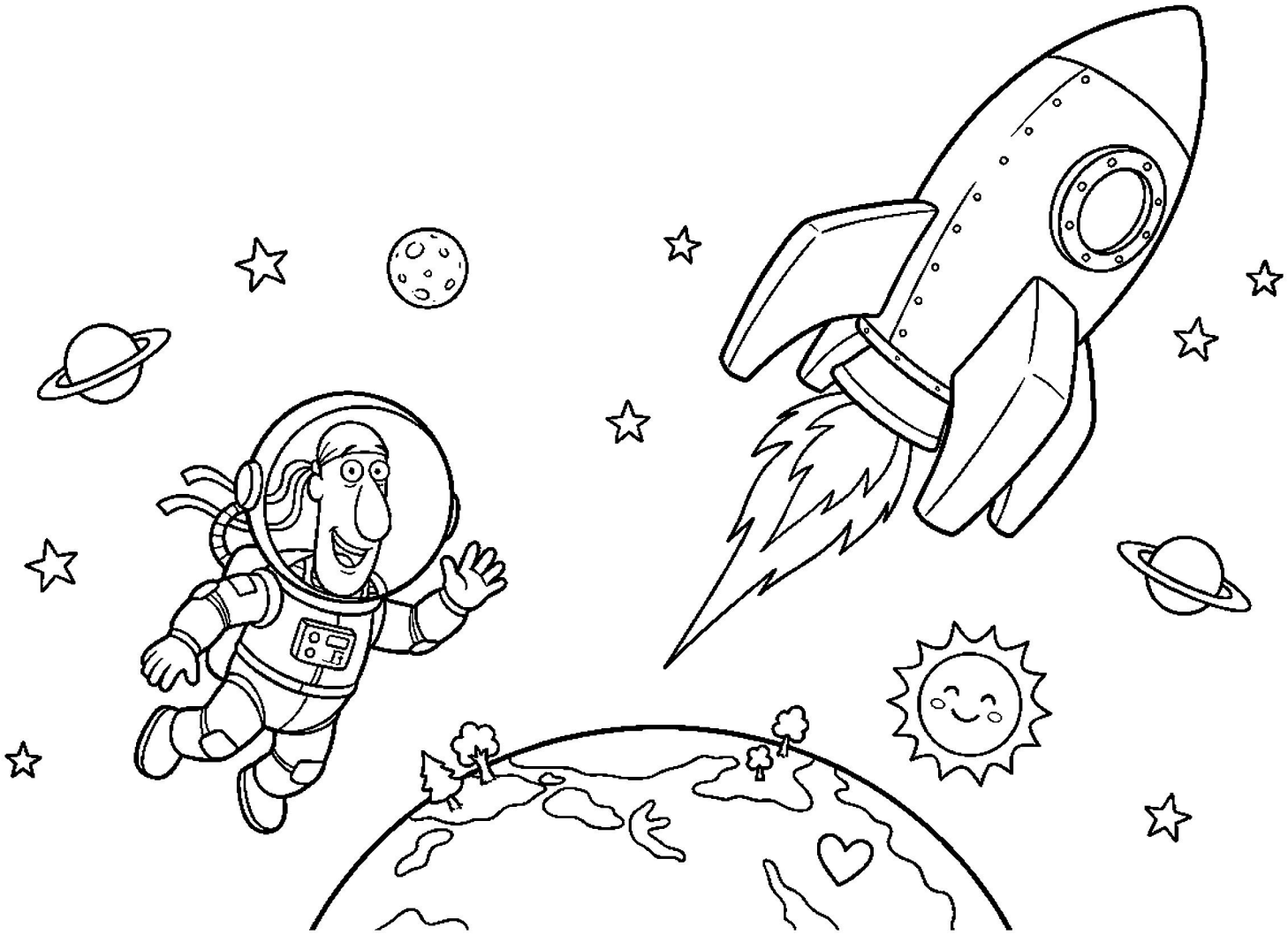
Les aventures de

PIRATON FUIT LA TERRE

Mon cahier d'activités · Français pour primaire



Je m'appelle : _____ Classe : _____

educalandia.net · Aníbal Parra · CC BY-NC-SA

Mon cahier

Dessine-toi ici !

Je m'appelle _____

J'ai _____ ans.

Ma classe : _____

Mon école : _____

Dans ce cahier, tu aides **Piraton** à trouver sa fusée et à gagner les **5 doublons**. Chaque chapitre suit une partie du jeu… et t'apprend un **geste pour la Terre**.

Comment utiliser mon cahier ?

J'écoute	Je regarde	J'écris
Je colorie	Je relie	Je découpe
Je parle avec un camarade	Je joue au jeu	Je scanne : vidéo ou aide

Défi : un exercice en plus pour les grands.

Avant · Pendant · Après le jeu : le moment pour faire la fiche.

Je sais faire : je colorie mon visage à la fin.

Sommaire

Chap.	Titre	Objectifs de la Terre (ODD)	Pages	Fini !
1	La Terre est malade	13 15	2	
2	Bonjour Piraton !	16 4	3	
3	Dans mon sac d'astronaute	12 4	4 – 8	
4	Les couleurs	12	9	
5	Les mots qui se ressemblent	7 12	10	
6	Les animaux de Melangex	15 14	11 – 14	
7	La passerelle	15 12	15	
8	La fusée et les 5 doublons	17 13	16 – 17	
★	Mon diplôme	13	18	

educalandia.net · Aníbal Parra · Licence CC BY-NC-SA
Scanne le code : le jeu, les vidéos et l'aide.

Prends soin de la Terre !

Objectif : Je sais dire pourquoi la Terre est malade.

Avant le jeu | Pendant | **Après le jeu**

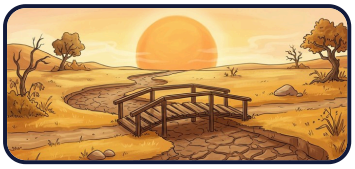
Je m'appelle : ..... Date : .....

1 Regarde et relie. Regarde la vidéo du début du jeu.









- On jette du plastique dans la mer.
- On salit l'air.
- On coupe trop d'arbres.
- Il fait trop chaud. L'eau disparaît.

2 Et toi ? Dessine ce que tu fais pour la Terre.



Moi, je... .....

Écris deux gestes pour la Terre. Je ferme le robinet. Je trie...

.....

.....

Le geste de Piraton : Je prends soin de la Terre.

educalandia.net · Aníbal Parra · Licence CC BY-NC-SA
Scanne le code : vidéos et aide du jeu.

Je sais faire : ☺ 😐 ☹

Bonjour Piraton !

Objectif : Je sais dire bonjour, me présenter et dire au revoir.

Avant le jeu | Pendant | **Après le jeu**

Je m'appelle : ..... Date : .....

1 Lis et complète les bulles. Utilise les mots de la boîte.

Bonjour | **appelle** | **merci** | **appelles** | **revoir**



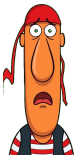
2 Et toi, ça va aujourd'hui ? Colorie le cercle.



Ça va bien ! ○



Comme ci, comme ça. ○



Ça ne va pas. ○

Avec un camarade : écris et joue le dialogue.

— Bonjour ! Je m'appelle ..... . Et toi ?

— Bonjour ! Je m'appelle ..... . Ça va ?



Le geste de Piraton : Je dis bonjour et merci.

educalandia.net · Aníbal Parra · Licence CC BY-NC-SA
Scanne le code : vidéos et aide du jeu.

Je sais faire : ☺ 😐 ☹

Dans mon sac d'astronaute, j'ai…

Objectif : Je sais dire ce qu'il y a dans mon sac.

Avant le jeu · Pendant · **Après le jeu**

Je m'appelle : ..... Date : .....

1 Regarde et relie l'objet et son nom.

Écoute d'abord la chanson : scanne le code en bas.



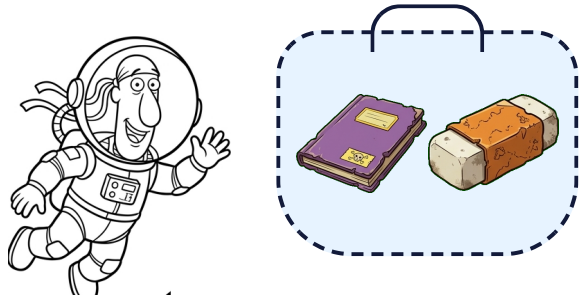
un livre	un taille-crayon	une trousse	un stylo	un cahier	des ciseaux	un crayon	un sac	une gomme

un = masculin · **une** = féminin · **des** = plusieurs

2 Les 4 astronautes : qu'est-ce qu'il y a dans leur sac ? Écris.

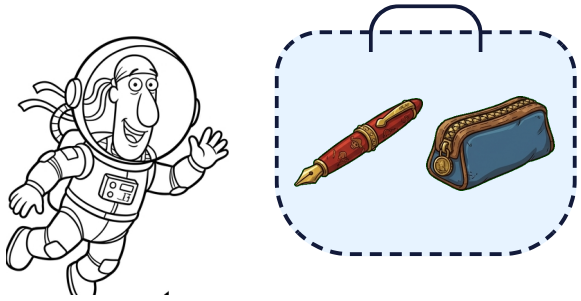
Regarde les mots de l'exercice 1.

A



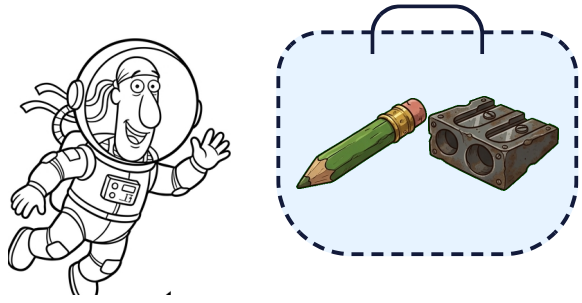
Dans mon sac, j'ai ..... et ..... .

B



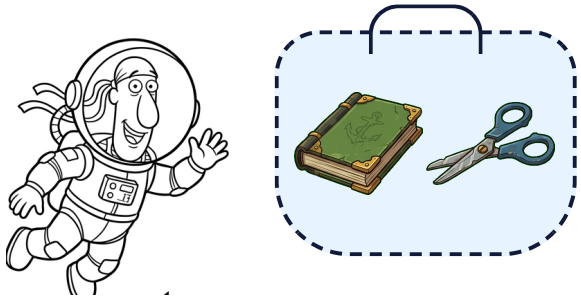
Dans mon sac, j'ai ..... et ..... .

C



Dans mon sac, j'ai ..... et ..... .

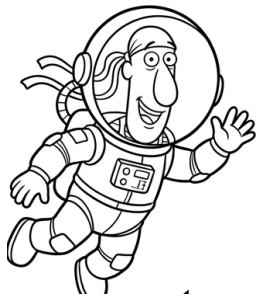
D



Dans mon sac, j'ai ..... et ..... .

educalandia.net · Aníbal Parra · Licence CC BY-NC-SA
Scanne le code : chante « Les objets de la classe » ! ♪
https://youtu.be/WVEPwGKcKwU

3 Et toi ? Dessine 3 objets dans ton sac d'astronaute.



Dans mon sac, j'ai ..... ,

..... et ..... .

4 Le sac mystère. Jeu oral en groupe

1. Le professeur met des objets de la classe dans un sac.
2. Ferme les yeux, touche un objet et devine :

Qu'est-ce que c'est ? **C'est un crayon !** **C'est une gomme !**

3. Bravo ! Maintenant, c'est ton tour : cache un objet pour un camarade.

Enquête : pose la question à 3 camarades et coche.

Tu as une gomme ? — Oui, j'ai une gomme. / Non.

Tu as…	**Prénom :**	**Prénom :**	**Prénom :** .....
une gomme			
une trousse			
un cahier			
des ciseaux			
un stylo			

Le geste de Piraton : Je garde mon crayon jusqu'au bout : je ne gaspille pas.

educalandia.net · Aníbal Parra · Licence CC BY-NC-SA
Scanne le code : vidéos et aide du jeu.

Je sais faire : ☺ 😐 ☹

Tape le code secret !

Objectif : Je comprends et je dis les nombres de 0 à 10.

Avant le jeu | Pendant | **Après le jeu**

Je m'appelle : ..... Date : .....

1 **Écoute la vidéo et colorie le code.**

Vidéo : https://youtu.be/BahfJ9ks50Y

Puis écris-le en chiffres et en lettres.

Code A



En chiffres : ☐ ☐ ☐

En lettres : .....

.....

Code B



En chiffres : ☐ ☐ ☐

En lettres : .....

.....

Code C



En chiffres : ☐ ☐ ☐

En lettres : .....

.....

Code D



En chiffres : ☐ ☐ ☐

En lettres : .....

.....

Code E



En chiffres : ☐ ☐ ☐

En lettres : .....

.....

Code F



En chiffres : ☐ ☐ ☐

En lettres : .....

.....

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
zéro	un	deux	trois	quatre	cinq	six	sept	huit	neuf	dix

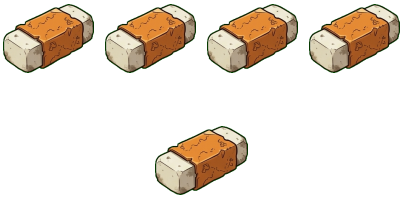
educalandia.net · Aníbal Parra · Licence CC BY-NC-SA
Scanne le code : la vidéo des codes secrets.

2 Compte et écris le nombre en lettres.

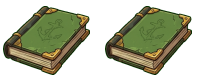
Regarde la bande des nombres.



Il y a _____ crayons.



Il y a _____ gommes.



Il y a _____ livres.



Il y a _____ sac.



Il y a _____ trousses.

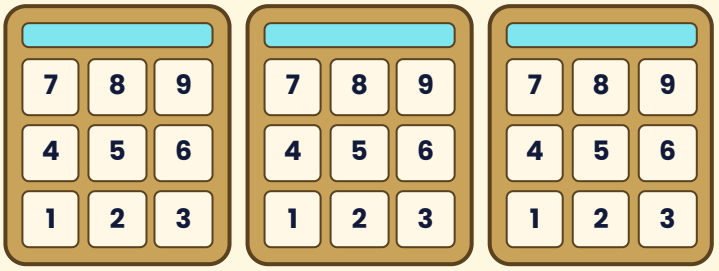


Il y a _____ stylos.

3 Le code de mon camarade.

Jeu oral à deux

1. Invente un code de 3 chiffres. Ne le montre pas !
2. Dis ton code en français : « *sept, deux, neuf* ».
3. Ton camarade colorie les touches. Vérifiez ensemble ! Puis changez.



Invente le code secret de la fusée de Piraton et écris-le en lettres.

Exemple : quatre – zéro – huit

_____

_____

Et toi ? Combien de crayons as-tu dans ta trousse ?

Dans ma trousse, il y a _____ crayons.

Le geste de Piraton : J'éteins l'écran quand je ne l'utilise pas.

educalandia.net · Aníbal Parra · Licence CC BY-NC-SA
Scanne le code : vidéos et aide du jeu.

Je sais faire : ☺ 😐 ☹

La bataille galactique

Objectif : Je sais dire j'ai, tu as, il a, elle a avec les objets de la classe.

Avant le jeu · Pendant · Après le jeu

Je m'appelle : ..... Date : .....

1 Qui a quoi ? Complète avec : ai · as · a · a



Moi, Piraton

J'____ un livre.



Toi, le garde

Tu ____ une gomme.



Luc

Il ____ un sac.



Léa

Elle ____ une trousse.

Le verbe avoir **j'ai** **tu as** **il a** **elle a**

2 Comment on joue ? Lis avec un camarade.

	J'ai	Tu as	Il a	Elle a
un livre				
une trousse			×	
une gomme				

Il a une trousse ?

Oui ! Il a une trousse : **touché !** •

Non ! Il n'a pas de trousse : **raté !** ×

Toutes les cases du vaisseau sont touchées : **coulé !**

Écris une phrase avec chaque mot : j'ai, tu as, il a.

.....

.....

.....

educalandia.net · Aníbal Parra · Licence CC BY-NC-SA
Scanne le code : vidéos et aide du jeu.

3 On joue ! Cache ta flotte et trouve la flotte de ton camarade. À deux

1. Dans *Mes vaisseaux*, colorie les cases de ta flotte (en ligne ou en colonne). Ne la montre pas ! **2.** Chacun son tour, pose une question : *« Elle a un sac ? »* **3.** Note la réponse : ● touché · × raté. Le premier qui coule toute la flotte gagne !

 1 grand vaisseau = 3 cases

 2 fusées = 2 cases

 2 soucoupes = 1 case

Mes vaisseaux

	J'ai	Tu as	Il a	Elle a
un cahier				
un livre				
un sac				
des ciseaux				
une trousse				
une gomme				

Les vaisseaux de mon camarade

	J'ai	Tu as	Il a	Elle a
un cahier				
un livre				
un sac				
des ciseaux				
une trousse				
une gomme				

Après le jeu : écris 2 phrases.

J'ai coulé une fusée ! Il a une trousse…

.....

.....

Le geste de Piraton : Je partage mes affaires avec mes camarades.

educalandia.net · Aníbal Parra · Licence CC BY-NC-SA
Scanne le code : vidéos et aide du jeu.

Je sais faire : ☺ 😐 ☹

J'ai… Qui a ?

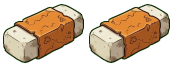
Objectif : Je sais dire « J'ai… » et demander « Qui a… ? » avec les objets et les nombres.

Avant le jeu | Pendant | **Après le jeu**

Je m'appelle : ..... Date : .....

1 Lis la question et relie avec le bon dessin.

Compte bien les objets !

Qui a deux gommes ?	
Qui a trois trousses ?	
Qui a une trousse ?	
Qui a deux livres ?	

2 Comment on joue ? Regarde la chaîne.

Jeu avec toute la classe


Piraton

J'ai trois stylos.
Qui a deux trousses ?


Léa

J'ai deux trousses.
Qui a un sac ?


Luc

J'ai un sac.
Qui a deux gommes ?

1. Chaque élève a une carte (découpe les cartes de la page suivante).
2. Un élève commence : il lit sa carte. *« J'ai… Qui a… ? »*
3. Écoute bien ! Tu as la carte ? Tu lèves la main et tu lis ta carte.
4. On continue jusqu'au premier élève. Bravo, la chaîne est finie !

Invente ta carte !

Exemple : J'ai quatre crayons. Qui a cinq livres ?

J'AI	QUI A
.....	..... ?



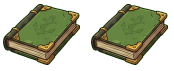
Le geste de Piraton : Je range mes affaires : je ne perds rien.

educalandia.net · Aníbal Parra · Licence CC BY-NC-SA
Scanne le code : vidéos et aide du jeu.

Je sais faire : ☺ 😐 ☹

3 Découpe les 24 cartes et joue avec la classe !

24 cartes : une par élève.

J'AI  une trousse.	J'AI  trois crayons.	J'AI  deux trousses.	J'AI  trois trousses.
QUI A trois taille-crayons ?	QUI A un cahier ?	QUI A un sac ?	QUI A deux stylos ?
J'AI  deux taille-crayons.	J'AI  un crayon.	J'AI  deux livres.	J'AI  une gomme.
QUI A un crayon ?	QUI A deux sacs ?	QUI A trois crayons ?	QUI A trois sacs ?
J'AI  un taille-crayon.	J'AI  un cahier.	J'AI  deux sacs.	J'AI  un stylo.
QUI A trois cahiers ?	QUI A trois livres ?	QUI A trois trousses ?	QUI A deux taille-crayons ?
J'AI  deux gommes.	J'AI  trois taille-crayons.	J'AI  trois livres.	J'AI  trois sacs.
QUI A un stylo ?	QUI A deux crayons ?	QUI A deux cahiers ?	QUI A un livre ?
J'AI  deux crayons.	J'AI  un livre.	J'AI  trois gommes.	J'AI  deux cahiers.
QUI A un taille-crayon ?	QUI A trois gommes ?	QUI A une trousse ?	QUI A trois stylos ?
J'AI  trois cahiers.	J'AI  trois stylos.	J'AI  un sac.	J'AI  deux stylos.
QUI A deux livres ?	QUI A deux trousses ?	QUI A deux gommes ?	QUI A une gomme ?

educalandia.net · Aníbal Parra · Licence CC BY-NC-SA
Scanne le code : vidéos et aide du jeu.

Les couleurs

Objectif : Je sais dire et écrire les couleurs.

Avant le jeu | Pendant | Après le jeu

Je m'appelle : ..... Date : .....

1 Écoute la vidéo, écris la couleur et colorie la fusée.

Aide-toi des mots de la boîte.

Vidéo : https://youtu.be/rqZa8MgVm4M

rose · orange · jaune · bleu · vert · gris · marron · violet · pourpre · rouge · blanc · noir



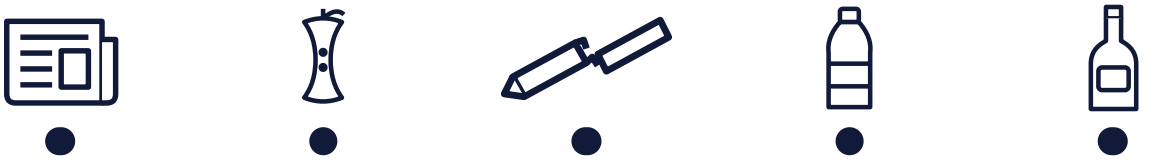
1. ..... 2. ..... 3. ..... 4. ..... 5. ..... 6. .....



7. ..... 8. ..... 9. ..... 10. ..... 11. .....

2 Je trie ! Relie chaque déchet à sa poubelle.

Puis colorie les poubelles.





jaune	bleu	vert	marron	gris
Le plastique	Le papier	Le verre	Les restes de repas	Le reste

Demande à un camarade : « Quelle est ta couleur préférée ? »

Sa couleur préférée : ..... · Ma couleur préférée : .....

Le geste de Piraton : Je trie : jaune, bleu, vert, marron, gris.

educalandia.net · Aníbal Parra · Licence CC BY-NC-SA
Scanne le code : la vidéo des couleurs.

Je sais faire : ☺ 😐 ☹

Le jeu des portes

Objectif : Je sais dire les nombres de 11 à 20 et les couleurs.

Avant le jeu | Pendant | **Après le jeu**

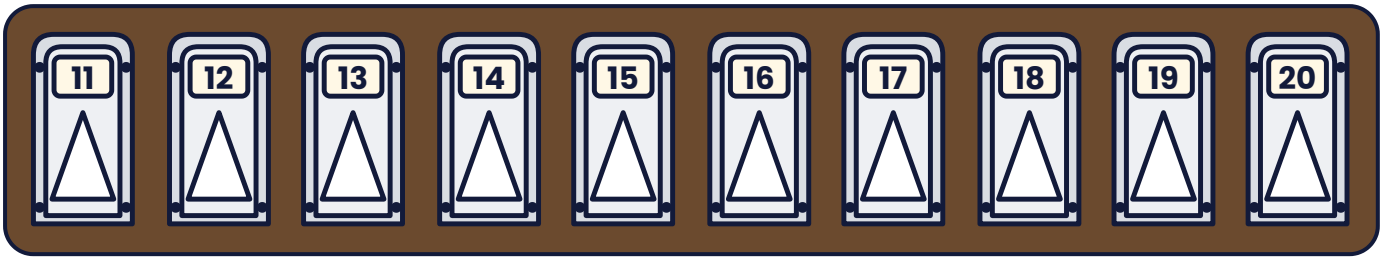
Je m'appelle : ..... Date : .....

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
onze	douze	treize	quatorze	quinze	seize	dix-sept	dix-huit	dix-neuf	vingt

1 Lis et colorie le triangle de chaque porte.

Comme dans le jeu de Luc !

Porte **quatorze** : bleu	Porte **onze** : rose	Porte **dix-huit** : violet	Porte **dix-neuf** : noir	Porte **dix-sept** : marron
Porte **douze** : orange	Porte **seize** : gris	Porte **treize** : jaune	Porte **vingt** : rouge	Porte **quinze** : vert



2 Calcule et écris le nombre en lettres.

Regarde la bande des nombres.

dix + trois = ... dix + sept = ... dix + dix = ...

dix + cinq = ... dix + neuf = ... dix + un = ...

3 Écoute le professeur : quelle porte ? Écris le nombre en chiffres.

Exemple : « La porte quinze ! » → 15

a) ☐ b) ☐ c) ☐ d) ☐ e) ☐ f) ☐

À deux : sois Luc ! Dis un nombre, ton camarade dit la couleur.

Luc : « Porte dix-sept ! » — Marron ! **Luc : « Porte douze ! »** — Orange !

Le geste de Piraton : J'éteins la lumière quand je sors de la pièce.

educalandia.net · Aníbal Parra · Licence CC BY-NC-SA
Scanne le code : vidéos et aide du jeu.

Je sais faire : ☺ 😐 ☹

Les mots qui se ressemblent

Objectif : Je reconnais les mots qui ressemblent à l'espagnol. Je dis un ou une.

Avant le jeu · Pendant · **Après le jeu**

Je m'appelle : ..... Date : .....

1 Ces mots ressemblent à l'espagnol ! Écris le mot en espagnol.

Lis le mot à voix haute.



taxi 🇪🇸 .....



moto 🇪🇸 .....



guitare 🇪🇸 .....



croissant 🇪🇸 .....



cinéma 🇪🇸 .....



baguette 🇪🇸 .....



restaurant 🇪🇸 .....



pantalon 🇪🇸 .....



bibliothèque 🇪🇸 .....

2 Qu'est-ce que c'est ? Complète avec un ou une.

Astuce : en espagnol, c'est **el** ou **la** ? **el** → **un** · **la** → **une** (une baguette = una barra de pan)

C'est ____ taxi. C'est ____ bibliothèque. C'est ____ pantalon.

C'est ____ guitare. C'est ____ croissant. C'est ____ moto.

C'est ____ cinéma. C'est ____ restaurant. C'est ____ baguette.

3 Devine ! Un camarade mime un mot, tu dis : « C'est une guitare ! »

Jeu en groupe

★ Trouve deux autres mots qui se ressemblent.

Exemple : un chocolat, une banane…

....

educalandia.net · Aníbal Parra · Licence CC BY-NC-SA
Scanne le code : vidéos et aide du jeu.

Où vas-tu ?

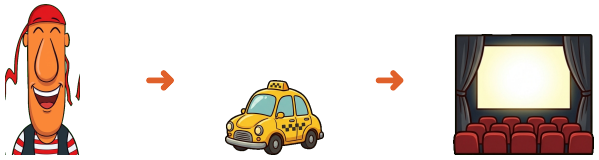
Objectif : Je sais dire où je vais avec le verbe aller.

Avant le jeu · Pendant · **Après le jeu**

Le verbe aller **je vais** · **tu vas** · **il va** · **elle va**

au cinéma · au restaurant · à la bibliothèque · en taxi · à moto

4 Où vont-ils ? Regarde et complète avec : vais · vas · va · va



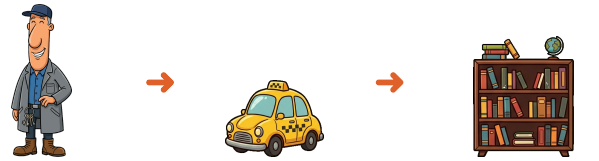
Moi, Piraton

Je _____ au cinéma en taxi.



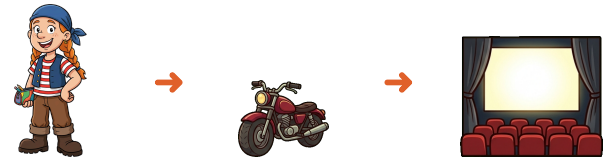
Toi, le garde

Tu _____ au restaurant à moto.



Luc

Il _____ à la bibliothèque en taxi.



Léa

Elle _____ au cinéma à moto.

5 Enquête : « Où vas-tu samedi ? » Pose la question à 3 camarades et coche.

— Je vais au cinéma !

Samedi, je vais…	Prénom :	Prénom :	Prénom : .....
au cinéma			
au restaurant			
à la bibliothèque			

Et toi ? Où vas-tu et comment ?

Je vais au restaurant à moto !

.....

Le geste de Piraton : Pour aller à l'école, je marche quand je peux.

C'est quel animal ?

Objectif : Je reconnais et j'écris les animaux de Melangex.

Avant le jeu | Pendant | Après le jeu

Je m'appelle : _____ Date : _____

1 Écoute la vidéo : c'est quel animal ? Écris.

Regarde bien : c'est un ou une ?

Vidéo : https://youtu.be/01YKBW2LI50

1 C'est _____
2 C'est _____
3 C'est _____
4 C'est _____
5 C'est _____
6 C'est _____
7 C'est _____
8 C'est _____
9 C'est _____
10 C'est _____
11 C'est _____
12 C'est _____
13 C'est _____
14 C'est _____

2 Où vivent les animaux de Melangex ? Écris-les dans la bonne colonne.

Attention : un animal peut aller dans deux colonnes !

un cheval · un oiseau · un crocodile · une grenouille · un coq · un chien · un lion · un hamster · un pingouin · un loup · un poulet · un lapin · un requin

Dans l'eau	Sur la terre	Dans l'air

Et toi ? Quel est ton animal préféré ?

Mon animal préféré, c'est le lion !

Mon animal préféré, c'est _____

Le geste de Piraton : Je protège les animaux et leur maison : la mer, la forêt…

educalandia.net · Aníbal Parra · Licence CC BY-NC-SA
Scanne le code : la vidéo des animaux.

Je sais faire : ☺ 😐 ☹

La machine Melangex

Objectif : Je sais dire : « C'est un mélange d'un… et d'un… »

Avant le jeu | Pendant | **Après le jeu**

Je m'appelle : ..... Date : .....

1 Regarde les animaux de Franki et complète. Aide-toi des mots de la boîte.

un cheval | un oiseau | un crocodile | une grenouille | un coq | un chien | un lion | un hamster | un pingouin | un loup | un poulet | un lapin | un requin

1



C'est un mélange d'un **cheval** et d'un **oiseau**.

2



C'est un mélange d'un ..... et d'un ..... .

3



C'est un mélange d'un ..... et d'un ..... .

4



C'est un mélange d'un ..... et d'un ..... .

5



C'est un mélange d'un ..... et d'un ..... .

6



C'est un mélange d'un ..... et d'une ..... .

7



C'est un mélange d'un ..... et d'un ..... .



Bonjour ! Je suis Franki. Ma machine **Melangex** mélange les animaux !

educalandia.net · Aníbal Parra · Licence CC BY-NC-SA
Scanne le code : vidéos et aide du jeu.

2 Invente ton mélange ! Dessine et écris.

Exemple : un lion + un pingouin = un « lionguin » !

Dessine ton animal ici !

Voilà mon animal !

C'est un mélange

d'un .....

et d'un ..... .

Il s'appelle ..... !

Dessine ton animal ici !

Voilà mon animal !

C'est un mélange

d'un .....

et d'un ..... .

Il s'appelle ..... !

3 Présente ton animal à la classe.

Puis on fait le mur « La galerie de Melangex ».

Voilà mon animal ! **C'est un mélange d'un lion et d'un pingouin.**

Il s'appelle le lionguin !

Décris ton animal avec des couleurs.

Il est vert et jaune.

.....

Le geste de Piraton : Je protège les animaux.

educalandia.net · Aníbal Parra · Licence CC BY-NC-SA
Scanne le code : vidéos et aide du jeu.

Je sais faire : ☺ 😐 ☹

Mon passeport de doublons

Objectif : Je sais ce que j'ai appris et ce que je dois encore travailler.

Avant le jeu | Pendant | **Après le jeu**

Je m'appelle : ..... Date : .....

1 Après chaque épreuve, colorie ton visage et écris tes essais.

1 En classe



Je dis les objets de la classe. ☺ 😐 ☹

Je dis un, une, des. ☺ 😐 ☹

MES ESSAIS
1re fois : ☐
2e fois : ☐
☐ **J'ai mon doublon !**

2 Les nombres 0-10



Je compte de 0 à 10. ☺ 😐 ☹

Je tape un code secret. ☺ 😐 ☹

MES ESSAIS
1re fois : ☐
2e fois : ☐
☐ **J'ai mon doublon !**

3 Nombres et couleurs



Je compte de 11 à 20. ☺ 😐 ☹

Je dis les couleurs. ☺ 😐 ☹

MES ESSAIS
1re fois : ☐
2e fois : ☐
☐ **J'ai mon doublon !**

4 Des mots français



Je reconnais les mots qui ressemblent à l'espagnol. ☺ 😐 ☹

Je dis un ou une. ☺ 😐 ☹

MES ESSAIS
1re fois : ☐
2e fois : ☐
☐ **J'ai mon doublon !**

5 Animaux



Je dis le nom des animaux. ☺ 😐 ☹

Je dis : « C'est un mélange d'un… et d'un… » ☺ 😐 ☹

MES ESSAIS
1re fois : ☐
2e fois : ☐
☐ **J'ai mon doublon !**

2 Mon bilan.

Moins d'essais la 2e fois ? Bravo, tu as progressé !

Le doublon le plus facile : ..... Je dois encore travailler : .....

Le geste de Piraton : Ensemble, on peut réussir !

educalandia.net · Aníbal Parra · Licence CC BY-NC-SA
Scanne le code : vidéos et aide du jeu.