

CM2 - Plan de travail du jeudi 16 avril

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

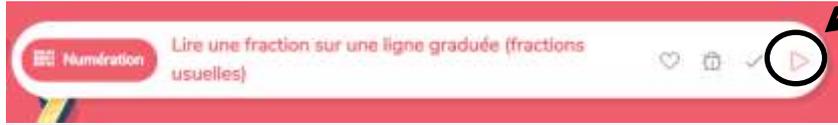


: sur l'ordinateur

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	Recherche documentaire 20 minutes	Calcul mental 15 minutes	Programmation 30 minutes	Anglais 20 minutes
--	--------------------------------------	-----------------------------	-----------------------------	-----------------------

Les durées indiquées sont approximatives.

1. Etude de la langue :

Afin de préparer la dictée, effectue les exercices ci-dessous :



Exercice 1 : recopie ces groupes nominaux en remplaçant le nom souligné par le nom entre parenthèses.

Attention aux accords des noms et des adjectifs !

ex. : un monstre poilu (bêtes) → des bêtes poilues

→ bêtes est féminin pluriel donc j'ajoute à poilu un « e » pour le féminin et un « s » pour le pluriel.

- une forêt sombre et humide (cavernes)
- un énorme cadeau rouge (têtes)
- un petit masque orange ridicule (pieds)
- de longues jambes minces (bras, au pluriel)
- un grand pull vert clair (oreilles)



Exercice 2 : Réécris ce texte au futur.

Avant d'écrire, cherche dans ta tête les verbes conjugués et leur sujet.

Si le texte est trop long pour vous, vous pouvez vous arrêter à « entre 1,50 m et 1,80 m. »

A la naissance, le kangourou fait 2 cm. Il reste au chaud dans la poche de sa mère jusqu'à ses 8 mois. A l'âge adulte, il pèse entre 30 et 60 kg et il mesure entre 1,50 m et 1,80 m. Il est herbivore : son alimentation principale est l'herbe. Il peut faire des bons spectaculaires. Il fait souvent partie d'un petit groupe.

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

Dictée :

Groupe 1 : texte en entier

Groupe 2 : jusqu'à « ridicules »

Groupe 3 : jusqu'à « Il sera laid. »



Texte de la dictée :

Mon histoire se déroulera au milieu d'une sombre forêt, dans une caverne humide et grise. Il y vivra un monstre poilu. Il sera laid : il aura une tête énorme et rouge ainsi que deux grands pièds orange ridicules qui l'empêcheront de courir. Il aura aussi une grande bouche, deux petits yeux jaunes et de longs bras minces qui partiront de ses oreilles vert clair et qui lui permettront d'attraper des souris.

2. Exposés :

Voici le tableau actualisé :

Recherches sur les créatures mythologiques								
les sirènes	le cyclope	le minotaure	les Centaures	Les Gorgones	le Griffon	les Harpies	Pégase	Chimère
Inaya	Nathan B	Martin	Romain	Emma	Charlène B.	Antoine M.	Mayda	Elie
Alice	Gwladys	Léa	Mathys	Léana	Nathan G.		Léonie	Antoine P.
Maélys	Nicolas	Nina	Jules		Sarah		Noam	Esteban
Camille								

J'ai constitué des groupes mais il ne s'agit pas d'un travail en groupe. J'ai simplement fait des groupes afin de répartir les recherches et de confronter les résultats. Je ne pouvais pas donner une créature par élève.

Vous avez jusqu'à vendredi soir pour m'envoyer votre fiche.

Je prévois un créneau de 20 minutes par jour pour faire vos recherches.

3. Calcul mental :

Calculatrice

Mémoriser les tables de multiplication < Toutes les tables < **jeu : opérations à trous**

Double, moitié, quadruple, quart, triple, tiers < **jeu : Lancers francs**

4. Programmation :

Reprends le logiciel TuxBot que tu as téléchargé la semaine dernière et poursuis ta progression.

Si tu n'avais pas terminé les niveaux des dernières semaines, tu peux reprendre où tu t'es arrêté. Sinon poursuis aujourd'hui avec les niveaux 14 à 17.

Rappel : Tu peux utiliser le mode entraînement afin de prendre en main le logiciel et de bien comprendre comment bouger le pingouin. Une fois bien compris, repasse en mode normal.

5. Anglais :

1.  Essaie de chanter de plus en plus vite cette chanson :
<https://www.youtube.com/watch?v=NVEzzia8Yo>
2.  Effectue l'exercice en ligne. C'est le même qu'hier mais à l'écrit cette fois :
<https://learningapps.org/2004762>
3.  Regarde la vidéo, qui te permettra d'apprendre à dessiner un lapin (version dessin animé). N'oublie pas ensuite de le colorier.
Ecoute bien la vidéo et essaie de repérer des mots que tu connais comme les parties du corps par exemple.
<https://www.youtube.com/watch?v=nYIIVjmSS9U>

Vous pouvez consulter votre copie d'histoire sur le site [Quizinière](#) :

code de l'exercice : JNZK5M