

Plan de travail du lundi 23 mars 2020

Matière	Compétence		
Dictée	Ecrire sans erreur un texte sous la dictée.		
Grammaire	Transposer un texte au passé simple.		
Grammaire	Identifier les constituants d'une phrase. Mettre une phrase à la forme négative.		
Lecture	Associer un mot et sa définition.		
Numération	Ecrire des nombres décimaux sous la forme $2,4 = 2 + 4/10$.		
Calcul mental	Utiliser différentes stratégies de calcul mental.		
Problèmes	Résoudre un problème.		
Mesures	Calculer l'aire d'une figure.		

Dictée :

Demande à tes parents de te dicter les textes une et deux étoiles.

Grammaire :

Transpose le texte suivant au passé simple. Le début du texte en gras a déjà été mis au passé simple, essaie de continuer.

Après la leçon, Guillaume cherche son ami Pierre. Il voit le jeune copiste au pied du donjon. Alors, il crie : Pierre ! Pour le taquiner, celui-ci monte en courant les escaliers du donjon. En riant, l'écuyer fonce à grandes enjambées derrière lui. Mais, soudaine, la haute silhouette d'Aymar, le cousin du seigneur, barre le passage aux deux enfants.

→ **Après la leçon, Guillaume chercha son ami Pierre. Il vit le jeune copiste au pied du donjon. Alors, il cria :** Pierre !.....

Grammaire

Exercice 1 : Dans chaque phrase, souligne le verbe et entoure le sujet. Encadre les compléments circonstanciels.

1. Ce matin, Guillaume cherche son ami Pierre.
2. Dans l'escalier, Aymar barre le passage aux enfants.
3. En courant, il monte les escaliers du donjon.
4. Il voit le jeune copiste au pied du donjon.

Exercice 2 : Mets les phrases précédentes à la forme négative.

Lecture :

Note le plus rapidement possible, le numéro de la définition qui correspond à chaque mot. Attention, il y a une définition en trop.

1- Endroit, abri où l'on est en sécurité.
2- Insecte à quatre grandes ailes colorées.
3- Etendue d'eau peu profonde où les canards aiment barboter.
4- Cravate plate dont le nœud rappelle la forme d'un insecte.
5- Oiseau coloré qui aime faire son nid dans les boîtes aux lettres.
6- Oiseau au plumage coloré qui vient des pays chauds et qui peut imiter toutes sortes de bruits.

Mésange -> définition n°...

Nœud papillon -> définition n°...

Papillon -> définition n°...

Perroquet -> définition n°...

Refuge -> définition n° ...

Définition intruse n°...

Numération:

Ecris les nombres décimaux en chiffres et sous la forme $24/10 = 2,4$. (Aide-toi du tableau si nécessaire)

Seize dixièmes.

Cent trente-cinq dixièmes.

Quatre-vingt-cinq dixièmes.

Deux cent quarante-six dixièmes.

Huit dixièmes.

3 unités et deux dixièmes.

centaines	dizaines	unités	,	dixièmes	centièmes	millièmes

Calcul mental:

Tu peux réviser tes tables avant de commencer.

Tu as 5 minutes pour faire ce chronomath. Respecte bien le temps donné.

CHRONOMATH 8



1 $2 \times 2 = \dots$

11 $21 : 7 = \dots$

21 $1 + \frac{1}{10} = \dots$

2 $3 \times 3 = \dots$

12 $36 : 4 = \dots$

22 $1 + \frac{5}{10} = \dots$

3 $4 \times 4 = \dots$

13 $14 : 2 = \dots$

23 $1 + \frac{9}{10} = \dots$

4 $5 \times 5 = \dots$

14 $35 : 5 = \dots$

24 $2 + \frac{7}{10} = \dots$

5 $6 \times 6 = \dots$

15 $24 : 8 = \dots$

25 $3 + \frac{5}{10} = \dots$

6 $7 \times 6 = \dots$

16 $17 + 19 = \dots$

26 $5 + \frac{6}{10} = \dots$

7 $8 \times 6 = \dots$

17 $18 + 19 = \dots$

27 $7 + \frac{2}{10} = \dots$

8 $9 \times 5 = \dots$

18 $27 + 16 = \dots$

28 $15 + \frac{5}{10} = \dots$

9 $6 \times 9 = \dots$

19 $28 + 25 = \dots$

29 $1 + 0,6 = \dots$

10 $9 \times 9 = \dots$

20 $34 + 17 = \dots$

30 $2 + 0,8 = \dots$

Problèmes :

Papa pèse deux fois plus que moi et moi je pèse quatre fois plus que Marie, ma petite sœur qui fait 9kg. Combien pèse chaque personne ?

Mesures :

Sur la page suivante, tu trouveras un jeu sur les aires. Fais une ou plusieurs parties avec un de tes parents ou un de tes frères et sœurs aînés.

La guerre des champs

Matériel :

- Une photocopie de la fiche de jeu
- Deux dés
- Une calculatrice
- Une fiche de scores

Déroulement :

La feuille quadrillée est posée entre les joueurs. Chacun choisit un feutre de couleur.

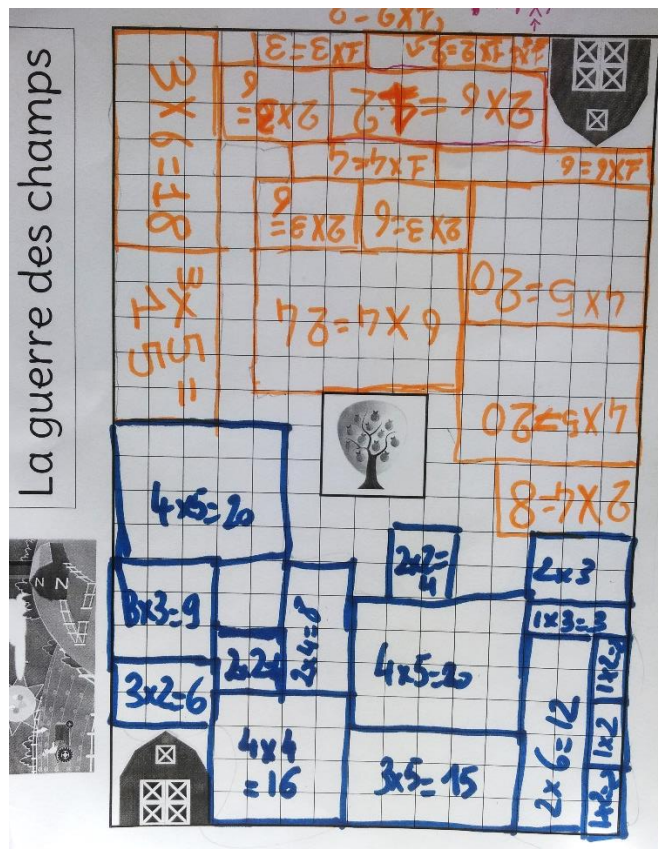
⇒ Le premier joueur lance les deux dés.

⇒ Chacun des dés indique la mesure des côtés du rectangle que le joueur doit tracer sur la feuille. Le premier rectangle est tracé **contre sa ferme**. Tout nouveau rectangle doit toucher un rectangle de la même couleur. Un rectangle ne doit pas dépasser de la feuille.

⇒ Le joueur inscrit dans chaque rectangle la mesure de son aire. Si on n'arrive pas à tracer le rectangle, on passe son tour.

Le jeu se termine quand le premier joueur a été bloqué puis le deuxième aussi.

Les joueurs doivent alors calculer leur score.



Il y a trois façons de faire des points :

- **A** : 1 point pour celui qui a l'aire totale la plus grande.
- **P** : 1 point pour celui qui a le périmètre total le plus grand.
- **R** : 1 point pour celui qui a le rectangle avec la plus grande aire.
Si le score est le même, chacun marque un point.

Le gagnant est celui qui a le score total le plus grand.

Fiches de score :

	Joueur 1 :	Joueur 2 :
A : Aire totale la plus grande		
P : Périmètre total le plus grand		
R : Rectangle avec l'aire la plus grande		
TOTAL		

	Joueur 1 :	Joueur 2 :
A : Aire totale la plus grande		
P : Périmètre total le plus grand		
R : Rectangle avec l'aire la plus grande		
TOTAL		

	Joueur 1 :	Joueur 2 :
A : Aire totale la plus grande		
P : Périmètre total le plus grand		
R : Rectangle avec l'aire la plus grande		
TOTAL		

La guerre des champs

