



# L'adjectif qualificatif

## ★ Entraînement de lecture

### Le monstre du placard

« Chez mon copain Pierre, il y a un **énorme** monstre caché dans le placard ! explique Bruno à sa petite sœur Clara.

- Maman dit que les monstres, ça n'existe pas !

- Si ! je l'ai vu ...Il a six pattes avec des griffes **crochues**, une **longue** queue **verte**...

- Et sa tête, elle est comment ? demande Clara.

- Il a une **affreuse** tête **jaune** avec trois yeux **brillants**, des **grandes** dents **pointues**, il crache de la bave ....

- Et son ventre ?

- Il a un **gros** ventre, et sur le dos il a deux ailes **noires** ...

Alors, tu veux toujours venir avec moi chez Pierre ? » demande Bruno.



10  
19  
21  
30  
42  
47  
55  
63  
71  
74  
77  
90  
91  
100  
102

## ★★ Compréhension

Je réponds aux questions suivantes à l'oral :

- ❶ Combien y a-t-il de personnages dans ce texte ?
- ❷ Comment s'appellent les personnages qui parlent ?
- ❸ Que font-ils ? Pourquoi ?
- ❹ Aide-toi des mots en gras et dessine le monstre dont parle Bruno.

## ★★★ Gamme de lecture

Je lis des mots rapidement sans erreur :

Un copain - le monstre - énorme - le placard - expliquer  
- exister - des griffes - sa patte - longue - une tête -  
affreux - brillante - pointu - cracher - un ventre - chez

## ★★★★ La fluence de lecture

Je compte le nombre de mots justes lus en 1 minute



ESSAI 1

ESSAI 2

ESSAI 3

ESSAI 4

## Le présent des verbes en -er (3)

### 1 Relie chaque sujet à son verbe. Attention aux accords.

Je	•	• dansez très bien !
Marion	•	• range la bibliothèque.
Mes parents	•	• marchent beaucoup.
Vous	•	• nageons tous les mercredis.
Nous	•	• chantent faux.
Tu	•	• mange un sandwich.

### 2 Complète chaque phrase avec le pronom personnel qui convient.

..... regardes par la fenêtre.	..... marchez très vite.
..... rangent la salle de classe.	..... jouons au basket.
..... achètent des bonbons.	..... coupe les cheveux de ta sœur.
..... aimez lire des contes.	..... écoutes les bruits de la rue.

### 3. Mets les verbes entre parenthèses au présent. Attention, pense à faire la gymnastique dans ta tête (remplace le groupe nominal par un pronom personnel).

- Le chat noir (griffer)..... les coussins.  
 Pierre et Paul (se promener)..... dans la forêt.  
 Je (jouer) ..... au tennis.  
 Nous (traverser) ..... la rue.  
 Vous (manger) .....à la cantine.  
 Sarah (aimer) ..... les animaux.  
 Lucie et Paul (arriver)..... en retard tous les matins.  
 Tu (arrêter) ..... les bandits.

## Découverte du verbe « être » au présent (1)



1. A l'oral, avec un adulte, essaye de conjuguer au présent et à toutes les personnes les phrases « Etre sage », « Etre bavard » ( 😊 Cela devrait être facile !), « Etre courageux ».

2. Lorsque tu as réussi, découpe les étiquettes et colle-les au bon endroit.

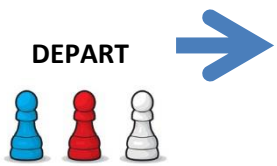
Marie est en retard.		
Être		
Je		en retard.
Tu		en retard.
Il ou Elle		en retard.
Nous		en retard.
Vous		en retard.
Ils ou Elles		en retard.

3. Bravo, maintenant, il ne te reste plus qu'à apprendre ce verbe par cœur 🧡 (Leçon C3).



êtes	suis	sommes	es	sont	est
------	------	--------	----	------	-----

# Jeu sur le présent des verbes en -er



	NOUS	VOUS	TU	JE	IL		NOUS	JE	ELLES
	JE	NOUS	-2	JE	TU	NOUS	ELLE	TU	
ILS	NOUS	IL	ELLES		ILS	ELLE	ELLES	JE	ILS
NOUS	TU		ON	JE	NOUS	VOUS	ON	ILS	TU
	ON	ILS		VOUS	ILS	TU	VOUS	NOUS	JE
VOUS	JE	VOUS	TU	-2	ILS	TU	VOUS		ILS

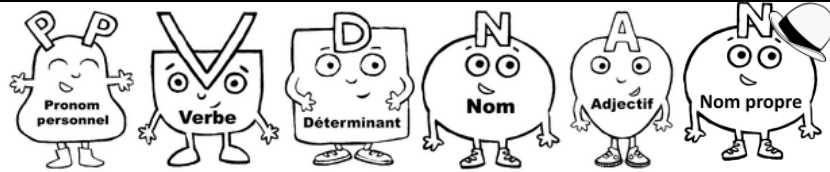


Avant de commencer, écris sur de petits bouts de papier des verbes du 1<sup>er</sup> groupe se terminant par -er. Attention, il y a un piège... Et oui, le verbe « aller » que tu ne dois pas écrire. Ensuite, imprime ou reproduis ce plateau de jeu. Prends 1 dé et des pions.

**Règle du jeu** : Sur le principe du jeu de l'oie, lance le dé et déplace ton pion. Tu dois piocher un verbe en -er et ensuite le conjuguer au présent avec le pronom personnel inscrit sur ta case. Si tu réussis, tu peux rester sur la case correspondante. Mais, si tu as perdu, tu dois retourner sur la case où tu étais avant. Le premier arrivé au drapeau a gagné la course.



# Grammaire



**Lis la phrase, identifie la nature des mots et recopie-les dans le tableau suivant :**

3 Thomas mange des gaufres pour le goûter. Il est gourmand.


4 La nouvelle maîtresse ouvre le tableau.


# Texte puzzle

Pauvre Bongo !

Retrouve l'histoire en remettant les passages dans l'ordre.



A	« Savez-vous où j'allais, Madame Chouette ? demanda-t-il.
B	Soudain, la roue butta contre une bosse et le petit ours se trouva assis par terre.
C	Sur la grand-route, Bongo le petit ours roulait à toute allure sur son vélo à une seule roue.
D	- Eh bien, quel que soit l'endroit où vous alliez, vous serez en retard, hulula la chouette, et vous auriez mieux fait de rouler moins vite ! »
E	Quand il fut revenu de son choc, Bongo ne pouvait plus se rappeler où il allait.

# La table de multiplication par 5



**Conseil de la maitresse :** Avant de faire cette fiche, relis ta table de multiplication par 5 et essaye de la mémoriser.

$5 \times 1 = 5$	$5 \times 2 = 10$
$5 \times 3 = 15$	$5 \times 4 = 20$
$5 \times 5 = 25$	$5 \times 6 = 30$
$5 \times 7 = 35$	$5 \times 8 = 40$
$5 \times 9 = 45$	$5 \times 10 = 50$

**1** Écris la multiplication correspondant à chaque collection.



\_\_\_\_\_ x \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_ x \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_ x \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

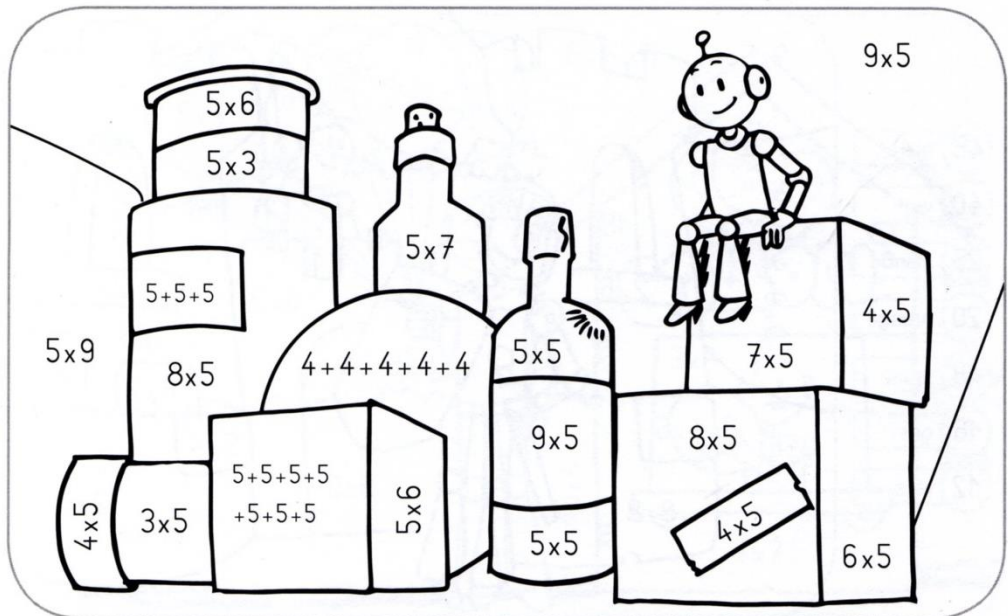
**2** Calcule les produits.

$2 \times 5 =$  \_\_\_\_\_  $0 \times 5 =$  \_\_\_\_\_  $6 \times 5 =$  \_\_\_\_\_  $1 \times 5 =$  \_\_\_\_\_  $9 \times 5 =$  \_\_\_\_\_

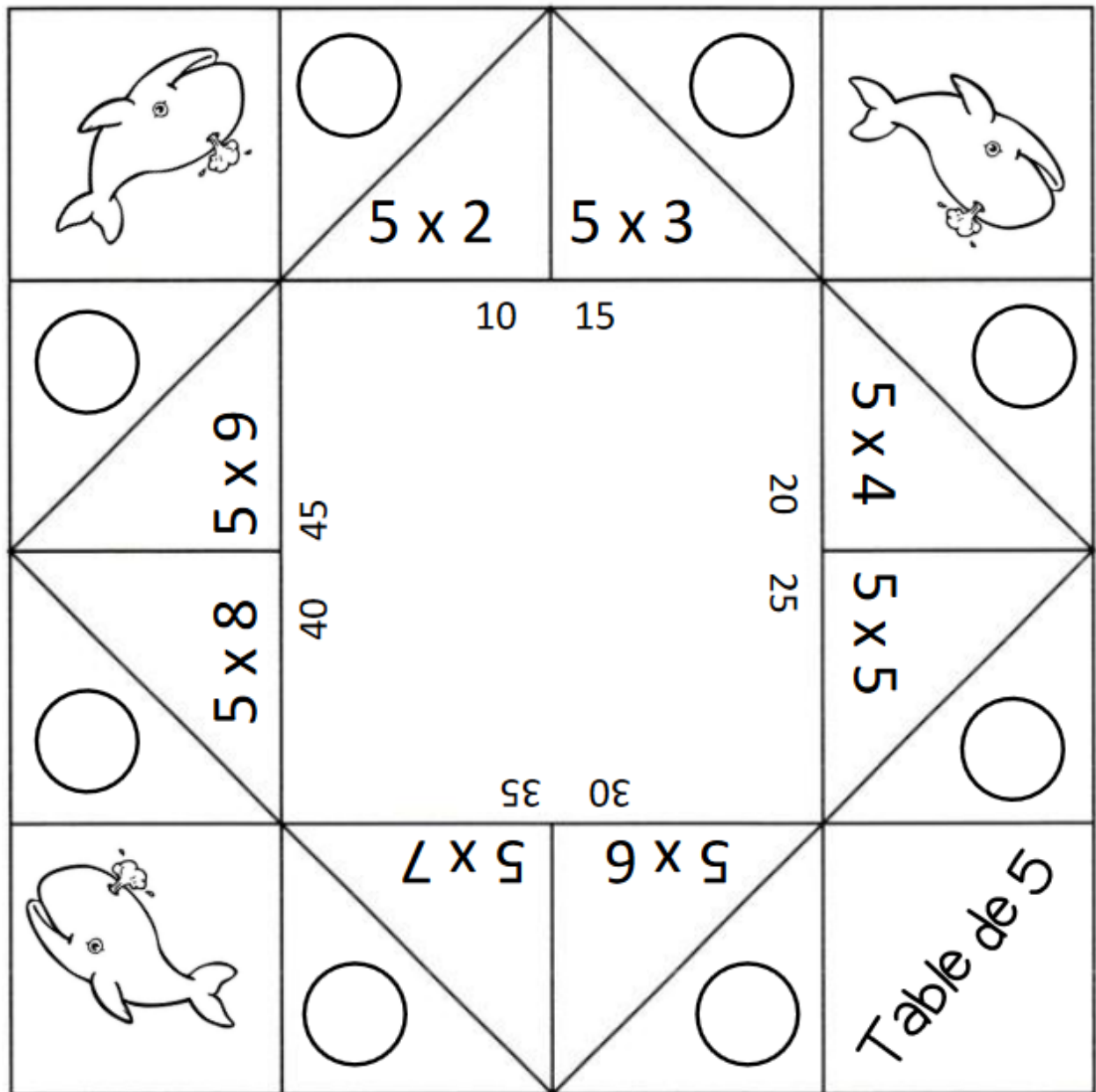
$10 \times 5 =$  \_\_\_\_\_  $4 \times 5 =$  \_\_\_\_\_  $8 \times 5 =$  \_\_\_\_\_  $3 \times 5 =$  \_\_\_\_\_  $7 \times 5 =$  \_\_\_\_\_

**3** Colorie selon le code couleur.

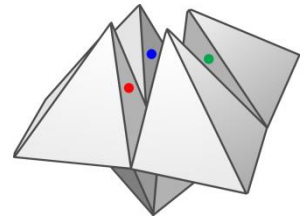
- 45 jaune
- 40 vert
- 35 rose
- 30 bleu
- 25 marron
- 20 orange
- 15 gris



# Construis ta cocotte en papier de la table de multiplication par 5



→ Suis les étapes suivantes pour fabriquer ta cocotte :



1. Découpe le carré et colorie chaque rond d'une couleur différente.
2. Pour la suite de la fabrication, voici un tutoriel à visionner, commencez à 1 minute :

<https://www.teteamodeler.com/pliage-cocotte-en-papier>

A toi de jouer, n'oublie pas tu peux en fabriquer pour les tables de 2, 3 et 4 également !



### Connaitre les tables de multiplication par 2.

Effectue le plus grand nombre possible de calculs en trois minutes.



$4 \times 2 = \dots \quad 5 \times 2 = \dots \quad 1 \times 2 = \dots \quad 0 \times 2 = \dots \quad 3 \times 2 = \dots$

$10 \times 2 = \dots \quad 2 \times 2 = \dots \quad 6 \times 2 = \dots \quad 9 \times 2 = \dots \quad 8 \times 2 = \dots$

$5 \times 2 = \dots \quad 7 \times 2 = \dots \quad 10 \times 2 = \dots \quad 1 \times 2 = \dots \quad 9 \times 2 = \dots$

$3 \times 2 = \dots \quad 0 \times 2 = \dots \quad 8 \times 2 = \dots \quad 2 \times 2 = \dots \quad 6 \times 2 = \dots$

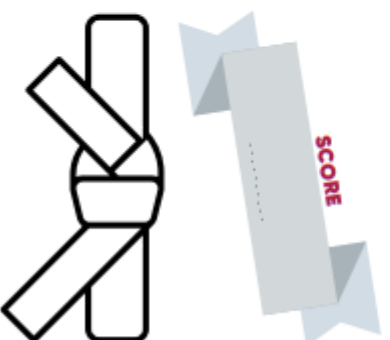
$x2 = 10 \quad x2 = 4 \quad x2 = 12 \quad x2 = 8 \quad x2 = 14$

$x2 = 20 \quad x2 = 16 \quad x2 = 6 \quad x2 = 2 \quad x2 = 18$

$12 = \dots \times 2 \quad 8 = \dots \times 2 \quad 14 = \dots \times 2 \quad 10 = \dots \times 2 \quad 18 = \dots \times 2$

$20 = \dots \times 2 \quad 6 = \dots \times 2 \quad 4 = \dots \times 2 \quad 8 = \dots \times 2 \quad 16 = \dots \times 2$

Nombre de bonnes réponses	Couleur de ceinture
Jusqu'à 5	Blanche
De 5 à 10	Blanche et jaune
De 10 à 15	Jaune
De 15 à 20	Orange
De 20 à 25	Verte
De 25 à 30	Bleue
De 30 à 35	Rouge
De 35 à 40	Noire



### Connaitre les tables de multiplication par 2.

Effectue le plus grand nombre possible de calculs en trois minutes.



$4 \times 2 = \dots \quad 5 \times 2 = \dots \quad 1 \times 2 = \dots \quad 0 \times 2 = \dots \quad 3 \times 2 = \dots$

$10 \times 2 = \dots \quad 2 \times 2 = \dots \quad 6 \times 2 = \dots \quad 9 \times 2 = \dots \quad 8 \times 2 = \dots$

$5 \times 2 = \dots \quad 7 \times 2 = \dots \quad 10 \times 2 = \dots \quad 1 \times 2 = \dots \quad 9 \times 2 = \dots$

$3 \times 2 = \dots \quad 0 \times 2 = \dots \quad 8 \times 2 = \dots \quad 2 \times 2 = \dots \quad 6 \times 2 = \dots$

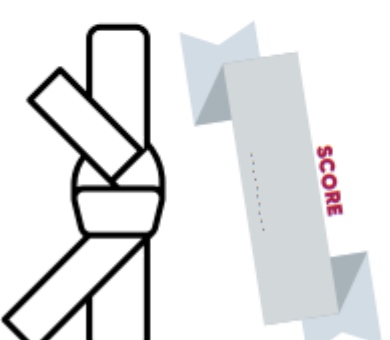
$x2 = 10 \quad x2 = 4 \quad x2 = 12 \quad x2 = 8 \quad x2 = 14$

$x2 = 20 \quad x2 = 16 \quad x2 = 6 \quad x2 = 2 \quad x2 = 18$

$12 = \dots \times 2 \quad 8 = \dots \times 2 \quad 14 = \dots \times 2 \quad 10 = \dots \times 2 \quad 18 = \dots \times 2$

$20 = \dots \times 2 \quad 6 = \dots \times 2 \quad 4 = \dots \times 2 \quad 8 = \dots \times 2 \quad 16 = \dots \times 2$

Nombre de bonnes réponses	Couleur de ceinture
Jusqu'à 5	Blanche
De 5 à 10	Blanche et jaune
De 10 à 15	Jaune
De 15 à 20	Orange
De 20 à 25	Verte
De 25 à 30	Bleue
De 30 à 35	Rouge
De 35 à 40	Noire



# La soustraction (2)

1 Pose ces soustractions en colonne et calcule.



$$52 - 41 =$$

	d	u
	.	.
-	.	.
	.	.

$$25 - 14 =$$

	d	u
	.	.
-	.	.
	.	.

$$68 - 32 =$$

	d	u
	.	.
-	.	.
	.	.

2 Pose ces soustractions en colonne et calcule.

$$81 - 30 =$$

	.	.
	.	.
	.	.

$$53 - 41 =$$

	.	.
	.	.
	.	.

$$78 - 53 =$$

	.	.
	.	.
	.	.

Attention !  
N'oublie pas  
le signe -



3 Pose ces soustractions en colonne et calcule.

$$79 - 48 =$$

	.	.
	.	.
	.	.

$$47 - 32 =$$

	.	.
	.	.
	.	.

$$76 - 43 =$$

	.	.
	.	.
	.	.

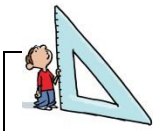
$$57 - 15 =$$

	.	.
	.	.
	.	.

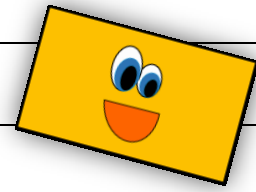


Pour résoudre une soustraction en colonne, tu dois toujours commencer par la colonne des unités en prenant **le chiffre du haut moins le chiffre du bas, quoiqu'il arrive !** Ensuite, tu calcules la soustraction de la colonne des dizaines et enfin tu passes à la colonne des centaines. N'oublie pas de mettre le signe - et de tracer le trait du = à la règle !

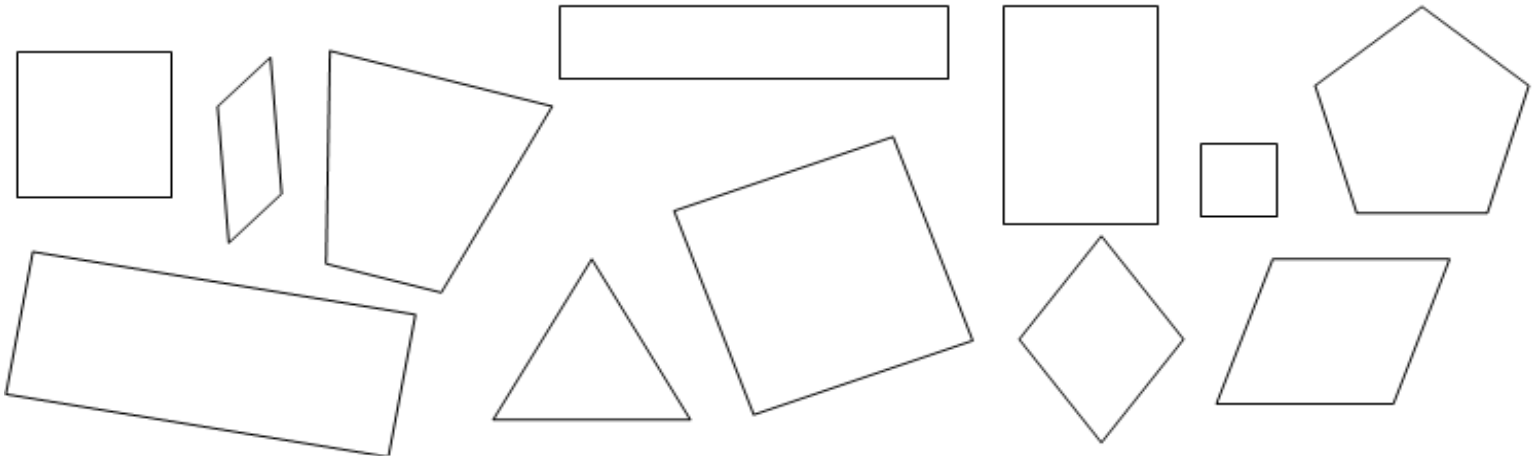




# Le rectangle

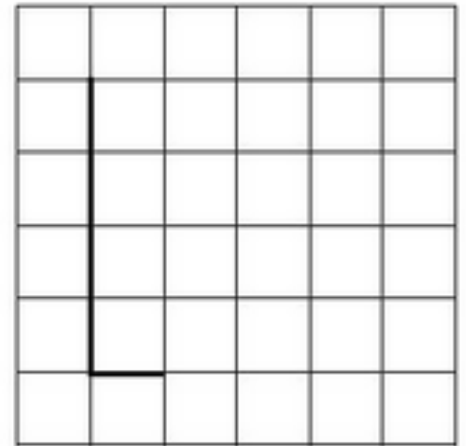
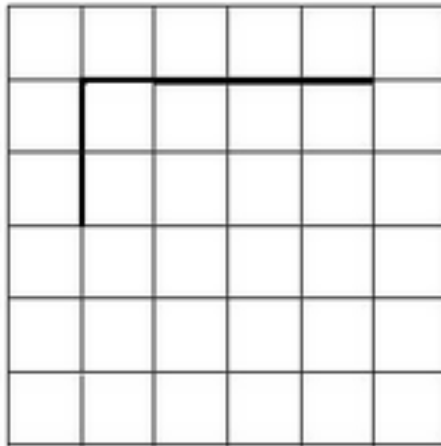
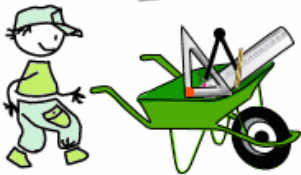


1. Colorie tous les rectangles :

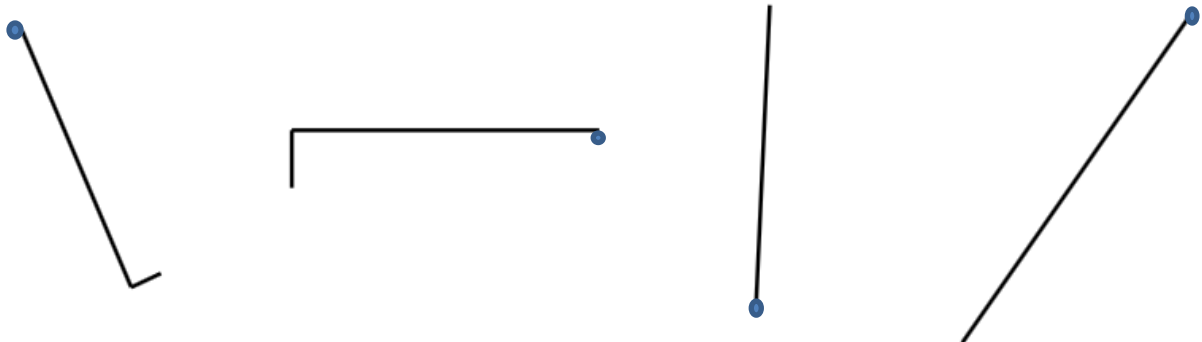


2. Complète chaque figure pour qu'elle soit un rectangle, trace les traits à la règle et les angles droits avec une équerre.

Quels outils doit-on utiliser pour dessiner des objets géométriques ?

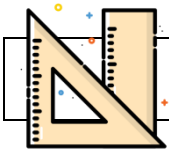


3. Trace 4 angles droits à chaque point. Utilise ton équerre.

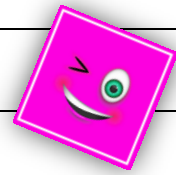


4. Complète le motif ci-dessous en traçant des angles droits. Utilise ton équerre.

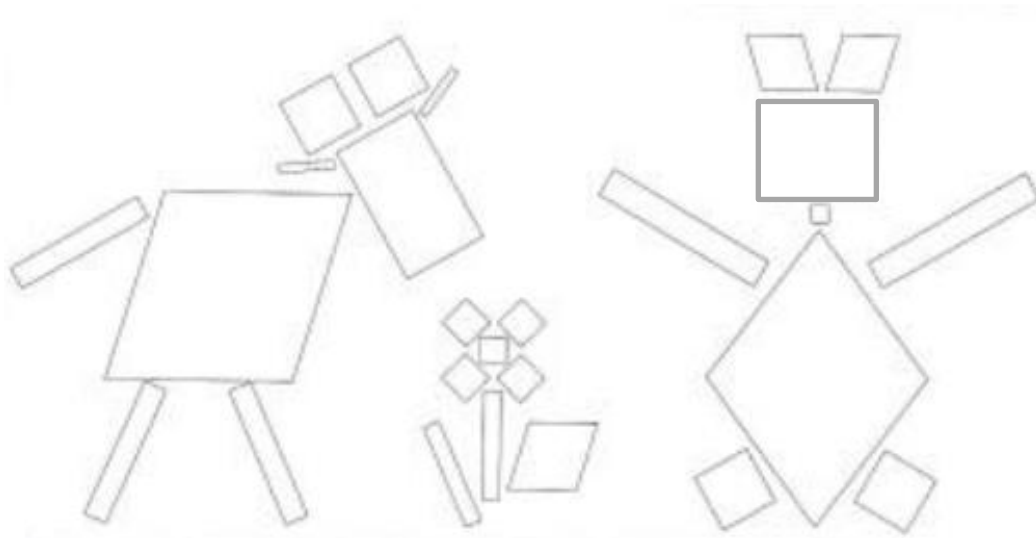
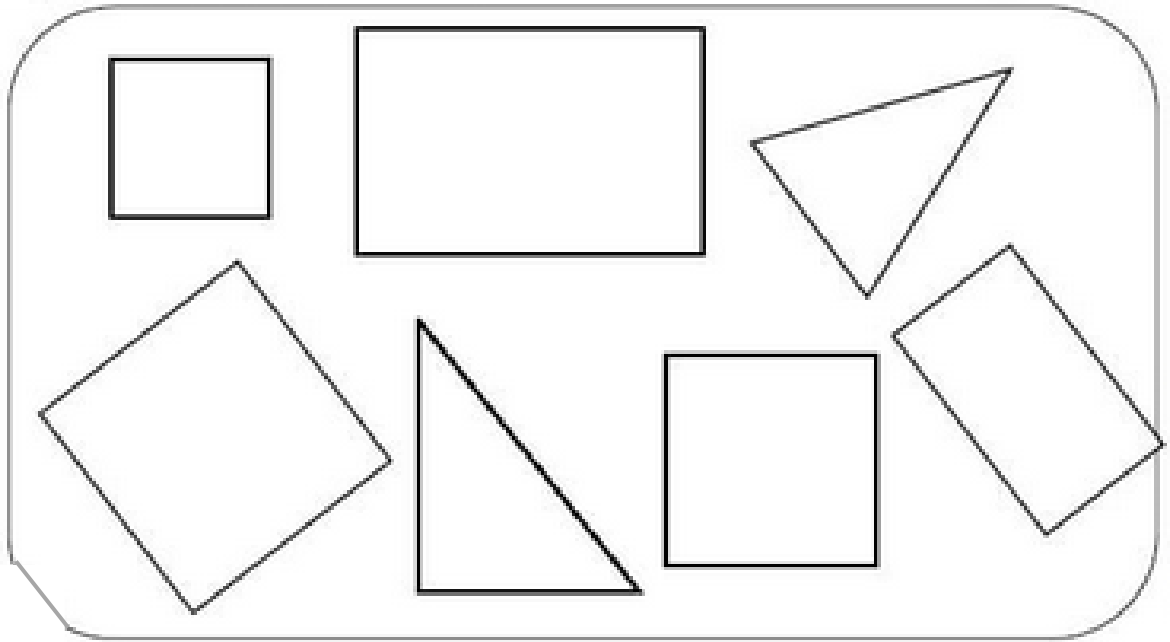




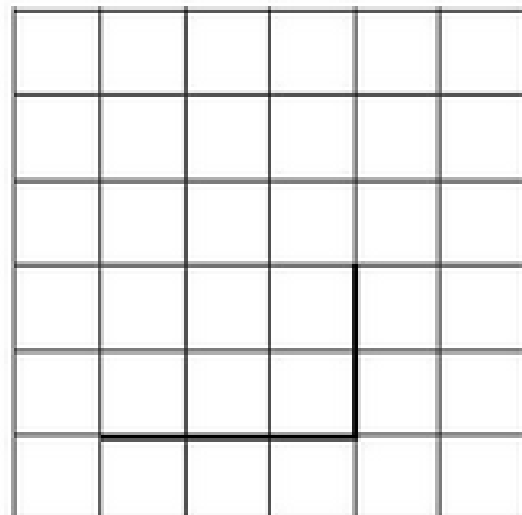
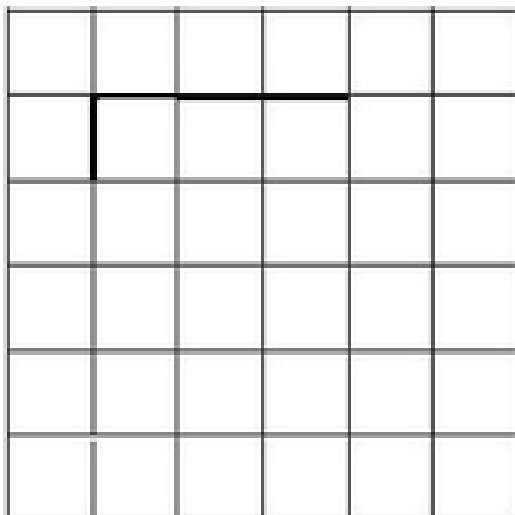
# Le carré



1. Colorie tous les carrés :

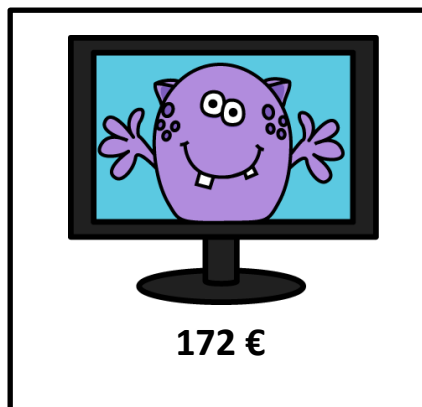
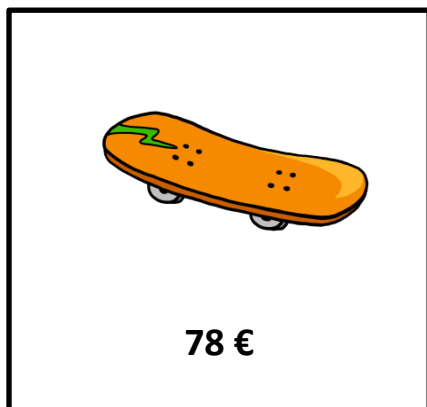
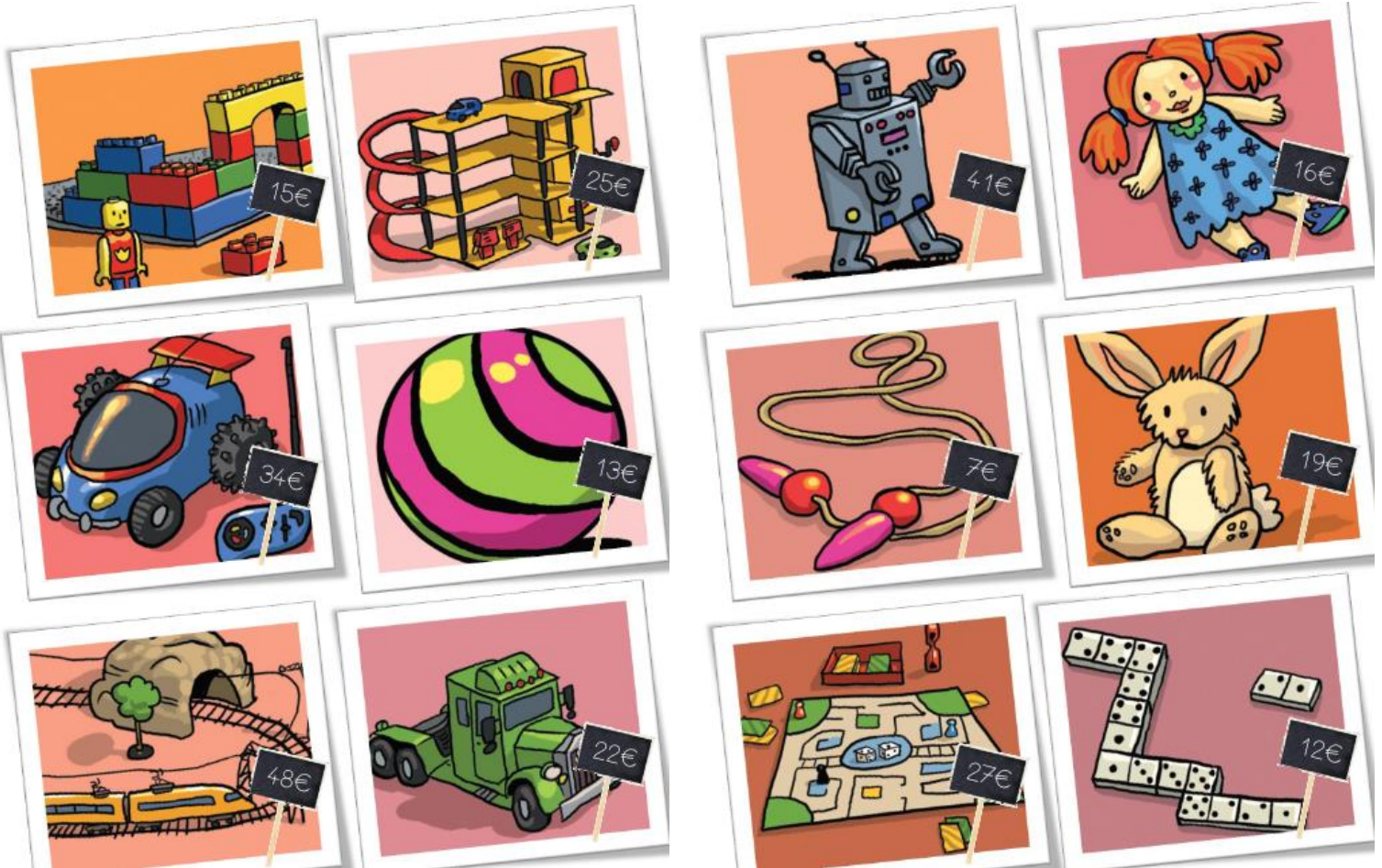


2. Complète chaque figure pour qu'elle soit un carré, trace les traits à la règle et vérifie les angles droits.



# La monnaie (atelier 1) – Les euros

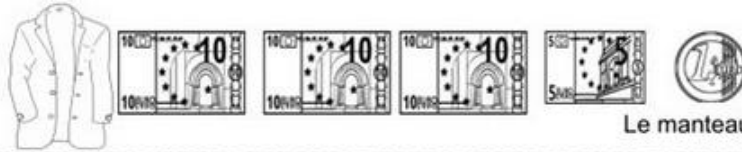
→ Fais l'appoint pour acheter ces objets.



Vous pouvez en inventer d'autres, le but est que votre enfant manipule les pièces et les billets.

# La monnaie (2)


① Calcule combien coûte ces objets.



 Le manteau coûte ..... euros.



 La lampe coûte ..... euros.

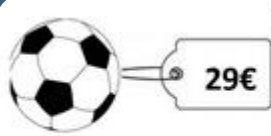

 La bague coûte ..... euros.


② Colorie les pièces et les billets nécessaires pour acheter ces objets.



 19 €

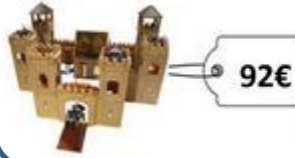

 34 €


 23 €



 29 €



 78 €


 557 €

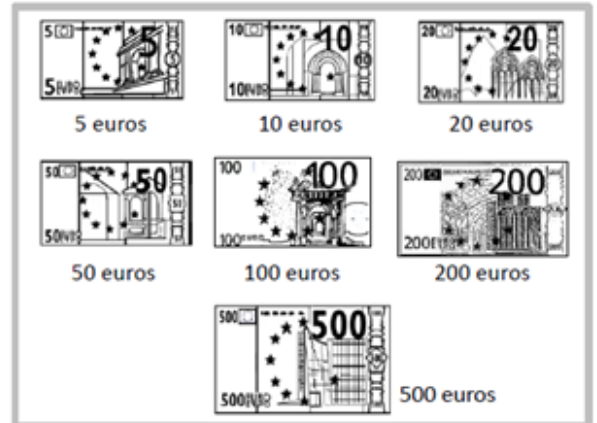

 92 €

③ Dessine les pièces et les billets correspondants au prix affiché.


 47 €



 28 €

Pour payer en **euros**, voici les pièces et les billets que nous utilisons :



**1 € = 100 c**

On peut écrire une somme d'argent de différentes manières :

-  *8 € 50 centimes*
- 8 € 50 c*
- 8,50 €*

# La monnaie : Planche de monnaie factice pour jouer à la marchande





# Le clown

Mannick

**Refrain :**  
Le roi du rire est dans la lune  
Il est venu se présenter  
Avec un beau chapeau à plumes  
Et des habits tout rapiécés.

1/ Qui met son manteau  
Toujours à l'envers  
Et son vieux chapeau  
Toujours de travers ?

Des yeux de limace  
Qui dorment et qui bougent  
Et plein de grimaces  
Autour d'un nez rouge...



C'est le clown !

(refrain)

2/ Qui fait du vélo  
Avec un balai  
Et joue du saxo  
Avec un sifflet ?

Une écharpe rouille  
Qui pend jusqu'à terre  
Des cheveux citrouille  
Et des souliers verts...

C'est le clown !

(refrain)

3/ Qui met dans nos yeux  
Du rire et des pleurs  
Et le soleil bleu  
D'un monde en couleurs ?

Il a le visage  
D'un pot de peinture  
Couleur de cirage  
Et de confiture...

C'est le clown !

Paroles : Mannick ©

Musique : Jo Akepsimas ©

