

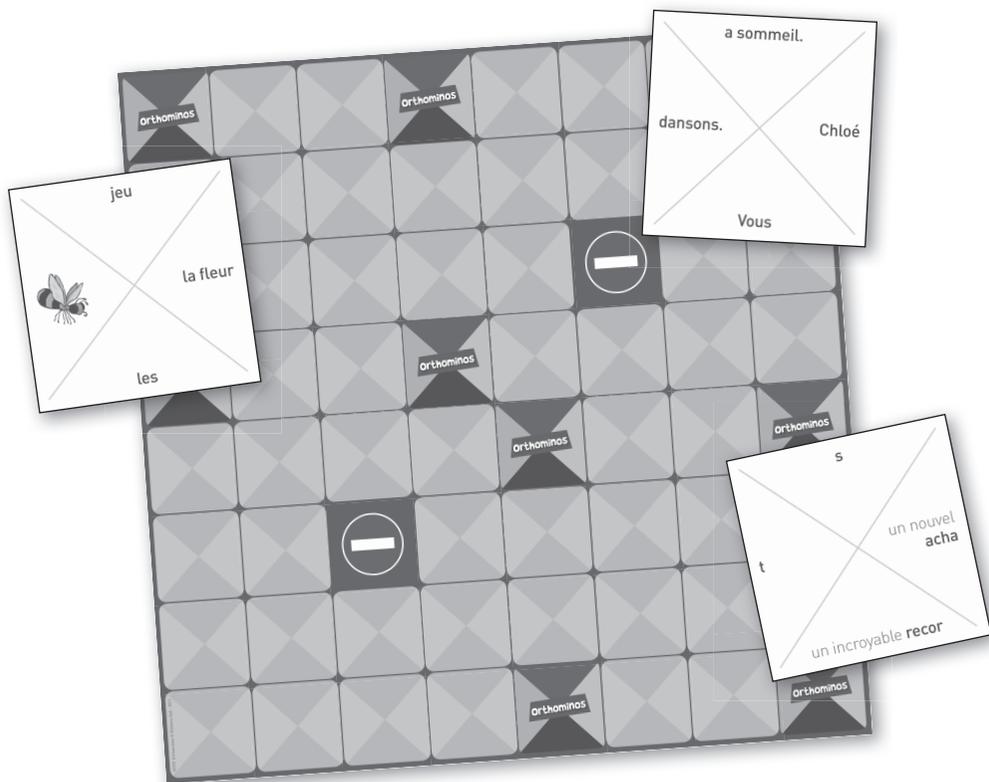
ORTHOMINOS

Cycle 2

Christelle Joëlle, Pierre Stinville

Cycle 3

Cécile Ceillier, Christelle Joëlle,
Pierre Stinville, Bénédicte Oréal



AVANT-PROPOS

Conçus pour aider dans leur pratique les enseignants chargés de classe, les enseignants spécialisés et les orthophonistes, les trois jeux *Orthominos* ont pour objectif de développer les compétences orthographiques des élèves de cycle 2 et du cycle 3. Ils constituent un support ludique pour des activités de remédiation ou d'entraînement : leur utilisation peut s'inscrire dans une perspective de différenciation pédagogique au sein d'une classe, tout comme dans celle d'aides individualisées ou de rééducation.

Les trois jeux *Orthominos* cycle 2 et cycle 3 sont complémentaires et indépendants : développant des compétences distinctes, tous offrent de multiples combinaisons et permettent aux élèves d'être en situation de recherche active et d'exercer une vigilance orthographique, indispensable à toute situation d'écriture. Chaque partie de cartes donne lieu, en permanence, à des questionnements implicites qui invitent les élèves à prévoir, choisir et décider.

La conception des *Orthominos* permet d'organiser les activités de façon souple et adaptée aux situations pédagogiques. Les variantes proposées pour chaque jeu offrent différents niveaux de difficulté, répondant ainsi à la nécessaire prise en compte de la diversité des élèves. La simplicité des règles n'impose pas un étayage rapproché et permanent de l'adulte, mais peut au contraire conduire progressivement à une pratique autonome des jeux.

L'utilisation des *Orthominos* suscite naturellement des interactions entre élèves, amenant chacun à justifier son point de vue, argumenter ses choix, valider des propositions. Cette communication orale développe des compétences langagières et facilite en outre la construction des savoirs orthographiques, chacun pouvant tirer profit des raisonnements et argumentations de ses partenaires.

Nous souhaitons vivement que les *Orthominos* contribuent à faciliter l'appropriation du code écrit par les élèves dans un contexte ludique et attrayant, tout en allégeant la tâche des enseignants et rééducateurs.

Les auteurs

Composition : Typo-Virgule

Illustrations : Agnès Perruchon

Réf. : F52700

ISBN : 978-2-35247-935-2

© Éditions Sed, 2011

2, rue Chappe – 78130 Les Mureaux

Tél. : 01 34 92 78 78 – Fax : 01 34 92 82 50

www.editions-sed.fr

TABLEAU DES COMPÉTENCES MISES EN ŒUVRE CYCLE 2

	Jeu 1	Jeu 2	Jeu 3
Langage oral			
• Prendre part à des échanges verbaux tout en sachant écouter les autres	*	*	*
• S'exprimer avec précision pour se faire comprendre	*	*	*
• Poser des questions	*	*	*
• Décrire des images	*	*	*
• Exprimer des relations de causalités	*	*	*
Lecture			
• Lire silencieusement un énoncé, une consigne et comprendre ce qui est attendu	*	*	*
• Lire aisément les mots les plus fréquents	*	*	*
• Lire ou déchiffrer des mots réguliers inconnus	*	*	*
Vocabulaire			
• Utiliser des mots précis pour s'exprimer	*	*	*
Grammaire / orthographe			
• Distinguer selon leur nature : – les verbes – les noms – les adjectifs qualificatifs – les articles – d'autres déterminants (adjectifs possessifs) – les pronoms personnels	*	*	*
• Identifier le verbe et son sujet (sous la forme d'un nom propre, d'un pronom ou d'un groupe nominal)			*
• Connaître et appliquer les notions de : – masculin / féminin – singulier / pluriel • Connaître et appliquer la règle de l'accord du verbe avec son sujet	*	*	*
• Dans le groupe nominal, connaître et appliquer la règle de l'accord entre le déterminant et le nom qu'il détermine	*		*
• Dans le groupe nominal, connaître et appliquer la règle de l'accord entre l'adjectif qualificatif et le nom qu'il qualifie		*	
• Identifier le présent de l'indicatif			*
• Conjuguer les verbes du 1 ^{er} groupe au présent de l'indicatif			*
• Conjuguer les verbes <i>être</i> et <i>avoir</i> au présent de l'indicatif			*
• Conjuguer les verbes <i>faire</i> , <i>aller</i> , <i>dire</i> , <i>venir</i> au présent de l'indicatif			*

TABLEAU DES COMPÉTENCES MISES EN ŒUVRE CYCLE 3

	Jeu 1	Jeu 2	Jeu 3
Les accords dans le groupe nominal			
Écrire sans erreur le pluriel des noms se terminant par <i>-s, -x, -z</i>	*		
Écrire sans erreur le pluriel des noms se terminant par <i>-al</i>	*		
Écrire sans erreur le pluriel des noms se terminant par <i>-ou</i>	*		
Utiliser sans erreur les marques du pluriel et du féminin des adjectifs	*		
Accorder sans erreur le nom et l'adjectif	*		
Écrire sans erreur le pluriel des noms se terminant par <i>-eu, -eau</i>	**		
Accorder sans erreur l'adjectif attribut du sujet avec le nom	**		
Écrire sans erreur le pluriel des noms se terminant par <i>-au, -ail</i>	***		
L'accord du verbe avec son sujet			
Écrire sans erreur les formes des verbes étudiés sans confondre les terminaisons (<i>-e / -es / -ent ; -ons / ont ; -ez / -ais / -aient ; -as / -a</i>)		*	
Appliquer la règle de l'accord du verbe avec son sujet (y compris pronom personnel) aux temps simples		*	
Écrire sans erreur les formes des verbes étudiés au temps étudiés, dont les verbes du 1 ^{er} groupe en <i>-cer, -ger, -guer</i>		**	
Orthographier correctement les verbes étudiés aux temps étudiés, dont les verbes du 1 ^{er} groupe en <i>-yer, -eter, -eler</i>		***	
La finale des noms			
Écrire sans erreur des noms se terminant par <i>-s ou -t</i>			*
Écrire sans erreur des noms se terminant par <i>-x</i>			*
Écrire sans erreur des noms se terminant par <i>-d, -p, -c, -g</i>			*
Écrire sans erreur des noms se terminant par <i>-s, -t, -x, -d, -p, -c et -g</i>			** ***

(* niveau 1 / ** niveau 2 / *** niveau 3)

RÈGLE DU JEU

But du jeu

Être le premier à placer toutes ses cartes. Lorsque le jeu est bloqué, c'est celui qui a le moins de cartes qui gagne.

Matériel

• Les cartes du cycle 2

Pour chaque jeu, les cartes numérotées de 1 à 60.

• Les cartes du cycle 3

Pour chaque jeu,

- *niveau 1* : les 40 cartes notées niveau 1 au verso et numérotées de 1 à 40 ;
- *niveau 2* : les 40 cartes notées niveau 1 au verso et numérotées de 1 à 40
+ les 10 cartes notées niveau 2 au verso et numérotées de 41 à 50 ;
- *niveau 3* : les 40 cartes notées niveau 1 au verso et numérotées de 1 à 40
+ les 10 cartes notées niveau 2 au verso et numérotées de 41 à 50
+ les 10 cartes notées niveau 3 au verso et numérotées de 51 à 60.

• 1 plateau

Nombre de joueurs

De 2 à 4 joueurs par plateau.

Remarque

Le matériel contenu dans la valise permet de faire jouer jusqu'à 8 élèves répartis en 2 ateliers de 4 joueurs :

- Chaque jeu de cartes est doublé. Les cartes sont ainsi numérotées deux fois sur le verso de 1 à 60.
- Le premier atelier peut jouer avec 1 plateau en utilisant un lot de cartes, pendant que le second atelier joue avec l'autre plateau (voir les variantes) avec un autre lot de cartes.

Préparation du jeu

Selon le niveau de jeu choisi, mélanger soigneusement les cartes, les distribuer aux différents joueurs (2, 3 ou 4) de façon à ce qu'il reste toujours une pioche.

Déroulement :

- Les cartes sont distribuées (5 à 8 cartes par joueur). Les cartes peuvent être tenues en poignée ou bien disposées devant chaque joueur.
- Le plus jeune joueur pose une carte de son choix sur le plateau. Il doit commencer en posant sa carte sur une case « Orthominos » et doit donc poser 2 cartes consécutives. Les autres joueurs jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur place une carte en fonction des accords à respecter. Les cartes doivent être obligatoirement disposées dans le sens de la lecture : soit de gauche à droite, soit de haut en bas.
- Lorsqu'un joueur ne peut pas jouer, il pioche. S'il le peut, il place la carte qu'il a tirée sinon, il passe son tour.

- Lorsqu'un joueur place une carte sur une case « Orthominos » du plateau, il rejoue. S'il ne peut pas rejouer, il ne pioche pas.
- Les joueurs ne peuvent pas poser de carte sur les cases rouges comportant « un sens interdit ».

Variantes :

- **Jeu d'initiation n° 1** : les enfants n'utilisent pas le plateau, ils disposent à leur gré les cartes sur leur table ; ce qui leur permet d'associer librement les cartes et d'appréhender ainsi le principe du jeu.
Pour une initiation à 4, chaque joueur débute le jeu avec 8 cartes, les autres cartes constituent la pioche.
- **Jeu d'initiation n° 2** : les enfants utilisent les 60 cartes. Ce jeu se joue à deux. Chaque joueur débute le jeu avec 5 cartes, les autres cartes constituent la pioche.
- **Jeu classique selon le niveau choisi** :
Niveau 1, 40 cartes avec 1 plateau
Niveau 2, 50 cartes avec 1 plateau
Niveau 3, 60 cartes avec 1 plateau

Variantes cycle 2 (jeux n° 1 et 2) :

- **Jeu des images** : les enfants utilisent seulement les 30 cartes « illustrations », ce qui diminue le corpus de mots utilisés et permet ainsi à des élèves qui éprouvent quelques difficultés en lecture de jouer plus aisément. Ce jeu se joue à 2.
- **Jeu des mots** : les enfants utilisent seulement les 30 cartes « mots ». Ce jeu se joue à 2.

JEU N° 1 – CYCLE 2

LE PLURIEL DES NOMS

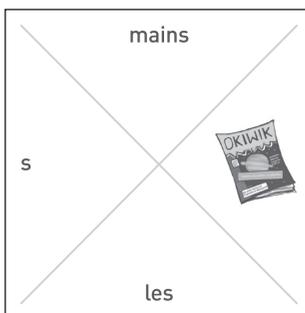
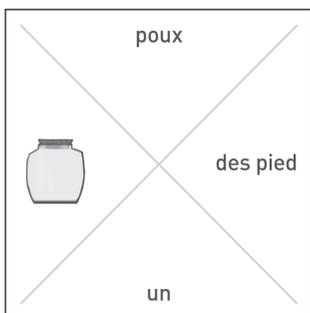
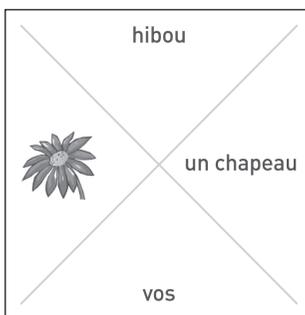
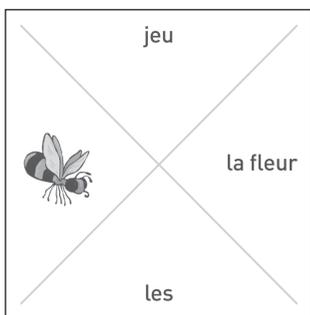
Notion mise en œuvre

Accorder en nombre. La marque du pluriel des noms est le plus souvent un « s », moins fréquemment un « x ».

Activité

Mettre en relation les *Orthominos* selon les quatre directions (à droite, à gauche, au-dessus, au-dessous) en respectant soit la composition du groupe nominal, soit la terminaison qui convient.

Exemple



Liste des mots utilisés

<i>la coccinelle¹</i>	<i>les coccinelles</i>				
<i>la fleur</i>	<i>les fleurs</i>				
ma	fraise	mes	fraises	les fraise	s
une	fille	des	filles	les fille	s
<i>une bille</i>	<i>des billes</i>				
<i>une sucette</i>	<i>des sucettes</i>				
<i>une tortue</i>	<i>des tortues</i>				
la	maison	tes	maisons	des maison	s
ta	glace	des	glaces	les glace	s
la	dent	ses	dents	des dent	s
sa	main	des	main	les main	s
mon	garçon	des	garçons	les garçon	s
<i>le crayon</i>	<i>les crayons</i>				
un	livre	des	livres	les livre	s
ton	chien	nos	chiens	des chien	s
le	dragon	les	dragons	des dragon	s
un	chocolat	vos	chocolats	les chocolat	s
son	pied	leurs	pieds	des pied	s
<i>le chat</i>	<i>les chats</i>				
<i>un bonbon</i>	<i>des bonbons</i>				
<i>un doigt</i>	<i>des doigts</i>				
<i>le lapin</i>	<i>les lapins</i>				
<i>l'abeille</i>	<i>les abeilles</i>				
l'	araignée	les	araignées	des araignée	s
l'	arbre	des	arbres	les arbre	s
l'	oreille	les	oreilles	des oreille	s
le	feu	les	feux	des feu	x
notre	cheveu	mes	cheveux	les cheveu	x
le	jeu	les	jeux	des jeu	x
votre	bijou	tes	bijoux	les bijou	x
le	caillou	les	cailloux	des caillou	x
leur	chou	ses	choux	les chou	x
le	genou	les	genoux	des genou	x
un	hibou	nos	hiboux	les hibou	x
le	pou	les	poux	des pou	x
<i>le cheval</i>	<i>les chevaux</i>				
<i>un journal</i>	<i>des journaux</i>				
<i>le bocal</i>	<i>des bocaux</i>				

<i>un chapeau</i>	<i>des chapeaux</i>				
le	gâteau	les	gâteaux	des gâteau	x
un	château	leurs	châteaux	les château	x
le	bateau	les	bateaux	des bateau	x
l'	eau	les	eaux	des eau	x
un	oiseau	vos	oiseaux	les oiseau	x
le	cadeau	les	cadeaux	des cadeau	x

1. Les mots en italique doivent être associés à une illustration.

JEU N° 2 – CYCLE 2

L'ACCORD DES ADJECTIFS

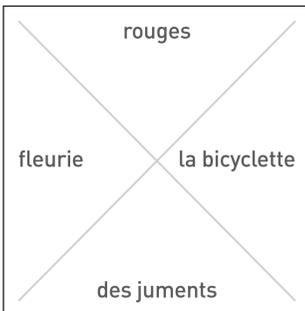
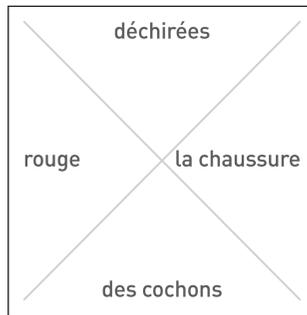
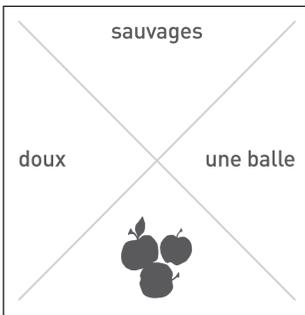
Notion mise en œuvre

Dans un groupe nominal simple, marquer l'accord (en genre et en nombre) de l'adjectif qualificatif avec le nom qu'il qualifie.

Activité

Mettre en relation les *Orthominos* selon les quatre directions (à droite, à gauche, au-dessus, au-dessous) en respectant l'accord adjectif/nom en genre (féminin, masculin) et en nombre (singulier et pluriel).

Exemple



Liste des mots utilisés

Les noms			
<i>un chat¹</i>	des chats	la chatte	les chattes
le chien	<i>les chiens</i>	une chienne	des chiennes
un cochon	des cochons	la truie	les truies
<i>le coq</i>	les coqs	une poule	des poules
un canard	des canards	la cane	les canes
le bouc	les boucs	une chèvre	<i>des chèvres</i>
un oiseau	<i>des oiseaux</i>	<i>l'otarie</i>	les otaries
le cheval	les chevaux	une jument	des juments
un taureau	des taureaux	<i>la vache</i>	les vaches
le hamster	les hamsters	une souris	<i>des souris</i>
un lapin	<i>des lapins</i>	la lapine	les lapines
<i>le crocodile</i>	les crocodiles	<i>une grenouille</i>	des grenouilles
un éléphant	<i>des éléphants</i>	la fourmi	<i>les fourmis</i>
un abricot	des abricots	une banane	des bananes
le concombre	les concombres	<i>la poire</i>	les poires
le poivron	les poivrons	une pomme	<i>des pommes</i>
un ananas	<i>des ananas</i>	<i>la fraise</i>	les fraises
un haricot	des haricots	une cerise	<i>des cerises</i>
le radis	les radis	la framboise	les framboises
un melon	les melons	une salade	<i>des salades</i>
un short	des shorts	la chemise	les chemises
un pantalon	<i>des pantalons</i>	<i>une chaussette</i>	des chaussettes
<i>le manteau</i>	les manteaux	la chaussure	<i>les chaussures</i>
le chapeau	<i>les chapeaux</i>	<i>une botte</i>	des bottes
un pull	des pulls	la casquette	<i>les casquettes</i>
le ciré	les cirés	<i>une robe</i>	des robes
un chemisier	des chemisiers	la jupe	les jupes
<i>un vélo</i>	des vélos	la bicyclette	les bicyclettes
<i>le ballon</i>	les ballons	une balle	des balles
un bateau	<i>des bateaux</i>	la bille	des billes

1. Les mots en italique sont représentés dans les cartes par une illustration.

Les adjectifs			
noir	noirs	noire	noires
blanc	blancs	blanche	blanches
gris	gris	grise	grises
vert	verts	verte	vertes
rouge	rouges	rouge	rouges
bleu	bleus	bleue	bleues
rose	roses	rose	roses
violet	violets	violette	violettes
jaune	jaunes	jaune	jaunes
multicolore	multicolores	multicolore	multicolores
sucré	sucrés	sucrée	sucrées
mûr	mûrs	mûre	mûres
croquant	croquants	croquante	croquantes
juteux	juteux	juteuse	juteuses
déchiré	déchirés	déchirée	déchirées
neuf	neufs	neuve	neuves
troué	troués	trouée	trouées
abîmé	abîmés	abîmée	abîmées
rayé	rayés	rayée	rayées
fleuri	fleuris	fleurie	fleuries
usé	usés	usée	usées
doux	doux	douce	douces
méchant	méchants	méchante	méchantes
gourmand	gourmands	gourmande	gourmandes
farceur	farceurs	farceuse	farceuses
malicieux	malicieux	malicieuse	malicieuses
peureux	peureux	peureuse	peureuses
sauvage	sauvages	sauvage	sauvages
farouche	farouches	farouche	farouches
rond	ronds	ronde	rondes

JEU N° 3 – CYCLE 2

LE PRÉSENT DE L'INDICATIF

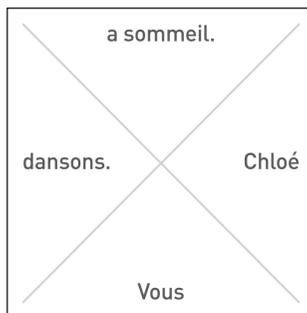
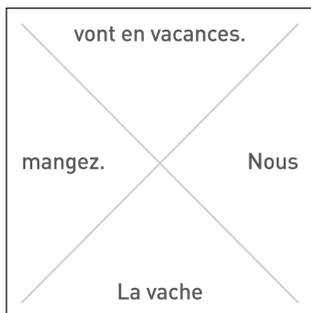
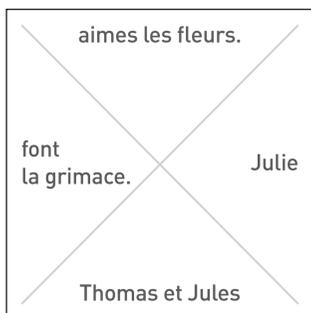
Notion mise en œuvre

Conjuguer sans erreur les verbes du 1^{er} groupe ainsi que les verbes *être*, *avoir*, *faire*, *aller*, *dire* et *venir* au présent.

Activité

Mettre en relation les *Orthominos* selon les quatre directions (à droite, à gauche, au-dessus, au-dessous) en respectant la conjugaison du verbe avec son sujet.

Exemple



Liste des mots utilisés

Je	suis en forme.	J'	ai froid.
Tu	es gentil.	Tu	as chaud.
Paul	est grand.	Il	a mal.
Elle	est sage.	La fillette	a faim.
Louis	est poli.	On	a sommeil.
Nous	sommes sages.	Nous	avons peur.
Vous	êtes contents.	Vous	avez raison.
Ils	sont malades.	Lucas et Hugo	ont la grippe.
Amélie et Zoé	sont jolies.	Elles	ont soif.
Je	fais peur.	Je	vais à Paris.
Tu	fais la tête.	Tu	vas à l'école.
Il	fait nuit.	Le chat	va dormir.
Le clown	fait rire.	La vache	va manger.
On	fait la fête.	On	va à la plage.
Nous	faisons attention.	Nous	allons à la pêche.
Vous	faites du vélo.	Vous	allez loin.
Ils	font du sport.	Ils	vont en vacances.
Les filles	font la grimace.	Elles	vont en forêt.
Je	dis tout.	Je	viens de loin.
Tu	dis « allo ! ».	Tu	viens de Tours.
Romain	dit « bonjour ! ».	Le chien	vient jouer.
La voisine	dit « au revoir ! ».	Elle	vient vite.
On	dit « adieu ! ».	Baptiste	vient goûter.
Nous	disons « à demain ! ».	Nous	venons chanter.
Vous	dites « merci ! ».	Vous	venez danser.
Ils	disent « s'il vous plaît ! ».	Mes amis	viennent d'Italie.
Elles	disent « non merci ! ».	Pauline et Emma	viennent chez moi.
Je	mange.	J'	aime les fleurs.
Tu	manges.	Tu	aimes danser.
Le garçon	mange.	Il	aime l'école.
Elle	mange.	Mon amie	aime mes poupées.
Julie	mange.	On	aime le foot.

Nous	mangeons.	Nous	aimons la baignade.
Vous	mangez.	Vous	aimez le chocolat.
Les enfants	mangent.	Thomas et Jules	aiment le judo.
Elles	mangent.	Elles	aiment les chats.
Je	joue.	Je	nage.
Tu	joues.	Tu	nages.
Un ami	joue.	L'enfant	nage.
Elle	joue.	Elle	nage.
Audrey	joue.	Chloé	nage.
Nous	jouons.	Nous	nageons.
Vous	jouez.	Vous	nagez.
Les chiens	jouent.	Ils	nagent.
Elles	jouent.	Tes amies	nagent.
Je	chante.	Je	danse.
Tu	chantes.	Tu	dances.
Il	chante.	Il	danse.
Léa	chante.	Lucie	danse.
Ma maman	chante.	Aurélien	danse.
Nous	chantons.	Nous	dansons.
Vous	chantez.	Vous	dancez.
Ils	chantent.	Ils	dansent.
Elles	chantent.	Les fées	dansent.
Je	tousse.	Les oiseaux	volent.
Tu	tousses.	Il	vole.
Il	tousse.	Elle	vole.
Elle	tousse.		
Papi	tousse.		
Nous	toussons.		
Vous	toussez.		
Les malades	toussent.		
Ils	toussent.		

JEU N° 1 – CYCLE 3

LES ACCORDS DANS LE GROUPE NOMINAL

Un jeu d'orthographe grammaticale

Notions mise en œuvre

• *Niveau 1*

Écrire sans erreur les pluriels des noms se terminant par *-s*, *-x*, *-z*.

Écrire sans erreur les pluriels des noms se terminant par *-al*.

Écrire sans erreur les pluriels des noms se terminant par *-ou*.

Utiliser sans erreur les marques du pluriel et du féminin des adjectifs.

Accorder sans erreur le nom et l'adjectif.

• *À partir du niveau 2*

Écrire sans erreur le pluriel des noms se terminant par *-eu*, par *-eau*.

Accorder sans erreur l'adjectif attribut du sujet avec le nom.

• *Niveau 3*

Écrire sans erreur le pluriel des noms en *-au*, *-ail*.

Activité

Mettre en relation les *Orthominos* selon les quatre directions (à droite, à gauche, au-dessus, au-dessous) en respectant les accords en genre et en nombre qui conviennent dans les groupes nominaux.

Exemple



Liste des mots utilisés

NIVEAU 1

• Les pluriels des noms se terminant par **-s, -x, -z**

des gaz	vide	deux amoureux	vide
des gros nez	vide	beaucoup de souris	vide
dix belles noix	vide	d'énormes ours	vide
quelques prix	vide	ces vieux rhinocéros	vide
plusieurs creux	vide	tous les bus	vide

Remarque 1 : Pour ce cas particulier des noms se terminant par **-s, -x, -z** nous voulons montrer qu'ils ne changent pas de forme en passant du singulier au pluriel. Nous présentons l'association « **des souris / triangle vide** » par opposition à l'association « **des rat / s** ». De plus, si nous présentions une association du type « **des souri / s** », on pourrait craindre que certains élèves imaginent par simple imprégnation que « **souri** » soit le singulier de « **souris** ».

Remarque 2 : L'expérimentation du jeu a montré que de rares élèves peuvent considérer que les triangles vides sont des jokers. Chaque enseignant précisera selon les besoins que ce n'est pas le cas.

• Les pluriels des noms se terminant par **-al**

de beaux chev	aux	deux féroces riv	aux
d'excellents génér	aux	des grands hôpit	aux
quelques journal	aux	des jeunes chac	als
ces gentils anim	aux	les célèbres carnav	als
tous les sign	aux	de nombreux festiv	als
nos vieux boc	aux	des vrais rég	als
tous les tot	aux	les nouveaux récit	als
d'étroits can	aux		

• Les pluriels des noms se terminant par **-ou**

de très longs cou	s	trois petits hibou	x
plein de petits clou	s	mes anciens bijou	x
ces solides verrou	s	beaucoup de caillou	x
d'énormes bisou	s	dix gros chou	x
de grands fou	s	tes deux genou	x
des centaines de trou	s	vos joujou	x
quelques écrou	s	une famille de pou	x
une forêt de bambou	s		

• Les marques du pluriel et du féminin des adjectifs

un singe agit	é	des pantalons bleu	s
la maison abandonn	ée	trois salopettes gris	es
des gorilles affam	és	un robinet ouvert	vide
ces guenons énerv	ées	une auberge accueillant	e
ton couteau pointu	vide	des grands halls aér	és
des arbustes touffu	s	quelques vitrines illumin	ées
cette girafe goulu	e	son cahier neuf	vide
des branches feuillu	es	une femme veuv	e
mon pantalon noir	vide	cent ouvrages neuf	s
sa belle robe vert	e	certaines dames veuv	es

Voir remarques 1 et 2 plus haut.

• **Accords du nom et de l'adjectif**

Accord en genre		Accord en nombre	
un tapis us	é	un exercice or	al
une chemise us	ée	des accords verb	aux
un garçon naïf	vide	des crayons bleu	s
une fille naïv	e	quelques manuels abîm	és
cette poire mûr	e	mon stylo bleu	vide
cet abricot mûr	vide	mes feutres multicolore	s
un sac très léger	vide	un journal instructif	vide
la plume léger	e	beaucoup d'albums intéressant	s
un succès impressionnant	vide		
une idée impressionnant	e		
votre tarte délicieux	e		
leur dessert délicieux	vide		

Voir remarques 1 et 2 plus haut.

NIVEAU 2

• **Le pluriel des noms se terminant par -eu, par -eau**

cinq nouveaux jeu	x	mes énormes bleu	s
de nombreux feu	x	de délicieux gâteau	x
des longs cheveu	x	leurs immenses drapeau	x
deux vieux pneu	s	de si grands roseau	x

• **Accord de l'adjectif attribut du sujet avec le nom**

ta valise semble lourd	e	ils sont éreint	és
ces trois caisses sont encombrant	es	Léa est fatigu	ée
l'air est pesant	vide	elles se sentent épuis	ées
ces poids ont l'air lourd	s	Marc a l'air exténu	é
le clown est joyeu	x	sa fameuse moutarde est très fort	e
elles sont heureus	es	en maths, mes sœurs sont fort	es

NIVEAU 3

• **Le pluriel des noms en -au, -ail**

deux gros noyau	x	d'immenses rail	s
de fins tuyau	x	vos doux chandail	s
ses magnifiques joyau	x	ces effrayants épouvantail	s
d'affreux fléau	x	deux épais portail	s
quelques vieux étau	x	de nombreux détail	s
tous les landau	s	nos légers éventail	s
de longs trav	aux	de drôles d' attirail	s
des milliers de cor	aux	leurs anciens gouvernail	s
ces merveilleux ém	aux	leurs larges poitrail	s
de splendides vittr	aux		
quatre petits soupir	aux		

JEU N° 2 – CYCLE 3

LES ACCORDS DU VERBE AVEC SON SUJET

Un jeu d'orthographe grammaticale

Notions mise en œuvre

- *Niveau 1*

Écrire sans erreur les formes des verbes étudiés sans confondre les terminaisons, en particulier *-e*, *-es*, *-ent* ; *-ons* et *-ont* ; *-ez*, *-ais*, *-ait* et *-aient* ; *-as*, *-a*. Appliquer la règle de l'accord du verbe avec son sujet (y compris le pronom personnel), ordre sujet-verbe respecté, temps simples.

- *À partir du niveau 2*

Écrire sans erreur les formes des verbes étudiés aux temps étudiés, dont les verbes du 1^{er} groupe en *-cer* ; *-ger* ; *-guer*.

- *Niveau 3*

Orthographier correctement les verbes étudiés aux temps étudiés, dont les verbes du 1^{er} groupe en *-yer* ; *-eter* ; *-eler*.

Activité

Mettre en relation les *Orthominos* selon les quatre directions (à droite, à gauche, au-dessus, au-dessous) en respectant les accords sujet-verbe qui conviennent.

Exemple :



Liste des mots utilisés

NIVEAU 1

• **Les terminaisons en -e, -es, -ent**

Je roul	e à vélo.	Tu aim	es le rock.	Elles révis	ent une leçon.
Je jou	e avec lui.	Tu dans	es la salsa.	Ils apprenn	ent l'anglais.
Il jou	e seul.	Tu ador	es le tango.	Les enfants écriv	ent un poème.
Je chant	e sous la douche.	Tu chant	es le rap.	Mes parents relis	ent une histoire.
Mon père chant	e gaiement.	Tu préfèr	es le tcha-tcha.	Ils invent	ent un conte.
Son frère fredonn	e doucement.	Tu détest	es le violon.	Elles rédig	ent un résumé.

• **Les terminaisons en -ons, -ions et -ont**

Nous dans	ons à l'école.	Nous saut	ions énergiquement.
Demain, nous partir	ons tôt.	Nous courr	ions rapidement.
Demain, nous ir	ons au zoo.	Nous grimp	ions avec plaisir.
Nous nous amus	ons ensemble.	L'autre jour, nous dans	ions avec entrain.
Nous all	ons au cirque.		
Nous viendr	ons tard.		
Nous verr	ons bien.		

Ils discuter	ont avant de venir.	Ils viendr	ont à deux.
Elles le verr	ont au restaurant.	Ils partir	ont en vitesse.
Ils ir	ont au théâtre.	Elles déjeuner	ont ensemble.
Ils danser	ont samedi soir.		

• **Les terminaisons en -ez, -ais, -ait et -aient**

Vous déguster	ez votre glace.
Vous savour	ez cette tarte.
Vous grignoter	ez votre sandwich.
Vous appréci	ez le plat.
Vous voul	ez ce café.

Tu prépar	ais ton cartable.	Je coup	ais les fruits.
Je prépar	ais tes affaires.	Tu coup	ais la viande.
Tu défais	ais la valise.	Tu découp	ais la ciboulette.
Je défais	ais ce sac.	Je rêv	ais tout éveillé.
Tu pren	ais les jouets.	Je pens	ais aux vacances.
Tu fais	ais les bagages.	Je réfléchiss	ais à l'avenir.
Je ferm	ais le colis.		

Il fais	ait son cartable.
Ma soeur défais	ait ses nattes.
On défais	ait les lits.
Elle attach	ait ses lacets.
Il ferm	ait son manteau.

Elles désherb	aient le gazon.
Elles arros	aient les plantes.
Ils entretien	aient le potager.
Ils plant	aient des fleurs.

• Les terminaisons en -as, -a

Tu ne le prendre	as pas.	Dimanche, tu n' ir	as pas au cinéma.
Tu ne la verr	as pas samedi.	Tu ne l' accompagner	as pas à la danse.
Tu ne viendr	as jamais.	Tu ne l' emmener	as nulle part.
Tu ne me surprendre	as plus.	Tu ne la recupér	as pas à l'heure.
Ce soir-là, tu ne rentr	as pas.	Tu ne partir	as pas à midi.

Elle partir	a sans toi.
Il ir	a au cirque.
Il viendr	a ce soir.
On viendr	a demain.
Elle ir	a au tennis.
Mardi, elle l' accompagner	a chez le dentiste.
Elle me conduir	a chez lui.

NIVEAU 2
• Les verbes du 1^{er} groupe en -cer, -ger, -guer

Vous commenc	ez votre repas.
Nous mange	ons chez mamie
Vous partag	ez votre goûter avec moi.
Je partage	ais ma chambre.
Je mange	ais les légumes.
Nous nage	ons le mardi soir.
Hier, nous nag	ions plus vite.
Nous bouge	ons rapidement.
Avant, nous boug	ions plus.
Nous voyage	ons souvent.
Jadis nous voyag	ions beaucoup.
Ils manger	ont en famille.
Je range	ais tout.
Ils corrig	ent un exercice.
Tu range	ais tes vêtements.
Je boug	e énergiquement.
Je dialogu	e avec vous.
Nous navigu	ons en haute mer.
Hier, nous dialogu	ions avec tout le monde.
Ils conjugu	ent les verbes correctement.

NIVEAU 3
• Les verbes du 1^{er} groupe en -yer, -eter, -eler

Adrien appell	e souvent.	Tu empaquet	ais un cadeau.
Marie appel	a plusieurs fois.	Tu ne le rejetter	as pas comme ça.
Tu renouvell	es ta garde-robe.	Vous jet	ez de l'eau.
Tu renouvel	ais ton passeport.	Ce matin, nous essuy	ons les couverts.
Elle rappell	e tout le temps.	Hier, nous essuy	ions les meubles.
Tu ne rappel	as pas.	Aujourd'hui, nous nettoy	ons la vaisselle.
Nous jet	ions des objets cassés.	Hier, nous nettoy	ions les tapis.
Vous jet	ez votre pomme.	Vous pay	ez votre repas.

JEU N° 3 – CYCLE 3

LA FIN DES MOTS

Un jeu d'orthographe lexicale

Compétences mises en œuvre

Écrire sans erreur des noms se terminant par une consonne muette.

Activité

Mettre en relation les *Orthominos* selon les quatre directions (à droite, à gauche, au-dessus, au-dessous) en respectant la reconstitution des mots : lettres finales muettes qui conviennent : *s, t, x, d, p, c* et *g*.

Exemple :



Liste des mots utilisés

120 noms

NIVEAU 1

Terminaison « s »		Terminaison « t »	
un petit turnedo	s	la musique et le chan	t
un faux rubi	s	un vilain défa	t
mon professeur d' anglai	s	ton cahier petit forma	t
la leçon de françai	s	un excellent résulta	t
un gros coli	s	bon appéti	t
le paradi	s	un bel explo	t
ce beau lila	s	une douce nui	t
un véritable héro	s	ce jeune matelo	t
un grand frac	s	un violent confli	t
un mal de do	s	le dernier candida	t
cet épais matela	s	l'excellent pla	t
un misérable logi	s	un drôle d' endroi	t
un excellent repa	s	un dangereux circui	t
le jeune chamo	s	un énorme chahu	t
c'est ton avi	s	un vieux sabo	t
un vieux débarra	s	le beau frui	t
le premier jour du moi	s	ton petit li	t
le sel du marai	s	un gros artichau	t
le muscle du bra	s	un nouveau produi	t
des gros sacs d' engrai	s	un nouvel acha	t
un mystérieux intru	s	un petit bou	t
du pur ju	s	un bébé escargo	t
un ancien pu	s	un large f	t
le plus gros radi	s	un faux lingo	t
une course de relai	s	le quatrième sau	t
un léger repo	s	un vieux toi	t
ce haut tal	s	les mailles du trico	t

Terminaison « x »

la grande cro	x	une forte to	x
le bon cho	x	nous deu	x
un jeune épo	x	c'est hors de pri	x
à haute voi	x	vrai ou fau	x
une noisette et une noi	x		

Terminaisons « d, p, c et g »

un affreux crapau	d	cet énorme lézar	d
l'oiseau et son ni	d	un incroyable recor	d
un gros nœu	d	un dangereux poignar	d
un incroyable bon	d	le grand méchant lou	p
tout près du bor	d	noir et blan	c
cet épais brouillar	d	un coup de poin	g
un vilain petit canar	d	couleur rouge san	g
une branche d' épinar	d	un peu de shampoin	g

NIVEAU 2

Terminaisons « s, t, x, d, p, c et g »			
ce beau colori	s	à tout hasar	d
un épais couli	s	un croustillant frian	d
un minuscule enclo	s	un bon siro	p
un violent sursau	t	un grand cou	p
un gros gabari	t	le large tron	c
la vue et l' odora	t	un vieux ban	c
guerre et pai	x	la pomme et le coin	g
une belle perdri	x	le long de l' étan	g
une branche de hou	x	un bébé orang-outan	g
ce coureur et son dossar	d	un joli faubour	g

NIVEAU 3

Terminaisons « s, t, x, d, p, c et g »			
un angle obtu	s	un vieux différen	d
un riche bourgeoi	s	un véritable accor	d
une tâche de camboui	s	la porte et son gon	d
un grave déli	t	un morceau de dra	p
l'aval et l' amon	t	un paysan et son cham	p
un véritable complo	t	la truie et le por	c
une région et son clima	t	un cheval sur le flan	c
un léger redou	x	un cake au haren	g
le plus fort tau	x	un petit bour	g
un important afflu	x	ce cheval pur-san	g