

Jeudi 26 mars - CM

Vocabulaire : Révisions : Le dictionnaire

• **Rappel de l'ordre alphabétique** : Afin de ranger des mots dans l'ordre alphabétique, vous pouvez jouer sur le site Lumni « L'ordre alphabétique - Jeu de méli-mélo ».

• **Dans le cahier, faire ces exercices sans utiliser le dictionnaire.**

L'objectif de ces exercices est de savoir utiliser les mots-repères pour chercher dans le dictionnaire.

Il est possible de s'aider de la leçon V2.

Exercice 1 : Mets une croix à l'endroit où tu trouveras le mot indiqué dans la première colonne.

Mot cherché	Mots repères	Revenir en arrière	Aller plus loin	Dans les pages
Flan	Finance / flèche			
Barbu	Barrage / bas			
Mortier	Mouche / moulinet			
Moufle	Madame / magasin			

Exercice 2 : Place les mots de la liste dans le tableau.

infortune - inférieur - innover - ingrédient - inondation - innocence

Avant les mots-repères	Mots-repères : Infirmier - Innocent	Après les mots-repères

• **Si vous avez un dictionnaire à la maison, vous pouvez jouer à :**

- Jeu « Trouver le mot le plus vite »

Un de vos proches écrit un mot de la liste ci-dessous. Au top départ, il vous chronomètre. Pendant ce temps, vous recherchez le plus rapidement possible dans le dictionnaire, le mot écrit. Après avoir trouvé le mot demandé, vous refermez votre dictionnaire et vous marquez votre score. Puis vous vous préparez pour le prochain mot.

L'objectif est d'aller de plus en plus vite.

Mots à chercher : beurre - duvet - additionner - passeport - raisin - aviation - étang - univers - kiwi - tirelire - bavard - motard - question - panier - tournesol.

- Jeu DIKOTEK

La règle du jeu est :

- Un pion va se balader sur l'alphabet du plateau de jeu de A jusqu'à Z et c'est ce plateau qui va proposer les épreuves (si vous tombez sur une case jaune, c'est l'épreuve jaune). Les enfants jouent les uns après les autres.
- Si la réponse est exacte, vous gagnez une lettre (celle de la case, il la coche sur sa fiche score).
- Le dé est relancé pour faire avancer le pion du prochain joueur qui va désigner une nouvelle épreuve, et ainsi de suite.
- A la fin du jeu (l'arrivée du pion sur la case Z), l'élève qui a remporté le plus de lettres de l'alphabet gagne la partie.

Réponses des cartes bleues : 1) Faon ; 2) Kiwi ; 3) Epouser ; 4) Facile ; 5) Aller ; 6) Chewing-gum ; 7) Dalmatien ; 8) Alligator ; 9) Corde ; 10) Or ; 11) Nez ; 12) Habitude ; 13) Vous ; 14) Obscur ; 15) Professeur des écoles ; 16) Chalet ; 17) Vague ; 18) Bocal.

Précision : Les jeux peuvent, bien entendu, être répartis sur la semaine.

Calcul mental : Diviser par 10, 100 ou 1 000

Rappel de la règle : Pour diviser un nombre par 10, pour un grand nombre, il suffit d'enlever 1 zéro. Par exemple, $14\ 000 \div 10 = 1\ 400$: on retire 1 zéro au résultat.

Pour diviser un nombre par 100, pour un grand nombre, il suffit d'enlever 2 zéros. Par exemple, $14\ 000 \div 100 = 140$: on retire 2 zéros au résultat.

Pour diviser un nombre par 1 000, pour un grand nombre, il suffit d'enlever 3 zéros. Par exemple, $14\ 000 \div 1\ 000 = 14$: on retire 3 zéros au résultat.

Exemple, $560 \div 10$. L'élève écrit 56.

- 1) 3 600 divisé par 10.
- 2) 1 500 divisé par 10.
- 3) 2 450 divisé par 10.
- 4) 1 000 divisé par 100.
- 5) 3 000 divisé par 100.
- 6) 2 400 divisé par 100.
- 7) 19 000 divisé par 100.
- 8) 15 000 divisé par 1 000.
- 9) 34 000 divisé par 1 000.
- 10) 800 000 divisé par 1 000.

Dictée

- **Ecrire dans le cahier, la dictée :**

Ben est un artiste suisse, qui a été employé dans une librairie dès 14 ans. Ce métier lui a donné le goût des mots et du langage.

Géométrie : Révisions des droites parallèles et perpendiculaires

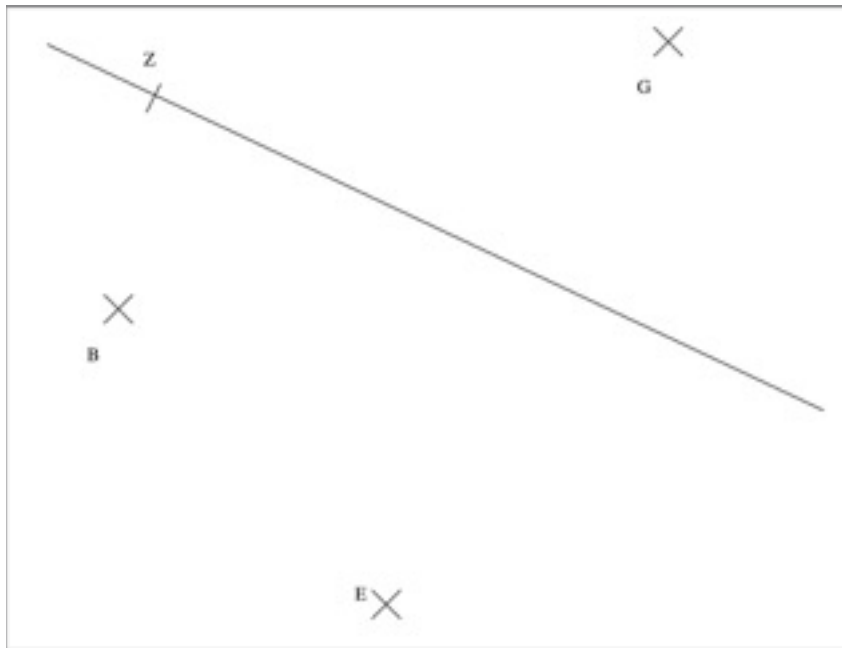
L'objectif de ces exercices est de savoir tracer des droites perpendiculaires et parallèles.

Il est possible de s'aider des leçons EG3 et EG5 mais également des vidéos disponibles sur le site Réseau Canopé « Les fondamentaux - tracer des parallèles » et « Les fondamentaux - tracer des perpendiculaires ».

- **Dans le cahier, faire ces exercices.**

Exercice 1 : Réalise le programme de construction suivant.

- Trace une droite (f) parallèle à la droite (d) passant par G.
- Trace une droite (c) perpendiculaire à (d) passant par Z.
- Trace une droite (a) parallèle à (d) passant par B.
- Trace une droite (b) perpendiculaire à (d) passant par E.



Exercice 2 : Réalise le programme de construction suivant.

- 1) Trace une droite (d1).
- 2) Place un point A sur la droite (d1) et un point B n'appartenant pas à cette droite.
- 3) Trace une droite (d2) perpendiculaire à la droite (d1) passant par le point A.
- 4) Trace une droite (d3) parallèle à la droite (d1) passant par le point B.
- 5) Appelle C le point d'intersection des droites (d2) et (d3).

Rappel : Le point où 2 droites (sécantes) se croisent est appelé point d'intersection. Des droites sécantes sont des droites qui se coupent en un seul point à la différence des droites parallèles qui ne coupent pas.

- 6) Trace une droite (d4) parallèle à la droite (d2) passant par B.
- 7) Appelle D le point d'intersection de (d4) et (d1).
- 8) Comment s'appelle la figure géométrique ADBC ?

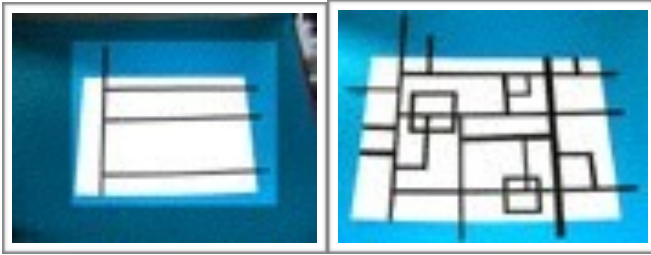
- Pour terminer, je vous propose une autre activité qui combine mathématiques et arts plastiques.
- Avec la fiche n°1, vous devez simplement colorier à la manière de Mondrian comme par exemple sur l'image. Mondrian a beaucoup utilisé le rouge, le jaune, le bleu et le blanc mais aussi le noir.



- Avec l'activité n°2, vous pouvez composer un tableau « à la manière de Mondrian ».

Etape n°1 : Découper des bandes de papier de différentes longueurs et largeurs.

Etape n°2 : Les placer sur sa feuille de façon à former des carrés et des rectangles de différentes tailles.



Etape n°3 : Coller les bandes sur sa feuille de dessin.

Etape n°4 : Découper les bandes dépassant de la feuille.

Etape n°5 : Coloriez les cases en s'inspirant des tableaux de Mondrian (bleu, jaune, rouge ou noir).

Etape n°6 : Avec la règle, repasser les lignes intérieures au feutre noir.

Histoire des arts : Révisions

- Pour réviser et approfondir le travail fait sur les oeuvres d'art, il vous est possible de réobserver ces tableaux appartenant au patrimoine artistique. Pour cela, vous écrivez sur un moteur de recherche « 1 minute au musée - Lumni ».

Les vidéos que je vous conseille de regarder sont : « La liberté guidant le peuple » d'Eugène Delacroix - « Le tricheur » de Georges de la Tour - « La Joconde » de Léonard de Vinci.

Bien entendu, si les vidéos vous intéressent, vous pouvez en regarder d'autres. Il y a des vidéos sur des oeuvres de Pablo Picasso, Vincent Van Gogh etc...