**Jeux numériques à partir de l’album**

**« Guilhèm e lo mistèri de las aigas »**

**Copier les liens dans votre barre de recherche pour accéder aux jeux proposés ou aller sur le PADLET avec le lien suivant :** [**https://padlet.com/jeanchristian1975/te74xfu6x6pe**](https://padlet.com/jeanchristian1975/te74xfu6x6pe)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jeux cycle 1**  [**https://padlet.com/jeanchristian1975/e7cuupn19sat**](https://padlet.com/jeanchristian1975/e7cuupn19sat) | | |
| Type de jeu | Tâche | Lien |
| Classement sur un axe  ***La pesca encantada de Guilhèm.*** | Remettre les personnages dans l’ordre d’apparition dans l’histoire. | <https://learningapps.org/display?v=pkbn7b10n20> |
| Classement sur un axe  ***Guilhèm s’equipa.*** | Remettre les images de Guilhèm dans l’ordre de l’histoire. | <https://learningapps.org/display?v=pdzfw39d220> |
| Placement sur image  ***Qual soi ? album Guilhèm e lo mistèri de las aigas*** | Cliquer sur l’épingle de l’image et associer l’audio à l’image. | <https://learningapps.org/display?v=pp6otf3c320> |
| Placement sur image  ***Qu’es aquò ? La fada a besonh de tu.*** | Cliquer sur l’épingle de l’image et associer l’audio à l’image. | <https://learningapps.org/display?v=p5iiuq7bt20> |
| Memory 1  ***Guilhèm es partit a la pesca.*** | Retrouver les paires : l’animal et la technique de pêche de Guilhèm | <https://learningapps.org/display?v=poxir7yqa20> |
| Memory 2  ***Los arbres de l’album de Guilhèm*** | Retrouver les paires : l’arbre et son dessin dans l’album. | <https://learningapps.org/display?v=pcqgz2uxk20> |
| Memory 3  ***Lo nom de las bèstias.*** | Retrouver les paires :  l’animal et son nom | <https://learningapps.org/display?v=p0pbsgi9c20> |
| **Jeux cycle 2**  [**https://padlet.com/jeanchristian1975/qzxtjtlrykbu**](https://padlet.com/jeanchristian1975/qzxtjtlrykbu) | | |
| Jeu d’appariement  **A la pesca !** | Associer l’image de l’animal à l’outil de pêche de Guilhèm. | <https://learningapps.org/display?v=pwzyd5rsc20> |
| Le pendu  **La pesca als mots de Guilhèm** | Retrouver le nom mystère à l’aide d’une définition enregistrée ou d’une image. | <https://learningapps.org/create?edit=pv9wumxac20> |
| Les mots cachés  **Los objèctes amagats** | Retrouver les noms des arbres de la rivière et des objets cachés. | <https://learningapps.org/display?v=p7axdn6j320> |
| Chronologie de l’histoire  **Guilhèm es equipat !** | Remettre dans l’ordre chronologique de gauche à droite les animaux pêchés et les objets offerts. | <https://learningapps.org/display?v=p3yn3zth520> |
| Jeu d’appariement  **L’environa de Guilhèm** | Associer un cadeau à un personnage. | <https://learningapps.org/display?v=px6a9zo5j20> |
| **Jeux cycle 3**  [**https://padlet.com/jeanchristian1975/aybc3t2c5uwy**](https://padlet.com/jeanchristian1975/aybc3t2c5uwy) | | |
| Le texte à trous  **Frasas traucadas nivèl 1** | Sélectionner les mots dans une liste niveau 1 cycle 3. | <https://learningapps.org/display?v=pdfnbf46520> |
| Le texte à trous  **Frasas traucadas nivèl 2** | Écrire les mots manquant niveau 2 cycle 3. | <https://learningapps.org/display?v=p7m59e1dn20> |
| Les mots croisés  ***Sabes l’istòria de Guilhèm ?*** | Ecrire le mot correspondant aux images données. | <https://learningapps.org/display?v=py5didyzt20> |
| Les mots cachés  ***E quin rambalh !*** | Retrouver des mots de l’album. | <https://learningapps.org/display?v=psvh2ycst20> |
| Puzzle de classement  ***Copacap de Guilhèm*** | Classer les noms en fonctions de catégories données pour pouvoir visionner le petit dessin animé. | <https://learningapps.org/display?v=pju6faebc20> |
| Le millionnaire  ***Lo milionari*** | Cocher la bonne réponse à la question posée. | <https://learningapps.org/display?v=pusdko92t20> |