

Monsieur O et Mademoiselle U font les fous dans une grande roue. Ils jouent à imiter le grand méchant loup « Ouh ! Ouh ! ». Tout à coup, le loup sort de son trou en poussant un grand « ouh ! ».



ou ou

1 Je lis des syllabes.

mou - rou - jou - lou - pou - nou - rou - bou - dou - cou

2 Je lis des mots.

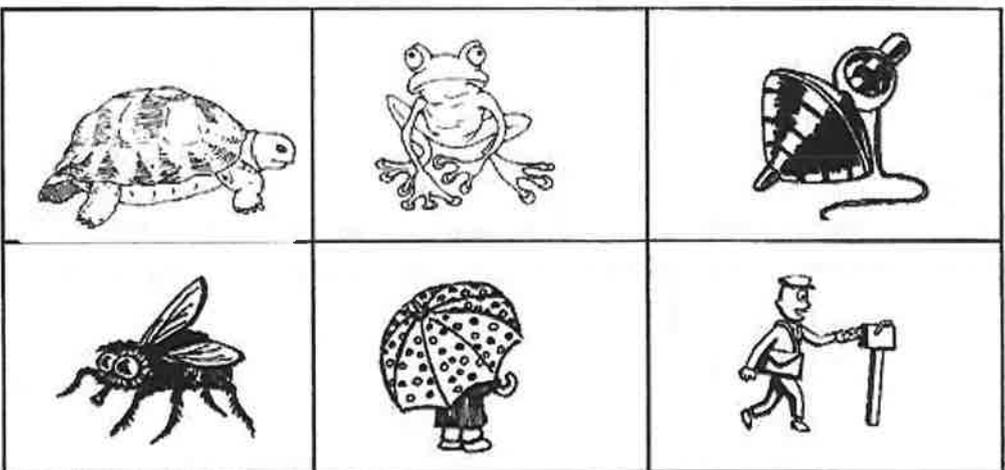
des poux le loup ma joue une roue  
un hibou la couronne de la moutarde

3 Je lis des phrases.

Les chèvres jouent quand loup à coup, le loup sort de son trou. Au secours !

Tous les jours, le gros matou attrape les souris.

Douze coups sonnent, il est minuit.



l'amour	une tour	une tortue
la gare	le bus	la route

La planète des



ou



1

Colle les images dans la bonne colonne.

colle


2

Colle les mots au bon endroit, entoure « ou » quand elles chantent ensemble.



colle


3

Complète les mots avec la syllabe manquante.

écrit



.....ton



.....pe



tam.....r



.....ris



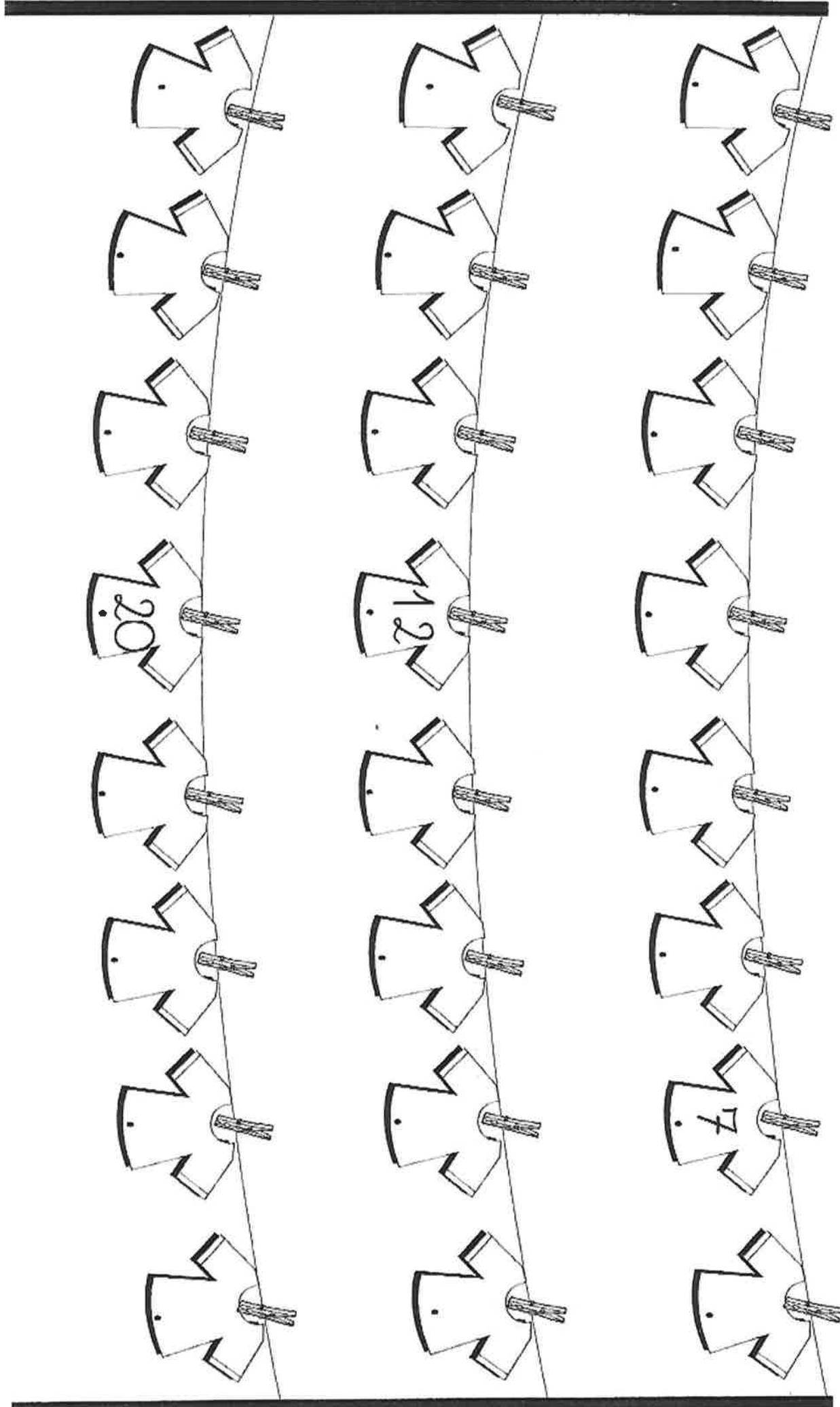
.....te



hi.....

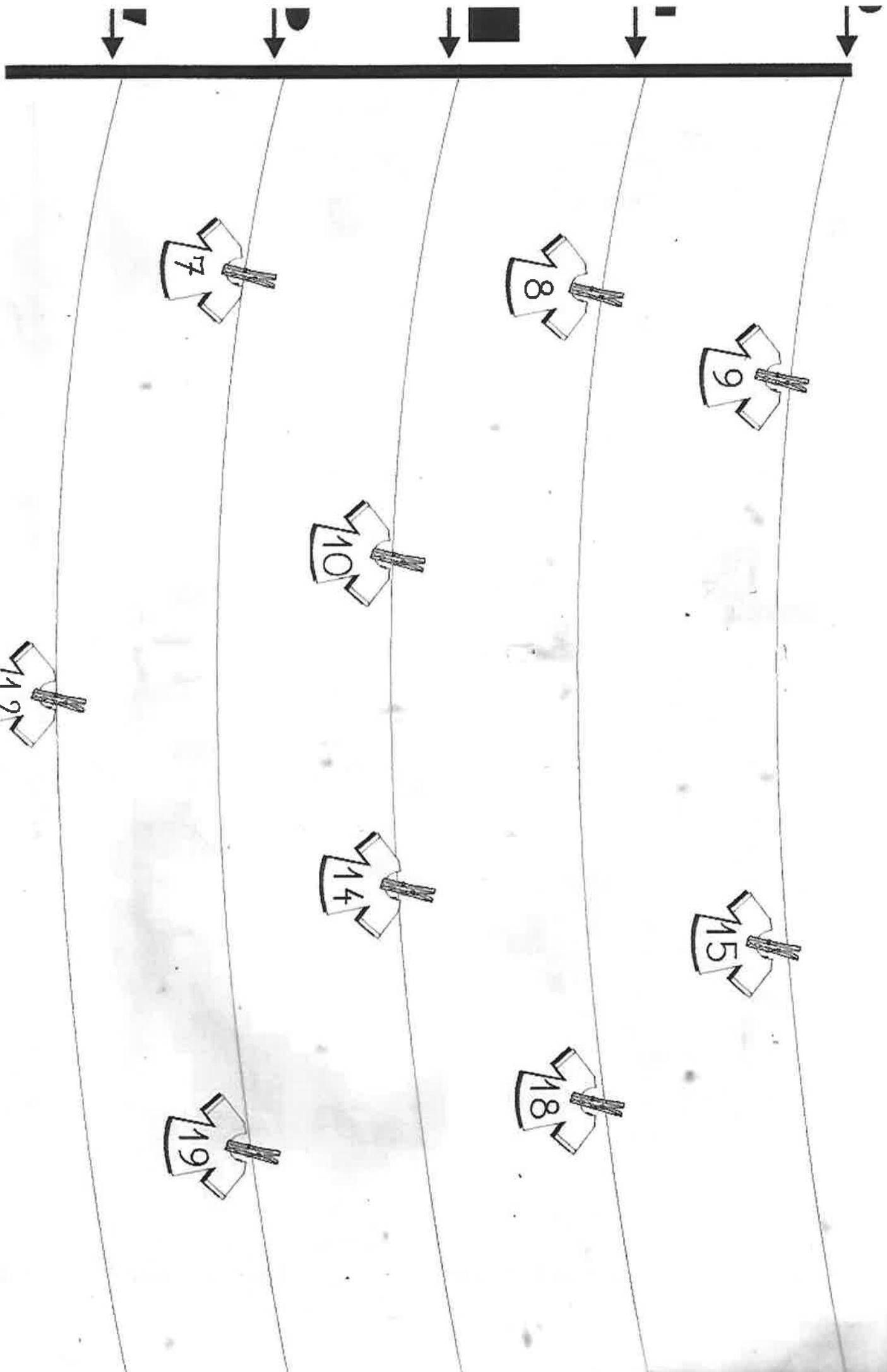
bou  
lou  
sou  
mou  
rou

La corde à linge



Place les nombres demandés sur chaque corde à linge.

Date : \_\_\_\_\_



Au crayon ordinaire, place les nombres sur chaque corde à linge. Tiens compte des nombres déjà placés!

 20 - 12 - 17 - 5 - 14 - 18 - 8

 6 - 2 - 16 - 21 - 11 - 14 - 13

 19 - 3 - 8 - 12 - 15 - 17 - 13

 17 - 4 - 13 - 11 - 23 - 16 - 15

 10 - 2 - 14 - 7 - 22 - 26 - 18

## RÈGLES DU JEU :

Lancez le dé pour définir quel joueur va commencer (par exemple, celui qui tombera sur le plus grand chiffre).

Le premier joueur lance le dé et déplace sa figurine sur la case qui correspond au chiffre du dé.

Si la case représente un chiffre avec le signe +, le joueur prend autant de briques que le chiffre et les superpose afin de former une colonne au sommet de laquelle se placera sa figurine.

Si la case représente un chiffre avec le signe -, le joueur retire de sa colonne autant de briques que le chiffre du dé.

(notez que si le joueur n'a aucune brique sous sa figurine, il ne fait rien de plus qu'attendre son prochain tour)

### Cases spéciales :

« Relance le dé » : le joueur qui tombe sur cette case ne retire ou n'ajoute aucune brique à sa colonne et n'attend pas le prochain tour pour rejouer. Il peut relancer le dé immédiatement.

« Recule d'1 case » ou « Recule de 2 cases » : le joueur qui tombe sur cette case doit reculer, sans attendre, du nombre de cases indiqué. En fonction de la case sur laquelle il arrive, il ajoute ou retire une ou plusieurs briques.

« Avance d'1 case » : le joueur qui tombe sur cette case doit avancer, sans attendre, d'une case supplémentaire. Il ajoute ou retire une ou plusieurs briques en fonction de la case sur laquelle il arrive.

Quand un joueur a terminé le parcours, il attend que ses adversaires rejoignent, à leur tour, la case « Arrivée ».

Quand tous les joueurs sont arrivés, on compte le nombre de briques qui forment les colonnes de chaque joueur.

Celui qui a réussi à faire la plus grande colonne -et donc détient le plus de briques- remporte la partie.

A vous de jouer !

ARRIVÉE

+2

-3

RECULE DE  
2 CASSES

+1

-2

+2

+1

-1

+2

-1

+2

-1

+1

-2

+3

AVANCE  
D'1 CASSE

+1

-4

RELANÇE  
LE DÉ

+4

-3

+1

-2

RECULE  
D'1 CASSE

+1

+1

+4

-2

Mmes

DÉPART

+3

+1

+2

-1

RELANÇE  
LE DÉ

+2

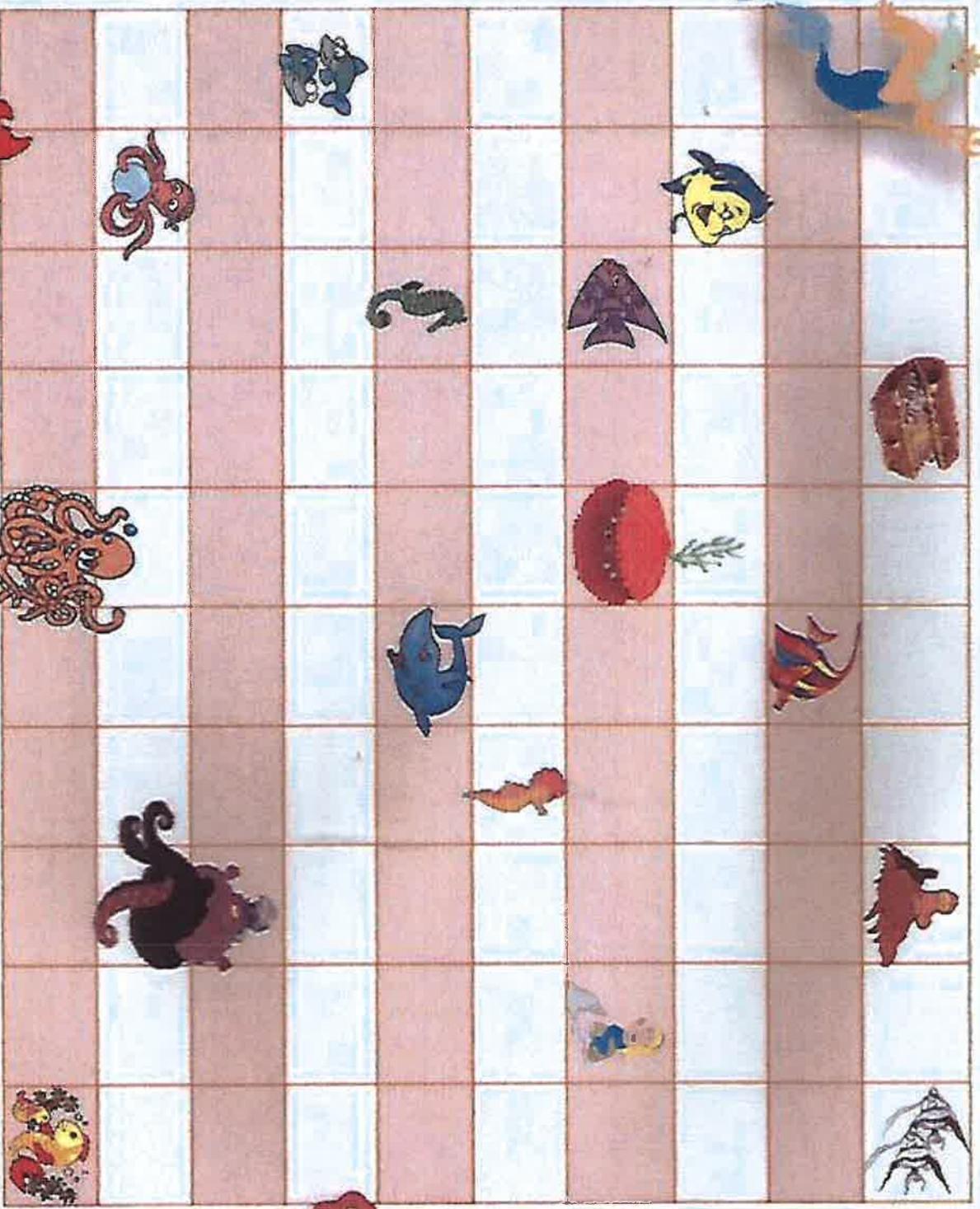
+1

+3

+2



Q U A R T E S



Consigne

Trace le chemin indiqué par les flèches pour aider Arielle à retrouver son père.

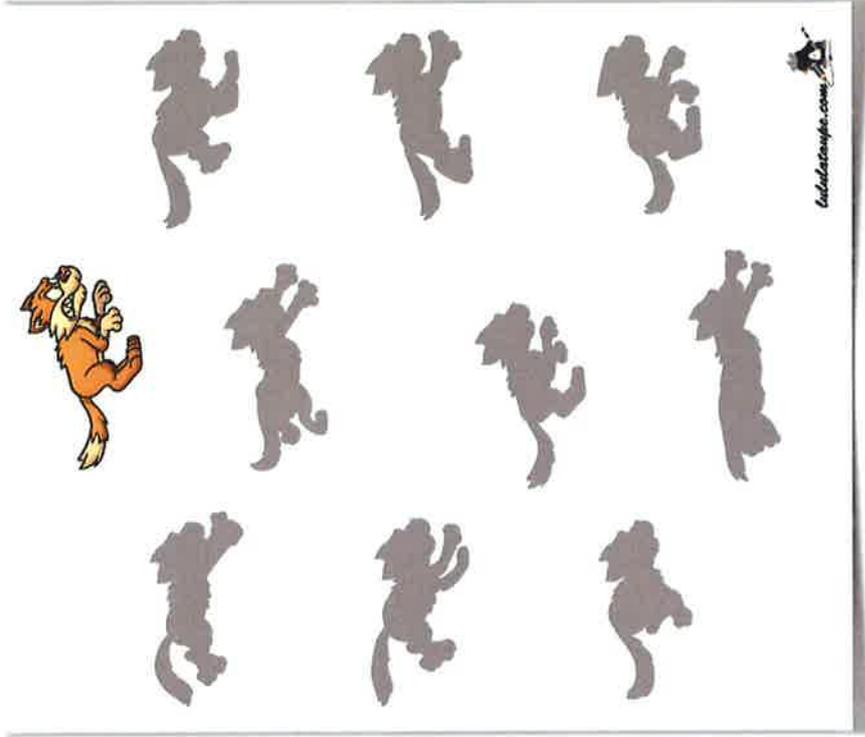
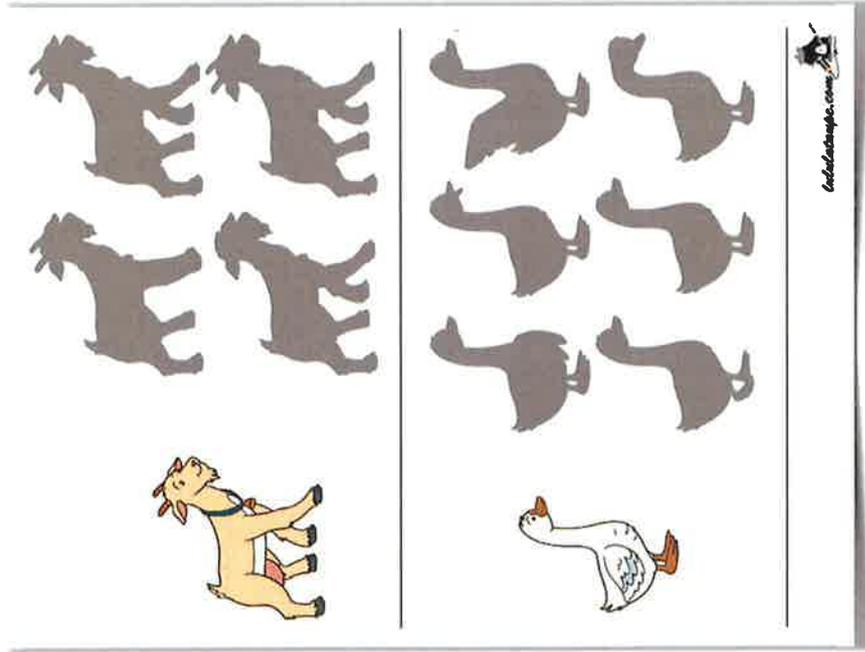


Tracings & Ortografia



# LES OMBRES

1) Retrouve l'ombre de la chèvre, de l'oie et du chien (page suivante)

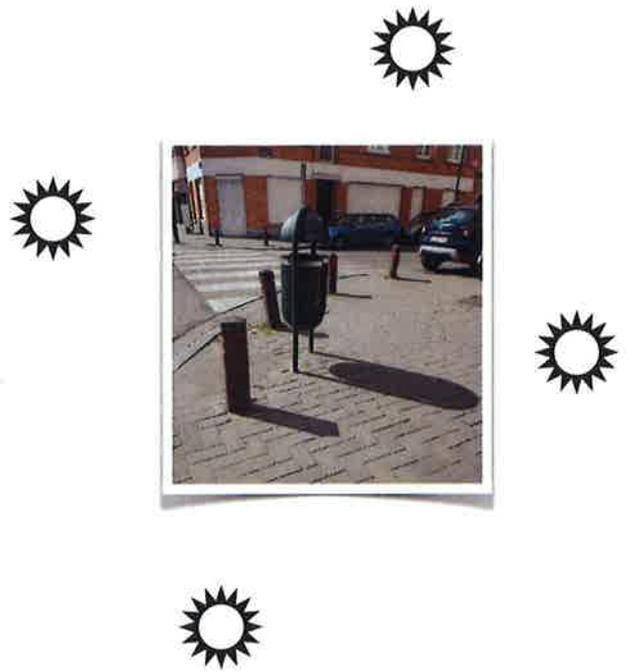


# LES OMBRES

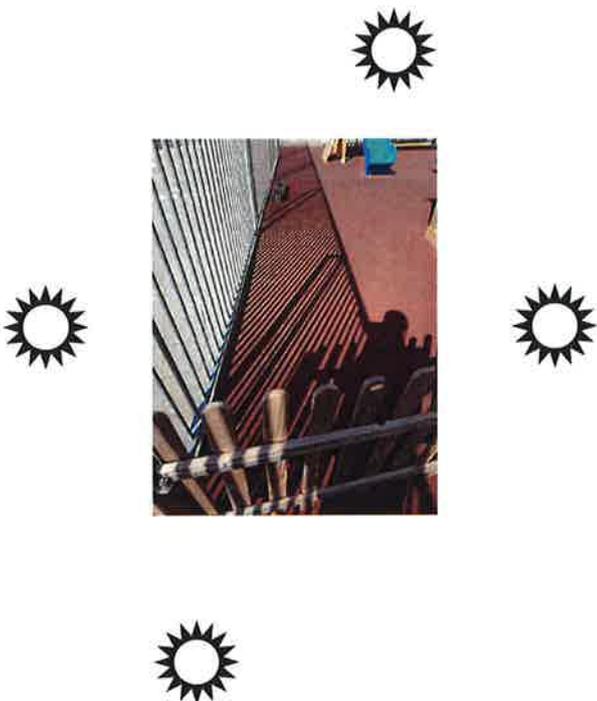
Regarde cette image, colorie le soleil qui a créé les ombres.



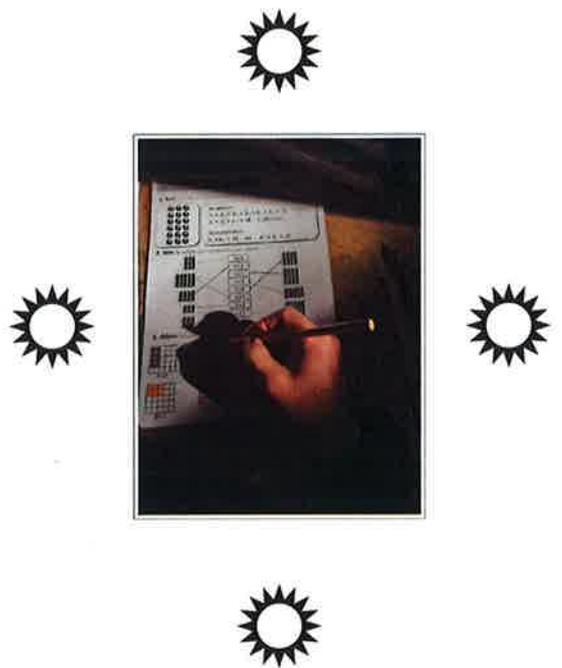
Regarde cette image, colorie le soleil qui a créé les ombres.



Regarde cette image, colorie le soleil qui a créé les ombres.



Regarde cette image, colorie le soleil qui a créé les ombres.



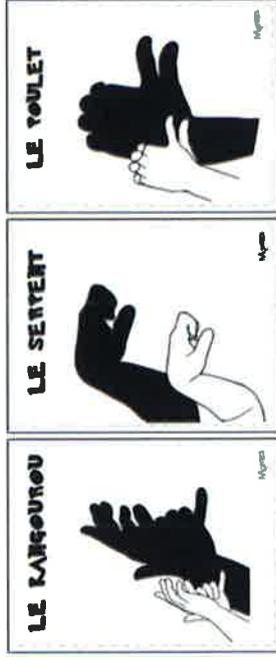
**Pour rappel :**

- Une ombre se forme grâce à la présence d'une source lumineuse.
- Si l'objet est opaque, une ombre se forme. Si l'objet est transparent, la lumière passe à travers.
- La forme de l'ombre est la même que l'objet.
- Une ombre n'a ni couleur ni détail, ce n'est que la silhouette.
- La taille de l'ombre dépend de l'objet.
- La forme de l'ombre varie en fonction de la position de la source lumineuse.



\*

Amuse-toi : **créé des ombres**. Tu as besoin de tes mains, d'un endroit blanc (une porte par exemple ou un mur) et d'une lampe.



Si tu veux, envoie des photos de tes ombres à : [activite@saintaugustin.be](mailto:activite@saintaugustin.be)

3 Observe l'emploi du temps de la semaine de Lucas à l'école.

	lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi
matin					
après-midi					
soir					

a) Puis réponds aux questions en cochant VRAI ou FAUX.

	VRAI	FAUX
Le cours de sport a lieu un matin.		
Lucas a 2 cours d'anglais dans la semaine.		
Le cours de musique est le lundi matin.		
La bibliothèque est le jeudi après-midi.		
Lucas fait de la peinture le mercredi.		
Lucas n'a pas classe le vendredi après-midi.		
Le mercredi, la classe n'a lieu que le matin.		

b) Dessine ces informations dans les bonnes cases du tableau.

Lucas joue au football  le mercredi après-midi.

Il prend des cours de théâtre  le vendredi soir.

Il fait de l'escrime  le mardi soir.

# Lire et compléter un tableau à double entrée

Pour lire un tableau à double entrée :

1. Je lis l'information donnée par la **colonne**.

	5 ans	6 ans	7 ans
Noah			x
Romane	x		
Élodie		x	
Simon			x

Ici, la **colonne rouge** indique un âge : **6 ans**.

2. Je lis l'information donnée par la **ligne**.

	5 ans	6 ans	7 ans
Noah			x
Romane	x		
Élodie		x	
Simon			x

Ici, la **ligne bleue** indique un prénom : **Élodie**.

3. La case qui se trouve au croisement de la **colonne** et de la **ligne** reprend ces 2 informations.

Ici, la case violette indique que **Élodie a 6 ans**.

	5 ans	6 ans	7 ans
Noah			x
Romane	x		
Élodie		x	
Simon			x

1 Observe le clown et complète le tableau en plaçant une croix dans les bonnes cases.



	5 ans	6 ans	7 ans	8 ans
Triangle				
Smiley				
Clown				
Arche				

2 Lis les informations de chaque tableau puis colorie les clowns.

	5 ans	6 ans	7 ans	8 ans
Triangle			x	
Smiley	x			
Clown				x
Arche		x		

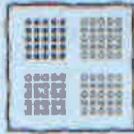


	5 ans	6 ans	7 ans	8 ans
Triangle				x
Smiley		x		
Clown			x	
Arche	x			



	5 ans	6 ans	7 ans	8 ans
Triangle	x			
Smiley				x
Clown		x		
Arche				x





### Toujours 20

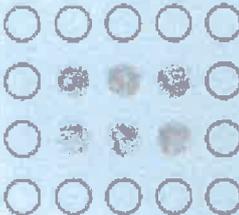
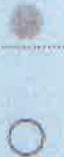
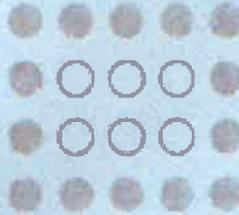
1   10 +

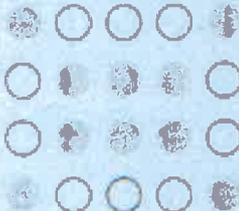
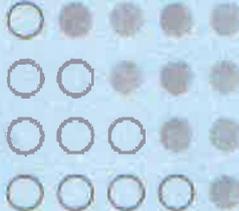
2   13 +

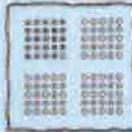
3   +

4   +

### Toujours 20

5  6   1

6  1  1



10

7 +  
+ 8  
8 +  
0 +  
9 +  
10 +  
1 +  
+ 7  
6 +  
+ 6  
+ 5

7

6 +  
5 +  
+ 5  
3 +  
+ 6  
+ 7  
7 +  
+ 3

6

5 +  
+ 5  
6 +  
+ 2  
2 +  
+ 6  
3 +

3

2 +  
0 +  
+ 2  
3 +

4

3 +  
+ 3  
2 +  
+ 4  
4 +

5

+ 0  
+ 3  
4 +  
0 +  
+ 2  
1 +

8

5 +  
+ 2  
2 +  
+ 5  
1 +  
4 +  
+ 0  
7 +  
0 +

9

7 +  
+ 7  
5 +  
6 +  
+ 1  
+ 6  
+ 5  
0 +  
+ 0  
1 +

Prénom: .....

Date: .....

## Les frites de madame i

 Lis chaque phrase.

 Le frigo est vide. 1

 Madame i a une  
marmite et de 2  
l'huile.

 Madame i  
attrape sa patate. 3

 Madame i  
prépare des frites. 4

 Petit Malin  
se régale. 5

 Recopie le texte (en attaché) à côté de la bonne image

Exemple: Elle n'a pas pris de

\* A toi: \_\_\_\_\_ parapluie. 3



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



le 20 avril 2020

Bonjour les amis,

Après cette pauvre vacances de Pâques, remettons-nous en route.

J'espère que vous n'avez pas trop mangé d'œufs en chocolat!

Portez-vous bien, voici de nouvelles aventures. Faites moi parvenir ce que vous avez fait via l'école. Je me réjouis d'avoir de vos nouvelles.

Courage, continuons ensemble à respecter les règles de protection pour chacun.

Bonne nuit,  
Madame Catherine de 1<sup>ère</sup>



Coche les cases qui correspondent à l'histoire.

- la patate  la banane
- le chocolat  la salade
- le riz  les épinards

adame i a pris une marmite.

adame i a appris à cuire des frites.

adame i a sorti une casserole.

adame i a sali une cocotte.