

gammes de lecture cel-n°1

DÉCHIFFRER

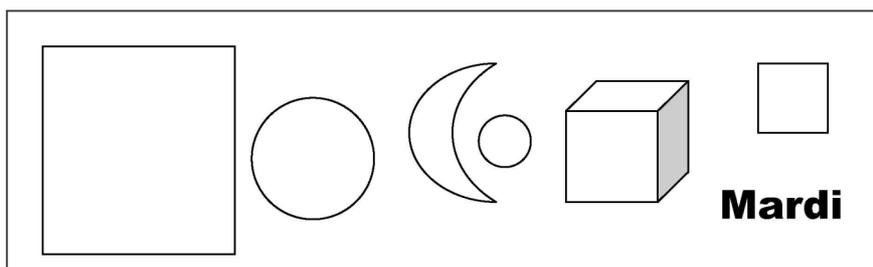
tout
homme
mari
femme
grand
jour
petit
mer
temps
même
main
chose
vie
yeux
autre
heure
monde
enfant
fois
seul

hmome
fmnee
gnrad
piett
tpems
cshoe
huere
mnode
efnant
juene
mnomet
peermir
msioneur
moaisn
vueix
prtoc
aoumr
fèrre
rgaerd
eripst

pas
péage
paysage
pellicule
pénurie
perle
peu

élu
émane
émarger
embaucher
emblème
émeri
ému

COMPRENDRE ET FAIRE



1. **Entoure** le petit carré avec un stylo rouge
2. **Colorie** le petit rond en rose.
3. **Trace** un trait **sous** le cube.
4. **Colorie** la lune en jaune.
5. **écris** « 3 » **sur** le cube.
6. **écris** ton nom **dans** le plus grand carré.
7. **Barre** le mot « mardi ».

gammes de lecture cel-n°2

DÉCHIFFRER

jeune	nvuoEAU	ver	âge
moment	cmahrBE	vendu	agent
tête	sileOL	vengeur	aigreur
père	deernIR	versement	aiguiller
filles	cpros	vertigineux	aimantation
premier	bnalc	vigoureux	ajustable
bon	pcale	vitesse	alerter
coeur	anéNE	vitre	alors
an	vgisAE	vie	ami
terre	birut		
dieu	ltreTE		
monsieur	fnarc		
voix	fcORE		
quel	eeffT		
maison	mliEU		
coup	sinAT		
beau	tvarAIL		
air	lrUMÈIE		
mot	rasION		
nuit	grUOVENMNET		

COMPRENDRE ET FAIRE

Pascal marche dans la rue avec Louis.

1. **Lis pour comprendre** la **phrase** ci-dessus.
2. **entoure** les lettres majuscules.
3. **entoure** le point.
4. **trace** un trait sous le premier mot de la phrase
5. **recopie** les prénoms sous la phrase.
6. **Barre** le mot « *dans* »
7. **entoure** vrai ou faux
 - ↳ Pascal marche dans un pré. **VRAI - FAUX**
 - ↳ Louis marche avec Pascal **VRAI - FAUX**
 - ↳ Ils sont dans la forêt. **VRAI - FAUX**

gammes de lecture cel-n°3

DÉCHIFFRER

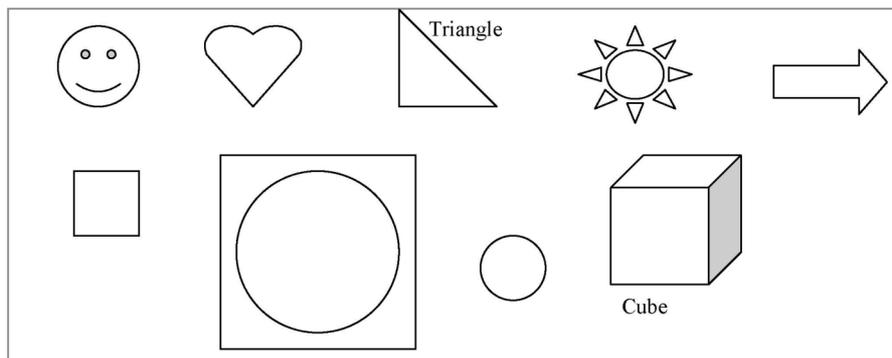
eau
vieux
ami
porte
amour
pied
gens
nom
pays
ciel
frère
regard
âme
côté
mort
noir
esprit
nouveau
ville
rue

pruave
piont
pilen
psornnee
plupee
praole
gruere
pénese
ariaffe
priree
dtuoe
ormbe
mrîtae
bisoen
qitosuen
piene
fiamle
mmaade
ruoge
stimentent

mis
mieux
mièvres
migration
militariser
minimiser
minutie
mixte
moi

col
cuir
câble
corrigé
crête
coin
cor

COMPRENDRE ET FAIRE



1. Je colorie **le rond qui est dans le carré.**
2. J'écris « A » **dans** le petit carré.
3. Je colorie la flèche en vert.
4. je barre le triangle.
5. Je trace un trait **au-dessus** du petit rond.
6. Je trace un trait rouge **sous** le « R »
7. Je trace un trait **du** cube **à** la flèche.

gammes de lecture cel-n°4

DÉCHIFFRER

soir
chambre
pas
soleil
dernier
roi
état
corps
bras
blanc
place
parti
cher
année
visage
bruit
lettre
franc
fond
force

screvie
tlabe
myoen
doirt
sicenle
hristoie
huureex
pratie
mnovuemet
rtuoe
beuhonr
pnrofod
agrent
tvraers
itnsant
fmore
cmihen
pilaisr
himaun
vrituoe

bas
balle
beurre
bataille
boules
bille
bol

pic
poêle
passage
partisanes
papille
poule
par

LES CONNECTEURS DU TEMPS

Pour faire de la magie, il faut apprendre les formules magiques mais seulement si on possède déjà une baguette et un chapeau haut de forme. Ensuite il faut prononcer les formules très vite en évitant de respirer. Si vous y arrivez, alors vous êtes prêts à faire disparaître n'importe quel objet.

COMPRENDRE ET FAIRE

Trace l'itinéraire de Jean.



C'est mercredi, Jean est en route pour aller chez Julie qui l'a invité pour le goûter. Ce matin, il a beaucoup neigé. Aussi Jean décide-t-il de faire d'abord une promenade dans la neige fraîche qui recouvre les rues du village. Il passe entre la poste et les deux sapins, tourne à droite, passe derrière les maisons de Tom et Laure puis devant l'école avant de traverser la place pour rejoindre la maison de son amie et profiter d'un bon goûter, bien au chaud devant la cheminée.

Dans le texte, surligne les mots qui t'ont aidé à trouver le bon chemin.

FH

Numérote les actions dans l'ordre :

- apprendre les formules magiques.
- posséder une baguette et un chapeau.
- réciter les formules très vite.

gammes de lecture cel-n°6

DÉCHIFFRER

toute	duuoler	val
pensée	eitner	veau
affaire	prjoet	verte
matin	slimpe	valises
pierre	jnaruol	voute
bas	stiatoun	voir
vent	oaiseu	vue
doute	mollin	
front	gproue	
ombre	mhaleur	
part	hneuonr	but
maître	muavias	belle
besoin	lmare	briser
question	nbomre	béquille
peine	mreuse	braver
tour	smèyste	bêche
famille	pssaion	bac
madame	rroppat	
sorte	sadlot	
figure	magriæ	

LES SUBSTITUTS

Choisis et entoure le mot qui convient.

La coccinelle est un insecte de 5 à 8 mm de long. (Il, Elles, Elle) peut être de couleur rouge ou noire. (La plus commune, Le plus commun, Les plus communs) est rouge avec sept points noirs. Plus (il, elle, elles) sont rouges, plus elles sont âgées. Il (y, en, elle) existe trois mille espèces dans le monde.

LES SUBSTITUTS

Complète le texte avec les mots suivants :

la la fillette elle le monstre

- Tu seras ma fille Rafara, dit le monstre Trimobe.
- Je serai Rafara ta fille puisque le sort en a décidé ainsi, répondit.....
- Mais n'avait nullement l'intention de traiter Rafara comme sa fille chérie.
- Il l'enferma dans son antre etgava des nourritures les plus appétissantes.
- Son projet était de la déguster lorsqu'..... serait bien grasse et bien dodue.

LES CONNECTEURS DU TEMPS

Complète le texte avec les mots :

Soudain - Ce matin-là - Aussitôt

..... Chloé, Tom et Gilou jouent au ballon dans la cour.un grand costaud du CM2 arrache le ballon des mains de Chloé. Tom et Gilou se jettent à sa poursuite.

gammes de lecture cel-n°7

DÉCHIFFRER

droit	arc
peur	arbre
bout	amaïncir
lieu	allumage
silence	alimentatiôn
gros	ajustable
chef	accéder
bois	accès
mari	ami
histoire	
feu	
doux	mot
heureux	myrte
partie	mouler
face	maréchal
mouvement	momentané
fin	minimale
route	matelot
livre	moche
arbre	mil

LES SUBSTITUTS

Dans la phrase : Marie mange une pomme. On peut remplacer le mot souligné par :

- Son père
- La fillette
- Le petit garçon
- Il
- Elle

Dans la phrase : Le lion court dans la savane. On peut remplacer les mots soulignés par :

- Elle
- Le chat
- Le fauve
- Il
- Le prédateur

LES CONNECTEURS DU TEMPS



Paul a décidé d'aller faire du bateau sur le lac. ●

« Quel beau poisson ! » se dit Pépé. ●

Pépé est assis au bord de l'eau. il s'endort en tenant sa canne à pêche... ●

Soudain, un poisson mord à l'hameçon : vite, il sort sa canne à pêche de l'eau. ●

LES CONNECTEURS SPATIAUX

Dessine ce qui manque.

Trois enfants jouent sur le ponton. Sous l'arbre, la mère, assise, lit un journal en surveillant ses enfants. Un cerf-volant jaune est suspendu à la branche la seconde branche en partant du bas. A droite, du ponton quatre canards nagent en file indienne.

Une voiture verte est garée entre l'arbre et le ponton.

