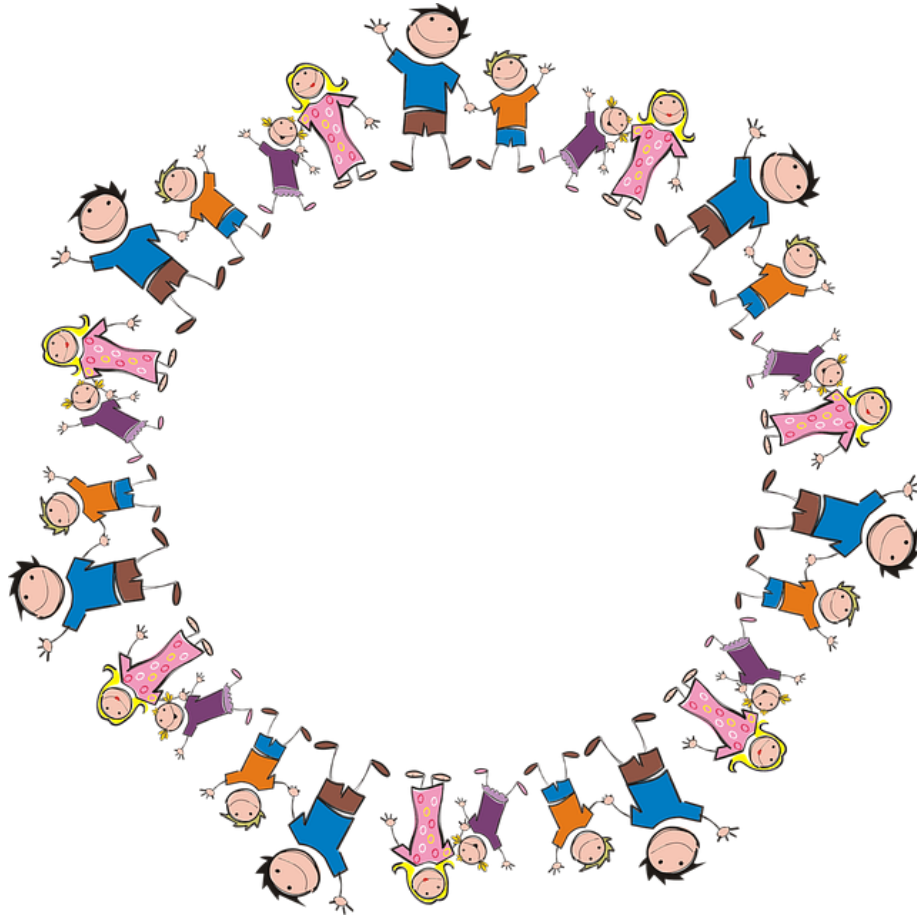


# MON CARNET DE

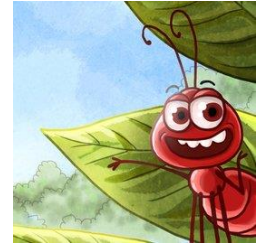
## 2<sup>ÈME</sup> PRIMAIRE - N°2



**APPRENDRE EN S'AMUSANT**



# Français



## Rubis la fourmi timbrée

**Auteur :** Aditi De - **Illustrateur :** Samrat Halder - **Traducteur :** Sak Untala

Rubis la fourmi pointe le bout de son nez hors de sa fourmilière.  
Le soleil ressemble à un beignet cuit. Elle escalade une feuille verte.  
Hop, d'un coup de vent, sa feuille est emportée jusque dans une boîte aux lettres rouge. Il fait sombre à l'intérieur.

Rubis avance sur une enveloppe sur laquelle sont collés des timbres.  
Tout à coup, une main attrape toutes les lettres et les glisse dans un sac immense.



Une factrice emporte le sac au volant de sa mobylette.  
Rubis se tape contre un courrier par avion (il est rouge et bleu)  
Elle se faufile jusqu'à une carte d'anniversaire.  
Le sac postal finit par atterrir sur une table sur laquelle les lettres sont déversées et tamponnées.

Rubis s'agrippe à la carte d'anniversaire.  
Celle-ci atterrit dans un sac postal qui est jeté dans un fourgon postal.  
Le fourgon s'arrête. La barrière claque.  
Une carte postale glisse dans la fente de la porte.  
Un petit garçon ramasse la carte et dit : « Ha ! Mamie m'a envoyé une carte ! »  
Ensuite il prend un stylo et une carte pour lui répondre.



### 1. Ecris.

Le titre du livre : \_\_\_\_\_

Le nom de l'auteur : \_\_\_\_\_

Le nom de l'illustrateur : \_\_\_\_\_

### 2. Coche la proposition qui décrit l'intention principale de l'auteur.

- Fournir des informations sur la manière dont vivent les fourmis.
- Donner des instructions pour démarrer une mobylette.
- Distraire avec l'histoire d'une fourmi qui réalise un drôle de voyage.

3. Entoure la proposition (A-B-C) qui correspond à l'ordre d'apparition des personnages dans l'histoire.

A
1. La fourmi 2. Le petit garçon 3. La factrice

B
1. Le petit garçon 2. La fourmi 3. La factrice

C
1. La fourmi 2. La factrice 3. Le petit garçon

4. Le texte le dit ou le texte ne le dit pas ?  
Trace une croix dans la colonne qui convient.

	Le texte le dit.	Le texte ne le dit pas.
Le nom du garçon.		
Qui envoie la carte au garçon.		
Le nom de la fourmi.		

5. Ecris la bonne réponse.

Comment s'appelle la maison des fourmis ? \_\_\_\_\_

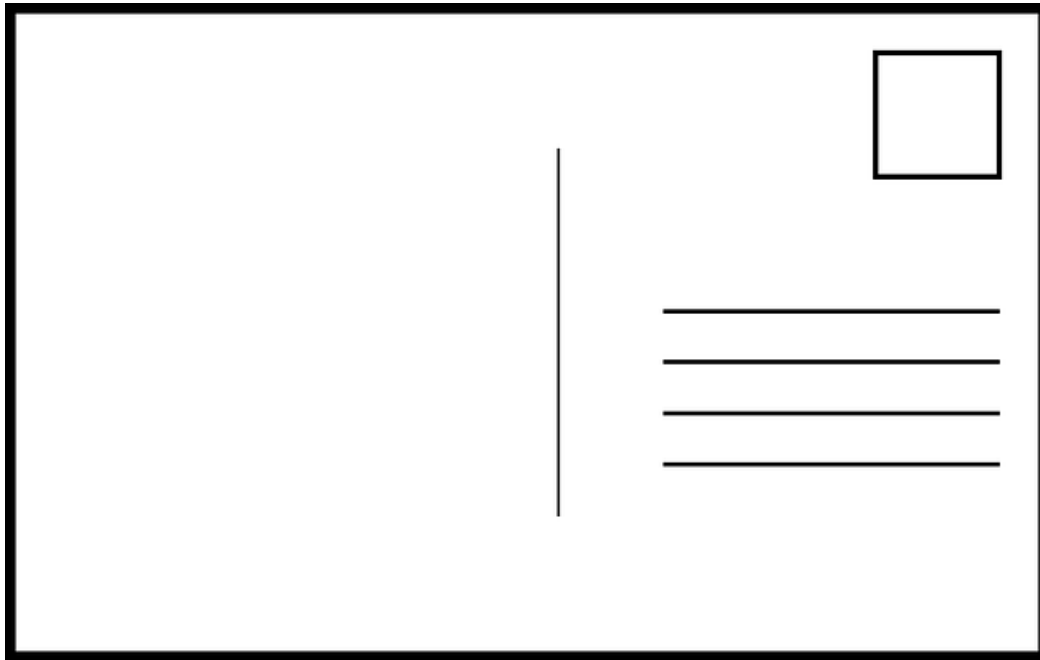
Quelles sont les couleurs d'un courrier par avion ? \_\_\_\_\_

Pourquoi dit-on que Rubis est "timbrée" ? \_\_\_\_\_

6. Numérote le trajet de Rubis dans l'ordre chronologique.  
L'étape 5 est déjà indiquée.

___	Elle fait un tour en mobylette.
5	Elle rencontre le petit garçon.
___	Elle sort de sa fourmilière.
___	Elle est dans un fourgon postal.
___	Elle est dans une boîte aux lettres rouge.

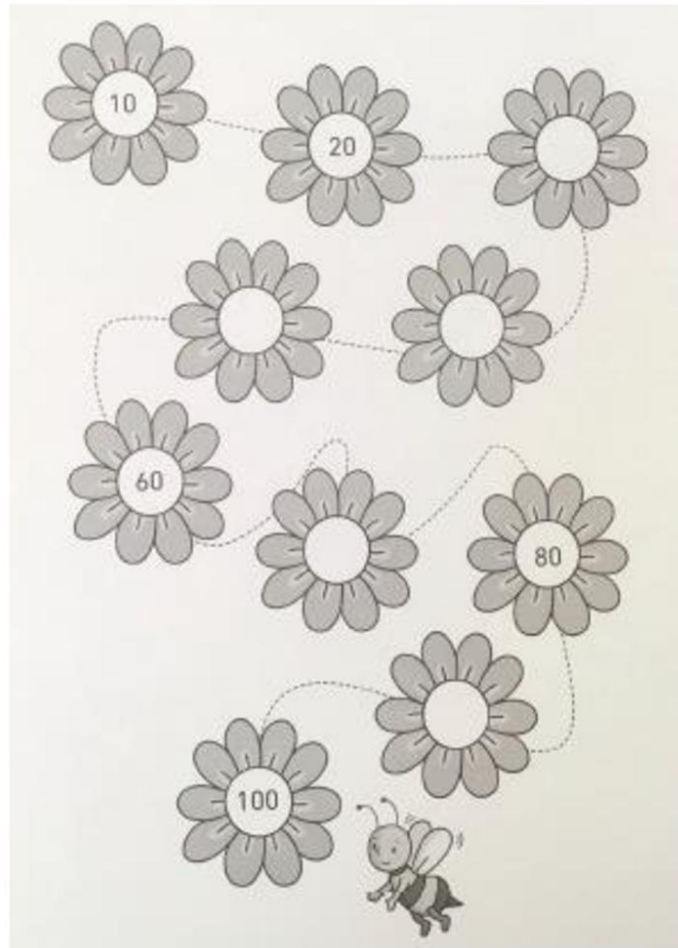
7. Le petit garçon répond à sa mamie. Invente une carte.  
Tu peux aussi inventer ton propre timbre et une adresse.



## Mathématiques

Chaque fleur a 10 pétales.

Compte de 10 en 10 et écris les nombres manquants.



Entoure 27 pétales.

Combien en manque-t-il pour arriver à 100 ? .....

Tu peux écrire cela de plusieurs façons :


$$27 + \dots = 100$$

Source : La librairie des Ecoles

Élaboré par la Ville de Namur

Quels sont les nombres qui font partie de la table de 3 ?

Colorie-les en brun et tu trouveras un animal ! C'est un .....

2	4	11	16	19	6	9	7	18	15	11	16	2	4	11	16	19
25	26	36	41	5	12	21	16	15	12	36	41	25	26	36	41	5
13	23	17	27	31	3	6	9	12	20	17	27	13	23	17	27	31
7	8	19	28	8	18	15	21	21	12	19	28	7	8	19	28	8
1	20	40	50	29	24	3	6	9	30	40	50	1	20	40	50	29
14	23	34	26	35	12	9	21	30	27	34	26	14	23	34	26	35
3	21	30	21	15	22	12	9	3	19	28	7	8	19	28	8	23
	24	3	30	6	12	7	12	24	40	50	1	20	40	50	29	13
21	18	15	12	27	30	15	21	30	34	26	14	23	34	26	35	41

### SUDOKU

Colle les animaux au bon endroit dans le tableau.

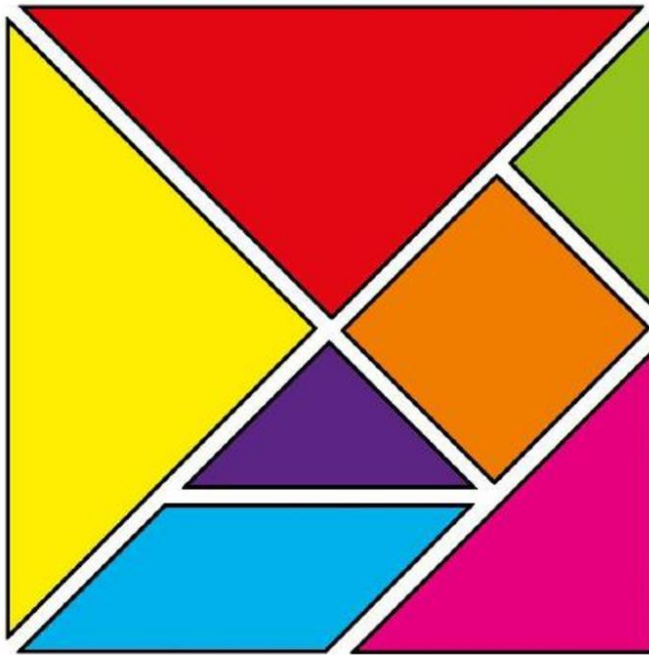
Attention, un animal ne peut pas apparaître 2 fois dans la même ligne ←→  
ou la même colonne. ↓↑



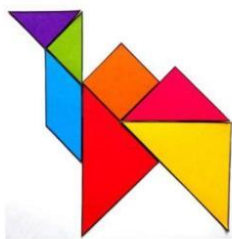
Il y a 2 animaux en trop !



Découpe ce tangram.



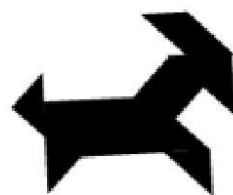
Reproduis :



*un chameau*



Un cheval



Une chèvre

Source : Dessine-moi une histoire

Élaboré par la Ville de Namur

## Les insectes

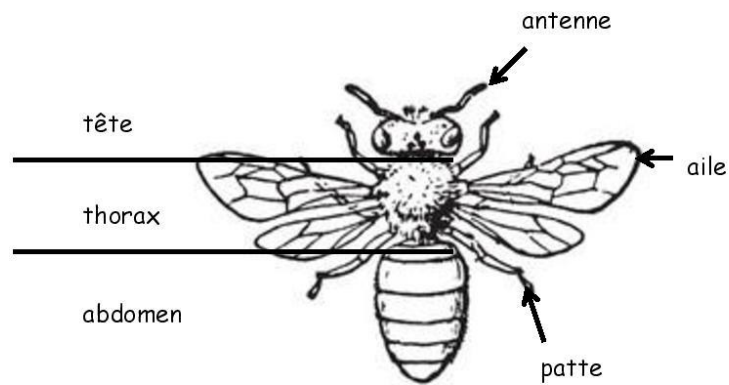


1) Je lis :

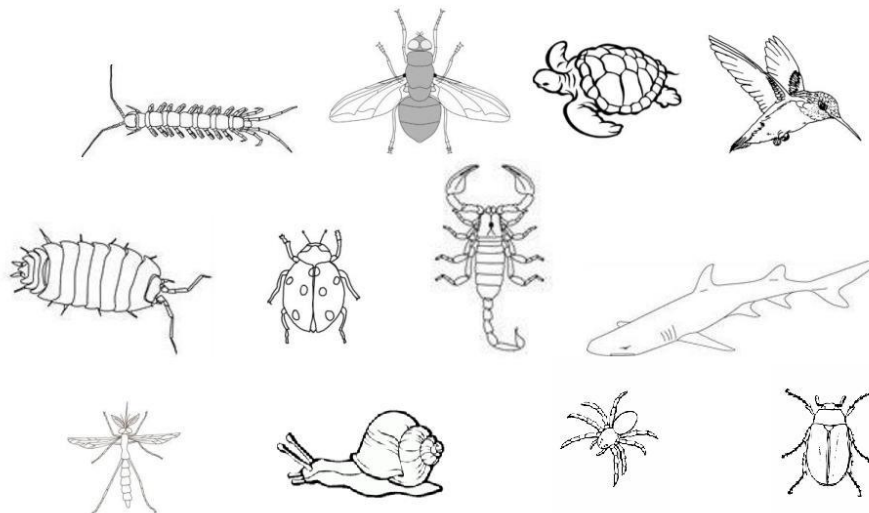
Les insectes sont des **invertébrés** : ils n'ont pas de colonne vertébrale.

Leur corps est composé de **3 parties** : la tête, le thorax et l'abdomen.

Ils ont 6 pattes et 2 antennes. La plupart des insectes ont des ailes.



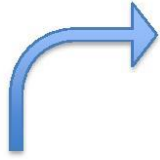
2) J'entoure les insectes :



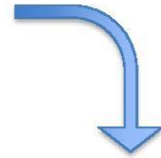




3) Le cycle de vie des fourmis : découpe les images et colle-les sur le bon numéro dans l'ordre chronologique.



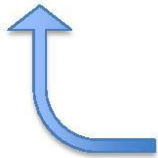
1



4

Le cycle de vie  
des fourmis

2



3

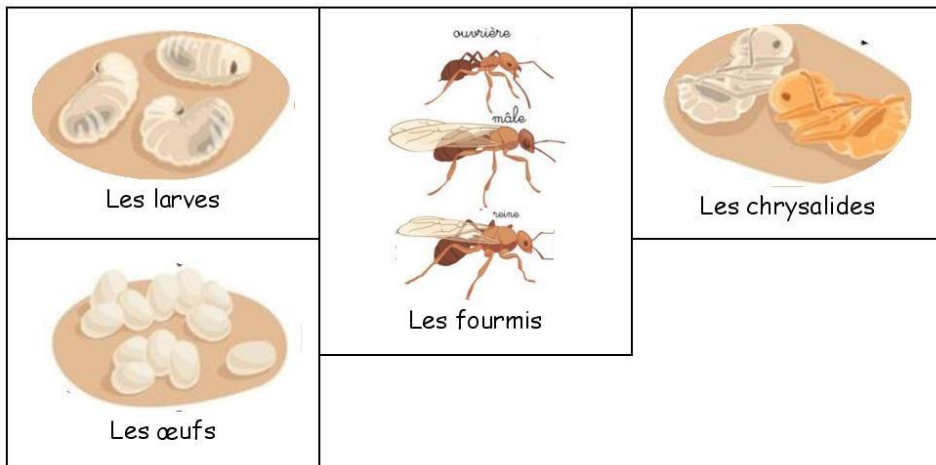


Illustration Sabine Deviche

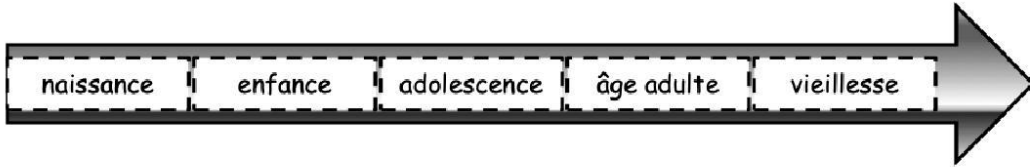


4) Je dessine un insecte (au choix) :

A large, empty rounded rectangular box intended for drawing an insect.

## Eveil historique

La frise chronologique se lit de gauche à droite. L'événement le plus ancien est à gauche de la flèche.



--	--	--	--	--

Range ces photos par ordre chronologique et colorie les étapes que tu as déjà vécues.



## Je fais de l'art

en imitant Paul Klee

### Qui est Paul Klee ?

Paul Klee est un peintre allemand, né le 18 décembre 1879 près de Berne (Suisse) et mort le 29 juin 1940 (à 61 ans) à Locarno (Suisse). C'est l'un des fondateurs de l'art abstrait. Issu d'une famille de musiciens, son père (de nationalité allemande) enseignait la musique à l'école normale du canton de Berne. Sa mère, suisse de Besançon, avait reçu une formation de cantatrice.

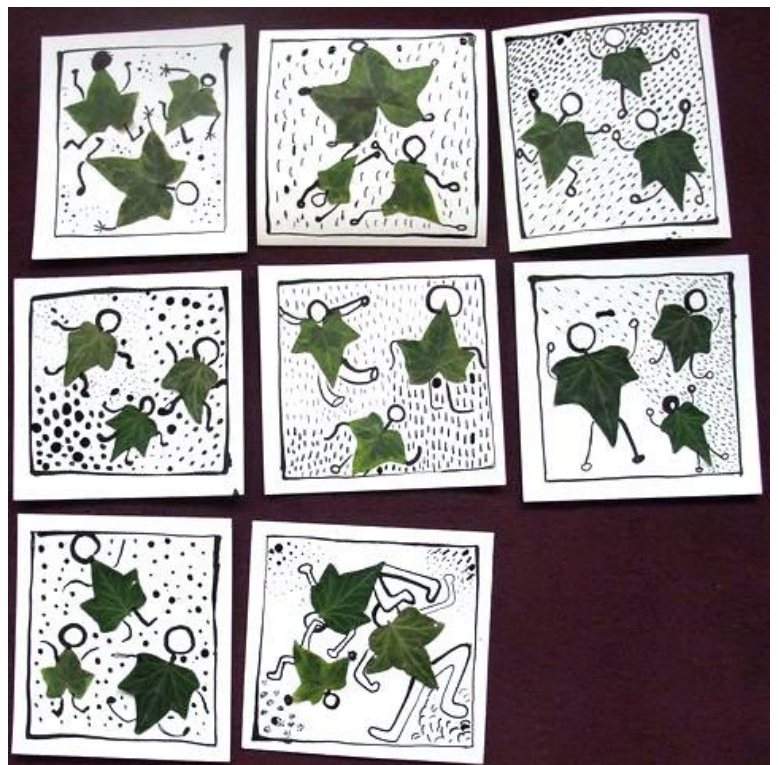
Paul Klee est initié par sa grand-mère maternelle, dès le plus jeune âge, au maniement du crayon et des pinceaux. Après des études de violon et de dessin, Klee est admis en 1900 à l'Académie des Beaux-Arts de Munich où il suit des cours d'histoire de l'art, d'anatomie ; il apprend les techniques de la gravure et de la sculpture.

### Voici le matériel dont tu auras besoin :

- ✓ Un support en papier (légèrement cartonné).
- ✓ Des feuilles d'arbre.
- ✓ De la peinture ou un feutre noir.

### Les étapes pour réaliser cette activité :

- 1) Tracer un cadre.
- 2) Coller 2 ou 3 feuilles sur ce support.
- 3) Transformer les feuilles ainsi collées en personnages en mouvement.
- 4) Animer l'arrière-plan avec des graphismes simples en variant leur densité.



## Une autre activité nature... Le Land Art









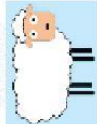






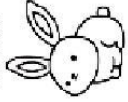






A l'aide des différents éléments de la nature, crée ta propre œuvre (mandala ou représentation plus réaliste).

Voici quelques exemples dont tu pourras t'inspirer.





# Je bouge

<p>insitit90</p> <p><b>Je bouge : jeu de l'oie sur la nature</b></p> <p>insitit90</p>							
<p>départ</p> <p>départ</p>	<p>Fais le singe pendant 1 minute</p> 	<p>Comme l'arbre, avec tes bras en l'air, reste immobile pendant 30 secondes</p>	<p>Traverse le salon comme un serpent, sans utiliser tes bras</p> 	<p>Nage comme un poisson sur le sol de ta maison (30 secondes)</p> 	<p>Comme le tatou, mets-toi en boule et roule, roule, roule</p> 	<p>Tu es bien trop lente petite tortue, recule de 2 cases</p> 	<p>rejoue</p> 
<p>Comme le guépard, tu sautes loin, avance de 4 cases</p> 	<p>Petite taupe, tu t'es perdue sous terre, retourne à la case départ</p> 	<p>Comme un mouton, saute 10 fois au-dessus d'un obstacle</p> 	<p>Tu es bien trop lente petite tortue, recule de 3 cases</p> 	<p>Le crabe se déplace en latéral, marche en crabe très vite pendant 30 secondes</p> 	<p>Les hyènes sont connues pour le rire. Rigole très fort, tu gagnes si tu fais rire quelqu'un</p> 	<p>Traverse ta maison comme un ours sur tes 4 pattes</p> 	<p>Tu cours vite mais le vent est fort et te bloque sur place. Cours pendant 1 minute</p> 
<p>Marche comme un petit canard autour de la table</p> 	<p>De vrais sauts de lapin pendant 1 minute</p> 	<p>Comme la chauve-souris, essaie de tenir la tête en bas</p> 	<p>Comme le guépard, tu sautes loin, avance de 3 cases</p> 	<p>Comme le flamand rose, reste 30 secondes sur une seule jambe</p> 	<p>Tu es bien trop lente petite tortue, recule de 4 cases</p> 	<p>Comme le kangourou, fais 20 bonds dans ta maison</p> 	<p><b>arrivée</b></p> 

Création : Ville de Namur – Images : Vecteezy

## Se divertir



Source Pinterest

- Prends une boîte de 6 œufs : découpe-la dans la longueur.



- Colorie-la en noir, en brun.

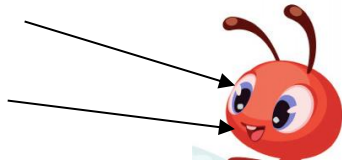


- Colle-lui six pattes et deux antennes : de la laine, des cure-pipes (ou des brindilles) , des cure-dents.





- Fais-lui de beaux yeux et une belle bouche.



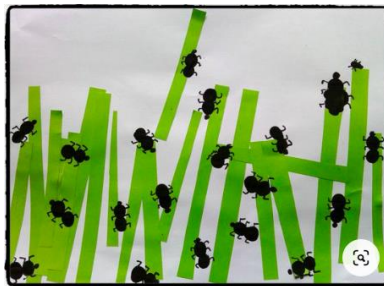
- Le tour est joué trouve-lui un bel endroit et prends ta photo.



### Eveil artistique : Petites fourmis dans l'herbe.

Sur une feuille, tu vas réaliser plein de petites fourmis gambadant dans l'herbe.

Tu peux utiliser tous les éléments naturels à disposition, de l'herbe, des brindilles, ... pour les petites fourmis laisse aller ton imagination :



*Source Pinterest*

1. Représente l'herbe :



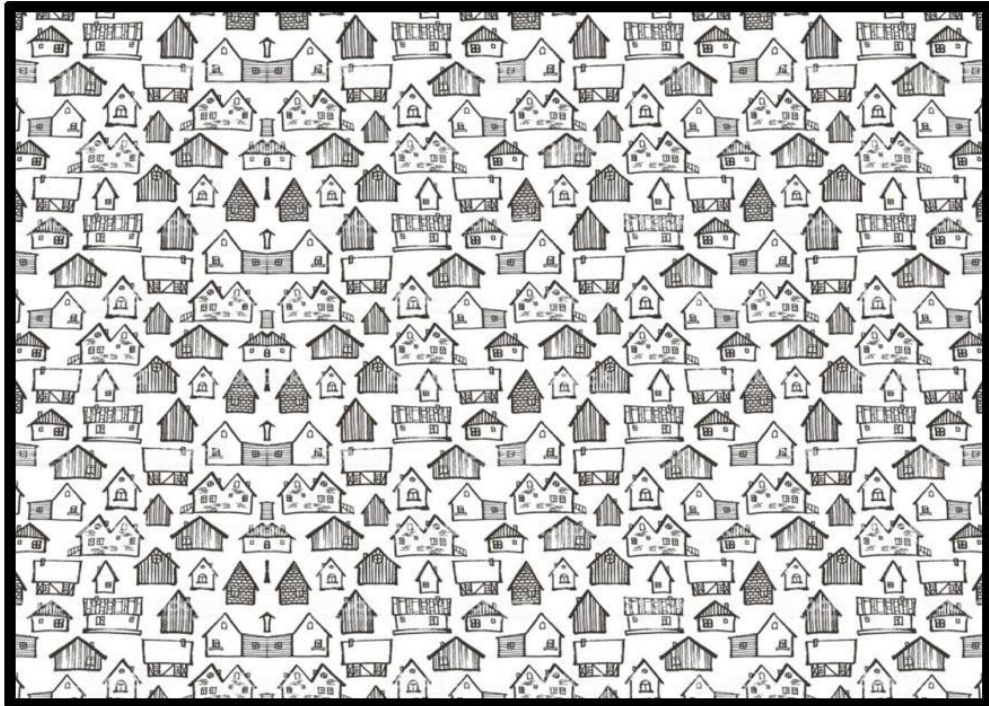
2. Représente les fourmis



Décore ta propre carte postale !

Ensuite tu peux coller les deux morceaux ensemble et  
envoyer cette carte à quelqu'un que tu aimes.

Ou la garder et nous la montrer quand on se retrouvera à l'école.



## Le challenge de la semaine

### Mon papillon fleuri

Les papillons commencent à apparaître dans les jardins! Partez à leur découverte et créez un papillon fleuri!



Munis-toi d'une feuille de papier, d'un crayon et d'un tube de colle. Reproduis en grand sur ta feuille le contour d'un des papillons de cette page (ou un autre tout droit sorti de ton imagination !). Recherche des pétales de fleurs aux couleurs de celui-ci et colle-les pour reconstituer ses écailles et donner vie à ton papillon.