

# Plan de travail du mardi 31 mars

Le ministère préconise entre 3 et 4h de travail quotidien. Afin de te guider, j'indiquerai le temps approximatif de chaque discipline : peut-être que tu mettras moins de temps, peut-être que tu mettras plus de temps. Ce n'est pas grave. L'objectif est de faire le travail sérieusement avec application. **Si jamais tu mets beaucoup plus de temps que le temps indiqué, arrête-toi et passe à la suite.** Tu peux commencer par ce que tu souhaites. Il n'y a pas d'ordre dans les disciplines.

Lis bien chacune des consignes. Pour chaque exercice, je te préciserai où il faut que tu fasses l'exercice :



: sur le cahier du jour



: sur le cahier de géométrie



: sur une feuille

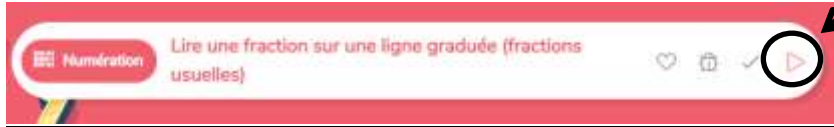


: sur l'ordinateur

J'ai également fait un code couleur pour vous guider (encadrés) :

- **cadres rouges** : consigne de mise en forme ou détail sur l'accompagnement demandé. **Il faut souvent les lire avant de commencer l'activité** ;
- **cadres verts** : les choses à retenir (mini-leçon, rappel, ...) ;
- **cadres jaunes** : travail à faire à l'aide de l'ordinateur.

Pour les activités sur classe-numérique, n'hésitez pas à regarder les courtes vidéos récapitulatives lorsqu'il y en a une.



## Emploi du temps de la journée

Dictée et étude de la langue 40 minutes	Lecture 40 minutes	Calcul posé 15 minutes	Programmation 30 minutes	Anglais 15 minutes	Histoire 30 minutes
--	-----------------------	---------------------------	-----------------------------	-----------------------	------------------------

Les durées indiquées sont approximatives.

### 1. Dictée :

**Afin d'être le plus autonome possible, chaque jour, je vais vous enregistrer la dictée du jour. Vous n'aurez donc pas besoin d'adulte et vous pourrez faire des pauses et réécouter le texte autant de fois que vous le souhaitez.**

Bien-sûr, les 2 solutions proposées la semaine dernière restent à votre disposition :

- **tu es accompagné(e)** : la personne qui travaille avec toi, te dicte le texte. Ensuite, soit la personne te corrige soit tu te corriges seul(e) en regardant le modèle.
- **tu es seul(e)** : fais une autodictée : apprend le texte par cœur puis, sans le modèle, recopie-là. Corrige-toi ensuite à l'aide du modèle.



Prépare ton cahier du jour en écrivant la date et dictée.



Ecris le texte en sautant des lignes puis corrige-toi en vert.

Texte de la dictée :

Hercule devait se repentir car il avait assassiné les membres de sa famille. Son cousin lui donnait des tâches à accomplir.

### Etude de la langue :



Effectue les exercices ci-dessous. Recopie les consignes sur ton cahier.

### CM1 : les déterminants possessifs et démonstratifs

Nous reprenons donc le travail commencé hier sur les déterminants possessifs et démonstratifs. Si tu le souhaites, prends le temps de relire ta leçon ou de revoir les vidéos.

Vidéo : déterminants possessifs

<https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/discipline/langue-francaise/grammaire/les-determinants/les-determinants-possessifs.html>

Vidéo : déterminants démonstratifs

<https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/discipline/langue-francaise/grammaire/les-determinants/les-determinants-demonstratifs.html>

Sur le cahier de brouillon :

**a. Fais un tableau à 2 colonnes. Relève les déterminants possessifs et démonstratifs des phrases suivantes et classe-les dans ton tableau.**

Déterminants possessifs	Déterminants démonstratifs

- Ces oiseaux maléfiques détruisent tout sur leur passage.
- Leurs plumes sont noires et leur bec aiguisé comme des lames de couteaux.
- Hercule sort alors ses castagnettes de bronze.
- Les oiseaux sortent de leur sommeil.
- Ils s'envolent en agitant leurs grandes ailes métalliques.
- Ce spectacle est effrayant.
- Hercule va-t-il réussir cette mission ?

**b. Recopie chaque phrase en choisissant le bon déterminant.**

Relis ta leçon si besoin !

- Cet/cette hôpital est très réputé.
- Ce/cet oiseau est magnifique.
- N'oublie pas de nourrir cet/cette oie.
- Je ne trouve pas la solution à cet/cette exercice.
- Ce/cet oignon pique vraiment les yeux.

### CM2



**Recopie puis complète chaque phrase avec un complément du nom.**

- Veux-tu une tarte ..... ?
- Je préfère un gâteau ..... ?

3. Clément a trouvé un masque ..... dans le grenier.
4. Veux-tu faire un château ..... avec moi ?
5. Je fais une collection ..... .



**Complète les phrases avec un groupe nominal comprenant un complément du nom. Souligne le GN que tu as ajouté et surligne le complément du nom.**

Ex. : Hier, j'ai inventé ..... → Hier, j'ai inventé une fabuleuse histoire **de sorcières**.

1. J'aime beaucoup ....
2. J'ai emporté .....
3. J'écris sur .....
4. Hier, j'ai pris ..... pour aller voir mes grands-parents.

## CM1 et CM2



**a. Conjugue les auxiliaires « devoir » et « pouvoir » à l'imparfait.**




**b. Souligne le sujet de chaque verbe puis complète chaque phrase avec le verbe « devoir » ou « pouvoir » à l'imparfait.**

1. Lorsqu'il était jeune, il (**pouvoir**) courir 4 heures.
2. Tu (**pouvoir**) patiner plus vite.
3. Chaque matin, mon frère et moi (**devoir**) faire notre lit. Ensuite, je (**pouvoir**) aller déjeuner.
4. (**devoir**)-il vraiment venir avec nous ? Ne (**pouvoir**)-il pas rester à la maison ?

**c. Corrige-toi à l'aide du fichier-réponse.**

## 2. Lecture-compréhension :

Les douze travaux d'Hercule :

- a. Lis la sixième partie : Le Taureau de Crète (à télécharger sur le site de l'école).
- b. Réponds aux questions ci-dessous :
  - a. **Pour quelle mission Hercule s'était-il rendu en Crète ?**
  - b. **Pourquoi Poséidon a-t-il rendu fou le taureau ?**
  - c. **Comment Hercule fait-il pour maîtriser le taureau ?**
  - d. **Quelle est la réaction d'Eurysthée lors du retour d'Hercule ? Que demande-t-il à Hercule ?**
- c. Corrige tes réponses à l'aide du fichier-réponse.
- d.  Comme hier, vous allez faire une la fiche d'identité d'un dieu. Aujourd'hui, c'est celle de Poséidon, le dieu dont on parle dans l'épisode d'aujourd'hui.

Rappel :

- a. **Fais tes recherches au brouillon.**
- b. **Vérifie tes réponses à l'aide du fichier-réponse.**
- c. **Mets au propre tes réponses sur la fiche d'identité.**

d. Fais tes illustrations, dessins, collages, décorations, ...

Vous trouverez donc **sur le site de l'école**, la fiche d'identité à imprimer et à compléter. Si vous ne pouvez pas imprimer, la fiche peut se reproduire sur une feuille blanche.

Sur la partie gauche, vous complèterez la fiche d'identité.

Sur la partie droite, vous pourrez la dessiner, dessiner ses attributs ou tout ce qui peut être en rapport avec Artémis. Vous pouvez aussi faire des collages. Et même lier plusieurs technique (collage, dessin, peinture, crayon de couleur, ...).

Comme en classe, pour effectuer tes recherches, tu peux utiliser le moteur de recherche Qwant Junior : <https://www.qwantjunior.com/>

Mais tu peux aussi chercher dans des livres que tu as à la maison, dans un dictionnaire, ...

**N'oublie pas de soigner ton écriture et fais-toi plaisir : mets des couleurs, fais des écritures différentes, ...**

**Si c'est possible, envoie-moi une photo ou un scan de ton travail ainsi je pourrais les mettre sur le site de l'école pour que vous puissiez voir ce que vos camarades ont fait.**

### 3. Calcul posé :

#### CM1

Pose et effectue les multiplications suivantes :

$$98 \times 78 ; \quad 654 \times 76 ; \quad 4\,567 \times 923$$

Corrige-toi à l'aide du fichier réponse.

#### CM2 :

Pose et effectue les deux multiplications suivantes :

$$23\,456 \times 78 ; \quad 3\,678 \times 398$$

Recopie puis complète la multiplication ci-dessous :

		9	7	5	
x					
	8	7	7	5	
+				0	
	96	5	2		

Corrige-toi à l'aide du fichier réponse.

### 4. Programmation :

#### CM1

**Aujourd'hui je vous propose une initiation à la programmation de façon ludique.**

Dans le jeu que je vais vous proposer vous allez devoir programmer le déplacement d'un pingouin afin qu'il mange tous les poissons, sans tomber dans l'eau ou sortir de la banquise. Pour cela, vous allez devoir anticiper/prévoir ses déplacements et les coder/représenter à l'aide de flèches.

Pour jouer, deux solutions :

- **Télécharger le logiciel Tuxbot sur ordinateur :**  
<http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/ia53/tice/ressources/tuxbot/index.php>  
Sur l'application, vous pouvez jouer en mode « entraînement » : cela déplace le pingouin au fur et à mesure que nous codons ces déplacements. Une fois le jeu bien compris, jouez sans le mode entraînement.
- Télécharger le fichier papier sur le site de l'école. Le dossier papier reprend exactement les mêmes situations que sur l'application mais ne permet pas de s'autocorriger. Je le mets en deux versions (une version plus économique en papier).

**Pour aujourd'hui, vous pouvez commencer par faire les 1 à 4.**

## CM2

Reprendre le logiciel TuxBot.

Si tu as réussi, mercredi dernier, à atteindre le niveau 5, continue et fais les niveaux 6 à 9.

Si tu n'étais pas allé jusqu'au niveau 5, reprends là où tu t'étais arrêté.

### 5. Anglais :

Si vous souhaitez revoir ce que l'on a fait la fois dernière, je vous mets les liens vers les vidéos de la semaine dernière :

les sports

<https://www.youtube.com/watch?v=qDGy3-kw6o0&feature=youtu.be>

Chanson, What do you like to do ?

<https://www.youtube.com/watch?v=nddRGDEKxA0&feature=youtu.be>

**Afin de poursuivre sur ce thème, je vous propose de regarder cette vidéo qui vous permettra de découvrir les loisirs en anglais : hobbies.**

<https://www.youtube.com/watch?v=N1o4oOXLOZc>

**Essaie de répéter en même temps que la vidéo.**

### 6. Histoire :

Nous continuons le chapitre sur « Le temps de la République ».

Pour la séance d'histoire, tu peux consulter le document ci-dessous ou tu peux te rendre sur le manuel en ligne et te rendre à la page 126-127 : <https://monespace-educ.fr/feuilleter/9782218998904>.

Reprends ta fiche de la semaine dernière et continue ton travail dessus.

1. Observe les documents ci-dessous.

# 16 L'ÉCOLE PRIMAIRE AU TEMPS DE JULES FERRY

En 1882, chaque commune a créé des écoles pour accueillir les filles et les garçons en âge d'aller en classe.



↑ ↓ A Classe de garçons et classe de filles vers 1900



2. Réponds aux questions suivantes :
  - a. Voici deux classes primaires. Qui est présent dans chacune des classes ?
  - b. Que peux-tu dire quant à la tenue des élèves ?
  - c. Que sont en train d'étudier les élèves de chaque classe ?
  - d. Trouve des différences et des ressemblances avec ta classe.
3. Vérifie tes réponses dans le fichier réponse.