

# Lundi 4 mai

## Arts visuels - important

La classe doit finaliser la production du livre L'ogre amoureux, la date d'envoi pour le concours approche !

Avant les vacances je t'avais demandé de réaliser le décor en fonction de l'extrait de texte que tu avais. Il te faut maintenant dessiner les personnages : L'ogre et / ou Célestine en action en fonction de ton passage. Tu peux dans un premier temps t'entraîner sur du brouillon puis le refaire sur une feuille blanche. Ensuite tu découpes tes personnages et les places et colles dans ton décor.

Quand tu as fini, apporte ta fiche dessin à Madame Beauviche avant jeudi.

## Lecture

Entraîne-toi à lire le passage de l'ogre amoureux jusqu'à avoir une lecture fluide et expressive.

Jeu de la maison : Lis le texte puis place chaque personnage au bon endroit sur ta « fiche ardoise ».

Un adulte est dans le grenier, l'autre est  
dans le garage.  
Les deux enfants sont au rez-de-chaussée.  
Tigrou n'est pas dans la chambre.  
Papa et Marie discutent par la porte  
entrouverte.  
Pierre frappe au plafond pour faire taire  
Milou qui n'arrête pas d'aboyer.

## Grammaire

Verbe et sujet du verbe

Regarde la vidéo si tu ne te souviens pas comment on trouve le sujet du verbe avant de te lancer dans les exercices.

Exercice : **recopie les phrases suivantes dans ton cahier du jour. Souligne le verbe en rouge et le sujet en bleu.**

La cantine est à côté de la garderie.

Comprends-tu l'exercice ?

Chaque matin, Camille part à l'école.

Ce lundi, dans la classe de Monsieur Paul, les enfants récitent une poésie.

Les deux enfants de Madame Dupont sont malades.

## Mathématiques

### Calcul mental : jeu

## Dépasse pas 100 !

### Organisation

3 ou 4 joueurs (*moins d'intérêt stratégique à 2*)

### Matériel

- Un jeu de 52 cartes « classique ». Chaque carte vaut sa valeur habituelle sauf:
  - le roi qui vaut +20 ou -20
  - la dame qui vaut +10 ou -10
  - le valet qui vaut + 5 ou - 5

### Déroulement du jeu

On distribue 5 cartes à chaque joueur. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur pose une carte et annonce sa valeur.

Il pioche une carte pour toujours avoir 5 cartes en main.

Le joueur suivant pose une carte par-dessus en annonçant sa valeur (la somme ou la différence car pour valet/dame/roi on choisit sa valeur) et annonce le total.

### Exemple :

Le premier joueur a posé 6. Le deuxième joueur a posé une dame en annonçant « +10 ». Il annonce ensuite le total : « 16 ». Le troisième joueur joue ensuite...

Le premier joueur qui **atteint ou dépasse 101 a perdu**. Donc à 100, on n'a pas encore perdu.

Le joueur qui pose sa carte et fait 101 ou plus a perdu. Il retire alors les **trois dernières cartes** du paquet (la sienne et celles d'avant). Les autres joueurs continuent à jouer à partir de ce nouveau total. Le dernier en jeu a gagné la partie.

## Numération

Complète le tableau comme l'exemple de la 1<sup>ère</sup> ligne

nombre	Nombre suivant	Nombre suivant terminé par 0 (dizaine suivante)
<b>237</b>	<b>238</b>	<b>240</b>
701	...	...
574	...	...
984	...	...

## Problème

Pour faire un collier, Lisa a besoin de **30 perles**.  
Elle veut fabriquer **6 colliers**.



Combien de **perles lui faut-il** en tout ?

Je cherche	Je calcule
Je réponds Il .....	

