

JEUDI 30 AVRIL 2020

PROGRAMME DU JOUR 3



RITUELS

HISTOIRE DES ARTS : Les 7 merveilles du monde moderne
Le Colisée de Rome (Italie)

RITUEL FRANÇAIS : Analyse grammaticale :
Phrase 3

RITUEL MATHS : Calcul mental : Doubles et moitiés
→ Niveau 3 : jusqu'à 50

FRANÇAIS : GN et classes de mots
« Hansel et Gretel »

MATHS : MESURES
Axes de symétrie (2)

SCIENCES : LE VIVANT : les VÉGÉTAUX
Le développement des plantes

HISTOIRE DES ARTS

ŒUVRES À OBSERVER ET FICHES À LIRE



LE COLISÉE DE ROME



IMAGES AVANT - APRÈS : CLIC CLIC CLIC
Déplace la fleche orange à gauche et à droite pour voir le bâtiment dans l'antiquité et aujourd'hui

Les 7 merveilles du monde ACTUEL

Merveille 3 : LE COLISÉE DE ROME

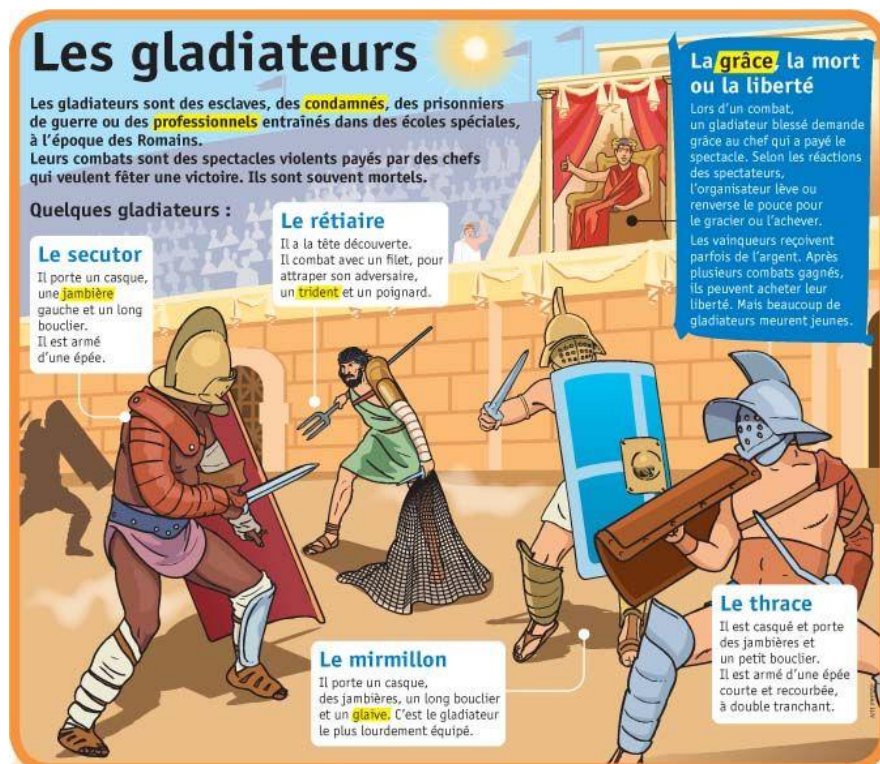
Le **COLISÉE** est un **amphithéâtre** antique du Ier siècle, à Rome, en Italie. Près de **50 000 personnes** pouvaient venir voir des **combats de gladiateurs** ou d'animaux sauvages (lions, tigres,...) et même des batailles navales en transformant l'arène en bassin géant. De forme **ovale**, il est long de **180m**, haut de **52 m** (comme 18 étages d'immeuble) et le tour mesure 527m. **Des souterrains** et même **des ascenseurs** à cordes situés sous l'arène permettaient aux combattants et aux animaux d'entrer et sortir.

Du pain et des jeux !

Dans l'Antiquité, les romains consacrent une grande partie de leur temps aux loisirs. Ils raffolent des spectacles qui peuvent être très violents, comme les célèbres combats de gladiateurs.

Jusqu'au Ier siècle après JC, les duels de gladiateurs se déroulent sur la place principale de la ville, le **forum**. Mais bien vite il faut trouver un lieu mieux adapté pour accueillir une foule toujours plus nombreuse. Les Romains construisent alors les premiers **amphithéâtres** (spectacula) : des arènes de forme ovale, entourées de gradins. Rome, la capitale, n'échappe pas à la règle. Mais en 64 après JC, un terrible incendie détruit la ville et notamment le grand amphithéâtre de bois bâti par l'**empereur Néron**. Pour le remplacer, l'**empereur Vespasien** décide de

construire un autre édifice, mais cette fois au centre de la ville, à l'emplacement du lac artificiel qui ornait les jardins du palais de Néron. En 80, l'**empereur Titus Flavius**, le fils de Vespasien, inaugure le plus vaste amphithéâtre de tous les temps. Bientôt, il sera appelé **Colisée**, car il a été construit à côté d'une statue colossale de Néron.



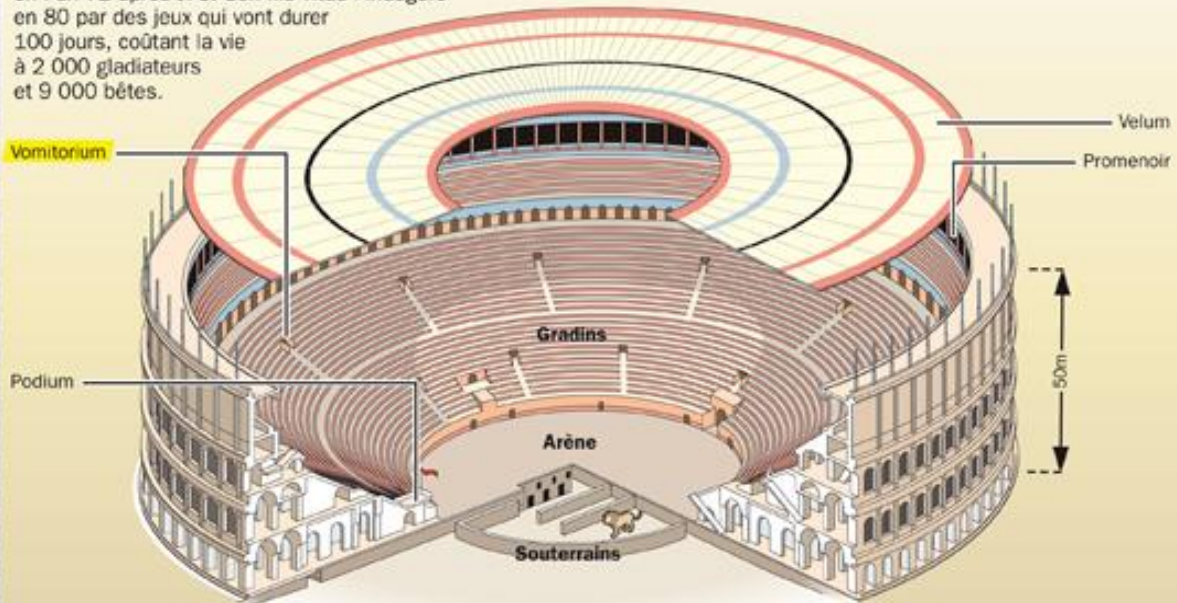
Le Colisée

« Le Colosse »

Son nom vient de la statue géante de l'empereur Néron (32 mètres de haut) située juste à côté et baptisée « le Colosse » par les Romains. L'empereur Vespasien débute sa construction en l'an 72 après J.-C. Son fils Titus l'inaugure en 80 par des jeux qui vont durer 100 jours, coûtant la vie à 2 000 gladiateurs et 9 000 bêtes.

Le plus grand amphithéâtre de Rome

Le Colisée peut accueillir 50 000 spectateurs, protégés par un **velum**. Selon leur rang, ils prennent place sur le **podium**, sur l'un des 3 niveaux de gradins ou restent debout sur le promenoir situé tout en haut.



Les jeux du cirque

Les spectacles donnés par les empereurs commencent par des numéros d'animaux dressés, suivis par des hoplomachies, des combats à mort entre gladiateurs. Gravement blessé, un gladiateur peut remettre son sort entre les mains du public et de l'empereur, et espérer la **grâce** d'un pouce levé.



Un ascenseur à fauves

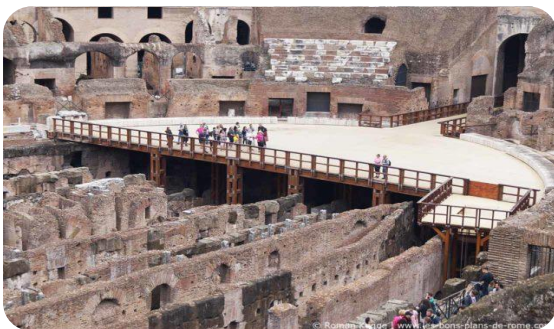
Un treuil permet de faire passer les cages des animaux du 2^e au 1^{er} sous-sol où ils peuvent en sortir. Une rampe et une trappe permettent aux animaux d'accéder à l'arène.



Les souterrains

Recouverts de planchers en bois, ils abritent machines, cages, armes, décors... Les animaux peuvent surgir de trappes percées dans le plancher recouvert de sable.

À RETENIR



VIDÉOS :

La construction : [CLIC](#)

Naumachie (combats sur l'eau): [CLIC](#)

Inauguration : [CLIC](#)

Le Colisée: [CLIC](#)

La ville de Rome dans l'Antiquité



RITUEL FRANCAIS

30
MN

ANALYSE GRAMMATICALE : Comme en classe !

Phrase 3 :

Préparez-vous un bon gâteau au chocolat aujourd'hui ?

1. Recopie-la dans ton cahier, et souligne le verbe en rouge.

En dessous de la phrase, indique :

- le **TYPE** de phrase (*Déclarative, Interrogative, Exclamative ou Injonctive*)
- la **FORME** de la phrase (*Affirmative ou Négative*)
- le **TEMPS** de la phrase (*Présent, imparfait, passé composé,...*)
- l'**INFINITIF** du verbe (*non conjugué, on le retrouve dans le dictionnaire*)
- le **GROUPE** du verbe (*1^{er} (-er), 2^e (-ir avec « nous -issons au présent », ou 3^e)*)
- Conjuge le verbe à l' **IMPARFAIT**

2. Analyse la NATURE des mots SOUS la phrase:

- **N** : Nom (*commun/propre*) + Genre (*m/f*) et nombre (*s/p*)
- **D** : Déterminant (*Défini/indéfini/démonstratif/possessif*) + Genre et nombre
- **A** : Adjectif (qualificatif épithète) + Genre et nombre
- On peut les regrouper en GN (Groupes Nominaux) : D + N (+A, +CDN,...)
- **V** : Verbe (1 ou 2 mots)
- **PRO** : Pronom personnel (*je, tu, il, nous...*)
- **PRÉ** : Préposition (*en, de, sur, dans, ...*)
- **ADV** : Adverbe (*mot invariable, mot en -ment,...*)



Analyse la FONCTION des mots (ou groupes de mots) SUR la phrase:

3. (Pour cela, pose les bonnes questions)

- **Sujet** : *Qui/Qu'est-ce qui + V ?*
- **COD** : *S+V+ Qui ou Quoi ?*
- **COI** : *S+V+ à qui/à quoi ou de qui/de quoi ?*
- **CCT** : Temps (*V + Quand ?*)
- **CCL** : Lieu (*V + Où ?*)
- **CCM** : Manière ou Moyen (*V + Comment/par quel moyen/pourquoi ?*)

POUR ALLER PLUS LOIN :

- **JEU EN LIGNE** : [JEU Analyse Grammaticale / Logiciel éducatif](#)
- **GRAMMATICOOOL** : Si tu as un ordinateur (PC) :
Tu peux aussi télécharger et installer ce petit logiciel : [Grammaticool](#)





RITUEL MATHS

15
MN

CALCUL MENTAL

Site « Logiciel éducatif.fr » :

<https://www.logicieleducatif.fr/math/calcul/stardoubles.php>

1. MODE D'EMPLOI :

- Cliquer sur le lien, **OU** Se rendre sur le site **Logiciel éducatif.fr**
- Section → **MATHS**
- Dans la partie → **Calcul**
- Trouve le jeu **Les doubles et moitiés version STAR WARS !**
- Clique sur **Doubles jusqu'à 50** et **Moitiés jusqu'à 50**

2. EXERCICE : Trouver les moitiés et les doubles de nombres jusqu'à 50.

RAPPEL :

→ Pour obtenir le **DOUBLE** d'un nombre, on le **MULTIPLIE** par 2.

x2

Le **DOUBLE** de 1 → $1 \times 2 = 2$

Le **DOUBLE** de 3 → $3 \times 2 = 6$

Le **DOUBLE** de 4 → $4 \times 2 = 8$

→ Pour obtenir la **MOITIÉ** d'un nombre, on le **DIVISE** par 2

(on partage le nombre en 2 parties égales)

÷2

La **MOITIÉ** de 2 → $2 \div 2 = 1$

La **MOITIÉ** de 4 → $4 \div 2 = 2$

La **MOITIÉ** de 6 → $6 \div 2 = 3$

POUR ALLER PLUS LOIN :

LE COMPTE EST BON JUNIOR !

Un jeu en ligne où il faut choisir les opérations possibles avec les nombres proposés pour trouver le **NOMBRE** demandé

https://www.logicieleducatif.fr/math/calcul/compte_est_bon_junior.php



GN et classes de mots + Vocabulaire

LES COMPLÉMENTS CIRCONSTANCIELS ET LES COD

EXERCICES : à faire sur le cahier (SANS écrire la consigne)

GRAMMAIRE

- 1) Dans chacun des groupes nominaux suivants, souligne en bleu le nom principal, en vert l'adjectif qualificatif épithète, et en noir le complément du nom
la méchante femme – la nuit – les oiseaux de la forêt – le chemin de la maison – les miettes – la lune claire – sa jeune sœur
- 2) Enrichis chaque phrase en ajoutant un adjectif qualificatif épithète et/ou un complément du nom à chaque GN en gras des phrases suivantes :
- Des bateaux rentrent dans le port.*
 - Les enfants empruntent un chemin dans la forêt.*
 - Un insecte a piqué cette personne.*
 - Cette dame porte un chapeau et un sac.*



VOCABULAIRE

TERMES GÉNÉRIQUES et TERMES SPÉCIFIQUES

[Vidéo POUR T'AIDER!](#)

- 1) Le mot *oiseau* est un terme générique.
 → Rechercher et écrire le nom de cinq oiseaux (termes spécifiques)
- 2) Le mot *mammifère* est un terme générique.
 → Trouve des noms de 3 mammifères (N'oublie pas les mammifères marins).
- 3) Chercher dans le dictionnaire, le nom *maison*.
 → Trouver le nom d'autres bâtiments pouvant servir d'habitation.
- 2) Donner le contraire des mots suivants (en s'aidant du contexte) : [AIDE](#)
pauvre – méchante – petit – haute – tôt – s'éveiller – la nuit
- 4) Voici des expressions contenant le mot *oiseau* ;
 → Expliquer ce qu'elles signifient :
- Avoir un appétit d'oiseau* :
 - Avoir une cervelle d'oiseau* :
 - À vol d'oiseau* :
- 5) Écris des homophones du mot *pain* et les employer dans une phrase. [AIDE](#)

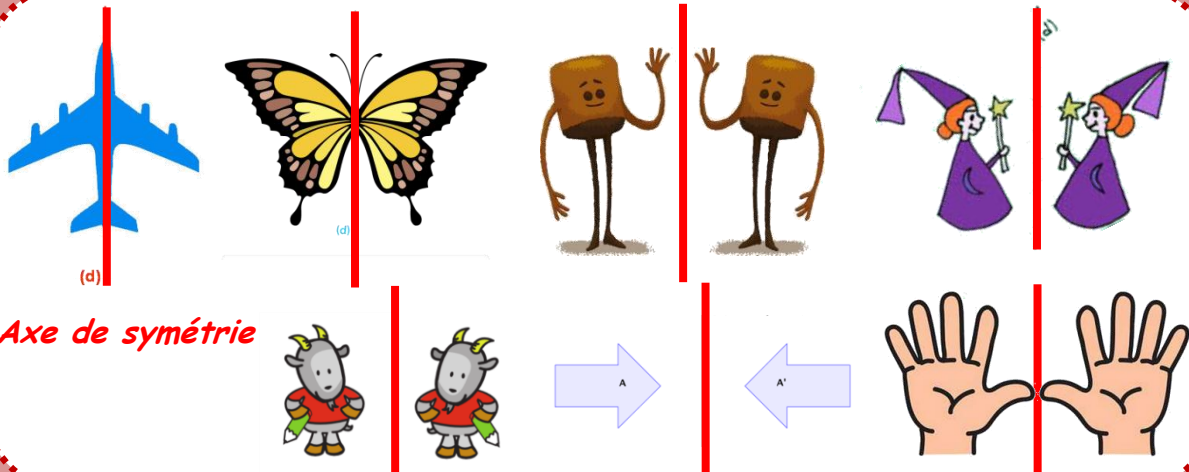
GÉOMÉTRIE

AXES DE SYMÉTRIE (2)

Entrainement en ligne sur un quadrillage

RAPPEL DE LA LEÇON :

- Le symétrique d'une figure par rapport à un **axe de symétrie** est comme son **reflet** dans un miroir.
- Si on plie la feuille sur cet axe, les deux figures **se superposent exactement** (comme nos 2 mains).



EXERCICE EN LIGNE:

Sur le site de jeu, trace le symétrique des figures suivantes :

Figure 1 : <https://micetf.fr/symetrie-sur-quadrillage/#66>

Figure 2 : <https://micetf.fr/symetrie-sur-quadrillage/#4>

Figure 3 : <https://micetf.fr/symetrie-sur-quadrillage/#2>

Figure 4 : <https://micetf.fr/symetrie-sur-quadrillage/#76>

Figure 5 : <https://micetf.fr/symetrie-sur-quadrillage/#23>

COMMENT FAIRE ?

- Pour tracer une ligne :

- Clique une fois là où tu veux la commencer.
- Clique une 2^e fois là où tu veux qu'elle finisse.

- Quand tu penses avoir terminé :

- Clique sur la case verte → Tu sauras si tu as réussi, ou si il faut que tu vérifies ta figure.



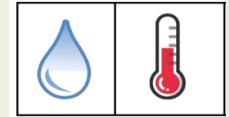
SCIENCES 1

LE VIVANT : LES VÉGÉTAUX

LA GERMINATION

LES BESOINS DE LA GRAINE :

La **GRAINE**, pour **GERMER**, a juste besoin :
D'EAU et **DE CHALEUR**.

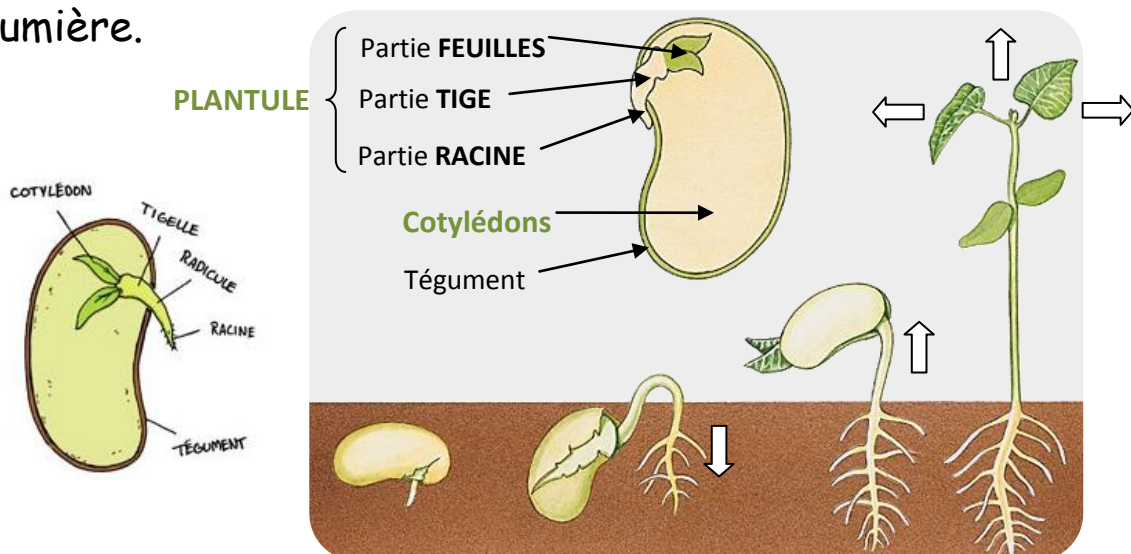


- Le **tégument** ramollit et se déchire. Il ne sert plus à rien.
- La graine n'a pas besoin de terre pour germer, car elle se nourrit grâce aux **cotylédons** (réserve de nourriture).

LES ÉTAPES DE LA GERMINATION :

La plantule peut alors se développer :

- La partie « **RACINE** » se développe vers le bas, et produit des petits « poils absorbants » qui « vont « aspirer » l'eau.
- La partie « **TIGE** » se développe vers le haut et dirige la partie « feuilles » vers la lumière.
- La partie « **FEUILLE** » se développe vers le haut et sur les côtés. Les feuilles grandissent et s'étalent pour capter la lumière.



REGARDE LA GERMINATION D'UNE GRAINE DE HARICOT
EN ACCÉLÉRÉ! **CLIC CLIC CLIC**



SCIENCES 2

LE VIVANT : LES VÉGÉTAUX

DE LA GRAINE A LA PLANTE

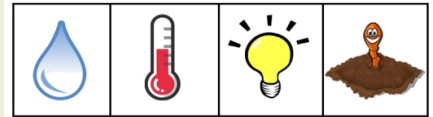
LES BESOINS DE LA PLANTE : [CLIC](#)

La PLANTE pour GRANDIR, a besoin :

D'EAU et **DE CHALEUR**.

Mais elle a aussi besoin :

DE TERRE et **DE LUMIÈRE**.



De quoi une plante a-t-elle besoin pour grandir ?

Pour grandir, une plante a besoin d'eau, de lumière, de chaleur et de terre.



Il faut une **humidité optimale**. Sans eau, il n'y a pas de vie possible et la plante fane. Mais un excès d'eau peut asphyxier les racines.



La **lumière** est un facteur indispensable à la croissance et à la vie des plantes. Certaines plantes ont besoin de beaucoup de lumière (les géraniums), alors que d'autres préfèrent l'ombre (les impatiens).



La **température doit être suffisante**. La croissance est d'autant plus rapide que la température est élevée (mais inférieure à 40°C).



Le sol doit bien retenir l'eau. La plante puise dans le sol **les éléments nutritifs** dont elle a besoin pour vivre et se développer.

Comme tout être vivant, une plante naît, grandit, vieillit puis meurt.

LA CROISSANCE DE LA PLANTE : [CLIC](#)

Après sa germination, la plante va grandir, c'est:

LA CROISSANCE.

La plante est un **ÊTRE VIVANT** : [CLIC](#)

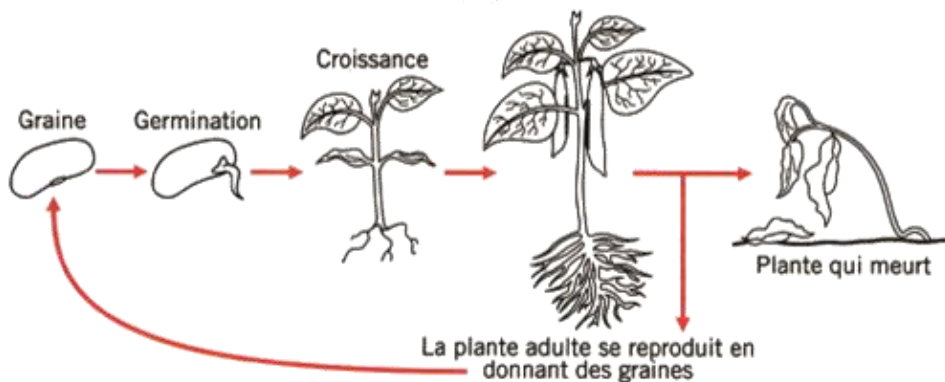
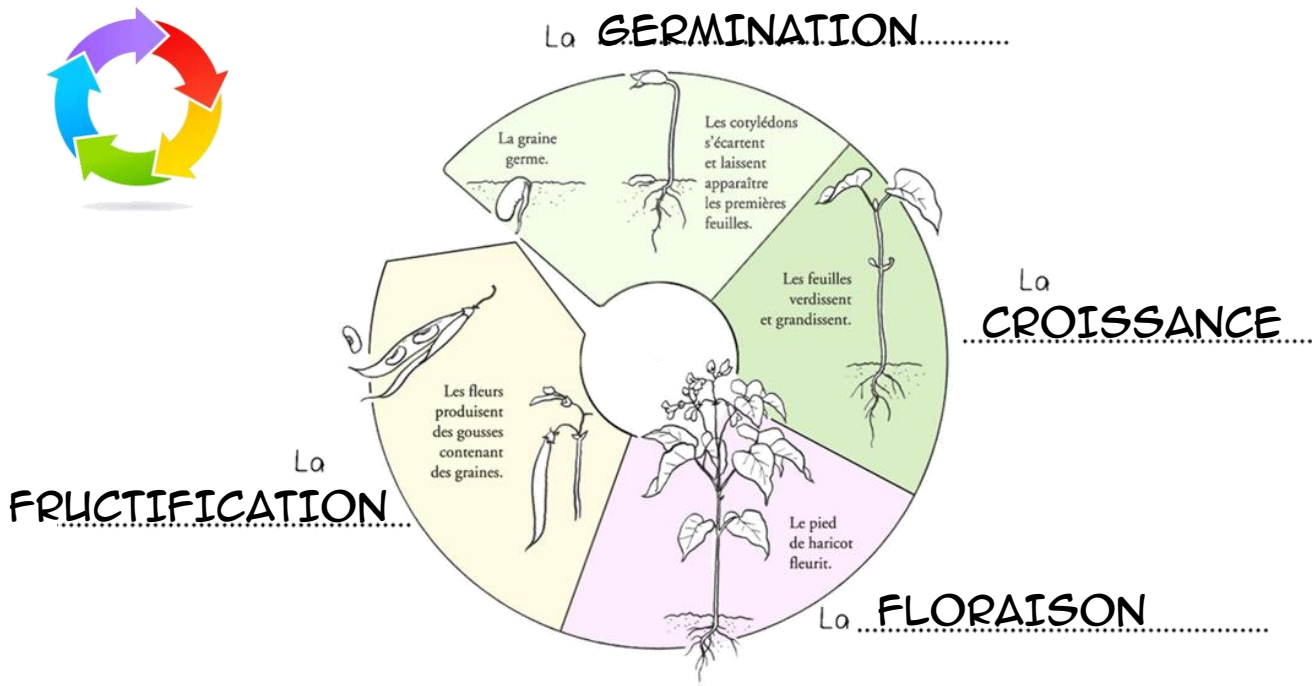
Donc elle **naît, se nourrit, grandit, se reproduit et meurt**. Et ça recommence !



La répétition de ces étapes s'appelle : **UN CYCLE DE VIE**.

LE CYCLE DE VIE D'UNE PLANTE **CLIC**

1. **LA GERMINATION** : la graine germe.
2. **LA CROISSANCE** : le germe devient une **plante**. La tige grandit, les feuilles se multiplient et les racines se développent sous terre.
3. **LA FLORAISON** : des **fleurs** apparaissent pour servir à la reproduction de la plante.
4. **LA FRUCTIFICATION** : les fleurs se transforment en **fruits** (pour le haricot, ce sont des gousses) qui contiennent des **graines**
5. La plante **MEURT**, mais ses **graines** germeront à leur tour...et reprennent le cycle (1)...(2)...(3)...(4).... !



Le cycle de vie de l'espèce haricot

Dans le cas de l'espèce haricot, le cycle de vie est bouclé en un an : il s'agit d'une plante annuelle.