

## Je lis, réfléchis et joue avec les mots

### Pourquoi les gommages ...

Mon grand-père m'a raconté que lorsqu'il était enfant, à son école, les gommages avaient des pattes. De toutes petites pattes qui leur permettaient de se déplacer en liberté. C'était très rigolo... mais ce n'était pas pratique. En effet, elles passaient tout leur temps à se balader dans la classe. Et lorsqu'un enfant cherchait sa gomme pour effacer une erreur sur son cahier, il ne la trouvait jamais.

- Maitresse, disait-il, je ne peux pas travailler. Je ne trouve pas ma gomme.

- Maitresse, je ne peux pas faire le dessin de ma poésie, ma gomme est partie.

Cela dura de nombreuses années. Mais au bout d'un moment, la maitresse d'école de mon grand-père en a eu assez... assez de cette **pagaille** !

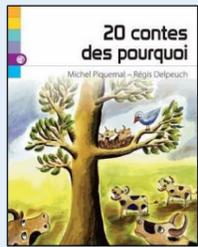
Alors, un soir, elle a organisé avec ses élèves une chasse à la gomme. Lorsqu'ils les ont eu toutes capturées avec leur filet à

papillons, crac... couic et couic... avec sa paire de ciseaux, la maitresse leur a coupé les **guibolles** !

Et c'est depuis ce temps, prétend mon grand-père, que les gommages n'ont plus de pattes.

1. **pagaille** (familier) : désordre
2. **guibolle** (familier) : patte

Michel PIQUEMAL et Régis DELPEUCH, 20 Contes des Pourquoi, coll. Lecture en tête, Sedrap Jeunesse, 2006



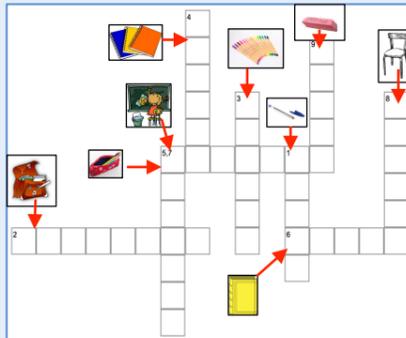
### Questions

1. A quelle question répond ce conte ?
2. Qui raconte ?
3. Qui a vu des gommages avec des pattes ?
4. Pourquoi les élèves ne réussissent-ils pas à travailler ?

### Vrai ou faux

1. Cette histoire est vraie.
2. La maitresse adore la pagaille.
3. Les gommages ont toutes été capturées.
4. Le grand-père a de l'imagination.

### Écris les mots dans la grille.



### Colorie les mêmes mots dans cette grille :

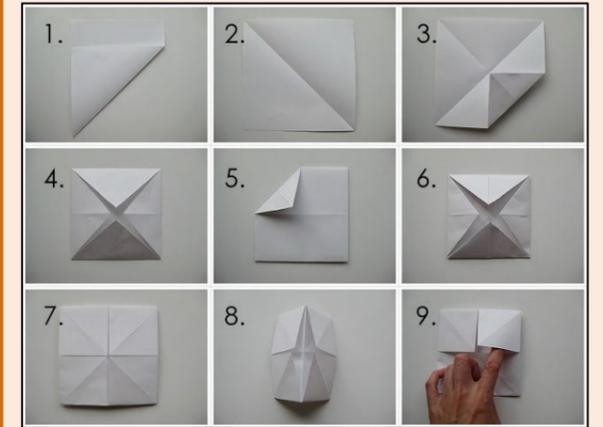
V	M	Â	Û	H	Î	H	W	N	V	P	L
Û	Ç	À	Â	T	W	J	Œ	Û	Â	Ç	I
B	L	Û	U	B	Ç	I	U	Û	Y	Ê	V
L	Y	O	Ç	X	Û	I	Y	Ï	S	È	R
U	Z	È	Ê	X	T	R	O	U	S	S	E
W	Â	H	Û	C	A	H	I	E	R	M	È
C	A	R	T	A	B	L	E	Û	Q	Y	Œ
É	T	S	T	Y	L	O	F	X	Œ	D	D
W	G	O	M	M	E	G	Û	Ê	Ï	I	X
R	N	P	Ç	Û	A	G	L	C	Œ	Ï	R
Â	Z	T	F	E	U	T	R	E	E	J	P

- Réponses.**
1. Pourquoi les gommages n'ont pas de pattes.
  2. Le grand-père.
  3. Le grand-père.
  4. Parce que les gommages se sauvèrent.
- Vrai/faux**
1. Faux, c'est un conte.
  2. Faux, elle en a assez.
  3. Vrai.
  4. Vrai.
- Mots croisés**
1. STYLO 2. CARTABLE 3. FEUTRE
  4. CAHIER 5. TABLEAU 6. LIVRE
  7. TROUSSE 8. CHAISE 9. GOMME

### Solutions

## Je joue en anglais

Je joue en anglais - Let's play Snapdragon !  
Connais-tu le jeu de la "cocotte" ou la "salière"?  
C'est Snapdragon ou Chatterbox en anglais.  
Suis les instructions ci-dessus pour réaliser le pliage, et joue à ce jeu en anglais.



- Attention !** Voici quelques étapes importantes :
1. Colorie les triangles avec les 8 couleurs que tu connais en anglais. (7)
  2. Colle ou dessine des animaux ou des objets que tu sais dire en anglais sous les triangles. (6)

**Entraîne-toi d'abord** à ouvrir et fermer le pliage en glissant le pouce et l'index des deux mains dans les pointes. (9) Demande à un grand.

**Comment jouer ?** Choisis une personne de la famille qui connaît ce jeu et un peu l'anglais.

**A. Demande-lui en anglais : "Choose a number."**  
Plie et déplie la cocotte jusqu'au nombre choisi.

**Compte en anglais bien sûr !**

**B. Demande-lui en anglais : "Choose a colour."**  
Fais choisir une couleur, puis déplie le triangle qui correspond et regarde le dessin ou l'image que tu as collé. Tu dois dire: **"You're a CAT."** (Si c'est un chat que tu as dessiné bien sûr).

ENJOY !

## La sirandane du jour

Fru  
Fruit

Extraites de Kossa in shoz ? (Ed. Tikouti)

Kossa in shoz ? Rob rouz, jupon blanc, soulié vèrni.  
Qui suis-je ? Robe rouge, jupon blanc, souliers vernis.

Létsihi  
Le letchi

## Je relève des défis mathématiques

### 1. Observe ces objets



Avec combien de capsules (ronds rouges) a été fabriqué ce dessous de plat ?

Ecris le calcul qui t'a permis de trouver le résultat.

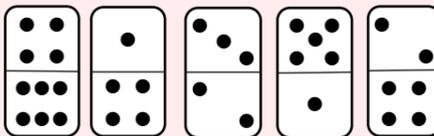
### 2. Retrouve les figures

En faisant des fouilles, des chercheurs ont retrouvé 5 tablettes avec des symboles... mais il en manque une sixième ! Elles se ressemblent mais elles sont toutes différentes. Dessine les symboles sur la sixième tablette.



### 3. Les dominos

Julia a pris 5 dominos :



Elle remarque que si elle additionne les nombres du haut, elle obtient 15 et si elle additionne les nombres du bas, elle obtient 17. **Julia voudrait que les deux rangées (haut et bas) fassent 16 points chacune.**

Aide-la en retournant 2 dominos et dessine ce que tu as trouvé.

Utilise de vrais dominos pour t'aider à chercher.

1. Avec 36 capsules :  
 $6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 36$   
ou  $(6 \times 6) = 36$
- 2.
3. Il faut ajouter 1 en haut et retirer 1 en bas en inversant les 1<sup>er</sup> et 3<sup>ème</sup> dominos ou les 3<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> dominos.

### Solutions

## Les « z'arts » plastiques

### Voisins en boîte !

Dessine tes voisins ou invente un couple de voisins opposés par exemple M. Joyeux et M. Triste, Mme Rangée et Mme Pagaille ...

Tu peux aussi utiliser des images dans des magazines si tu ne souhaites pas dessiner.

Puis colle ta réalisation dans une boîte (à chaussures, à allumettes, à céréales, etc.)

Voici une fenêtre !

Si tu empiles toutes les boîtes, tu construis un immeuble très habité !



Découvre une œuvre : le photographe Robert Doisneau aimait photographier les gens. Ses filles ont réalisé le montage : « La maison des locataires » avec ses photos.

Prends une photo de ta production et envoie-la à cette adresse en précisant ton prénom, ta classe et ton école : [productions-arts-quotidien@ac-reunion.fr](mailto:productions-arts-quotidien@ac-reunion.fr)  
Des productions choisies seront publiées dans le journal de dimanche.