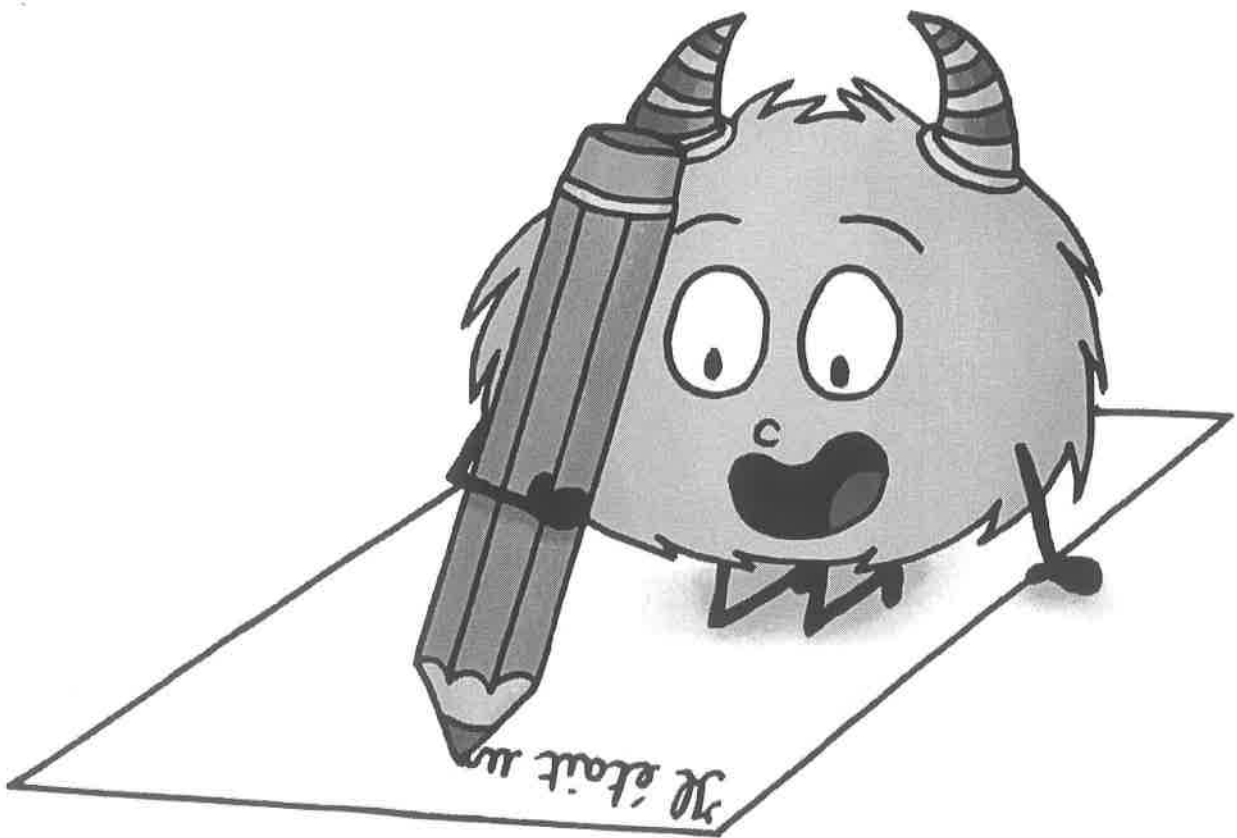


Mon dossier

d'exercices

Semaine du 18 mai au 22 mai



Prénom : _____



Prénom _____

Biglouche

Date _____

"... Biglouche en a assez.

Installé au bord de la fenêtre, il se lamente : « Cette vie est trop injuste, il faut absolument que je trouve un remède pour ne plus loucher. »

C'est alors qu'un hibou se pose non loin de lui, sur une branche du grand chêne.

« Je suis bien plus à plaindre », dit-il à Biglouche, « toi au moins, tu as de la chance car tu peux voir les couleurs!

Le rouge, le bleu, le jaune, toutes les belles couleurs que tu connais n'existent pas pour moi. Les hiboux ne voient qu'en noir et blanc.

Mais je connais quelqu'un qui peut t'aider. C'est le docteur Miro. Il soigne les yeux.

Malheureusement il habite loin, tout là-bas dans la forêt. »

Il marche longtemps dans la forêt. ... Epuisé, Biglouche se couche sur un rocher, près d'une petite mare. Il pleure.



« Salut », dit le ver de terre, « pourquoi tu pleurniches comme ça? ... Tu as de la chance de m'avoir rencontré. Je connais le docteur Miro. C'est un grand savant, même s'il n'a rien pu faire pour moi puisque je n'ai pas d'yeux! »

Biglouche trouve le logis du docteur Miro.

Le docteur Miro examine les yeux de Biglouche et lui dit :

« Bon, je vois...Le seul remède contre votre louchitude, ce sont des lunettes. Grâce à elles, vous pourrez voir normalement. Je

vous en fabrique tout de suite une paire. »

Source : **Biglouche**, Myrha et Alyssa Verbizh - Editions l'école des loisirs

Pour t'aider à comprendre :

se lamente → se lamenter : se plaindre beaucoup, se plaindre longtemps

un remède : un produit, une solution qui permet de soigner une maladie

un remède ≈ un médicament

le chêne : grand arbre d'Europe

épuisé : à bout de forces ; très fatigué

une mare : petite étendue d'eau peu profonde qui ne bouge pratiquement pas

le logis : l'endroit où on habite, l'endroit où on loge

la louchitude : le problème rencontré par quelqu'un qui louche - ⚠ Mot inventé par l'auteur.
Il n'existe pas dans le dictionnaire.





Prénom _____

Biglouche

Date _____

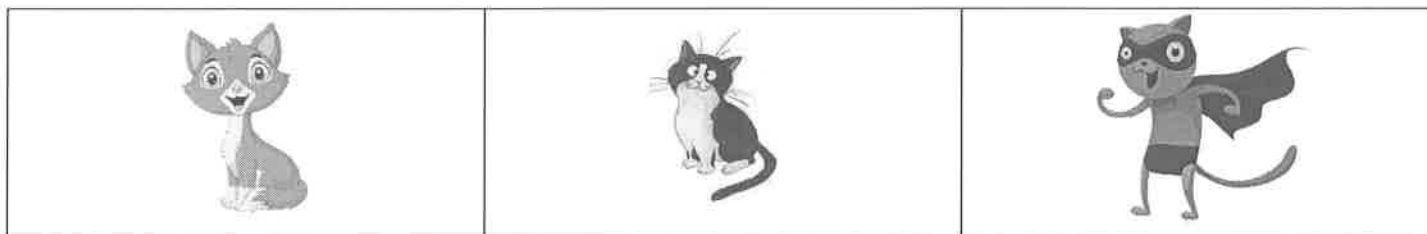
1. Coche la bonne réponse :

- Comment s'appelle le personnage principal ? Bougliche Biglouche Bilouche
- Pourquoi trouve-t-il la vie injuste avec lui ? Il parle trop. Il entend mal. Il louche.
- Qui rencontre-t-il ? un ver de terre un chien un singe
- Biglouche va recevoir de nouvelles ... chaussures bottes lunettes
- Quel mot est inventé par l'auteur?
(qui n'existe pas dans le dictionnaire) le louchitage la louchitude la louchette

2. Colorie le bon choix :

Un hibou vient parler à Biglouche.	VRAI	FAUX
Le hibou voit toutes les couleurs sauf le violet.	VRAI	FAUX
Biglouche doit trouver le docteur Miro qui soigne les oreilles.	VRAI	FAUX
Il rencontre un ver de terre.	VRAI	FAUX
Le docteur va lui fabriquer des lunettes.	VRAI	FAUX

3. Entoure " Biglouche " :



4. Comment s'appelle le docteur ?

Réponds par une phrase. (Il s'appelle le docteur ...)

5. Où habite le docteur ?

Réponds par une phrase. (Il habite dans ...)

6. Invente une phrase avec le mot « chat » :

Pour chaque phrase, pense à mettre la maiuscule et le point.





Les graphies o, au, eau

Prénom _____

Date _____

1. Complète ce mandala :

sauter - le drapeau - le manteau - joli - la hauteur - la moto -

Aurélie - Olivia - le bol - la peau - le veau - chaude

orange

o

auto

au

eau

cadeau

Objectif : Déchiffrer et comprendre ces sons



Les graphies o, au, eau

Prénom _____

Date _____

2. Lis ces mots :

le chapeau - le ruisseau - le château - le râteau - la peau
 - le cacao - Tom - la gomme - la soleil - la pomme -
 chaud - la paume - le saut - l'automne - sauvages

3. Complète ces phrases avec le(s) bon(s) mot(s) :

Pense à mettre la majuscule
 quand c'est nécessaire.



1. Quand l'été s'en va , _____ arrive.
2. _____ est très fort en calcul.
3. Tu nages dans _____ qui traverse la prairie.
4. Les fruits _____ sont mûrs.
5. Il mange _____ que tu avais cueillie.
6. Je pose _____ sur la tête de mon ami.
7. J'aime sentir la chaleur du _____ sur ma _____.
8. J'aime boire _____ .
 (2 réponses à écrire)
9. Noa joue avec ses chevaliers et son _____
10. _____ est la partie intérieure de la main.

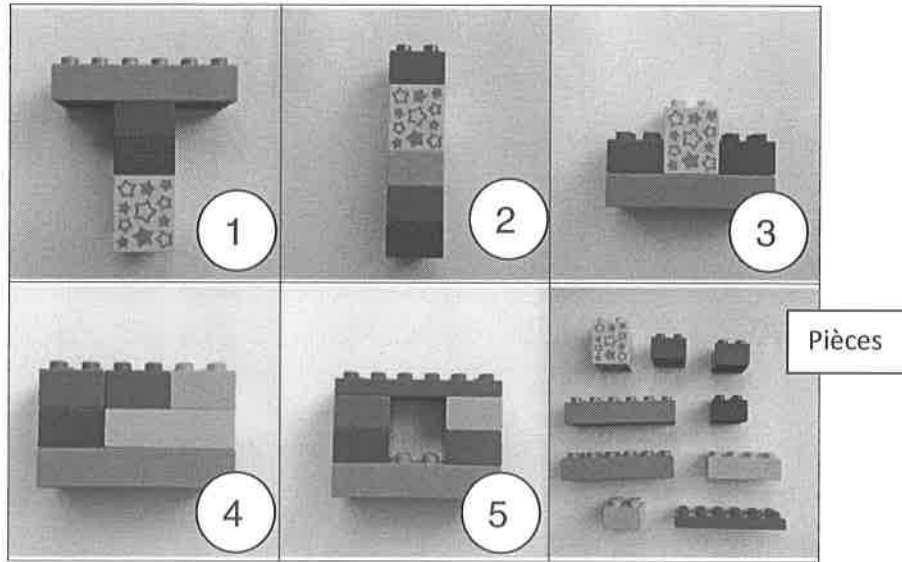


Les blocs

Prénom _____

Date _____

1. Observe bien ces constructions :



2 . Complète :

	Construction 1	Construction 2	Construction 3	Construction 4	Construction 5
Nombre de pièces utilisées	_____	_____	_____	_____	_____

3 .Entoure les pièces utilisées pour les constructions suivantes :

Exemple :		
A toi :		

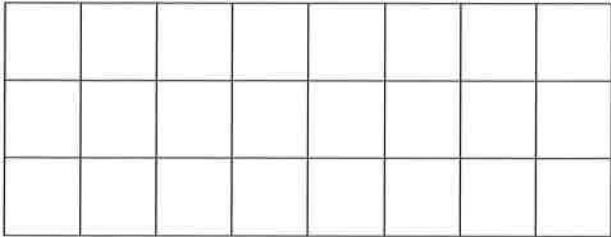





Prénom _____

Les pavés (1)

Date _____

1. Observe ce rectangle. Il représente une cour de récréation :

	<p>Voici un pavé bleu foncé. </p> <p>Voici un pavé bleu clair. </p> <p>Voici un pavé bleu turquoise. </p>
---	--

Le directeur et le professeur aiment bien les pavés bleus clairs.

Les enfants aiment les pavés bleus foncés.

Les parents aiment les pavés bleus turquoise.

2. Complète :

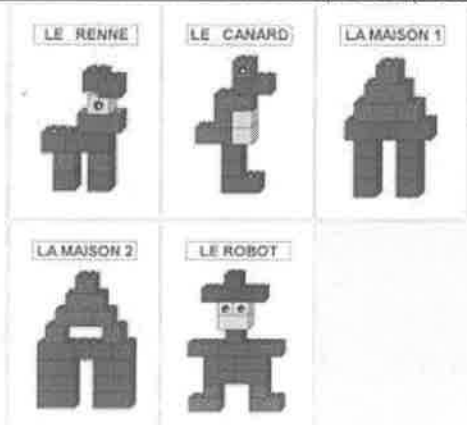
Il faudrait _____ pavés bleus foncés pour recouvrir toute la cour.

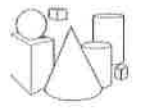
Il faudrait _____ pavés bleus clairs pour recouvrir toute la cour.

Il faudrait _____ pavés bleus turquoise pour recouvrir toute la cour.

(voir pages suivantes)

3. Voici des idées de constructions que tu peux réaliser si tu possèdes des blocs.





Les pavés (2)

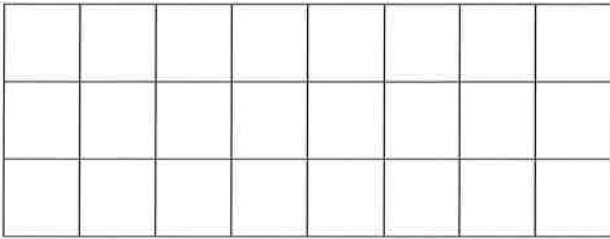
Prénom _____

Date _____

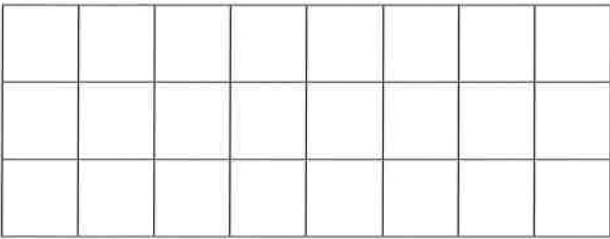


Pour t'aider ou vérifier ta réponse, tu peux recouvrir les cours représentées ci-dessous en collant les pavés ci-joints.

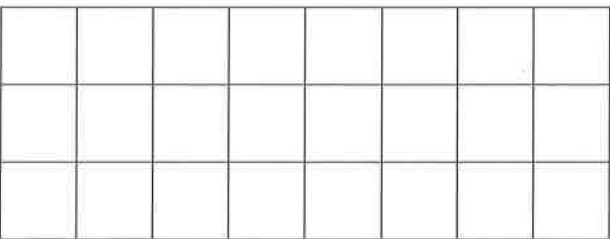
Avec les pavés bleus foncés :

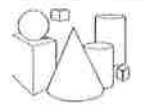


Avec les pavés bleus clairs :



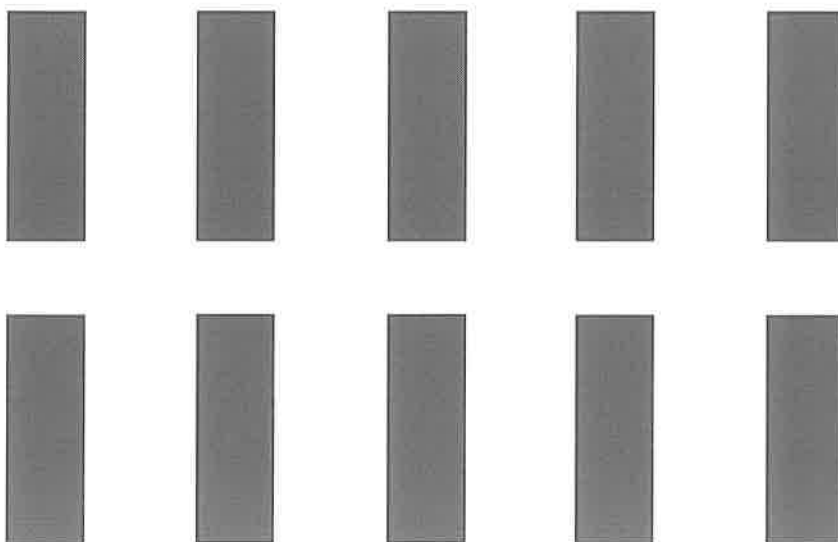
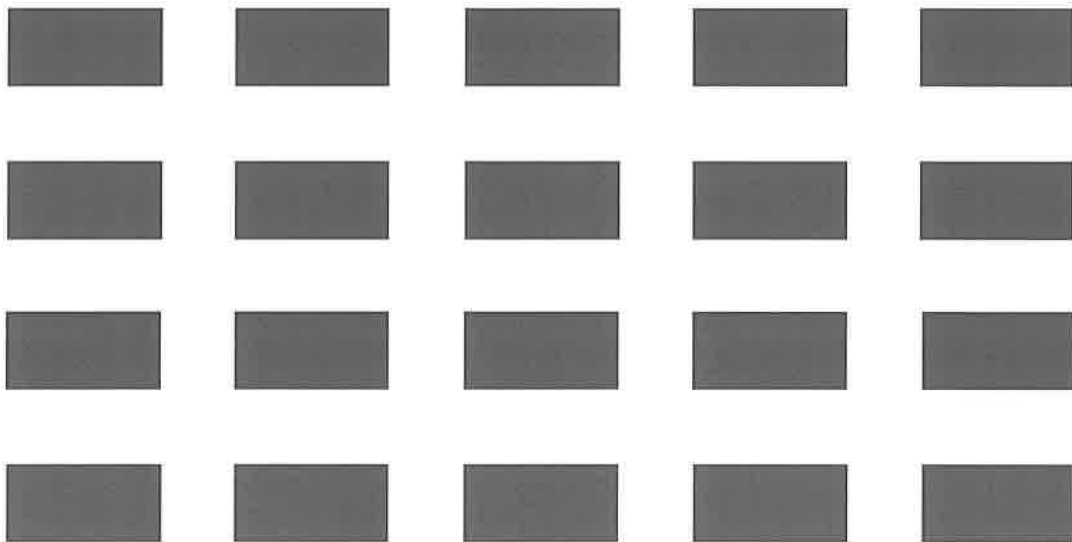
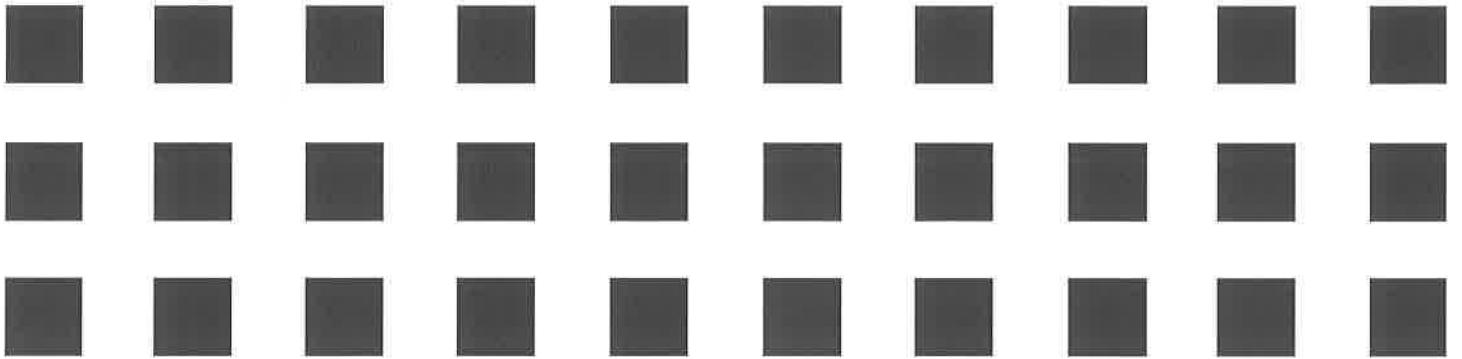
Avec les pavés bleus turquoise :





Annexe

Pavés à découper et à coller :



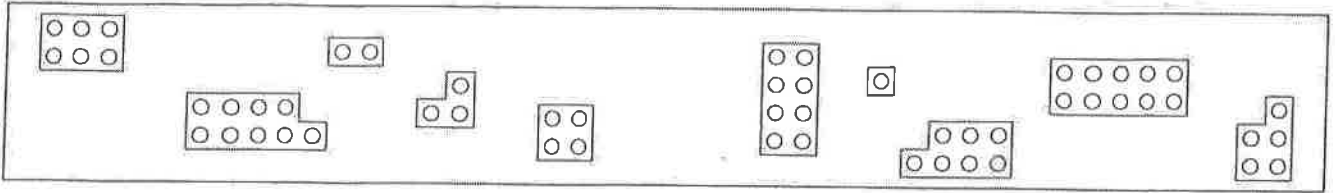
Prénom :

Date :

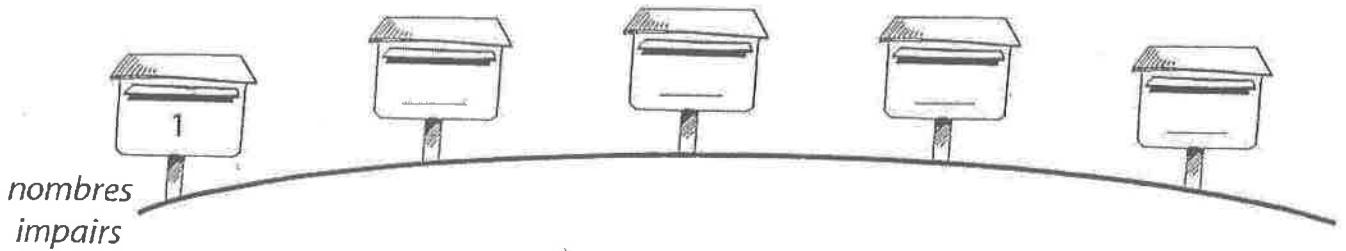
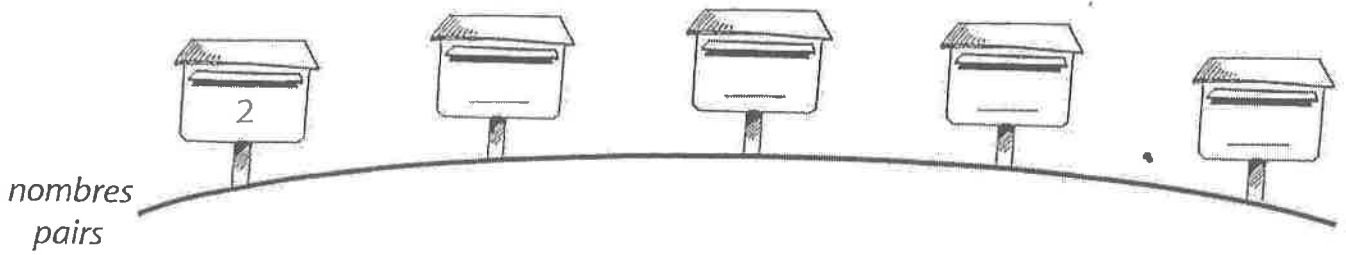
Je m'exerce

Nombres pairs ou impairs (1)

Entoure les plaques dont le total des cases est pair.

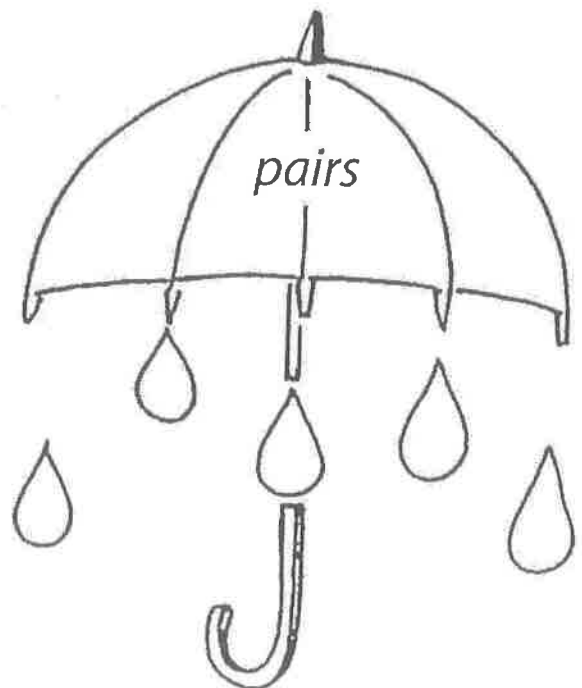
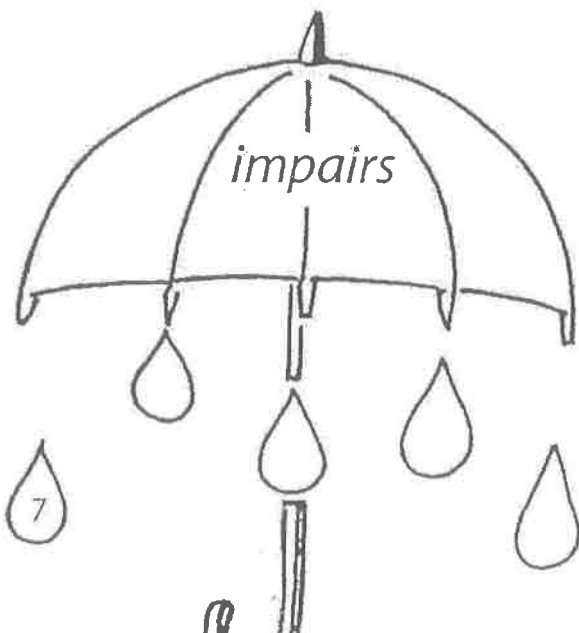


Ecris dans l'ordre les numéros des boîtes aux lettres.



Recopie les nombres dans les gouttes d'eau.

100, 31, 65, 48, 72, 53, 94, 19, 26



Nombres pairs ou impairs (2)

Colorie les nombres **pairs** en **vert** et les nombres **impairs** en **bleu**.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
100									

Complète les séries puis écris : pairs, impairs

2 4 nombres _____

11 9 nombres _____

73 75 nombres _____

52 50 nombres _____

Ecris.

3 nombres pairs qui se suivent entre 30 et 40 : _____, _____, _____.

3 nombres impairs qui se suivent dont le chiffre des dizaines est 5 : _____, _____, _____.



La séance de cinéma

*Le sultan
et les voleurs*




Dans le désert, un sultan découvre une lampe magique. Il la frotte et un génie apparaît. (Durée : 2H00)

20H00 – 23H00


REX

Rex est un chien policier. Il aide son ami Sam à résoudre des enquêtes. Un jour, Rex disparaît. (Durée : 1H30)



13H00 – 16H00

*Barberousse
et les pirates*



Barberousse, le terrible pirate, a dérobé un trésor. Il l'a caché sur l'île maudite du squelette. (Durée : 1H00)

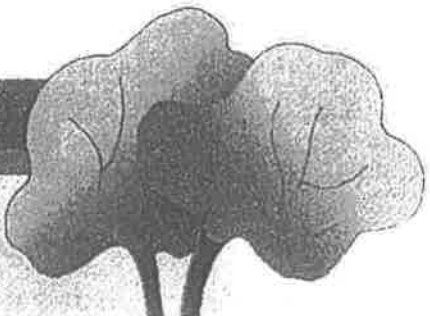
14H00 – 16H00



La semaine passée, je suis venu avec Émile au cinéma. Nous avons vu l'histoire de l'île maudite.



J'ai envie d'aller voir un film policier. Je dois être de retour à la maison pour 16h30.




Lecture - La séance de cinéma

1 Quel film Louis et Sacha vont-ils aller voir ? À quelle séance ? 

2 **REPÈRE** les informations essentielles. **COMPLÈTE** le tableau. 

	Film 1	Film 2	Film 3
Titre du film :	_____ _____ _____	_____ _____ _____	_____ _____ _____
Durée :	_____ _____	_____ _____	_____ _____
Heure du début de la séance :	_____ _____	_____ _____	_____ _____

3 Si tu pouvais choisir un film, lequel irais-tu voir ? *(voir propositions)* 
EXPLIQUE pourquoi.

Si je pouvais choisir un film, j'irais voir _____

car _____

4 CLASSE les idées suivantes en fonction du film.



*un trésor, le désert, un génie, une disparition, un chien,
la mer, l'amitié, un roi, la magie.*

Barberousse et les pirates	Le sultan et les voleurs	Rex
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

5 TRACE une croix dans la case quand tu sais que la réponse se trouve dans le texte.



Comment s'appelle l'ami de Rex ?

Où se situe l'île maudite du squelette ?

Combien de temps dure le film « Le sultan et les voleurs » ?

Quel est le prix d'une place de cinéma ?

Que se passe-t-il quand on frotte la lampe magique ?

À quelle heure commence le film « Barberousse et les pirates » ?

6 COMPLÈTE les phrases par le bon mot.



Le sultan et les voleurs

Le sultan découvre une lampe _____.

Le _____ frotte la lampe.

magie

magique

sultan

génie

Barberousse et les pirates

Barberousse est _____ terrible pirate.

Il a _____ un trésor.

un

une

enrobé

dérobé



Prénom _____

Date _____

DU + DU (sans passage)

Trouve la réponse en utilisant l'abaque :

Maman achète 12 couques au beurre et 12 couques au chocolat.

Combien de couques a-t-elle acheté en tout ?

Calcul : $\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$ (complète !)

Elle a acheté couques.

D	U
1	0
1	0
2	4

T.C. $64 + 12 = \text{○}$

D	U
	● ●
	● ●
	●
	●

Seul(e) $16 + 83 = \text{○}$

D	U

$52 + 45 = \text{○}$

D	U

T.C. $24 + 73 = \text{○}$

D	U

Seul(e) $36 + 51 = \text{○}$

D	U

$39 + 40 = \text{○}$

D	U

SAV. CALCULER



Prénom _____

DU + DU (sans passage)

Date _____

1. Résous en imitant le procédé 1 :

$$23 + 16 = (23 + 10) + 6 = \dots\dots$$

$$41 + 32 = (41 + 30) + 2 = \dots\dots$$

$$34 + 63 = (34 + \underline{\quad}) + \underline{\quad} = \dots\dots$$

$$23 + 35 = (\underline{\quad} + \underline{\quad}) + \underline{\quad} = \dots\dots$$

$$52 + 47 = (\underline{\quad} + \underline{\quad}) + \underline{\quad} = \dots\dots$$

$$73 + 15 = (\underline{\quad} + \underline{\quad}) + \underline{\quad} = \dots\dots$$

$$61 + 18 = (\underline{\quad} + \underline{\quad}) + \underline{\quad} = \dots\dots$$



Prénom _____

DU + DU (sans passage)

Date _____

2. Résous en imitant le procédé 2 :

$$23 + 53 = (\overline{20} + \overline{50}) + (\overline{3} + \overline{5}) = \dots\dots$$

$$46 + 51 = (\overline{40} + \overline{50}) + (\overline{6} + \overline{1}) = \dots\dots$$

$$63 + 24 = (\overline{\dots\dots} + \overline{\dots\dots}) + (\overline{\dots\dots} + \overline{\dots\dots}) = \dots\dots$$

$$82 + 27 = (\overline{\dots\dots} + \overline{\dots\dots}) + (\overline{\dots\dots} + \overline{\dots\dots}) = \dots\dots$$

$$43 + 16 = (\overline{\dots\dots} + \overline{\dots\dots}) + (\overline{\dots\dots} + \overline{\dots\dots}) = \dots\dots$$

Choisis ton procédé :

$$81 + 16 = \underline{\hspace{10em}}$$

$$62 + 36 = \underline{\hspace{10em}}$$

$$25 + 74 = \underline{\hspace{10em}}$$

Prénom

SELL - Lecture d'un tableau

Date

Dans notre école, après les cours, certains élèves rentrent chez eux. D'autres vont à l'Oasis et d'autres vont à l'étude ou à la garderie de l'école.

Lola →

lu	étude	ma	garderie	me	à la maison	je	étude	ve	à la maison
----	-------	----	----------	----	-------------	----	-------	----	-------------

Armelle →

lu	étude	ma	étude	me	à la maison	je	étude	ve	à la maison
----	-------	----	-------	----	-------------	----	-------	----	-------------

Jean →

lu	garderie	ma	étude	me	à la maison	je	étude	ve	garderie
----	----------	----	-------	----	-------------	----	-------	----	----------





Marie →







lu	à l'Oasis	ma	étude	me	à l'Oasis	je	à l'Oasis	ve	à la maison
----	-----------	----	-------	----	-----------	----	-----------	----	-------------

Léon →

lu	à la maison	ma	étude	me	à la maison	je	étude	ve	à la maison
----	-------------	----	-------	----	-------------	----	-------	----	-------------

Dessine le bon symbole pour chaque enfant pour dire ce qu'il fait:

étude =  garderie =  à l'Oasis =  à la maison = 

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
Lola					
Armelle	_____	_____	_____	_____	_____
Jean	_____	_____	_____	_____	_____
Marie		_____	_____	_____	_____
Léon	_____	_____	_____	_____	_____

Savoir calculer :

Date :

Prénom :

Au parc Zabouland

Zabou et ses amis ont passé une journée au parc d'attractions.
Voici les attractions qu'ils ont choisies.

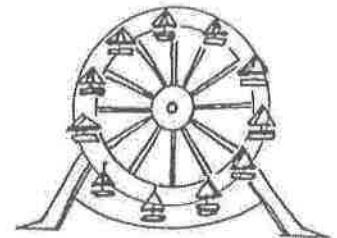
		Zabou	Lion	Singe	Girafe
Chevaux de bois	1€	X	X		
Rivière sauvage	3€	X		X	
Train fantôme	4€				X
Grande roue	3€	X	X	X	X
Bateau pirate	2€	X	X	X	

Ecris : Vrai ou faux.

Seule Girafe a osé aller dans le "Train fantôme".

Lion ne s'est pas aventuré dans la "Rivière sauvage".

Singe est monté sur les "Chevaux de bois".



Réponds.

Quelle est l'attraction que Zabou n'a pas choisie ?

Quelle est l'attraction choisie par les 4 amis ?

Calcule ce que chacun a dépensé. (Observe le tableau).

Zabou : 0 $\xrightarrow{+1\text{€}}$ 1€ $\xrightarrow{+3\text{€}}$ 4€ $\xrightarrow{+3\text{€}}$ 7€ $\xrightarrow{+2\text{€}}$ 9€

Lion : 0 _____ _____ _____

Singe : 0 _____ _____ _____

Girafe : 0 _____ _____

Zabou avait 10€ en poche. Il lui reste



Le pirate, un héros de légende

Un foulard

Il retient les cheveux longs du pirate quand il travaille dans les voilures ou part à l'abordage. Il protège aussi du soleil.

Un anneau

Le pirate porte un anneau à l'oreille comme les marins embarqués à bord des navires de pêche ou de commerce.

Un poignard

C'est l'arme indispensable dans le corps à corps. Le pirate est effectivement armé « jusqu'aux dents », car il n'a pas assez de mains pour porter toutes ses armes.

Un sabre

Il est assez court. C'est l'arme favorite du pirate.

Un pantalon

Comme tous les marins, le pirate porte des culottes longues pour se protéger du soleil.

Un pistolet

Le pirate a toujours des pistolets de rechange.

Le pavillon pirate

C'est le symbole du bateau pirate.

Une bretelle

Elle permet de fixer plusieurs pistolets.

Une hache

Elle sert d'abord à escalader la coque du navire attaqué. Puis elle permet de trancher tout ce qui se trouve sur le pont, les cordages par exemple.



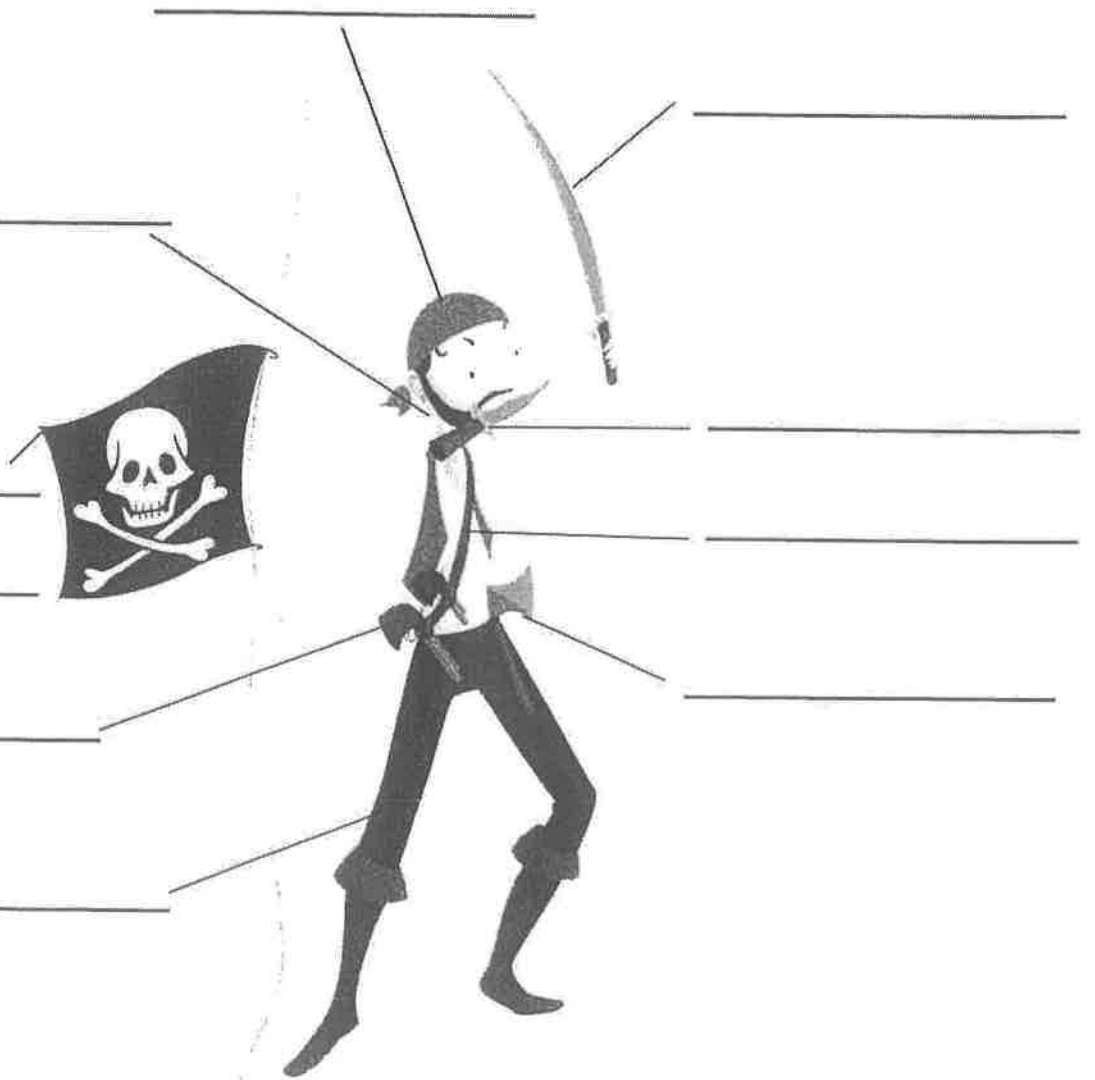
Prénom : _____



Lecture - Le pirate, un héros de légende

1. Ecris le nom de l'objet au bon endroit.

un poignard - un foulard - le pavillon pirate - une hache - un
sabre - un pantalon - un pistolet - un anneau - une bretelle



2. Complète en t'aidant du texte.

Le foulard _____ du soleil.

La hache sert à couper les _____.

Le pirate a des pistolets de _____.

3. Voici les définitions d'un dictionnaire, écris chaque mot à côté de sa définition.

1. Je suis une petite arme avec une lame très mince, une sorte de couteau pointu.

Je suis _____

2. Je suis une petite arme à feu qui envoie des balles et qu'on tient d'une seule main.

Je suis _____

3. Je suis un vêtement qui couvre les fesses et les jambes.

Je suis _____

4. Je suis un tissu léger que l'on met autour du cou ou sur la tête.

Je suis _____

5. Je suis une sorte d'épée qui ne coupe que d'un côté.

Je suis _____

6. Je suis un drapeau hissé au mât du bateau.

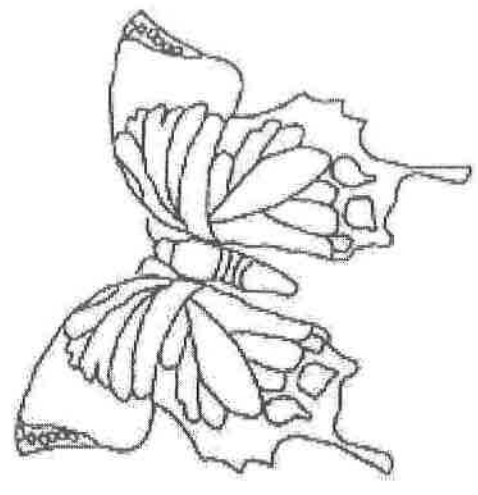
Je suis _____

S	E	L	L	I	U	Q	N	O	J	H	P	F
S	A	N	G	L	I	E	R	N	N	R	A	R
M	N	B	S	I	H	T	E	A	E	O	G	E
E	S	I	E	O	I	H	N	S	N	N	C	C
R	S	C	R	E	R	E	A	I	E	C	L	R
V	N	H	E	N	O	T	R	A	H	E	I	E
U	O	E	G	E	U	R	D	F	C	S	U	I
E	L	R	U	R	T	E	U	G	U	M	E	T
L	L	R	O	F	A	I	V	I	P	E	R	E
U	I	E	F	R	A	I	S	I	E	R	U	S
O	P	I	S	E	T	E	U	O	H	C	I	
C	A	L	G	S	E	B	O	L	I	P	E	O
E	P	E	U	G	H	E	R	I	S	S	O	N

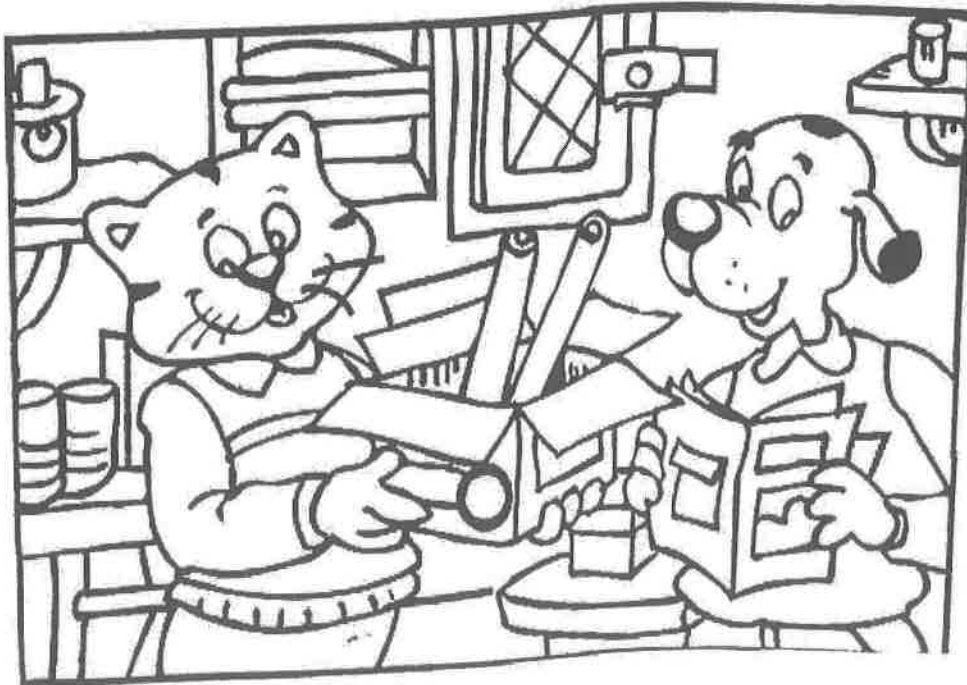
JONQUILLES
 COULEUVRE
 NOISETIER
 PAPILLONS
 CHOUETTES
 HERRISSON
 ECUREUIL
 EPILOBES
 FRAISIER
 SANGLIER
 FOUGERES
 LIERRE
 VIPERE
 MUGUET

RENARD
 FAISAN
 RONCES
 GUEPE
 ORTIE
 HIBOU
 CHENE

BICHE
 HETRE
 FRENE
 CERF
 FAON
 GEAI



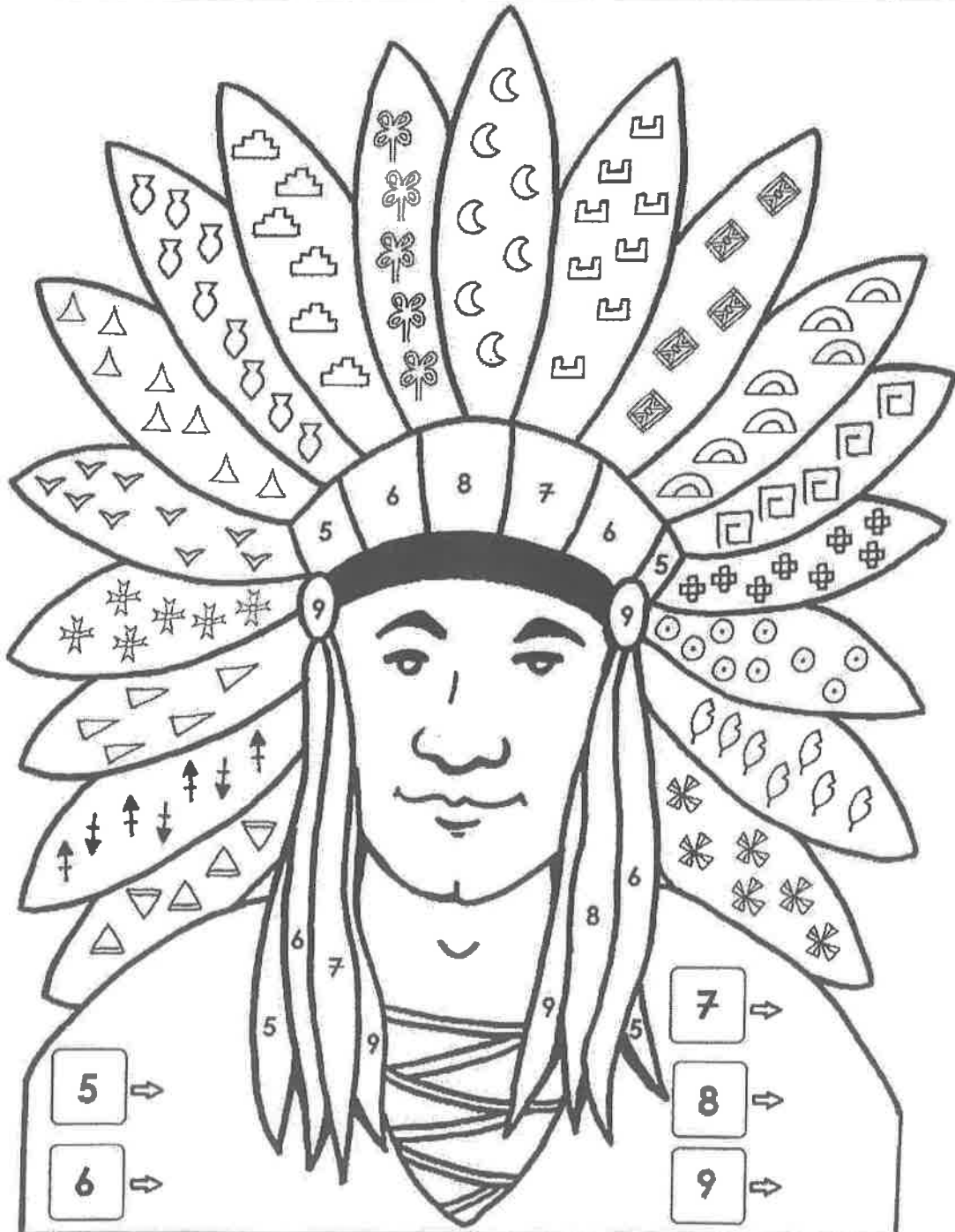
Trouve les 8 différences...



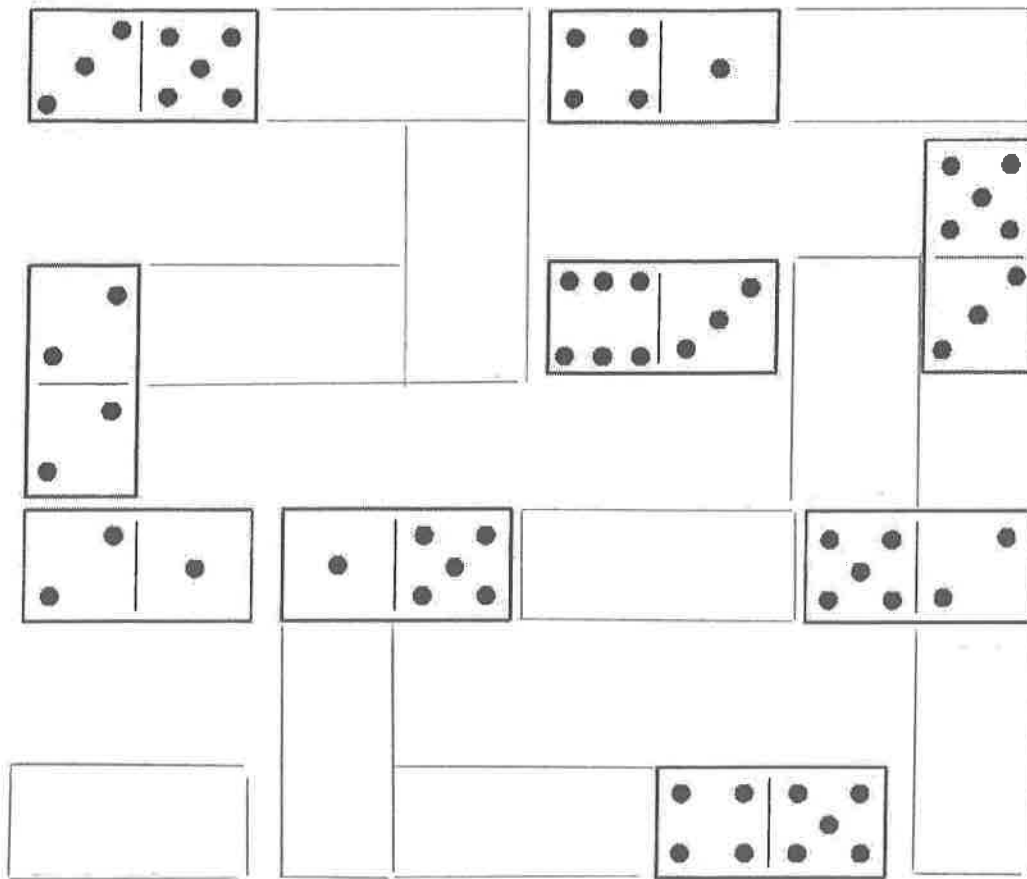


Colorie le grand chef Indien en respectant le codage de couleurs.

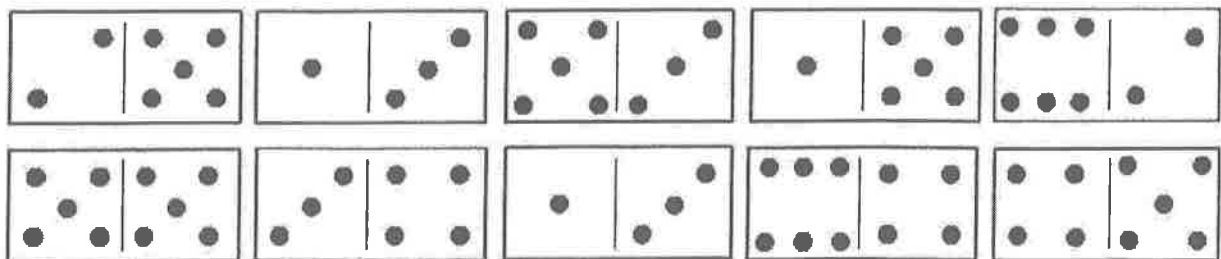
(Au choix).



Les dominos que tu trouveras en bas de la page sont à découper et à placer sur les cadres gris pour faire une suite logique

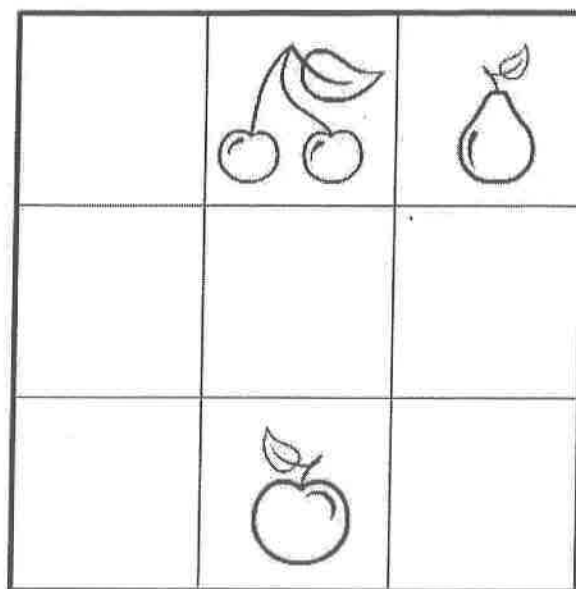
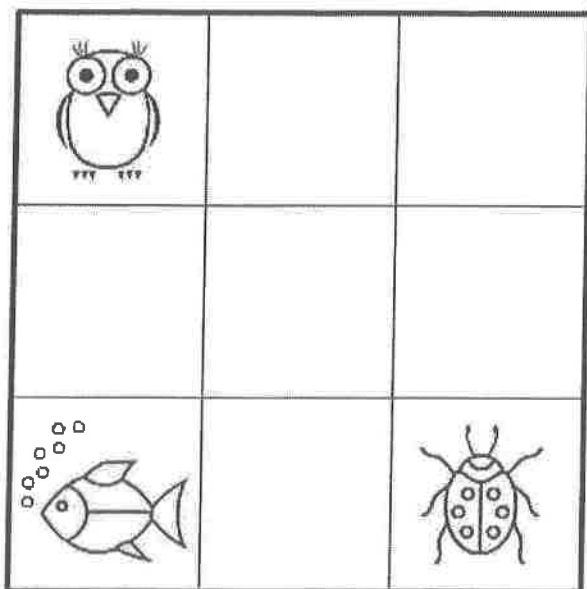


Dominos à découper

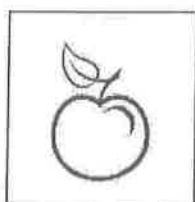
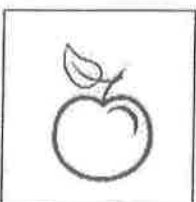
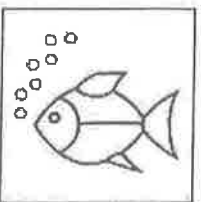
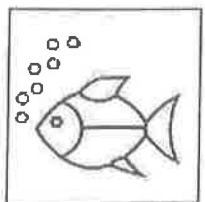
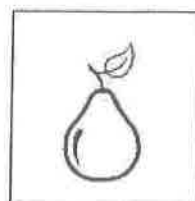
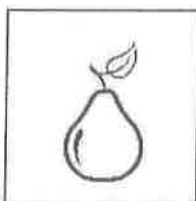
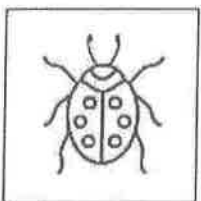
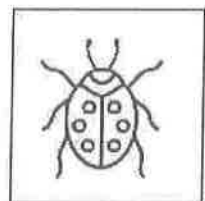
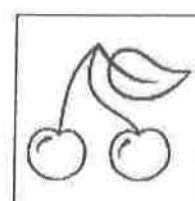
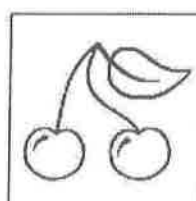
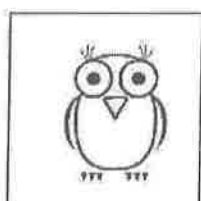
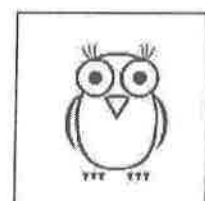


Sudoku

Découpe les images situées sous chacun des 2 jeux.
Replace-les sur les grilles. Dans une ligne verticale ou horizontale, il ne peut y avoir qu'une seule fois la même image.



Cartes à découper :






Prénom _____

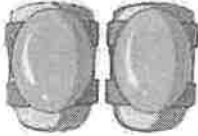
Date _____

Je roule à vélo en toute sécurité


Mes habits :



les _____



les _____



les _____

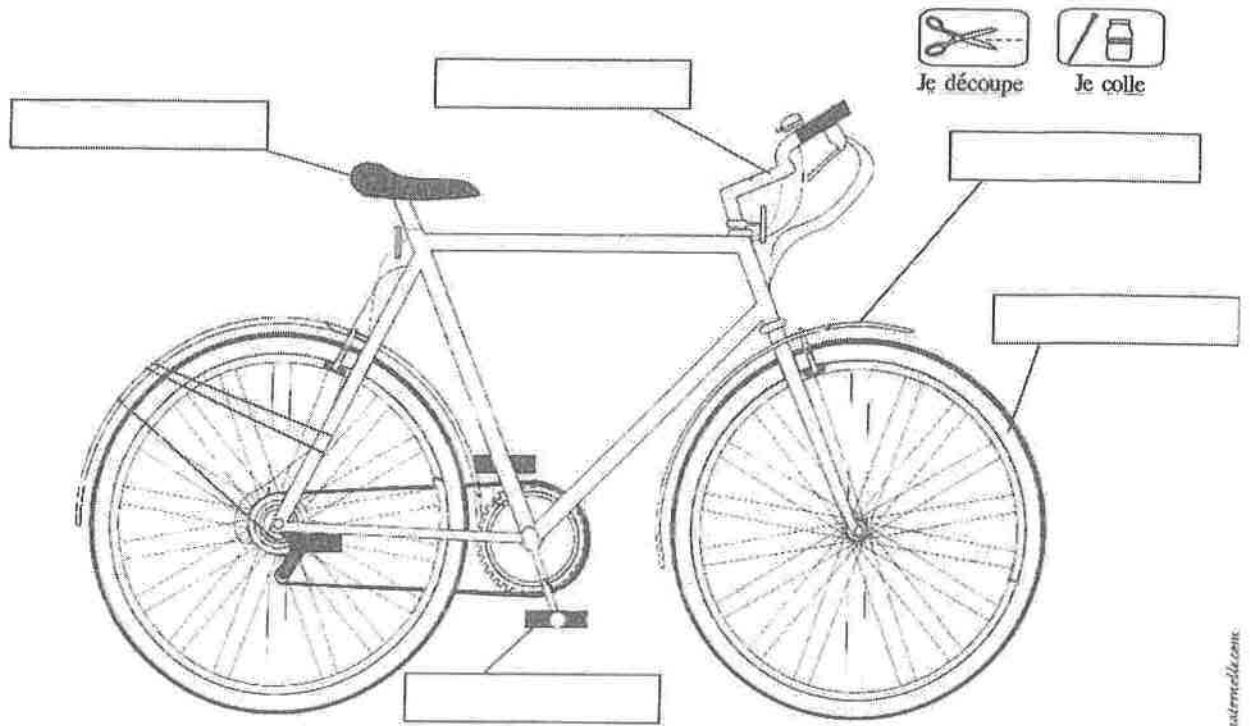
Mon vélo :





Prénom _____

Date _____



UN VÉLO



selle guidon pédale garde-boue roue