



Supplément jeux

Activité 1

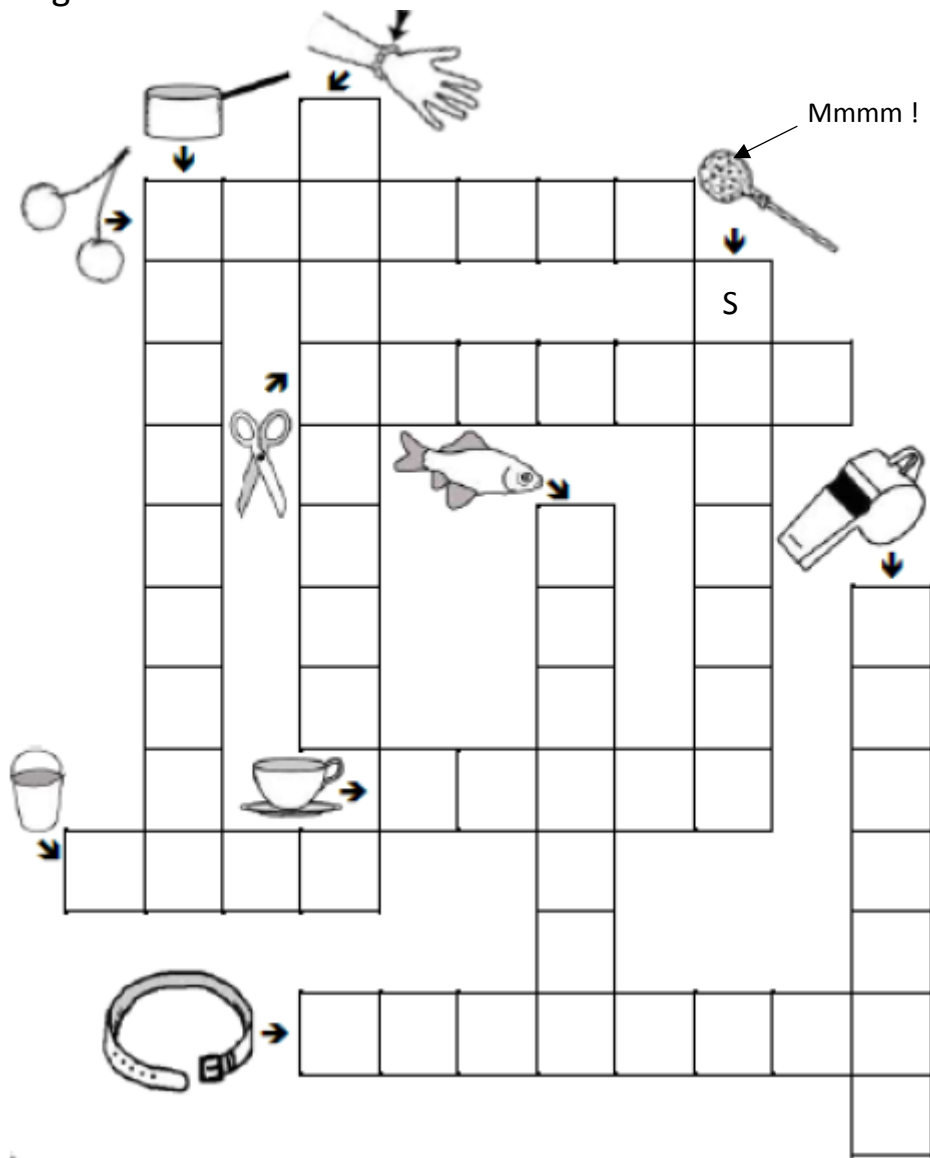
a) **Trouvez** les mots en remettant les lettres dans le bon ordre, lisez l'indice.

Lettres	Indices	Mots
C M R S E E I	Avec une épée
N N T T A A I O	Plouf
N Q T T A É I I O U	À dada sur mon bidet
D J O U	Sur le tatami
H L M S T T A É E I	Au stade
C D L S A A E E	En grim pant
K R T A A É	Art martial
G M N Q S T A E I U Y	Aux agrès ou au sol
D N S A E	En musique
N N S T E I	Avec une raquette

b) **Comprenez-vous** le langage « schtroumpf » ? **Traduisez.**

Langage « schtroumpf »	Traduction
Dehors, le vent schtroumpfe très fort.
Il porte un beau schtroumpf à plumes sur sa schtroumpf.
Il a refermé son paraschtroumpf car il s'est arrêté de schtroumpfer.
Pour la schtroumpf des mères, j'ai appris une belle schtroumpf.
Il adore les schtroumpfs à la schtroumpf tomate.

c) Complétez la grille.



Activité 2

a) Deux énigmes, des chiffres. **Résolvez.**

1. Pour m'écrire, il faut utiliser les chiffres 2 - 3 - 4 - 9

Mon chiffre des dixièmes est la moitié de mon chiffre des unités.

Mon chiffre des centièmes est le triple de mon chiffre des dizaines.

Je suis

2. Je suis un nombre décimal de 5 chiffres inférieur à cent.

Il peut y avoir des chiffres semblables. Ma partie entière est composée de deux chiffres.

Mon chiffre des dizaines est le double de mon chiffre des dixièmes qui est lui-même le double du chiffre des millièmes.

La somme des 3 chiffres de ma partie décimale est égale à 10.

Mon chiffre des unités est le double de mon chiffre des centièmes.

Je suis

b) **Complétez** le tableau avec les chiffres 1 - 2 - 3 - 4 en respectant la consigne.
Placez 3 jetons « 1 », 3 jetons « 2 », 3 jetons « 3 » et 3 jetons « 4 » pour que l'addition soit juste.

$$\bigcirc + \bigcirc = \bigcirc$$

$$\bigcirc + \bigcirc = \bigcirc$$

$$\bigcirc + \bigcirc = \bigcirc$$

$$\bigcirc + \bigcirc = \bigcirc$$

c) **!!!** Une énigme... Qui est qui ?

Utilisez le tableau et les indices pour **répondre** aux deux questions.

Un petit garçon est de retour d'une fête pour des enfants.

Il se rappelle qu'il y avait cinq fillettes à la fête, que Berthe portait du bleu et qu'Edith portait du rouge. Il ne se rappelait plus de la couleur portée par Marguerite mais était certain que ce n'était pas du jaune.

Il pouvait affirmer que Solange et la fillette en vert avait gagné au ping-pong en jouant contre Berthe et la fillette en jaune. Il trouvait que la fillette vêtue de brun était la plus sympathique.

Quelle couleur était portée par Jeannine et quel est le nom de la fillette la plus sympathique ?

Tableau.

	vert	jaune	rouge	brun	bleu
Berthe					
Edith					
Marguerite					
Solange					
Jeannine					

Réponses : Couleur portée par Jeannine :

Nom de la fillette la plus sympathique :

Activité 3

1) **Écrivez** 5 mots (sans accord) de 4 lettres commençant chaque fois par les lettres proposées.


T	R		
T	R		
T	R		
T	R		
T	R		

M	A		
M	A		
M	A		
M	A		
M	A		

L	I		
L	I		
L	I		
L	I		
L	I		


R	O		
R	O		
R	O		
R	O		
R	O		


2) **Entourez** le nom de ces animaux correctement orthographié.

grenouille		grenouille
------------	---	------------

panthère		pantere
----------	---	---------

gorile		gorille
--------	---	---------

crocrodile		crocodile
------------	---	-----------

araignée		areignée
----------	---	----------

libélule		libellule
----------	---	-----------

girafe		girafle
--------	---	---------

canard		canart
--------	---	--------

3) **Écrivez**, dans chaque armoire, 5 mots se rapportant à la même notion.

patins à glace, colère, champ, bonheur, nature, arbitre, plaine, aviron, ballon, chevalet, joie, pinceau, prairie
tableau, anxiété, toile, étendue, peintre, tristesse, vélo

CAMPAGNE



SPORTS



PEINTURE



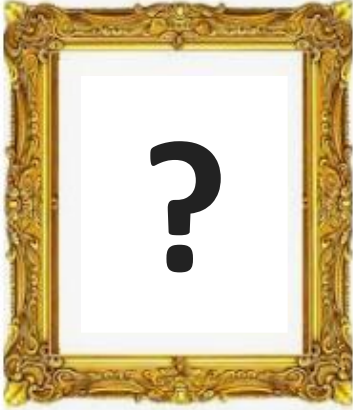
SENTIMENTS



Activité 4 Culture générale

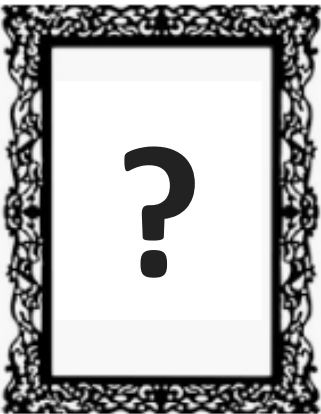
De qui s'agit-il ?

Réfléchissez avant d'utiliser des outils. Vérifiez ensuite.



Ce personnage mystère, né le 21 avril 1926, est chef d'état de 16 royaumes depuis l'âge de 25 ans. Le personnage est marié à Philip Mountbatten et a quatre enfants : Charles, Anne, Andrew et Edward. Le personnage mystère est le souverain régnant depuis le plus longtemps et le plus âgé actuellement en fonction.

Il s'agit de :



Ce personnage est né le 18 juillet 1918 et est décédé le 5 décembre 2013. Egalement appelé Madiba, il a lutté contre l'apartheid. Après 27 ans d'emprisonnement, il devient le premier président noir d'[Afrique du Sud](#).

Il s'agit de :



Ce personnage mystère est un athlète jamaïcain, spécialiste des épreuves de sprint, né le 21 août 1986. Il est le plus titré de l'histoire des [jeux olympiques](#) et de l'histoire des [championnats du monde](#). Il prend sa retraite en 2017. Il tente ensuite une reconversion (ratée) dans le football.

Il s'agit de :



Ce personnage mystère est une artiste d'origine italienne, née le [26 juin 1993](#) en Floride. Elle interprète successivement le rôle de Charlotte dans la comédie musicale « 13 », celui de Valentine dans la sitcom Victorious. En 2013, elle interprète le single « The way » avec Mac Miller.

Il s'agit de :



Animal imaginaire créé en 1952. Jaune avec des taches noires, il possède une queue longue de 8 mètres qui lui permet de se déplacer aisément, de se défendre, de pêcher ... Le cri de cet animal est « Houba Houba ».

Il s'agit du :



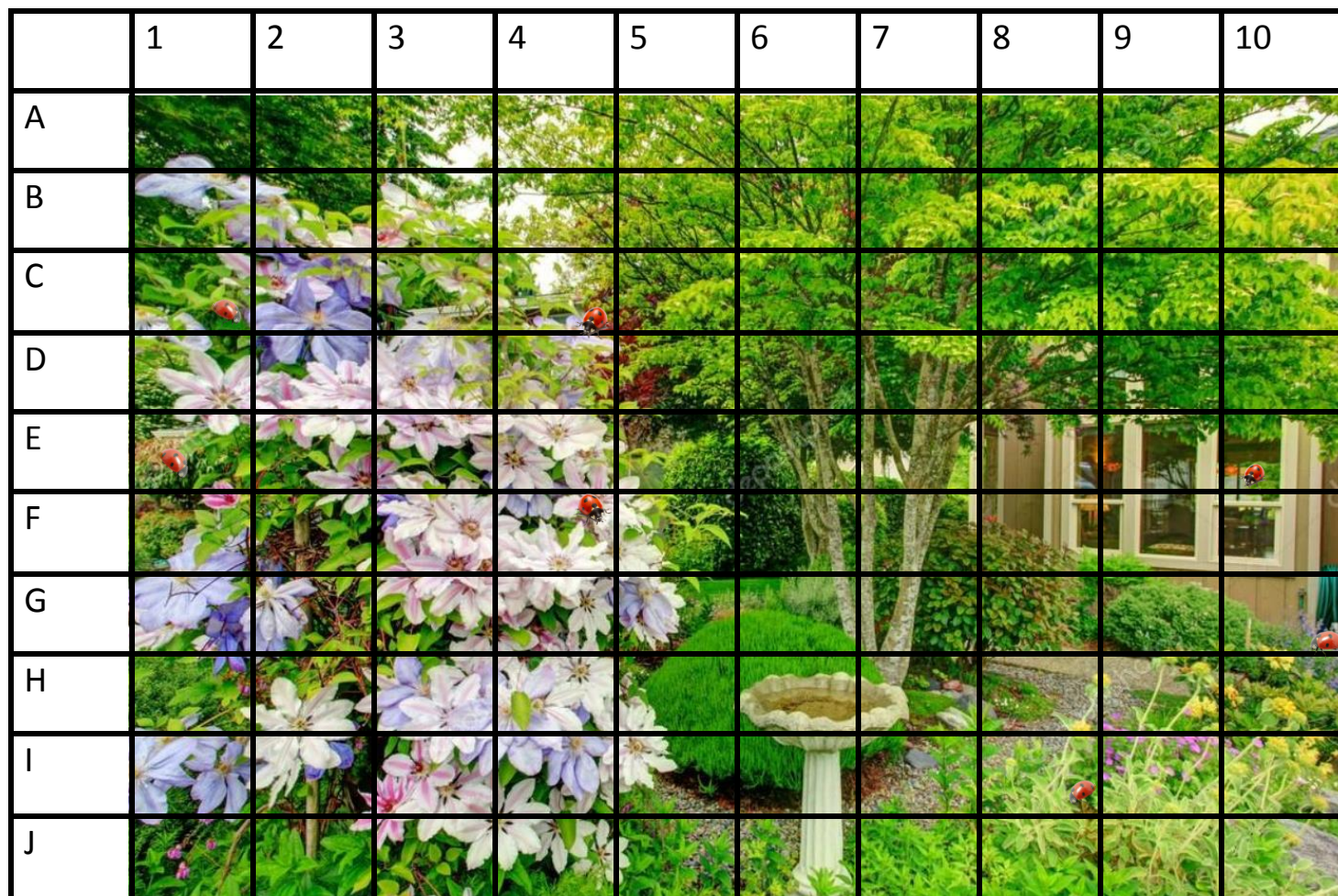
Élément du système solaire, une des quatre [planètes telluriques](#), deuxième par ordre d'éloignement au [Soleil](#), sixième par masse ou par taille décroissantes. Elle porte le nom de la déesse de l'amour, de la séduction, de la beauté féminine dans la mythologie romaine.

Il s'agit de :

Activité 5 Les coccinelles




Dans le jardin ci-dessous se cachent 7 coccinelles. Pouvez-vous les **retrouver** ?

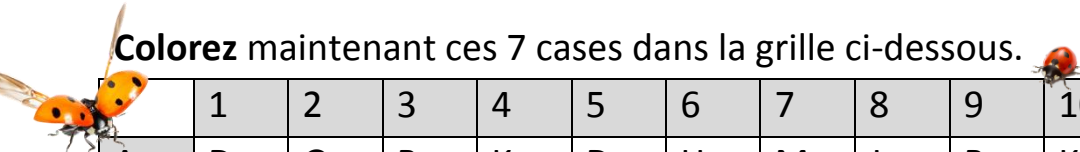


Recopiez les coordonnées des cases dans lesquelles se trouvent les coccinelles.



Ex. : (6,H)

(...,...) (...,...) (...,...) (...,...) (...,...) (...,...) (...,...) 

 **Colorez** maintenant ces 7 cases dans la grille ci-dessous.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	D	G	B	K	D	H	M	J	B	K
B	L	A	L	P	G	R	G	P	T	A
C	C	G	T	O	M	S	B	U	G	K
D	R	Q	K	H	L	A	V	D	M	T
E	E	B	J	U	X	L	J	K	L	I
F	P	K	V	N	B	Q	Z	A	X	D
G	H	S	J	P	Y	G	M	R	P	N
H	D	A	U	G	M	D	J	U	H	B
I	M	V	B	S	Y	L	Z	F	M	L
J	G	L	K	J	A	T	G	R	Q	A

Avec les 7 lettres que vous avez trouvées, **former** le mot mystère.

Indice : « actuellement ».



Mot mystère :

Activité 6 Drôle d'appétit !

Une recette et une petite histoire ont été mélangées. **Retrouvez** les 2 textes et **recopiez**-les séparément. Et quand vous aurez recopié la recette, pourquoi ne pas la réaliser !

Préchauffez le four à 180°C (thermostat 6).

1. Faites fondre Jonathan aime bien le chemin de l'école. Qu'il fasse beau ou qu'il pleuve, Jonathan ne fait jamais le chocolat au bain-marie ou d'histoire quand il s'agit de partir le matin. Mais il a un secret !
Dès qu'il est dans la rue, Jonathan sort de son cartable le petit morceau de bois qu'il a taillé la veille dans l'écorce d'un arbre, puis il le pose doucement au micro-ondes, tout au bord du trottoir, dans l'eau du caniveau. Si vous le faites fondre au micro-ondes, Jonathan s'empresse aussitôt de monter sur son bateau. S'il fait beau, c'est un petit ruisseau tranquille qui l'entraîne lentement le long de l'avenue. Il y a parfois si peu d'eau qu'un rien lui suffit pour s'échouer : une boîte d'allumettes ou ajoutez 3 cuillères à soupe d'eau pour 200 g de la roue d'une auto. De la main, Jonathan doit alors dégager son canot. Ces jours-là, Jonathan arrive en retard à l'école. Mais, s'il pleut, c'est un puissant chocolat.

Ajoutez le beurre au chocolat fondu et fouetter énergiquement jusqu'à ce que le torrent, une rivière qui l'emporte. Il lui faut éviter les nombreux pièges du courant, contourner – sans les heurter – des amas de mégots ou des bouts de papier. En automne, des rapides se créent aux jointures des pavés, et le mélange soit lisse et bien fondu.

Dans un saladier, fouettez les oeufs et le radeau de Jonathan se faufile adroitement entre les feuilles mortes.

Bientôt, la rivière se jette dans le fleuve. Avec un peu de sable dans le fond du bateau, Jonathan s'imagine marinier d'une lourde péniche. Son cartable, tenu à bout de bras, devient l'immense sucre jusqu'à ce que le mélange blanchisse et incorporez la roue d'un gouvernail. En faisant vibrer les lèvres, il imite les battements d'un gros moteur diesel.

Enfin, levure puis la farine.

Versez le fleuve grossi s'élargit en estuaire. Des creux se forment à l'approche de la mer. Jonathan est alors capitaine d'un énorme le chocolat et le beurre fondus dans la préparation puis mélangez jusqu'à l'obtention d'une pâte homogène.

Versez la préparation dans un paquebot, les manches galonnées de ficelle dorée. Les joues gonflées, il imite la sirène : « Pouhon ! Pouhon ! ». Lorsqu'il siffle, c'est comme si tout l'orchestre se mettait à jouer pour faire danser de riches passagers.

Et puis, c'est le grand large, au bout de la jetée. Le paquebot de bois s'en va pour moule à manqué beurré et fariné.

Faites cuire environ un très long voyage : l'Amérique, ou les Indes, ou le Tour de la Terre ? Jonathan le regarde partir 25 minutes (adaptez le temps de cuisson pour obtenir un cœur plus ou moins fondant) , puis disparaître au loin.

Déjà, la cloche sonne pour l'appel du matin. Et Vous pouvez réaliser votre gâteau dans un moule à cake. Dans ce cas, le temps de cuisson sera de 45 minutes. Il se marie très bien avec Jonathan s'en va retrouver ses copains de la crème anglaise! Faites attention à la cuisson! Vous laisserez le gâteau moins longtemps si vous voulez un vrai fondant au chocolat.

Activité 7 On peut s'occuper en découvrant des jeux de société

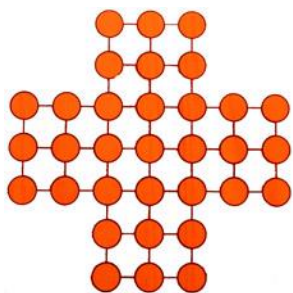
Plusieurs sites proposent de jouer en ligne ou de télécharger des jeux. Pourquoi ne pas en fabriquer soi-même ?

Le jeu du solitaire : un jeu qui nécessite concentration et stratégie !

Préparez une feuille A 3 (ou collez deux feuilles A 4 longueur contre longueur), votre compas, votre latte et vos crayons de couleur ou vos feutres.

Reproduisez avec soin ce plateau de jeu du solitaire en tenant compte pour calculer les dimensions que les pions que vous utiliserez ne seront autre que des bouchons en plastique (jus de fruit, lait, ...)

Plateau de jeu



32 Pions



La règle du jeu.

Comme son nom l'indique, ce jeu se pratique seul. Toutefois, il est possible de jouer à deux en alternant les coups des deux joueurs !

Les 32 pions sont disposés sur les cercles du plateau sauf sur le central.




Le joueur déplace un pion par-dessus un autre proche d'une case vide. Ce dernier est alors retiré du tablier. Un pion ne peut sauter qu'horizontalement ou verticalement et un seul pion à la fois. Joueur unique, la partie est gagnée s'il ne reste qu'un seul pion. A deux, le vainqueur est celui qui a récupéré le plus de bouchons. Bon amusement !

Activité 8 Certains sons peuvent-ils soigner ?

« Certains sons ou rythmes peuvent nous aider à nous concentrer, nous calmer, nous stimuler, atténuer certains troubles comme la dyslexie, ... »

Le JDE vous lance un défi. Tous les jours, pendant une semaine, vous allez faire écouter à vos proches une musique selon un thème. Si vous relevez le défi, voici les thèmes proposés :

Un son ou une chanson ...

Jour 1	Jour 2	Jour 3
<i>... que tu écoutes en travaillant</i>	<i>... qui te donne envie de bouger</i>	<i>... qui te relaxe</i>
		

Jour 4

***... qui te fait penser
aux vacances***



Jour 5

***... qui te met de bonne
humeur***



Jour 6

***... que tu écoutes avec
tes amis***



Jour 7

***TON son ou TA
chanson***

