

Lundi 27 Avril

Français :

1) Recopie les phrases et indique de quel type de phrase il s'agit. (Aide toi de la leçon que tu as copié lundi)

Ma chambre est très jolie. ----- Déclarative

Où se trouve ton frère ? ----- Interrogative

Attends-moi ! ----- Impérative

Au secours ! ----- Exclamative

2) Transforme les phrases suivantes à la forme négative.

Le cheval ne saute plus la haie.

La moto ne stoppe pas devant la gare.

Les chats ne s'amuse jamais avec les chiens.

3) Recopie les phrases en remplaçant le sujet souligné par un pronom personnel. (A envoyer à la maitresse)

Ils sont en récréations.

Elles partent pour les pays chauds.

Nous allons à la bibliothèque.

Il fait partie des mammifères.

4) Recopie les listes de mots et barre l'intrus.

Sec, séchoir, sécher, sécheresse, ~~sécateur~~, séchage

Tard, tarder, retard, ~~pétard~~, s'attarder

Courir, ~~courage~~, coureur, course

Sale, salement, ~~salière~~, salissant, salir

Mathématiques :

1) Calcul mental : Fais-le plus de calcul possible en 3 minutes.

$6 \times 6 = 36$

$5 \times 9 = 45$

$3 \times 3 = 9$

$4 \times 8 = 32$

$7 \times 6 = 42$

$4 \times 4 = 16$

$3 \times 7 = 21$

$6 \times 4 = 24$

$7 \times 9 = 63$

$5 \times 7 = 35$

$6 \times 7 = 42$

$4 \times 6 = 24$

$4 \times 7 = 28$

$3 \times 9 = 27$

$6 \times 5 = 30$

$5 \times 5 = 25$

$3 \times 4 = 12$

$7 \times 7 = 49$

$7 \times 8 = 56$

$5 \times 6 = 30$

$7 \times 2 = 14$

2) Dessine les pièces et les billets qu'il faut pour obtenir chaque somme. (A envoyer à la maitresse)

54€10	50€	2€	2€	10c				
25€50	20€	5€	50c					
425€59	200€	200€	20€	5€	50c	5c	2c	2c

3) Indique la somme d'argent que doit rendre le marchand pour chaque objet. (A envoyer à la maitresse)

	7€ 	12€ 	28€ 	64€ 
Je donne	10€	15€	50€	100€
On me rend	3€	3€	22€	36€

4) Ecris les heures du matin et de l'après-midi pour chaque horloge.



11 h 05
23h 05



4h40
16h40



2h20
14h20



10h10
22h10

Enigme :

Les joueurs doivent la suivre.

Les élèves doivent la prendre pour rayer. Qui suis-je ? Je suis la règle.