

Correction jeudi 11 juin

Temps 1:Activité ritualisée(2)(10min)

?  La boite à énigmes **J04**



A-Cette championne de saut en longueur a sauté 30 cm plus loin que la concurrente précédente qui a sauté 6m14. Quelle distance a-t-elle sauté ?
B- Son ancien record était de 5m99. De combien de cm l'a-t-elle battu ?

Temps 2 : Orthographe(3) (45min)

Dictée de mots de la série 22 : les habits à là-bas

Faire un petit texte (3 à 4 lignes) en utilisant un maximum de mots de la série 22

Les pluriels irréguliers des noms en al et ou (5)

Revois ta leçon d'orthographe et fais l'exercice 6 p 108 et l'exercice 7 p 109.

Ensuite regarde la correction et corrige toi au stylo vert.

Pause détente proposée par Mme Monzein si vous voulez

« La montagne» (séance n°14). Suis le lien suivant :

<https://www.petitbambou.com/fr/unlock/kids/5ec1500408423/5ec1500411e69>

Temps 3 : Mathématiques

Calcul(7) (15min)

Entraîne -toi sur le site <https://matheros.fr/>

Identifiant : **Morisseau**

Mot de passe : **Classe 14 (avec un espace)**

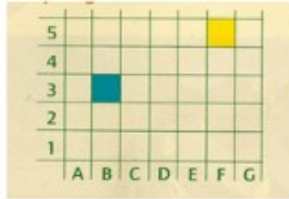
Espace(3)(30min)

Rappel de tout ce qu'on a vu . Lis la leçon. Refais des petits jeux en ligne si tu veux et fais la feuille d'exercices que je mets sur le blog.

Se repérer sur un quadrillage

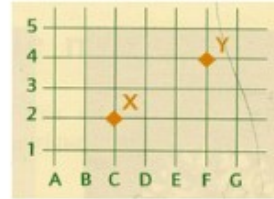
Sur un quadrillage, on peut repérer grâce aux nœuds ou aux cases:

Repérage de cases



Sur ce quadrillage, les colonnes sont repérées par des lettres et les lignes par des chiffres.
 Pour la case bleue, le repère horizontale est B et le repère vertical est 3. (B;3) sont les **coordonnées** de la cases bleue.
 Les coordonnées de la case jaune sont (F;5).

Repérage de nœuds

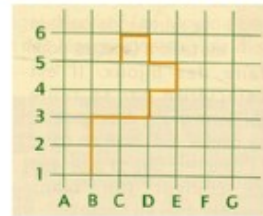


Sur ce quadrillage, les lignes verticales sont repérées par des lettres et les lignes horizontales par des chiffres.
 Les **coordonnées** du point X sont (C;2). Les coordonnées du point Y sont (F;4).

Sur un quadrillage, on peut se déplacer :

- **horizontalement** - **verticalement**
- soit vers la droite : → soit vers le haut : ↑
- soit vers la gauche : ← soit vers le bas : ↓

Exemple : ↑↑ → → ↑ → ↑ ← ↑ ← ↓



Ce codage correspond à un déplacement de (B;1) à (C;5).

Déplacements sur quadrillage

- Choisis un numéro de parcours (ou non)
- Choisis le point de vue
 - Conducteur
 - Spectateur
- Choisis le type d'activité et c'est parti !
 - Décodage
 - Encodage

BEEBOT : LE JEU

- Entraînement libre
- Baby-bot
- Défi des 30 fleurs
- Choisir un niveau
- Beebot maker
- Hors ligne

REPERAGE avec FLECHES

En partant de la case D, clique les bonnes cases afin de suivre le chemin indiqué par les flèches et menant au trésor.



Pause repas

Le loup qui voyageait dans le temps
 Texte de Christiane Lallement

Réponds aux questions en faisant des phrases, n'oublie pas les majuscules et les points.

- Quelle découverte extraordinaire fait Loup dans son grenier ?
- A quelle époque se retrouve Loup ?
- Ecris le nom de deux dinosaures rencontrés dans le texte :
- Ecris le nom des personnages qui parlent :
 - Suzanne :
 - Sébastien dit les dinosaures :
 - Je vous fais visiter si vous voulez ?
 - Quelle étrange, c'est toi qui n'est pas un dinos ?
 - Mais... il se me déteste ?
- Comment le saison ? Coche la case qui correspond.

	en la saison d'été	en la fin de l'été	en la saison d'automne
Il y a eu des fêtes importantes à l'époque des dinosaures.			
Il y a eu des dinosaures et des hommes.			
Les pyramides et ont été construites.			
Les pyramides et ont été le plus important des dinosaures de tout le temps.			

Temps 5 : Lecture (2)

Reprend la lecture « Le loup qui voyageait dans le temps » (texte 1) et fais la feuille de compréhension qui va avec (tout est dans ta pochette).

Temps 6: Anglais (2)(15min)

Je te propose de revoir pete the cat "I love my white shoes".



Comprendre des verbes d'action, les mimer et les dire : - sing - cry - walk down the street - wash your hands - step on a large pile of... - let's rock out!

Fais l'exercice en ligne <https://learningapps.org/123873>

Name: _____ Date: _____

1. Orange 2. Red 3. Navy Blue
4. Brown 5. Yellow 6. Blue

PETE THE CAT

Temps 8: EPS (2)

REGLES:
Les joueurs doivent atteindre la case arrivée pour gagner.
Le plus jeune commence en lançant le dé et avance sur la case du nombre correspondant.
Lorsqu'un joueur tombe sur une case, il doit réaliser l'action.

Prends le jeu si tu veux.

