

# Classe de CM1 à la maison

Mélanie Heckendorn

Bonjour à tous,

Bienvenue dans votre/notre quatrième semaine de classe à la maison !! Vous vous accrochez tous, c'est super ! Continuez comme ça !



INFO : Pense bien à regarder les corrections de l'escape game, ils sont dans l'article d'aujourd'hui !



➤ Petit conseil du jour : si tu ne m'as pas encore envoyé ton bilan de la semaine 3, pense à le faire !

*Le journal de classe :*

*Commençons par une correction : j'ai donné par erreur une sœur à Virgil !! Toutes mes excuses ! Et pour vous donner d'autres nouvelles de Virgil, sachez qu'il s'est baigné hier !! Oui, vous lisez bien, il s'est baigné dans une eau à 14 degrés ! Il a également réalisé une expérience avec son frère (cette fois-ci, pas de erreur !) pour filtrer de l'eau sale.*

*Samy a planté de la lavande ! Ce sera tellement beau quand elle fleurira.*

*Hugo a pu faire du vélo, mais il a aussi jardiné et cassé son kart sans faire exprès ! Il a ensuite beaucoup travaillé dans sa maison pour enlever la tapisserie de la chambre et du salon ! Cette période nous permet de faire tous les petits (ou gros !) travaux qu'on avait à faire : c'est un point positif !*

*Thalie a commencé un escape game sur la Tour Eiffel qui s'appelle « Le mystère de la Tour Eiffel » : elle adore ! Devenez l'assistant de Gustave Eiffel et menez l'enquête pour le retrouver !*

*Elle le fait avec sa sœur et sa maman. Si vous êtes intéressés (Maé, peut-être ?), vous pouvez lui demander comment le trouver ! Je pourrai faire le lien entre vous.*

*En plus de ça, Thalie s'est, elle aussi, lancée dans une nouvelle aventure-nature : faire pousser un avocatier à partir d'un noyau d'avocat ! J'ai hâte de suivre cette nouvelle aventure.*

*J'ai eu des nouvelles des lentilles de Nathan...elles n'ont pas vraiment évolué ce week-end... Parfois, les germinations ne fonctionnent pas. Pourtant, il a fait tout ce qu'il fallait !*

*Je reçois tellement de mails que j'en ai raté un pour le premier avril : j'ai ajouté le dessin de Cédric dans le diaporama !*



Certains ne m'ont pas encore envoyé leur dessin de chanson ou leur dessin à réaliser avec un objet du quotidien : il n'est jamais trop tard ! J'ajouterai vos productions avec plaisir !

Lise s'ennuie de vous : elle trouve des occupations comme la lecture, le dessin ou la cuisine. Si vous avez envie de l'appeler, n'hésitez pas ! Ce n'est pas comme se voir en vrai, mais ça remonte le moral !

Maé aussi s'occupe bien : il fait tout son travail le matin et profite de son après-midi pour jouer (comme Samy) au foot, au trampoline et un peu aussi aux jeux vidéos. Il partage aussi de bons moments avec ses parents et sa sœur autour de jeux de société !

Sofia a profité du magnifique soleil de ce week-end. Vous aussi j'imagine ?! Elle fait de la danse, de la zumba et ... un délicieux gâteau au chocolat ! Hum !! Elle avait cuisiné un couscous dans la semaine, regardez comme il a l'air bon. A côté, je vous mets la photo du seffa de Laila, j'en ai leau à la bouche !

Couscous de Sofia



Seffa de Laila



Et voici quelques photos de vos autres plats que j'ai reçues cette semaine :



Cookies géants de Maé



La crêpe-poisson d'avril de Quentin



Les « escargots » de Teddy

J'en ai reçu tellement que je ne peux pas tout mettre dans le journal d'aujourd'hui ! (Je ne mets que les photos des plats sans vos jolies petites bouilles ! Je garde ça pour la classe !)

Si vous avez envie de contacter un camarade, dites-le moi et je verrai ce que je peux faire !

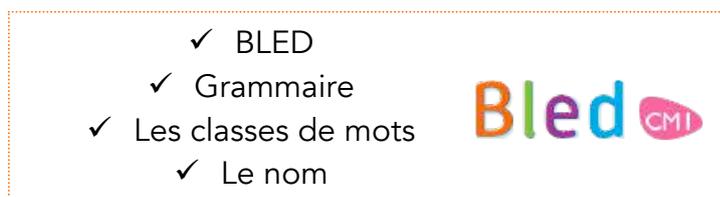
A demain pour d'autres nouvelles !

1. 🖨️ puis ■ **Grammaire : Le Groupe Nominal**

- Revois ta leçon G7 avant de commencer.

Cette semaine encore, tu vas t'entraîner avec les exercices du BLED en ligne. Le parcours changera tous les jours, il sera indiqué dans le cadre juste en dessous. Tu devras d'abord te tester puis faire ton parcours.

- Aujourd'hui, clique sur l'image et suis le parcours indiqué ci-dessous :



- Fais les deux exercices suivants **dans ton cahier de travail à la maison** (*Pense à présenter ton cahier correctement avec la date - Grammaire ; inutile de recopier la consigne*) :

**Classe les groupes nominaux suivant leur genre (masculin/féminin) et leur nombre (singulier/pluriel) dans le tableau ci-dessous :**

les saltimbanques – des chansons – les convives – les fruits – les serviteurs – un couteau – des bancs – ses côtés – leur numéro – un cachot – le manuscrit – sa patte – l'animal – ses pirouettes – sa ceinture

*Pour faire cet exercice, tu devras dessiner un tableau (comme celui ci-dessous) dans ton cahier orange de travail à la maison à l'aide de ton critérium (si tu n'en as pas, utilise un crayon de papier) et de ta règle :*

	Masculin	Féminin
Singulier		
Pluriel		

*Tu peux aussi t'inspirer de ceux qui sont dans ton cahier bleu.*

2. 🖨️ **Calcul mental** « Mémoriser les tables d'addition »

Aujourd'hui, entraîne-toi à « Mémoriser les tables d'addition » sur le site « Calculatice » pendant **15 minutes** avec les jeux de ton choix dans ce thème.

Clique sur l'image pour y accéder rapidement : 

### 3. puis **Mathématiques : Grands nombres et Quadrillage**

- Chapitre 4 « Ecrire les nombres en lettres » : ex 6 p18 et 10 p19

Aujourd'hui, ce sont des exercices de rappel sur l'écriture des grands nombres.



#### Conseils pour l'exercice 6 p18 :

- *Compte bien le nombre de « paquets » pour ne pas te tromper de famille ; lis ce nombre puis écris-le.*
- *Relis le cadre jaune de leçon pour te rappeler des règles d'orthographe (et oui, c'est important dans cet exercice !).*
- *Pense à mettre un tiret entre chaque mot : c'est la nouvelle manière d'écrire les nombres.*

*exemple : 854 : huit-cent-cinquante-quatre*

- Chapitre 62 « Lire ou placer les coordonnées d'un point sur un quadrillage » : ex 5 p159

Jouons avec les quadrillages ! Observe bien celui de l'exercice 5 p159 et écris les coordonnées des différents personnages présents.



#### Conseil pour l'exercice 5 p159 :

- *Les personnages ne sont pas dans des cases mais sur des « nœuds » entre deux lignes. Lis bien la leçon du cadre jaune, tu verras comment écrire tes réponses grâce à l'exemple du point A dans la partie « Je retiens » : A : (1 ; 3). Tu présenteras de la même manière.*

*exemple : L'ogre rouge : (... ; ...)*

### 4. EPS : Défi **USEP** > « **Escrime pince à linge** »



Aujourd'hui, amusons-nous en découvrant **l'escrime** ! Connais-tu ce sport ? Evidemment, nous n'allons pas nous affronter avec des épées, des sabres ou des fleurets. Je te laisse découvrir le petit défi proposé par l'**USEP** en dessous de ce programme du jour. A toi de jouer !



## 5. Bouquinade : roman, BD, magazine...quel sera ton choix aujourd'hui ?

## 6. 📖 puis 🟡 **Histoire** : François I<sup>er</sup>

Après l'échappée game de la semaine dernière, tu en sais un peu plus sur François I<sup>er</sup>. Tu sais qu'il est le roi de la **Renaissance** en France. Découvrons aujourd'hui des exemples de peinture, de sculpture et de château de la Renaissance.

- Avant de lire le nouveau chapitre du manuel d'histoire, regarde cet extrait de l'émission « *La Maison Lumni* » (7 minutes). Peut-être as-tu déjà regardé cette émission ? Elle est à destination des élèves de sixième, mais elle explique bien les nouveautés des arts de la Renaissance. Cela t'aidera à mieux comprendre ce que tu liras par la suite dans ton manuel.

*Clique sur cette image pour voir l'extrait de l'émission :*



- Pour approfondir tes connaissances, je te conseille également de regarder la vidéo « **1 jour, 1 question** » sur **Léonard de Vinci** qui suit cette émission. C'est un des artistes les plus connus au monde ! (*Sur le site de la Maison Lumni, quand tu auras regardé ces deux vidéos, à droite de l'écran, tu trouveras plusieurs vidéos en lien avec ce thème, je te laisse les découvrir selon tes envies pour enrichir tes connaissances.*)
- Maintenant, lis le chapitre 19 « L'art de la Renaissance » du manuel en cliquant sur le manuel et essaie de répondre à l'oral aux questions à côté des illustrations du livre.

*Clique sur cette image pour accéder au manuel en ligne:*



Bonne journée et à demain  
Maîtresse Mélanie



## Défi n°10 : Escrime pince à linge Affrontement

### Ce qu'il faut faire

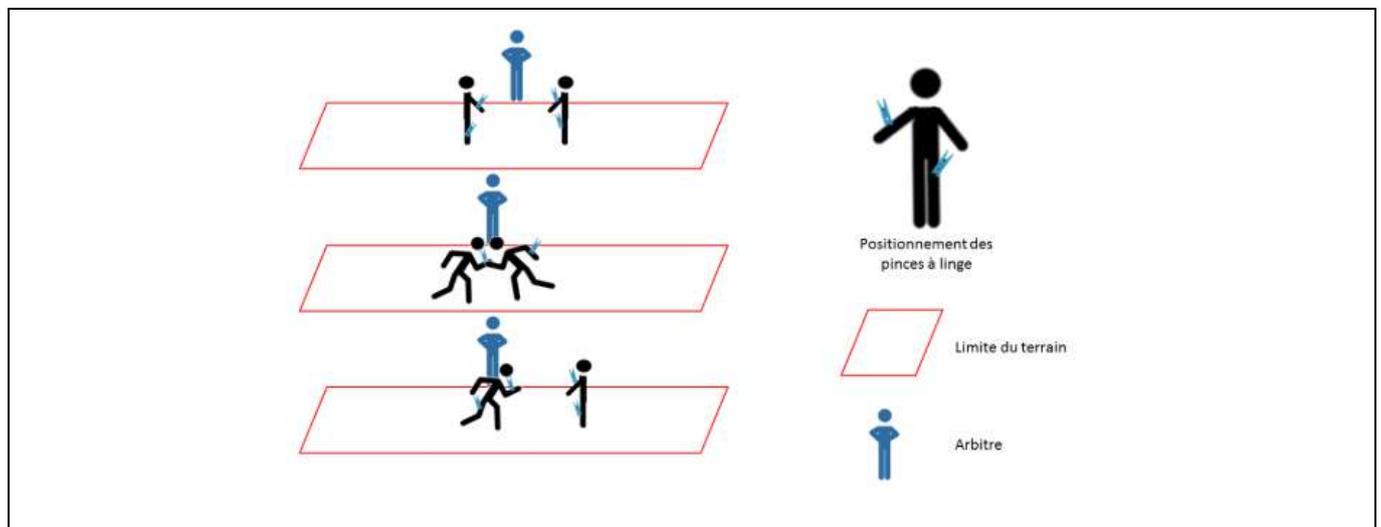
Les deux joueurs se font face. Chaque joueur a une pince à linge sur un avant-bras et une autre sur la cuisse opposée.

Au signal, j'essaie de prendre une pince à linge à mon adversaire qui fait la même chose. Quand un joueur réussit, le jeu s'arrête et le joueur marque 1 point.

La pince est remise en place, chacun se replace et le jeu reprend au signal de l'arbitre.

Au bout de 2 minutes, le joueur qui a marqué le plus de points gagne de la manche.

Le premier joueur à remporter 3 manches gagne la partie.



### REGLEMENT

Un joueur marque un point s'il récupère une pince à linge de l'adversaire ou si l'adversaire sort du terrain.

Les joueurs ne peuvent pas s'attraper. Si un joueur attrape l'adversaire, il reçoit un avertissement. Au bout de 2 avertissements, l'adversaire marque un point de pénalité.

Aucun coup volontaire n'est autorisé.

Seul l'arbitre valide les points et lance l'assaut.



# ACTIVITÉ PHYSIQUE



**Rôles à tenir :** escrimeur + arbitre + juge de ligne + reporter (si je possède un appareil photo ou une tablette)

**Matériel :** 4 pinces à linge + craie ou ruban adhésif de peintre.... pour matérialiser les limites de terrain (zone d'environ 4m de long sur 1m de large)

## Variantes

- Si on est nombreux on peut d'organiser un tournoi.
- Plus ou moins de manches gagnantes pour remporter la partie.
- Ne pas jouer en manches successives mais avec un temps défini.