

Anglais

Cherche l'étiquette de mardi en anglais. **Tuesday**

Dis à tes parents quel jour nous sommes en anglais. **Today it is Tuesday.**

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

Écriture

Installe-toi bien. Tiens bien ton crayon.

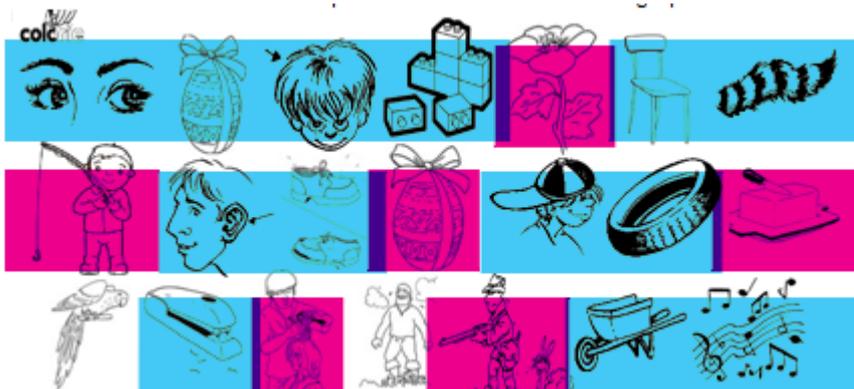
J P R Je joue avec Pierre et Rémi.

Pour demain, Julie apportera une photo de La Rochelle.

Phonologie : jour 2 : son « e », « eu »



1) Fais cet exercice : Colorie en bleu quand tu entends « eu » et en rouge quand tu entends « e »



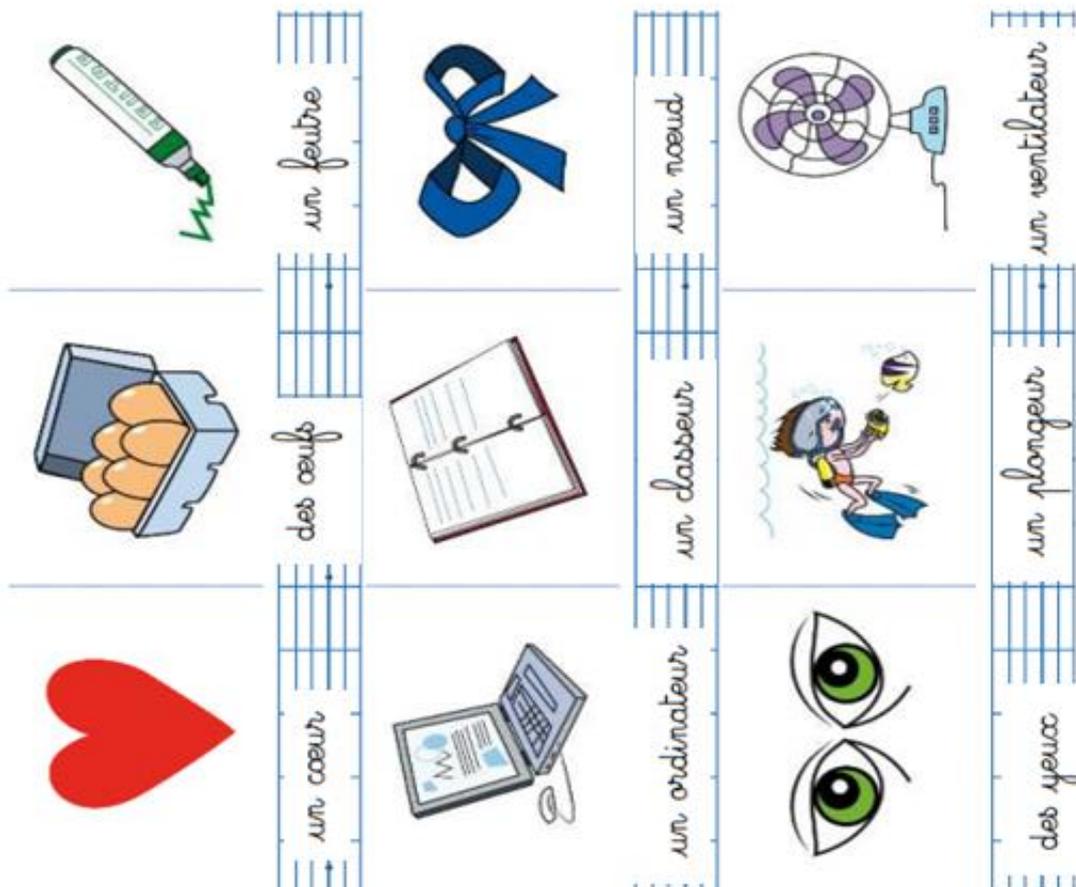
Yeux – nœud – cheveux – cube –
fleur – chaise – queue

Pêcheur – oreille – chaussure –
œuf – casquette – pneu – beurre

Perroquet – agrafeuse – coiffeur
– géant – chasseur – brouette -
musique

2) Faire « jeu du bang » d'hier

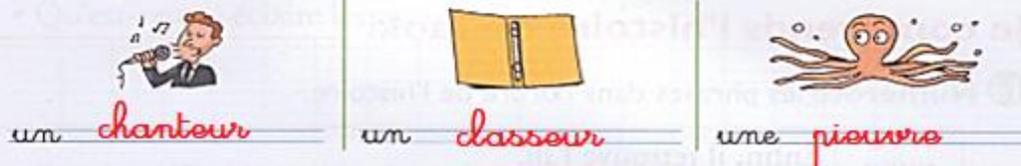
3) Faire cet exercice



4) Fais ces exercices

8 Utilise les syllabes pour écrire les mots.

cla - pieu - teur - sseur - chan - vre



9 Écris les mots sous les dessins.



10 Complète la liste avec des noms de métiers qui se terminent par eur.

un acteur - chasseur - vendeur - chanteur - jongleur - pêcheur - agriculteur
 coiffeur - facteur - traducteur - directeur - dessinateur - instituteur

11 Devinettes.

- Je suis pondu par la poule. Je suis un **oeuf**.
- Je suis juste après le huit. Je suis le **neuf**.
- Je suis dans un bouquet. Je suis une **fleur**.
- Je suis avant vendredi. Je suis **jeudi**.
- On m'allume dans la cheminée. Je suis le **fou**.

Calcul mental : ajouter 1, 2, 3

S'entraîner sur le site : <https://www.logicieleducatif.fr/math/calcul/tablesaddition.php>

-s'entraîner aux tables de 1, 2, 3

-faire son top chrono : le plus vite possible et sans compter sur les doigts



Top chrono

Tables d'addition de 1 à 3

$3 + 8 = 11$

$5 + 3 = 8$

$2 + 5 = 7$

$8 + 2 = 10$

$1 + 2 = 3$

$2 + 9 = 11$

$7 + 1 = 8$

$1 + 2 = 3$

$7 + 2 = 9$

$2 + 8 = 10$

$1 + 8 = 9$

$8 + 3 = 11$

$2 + 9 = 11$

$3 + 2 = 5$

$2 + 7 = 9$

$1 + 10 = 11$

$3 + 1 = 4$

$2 + 9 = 11$

$8 + 2 = 10$

$3 + 6 = 9$

Dcitée : listes 11 à 15

J'ai une idée dans la tête. Tu es très méchant avec moi.

Pour jeudi : apprends les mots de la liste 16

lecture

- 1) Lis silencieusement les phrases p 105 puis lis-les à haute voix.
- 2) Lis silencieusement l'histoire de Taaki p 105 du manuel
- 3) Réponds aux questions de tes parents
- 4) Lis à haute voix l'histoire
- 5) Fais ces exercices

Entoure le dessin qui correspond à l'histoire.



ou



ou



ou



ou



Entoure la bonne réponse.

- Il y a de jolies **couleurs.**
couleuvres.
- Taoki s'égare dans la moule.
foule.
- Il a la chair de canard.
poule.
- Il crie : « C'est **affreux !** »
fabuleux ! »
- Il court dans tous les sons.
sens.
- Taoki voit Lili ; il est ratatiné.
rassuré.

Écris une phrase pour répondre aux questions.

- Qu'est-ce qui éclaire les rues ?

Les feux éclairent les rues.

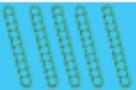
- Pourquoi Taoki est-il rassuré à la fin ?

Taoki est rassuré car il est heureux de retrouver ses amis.

Mathématiques : lire écrire nommer les nombres jusqu'à 79

- 1) Fais cet exercice

Colorie d'une même couleur les différentes écritures du même nombre.

4 d et 9 u	3 dizaines et 8 unités	49
50	10 + 10 + 10 + 8	5 dizaines
cinquante	49 unités	quarante-neuf
		38

- 2) Regarder cette vidéo : <https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/video/nombres-de-70-a-79.html>
- 3) jeu du furet :
 - Dire les nombres de 39 à 79, en comptant de 1 en 1, en avançant
- 4) Sur des étiquettes, écrire les nombres de 70 à 79 afin de compléter son jeu de cartes
- 5) Placer ses cartes dans l'ordre
- 6) Montrer le nombre dicté par tes parents (insister sur les nombres entre 60 et 79)
- 7) Nommer la carte montrée par tes parents
- 8) Jeu : dobble (à imprimer, découper et plastifier si vous avez ce qu'il faut)

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.

Sciences : les graines

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

[graine#containerType=program&containerSlug=silence-ca-pousse-junior](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

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.

3	7	4
5	9	2
8	1	6
	lune	

