

Les ateliers de la Période 4

G3b	Je sais repérer un nom.	☆
G3c	Je sais repérer un adjectif dans une liste.	☆
G3	Je sais identifier la nature d'un mot.	☆
C6a	Je sais conjuguer un verbe au futur avec un PPS.	☆
C6b	Je sais conjuguer un verbe au futur avec un GS.	
C4b	Je sais conjuguer un verbe au présent.	☆
V6a	Je sais associer un mot à son antonyme.	☆
V7a	Je sais associer un mot à son synonyme.	☆
O4d	Je sais utiliser é/è.	☆
N2d	J'identifie des nombres sur une droite numérique.	
N2d	Je sais ranger des nombres.	
N4d	Je sais décomposer un nombre (<999).	☆
Ca3a	Je connais ma table de 2.	☆
Ca3d	Je connais ma table de 5.	☆
Ca3e	Je connais ma table de 10.	☆
Ca2b	Je sais poser une soustraction avec retenue.	

VOCABULAIRE

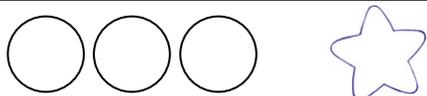
ORTHOGRAPHE

V6a Je sais associer un mot à son antonyme.

Cartes à pincées

Trouve le contraire de chaque mot.

heurté	pousser
accepter	maître-maître
chuchoter	commencer
domestique	sausage
artiller	impair
ennuie	

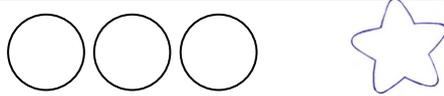


V7a Je sais associer un mot à son synonyme.

Cartes à pince

Les synonymes

joyeux	drôle	rigolo	malheureux
ravi	trouillard	gai	détendu
froussard	comique	heureux	peiné
palissable	sage	crainitif	hilarant

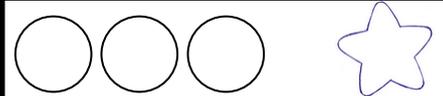


O4d Je sais utiliser é / è

Jeu du tapis

Les accents sur le « e »

é	è	ê	
l'élephant	une crepe	une enquete	un frere
la verite	la riviere	le medecin	la fete
la tete	un bebe	la boulangere	une piece
un piége	une bette	une entree	la cheminee



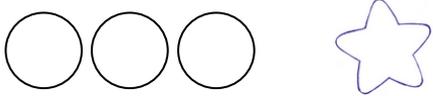
GRAMMAIRE

G3b Je repère un nom dans une liste.

Cartes à pincés

Trouve les noms communs

1
jouer
igloo
manteau
nager
jeter
gentil
règle
fleur
gagner

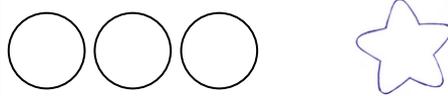


G3c Je repère un adjectif dans une liste.

Cartes à pincés

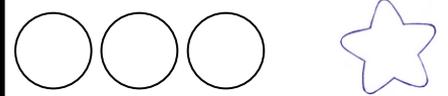
Trouve les adjectifs

1
jouer
mignon
manteau
froid
jeter
gentil
règle
fleur
bleu



G3 Je sais identifier la nature d'un mot.

Cartes à pincés

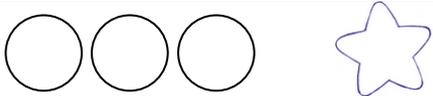


G3 Je sais identifier la nature d'un mot.

Jeu de cartes



Mic Mac des natures

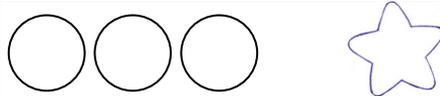


G3 Je sais identifier la nature d'un mot.

Jeu du tapis

Les natures de mots

je	mangera	arrosoir	triste
finir	des	un	ils
malade	maison	fenêtre	nous
notre	cartable	sont	poil



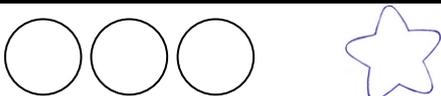
CONJUGAISON

C6 Je sais conjuguer un verbe au futur

Planches à deux

PASSEZ À LA CONJUGAISON

	jouer	écouter	parler	découper
je				
tu				
il/elle/on				
nous				
vous				
ils				

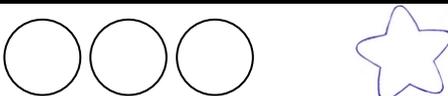


C6 Je sais conjuguer un verbe au futur

Jeu du tapis

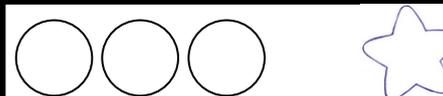
Les terminaisons du futur

-ont	-ons	-a	-as
Bientôt, les arbres fleuriront...	Tu sauteront... par-dessus la barrière.	La fillette jouera... dans le jardin.	Nous ramasseront... les cahiers du jour.
Tu couperas... le gâteau à la fin du repas.	Elle visitera... Paris la semaine prochaine.	On ne mangera... plus de viande.	Papa et moi laveront... la voiture samedi.
Les élèves travailleront... avec des ordinateurs.	Après le déjeuner, tu rangeras... ta chambre.	Demain, les élèves choisiront... un livre.	Céline mangera... chez moi.
Elisa et moi regarderont... un film ensemble.	Mangeront-ils des céréales?	Nous arriveront... de bonne heure.	Mes parents se coucheront... dans une heure.



C4 Je sais conjuguer un verbe au présent

Jeu de cartes



NUMERATION

N2d J'identifie un nombre sur une droite numérique.

Cartes à pinces

101 126 99 136 98 128 146 137 145 127 147

○ ○ ○ ☆

N2d Je sais ranger des nombres.

Planches «tout seul»

168
106
139
174

○ ○ ○ ☆

N4d Je sais décomposer un nombre.

Cartes à pinces

quarante
cinquante
10 10 10 10 10
5 unités 0 dizaines
5 dizaines
10 + 10 + 10 + 10 + 10
10 + 10 + 10 + 10 + 10

○ ○ ○ ☆

CALCUL / PROBLEMES

Ca3a Je connais ma table de 2

Table à lacer

TABLE DE 2

○ ○ ○ ☆

Ca3d Je connais ma table de 5

Table à lacer

TABLE DE 5

○ ○ ○

Ca3e Je connais ma table de 10

Table à lacer

TABLE DE 10

○ ○ ○

Ca3 Je connais mes tables de multiplication

Planches «tout seul»

8

La table de multiplication du 3

1	30	10	0	3	6	3	0
40	27	20	21	12	9	6	3
50	24	30	18	15	11	26	6
60	21	24	21	12	15	45	9
70	40	27	40	15	18	20	15
80	30	30	50	16	45	30	27

○ ○ ○ ☆

Ca3 Je connais mes tables de multiplication

Planches «tout seul»

1	2	3	4	5
2				
3				
4				
5				

○ ○ ○

Ca2b Je sais poser une soustraction.

Jeu du pirate

○ ○ ○

Dans cette partie, écris la réponse de tes ateliers qui ne sont pas autocorrectifs.

N2c : Les nombres à ranger : Prend une carte, inscris le numéro et range les nombres **du plus grand au plus petit**



_____ : _____

_____ : _____

_____ : _____

_____ : _____

_____ : _____

_____ : _____