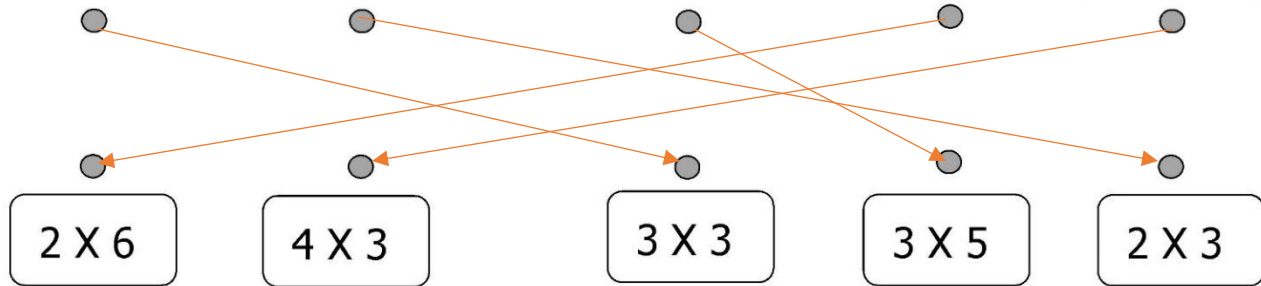
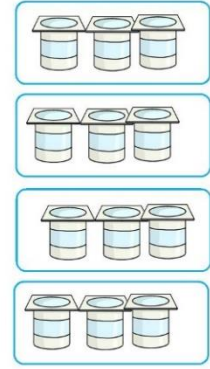
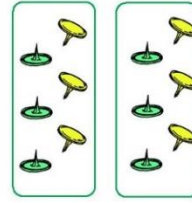
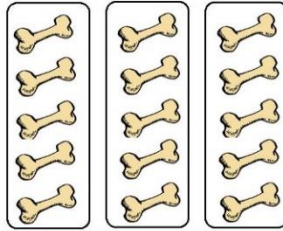
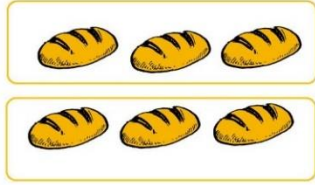
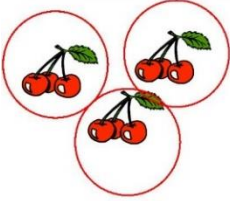
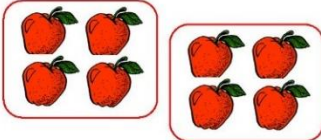


Mathématiques :

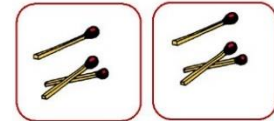
Relier la multiplication au bon dessin (à la règle)



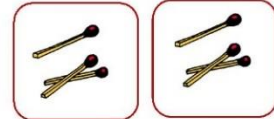
Ecrire la bonne multiplication par rapport au dessin



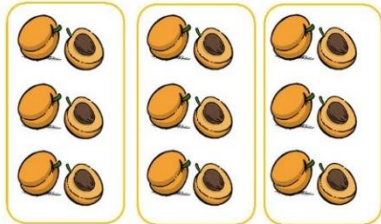
= **2** X **4** = **8**



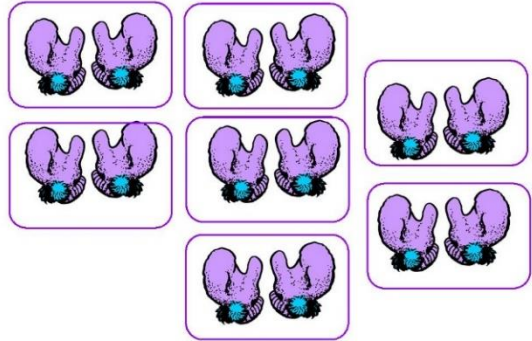
= **4** X **3** = **12**



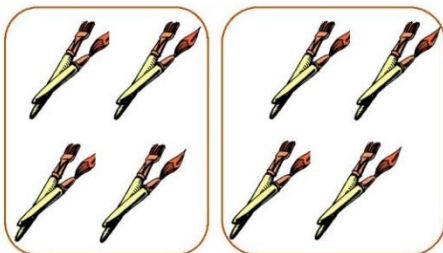
= **4** X **3** = **12**



= **3** X **6** = **18**

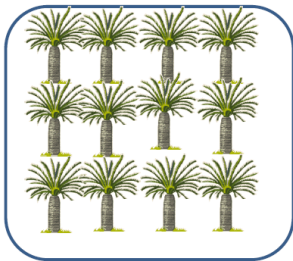


= **7** X **2** = **14**



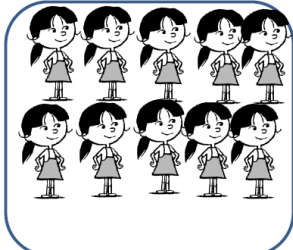
= **2** X **8** = **16**

Trouve les deux multiplications:



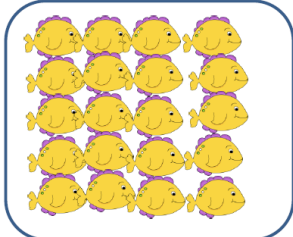
$$3 \times 4 = 12$$

$$4 \times 3 = 12$$



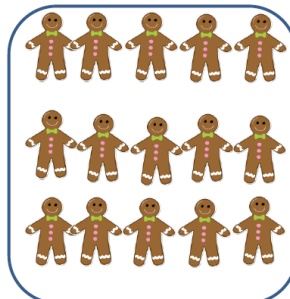
$$2 \times 5 = 10$$

$$5 \times 2 = 10$$



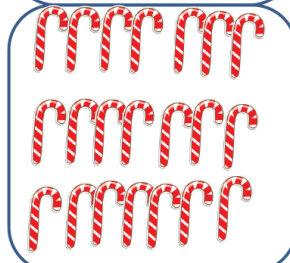
$$5 \times 4 = 20$$

$$4 \times 5 = 20$$



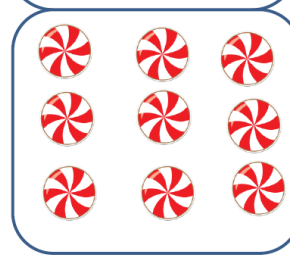
$$3 \times 5 = 15$$

$$5 \times 3 = 15$$



$$3 \times 7 = 21$$

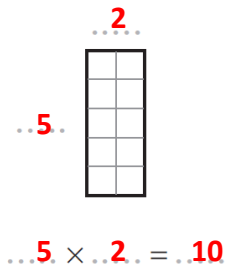
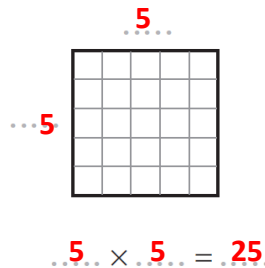
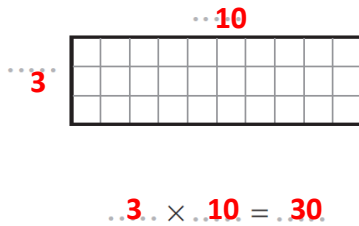
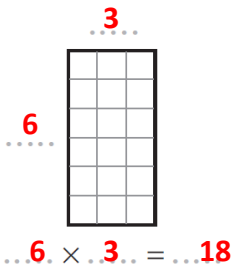
$$7 \times 3 = 21$$



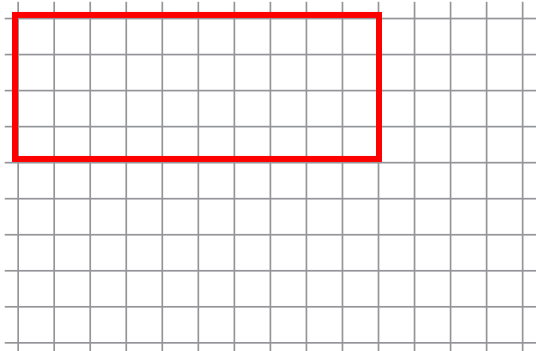
$$3 \times 3 = 9$$

$$3 \times 3 = 9$$

1 Compte le nombre de lignes et de colonnes de chaque rectangle puis calcule le nombre de cases.

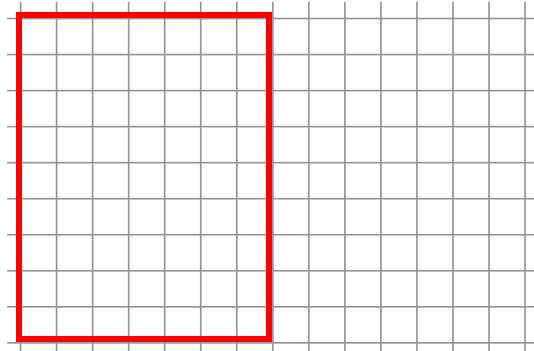


2 Sur la grille, dessine un rectangle de 10 colonnes et 4 lignes.



$$10 \times 4 = 4 \times 10 = 40$$

3 Sur la grille, dessine un rectangle de 9 lignes et 7 colonnes.

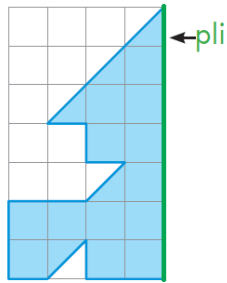


$$9 \times 7 = 7 \times 9 = 63$$

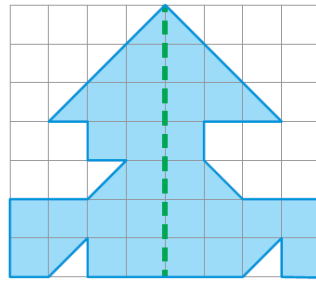


ETA - CORRIGÉE

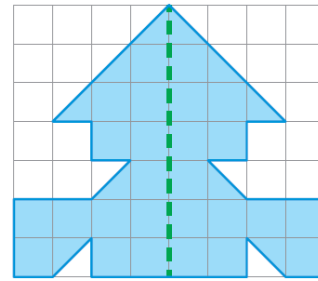
DÉCOUVRONS ENSEMBLE



Découpage de Jules

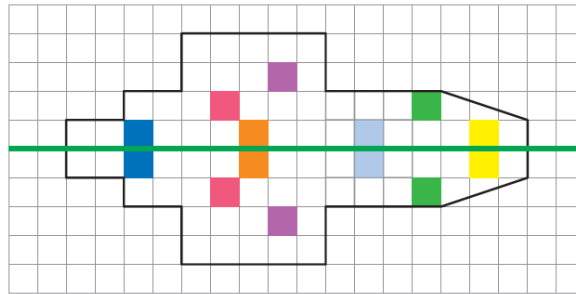


A



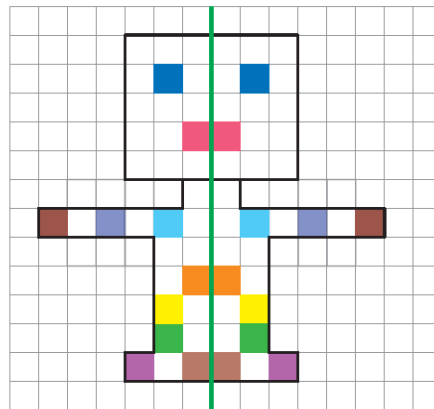
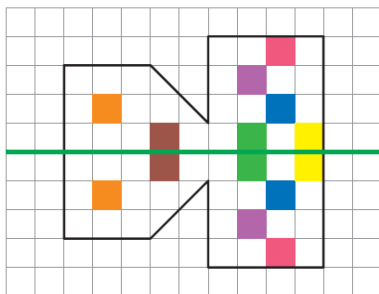
B

- 1 Jules a fait ce découpage dans un rectangle de papier quadrillé plié en deux, le long du pli **vert**. Il a obtenu une forme qui a un axe de symétrie, laquelle ? **B**
- 2 Termine le coloriage : les carreaux de couleurs doivent être symétriques par rapport à l'axe **vert**.



JE M'ENTRAINE

- 3 Termine les coloriages : les carreaux de couleurs doivent être symétriques par rapport à l'axe **vert**.



> Exercices d'entraînement GUIDE

Objectif : comprendre comment se correspondent les éléments symétriques dans un dessin ou un coloriage qui a un axe de symétrie.

CALCUL MENTAL ▶ Jeu du furet de 4 en 4 en reculant à partir d'un multiple de 4 (par ex. 60) : les élèves disent les nombres à tour de rôle. Recommencer plusieurs fois. Au dernier tour, les élèves écrivent les 6 nombres qui suivent le dernier nombre dit.

Problème 44 :

44) Robin va au zoo avec sa classe. Dans sa classe il y a 27 élèves. La maîtresse partage équitablement les élèves en 3 groupes.

Combien d'élèves y'a t-il dans chaque groupe ?

x x x x x x x x x

$$3 \times 9 = 27$$

x x x x x x x x x

x x x x x x x x x

Il y a 9 élèves dans chaque groupe

Calcul chrono 1 :

Cherche dans ta leçon. Si tu as fait des erreurs, tu dois revoir tes tables...

Grammaire :

Corrections avec les exercices.

Orthographe :

aliments : un gâteau, des légumes, une orange, glace

animaux : une girafe, un dragon, un pigeon, une grue, une grenouille

Il est beau, il est mignon.

Objet rond porté autour des doigts : une bague

Un miroir : une glace

J'écris sur une page / sur une ligne.

Secouer : agiter

Dragon / montagne

Questionner le monde :

littoraux : correction avec fiche de lundi

ville :

















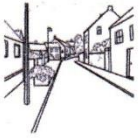



GÉOGRAPHIE

Identifier des paysages LES VILLES

1. Compléter les légendes : *Habitation - Rue - Commerce - Habitant - Véhicules*
2. Classer les images dans la colonne qui convient.



1	2	3	4	5
<i>habitation</i>	<i>commerce</i>	<i>rue</i>	<i>véhicule</i>	<i>habitant</i>
 immeuble	 supermarché	 passage-piéton	 bus	 piéton
 maison	 restaurant	 rue	 voiture	 cycliste
 appartement	 boulangerie	 panneau	 vélo	 conducteur
	 fleuriste	 trottoir	 moto	