

Lundi 15 juin 20

Rituels du matin :

Pur le calendrier de juin : entoure la date du jour

Pur le cahier d'activités :

- écris la date et souligne avec la règle.
- écris le temps qu'il fait : « Aujourd'hui, il fait Il y a »
- écris la date en anglais : le jour en anglais (Monday), le nombre et le mois (June)
- écris comment tu te sens, en anglais : « Today, I'm..... »

Pour la production d'écrits, écris sur le cahier d'activités, une ou plusieurs phrases avec : « aller ; dire ; faire ; elles »

Organisation de la journée :

1 : Mise en route :

Français

Mots fléchés

Voici une liste de mots.

SOURIS – ANE – LUNE – NICHE
NID – NARINE – RENARD – SIRENE

- Fichier Plotis : les différents sont avec « x » p 88 et 89
- Exercices sur le son

1. Écris x.

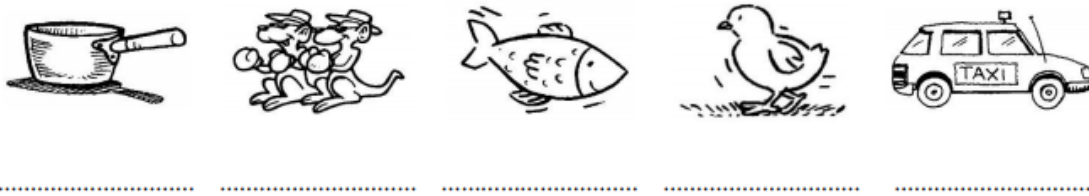
.....

 x

2. Colorie si tu entends x.



3. Écris les mots avec ss ou x.



4. Complète avec les mots de l'exercice 3.

Le est le petit de la poule et du coq.

Axel a deux tortues et un rouge.

Tu prendras un à l'aéroport.

Les deux kangourous portent des gants de

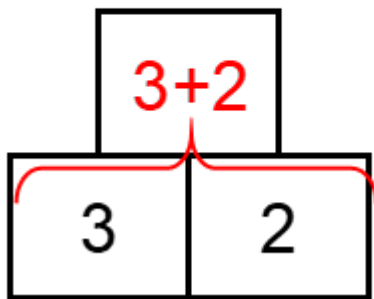
Je fais cuire les pâtes dans une grande

- « Classe virtuelle » : Des activités autour du son [x] seront effectuées. Pour bien préparer cette session, lire aussi souvent que nécessaire la fiche du son.

- Mathématiques :

La pyramide

Comment ça marche ?



La case au-dessus de deux autres est obtenue en additionnant les deux nombres

À toi de jouer !

<p>12 ... 5 15</p>	<p>14 ... 6 16</p>
----------------------------	----------------------------

	Pyramide ★	17

Le petit sudoku

Comment résoudre un sudoku ?

Il faut remplir toute la grille uniquement avec les chiffres 1,2,3 et 4.

4	2	1	3
1	3	4	2
3	4	2	1
2	1	3	4

Chaque **ligne** doit avoir chaque chiffre : 1,2,3,4.

Chaque **colonne** doit avoir chaque chiffre.

Chaque **carré** doit avoir chaque chiffre : 1,2,3,4.

À toi de jouer !

				9					
1									
	3								
		3							
3	4		1						

	2		1						
	1								
2			4						
			3						

10

2 : Les activités du jour

Français :

Apprentissage des différents sons associés à la lettre « x »

Lecture :

Je lis des phrases

Xavier aimerait aller en voyage avec Axel.

Je veux te dire que ton exercice est excellent !

Je lis un texte :

Un extraterrestre est un être qui vit sur une autre planète que la Terre, dans une autre galaxie. Aujourd'hui, il n'y a aucune preuve scientifique que les extraterrestres existent. Pourtant, ils inspirent beaucoup de films et de livres. Voici, par exemple, quelques extraterrestres très connus : E.T, Yoda, Stitch.

- « Classe virtuelle » : Lecture, compréhension de texte et dictée seront prévues lors de la classe virtuelle.

Écriture : Sur le cahier d'activités, écris :

Le taxi klaxonne très fort.

Alix joue du xylophone et du saxophone.

Mathématiques :

Nombres : Ecris sur le cahier d'activité « Le nombre du jour »

Pour le « Le nombre 47 »

- Dessine comme Picbille (rappel : avec la boîte et les jetons)
- Dessine comme Dédé (rappel : avec la représentation des dés)
- Dessine comme Patty (rappel : avec les bâtons qui représentent les doigts)
- Dessine les dizaines et les unités (rappel : rectangle pour dizaines, rond pour unités)
- Quel est le chiffre des unités ? Quel est le chiffre des dizaines ?
- En faisant « + 1 », quel nombre cela donne-t-il ?
- En faisant « - 1 », quel nombre cela donne-t-il ?
- Ecris ce nombre en lettres.

-

- « Classe virtuelle » : Une session de calcul mental sera faite ; pour bien préparer cette activité, revoir la table d'addition et le tableau des nombres.

Pourras-tu écrire l'heure ?

Pour rappel :

L'horloge donne l'heure grâce à deux aiguilles. La grande aiguille indique les minutes, la petite aiguille indique les heures.



Il est **4 heures** car la petite aiguille vise le « 4 » et la grande indique le « 12 » qui représente « 0 » minute.



Il est **7h30** car la petite aiguille est après le 7 et avant le 8 et la grande aiguille est sur le 6 qui représente 6 fois 5 minutes, c'est-à-dire 30 minutes (une demi-heure)



HORODATOR ★

3



Il est....h



Il est....h



Il est....h

Fichier Picbille : Fiche 114 p.145

Problèmes pour apprendre à chercher

Connais-tu le jeu de fléchettes ?

Il s'agit d'un jeu d'adresse. Tu dois lancer des fléchettes dans une cible. La cible est composée de zones avec des nombres. En atteignant une zone, chaque fléchette indique un nombre de points. Il faut additionner tous les points.

Celui qui gagne est celui qui marque le maximum de points.

Situation 1)

Marion a lancé 4 fléchettes dans la cible.

Il y a des croix aux endroits qu'elle a atteints.



Calcule le nombre de points qu'elle a fait.

Est-ce que tu vois dans quelles zones Marion a atteint la cible ?

On voit une croix dans la zone du 50, une autre croix dans la zone du 10 et deux croix dans la zone du 6.

On a l'addition : $50 + 10 + 6 + 6$

Peux-tu donner le résultat ?

Trouve 2 autres parties qui donnent le même score (les 4 fléchettes sont arrivées dans la cible à chaque fois)

Situation 2)

Voici une cible. À toi d'imaginer quelles zones sont touchées.

Trouve 3 parties qui conduisent à 81 points (les 4 fléchettes sont arrivées dans la cible à chaque fois)



Situation 3)

Madame Bata a 30 images et elle veut les partager entre Louis et Loïc.

Combien d'images chaque enfant aura-t-il ?

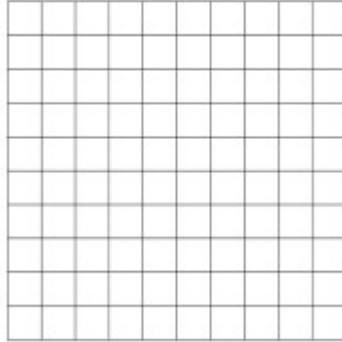
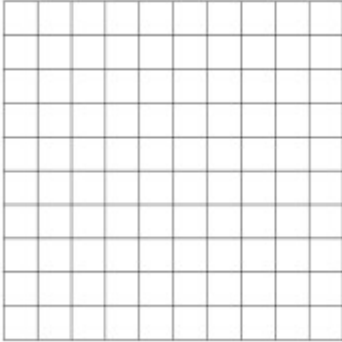
Pour répondre à la question, tu peux faire un schéma.

N'oublie pas la phrase réponse.

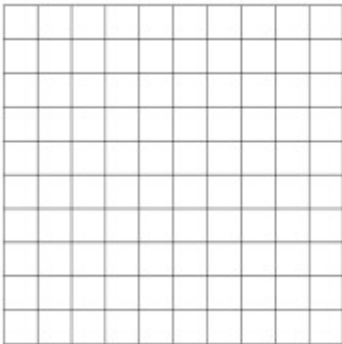
Comment colorier de façons différentes ?

Colorie de 2 façons différentes :

25 cases



75 cases



Anglais : Pour voir et revoir les parties du corps. Amuse-toi et danse avec ta famille !

<https://www.youtube.com/watch?v=eBVqcTEC3zQ&list=PL8Hq4m3K-T3XTv6jIzHhxGLr5hIdkVskd&index=7>