

Tu as découvert ce qu'était un synonyme (mot qui a le même sens, veut dire la même chose). Réalise l'exercice ci-dessous. Il n'est pas nécessaire de l'imprimer. Tu peux écrire tes réponses dans ton cahier de français.

## VOCABULAIRE

### Des mots de sens proche

Prénom .....

Date .....

→ Lis les deux lettres.

→ Dans la lettre de la maman, souligne les mots qui ont le même sens.

Chère Grand-Maman,  
Hier, avec Maman et  
Filou, on a pris nos  
vélos pour faire un  
tour.



Filou a couru après une  
bagnole.

Ça m'a fait bien rigoler.

Maman m'a donné des sous  
pour acheter des glaces.

J'ai rencontré un copain, celui  
qui fait toujours des blagues.

Bisous

Chère Maman,  
Hier, avec Théo et  
Filou, nous avons pris  
nos bicyclettes pour faire  
une promenade. Le  
chien a poursuivi une  
voiture.



Ça a bien fait rire le petit.

Je lui ai donné de l'argent pour  
acheter des glaces.

Nous avons rencontré un  
camarade de Théo, celui qui fait  
toujours des plaisanteries.

Bises



TRÉSOR

Mères

DÉPART



60

39

38

41

37

42

36

58

44

34

56

46

33

54

48

31

53

47

30

50

48

19

51

50

18

26

27

17

24

23

15

27

28

14

23

21

12

1

2

11

2

3

9

4

5

8

5

6

7

## DÉBUTER UNE PARTIE :

Les pirates lancent le dé, chacun leur tour. Le pirate qui réalise le plus haut score gagne le droit de jouer en premier. Le premier pirate lance le dé et avance son pion d'autant de cases que le nombre indiqué par celui-ci. Quand il tombe sur une des cases spéciales, il doit effectuer la tâche qui lui est associée (voir « CASES SPÉCIALES »).

Le pirate situé à sa gauche joue à son tour, et ainsi de suite pour chaque pirate. La partie prend fin lorsque l'un des pirates arrive en premier sur la case 60 et découvre ainsi le super coffre au trésor !



## CASES SPÉCIALES :

 Case 3 : Répète 5 fois « A l'abordage et pas d'quartier ! » en prenant une voix de perroquet.

 Case 7 : Mille sabords ! Recule d'une case !

 Case 10 : Branle-bas de combat ! Lance le dé. Si tu fais un 6, tu gagnes le droit de rejouer sans attendre ton tour.

 Case 13 : Sacrebleu, tu t'es trompé de cap ! Retourne sur la case 9.

 Case 16 : Duel avec le pirate à ta droite. Lancez le dé à tour de rôle. Le plus gros score gagne le droit de donner un gagé au perdant (par exemple : faire une grimace de pirate, chanter Maman les p'tits bateaux, se laisser chatouiller 20 secondes, etc ...)

 Case 20 : Tes super bottes de capitaine te permettent de prendre un raccourci qui te mène à la case 29 !

 Case 22 : Mille sabords ! Recule d'une case !

 Case 25 : Tu reçois un message surprise du capitaine Sparrow qui t'ordonne d'avancer jusqu'à la case 28.

 Case 29 : Tes super bottes de capitaine sont trouées ! Tu dois descendre en case 20 pour les faire réparer.

 Case 32 : Grâce à ton expertise dans la vigie, le navire évite les rochers. Le capitaine te récompense en t'avancant de 2 cases.

 Case 35 : Tu dînes en tête-à-tête avec le capitaine et le repas s'éternise. Tu ne pourras pas jouer au prochain tour.

 Case 40 : Répète 3 fois « Barre à tribord !!! » en prenant une voix de perroquet.

 Case 43 : Tu as su attraper les meilleurs vents. Ton navire avance plus vite de 3 cases !

 Case 45 : Tes super bottes de capitaine te permettent de prendre un raccourci qui te mène à la case 57 !

 Case 49 : Branle-bas de combat ! Lance le dé. Si tu fais un 6, tu gagnes le droit de rejouer sans attendre ton tour.

 Case 52 : Une fausse carte t'as mené jusqu'à l'île des maudits. Tu y restes 1 tour sans pouvoir jouer avant de reprendre la mer.

 Case 55 : Mille sabords ! Recule d'une case !

 Case 57 : Tes super bottes de capitaine sont trouées ! Tu dois descendre en case 45 pour les faire réparer.

 Case 59 : Branle-bas de combat ! Lance le dé. Si tu fais un 6, tu gagnes le droit de rejouer sans attendre ton tour.

## La géométrie



Aujourd'hui, tu devras être un détective ! Pour chaque forme géométrique, j'aimerais que tu trouves dans ta maison 1 ou 2 objet(s) qui ont cette forme. Tu peux les photographier ou les dessiner sur une feuille de brouillon.

1. Un cercle (*exemples : la poubelle, un bol, un verre, ...*)
2. Un rectangle
3. Un carré
4. Un triangle

Ensuite, tu peux dessiner un bonhomme en assemblant les objets que tu as trouvés (facultatif).

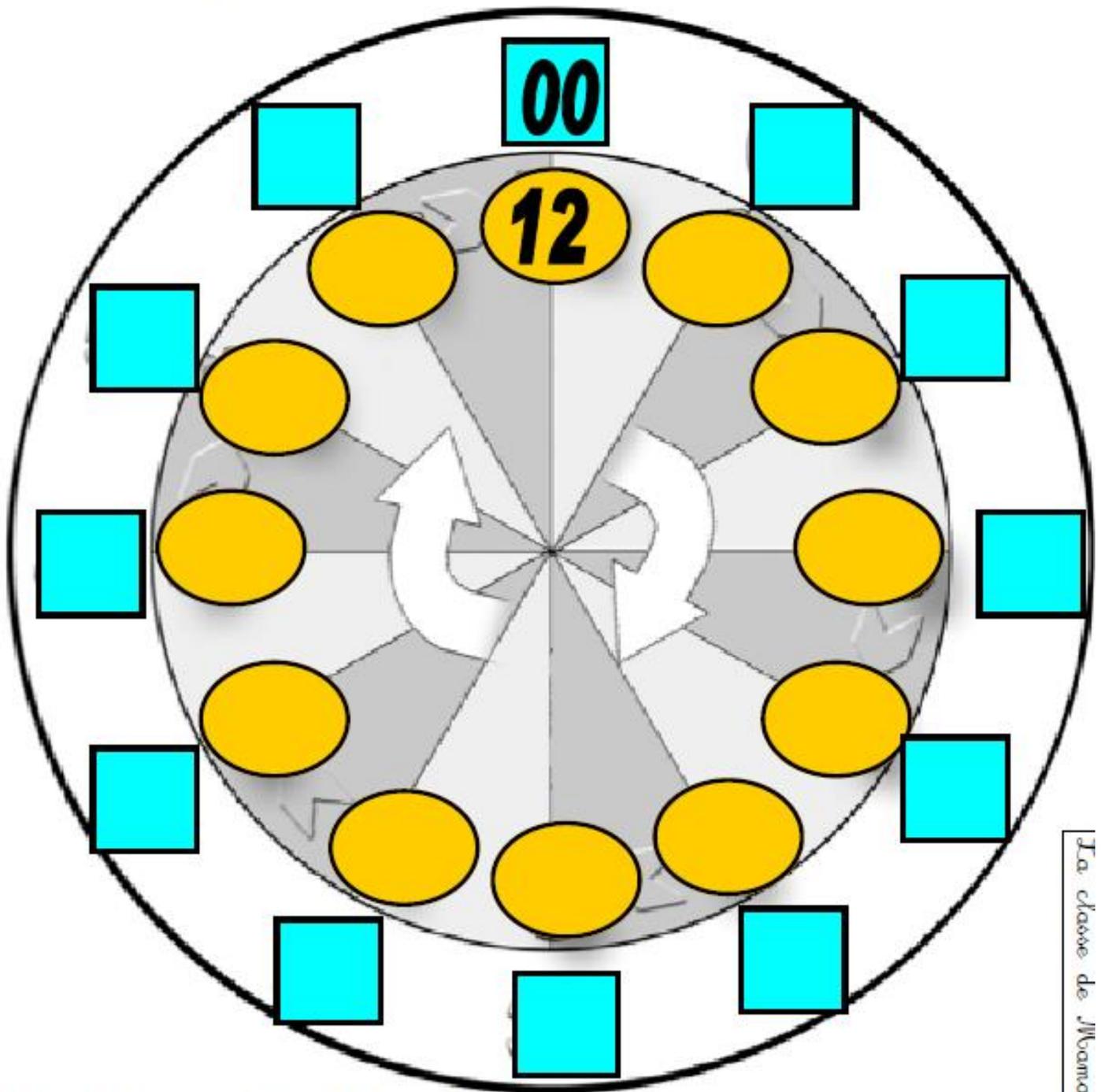


**Facultatif : Tu peux envoyer une photo des objets par mail ou message.**



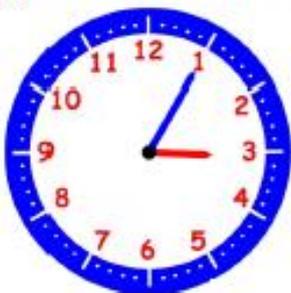
# Lire l'heure

1) Complète l'horloge (les heures dans les ovales jaunes et les minutes dans les carrés bleus) :



La classe de Mamanacress

2) Quelle heure est-il ? (c'est le matin)



.....



.....



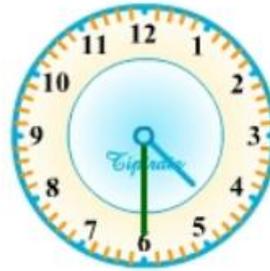
.....



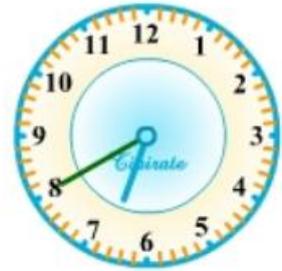
h  min



h  min



h  min



h  min



h  min



h  min



h  min



h  min