

CE2

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 de Hamelin
	Mathématiques : Numération
Après-midi	Quart d'heure de lecture
	Éducation Moral et Civique : Porter secours
	Se repérer dans l'espace : Comparer la vie à la campagne et la vie en ville

Dictée son /é/ **jour 1** (les mots en violet sont bien pour 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

Compétences travaillées :

Connaitre la notion de phrase

Pouvoir identifier le verbe et son sujet.

Connaitre la conjugaison des verbes au programme

Connaitre l'infinitif des verbes au programme

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.*

*À la terrasse d'un café, elle **regarde** les gens qui passent dans la rue. Elle **prend** l'autobus et elle **fait** des courses dans les grands magasins.*

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 JUSQU'À 100000

1) Colorie en jaune le chiffre des unités de mille et en vert celui des unités.

8 4 9 6 2
 4 5 2 0 1
 7 3 1 5 6
 3 8 9 1 4 8 9 3
 7 4 8 3
 5 1 2 3 4
 8 4 3 4 7

2) Colorie en rouge le chiffre des dizaines de mille et en vert celui des dizaines.

94 24713 **59374** 10756
 45023 63201 91406 94823
 89620 7507 43852 29731
 78983 53741 512 50007

3) Écris le bon signe < ou >.

26 458	26 358
15 748	14 748
68 521	68 531
93 014	93 015
26 782	25 782

10 257	10 287
98 265	89 265
75 142	75 242
46 308	49 308
81 075	81 065

4) Complète les suites de nombres en observant la progression.

25 186, 25 286, 25 386,,,,, 25 886

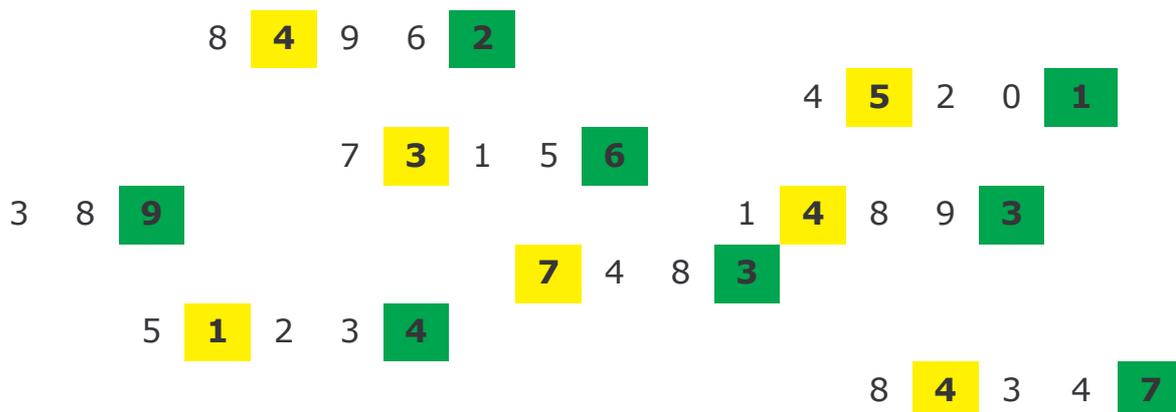
71 245, 72 245, 73 245,,,,, 78 245

56 287, 56 297, 56 307,,,,, 56 357

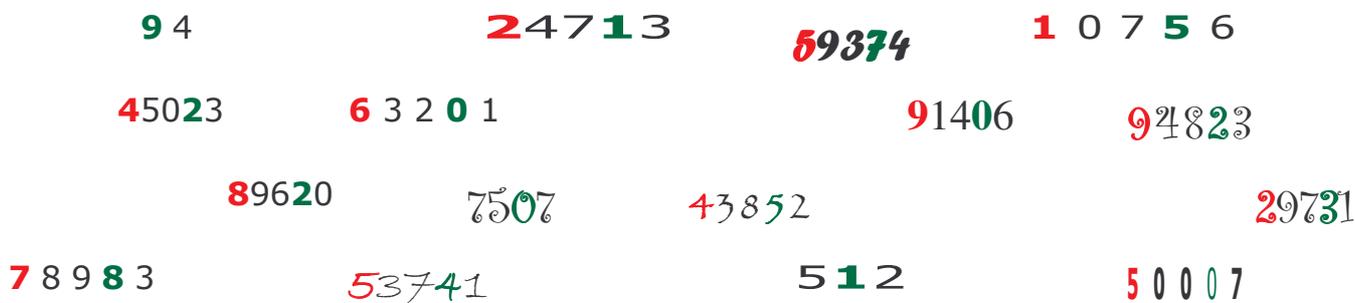
LES NOMBRES JUSQU'À 100000

CORRECTION

1) Colorie en jaune le chiffre des unités de mille et en vert celui des unités.



2) Colorie en rouge le chiffre des dizaines de mille et en vert celui des dizaines.



3) Écris le bon signe < ou >.

26 458	>	26 358
15 748	>	14 748
68 521	<	68 531
93 014	<	93 015
26 782	>	25 782

10 257	<	10 287
98 265	>	89 265
75 142	<	75 242
46 308	>	49 308
81 075	>	81 065

4) Complète les suites de nombres en observant la progression.

25 186, 25 286, 25 386, **25 486, 25 586, 25 686, 25 786,** 25 886

71 245, 72 245, 73 245, **74 245, 75 245, 76 245, 77 245,** 78 245

56 287, 56 297, 56 307, **56 317, 56 327, 56 337, 56 347,** 56 357

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=3TugpQdoInM>
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=8QlgHnvpZ7U>

<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		

