



Ecole Notre-Dame

Enseignement Maternel & Primaire

Avenue Guillaume Joachim, 54

4300 Waremme

Tél. : 019/32.60.38

Madame,
Monsieur,
Chers Parents,

Afin de vous permettre de venir rechercher les photos, les documents administratifs et le matériel de votre enfant, nous vous proposons de passer à l'école selon l'horaire établi.

Attention, nous vous demandons de respecter scrupuleusement l'horaire ainsi que toutes les mesures de sécurité (port du masque obligatoire).

Veillez trouver ci-dessous l'horaire que nous avons établi.

Si vous avez plusieurs enfants, l'ensemble des documents sera remis à l'aîné.

Mardi 2 juin (de 8h à 15h35)	P3 – P4
Jeudi 4 juin (de 8h à 15h35)	P5
Vendredi 5 juin (de 8h à 15h35)	M2 – M3
Lundi 8 juin (de 8h à 15h35)	M1 – P6
Mardi 9 juin (de 8h à 15h35)	P1 – P2

En cas d'empêchement, veuillez prendre contact avec le secrétariat.

Persuadés que vous comprenez les mesures que nous vous imposons, nous vous prions de croire, Monsieur, Madame, Chers Parents, en notre entier dévouement.

P.S. : Nous procéderons de la même façon pour la remise des bulletins.

Le Directeur et l'équipe éducative

Bonjour,

Cette semaine, nous te proposons de jouer :

- avec un Tangram tout en racontant des histoires ;
- avec un chronomètre tout en calculant;
- avec un de tes parents au Morpion tout en conjuguant.

Tu liras l'histoire d'une petite fille qui rêvait de devenir scribe, tu colorieras des extra-terrestres, tu écriras ce que tu rêves de devenir quand tu seras adulte !

Tu vérifieras le code de l'Escape Game de la semaine dernière.

Le mardi 2 juin, un de tes parents muni d'un grand sac devra se rendre à l'école pour venir chercher tes affaires mais pas encore ton bulletin.

Amuse-toi bien et à la semaine prochaine,

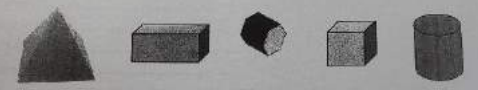
Madame Miko et Madame Verbrugghe

Correction Escape Game de la semaine dernière

Premier chiffre du code. (à faire lundi)

Complète le tableau en trouvant le nombre de face(s), d'arête(s) et de sommet(s) de chaque solide.

A B C D E



Face(s) Arête(s) Sommet(s)

1 2 3

	Face(s)	Arête(s)	Sommet(s)
A			
B			
C		15	
D			
E	3		

Attention, certaines faces ne se voient pas !!! Tu dois bien imaginer le solide dans ta tête.

Tu trouveras le chiffre indice en divisant la case C2 par la case E1. Le chiffre est donc :

Deuxième chiffre du code. (à faire mardi)

Place ces mots par ordre alphabétique :
brique - bic - bille - biche - biscuit

Calcule maintenant la valeur du mot qui a la troisième position en sachant que :
A = 1 B = 2 C = 3 ...

Je te donne un exemple : la valeur du mot « bic » = $15 + 1 + 3 = 19$

A toi ...

Le troisième mot est bille et sa valeur est 2 + 9 + 1 + 1 + 5 = 18 (calcul)

Le chiffre pour le code est la valeur du troisième mot sans le zéro. Le chiffre est donc :

Troisième chiffre du code. (à faire mercredi)

Effectue les calculs suivants grâce au calcul écrit :


- $78318 + 24748 =$
- $6 \times 479 =$
- $41710 - 26274 =$
- $75 \times 317 =$
- $50 \times 853 =$

A quelle réponse faut-il ajouter 83564 pour arriver à 100 000 ? 1 2 3 4 ou 5 (entoure)

Le chiffre pour le code est donc :

Quatrième chiffre du code. (à faire jeudi)

1) Complète la fraction ou colorie-la.



2) Quelle est la plus petite fraction représentée ? $\frac{1}{4}$

3) Quelle est la plus grande fraction représentée ? $\frac{7}{8}$

Le chiffre pour le code est le numérateur de la fraction trouvée dans le deuxième exercice.

Le chiffre est donc :

Voici des nombres :

73844 = _____

360718 = _____

41402 = _____

337841 = _____

8417 = _____

- Place un trait vertical au crayon ordinaire à l'endroit où l'on prononce le mot « mille »
- Décompose chaque nombre derrière le signe « = »
Exemple : 5432 = 5 UM + 4 C + 3 D + 2 U
- Quel nombre a 84 D et 7 DM ? le nombre 33844
- Que lui manque-t-il pour arriver à 100 000 ? Il lui manque 23856
- Additionne tous les chiffres du nombre de la question 4. Le total = 20

Le chiffre pour le code est le résultat du nombre obtenu au point 5) divisé par 4

Le chiffre est donc :

Maintenant que tu as les 5 chiffres, remplis les cases en respectant les consignes.

Les 5 chiffres que j'ai trouvés sont :

Indices pour les replacer au bon endroit :

Le chiffre du centre est le plus petit des 5.

Ce dernier est encadré par les deux chiffres impairs.

Le premier chiffre est le double du deuxième.

Mon tout est le code qui aidera le scientifique à récupérer ses données.

Coloriage : lecture de consignes

Lis la description de chaque monstre et colorie-le de la bonne couleur.

1. Tu me reconnaitras facilement, avec ma trompe, mes 4 bras et surtout, mes 11 yeux. Je suis de couleur bleue.
2. Salut ! Je suis CSMS%£, un gentil extraterrestre. J'ai 2 bras, 2 oreilles, et 3 yeux au bout de mes antennes. Colorie-moi en rouge.
3. Coucou ! Je viens de la planète ORX-47. Je suis tout vert. J'ai 4 bras, 2 oreilles, 3 yeux et je n'ai pas de pieds.
4. Depuis que je suis né, je suis tout jaune, de la tête aux pieds ! J'ai 3 yeux, des pinces au bout des bras et ma bouche est une ligne sinuose.
5. Moi, c'est Eléphantax. J'ai l'air un peu fou, mes yeux ne regardent pas dans la même direction. Quand je marche, mes jambes se croisent et je tombe souvent. J'adore le rose, colorie moi en rose !
6. J'ai trois doigts à chaque main, deux mains et deux pieds. Je n'ai pas d'antennes mais j'ai un très long nez. C'est pour ça qu'on m'appelle Méeéélon. Colorie mon nez en brun et mon corps dans la même couleur.
7. Hello ! Je suis BUS. Je communique avec toi grâce à mon antenne en ligne brisée. C'est aussi elle qui m'aide à garder l'équilibre car j'ai une roue comme pied. Tu peux me colorier en noir.
8. Moi c'est Shiny. Je suis très timide avec mon air un peu coincé et mon unique œil. J'ai un cercle sur mon ventre et je n'ai ni oreille, ni antenne. J'aime beaucoup le blanc, laisse moi en blanc.
9. Hey ! Je viens de la planète KR-182. Chez moi, tous les monstres sont oranges. On a tous des ailes et une hélice sur la tête. On se déplace seulement en volant par chez nous.

10. Salut ! Si tu veux me trouver, cherche un monstre avec une tête de chien mais un nez de cochon. J'ai une longue queue et quatre bras. Je suis tout gris !

11. Hello ! Je m'appelle XYZ. Sur ma planète, j'adore jouer avec mes rollers volants, ma balle de foot qui parle et mon chien-chat. Tu peux me reconnaître grâce à mes 3 yeux bleus, ma petite pince jaune au bout de chacun de mes 2 bras jaunes et ma petite dent grise qui dépasse de ma bouche. Mon visage est rouge.

12. Je suis Spidy. Ma bouche est grande ouverte, j'ai 2 yeux roses au bout de mes antennes. Ce matin, j'ai mis des chaussettes mauves au bout de mes 5 longues pattes vertes.

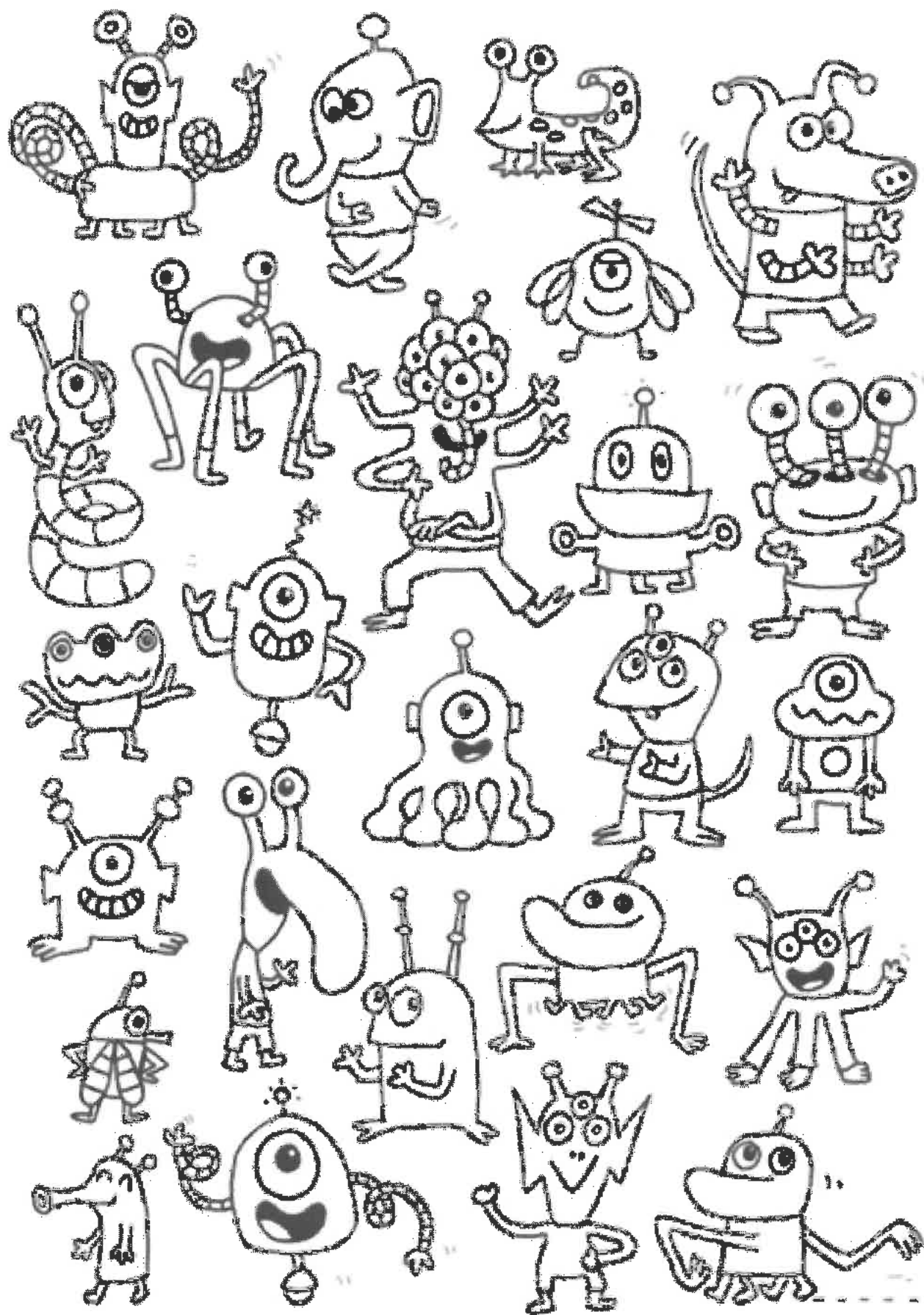
13. Je ressemble à un serpent car je n'ai pas de pattes. Par contre, j'ai 2 petits bras de couleur orange. Mes 2 antennes sont bleues. Mon corps alterne 3 couleurs : noir, jaune et rouge (olé olé).

14. De tous les extraterrestres sur cette feuille, je suis le plus utile pour aller chercher des objets lointains. Colorie-moi en brun, sauf mes 2 antennes qui sont vertes.

15. Moi, je suis le cousin de BUS. Je m'appelle CAR. Je lui ressemble très fort, avec ma roue. Mais mon antenne est plus courte et mes bras sont plus longs. Colorie-moi de la même couleur que mon cousin.

16. Pour être le plus fort, je fais de la musculation. J'essaye de tenir en équilibre sur mes 2 bras. Pendant une minute, mes 5 pieds, qui sont de couleur orange, ne touchent plus le sol ! Je force tellement sur mes bras qu'ils sont rouges. Ma tête est mauve.





⇒ CORRECTIF



DOSSIER DE CALCUL MENTAL

Dans ce dossier, tu vas avoir une série de calculs à réaliser mentalement. Parfois, ils seront chronométrés. Tu peux utiliser une feuille de brouillon pour certains exercices. Attention, joue le jeu : ne réalise pas des calculs écrits et n'utilise pas de calculatrice !



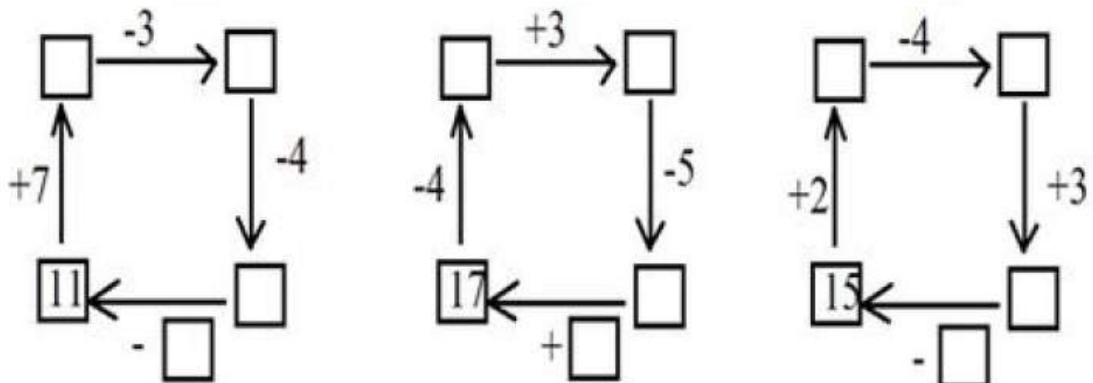
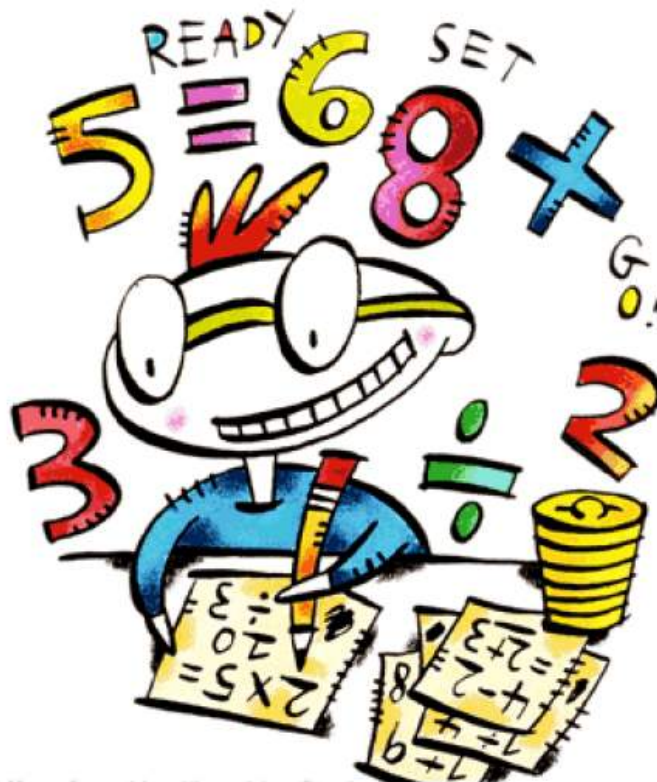
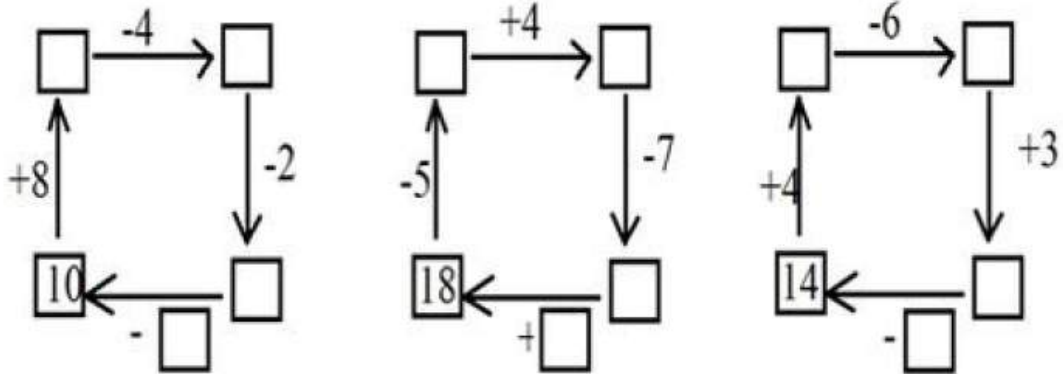
Bon travail

6 x 3	10 x 2	5 x 4	4 x 5	3 x 6	2 x 2	4 x 2	3 x 3	2 x 7	5 x 3	5 x 7	
10 x 2	5 x 4	5 x 5	5 x 4	9 x 2	10 x 2	2 x 6	3 x 3	4 x 2	3 x 3	2 x 7	
9 x 3	9 x 3	2 x 9	3 x 4	3 x 7	4 x 7	4 x 7	3 x 3	2 x 7	6 x 2	5 x 3	
9 x 3	2 x 9	3 x 4	4 x 6	9 x 3	2 x 4	5 x 3	8 x 2	8 x 2	8 x 4	5 x 7	
10 x 2	4 x 5	10 x 2	5 x 4	1 x 8	4 x 5	4 x 5	6 x 1	3 x 7	4 x 3	7 x 2	
5 x 4	3 x 6	5 x 4	9 x 5	10 x 4	4 x 3	8 x 3	4 x 6	9 x 3	8 x 2	4 x 3	
4 x 5	10 x 2	9 x 5	10 x 4	4 x 3	8 x 3	4 x 6	4 x 8	9 x 3	4 x 4	6 x 4	
4 x 5	10 x 3	10 x 2	9 x 5	10 x 4	4 x 3	8 x 3	4 x 8	9 x 3	6 x 2	2 x 7	
6 x 3	10 x 3	10 x 2	9 x 5	10 x 4	4 x 3	8 x 3	4 x 8	9 x 3	6 x 2	2 x 7	
9 x 2	5 x 4	5 x 4	5 x 4	2 x 8	4 x 3	8 x 3	4 x 8	9 x 3	6 x 2	2 x 7	
10 x 2	5 x 4	5 x 4	5 x 4	2 x 8	4 x 3	8 x 3	4 x 8	9 x 3	6 x 2	2 x 7	
4 x 2	10 x 2	2 x 9	2 x 9	2 x 10	3 x 4	8 x 2	2 x 4	7 x 3	4 x 6	4 x 8	
3 x 3	10 x 2	3 x 4	8 x 2	5 x 3	7 x 3	4 x 6	9 x 3	5 x 5	4 x 7	8 x 3	
2 x 9	3 x 6	3 x 4	7 x 2	3 x 3	4 x 2	3 x 7	5 x 5	2 x 4	4 x 7	8 x 3	
3 x 6	3 x 4	8 x 2	3 x 3	4 x 2	3 x 2	3 x 7	5 x 5	2 x 4	4 x 7	8 x 3	
3 x 6	3 x 4	8 x 2	3 x 3	4 x 2	3 x 2	3 x 7	5 x 5	2 x 4	4 x 7	8 x 3	
7 x 2	3 x 4	8 x 2	3 x 3	4 x 2	3 x 2	3 x 7	5 x 5	2 x 4	4 x 7	8 x 3	
4 x 2	3 x 3	3 x 3	4 x 2	3 x 2	3 x 2	3 x 7	5 x 5	2 x 4	4 x 7	8 x 3	
3 x 7	3 x 3	3 x 3	4 x 2	3 x 2	3 x 2	3 x 7	5 x 5	2 x 4	4 x 7	8 x 3	
3 x 3	3 x 3	3 x 3	4 x 2	3 x 2	3 x 2	3 x 7	5 x 5	2 x 4	4 x 7	8 x 3	
8 x 2	3 x 4	3 x 8	8 x 2	3 x 8	3 x 8	3 x 4	4 x 6	9 x 3	4 x 4	4 x 9	
2 x 7	3 x 7	3 x 7	3 x 7	3 x 7	3 x 7	3 x 7	3 x 7	3 x 7	3 x 7	3 x 7	
5 x 3	5 x 3	5 x 3	5 x 3	5 x 3	5 x 3	5 x 3	5 x 3	5 x 3	5 x 3	5 x 3	
de 0 à 9	de 10 à 17	de 18 à 20	de 21 à 29	de 30 à 39	de 40 à 50	de 0 à 9	de 10 à 17	de 18 à 20	de 21 à 29	de 30 à 39	de 40 à 50
jaune	vert	bleu	marron	gris	rose	jaune	vert	bleu	marron	gris	rose


1) Calcule et complète : tu as trois minutes.



Mon chrono :



2) Multi pixel : Le calcul correspond aux coordonnées. Observe l'exemple.

JAUNE	VERT	ROUGE	BLEU	NOIR
$2 \times \dots = 16$	$1 \times \dots = 7$	$3 \times \dots = 15$	$4 \times \dots = 4$	$4 \times \underline{7} = 28$
$3 \times \dots = 27$	$10 \times \dots = 60$	$8 \times \dots = 40$	$6 \times \dots = 60$	$7 \times \underline{7} = 49$
$8 \times \dots = 72$	$1 \times \dots = 5$	$6 \times \dots = 24$	$5 \times \dots = 5$	 <p>Rappelle-toi, on commence par l'axe horizontal</p>
$2 \times \dots = 6$	$10 \times \dots = 40$	$4 \times \dots = 16$	$7 \times \dots = 70$	
$3 \times \dots = 6$	$1 \times \dots = 4$	$5 \times \dots = 20$	$6 \times \dots = 6$	
$9 \times \dots = 72$	$1 \times \dots = 6$	$6 \times \dots = 18$	$7 \times \dots = 7$	
$8 \times \dots = 16$	$10 \times \dots = 70$	$7 \times \dots = 28$	$5 \times \dots = 50$	
$9 \times \dots = 27$	$10 \times \dots = 50$	$5 \times \dots = 15$	$4 \times \dots = 40$	

10										
9										
8										
7										
6										
5										
4										
3										
2										
1										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

3) Complète ces pyramides multiplicatives. Tu as 45 secondes !



A multiplication pyramid with three levels. The top level contains the number 5. The middle level contains the numbers 2 and 3. The bottom level contains an empty box. There are also empty boxes on the left and right sides of the pyramid. A small figure of a person stands at the bottom right corner, holding a sign that says "Niveau 1".



A completed multiplication pyramid with three levels. The top level contains the number 3. The middle level contains the numbers 4 and 2. The bottom level contains the number 8. There are also numbers 12 and 6 on the left and right sides of the pyramid. A small figure of a person stands at the bottom left corner.



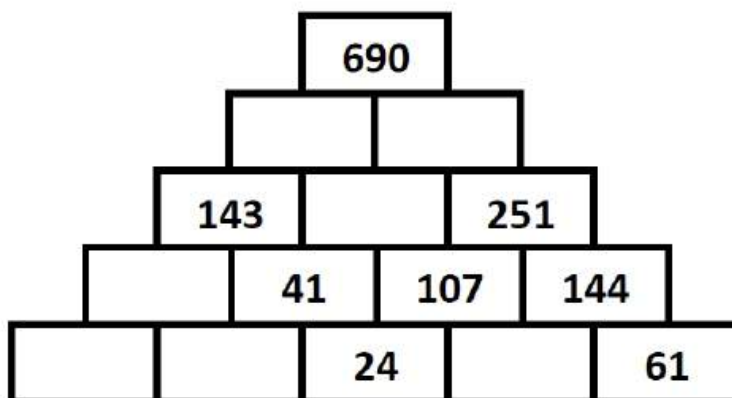
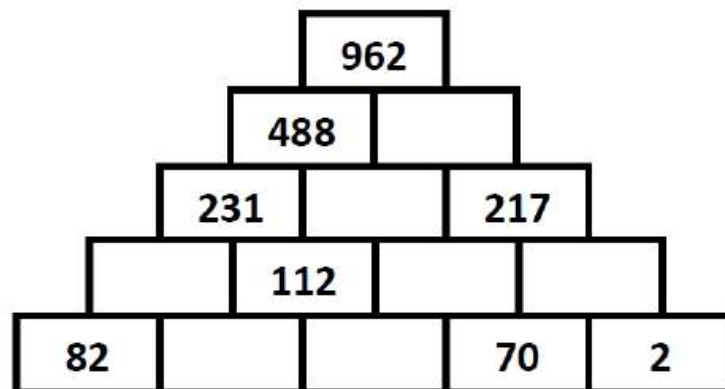
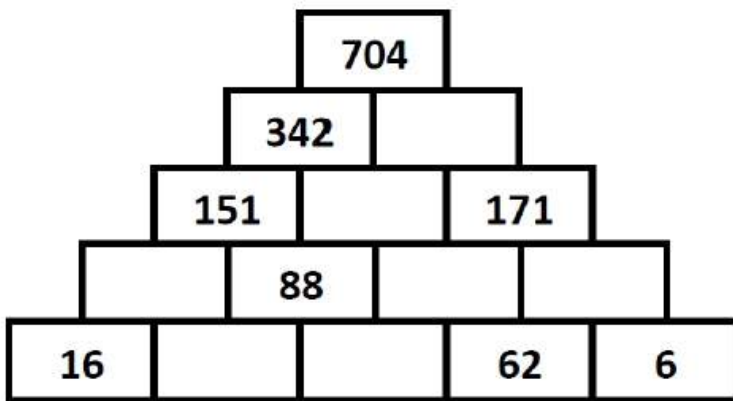
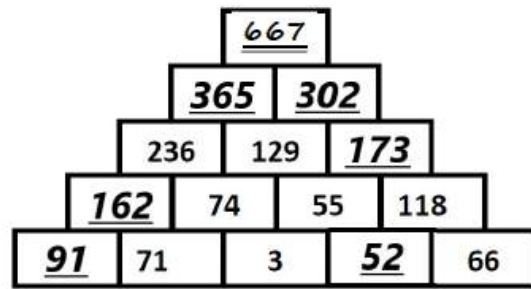
A multiplication pyramid with three levels. The top level contains the number 7. The middle level contains the numbers 5 and 2. The bottom level contains an empty box. There are also empty boxes on the left and right sides of the pyramid. A small figure of a person stands at the bottom left corner, holding a sign that says "Niveau 1".

A multiplication pyramid with three levels. The top level contains the number 4. The middle level contains the numbers 6 and 3. The bottom level contains an empty box. There are also empty boxes on the left and right sides of the pyramid. A small figure of a person stands at the bottom right corner, holding a sign that says "Niveau 1".



5) Calcule et complète les pyramides.

Observe l'exemple : le nombre d'une case de la pyramide est toujours égal à la somme des deux nombres écrits dans les deux cases de la ligne inférieure.



6) Tables de multiplication : complète ces tableaux à double entrée

X		6		4
	6		33	12
				4
7			77	
		12		



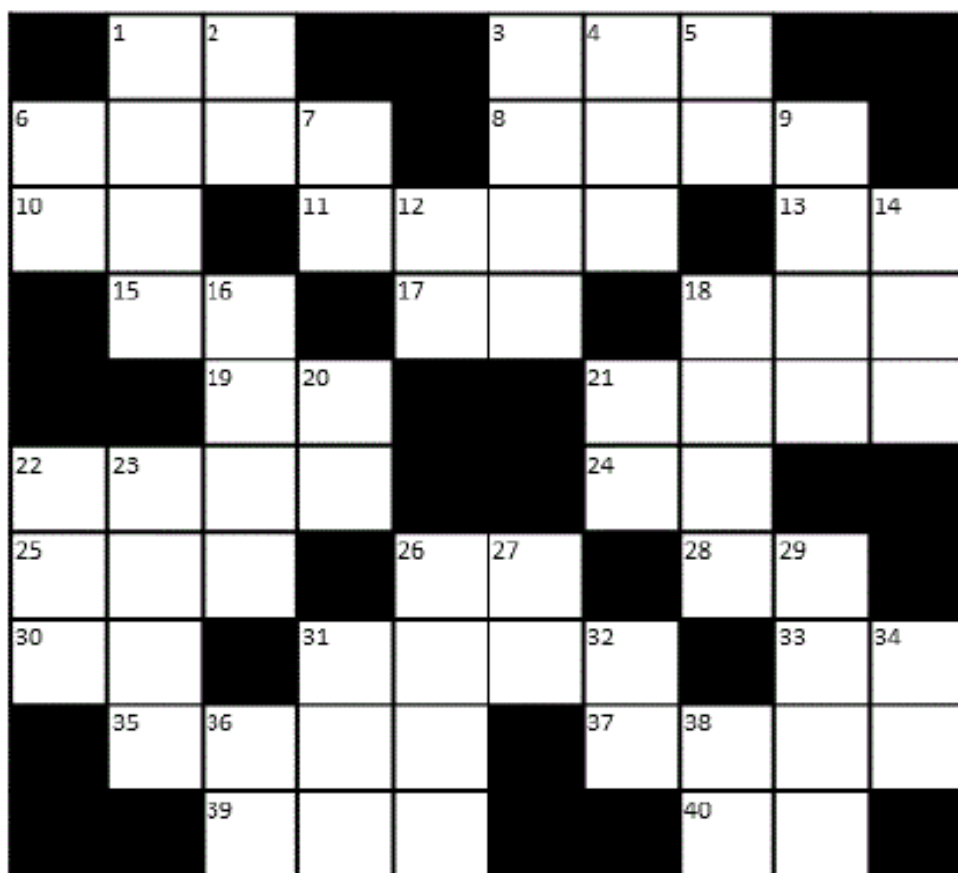
X		4		
		12		
	24		0	
				49
	10			

X				
				8
9			108	36
	55	35		
			72	



9) Calculs croisés

<u>Horizontalement</u>		<u>Verticalement</u>	
1. $22 - 9$	22. $1496 + 930$	1. $710 + 543$	20. $27 + 69$
3. $159 - 13$	24. $124 - 46$	2. $46 - 15$	21. $183 - 86$
6. $465 + 750$	25. $1290 - 300$	3. $297 + 1269$	22. $338 - 42$
8. $2329 + 3294$	26. $98 - 44$	4. $235 + 232$	23. $280 + 4692$
10. $25 - 10$	28. $11 + 5$	5. $83 - 21$	26. $10\ 786 - 5144$
11. $18\ 833 - 9266$	30. $27 + 40$	6. $15 - 4$	27. $27 + 22$
13. $20 - 7$	31. $9284 - 2589$	7. $29 + 30$	29. $12\ 200 - 5879$
15. $15 + 16$	33. $44 - 10$	9. $5457 - 2355$	31. $687 - 67$
17. $120 - 24$	35. $3292 - 768$	12. $24 + 35$	32. $62 - 11$
18. $952 - 344$	37. $9 + 1616$	14. $560 - 180$	34. $21 + 24$
19. $99 - 40$	39. $858 - 356$	16. $381 + 1139$	36. $61 - 6$
21. $445 + 8975$	40. $1 + 10$	18. $12\ 346 - 5865$	38. $17 + 44$



CORRECTIF

Prénom : *la correctif*

Coronavirus Semaine 8

DOSSIER DE CALCUL MENTAL



Dans ce dossier, tu vas avoir une série de calculs à réaliser mentalement. Parfois, ils seront chronométrés. Tu peux utiliser une feuille de brouillon pour certains exercices. Attention, joue le jeu : ne réalise pas des calculs écrits et n'utilise pas de calculatrice !

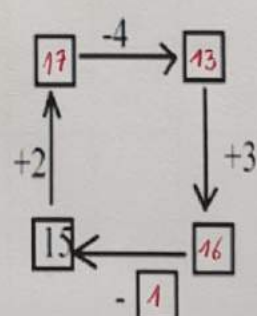
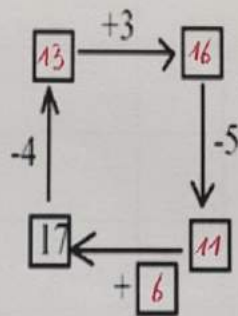
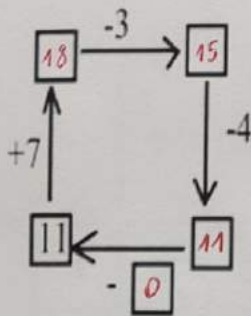
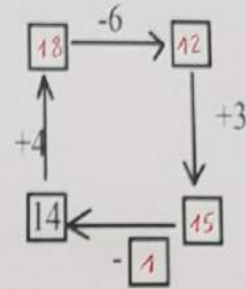
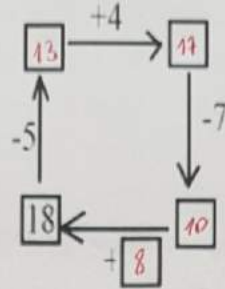
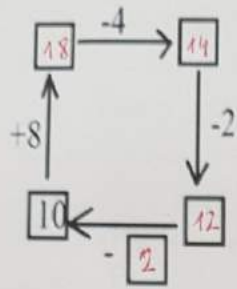
de 0 à 9	jaune
de 10 à 17	vert
de 18 à 20	bleu
de 21 à 29	noir
de 30 à 39	gris
de 40 à 50	rose

Bon travail

1) Calcule et complete : tu as trois minutes.



Mon chrono :



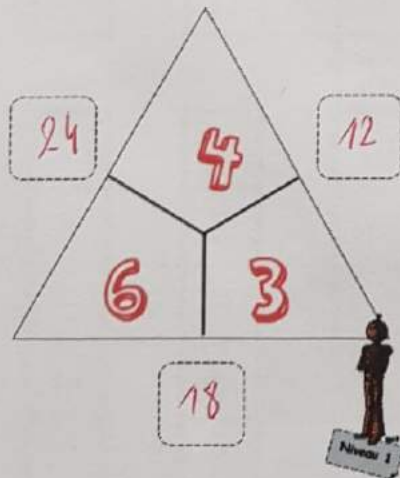
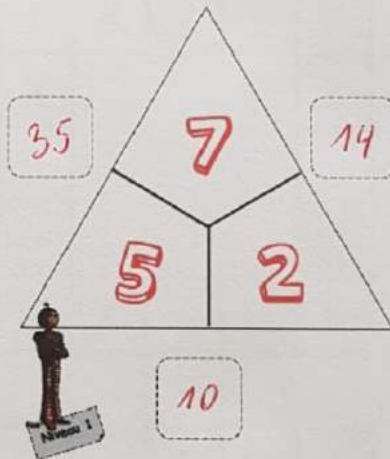
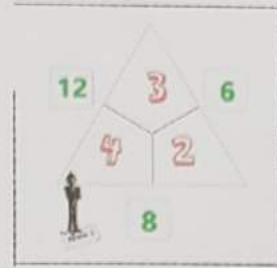
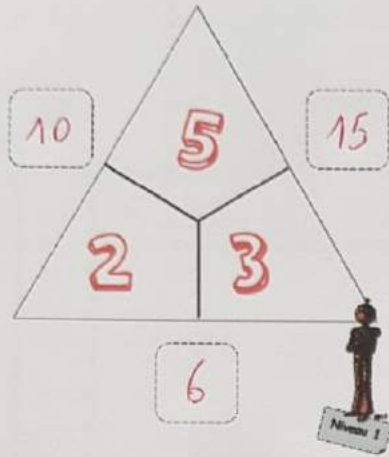
2) Multi pixel : Le calcul correspond aux coordonnées. Observe l'exemple.

JAUNE	VERT	ROUGE	BLEU	NOIR
$2 \times 8 = 16$	$1 \times 7 = 7$	$3 \times 5 = 15$	$4 \times 1 = 4$	$4 \times 7 = 28$
$3 \times 9 = 27$	$10 \times 6 = 60$	$8 \times 5 = 40$	$6 \times 10 = 60$	$7 \times 7 = 49$
$8 \times 9 = 72$	$1 \times 5 = 5$	$6 \times 4 = 24$	$5 \times 1 = 5$	
$2 \times 3 = 6$	$10 \times 4 = 40$	$4 \times 4 = 16$	$7 \times 10 = 70$	
$3 \times 2 = 6$	$1 \times 4 = 4$	$5 \times 4 = 20$	$6 \times 1 = 6$	
$9 \times 8 = 72$	$1 \times 6 = 6$	$6 \times 3 = 18$	$7 \times 1 = 7$	
$8 \times 2 = 16$	$10 \times 7 = 70$	$7 \times 4 = 28$	$5 \times 10 = 50$	
$9 \times 3 = 27$	$10 \times 5 = 50$	$5 \times 3 = 15$	$4 \times 10 = 40$	



10										
9										
8										
7										
6										
5										
4										
3										
2										
1										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

3) Complète ces pyramides multiplicatives. Tu as 45 secondes !



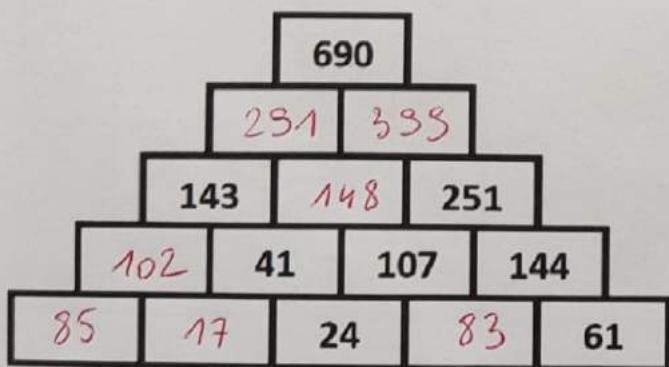
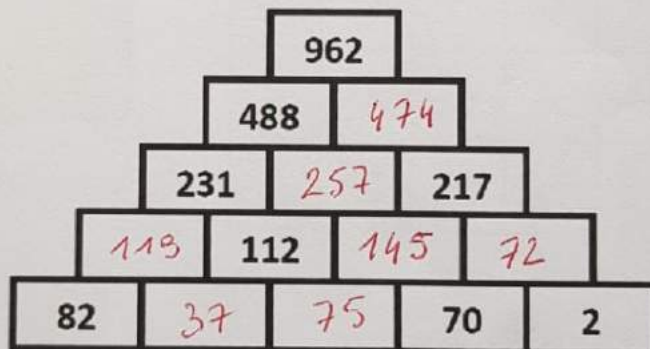
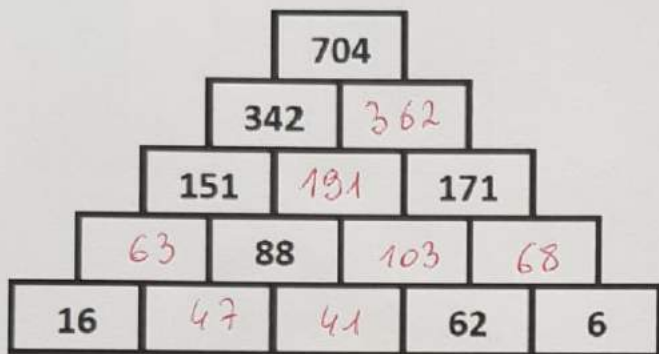
4) Suis le chemin et complète les cases vides. Tu as 5 minutes !



2	X	4	=	8								
		X		X								
		3		9	X	1	=	9				
		=		=		X		X				
6	X	12	=	72		2		1				
X						=		=				
6												
=					2	X	9	=	18			
									=			
36	=	4	X	9	1	X	3	=	3			
		X		X	X				X			
3	X	3	=	9	12				6			
X		=		=	=							
7		12		81	12	X	4	=	48			
=												
21									X			
		11	X	3	=	33		5		15		
								=		X		
7		8		10	X	2	=	20		4		
X		X		=		X				=		
5	X	6	=	30	6	X	10	=	60			
=		=										
35		48	=	4	X	12						

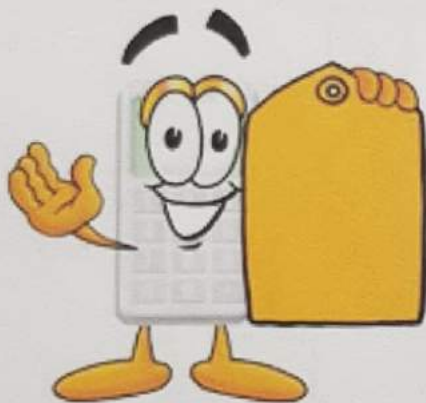
5) Calcule et complète les pyramides.

Observe l'exemple : le nombre d'une case de la pyramide est toujours égal à la somme des deux nombres écrits dans les deux cases de la ligne inférieure.



6) Tables de multiplication : complète ces tableaux à double entrée

X	2	6	11	4
3	6	18	33	12
1	2	6	11	4
7	14	42	77	28
2	4	12	22	8



X	2	4	0	7
3	6	12	0	21
12	24	48	0	84
7	14	28	0	49
5	10	20	0	35

X	11	7	12	4
2	22	14	24	8
9	99	63	108	36
5	55	35	60	20
6	66	42	72	24

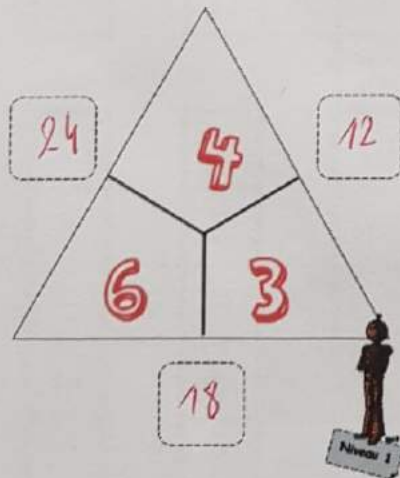
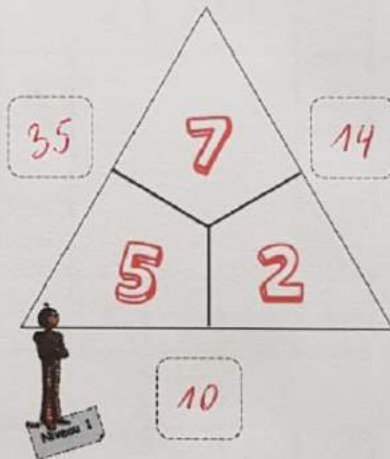
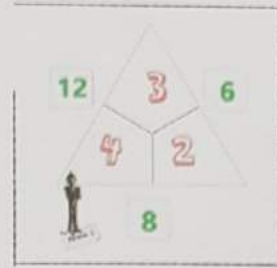
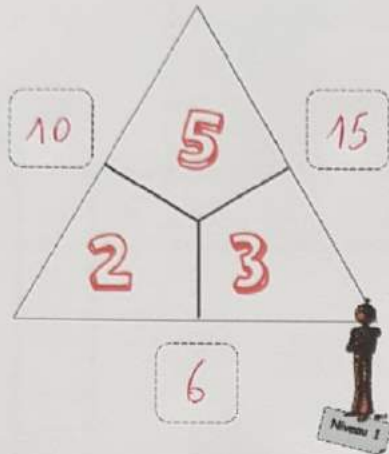


9) Calculs croisés

Horizontalement		Verticalement	
1. $22 - 9$	22. $1496 + 930$	1. $710 + 543$	20. $27 + 69$
3. $159 - 13$	24. $124 - 46$	2. $46 - 15$	21. $183 - 86$
6. $465 + 750$	25. $1290 - 300$	3. $297 + 1269$	22. $338 - 42$
8. $2329 + 3294$	26. $98 - 44$	4. $235 + 232$	23. $280 + 4692$
10. $25 - 10$	28. $11 + 5$	5. $83 - 21$	26. $10\ 786 - 5144$
11. $18\ 833 - 9266$	30. $27 + 40$	6. $15 - 4$	27. $27 + 22$
13. $20 - 7$	31. $9284 - 2589$	7. $29 + 30$	29. $12\ 200 - 5879$
15. $15 + 16$	33. $44 - 10$	9. $5457 - 2355$	31. $687 - 67$
17. $120 - 24$	35. $3292 - 768$	12. $24 + 35$	32. $62 - 11$
18. $952 - 344$	37. $9 + 1616$	14. $560 - 180$	34. $21 + 24$
19. $99 - 40$	39. $858 - 356$	16. $381 + 1139$	36. $61 - 6$
21. $445 + 8975$	40. $1 + 10$	18. $12\ 346 - 5865$	38. $17 + 44$

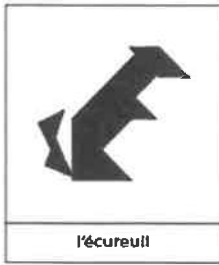
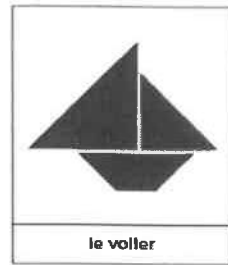
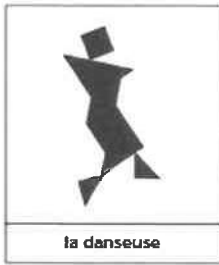
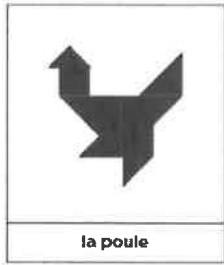
	¹ 1	² 3			³ 1	⁴ 4	⁵ 6		
⁶ 1	2	1	⁷ 5		⁸ 5	6	2	⁹ 3	
¹⁰ 1	5		¹¹ 9	¹² 5	6	7		¹³ 1	¹⁴ 3
	¹⁵ 3	¹⁶ 1		¹⁷ 9	6		¹⁸ 6	0	8
		¹⁹ 5	²⁰ 9			²¹ 3	4	2	0
²² 2	²³ 4	7	6			²⁴ 7	8		
²⁵ 9	9	0		²⁶ 5	²⁷ 4		²⁸ 1	²⁹ 6	
³⁰ 6	7		³¹ 6	6	9	³² 5		³³ 3	³⁴ 4
	³⁵ 2	³⁶ 5	2	4		³⁷ 1	³⁸ 6	2	5
		³⁹ 5	0	2			⁴⁰ 1	1	

3) Complète ces pyramides multiplicatives. Tu as 45 secondes !

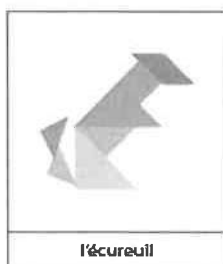
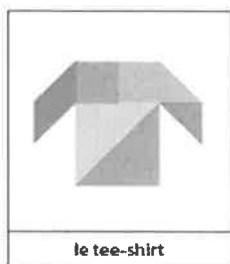
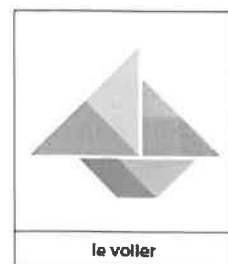
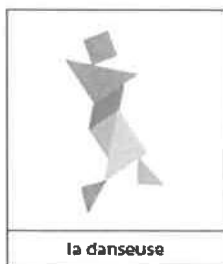
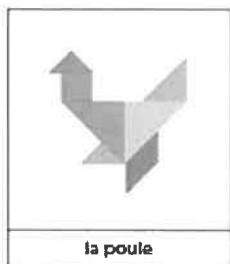
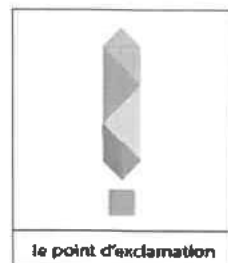
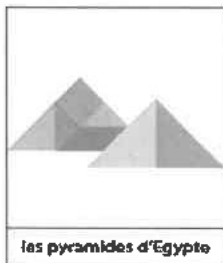
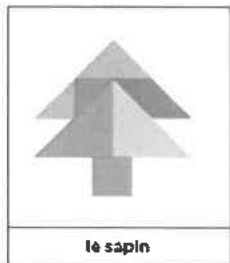




Découpe ton tangram et reproduis les formes suivantes

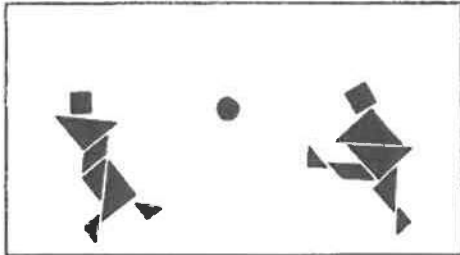


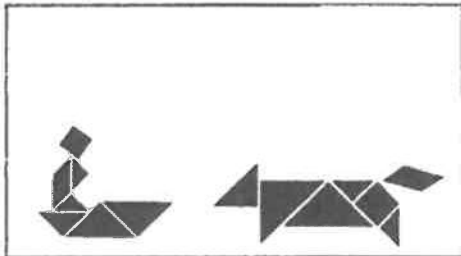
Plus facile...

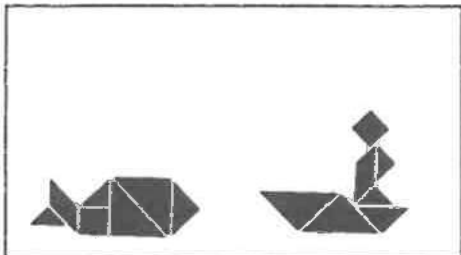


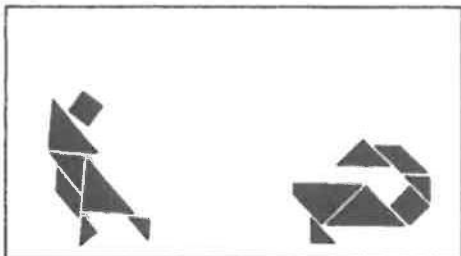
Savoir écrire

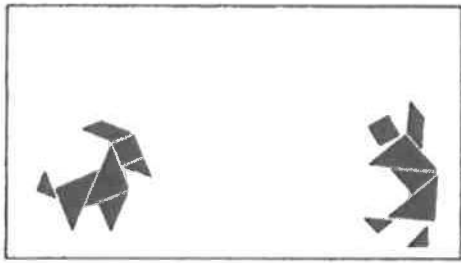
1. Observe bien ces silhouettes réalisées avec les pièces du tangram et écris ce que tu vois.

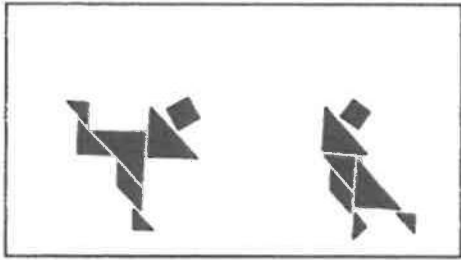


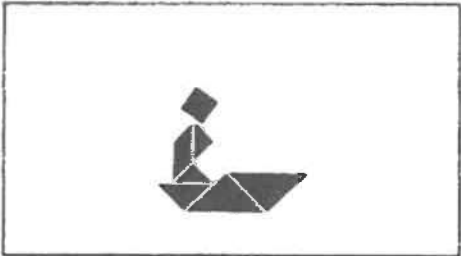












Création d'un album

A l'aide des pièces du tangram, crée un personnage, un objet, ...

A partir de tes créations, élabore un récit d'une dizaine de ligne.

Mon personnage « tangram »

NOM : _____

LABYRINTHE DU 3

COMMENCE À LA CASE DÉPART. TU DOIS TROUVER LE CHEMIN POUR ARRIVER À LA CASE ARRIVÉE. TU DOIS COLORIER LES CASES DES NOMBRES QUI SONT DIVISIBLES PAR 3. LES CASES DOIVENT SE TOUCHER DE FAÇON HORIZONTALE, VERTICALE OU DIAGONALE.

Bonne chance!

DÉPART	16	32	17	25	13	7	47
18	23	56	46	29	41	62	94
42	24	82	80	91	78	23	10
74	68	72	4	112	37	71	22
101	14	45	44	76	104	2	154
8	119	63	108	85	38	95	89
11	7	19	65	27	54	73	83
28	25	107	91	47	103	81	100
56	103	79	55	71	9	90	20
73	47	17	52	23	ARRIVÉE	89	77

CORRIGÉ DU LABYRINTHE DU 3

DÉPART	16	32	17	25	13	7	47
18	23	56	46	29	41	62	94
42	24	82	80	91	78	23	10
74	68	72	4	112	37	71	22
101	14	45	44	76	104	2	154
8	119	63	108	85	38	95	89
11	7	19	65	27	54	73	83
28	25	107	91	47	103	81	100
56	103	79	55	71	9	90	20
73	47	17	52	23	ARRIVÉE	89	77

MORPION DE CONJUGAISON

Règle du jeu :

1 maître du jeu avec la fiche correctrice et deux joueurs.

- Chaque joueur s'attribue un signe : rond ou croix
- Le joueur choisit une case et doit conjuguer le verbe à la personne choisie, il l'écrit dans la case et
- si le maître du jeu valide, il met un rond ou une croix dans la case.
- Le premier joueur à avoir aligné 3 signes a gagné !



Il est tout à fait possible de faire plusieurs parties sur la même grille !

MORPION DE CONJUGAISON

	Travailler	Nager	Aimer	Lancer
Je / j'				
Tu				
Il, elle, on				
Nous				
Vous				
Ils, elles				

MORPION DE CONJUGAISON

	Travailler	Nager	Aimer	Lancer
Je / j'	travaillais	nageais	aimais	lançais
Tu	travaillais	nageais	aimais	lançais
Il, elle, on	travaillait	nageait	aimait	lançait
Nous	travaillions	nagions	aimions	lancions
Vous	travailliez	nagiez	aimiez	lanciez
Ils, elles	travaillaient	nageaient	aimaient	lançaient

MORPION DE CONJUGAISON

	Finir	Plier	Prendre	Voir
Je / j'				
Tu				
Il, elle, on				
Nous				
Vous				
Ils, elles				

MORPION DE CONJUGAISON

	Finir	Plier	Prendre	Voir
Je / j'	finissais	pliais	prenais	voyais
Tu	finissais	pliais	prenais	voyais
Il, elle, on	finissait	pliait	prenait	voyait
Nous	finissions	plions	prenions	voyions
Vous	finissiez	pliez	preniez	voyiez
Ils, elles	finissaient	pliaient	prenaient	voyaient



Aâmet, la petite fille qui voulait devenir scribe

Grégoire Vallancien

1

www.lutinbazar.fr

Il y a trois mille ans, en Égypte, vivait une petite fille qui s'appelait Aâmet.

Elle aimait faire toutes sortes de bêtises avec son grand frère Méhy. Ensemble, ils habitaient une belle maison près d'un petit village, au bord duquel coulait un large fleuve : le Nil.



Aâmet avait un petit singe nommé Baba que lui avait offert son père.

Elle ne le quittait jamais. Même à la chasse au canard, elle le prenait avec elle.

- Ah non ! disait Méhy, laisse ce singe à la maison !

- Pas question ! répondait Aâmet, Baba vient avec nous.

À peine s'étaient-ils enfoncés dans les marais qu'ils aperçurent un hippopotame. Il avait l'air agressif.

- Attention ! cria Aâmet.

- Ces animaux sont très dangereux, déclara Méhy en se levant et en agitant les bras pour repousser la bête.



Mais il tomba à l'eau et l'hippopotame s'approcha de lui la gueule ouverte !

Sans perdre son sang-froid, Aâmet réussit à enfoncer une large rame au fond de la bouche de l'hippopotame. Celle-ci se brisa en se coinçant entre ses grosses molaires.

Maintenant, il ne pouvait plus refermer ses puissantes mâchoires !

Il repartit furieux mais impuissant.

- Te voilà sauvé, p'tit frère ! cria Aâmet en l'aidant à remonter sur la barque.

- P'tit frère ? Mais c'est toi qui es ma petite sœur, rectifia Méhy, piqué au vif.





Aâmet, la petite fille qui voulait devenir scribe

Grégoire Vallancien

2

www.lutinbazar.fr

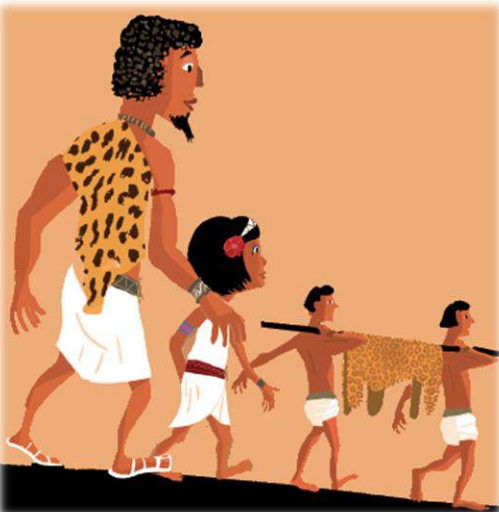
Un jour, Méhy quitta la maison. Il devait partir loin d'ici, aller à l'école pour devenir scribe. Il devait apprendre à écrire et compter afin de travailler pour le Pharaon.

- Moi aussi, j'aimerais devenir scribe. Emmène-moi avec toi ! le pria-t-elle.

- Mais ce n'est pas possible, sœurlette, les filles ne deviennent pas scribes, lui répondit-il.

Il l'embrassa sur le front et, en partant, lui donna un petit miroir de bronze poli avec un joli manche sculpté.

- Il est moche ton miroir, je ne m'en servirai jamais ! répondit Aâmet.



Un matin, son père lui proposa de l'accompagner au grand marché du village. Il devait y vendre des peaux de léopards. Dans les ruelles se dressaient les échoppes d'artisans et les étals de fruits et de poissons. On y échangeait des objets de cuir, de terre cuite ou d'ivoire. Aâmet aimait beaucoup ça !

Elle regardait partout, observait tout. Elle finit par perdre son père dans ces innombrables dédales.

- Tant pis, je le retrouverai plus tard, se dit-elle.

Et elle se dirigea vers le port.

Sur le quai, elle observa deux scribes qui comptaient et consignaient toutes les marchandises qui sortaient des navires. Elle les regardait, assis en tailleur, écrire sur leur papyrus.

L'un était vieux, l'autre, au contraire, très jeune.

Elle demanda au plus jeune ce qu'elle devait faire pour devenir scribe.

Celui-ci lui rit au nez :

- Vraiment, petite, tu crois pouvoir apprendre à lire les hiéroglyphes ?

- Oh, certainement ! répondit-elle. Si tu y es parvenu, tout le monde doit pouvoir en faire autant.

Le jeune scribe était un peu vexé mais le plus vieux se mit à rire.





Aâmet, la petite fille qui voulait devenir scribe

Grégoire Vallancien

3

www.lutinbazar.fr

Plus tard, elle vit un vieux mendiant. Il boitait et, sans faire attention, renversa une belle cruche en céramique. L'anse de celle-ci se brisa dans sa chute.

- Tiens, voilà pour toi, chien galeux ! Cria le marchand en frappant le mendiant avec sa canne.



Immédiatement, Aâmet intervint :

- Ne vous énervez pas, Monsieur. Cette cruche est beaucoup plus belle comme ça ! Aujourd'hui, plus personne ne veut de cruche avec une anse ; la mode, c'est la cruche toute simple.

- Ah ! bon... tu crois ça, petite ? dit le marchand. C'est vrai que maintenant, cette cruche me paraît plus moderne. Je la vendrai certainement plus cher.

- Mais oui, conclut Aâmet en s'éloignant avec le mendiant.



Lorsque son père la retrouva, il était en colère !

- Où étais-tu, Aâmet ? Je t'ai cherchée partout !

- Papa, lui demande-t-elle, je veux devenir scribe moi aussi ! Comme mon frère.

- Mais ce n'est pas possible, ce n'est pas pour les filles, lui dit son père. C'est une école beaucoup trop difficile.

Par la suite, Aâmet redemanda souvent à son père de l'envoyer étudier à l'école des scribes, mais il ne voulut jamais.



Alors un jour, elle décida de partir rejoindre son frère. Seulement accompagnée de son singe, elle prit une barque de papyrus et partit sur le fleuve. Mais c'était la grande crue.

Aâmet aurait dû le savoir, cela se reproduisait chaque année en été : le niveau du Nil montait, noyant les berges et recouvrant les cultures. Aâmet était emportée par le courant et sa petite barque finit par chavirer. « Au secours, Baba ! »



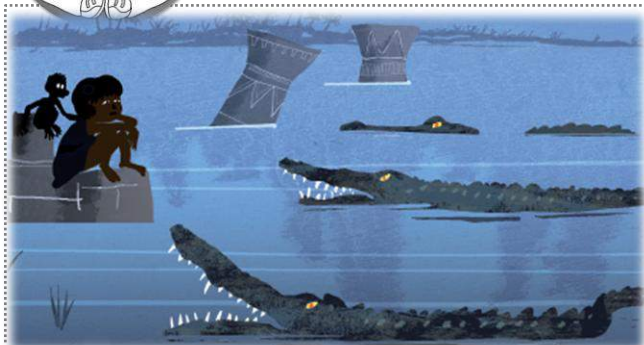


Aâmet, la petite fille qui voulait devenir scribe

Grégoire Vallancien

4

www.lutinbazar.fr



Heureusement, avec Baba, elle put s'accrocher aux pierres d'un vieux temple qui émergeait des eaux.

- Nous ne sommes pas sauvés, mon pauvre Baba, nous voilà maintenant devenus le prochain repas des crocodiles...

Le soleil se coucha et Aâmet ne ferma pas l'œil de la nuit.

Le lendemain matin, elle aperçut à l'horizon une grande barque à voiles.

Alors elle utilisa le petit miroir de bronze que son frère lui avait donné.

Elle le fit briller au soleil pour renvoyer les rayons en direction du bateau.

- **C'**est gagné, Baba ! Le bateau vient vers nous. Ils nous ont repérés, cette fois nous sommes sauvés, déclara-t-elle en remerciant Ré, le dieu du Soleil de l'avoir aidée. Désolée, petits crocodiles, je ne serai pas votre petit-déjeuner !



Monsieur, demanda-t-elle au capitaine du bateau dès qu'elle fut à bord, pourriez-vous nous emmener, moi et mon singe, à l'école des scribes ? S'il vous plaît, je dois y aller pour étudier.

- Si tu veux, petite. Nous transportons des amphores de bière pour la ville de Thèbes où se déroule la fête d'Opet, nous t'y déposerons.



À Thèbes, le spectacle était grandiose : des vaisseaux somptueux accostaient sur de larges quais. Elle n'avait jamais assisté à la fête de l'Opet et c'était pour elle l'occasion unique d'apercevoir, peut-être, le Pharaon.



Aâmet, la petite fille qui voulait devenir scribe

Grégoire Vallancien

5

www.lutinbazar.fr



La foule se pressait le long de la grande procession où l'on transportait la statue du Dieu Amon. Soudain, Baba s'élança vers les grands prêtres et s'empara d'un de leurs chapeaux !

- Baba ! Reviens ici ! hurla Aâmet.

Tout le monde riait, sauf les prêtres, bien sûr !



Heureusement, un homme récupéra le singe et le lui ramena.

- Cet animal est à toi, mademoiselle Aâmet ? lui demanda-t-il.

C'était le vieux scribe du marché qui l'avait reconnue.

- Alors, désires-tu toujours devenir scribe ?

- Euh... oui, répondit-elle, un peu surprise.

- Très bien, je vais t'inscrire dans mon école et ainsi, tu deviendras scribe.

- Mais... euh... bredouilla Aâmet.

- Je sais que tu es valeureuse, je t'ai vue venir, l'autre jour, au secours du mendiant avec courage et malice, expliqua le vieil homme.

Tout en le remerciant, Aâmet le suivit dans une cour.

Là, quelques scribes déchiffraient des hiéroglyphes peints sur une colonne.

- Cela raconte l'histoire de notre Pharaon, lui expliqua le vieux scribe.



Puis, elle reconnut son frère, parmi les scribes.

- Salut, p'tit frère ! l'interpella-t-elle.

Celui-ci, d'abord surpris, se mit à éclater de rire et ils se serrèrent dans les bras l'un de l'autre.



Aâmet, la petite fille qui voulait devenir scribe

Grégoire Vallancien

6

www.lutinbazar.fr

Aujourd'hui, Aâmet est devenue une jeune femme. Elle a appris à écrire et à lire les hiéroglyphes. Durant des années, elle a reçu des cours de mathématique et d'astronomie.

Ainsi, comme son frère, elle est devenue scribe.

Elle est très fière de travailler à la construction d'une pyramide pour le Pharaon.



Mais quelquefois, le soir, il lui arrive de partir seule sur le Nil avec une vieille barque et son fidèle Baba.



Quand serai grand(e)...



Depuis toute petite, Aâmet rêvait devenir scribe.

toi, rêves-tu de faire comme métier plus tard ? Pourquoi ?

		oui	peu	non
1 ^{er} jet	Tu as écrit au moins 5 phrases.			
	Ton texte répond bien à la question posée.			
	Tu as mis les majuscules et les points.			
	Tes phrases sont courtes et bien construites.			
2 ^{ème} jet	Tu as corrigé les fautes d'orthographe.			
	Ton écriture est bien formée, tu as soigné la présentation.			

L'ÉCHINACÉE



Connais-tu l'échinacée? C'est une plante qui produit de belles fleurs pourpres. Son centre ressemble à un porc-épic. C'est là que la fleur sécrète un liquide sucré, le nectar. Certains insectes, dont l'abeille et le papillon monarque, se nourrissent du nectar de l'échinacée. Le colibri boit aussi son nectar.

L'échinacée aime les jardins secs et ensoleillés. Elle demande peu de soin et se propage grâce à ses semences. Les semences d'échinacée ne

germent qu'au printemps, car elles ont besoin du froid de l'hiver pour briser leur dormance. C'est comme si le froid les réveillait!

L'échinacée est une plante vivace. Cela veut dire qu'elle vit plusieurs années et ne meurt pas l'hiver. À l'automne, les feuilles et la tige s'assèchent, mais dans le sol, les racines sont en vie. Au printemps, de nouvelles tiges repoussent et la vie réapparaît.

L'échinacée est une plante médicinale. Elle est cultivée pour fabriquer des médicaments. Elle peut aider à combattre les rhumes.

Nom : _____

Date : _____

L'ÉCHINACÉE



1. À quoi le centre de la fleur d'échinacée ressemble-t-il?

2. Inscris le nom de trois animaux qui se nourrissent du nectar de l'échinacée?

3. Pourquoi les semences d'échinacée ne germent qu'au printemps?



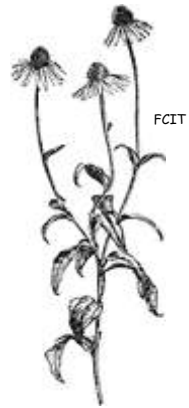
4. Quelle partie de l'échinacée ne meurt pas l'hiver?

5. Pourquoi l'échinacée est-elle cultivée?

Français

L'ÉCHINACÉE

Feuille réponses



1. À quoi le centre de la fleur d'échinacée ressemble-t-il?

Il ressemble à un porc-épic.

2. Inscris le nom de trois animaux qui se nourrissent du nectar de l'échinacée?

L'abeille, le papillon monarque et le colibri.

3. Pourquoi les semences d'échinacée ne germent qu'au printemps?

Elles ont besoin du froid de l'hiver pour briser leur dormance.



4. Quelle partie de l'échinacée ne meurt pas l'hiver?

Les racines

5. Pourquoi l'échinacée est-elle cultivée?

Elle est cultivée pour fabriquer des médicaments.