



JEUDI 18 JUIN 2020

CLASSE DE CE2-CM1 B – MME ODOKINE.

DOCUMENTS POUR LES CE2.

Dictée :

● Voici les phrases de la dictée (les phrases se trouvent à la fin du document) que tu peux réécrire plusieurs fois sur ton cahier pour t'entraîner ou écoute sur le blog l'enregistrement audio ou demande à quelqu'un de te lire la dictée à voix haute :

Lecture et compréhension : ● Relis les extraits des chapitres 10 et 11 de *Harry Potter à l'école des sorciers* puis réponds à la fiche de lecture.

Chapitre 10 : Halloween

Harry apprend les règles du Quidditch avec l'aide de Dubois et est décidément doué. En tant qu'Attrapeur, son rôle sera d'attraper le Vif d'or, une petite balle dorée dotée de fines ailes très difficile à repérer. Le jour d'Halloween, Hermione entend Ron se moquer d'elle et se réfugie dans les toilettes pour pleurer.

Au dîner, le Professeur Quirrell, épouvanté, annonce qu'un troll s'est échappé des **cachots**. Plutôt que de suivre les autres élèves jusqu'au **dortoir**, Harry et Ron font un détour pour prévenir Hermione. Ils tombent alors nez à nez avec le troll qui essayent de leur donner des coups avec sa **massue**. Ils parviennent à l'**assommer** en utilisant un sortilège de **lévitation** appris quelques jours plus tôt avec le professeur Flitwick.

Hermione les remercie en mentant aux professeurs. En effet, elle endosse toute la responsabilité en faisant croire qu'elle voulait arrêter le troll elle-même. Elle seule perd des points et empêche Harry et Ron d'en perdre également.

Vocabulaire :

Cachot : Cellule obscure, dans une prison.

Massue : Bâton à grosse tête, servant d'arme.

Dortoir : grande salle comprenant plusieurs lits.

Lévitation : est le fait, pour un être ou un objet, de se déplacer ou de rester en suspension au-dessus du sol.

Assommer : coup violent sur la tête.

Chapitre 11 : Le match de Quidditch.

C'est le premier match de Quidditch pour Harry. Il opposera l'équipe de Gryffondor à celle de Serpentard. Harry découvre que les jumeaux Fred et Georges Weasley font partie de l'équipe et occupent le poste de batteurs. Ce poste consiste à protéger les joueurs de son équipe des **Cognards** et à les lancer en direction de l'équipe adverse.

Le professeur Bibine, le professeur de vol, arbitre le match. Une fois que tous les joueurs sont regroupés au dessus d'elle, elle met le **Souafle** en jeu commençant ainsi la partie. Rapidement, les poursuiveurs de Gryffondor prennent possession de la balle et marque un premier but faisant remporter 10 points à Gryffondor.

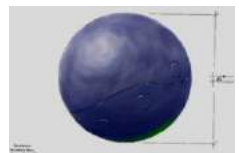
Malheureusement, après quelques minutes de jeu, le balai d'Harry est détourné par un maléfice inconnu : il emporte Harry de plus en plus haut et cherche à le faire tomber. Dans les tribunes, Hermione aperçoit le professeur Rogue formuler des incantations en regardant fixement Harry. Elle court vers lui pour le déstabiliser, renverse au passage le professeur de lutte contre les forces du mal, le professeur Quirrell, qui envoie une étincelle sur la robe de Rogue qui prend feu. Le feu s'éteint vite, Harry reprend le contrôle de son balai, **descend en piqué** vers le **Vif d'or** et atterrit brutalement au sol après avoir attrapé le Vif d'or avec sa bouche...

Le règlement du Quidditch n'interdisant pas cela, Gryffondor gagne le match avec un score de 170 à 60 points.

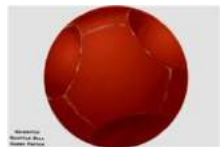
Après le match, Harry, Ron et Hermione vont boire un thé chez Hagrid. Ils apprennent que Hagrid a prêté Touffu, son chien, à Dumbledore pour garder quelque chose. Les trois amis racontent à Hagrid que Rogue est derrière tout ça, qu'il a libéré le troll pour voler ce que Touffu garde et qu'il a essayé de tuer Harry pendant le match de Quidditch. Hagrid ne les croit pas et pense que Rogue ne ferait jamais de mal à un élève. Il ajoute qu'ils devraient arrêter de se mêler de ces histoires car cela ne regarde que Dumbledore et son ami Nicolas Flamel...

Vocabulaire :

Cognards : Deux balles ensorcelées utilisées pour jouer au Quidditch. Elles ont pour but de cogner un maximum de joueurs afin de les faire arrêter de jouer.



Le souafle : est l'une des trois balles utilisées pour jouer au Quidditch. Elle sert à marquer des buts.



Descendre en piqué : aller vers le bas en volant à la verticale.

Vif d'or : balle la plus importante dans un match de Quidditch, une fois attrapée, le match se termine et 150 points sont accordés à l'équipe qui l'a capturée.



Chapitre 10 et 11 : Halloween – Le match de Quidditch.



I- Quizz : Entoure la bonne réponse

1- Pourquoi Hermione est-elle dans les toilettes ?

- a) Elle lit un livre sur Halloween. b) Elle discute avec des amies. c) Elle se cache d'une créature magique. d) Elle pleure parce qu'on s'est moqué d'elle.

2- Qui annonce qu'un troll s'est échappé des cachots ?

- a) le professeur Dumbledore. b) le professeur Quirell. c) le concierge Rusard. d) le professeur Rogue.

3- Comment Harry, Ron et Hermione parviennent-ils à assommer le troll ?

- a) en jetant un sort de lévitation. b) en jetant une potion magique. c) en jetant un sort de confusion. d) en jetant un sort de métamorphose.

4- Comment s'appellent les balles qui font tomber les joueurs de leurs balais ?

- a) les vifs d'or b) les souaffles c) les cognards d) les cognedurs

5- Qui sont les deux équipes qui s'affrontent lors du premier match de Quidditch ?

- a) Poufsouffle et Serdaigle b) Serdaigle et Serpentard c) Gryffondor et Serpentard d) Serdaigle et Gryffondor

6- Où Harry retrouve-t-il le Vif d'or ?

- a) dans sa poche b) dans sa bouche c) dans son chapeau d) dans sa chaussure

7- Quel professeur Hermione soupçonne-t-elle d'avoir jeté un sort à Harry ?

- a) le professeur Quirell. b) le professeur McGonagall. c) le professeur Bibine. d) le professeur Rogue.

II- Les personnages – compréhension.

A) Quel poste occupent les frères de Ron ? En quoi cela consiste ?

.....

.....

.....

B) Quel poste occupe Harry ? Quelle balle doit-il attraper ?

.....

.....

C) Pourquoi Hermione va-t-elle dans les toilettes ? Comprends-tu sa réaction ? Explique pourquoi.

.....

.....

.....

Dessine – le troll des cachots.

III- Production d'écrits

Imagine qui est Nicolas Flamel en écrivant ici ce que l'on pourrait trouver sur lui dans un dictionnaire ou dans une encyclopédie :

Nicolas Flamel :

.....

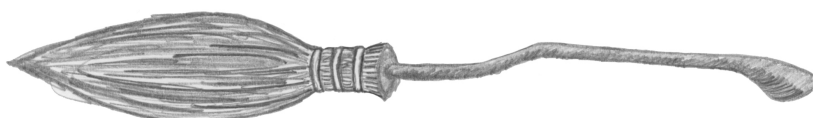
.....

.....

.....

.....

.....



Conjugaison : • Nous allons continuer à nous entraîner sur les conjugaisons que l'on connaît. Voici des exercices sur le présent, le futur, et l'imparfait. Prends ton temps avant de répondre, réfléchis-bien aux terminaisons.

Exercice 1 : Conjugue (en écrivant sur ton cahier) le verbe **être** ou le verbe **avoir** au **présent** dans ces phrases.

- a. Vous (**avoir**) des voisins sympathiques.
- b. Mario (**être**) gardien de but.
- c. Tu (**avoir**) de nouveaux écouteurs.
- d. Elles (**être**) sur le chemin de ronde.
- e. J' (**avoir**) envie d'une glace au chocolat !

Exercice 2 : Réécris le texte en **conjuguant** les verbes entre parenthèses au **futur**.

La semaine prochaine, toute la famille (**prendre**) le ferry. Nous (**pouvoir**) embarquer en fin de journée. Les enfants (**voir**) le ciel étoilé pendant le voyage. Léo (**prendre**) son doudou avec lui, et Alexia (**vouloir**) emmener le chien sur le pont du bateau. A l'arrivée, les jeunes (**pouvoir**) se promener à vélo.

Exercice 3 : Réécris ces phrases en **conjuguant** les verbes à **l'imparfait**.

- a. Tu fais des remarques justes.
- b. Mick vient me chercher à la sortie de l'école.
- c. Nous allons à bord du bateau pour pêcher.
- d. Je dis que j'ai une mauvaise mémoire.
- e. Mes frères font souvent des blagues !
- f. Le soir, nous jouons sous la tonnelle.

Dictée :

« Intrigués, des garçonnets soufflaient sur le poteau. »

Grammaire : • Nous continuons de travailler sur cette nouvelle notion : les compléments.
Rappelle-toi de ta leçon puis fais les exercices.

Entraîne-toi

7 Recopie le complément de chaque phrase.

- a. Maman cuisine une ratatouille.
- b. Les élèves copient en classe.
- c. Il gagne une grosse peluche.
- d. Lilian déteste le fromage.
- e. Demain, elle partira.

8 Indique si chaque complément en gras donne une information sur le temps ou le lieu.

- a. Au Moyen Âge, les paysans étaient pauvres.
- b. Demain, le maître* sera absent.
- c. Ils arrivent en Bretagne.
- d. Cet après-midi, tu as couru.

Calcul mental : • Multiplier ou diviser par 10, 100 et 100. Attention, observe bien le signe x ou ÷.

Entraînement :

- | | | | |
|----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|----------------------------|
| $40 \times 10 =$ _____ | $5\ 100 \times 100 =$ _____ | $68\ 000 \div 100 =$ _____ | $720 \div 10 =$ _____ |
| $17\ 200 \div 100 =$ _____ | $8\ 000 \div 10 =$ _____ | $27 \times 100 =$ _____ | $6\ 460 \times 10 =$ _____ |
| $480 \div 10 =$ _____ | $25\ 000 \div 100 =$ _____ | $9\ 700 \div 100 =$ _____ | $8\ 200 \div 10 =$ _____ |
| $950 \times 100 =$ _____ | $3\ 040 \times 10 =$ _____ | $4\ 320 \times 100 =$ _____ | $740 \times 10 =$ _____ |
| $70\ 000 \div 10 =$ _____ | $340 \times 100 =$ _____ | | |

Calcul posé : • Entraînement à la situation de division (groupement/partage). Souviens-toi de la leçon et fais les exercices. Tu peux utiliser le mémo pour t'aider.

Je m'entraîne

2 Un groupe de 37 enfants participe à un tournoi de hockey. L'organisateur constitue des équipes de 5 joueurs. Les enfants qui ne feront pas partie des équipes seront arbitres.



Combien l'organisateur formera-t-il d'équipes ?

Combien restera-t-il d'enfants qui seront arbitres ?

💡 Pourquoi vas-tu utiliser la table de 5 ?

Complète.

Dans cette table, 37 s'intercale entre et

On ne prend pas 40 car il n'y a que 37 enfants.

$35 = \text{.....} \times 5$ L'organisateur formera équipes.

$37 - 35 = \text{.....}$ Il restera enfants qui seront arbitres.

On écrit : $37 = \text{.....} \times 5 + \text{.....}$

Nombre d'équipes	Nombre total d'enfants affectés dans une équipe
1	$1 \times 5 = 5$
2	$2 \times 5 = 10$
3	$3 \times 5 = 15$
4	$4 \times 5 = 20$
5	$5 \times 5 = 25$
6	$6 \times 5 = 30$
7	$7 \times 5 = 35$
8	$8 \times 5 = 40$
...	...

← 37

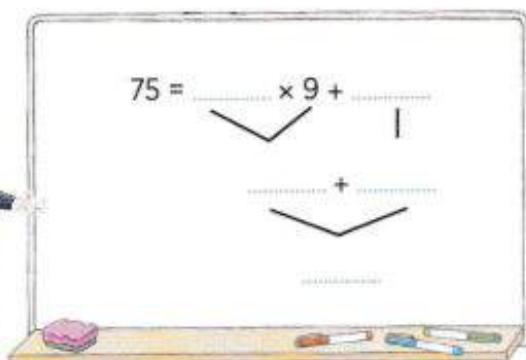
Le coin du chercheur

Quel est le résultat le plus grand ?

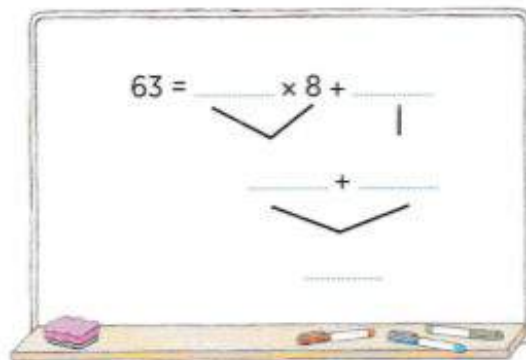
$1 + 0$ ou 1000×0

Entoure-le.

4 Calcule pour trouver le quotient et le reste.



75 divisé par 9 est égal à et il reste



63 divisé par 8 est égal à et il reste

5 Dessine l'arbre de calcul pour trouver le quotient et le reste.



49 divisé par 5



89 divisé par 9

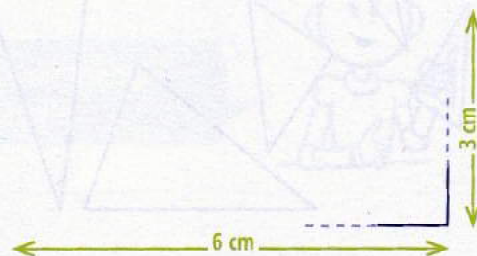
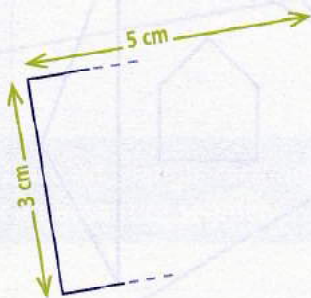
Géométrie : • Tu sais désormais reconnaître un rectangle. Relis la leçon si tu as besoin puis fais les exercices.

21 Le rectangle

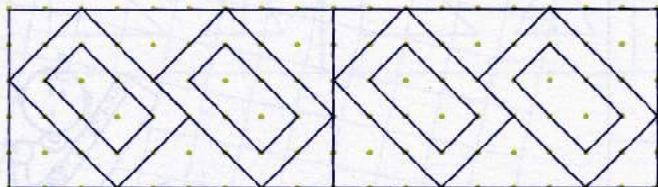
Date :

- 1 Termine les tracés de ces rectangles en utilisant ton équerre et ton double-décimètre.

N'oublie pas que les côtés opposés du rectangle sont égaux.



- 2 Continue la frise.



- 3 Le défi de Tirobot !

Trace un rectangle de 4 cm de largeur et 10 cm de longueur.

Utilise ton équerre et ta règle.

