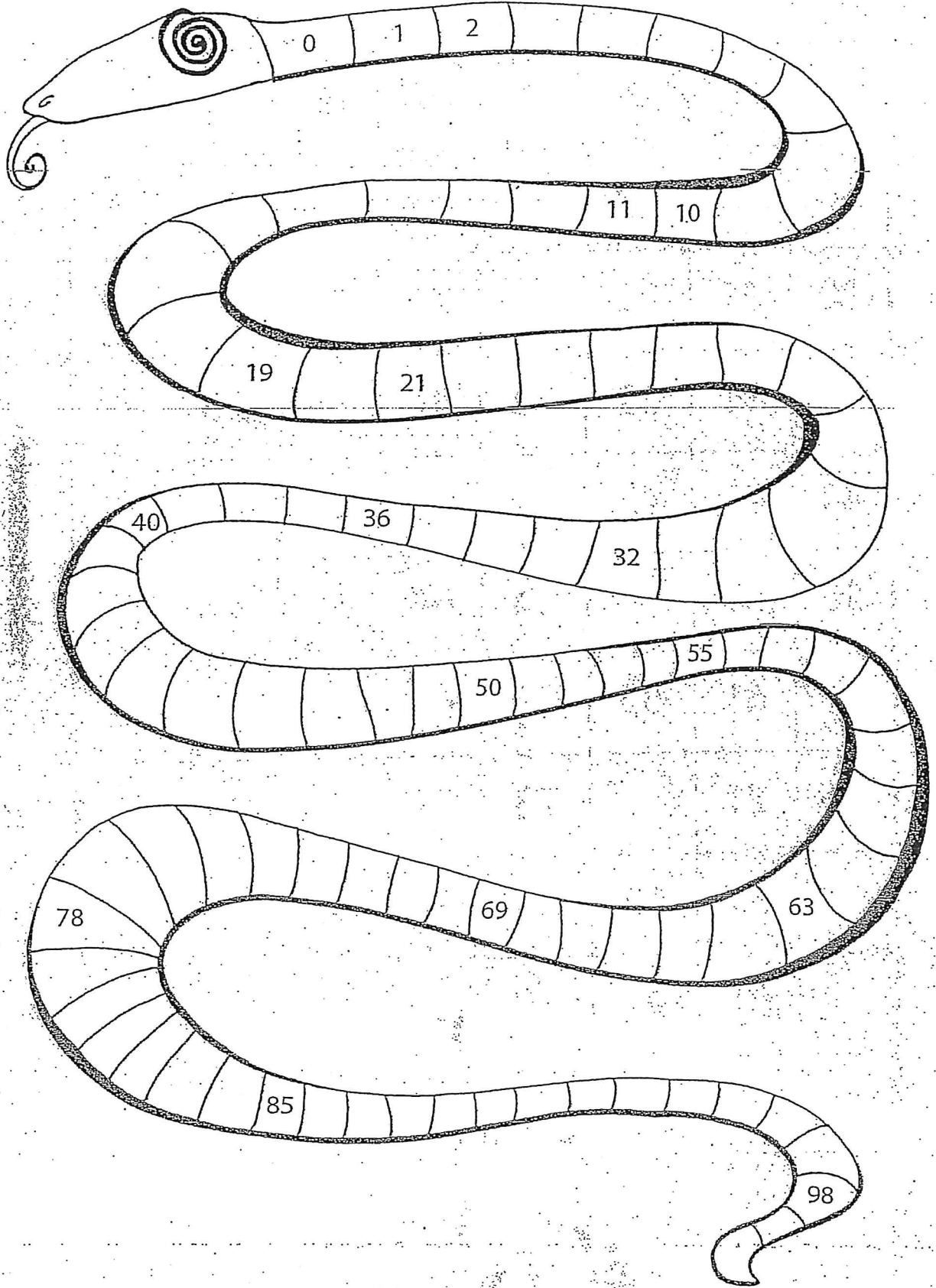
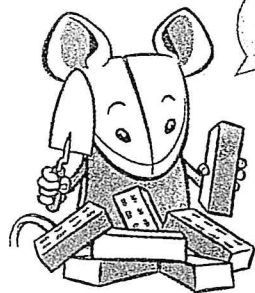


# Anacompta

Complète.



La ribambelle jusqu'à 100

Très utile  
la ribambelle !

Défi

- Complétez ensemble la ribambelle de la classe jusqu'à 100 (ou plus).
- Demandez la ribambelle à découper à votre enseignant.
- Construisez la ribambelle jusqu'à 102.

• Complétez les cases vides.

0	1	2	3	4			7	8	9			
---	---	---	---	---	--	--	---	---	---	--	--	--

21	22				26	27	28				32	33	34
----	----	--	--	--	----	----	----	--	--	--	----	----	----

71	72				76	77	78	79				83
----	----	--	--	--	----	----	----	----	--	--	--	----

9				13	14		16		18		20		22	23
---	--	--	--	----	----	--	----	--	----	--	----	--	----	----

		55	56	57	58				62	63		
--	--	----	----	----	----	--	--	--	----	----	--	--

			35	36		38	39		41	42		44
--	--	--	----	----	--	----	----	--	----	----	--	----

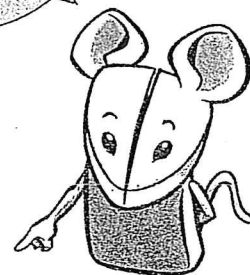
					85	86		88	89				93
--	--	--	--	--	----	----	--	----	----	--	--	--	----

60			63			66	67	68				72	73	74
----	--	--	----	--	--	----	----	----	--	--	--	----	----	----

					48	49			52	53	54
--	--	--	--	--	----	----	--	--	----	----	----

			92	93	94	95	96	97	98				
--	--	--	----	----	----	----	----	----	----	--	--	--	--

Des morceaux  
de ribambelle !

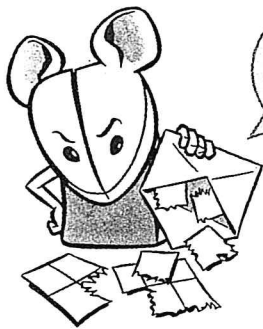




# La ribambelle jusque 100



## Des tableaux déchirés !



Qui a déchiré les tableaux des nombres 1 à 100 ?

		43	
32			

• Complète les cases blanches.

			100

	66		

• Barre les erreurs.  
• Corrige les fautes.

Exemple :

1	2	3	4
11	12	<del>14</del>	
		13	



Et en plus, il y a des erreurs !

	13		
22	23	24	
32		34	36
		44	

	47	48	49
56			
		68	69
72			79

		43	44	45	46
51					56
		53		65	
71	72				

	77			70
	87	88		
	97			100

Prénom : .....

Date : .....

**LECTURE**

## Des MOTS et des PHRASES (01)

1./ Reconstitue les phrases en plaçant les mots dans le bon ordre :  
(Sers-toi des majuscules et de la ponctuation !)

1. quitte fusée La sol. le

2. aime sport ? le Qui

3. élèves absents. Quatre sont

4. la Qui gagner course ? va

5. poupée. joue Sabrina sa avec

6. voiture. Le répare la garagiste

7. camions bien roulent trop Ces vite.

8. troisième habite J. au étage.



2./ Quelle phrase illustre ce dessin ?

1   2   3   4   5   6   7   8

Prénom : .....

Date : .....

**LECTURE**

## Des MOTS et des PHRASES <sup>(02)</sup>

1./ Complète les phrases suivantes en recopiant le mot qui convient :

Pierre a des animaux : des lapins et un ..... chien.

<b>gros</b>	<b>Noël</b>	<b>noir</b>	<b>nuit</b>
-------------	-------------	-------------	-------------

Maman fait un ..... pour l'anniversaire de mon petit frère.

<b>farine</b>	<b>oiseau</b>	<b>bientôt</b>	<b>gâteau</b>
---------------	---------------	----------------	---------------

Un coq chante ..... la cour : il fait un grand bruit.

<b>avion</b>	<b>rond</b>	<b>dans</b>	<b>bleu</b>
--------------	-------------	-------------	-------------

Au cirque, un clown se cache dans une .....

<b>arbre</b>	<b>armoire</b>	<b>souvent</b>	<b>livre</b>
--------------	----------------	----------------	--------------

Au ....., la fille cherche une jolie fleur.

<b>téléphone</b>	<b>belle</b>	<b>hiver</b>	<b>jardin</b>
------------------	--------------	--------------	---------------

La dame regarde son ..... chat qui grimpe dans l'arbre.

<b>grimpe</b>	<b>petit</b>	<b>casse</b>	<b>qui</b>
---------------	--------------	--------------	------------

2./ Souligne le mot de trop dans les phrases suivantes :

Je n'arriverai jamais très plus à l'école en retard.

Le renard approche comme prudemment de la ferme.

Les singes pont font des acrobaties dans les arbres.

Le jardinier vend de belles salades quand.

Avant de m'endormir, j'aime bien lire un très peu.

Le clown jamais porte une perruque verte.

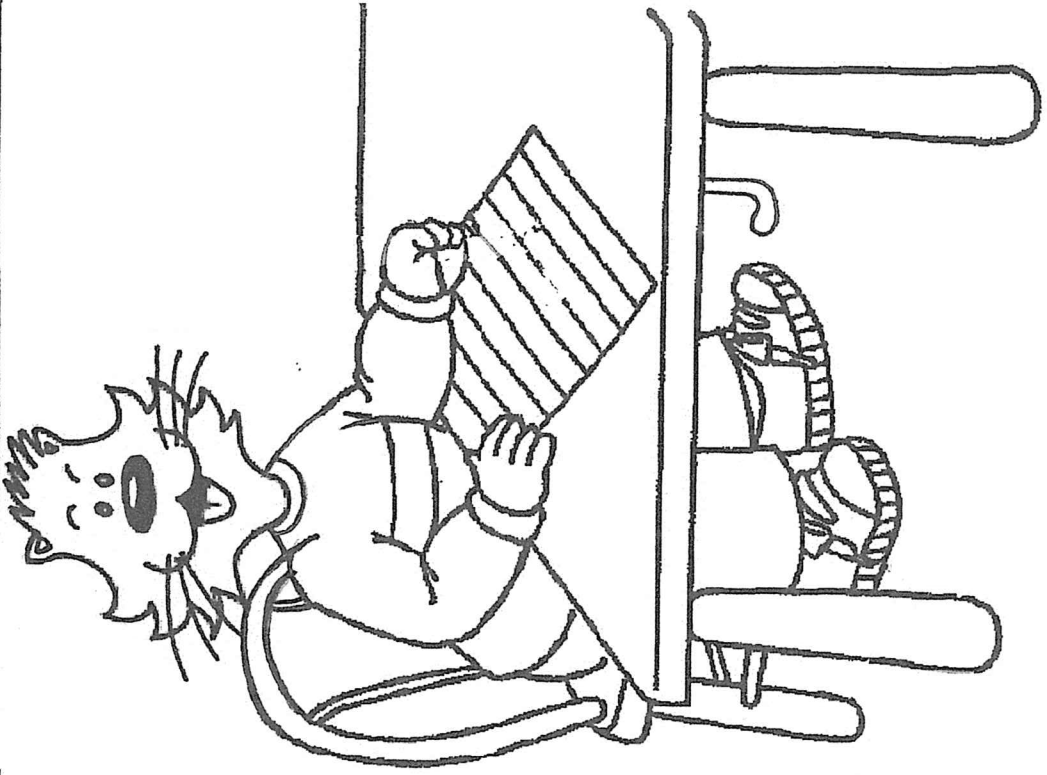
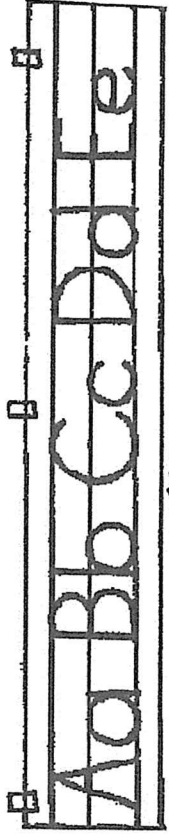
Le vent agite de les branches des arbres du parc.

Daniel et Valérie ne jouent tous les jours aux échecs.

La neige tombe depuis ce la matin à gros flocons.

Lecture de consignes :

Un dessin imaché.



Dessine tout ce qui manque.

1. Mareu tient un crayon dans sa main gauche.
2. Il y a un joli plumier rouge sur la table.
3. Mareu a mis son cartable bleu au crochet.
4. Le pull de Mareu est rouge et jaune.
5. Son pantalon est vert.
6. Il y a une horloge sur le mur.
7. Mareu a écrit son prénom sur la feuille.
8. La gomme de Mareu est tombée à ses pieds.
9. Madame a oublié son stylo rouge sur la table de Mareu.
10. Mareu a accroché son sac de sport à la chaise.

# Les couleurs

1. Trouve 11 couleurs et colorie-les dans la couleur qui convient.

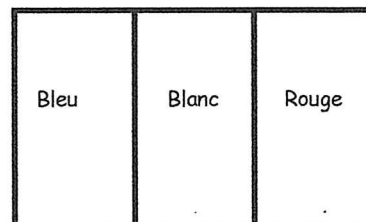
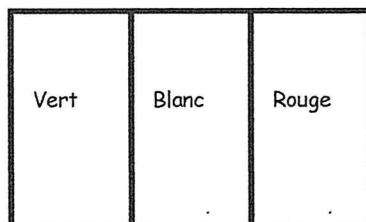
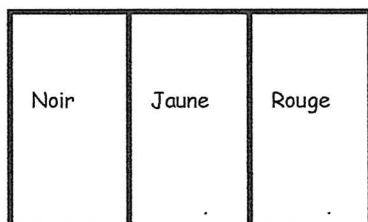
R	O	U	G	E	F	L	E	G	O
T	A	V	C	R	B	R	U	R	R
R	M	A	R	R	O	N	B	I	A
A	B	K	R	S	E	K	B	S	N
O	E	V	K	G	U	J	L	R	G
B	I	E	O	R	O	S	E	O	E
L	G	R	R	V	I	O	L	E	T
A	E	T	P	S	J	A	U	N	E
N	O	I	R	D	F	W	R	T	E
C	O	I	R	B	L	E	U	X	V

1. .... 5. .... 9. ....

2. .... 6. .... 10. ....

3. .... 7. .... 11. ....

2. Colorie les drapeaux dans la couleur demandée.





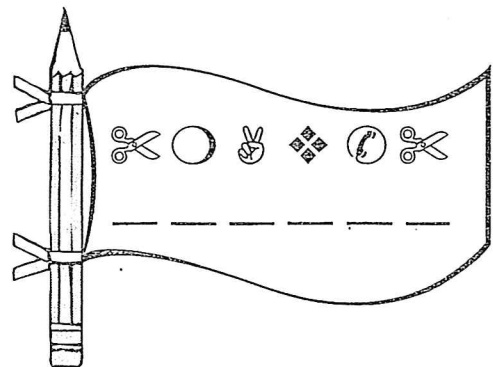
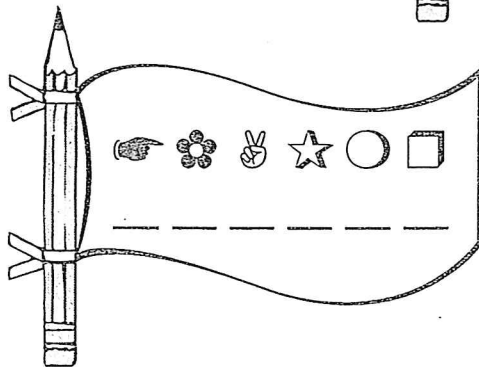
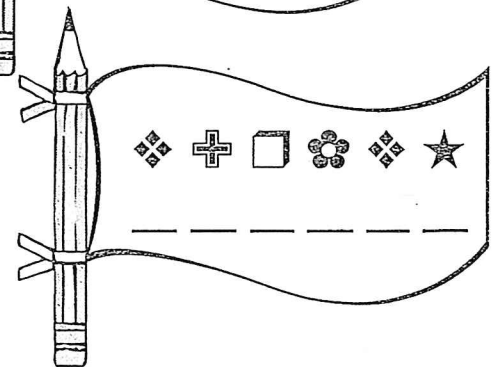
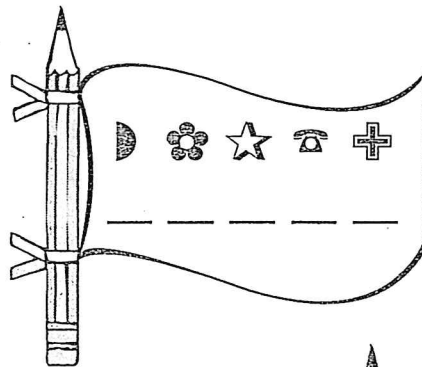
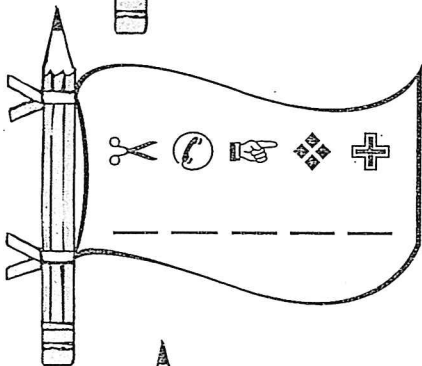
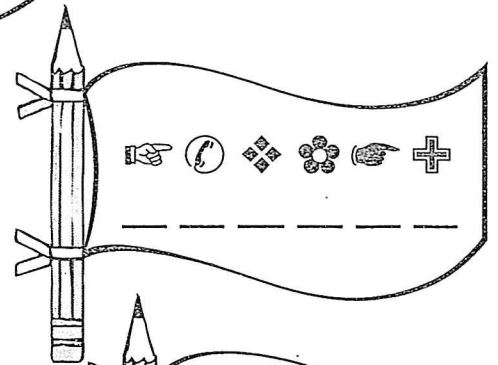
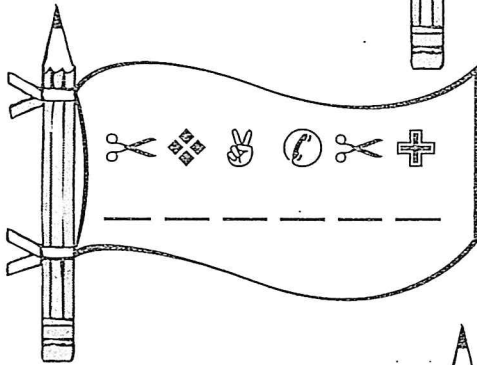
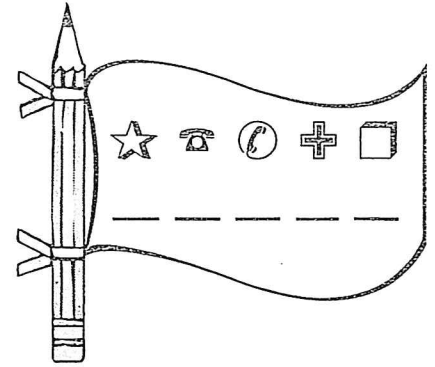
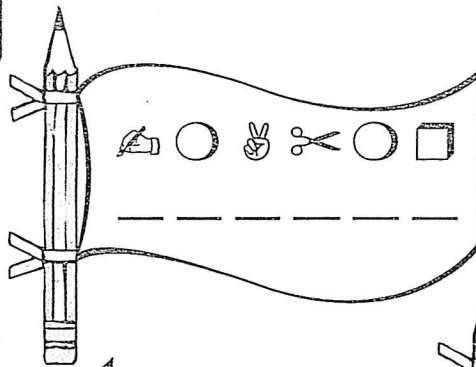
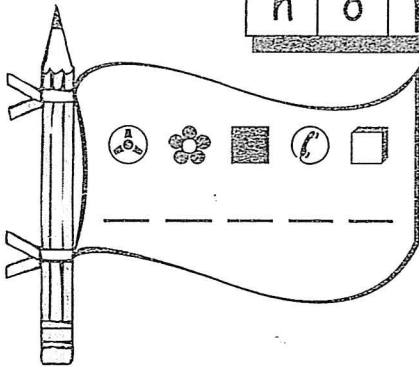


# CODE SECRET

Chaque drapeau contient le nom d'un animal. Utilise le code secret pour les découvrir.

## CODE SECRET

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z



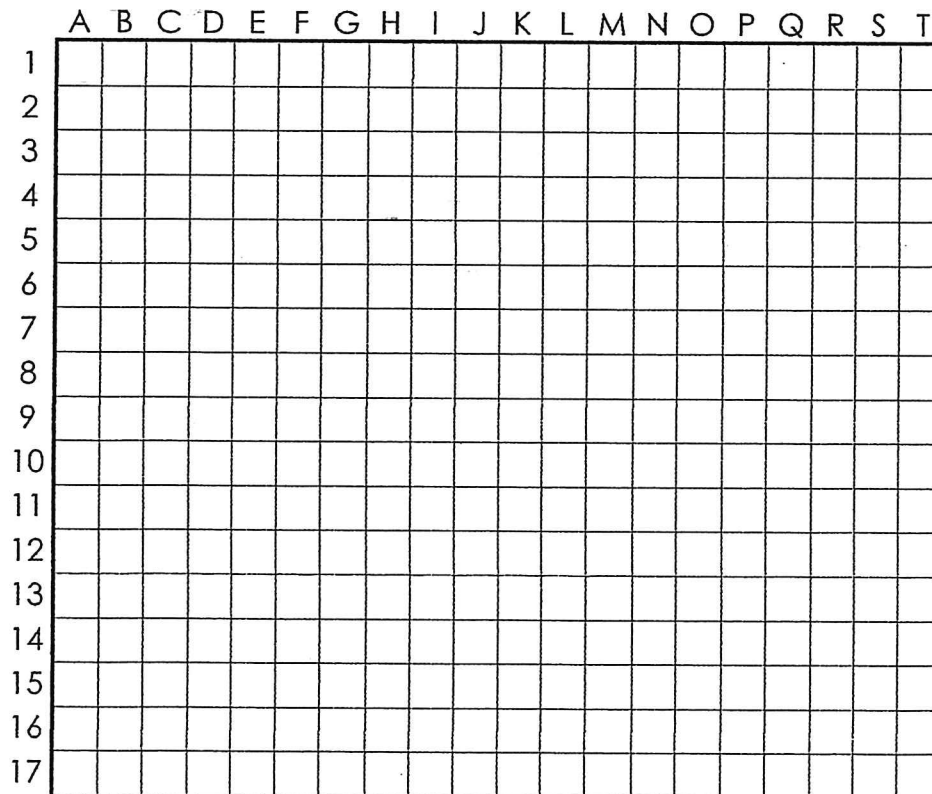
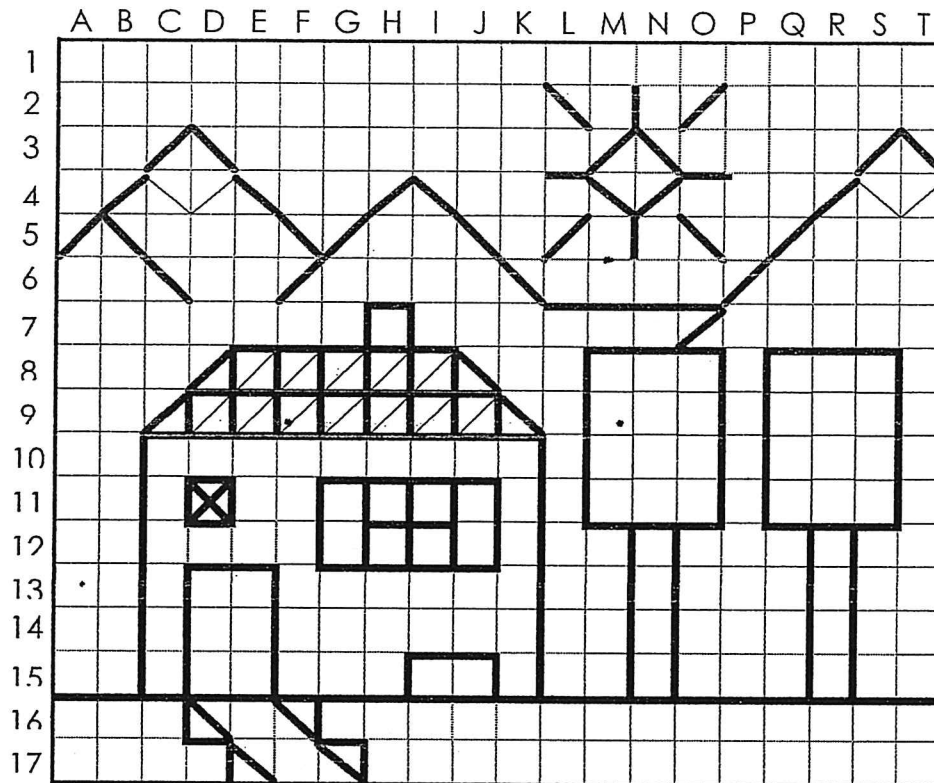
Prénom : .....

Date : .....

1 2 3 4  
A B C D  
REPRODUIRE  
E F G H  
I J K L  
M N O P

# Avec des quadrillages... (02)

- Reproduis le dessin suivant, puis colorie :



# Le jeu de la surprise

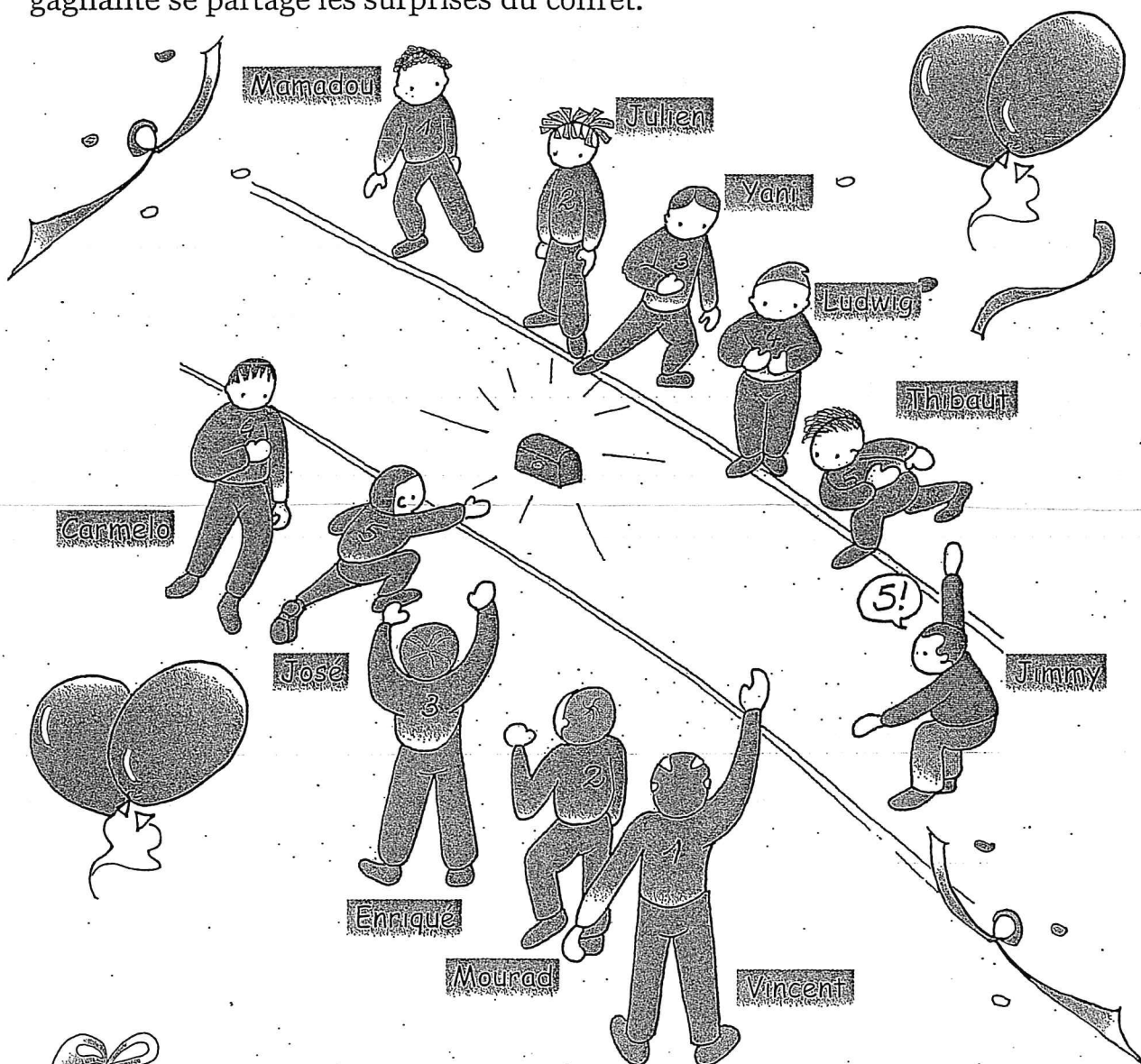
20

L'animateur sépare le groupe en deux équipes. Chaque joueur d'une équipe reçoit un numéro et se place derrière des lignes tracées à égale distance d'un petit coffret. Dans celui-ci se trouvent de petites surprises que chaque joueur voudrait gagner.

L'animateur crie un numéro. Le 5, par exemple. Les deux joueurs portant le numéro 5 se précipitent vers le coffret et le plus rapide le ramène dans son camp. L'équipe marque alors un point, sauf s'il est touché par l'autre joueur pendant qu'il transporte le trésor.

On replace ensuite le coffret au milieu et l'animateur crie un autre numéro.

Lorsque tout le monde a participé, on calcule le total des points et l'équipe gagnante se partage les surprises du coffret.



1 Réponds par vrai ou faux.

Il y a 10 joueurs et un animateur. ....


Il y a l'équipe des filles et l'équipe des garçons. ....

Le gagnant est celui qui transporte le trésor dans son camp. ....



2 Colorie la  qui dit la vérité.

Le trésor se trouve dans l'équipe des perdants. 

Les joueurs sont numérotés jusque 5 dans chaque équipe. 



3 Écris les noms des joueurs aux numéros :

N° 4 ..... et .....

N° 2 ..... et .....

N° 3 ..... et .....



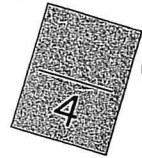
4 Réponds à ces questions.

Comment s'appelle ce jeu ? .....

Comment s'appelle l'animateur ? .....

Quels sont les noms des joueurs qui s'élancent vers le trésor ?

..... et .....

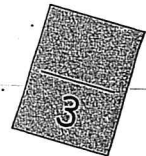


5 Quel joueur a pris place entre :

Julien, ....., Ludwig

Enriqu , ....., Vincent

Yani, ....., Thibaut

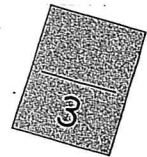


6 Remplace le groupe de mots souligné par un groupe de mots proposé. Entoure-le.

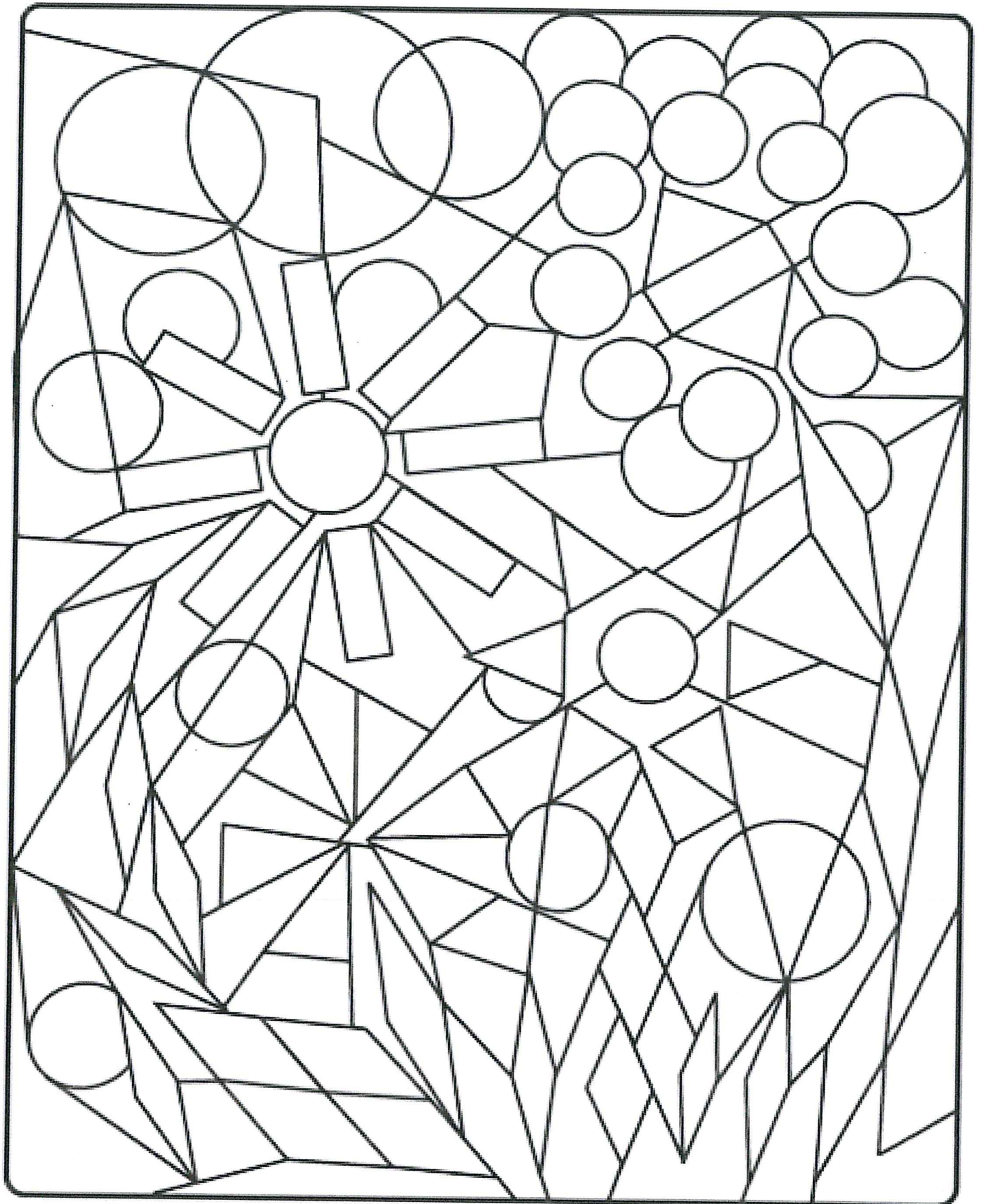
• Chaque joueur d'une équipe reçoit un numéro.  
d'une armée      d'un camp      d'un concert

• On replace le coffret au milieu.  
le jeu      le gagnant      le trésor

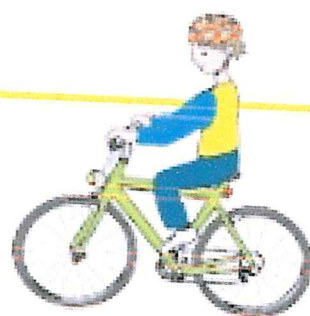
• L'animateur sépare les deux équipes.  
le meneur de jeu      le spectateur      le distributeur



Cobrage géométrique: trouver tous les triangles, les ronds, les rectangles, les losanges



# Jeu de mots codés



A chaque panneau du code de la route correspond une lettre



A



C



E



G



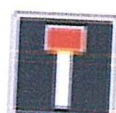
I



L



M



N



O



P



Q



R



S



T



U

## Mots codés