

1 GRAMMAIRE

La phrase

Il manque le point.	Il manque la majuscule.	La phrase n'a pas de sens.
ta voiture est rouge.	Je m'appelle Eric	La ville est grande
mon chien est malade.	La souris mange le chat.	vous êtes très calmes !
Nous avons faim	cyril voyage souvent.	Raphaël sa sœur souvent embête.
Bizarrement parles tu.	Il est tard	tu as fait une erreur.
		Regarde Thomas l'oiseau est.
		Tu as fini
		Le soleil est très froid.
		embête.
		j'aime le chocolat.

Jeu du tapis (phrase)

- * Place tes carrés colorés en fonction de la consigne.
- * Corrige-toi à l'aide des cartes de correction.

P1

1 GRAMMAIRE

Cherche les phrases correctement écrites

J'ai descendu l'escalier aie!

Mon jardin est tout fleurit.

madame machin range toujours son vélo dans l'entrée

La girafe a un très long cou.

Paris est la capitale de la France.

Toujours, jamais, souvent dormir.

Le clown est tombé de la chaise.

Cartes à pince (phrase)

- * Place tes pinces en fonction de la consigne.
- * Une fois la carte finie, retourne-la et corrige-toi à l'aide des points jaunes.

P1

1 GRAMMAIRE

GRAMMAIRE

Une phrase ? oui ou non

<input type="radio"/>	Viens, sommes un gymnase.	n
<input type="radio"/>	Léa est entrée dans la classe.	n
<input type="radio"/>	Je banane travaille très bien.	n
<input type="radio"/>	Ce matin, tu vas faire du vélo.	n
<input type="radio"/>	J'aime bien peindre.	n
<input type="radio"/>	Maman va devoir tout nettoyer.	n
<input type="radio"/>	Que fais tu en ce moment?	n
<input type="radio"/>	Pierre N' Aime Pas Lire.	n

Cartes à pince (phrase)

- * Place tes pinces en fonction de la consigne.
- * Une fois la carte finie, retourne-la et corrige-toi à l'aide des points jaunes.

P1

1 GRAMMAIRE

3

Cartes solo (phrase)

se regarde dans le miroir

La fille

- * Prends une carte et regarde bien l'illustration.
- * Utilise les groupes de mots pour écrire une phrase sur la 4em page. Pense au point et à la majuscule.

P1

1 GRAMMAIRE

Cartes à pince (phrase)

Le ballon tombe dans l'eau. Ma sœur veut l'attraper. Elle se penche, mais elle tombe aussi !

Quand y a-t-il de phrases ?

- * Place tes pinces en fonction de la consigne.
- * Une fois la carte finie, retourne-la et corrige-toi à l'aide des points jaunes.

P1

1 GRAMMAIRE

GRAMMAIRE

Sujet / Verbe

S	La maman berce son petit bébé.	V
S	Jules dort très bien.	V
S	Le cuisiner mélange les ingrédients.	V
S	Némo partira bientôt en voyage.	V
S	Nina répond rapidement au maître.	V
S	Julie montre fièrement son dessin.	V
S	Les garçons sautent bien à la corde.	V
S	Ma sœur lit souvent des livres.	V

Cartes à pince (sujet/verbe)

- * Place tes pinces en fonction de la consigne.
- * Une fois la carte finie, retourne-la et corrige-toi à l'aide des points jaunes.

P2

1 GRAMMAIRE

Sujet ou verbe ?

sujet	verbe
La soupe mijote sur le feu.	Cette histoire se termine en cauchemar.
Nous ne voulons pas que tu pleures.	Les élèves font de jolies peintures.
Nous faisons une promenade.	Le vent souffle fort ce matin.
Ils finiront leurs travaux demain.	Je suis près de la sortie du parc.
	Elle est contente.
	Il a faim.
	Nous serons à l'abri dans la tente.
	Les voleurs iront en finale.
	À quatre heures, le gag chantait déjà.
	Flora avait de jolis cheveux.
	Sébastien marche sur une route déserte.
	Les otaries mangent des kilos de poissons.

Jeu du tapis (Sujet/verbe)

- * Place tes carrés colorés en fonction de la consigne.
- * Corrige-toi à l'aide des cartes de correction.

P2

1 GRAMMAIRE

Trouve les noms communs

1
jouer
igloo
manteau
nager
jeter
gentil
règle
fleur
gagner

Cartes à pince (Nom)

- * Place tes pinces en fonction de la consigne.
- * Une fois la carte finie, retourne-la et corrige-toi à l'aide des points jaunes.

P4

1 GRAMMAIRE

Trouve les adjectifs

1
jouer
mignon
manteau
froid
jeter
gentil
règle
fleur
bleu

Cartes à pince (Adjectif)

- * Place tes pinces en fonction de la consigne.
- * Une fois la carte finie, retourne-la et corrige-toi à l'aide des points jaunes.

P4

1

GRAMMAIRE

Jeu du tapis (Nature)

- * Place tes carrés colorés en fonction de la consigne.
- * Corrige-toi à l'aide des cartes de correction.

P4

1

GRAMMAIRE

Cartes à pince (nature)

- * Place tes pinces en fonction de la consigne.
- * Une fois la carte finie, retourne-la et corrige-toi à l'aide des points jaunes.

P4

4

GRAMMAIRE

Mic Mac des natures

- * Distribuer 7 cartes à chacun et retourner une carte sur la table. Le reste des cartes constitue la pioche.
- * On définit un sens de jeu (vers le haut ou le bas).
- * Les joueurs, tour à tour, essaient de poser la carte demandée. S'il ne peut pas, il pioche.
- * Le gagnant est celui qui a posé toutes ses cartes.

1

GRAMMAIRE

Jeu de dés à accorder

- * Tire les trois dés et accorde-les. C'est le déterminant qui commande.
- * Ecris ta réponse au dos de ton suivi atelier.

P5

1

GRAMMAIRE

GRAMMAIRE
Masculin / Féminin

S	Poule	P
S	Lion	P
S	Zèbre	P
S	Cheval	P
S	Panthère	P
S	Truie	P
S	Chien	P
S	Brebis	P

Cartes à pince (genre)

- * Place tes pinces en fonction de la consigne.
- * Une fois la carte finie, retourne-la et corrige-toi à l'aide des points jaunes.

P5

4

GRAMMAIRE

Mic Mac du genre

- * Distribuer 7 cartes à chacun et retourner une carte sur la table. Le reste des cartes constitue la pioche.
- * On définit un sens de jeu (vers le haut ou le bas).
- * Les joueurs, tour à tour, essaient de poser la carte demandée. S'il ne peut pas, il pioche.
- * Le gagnant est celui qui a posé toutes ses cartes.

P5

1

GRAMMAIRE

Eventail du nombre

- * Place les languettes dans la bonne zone.
- * Corrige-toi en retournant le jeu, à l'aide des points jaunes.

P5

1

GRAMMAIRE

GRAMMAIRE
Singulier / Pluriel

S	voiture	P
S	poireaux	P
S	portes	P
S	lampes	P
S	fille	P
S	amitié	P
S	oiseau	P
S	courgette	P

Cartes à pince (nombre)

- * Place tes pinces en fonction de la consigne.
- * Une fois la carte finie, retourne-la et corrige-toi à l'aide des points jaunes.

P5

4

GRAMMAIRE

Eventail du genre

- * Place les languettes dans la bonne zone.
- * Corrige-toi en retournant le jeu, à l'aide des points jaunes.

P5