

CE2

JEUDI 2 AVRIL

Programme de la journée (à titre indicatif)	
Matin	Dictée son /é/ jour 3
	Étude de la langue : révision
	Lecture : Le joueur de flûte (fin)
	Mathématiques : L'heure + problèmes + Mathéros (15-20min) ou Mathador
Après-midi	Quart d'heure de lecture
	Questionner le monde : Le circuit des aliments de la cantine (fin)
	Anglais : Animals
	Poésie : Revoir la poésie, s'entraîner à la réciter

Dictée son /é/ **jour 3** (les mots en violet concernent les CE2)

1. Lire toute la dictée à votre enfant.
2. Rappeler des règles d'accord, de ponctuation.
3. Dictier 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 3

L'été, elle se déplace à vélo pour aller au marché. Son pépé ne voit pas bien, donc il vient à pied.

Étude de la langue (Révision)

Compétences travaillées :

5. Écris une phrase avec les groupes de mots suivants. Pense à la majuscule et au point.

fais - la nuit - je - des cauchemars - souvent

6. Souligne les noms et entoure les déterminants :

un prince charmant - des nuages noirs - les motos - son cou allongé - ses chaussons neufs - ce beau spectacle- l'histoire - une belle image - des jambes

Recopie ensuite ces groupes nominaux dans le tableau suivant :

	Masculin	Féminin
Singulier	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
Pluriel	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____

7. Complète le tableau en conjuguant les verbes au présent.

vouloir	Dire	Faire	Venir	Prendre	Voir	Pouvoir
Tu	Il	Vous	Elles	Je	Nous	Je
Ils	Vous	Elles	Nous	Elle	Ils	Il

Lecture : Le joueur de flûte (fin)

Le joueur de flûte de Hamelin, P. Mérimée.

Objectif à la fin de la séance : Raconter toute l'histoire à plusieurs personnes de son entourage, ce qui n'est pas une activité facile. Ce module avait pour but de leur apprendre à comprendre un texte.

1. Rappel ce qui a été appris à la séance précédente :

- *Nos connaissances sur la psychologie des êtres humains nous rendent capables de nous mettre à la place des personnages et d'imaginer ce qu'ils pensent (ressentent, savent, croient) et ainsi de mieux comprendre le texte.*
- *Se demander ce que les personnages pensent (ressentent, savent, croient) permet de mieux comprendre le texte et de mieux le mémoriser.*

2. Révision du vocabulaire appris depuis le texte 1

3. Résoudre un problème pour vérifier ce que l'histoire est totalement comprise :

Insérer un passage encore jamais lu dans les épisodes du Joueur de flûte.

Demander à votre enfant comment il va s'y prendre : *on doit lire le passage, comprendre ce qu'il raconte et chercher à voir après quel épisode de l'histoire il peut aller et avant quel autre.*

Lire le passage :

Le joueur de flûte de Hamelin – Épisode supplémentaire

Il n'en restait plus qu'un seul dans toute la ville. Le magicien, car c'en était un, demanda à un traînard, qui n'était pas encore entré dans la rivière, pourquoi le rat blanc n'était pas encore revenu.

- Seigneur, répondit le rat, il est si vieux qu'il ne peut plus marcher.
- Va, donc le chercher toi-même, répondit le magicien.

Et le rat de rebrousser chemin vers la ville, d'où il ne tarda pas à revenir avec un vieux gros rat blanc, si vieux, si vieux, qu'il ne pouvait pas se traîner. Les deux rats, le plus jeune tirant le vieux par la queue, entrèrent tous les deux dans la rivière et se noyèrent comme leurs camarades.

Cet extrait se situe entre l'épisode 4 et 5.

4. Tester ses compétences de conteur auprès de l'entourage

L'entourage devra remplir un petit tableau pour attester la qualité du conteur.

Nom et Prénom	Signature	Commentaire

Mathématiques :

1. Mesures : L'heure

Se connecter sur le site <https://linit-abonne.com/index.php> avec votre identifiant et mot de passe communiqués par email.

2. Résolution de problèmes

Problème 1 :

Quel est ce nombre ?

Je pense à un nombre. Il est supérieur à 176 et inférieur à 458. C'est le double de 150

00€

Problème 2 :



Combien chaque enfant va-t-il recevoir d'images ?

Une mamie partage 18 images également entre ses 3 petits-enfants.

9

3. Mathador ou Mathéros (15-20 min)

Questionner le monde (suite) :

1. Rappel séance précédente.
2. Réaliser les exercices ci-dessous.

Le circuit des aliments de la cantine

1. Vrai ou Faux ? Mets une croix dans la bonne case.

V **F**

À la cantine, les restes d'un repas sont des déchets.

Il n'y a pas beaucoup de gaspillage dans les cantines.

Les repas sont toujours préparés dans la cuisine de la cantine.

Pour préserver la planète, il est nécessaire de trier ses déchets.

2. Observe le dessin et complète la phrase.

Pour mieux traiter les déchets de la cantine,
on peut.....

.....
.....
.....
.....
.....



3. Que peut-on faire pour moins gaspiller la nourriture de la cantine ?

.....
.....
.....
.....
.....

Correction :

Le circuit des aliments de la cantine

1. Vrai ou Faux ? Mets une croix dans la bonne case.

À la cantine, les restes d'un repas sont des déchets.

Il n'y a pas beaucoup de gaspillage dans les cantines.

Les repas sont toujours préparés dans la cuisine de la cantine.

Pour préserver la planète, il est nécessaire de trier ses déchets.

V	F
X	
	X
	X
X	

2. Observe le dessin et complète la phrase.

Pour mieux traiter les déchets de la cantine,
on peut.....

- trier les déchets en les jetant
dans la poubelle adaptée ;
- faire un compost avec les épluchures
des fruits et des légumes.



3. Que peut-on faire pour moins gaspiller la nourriture de la cantine ?

- Pour moins gaspiller la nourriture de la cantine, on peut :
- proposer des portions de tailles différentes ;
- proposer des morceaux de fruits plutôt que le fruit complet ;
- ne prendre que la quantité de nourriture que l'on va vraiment manger,
même si l'on doit se resservir ;
- adapter les recettes et les quantités pour s'adapter aux goûts des élèves.

Visionner les vidéos : https://www.youtube.com/watch?v=_OkiNq6AUKw
<https://www.youtube.com/watch?v=kPTS8ZUVG98>

Lire la leçon ci-dessous et la copier sur son cahier violet :

Les restes des repas des cantines produisent de nombreux déchets.

Pour préserver notre planète, il faut trier les déchets dans des poubelles spéciales ou les traiter en compost.

Il est important de veiller à moins jeter. On peut, par exemple, adapter la quantité de nourriture que l'on mange.

Anglais : Animals

Objectif : Apprendre les noms de quelques animaux en anglais : **chicken** (poulet) – **cow** (vache) – **dog** (chien) – **duck** (canard) – **horse** (cheval) – **mouse** (souris) – **pig** (cochon) – **sheep** (mouton)

1. Demander à votre enfant s'il connaît le nom de quelques animaux en anglais.
2. Écouter le nom des animaux (c.f. Pistes audio)
3. Utiliser les cartes (flash cards) ci-dessous et jouer avec votre enfant. Si vous pouvez, imprimez-les, sinon essayez de les redessiner. Recto : image, verso : écriture en anglais du mot.
 - **Show me (montre-moi) :** Placer les flashs cards autour de vous à la maison (à la fenêtre, sur la table, sur le mur...) et demander à votre enfant de vous montrer un animal en particulier (« Show me the cow »).
 - **Jeu de Kim :** Disposer sur la table **les flash cards** dans un certain ordre. Faites répéter plusieurs fois les noms. Votre enfant dispose de **1 minute** pour **mémoriser toutes les cartes**, puis vous pouvez en retourner quelques-unes et votre enfant doit vous donner le nom des cartes cachées. Petit à petit, en venir à retourner toutes les cartes et votre enfant doit être capable de vous citer tous les noms dans l'ordre.
4. Copier le vocabulaire sur le cahier d'anglais (les enfants peuvent dessiner l'animal à côté de son écriture)

Animals :

a chicken : un poulet

a cow : une vache

a dog : un chien

a duck : un canard

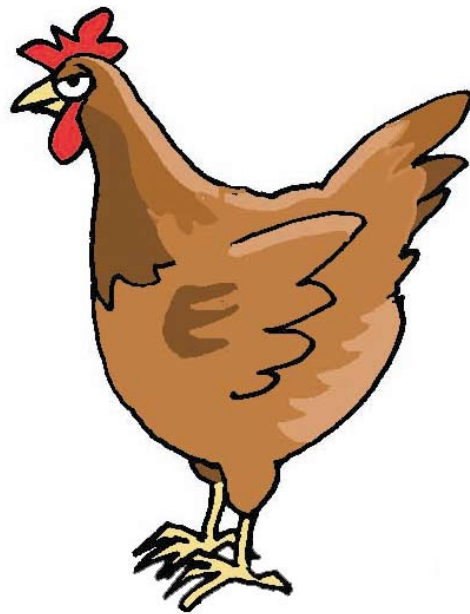
a horse : un cheval

a mouse : une souris

a pig : un cochon

a sheep : un mouton

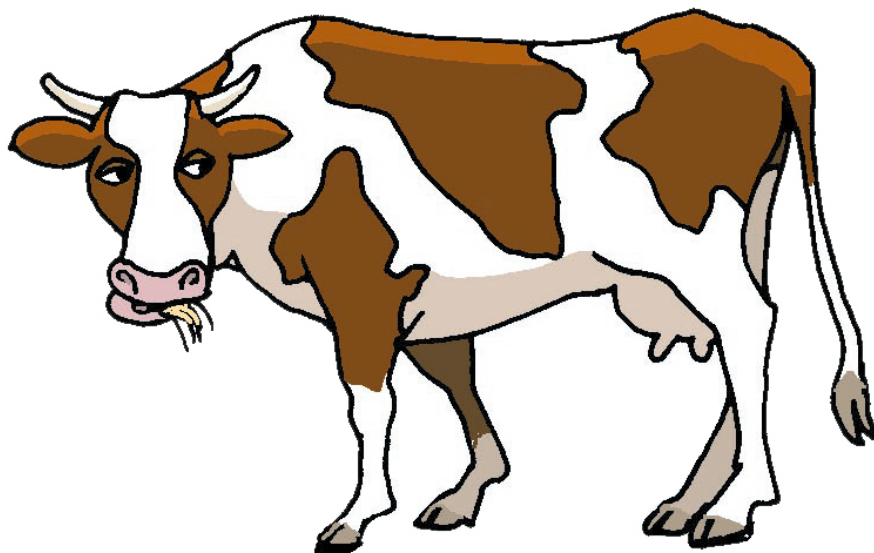
chicken



Découper l'image en suivant le tracé. Plier selon les pointillés. Coller la partie A sur la partie B.

A

COW



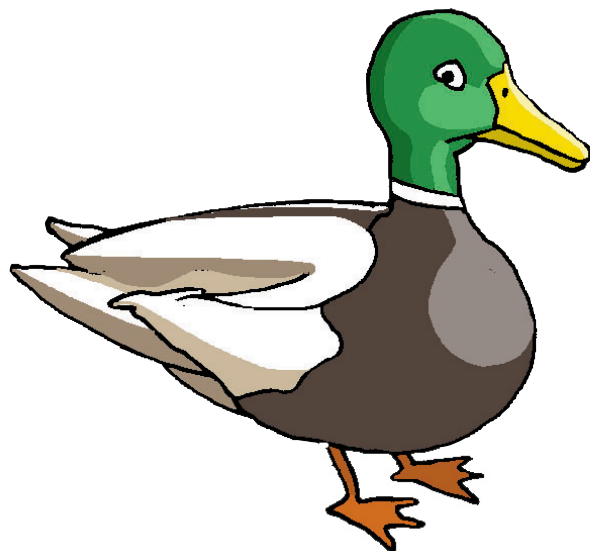
Découper l'image en suivant le tracé. Plier selon les pointillés. Coller la partie A sur la partie B.

бор



Découper l'image en suivant le tracé. Plier selon les pointillés. Coller la partie A sur la partie B.

duck



Découper l'image en suivant le tracé. Plier selon les pointillés. Coller la partie A sur la partie B.

horse



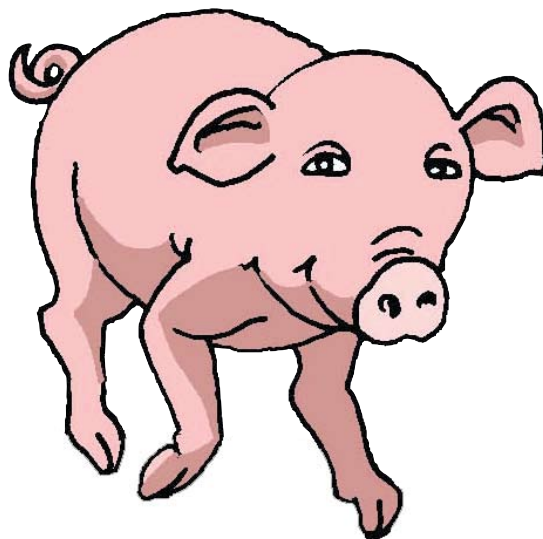
Découper l'image en suivant le tracé. Plier selon les pointillés. Coller la partie A sur la partie B.

mouse



Découper l'image en suivant le tracé. Plier selon les pointillés. Coller la partie A sur la partie B.

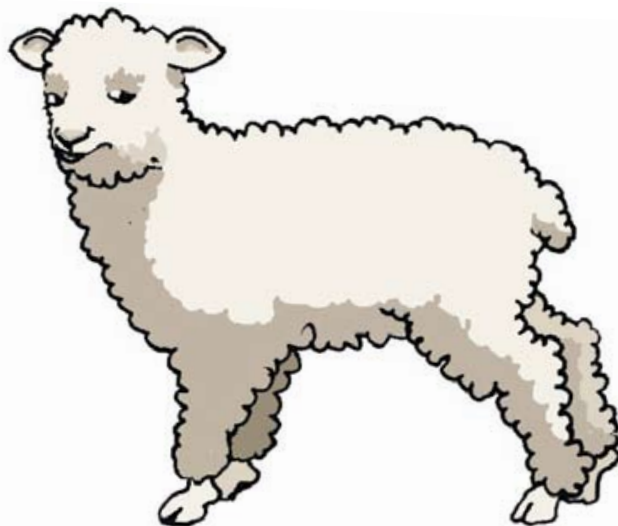
pig



Découper l'image en suivant le tracé. Plier selon les pointillés. Coller la partie A sur la partie B.

A

deeps



Découper l'image en suivant le tracé. Plier selon les pointillés. Coller la partie A sur la partie B.

