

Plan de travail du lundi 30 mars 2020

Matière	Compétence		
Dictée	Ecrire sans erreur un texte sous la dictée.		
Grammaire	Conjuguer des verbes à l'imparfait.		
Grammaire	Compléter une phrase soit par un adjectif soit par un complément du nom.		
Lecture	Repérer rapidement des mots dans une liste alphabétique.		
Numération	Lire et écrire un nombre décimal.		
Calcul mental	Réviser les tables de multiplication.		
Problèmes	Résoudre un problème à l'aide d'une photographie.		
Mesures	Se repérer dans un quadrillage.		

Dictée :

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

Grammaire :

Révisons un peu la conjugaison des verbes à l'imparfait.

Tu peux utiliser la leçon sur l'imparfait qui se trouve dans ton porte-vues ou regarder la vidéo suivante :

<https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/discipline/langue-francaise/grammaire/temps-simples-de-lindicatif-prendre-appui-sur-les-regularites/limparfait-un-temps-regulier.html>

Conjugué les verbes entre parenthèses à l'imparfait.

1. Le camion de la fleuriste (occuper) la place de livraison.
2. Les pilotes de Formule 1 (ralentir) avant ce virage.
3. Vous (appuyer) sur le bouton rouge pour allumer la télévision.
4. Je ne (voir) rien dans l'obscurité de la cave.
5. Ils (devoir) se ranger quand la cloche (retentir).
6. Chez nos parents, nous (arroser) le camélia du jardin.

Grammaire

Exercice 1 : Entoure les compléments du nom.

une table de nuit - une boisson fraîche - des paniers en osier - un yaourt sans sucre - un site internet - la place du village - une bonne soirée - un joyeux anniversaire

Complète les noms par un adjectif (A) (devant ou derrière le nom principal) ou par un complément du nom (CN).

Un manteau + A

Une pince + CN

Un camion + A + A

La bibliothèque + CN

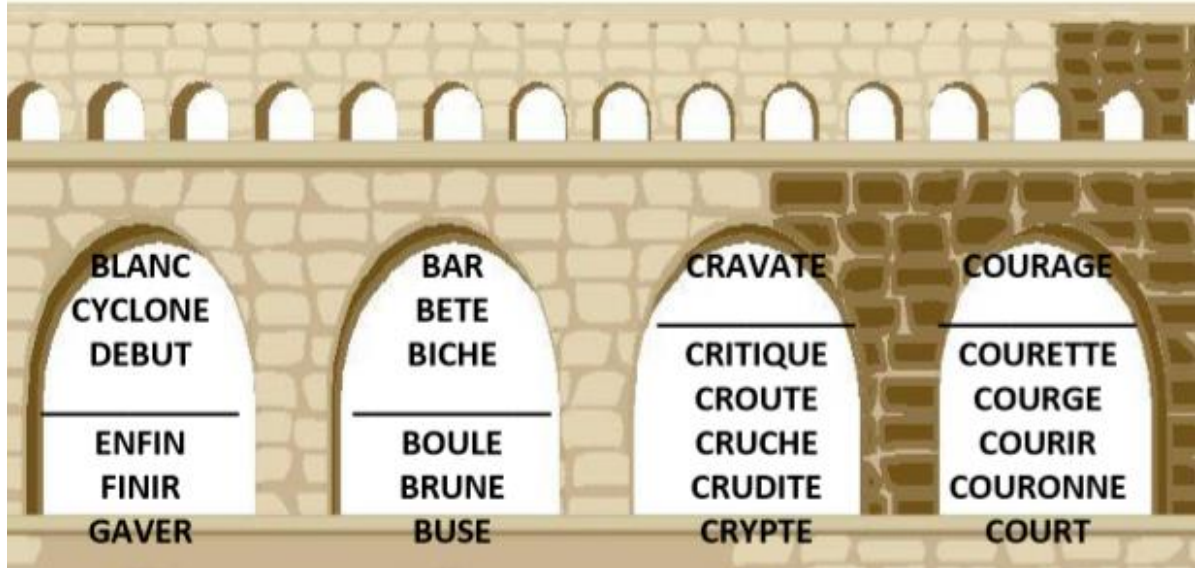
Mon vélo + A + A

Un livre + CN

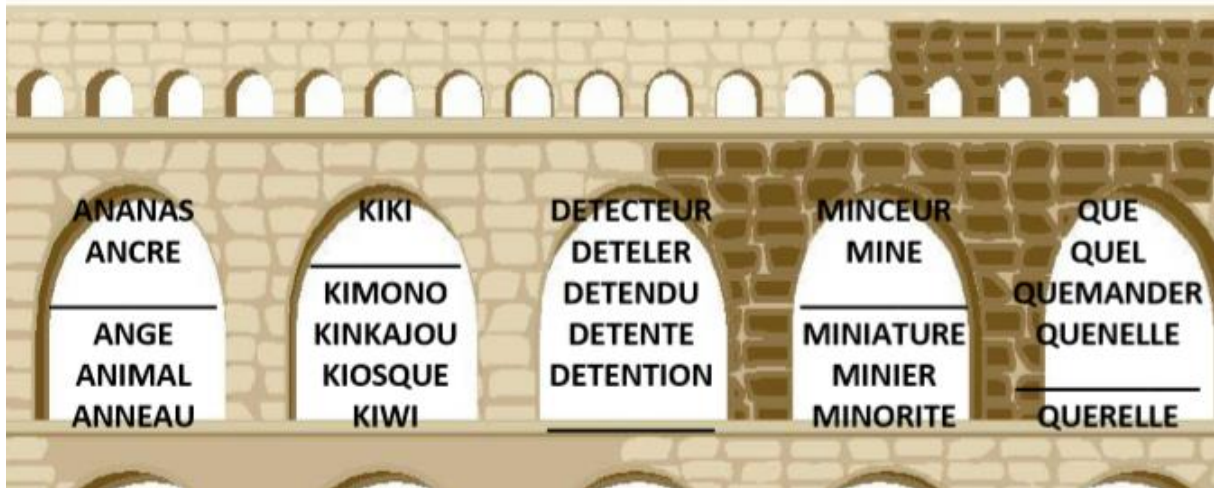
Lecture :

Les ponts suivants ont été construits par un architecte qui aimait beaucoup l'ordre alphabétique. Complète les piles en choisissant les mots parmi ceux qui te sont proposés.

cour - courant - cross - crème - bleu - biberon - effort - limite



*kilo - détendre - mimolette - âne - quenotte - kipper - détergent -
anatomie - minette - questeur*



Numération:

1/ écrire dans le tableau : vingt-cinq unités et vingt-et-un centièmes.

PARTIE ENTIERE			PARTIE DECIMALE	
Centaine	Dizaine	Unité	Dixième	Centième

2/ Différentes écritures du nombre :

$$\dots, \dots = \frac{\dots}{\dots}$$

Calcul mental:

Prends ta fiche de suivi des tables qui se trouve dans ton porte-vues et demande à un de tes parents (ou tes frères et sœurs aînés) de t'interroger pendant 5 minutes.

Colorie le rond en vert quand tu as répondu dans les 5 secondes et en rouge si ce n'est pas le cas.

Problèmes :

Jusqu'aux vacances, je te proposerai chaque jour un problème rédigé par un de tes camarades.

Aujourd'hui, tu trouveras sur la fiche jointe les problèmes des élèves arrivés en 1^{ère} et 2^{ème} position. A toi de les résoudre !

Géométrie:

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

La bataille navale

Nombre de joueurs : 2 joueurs

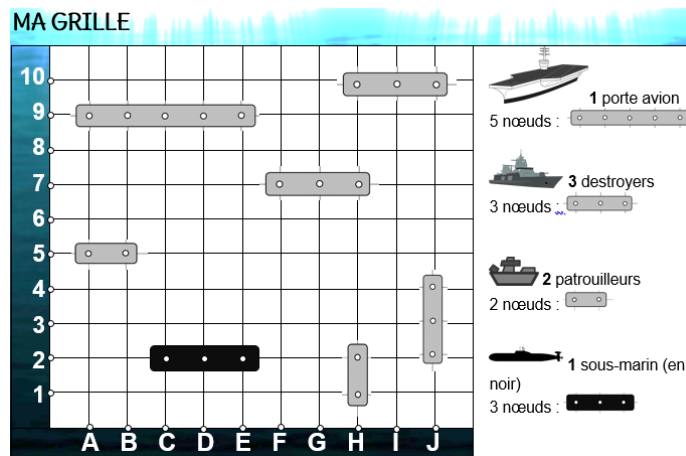
But du jeu : Il faut être le premier à couler tous les bateaux et le sous-marin de l'adversaire

Matériel :

- une photocopie des deux grilles
- un feutre gris et un feutre rouge, règle

Déroulement :

- Chaque joueur place ses bateaux horizontalement ou verticalement sur les nœuds du quadrillage, comme indiqué sur le modèle de leur grille.



- A son tour, le joueur a deux possibilités :

1/ Il annonce des coordonnées, par exemple (A,5). Il peut se passer deux choses :

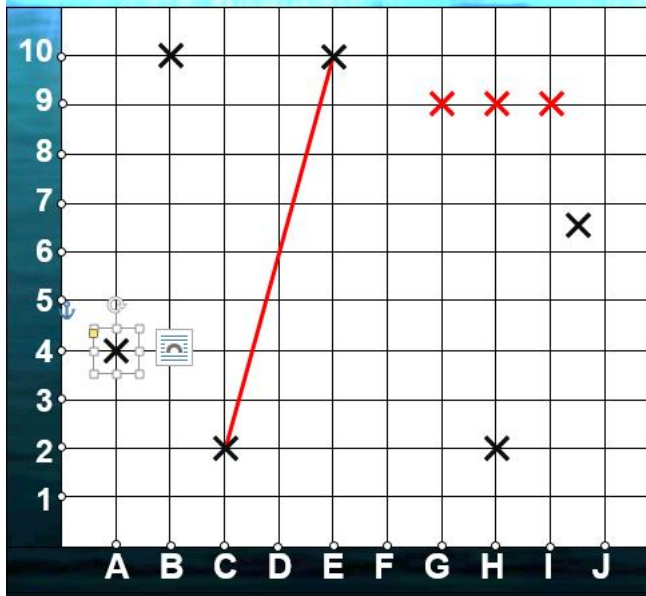
* L'adversaire annonce « Dans l'eau ! » : il met alors une croix en noir sur le nœud correspondant sur « la grille de mon adversaire ».

* L'adversaire annonce « Touché, coulé ! » et annonce toutes les coordonnées de son bateau. Dès qu'il est touché, un bateau est totalement coulé. On met alors une croix rouge sur le nœud correspondant sur « la grille de mon adversaire ». Le sous-marin doit être touché sur ses trois parties avant d'être coulé !

2/ Le joueur dispose d'une autre possibilité : il peut tirer une torpille avec son sous-marin.

Cela consiste à annoncer une première coordonnée, qui est celle d'une partie de son sous-marin, par exemple (C ;2) puis annoncer un point de destination, par exemple (E ;10). Il trace alors le segment entre ces deux points. Tous les bateaux qui sont traversés par le segment sont **directement coulés** et l'autre joueur annonce les coordonnées des bateaux touchés.

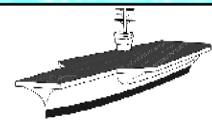
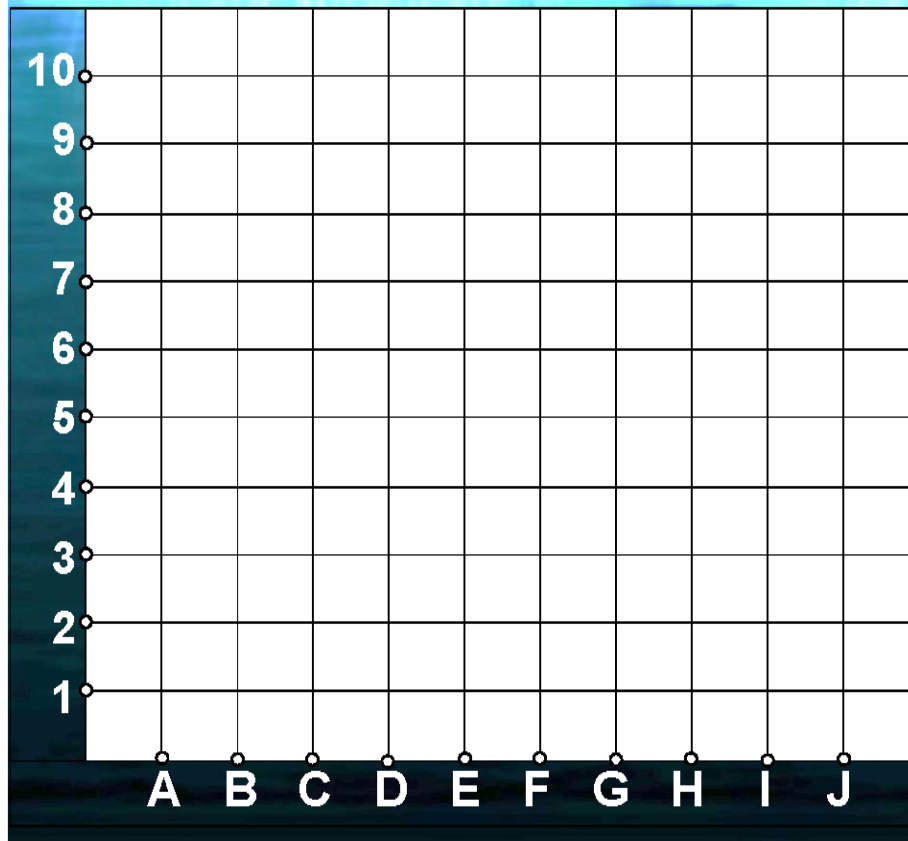
LA GRILLE DE MON ADVERSAIRE



Utiliser son sous-marin est très efficace mais cela donne aussi une des coordonnées du sous-marin. Une fois qu'il a été joué, il faut continuer jusqu'à ce qu'il soit coulé !

Fin du jeu : Le jeu s'arrête lorsque tous les bateaux de l'adversaire ont été coulés.

MA GRILLE



1 porte avion

5 nœuds :



3 destroyers

3 nœuds :



2 patrouilleurs

2 nœuds :



1 sous-marin (en noir)

3 nœuds :

+

LA GRILLE DE MON ADVERSAIRE

