

Sur la semaine :

EPS : la corde à sauter (cf : le PDF corde à sauter)

Ecriture :

- 1) Fiche 21a et 21b écrire une recette
- 2) Ecrire la recette de son plat (ou dessert ou entrée) préféré et l'envoyer à la maîtresse (avec une photo si possible du plat terminé) afin de les poster sur le padlet de la classe pour que les copains puissent la reproduire à la maison.

Lecture/actu : Lire Un jour Une actu n°268

Lundi 6 avril :

Français : les préfixes

CM1 : exercices 1, 3, 4

CM2 : exercices 1, 2, 6

Vidéo Canopé : <https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/discipline/langue-francaise/vocabulaire/les-mots-de-la-meme-famille/le-prefixe.html>

Maths : repérage sur quadrillage

Toute la classe : fiche se repérer sur un quadrillage

Visio à 16 h. Rappelle du lien :

<https://eu.bbcollab.com/guest/022fcad519e1427cb488ed585fd2c19c>

Mardi 7 avril :

Français : les préfixes

CM1 : exercices 5, 7, 9

CM2 : exercices 4, 8, 9

Maths : la bataille navale

Tout le monde : jouer à la bataille navale

Règles :

La bataille navale oppose deux joueurs qui s'affrontent. Chacun a une flotte composée de 5 bateaux, qui sont, en général, les suivants : 1 porte-avion (5 cases), 1 croiseur (4 cases), 1 contre-torpilleur (3 cases), 1 sous-marin (3 cases), 1 torpilleur (2 cases). Les bateaux ne doivent pas être collés entre eux. Au début du jeu, chaque joueur place ses bateaux sur sa grille. Celle-ci est toujours numérotée de 1 à 10 verticalement et de A à J horizontalement. Un à un, les joueurs vont "tirer" sur une case de l'adversaire : par exemple, B.3 ou encore H.8. Le but est donc de couler les bateaux adverses. Au fur et à mesure, il faut mettre des croix sur sa propre grille afin de se souvenir de ses tirs passés (une couleur pour ses tirs et une autre pour les tirs de l'adversaire). Si le tir touche un bateau, on dit touché et s'il est touché sur toutes ses cases, on dit touché et coulé.