

FICHES

PHOTOCOPIABLES

**Jeux de lecture
différenciés
au CE1**



PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Dans cet ouvrage nous avons voulu fournir à l'enseignant une banque de jeux nouveaux, organisée de façon pratique et répondant à des critères précis :

- des jeux qui fournissent à l'élève une **quantité suffisante d'activités ludiques** pour le placer dans une situation d'autonomie grandissante. Si en début d'année l'enseignant doit présenter les premiers jeux à la classe entière, les élèves doivent aussi vite que possible jouer seuls pendant un temps suffisant pour améliorer leur confiance en eux.

- des jeux imaginés avant tout comme **outils de différenciation** n'excluant aucun élève du plaisir de jouer. C'est la raison pour laquelle chaque jeu est décliné selon trois niveaux. Chaque niveau apporte des **aides spécifiques** comme, l'aide ou non d'une illustration, le niveau du lexique utilisé, le nombre variable de réponses demandées, des indices particuliers, des réponses partielles...

Avec *Duplimat, Des jeux de lecture différenciés au CE1*, l'enseignant trouvera tout au long de l'année scolaire, un jeu adapté aux compétences de chaque élève.

Le format des fiches

On sait combien la présentation des supports de lecture est facilitatrice d'une bonne lecture et d'une bonne compréhension au cours élémentaire 1^{re} année. Nos fiches jeux se présentent selon deux formats : format paysage (dit également horizontal) et format portrait (dit également vertical). Le format paysage possède l'avantage de présenter des scènes beaucoup plus larges comportant davantage d'éléments plus lisibles (« Coloriage magique », « Puzzle magique »...). Le format portrait, format classique d'une page de cahier, a été réservé aux jeux portant sur la lecture d'unités linguistiques de plus en plus longues comme les phrases simples, les phrases complexes et les textes courts (« Enquête », « Ludo texte »...).

La programmation

Les jeux proposés doivent pouvoir accompagner n'importe quelle méthode d'apprentissage du Français. À cet effet nous avons conçu une table des matières simple fournissant des repères notionnels clairs par disciplines (lecture, vocabulaire, grammaire et orthographe), grâce auxquels l'enseignant choisira les fiches aisément, sans contraintes, selon sa propre progression.

Les programmes officiels* indiquent que "Les apprentissages de la lecture et de l'écriture s'appuient sur l'acquisition du vocabulaire. Ils s'accompagnent d'une première initiation à la grammaire et à l'orthographe.". Nous avons pris en compte ces notions afin que cet apprentissage soit complet.

*Sources : Les programmes de l'école primaire, BO spécial n°3 du 19 juin 2008 Hors série.

PICTOGRAMMES UTILISÉS :



PROGRAMMATION CE1

Lecture						
N°	Jeux	Activités	Notions	N1	N2	N3
1	COLORIAGE MAGIQUE	Trouver les graphies d'un son dans des mots Distinguer des graphies proches	Les correspondances entre les lettres et les sons : c, k, qu _ son « k »	X		
2	COLORIAGE MAGIQUE		Les correspondances entre les lettres et les sons : s, ss, c, ç _ son « s » / s, z _ son « z »		X	
3	COLORIAGE MAGIQUE		Les correspondances entre les lettres et les sons : y, il, ill _ son « ill »			X
4	PUZZLE MAGIQUE		Les correspondances entre les lettres et les sons : j, ge, gi, gy _ son « j »	X		
5	PUZZLE MAGIQUE		Les correspondances entre les lettres et les sons : ga, go, gue, gui _ son « g »		X	
6	PUZZLE MAGIQUE		Les correspondances entre les lettres et les sons : oin/ion ; ain/ian ; ein/ien			X
4	JAKADI	Lire des consignes pour réaliser un dessin précis	Lire des consignes contenant du vocabulaire de localisation dans l'espace	X		
5	JAKADI		Lire des consignes contenant du vocabulaire de formes et de couleurs		X	
6	JAKADI		Lire des consignes contenant des phrases affirmatives et négatives			X
10	LA CHASSE AUX MOTS	Lire des textes, des rébus, des charades pour trouver des mots	Lire des textes courts et des rébus	X		
11	LA CHASSE AUX MOTS		Lire des textes courts et des charades		X	
12	LA CHASSE AUX MOTS		Lire des textes plus longs et des charades			X
13	ENQUÊTE	Lire plusieurs textes courts à la recherche d'indices	Identification de personnages à travers leur portrait	X		
14	ENQUÊTE		Identification de lieux à travers leur description		X	
15	ENQUÊTE		Identification d'événements			X
16	ENQUÊTE	Comparer des textes	Comparaison de personnages	X		
17	ENQUÊTE		Comparaison d'événements à travers des témoignages différents		X	
18	ENQUÊTE		Comparaison de plusieurs fins d'un même texte			X
19	LA CHASSE AUX MOTS	Lire un texte pour répondre à des questions	Lire des textes (3 textes de 2 lignes et des charades)	X		
20	LA CHASSE AUX MOTS		Lire des textes (3 textes de 3 lignes et des charades)		X	
21	LA CHASSE AUX MOTS		Lire des textes (3 textes de 4 lignes)			X
22	ENQUÊTE	Chercher des informations dans un extrait d'oeuvre littéraire	Lire un texte (10 lignes)	X		
23	ENQUÊTE		Lire un texte (15 lignes)		X	
24	ENQUÊTE		Lire un texte (20 lignes)			X

Vocabulaire						
N°	Jeux	Activités	Notions	N1	N2	N3
25	MESSAGES SECRETS	Décoder des messages à l'aide de l'ordre alphabétique	L'ordre alphabétique des lettres : lettres précédentes et suivantes	X		
26	MESSAGES SECRETS		L'ordre alphabétique des lettres : lettres précédentes, suivantes, intercalées, situées x lettres avant ou après		X	
27	MESSAGES SECRETS		L'ordre alphabétique des mots			X
28	QUI SUIS-JE ?	Trouver un nom à partir d'une grille de noms à remplir	La catégorie des noms désignant des moyens de transport (un nom de 7 lettres)	X		
29	QUI SUIS-JE ?		La catégorie des noms des petits des animaux (un nom de 9 lettres)		X	
30	QUI SUIS-JE ?		La catégorie des noms de métiers (un nom de 16 lettres)			X
31	MULTIMINOS	Disposer des mots de sens contraire côte à côte.	Les contraires de 15 adjectifs qualificatifs avec illustrations	X		
32	MULTIMINOS		Les contraires de 16 verbes d'action conjugués (sans illustration)		X	
33	MULTIMINOS		Les contraires de 16 noms (sans illustration)			X
34	QUI SUIS-JE ?	Écrire des mots qui ont le même sens dans des grilles Reconstituer des mots	Les synonymes de 7 noms	X		
35	QUI SUIS-JE ?		Les synonymes de 8 verbes		X	
36	QUI SUIS-JE ?		Les synonymes de 13 adjectifs			X
37	CHAMBOULE TOUT	Trouver et regrouper des familles de mots	Regroupement des mots par familles (15 mots répartis en 3 familles)	X		
38	CHAMBOULE TOUT		Regroupement des mots par familles (18 mots répartis en 3 familles)		X	
39	CHAMBOULE TOUT		Sélection des mots d'une famille donnée (une famille de 8 mots et 10 intrus)			X

Grammaire, orthographe						
N°	Jeux	Activités	Notions	N1	N2	N3
40	PUZZLE MAGIQUE	Classer des noms propres et des noms communs	Répartition du nom en groupes (30 noms - 3 groupes)	X		
41	PUZZLE MAGIQUE		Répartition du nom en groupes (34 noms - 4 groupes)		X	
42	PUZZLE MAGIQUE		Répartition du nom en groupes (36 noms - 4 groupes)			X
43	CHAMBOULE TOUT	Distinguer des noms et des verbes	Tri de mots (verbes en -er et noms accompagnés de leur déterminant - 15 mots)	X		
44	CHAMBOULE TOUT		Tri de mots (verbes en -er et noms terminés par -er sans déterminant - 21 mots)		X	
45	CHAMBOULE TOUT		Tri de mots (verbes en -ir, -ire et noms terminés par -ir, -ire sans déterminant - 21 mots)			X

Grammaire, orthographe

N°	Jeux	Activités	Notions	N1	N2	N3
46	MULTIMINOS	Disposer des noms masculins et leur féminin côte à côte	Masculin/féminin : le « e » du féminin, la consonne finale doublée des noms	X		
47	MULTIMINOS		Masculin/féminin : le féminin des noms en -esse, -euse, -ère, -trice		X	
48	MULTIMINOS		Masculin/féminin : noms identiques, noms différents			X
49	MULTIMINOS	Disposer des noms singuliers et leur pluriel côte à côte	Singulier/pluriel : règle générale du s et noms terminés par -ou (s ou x)	X		
50	MULTIMINOS		Singulier/pluriel : noms terminés par -al et -eau		X	
51	MULTIMINOS		Singulier/pluriel : les groupes nominaux			X
52	LUDO TEXTE	Compléter un texte et lui associer l'illustration qui lui correspond	Association du verbe au présent de l'indicatif avec son sujet (10 verbes)	X		
53	LUDO TEXTE		Association du verbe au présent de l'indicatif avec son sujet (12 verbes)		X	
54	LUDO TEXTE		Association du verbe à différents temps avec son sujet (15 verbes)			X

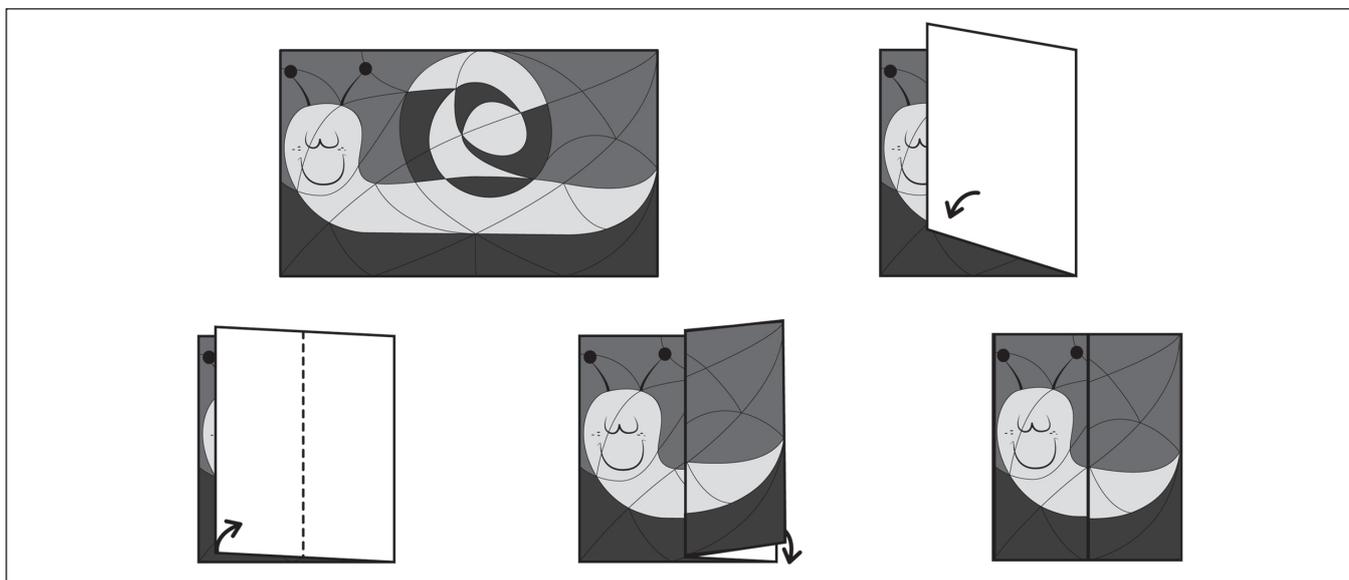
Les différents types de jeux

● COLORIAGE MAGIQUE

Une nouvelle génération de coloriages magiques encore plus ludiques.

Lorsque l'élève a terminé son coloriage, il doit effectuer un pliage. Cette manipulation supplémentaire lui permet de découvrir l'objet du jeu.

- 1 Respecter les correspondances entre les lettres et les sons : c, k, qu _ son « k »
- 2 Respecter les correspondances entre les lettres et les sons : s, ss, c, ç _ son « s » / s, z _ son « z »
- 3 Respecter les correspondances entre les lettres et les sons : y, il, ill _ son « ill »



● PUZZLE MAGIQUE

Ce jeu est une variante du coloriage magique : lorsque l'élève a terminé son coloriage selon le code indiqué, il doit découper et reconstituer une image.

- 4 Respecter les correspondances entre les lettres et les sons : j, ge, gi, gy _ son « j »
- 5 Respecter les correspondances entre les lettres et les sons : ga, go, gue, gui _ son « g »
- 6 Respecter les correspondances entre les lettres et les sons : oin/ion ; ain/ian ; ein/ien
- 40 Distinguer nom propre et nom commun
- 41 Distinguer nom propre et nom commun
- 42 Distinguer nom propre et nom commun

● LA CHASSE AUX MOTS

Au cours de ce jeu, l'élève est amené à lire des textes, des rébus, des charades pour trouver des mots attachés à un thème ou pour répondre à des questions.

- 10 Trouver des informations dans un texte et une illustration.
- 11 Trouver des informations dans un texte et une illustration.
- 12 Trouver des informations dans un texte et une illustration.
- 19 Lire un texte pour répondre à des questions.
- 20 Lire un texte pour répondre à des questions.
- 21 Lire un texte pour répondre à des questions.

● ENQUÊTE

La lecture de plusieurs textes courts à la recherche d'indices doit permettre à l'élève de découvrir les informations demandées (personnages de contes, des lieux de cachette...).

Ce type de recherche s'effectue également dans des extraits d'oeuvres littéraires.

- 13 Identifier des personnages
- 14 Identifier des lieux
- 15 Identifier des événements
- 16 Comparer des textes : personnages
- 17 Comparer des textes : événements
- 18 Comparer des textes : fins
- 22 Lire des extraits d'oeuvres
- 23 Lire des extraits d'oeuvres
- 24 Lire des extraits d'oeuvres

● MESSAGES SECRETS

Le jeu consiste à décoder des messages que s'envoient des enfants. Ce décryptage nécessite une bonne connaissance de l'ordre alphabétique.

- 25 Utiliser l'ordre alphabétique des lettres
- 26 Utiliser l'ordre alphabétique des lettres
- 27 Utiliser l'ordre alphabétique des mots

● QUI SUIS-JE ?

Des petites devinettes illustrées fournissent des mots à inscrire dans une grille pour reconstituer un mot. Ce mot est lisible de haut en bas dans une colonne de cette grille.

Les recherches portent sur des catégories de mots ou des synonymes.

- 28 Trouver des noms appartenant à une catégorie donnée : moyens de transport
- 29 Trouver des noms appartenant à une catégorie donnée : noms des petits des animaux
- 30 Trouver des noms appartenant à une catégorie donnée : noms de métiers
- 34 Donner des synonymes de noms
- 35 Donner des synonymes de verbes
- 36 Donner des synonymes d'adjectifs

● MULTIMINOS

Pour ce jeu, l'élève dispose d'étiquettes à découper et à manipuler. Il s'agit de placer des mots comme lors d'une partie de jeu de dominos. Le rapprochement se fait en disposant côte à côte différentes catégories de mots : des mots de sens contraire par exemple.

- 31 Trouver un mot de sens opposé pour un adjectif qualificatif
- 32 Trouver un mot de sens opposé pour un verbe d'action.
- 33 Trouver un mot de sens opposé pour un nom.
- 46 Connaître les notions de masculin/féminin
- 47 Connaître les notions de masculin/féminin
- 48 Connaître les notions de masculin/féminin
- 49 Connaître les notions de singulier /pluriel
- 50 Connaître les notions de singulier /pluriel
- 51 Connaître les notions de singulier /pluriel

● CHAMBOULE TOUT

Ce jeu apparenté au véritable chamboule tout présente la fin d'une partie avec des boîtes encore debout, d'autres tombées. En fonction des consignes, l'élève doit observer la scène, lire et colorier certaines boîtes.

- 37 Regrouper des mots par familles
- 38 Regrouper des mots par familles
- 39 Trouver des mots d'une famille donnée
- 43 Distinguer les noms et les verbes.
- 44 Distinguer les noms et les verbes.
- 45 Distinguer les noms et les verbes.

● LUDO TEXTE

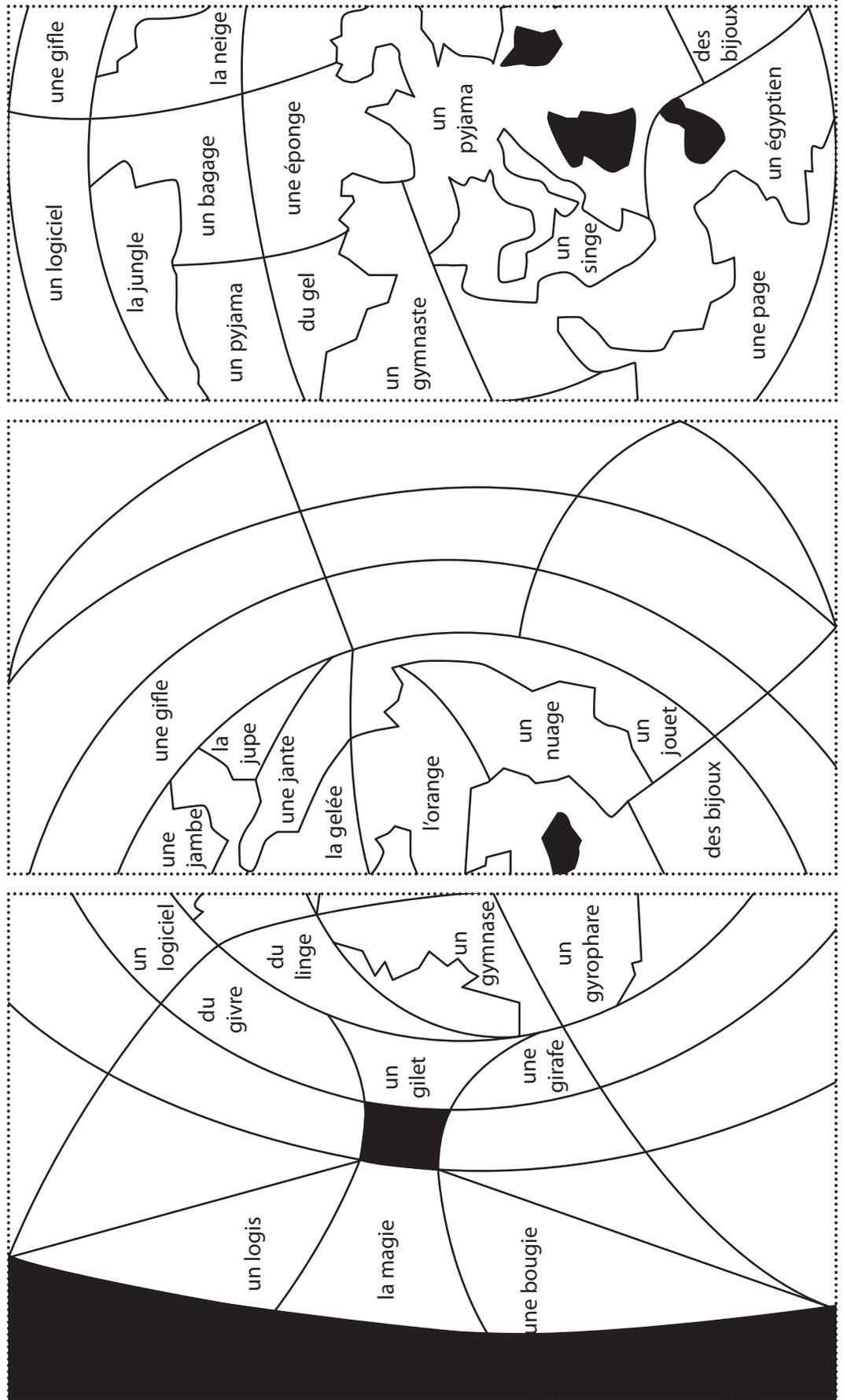
Le jeu consiste à compléter des textes courts (carte postale, portrait, affiche) à l'aide de verbes. Il s'agit ensuite de retrouver parmi plusieurs images celle qui correspond à ce texte afin de la colorier.

- 52 Identifier le verbe et son sujet
- 53 Identifier le verbe et son sujet
- 54 Identifier le verbe et son sujet

Je suis un objet qui représente la Terre
sous la forme d'une boule. Colorie, découpe et assemble
les pièces pour découvrir qui je suis.



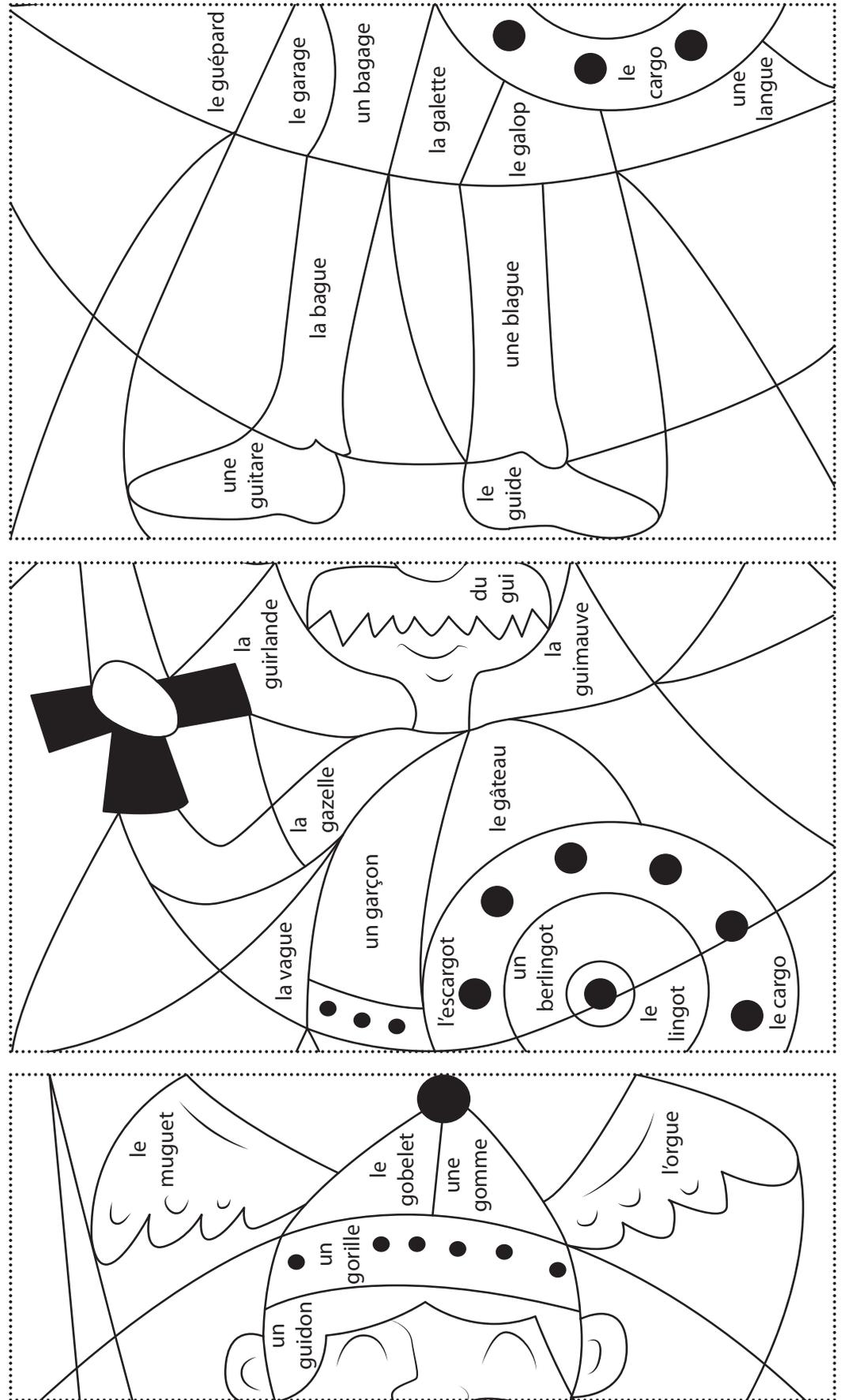
- Dans tous les mots, tu j .
- Colorie en vert s'il s'écrit j, en bleu ge, en jaune gi et en marron gy.





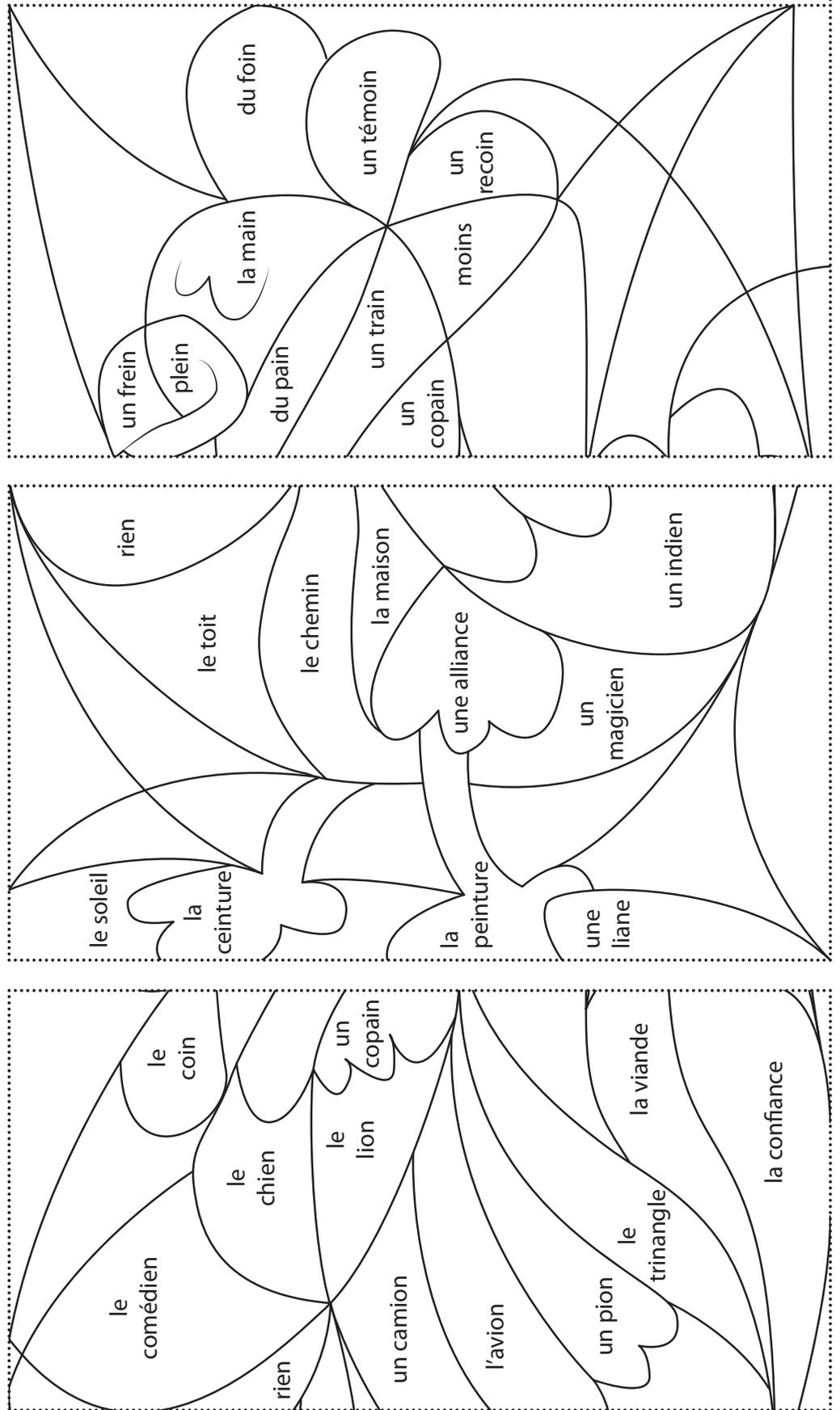
- Dans tous les mots, tu
- Colorie en vert s'il s'écrit ga, en bleu go, en rouge gue et en marron gui.

*Je suis un grand chef gaulois qui a livré
bataille contre l'empereur romain, Jules César, à Ablesia.
Colorie, découpe et assemble les pièces
pour découvrir qui je suis.*



Je suis une poule.
Colorie, découpe et assemble
les pièces pour découvrir
mon cri.

- **Colorie :**
- en rouge si tu vois oin comme dans foin, en vert si tu vois ion comme dans camion,
- en orange si tu vois ain comme dans main, en bleu si tu vois ian comme dans viande,
- en jaune si tu vois ein comme dans frein, en rose si tu vois ien comme dans chien.



Je suis un moyen de transport.
Je roule dans la rue, mais sur des rails. Pour me trouver,
fais les jeux de cette page.

• Colorie les dessins qui correspondent aux phrases.

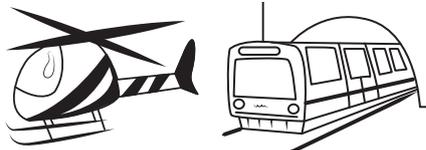


On m'appelle aussi « automobile ».

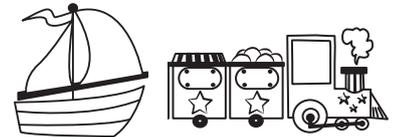
J'ai 50 places assises.



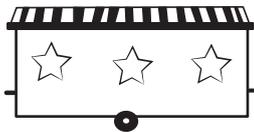
Je vole.



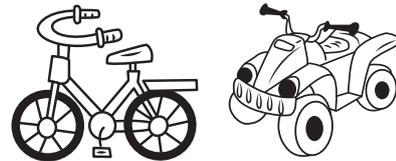
Je roule souvent sous terre.



Je flotte.



Je suis accroché à la locomotive.



Je n'ai que 2 roues.

• Écris les noms des moyens de transport dans la grille.

On m'appelle aussi « automobile ».

J'ai 50 places assises.

Je vole.

Je roule souvent sous terre.

Je suis accroché à la locomotive.

Je flotte.

Je n'ai que 2 roues.

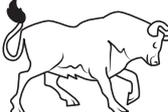
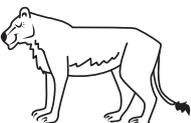
V							
	C						
			A				
			M				
			W				
		B					
B							

• Complète la phrase avec le mot de la colonne grise.

Je suis un

Je suis un nom d'animal de neuf lettres.
 À ma naissance, je suis déjà aussi lourd que deux vaches.
 À toi de me trouver.

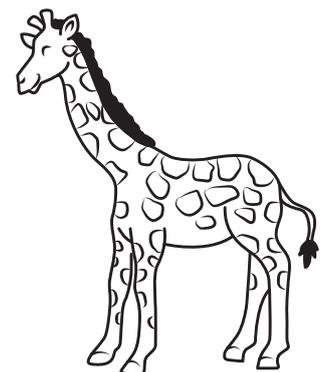
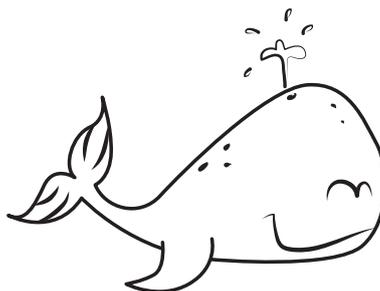
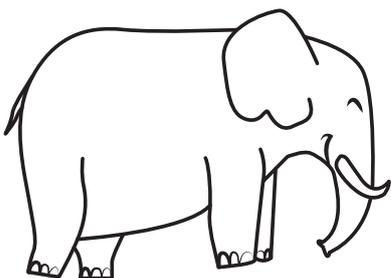
• Écris les noms des petits des animaux dans la grille.

Le chat et la 	→ le																		
L'ours et l'ourse	→ l'																		O N
Le  et la tigresse	→ le																		O N
L'âne et l'ânesse	→ l'																		O N
Le  et la vache	→ le																		
Le renard et la renarde	→ le																		E A U
Le lion et la 	→ le																		E A U
Le canard et la cane	→ le																		
Le  et la bufflonne	→ le																		F L O N

• Remets dans l'ordre les lettres de la colonne grisée pour écrire le nom.

Je suis le B.....

• Colorie le dessin de cet animal.



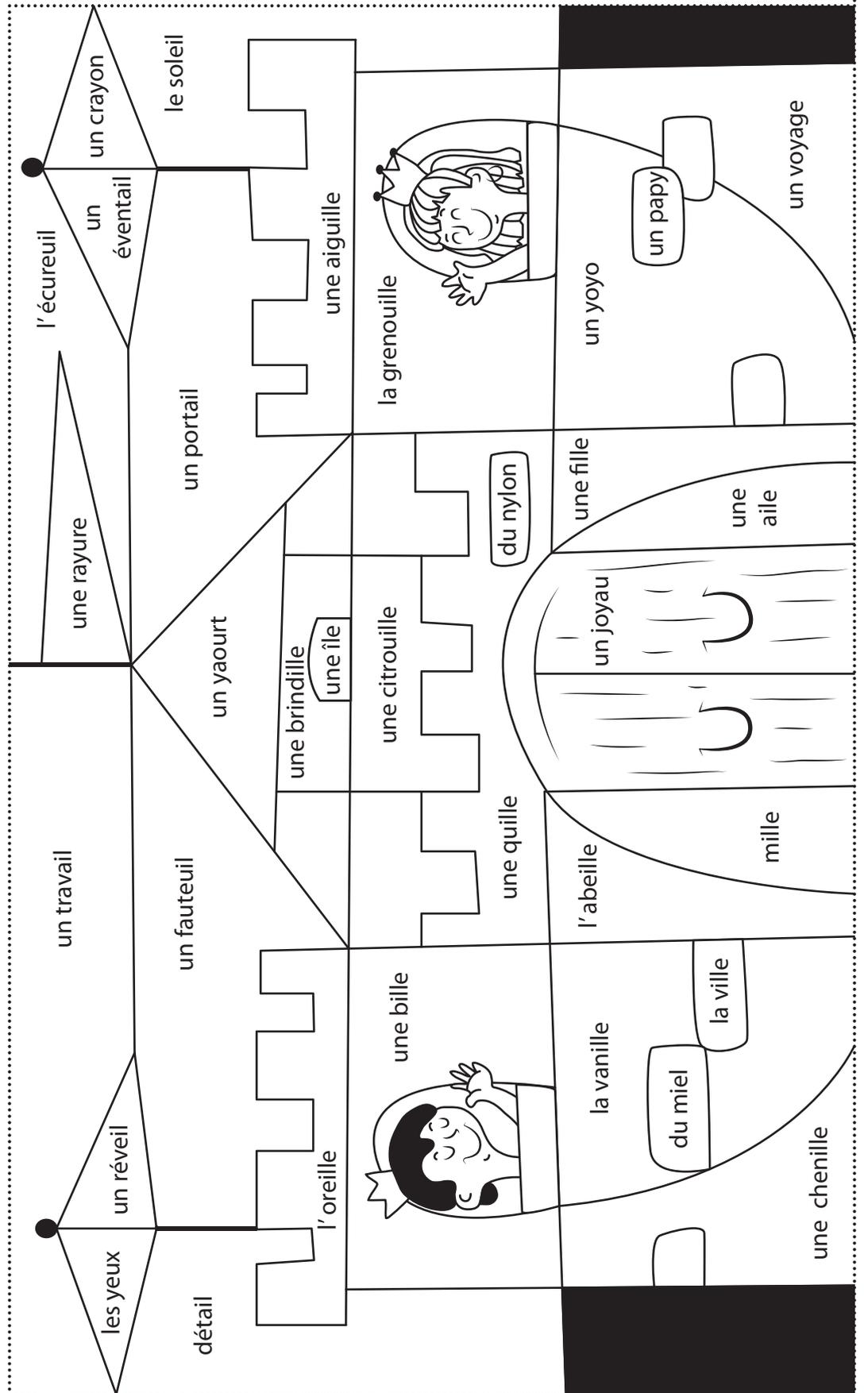
- Dans les mots fille, crayon et réveil, on **le même son.**



- Il ne s'écrit pas avec les mêmes lettres.

- Colorie en rouge s'il s'écrit y, en bleu il et en jaune ill.

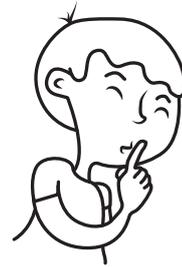
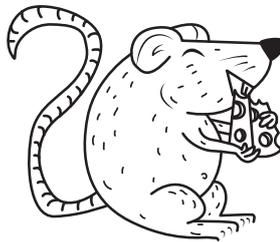
*Au moyen âge,
je suis la demeure des seigneurs.
Colorie et plie ta feuille pour réunir
le prince et la princesse.*



Nous sommes deux moyens de transport. À toi de nous découvrir en lisant les textes et en trouvant la solution de la charade et du rébus.

→ Grâce à moi, on vole dans les airs. Je ne suis pas vraiment un moyen de transport. Avec moi, on saute dans le vide, mais il faut m'ouvrir si l'on ne veut pas que la chute soit terrible.

● **As-tu une idée ? Vérifie ta réponse en décodant à ce rébus :**



Je suis le

→ Je suis un train pas comme les autres. Je ne me promène pas à travers les champs ou les montagnes. Je ne me déplace qu'en ville. Dans les rues, je suis devenu l'ami des voitures, des bus et des taxis.

● **As-tu une idée ? Vérifie ta réponse en répondant à cette charade :**

Ma première lettre est la vingtième de l'alphabet :

On s'en sert en barque pour avancer :

Pour dire oui familièrement :

Je suis un

● **Continue le dessin :**



*Nous jouons à cache-cache dans la maison.
Palma s'est cachée dans la pièce la plus haute, Matis dans
la pièce la plus basse. À toi de les trouver.*

• **Lis chaque petit texte. Complète chaque fois le nom des pièces.**

→ Je voulais me cacher sous la grande table où toute la famille mange le dimanche, mais ils m'auraient trouvé facilement. Je suis accroupi derrière un grand fauteuil dans un coin de la pièce. Personne ne passe jamais derrière lui, sauf parfois papa pour prendre des verres à champagne dans le buffet.

C'est la . . . L L . à . . . G . .

→ Je me suis caché dans une pièce sans fenêtre. J'ai laissé la lumière allumée sinon il ferait tout noir. Peut-être qu'ils ne vont pas me trouver. Ils vont avoir peur de descendre jusqu'ici. Je me suis bien caché derrière la chaudière. Je fais attention de ne pas trop bouger. Papa a rangé des bocaux sur les étagères. Gare ! Ça casse.

C'est la . . . E

→ Je suis bien caché. Ça sent bon le shampoing ici. J'entends des gouttes tomber. Quelqu'un a encore oublié de bien fermer le robinet du lavabo. J'espère que personne n'aura besoin de prendre une douche. Je me suis mis une grande serviette en éponge sur la tête et les épaules.

C'est la . . . L L . de . . . N

→ Je suis dans un endroit très sombre. Il n'y a pas de grandes fenêtres. La poussière recouvre tout. Je suis assise derrière une pile de cartons plus haute que moi. Par la lucarne, je vois les arbres du jardin. Vue d'ici, la voiture de maman est toute petite.

C'est le . . . N . . .

• **Écris le nom des deux pièces pour compléter les phrases.**

Salma s'est cachée dans

Matis s'est caché dans



Nous sommes trois objets. À toi de nous trouver en lisant les textes et en trouvant la solution des charades.

• **Quel appareil permet de parler sans se voir ?**

→ En composant les quelques chiffres du numéro d'un ami, tu peux l'entendre même si celui-ci est à l'autre bout du monde. Sa voix devient proche. Tu le décroches et les discussions commencent. Aujourd'hui, il est portable ou fixe.

As-tu une idée ? Vérifie ta réponse en répondant à cette charade :

Les deux premières syllabes de TELEVISION :

Le contraire de VRAI :

Petit mot qui marque la négation :

C'est le

• **Quel appareil permet d'écouter de la musique ?**

→ Les musiques peuvent y être enfermées ! Pour les libérer on appuie ou l'on tourne un bouton. Tu peux l'écouter à la maison. En voiture, elle donne les informations toutes les heures mais diffuse aussi de la musique pour distraire les passagers.

As-tu une idée ? Vérifie ta réponse en répondant à cette charade :

Le mâle de la rate :

Deuxième syllabe de IDIOT :

C'est la

• **Quel appareil permet de naviguer sur Internet et jouer à des jeux vidéo ?**

→ On se demande si sa mémoire est aussi grande que celle d'un éléphant ! Sa souris est très utile ! Un mot de passe le fera démarrer. Il stocke les photos, les textes et plein d'autres documents. Comme le téléphone, il est fixe ou portable.

As-tu une idée ? Vérifie ta réponse en répondant à cette charade :

Matière précieuse :

Première syllabe de DINOSAURE :

Une des deux syllabes de NANA :

Deuxième syllabe de MENTEUR :

C'est le

Bonjour ! Avec mes amis, nous inventons des messages codés rigolos. Joue avec nous !

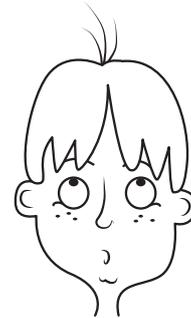
• Pour décoder ces messages drôles, réécris les mots en les plaçant dans l'ordre alphabétique.

énervé, garez- Attention !
vous ! Chat



.....
.....

tête! sur ces Aplatis ta épis



.....
.....

grignoter Aïe, mes de orteils ! arrête

.....
.....

crocodiles vite Baleines en crabes plus crevettes
nagez Attention cachalots furie

..... !,,
.....,
.....,
..... !

Je suis un mot qui veut dire « joyeux ».
 À toi de me trouver !

- Complète les mots qui ont le même sens, par exemple gentil / bon / aimable.

			J		
M		G	N	O	



M		C	H		N	
		R				
		E				
		L				



D					
R	I	G		L	
Ô					



		P						
		T						
M				U	S	C		L
		T						



	M						
H		R	R		B	L	
	C						
	H						



		F				
C		S		A		D
		R				
		T				

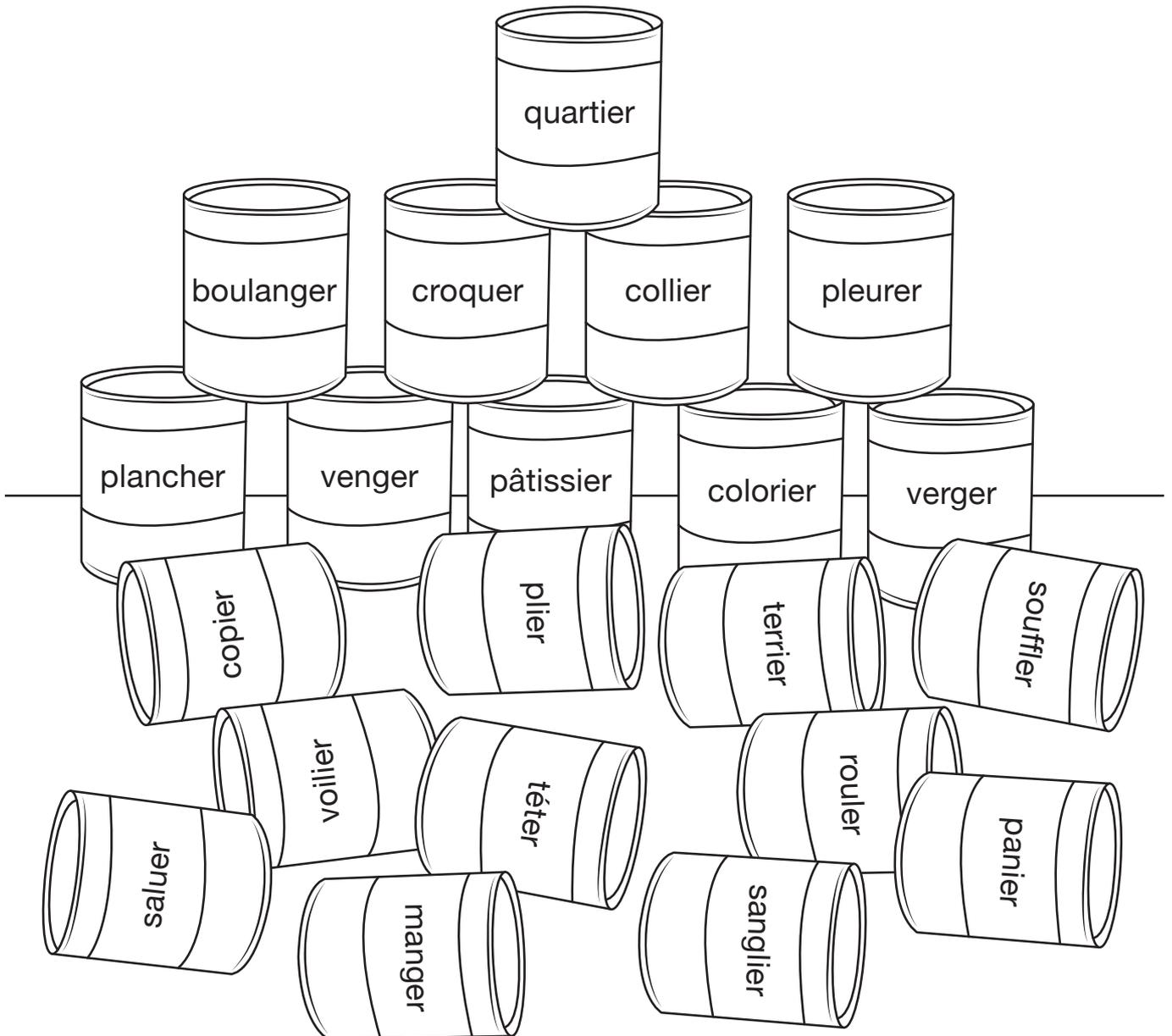


- Écris le mot qui veut dire joyeux avec les lettres des colonnes grises.

C.....

Salut, nous sommes les verbes.
Mais sauras-tu nous reconnaître !

- Dans ce chamboule tout, colorie uniquement les boîtes avec un verbe.



- Parmi les boîtes tombées de la pyramide, combien en as-tu coloriées ?

.....

Salut, moi c'est Lola !
Je vais te présenter ma famille.

- Voici le texte de Lola qui présente sa famille. Complète-le avec les verbes de la liste :

s'appelle, a, détestons, fait, est, sont, entendons, est, sommes, aime, joue, nomme

Vérifie que chaque verbe fonctionne bien avec son sujet, par exemple :
il est ; ils sont.

Nous trois frères et sœurs. Mon frère
Louis. Il plus petit que moi, il 4 ans. J'.....
ses cheveux tout bouclés, car les miens tout raides.
La plus grande de nous trois, c'..... ma sœur.
Elle se Clara. Nous nous très bien.
Par contre ma sœur et moi nous quand
mon frère de la batterie. Il nous mal aux oreilles.

- Colorie la bonne carte postale.



