

# **CE1** bilingue

**Dossier de travail du 30 mars au 10 avril**

## Programme de la semaine du 30 mars au 3 avril

Lundi 30 mars	Mardi 31 mars	Jeudi 2 Avril	Vendredi 3 avril
<p>- <u>Français</u> : Fichier de français p.134-135 (à table)</p> <p>-<u>Ecriture</u> : Fiche dans ce dossier lettres A-B-C-D (p.3)</p> <p>-<u>Mathématiques</u> : Fichier p.126-127 (<i>sauf exercice 12</i>)</p> <p>- <u>Poser ces 2 calculs</u> et vérifier avec la calculatrice :  <math>75 + 69 + 238 =</math>  <math>896 - 856 =</math></p> <p>-<u>Jeu</u> à la fin du dossier</p>	<p>- <u>Français</u> : Dossier ci-après : faire les pages 5, 6 et 7 (une histoire des images, Qui est là ? et Qui et quoi ?)</p> <p>-<u>Ecriture</u> : Fiche dans ce dossier lettres E-F-G-H</p> <p>-<u>Mathématiques</u> : Fiche L'addition des nombres entiers p.17 et revoir la table x2</p> <p>- <u>Poser ces 2 calculs</u> et vérifier avec la calculatrice :  <math>745 + 32 + 1 =</math>  <math>789 - 123 =</math></p> <p>-<u>Jeu</u> à la fin du dossier</p>	<p>- <u>Français</u> : Fichier de français p.140-141 (<i>Les animaux – Utiliser un dictionnaire si possible</i>)</p> <p>-<u>Ecriture</u> : Fiche dans ce dossier lettres I-J-K-L</p> <p>-<u>Mathématiques</u> : Fiche Suites de nombres p.18 et revoir la table x5</p> <p>- <u>Poser ces 2 calculs</u> et vérifier avec la calculatrice :  <math>789 + 248 =</math>  <math>965 - 154 =</math></p> <p>-<u>Jeu</u> à la fin du dossier</p>	<p>- <u>Français</u> : Dossier ci-après : faire les pages 8 et 9 (des détails importants)</p> <p>-<u>Ecriture</u> : Fiche dans ce dossier lettres M-N-O-P</p> <p>-<u>Mathématiques</u> : Fichier p.128-129</p> <p>- <u>Poser ces 2 calculs</u> et vérifier avec la calculatrice :  <math>5 + 689 + 132 =</math>  <math>896 - 856 =</math></p> <p>-<u>Jeu</u> à la fin du dossier</p>

## Programme de la semaine du 6 au 10 avril

Lundi 6 avril	Mardi 7 avril	Jeudi 9 Avril	Vendredi 10 avril
<p>- <u>Français</u> : Fichier de français p.50-51 (ALLER et PRENDRE) <i>Copier plusieurs fois ces 2 nouveaux verbes pour les mémoriser puis compléter le fichier à l'aide de la leçon dans l'encadré bleu.</i></p> <p>-<u>Ecriture</u> : Fiche dans ce dossier lettres Q-R-S-T</p> <p>-<u>Mathématiques</u> : Fiche problèmes p.19</p> <p>- <u>Calcul</u> : Apprendre x 3</p> <p>Coloriage magique p.21</p> <p>-<u>Jeu</u> à la fin du dossier</p> <p>-<u>Commencer la fiche de lecture</u> du livre que vous avez choisi en classe (Une fiche de lecture plus courte et plus adaptée aux CE1 se trouve à la fin de ce dossier p.22)</p>	<p>- <u>Français</u> : Dossier ci-après : faire les pages 10 et 11 (Au bon endroit)</p> <p>S'entraîner à la lecture à voix haute en lisant plusieurs fois les textes « L'ennemie de Mini 1 et 2 », pensez aux liaisons et à l'intonation !</p> <p>Relisez le texte jusqu'à ce que la lecture soit fluide)</p> <p>-<u>Ecriture</u> : Fiche dans ce dossier lettres U-V-W</p> <p>-<u>Mathématiques</u> : Fichier p.132</p> <p>- <u>Calcul</u> : Revoir x 3</p> <p>-<u>Jeu</u> à la fin du dossier</p>	<p>- <u>Français</u> : Dossier ci-après : faire les pages 12-13 et 14 (Dans quel ordre ?)</p> <p>S'entraîner à la lecture à voix haute en lisant plusieurs fois le texte « Samed », pensez aux liaisons et à l'intonation !</p> <p>Relisez le texte jusqu'à ce que la lecture soit fluide)</p> <p>-<u>Ecriture</u> : Fiche dans ce dossier lettres X-Y-Z</p> <p>-<u>Mathématiques</u> : Revoir l'heure en utilisant si possible une horloge.</p> <p>Fiche p.20 + jeu en ligne <a href="https://www.logicieleducatif.fr/math/problemes/heures.php">https://www.logicieleducatif.fr/math/problemes/heures.php</a></p> <p>- <u>Calcul</u> : Apprendre x 4</p> <p>-<u>Jeu</u> à la fin du dossier (jeu de l'oie pour réviser les tables de multiplication jusqu'à x 5)</p>	<p>- <u>Français</u> : Dossier ci-après : faire les pages 15 et 16 (Tout s'explique !)</p> <p>S'entraîner à la lecture à voix haute en lisant plusieurs fois les textes « Le problème de Tom 1 et 2 », pensez aux liaisons et à l'intonation !</p> <p>Relisez le texte jusqu'à ce que la lecture soit fluide)</p> <p>-<u>Mathématiques</u> : Fichier p.138-139</p> <p>- <u>Calcul</u> : Revoir x4</p> <p>-<u>Jeu</u> à la fin du dossier (jeu de l'oie pour réviser les tables de multiplication jusqu'à x 5)</p> <p>-<u>Terminer la fiche de lecture</u> du livre que vous avez choisi en classe</p>

*Je continuerai à proposer sur le blog du travail en anglais, en breton, des devinettes et d'autres activités ! Bon courage à tous ! Comme ces dernières semaines, n'hésitez pas à m'envoyer vos commentaires ou me poser des questions.*

*Merci à tous pour votre collaboration.*

*Mme Lancien*

# Écriture

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

# Écriture

Q

T

Q

R

L

E

U

V

W

X

Y

Z

## 40 Une histoire, des images

★ Coche le dessin qui correspond à l'histoire.



Avec des clous et des planches, Martin a construit une cabane dans un arbre. Pendant la nuit, le vent a soufflé très fort. Le lendemain matin, Martin découvre sa cabane détruite. Quelle tristesse !



Entoure le nombre de bonnes réponses.



★★ Même exercice.



Tout était prêt pour Carnaval, Sonia avait posé son costume de fée sur une chaise. Mais elle a oublié de fermer la fenêtre et un orage a éclaté. Maintenant, sa robe est trempée, sa baguette magique est devenue molle comme du chewing-gum, son chapeau s'est envolé et elle ne peut plus le rattraper.



Entoure le nombre de bonnes réponses.



★★★ Entoure le mot en bleu qui convient pour compléter l'histoire. Aide-toi des deux dessins et de leur légende.



Le prince avant le combat

Prince Étourneau est un drôle d'étourdi ! Il a perdu deux fleurs / plumes de son chapeau, mais il ne sait plus où. Son épée est tordue / cassée mais il ne sait plus pourquoi. Il a sali / déchiré son pantalon, mais il ne sait plus comment. Par contre, Prince Étourneau est courageux ! Il a combattu un dragon / lion et il a réussi à le tuer avec son épaule / épée tordue. Dans le combat, il a perdu deux dents, il s'est griffé la joue / main et il a déchiré le bas de son gilet / pantalon fleuri !



Le prince après le combat

Entoure le nombre de bonnes réponses.



☞ Reporte tes résultats dans la grille de suivi.



## 41 Qui est là ?

★ Lis le texte puis relie chaque personnage du dessin à son prénom.

Les filles du CE1 ont participé à la course de l'école. C'est Seda qui a gagné. Kim est arrivée juste après elle. Elle était fière parce qu'elle a battu Lou, la plus grande de la classe : Lou a de grandes jambes, mais Kim court plus vite qu'elle ! Élise, la cousine de Seda, est venue les applaudir.



Seda Kim Élise Lou

Entoure le nombre de bonnes réponses.



★★ Même exercice.

Marc a photographié ses copains. Sur la photo, Raphaël crâne un peu, avec sa médaille. Il s'est placé entre Lola et Inès. Lola fait la tête car, derrière elle, Manu se moque de son bonnet. On reconnaît mal Mona, elle a tourné la tête au moment de la photo !



Mona Lola Raphaël

Entoure le nombre de bonnes réponses.



★★★ Lis le texte puis entoure les prénoms en bleu qui conviennent.

Pour son anniversaire, Pierre avait invité Akim ; hélas, il avait la grippe et il a dû rester au lit ! Margot, par contre, n'était pas invitée, mais elle est venue quand même. Elle a dit : « Puisqu'Aglæe vient, je viens aussi ! » Pierre a trouvé qu'elle exagérait ! Léo n'était pas là, il était puni. Kilian aurait mieux fait de ne pas venir : il a boudé pendant le goûter car il n'était pas assis à côté de Pierre ! Fanny a fait le clown et ils ont beaucoup ri.

À l'anniversaire de Pierre, il y avait : Margot – Léo – Aglæe – Fanny – Kilian – Akim

Entoure le nombre de bonnes réponses.



☞ Reporte tes résultats dans la grille de suivi.

★ Lis le texte puis entoure le mot en bleu qui convient pour remplacer « elle » dans chaque phrase. Aide-toi du dessin.

« Ma fille jouait avec sa balle. Mais **elle** a tapé trop fort dedans et **elle** est passée par-dessus la haie. En rebondissant, **elle** a cogné contre la vitre de votre salon. Voilà pourquoi **elle** est cassée ! **Elle** est vraiment désolée ! »



Entoure le nombre de bonnes réponses.  0 à 1  2 à 3  4 à 5

★★ Lis l'histoire puis entoure le mot en bleu qui peut remplacer le mot souligné.

## Le bâton

le chien / Pablo  
Flip / Pablo  
le bâton / le chien

Pablo joue avec son chien : il lance un bâton et Flip le rapporte aussitôt. À chaque fois, son maître le jette un peu plus loin... Mais il est bientôt l'heure de rentrer à la maison : une dernière fois, le garçon lance le bâton de toutes ses forces. Il attend. Son compagnon ne revient pas. Cette fois, ce n'est pas lui qui rapporte le bâton. C'est un monsieur fâché. Et il a une grosse bosse sur le front !

Flip / Pablo  
Flip / Pablo  
Flip / Pablo  
le monsieur / Pablo

Entoure le nombre de bonnes réponses.  0 à 2  3 à 5  6 à 7

★★★ Relis *Le bâton* puis relie chaque début de phrase à la fin qui convient. Aide-toi du mot en bleu.

- Je l'ai lancé un peu trop fort, cette fois, • • se dit Pablo, en parlant du monsieur.
- Il l'a rattrapé avant moi, • • se dit Pablo, en parlant du bâton.
- J'espère que je ne lui ai pas fait trop mal, • • dit le monsieur, en parlant du bâton.
- Qui l'a lancé si fort ? • • se dit Flip, en parlant du monsieur.

Entoure le nombre de bonnes réponses.  0 à 1  2 à 3  4



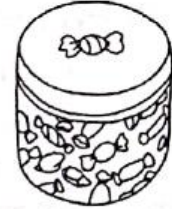
## 43 Des détails importants !

### La chasse au trésor (1)

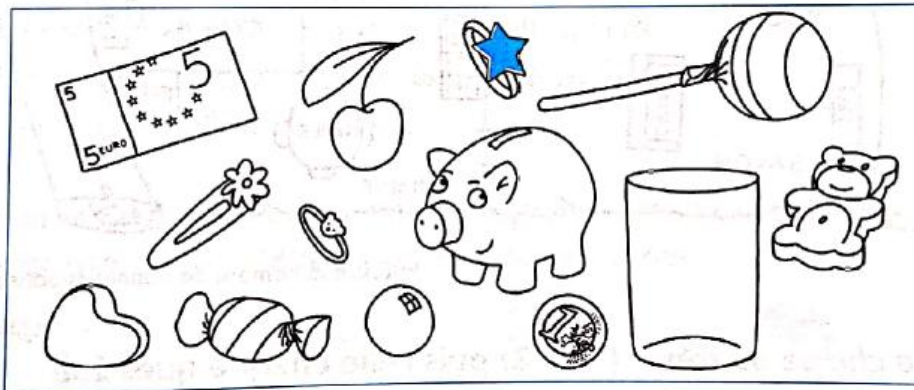
*C'est l'anniversaire de Flora, la petite sœur de Marine.*

J'ai décidé d'organiser une chasse au trésor pour l'anniversaire de Flora. Pour faire le trésor, j'ai mis dans une boîte de bonbons vide :

- une bille en verre, parce que Flora est championne de billes à la récré,
- une sucette à la cerise et un cœur en chocolat car elle est gourmande,
- une bague avec une étoile bleue, parce qu'elle adore cette couleur,
- une gomme en forme d'ours, pour sa collection d'ours,
- une barrette, pour remplacer celle que je lui ai cassée,
- une pièce d'un euro pour sa tirelire. (à suivre...)



★ Lis **La chasse au trésor (1)** puis entoure tout ce qui se trouve dans le trésor.



Entoure le nombre de bonnes réponses.



★ Entoure le mot en bleu qui convient pour compléter chaque phrase.

- ♦ Flora collectionne les billes / les ours.
- ♦ Marine a cassé la barrette / la bille de Flora.
- ♦ La sucette est au chocolat / à la cerise.
- ♦ La tirelire / La boîte de bonbons était vide.
- ♦ Marine / Flora est la plus jeune des deux sœurs.
- ♦ C'est Marine / Flora qui fête son anniversaire.

Entoure le nombre de bonnes réponses.



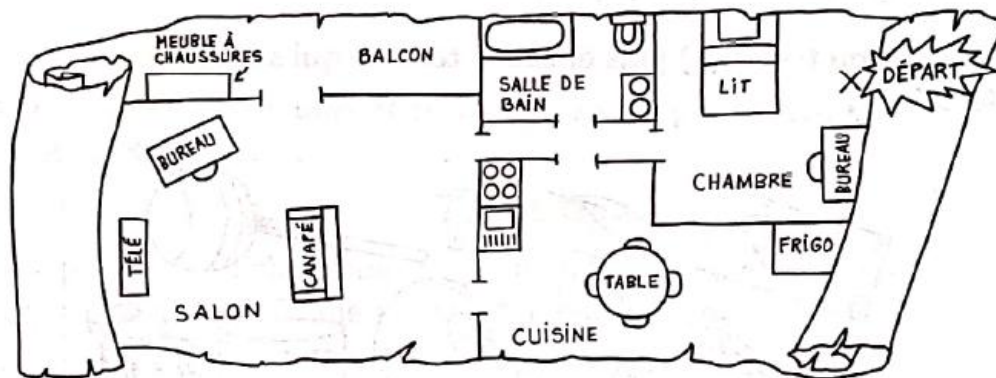


### La chasse au trésor (2)

Je sais où je vais cacher le trésor : sur le balcon de l'appartement, il y a un meuble à chaussures. La cachette sera le chausson à carreaux gauche de Papa. Et je sais aussi quel chemin je vais faire suivre à Flora pour le trouver : elle partira de sa chambre où elle rampera sous son lit. Puis elle ira dans la cuisine où elle fera le tour de la table. Elle passera ensuite par-dessus le canapé, puis derrière le bureau de Maman, dans le salon, avant d'aller sur le balcon. Je lui dessinerai une carte ; dans mon livre sur les pirates, j'ai des modèles. Quand elle trouvera le trésor, je suis sûre qu'elle dira : « Oooh ! Marine, j't'adore ! » C'est toujours ce qu'elle dit quand je lui fais une surprise.



☆☆ Lis *La chasse au trésor (2)* puis trace le chemin pour aller jusqu'au trésor.



Entoure le nombre de bonnes réponses.  0 à 1  2 à 3  4 à 5

☆☆ Relis *La chasse au trésor (1 et 2)* puis relie chaque question à la bonne réponse.

- |                                  |                 |                                    |
|----------------------------------|-----------------|------------------------------------|
| Qui prépare une surprise ?       | • C'est Flora.  | • Qui a des chaussons à carreaux ? |
| Qui est gourmande ?              | • C'est Marine. | • Qui joue très bien aux billes ?  |
| Qui a un livre sur les pirates ? | • C'est Maman.  | • Qui a un bureau dans le salon ?  |
|                                  | • C'est Papa.   |                                    |

Entoure le nombre de bonnes réponses.  0 à 2  3 à 4  5 à 6

☆☆ Barre tout ce qui est faux.

En lisant l'histoire... on découvre l'âge de Flora – on connaît sa couleur préférée – on sait qu'elle vit dans un appartement – on sait qui elle va inviter à son anniversaire – on sait ce qu'elle va acheter avec la pièce d'un euro.

Entoure le nombre de bonnes réponses.  0  1 à 2  3

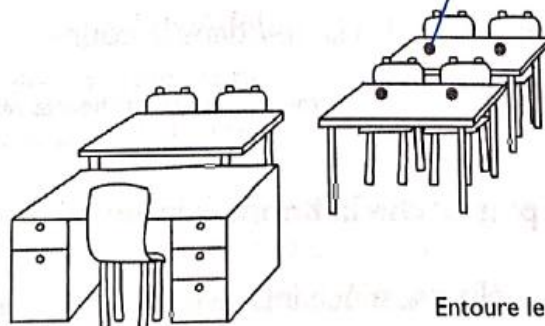
☞ Reporte tes résultats dans la grille de suivi.

## 44 Au bon endroit

### L'ennemie de Mini (1)

- 1 À l'école, Mini a beaucoup d'amies et d'amis. Sa meilleure amie s'appelle Chloé.  
 Dans la classe, elles sont installées l'une à côté de l'autre.  
 Mais elle a aussi une ennemie, Cornélia, qui est assise juste devant elle.  
 Cornélia est vraiment mauvaise et Mini ne sait pas pourquoi. Elle ne lui  
 5 a jamais rien fait.  
 Cornélia est assise à côté de Vincent. Quand Mini répond particulièrement bien  
 et que la maîtresse la félicite, Cornélia ne manque pas de chuchoter à Vincent :  
 « Elle a tout appris par cœur pour se faire remarquer. »  
 Mais si jamais Mini ne sait pas répondre à une question de la maîtresse,  
 10 alors Cornélia s'empresse de glisser à l'oreille de Vincent : « Qu'elle est bête !  
 Elle ne sait même pas les choses les plus faciles ! »  
 Au gymnase, quand Mini gagne à la course, Cornélia dit aux autres enfants :  
 « Ce n'est pas étonnant, avec ses deux grandes cannes, elle est avantagée. »  
 À la sortie de l'école, quand il y a du vent, Cornélia lui crie :  
 15 « Fais attention de ne pas t'envoler, avec tes jambes en fil de fer !!! »  
 Et cela attriste beaucoup Mini. (à suivre...)

★ Lis *L'ennemie de Mini (1)* puis relie chaque enfant à sa place dans la classe, comme dans l'exemple. Aide-toi des lignes 1 à 6 du texte.



Entoure le nombre de bonnes réponses.  0  1 à 2  3

★★ Entoure tous les endroits où se passe l'histoire.

dans la classe – à la maison – au gymnase – à la cantine – au supermarché – dehors

Entoure le nombre de bonnes réponses.  0  1 à 2  3



## L'ennemie de Mini (2)

Quelquefois, quand elle rentre chez elle, elle se met à pleurer à cause de Cornélia. [...] Son papa et sa maman lui conseillent : « Tu pourrais peut-être essayer d'être très gentille avec elle ! Quand on est gentil avec eux, les gens méchants sont souvent complètement désarmés. »

Aussi Mini essaya-t-elle d'être très gentille. Mais cela ne marcha pas du tout ! Un jour, juste avant la récré, Cornélia dit à Vincent : « Zut ! J'ai oublié mon goûter à la maison ! »

Alors Mini sortit une pomme de son cartable et la posa sur le bureau de Cornélia en disant : « Tu peux la manger. Moi, je n'ai pas faim. »

Ce qui n'était pas vrai du tout, elle avait une faim de loup !

Un moment, elle a cru que la gentillesse allait l'emporter sur la méchanceté.

Cornélia en effet était restée bouche bée et avait regardé Mini avec des yeux ronds. Elle lui avait même dit : « Merci ! »

Mais une minute plus tard, elle a lancé la pomme sur le pupitre de Mini en s'écriant : « Tu peux garder tes cochonneries ! »

Parce qu'il y avait un ver dans la pomme ! Mais Mini ne pouvait pas le savoir !

Christine Nöstlinger, *Mini se déguise*, trad. Marie-Claude Auger, © La bibliothèque Rose, 2001.



### ☆☆ Lis *L'ennemie de Mini (2)* puis entoure les mots en bleu qui conviennent pour compléter chaque phrase.

- ◆ Quand Mini pleure à cause de Cornélia, elle est chez elle / à l'école.
- ◆ À l'école / À la maison, quelqu'un conseille à Mini d'être gentille avec Cornélia.
- ◆ Mini donne sa pomme à Cornélia dans la classe / dans la cour.
- ◆ Cornélia lance la pomme de Mini dans la classe / dans la cour.

Entoure le nombre de bonnes réponses.



### ☆☆☆ Relis l'histoire en entier puis coche la bonne réponse.

- |  | Vrai                     | Faux                     |
|--|--------------------------|--------------------------|
| ◆ Mini ne sait pas pourquoi Cornélia est méchante avec elle.             | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ◆ Cornélia se moque de Mini parce qu'elle a des grandes jambes.          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ◆ Mini a fait exprès de donner une pomme avec un ver à Cornélia.         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ◆ Grâce au conseil de ses parents, elle s'est réconciliée avec Cornélia. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Entoure le nombre de bonnes réponses.



⇒ Reporte tes résultats dans la grille de suivi.



## 45 Dans quel ordre ?

### Samed

- 1 Cartable sur le dos, Samed franchit la grille de l'école.  
Ouf ! la semaine est terminée ! Avant de traverser,  
il crie « À lundi ! » à Adèle qui attend son bus.  
En chemin, il s'arrête à la boulangerie pour acheter du pain  
5 après avoir longuement regardé la vitrine du marchand de jouets.  
Il serait bien entré dans le magasin pour voir de près  
les nouveaux jeux, mais le vendredi est le jour de fermeture.  
Et puis il a déjà bien tardé, sa mère risque de s'inquiéter !  
D'un pas vif, il se dirige vers la porte de son immeuble.
- 10 Il est prêt à taper le code d'entrée quand il entend Clara l'appeler :  
– Eh ! Samed ! Je vais au cinéma avec mon grand frère, demain, ça te dirait  
de venir avec nous ?  
– Oui, bien sûr, mais il faudra que j'en parle à mes parents.  
Je t'appellerai ce soir pour te donner ma réponse !
- 15 Après avoir tapé son code, Samed entre dans le hall, monte les quatre premières  
marches et fait brusquement demi-tour : il ressort en courant pour rattraper Clara.  
– J'avais oublié que je gardais le chien de ma voisine, samedi !  
Tant pis pour le cinéma, j'irai une autre fois !



★ Lis Samed puis relis chaque phrase en bleu et coche la bonne explication.

*Avant de traverser, il crie « À lundi ! » à Adèle qui attend son bus.*

- Il traverse puis il parle à Adèle.
- Il parle à Adèle en traversant.
- Il parle à Adèle puis il traverse.

*Il s'arrête à la boulangerie pour acheter une baguette de pain après avoir longuement regardé la vitrine du marchand de jouets.*

- Il regarde les jouets puis il achète du pain.
- Il regarde les jouets à la boulangerie.
- Il achète du pain puis il regarde les jouets.

**Objectif 1 : Je repère les informations principales d'une histoire.**

Il est prêt à taper le code d'entrée quand il entend Clara l'appeler.

- Il a déjà tapé son code quand Clara l'appelle.
- Il est en train de taper son code quand Clara l'appelle.
- Il n'a pas encore tapé son code quand Clara l'appelle.

Entoure le nombre de bonnes réponses.  0  1 à 2  3

☆☆ Relis les lignes 1 à 8 du texte puis numérote dans l'ordre ce que fait Samed, comme dans l'exemple.

- Il traverse la rue
- Il parle à Adèle.
- 1 Il sort de l'école.
- Il va à la boulangerie.
- Il regarde les jouets.

Entoure le nombre de bonnes réponses.  0 à 1  2 à 3  4

☆☆ Relis les lignes 10 à 22 puis numérote les phrases dans l'ordre de l'histoire.

- Il tape son code d'entrée.
- Clara lui propose d'aller au cinéma.
- Il entre dans le hall de son immeuble.
- Il dit qu'il ne peut pas aller au cinéma.
- Clara l'appelle.
- Il sort de l'immeuble en courant.
- Il commence à monter l'escalier.



Entoure le nombre de bonnes réponses.  0 à 2  3 à 5  6 à 7

☆☆☆ Relis l'histoire en entier puis coche la bonne réponse dans le tableau.

	lundi	vendredi	samedi
Le magasin de jouets est fermé le...			
Samed garde le chien de sa voisine...			
Clara ira au cinéma...			
Samed reverra Adèle...			
L'histoire se passe un...			

Entoure le nombre de bonnes réponses.  0 à 1  2 à 3  4 à 5

⇒ Reporte tes résultats dans la grille de suivi.



## 46 En bref

★ Lis le paragraphe 1 du conte puis coche la phrase qui convient.

- ① Il était une fois une vieille femme qui vivait seule dans une maison près de la forêt. Un soir, elle entendit des petits coups frappés à sa fenêtre. Elle ouvrit et aperçut un minuscule rouge-gorge tremblant de froid. « Je n'ai rien à te donner ! Laisse-moi tranquille ! » cria-t-elle. Aussitôt, deux plumes poussèrent au bout du nez de la vieille. Ce qu'elle ne savait pas, c'est que ce rouge-gorge était magique ! Elle voulut le rappeler mais trop tard ! Il avait déjà disparu !

- C'est l'histoire d'un oiseau qui embête tout le temps une vieille femme.
- C'est l'histoire d'une méchante femme qui est punie car elle a refusé d'aider un oiseau.
- C'est l'histoire d'une vieille qui frappe à la fenêtre et vole des plumes.

Entoure le nombre de bonnes réponses.  0  1

★★ Lis le paragraphe 2 du conte puis coche la phrase qui convient.

- ② Le petit rouge-gorge arriva bientôt près d'une chaumière au fond des bois. Elle appartenait à un homme très vieux et très pauvre. L'oiseau frappa au carreau. L'homme, content d'avoir de la visite, lui ouvrit. « Laisse-moi faire mon nid sous ton toit et je te promets que tu ne manqueras plus de rien ! dit l'oiseau. – Installe-toi où tu veux, répondit le vieux. Cette maison est la tienne. » Aussitôt, l'oiseau bâtit son nid. Il l'avait à peine terminé qu'un délicieux dîner apparut comme par magie sur la table du vieil homme.

- C'est l'histoire d'un pauvre vieux qui vit dans la chaumière d'un oiseau au fond des bois.
- C'est l'histoire d'un vieux qui sait parler aux oiseaux et leur donne à manger.
- C'est l'histoire d'un vieil homme pauvre ; il rencontre un oiseau magique qui lui change la vie.

Entoure le nombre de bonnes réponses.  0  1

★★ Relis le conte en entier puis écris le numéro du paragraphe qui convient devant chaque titre. Attention à l'intrus !

- Une promesse tenue !  Un oiseau gourmand !  Une belle punition !

Entoure le nombre de bonnes réponses.  0  1  2



47

## Tout s'explique !

★ Lis l'histoire puis coche la réponse aux questions en bleu.

Hector a trouvé un grand bâton au bord de la rivière.  
Ce sera son épée de Chevalier ! David aimerait bien avoir une épée, lui aussi.

– Tu me la prêtes ? demande-t-il à Hector.

Mais son frère refuse. Alors David tire sur le bâton pour essayer de le prendre de force à Hector qui ne veut pas le lâcher.

Chacun tire de son côté quand soudain... CRAC !

Maintenant, Hector et David ont chacun une épée de Chevalier !

◆ Avec quoi Hector joue-t-il, au début de l'histoire ?

- Avec une épée de Chevalier en plastique.
- Avec une épée qu'il a trouvée au bord de la rivière.
- Avec un bâton, en faisant comme si c'était une épée.

◆ À ton avis, pourquoi les deux frères ont-ils chacun une épée à la fin ?

- David a trouvé un autre bâton.
- Le bâton s'est cassé en deux et ils en ont chacun la moitié.
- Hector a partagé son bâton en deux.

Entoure le nombre de bonnes réponses.  0  1  2

★★ Lis **Le problème de Tom (1)** puis coche les deux réponses possibles à la question.

### Le problème de Tom (1)

Tom a un problème : dès qu'il monte sur son vélo, celui-ci refuse d'avancer tout droit, les roues vont de travers et le guidon tourne tout seul. Il n'ose pas en parler à ses copains qui trouveraient cela bizarre. Alors, quand ils lui proposent d'aller faire une balade, Tom a toujours une excuse. Mais aujourd'hui, c'est décidé, il va réussir à dompter son vélo ! (à suivre...)



Pourquoi Tom a-t-il un problème avec son vélo ?

C'est peut-être parce que...

- ... Tom a des copains bizarres.
- ... le vélo de Tom a été ensorcelé.
- ... Tom ne sait pas faire de vélo.
- ... Tom est fâché avec ses copains.

Entoure le nombre de bonnes réponses.  0  1  2



- ☆☆ Lis la suite de l'histoire puis coche la bonne explication pour chaque phrase en bleu.

### Le problème de Tom (2)

Papa emmène Tom au parc pour qu'il s'entraîne : il court derrière lui en tenant la selle. Hélas, au moment où il lui crie : « Attention, je te lâche ! », le vélo fait un écart et BING, cogne contre le banc. Tom regrimpe courageusement sur la selle, son père le pousse... « Attention, je te... » et re-BING ! Le vélo a foncé dans un arbre... Le garçon a envie de pleurer mais il ne se décourage pas. Le voilà qui remonte sur sa bicyclette et s'élançe... Quelques zigzags plus loin, il se retrouve le nez dans la pelouse. Il ne retient plus ses larmes. Son papa arrive en courant, se penche vers lui et lui glisse à l'oreille : « Tu sais Tom, dans la vie, on n'est pas obligé d'être champion de tout. On réessayera plus tard si tu veux. Mais on peut aussi vivre très heureux sans savoir faire de vélo. » Maintenant, quand on lui propose une balade, Tom répond : « Non, merci ! Je ne sais pas encore faire de vélo et je suis très heureux comme ça. »

- ◆ *Le vélo fait un écart et BING, cogne contre le banc.*
  - Papa pousse le vélo trop fort.
  - Tom roule de travers et cogne contre un banc.
- ◆ « *Attention, je te... » et re-BING !*
  - Tom se cogne avant que son père ait terminé sa phrase.
  - Le père de Tom ne sait plus ce qu'il veut dire.
- ◆ *Quelques zigzags plus loin, il se retrouve le nez dans la pelouse.*
  - Tom s'amuse à faire des zigzags sur la pelouse.
  - Tom a roulé en zigzag puis il est tombé sur la pelouse.

Entoure le nombre de bonnes réponses.



- ☆☆☆ Relis *Le problème de Tom (1 et 2)* puis entoure le bon résumé. Barre les phrases qui ne conviennent pas dans l'autre résumé.

**Résumé 1** : Tom apprend à faire du vélo mais il n'y arrive pas. Son père lui explique qu'on peut être heureux même si on ne sait pas faire de vélo. Depuis, il n'a plus honte de dire pourquoi il ne veut pas faire de balades.

**Résumé 2** : Chaque fois qu'il monte sur sa bicyclette ensorcelée, Tom tombe. Son père lui a expliqué qu'un jour il serait champion de tout, même de vélo. Depuis, Tom n'a plus honte de dire qu'il ne sait pas faire de vélo.

Entoure le nombre de bonnes réponses.



☞ Reporte tes résultats dans la grille de suivi.



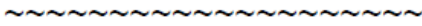


# SUITES DES NOMBRES ENTIERS

↳ Compétence 1 : Je sais écrire la suite des nombres de 1 en 1.

↳ Consigne 1 : Observe et écris ces suites de nombres.

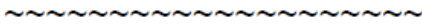
- ↳ 8 – 9 - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - .....
- ↳ 95 – 96 - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - .....
- ↳ 208 – 209 - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - .....
- ↳ 897 – 898 - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - .....
- ↳ 989 – 990 - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - .....



↳ Compétence 2 : Je sais écrire la suite des nombres de 10 en 10.

↳ Consigne 2 : Observe et écris ces suites de nombres.

- ↳ 10 – 20 - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - .....
- ↳ 100 – 110 - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - .....
- ↳ 670 – 680 - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - .....
- ↳ 890 – 900 - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - .....
- ↳ 200 – 190 - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - .....



↳ Compétence 3 : Je sais écrire la suite des nombres de 100 en 100.

↳ Consigne 3 : Observe et écris ces suites de nombres.

- ↳ 100 – 200 - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - .....
- ↳ 150 – 250 - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - .....
- ↳ 120 – 220 - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - .....
- ↳ 950 – 850 - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - .....
- ↳ 902 – 802 - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - ..... - .....

**Vous pouvez vous amuser à faire oralement ou sur votre ardoise plein de petits jeux en comptant de 5 en 5, de 10 en 10, de 2 en 2 à l'endroit mais aussi à l'envers !**

*Exemples :*

- Commencez à 32 et comptez de 2 en 2 jusqu'à 50
- Commencez à 75 puis comptez de 5 en 5 jusqu'à 20
- Commencez à 110 puis comptez de 10 en 10 jusqu'à 300

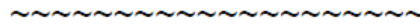
## PROBLÈMES SUR L'ADDITION ET LA SOUSTRACTION

↳ Compétence 1 : Je sais résoudre un problème relevant de l'addition.

↳ Problème 1 : Dans l'école Jacques Prévert, il y a 3 classes. Un CP de 21 élèves, un CE1 de 23 élèves et un CE2 de 22 élèves.

↳ Combien y a-t-il d'élèves dans cette école ?

.....  
.....

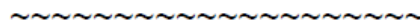


↳ Compétence 2 : Je sais résoudre un problème relevant de la soustraction.

↳ Problème 2 : Un fleuriste a 85 roses à vendre. Le jour de la fête des mères, il en vend 34.

↳ Combien reste-t-il de roses au fleuriste ?

.....  
.....



↳ Compétence 3 : Je choisis la bonne opération pour résoudre un problème.

↳ Problème 3 : Un car scolaire transporte 25 enfants. Au premier arrêt, 5 enfants descendent. Au deuxième arrêt, 3 enfants montent.

↳ Combien le car transporte-t-il d'enfants après le deuxième arrêt ?

.....  
.....

↳ Problème 4 : Théo joue au jeu de l'oie. Il se trouve sur la case 36. Il lance son dé et avance de 4 cases. Au tour suivant, il doit reculer de 3 cases. Au tour suivant, il peut avancer de 6 cases.

↳ Sur quelle case se trouve Théo, maintenant ?

.....  
.....

↳ Prénom :

↳ Date :



# Quelle heure est-il ?

Prénom : .....  
Date : ...../...../.....



2

1

Consigne: Indique sur le réveil l'heure à laquelle il sonne pour te lever le matin. Puis, écris l'heure de ton lever en faisant une phrase.

Fais de même pour l'heure du coucher.



Heure du lever

Handwriting practice lines for the wake-up time.

Handwriting practice lines for the bedtime.



Heure du coucher

2

Consigne: Écris sous chaque pendule l'heure indiquée.

Il est :



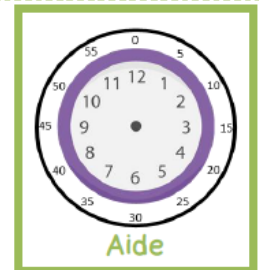
Empty box for the time.



Empty box for the time.



Empty box for the time.



Aide

3

Consigne: Trace à la règle les aiguilles des heures et des minutes sur chaque pendule.



4h55



10h20



6h15  
6 heures et quart



12h45

Vous pouvez jouer sur ordinateur ou tablette sur le site logiciel éducatif :

<https://www.logicieleducatif.fr/math/problemes/heures.php>

Prénom :

Date :



Coloriage magique

Table de multiplication x 3

Colorier en respectant le code couleur.

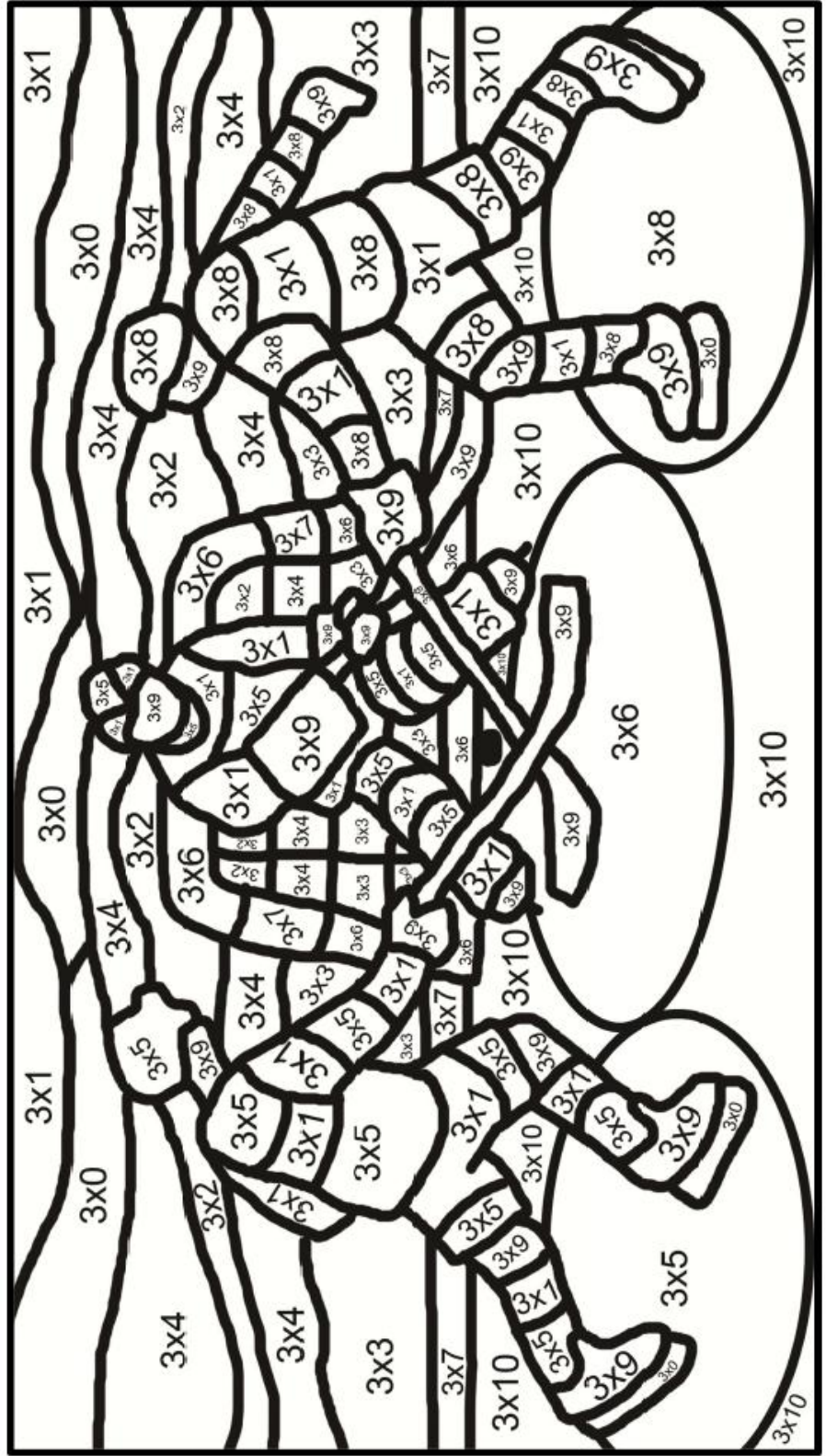
= 0	Gris
= 3	Noir

= 6	Violet
= 9	Bleu clair

= 12	Bleu foncé
= 15	Rouge

= 18	Jaune
= 21	Orange

= 24	Vert
= 27	Marron





Titre du livre :



Les informations du livre :

Auteur : .....

Illustrateur : .....

Editeur : .....

Nombre de pages : .....

Rappels :

L'auteur écrit l'histoire,

l'illustrateur en fait

des dessins et

l'éditeur l'imprime.

Je raconte le début de l'histoire en deux ou trois phrases :



Je raconte mon moment préféré :

Je raconte ce que je n'ai pas aimé :

Qui sont les personnages principaux ?

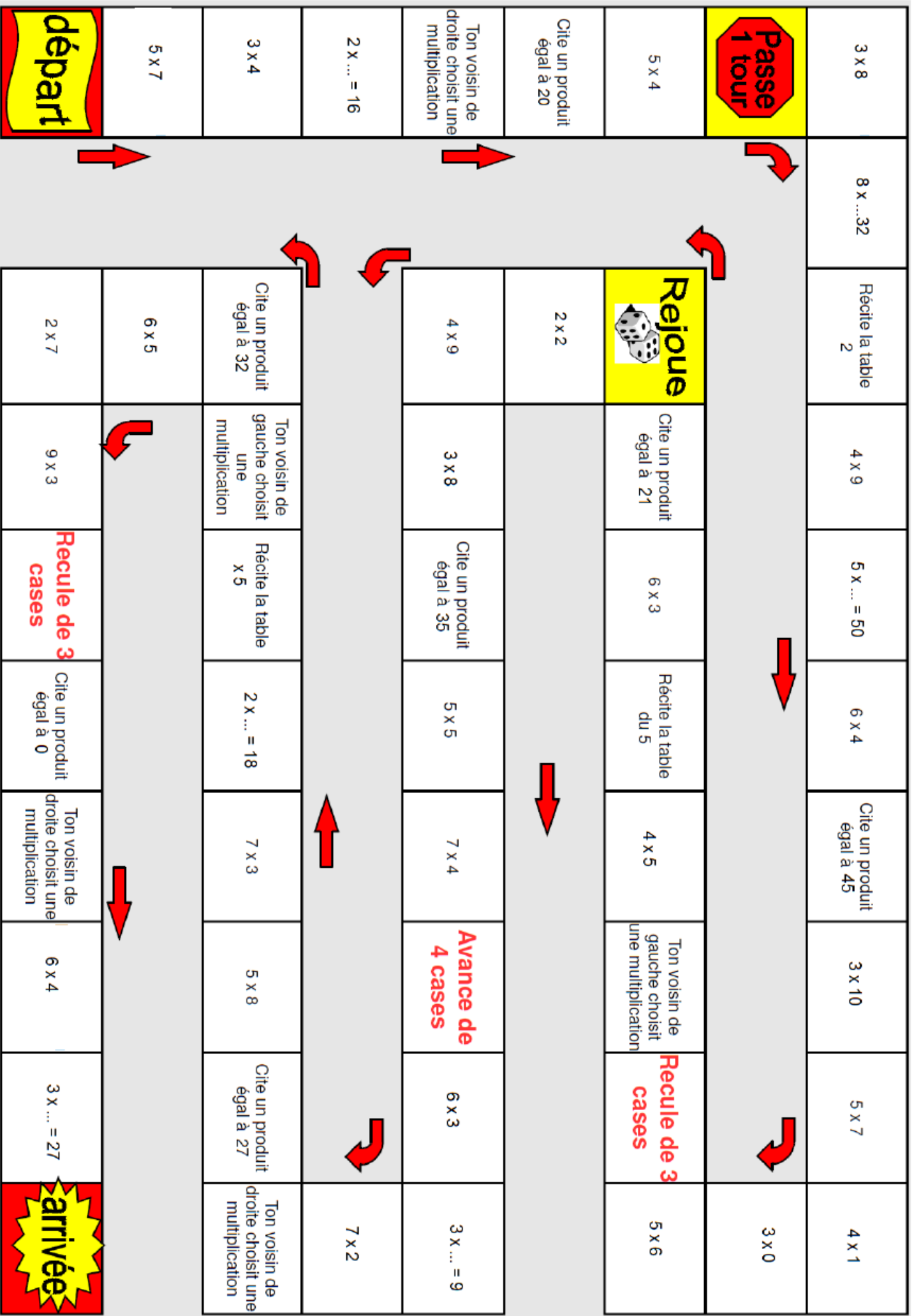
Recommandes-tu ce livre à tes camarades et pourquoi ?

# JEUX



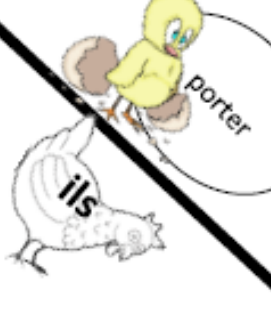

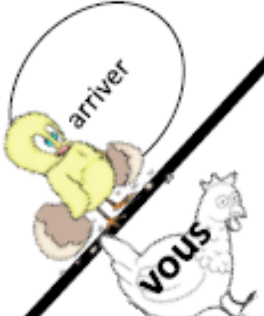
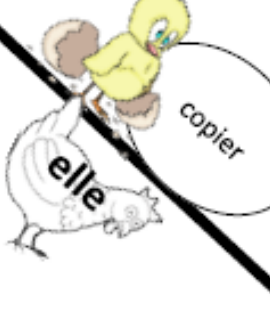

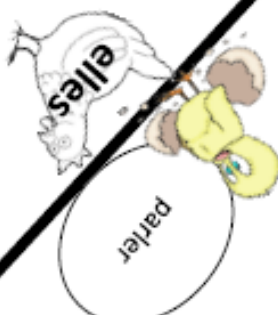


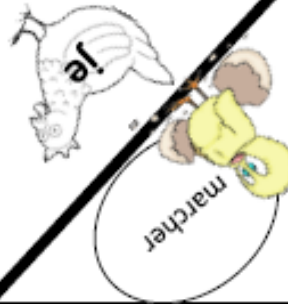

*Les jeux proposés sont des activités qui permettent de revoir certaines notions de manière ludique.*



3 x 6	4 x 4	Récite la table 2	4 x 9	5 x 3	6 x 4	Cite un produit égal à 30	2 x 9	5 x 7	4 x 7
<b>Passé</b> 1 tour									3 x 8
5 x 4		<b>Rejoue</b>	Cite un produit égal à 16	6 x 3	Récite la table du 5	3 x 9	Ton voisin de gauche choisit une multiplication	<b>Recule de 3 cases</b>	4 x 1
Cite un produit égal à 20		3 x 8							
Ton voisin de droite choisit une multiplication		4 x 9	5 x 5	Cite un produit égal à 54	2 x 9	7 x 4	<b>Avance de 4 cases</b>	3 x 3	2 x 0
3 x 4									7 x 2
2 x 2		Cite un produit égal à 50	Ton voisin de gauche choisit une multiplication	Récite la table x 3	4 x 5	7 x 3	5 x 8	Cite un produit égal à 27	Ton voisin de droite choisit une multiplication
3 x 4		4 x 1							
<b>départ</b>		2 x 7	9 x 3	<b>Recule de 3 cases</b>	Cite un produit égal à 40	Ton voisin de droite choisit une multiplication	8 x 3	4 x 9	<b>arrivée</b>





	 acheter il	 porter ils	
 arriver vous	achète	portent	 copier elle
 visiter tu	visites	parlent	 parler elles
	 nous penser	 marcher je	

**Verbes en ER**

**au présent :**


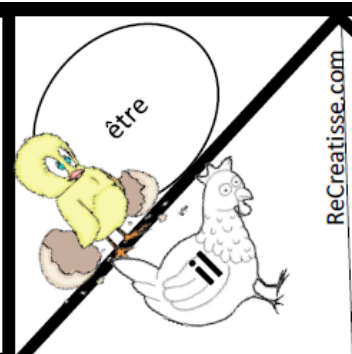
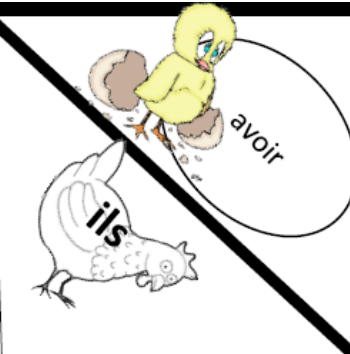

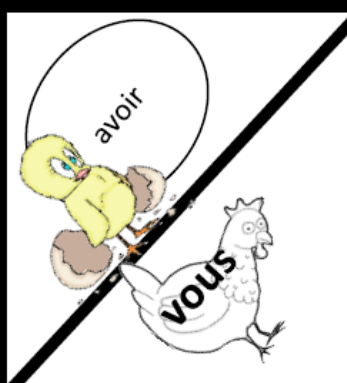
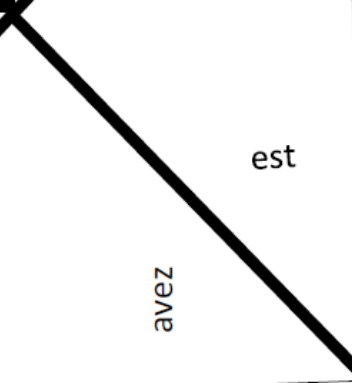
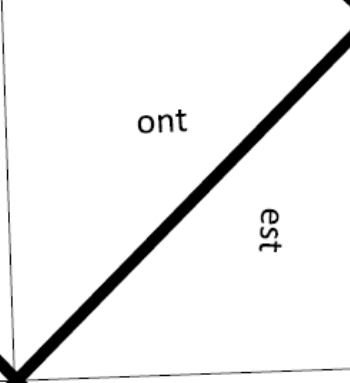


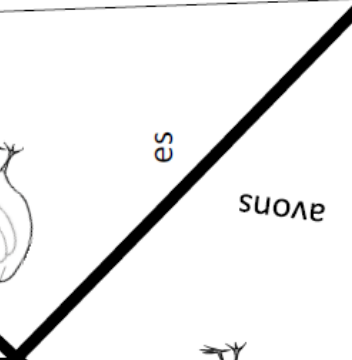
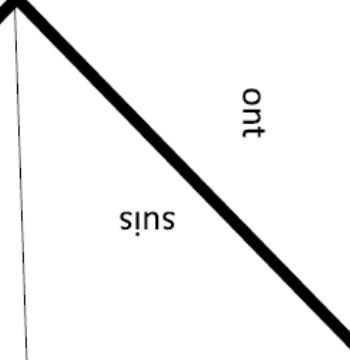
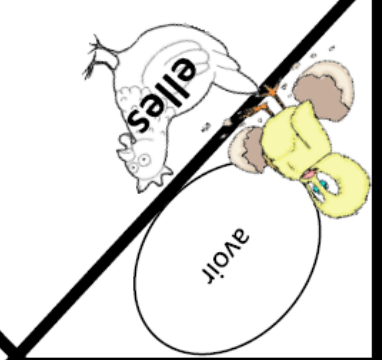

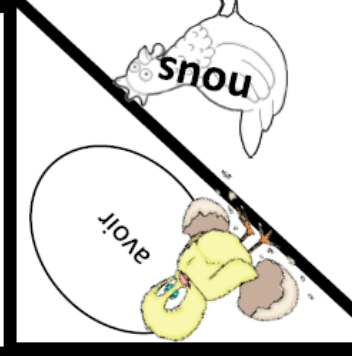
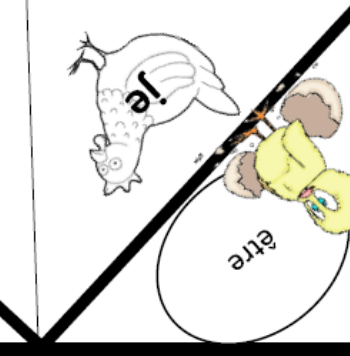

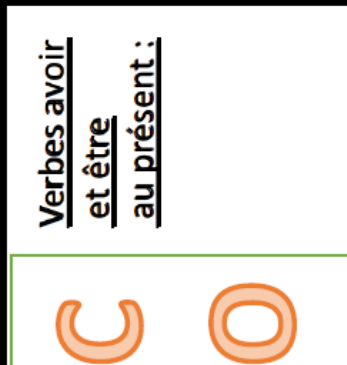



- marcher
- penser
- visiter
- arriver
- acheter
- porter
- copier
- parler



C O U O T T E M E

**Comment faire le pliage ?**



Verbes avoir  
et être  
au présent :

C O U O T T E S

























Jeu de mémoire à découper. Il faut associer une carte clé avec une carte serrure.

 	 <p>10 c</p> 	 	 <p>30 c</p> 
 	 <p>40 c</p> 	 	 <p>60 c</p> 
 	 <p>66 c</p> 	 	 <p>1€ 20</p> 
 	 <p>90 c</p> 	 	 <p>1 €</p> 
 	 <p>40 c</p> 	 	 <p>1,10 €</p> 



Jeu de mémoire à découper. Il faut associer une carte clé avec une carte serrure.

 $90 + \dots = 100$	 10	 $10 + \dots = 100$	 90
 $80 + \dots = 100$	 20	 $20 + \dots = 100$	 80
 $70 + \dots = 100$	 30	 $30 + \dots = 100$	 70
 $60 + \dots = 100$	 40	 $40 + \dots = 100$	 60
 $50 + \dots = 100$	 50	 $100 + \dots = 100$	 0

# Joyeuses Pâques

