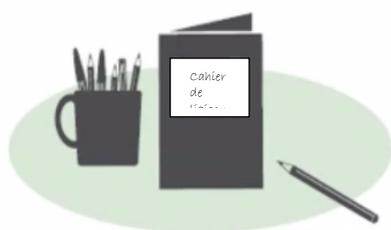


Faites vos jeux !

CAHIER DE LIAISON

Nom et prénom :

Ce cahier de liaison va te permettre de continuer à travailler à ton parcours en cours de français – si tu le souhaites.
Montre-le à ta/ton professeure de français.



Tu trouves dans ce cahier de liaison

- p. 2 Un récapitulatif avec les activités complémentaires
- p. 3-9 Les activités complémentaires à compléter
- p. 10 Les solutions des fiches



Les activités complémentaires

Voici un récapitulatif des activités complémentaires que tu pourras faire en classe pendant le cours de français régulier.

Si tu as terminé l'activité, tu peux la montrer à ton enseignant-e et tu coches la case.

Fiches du parcours	Activités complémentaires	C'est fait !
		<input checked="" type="checkbox"/>
Fiche 2	 Tu remets de l'ordre dans une règle de jeu.	<input type="checkbox"/>
Fiche 4	 Tu résous les exercices sur le pluriel des mots.	<input type="checkbox"/>
	 Tu résous des exercices sur l'accord de l'adjectif.	<input type="checkbox"/>
Tâche	 Tu continues à travailler sur ton recueil de jeux .	<input type="checkbox"/>



Tu trouves les fiches complémentaires à partir de la page 3 de ce cahier et les solutions à la fin.



ACTIVITES COMPLEMENTAIRES : fiche 2 – Comment sont construites les règles du jeu ?

1. Découpe et colle les extraits de la règle de jeu dans le bon ordre.
2. Trouve le titre du jeu ! 😊
3. Tu pourras vérifier les réponses avec les solutions à la page 12 et les corriger si nécessaire.

Le titre :

.....

Le matériel :

Le but du jeu :

Le déroulement :

Pour gagner une **partie de jeu de l'Oie**, il faut être le premier à arriver sur la dernière case **63** mais avec l'obligation d'arriver pile sur cette case.

Au commencement de la partie, si l'un des joueurs fait **9** par **6 et 3**, il doit avancer son pion immédiatement au nombre **26**. S'il fait **9** par **4 et 5**, il ira au nombre **53**.

Le joueur qui tombe sur la case **19** correspondant à un hôtel devra passer son tour durant 2 tours.

Le plateau de jeu avec les 63 cases en spirale

A la fin, si le joueur fait un score au dés supérieur au nombre de case le séparant de la victoire, il devra reculer d'autant de cases supplémentaires.

Si un joueur fait **6**, il doit se rendre sur la case **12**.

Un dé

Qui ira en **52** correspondant la prison attendra qu'un autre joueur vienne au même numéro pour repartir.

Un pion pour chaque joueur



ACTIVITES COMPLEMENTAIRES : fiche 4 – Le pluriel des mots

→ Tu pourras vérifier les réponses avec les solutions à aux pages 13 et 14 et les corriger si nécessaire.

1. Complète les devinettes.

Les enfants en reçoivent beaucoup à Noël. Ce sont des

Ils vivent dans le désert et ils ont deux bosses sur le dos. Ce sont des

.....

Sur la tête, ils sont longs ou courts, blonds ou bruns. Ce sont des

.....

Ils sont en acier et les trains roulement dessus. Ce sont des

Au tiercé, on parie sur ceux qui arrivent les trois premiers.

2. Relie chaque nom à l'étiquette qui convient.

un ami

un hôpital

un hibou

un jeu

pluriel en s

pluriel en x

un portail

une roue

un lieu

3. Classe les noms dans la bonne colonne

Les pions - les cartes - le dé - le plateau de jeu - les jetons - le tapis
- la gagnante - les jeux - un jeton - deux souris - les yeux - un œuf

Noms au singulier	Noms au pluriel

4. Barre l'intrus dans chaque liste :

pion dé jeton joueurs partie	tapis souris radis vis tris	hibou chapeau fou pou	robots seau cadeaux gâteaux	chevaux manteaux bateaux chapeaux
<i>Indice : singulier ou pluriel ?</i>	<i>Indice : comment écrire le singulier ?</i>	<i>Que faut-il ajouter au pluriel ?</i>	<i>Singulier ou pluriel ?</i>	<i>Indice : comment écrire le singulier ?</i>

5. Retrouve les 9 mots qui se terminent par -al dans la grille et écris-les au pluriel

un cheval -> des chevaux

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C	H	E	V	A	L	C	S
B	O	C	A	L	L	A	I
A	T	O	T	A	L	N	G
L	O	C	A	L		A	N
H	O	P	I	T	A	L	A
C	A	R	N	A	V	A	L

6. Note le point commun de ces mots lorsqu'on les met au pluriel :

animal - travail - journal - tribunal - vitrail - métal - mal

.....

noix - gaz - souris - lynx - doux - nez - bois - choix - houx

.....

pneu - bambou - kangourou - portail - rail - landau - cou

.....



ACTIVITES COMPLEMENTAIRES : fiche 4 – L'accord de l'adjectif

→ Tu pourras vérifier les réponses avec les solutions aux pages 16 et 17 , puis les corriger si nécessaire.



1. Repère les mots masculins ou féminins

→ Barre l'intrus

pion	partie	dé	hasard
plateau	règle	figurine	point
récompense	carte	match	triche
domino	problème	point	bluff

→ Entoure l'adjectif correctement accordé

- 1) Les pions **bleu - bleue – bleues - bleus**
- 2) La partie **fini- finie- finies – finis**
- 3) le **petit-petits** récipient
- 4) les boules **rouges- rouge**
- 5) les **nouveau-nouveaux** jetons
- 6) la **bonne-bonnes** paye
- 7) un **grand- grands** tour

→ Écris le singulier de ces adjectifs

Exemple : nouveaux → nouveau

gris	originaux
normaux	forts
bleues	gros
rapides	adroits

→ Relie les noms avec les adjectifs possibles

la règle	rouge
le pion	rouges
les joueurs	bleu
le cheval	bleue
les pierres	bleues
le dé	bleus

→ marque six adjectifs qui s'accordent avec le nom « chat »

jeunes – déterminé – rusée - vive
original – sauvages – chasseurs
endormis – tachetée – magique
libres – indépendant – tigrée
noir – étranges – gourmande
orangé – carnivores – adroite

→ Écris la première lettre de chaque adjectif ligne par ligne et de gauche à droite. Tu découvriras le nom d'un jeu très connu

.....



SOLUTIONS : exercices complémentaires de la fiche 2 – Comment sont construites les règles du jeu ?

Le titre : le jeu de l'oie

Le matériel :

Le plateau de jeu avec les 63 cases en spirale

Un dé

Un pion pour chaque joueur

But du jeu :

Pour gagner une **partie de jeu de l'Oie**, il faut être le premier à arriver sur la dernière case **63** mais avec l'obligation d'arriver pile sur cette case.

Déroulement

Chaque joueur joue chacun son tour en lançant les 2 dés. Suivant le nombre ou chiffre obtenue, le joueur avance son pion case par case.

Au commencement de la partie, si l'un des joueurs fait **9** par **6 et 3**, il doit avancer son pion immédiatement au nombre **26**. S'il fait **9** par **4 et 5**, il ira au nombre **53**.

Le joueur qui tombe sur la case **19** correspondant à un hôtel devra passer son tour durant 2 tours.

Qui ira en **52** correspondant la prison attendra qu'un autre joueur vienne au même numéro pour repartir.

A la fin de la partie, si le joueur fait un score au dés supérieur au nombre de case le séparant de la victoire, il devra reculer d'autant de cases supplémentaires.



SOLUTIONS : exercices complémentaires de la fiche 4 – Le pluriel des mots

1. Complète les devinettes.

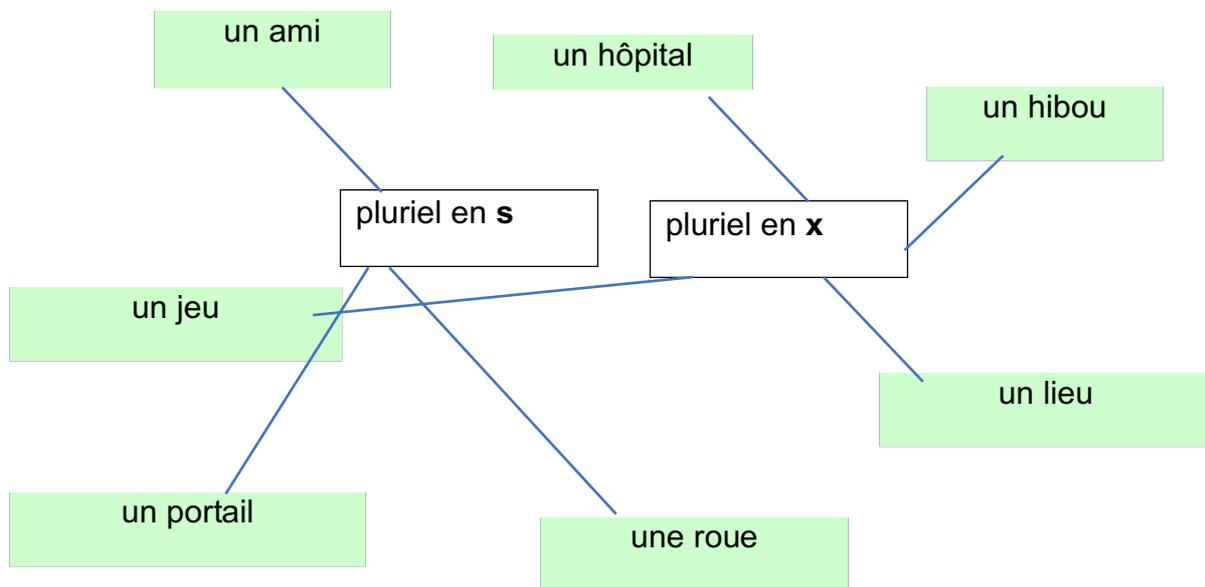
Les enfants en reçoivent beaucoup à Noël. Ce sont des **cadeaux** .

Ils vivent dans le désert et ils ont deux bosses sur le dos . Ce sont des **chameaux**.

Sur la tête, ils sont longs ou courts, blonds ou bruns. Ce sont des **cheveux** .

Ils sont en acier et les trains roulement dessus. Ce sont des **rails**.

2. Relie chaque nom à l'étiquette qui convient :



3. Classe les mots dans la bonne colonne

singulier	pluriel
le dé	les pions
le plateau de jeu	les cartes
le tapis	les jetons
la gagnante	les jeux
un jeton	deux souris
un œuf	les yeux

4. Barre l'intrus dans chaque liste :

pion dé jeton joueurs partie	tapis souris radis vis tris	hibou chapeau fou pou	robots seau cadeaux gâteaux	chevaux manteaux bateaux chapeaux
<i>Indice : singulier ou pluriel ?</i>	<i>Indice : comment écrire le singulier ?</i>	<i>Que faut-il ajouter au pluriel ?</i>	<i>Singulier ou pluriel ?</i>	<i>Indice : comment écrire le singulier ?</i>

5. Retrouve les 9 mots qui se terminent par AL dans la grille et écris-les au pluriel

Ex. des chevaux

bocal- des bocaux
signal- des signaux
hôpital- des hôpitaux
carnaval- des carnivals
canal- des canaux
BAL- BALS
total- totaux
local-locaux
total- totaux

C	H	E	V	A	L	C	S
B	O	C	A	L	L	A	I
A	T	O	T	A	L	N	G
L	O	C	A	L	X	A	N
H	O	P	I	T	A	L	A
C	A	R	N	A	V	A	L

6. Note le point commun de ces mots lorsqu'on les met au pluriel :

animal- travail-journal- tribunal – vitrail- métal- mal-

Le pluriel de ces mots s'écrit en -aux : animaux- journaux-vitraux-métaux-maux

noix- gaz- souris- lynx- doux- nez- bois- choix- houx-

Ces mots s'écrivent de la même façon au pluriel.

pneu- bambou- kangourou- portail- rail- landau- cou

Ces mots prennent un -s au pluriel : pneus, bambous, kangourous, rails, landaus, cous



SOLUTIONS : exercices complémentaires de la fiche 4 – L'accord de l'adjectif

1. Repère les mots masculins ou féminins

→ Barre l'intrus

pion	partie	dé	hasard
plateau	règle	figurine	point
récompense	carte	match	triche
domino	problème	point	bluff

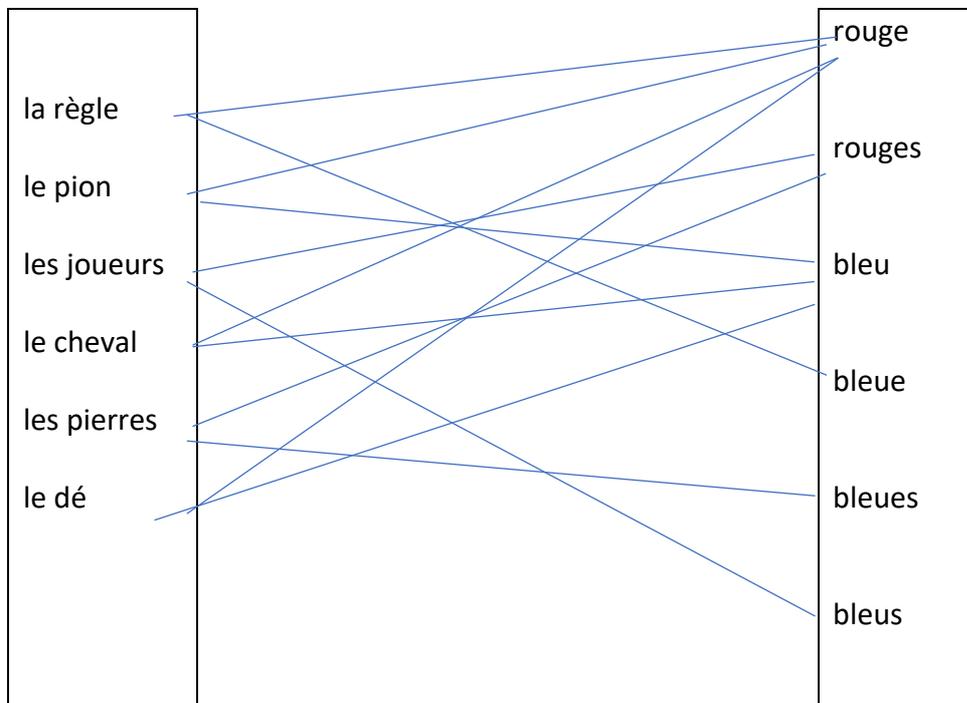
→ Entoure l'adjectif correctement accordé

- 8) Les pions **bleus**
- 9) La partie **finie**
- 10) le **petit** récipient
- 11) les boules **rouges**
- 12) les **nouveaux** jetons
- 13) la **bonne** paye
- 14) un **grand** tour

→ Écris le singulier de ces adjectifs

gris - original- normal- fort- bleue - gros - rapide -adroit

→ Relie les noms avec les adjectifs possibles



→ Entoure six adjectifs qui s'accordent avec le nom « chat »

jeunes- **déterminé**- rusée- vive
original- sauvages – chasseurs-
endormis- tachetée - **magique**
libres- **indépendant**- tigrée
orangé – carnivores- adroite

→ Le jeu qu'il fallait trouver : DOMINO