

S'entraîner à former la majuscule en repassant sur sa pochette : D

Dans son cahier, faire une ligne avec la lettre puis les mots puis recopier les phrases.

D Daniel David

Dimanche, Diane et Damien rentreront du Danemark.

Demain, je téléphonerai à Dorothée.

Dictée : liste 22

Mon oncle aime beaucoup rester devant les vitrines. Il est tard.

Orthographe : le son [g]

- 1) Lire la comptine et recopier les mots avec le son [g]

Dagobert revient de guerre !
Oh là là ! Quelle galère !
Il arrive au galop.
Sa grande épée est tordue,
Son gros casque est bossu,
Et la guerre est perdue

- 2) Repérer les différentes écritures du son [g] : g ou gu
- 3) Faire les exercices 2 et 3 p 87 dans le manuel « à portée de mots »

2. Recopie les mots où tu entends le son [g] et surligne le son [g].

gros - une cage - un guidon - un garage -
une guêpe - une griffe - un géranium -
la gorge.

3. Trouve l'intrus dans chaque liste.
Explique ton choix.

- une gomme - un garde - Gustave -
une girafe.
- du gui - une guenon - un bégonia -
une bague.
- magnifique - gras - grand - grincheux.
- un guide - un goûter - le déménagement -
un gardien.

Girafe : on entend le son [j]
Bégonia : le son [g] s'écrit « g »
Magnifique : on entend [gn]
Déménagement : on entend le son [j]

- 4) Regarder cette vidéo : <https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/discipline/langue-francaise/lecture/correspondance-sonconsonne/decouvrir-le-son-g-et-ses-graphies.html>
- 5) Lire sa leçon
- 6) Entraîne-toi avec les cartes

gorille – bagage – dragon – gâteau – gazon – gonfler – grille – garçon – gare – garage – rigolo –
garderie – goût – gomme – garde – goutte – bague – guitare – vague – fatigue – algue – guidon –
guêpe – blague – guide – figure – langue – marguerite – guerre – guépard – naviguer – déguiser

- 7) Exercices 4 et 6 p 87 dans le manuel « à portée de mots »
Ex4 p 87 : un goûter – le gazon – un guépard – la langue – le wagon
Ex 6 p 87 : téléguidée – ogresse – garnements – longue - magasin

Mathématiques : lire, écrire, nommer les nombres jusqu'à 1 000

- 1) Faire ces exercices

Lire et écrire les nombres

1 Colorie l'étiquette qui correspond au nombre demandé.

- a. deux-cent-cinquante 205 250 215 2 150
b. trois-cent-quatre-vingt-six 326 386 426 380

2 Écris les nombres en chiffres.

- a. cinq-cent-soixante-dix → 570 b. quatre-cent-neuf → 409 c. trois-cents → 300

3 Écris les nombres en lettres.

- a. 208 → deux-cent-huit
b. 516 → cinq-cent-seize
c. 493 → quatre-cent-quatre-vingt-treize

Décomposer les nombres

4 Décompose les nombres.

Ex. : $392 = 300 + 90 + 2$

- a. $554 = 500 + 50 + 4$ b. $309 = 300 + 9$ c. $470 = 400 + 70$

5 Écris le nombre correspondant.

- a. $200 + 30 + 6 = 236$ b. $70 + 400 + 1 = 471$ c. $400 + 9 + 10 = 419$

6 Trouve la somme d'argent de chaque enfant.

a. 
Michka a 304€

b. 
Simon a 140€

- 2) jouer « j'ai qui a »
3) jouer au dobble
4) lire sa leçon
5) faire les exercices sur ce site : <http://www.toupty.com/exercices-numeration.php?niveau=ce1&num=8>

6) Faire les exercices de ta leçon

Entreîne-toi!

Ecris ces nombres en lettres ou en chiffres.



259 : deux-cent-cinquante-neuf	trois-cent-trente-deux : 332
963 : neuf-cent-soixante-trois	neuf-cent-quatre-vingts : 980
321 : trois-cent-vingt-et-un	cent-huit : 108
746 : sept-cent-quarante-six	deux-cent-quatre-vingt-cinq : 285

Sciences : les graines

-regarder : <https://www.lumni.fr/video/tout-dans-la-graine#containerType=program&containerSlug=silence-ca-pousse-junior>

-si vous avez des graines, c'est le moment de les planter et d'observer l'évolution

Vous pouvez faire des expériences dans différents pots :

- ne pas arroser
- arroser
- mettre dans le noir
- mettre à la lumière
- mettre au froid
- mettre à la chaleur

EPS

Jeux de marelle (C)

Le carré de la lune

Nombre de joueurs :

5 à 6 enfants maximum par marelle

But :

réussir le parcours
Cycles 2 et 3: avec un palet

Matériel :

9 palets par enfant

3	7	4
5	9	2
8	1	6
lune		

Déroulement :

Chaque enfant saute à pieds joints dans les cases, dans l'ordre des numéros.

S'il réussit le parcours, il pose un jeton dans une case de son choix.

Cette case est interdite aux autres joueurs.

Le jeu s'arrête quand toutes les cases sont prises.

Le gagnant est celui qui a posé le plus de jetons dans les cases.

