

Le journal de la CLIS de Gutenberg

Numéro 5 le 30 janvier 2012

Les CP/CE1 de La Mara sont venus le 20 janvier à l'école Gutenberg

On a goûté avec eux. On a pris de la boisson, des bonbons et des roses des sables. On est allé dans la cour de récréation avec eux. On leur a montré la cour. Ensuite, ils sont partis, avec leurs bonbons. **Blanche**

Ils nous ont donné des bonbons et on a mangé des roses des sables. Ils nous ont donné à boire. Il y avait du jus de pamplemousse et de l'oasis. Ils sont venus le vendredi 20 ; le jeudi, on avait préparé des roses des sables dans la classe. **Jessy**

SOMMAIRE

Page1 : informations, histoire
Page 2: Nous avons cherché ce
– qu'on peut faire avec les jeux reçus à Noël.
Pages 3 et 4 : Ponyo sur la falaise

Ce qui a changé à l'école à la rentrée de janvier

Le tivoli était tombé à cause du vent. Au retour des vacances, le tivoli était remonté. **Trystan**

Un arbre a été coupé dans la cour pendant les vacances. On ne sait pas pourquoi. **Alice**



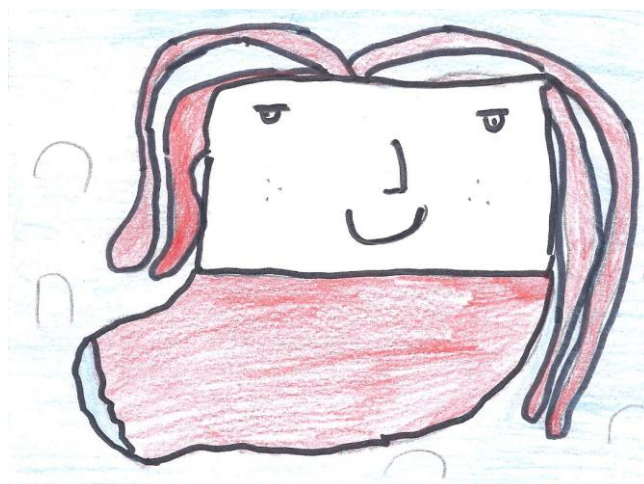
Merci à Christopher pour ces deux dessins

Matthieu raconte une histoire de loups.

Les loups ont hurlé. Un jour, ils ont fait des courses au magasin. Ils sont allés en ville acheter des jouets, puis ils vont à l'école. Pendant les vacances, ils vont à la piscine. **Matthieu**

Histoire d'un petit bonhomme

C'est l'histoire d'un petit bonhomme qui chaque nuit empêchait ses parents de dormir sur ses deux oreilles. Au début, tout allait bien ; le petit bonhomme n'était qu'un bébé. Chaque nuit, il poussait à peine un petit cri. **Corentin**



Nous avons cherché ce qu'on peut faire avec les jeux reçus pour Noël.

Jeu Grand Thief Auto

On peut voler les voitures, les motos et les avions. On peut tuer des gens. On a des armes. On peut avoir un tank.

Christopher

Jeu des Simpson

On peut trouver ce jeu sur la télévision, sur la DS3, sur la DS normale, sur la WI. IL y a des personnages : Homer, Bart, Lisa, Maguie et Marge ; il y a des animaux et d'autres personnes.

Il faut faire des missions : Homer doit tuer des personnages ; Lisa et Barte sont à l'école et Marge fait ses courses avec Maguie. Tout le monde rentre chez soi. Marge prépare le repas. Homer regarde la télévision. Lisa est dans sa chambre. Barte joue dans le jardin. Marge appelle tout le monde pour venir manger. **Victoria**

La toupie

Dans une toupie, il y a un lanceur et une crémaillère. C'est rond ; le lanceur est carré . Certaines toupies coûtent 18€30 centimes

Matthieu

Mes cadeaux de Noël :

Pour Noël, j'ai eu un camion de poubelle et une DS3.

Jordan

Jeux de moto

On joue à ce jeu sur la console. J'appuie sur le bouton 2 pour tourner et sur le bouton « b » pour avancer. On dérape. On regarde en arrière **Corentin**

Avec un jeu de construction,

On peut fabriquer des voitures et jouer au voleur qui vole une banque. La police vient à la banque. Le voleur s'échappe. Ils retournent à la caserne de police. Avec les ordinateurs, ils retrouvent les voleurs. Ils vont les chercher dans la rue et les arrêtent.

Emilien

Jeux de DS

On peut dessiner et écrire sur un écran avec un stylo. On peut imprimer ce que l'on vient de créer. **Alice**

Jeu de Batman

C'est un jeu sur une console. Il faut tuer le bonhomme

Tristan



Jeux de foot

Au foot, il faut dribbler, courir et faire des passes. Pour gagner, il faut marquer plus de buts que ses adversaires. **Vincent**

Ponyo sur la falaise.

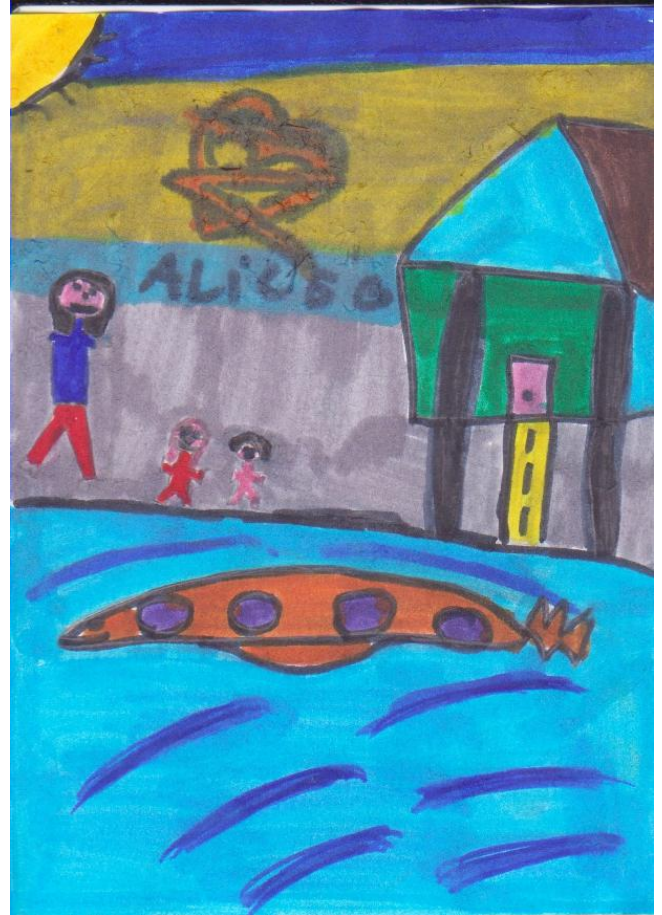
Nous sommes allés voir un film d'animation japonais au cinéma ; le titre est Ponyo sur la falaise.

Ponyo voulait se transformer en être humain. Son père ne voulait pas. Les sœurs de Ponyo lui disent « au revoir ».

Sosuke habite avec sa maman sur la falaise. Sa maman travaille à la maison de retraite.



Ponyo est un poisson. Ce petit poisson était enfermé dans une maison dans l'eau. Un jour, le petit garçon a regardé par la fenêtre ; il a vu le poisson au bord de l'eau. Il est allé le chercher avec un seau. Il a léché le sang de Sosuké. Sosuké pleurait ; il croyait que Ponyo était mort. Il a mis le poisson dans le seau. Il avait un petit poisson. Les vagues attrapent le poisson.



Une grosse tempête est venue. Les sœurs de Ponyo se sont transformées en vague géante. Elles ont aidé Ponyo à rejoindre Sosuké. Lisa est passée sur le pont avec sa voiture. La grosse vague l'empêche de passer. Fujimoto veut récupérer Ponyo mais il n'y arrive pas. Ponyo se transforme en humain. Fujimoto est méchant parce qu'il veut que Ponyo reste un poisson.



Merci à Séraphine, de la classe de CE2 : elle a participé à notre journal en donnant des dessins de Ponyo .

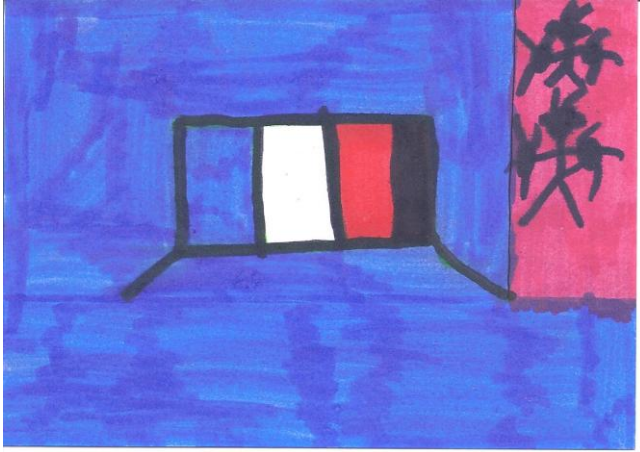


Ponyo poisson

Ponyo mi poisson mi humain

Ponyo mi poisson mi humain

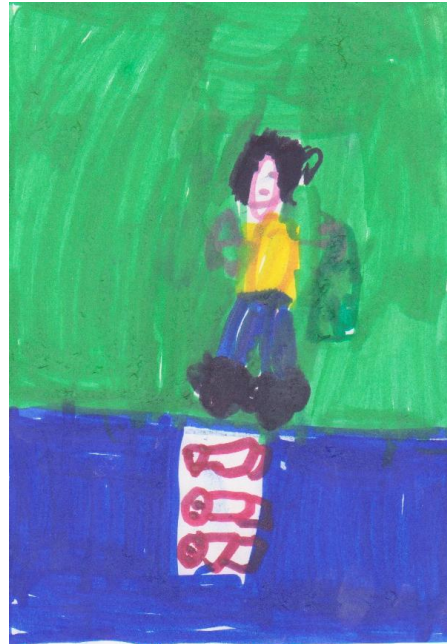
Le papa de Sosuke devait aller chez Lisa. Mais, comme il travaillait de nuit, il avait averti Lisa. Lisa s'est mise en colère et lui a dit « crétin, crétin ». La reine de la mer est passée sur les bateaux.



Le petit garçon demande à la petite fille de grandir le bateau. Il allume la bougie et il s'en va voir sa maman. Les personnes âgées sont debout grâce à la reine de la mer.



Sous le tunnel, Ponyo se transforme en poisson. Sosuke court la remettre dans l'eau. La mère de Ponyo dit à Sosuke qu'il doit faire un bisou à Ponyo poisson. .



Ponyo devient un être humain. La reine de la mer dit à Ponyo qu'elle peut rester avec Sosuké. La reine a parlé à la maman de Sosuké.

