

Mardi 20 novembre 2007

Littérature

Nous terminons la lecture de l'album "Un train pour chez nous" d'Azouz Begag, partie dans laquelle le narrateur raconte son voyage en train et son arrivée à Setif, lieu où ses parents ont grandi.



Julie passe 0,80 cm en saut en hauteur.

Cinéma

Nous visionnons les bandes-annonces en versions originales et françaises du film "À la croisée des mondes : La boussole d'or" qui sortira en salle le 5 décembre 2007. Il s'agit d'une trilogie* fantastique traitant de la quête d'une jeune fille, Lyra, accompagnée de son démon Pantalaimon. Voilà qui devrait plaire aux fans d'Harry Potter.

Ateliers de Français,
de Mathématiques & Chorale

LEXIQUE DU JOUR

une **trilogie** : œuvre en trois parties.

Conseil de classe *Extraits de l'ordre du jour*

① Ceintures :

Nour passe ceinture jaune.

④ Bilan financier :

L'appareil photo étanche et sa carte mémoire ont coûté 166,70 €. Les frais de port s'élèvent à 4,90 €, la carte a coûté 11,90 € et l'appareil 149,90 €.

⑤ Propositions :

☉ Reda propose de sortir de nouveaux jeux pour le service "jeux de cour".
Comme il ne peut pas préciser sa proposition, on ne peut la voter.

☉ Kenza & Nour proposent de vendre des gâteaux faits avec le moule que Kenza a rapporté. *Pour : 17 – Contre : 0 – NSPP : 2 – Non votants : 7 – Absents : 3*

⑥ Discussions :

☉ Mohamed-Ali rappelle que l'on n'a toujours pas fait le match organisé par Rami contre la classe de Nicolas. *Rami trouvera une date avec Nicolas.*

☉ Rita & Iman informent la classe qu'en jouant à la récréation avec des talkie-walkies, elles ont entendu d'autres personnes parler sur les fréquences.

☉ Lorenzo & Houari n'ont toujours pas de date pour faire les gaufres. On attendra d'avoir un peu d'argent dans la caisse pour avancer l'argent des courses (une vente de photographies est prévue pour bientôt).

Éducation Physique et Sportive

Nous installons le matériel de saut en hauteur et repérons plusieurs techniques de saut, ainsi que leurs limites.

Jeu

Dans la classe, onze élèves découvrent le jeu "Les loups-garous de Thiercelieux"; il s'agit d'un jeu de rôles, d'enquêtes et de déductions. Chacun se voit attribuer une carte secrète qui lui indique sa fonction et le but qu'il doit poursuivre : soit il est un villageois (avec parfois des pouvoirs particuliers), soit il est un loup-garou (qui décime le village la nuit et joue au tranquille villageois le jour).

