

## Sommaire

Pendant cette séquence 9, voici ce que tu vas apprendre :

### Séance 1

- Lire et comprendre des charades .....
- Écrire des charades .....

### Séance 2

- Lire et comprendre un rébus .....
- Repérer le son [j] .....
- Écrire des mots sans modèle : *déjà, donc, pourtant* .....
- Produire des phrases avec les mots : *déjà, pourtant* .....

### Séance 3

- Lire et mémoriser une poésie .....
- Répondre à des questions par écrit .....
- Reconstruire les phrases d'une comptine .....
- Repérer différentes valeurs de la lettre t .....

### Séance 4

- Lire et comprendre une règle de jeu .....
- Répondre à des questions par écrit .....
- Écrire la liste des jeux préférés .....

### Séance 5

- Remettre un texte en ordre .....
- Recopier une règle de jeu .....

### Séance 6

- Lire des calligrammes .....
- Identifier des mots écrits avec la lettre k .....
- Lire des devinettes .....
- Repérer les valeurs sonores de la lettre h .....

**Pour chaque jour**, coche la ou les cases ci-dessus correspondantes au travail que tu as réalisé.

**À chaque étape de mon travail**, je m'évalue.

Après vérification de l'adulte, colorie les ronds avec le code suivant :

- J'ai bien compris l'exercice
- J'ai un peu compris
- Je n'ai pas du tout compris

# Séquence 9

Texte  
n°1



Mon **premier** irrite la gorge.  
Mon **deuxième** est un oiseau noir et blanc.  
Mon **tout** est un jouet d'enfant.

2

Mon **premier** n'est pas haut.  
Mon **deuxième** n'est pas bas.  
Mon **troisième** n'est pas haut.  
Mon **quatrième** est la deuxième lettre de l'alphabet.  
Mon **tout** est un gros arbre africain.

3

Mon **premier** peut être à main,  
Mon **deuxième** est un peu bête,  
Mon **troisième** n'est pas vrai,  
Mon **quatrième** arrive quand on ne se brosse pas les cheveux.  
Mon **tout** est un instrument à vent.

4

Mon **premier** est un bout de boudin.  
Je marche sur mon **second**.  
Mon **tout** permet de ne pas se perdre.

5

Mon **premier** est une céréale.  
Mon **second** est un mariage.  
On respire mon **troisième**.  
Les chiens adorent mon **quatrième**.  
Mon **tout** est un animal féroce.

6

Mon **premier** est un moyen de locomotion.  
Mon **second** est un meuble à quatre pieds.  
Mon **troisième** sert à jouer au 421 ou au yam.  
Mon **quatrième** est un bijou autour du cou.  
Mon **tout** m'accompagne quand je vais en classe.

7

Mon **premier** sort de ma bouche.  
Mon **deuxième** entre et sort de ma bouche.  
Mon **tout** est dans ma bouche.

2 **Cartable d'écolier**  
4 **Boussole**  
2 **Molaine**

9 **Rhinocéros**  
2 **Toupie**  
1 **Baobab**  
R é p o n s e s

# Le grand livre des jeux

78

## 96. Les chaises musicales

*Un jeu dynamique, qui ne manque pas de mettre de l'ambiance.*

Âge : à partir de 5 ans  
Durée approximative : 10 minutes  
Nombre de joueurs : 7 ou plus  
Matériel : autant de chaises que de joueurs moins une, 1 radiocassette ou 1 instrument de musique

1 Disposez les chaises en cercle, dossiers tournés vers l'intérieur. Désignez un meneur de jeu puis formez une ronde autour des chaises.

2 Dès que le meneur de jeu met la musique en marche, ou joue de son instrument, mettez-vous à tourner autour des chaises. Dès que la musique s'arrête, chacun doit s'asseoir. Le joueur qui n'a pas de chaise est éliminé.

3 On retire alors une chaise et le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une. Le vainqueur est le dernier à s'asseoir.



M. Richebé et J. Allué, *Le Grand Livre des jeux*, adaptation française de Martine Richebé, © Éditions Gründ.

89

## Poissons-pêcheurs

• Âge : à partir de 7 ans  
• Durée approximative : 10 minutes  
• Nombre de joueurs : 10 ou plus  
• Matériel : aucun  
• Activité : moyenne

1. Choisissez un meneur de jeu. Les autres se répartissent en deux équipes. L'une d'elle forme une ronde dont les joueurs se tiennent par les mains, les bras levés.

2. Le meneur donne le départ pour que les joueurs de

Les joueurs d'une équipe essaieront de traverser l'arène sans se faire attraper. Un des participants sera le meneur de jeu.

l'autre équipe traversent la ronde sous les bras de ceux qui la forment.

3. Quand le meneur dit : « En bas ! », les participants baissent les bras et capturent ceux qui se trouvent au milieu de la ronde. Ceux-ci se joignent alors à eux.

4. À chaque fois, la ronde devient de plus en plus grande et donc plus difficile à traverser sans être capturé. Quand tous les joueurs ont été attrapés, les équipes échangent les rôles.



J. Allué, *100 jeux pour l'été*, adaptation française Aït Bachir, © Éditions Gründ.

## Charades et devinettes

Écris la date.

**Je lis** .....

- 1 Lis  ce texte.

Mon premier est un animal qui miaule.

Mon deuxième est un animal qui a peur de mon premier.

Il faut faire  $1 + 1$  pour avoir mon troisième.

Mon tout est une sorte de devinette.

- 2 Tu n'as pas trouvé ? Complète les mots pour trouver la solution.


Un animal qui miaule, c'est un ch\_\_\_\_\_.

Un animal qui a peur du ch\_\_\_\_\_, c'est un r\_\_\_\_\_.

Bien sûr, tu sais calculer  $1 + 1$ , ça fait \_\_\_\_\_.

Maintenant, tu dis ch\_\_\_\_\_ r\_\_\_\_\_ d\_\_\_\_\_ :

cette devinette s'appelle une \_\_\_\_\_ !!!

- 3 Choisis des charades dans le texte n°1, lis-les  et cherche les réponses.

**J'écris** .....

- 4 Ecris une charade pour faire deviner le mot **volant**.

N'oublie pas : **Mon premier**\_\_\_\_, **Mon deuxième**\_\_\_\_, **Mon tout**\_\_\_\_\_.

- 5 Ecris une autre charade pour faire deviner le mot **toboggan**.

N'oublie pas : **Mon premier**\_\_\_\_, **Mon deuxième**\_\_\_\_, **Mon tout**\_\_\_\_\_.

### Charades et devinettes

Écris la date.



**Je lis** .....

- 1 Regarde ces images : on les appelle des rébus. Ce sont des devinettes dessinées. Sous chaque dessin, écris le mot en bleu. Puis, en dessous, écris la solution du rébus en rouge.



|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |



**Je m'entraîne** .....

- 2 Cherche dans les textes déjà lus des mots dans lesquels tu entends [j] et écris-les dans le tableau.

|     |    |   |     |
|-----|----|---|-----|
|     | il | y | ill |
| [j] |    |   |     |

- 3 Complète ces phrases avec les mots suivants :

voyage

billes

filles

soleil

crayons

Papa part en ..... Il joue aux .....

J'ai taillé tous mes ..... La petite ..... regarde le .....



**Je retiens** .....

- 4 Regarde bien les mots. Cache-les et essaie de te les rappeler.

déjà

donc

pourtant

- 5 Écris deux phrases contenant les mots **déjà** et **pourtant**.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |




## Devinettes populaires

Écris la date.



Je lis .....

- 1 Lis  puis récite le texte ci-dessous. 2 Réponds aux questions suivantes :

## Devinettes populaires

- Qu'est-ce qui ne fait pas d'ombre ?  
L'écho de la cloche ronde.
- Qui, sans peur, touche une abeille ?  
La main dorée du soleil.
- Qui parle sans qu'on le voie ?  
Le vent qui joue dans les bois.
- Qui marche toujours sans peine ?  
La lanterne qu'on promène.
- Qui ne coud pas pour ses filles ?  
La vaillante et fine aiguille.
- Qui passe et qu'on n'entend pas ?  
Le temps qui fuit à grands pas.
- Qui n'a pas besoin d'échelle ?  
La fumée qui monte au ciel.
- Qui jamais, jamais ne ment ?  
Le petit doigt de maman.

Maurice Carême

De quel type de texte s'agit-il ?

Qui a écrit ce texte ?

Quel est son titre ?

Combien y a-t-il de phrases dans ce texte ?

Combien y-t-il de phrases interrogatives ?



Je cherche .....

- 3 Voici une comptine dont le texte a été mélangé. Relie les groupes de mots qui vont ensemble, comme sur le modèle.

À Paris

À Nevers

À Toulouse

À Issoire

À Meudon

sur un cheval vert.

sur un cheval noir.

sur un cheval rouge.

sur un cheval gris.

sur un grand cheval marron.

- 4 Range ces mots en les écrivant sur la ligne qui convient.

Tapis chat récréation paquet méchant ventre  
collection troupe dit meute biquets est ont

J'entends [t] : .....

J'entends [ɛ] : .....

J'entends [s] : .....

La lettre t est muette : .....

[illegible]

**1** Observe le texte n° 2 et décris ce que tu vois.  
Connais-tu ces jeux ? Explique les règles à l'adulte.



**2** Lis  le texte **Poissons-pêcheurs**.



### 3 Réponds aux questions suivantes.

## Combien de joueurs faut-il pour jouer à ce jeu ?

## De quel matériel a-t-on besoin ?

## Que doit faire le meneur de jeu ?

Que se passe-t-il lorsque tous les joueurs sont attrapés ?



**4** Et toi, à quoi aimes-tu jouer ? Ecris la liste des jeux auxquels tu aimes jouer.

## Quand tu es seul(e).

## Quand tu es avec tes ami(e)s.

[illegible][illegible]

## Le grand livre des jeux

Écris la date.

**Je lis** .....**1** Lis  ces phrases. Que remarques-tu ?

Disposer les chaises en cercle, dossiers tournés vers l'intérieur.

Autant de chaises que de joueurs moins une, 1 radiocassette ou 1 instrument de musique.

S'asseoir sur une chaise dès que la musique s'arrête.

Le vainqueur est le dernier à s'asseoir.

Dès que le meneur met la musique en marche, mettez-vous à tourner autour des chaises.

Le joueur qui n'a pas de chaise est éliminé.

On retire une chaise et le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une.

Désigner un meneur de jeu puis formez une ronde autour des chaises.

Les chaises musicales.

Dès que la musique s'arrête, chacun doit s'asseoir.

7 ou plus.

**J'écris** .....**2** Recopie les phrases dans l'ordre pour reconstituer la règle de ce jeu.

Titre

Joueurs :

Matériel :

But du jeu :

Déroulement :

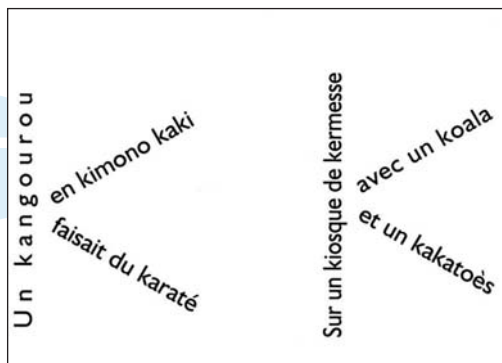


## Calligrammes

Écris la date.



Je cherche.....



1 Lis les mots qui composent les deux calligrammes.

2 Trouve tous les mots écrits avec la lettre k et recopie-les.

3 Lis ces devinettes et retrouve la réponse parmi les mots que tu viens de recopier.

C'est un animal d'Australie qui saute, qui saute.

Qui est - ce ? C'est le .....

C'est un sport de combat venu d'Asie.

Qu'est - ce que c'est ? C'est le .....

C'est un oiseau coloré qui ressemble à un perroquet.

Qu'est - ce que c'est ? C'est un .....



Je m'entraîne .....

4 Écris ces mots dans les colonnes

chemin - homme - hier - phare - vache - phrase

haricot - éléphant - rocher - habiter - pharmacie

J'entends [j]

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

J'entends [f]

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

la lettre h est muette

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |