

# Jeudi 30 AVRIL 2020

## CP

### **RITUEL A METTRE EN PLACE CHAQUE JOUR DE CLASSE AVANT DE SE METTRE AU TRAVAIL**

- **CALENDRIER DU MOIS DE AVRIL** : barrer les jours passés, faire nommer à votre enfant quel jour nous étions hier et quel jour nous serons demain et bien sur la date d'aujourd'hui

### Phonologie : le son GN

#### Attendre d'avoir fait la classe virtuelle pour faire les exercices

1°) Fiche d'exercice du son GN dans votre **pochette photocopies** : exercice 1 et 2

Un adulte me lit la comptine du son GN et je colle ma feuille dans le grand cahier bleu

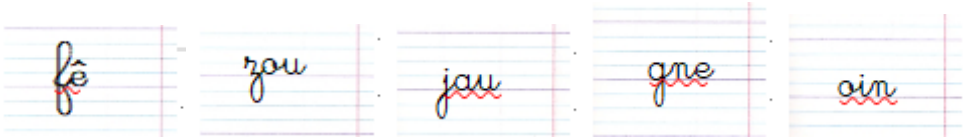
Je cherche des images qui chantent GN et je les colle autour.

[Vidéo du son GN](#)

## ECRITURE

Sur la fiche de syllabes à prendre dans **le petit cahier rouge**, découper les 5 premières syllabes (ci-dessous) et les coller dans la marge du cahier (se référer aux pages précédentes)

Ne pas oublier d'écrire la date de **Jeudi 30 avril**



Si votre enfant est droitier, coller à gauche et si votre enfant est gaucher, coller à droite. Faire ensuite un point tous les 3 à 4 carreaux environ

Ne pas hésitez à regarder les pages précédentes

## Mathématiques Module 18 séance 3

### Activités ritualisées

#### Compter de 10 en 10 à partir de 0 jusque 70

Dictée de nombres :      66    73    75

Lecture de nombres : lire les nombre ci-dessous

68 67 72 75 69

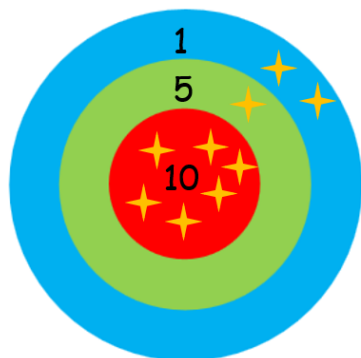
73 74 61 70 63

79 62 60 65 78

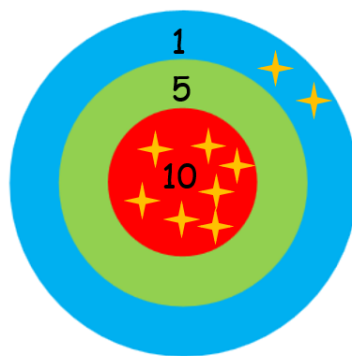
Calcul mental

Jeu de la CIBLE : Trouve le résultat pour la cible 1 et 2

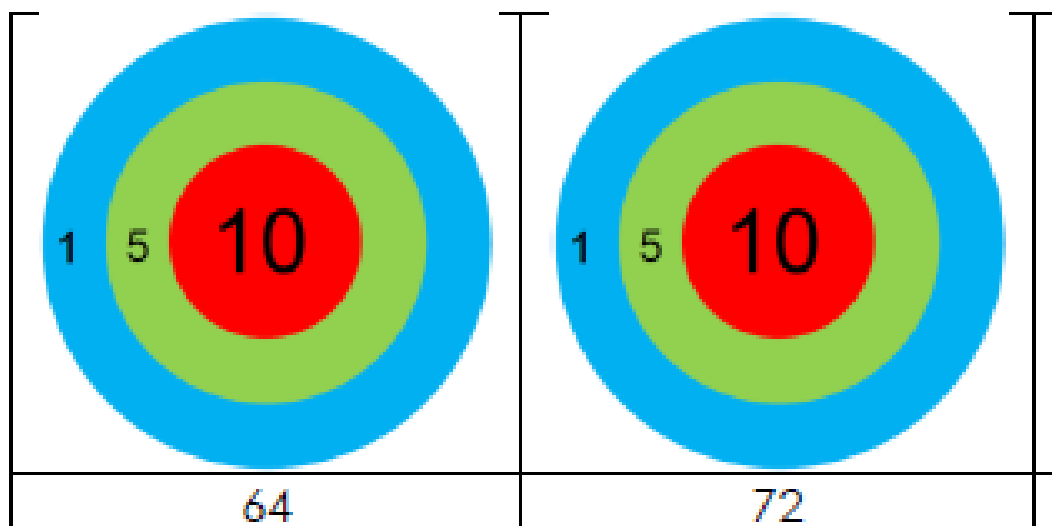
CIBLE 1



CIBLE 2



Marque sur la cible le nombre donné en dessous en utilisant le moins de flèches possibles



## CALCUL MENTAL : FAIRE – 20

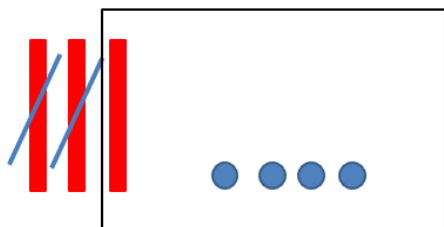
Ecrire le calcul  $34-20$  et votre enfant doit essayer de trouver le résultat : il doit bien sur passer par le dessin : le laisser réfléchir

dessiner les dizaines et les unités pour le nombre 34 puis barrer ensuite 20

### Correction

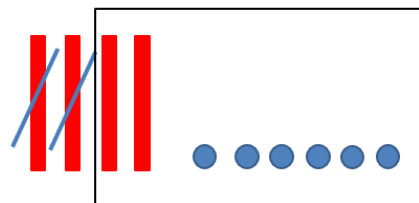
Autre calcul :  $46-20$

Comment calculer rapidement  $34 - 20$  ?



14

Comment calculer rapidement  $46 - 20$  ?



26

## Résolution de problèmes

Lire le problème ci-dessous à votre enfant

Des Coureurs vont faire trois tours de la ville. Chaque tour fait 2 kms.

**Combien de KMS vont-ils courir au total ?**

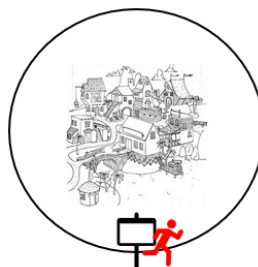
Il faut bien sur faire un dessin pour représenter le problème

### PROPOSTION DE DESSIN



2 km

### REPONSE



$$2 + 2 + 2 = 6$$

3 fois 2

Ils vont courir 6 km au total.

## Apprentissage

Tous les résultats ne sont pas écrits car tu sais que par exemple :

$$6 + 5 = 5 + 6 = 11$$

Table de 6
$6 + 6 = 12$
$6 + 7 = 13$
$6 + 8 = 14$
$6 + 9 = 15$
$6 + 10 = 16$

Table de 7
$7 + 7 = 14$
$7 + 8 = 15$
$7 + 9 = 16$
$7 + 10 = 17$

Table de 8
$8 + 8 = 16$
$8 + 9 = 17$
$8 + 10 = 18$

Table de 9
$9 + 9 = 18$
$9 + 10 = 19$

**Rappel :**  
Si je connais  $2 + 6$ , je connais aussi  $6 + 2$  car dans une addition on peut inverser les deux nombres.  
Je connais  $3 + 7$  donc je connais  $7 + 3$

Regarde bien ces tables d'additions et demande à un adulte de t'interroger sur 10 résultats.

Ou bien t'entraîner sur : <http://micetf.fr/TablesAddition/>

[Relire la leçon 7 et la leçon 8 dans le fichier de leçons de maths](#)

### Lecture LA FORMULE MAGIQUE PARTIE 2

**Texte dans le dossier photocopies avec les exercices +fiche d'exercices lecture 3 partie 2**  
**DEROULEMENT DE LA SEANCE DE LECTURE**

**1- Lire le texte de lecture « la formule magique 2 » (texte proposé avec ou sans aide)**

Dans le texte avec aide

- Sont mis en couleur les phonèmes doubles, c'est-à-dire où il faut 2 lettres pour former le son, exemple AN OU AI ON...
- Soulignés : les syllabes dans les mots compliqués, exemple ci-dessous

Les enfants vont savoir que ce qui est souligné doit être lu ensemble

découvrent : dé cou vrent

d'atterrir d'a te rrir

**2- Chercher le nombre de lignes (numéroter chaque ligne) (texte 2 : 9 lignes)**

**3- Chercher le nombre de phrases : mettre la majuscule en vert et le point en rouge**

**4- RAPPEL : la majuscule au prénom de Cacahouète (nom propre)**

**5- Faire remarquer dans le texte les différents signes de ponctuation (les nommer)**

! le point d'exclamation , la virgule : les deux points : pour apporter une explication supplémentaire dans le texte

Les guillemets « » : pour dire que quelqu'un parle

6- Se remémorer à l'oral la partie 1 de l'épisode, si besoin réécouter l'épisode, cela va aider à décoder les phrases du texte.

7- Souligner dans le texte les mots qui posent soucis : mots difficilement déchiffrables (s'aider du mémo fourni si besoin)

Dans le texte, les mots suivants peuvent être difficilement déchiffrables : (ne pas hésiter à les lire à votre enfant si besoin)

8- Une fois toutes ces étapes réalisées, on peut commencer à lire le texte.





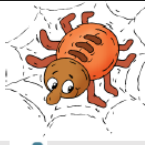
9- Faire ensuite les exercices de la fiche



## VENDREDI 1<sup>ER</sup> MAI

Après avoir écrit la date de *Vendredi 1<sup>er</sup> mai* dans le cahier d'écriture,

Couper les images ci-dessous et les coller dans la marge puis votre enfant doit écrire le mot correspondant à côté (les lui donner à l'oral) Il doit s'aider des différentes infos sous le dessin, que vous pouvez lui donner : nombre de lettres, lettre muette, écriture particulière d'un son

LE SON GN					
					
	la ... 8 lettres	la ... 8 lettres	un ... 10 lettres	une ... 9 lettres	une ... (gn) 8 lettres X 1 lettre
Aide supplémentaire pour votre enfant pour les sons complexes			Le son AN : préciser l'écriture AN et la présence du P après donc votre enfant doit savoir vous dire AM	Donner l'écriture du AI	Donner l'écriture du AI et préciser la lettre muette à la fin

# LA GUERRE DU POTAGER

Nous avons déjà joué à ce jeu en classe, inutile d'imprimer les quadrillages, ce jeu se joue comme une bataille navale...mais avec des légumes

**La guerre du potager ★**

Date : / /

Mon prénom : \_\_\_\_\_

**MON POTAGER**



Place tes légumes dans ton potager  
(Attention, 2 de chaque !) :



	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

**LE POTAGER DE MON ADVERSAIRE**



Son prénom : \_\_\_\_\_

- **But du jeu** : manger tout le potager de ton adversaire en envoyant ta taupe dans son potager.

- Quand c'est ton tour, tu annonces la case que tu vides dans le potager de ton adversaire. L'adversaire te répond le résultat :

- « **Terre** » : la taupe ne mange que de la terre. Colorie en noir la case dans la grille de ton adversaire pour te souvenir qu'il n'y a rien ici.

- « **Croqué** » : la taupe a mangé un bout de légume ! Fais une croix sur la grille pour marquer qu'il y a un morceau de légume à cet endroit.

- « **Disparu** » : la taupe a mangé tout le légume !

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						