

# LUNDI 30 MARS 2020

## 1- Enigme du jour

Retrouve le message en remplaçant chaque lettre par la suivante :

ANMINTQ, ID UNTR RNTGZHSD TMD ANMMD RDLZHMD !

.....

## 2- Conjugaison : Jeu "Le morpion du présent"

### Règle du jeu :

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

- chaque joueur s'attribue un signe : carré 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 !

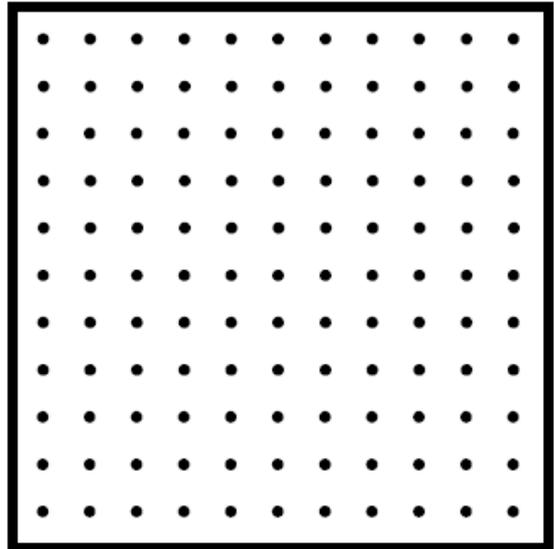
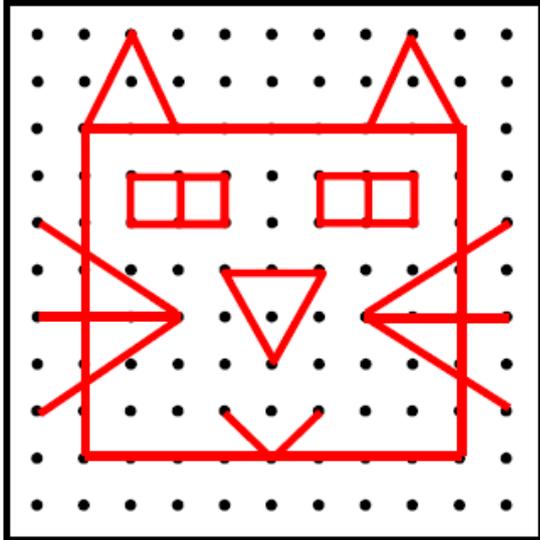
## Morpion de conjugaison

|                | JOUER | ECOUTER | DECOUPER | PARLER |
|----------------|-------|---------|----------|--------|
| je/j'          |       |         |          |        |
| tu             |       |         |          |        |
| il/elle/<br>on |       |         |          |        |
| NOUS           |       |         |          |        |
| VOUS           |       |         |          |        |
| ils/elles      |       |         |          |        |

### 3- Calcul mental

Fais la première page du cahier de calcul mental : **Sommes et différences (résultats jusqu'à 19).**

### 4- Géométrie : Reproduction sur quadrillage



### 5- Lecture : les inférences

Faire une inférence, c'est : Déduire ce qui n'est pas écrit clairement dans le texte en combinant des indices, des informations écrites et ses propres connaissances sur le sujet.

Exemple :

« Papa, s'il te plaît, achète-nous en...  
- Non, vous allez encore avoir des caries !  
- Allez, s'il te plaît...  
- Bon, d'accord, mais une chacun seulement ! Et ne jetez pas le bâton et le papier n'importe où ! »  
*Qu'est ce qui a été acheté ?*

Papa a acheté **une sucette**.

Fais la fiche 1 dans ton petit cahier de lecture

### 5- Voici plusieurs pages Web que tu peux visiter

Jeux Pédagos (site de jeux que tu utilises en informatique) : <https://www.ieuxpedago.com>