

1. Orthographe

Aujourd'hui, tu vas réaliser la dictée de la semaine 26. La plupart des verbes seront conjugués à l'imparfait. Cherche donc bien le sujet de chaque verbe pour le conjuguer correctement. N'oublie pas non plus les accords dans le groupe nominal.

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 26** ».

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 :

Mon jour de la semaine préféré

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

Avant les vacances, nous avons appris le repérage dans l'espace.

Aujourd'hui nous allons continuer à travailler dans l'espace mais on va apprendre à exécuter des déplacements.

1/ Je cherche

Le but du jeu est de deviner l'endroit auquel je pense. Je vais choisir 3 lieux de l'école et je vais décrire le trajet pour rejoindre chaque à partir de l'entrée de l'école.

Vous allez devoir à chaque fois écouter mes descriptions. Ensuite vous aurez 20 secondes pour chercher et je vous donnerai la réponse. Si vous devinez le bon lieu vous marquez un point. Vous pouvez écrire vos réponses sur votre ardoise ou votre cahier de brouillon.

N'hésitez pas à réécouter la description une 2^{ème} fois avant d'entendre la réponse.

[Clique sur le fichier audio « Recherche déplacements dans l'espace ».](#)

2/ Leçon

[Prends ton cahier de géométrie, ouvre le en prenant une nouvelle double page et écris sur la page de gauche la leçon suivante :](#)

EG8 : Exécuter des déplacements dans l'espace

Avec un quadrillage, on se déplace le long des lignes ou de case en case d'un point de départ à un point d'arrivée.

Coder un déplacement signifie donner les instructions à suivre pour faire ce déplacement.

Méthode : Pour suivre un déplacement sur un quadrillage ou pour le coder, je dois connaître trois éléments.

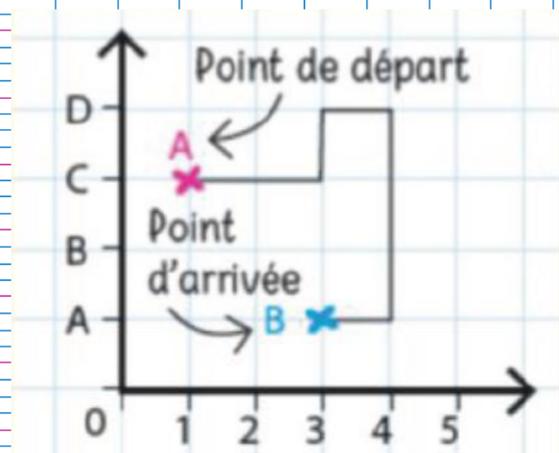
1) Le point de départ et le point d'arrivée.

2) La direction de chaque mouvement : en haut, en bas, à droite, à gauche, au nord, au sud, à l'est, à l'ouest.

3) La longueur de chaque étape du déplacement : nombre de carreaux, de cases, de mètres parcourus.

Par exemple, pour décrire ce trajet, j'écris :

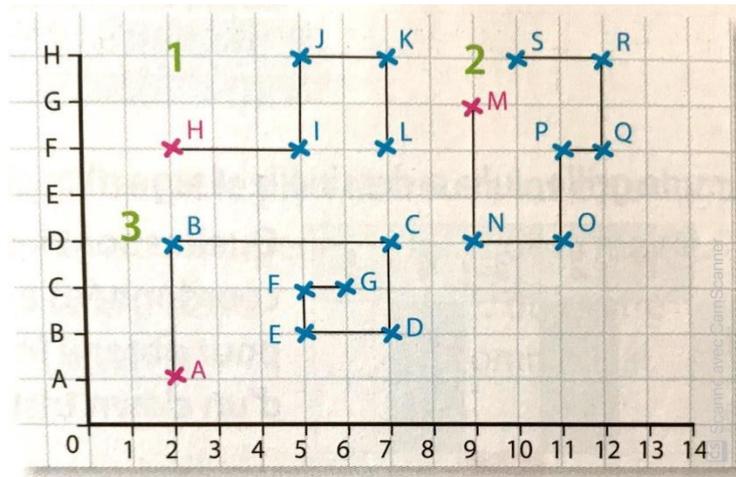
Le point de départ A est en (1 ; C) et le point d'arrivée B est en (3 ; A). Pour arriver de A à B : 2 unités à droite, 1 en haut, 1 à droite, 3 en bas, 1 à gauche.



3/ Exercices

Sur la page de droite, réalise les deux exercices suivants pour t'entraîner.

Exercice 1 : Observe les figures et réponds à la question.



a. Décris chaque chemin en donnant le point de départ (H, M, A), le trajet et le point d'arrivée. Utilise les expressions « à droite », « à gauche », « en haut », « en bas ». (Comme l'exemple de la leçon).

Exercice 2 :

 **DÉFIS** Trouve les villes mystère.

a. Je suis à l'est de Paris et au nord de Lyon.

b. Je suis au sud de Grenoble.

c. Je suis à l'est de Lyon, au sud de Nancy et je ne suis pas Marseille.



Scanné avec CamScanner

4. Rédaction

Aujourd'hui, je vais te demander d'écrire une recette de sorcière.

1/ Lecture de recettes

Avant de commencer ta recette de sorcière, je te laisse observer deux recettes.
Clique sur le fichier « *tarte au potiron et tarte au chocolat* ».

2/ Rédaction

Clique sur le fichier « rédaction recette de sorcière ».
Lis bien les consignes, regarde le modèle et lance-toi !

Quand tu auras terminé (tu peux finir dans le week-end et me l'envoyer qu'en début de semaine prochaine), envoie-moi ta rédaction par mail. Je la publierai sur le blog.

Ce soir avec les corrigés, je te mettrai la lecture des rédactions du vendredi des vacances.

5. Calcul mental

Nous allons faire du calcul appliqué.

Tu vas avoir 3 problèmes. Réalise-les sur ton cahier de brouillon.

Tu n'as pas besoin de poser tes calculs, écris les en ligne. N'oublie pas de répondre à chaque fois à la question qui est posée.

Problème 1 :

Pauline doit tracer au sol une bande de 3 mètre de longueur. Elle a déjà tracé 1 mètre et 25 centimètres. **Quelle longueur de bande doit-elle encore tracer ?**

Problème 2 :

En CM1, il y a 20 élèves. La maitresse veut acheter un crayon qui coûte 25 centimes pour chaque enfant. **Combien dépensera-t-il ?**

Problème 3 :

Combien de verres de 20 cL peux-tu remplir avec une bouteille de 2L de soda ?

6. Rituel étude de la langue

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

6c. Vendredi 24 avril

X

6c. Rituel étude de la langue

2/ Lis le texte ci-dessous



Je lis

« Sophie pensa qu'il était bon de laver les poupées, puisqu'on lavait les enfants ; elle prit de l'eau, une éponge, du savon, et se mit à débarbouiller sa poupée ; elle la débarbouilla si bien, qu'elle lui enleva toutes ses couleurs : les joues et les lèvres devinrent pâles comme si elle était malade, et restèrent toujours sans couleur. Sophie pleura, mais la poupée resta pâle. »

Les malheurs de Sophie de La comtesse de Ségur (1858)

3/ Transposition

Réécris ce texte au présent de l'indicatif sur ton cahier.

7. Littérature

Pour aujourd'hui, tu dois avoir fini de lire l'histoire « Paris au Moyen-Age ».
Dans ton cahier de littérature, écris le titre de l'histoire, écris les questions et écris uniquement la bonne réponse.

1 – Dans quel endroit a lieu le double crime ?

- a) Il a lieu dans un hôpital.
- b) Il a lieu dans une prison.
- c) Il a lieu dans une bibliothèque.

6 – Qu'est-ce qui est dessiné sur la bague de l'assassin ?

- a) Il y a un dragon.
- b) Il y a une sirène.
- c) Il y a une licorne.

<p>2 – Comment s'appellent les deux enfants qui croisent le meurtrier ?</p> <p>a) Ils s'appellent Margot et Blandin. b) Ils s'appellent Marius et César. c) Ils s'appellent Véronique et Tristan.</p>	<p>7 – Qui indique aux enfants l'adresse de l'assassin ?</p> <p>a) C'est un médecin qui leur indique l'adresse. b) C'est un rôtiiseur qui leur indique l'adresse. c) C'est un moine qui leur indique l'adresse.</p>
<p>3 – Qu'a volé le meurtrier ?</p> <p>a) Il a volé une bourse pleine d'or. b) Il a volé une bague magique. c) Il a volé une recette pour dominer les hommes.</p>	<p>8 – Quelle est la nationalité de l'homme qui habite le grand manoir ?</p> <p>a) Il est espagnol. b) Il est belge. c) Il est anglais.</p>
<p>4 – Pourquoi le frère Hippocras est-il tué à son tour ?</p> <p>a) Car c'est lui qui a donné des indications au voleur. b) Car il a été témoin des meurtres. c) Car il a tenté d'arrêter le voleur.</p>	<p>9 – Où se rendent-ils pour rencontrer frère Guérin ?</p> <p>a) Ils rendent au Louvre. b) Ils se rendent à Versailles. c) Ils se rendent à la Tour Eiffel.</p>
<p>5 – D'où sortent les enfants quand ils sont attaqués ?</p> <p>a) Ils sortent d'un restaurant. b) Ils sortent de l'école. c) Ils sortent d'une église.</p>	<p>10 – Que fait Gisbourne avant d'être arrêté ?</p> <p>a) Il brûle un manuscrit. b) Il saute par la fenêtre. c) Il donne des recommandations à ses serviteurs.</p>

8. Arts visuels

Je te propose un tutoriel dans lequel on va créer des écrits dissimulés.

[Clique sur le fichier « tutoriel arts visuels écrits dissimulés ».](#)

Si tu ne peux pas imprimer la silhouette de ton animal ou si c'est trop difficile de la dessiner décalque-la. Pour cela, il te suffit de poser ta feuille blanche sur l'écran de ton ordinateur, de mettre un bout de scotch et tu pourras repasser dessus.

[N'oublie pas de m'envoyer ton dessin quand tu auras terminé.](#)