

# Plan de travail du jeudi 26 mars 2020

Matière	Compétence		
Dictée	Ecrire sans erreur un texte sous la dictée.		
Orthographe	Savoir écrire les homophones grammaticaux et/es/est.		
Grammaire	Transposer un texte à la 3 <sup>ème</sup> personne du singulier du passé simple.		
Lecture	Repérer rapidement des mots dans des écrits spécifiques.		
Numération	Passer de la fraction décimale au nombre décimal.		
Problèmes	Rédiger un problème à partir d'une photographie.		
Calcul	Connaître les notions de multiples et de diviseurs.		

## Dictée flash:

Effectue la dictée flash donnée (une et deux étoiles).

## Orthographe :

1. Recopie les phrases avec le mot qui convient.

- a) Ton panier (et/est) plein de légumes.
- b) Etienne (est/et) premier ; tu (est/es) 2<sup>ème</sup> ex-aequo avec moi.
- c) Tu (et/es) honnête (et/es) tu dis la vérité.
- d) Cette grotte (est/et/es) très visitée : tu (est/et/es) entré dedans.

2. Remets les mots dans l'ordre pour écrire des phrases avec es, est ou et.

- a) Eva/la dernière/est/tout le monde/l'attend./et
- b) est/ Le chimpanzé/ tu / et/le soignes./blessé
- c) Ce compas/ à moi/ celui-ci/ à Salimatou./est/et/est

### Aide :

Est = était (il, elle, on)

Es = étais (tu)

Et = et puis

## Grammaire :

Transpose le texte au passé simple (les verbes à conjuguer sont soulignés).

Le pneu de la voiture éclate. La voiture quitte la route et tombe dans le fossé. Le conducteur essaie de sortir de sa voiture. Il y arrive, il remonte du fossé et appelle une dépanneuse.

## Lecture :

Entoure le plus vite possible dans le « mots mêlés », les mots soulignés dans le texte suivant. Tu peux lire dans deux sens seulement :

Albert et Arthur entrent en courant dans la gare, compostent leurs billets et demandent au contrôleur où se trouvent les places qu'ils ont réservées. « Dans le wagon numéro 1, vers la locomotive, en tête du train », leur répond le contrôleur. Ils se dépêchent, mais Arthur se cogne contre les bagages d'un monsieur. Sa valise tombe, s'ouvre et ...

A	B	W	C	D	E	B	A	G	A	G	E	S
T	R	A	I	N	N	G	H	I	J	A	K	T
L	M	G	O	P	Q	R	S	B	T	R	U	U
V	L	O	C	O	M	O	T	I	V	E	W	V
X	Y	N	Z	A	B	C	D	L	E	F	G	W
I	J	K	L	M	N	O	P	L	A	C	E	S
T	C	O	N	T	R	O	L	E	U	R	U	Y
V	W	X	Y	Z	A	B	C	T	D	E	F	Z
G	H	Y	W	V	A	L	I	S	E	K	I	J

## Numération:

Ecris ces fractions sous la forme d'une fraction décimale puis d'un nombre décimal.

(Exemple : six dixièmes =  $6/10 = 0,6$ )

- Neuf dixièmes
- Quinze dixièmes
- Douze centièmes
- Trente-six centièmes
- Cent dix-huit centièmes

centaines	dizaines	unités	,	dixièmes	centièmes	millièmes

## Problèmes :

*Aujourd'hui, je te lance un petit défi :*

Tu vas devoir imaginer un problème dont la résolution ne pourra se faire en partie qu'en utilisant une photographie comme ceux que je t'ai donné mardi. Souviens-toi, nous en avons déjà fait en classe.

Voici deux exemples :

1/ J'ai mis deux lettres dans chaque boîte. Combien en ai-je distribuées ?



2/ Le boulanger dispose de 5 plaques d'œufs complètes plus celle-ci. Il doit réaliser 28 flans de 8 parts chacun et pour chaque flan il a besoin de 7 œufs. En aura-t-il assez ? Justifie ta réponse



**Etape 1** : *Imagine une situation (prends un catalogue, le programme télé, un prospectus, les assiettes ...)*

**Etape 2** : *Prends une photo et imagine l'énoncé de ton problème.*

**Etape 3** : *Envoie-moi par mail la photographie avec l'énoncé que tu auras écrit.*

*Je choisirai le meilleur problème et l'enverrai à tous tes autres camarades.*

*Je garderai les autres pour les donner à un autre moment.*

## Calcul :

Voici le Jeu des nombres en chaîne. *Souviens-toi nous y avons déjà joué en classe. Tu peux faire plusieurs parties avec tes parents et tes frères et sœurs aînés.*

Je te mets la règle du jeu et le tableau à utiliser.

## Les nombres en chaine

### Matériel :

- Une grille de jeu
- Crayons ou feutres

### Nombre de joueurs :

- 2 à 4 joueurs. Chacun choisit sa couleur.

**Déroulement :** Le premier joueur colorie la case de son choix. Le joueur suivant doit colorier une case qui réponde à l'une des conditions :

- ⇒ Soit le nombre de la case est un multiple du nombre colorié par le joueur précédent.
- ⇒ Soit le nombre de la case est un diviseur du nombre colorié par le joueur précédent.

### Par exemple :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

- Le **joueur 1** a colorié 6 en bleu.
- Le **joueur 2** a colorié 12 en vert car c'est un multiple de 6.
- Le **joueur 1** a colorié 24 c'est un multiple de 12.
- Le **joueur 2** a colorié 8 car c'est un diviseur de 24.
- C'est au tour du **joueur 1**...Il a beaucoup de solutions : 1,2,4 qui sont des diviseurs ou alors 16,32,40 ou 48 qui sont des multiples...

Si un joueur ne peut pas colorier une case comme c'est demandé, **il est éliminé.**

Le gagnant est le dernier joueur de la partie.

### Voici la grille a utilisé :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50