

# Mardi 28 avril 2020 – ce1

## Anglais

Cherche l'étiquette de mardi en anglais.

Dis à tes parents quel jour nous sommes en anglais, ainsi que le jour d'hier et de demain.

Dis à tes parents le temps qu'il fait aujourd'hui en t'aidant des étiquettes d'hier.

## Ecrire comme un écrivain...

Ecris 5 phrases qui parlent du printemps.

Envoie-moi tes phrases par mail.

## Calculs posés

Calcule tes 3 opérations

## Calcul mental : les tables d'addition

- Sur le site : <https://calculatice.ac-lille.fr/spip.php?rubrique2>
- « mémoriser la table d'addition »
- -choisir un jeu et s'entraîner
- Faire le top chrono le plus vite possible et sans compter sur les doigts



## Top chrono

Tables d'addition de 1 à 9

$2 + 9 = \underline{\quad}$

$9 + 6 = \underline{\quad}$

$8 + 8 = \underline{\quad}$

$5 + 1 = \underline{\quad}$

$4 + 6 = \underline{\quad}$

$5 + 7 = \underline{\quad}$

$6 + 5 = \underline{\quad}$

$9 + 7 = \underline{\quad}$

$7 + 5 = \underline{\quad}$

$5 + 3 = \underline{\quad}$

$8 + 4 = \underline{\quad}$

$4 + 9 = \underline{\quad}$

$7 + 7 = \underline{\quad}$

$7 + 6 = \underline{\quad}$

$1 + 4 = \underline{\quad}$

$9 + 8 = \underline{\quad}$

$5 + 1 = \underline{\quad}$

$5 + 4 = \underline{\quad}$

$9 + 9 = \underline{\quad}$

$5 + 8 = \underline{\quad}$

## Écriture

Installe-toi bien et tiens bien ton crayon.

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 Dorothee.

## Dictée : liste 22

Ecris dans ton cahier la dictée

## 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]
- 3) Faire les exercices 2 et 3 p 87 dans le manuel « à portée de mots »
- 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
- 7) Exercices 4 et 6 p 87 dans le manuel « à portée de mots »

## 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 → ..... b. quatre-cent-neuf → ..... c. trois-cents → .....

3 Écris les nombres en lettres.

a. 208 → .....

b. 516 → .....

c. 493 → .....

### Décomposer les nombres

4 Décompose les nombres.

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

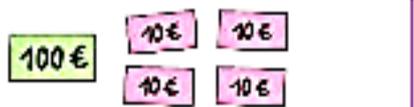
a.  $554 =$  ..... b.  $309 =$  ..... c.  $470 =$  .....

5 Écris le nombre correspondant.

a.  $200 + 30 + 6 =$  ..... b.  $70 + 400 + 1 =$  ..... c.  $400 + 9 + 10 =$  .....

6 **numération** Trouve la somme d'argent de chaque enfant.

a.   
Michka a .....

b.   
Simon a .....

2) jouer « j'ai qui a »

3) jouer au double

Rappel de la règle:

On distribue une carte à chacun, le reste est placé au centre de la table.

Celui qui trouve en premier un nombre commun entre sa carte et celle posée au centre gagne la carte

Pour la gagner, il faut **dire** le nombre ! La carte gagnée est placée sur le haut de la pile du joueur.

Le gagnant sera celui qui aura le plus de cartes à la fin du jeu.

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

## 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.

