

LUNDI 18 MAI

« Il n'y a pas une méthode unique pour étudier les choses. » Aristote.

FRANCAIS

GRAMMAIRE

Recopie les groupes nominaux, souligne le nom principal et écris A sous les Adjectifs et CN sous les Compléments du Nom.

- Un nageur expérimenté.
- Les poèmes des élèves.
- Des poissons carnivores.
- Son bateau à voile.
- Les écoles de la ville.
- Les planètes lointaines.
- Cette cigogne d'Alsace.
- Une lampe de poche.

VOCABULAIRE

Recopie en bleu les synonymes de l'expression protéger l'environnement et en rouge ses contraires.

- Préserver l'environnement.
- abîmer l'environnement.
- détériorer l'environnement.
- sauvegarder l'environnement.

ORTHOGRAPHE

Complète les mots avec «é», «è» .

- Une sorci...re. Un sortil...ge.
- La f...e. Une sir...ne.
- L'...cume. La beaut...
- La col...re. Une ...motion.
- La ch...vre. Le pr...

CONJUGAISON

Colorie les verbes au plus-que-parfait.

- ✓ Les vagues avaient démolé le château de sable des enfants.
- ✓ La maitresse lisait les consignes.
- ✓ Ils avaient rebroussé chemin.
- ✓ Je n'avais pas mangé depuis la veille.
- ✓ Les enfants avaient mangé toutes les glaces.
- ✓ Je n'aimais pas les glaces.
- ✓ Elles s'étaient levées de bonne heure.
- ✓ Il neigeait.
- ✓ Tu avais eu très peur.
- ✓ Les tableaux avaient été dérobés dans la nuit.

LECTURE COMPREHENSION

« LES MISERABLES » de Victor Hugo.

Evaluation de compréhension sur la lecture du tapuscrit des « Misérables ».

Se connecter sur test.quiziniere.com

*Le code de l'exercice est **XD8Q03**.*

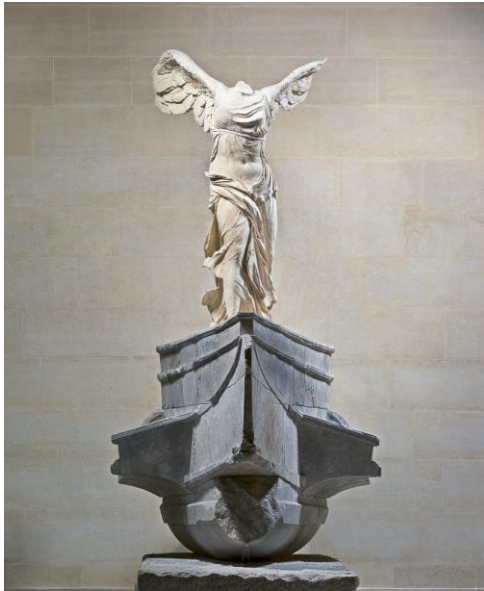
Saisir son prénom avant d'envoyer votre copie.

DICTEE DE MOTS

Une statue - la victoire - composer - déesse - ailé - la proue - blanc(che) -le marbre - célébrer - finissant - la bataille.

HISTOIRE DE L'ART

La Victoire de Samothrace



La statue est en marbre blanc de Paros, elle est vêtue d'un chiton (vêtement) à rabat ceinturé sous la poitrine, en tissu très fin laissant apparaître les formes du corps.

La statue de la Victoire de Samothrace est constituée de plusieurs morceaux de marbre sculptés séparément, puis assemblés.

La base de la Victoire de Samothrace représente l'avant d'un bateau de guerre typique de l'époque, marquée par de nombreux conflits navals pour la domination de la mer Egée.

Le sanctuaire de Samothrace : Très célèbre dans l'Antiquité, le sanctuaire de Samothrace regroupe plusieurs édifices destinés au culte des Dieux. Le monument de la Victoire était disposé dans un petit édifice dont il ne reste que les fondations. Il était clos sur trois côtés pourvu d'une toiture et ouvert vers la terrasse.

La victoire de Samothrace - antiquité grecque, vers 190 avant J.C. Elle a 2300 ans.

Elle se situe **au Louvre** à l'aile Denon dans une salle de l'Antiquité grecque, étrusque et romaine. La statue est découverte sur l'île de Samothrace.



La statue de la victoire des Samothraces date d'il y a 2300 ans.
L'île de Samothrace était le sanctuaire des grands Dieux et particulièrement des dieux Cabires que l'on imploré pour protéger les marins du naufrage et assurer le succès aux combattants. On suppose que cette statue est une offrande aux dieux pour commémorer une victoire navale.

De la figure de la Victoire à la figure l'Ange
Reconnaisable à ses ailes, la Victoire est une messagère (en grec, angelos). En volant, elle apporte au vainqueur les insignes de sa victoire : couronne, bandelette, palme, trophée d'armes ou de navire. Avec le christianisme apparaît l'Ange, le messenger de Dieu. Comme la Victoire, messenger pourvu d'ailes, il descend du ciel sur la terre pour annoncer aux hommes la volonté divine.

EMC

Dilemme n°3

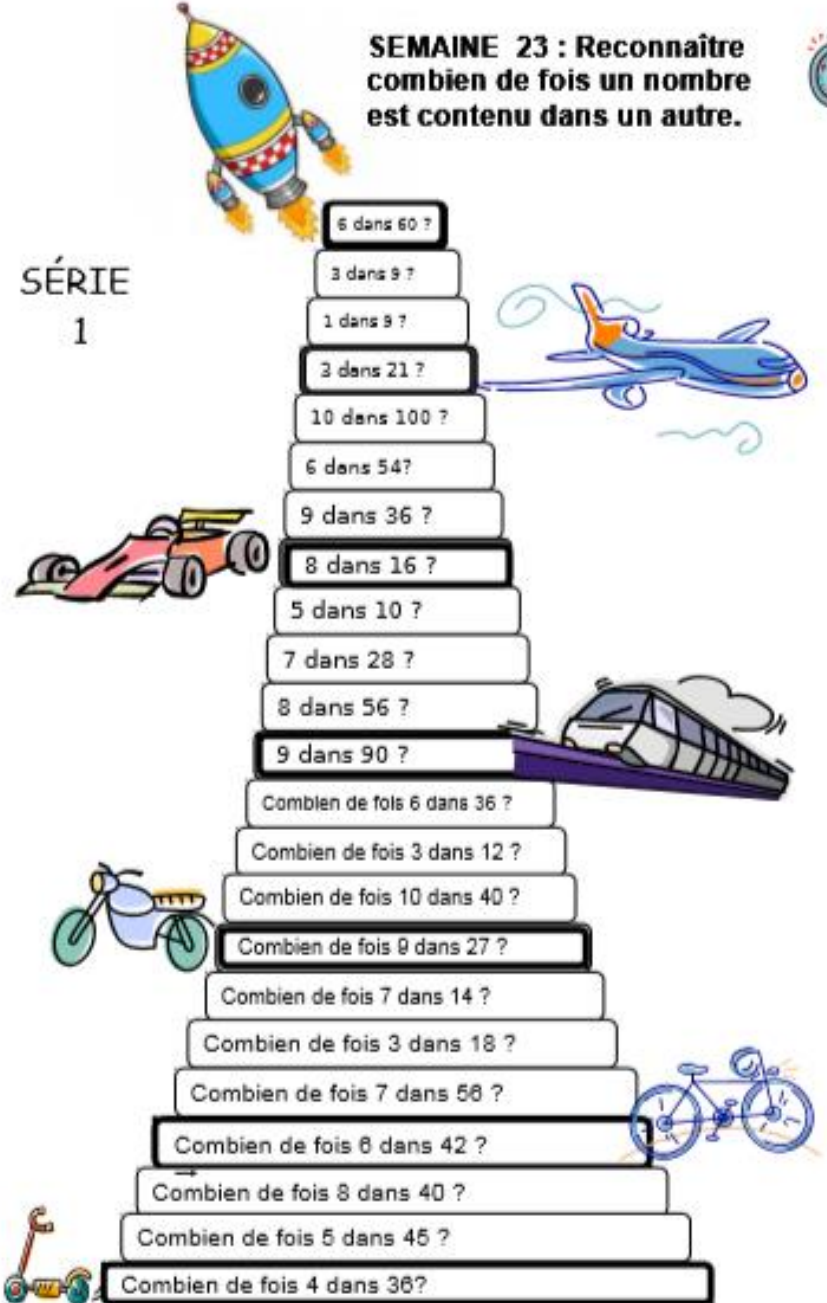
Un groupe de copains se trouve pendant la récréation dans un couloir où est accroché un extincteur*. L'un d'entre eux, le meilleur copain de Frédéric, propose de vider l'extincteur. **Que doit faire Frédéric ? Vider l'extincteur avec les autres... ou non ?**

Comme la semaine dernière, il est très important d'argumenter ce que vous voulez répondre.

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

Calcul de vitesse en 1 min30

SEMAINE 23 : Reconnaître combien de fois un nombre est contenu dans un autre.



SÉRIE 1

6 dans 60 ?

3 dans 9 ?

1 dans 9 ?

3 dans 21 ?

10 dans 100 ?

6 dans 54 ?

9 dans 36 ?

8 dans 16 ?

5 dans 10 ?

7 dans 28 ?

8 dans 56 ?

9 dans 90 ?

Combien de fois 6 dans 36 ?

Combien de fois 3 dans 12 ?

Combien de fois 10 dans 40 ?

Combien de fois 9 dans 27 ?

Combien de fois 7 dans 14 ?

Combien de fois 3 dans 18 ?

Combien de fois 7 dans 56 ?

Combien de fois 6 dans 42 ?

Combien de fois 8 dans 40 ?

Combien de fois 5 dans 45 ?

Combien de fois 4 dans 36 ?

CALCUL

ADDITION ET SOUSTRACTION DES NOMBRES DECIMAUX

N°6p74 (a-b-c) et n°11p74

REVISION DES DIVISIONS

N°12p67

GEOMETRIE

AXES DE SYMETRIE

N°3p140

PROBLEME

Faire un problème par jour de la fiche jointe

ACTIVITE PHYSIQUE 17 LA CHAISE



MATERIEL

Une chaise et 1 chronomètre.

DISPOSITIF

Idées de positions :



USEP62 - 16 rue Aristide BRIAND ARAAS
delegue.usep62@gmail.com
06 50 93 53 39

BUT DE L'ACTIVITE

1/ Échauffement : choisir une position et la tenir 3 secondes
2/ Choisir 3 positions à enchaîner en les tenant 3 secondes à chaque fois.

FORME(S) DE JEU

On peut jouer :

- En tenant la position plus que 3 secondes
- En enchaînant plus de 3 positions
- En demandant à quelqu'un d'autre de choisir les positions pour nous
- A 2: le premier joueur réalise une position et demande au second de le reproduire et d'en ajouter une. Puis le premier joueur refait les 2 positions et en ajoute encore une, etc...
- En famille: chaque membre de ta famille choisit une position. On les fait tous ensemble, puis en les enchaînant.
- Inventer de nouvelles positions



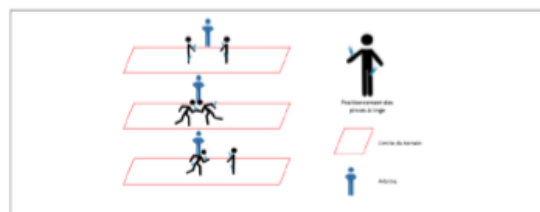
ACTIVITE PHYSIQUE 23 ESCRIME PINCES A LINGE



MATERIEL

- 4 pinces à linge
- Une croix ou du ruban ou des écharpes ... Pour matérialiser les limites du terrain = environ 4m de long sur 1 m de large

DISPOSITIF



Les 2 joueurs se font face. Chaque joueur a une pince à linge sur un avant-bras et une autre sur la cuisse opposée.

USEP62 - 16 rue Aristide BRIAND ARAAS
delegue.usep62@gmail.com
06 50 93 53 39

BUT DE L'ACTIVITE

Au signal de l'arbitre, j'essaie de prendre une pince à linge à mon adversaire qui fait la même chose.

Quand un joueur réussit, le jeu s'arrête et le joueur marque 1 point. La pince est remise en place, chacun se replace et le jeu reprend au signal de l'arbitre.

Au bout de 2 minutes, le joueur qui a marqué le plus de points gagne la manche.

Le premier joueur à remporter 3 manches gagne la partie.

REGLEMENT

Un joueur marque un point s'il récupère une pince à linge de l'adversaire ou si l'adversaire sort du terrain.

Les joueurs ne peuvent pas s'attraper. Si un joueur attrape l'adversaire, il reçoit un avertissement. Au bout de 2 avertissements, l'adversaire marque un point de pénalité. Aucun coup volontaire n'est autorisé.

Seul l'arbitre valide les points et lance l'assaut.

FORME(S) DE JEU

Penser à :

- Organiser un tournoi (si on est nombreux dans la famille !)
- Décider de faire plus ou moins de manches gagnantes pour remporter la partie
- Jouer au temps au lieu de jouer en manches



Bonne journée

MARDI 19 MAI 2020

« Il n'y a dans la vie que de l'exceptionnel. » Jules Renard.

FRANÇAIS

VOCABULAIRE

Entoure les compléments du nom dans les groupes nominaux suivants puis construire un niveau GN avec le nom noyau..

- Une cuillère à café. >>> une cuillère
- Des crayons de couleur. >>> des crayons
- Une chemise à carreaux. >>> une chemise
- Une jupe en coton. >>> une jupe
- Du pain sans gluten. >>> du pain.....

DICTÉE DE MOTS

Sûrement - naval (e) - un vol - un navire - déployé (e) - une divinité - tissu - en train de - taillé (e) - glisser

CONJUGAISON

LE PLUS QUE PARFAIT

Conjugué les verbes au plus-que-parfait

- Connâître, il >>>>
- Être, nous >>>>
- Aller, elles >>>>
- Faire, vous >>>>
- Tenir, je >>>>
- Vouloir, tu >>>>
- Pouvoir, ils >>>>

ORTHOGRAPHE

Complète les mots avec «é», «è» .

- Une sorci...re.
- Un sortil...ge.
- La f...e.
- Une sir...ne.
- L'...cume.
- La beaut...
- La col...re.
- Une ...motion.
- La ch...vre.
- Le pr...

LECTURE COMPREHENSION DE DOCUMENTAIRE

Lire et répondre aux questions sur le texte « les fossiles ».

MATHEMATIQUES

PROBLEMES

Faire un problème de la fiche « un problème par jour ».

GEOMETRIE

TRACER DES FIGURES GEOMETRIQUES

N°3 et 5 p 130

HISTOIRE

Le déclin de la Monarchie

Deuxième partie : **les inégalités au XVIIIème siècle.**

Lire la fiche puis remplir le tableau suivant :

Ordres sociaux au XVIIIème siècle	Métiers du Tiers-Etat	Métiers des bourgeois	Difficultés de la population
-			
-			
-			

ARTS VISUELS

LES PAPIERS SCULPTES

Avec du papier, construire un bateau, et lui ajouter une figure de proue.

A l'instar de la Victoire de Samothrace, choisir un personnage ou un héros ou une héroïne qui donne à votre bateau toute sa grandeur et son prestige.

Vous pouvez aussi vous inspirer des bateaux de pirates, des grands explorateurs.



Ciseaux, colle, déchirements, scotch... Tout est bon pour créer !