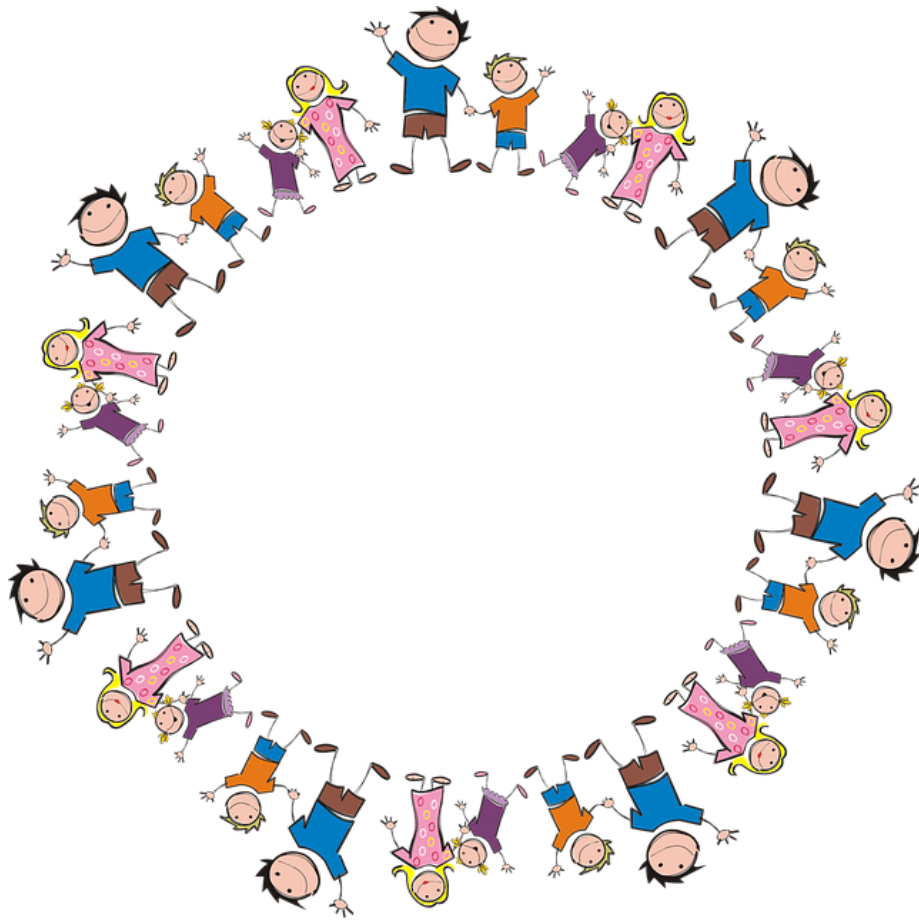


# MON CARNET DE

## 2<sup>ÈME</sup> PRIMAIRE



**APPRENDRE EN S'AMUSANT**



Bonjour les amis !  
Comme nous ne pouvons pas trop bouger  
pour le moment, je te propose de voyager  
avec moi dans la galaxie à la découverte  
des planètes. Tu es prêt ?  
5,4,3,2,1....décollage !



### Le rêve de Kenzo

Avant de s'endormir, Kenzo lit un livre sur les planètes.  
Il s'endort et il rêve qu'il vole dans l'espace à bord d'une fusée.  
Vite ! Une météorite ! Pour l'éviter, Kenzo atterrit sur une drôle de  
planète.  
Un extraterrestre arrive et le salue.  
Oh ! La météorite a abîmé la fusée !  
Le nouvel ami de Kenzo la répare.  
Le petit garçon repart sur sa planète, la Terre.  
Bip ! Bip ! Bip ! Le réveil sonne. Le rêve est fini.

Basé sur J'apprends à lire avec Sami et Julie-Sami rêve d'Isabelle Albertin, éd Hachette Education

1. Coche la bonne case

	Vrai	Faux	On ne le dit pas
Le garçon s'appelle Karim.			
L'extraterrestre s'appelle Zyl.			
La fusée a été abimée par une météorite.			
Kenzo répare sa fusée.			

2. Ajoute le son qui convient.

Kenzo s'.....dort.  
 Son n.....vel ami répare la fusée.  
 Kenzo est un petit garç..... .

3. Dans le texte, recherche des mots....

de 3 lettres	de 4 lettres	de 5 lettres

4. De qui ou de quoi parle-t-on ?

Il s'endort et il rêve. On parle de.....  
 Un extraterrestre arrive et le salue. On parle de .....  
 Le nouvel ami de Kenzo la répare. On parle de .....

5. Ajoute un ou une devant le mot puis écris si c'est au masculin ou au féminin.

Exemple : **un** rêve ; **masculin**

.....fusée ; .....  
 .....homme ; .....  
 .....garçon ; .....  
 .....planète ; .....

6. Remets les mots dans l'ordre pour reformer des phrases.  
N'oublie pas les majuscules et les points.

de – répare – le – ami – Kenzo – nouvel – fusée – la

.....

sur – de – atterrit – une – il – planète – drôle

.....

7. Comment imagines-tu l'extraterrestre rencontré par Kenzo ?  
Pourrais-tu le décrire ?

.....

.....

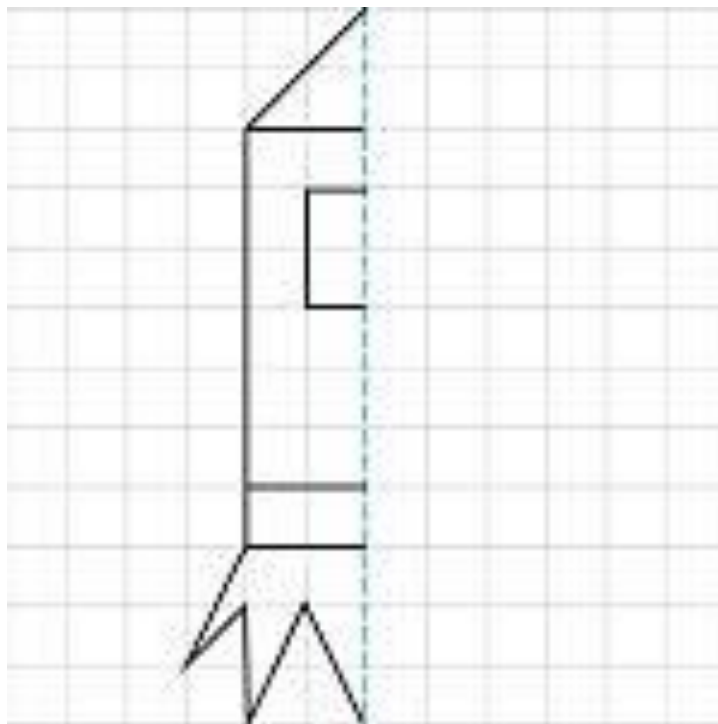
.....

.....

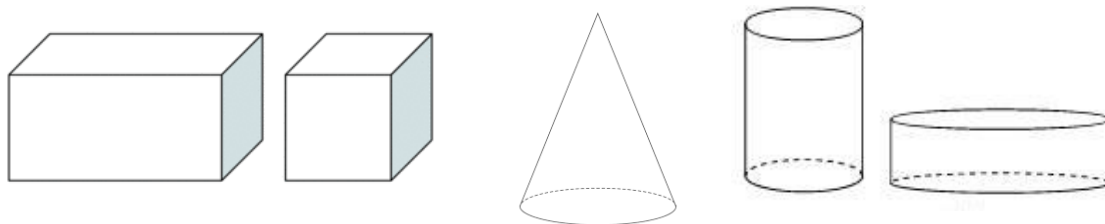
Si tu le souhaites, dessine-le.

## Mathématiques

1. Achève le dessin de cette fusée en utilisant une latte.



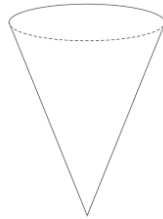
2. Voici les parties d'une fusée.



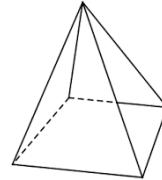
Dans ta maison, peux-tu retrouver des objets qui ressemblent à ces solides ? Si tu veux, tu peux les prendre en photo...

Es-tu capable de relier ces solides à leurs noms ? Tu peux t'aider de ton porte-folio.

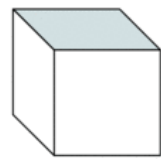
Cylindre°



Cône°



Cube°



Parallélépipède



Rectangle ou pavé°

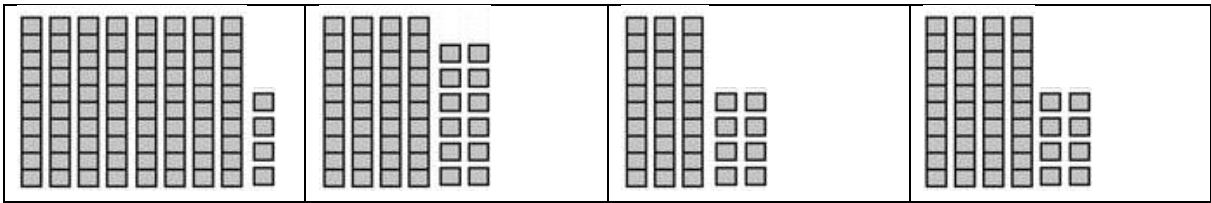


Pyramide°

Notre planète, la Terre à la forme d'une.....



Entoure la représentation du nombre 48.

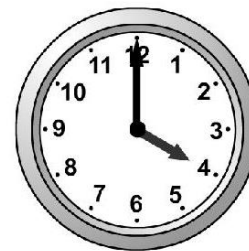
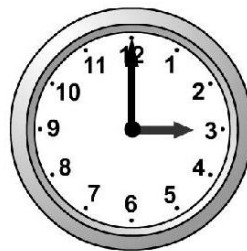
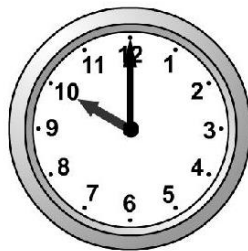
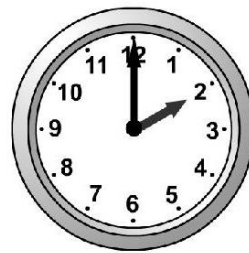
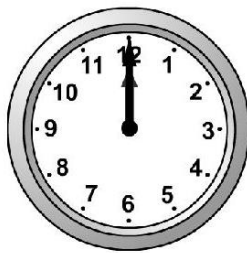
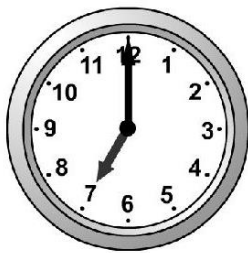


4. Le réveil de Kenzo sonne à 8h00.

Colorie pour indiquer 8h00. (Tu peux t'aider du porte-folio)



Peux-tu écrire l'heure sous ces différents cadrans ?

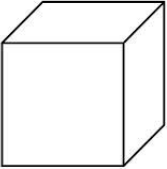

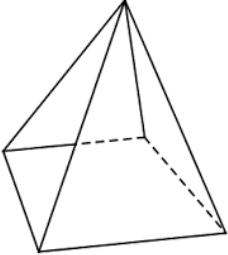


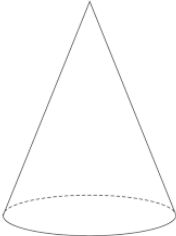




## PORTE-FOLIO

*Voici de la documentation qui pourra t'aider dans tes recherches.*

Des solides

		
Un cube	Un parallélépipède rectangle ou pavé	Une pyramide
		
Une sphère	Un cylindre	Un cône

La lecture de l'heure.

La **petite** aiguille indique les **heures**.  
La **grande** aiguille indique les **minutes**.



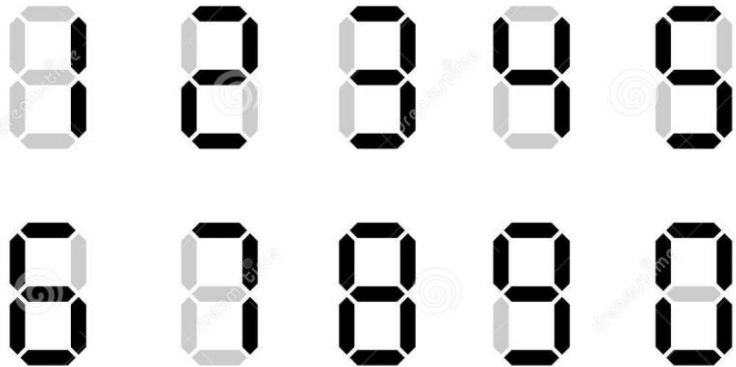
Il est **5 h 00**

*1 heure = 60 minutes*



Il est **10 h 30**

Le remplissage digital des chiffres :



Eveil

Les noms des jours de la semaine viennent des noms des astres de notre système solaire.

Exemple : **Lundi** vient de **Lune**

Peux-tu relier le jour à l'astre correspondant ?

Samedi	Jupiter
Mardi	Mars
Lundi	Vénus
Jeudi	Lune
Vendredi	Saturne
Mercredi	Mercure

Peux-tu écrire les noms de jours dans l'ordre ?

....., ....., dimanche,.....,

.....,.....,.....

Aujourd'hui, nous sommes.....

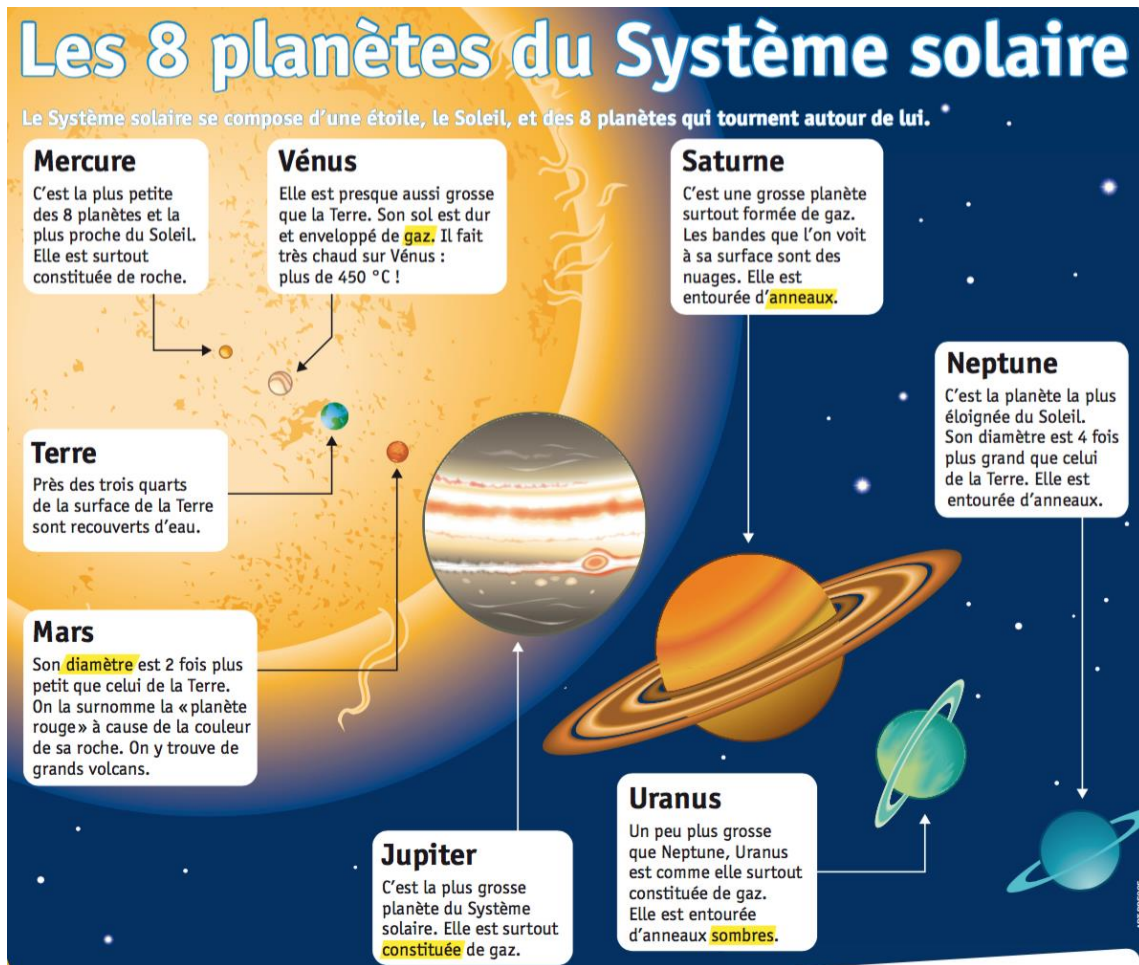
Hier, c'était .....

Demain, ce sera.....

## PORTE-FOLIO

Voici de la documentation qui pourra t'aider dans tes recherches.

Le système solaire



**La Lune n'est pas une planète, c'est un satellite de la Terre.**

Si tu veux retenir l'ordre des planètes en partant du Soleil, voici une petite phrase amusante à retenir...

« Me Voici Tout Mouillé, J'ai Suivi Un Nuage. »



## Art

### Une visite au musée

Aujourd'hui, nous te proposons de découvrir l'**Euro Space Center** en Belgique.

Là-bas, tu peux :



#### VOIR LE PLANETARIUM

À tes crayons, dessine un ciel de nuit remplis d'étoiles



#### MARCHER SUR LA LUNE

Essaie d'imiter l'astronaute qui marche sur la lune 😊



#### CONSTRUIRE UNE FUSÉE

Tu veux construire une jolie fusée, regarde la partie « se divertir »

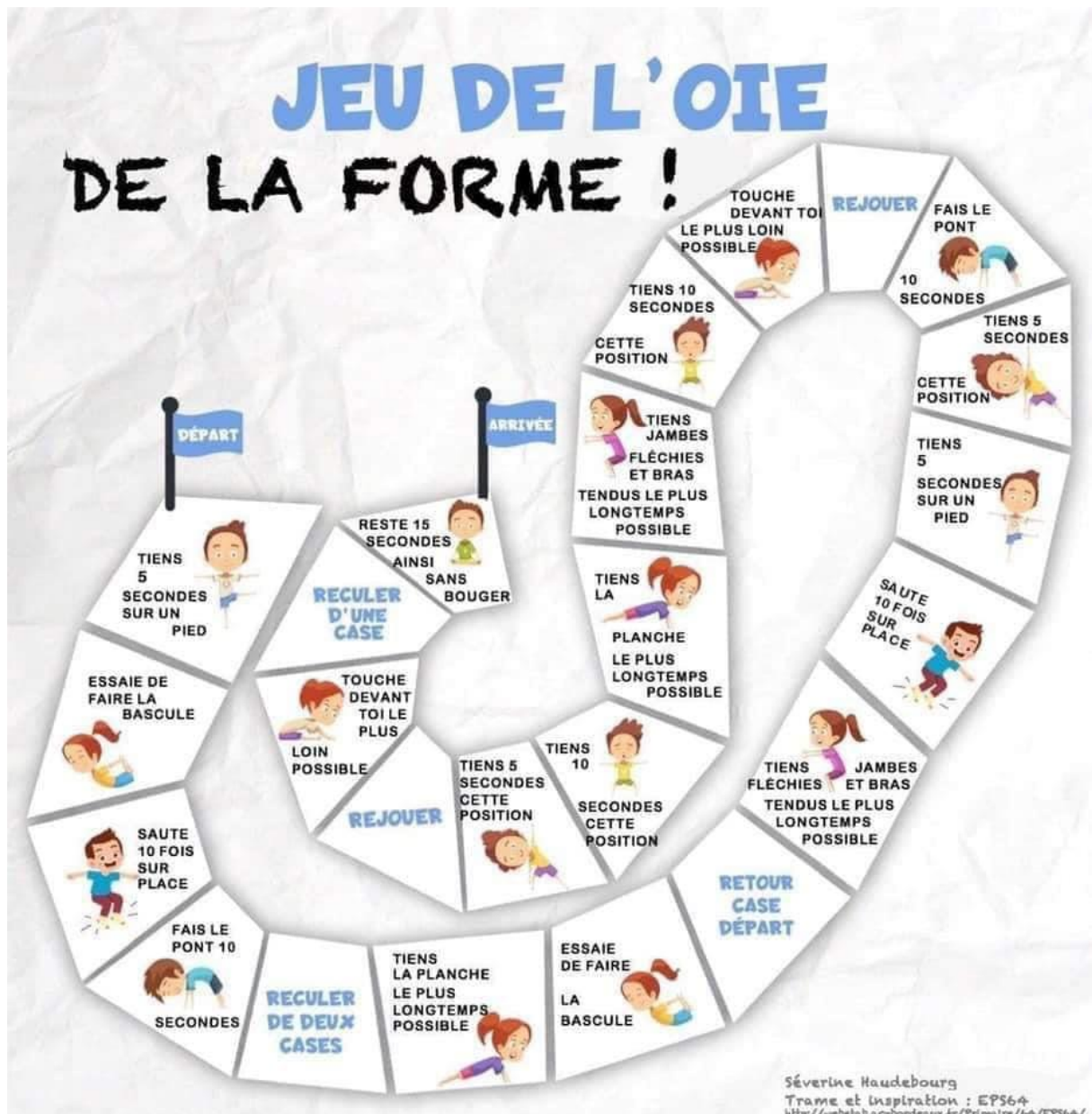
Tu veux tout connaître sur l'espace, Paxi, le petit extraterrestre t'invite à bord de son vaisseau pour découvrir les planètes de notre système solaire.

<https://www.youtube.com/watch?v=shQJd3oGYn8>

(Agence spatiale européenne)



## Je bouge



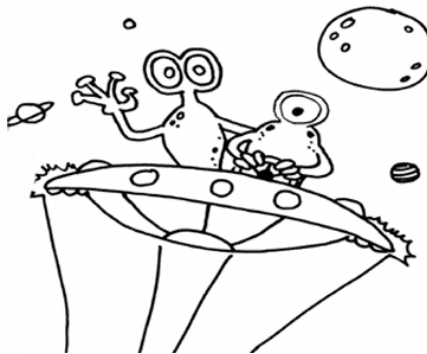
## Petits jeux autour des planètes

### Mots cachés

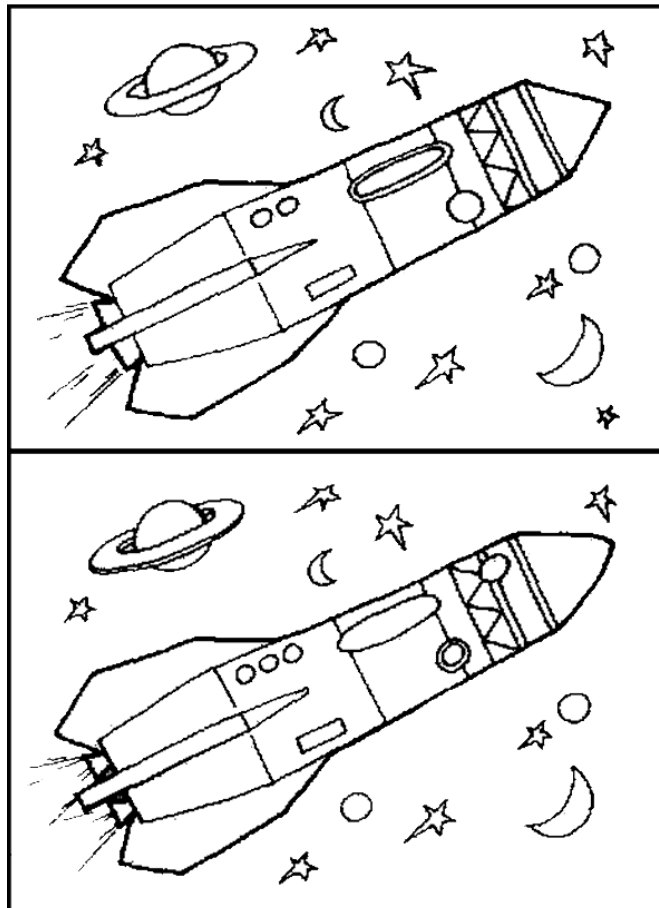
R F H V O L A N T E  
 P L A N E T E S Z D  
 M B S S D E I E U E  
 M K J O F T P Q C M  
 I A D W B U Q A A I  
 B F C L O V P R L N  
 G G Q C K S T Y I V  
 A K U U E I A J M O  
 K O P V E A T B R R  
 S V J N M W H Z J P

© Copyright <http://www.coloriage-educatif.com> Usage non commercial autorisé

- (?) MARTIEN
- (?) SOUCOUPE
- (?) VOLANTE
- (?) OVNI
- (?) ESPACE
- (?) PLANETES

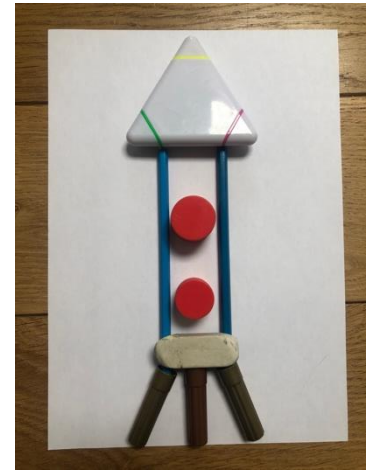


Peux-tu trouver les 7 différences ?



Petit défi construction : pourrais-tu créer une fusée en utilisant des objets de la maison, des jouets ou des éléments de la nature ?

N'hésite pas à prendre une photo ! Voici un exemple :



### Si tu veux créer une fusée...

Ce qu'il te faut :



Déroulement :

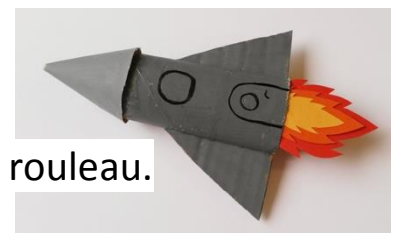
1. Prépare les flammes : dessine 3 formes de flammes. La rouge est la plus grande, puis l'orange et enfin la jaune. Superpose-les et colle-les ensemble.



2. Fabrique les ailes et la tête de la fusée : fais un cône avec du papier et découpe deux triangles dans du carton.



3. Fixe les ailes et la tête sur la fusée avec de la colle. Colle aussi les flammes sur le bord, à l'intérieur du rouleau.



4. Décore ta fusée.

Source : momes.net