

**Suzanne aux oiseaux**  
Marie Tibi,  
ill. Céline Guiné  
Le grand jardin

**Rosie Pink**  
Didier Lévy,  
ill. Lisa Zordan  
Sarbacane

**Mon chien, Dieu et les Pokétrucs**  
Myren Duval,  
ill. Charles Dutertre  
Le Rouergue

**Mamie Gâteau s'emmêle le tricot**  
Gwladys Constant,  
ill. Gilles Freluche  
Oskar

**La princesse aux doigts d'or**  
Christian Jolibois,  
ill. He Zhihong  
Milan

**L'incroyable histoire du mouton qui sauva une école**  
Thomas Gerbeaux,  
ill. Pauline Kerleroux  
La Joie de lire

**ATTENTION :**  
*ne pas imprimer ce jeu en recto-verso sinon il ne sera pas utilisable.*



# Février

## Le roi des fautes

### Objectifs

Reconnaître la bonne orthographe de chaque mot.

### Règles du jeu

Le but est de deviner les mots (extraits des livres de la sélection) à partir des définitions données et de trouver leur bonne orthographe parmi les trois propositions.

Se joue en groupe ou en binôme.

Partager les cartes en 2 tas. Chaque groupe jouera le premier rôle puis le second.

Le premier groupe lit la définition face 1. Le second groupe répond à partir des propositions de la face 2. Si la réponse est bonne, le second groupe garde la carte. Sinon le premier groupe remporte la carte. Le groupe qui a le plus de cartes a gagné.

À la fin du tas, on inverse les rôles.

Attention à ne pas montrer à l'autre groupe la solution qui est sur la face 1.



plier et coller

**FACE 1**

**PLANTATION DE ROSIERS**

*Horace Pink y passe  
tout son temps et y met  
beaucoup d'application*

**Solution 1**

**FACE 2**

- 1 **UNE ROSE -RAIE**
- 2 **UNE ROSE -RET**
- 3 **UNE ROSE-RÈ**



plier et coller

**FACE 1**

**PETIT CHÂTEAU ANCIEN  
À LA CAMPAGNE**

*C'est là que vivent Rosie  
et son papa*

**Solution 3**

**FACE 2**

- 1 **UN MA-NOIRE**
- 2 **UN MA-NOUARE**
- 3 **UN MA-NOIR**



plier et coller

**FACE 1**

**SURFACE PLANE  
(DE BOIS, DE MÉTAL, DE TOILE TENDUE)  
DESTINÉE À SERVIR DE  
SUPPORT À DES INSCRIPTIONS**

*Rosie en a fabriqué un avec  
écrit dessus «Le paradis des  
mauvaises herbes de  
Rosie Pink»*

**Solution 2**

**FACE 2**

- 1 **UN PA-NO**
- 2 **UN PA-NNEAU**
- 3 **UN PA-NOT**



plier et coller

FACE 1

**LONG SIÈGE, AVEC OU SANS DOSSIER, SUR LEQUEL PLUSIEURS PERSONNES PEUVENT S'ASSEOIR À LA FOIS**

*Suzanne s'y installe tous les jeudis*

**Solution 1**

FACE 2

- 1 UN BAN-C
- 2 UN BAN-T
- 3 UN BAN-X



plier et coller

FACE 1

**ANIMAL AU CORPS RECOUVERT DE PLUMES, DONT LES MEMBRES ANTÉRIEURS SONT DES AILES ET QUI A UN BEC**

*Suzanne les nourrit tous les jeudis*

**Solution 2**

FACE 2

- 1 LES OI-ZO
- 2 LES OI-SEAUX
- 3 LES OI-SEAUTS



plier et coller

FACE 1

**PETIT LOCAL OÙ UN COMMERÇANT, UN ARTISAN EXPOSE, VEND SA MARCHANDISE**

*Nadim lui donne le nom de «Suzanne aux oiseaux»*

**Solution 1**

FACE 2

- 1 UNE BOU-TIQUE
- 2 UNE BOU-TIC
- 3 UNE BOU-TICK



plier et coller

**FACE 1**

**CHACUN DES CINQ  
PROLONGEMENTS QUI  
TERMINENT LA MAIN DE  
L'HOMME**

*Ceux de la princesse lui  
permettent de peindre des  
oiseaux qui prennent vie*

**Solution 2**

**FACE 2**

- 1 LES DOI-TS**
- 2 LES DOI-GTS**
- 3 LES DOI-S**



plier et coller

**FACE 1**

**OBJET COMPOSÉ D'UN  
FAISCEAU DE POILS OU DE  
FIBRES, FIXÉ À L'EXTRÉMITÉ  
D'UN MANCHE, DONT ON  
SE SERT POUR PEINDRE,  
VERNIR, ENCOLLER, ETC.**

*Celui de la princesse aux doigts  
d'or est de brume et de vent*

**Solution 1**

**FACE 2**

- 1 LE PIN-CEAU**
- 2 LE PIN-SEAU**
- 3 LE PIN-SOT**



plier et coller

**FACE 1**

**APPARITION SURNATURELLE  
D'UNE PERSONNE MORTE.**

*Il vient jeter le plus abominable  
des sorts à la princesse aux  
doigts d'or*

**Solution 1**

**FACE 2**

- 1 UN FAN-TÔME**
- 2 UN FAN-TAUME**
- 3 UN FAN-TOMME**



plier et coller

**FACE 1**

**PREMIER OFFICIER  
MUNICIPAL D'UNE  
COMMUNE**

*Il est aussi le vétérinaire  
de l'île et le papa de Jeanne*

**Solution 1**

**FACE 2**

- 1 LE MAIRE
- 2 LE MÈRE
- 3 LE MER



plier et coller

**FACE 1**

**DIRECTEUR DE  
L'ENSEIGNEMENT DANS  
UNE ACADÉMIE. PERSONNE  
QUI EST CHARGÉE DE  
SURVEILLER, DE CONTRÔLER.**

*Elle vient sur l'île aux moutons  
pour vérifier qu'il y a bien  
trente élèves dans la classe*

**Solution 3**

**FACE 2**

- 1 L'INS-PEK-TRICE
- 2 L'AINS-PEC-TRISE
- 3 L'INS-PEC-TRICE



plier et coller

**FACE 1**

**MATIÈRE SOUPLE  
PROVENANT DU POIL DES  
MOUTONS (ET DE QUELQUES  
MAMMIFÈRES)**

*Elle sert à fabriquer le pull que  
Jeanne offre au ministre*

**Solution 1**

**FACE 2**

- 1 LA LAINE
- 2 LA LÈNE
- 3 LA LEINE



plier et coller

**FACE 1**

**PIÈCE D'UNE HABITATION  
OÙ L'ON SE COUCHE**

*Pauline doit partager  
la sienne avec Zein*

**Solution 2**

**FACE 2**

- 1 UNE CHEM-BRE**
- 2 UNE CHAM-BRE**
- 3 UNE CHAN-BRE**



plier et coller

**FACE 1**

**PERSONNE AVEC LAQUELLE  
ON A UN LIEN DE PARENTÉ**

*Le père et la mère de Pauline  
et le père et la mère  
de Zein et Syrine*

**Solution 1**

**FACE 2**

- 1 LES PA-RENTS**
- 2 LES PA-RANS**
- 3 LES PA-RENS**



plier et coller

**FACE 1**

**PETIT GÂTEAU SUCRÉ À  
PÂTE MOLLE, DE FORME  
ARRONDIE**

*C'est le prénom  
de la grand-mère de Côme*

**Solution 2**

**FACE 2**

- 1 UNE MADE-LAINE**
- 2 UNE MADE-LEINE**
- 3 UNE MADE-LÈNE**



plier et coller

**FACE 1**

**RÉCIPIENT MUNI D'UNE ANSE  
ET D'UN TUYAU TERMINÉ  
PAR UNE POMME PERCÉE DE  
PETITS TROUS, DONT ON SE  
SERT POUR ARROSER**

*Mamie Gâteau  
le confond avec la théière*

**Solution 1**

**FACE 2**

- 1 L'AR-RO-SOIR**
- 2 L'AR-RAU-SOIR**
- 3 L'AR-RO-SOUIRE**



plier et coller

**FACE 1**

**INSTRUMENT CONSTITUÉ  
D'UN COMBINÉ MICROPHONE-  
RÉCEPTEUR QUI PERMET DE  
TRANSMETTRE À DISTANCE DES  
SONS, PAR L'INTERMÉDIAIRE  
D'UN CIRCUIT ÉLECTRIQUE**

*La maîtresse de Côme s'en sert  
pour appeler la mamie de ce  
dernier quand elle oublie de  
venir le chercher*

**Solution 1**

**FACE 2**

- 1 TÉLÉ-PHO-NE**
- 2 TÉLÉ-FO-NE**
- 3 TÉLÉ-FÔ-NNE**