

# JEUX LITTÉRAIRES

## Une anagramme

Mélanger les lettres d'un mot pour inventer un nouveau mot.

EXEMPLE :

LOUPE → POULE

MARIE → AIMER

*A toi de jouer !*

Mots de départ	Définitions du mot à trouver	Mots trouvés
POTS	Je dois m'arrêter.	STOP
OSER	Couleur et fleur.	ROSE
SUER	Attention en les traversant.	RUES
ELUS	Il n'y a personne, je suis tout .....	SEUL
SOIR	Ils gouvernaient la France.	ROIS
STAR	Peuvent transmettre la peste.	RATS
LAIE	Pratique pour voler.	AILE
NAGE	Il est mignon comme un .....	ANGE
FOIS	Il fait chaud, j'ai très .....	SOIF
GARS	Evitez d'en manger !	GRAS
DIRE	Il plisse son front, cela fait une .....	RIDE
GITE	Supporte la fleur.	TIGE
AGES	Elle est ..... comme une image.	SAGE
PORT	J'en veux moins car j'en ai .....	TROP
LIME	Bon pour la gorge, merci, les abeilles!	MIEL
MAIS	Contraire d'ennemis.	AMIS



# Exercices [œ]



1. Je classe les mots dans le tableau en rajoutant un déterminant.

chaleur – bonheur – skieur – longueur – douleur – malheur – peur – docteur – largeur – acteur – sueur

Noms masculins	Noms féminins
<ul style="list-style-type: none"> <li>• bonheur / skieur</li> <li>• malheur</li> <li>• docteur / acteur /</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• chaleur / longueur</li> <li>• douleur / peur</li> <li>• largeur / sueur</li> </ul>

2. Comment appelle-t-on... (mots contenant [œ]).

- celui qui voyage ? ➡ un voyageur
- celui qui triche ? ➡ un tricheur
- celui qui ment ? ➡ un menteur
- celui qui chasse ? ➡ un chasseur
- celui qui vend ? ➡ un vendeur
- celui qui joue ? ➡ un joueur
- celui qui lit ? ➡ un lecteur
- celui qui dirige ? ➡ un directeur

3. J'écris l'intrus de chaque série.

- la lenteur – la douceur – un tracteur – un vœu
- un neveu – le feu – neuf – mieux
- un nœud – une sœur – le cœur – un bœuf

4. J'écris le masculin ou le féminin correspondant.

- Le chanteur ➡ la chanteuse
- Le vendeur ➡ la vendeuse
- Le chercheur ➡ la chercheuse
- la danseuse ➡ le danseur



**Nombres et quantités : de 0 à 999**



1 Complète avec  $<$ ,  $>$  ou  $=$ :

252



trois - cent - deux

477



cinq - cent - dix

28



cent - huit

803



huit - cent - trois

536



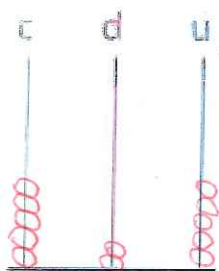
cinq - cent

465

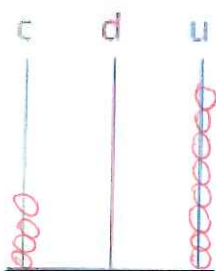


cent - soixante

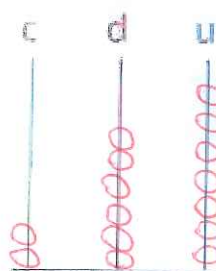
2 Complète les abaques :



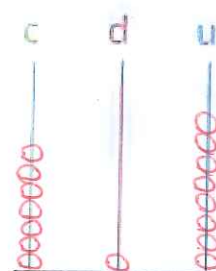
525



408



267

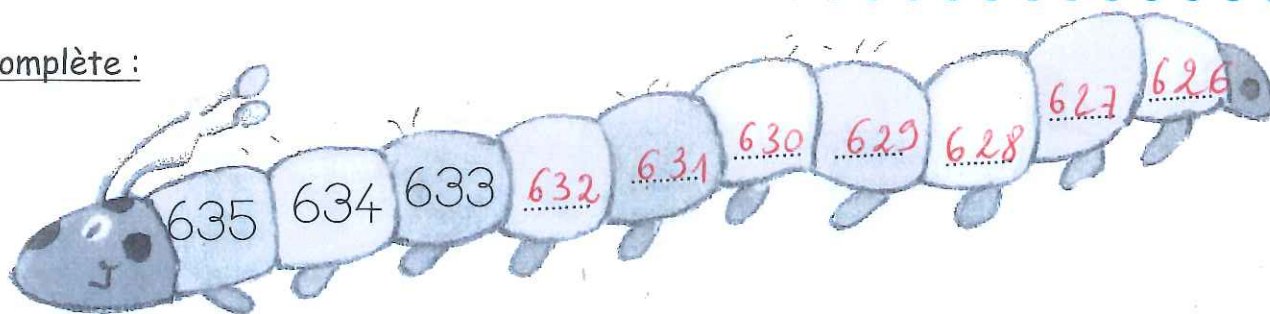


718

3 Complète le tableau :

827	$800 + 20 + 7$	$8c + 2d + 7u$
565	$500 + 60 + 5$	$6c + 6d + 5u$
959	$900 + 50 + 9$	$9c + 5d + 9u$
282	$200 + 80 + 2$	$2c + 8d + 2u$
709	$700 + 9$	$7c + 9u$

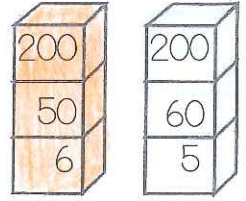
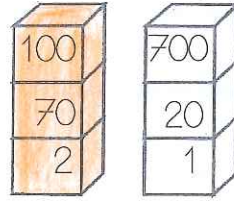
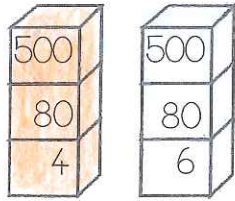
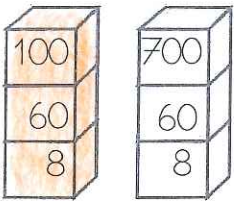
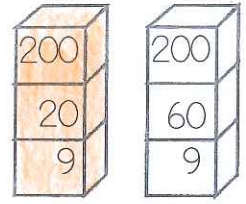
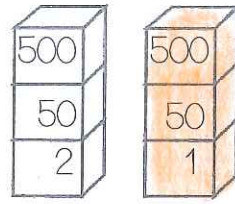
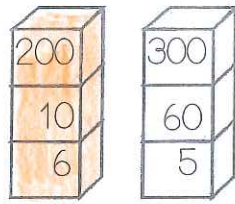
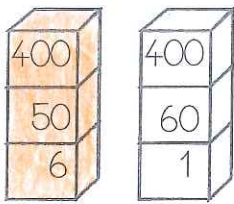
4 Complète :



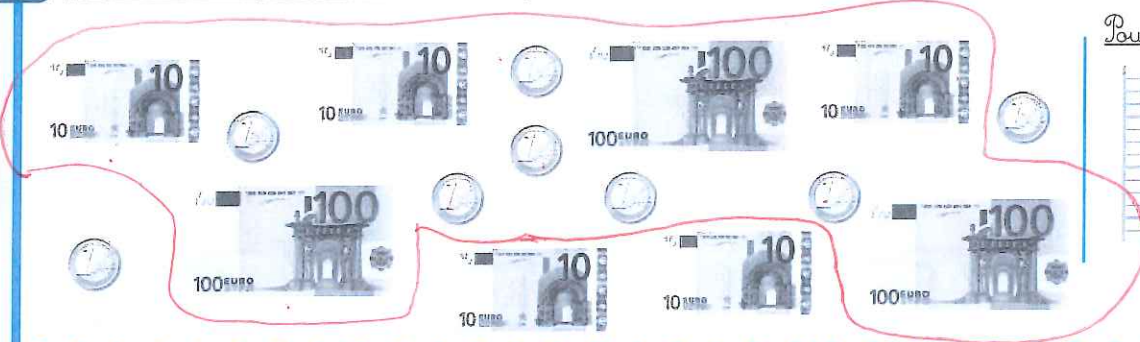
## Nombres et quantités : de 0 à 999



1 Colorie la pile qui représente le plus petit nombre :



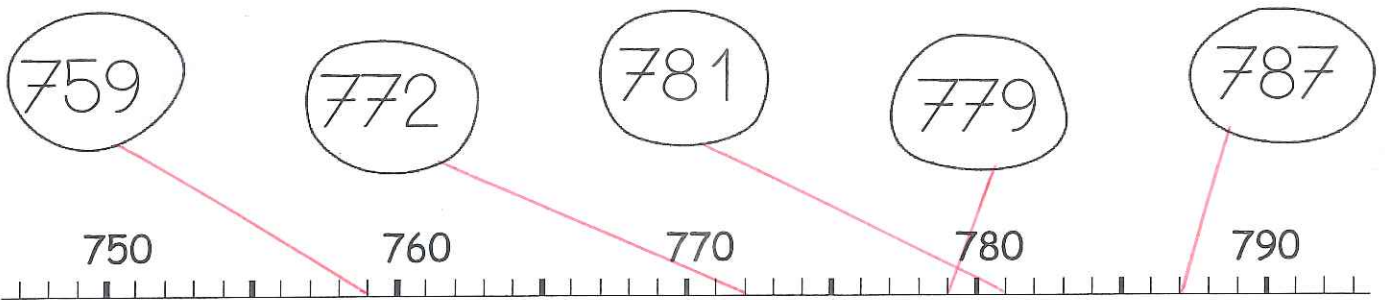
2 Entoure les pièces et billets qu'il faut choisir pour avoir 336€ :



Pour avoir 336€, il faut :

3	billets de 100 €
3	billets de 10 €
6	pièces de 1 €

3 Relie les nombres à leur place sur la droite graduée :



4 Complète :

