

Calcul mental : les tables de multiplication

Recopie ces calculs sur ton cahier (ou imprime-les et colle-les, si tu peux). Puis complète-les le plus rapidement possible.



Top chrono

Tables de 1 à 6

$2 \times 7 = \underline{\quad}$

$2 \times 6 = \underline{\quad}$

$5 \times 5 = \underline{\quad}$

$6 \times 2 = \underline{\quad}$

$6 \times 5 = \underline{\quad}$

$3 \times 2 = \underline{\quad}$

$9 \times 3 = \underline{\quad}$

$4 \times 7 = \underline{\quad}$

$2 \times 1 = \underline{\quad}$

$2 \times 10 = \underline{\quad}$

$6 \times 9 = \underline{\quad}$

$10 \times 2 = \underline{\quad}$

$3 \times 8 = \underline{\quad}$

$4 \times 6 = \underline{\quad}$

$3 \times 9 = \underline{\quad}$

$5 \times 1 = \underline{\quad}$

$7 \times 5 = \underline{\quad}$

$5 \times 2 = \underline{\quad}$

$6 \times 5 = \underline{\quad}$

$4 \times 4 = \underline{\quad}$

Jogging d'écriture :

Décris ta chambre (écris 5 ou 6 phrases dans ton cahier).

Dictée :

Ecris la dictée du jour dans ton cahier.

Lecture :

Lis le conte « La plus affreuse des sorcières p. 164 de ton manuel de français *Caribou*, puis réponds aux questions « Je comprends » p.164, sur ton cahier (n'oublie pas de répondre par des phrases).

Vocabulaire : Le portrait

Relis ta leçon sur le portrait avant de commencer

Exercice 1 :

Complète le portrait de la sorcière avec les mots suivants :

Voix perçante – ridé – buriné* - grand âge – yeux – ronchonements incessants

Tu peux chercher le mot buriné dans un dictionnaire

Si l'on en croit d'anciens textes, une sorcière se reconnaît à sonà son visage, à son front, à ses qui louchent, à sa, à ses et au fait qu'elle est toujours suivie de son chien ou de son chat.

Exercice 2 :

Continue ce texte en présentant le jeune garçon (c'est -à-dire en écrivant son portrait)

On a sonné à la porte. Je n'attends personne. Et je n'aime pas ouvrir quand je suis seul.

Alors je monte à l'étage et, sans me faire voir, je regarde qui cela peut être. C'est un jeune garçon...

Mathématiques : Géométrie

Rends-toi sur le site <https://www.logicieleducatif.fr/>

Choisis le niveau « CE2 » / Choisis la discipline « Géométrie »

Puis « Propriétés des figures géométriques » Choisis ensuite ton niveau et entraîne-toi !

Défi-Maths du jour !

Enigme 1 : La loterie

Un billet de loterie est composé de trois étoiles à gratter. Dans chaque étoile peut se cacher le dessin d'une fusée, d'une lune ou le mot Perdu. Un billet est gagnant lorsqu'on découvre au moins deux dessins identiques.

Combien de billets gagnants différents peut-on imprimer ?



Astuce : Le mot « perdu » n'est pas un dessin. Cherche toutes les combinaisons possibles avec deux dessins identiques.

Voilà ! Tu as bien travaillé, il est temps d'aller t'aérer !

Si tu as des questions, n'hésite pas à m'écrire. A jeudi prochain !