

Vendredi 10 avril 2020

Numération

7 NUMERATION

A quelles fractions correspondent les lettres sur la frise ?



A)

A $\frac{1}{100}$

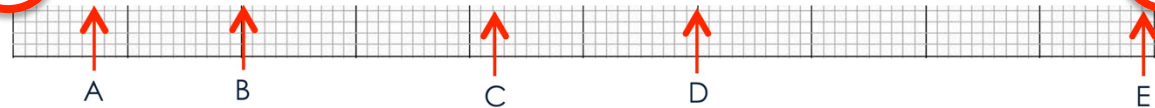
B $\frac{2}{100}$

C $\frac{3}{10}$

D $\frac{4}{100}$

E $\frac{5}{10}$

Attention !!



B)

A $\frac{1}{100}$

B $\frac{1}{100}$

C $\frac{1}{100}$

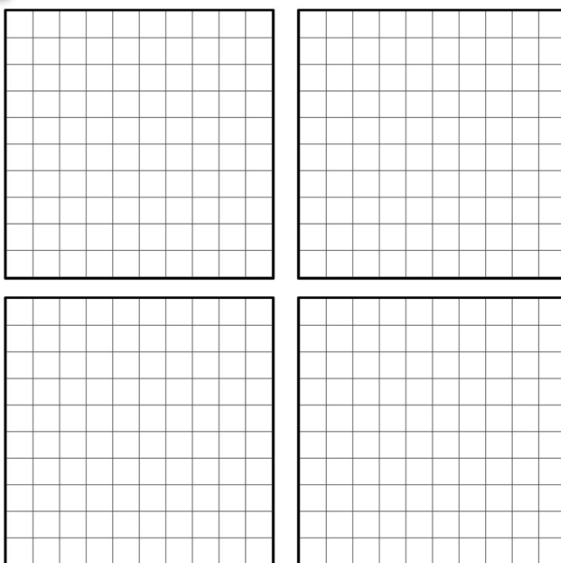
D $\frac{1}{100}$

E $\frac{1}{100}$

Bout de Gomme

8 NUMERATION

Les grands carrés correspondent à l'unité. Colorie comme demandé.



Colorie $\frac{55}{100}$ en bleu.

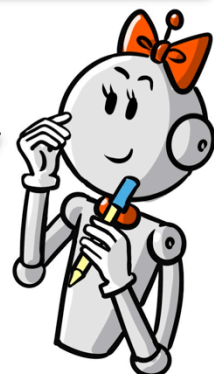
Colorie $\frac{25}{10}$ en rouge.

Colorie $\frac{27}{100}$ en vert.

Quelle fraction de carré n'est pas coloriée ?

Réponse :

$\frac{1}{100}$



Bout de Gomme

Calcul

1 Effectue ces additions.

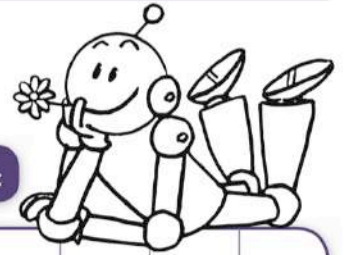
	3	1	,	4	7
	2	3	,	2	
+		9	,	0	4

	1	2	2	,	4
		9	8	,	1 2
+			1	,	7

2 Pose ces additions et calcule.

$$25,51 + 61,3 + 5,6 =$$

$$923,5 + 57,31 + 19,2 =$$



3 Calcule à l'aide de ta calculatrice.

$$49,05 + 8,65 + 12,3 =$$

$$0,652 + 0,211 + 0,137 =$$

$$2,6 + 0,862 + 1,538 =$$

$$4,63 + 3,55 + 1,82 =$$

$$95,69 + 1,962 + 2,348 =$$



A

Conjugaison - L'imparfait

Complète ces mots croisés en conjuguant les verbes à l'imparfait.

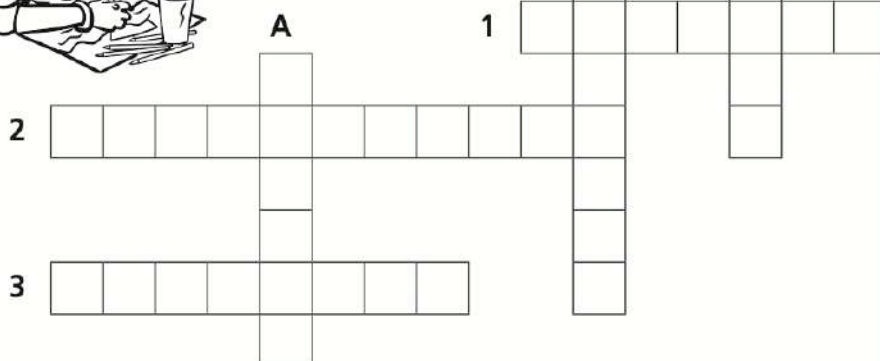


Horizontal

- 1 - sauver → il
- 2 - dessiner → ils
- 3 - rouler → nous

Vertical

- A - aider → tu
- B - chanter → vous
- C - parler → je



B

Grammaire • Souligne les verbes conjugués en vert. Entoure les noms en bleu. Souligne les adjectifs en rouge. Entoure les déterminants en jaune.

Tirobot traversa la rue déserte et monta dans sa voiture électrique. Il démarra et prit la route du château fort. En chemin, il retrouva Robotine qui l'attendait près de la petite fontaine. Ils arrivèrent au sinistre château. Les deux amis frappèrent à la vieille porte. Mais personne ne répondit.

C

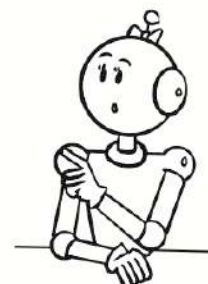
Vocabulaire - Les homonymes • Trouve le mot correspondant aux deux devinettes.

Il en faut un jeu pour jouer à la bataille.
On en voit beaucoup en géographie.



On en mange surtout l'été pour se rafraîchir.
On se regarde dedans pour se faire beau.

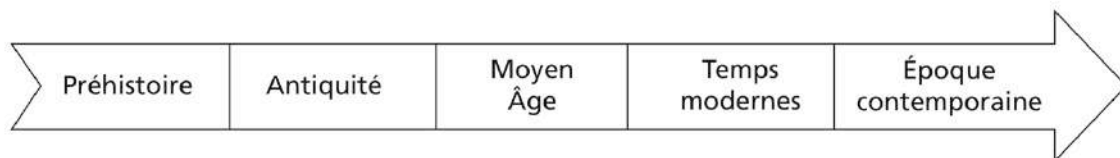




La légende arthurienne

Repères

- **Qui ?** plusieurs auteurs ; Chrétien de Troyes est considéré comme le fondateur
- **Lieu de création ?** France
- **Quand ?** XII^e siècle
- **Quel domaine ?** littérature



Description de l'œuvre

La légende arthurienne raconte qu'une épée était plantée dans un rocher et que celui qui saurait la prendre deviendrait roi de Bretagne. Seul Arthur y parvint, et c'est ainsi qu'il devint roi. Certains disent que cette épée magique était nommée Excalibur. Elle était incassable, tranchait tout sur son passage, et son fourreau rendait invincible celui qui le portait.



forlignast il durement Et lors respondit une
 dame alakarne et dist Dame pour dieu dont il
 estre sison d'ice come vous dites. oml ser leborne
 Car il est deo ures purs exvautz du plus bon
 d'ice du monde et du plus hault lignage que on
 sache D'aut descendirent les dames et alerent
 on respres pour la haultesse du don Et
 quant le for fut issus du mou fier et allent
 au palais en hault si comanda q'les nappes
 fussent mises Et lors sallerent seoir les com-
 paignons d'm en son lieu ainsi come il auo-
 ient fait au matin Et quant il se furent to-
 assis lors oyrent vng espyr de tomanure si
 grant et si meelleilleux q'nil leur fu adme q'

le palais deust fondre Et maintes entre leas
 vng kay desordel plus des acent d'oubles q'nil
 n'avoit devant Si furent tantost par leas
 aussi come s'il fussent enlumines par la grace
 du saint espyr Et comenterent a regarder
 l'un l'autre Car il ne s'avoient dont telle clarte
 leur estoit venue Et ny ot celluy q' peust par-
 ler ne dire mot tant furent mienz grans et
 d'etis Et quant demoures furent quant p'ice en
 telle maniere que nul d'eulz n'avoit pouoir de
 parler ams regardoient to' toe bestes muies



Come le saint espyr sapient aus elies de la
 table ronde couuert d'm blanc sainte Maiz
Entre leas lesing gral
 couuert d'm blanc sainte Maiz
 Il ny eust onques celluy q'ni
 feust veoir qui l'aportoit Si y
 entra parmy legne hure du palais

eust celluy qui peut apperoire d'aportoir des
 hure de toutes viandes q'le comte d'ouader
Et maintenant q'nil p'ut enes
 fut le palais rample desl'homies
 deure que se toutes les spues
 du monde p'enssent enuees et
 espendues Et il ala tout en tou-

Les chevaliers de la Table ronde



Mots de la dictée

À préparer pour le lundi de la rentrée (27/10)

Orthographe 22

Les accents (2) : accentuer ou non la lettre « e »

Mots à apprendre pour la dictée

La légende arthurienne

noms	le Moyen Âge, un auteur, un récit, une aventure, le chevalier, la légende, la paix, la justice, un exploit, un objectif, un lieu, un ennemi, une épreuve, un objet, la fée, le personnage, l'enchanteur
verbes	servir, combattre, relever
adjectifs et participes passés	imaginaire, réuni, différent, principal, cruel, terrible, aidé, merveilleux, généreux, célèbre, enchanté
mots invariables	autour, grâce, pourquoi, parfois, comme