

DEFI LECTURE

CE1-CE2 Ecole du centre
Année scolaire 2012 - 2013

Fiches d'activités

réalisée par les élèves de la classe de

- MOTS MELES
- MOTS-CROISES
- VRAI OU FAUX
- SEPARE LES MOTS
- LES ASSOCIES
- MEMORY
- COMPLETE LE TEXTE AVEC LES MOTS
- CARTES QUESTIONS
- MOTS INTRUS
- JEU DES SEPT FAMILLES

DEFI LECTURE

CE1-CE2 Ecole du centre

Fiche d'activité n°1

réalisée par :
Charlotte, Elsa, Marius et Tony

Règle du jeu :

C'est un « mots mêlés ».

Vous devez retrouver des mots dans la grille :

- 5 titres avec leur nom d'auteur : 10 mots

RENDEZ-MOI MES POUX	PEF
LILAS	POMMAUX
UNE SOUPE AU CAILLOU	VAUGELADE
LE SCARABEE MAGIQUE	GIRIN
POUSSIN NOIR	RASCAL

Les mots sont écrits en lettres capitales sans espace dans le sens :

- vertical : ↓ et ↑ - horizontal : → et ←

conseil : Utilise une couleur différente par livre.

mots mêlés 1 : → ← ↑ ↓ ↖ ↗ ↘ ↙ : 15 mots

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

mots mêlés 2 : → ← ↑ ↓ : 15 mots

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

activité n°1 : MOTS MELES

15 mots (titre – auteur – personnage principal) : → ← ↑ ↓

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

activité n°1 : MOTS MELES 10 mots (titre – auteur) : → ← ↑ ↓

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

DEFI LECTURE

CE1-CE2 Ecole du centre

Fiche d'activité n°2

réalisée par :

Julen, Lucas, Marie, Ziha

Règle du jeu :

Laisse le livre fermé.

Lis les phrases et entoure **vrai** ou **faux**.

- | | | | |
|-----|------------------------------------------------------|------|------|
| 1. | Le poussin noir est rejeté par les fermiers. | vrai | faux |
| 2. | Le poussin noir cherche sa famille. | vrai | faux |
| 3. | Le poussin noir est adopté par la famille des chats. | vrai | faux |
| 4. | Le poussin noir ressemble à l'oie. | vrai | faux |
| 5. | Le poussin noir retrouve ses frères et sœurs. | vrai | faux |
| 6. | Le poussin noir ne sait pas nager. | vrai | faux |
| 7. | Le poussin noir tombe dans la boue. | vrai | faux |
| 8. | Le poussin noir mange dans la gamelle du chien. | vrai | faux |
| 9. | Le poussin noir part avec la chèvre. | vrai | faux |
| 10. | Le poussin noir pique-nique avec les ragondins. | vrai | faux |

DEFI LECTURE

CE1-CE2 Ecole du centre

Fiche d'activité n°3

réalisé par :

Nicolas, Gabriel, Maiana, Rebecca

Règle du jeu :

Dans chaque phrase, marque les espaces entre les mots en traçant un trait.

De quel livre s'agit-il ?

Un enfant c'est impossible !

Le cride Vermeer fait vibrer toute la maison.

Je dois agrandir la maison.

Moi j'en ai jamais vu la mer, dit-il tristement.

Cézanne arrive suivi de Goya.

Si je veux jeter l'écrabouille et j'en aurai pour moi toute seule le Chant de la Mer.

Quel cadeau t'a apporté le loup cette fois ?

Les ogres éberlués se penchent sur l'enfant vert de rage.

Les lieutenants s'approchent de Paul.

Lou Paulet la chouette regardent, depuis le château,

Vermeer se faufiler dans l'ombre des rues, atteindre la prairie et courir à travers les champs.

DEFI LECTURE

CE1-CE2 Ecole du centre

Fiche d'activité n°4

réalisée par :

Idoia, Maxime, Clément, Aélylys

Règle des jeux :

1. « Les associés » : pour découvrir les cartes du jeu.

Les cartes « **personnage ou lieu** » sont vertes.

Les cartes « **définition** » sont blanches.

Associer les cartes vertes à la carte définition qui lui correspondant.

Mélanger les cartes.

2. « MEMORY »

Aligner les cartes face cachée.

Chacun son tour, les joueurs vont essayer de reconstituer

« les associés ».

Rajeev

Shiva

Noureen

Hamda

Bulawaran

Le sourcier

Le scarabée vert

Le village

La briqueterie

L'Inde

Un garçon qui travaille depuis dix mois à la briqueterie.

Quelqu'un qui trouve l'eau.

Un garçon qui s'est blessé la cheville.

Un chercheur d'eau.

Le maître des porteurs de briques.

Lieu où il y a des briques.

La sœur de Rajeev.

Groupe de maisons.

La sœur de Noureen.

Un pays.

DEFI LECTURE

CE1-CE2 Ecole du centre

Fiche d'activité n°5

réalisée par :

Jane, Mathilde, Sam et Evan

Règle de jeu :

Complète le texte avec les mots qui conviennent.

vœux - faim – raviolis – boîte – fleurs – étage –
Armand – fond – gauche – raviolis – fabrique –
ouvre – histoire - Bouton d'or – boîte – habite –
dois - jour

C'est l'..... d'..... qui
travaille dans une de
..... Il dans la
rue, au 25^{ème}
....., au du couloir à
.....

Il adore les

Un, il se dit : « J'ai ! ».

Alors il une de raviolis.

Dans cette de, il
y a un qui lui dit :

« Tu faire deux »

DEFI LECTURE

CE1-CE2 Ecole du centre

Fiche d'activité n°6

réalisée par :

travail collectif

Règle de jeu :

Le jeu peut se jouer classe entière.

1. Distribuer toutes les cartes.
2. Poser la carte :
3. Lire à Haute voix la 1^{ère} question.
4. L'élève qui a la réponse pose la carte et lit à son tour la nouvelle question.
5. ... et ainsi de suite jusqu'à la carte :

Le début du chemin de
« La comédie des ogres »

La fin du chemin de
« La comédie des ogres »

<p>Le début du chemin de « La comédie des ogres »</p> <p>Qui est Paul ?</p>	<p>C'est le petit garçon.</p> <p>Comment réagit l'enfant dans la cage ?</p>
<p>Non, il n'a jamais vu la mer.</p> <p>Pourquoi le petit ogre veut voir la mer ?</p>	<p>Parce qu'il n'a jamais vu la mer.</p> <p>Est-ce que le petit garçon a vu la mer ?</p>
<p>Elle est curieuse.</p> <p>Qui écoute toute l'histoire ?</p>	<p>C'est la chouette.</p> <p>Où habite la famille des ogres ?</p>
<p>Il s'appelle Vermeer.</p> <p>Pourquoi le garçon n'est pas content ?</p>	<p>Il est enfermé dans une cage.</p> <p>Pourquoi Vermeer veut-il le coquillage ?</p>

<p>C'est l'ogre qui coupe du bois.</p> <p>Par qui l'ogre a été capturé ?</p>	<p>Par les gardes du village.</p> <p>Avec quoi Vermeer a-t-il entendu le chant de la mer ?</p>
<p>C'est Goya.</p> <p>Que veut Vermeer pour sa 73^{ème} dent ?</p>	<p>Il veut un petit garçon.</p> <p>Que fait le loup dans l'histoire ?</p>
<p>Il est surexcité.</p> <p>Pourquoi le père de Vermeer coupe du bois ?</p>	<p>Il doit agrandir la maison.</p> <p>Est-ce que Paul a peur de Vermeer ?</p>
<p>Il est très fâché.</p> <p>Est-ce que le petit ogre a déjà vu la mer ?</p>	<p>Il pêchait à la lisière de la forêt.</p> <p>Quel est le cadeau de Vermeer pour sa 72^{ème} dent ?</p>

<p>Oui, Paul a vu la mer.</p> <p>Pourquoi la chouette suit tous les personnages ?</p>	<p>Dans la forêt.</p> <p>Comment s'appelle l'ogrion ?</p>
<p>Il a envie d'entendre la mer.</p> <p>Qui coupe le bois dans la forêt.</p>	<p>Avec le coquillage.</p> <p>Qui est le père de Vermeer ?</p>
<p>Il amène des cadeaux comme la petite souris.</p> <p>Comment réagit Vermeer en découvrant son cadeau ?</p>	<p>Non, il n'a pas peur.</p> <p>Quel est le passe-temps des ogres ?</p>
<p>Les ogres passent leur temps à peindre.</p> <p>Où Goya a trouvé Paul ?</p>	<p>Il a eu des bottes en peau de baleine.</p> <p>La fin du chemin de</p> <p>« La comédie des ogres »</p>

DEFI LECTURE

CE1-CE2 Ecole du centre

Fiche d'activité n°7

réalisée par :

le groupe des CE2

Règle de jeu :

Le livre doit être fermé.

Trouve les 5 mots intrus dans chaque chapitre du livre « Au bord de mer »

Des trésors dans les flaques

La mer se retire à peine, et déjà un goéland volant cherche la petite bête riquiqui sur le sable. Vite, un crabe abandonné se faufile sous un rideau d'algues en sucre. Le voici le singe, dans une mare, un peu profonde, aménagée entre les rochers. Là, vit tout un monde joueur caché qui attend, bien à l'abri, le retour de la mer.

Julen et Clément

Des millions de grains de sable

Le sable n'est pas plus vivant qu'un caillou, mais il change tout le temps la nuit. Quand il est sec, il coule entre les doigts ou vole dans le vent mouillé. Quand il est mouillée, il se laisse modeler en pâtés ou châteaux de cartes. La patte légère d'un oiseau y dessine sa trace dans la montagne, la moindre vaguelette le fait onduler, et chaque promeneur y dépose son empreinte cassée.

Charlotte et Jane

Un monde très agité

Lors d'une tempête de météorites la mer peut fracasser des bateaux. C'est pourquoi on construit des jetées qui se baladent brisent les vagues à l'entrées des ports. Mais partout ailleurs sur la côte les rivages ne sont pas sales protégées. Le vent bleu et l'eau redessinent les plages, effritent les dunes.

Maxime et Gabriel

Au pied des falaises

Immobile et solide devant la mer, la falaise se dresse comme un mur sucré. Pourtant, les gros blocs et les rochers qui se trouvent à ses petits pieds sont ses débris que la mer a fait tomber ! A marée haute, et surtout lors des poulx tempêtes, les vagues battent et grignotent la falaise, qui recule un peu onze chaque année. Mais cela n'empêche pas le nez les plantes et les animaux de s'y installer, au moins le temps d'une saison.

Mathilde et Elsa

Le paradis des petites bêtes

C'est la marée basse dans l'estuaire : la mer se retire au milieu de l'immense baie, les eaux douces du fleuve se font des chemins dans la vase et le sable jaune. Ici, la lumière est toujours belle car l'eau reste présente un peu partout et dessine des reflets du ciel bleu. Là où le fleuve arrive à la mer il s'élargit en forme d'estuaire à marée haute, la mer remonte dans le lit du fleuve vers l'intérieur des terres fertiles, mais à marée basse elle libère de grandes étendues couvertes de sable et de vase où le pied s'enfonce. Des groupes de grands oiseaux explorent les étendues dégagées par la mer. Les traces de leurs pattes fines et de leurs coups de bec s'impriment dans la vase : coquillages et petits vers, gare à vous !

Nicolas et Lucas

DEFI LECTURE

CE1-CE2 Ecole du centre

Fiche d'activité n°8

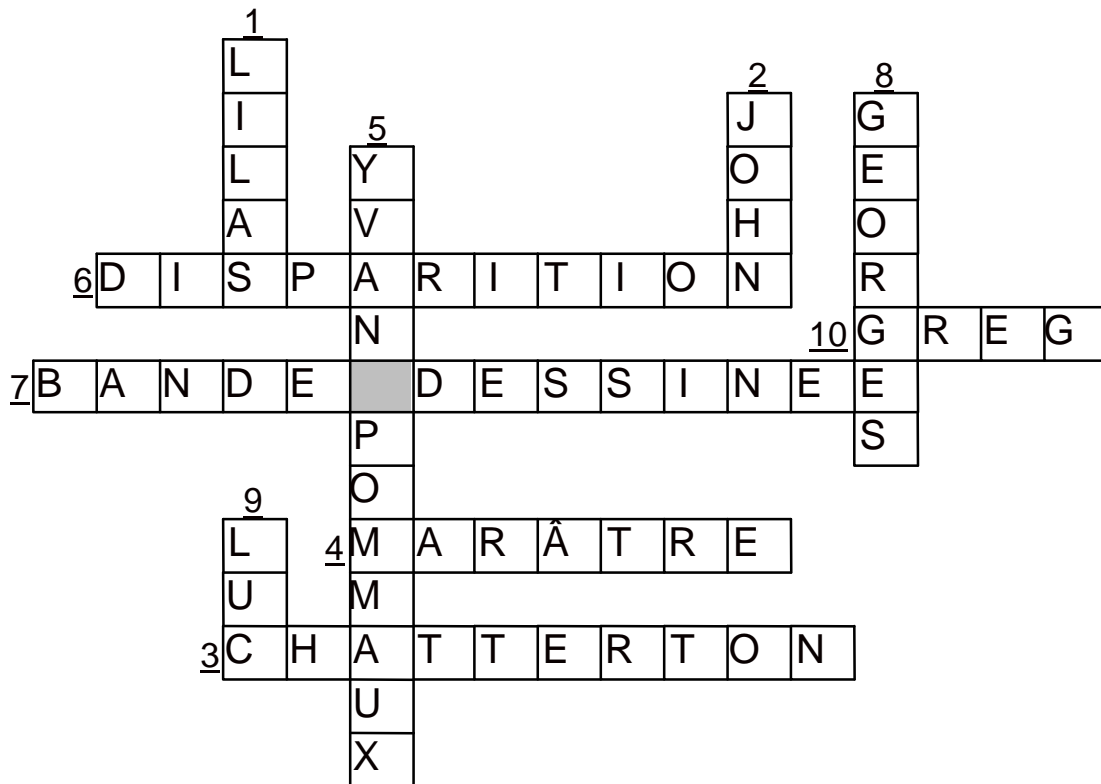
réalisée par :

travail collectif

Règle de jeu :

Vous avez lu « Lilas »...

Alors compléter les 10 mots du « mots-croisés »
en utilisant les indices.



- 1 Prénom de la jeune fille recherchée.
- 2 Prénom du détective.
- 3 Nom du personnage principal.
- 4 Méchante belle-mère de Lilas.
- 5 Prénom et nom de l'auteur/illustrateur.
- 6 Synonyme de « fugue ».
- 7 Le genre du livre « Lilas ».
- 8 Prénom du majordome qui travaille pour Madame.
- 9 Le prénom de l'amoureux de Lilas.
- 10 Celui qui doit prendre le cœur de Lilas.

Jeu des
7 familles

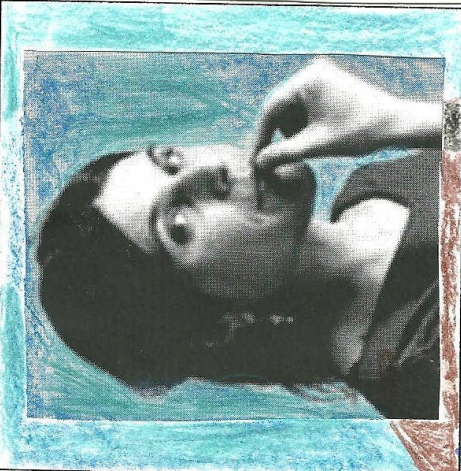
Jeu des
7 familles

Jeu des
7 familles

Jeu des
7 familles

Jeu des
7 familles

FAMILLE DE :
Un bon temps... saillou




et noir... Fungelad...
AUTEUR

FAMILLE DE :
le narabée magique




Michel Gelin
AUTEUR

FAMILLE DE :
de Lukas




auteur : fran. pommaru
AUTEUR

FAMILLE DE :
La... comédie des ogres



Pirol Bernard
AUTEUR

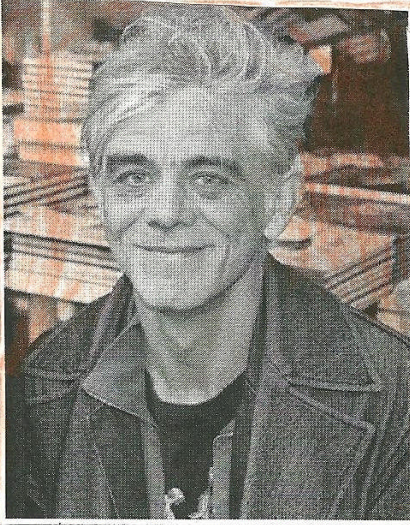
FAMILLE DE :
Rendez-moi mes poux



Pef
AUTEUR

FAMILLE DE :

Boussin noir



Rascal

AUTEUR

FAMILLE DE :

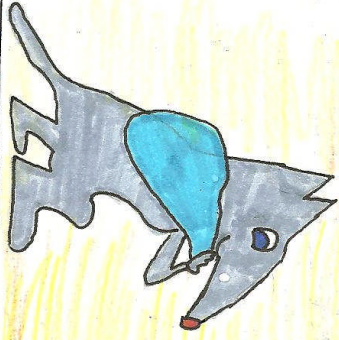
*Le génie de la
boîte de raviolis*



Germaine Zullo

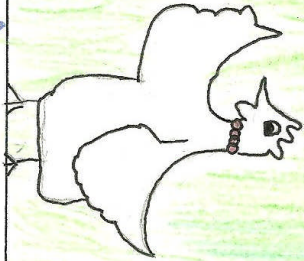
AUTEUR

FAMILLE DE :
Une soupe au caillou.....



De la soupe
PERSONNAGE 2

FAMILLE DE :
Une soupe au caillou



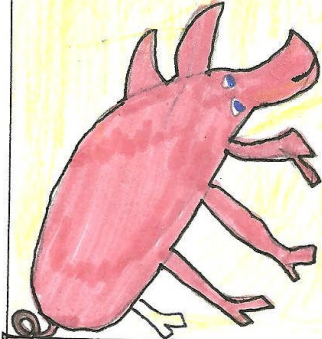
De la soupe
PERSONNAGE 3

FAMILLE DE :
Une soupe au caillou.....



De la soupe
LIEU 2

FAMILLE DE :
Une soupe au caillou



De la soupe
PERSONNAGE 1

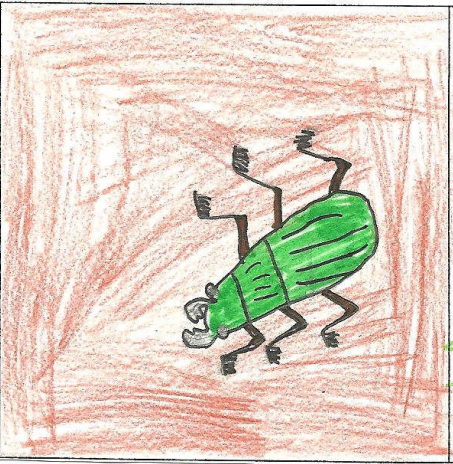
FAMILLE DE :
une soupe au caillou



La maison
LIEU 1

FAMILLE DE :

Le karabé magique



Le karabé vert
PERSONNAGE 3

FAMILLE DE :

Le karabé magique



Elvira
PERSONNAGE 2

FAMILLE DE :

Le karabé magique



Peyre
PERSONNAGE 1

FAMILLE DE :

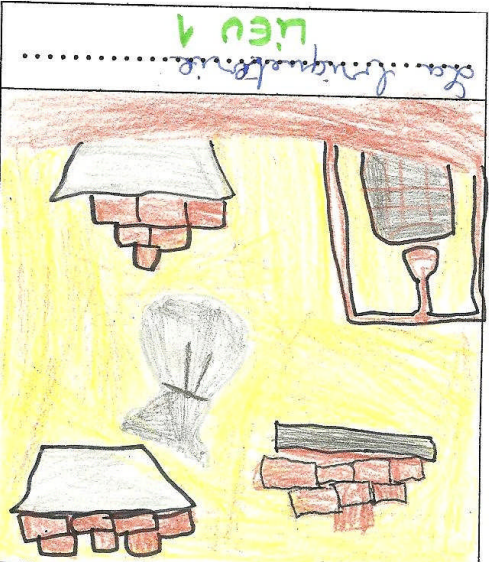
Le karabé magique



de l'histoire des collines
Lieu 2

FAMILLE DE :

Le karabé magique



de l'histoire
Lieu 1

FAMILLE DE :
de genre de la
sorte de naviois

.....
de genre
 PERSONNAGE 3

FAMILLE DE :
de genre de la
sorte de naviois

.....
de genre
 PERSONNAGE 2

FAMILLE DE :
de genre de la
sorte de naviois

.....
de genre
 PERSONNAGE 1

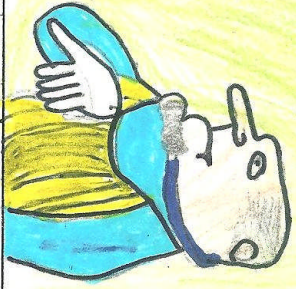
Lieu 2
de genre

FAMILLE DE :
de genre de la
sorte de naviois

Lieu 1
de genre

FAMILLE DE :
de genre de la
sorte de naviois

FAMILLE DE :
.....
Siflas.....



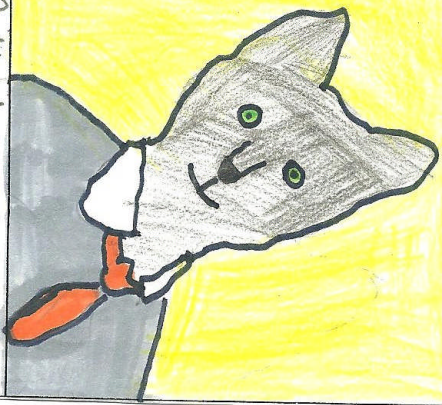
.....
Siflas.....
PERSONNAGE 3

FAMILLE DE :
.....
Siflas.....



.....
Siflas.....
PERSONNAGE 2

FAMILLE DE :
.....
Siflas.....



.....
Siflas.....
PERSONNAGE 1

le garage de Siflas
Lieu 2



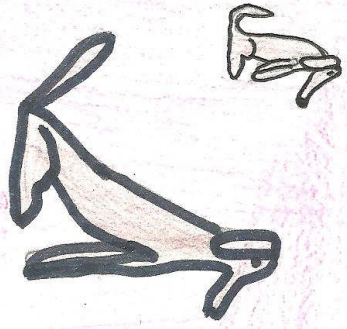
FAMILLE DE :
.....
Siflas

la maison de Siflas
Lieu 1



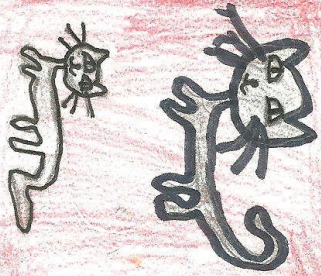
FAMILLE DE :
.....
Siflas

FAMILLE DE :
... Roussin noir ...



... le chien ...
PERSONNAGE 3

FAMILLE DE :
... Roussin noir ...

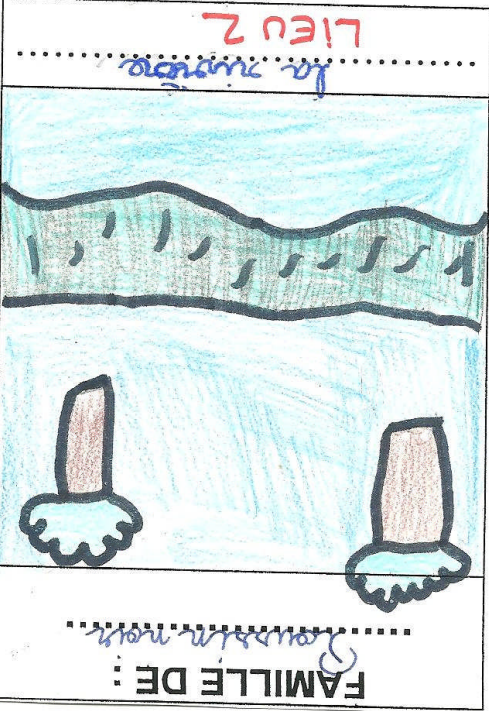


... la chatte ...
PERSONNAGE 2

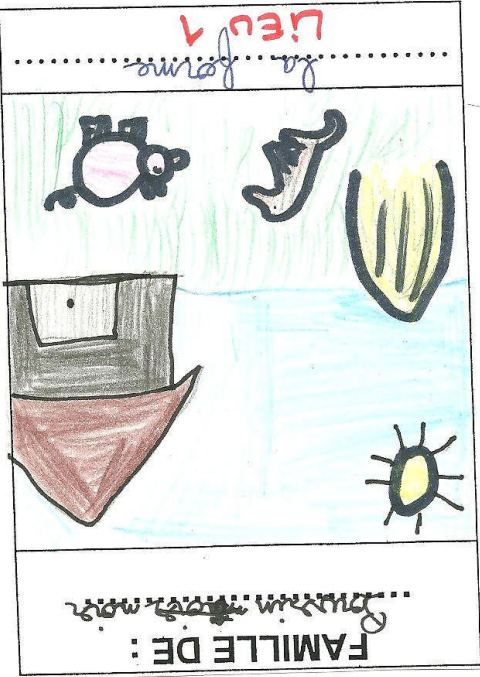
FAMILLE DE :
... Roussin noir ...



... le poisson noir ...
PERSONNAGE 1



FAMILLE DE :
... Roussin noir ...



FAMILLE DE :
... Roussin noir ...

FAMILLE DE :
Bender - moi - mes heures



la...maire
PERSONNAGE 3

FAMILLE DE :
Bender - moi - mes heures



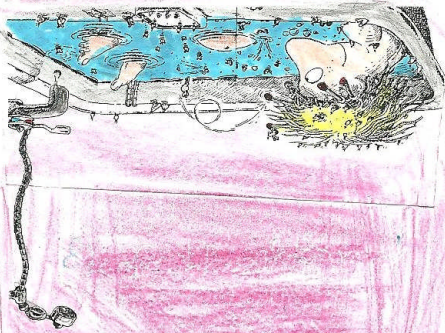
les...jeux
PERSONNAGE 2

FAMILLE DE :
Bender - moi - mes heures



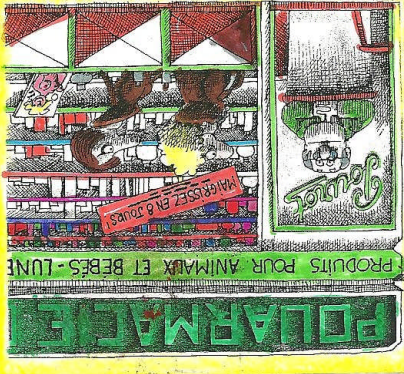
ma...dieu
PERSONNAGE 1

Lieu 2



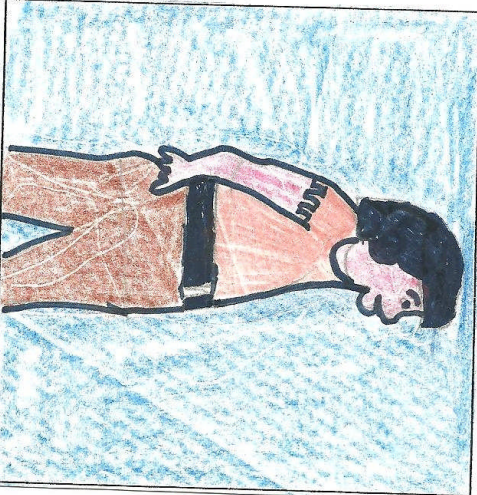
FAMILLE DE :
Bender - moi - mes heures

Lieu 1



FAMILLE DE :
Bender - moi - mes heures

FAMILLE DE :
de la comédie des organes



Paula
PERSONNAGE 3

FAMILLE DE :
de la comédie des organes

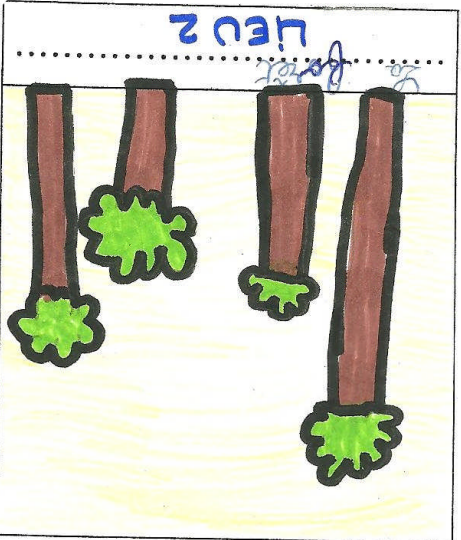


Yanni
PERSONNAGE 2

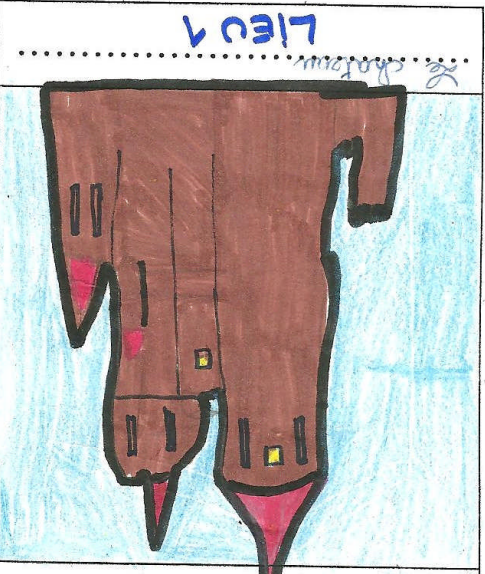
FAMILLE DE :
de la comédie des organes



Nancy
PERSONNAGE 1



FAMILLE DE :
de la comédie des organes



FAMILLE DE :
de la comédie des organes