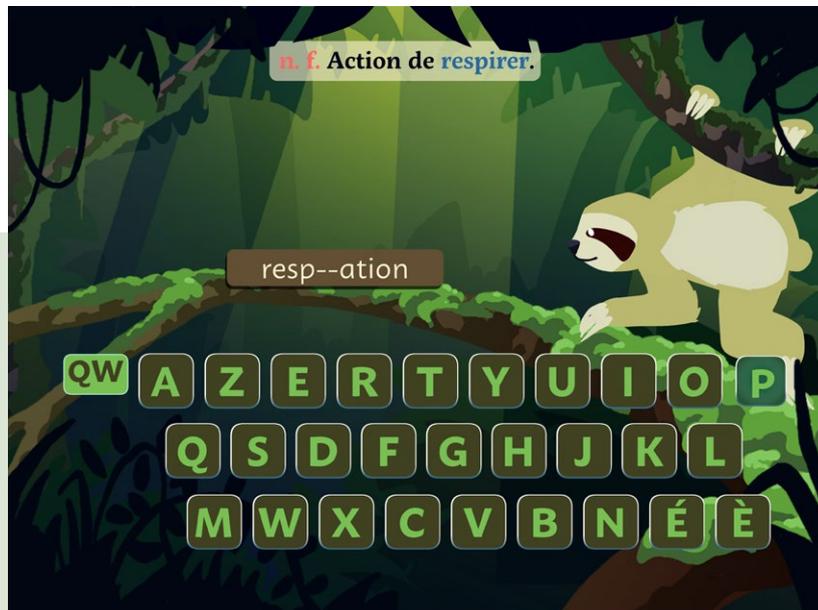
---



# 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 :**

- Établissement de liens entre des mots de même famille.
- Exploration d'un champ morpho-sémantique donné : famille de mots.

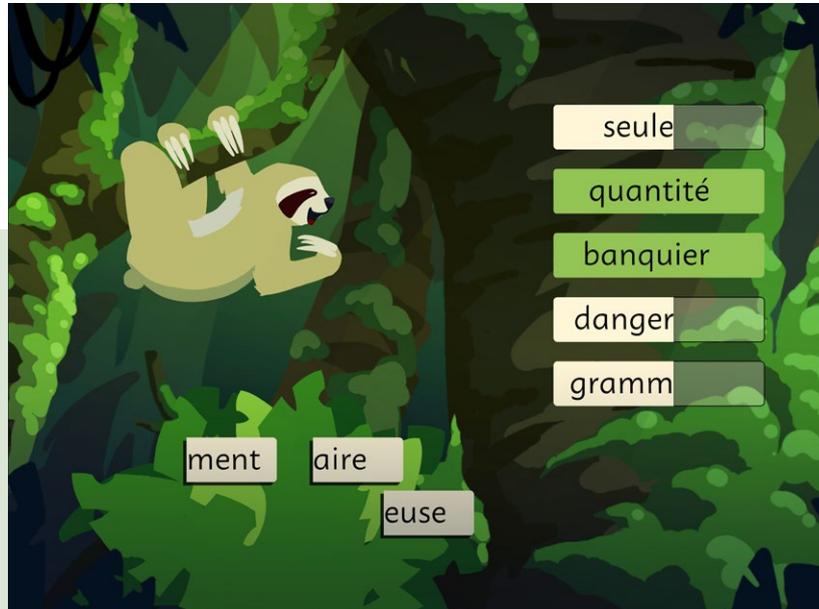
**Mots-clés :** Lexique, nom, adjectif, adverbe, verbe, définition.

### **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 :** Exploration d'un champ morpho-sémantique donné : 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 :**

- Exploration d'un champ morpho-sémantique donné.
- Exploration de l'organisation de dictionnaires.

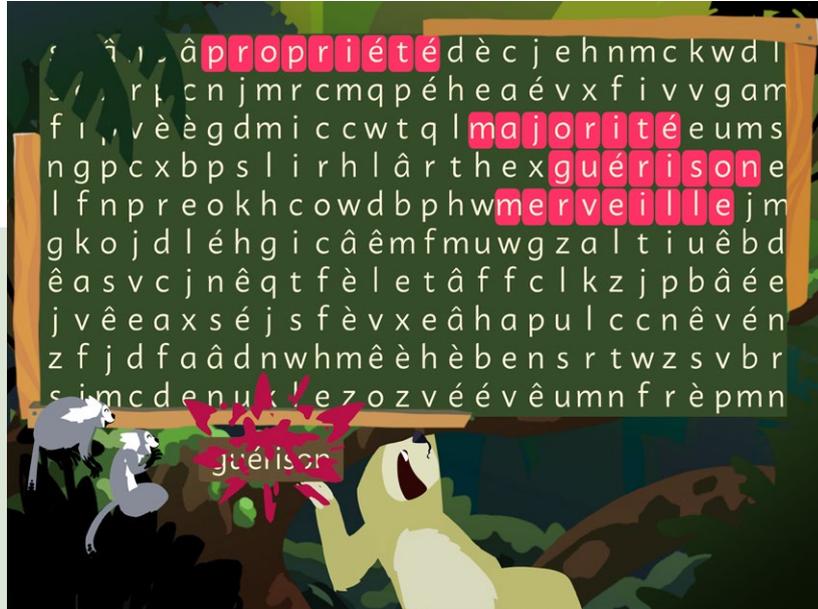
**Mots-clés :** Orthographe d'usage, lexique, vocabulaire.

### **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 :**

- Copie sans faute.
- 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.

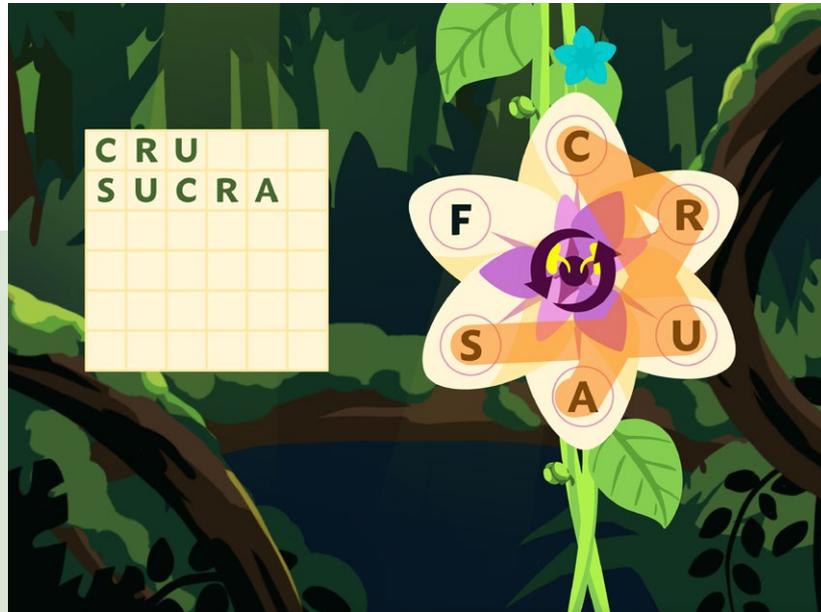
### Niveaux de difficulté :

- 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.

# Boggle

## 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**

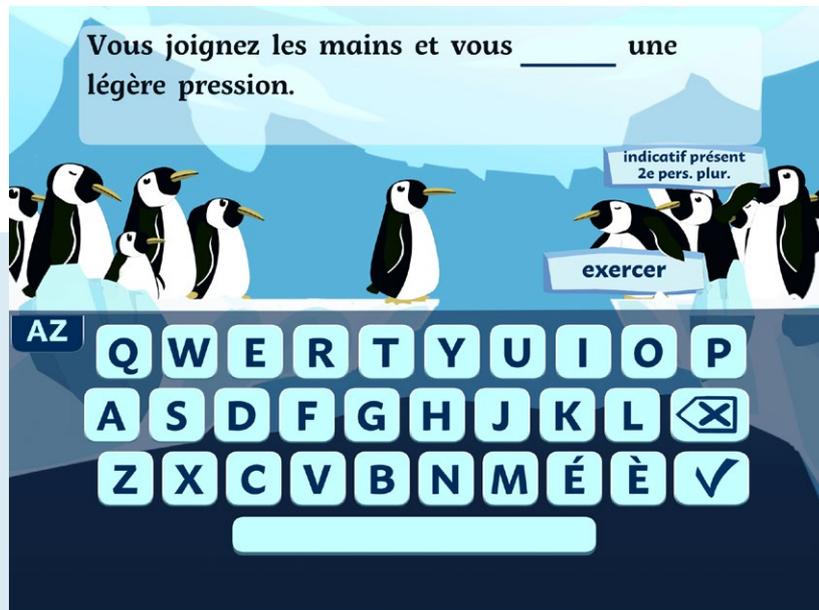
4 jeux pour étudier les accords en genre et en nombre, le singulier ou le pluriel et les différents temps de conjugaison.

---



# Verbes à conjuguer

Jeu pour conjuguer un verbe avec le bon temps



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

**Objectifs pédagogiques :** Apprentissage et consolidation des verbes à toutes les personnes.

Remarque : Le passé simple et verbes du niveau 3 sont au programme de la 7e/8e année.

**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 :**

- Accord du verbe avec le sujet : cas simples.
- Accord du participe passé avec avoir.

**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 :

- Accord du verbe avec le sujet.
- Accord du déterminant et de l'adjectif avec le nom.
- Accord du participe passé employé avec être et avoir.

**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 :

- Utilisation adéquate des temps des verbes.
- Observation de formes verbales écrites.

Interprétation et utilisation du temps des verbes en fonction de la chronologie des évènements.

**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

---



Laquelle de ces phrases contient une faute liée à **l'interrogation** ?

Quelle heure qu'il est ?

Quelle heure **est-il** ?

**Consigne :** « Clique sur la bonne réponse. »

### **Objectifs pédagogiques :**

- Identification des types de phrases (déclaratif et interrogatif).
- Identification des formes de phrase (positive et négative).
- Signe de ponctuation.

**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 :** Identification, mémorisation et utilisation des homophones grammaticaux : a/à, on/ont, son/sont, ces/ses, ce/se, ou/où.

**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 :** Identification du Sujet sous forme de : groupe nominal, pronom, nom.

**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 :** Mise en relation des mots de sens opposé.

**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 :**

- Complément du verbe
- CV

**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 :** Dégager le sens d'un mot, d'une phrase selon le contexte.

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

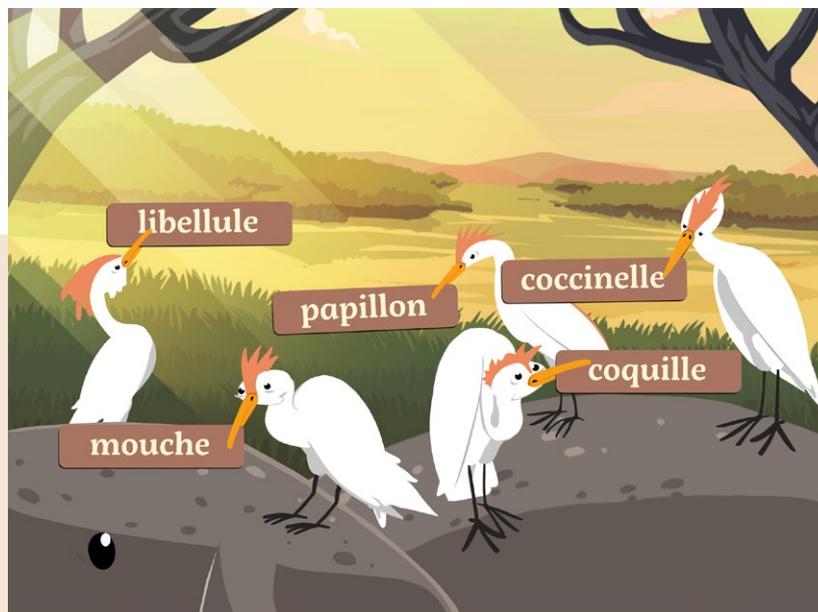
**Niveaux de difficulté :**

- 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 :**

- Constitution d'un champ lexical à partir d'un mot donné.
- Établissement de relations entre les termes spécifiques et génériques.

**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 :** Établissement de relations entre les termes spécifiques et génériques.

**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 d'un vocabulaire adéquat.

**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**

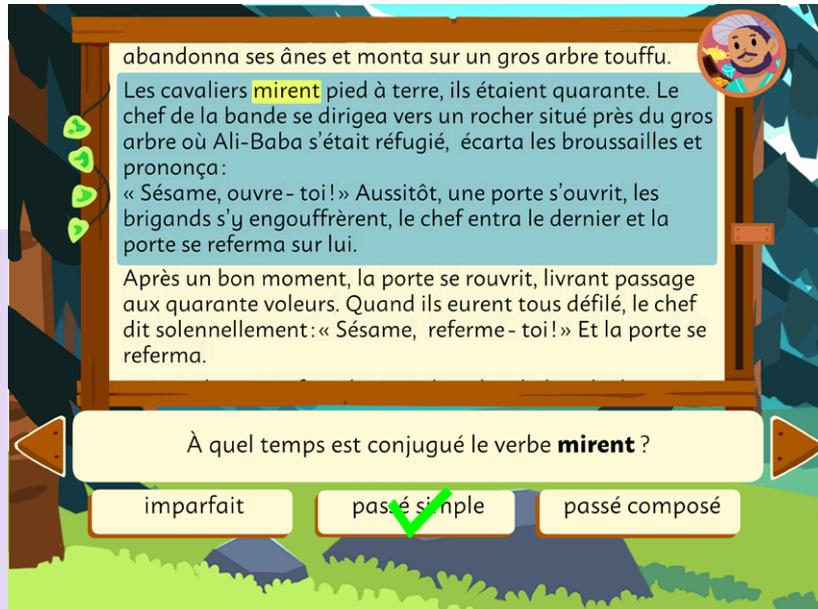
1 jeu de lecture, compréhension d'un texte et de son sens.

---



# 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 :

- Identification des éléments propres au genre.
- Établissement de liens entre les différentes parties du texte.
- Dégager le sens d'un mot, d'une phrase selon le contexte.

**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 :**

- Fractionnement d'une grandeur.

**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

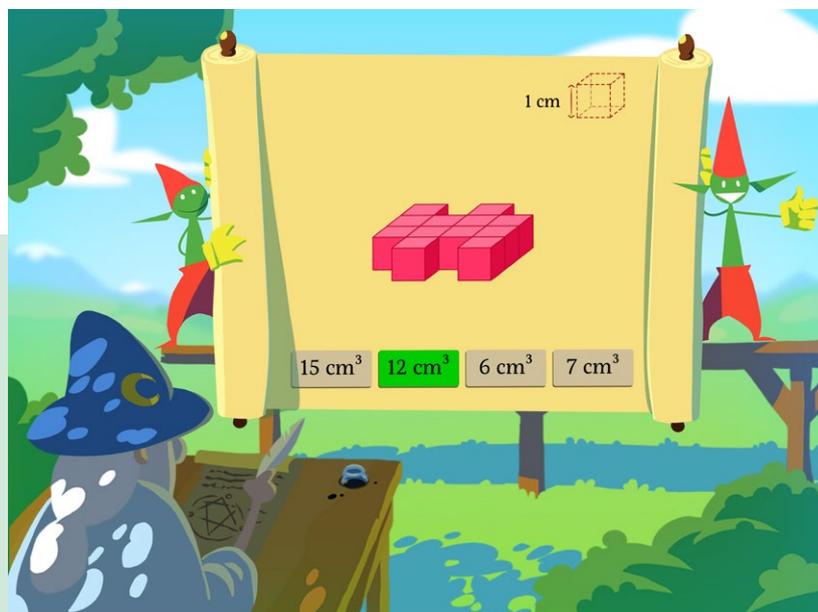
2 jeux pour déterminer le volume, le périmètre, l'aire  
et les angles d'une figure.

---



# Longueur surface volume

## Jeu de conversion des unités de mesure



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

### **Objectifs pédagogiques :**

- Estimation de grandeurs : longueur, aire, volume.
- Utilisation d'unités conventionnelles de longueur : cm et m.

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

### **Niveaux de difficulté :**

- 1-** Longueurs et périmètres (unités : mm, cm, dm, m, km).
- 2-** Surfaces (unités :  $\text{mm}^2$ ,  $\text{cm}^2$ ,  $\text{dm}^2$ ,  $\text{m}^2$ ).
- 3-** Volumes (unités :  $\text{cm}^3$ ,  $\text{dm}^3$ ,  $\text{m}^3$ , 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 :** Estimation de grandeurs :  
Comparaison, classement et mesure de grandeurs d'angles.

**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.

---

## **Géométrie**

**I jeu pour reconnaître, nommer des figures géométriques  
et travailler les notions de symétrie autour d'un axe.**

---



# Plan cartésien

## Jeu de coordonnées



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

**Objectifs pédagogiques :** Utilisation d'un système de repérage conventionnel (plan) pour mémoriser et communiquer des positions.

**Mots-clés :** Plan cartésien, coordonnées, quadrant, repérage, point.

### 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 :**

- Effectuer des additions, des soustractions, des multiplications et des divisions (calcul mental).
- Utiliser la soustraction comme la réciproque de l'addition et la division comme la réciproque de la multiplication.

**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 :** Mise en oeuvre d'une démarche de résolution.

**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

$+$   $-$   $\div$   $\times$  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 :

- Mise en oeuvre d'une démarche de résolution
- Déduction d'informations nouvelles à partir de celles qui sont connues.

**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](mailto:contact@alec-edu.com)**