

CE1

LUNDI 30 MARS

Programme de la journée (à titre indicatif)

Matin	Dictée son /é/ jour 1
	Étude de la langue : révision
	Lecture : Le joueur de flûte
	Mathématiques : Numération + Mathéros (15-20min)
Après-midi	Quart d'heure de lecture
	Éducation Morale et Civique : Porter secours
	Se repérer dans l'espace : Comparaison entre la vie en ville et la vie à la campagne

Dictée son /é/ **jour 1** (les mots en violet concernent les CE2)

1. Lire toute la dictée à votre enfant.
2. Rappeler des règles d'accord, de ponctuation.
3. Dicter par groupe de mots.
4. Correction avec l'aide du modèle.
5. Faire recopier la dictée sans erreur à votre enfant.
6. Revoir tous les soirs la leçon du son /é/ et les mots.

jour 1

L'été, il se déplace à vélo pour aller au marché et chez le boulanger. Son pépé vient à pied.

Étude de la langue (Révision)

Compétences travaillées :

Connaitre la notion de phrase

Pouvoir identifier le verbe et son sujet.

Connaitre la conjugaison des verbes en -er, être, avoir, aller

Connaitre l'infinitif des verbes en -er, être, avoir, aller

Pouvoir identifier les noms, les déterminants avec leur genre et leur nombre

1. Lis le texte.

Linette aime la ville. Elle est bien à Paris. Elle a un petit appartement. Elle adore l'animation. Elle va dans les musées.

a. Recopie la troisième phrase.

b. Indique à quel temps est le texte.

c. Écris l'infinitif des verbes en gras.

d. Récris le texte en remplaçant *Linette* par *Linette et Ninette*.

Lecture

Le joueur de flûte de Hamelin, P. Mérimée. sem 3 (partie 1)

Suivre les états mentaux des personnages pour mieux comprendre.

- 1) Retour sur les acquis de la séance précédente.
- 2) Révision du vocabulaire appris.
- 3) Présentation de l'objectif de la séance : Très souvent, l'auteur du texte n'explique pas ce que pensent les personnages et laisse donc au lecteur le soin de comprendre. Pour cela, il faut raisonner avec son vécu et ses connaissances. Ainsi, on comprend pourquoi les personnages font ce qu'ils font ou réagissent de telle manière.
- 4) Relire l'épisode 5 et essayer de se servir des pensées de personnages pour prévoir une suite possible. Donner la suite du texte (épisode 6).

Le joueur de flûte de Hamelin. Épisode 6

Le vendredi suivant, à l'heure de midi, l'étranger reparut sur la place du marché. Il tira de son sac une flûte bien différente de la première.

- 5) Demander à votre enfant de répondre par écrit à la question : **pourquoi la flûte est-elle bien différente de la première ?**

Ne pas corriger. Lire en entier les épisodes 6 et 7 et de bien s'interroger sur les pensées des personnages.

Le joueur de flûte de Hamelin. Épisode 7

Dès qu'il eut commencé d'en jouer, tous les enfants âgés de six à quinze ans furent attirés par la mélodie. Ils suivirent le joueur de flûte qui se mit en marche et sortirent de la ville avec lui.

Ils le suivirent jusqu'à la montagne voisine, dans une caverne qui est maintenant bouchée. Le musicien entra et tous les enfants avec lui. On entendit quelque temps le son de la flûte qui diminua peu à peu. Enfin on n'entendit plus rien.

On ne retrouva jamais les fils et les filles de Hamelin.

Réponse à la question : **pourquoi la flûte est-elle bien différente de la première ?** La musique jouée n'attire plus les rats mais les enfants.

6) Lecture finale : que pensent les personnages ?

Compléter le tableau suivant en mettant en avant une situation et la pensée des personnages à ce moment donné.

Au moment où...	Que pense-t-il ou que pensent-ils ?
Le joueur de flûte sort sa nouvelle flûte de son sac...	Le joueur de flûte veut...

Le joueur de flûte commence à jouer de la flûte et tous les enfants le suivent...	Le joueur de flûte sait qu'il...
Le joueur de flûte et les enfants entre dans la caverne et, au bout d'un moment, on n'entend plus la musique...	Le joueur de flûte veut que ...

Correction :

Au moment où...	Que pense-t-il ou que pensent-ils ?
Le joueur de flûte sort sa nouvelle flûte de son sac...	Le joueur de flûte veut se venger ; il sait qu'il a un pouvoir magique. Il se sent confiant et content : il sait qu'il va réussir à se venger des habitants qui n'ont pas tenu parole.
Le joueur de flûte commence à jouer de la flûte et tous les enfants le suivent...	Le joueur de flûte sait qu'il va faire disparaître les enfants à jamais : il est content, sa magie réussit et il se venge. Les enfants sont attirés par la musique et le musicien : ils sont contents, ils ne savent pas encore qu'ils ne reverront plus jamais leurs parents. Les parents et les habitants, pour l'instant, ne savent pas quel sort est réservé à leurs enfants. Peut-être ces derniers vont-ils seulement faire une promenade et rentrer ensuite. Mais peut-être se rappellent-ils la menace du musicien et sont-ils un peu inquiets...
Le joueur de flûte et les enfants entrent dans la caverne et, au bout d'un moment, on n'entend plus la musique...	Le joueur de flûte veut que sa vengeance soit définitive, que personne, jamais, ne retrouve les enfants de Hamelin. Il est satisfait, il a mis sa menace à exécution, il s'est vengé. Peut-être les enfants ont-ils compris qu'ils se sont fait kidnapper par le musicien et qu'ils ne reverront jamais leurs parents... Mais peut-être la magie du musicien leur a-t-elle-même fait oublier leurs parents... Les parents et les habitants savent maintenant que le musicien est un magicien. Ils regrettent de ne pas lui avoir donné les mille écus promis. Ils se sentent coupables, à cause d'eux, leurs enfants ne reviendront plus jamais...

Conclure en faisant prendre conscience aux élèves que grâce à leurs connaissances, ils ont réussi à attribuer des pensées aux personnages alors que l'auteur n'a rien dit du tout.

Mathématiques : Numération

LES NOMBRES DE 0 À 10000

1) Observe le code ci-dessous et trouve les nombres.

1000	100	10	1
A	B	C	D

AABBBCDD =

AAAABBCCCCCDDDD =

AAAAABBCCC =

AADDDD =

AAAAAACCCDDDDDDDD =

AAAABBBBBBB =

2) Écris en lettres les nombres suivants.

8706	
1520	
2964	
5047	

3) Recompose les nombres suivants.

$3000 + 400 + 50 + 8 =$		3 milliers 7 centaines 1 dizaine 9 unités =	
$6000 + 200 + 60 + 6 =$		5 milliers 1 centaine 8 dizaines 4 unités =	
$5000 + 20 + 5 =$		9 milliers 9 centaines 9 dizaines 8 unités =	
$8000 + 300 + 9 =$		2 milliers 6 centaines 3 unités =	
$4000 + 70 + 3 =$		4 milliers 2 centaines 3 dizaines =	
$1000 + 600 + 1 =$			

$1000 + 1000 + 100 + 10 + 10 + 10 + 7 =$	
$1000 + 1000 + 1000 + 1000 + 100 + 100 + 100 + 9 =$	
$1000 + 100 + 100 + 100 + 10 + 10 =$	
$1000 + 1000 + 1000 + 10 + 10 + 10 + 10 + 2 =$	
$1000 + 100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 =$	
$1000 + 1000 + 1000 + 100 + 10 + 8 =$	

LES NOMBRES DE 0 À 10000
CORRECTION

1) Observe le code ci-dessous et trouve les nombres.

1000	100	10	1
A	B	C	D

AABBBCDD = **2312**

AAAABBCCCCCDDDD = **4263**

AAAAABBCCC = **5230**

AADDDD = **1004**

AAAAAACCCDDDDDDDD = **7027**

AAAABBBBBBB = **4700**

2) Écris en lettres les nombres suivants.

8706	AAAAAAAAABBBBBBBDDDDDD
1520	ABBBBCC
2964	AABBBBBBBBCCCCCDDDD
5047	AAAACCCDDDDDDDD

3) Recompose les nombres suivants.

$3000 + 400 + 50 + 8 =$	3458	3 milliers 7 centaines 1 dizaine 9 unités =	3719
$6000 + 200 + 60 + 6 =$	6266	5 milliers 1 centaine 8 dizaines 4 unités =	5184
$5000 + 20 + 5 =$	5025	9 milliers 9 centaines 9 dizaines 8 unités =	9998
$8000 + 300 + 9 =$	8309	2 milliers 6 centaines 3 unités =	2603
$4000 + 70 + 3 =$	4073	4 milliers 2 centaines 3 dizaines =	4230
$1000 + 600 + 1 =$	1601		

$1000 + 1000 + 100 + 10 + 10 + 10 + 7 =$	2137
$1000 + 1000 + 1000 + 1000 + 100 + 100 + 100 + 9 =$	4309
$1000 + 100 + 100 + 100 + 10 + 10 =$	1320
$1000 + 1000 + 1000 + 10 + 10 + 10 + 10 + 2 =$	3042
$1000 + 100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 =$	1170
$1000 + 1000 + 1000 + 100 + 10 + 8 =$	3118

Éducation Morale et Civique

Dans la situation dans laquelle nous sommes, il est important que votre enfant connaisse les étapes pour contacter le SAMU de manière efficace.

1. Demander à votre enfant ce qu'est le SAMU, à quoi il sert, quand l'appeler.
2. Visionner la vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=3TugpQd0InM>
3. Réaliser les exercices ci-dessous.
4. Corriger avec votre enfant les exercices à l'aide du corrigé.
5. Copier la trace écrite dans le cahier violet :

Pour prévenir le SAMU :

1. Je repère une situation de danger.
2. Je vérifie qu'il n'y a pas d'adulte près de moi.
3. Je téléphone au 15.
4. Je dis mon nom et où je me trouve.
5. J'explique ce qui s'est passé.
6. J'écoute ce que le docteur me dit de faire.
7. J'attends qu'on me dise de raccrocher.



DÉCOUVRIR

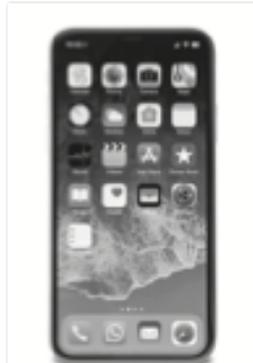
Comment appeler le SAMU ?

- 1 Lis attentivement ces affirmations. **Barre** celles qui sont fausses.

Pour donner l'alerte :

- je compose le 51 ;
- je peux appeler avec n'importe quel téléphone ;
- je dois avoir de l'argent ;
- l'appel est gratuit ;
- je dois avoir un téléphone portable ;
- je compose le 15 ;
- je dois avoir plus de 12 ans.
- je peux appeler 24 heures sur 24.

- 2 **Entoure** les appareils avec lesquels tu peux appeler un numéro d'urgence.



- 3 Tu dois prévenir le SAMU : **numérote** les actions dans le bon ordre.

- J'écoute ce que le docteur me dit de faire.
- Je repère une situation de danger.
- J'attends qu'on me dise de raccrocher.
- Je téléphone au 15.
- Je vérifie qu'il n'y a pas d'adulte près de moi.
- Je dis mon nom et où je me trouve.
- J'explique ce qui s'est passé.



Comment appeler le SAMU ?

SE CORRIGER

- 1 Lis attentivement ces affirmations. **Barre** celles qui sont fausses.

Pour donner l'alerte :

- je compose le 51 ;
- je peux appeler avec n'importe quel téléphone ;
- je dois avoir de l'argent ;
- l'appel est gratuit ;
- je dois avoir un téléphone portable ;
- je compose le 15 ;
- je dois avoir plus de 12 ans ;
- je peux appeler 24 heures sur 24.

- 2 **Entoure** les appareils avec lesquels tu peux appeler un numéro d'urgence.



- 3 Tu dois prévenir le SAMU : **numérote** les actions dans le bon ordre.

- 6 J'écoute ce que le docteur me dit de faire.
- 1 Je repère une situation de danger.
- 7 J'attends qu'on me dise de raccrocher.
- 3 Je téléphone au 15.
- 2 Je vérifie qu'il n'y a pas d'adulte près de moi.
- 4 Je dis mon nom et où je me trouve.
- 5 J'explique ce qui s'est passé.

Se repérer dans l'espace :

Vidéo déjà vue : <https://www.youtube.com/watch?v=3kDb014GFmE>

Objectif : comparer la vie en ville avec la vie à la campagne

1. Se rappeler le travail de la semaine dernière
2. Relire la partie « J'ai appris que » :

Les habitants de la campagne ont un cadre de vie proche de la nature. Ils habitent généralement dans des maisons de village ou des maisons individuelles qui ont souvent un jardin. L'accès aux commerces, à la santé et à l'éducation est plus difficile qu'en ville. Les loisirs peuvent se pratiquer en pleine nature.

3. Se rappeler ce que l'on a appris sur la vie à la ville en France.

En ville, les habitants sont nombreux. Ils habitent généralement dans des appartements, des maisons de ville... Pour se déplacer, ils utilisent des moyens de transport individuels, mais aussi des moyens de transport en commun comme le bus, le tramway ou le métro. Dans les villes, l'accès aux commerces et aux loisirs est facilité.

4. Comparer les deux en t'aidant des vidéos ci-dessous :

<https://www.youtube.com/watch?v=8QlqHnvpZ7U>

<https://www.youtube.com/watch?v=BJag6XYyHuY>

	La ville	La campagne
Le paysage		
Les habitations		
Les transports		
Les commerces		
Les loisirs		
Les écoles		
L'alimentation		

