

Jeudi 9 avril

- 20 minutes minimum de LECTURE SILENCIEUSE : Choisis les livres ou les textes que tu souhaites. N'oublie pas que tu as emporté dans ton cartable un roman de la classe, tu peux l'utiliser.
- 20 minutes de PRODUCTION ÉCRITE : Préparation de notre journal n°3 !
J'attends ton texte ! Je t'en ferai un retour si besoin (pistes pour corriger par exemple).
Au choix :
 - Textes déjà corrigés qu'il suffit de saisir à l'ordinateur, de prendre en photo
 - Textes à corriger
 - Nouvelles idées de textes
 - Dessin simple noir et blanc (crayon puis feutre) pour accompagner un texteA renvoyer par mail ! Montrez à votre enfant comment faire !

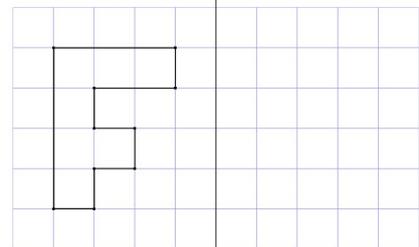
**Texte ou dessin
à renvoyer**

- CALCUL : Joue au jeu « Puissance dé » que tu as découvert en classe. Recopie une grille. Chaque joueur choisit une couleur de feutre différente. On partage tous la même grille. Lance deux dés. Fais une addition ou une soustraction avec. Colorie la case du résultat. Celui qui aligne 4 cases de sa couleur a gagné !
- GÉOMÉTRIE : Entraîne-toi à tracer un dessin par symétrie (comme un miroir) sur ce site.

<https://micetf.fr/symetrie-sur-quadrillage/#14>

Voilà à quoi cela ressemble ! →

Quand tu as terminé, valide avec la case verte en haut.
Ensuite, tu peux tenter un autre modèle (liste en haut).



- SCIENCES : Va observer ce qu'il se passe sur la page suivante.

<http://www.balbuca.fr/fr/en-direct-nie/>

**Observations
à renvoyer**

Ecris tes observations sur ton cahier de brouillon :

Date et heure : ...

La météo dans la vidéo : ...

J'ai observé ...

J'ai entendu ...

Ce qui a changé depuis ma dernière observation, c'est ...

Je me demande ...

« Puissance dé » Grille 1 (+ ou -)

1	3	8	7	8	0
6	7	5	6	4	11
10	4	12	9	9	10
0	5	9	2	11	9
7	2	11	5	4	1
4	3	7	6	12	5

« Puissance dé » Grille 2 (+ ou -)

3	10	0	11	2	9
5	3	6	9	4	11
10	1	12	1	6	7
8	6	10	0	7	9
7	4	12	4	5	8
11	2	5	8	3	7

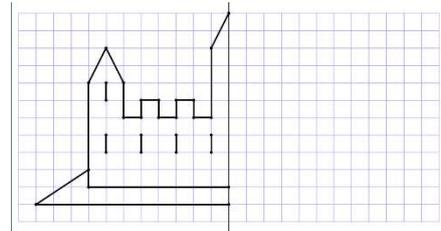
Vendredi 10 avril

- 15 minutes de LECTURE ORALE : En choisissant parmi les textes lus ces derniers jours, prépare la lecture à voix haute d'un passage en repérant les mots sur lesquels tu risques de buter ou d'hésiter. Relis plusieurs fois ce passage pour être de plus en plus efficace.
- GRAMMAIRE : Dans ton cahier d'écrivain, choisis quelques phrases. Pour les rendre plus intéressantes, ajoute des adjectifs (des mots pour dire comment sont les choses). Réfléchis en te demandant « Comment pourrait être cette personne, cet animal, cet objet... ? ». Au total, écris 15 adjectifs, pas toujours les mêmes !
- CALCUL : Joue au jeu « Puissance dé » que tu as découvert en classe. Aujourd'hui, tu peux créer ta propre grille avant de jouer, ou recopier les mêmes qu'hier. Chaque joueur choisit une couleur de feutre différente. On partage tous la même grille. Lance deux dés. Fais une addition ou une soustraction avec. Colorie la case du résultat. Celui qui aligne 4 cases de sa couleur a gagné !
- GÉOMÉTRIE : Entraîne-toi à tracer un dessin par symétrie (comme un miroir) sur ce site.

<https://micetf.fr/symetrie-sur-quadrillage/#41>

Voilà à quoi cela ressemble ! →

Quand tu as terminé, valide avec la case verte en haut.
Ensuite, tu peux tenter un autre modèle (liste en haut).



- ANGLAIS : Ecoute les enregistrements, regarde la vidéo et entraîne-toi à répéter les mots de ces deux pages en anglais :

Le petit déjeuner : <http://ponytailenglish.fr/breakfast/>

Le visage : <http://ponytailenglish.fr/face/>