



EXPLOITATION
PÉDAGOGIQUE

VIVE LES JEUX !

ALBUM D'HERVÉ LE GOFF ÉDITÉ CHEZ L'ÉLAN VERT.
FICHER RÉALISÉ PAR MAITRESSE FLO À DESTINATION DES ÉLÈVES DE MS/GS.



l'élan vert

PRÉNOM

DOMAINE : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

COMPÉTENCE : Dénombrer les syllabes d'un mot

CONSIGNE : Je colorie la case correspondant au nombre de syllabes que contient chaque mot.



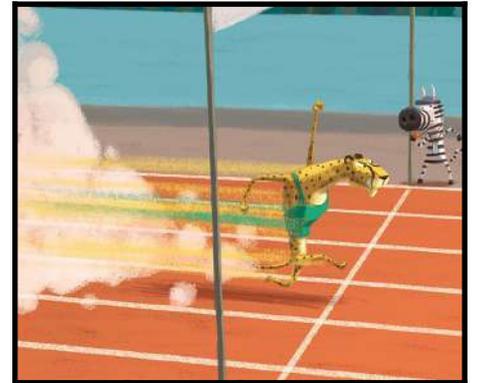
AVEC AIDE



1 2 3 4



1 2 3 4



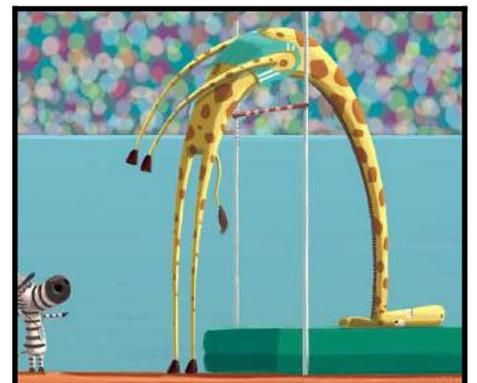
1 2 3 4



1 2 3 4



1 2 3 4



1 2 3 4



1 2 3 4



1 2 3 4

PRÉNOM

DOMAINE : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

COMPÉTENCE : Identifier le son d'attaque dans un mot

CONSIGNE : Je colorie le premier son que j'entends dans chaque mot.



AVEC AIDE



L

M

J



OU

A

C



D

S

R



T

CH

S



A

O

L



S

B

N



T

P

AN



R

L

B

PRÉNOM

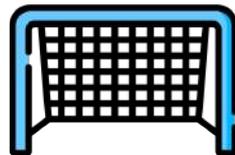
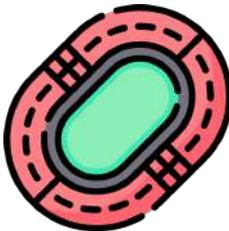
DOMAINE : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

COMPÉTENCE : Identifier le son d'attaque d'un mot

CONSIGNE : Je relie deux mots-images qui commencent par le même son.



AVEC AIDE



AIDE POUR LA CORRECTION

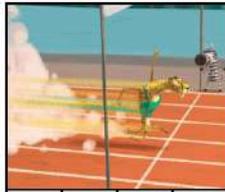
PARTIE PHONOLOGIE



1 2 3 4



1 2 3 4



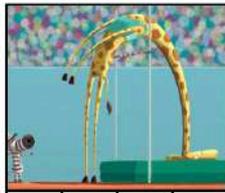
1 2 3 4



1 2 3 4



1 2 3 4



1 2 3 4

Haltérophilie

Handball

Athlétisme

Lutte

Natation

Saut en hauteur

Tir à l'arc

Gymnastique



1 2 3 4



1 2 3 4



•

•



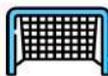
•

•



•

•



•

•



•

•



•

•



Ballon - but

Terrain - tennis

Sifflet - cible

Médaille - maillot

Piscine - Panier de basket

Rugby - raquette

PRÉNOM

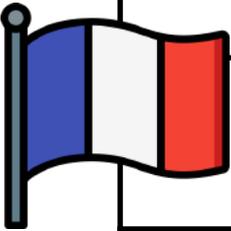
DOMAINE : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
COMPÉTENCE : Identifier des mots identiques dans les trois types d'écriture (capitale, scripte, cursive)
CONSIGNE : Je colle à côté de chaque mot-image les étiquettes identiques.



AVEC AIDE



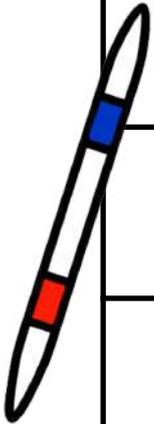
DRAPEAU



FLAMME



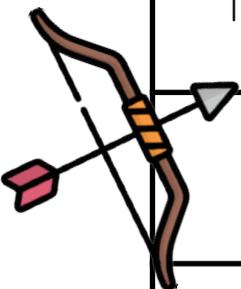
JAVELOT



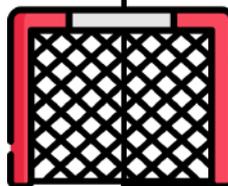
CIBLE



TIR À L'ARC



BUT



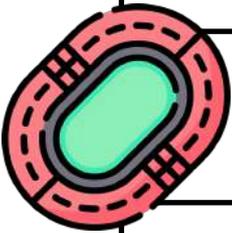
BALLON



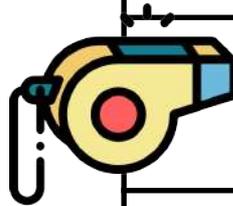
PISCINE



TERRAIN



SIFFLET



MÉDAILLE



PODIUM



tir à l'arc

but

javelot

javelot

flamme

tir à l'arc

drapeau

flamme

cible

but

cible

drapeau

ballon

terrain

médaille

médaille

sifflet

ballon

podium

sifflet

piscine

terrain

piscine

podium

PRÉNOM

DOMAINE : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

COMPÉTENCE : Copier des mots connus

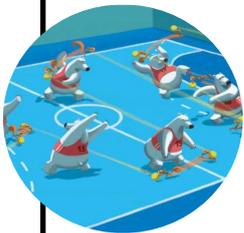
CONSIGNE : Je recopie les mots en m'aidant du modèle.



AVEC AIDE



HALTÉROPHILIE



HANDBALL



NATATION



ATHLÉTISME



LUTTE



TIR À
L'ARC

PRÉNOM

DOMAINE : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

COMPÉTENCE : Copier des mots connus

CONSIGNE : Je recopie les mots en m'aidant du modèle.



AVEC AIDE



haltérophilie



handball



natation



athlétisme



lutte



tir à
l'arc

PRÉNOM

DOMAINE : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

COMPÉTENCE : Copier des mots connus

CONSIGNE : Je repasse sur les pointillés pour former les mots étudiés.



AVEC AIDE



HALTÉROPHILIE



HANDBALL



NATATION



ATHLÉTISME



LUTTE



TIR À L'ARC

PRÉNOM

DOMAINE : Acquérir les premiers outils mathématiques

COMPÉTENCE : Associer une quantité à son écriture
chiffrée

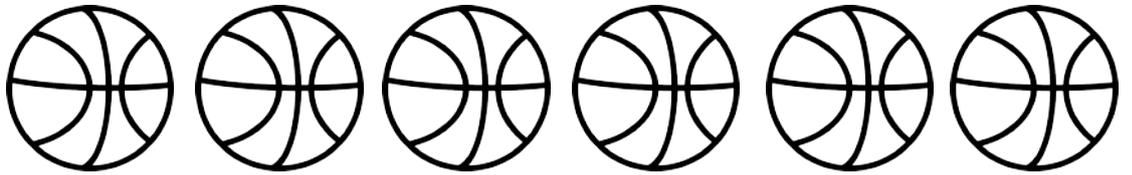
CONSIGNE : Je colorie le nombre de ballons selon le
score donné.



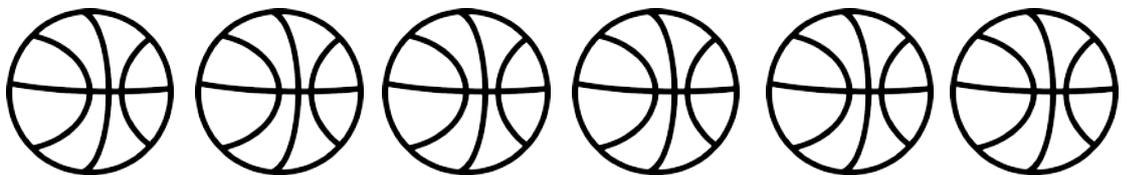
AVEC AIDE



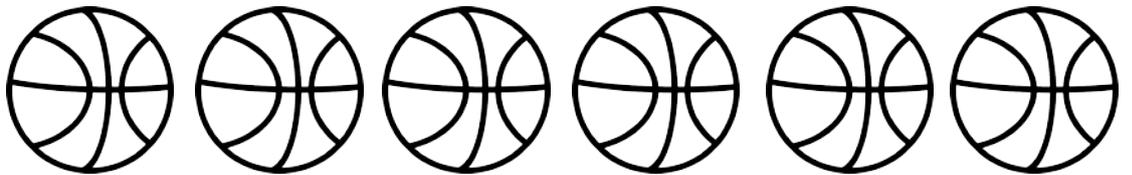
2



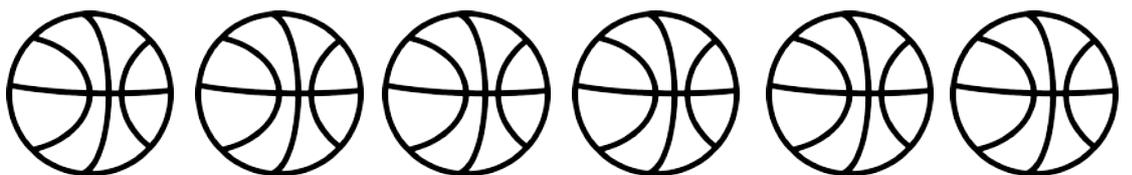
5



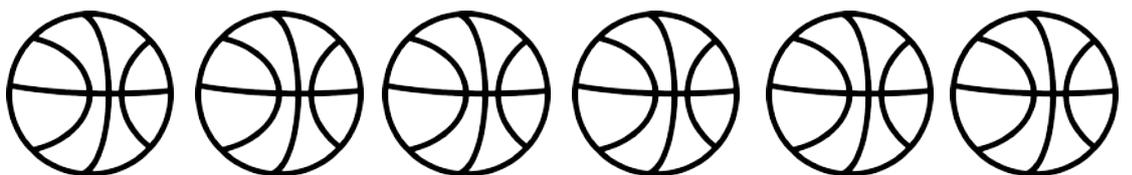
3



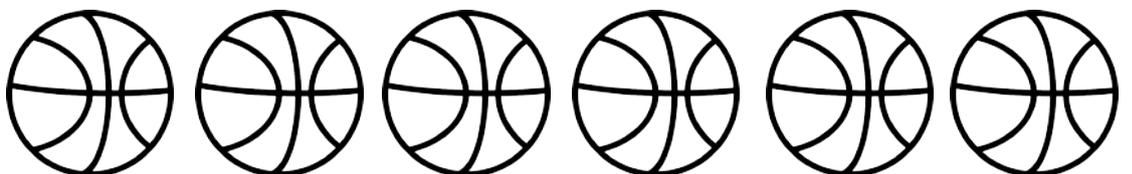
1



4



6



PRÉNOM

DOMAINE : Acquérir les premiers outils mathématiques

COMPÉTENCE : Associer une quantité à son écriture
chiffrée

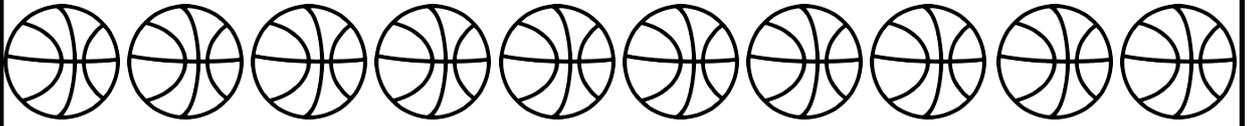
CONSIGNE : Je colorie le nombre de ballons selon le
score donné.



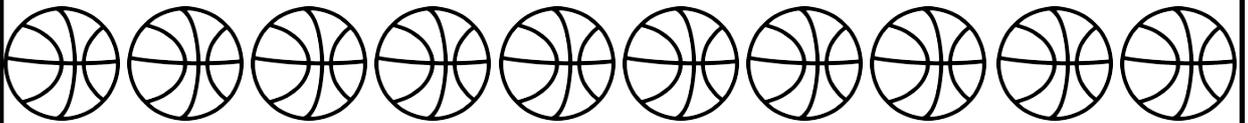
AVEC AIDE



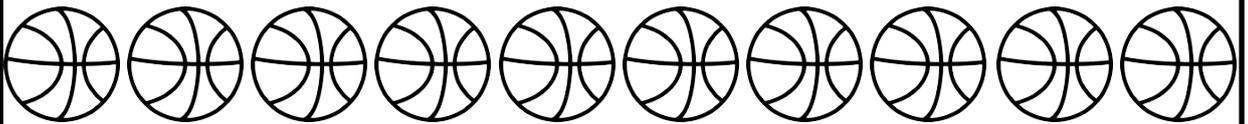
8



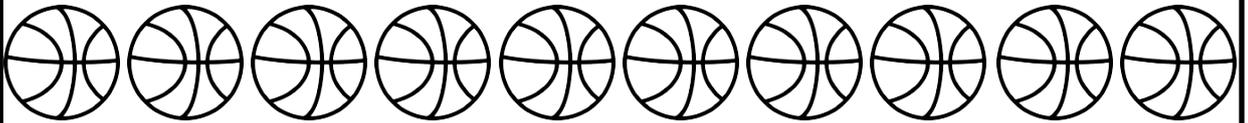
5



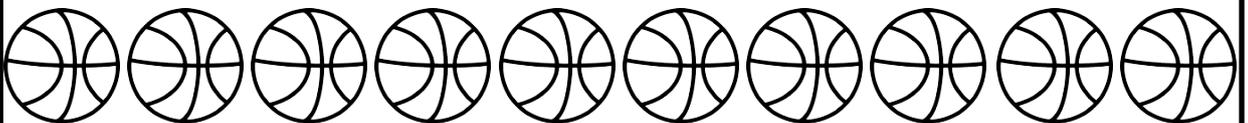
9



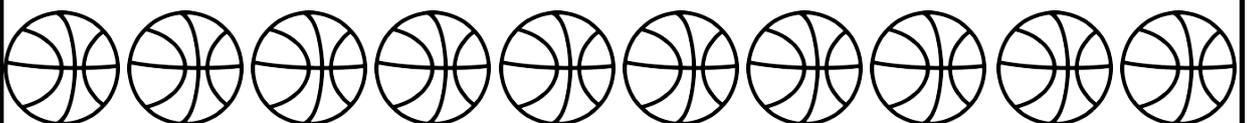
6



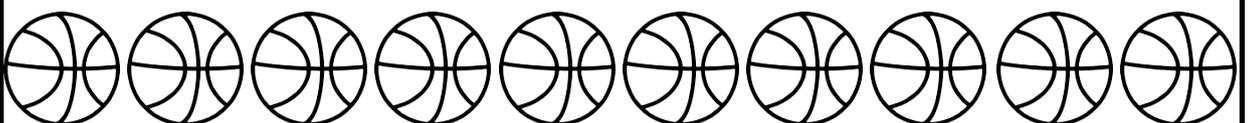
10



7



4



PRÉNOM

DOMAINE : Acquérir les premiers outils mathématiques

COMPÉTENCE : Utiliser le nombre pour exprimer la position d'une personne dans un jeu

CONSIGNE : J'observe les résultats et j'écris le nombre qui correspond à la place du joueur dans le classement.



AVEC AIDE



--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

PRÉNOM

DOMAINE : Acquérir les premiers outils mathématiques

COMPÉTENCE : Comparer des nombres

CONSIGNE : Je colorie le maillot de l'équipe qui a marqué le plus de buts.



AVEC AIDE



MATCH 1



9



5



MATCH 2



3



7



MATCH 3



1



8



MATCH 4



4



2



MATCH 5



10



6



MATCH 6



3



8

PRÉNOM

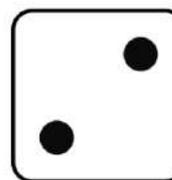
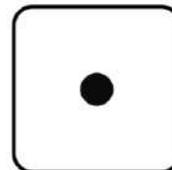
DOMAINE : Acquérir les premiers outils mathématiques

COMPÉTENCE : Associer une quantité à une représentation (dé, main ou chiffre)

CONSIGNE : Je colle le bon nombre de ballons ou de flèches.



AVEC AIDE



PRÉNOM

DOMAINE : Acquérir les premiers outils mathématiques

COMPÉTENCE : Associer une quantité à une représentation (dé, main ou chiffre)

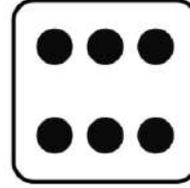
CONSIGNE : Je colle le bon nombre de ballons ou de flèches.



AVEC AIDE



7



8



PRÉNOM

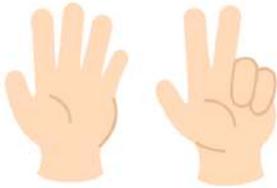
DOMAINE : Acquérir les premiers outils mathématiques

COMPÉTENCE : Associer une quantité à une représentation (dé, main ou chiffre)

CONSIGNE : Je colle le bon nombre de ballons ou de flèches.



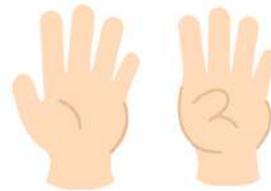
AVEC AIDE

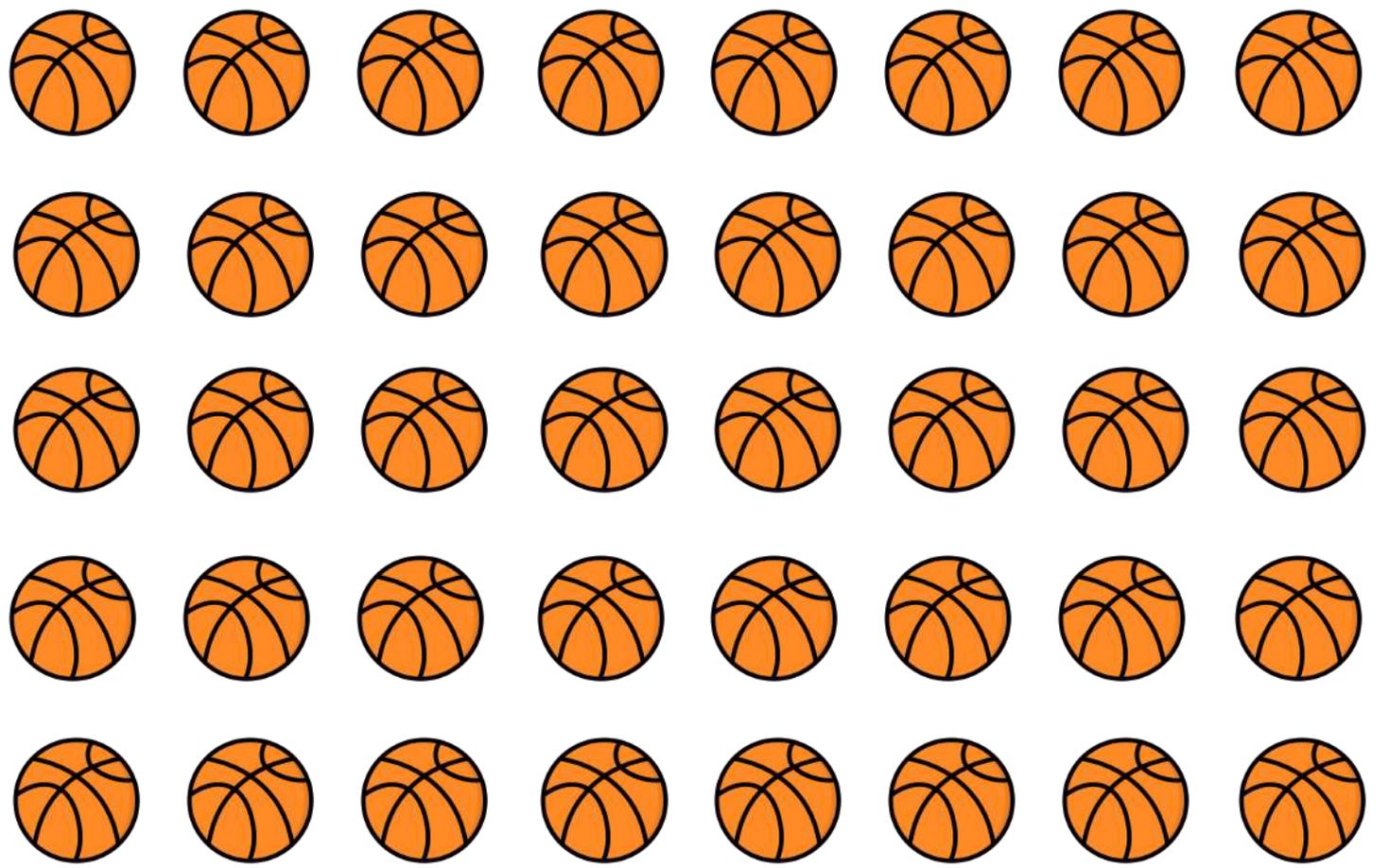
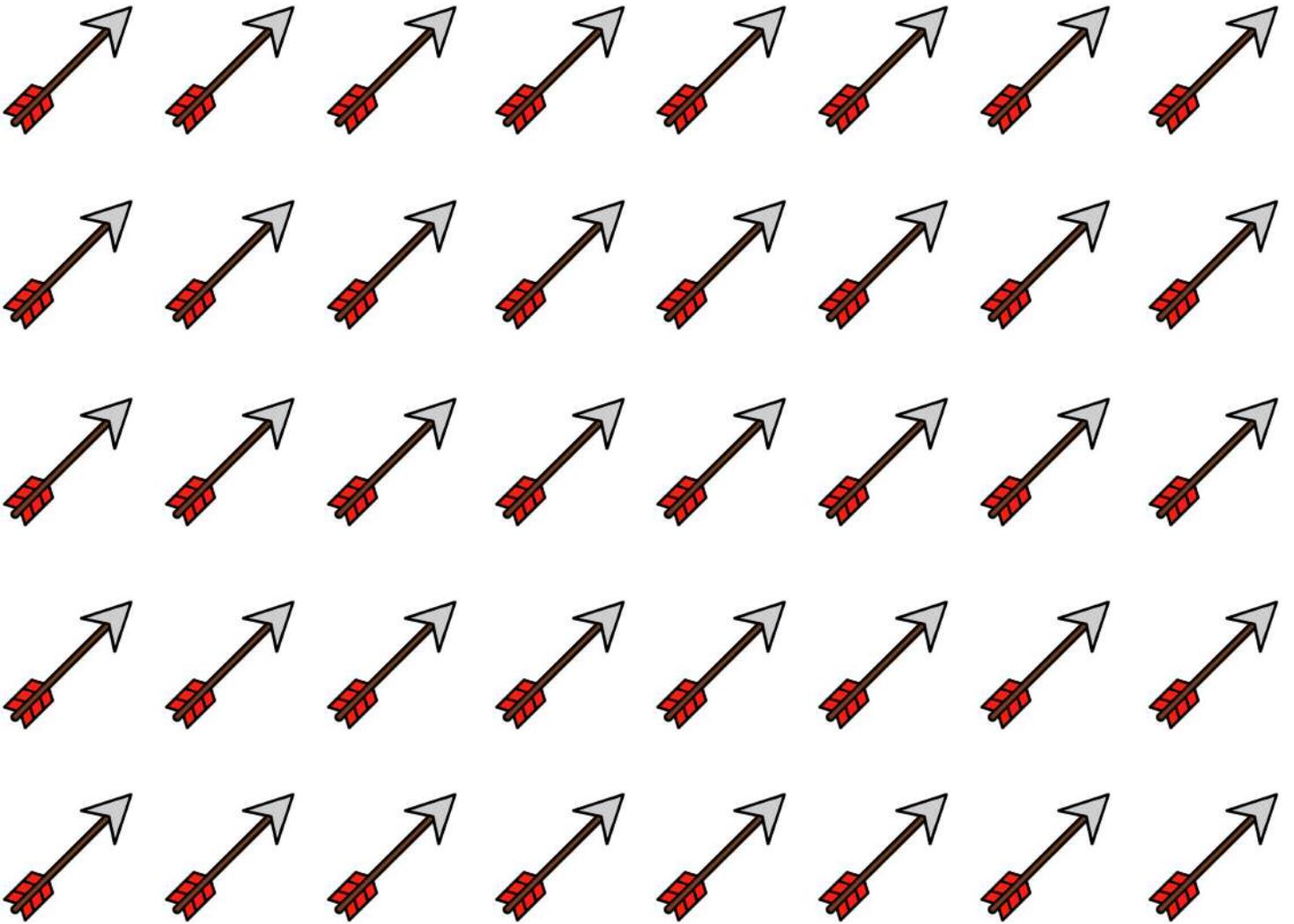


7



10





PRÉNOM

DOMAINE : Explorer le monde - Espace

COMPÉTENCE : Se repérer dans un quadrillage

CONSIGNE : Je colle les images au bon endroit en respectant le modèle.



AVEC AIDE



	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					



PRÉNOM

DOMAINE : Explorer le monde - Espace

COMPÉTENCE : Se repérer dans un quadrillage

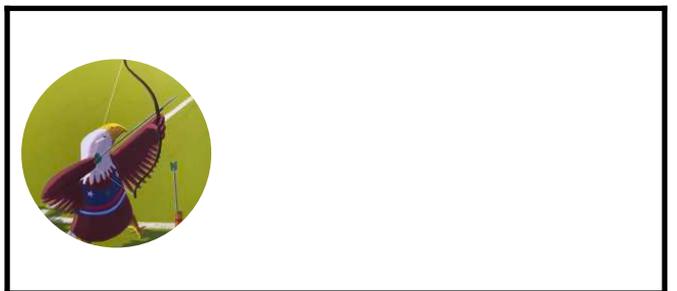
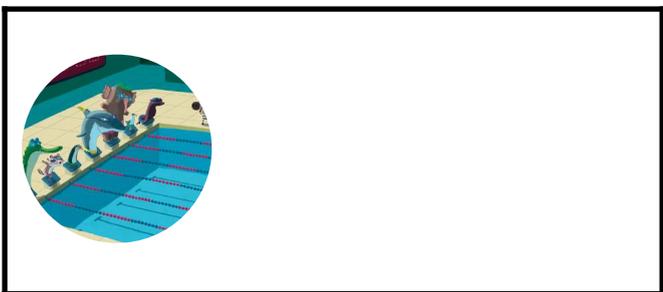
CONSIGNE : Je lis le tableau et j'écris le nom de la case où se trouve chaque image.



AVEC AIDE



	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					



PRÉNOM

DOMAINE : Explorer le monde - Se repérer dans le temps

COMPÉTENCE : Reconstituer la chronologie de l'histoire
Vive les jeux !

CONSIGNE : Je découpe puis je colle les éléments dans l'ordre chronologique de l'histoire.



AVEC AIDE



1



2



3



4

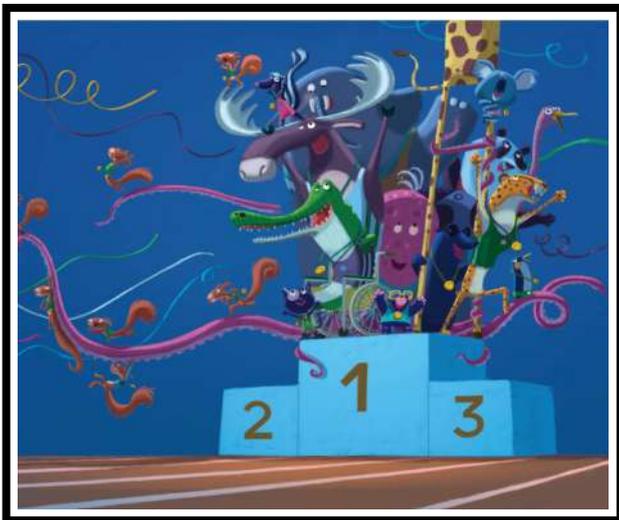
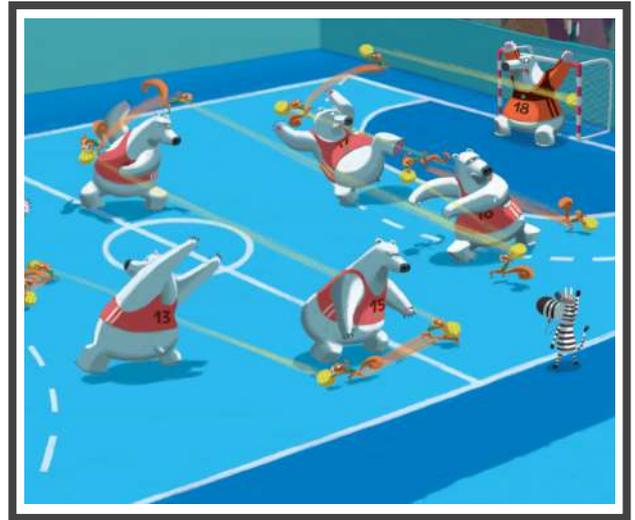
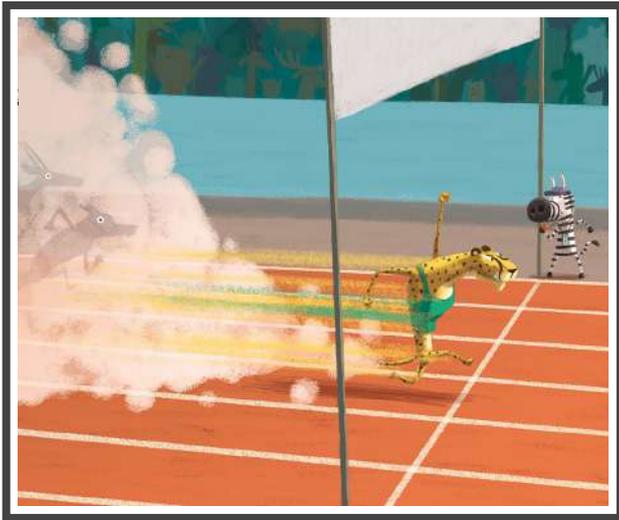


5



6





PRÉNOM

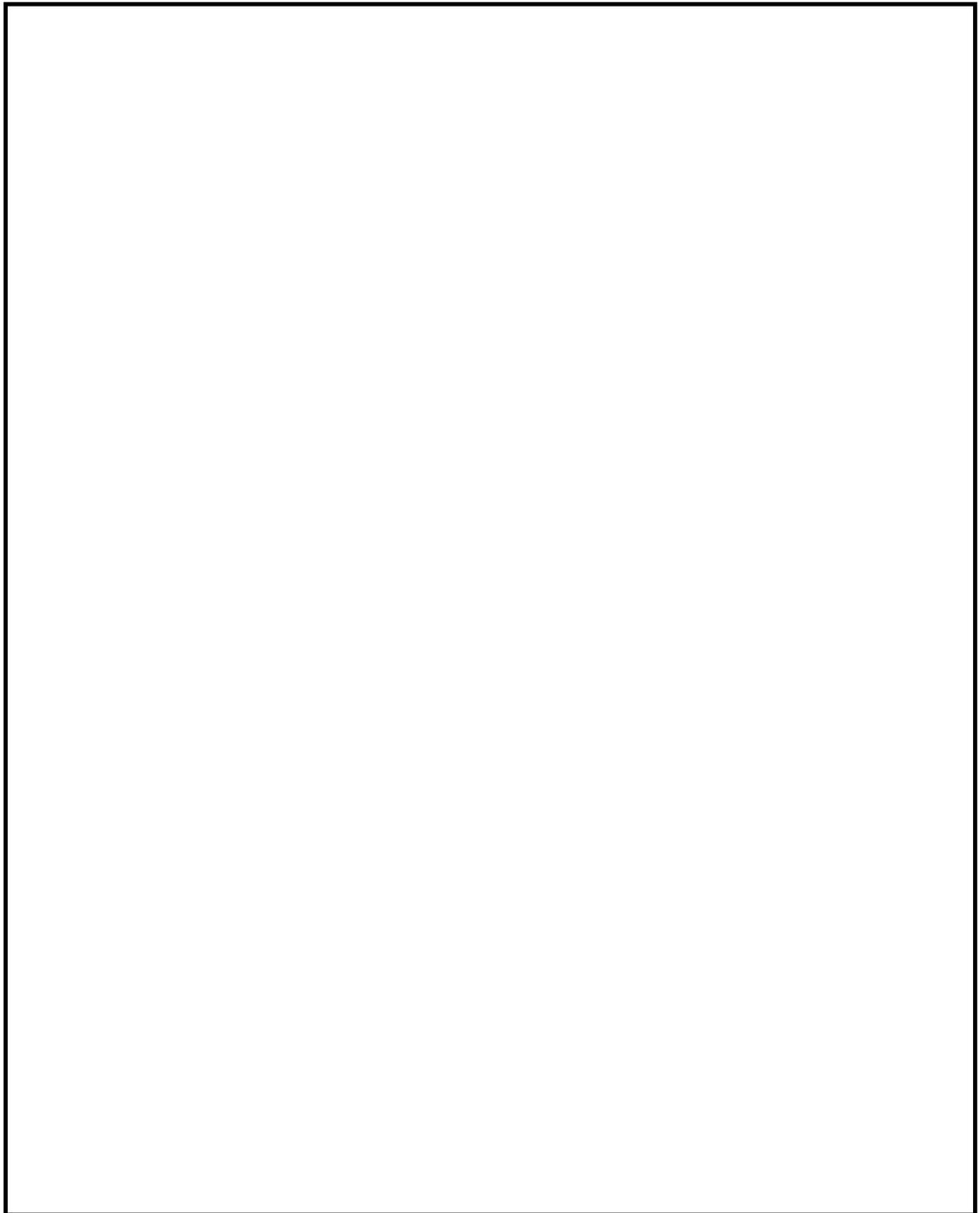
DOMAINE : Acquérir les premiers outils mathématiques

COMPÉTENCE : Reconstituer la couverture puzzle d'un album

CONSIGNE : Je découpe et colle dans le cadre les morceaux du puzzle pour reconstituer la couverture de l'album *Vive les jeux !*.



AVEC AIDE



PRÉNOM

DOMAINE : Acquérir les premiers outils mathématiques

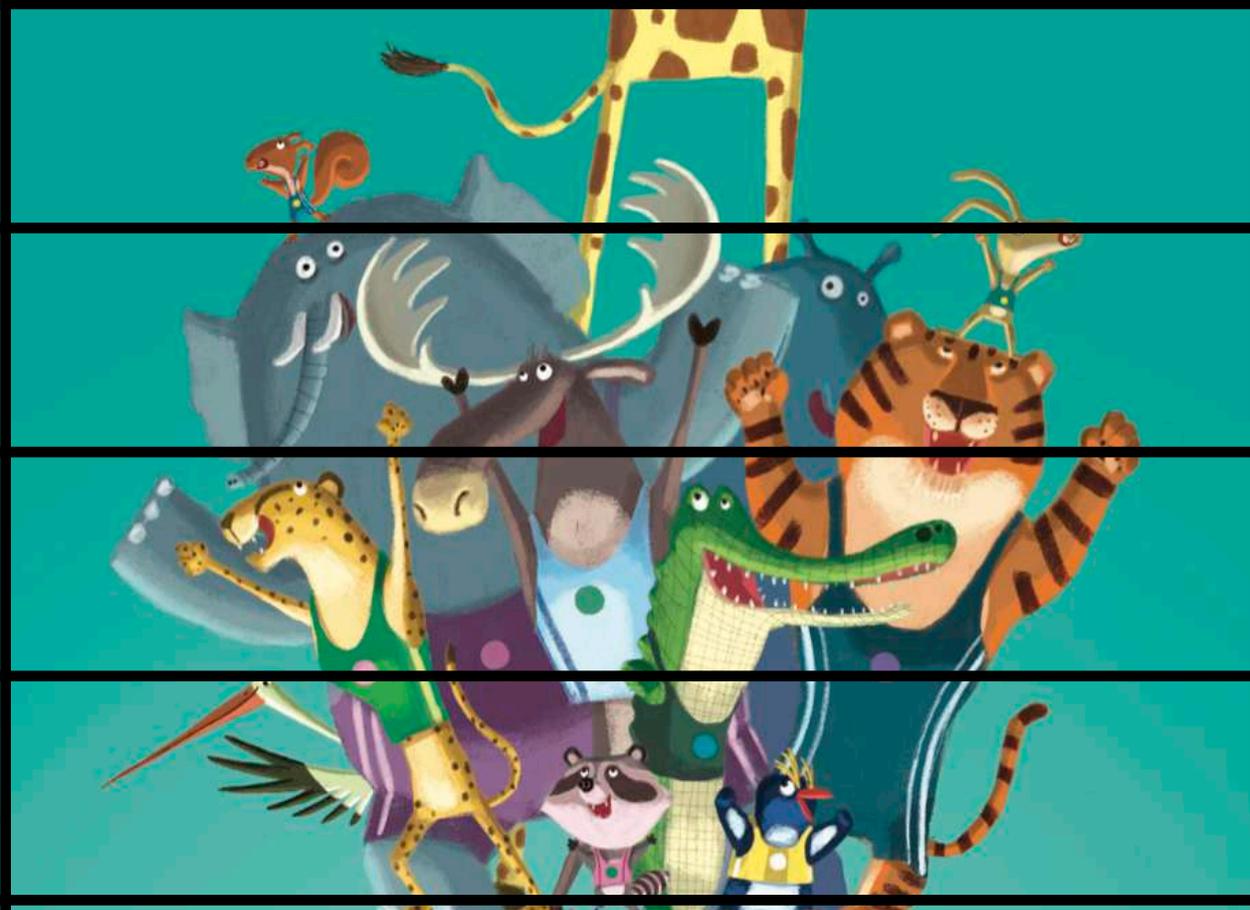
COMPÉTENCE : Reconstituer la couverture puzzle d'un album

CONSIGNES : Je découpe et colle dans le cadre les morceaux du puzzle pour reconstituer la couverture de l'album *Vive les jeux !*.



AVEC AIDE





Hervé Le Goff

VIVE LES JEUX !



l'élan vert



Hervé Le Goff

VIVE LES JEUX !



l'élan vert



Hervé Le Goff

VIVE LES JEUX !



l'élan vert

PRÉNOM

DOMAINE : Explorer le monde - Se repérer dans le temps

COMPÉTENCE : Reconstituer le titre *Vive les jeux !*.

CONSIGNE : Je colle dans l'ordre les étiquettes pour reconstituer le titre.



AVEC AIDE



VIVE LES JEUX !

Vive les jeux !

Vive les jeux !

jeux	Vive	LES	Vive
les	!	les	VIVE
JEUX	!	jeux	!

jeux	Vive	LES	Vive
les	!	les	VIVE
JEUX	!	jeux	!

jeux	Vive	LES	Vive
les	!	les	VIVE
JEUX	!	jeux	!

jeux	Vive	LES	Vive
les	!	les	VIVE
JEUX	!	jeux	!

PRÉNOM

DOMAINE : Acquérir les premiers outils mathématiques

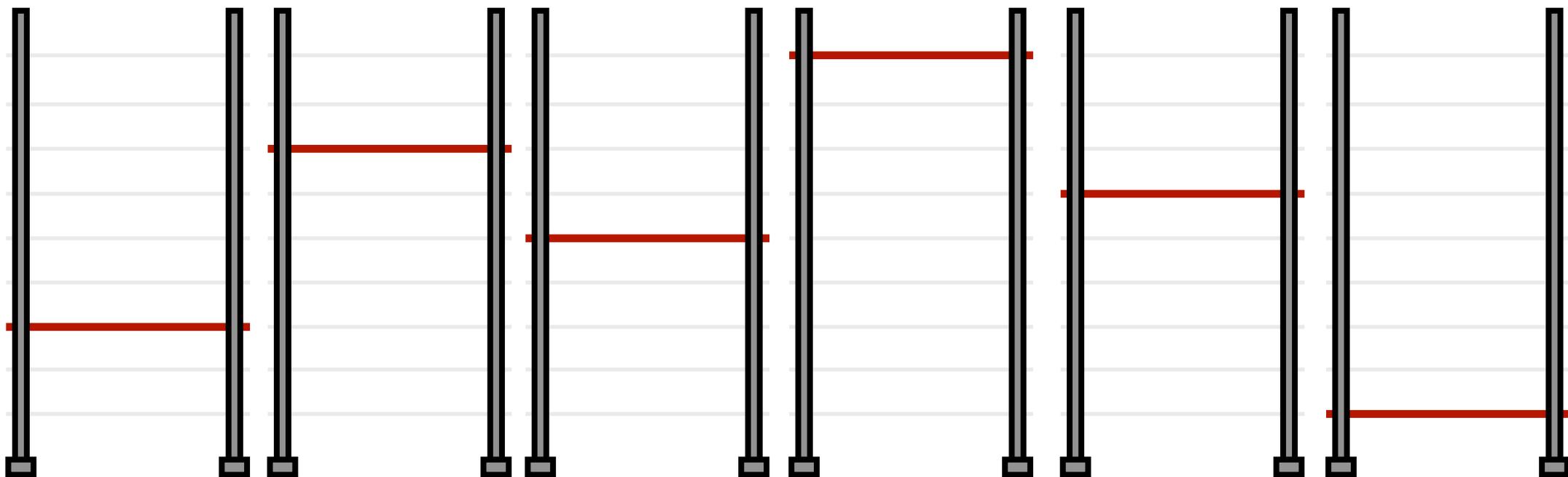
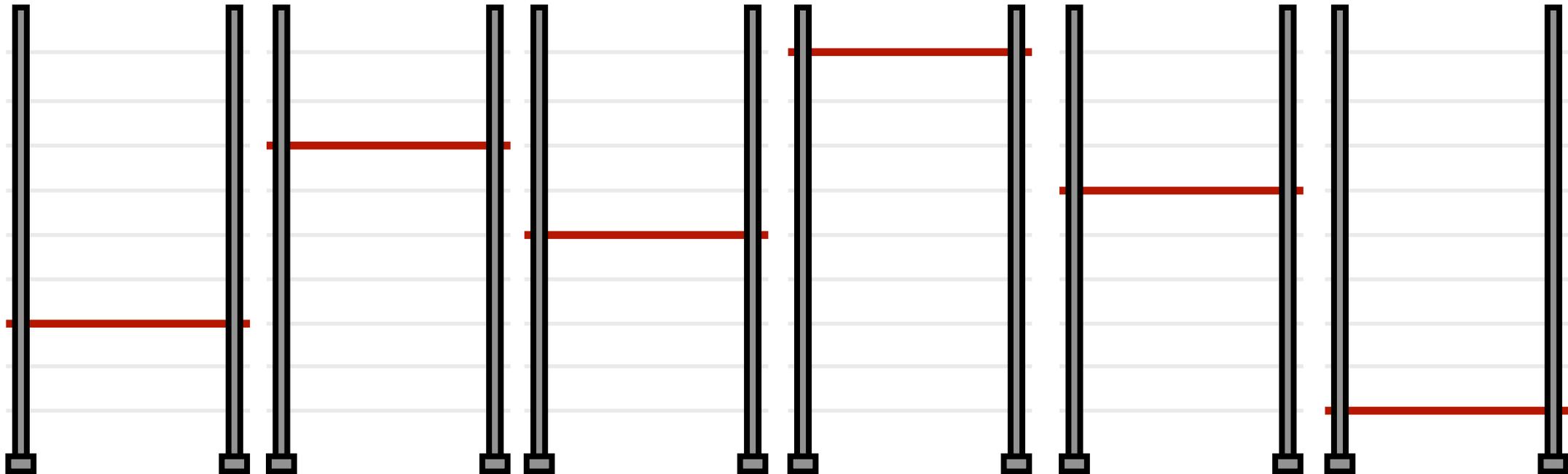
COMPÉTENCE : Comparer des longueurs

CONSIGNE : Je range les images du saut le plus petit au saut le plus grand.



AVEC AIDE





PRÉNOM

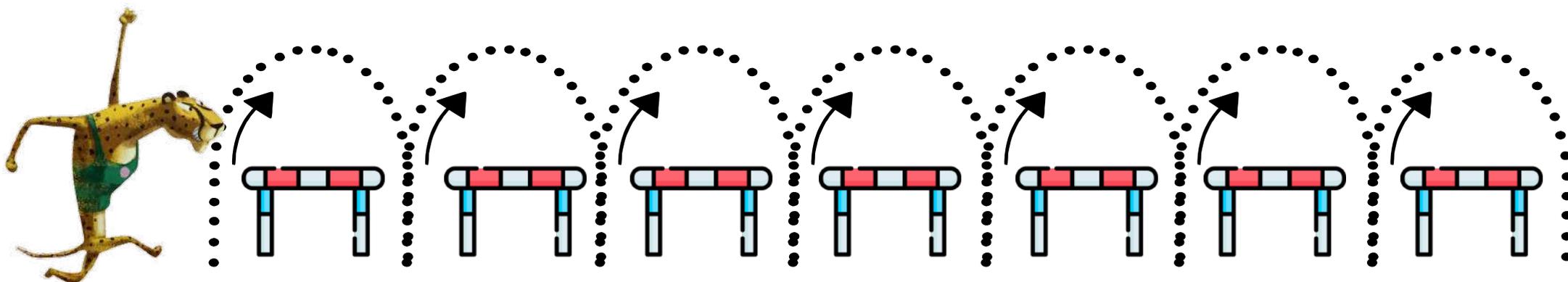
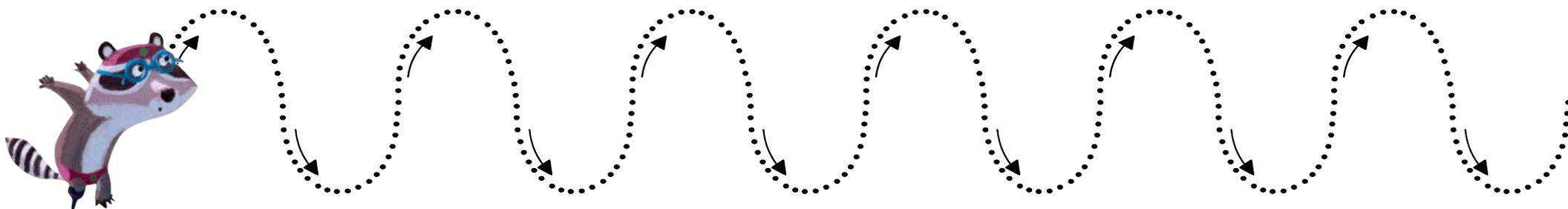
DOMAINE : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

COMPÉTENCE : Tracer des graphismes

CONSIGNE : Je trace le chemin pour chaque personnage.



AVEC AIDE



PRÉNOM

DOMAINE : Explorer le monde

COMPÉTENCE : Identifier et nommer les différents continents

CONSIGNE : Je colle les étiquettes (noms des continents) au bon endroit



AVEC AIDE



AMÉRIQUE

EUROPE

AFRIQUE

ASIE

OCÉANIE

ANTARCTIQUE

AMÉRIQUE

EUROPE

AFRIQUE

ASIE

OCÉANIE

ANTARCTIQUE

AMÉRIQUE

EUROPE

AFRIQUE

ASIE

OCÉANIE

ANTARCTIQUE

AMÉRIQUE

EUROPE

AFRIQUE

ASIE

OCÉANIE

ANTARCTIQUE