

Bonjour les enfants,

Cette semaine, nous commençons une nouvelle histoire en lecture, qui s'intitule « Le château des enfants gris ». En mathématiques, nous allons construire et utiliser un graphique. Nous allons aussi apprendre à coder...  
Bonne semaine à tous !

Lundi 15 juin 2020

## FRANCAIS :

- **Dictée** du jour : Nous étions sur une rivière comme dans notre rêve.
    - Dans cette phrase : . Souligner en rouge le ou les verbes
    - . Entourer en bleu le ou les sujets
  - **Mots invariables** : partout, quelque chose, pourquoi, car, parce que
  - **Lecture**: Le château des enfants gris (1) : Fichier pages 136 et 137
  - **Orthographe** : Les accents sur la lettre « e » → Fichier pages 138 et 139
- : Leçon à coller ou à recopier dans le cahier de français :

### Les accents sur la lettre e

- Sur la lettre e , il peut y avoir un accent : - aigu : répéter - la soirée - une région - la vérité - la beauté... - grave : après - une mère - la rivière - un kilomètre... - circonflexe : la tête - la forêt - un chêne - une fenêtre...

- La lettre e se prononce de la même façon avec un accent grave ou circonflexe. Avec un accent aigu, elle se prononce différemment.

Attention à bien tracer l'accent aigu ou l'accent grave. La prononciation n'est pas la même si l'accent est mal écrit.

## MATHEMATIQUES :

- . **Calcul** : En haut de la page 151 du fichier , dicter ces calculs :
  - la différence entre 128 et 99
  - la moitié de 56
  - la différence entre 1 000 et 100

- la somme de 444 et 555
- le triple de 25

. **Construire et utiliser un graphique :**

1/ Lire et écouter la leçon que tu trouveras sur ce site :

<https://www.assistancescolaire.com/eleve/CE2/maths/reviser-une-lecon/lire-un-tableau-ou-graphique-9ca05>

Regarder également les explications suivantes :

<https://www.youtube.com/watch?v=4gg5aYphf8E>

2/ **Je retiens**

. Dans l'énoncé d'un problème, les informations ne sont pas toujours données sous la forme d'un texte.

. On peut aussi trouver des tableaux ou des graphiques. Un diagramme est un schéma organisé en colonnes qui donne les mêmes informations qu'un tableau.

. Pour comprendre et savoir utiliser les graphiques et les tableaux, il faut lire les informations qui sont souvent contenues dans la légende et le titre.

. Sur une courbe, les informations sont données à l'intersection des lignes horizontales et verticales, et elles sont reliées par un trait.

3/ Fichier page 129

**CODER:**

Coder et réaliser des déplacements :

→ Fichier de mathématiques page 161

→ Où se rend Archi ? (voir le doc 3 intitulé le plan). Lis bien les 3 textes, un seul déplacement est possible. Lequel ?

Bon courage à tous !

S.Gambier

2 **Remplace** les mots ou groupes de mots en orange par un ou des mots du texte.

Mic et Orphée sont avec leurs vélos tout terrain ( VTT ).

Le sentier serpente ( sinue ) et devient très étroit.

Un soir avec une lumière un peu violette ( mauve ) tombe.

Le cygne allait d'un endroit à l'autre ( vagabondait )

3 **Complète** les phrases avec les mots en orange.

un air de musique - le crépuscule

a. Lorsque le soleil se couche, c'est le crépuscule.

b. Une mélodie, c'est un air de musique.

4 **Écris** qui ou ce qui est désigné par les mots ou groupes de mots en orange.

Soudain, au détour du chemin apparaît l'étang du cygne.

On l' ( l'étang ) appelle ainsi parce qu'un cygne s'y ( l'étang ) promène avec des airs de surveillant.

Ce cygne a toujours été là mais aujourd'hui, il ( le cygne ) est absent.

5 **Réponds** à la question par une phrase : À quoi le cygne est-il comparé ?

Le cygne est comparé à un surveillant et aussi à un petit voilier blanc.

6 **Complète** chaque phrase en indiquant le nom du personnage qui prononce les paroles.

- Tu vois ? dit Mic en chuchotant. Eh bien hier, il n'y était pas !

- Ce château... ce n'est pas normal, dit Mic en grimaçant.

7 **Coche** la phrase qui a le même sens que la phrase en orange.

a. Orphée étouffe un cri de surprise.

Orphée est surprise mais elle se retient de crier.

Orphée s'étouffe en criant.

b. Dans le crépuscule naissant, deux fenêtres s'illuminent de rose ; une porte s'ouvre !

Au coucher du soleil, des roses apparaissent aux fenêtres et la porte du château s'ouvre !

Au coucher du soleil, une lumière rose apparaît aux fenêtres du château et une porte s'ouvre.

8 **Colorie** les phénomènes qui te semblent étranges dans l'histoire.

Un château avec douze fenêtres et une tour pointue.

L'absence du cygne de l'étang.

Le château n'était pas là hier.

Deux enfants s'expriment avec une mélodie bizarre et aigüe.

Un fil invisible relie Orphée au château.

Les accents  
sur la lettre e

## 1 Lis ces mots.

la lumière - un frère - arrêter - le rêve - répéter - la crème - la matinée -  
un vêtement - un océan - une soirée - une rivière - la santé - même - énorme -  
têtu - une pensée - le départ - une lèvres - tiède - la tempête - un véhicule -  
une idée - la colère - une fenêtre - égal - même - écrire - la forêt - une mère -  
répondre - mécontent

- Que remarques-tu dans tous ces mots ? Il y a des accents sur tous les mots : aigu, grave, circonflexe

## 2 Recopie quatre mots de la liste sur chaque ligne.

- Mots avec un accent aigu : matinée - océan - soirée - santé  
- Mots avec un accent grave : lumière - frère - crème - rivière  
- Mots avec un accent circonflexe : arrêter - rêve - vêtement - même

## 3 Récris les mots avec é ou è.

un siècle - après - une région - la beauté - la misère - féroce - l'écharpe - très  
un siècle - après - une région - la beauté -  
la misère - féroce - l'écharpe - très

## 4 Récris les mots avec è ou ê. Aide-toi de l'activité 1 ou des mots que tu as déjà mémorisés.

une fenêtre - une crème - la forêt - la colère - la tempête - une lèvres - tiède  
une fenêtre - une crème - la forêt - la  
colère - la tempête - une lèvres - tiède

## 5 Récris les mots avec des accents aigus, graves ou circonflexes. Aide-toi du dictionnaire.

un métier - empêcher - une portière - une espèce - la vérité - un héros -  
une pêche - une étagère - même - un système  
un métier - empêcher - une portière -  
une espèce - la vérité - un héros - une pêche -  
une étagère - même - un système

## 6 Écris une phrase contenant trois mots de l'activité 1.

**MOTS À MÉMORISER**

une rivière • répéter • un rêve • un vêtement

une pensée • la soirée • la lumière • têtù

1 **Complète** les phrases avec des mots mémorisés.

a. Ce vêtement te va très bien.

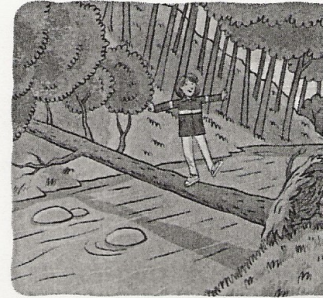
b. Un arbre est tombé dans la rivière.

c. Elle a un rêve : devenir danseuse. Mais c'est un secret, il ne faut le répéter à personne.

2 **Écris** les mots mémorisés de la famille des mots ci-dessous.

le soir → la soirée - lumineux → la lumière

entêté → têtù - penser → une pensée



3 **Recopie** les mots mémorisés qui ont :

- un accent aigu → répéter - une pensée - la soirée

- un accent grave → une rivière - la lumière

- un accent circonflexe → un rêve - un vêtement - têtù

4 **Complète** les deux phrases avec le même mot mémorisé. Il peut être au pluriel.

a. Zoé est perdue dans ses pensées.

b. Les enfants sont contents à la pensée de partir en classe de découverte.

5 **Lis** les mots et **complète** la phrase.

un rêveur - une rêverie - rêvasser

Ils sont de la famille de rêver.

6 **Remplace** le mot en orange entre parenthèses par un mot mémorisé de même sens.

a. Elle a de nouveaux (habits) vêtements.

b. Il y a une grande (clarté) lumière dans cette maison.

c. Ce garçon est vraiment (buté) têtù.

d. Inutile de (redire) répéter dix fois la même chose !

7 **Complète** les séries par un ou deux mots mémorisés.

- une matinée - une journée - une pensée - la soirée

- une matière - une cuisinière - une rivière - la lumière

- chanter - hésiter - acheter - profiter - répéter

- un abonnement - un aliment - un bâtiment - un vêtement

- charnu - connu - battu - têtù

# 97 Construire et utiliser un graphique

**CALCUL MENTAL** • Énoncer des calculs issus de toutes les tables de multiplication.

- ..28..
- ..48..
- ..45..
- ..21..
- ..64..

**1** Archi et Lali ont relevé les températures dans la cour de récréation.  
**Réponds aux questions.**



Évolution de la température en degrés



- a. À quelle heure a-t-il fait le plus chaud ?  
**Il a fait le plus chaud à 12 h.**
- b. À quelle heure a-t-il fait 3 degrés Celsius ?  
**Il a fait 3 degrés Celsius à 11 h.**
- c. A-t-il fait plus chaud à 10 heures ou à 13 heures ?  
**Il a fait plus chaud à 13 h.**
- d. À partir de quelle heure la température a-t-elle baissé ?  
**La température a baissé à partir de 12 h.**

**2** Ce diagramme montre le nombre d'heures de sommeil minimum nécessaires pour être en forme en fonction de l'âge.  
**Réponds aux questions.**



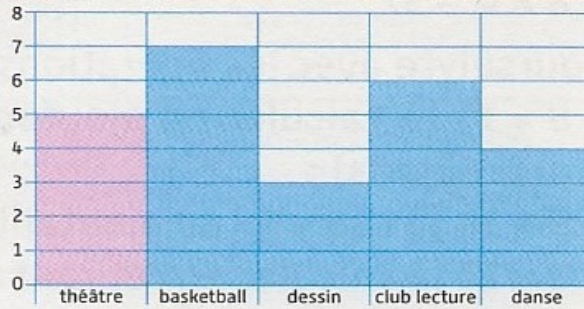
Nombre d'heures de sommeil en fonction de l'âge



- a. Combien d'heures de sommeil faut-il au minimum pour des enfants qui ont entre 6 et 13 ans ? **...10 h...**
- b. Combien de temps un adulte de 22 ans doit-il dormir au minimum ? **Il doit dormir 8 h.**
- c. Nino a 8 ans. Il dort en moyenne 9 heures. A-t-il assez d'heures de sommeil ? **Non.**
- d. Lali a 8 ans aussi. Elle dort 11 heures par nuit. Sera-t-elle en forme pour l'école ? **Oui.**

**3** Complète le graphique avec les informations du tableau.

Activité	Nombre de personnes inscrites
théâtre	5
basketball	7
dessin	3
club lecture	6
danse	4



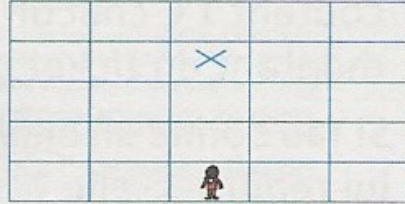
# 122 Coder et réaliser des déplacements (papier)

**CALCUL MENTAL** • Énoncer différents calculs du type la différence entre 128 et 99 ; la moitié de 56, etc.

- ..29..
- ..28..
- .900
- .999
- ..75..

**1** La réalisatrice donne à Lali les indications de déplacement du personnage qu'elle joue :

- Tourne à droite.
- Avance d'une case.
- Tourne à gauche.
- Avance de 3 cases.
- Tourne à gauche.
- Avance de 1 case.



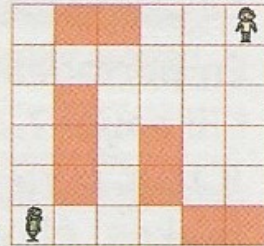
Marque une croix bleue sur la case où Lali arrive.

**2** Quel texte indique comment passer de la case où est Agatha à la case où est Nino ?

**Texte 1 :**  
Tourne à droite. Avance de 3 cases. Recule d'une case. Tourne à gauche. Avance de 4 cases. Tourne à gauche. Avance de 2 cases.

**Texte 2 :**  
Tourne à gauche. Avance de 2 cases. Tourne à droite. Avance de 3 cases. Tourne à gauche. Avance de 3 cases. Tourne à droite. Avance de 2 cases.

**Texte 3 :**  
Tourne à droite. Avance de 2 cases. Tourne à gauche. Avance de 3 cases. Tourne à droite. Avance de 3 cases. Tourne à gauche. Avance de 2 cases.



**3** Quel codage permet à Lali d'arriver au stade ?  
Un carré = 100 m.

**Texte 1 :**  
Av 400 m. TG. Av 200 m. TD. Av 600 m. TD.

**Texte 2 :**  
Av 200 m. TD. Av 400 m. TG. Av 900 m. TD.

**Texte 3 :**  
Av 200 m. TG. Av 500 m. TD. Av 700 m. TG.

**4** Code un parcours de Lali à la piscine.

Av 400 m. TG. Av 200 m. TD. Av  
400 m. TD.

