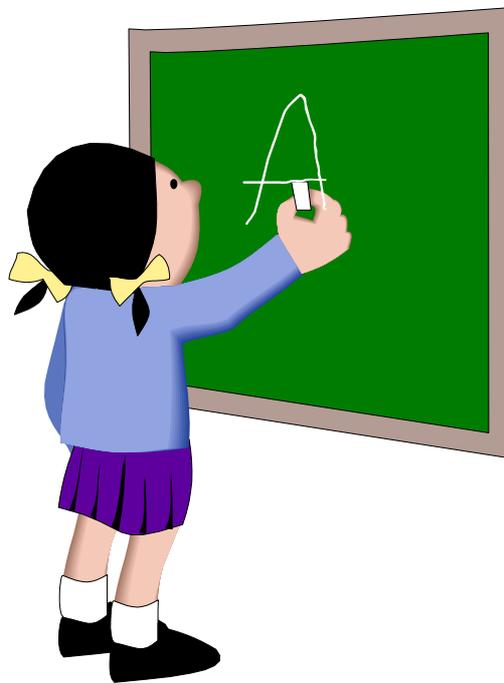
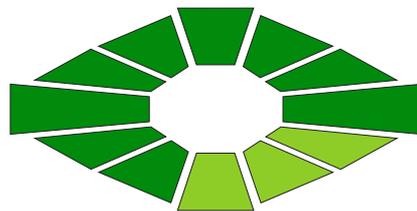


pépit

Exercices divers, français maths.



cycle 1



L'application FlashPlayer est intégrée à chaque exercice, ils sont donc autonomes.

www.pépit.be

COLORIER

Colorier selon un modèle

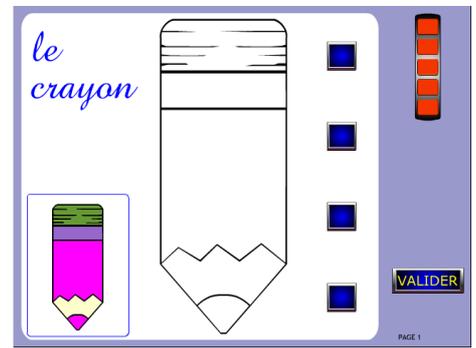
CYCLE 1/DIVERS/COLORIER/

Fichiers :

CRAYON1

CRAYON2

OURSON



COLORIER

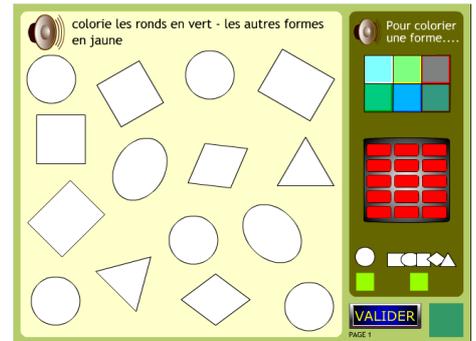
Les formes et les couleurs

Colorier selon une consigne sonore.

CYCLE 1/DIVERS/COLORIER/

Fichiers :

FORMES01



JOURS

Les jours de la semaine : exercices divers.

CYCLE 1/DIVERS/JOURS/

Fichiers :

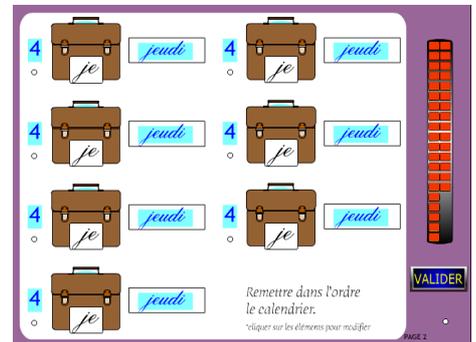
JOURS1

JOURS2

JOURS3

JOURS4

JOURS



OBSERVER

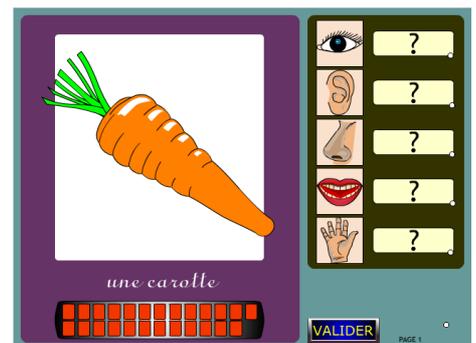
Les 5 sens.

Retrouver quels sens on peut utiliser pour chaque illustration.

CYCLE 1/DIVERS/OBSERVER

Fichiers :

5SENS01



OBSERVER

Aligner. Faire correspondre 2 motifs similaires.

CYCLE 1/DIVERS/OBSERVER/

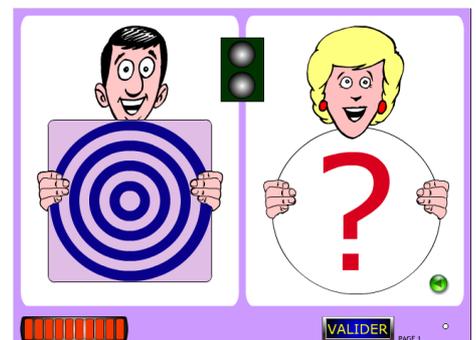
Fichiers :

ALDES1

ALDES2

ALDES3

ALDES4



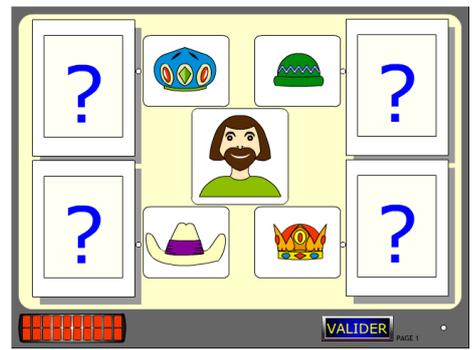
CYCLE 1 - DIVERS

OBSERVER

Le roi bébert. Retrouver le bon chapeau

CYCLE 1/DIVERS/OBSERVER/

Fichiers :
CHAP1

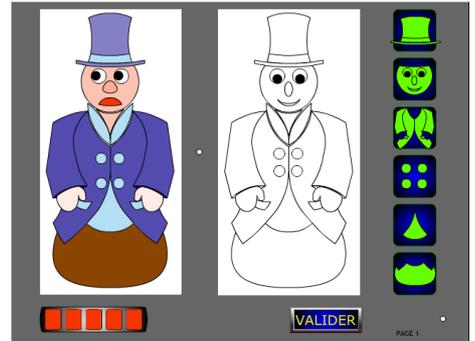


OBSERVER

Jumeaux. Refaire une image à l'identique

CYCLE 1/DIVERS/OBSERVER/

Fichiers :
JUMEAU01

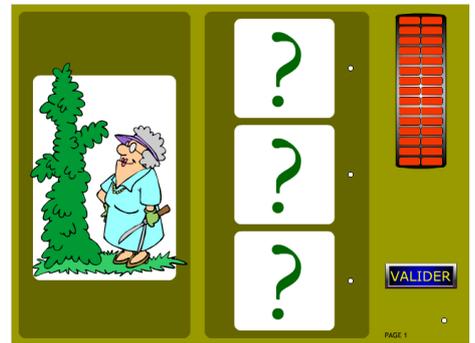


SUITES

Associer des images. Retrouver les images qui correspondent au thème illustré.

CYCLE 1/DIVERS/SUITES/

Fichiers :
ALIGNE01
ALIGNE02
ALIGNE03

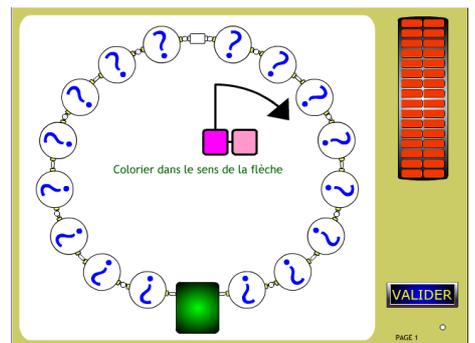


SUITES

Perles. Colorier selon la consigne.

CYCLE 1/DIVERS/SUITES

Fichiers :
PERLES01



TABLEAUX

Tableaux. Compléter le tableau d'après le modèle.

CYCLE 1/DIVERS/TABLEAUX/

Fichiers :
TAB5ENT1
TAB5ENT2
TAB5ENT3



CYCLE 1 - DIVERS

TABLEAUX

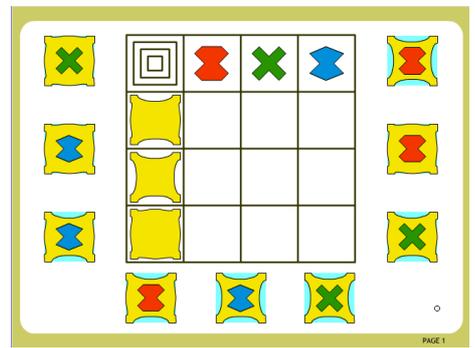
Tableaux double entrée. Compléter le tableau avec les éléments.

CYCLE 1/DIVERS/TABLEAUX/

Fichiers :

TABDE01

TABDE02



TABLEAUX

Tableaux. Retrouver l'image d'après le tableau.

CYCLE 1/DIVERS/TABLEAUX/

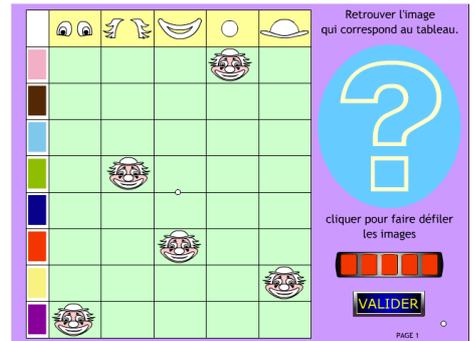
Fichiers :

TROUVIM1

TROUVIM2

TROUVIM3

TROUVIM4



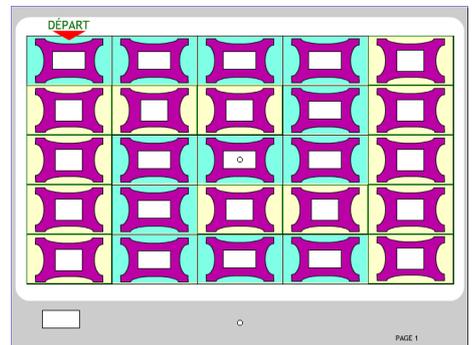
TRAJETS

Chemin. Tracer un chemin avec des cases identiques.

CYCLE 1/DIVERS/TRAJETS/

Fichiers :

CHDES01



DETERMIN

Le, la, les. - Un, une, des. Pour chaque illustration, choisir le déterminant qui convient.

CYCLE 1/FRANCAIS/DETERMIN/

Fichiers :

LALES01 - UNEDES01

LALES02 - UNEDES02

LALES03 - UNEDES03

LALES04 - UNEDES04



LES MOTS

Orthographe. Recomposer un mot d'après un modèle, avec l'aide d'une coccinelle.

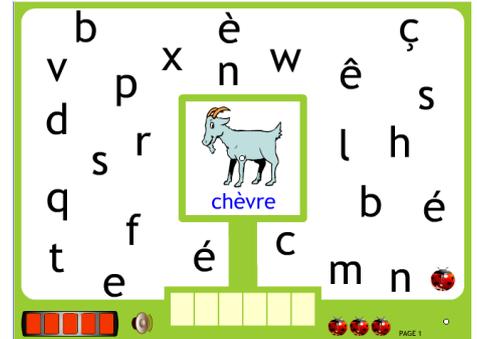
CYCLE 1/FRANCAIS/LES MOTS/

Fichiers :

COC1MT01

COC1MT02

COC1MT03



LES MOTS

Les mots (5 et 6 lettres). Faire un choix parmi des lettres, pour recomposer le mot (modèle).

CYCLE 1/FRANCAIS/LES MOTS/

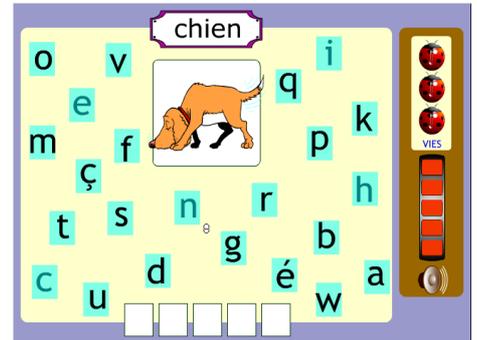
Fichiers :

MOT5L01

MOT5L02

MOT6L01

MOT6L02



LES MOTS

Trouver les mots. Dans la page retrouver 10 mots identiques au modèle.

CYCLE 1/FRANCAIS/LES MOTS/

Fichiers :

RECMOT01

RECMOT02

RECMOT03

RECMOT04

RECMOT05



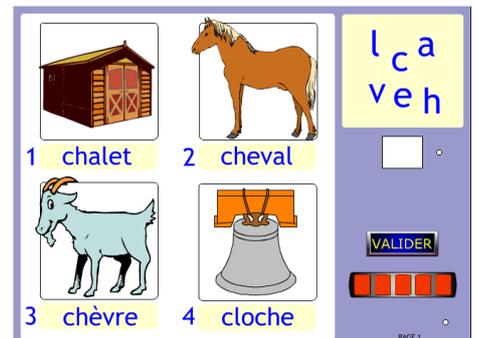
LES MOTS

Trouver le mot. A partir de lettres en désordre, retrouver un mot illustré et noter son numéro dans une case.

CYCLE 1/FRANCAIS/LES MOTS/

Fichiers :

TROUVM01



LES SONS

Phonétique. Déterminer si l'on entend le son "ch" en prononçant le mot

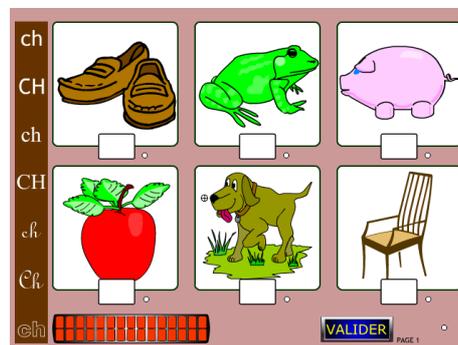
CYCLE 1/FRANCAIS/LES SONS/

Fichiers :

PHONCH01 et PHONCH02 (le son "ch")

PHONRR01 et PHONRR02 (le son "r")

PHONTT01 (le son "t")



LES SONS

Les sons "b ou p". Déterminer quel est le son entendu en écoutant le mot. (exercice sonorisé)

CYCLE 1/FRANCAIS/LES SONS/

Fichiers :

SONSPB01



SYLLABES

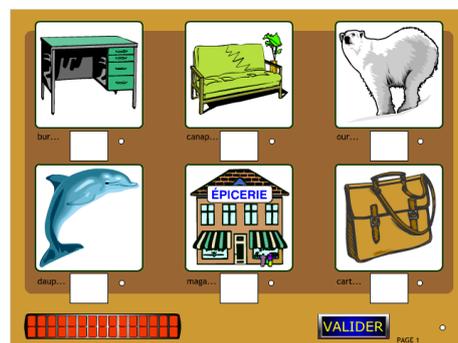
Syllabes "combien". Trouver le nombre de syllabes d'un mot, et le noter dans la case.

CYCLE 1/FRANCAIS/SYLLABES/

Fichiers :

SYLAB01

SYLAB02



...

CYCLE 1/FRANCAIS/.../

Fichiers :

...

CYCLE 1/FRANCAIS/.../

Fichiers :

ADDITION

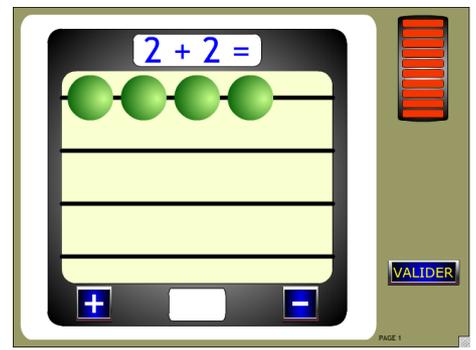
Boulier.

Effectuer des additions à l'aide d'un boulier.

CYCLE 1/MATHS/ADDITION/

Fichiers :

- BOUL01
- BOUL02
- BOUL03
- BOUL04
- BOUL05
- BOUL06



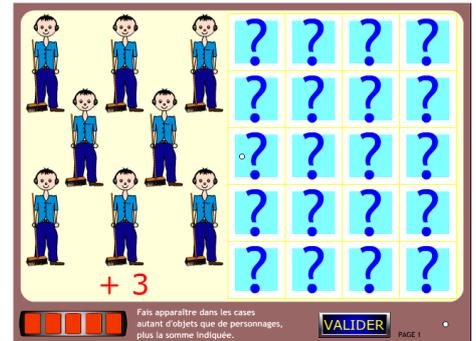
ADDITION

Plus que. Faire apparaître dans les cases autant d'objets que de personnages, plus le nombre indiqué.

CYCLE 1/MATHS/ADDITION/

Fichiers :

PLUSQi



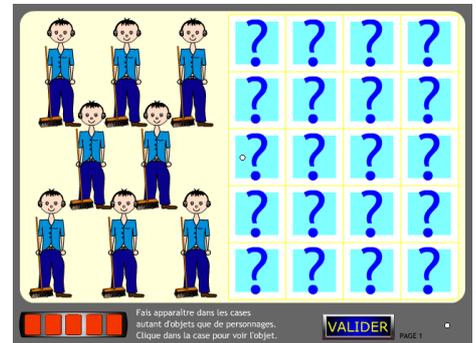
COMPTER

Autant que. Faire apparaître dans les cases autant d'objets que de personnages.

CYCLE 1/MATHS/COMPTER/

Fichiers :

AUTQ01



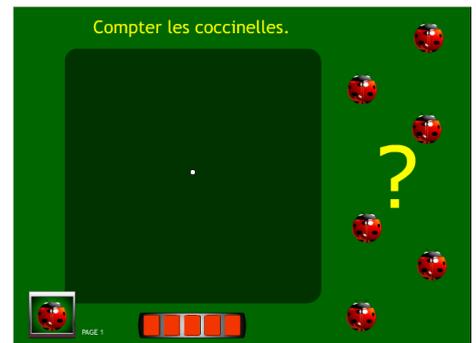
COMPTER

Combien de coccinelles. Compter les coccinelles qui passent, retrouver dans la liste le nombre qui correspond.

CYCLE 1/MATHS/COMPTER/

Fichiers :

- COCC10
- COCC15



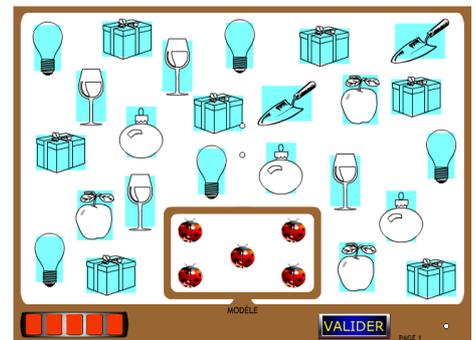
COMPTER

Colorier autant que. Trouver et colorier la collection qui comporte autant d'objets que le modèle.

CYCLE 1/MATHS/COMPTER/

Fichiers :

COLAUTQ1



CYCLE 1 - MATHS

COMPTER

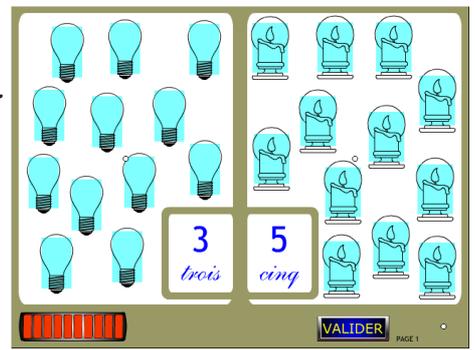
Colorier.

Colorier autant d'objets que le nombre donné (chiffre, texte).

CYCLE 1/MATHS/ADDITION/

Fichiers :

COLNB1



COMPTER

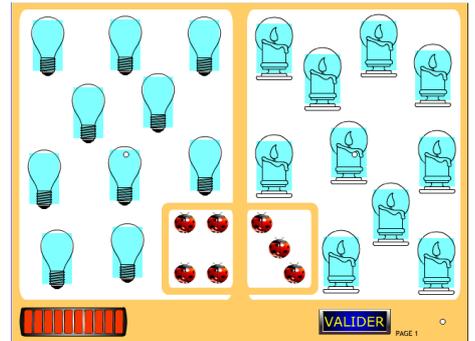
Colorier. Colorier autant d'objets que le modèle (coccinelle).

CYCLE 1/MATHS/ADDITION/

Fichiers :

COLPLS1

COLPLS2



COMPTER

Compter. Cueillir toutes les pommes (clic sur pomme), puis noter dans la case le nombre de fruits récoltés.

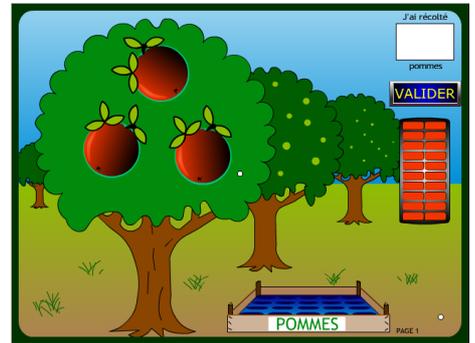
CYCLE 1/MATHS/COMPTER/

Fichiers :

COMPT1

COMPT2

COMPT3



COMPTER

Compter. Compter les éléments de l'illustration, et cliquer sur le chiffre qui correspond.

CYCLE 1/MATHS/COMPTER/

Fichiers :

NOMBRE01

NOMBRE02

NOMBRE03



DIVERS

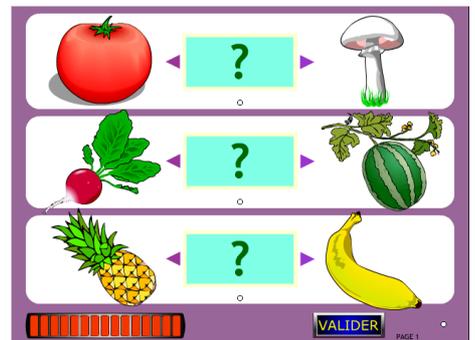
Plus léger, plus lourd. Déterminer quel est l'élément le + lourd, et le + léger. Cliquer pour choisir poids, ou plume.

CYCLE 1/MATHS/DIVERS/

Fichiers :

LOURLEG1

LOURLEG2



CYCLE 1 - MATHS

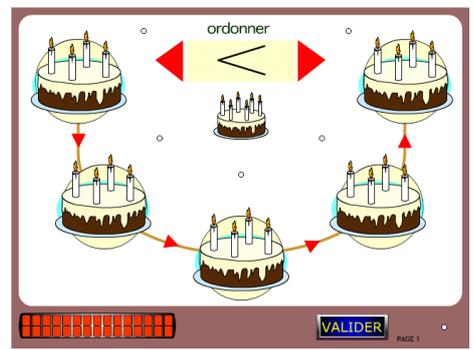
DIVERS

Ordonner.

Ordonner les éléments selon la consigne.

CYCLE 1/MATHS/DIVERS/

Fichiers :
ORDGTT1

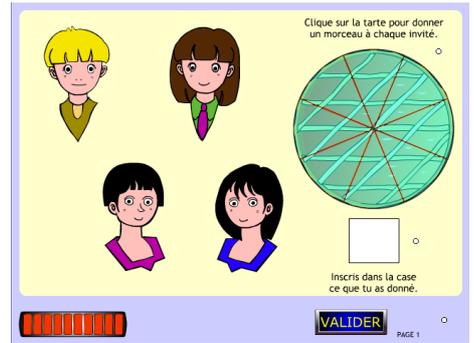


DIVISION

Partager. Donner à chacun sa part de tarte, puis noter la quantité distribuée.

CYCLE 1/MATHS/DIVISION/

Fichiers :
PARTAG01



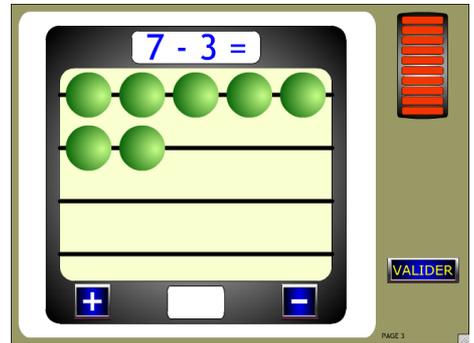
SOUSTRAC

Le boulier.

Effectuer des soustractions à l'aide d'un boulier.

CYCLE 1/MATHS/SOUSTRAC/

Fichiers :
BOULSOU1
BOULSOU2
BOULSOU3
BOULSOU4
BOULSOU5

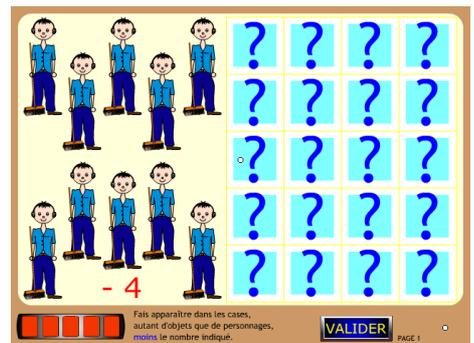


SOUSTRAC

Moins que. Faire apparaître dans les cases autant d'objets que de personnages, moins le nombre indiqué.

CYCLE 1/MATHS/SOUSTRAC/

Fichiers :
MOINSQ01



...!

CYCLE 1/.../.../

Fichiers :

...