

Plan de travail du mercredi 25 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

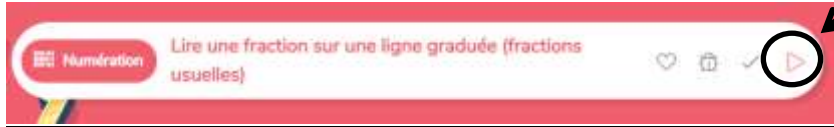


: sur l'ordinateur

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

Lecture et étude de la langue 40 minutes	Calcul en ligne 15 minutes	Numération/programmation 40 minutes	Anglais 20 minutes
---	-------------------------------	--	-----------------------

Les durées indiquées sont approximatives.

1. Lecture-compréhension et étude de la langue

Les 12 travaux d'Hercule :

Chaque jour, je te proposerai un nouvel épisode à lire. Chaque épisode correspond à un des travaux effectués par Hercule.

Les histoires de la mythologie présentent de nombreuses versions. Malheureusement, je me suis rendue compte que tous les questionnaires sur rallye-lecture ne correspondent pas à la version que je vais vous donner. **Il ne sera donc pas possible de faire tous les questionnaires mis en ligne. Je vous indiquerai ceux qui sont réalisables au fur et à mesure.** Cependant, cela ne nous empêche pas de travailler la compréhension quand même ...

Les douze travaux d'Hercule :

- Lis la deuxième tâche d'Hercule : L'hydre de Lerne (à télécharger sur le site de l'école).
- Réponds aux questions ci-dessous :

a. Quelle est la deuxième mission d'Hercule ?

- b. Combien de têtes possèdent l'hydre ?**
- c. Avec quelle arme pense-t-il tuer l'hydre ?**
- d. Est-ce qu'il y parvient ? Pourquoi ?**
- e. Quelle solution trouve-t-il pour vaincre l'hydre ?**
- f. Qui aide Hercule dans sa mission ?**

c. Corrige tes réponses à l'aide du fichier-réponse.

2. Calcul en ligne :

 CM1 : Recopie puis effectue les calculs suivants (sans poser l'opération en colonne) :

- | | | |
|---------------------------|-----------------------------|----------------------------|
| a. $(15 \times 2) + 12 =$ | d. $100 + (25 \times 2) =$ | g. $(18 \times 2) + 600 =$ |
| b. $(24 \times 2) + 15 =$ | e. $1000 + (28 \times 2) =$ | h. $(25 \times 2) + 700 =$ |
| c. $24 + (7 \times 2) =$ | f. $(55 \times 2) + 500 =$ | i. $230 + (35 \times 2) =$ |

 CM2 : Recopie puis effectue les calculs suivants (sans poser l'opération en colonne) :

- | | | |
|---------------------------|---------------------------|----------------------|
| a. $2 \times (18 + 13) =$ | d. $(93 + 21) \times 2 =$ | g. $(35 + 19) : 2 =$ |
| b. $2 \times (37 + 25) =$ | e. $(74 + 45) \times 2 =$ | h. $(52 + 28) : 2 =$ |
| c. $2 \times (78 + 23) =$ | f. $(15 + 27) : 2 =$ | i. $(51 + 19) : 2 =$ |

3. Numération/programmation :

CM1

Exercices du manuel de maths. N'oublie pas d'écrire le numéro et la page de l'exercice.

Pas d'exercices de numération, je vous attends à **11h00** sur la classe virtuelle pour débiter un nouveau chapitre.

<https://eu.bbcollab.com/guest/c4965c91a6ad4d81a8d1fc3423b94dc6>

CM2

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 5 premiers niveaux.

4. Anglais :

a. Ecoute la première partie de cette vidéo : tu découvriras de nombreux sports. Tu remarqueras que de beaucoup de sport sont identique en français et en anglais. Eh oui ! Nous leur avons piqué un certain nombre de mots !

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

Ecoute la vidéo plusieurs fois si besoin afin de mémorise le plus de sport possible.

b. Ecoute ensuite cette vidéo :

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

Dans la deuxième vidéo, tu découvriras la question :

What do you like to do ? (Qu'aimes-tu faire ?)

Pour répondre à cette question, tu peux répondre comme cela :

I like reading. (J'aime lire.) **I like playing basketball.** (J'aime jouer au basket.)

Pour répondre j'ajoute la terminaison –ing au verbe que je souhaite utiliser :

read (lire) → **reading** ; play (jouer) → **playing** ; dance (danser) → **dancing**

c. En te servant du vocabulaire des vidéos, **essaie d'écrire 2 phrases de choses que tu aimes faire** (en anglais bien sûr).