

LUNDI 30 MARS 2020

ANGLAIS

Réécouter l'enregistrement de la chanson avec le texte.
S'entraîner à la chanter plusieurs fois.
Pourquoi pas la chanter en famille ?

LA TENDRESSE

Puisque nous sommes partis à chanter,
Je vous propose de mémoriser les deux premiers couplets de la chanson.
Ca fait : « On peut vivre sans richesse, presque sans le sou, des seigneurs et des princesses, y'en a plus beaucoup. Mais vivre sans tendresse, on ne le pourrait pas. Non, non, non, non, on ne le pourrait pas ; On peut vivre sans la gloire Qui ne prouve rien Etre inconnu dans l'histoire Et s'en trouver bien...».

HISTOIRE

Relire attentivement les dernières leçons, mémoriser les points importants.

LECTURE SUIVIE

Lire le chapitre 4

1/ Question : Les gendarmes trouvent-ils chez Amandine ce qu'ils cherchaient ?

2/ Cherche le sens des mots :

(les verbes) scruter, être à l'affût, se dandiner, acquiescer.

(les noms) : un soupirail, une illusion.

Conjugué les verbes scruter et acquiescer au passé composé dans ton cahier de brouillon.

CALCUL MENTAL CM1

Page 90 manuel CAPMATHS, un exercice par jour à l'oral, sans poser, sans écrire

FRACTIONS DECIMALES CM1

Chercher page 91. Vous allez aborder les fractions décimales. Ce que vous avez fait avant va vous servir. Je vous ai enregistré une petite vidéo pour les consignes de recherche. Bien sûr, cette recherche est faite au brouillon.

Cf. petite vidéo avec les consignes :

<https://www.youtube.com/watch?v=iJy3EXvba9E&feature=youtu.be>

DECOMPOSITION DES DECIMAUX CM2

Pour démarrer la recherche, vous pouvez regarder la vidéo que j'ai préparée qui devrait vous aider.

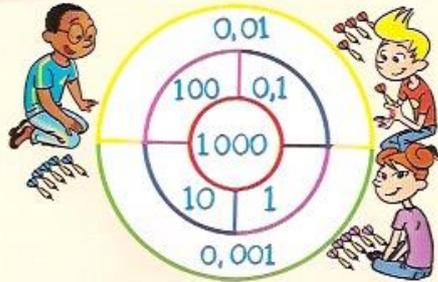
<https://www.youtube.com/watch?v=YB5kY7Ydawl>

Ensuite, vous répondez au brouillon aux questions A B C D E

UNITÉ 5  Nombres décimaux : décomposition

Je cherche SUR LA CIBLE

- A** Ulysse, Alice et Idriss ont lancé chacun 5 fléchettes sur cette cible :
- Ulysse a marqué 200,021 points ;
 - Alice a marqué 0,302 points ;
 - Idriss a marqué 2 102 points.
- a.** Pour chacun d'eux, trouve où sont tombées leurs fléchettes.
b. Qui a marqué le plus de points ?
c. Qui a marqué le moins de points ?



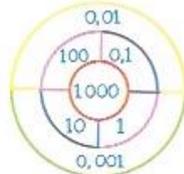
Pour les questions B à E, Alice, Idriss et Ulysse peuvent utiliser autant de fléchettes qu'ils le veulent.

- B** Alice veut marquer 1 point en mettant des fléchettes uniquement dans la zone 0,1. Combien de fléchettes doit-elle lancer dans cette zone ?
- C** Idriss veut marquer 1 point en mettant des fléchettes uniquement dans la zone 0,01. Combien de fléchettes doit-il lancer dans cette zone ?
- D** Ulysse veut marquer 1 point en mettant des fléchettes uniquement dans la zone 0,001. Combien de fléchettes doit-il lancer dans cette zone ?
- E** Combien de fléchettes Alice doit-elle lancer :
- a.** dans la zone 0,01 pour obtenir 10 points ?
 - b.** dans la zone 0,001 pour obtenir 1 000 points ?

Je m'entraîne

PROBLÈMES AVEC LA CIBLE

Pour les exercices 1 à 5, utilise cette cible :



- 1** Kriss a placé deux fléchettes sur 0,01 et quatre fléchettes sur 10. Combien de points a-t-elle marqués ?

- 2** Où peut-on placer 6 fléchettes pour marquer 20,202 points ?
- 3** Où peut-on placer 7 fléchettes pour marquer 200,05 points ?
- 4** Cachou veut marquer 5 points en lançant des fléchettes uniquement dans la zone 0,1. Combien de fléchettes doit-il lancer dans cette zone ?
- 5** Comment peut-on marquer 1 point en lançant des fléchettes dans les deux zones 0,1 et 0,01 ?
 ★ Trouve au moins cinq solutions différentes.

CALCUL MENTAL CM2

L'idéal est de faire un exercice par jour, à l'oral. Il s'agit de calcul mental donc sans poser, sans écrire, sans brouillon.



► **Entraînement individuel**
Un exercice par séance pour préparer, renforcer ou remplacer les exercices collectifs.

1 **PROBLÈMES a.** Idriss a 33 billes. Il donne le tiers de ses billes à Kriss. **Combien de billes donne-t-il à Kriss ?**

b. Alice doit parcourir 200 m pour se rendre à l'école. Elle a déjà fait les trois quarts du chemin. **Quelle distance a-t-elle parcourue ?**

2 **PROBLÈMES** 5 stylos rouges identiques mis bout à bout font la même longueur que 15 craies identiques mises bout à bout. **Combien faut-il :**

- a.** de craies pour faire la même longueur que 20 stylos rouges ?
- b.** de stylos rouges pour faire la même longueur que 30 craies ?

3 **Écris en chiffres.**

- a.** quinze unités et trois centièmes
- b.** six unités et six dixièmes
- c.** huit centièmes
- d.** trois centaines et trois dixièmes
- e.** deux-cents unités et deux centièmes
- f.** deux centièmes et cinq millièmes
- g.** six millièmes

4 **Quel ou quelle est :**

- a. le double de :**
350 ? 425 ? 1 500 ?
- b. la moitié de :**
500 ? 250 ? 7 000 ?
- c. le quadruple de :**
35 ? 75 ? 450 ?
- d. le quart de :**
600 ? 10 000 ? 2 000 ?

5 **Trouve le plus de façons possibles d'écrire chaque nombre sous la forme : ... × ...**

- a.** 42 **b.** 41 **c.** 38 **d.** 19 **e.** 63

6 **Trouve le plus de façons possibles d'écrire chaque nombre sous la forme : ... × ...**

- a.** 22 **b.** 23 **c.** 72 **d.** 34 **e.** 81

7 **Combien de fois 20 dans :**

- a.** 120 ? **d.** 600 ? **g.** 660 ?
- b.** 160 ? **e.** 240 ? **h.** 1 000 ?
- c.** 400 ? **f.** 420 ? **i.** 2 000 ?

8 **Combien de fois 50 dans :**

- a.** 50 ? **d.** 600 ? **g.** 2 000 ?
- b.** 3 000 ? **e.** 750 ? **h.** 2 500 ?
- c.** 400 ? **f.** 1 000 ? **i.** 3 000 ?

9 **Quel est le quotient entier et le reste de la division de :**

- a.** 240 par 10 ? **e.** 235 par 1 000 ?
- b.** 363 par 10 ? **f.** 437 par 100 ?
- c.** 6 000 par 100 ? **g.** 12 000 par 100 ?
- d.** 4 370 par 100 ? **h.** 2 700 par 1 000 ?

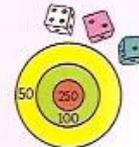


Dans le mille

Nombre de joueurs : 2 ou plus

Matériel :

- 3 dés
- Une cible (à dessiner)



BUT : Faire mille.

Chaque joueur lance, à son tour, les trois dés.

Il place les dés sur la cible ou à côté de la cible de façon à réaliser le nombre 1 000. Par exemple, s'il obtient 2, 3 et 5 avec les dés, il peut placer « 2 » sur la zone rouge (gain : 500 points), « 5 » sur la zone verte (gain : 500 points) et « 3 » en dehors de la cible.

S'il a atteint 1 000, il marque le nombre de points égal à la somme des points des dés placés sur la cible (7 points dans l'exemple donné).

Chaque joueur joue ainsi 10 fois.

Le gagnant est celui qui a marqué le plus de points au total.