

Mardi 14 avril

Aujourd'hui au programme : le calendrier, du français, des mathématiques et du sport!

domaine	matériel	temps
 Questionner le monde	Calendrier + cahier	10 min

Montre à tes parents la date sur le calendrier. Recopie-là sur ton cahier.

Réponds aux questions sur ton cahier en recopiant le début de la réponse (en bleu).

Il y a combien de jours en avril ?

En avril il y ajours.

Il reste combien de jours jusqu'à la fin du mois d'avril ?

Il restejours jusqu'à la fin du mois d'avril.



Tu peux t'aider avec le calendrier du mois d'avril.

domaine	matériel	temps
 lecture	Cahier des sons ou lien ici	10 min

Attention nous allons étudier une nouvelle fiche de lecture : les lettres **au** (comme dans Aurelle) et **eau** qui font le son « o ».

Le mot repère est **jaune ou Aurelle et bateau.**

J'ai envoyé la nouvelle fiche par mail et sur le blogue. Lis les syllabes et les mots. Explique bien les mots à tes parents. Si tu ne sais pas tu peux m'envoyer un message

domaine	matériel	temps
 écriture	Ton cahier	20 min

Exercice 1

Recopie proprement cette phrase sur ton cahier. Attention à la hauteur des lettres. N'oublie pas la majuscule au début et le point à la fin.

Aurette est sur un bateau. Elle a une robe jaune.

Exercice 2

Réponds aux questions sur ton cahier en recopiant le début de la réponse (en bleu). Tu peux t'aider de la vidéo que j'ai envoyée par mail

Il y a combien de phrases ?

Il y a phrases.

Il y a combien de mots.

Il y a mots.

Exercice 3

Choisis les syllabes pour écrire le mot. Si tu ne connais pas le dessin écoute le lien [ici](#) ou sur [le blogue](#) pour savoir ce que c'est.

Groupe 1 : 1^{ère} ligne ou les deux

Groupe 2 : les deux lignes

	
cla	teau
châ	ton

	
gâ	ton
ca	teau

	
lon	dau
lan	dan

	
tau	reau
tan	ron

	
tau	be
ton	pe

Mathématiques	matériel	temps
 chaque jour compte	Ton cahier et le modèle de la fiche ici	10 min

Écris toutes les façons de faire 25 (groupe 1) ou 67 (groupe 2)



Tu peux t'aider de la fiche. Elle est aussi sur le blogue.

Complète ou dessine:

en lettres.

_____ dizaines et _____ unités

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

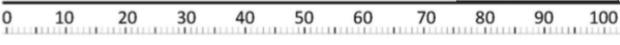
+1: _____

-1: _____

dessine

Ex: 30 + 4

dessine



Mathématiques	matériel	temps
 exercices	Ton cahier	15 min

Calcul mental :

On continue à travailler les tours de 10, les façons de faire 10 ou les compléments à 10 sur [calcul@tice](#). Tu peux entrer un pseudo pour suivre tes progrès.

Clique sur niveau CP puis dans la partie « compléments à 10 » faire l'activité « le complément » à partir de ce lien [calcul@tice](#)

Mathématiques	matériel	temps
 exercices		10 min

Relis les nombres en lettres puis écris **en lettre** à côté des nombres en chiffres comme dans l'exemple du 1

1 : un

5 :

3 :

2 :

4 :

Tu vas faire des soustractions. Le signe - veut dire « j'enlève ».

$6 - 3 = \dots\dots\dots$

$7 - 4 = \dots\dots\dots$

$5 - 1 = \dots\dots\dots$

$8 - 2 = \dots\dots\dots$

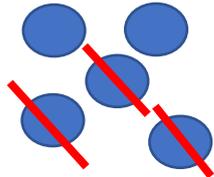
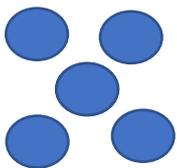
$9 - 3 = \dots\dots\dots$

$4 - 2 = \dots\dots\dots$



Tu peux dessiner les jetons et barrer.

Exemple : $10 - 3 = 7$



	domaine	matériel	temps
 Sport		Lien ici	Autant que tu veux !

Voici un parcours de sport à faire chez toi avec ta famille !

Matériel :

- Le plateau de jeu
- Un dé
- Des pions ou des bouchons

But du jeu : Atteindre le premier la case arrivée

Déroulement :

- 1) Chaque joueur place son pion sur la case départ
- 2) Le joueur le plus jeune lance le dé et avance son pion du nombre indiqué sur le dé
- 3) Il peut ensuite arriver sur 3 types de case :

- Il arrive sur le bas d'une échelle, il monte à l'échelle et fait l'action de la case sur laquelle il arrive
- Il arrive au dessus d'un trou, il tombe dans le trou et fait l'action de la case sur laquelle il tombe
- Il arrive sur une case normale, il fait l'action demandée.

4) Chaque joueur joue à tour de rôle, le deuxième à jouer est celui qui est à gauche du premier et ainsi de suite...

Pour gagner, il faut tomber pile sur la case arrivée sinon on recule du nombre de points restant

