

1. Orthographe

Aujourd'hui, tu vas réaliser la dictée de la semaine 29.

Je te rappelle que tu peux écouter autant de fois que tu veux les phrases, il te suffit d'appuyer à nouveau sur le bouton du haut-parleur à gauche de la phrase.

C'est parti, rends-toi sur le site « Orthophore » et réalise la dictée intitulée « **Dictée semaine 29** ».

Bon courage et reste concentré(e) !! Relis-toi avant de demander la correction.

2. Jogging d'écriture

Dans le cahier d'écrivain, présente la date et le thème :

Si je pouvais changer le passé...

N'oublie pas de m'envoyer ton écrit par mail, je le publierai dans la correction et je serai ravie de te lire !!

3. Géométrie

Aujourd'hui, nous allons continuer le repérage et les déplacements dans l'espace mais nous allons travailler sur ordinateur ou sur tablette. Tu vas travailler avec un logiciel qui s'appelle « Scratch ».

Si tu es sur ordinateur, tu peux y avoir accès directement en ligne en cliquant sur ce lien :

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>

Si tu es sur tablette, demande à tes parents de télécharger le logiciel scratch 3.0, c'est

gratuit : <https://scratch.mit.edu/download> (attention à bien choisir son OS avant de télécharger, si c'est un ipad il faut prendre macOS par exemple).

1/ Je cherche

Va sur la page d'accueil du logiciel et réponds aux questions.

- De quelle couleur sont les blocs qui correspondent à un déplacement ?
- Quel bloc correspond à l'action « avancer » ?
- Quels blocs correspondent à l'action « tourner » ?
- Par quel nom désigne-t-on le petit chat ?

2/ Leçon

Lis la leçon suivante, ne la recopie pas mais essaie de bien la comprendre et relis la autant de fois que nécessaire pour t'aider pendant les exercices.

Dans le logiciel **Scratch**, on peut représenter des déplacements dans l'espace en programmant des actions.

- Le **lutin** est le personnage qui exécute les actions.
- Un **bloc** identifie chaque action que l'on veut programmer. L'ordre des actions se lit du haut vers le bas.
- Le **script** ou l'**algorithme** désigne l'ensemble des actions données au lutin.
- Le **drapeau vert** sert à donner le signal de départ du script. Il faut penser à le programmer au début du script, sinon les actions ne se mettront pas en route.
- **Décrire un script**, c'est expliquer avec des phrases le déplacement du lutin.



MÉTHODE

Pour suivre un déplacement sur un quadrillage ou pour le coder, je dois respecter les étapes.

- 1 Placer au début un bloc qui permet de démarrer l'action avec le drapeau vert.
- 2 Associer chaque étape de mon déplacement à un bloc que je déplace par un « cliqué-glissé » de la zone de gauche à la zone de programmation.
- 3 Vérifier que tout fonctionne en exécutant le script grâce au drapeau vert.

Par exemple :

- Pour faire avancer le lutin, je programme d'abord le départ avec le drapeau vert, puis je choisis un bloc bleu.
- Pour avancer tout droit sur environ 1 cm, j'utilise :
- Pour tourner un quart de tour sur la droite, j'utilise :
- Pour tourner un quart de tour sur la gauche, j'utilise :
- Pour matérialiser les déplacements du lutin par une ligne, je place au début du script le bloc :
- Enfin, pour décrire le script de cet algorithme, j'écris :

Lorsque j'appuie sur le drapeau vert, je vais utiliser le stylo pour tracer le déplacement du lutin. Le lutin se déplace tout droit sur 2 cm, puis tourne sur lui-même vers la droite et avance sur 3 cm.



Pour voir le lutin avancer, clique sur le drapeau vert

On peut modifier la valeur « 10 » en cliquant sur le nombre.



Remarque :

Après avoir exécuté un script, le lutin s'est déplacé et il y a une trace de son déplacement. Pour repositionner le lutin dans sa position initiale et tout effacer, on peut utiliser ce script :



50 pas = 1 cm
Donc 100 pas = 2 cm
et 150 pas = 3 cm



3/ Exercices

Tu vas réaliser les exercices en les faisant directement sur le logiciel pour la plupart. Les exercices où il faut faire sur feuille, tu les réalises dans ton cahier de géométrie. Je te mets une page avec 7 exercices, essaie de réaliser au moins les 4 premiers.

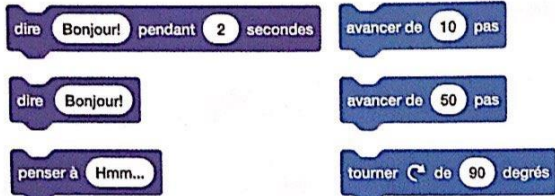
Je m'exerce

Clique 2 fois sur le bouton pour changer de décor.



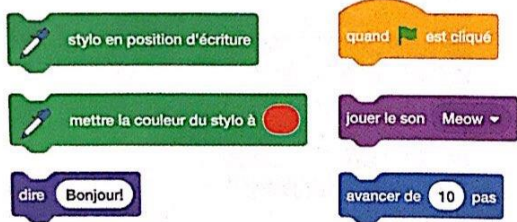
1 Écris un algorithme en modifiant les blocs pour...

- ... faire avancer le lutin de 60 pas.
- ... lui faire dire la date du jour.
- ... le faire penser à « J'ai faim ».
- ... le faire tourner d'un quart de tour vers la gauche.



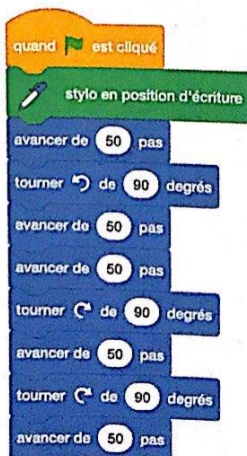
2 Écris un algorithme avec les blocs pour...

- ... faire avancer le lutin de 30 pas puis lui faire dire « Eurêka ! »
- ... faire avancer le lutin de 100 pas en traçant un trait rouge, puis le faire « miauler ».



3 Réponds par vrai ou faux.

- Cet algorithme permet de tracer un rectangle.
- Cet algorithme permet de tracer un cercle.
- Cet algorithme permet de tracer un carré.



4

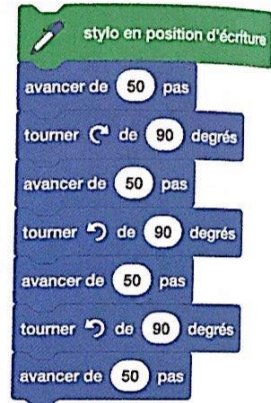


Anime le lutin pour qu'il marche sur un décor de plage pendant 150 pas en traçant un trait vert et pour qu'il dise à la fin : « Pourtant, les chats n'aiment pas l'eau ! »

5

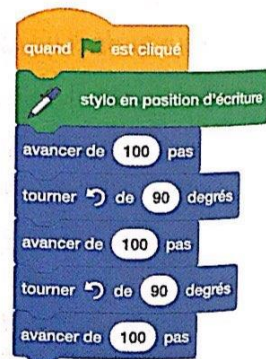
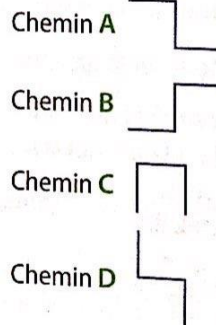
Observe l'algorithme et réponds aux questions.

- Décris le parcours du lutin.
- Représente ce parcours sur une feuille quadrillée.
- Trouve une façon de modifier le script pour qu'il soit écrit avec moins de blocs.



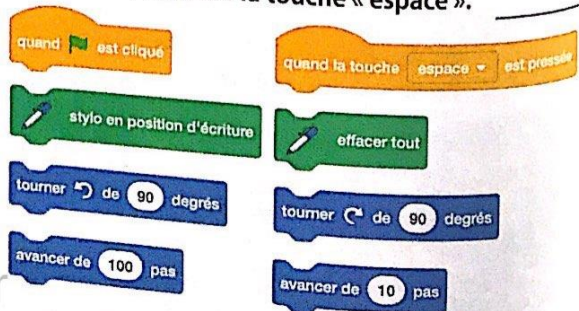
6

Associe chaque chemin à l'algorithme qui correspond.



7

En choisissant les blocs adaptés, écris le programme qui reproduit le chemin lorsqu'on appuie sur la touche « espace ».



4. Rédaction

Nouvelle rédaction aujourd'hui, tu pourras la finir lundi si elle n'est pas terminée. Je te demande de me l'envoyer par mail lundi soir dernier délai. Je la mettrai en page avec celles de tes camarades et nous pourrons ainsi les lire.

Tu vas choisir un objet, et tu vas devoir le faire se présenter, se décrire ou décrire son quotidien, dans le but de faire deviner de quel objet il s'agit.

1/ Lecture d'exemples pour t'aider à comprendre.

Je suis rose et bleue ou bien toute blanche.

Les enfants m'adorent surtout lorsqu'ils se trompent.

Et pourtant, bien souvent, ils me font des misères :

Ils me coupent en petits bouts et me jettent un peu partout.

Ils écrivent sur mon front un nom qui n'est pas le mien.

Ils me salissent, me gratouillent, me mâchouillent.

Ce n'est pas drôle d'être...

(... une gomme)

On s'assied sur ma tête, on m'appuie sur les pieds. On me fait porter les bagages. Alors, forcément, j'ai des ampoules et je suis souvent à plat.

Quand je suis vraiment trop fatigué, je déraile complètement. Alors on m'abandonne.

Ce n'est pas drôle d'être ...

(... un vélo)

Je suis sale, c'est sûr... est-ce ma faute, si on me traîne toujours dans la boue ? Et quand on m'a donné des coups en pleine tête, des coups de pieds, des coups de genoux, on m'abandonne le soir, au fond d'un jardin. Et quand je suis crevé, on me quitte pour un frère plus neuf, plus beau, plus coloré.

Ce n'est pas drôle d'être...

(... un ballon)

2/ Qui suis-je ?

Ecris ta rédaction, prends le temps de vérifier que tu n'as rien oublié : il faut écrire à la 1^{ère} personne du singulier, ne pas donner le nom de l'objet, finir la devinette par « Ce n'est pas drôle d'être... ».

5. Calcul mental

Nous allons faire du calcul appliqué.

Réalise ce travail sur ton cahier de brouillon.

Trouve combien de nombres différents tu peux composer en utilisant toutes les étiquettes de chaque proposition. Ecris ces nombres.

a. **2** **5**

b. **0** **2** **0**

c. **0** **4** **4**

6. Rituel étude de la langue

1/ Sur ton cahier du jour de français, écris la date et la matière :

6c. Vendredi 15 mai

X

6c. Rituel étude de la langue

2/ Lis le texte ci-dessous

« Poil de Carotte n'aime pas les amis de la maison. Ils le dérangent, lui prennent son lit et l'obligent à dormir avec sa mère. Or, si le jour il possède tous les défauts, la nuit il a principalement celui de ronfler. Il ronfle exprès, sans aucun doute. La grande chambre, glaciale même en août, contient deux lits. L'un est celui de M. Lepic, et dans l'autre Poil de Carotte va reposer, à côté de sa mère, au fond. »

Poil de carotte de Jules Renard (1900)

3/ Transposition

Récris ce texte à l'imparfait sur ton cahier.