

FICHES

PHOTOCOPIABLES

**Jeux de lecture
différenciés
au CP**



PRÉSENTATION GÉNÉRALE

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 CP*, 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 préparatoire. 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 », « Trouve tout » ...). Le format portrait, format classique d'une page de cahier, a été réservé aux jeux portant sur la reconstitution de mots et la lecture d'unités linguistiques de plus en plus longues comme les phrases simples, les phrases complexes et les textes courts (« Jeu des syllabes », « Chasse aux mots »...).

La programmation

Les jeux proposés doivent pouvoir accompagner n'importe quelle méthode d'apprentissage de la lecture. À cet effet nous avons conçu une table des matières simple fournissant des repères notionnels clairs (lettres, syllabes, mots, phrases...) grâce auxquels l'enseignant choisira les fiches aisément, sans contraintes, selon sa propre progression.

Par ailleurs 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.
Lire au CP : programmes 2008, document ministériel

PICTOGRAMMES UTILISÉS :



Les lettres et l'ordre alphabétique

N°	Jeux	Activités	Notions	N1	N2	N3
1	COLORIAGE MAGIQUE	Distinguer les différentes formes d'une lettre	Les correspondances entre minuscules et majuscules d'imprimerie, minuscules et majuscules cursives : a, e, i, o, u, y	X		
2	COLORIAGE MAGIQUE		Les correspondances entre minuscules et majuscules d'imprimerie, minuscules et majuscules cursives : l, m, n, r, s, f, g		X	
3	COLORIAGE MAGIQUE		Les correspondances entre minuscules et majuscules d'imprimerie, minuscules et majuscules cursives : p, b, t, d, q			X
4	DANS L'ORDRE ALPHABÉTIQUE	Utiliser l'ordre alphabétique	L'ordre alphabétique des lettres	X		
5	DANS L'ORDRE ALPHABÉTIQUE		L'ordre alphabétique des mots : les noms d'animaux		X	
6	DANS L'ORDRE ALPHABÉTIQUE		L'ordre alphabétique des mots : les noms de leurs, fruits et légumes			X

Les lettres et les sons : graphies simples

N°	Jeux	Activités	Notions	N1	N2	N3
7	TROUVE TOUT	Écrire les graphies de plusieurs sons	Les correspondances entre les lettres et les sons : l, r	X		
8	TROUVE TOUT		Les correspondances entre les lettres et les sons : d, t		X	
9	TROUVE TOUT		Les correspondances entre les lettres et les sons : m, n, v			X
10	COLORIAGE MAGIQUE	Trouver la graphie d'un son dans un mot	Les correspondances entre les lettres et les sons : a, o, u, i	X		
11	COLORIAGE MAGIQUE		Les correspondances entre les lettres et les sons : p, b		X	
12	COLORIAGE MAGIQUE		Les correspondances entre les lettres et les sons : s, z _ son « z »			X

Les lettres et l'ordre alphabétique

N°	Jeux	Activités	Notions	N1	N2	N3
13	LABYRINTHE	Distinguer des mots selon les graphies d'un son	Les correspondances entre les lettres et les sons : au, eau _ son « o »	X		
14	LABYRINTHE		Les correspondances entre les lettres et les sons : ou, on, oi		X	
15	LABYRINTHE		Les correspondances entre les lettres et les sons : ch ; f, ph _ son « f »			X
16	CLASSE TOUT	Classer des mots selon les graphies d'un son	Les correspondances entre les lettres et les sons : c, k, qu _ son « k »	X		
17	CLASSE TOUT		Les correspondances entre les lettres et les sons : j, ge, gi _ son « j »		X	
18	CLASSE TOUT		Les correspondances entre les lettres et les sons : ga, go, gu, gue, gui _ son « g »			X
19	TROUVE TOUT	Repérer des mots selon les graphies d'un son	Les correspondances entre les lettres et les sons : é, er _ son « é »	X		
20	TROUVE TOUT		Les correspondances entre les lettres et les sons : è, ê _ son « è »		X	
21	TROUVE TOUT		Les correspondances entre les lettres et les sons : ai, ei _ son « è »			X
22	CLASSE TOUT	Classer des mots selon les graphies d'un son	Les correspondances entre les lettres et les sons : an, am, en, em _ son « an »	X		
23	CLASSE TOUT		Les correspondances entre les lettres et les sons : s, ss, c, ç _ son « s »		X	
24	CLASSE TOUT		Les correspondances entre les lettres et les sons : in, im, un, ain, ein _ son « in »			X

Les syllabes et les mots						
N°	Jeux	Activités	Notions	N1	N2	N3
25	LE JEU DES SYLLABES	Isoler des syllabes et composer des mots	La composition des mots d'une ou 2 syllabes	X		
26	LE JEU DES SYLLABES		La composition des mots de 2 ou 3 syllabes		X	
27	LE JEU DES SYLLABES		La composition des mots de 2, 3 ou 4 syllabes			X
28	LA CHASSE AUX MOTS	Repérer des mots simples dans des mots plus longs	Les mots réguliers et les mots outils : 6 mots	X		
29	LA CHASSE AUX MOTS		Les mots réguliers et les mots outils : 8 mots		X	
30	LA CHASSE AUX MOTS		Les mots réguliers et les mots outils : 10 mots			X
31	QUI SUIS-JE ?	Compléter un texte	Les mots outils : une liste de 11 mots	X		
32	QUI SUIS-JE ?		Les mots outils : une liste de 12 mots		X	
33	QUI SUIS-JE ?		Les mots outils : trois listes de mots			X

Les articles, les noms, les verbes						
N°	Jeux	Activités	Notions	N1	N2	N3
34	PUZZLE MAGIQUE	Distinguer des articles selon leur genre et leur nombre	Le genre et le nombre des articles	X		
35	PUZZLE MAGIQUE		Le masculin et le féminin des articles : dans des groupes nominaux		X	
36	PUZZLE MAGIQUE		Le singulier et le pluriel des articles : dans des groupes nominaux			X
37	PUZZLE MAGIQUE	Classer des noms	Trois catégories sémantiques larges : noms de personnes, noms d'animaux, noms de choses (25 noms)	X		
38	PUZZLE MAGIQUE		Trois catégories sémantiques plus étroites : aliments, vêtements, jouets (30 noms)		X	
39	PUZZLE MAGIQUE		Quatre catégories sémantiques plus étroites : arbres, fruits, leurs, insectes (35 noms)			X
40	ÉNIGME	Trouver un nom à partir d'une grille de noms à remplir	La catégorie des noms des animaux de la ferme (un nom de 6 lettres)	X		
41	ÉNIGME		La catégorie des noms appartenant au thème de la plage (un nom de 7 lettres)		X	
42	ÉNIGME		La catégorie des noms des instruments de musique (un nom de 8 lettres)			X
43	MÉLI MÉLO DE LETTRES	Reconstituer des mots	Reconstitution de noms (déterminants + noms)	X		
44	MÉLI MÉLO DE LETTRES		Reconstitution de verbes (passage du nom au verbe)		X	
45	MÉLI MÉLO DE LETTRES		Reconstitution de noms et de verbes (noms + verbes)			X

Les phrases, les marques orthographiques

N°	Jeux	Activités	Notions	N1	N2	N3
46	ÉNIGME	Comprendre des phrases	Lecture de phrases simples	X		
47	ÉNIGME		Lecture de phrases complexes		X	
48	ÉNIGME		Recherche dans un texte et/ou son illustration de la réponse à des questions			X
49	MÉLI MÉLO DE LETTRES	Reconstituer des mots	Le e du féminin de l'adjectif : 5 adjectifs où le e du féminin s'entend	X		
50	MÉLI MÉLO DE LETTRES		Le e du féminin de l'adjectif : 7 adjectifs où le e du féminin ne s'entend pas		X	
51	MÉLI MÉLO DE LETTRES		Le e du féminin de l'adjectif : 9 adjectifs mélangés			X
52	LABYRINTHE	Choisir et suivre les noms pluriels se terminent par s	Le s du pluriel des noms : des groupes nominaux singuliers et leur pluriel	X		
53	LABYRINTHE		Le s du pluriel des noms : des groupes nominaux singuliers et groupes nominaux pluriels différents		X	
54	LABYRINTHE		Le s du pluriel des noms : des noms singuliers avec s, des noms pluriels avec s ou x			X

Les différents types de jeux

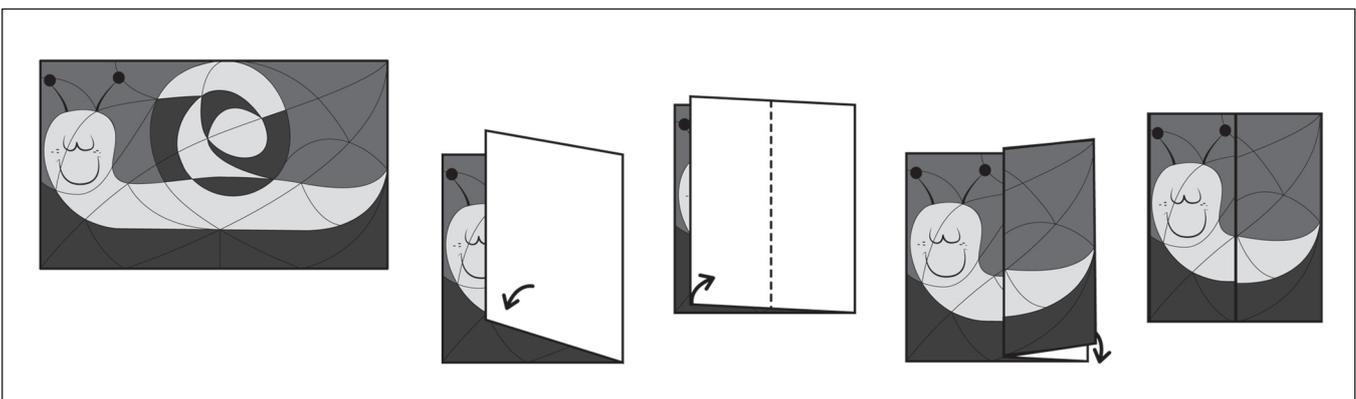
● COLORIAGE MAGIQUE

Une nouvelle génération de coloriages magiques encore plus ludiques.

Lorsque l'élève a terminé son coloriage, il doit opérer une manipulation supplémentaire pour découvrir l'objet du jeu.

Selon les fiches, il devra faire pivoter sa feuille ou effectuer un pliage.

- 1 Connaître les correspondances entre minuscules et majuscules d'imprimerie, minuscules et majuscules cursives : a, e, i, o, u, y
- 2 Connaître les correspondances entre minuscules et majuscules d'imprimerie, minuscules et majuscules cursives : l, m, n, r, s, f, g
- 3 Connaître les correspondances entre minuscules et majuscules d'imprimerie, minuscules et majuscules cursives : p, b, t, d, q
- 10 Connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies simples : a, o, u, i
- 11 Connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies simples : p, b
- 12 Connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies simples : s, z _ son « z »



● 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.

- 34 Distinguer les articles en genre et en nombre
- 35 Distinguer les articles en genre
- 36 Distinguer les articles en nombre
- 37 Classer les noms par catégories sémantiques larges (noms de personnes, noms d'animaux, noms de choses)
- 38 Classer les noms par catégories sémantiques plus étroites (aliments, vêtements, jouets)
- 39 Classer les noms par catégories sémantiques plus étroites (arbres, fruits, fleurs, insectes)

● DANS L'ORDRE ALPHABÉTIQUE

Un jeu axé sur la connaissance de l'ordre alphabétique (ordre des lettres et des mots selon différentes graphies). Le tracé achevé mènera à un personnage ou fera apparaître un dessin correspondant à un thème.

- 4 Connaître l'ordre alphabétique des lettres
- 5 Connaître l'ordre alphabétique des mots
- 6 Connaître l'ordre alphabétique des mots

● TROUVE TOUT

Ce jeu présente de grandes scènes illustrées dans lesquelles l'élève va devoir entourer tous les dessins correspondant à des mots où il entend un ou plusieurs sons. Selon les niveaux, les mots sont présents dans la scène, écrits à côté de leur illustration ou bien ils sont présentés dans deux listes sur le côté de l'image.

- 7 Connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies simples : l, r
- 8 Connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies simples : d, t
- 9 Connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies simples : m, n, v
- 19 Connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies complexes : é, er _ son « é »
- 20 Connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies complexes : è, ê _ son « è »
- 21 Connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies complexes : ai, ei _ son « è »

● LABYRINTHE

Des labyrinthes, de formes différentes selon des thématiques variées, invitent l'élève à trouver et tracer des chemins qui passent par des mots à choisir selon des critères phonologiques ou orthographiques.

- 13 Connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies complexes : au, eau _ son « o »
- 14 Connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies complexes : ou, on, oi
- 15 Connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies complexes : ch ; f, ph _ son « f »
- 52 Repérer des marques du nombre : le s du pluriel des noms
- 53 Repérer des marques du nombre : le s du pluriel des noms
- 54 Repérer des marques du nombre : le s du pluriel des noms

● CLASSE TOUT

Après avoir découpé des étiquettes présentées en bas de sa feuille, l'élève devra les classer et les coller, dans une illustration, en fonction des critères phonologiques indiqués. Ces classements sont motivés par des thématiques variées.

- 16 Connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies complexes c, k, qu _ son « k »
- 17 Connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies complexes : j, ge, gi _ son « j »
- 18 Connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies complexes : ga, go, gu, gue, gui _ son « g »
- 22 Connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies complexes : an, am, en, em _ son « an »

23 Connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies complexes : s, ss, c, ç _ son « s »

24 Connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies complexes : in, im, un, ain, ein _ son « in »

● LE JEU DES SYLLABES

Le jeu consiste à trouver dans des mots, les syllabes intruses à partir desquelles il faut reconstituer un mot nouveau.

Ex. : BANAGRONE POISEILRE KILEWI → GROSEILLE

25 Savoir qu'un mot est composé d'une ou 2 syllabes

26 Savoir qu'un mot est composé de 2 ou 3 syllabes

27 Savoir qu'un mot est composé de 2, 3 ou 4 syllabes

● LA CHASSE AUX MOTS

Des mots très courts se cachent dans des mots plus longs.

Chat se cache dans **chatte** / **chaton** / **chatière**.

La découverte de ces petits mots et leur agencement va permettre de reconstituer une phrase et de compléter et colorier une illustration.

28 Identifier des mots réguliers et des mots outils

29 Identifier des mots réguliers et des mots outils

30 Identifier des mots réguliers et des mots outils

● QUI SUIS-JE ?

Le jeu consiste à identifier des personnages ou des animaux. Pour cela, l'élève complète des portraits très courts avec des mots proposés. Il s'agit ensuite de retrouver parmi plusieurs images celle qui correspond à cette description, ou de compléter un dessin, ou encore de mettre en correspondance plusieurs portraits avec leur illustration.

31 Identifier des mots outils

32 Identifier des mots outils

33 Identifier des mots outils

● ÉNIGME

Dans certaines fiches, des petites devinettes illustrées fournissent des mots à inscrire dans une grille pour reconstituer un mot énigme. Ce mot est lisible de haut en bas dans une colonne de la grille.

Dans d'autres fiches, une énigme est résolue grâce à des indices fournis par des textes courts. Ces indices vont permettre de sélectionner un personnage parmi plusieurs autres personnages représentés par des illustrations.

40 Trouver des noms appartenant à une catégorie donnée : les animaux de la ferme

41 Trouver des noms appartenant à une catégorie donnée : la plage

42 Trouver des noms appartenant à une catégorie donnée : les instruments de musique

46 Lire des phrases simples

47 Lire des phrases complexes

48 Trouver dans un texte et/ou son illustration la réponse à des questions

● MÉLI MÉLO DE LETTRES

Comme son nom l'indique ce jeu propose des lettres en désordre qu'il convient d'ordonner pour reconstituer des mots.

Les thématiques proposées ainsi que les illustrations facilitent et motivent cette remise en ordre. Certaines fiches proposent de reconstituer des adjectifs de couleurs afin de colorier un dessin.

43 Reconnaître les noms

44 Reconnaître les verbes

45 Reconnaître les noms et les verbes

49 Repérer des marques du genre, le e du féminin de l'adjectif

50 Repérer des marques du genre, le e du féminin de l'adjectif

51 Repérer des marques du genre, le e du féminin de l'adjectif

• Colorie les mots selon le code.



JAUNE

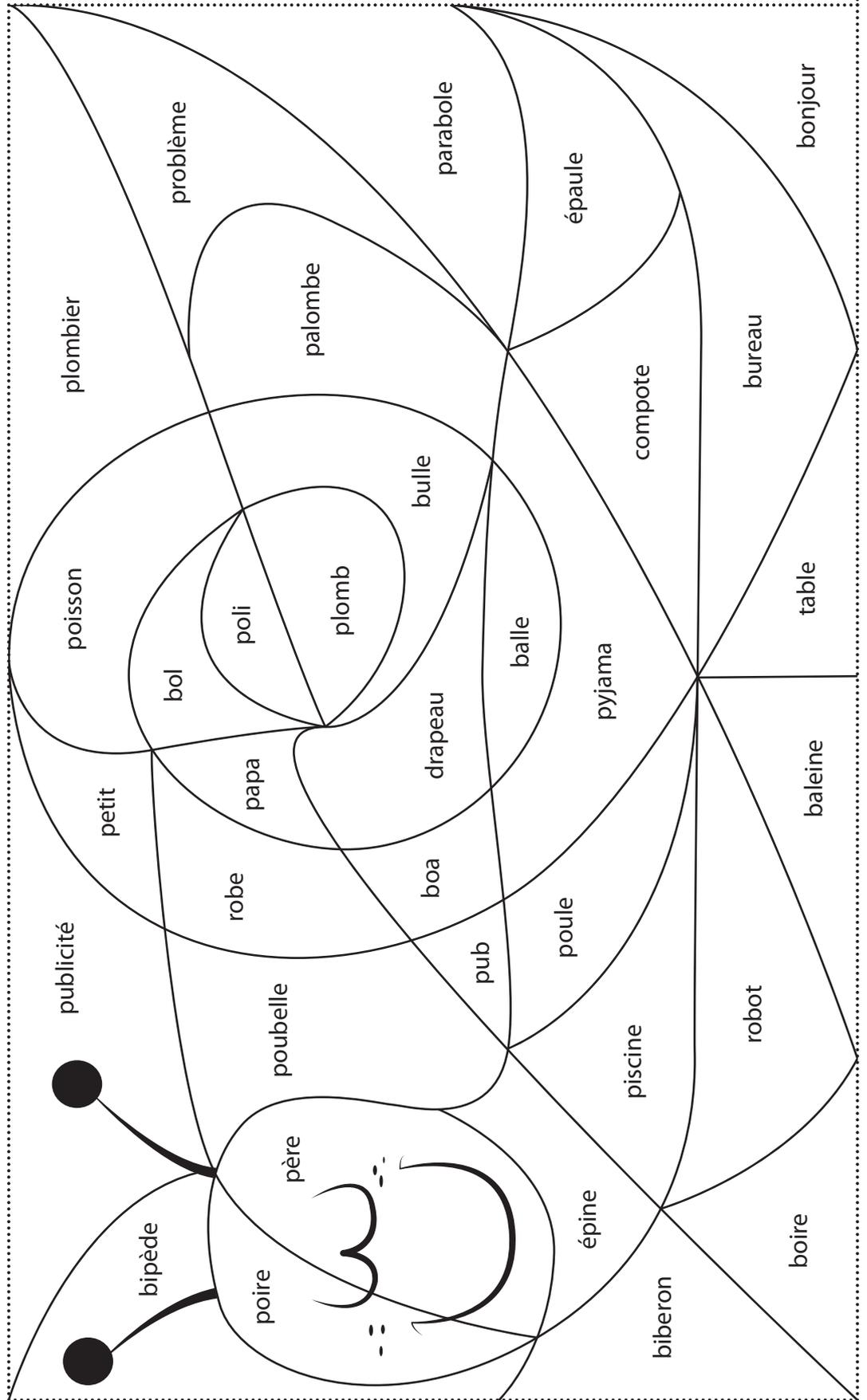


MARRON



VERT

Je suis la cousine de l'escargot.
Colorie et plie ta feuille pour me voir.



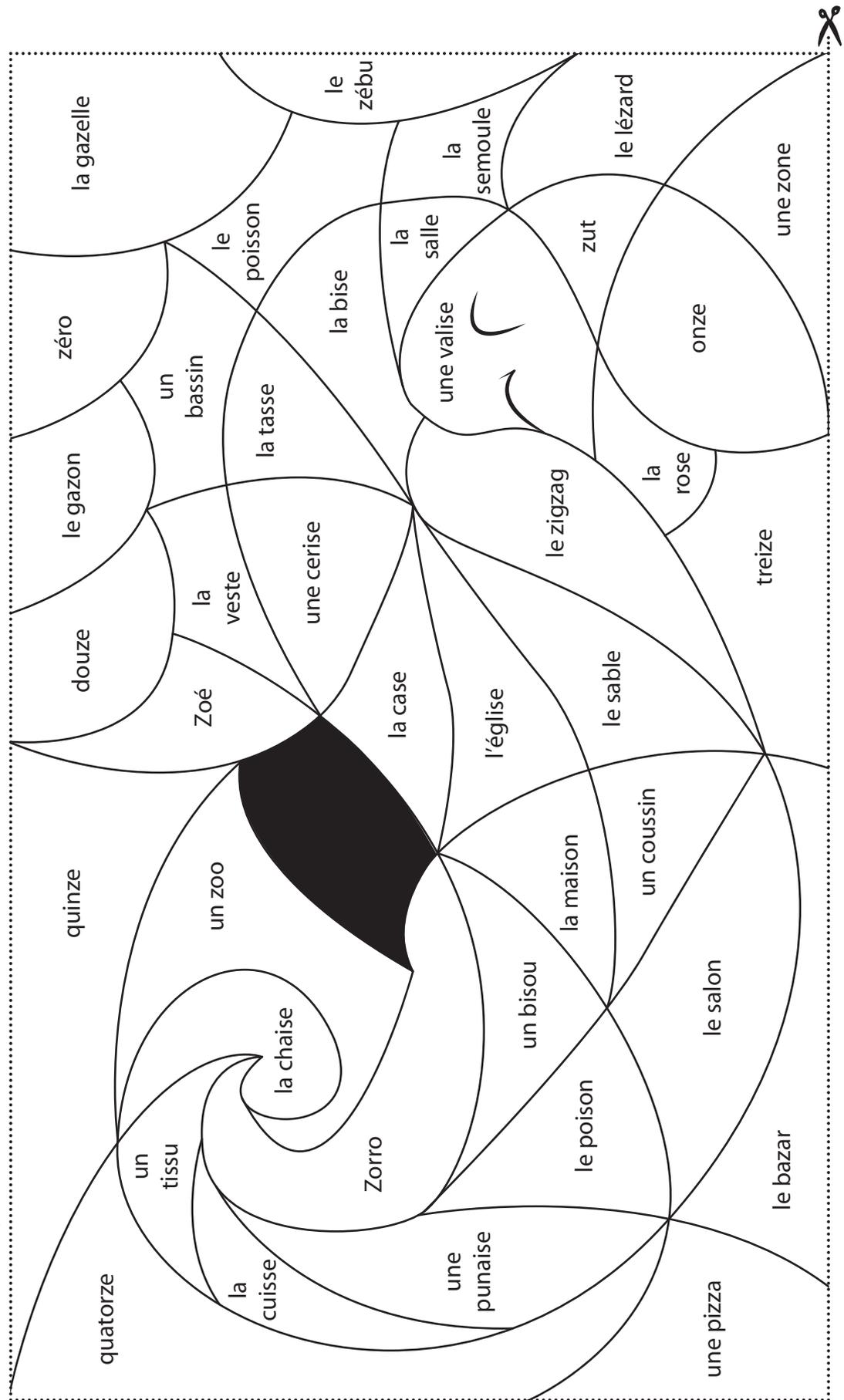
● Cherche les mots où tu entends z .

● Colorie les mots selon le code. Attention aux mots intrus !

Tu  ORANGE

Tu  VIOLET

*Je suis le cheval de mer,
on m'appelle l'hippocampe.
Colorie puis tourne ta feuille
pour me voir.*



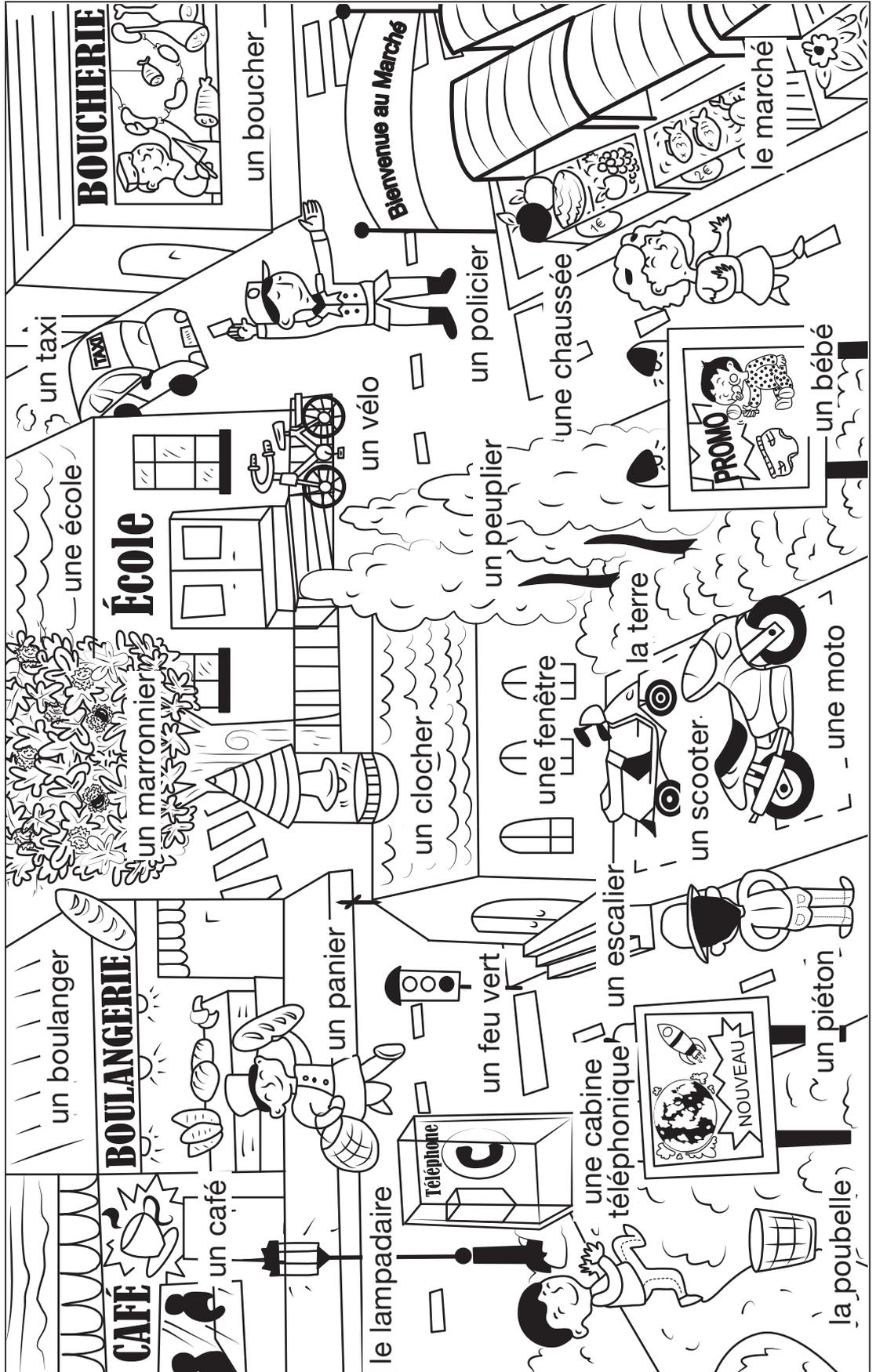
Mots présents dans les papillons :

- quatorze
- la cuisse
- un tissu
- la chaise
- un zoo
- quince
- le gazon
- le poisson
- un bassin
- la veste
- Zoé
- une cerise
- la case
- l'église
- le sable
- un bisou
- la maison
- un coussin
- le salon
- le bazar
- une punaise
- le poison
- une pizza
- le zébu
- la gazelle
- le lézard
- une zone
- la bise
- la tasse
- la salle
- une valise
- la semoule
- zut
- onze
- la rose
- treize
- le zigzag

● Trouve les mots où tu **é**.

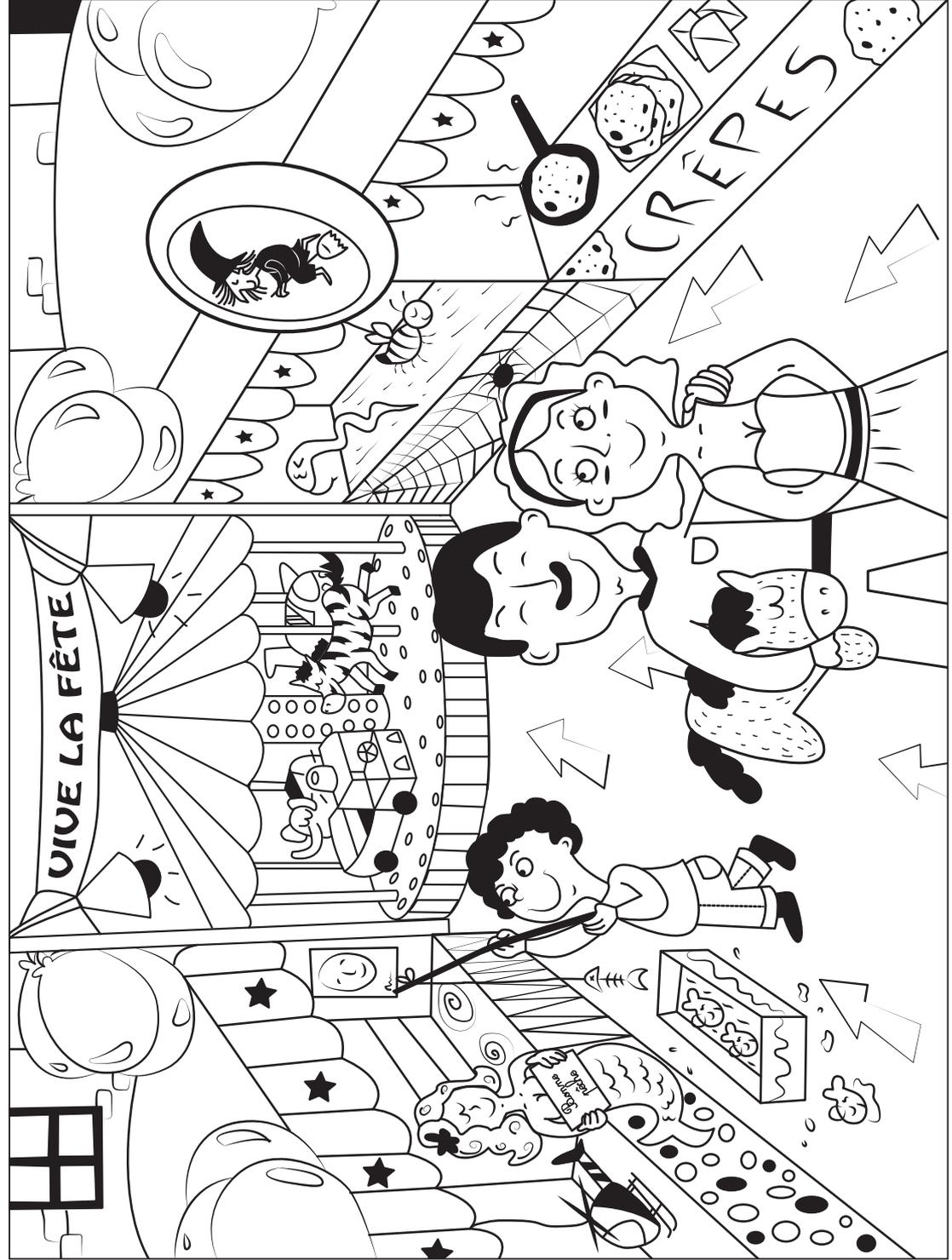
● Encadre le mot si tu **é**.

er.



● Dans tous les mots tu è.

● Encadre le dessin si tu è dans son nom et entoure si tu è.



- è
- crinière
 - flèche
 - hélicoptère
 - manège
 - mère
 - père
 - sirène
 - sorcière
 - vipère
 - zèbre

- ê
- arête
 - crêpe
 - fenêtre
 - fête
 - guêpe
 - pêche
 - tête



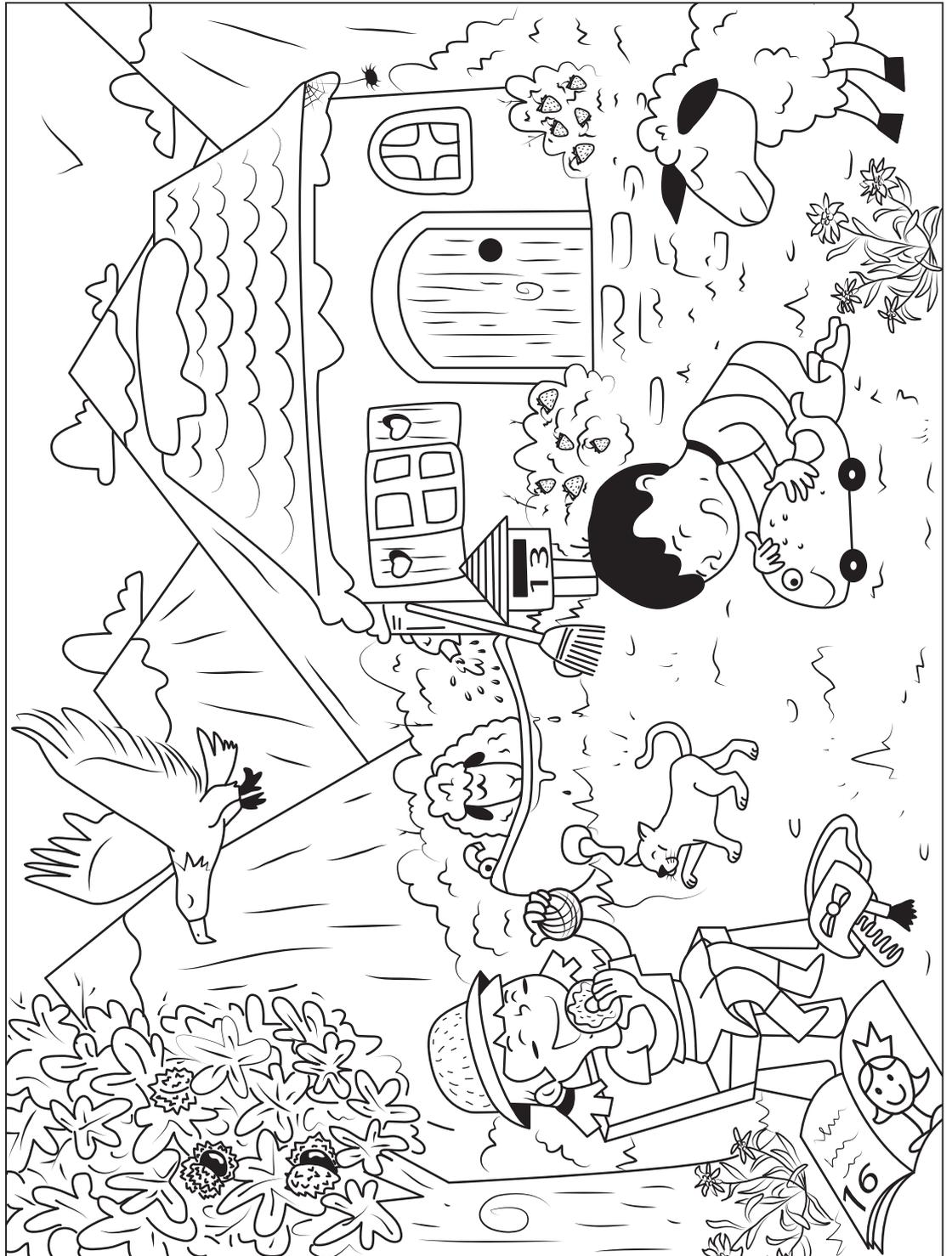
• Dans tous les mots tu



• Encadre le dessin si tu



dans son nom et entoure si tu



ai

aigle
araignée
baignoire
baiai
chaise
châtaigner
fraise
fontaine
laine
maison

ei

baleine
beignet
edelweiss
neige
peigne
reine
seize
treize

- Un mot de 4 lettres se cache dans ces 3 mots, c'est le même à chaque fois. Entoure-le.

chaton

chatte

chatière



Écris-le ici.

.....

- Entoure le mot qui se cache dans les autres mots.

			Écris-le ici.	
nager	nageur	nageuse		
démon	monter	remonter	montagne	
poissonnerie	poissonnier	poissonnière		
danser	dedans	danseur		
sonner	sonnerie	poisson		
rougeur	rougeâtre	rougeole		

- Remets les mots de la colonne grise dans l'ordre, pour compléter la phrase.

..... aquarium.

- Complète et colorie le dessin.



- Un mot de 3 lettres se cache dans ces 3 mots. C'est le même à chaque fois. Entoure-le.

pierre

pied

pieuvre



Écris-le ici.

.....

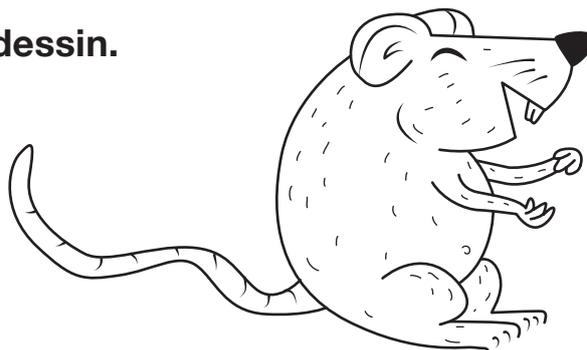
- Entoure le mot qui se cache dans les autres mots.

					Écris-le ici.
les	elle	lego	bille	école	
grosse	grossir	grosueur	groseille		
rater	rate	rature	ratisser	ratissage	
grignoter	grignoteur	grignotement			
fromager	fromagerie				
une	uni	union	unicolore		
maire	paire	taire	prairie		
gourmande	gourmandises				

- Complète la phrase avec les mots de la colonne grise, de haut en bas.

..... le d'.....

- Complète et colorie le dessin.



- Un mot de 3 lettres se cache dans ces 3 mots. C'est le même à chaque fois. Entoure-le.

litre

litière

literie

Écris-le ici.

- Entoure le mot qui se cache dans les autres mots.

	Écris-le ici.
les pelle balle colle	1
chatte chaton chatière	2
avec avoir après avant par	3
bille pile ils	4
reposer poser poseur	5
sable salade sage sac	6
danser dedans danseur	7
les bulle pile	8
poissonnerie poissonnier poissonneux	9
sauterelle sauter	10

- Complète ces phrases avec les 10 mots trouvés dans la colonne grise.

1 2 3 faim.

4 5 6 patte 7 8 bocal.

Le 9 10

- Complète et colorie le dessin.

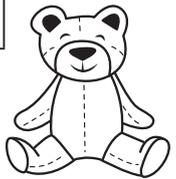


- Colorie les jouets.
- Lis les mots et colorie les syllabes en trop.
- Forme un nouveau nom de jouet avec les 2 syllabes en trop.



VÉ BÉ LO

NOU BÉ NOURS

Two empty boxes for syllables:



MO RO TO

LAN BOT DAU




Two empty boxes for syllables:



BAL BA LON

TAM BOUR TEAU




Two empty boxes for syllables:



TOU POU PÉE

BAL PIE LE

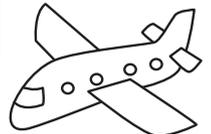



Two empty boxes for syllables:

CA MION AU

A TO VION





Two empty boxes for syllables:



LÉ SOL DAT

YO GO YO




Two empty boxes for syllables:

Tu vas faire connaissance avec trois familles
qui se ressemblent beaucoup.

- Complète chaque texte avec les mots de sa liste.

Texte 1 : nous, qui, se, dans, notre, sa, nous, faire, en

Texte 2 : bien, plus, c'est, autres, sa, sous, ce, lui

Texte 3 : eux, cette, être, leur, comme, est, tous, sans

1

..... sommes
une famille de trois
kangourous
vivent ... Australie.
..... petit aime ...
réfugier la poche
de ... maman.
aimons de
grands sauts.

2

..... une famille
de quatre kangourous.
Le petit aime
..... découvrir seul ...
qui se passe autour
de mère se
repose un arbre.
Les deux sont
inséparables.

3

..... famille de
wapitis apprécie
d'..... ensemble.
..... les petits aiment
jouer entre,
bondir s'arrêter.
..... pelage roux
doux de la
soie.

- Relie chaque texte à son image.



- Colorie les articles selon le code.

Je suis **une** fille. FÉMININ

articles au féminin

JAUNE



Je suis **un** garçon. MASCULIN

articles au masculin

ROUGE



Je suis un instrument de musique. Colorie, découpe et assemble les pièces pour me former.

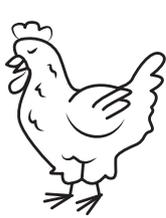
la fourchette la mer ma poupée sa soeur la fée une pile le lapin ma trousse une guitare ton père la voisine une étoile une chatte

la pomme l'autruche la lune le soleil une tasse l'école une amie mon sac une amie une fraise une guitare ma tante une étoile

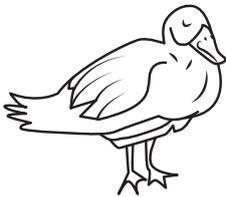
une baleine ta mère une fleur un chien un nuage un euro l'arbre le vélo un avion mon sac une poire ta gomme une reine

Je suis un nom d'animal de 6 lettres.
Je vis à la ferme. Mes parents picorent
dans le poulailler.

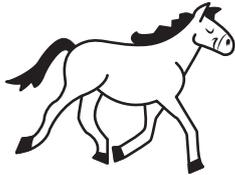
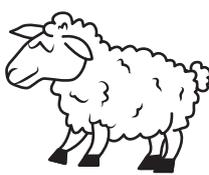
• Colorie les bonnes réponses.



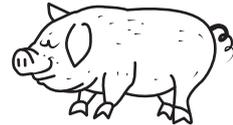
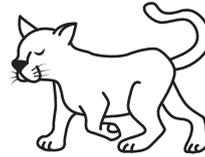
Je ponds des œufs.



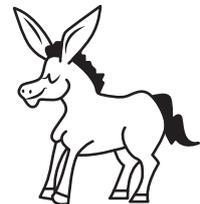
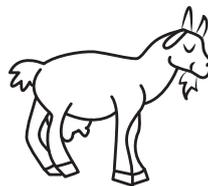
Je mange des carottes.



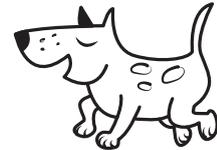
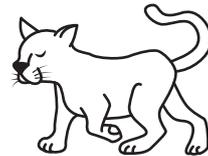
Je donne de la laine.



On m'appelle monsieur Sale.



J'ai de grandes oreilles.



Je chasse les souris.

• Écris les noms d'animaux dans la grille.

Elle pond des œufs.

On l'appelle monsieur Sale.

Il donne de la laine.

Il mange des carottes.

Il a de grandes oreilles.

Il chasse les souris.

				O			
			O				O
	O				O		
				A		I	
	Â						
		A					

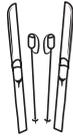
• Complète la phrase avec le mot de la colonne grise.

Je suis un



un S I F F L E T pour S I F F L E R

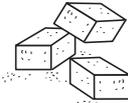
- Continue ce petit jeu : remets les lettres dans l'ordre.



des S I K S pour S I K E R



une M O G E M pour M O G E M R



du C U S R E pour C U S R E R



une P E N C I pour P E N C I R



une D A P É L E pour D A P É L E R



un G L O N O E O I R pour G L O N P E R

De quels sports s'agit-il ?

- Lis le texte et entoure le bon sportif sur le dessin.

C'est un sport qui se joue à plusieurs sur un terrain. Lors des matchs deux équipes s'opposent. Les joueurs portent un maillot avec un numéro. On ne joue pas avec un ballon ovale, mais avec un ballon rond. Le but du jeu est de faire rentrer le ballon dans la cage. Les joueurs n'ont pas le droit de marquer de but avec leurs mains, seul le goal rattrape le ballon avec les siennes. L'équipe qui a marqué le plus de buts a gagné.



- Lis le texte et entoure le bon sportif sur le dessin.

C'est un sport qui se pratique seul, à la surface de l'eau. Pour se déplacer sur l'eau, le sportif n'utilise pas de rames. Il peut porter une combinaison pour se protéger du froid de la mer. Il n'a pas besoin de voile ni du vent pour glisser sur les vagues. Il existe des compétitions au cours desquelles il exécute des figures impressionnantes.



Le petit cuisinier prépare un gâteau aux fruits. Aide-le à prendre les ingrédients dont il a besoin.

- Le chemin du petit cuisinier ne passe que par des noms au pluriel se terminant par s comme les bonbons. Trace son chemin.

