

Vendredi 29 mai

CP

* **Autodictée :**

Maintenant, il y a le gardien qui ferme le parc parce qu'il est tard.

- Relire l'autodictée pour revoir les pièges.
- Récitation de l'autodictée sur le cahier du jour
- Correction en vert avec le modèle

* **Manuel de lecture page 111 :**

- Lisez l'histoire : Le centre-ville
- Répondre aux questions à l'oral

* **Revoir la leçon sur le pluriel des noms (pdf) :**

En CP, les exceptions ne sont pas au programme.

Il s'agit surtout pour eux de comprendre que :

- Pour les mots qui se terminent par eu, au et eau, il faut souvent mettre un x au pluriel
- Les mots qui se terminent par al ou ail au singulier prennent souvent la forme aux au pluriel.
- Les mots qui se terminent par s, z ou x au singulier ne changent pas au pluriel.

* **Manuel d'écriture page 107**

- Jeu 5 page 107

* **Invente et écris une phrase avec un nom au pluriel qui se termine par s et un nom au pluriel qui se termine par x.**

* **Maths : La monnaie**

* **Complément pour obtenir une somme d'argent :**

Il s'agit pour votre enfant de comprendre et calculer combien il manque d'euros et de centimes pour obtenir une somme d'argent.

Jouer avec les centimes n'est pas au programme des CP

Cependant, je pense que cela peut intéresser Hector et Octave et qu'ils sont capables de bien réussir.

Si cela est trop difficile, ils peuvent reprendre la leçon et les jeux d'hier.

Cette préparation les aideront ensuite à mieux appréhender le principe de rendre la monnaie.

Pour s'entraîner :

- Complément à 1 euros (Rappel pour votre enfant 1 euros = ... centimes)

Exemple : S'il possède 45 centimes, quelle somme lui faut-il encore pour avoir 1 euros ?

Jeu sur logiciel éducatif : <https://www.logicieleducatif.fr/math/calcul/comp100.php>

* Jouer à calculer pour compléter des sommes d'argent (Fiche pdf : jeu de dé pour calculer des sommes d'argent.)

Pour ce jeu, tu joues avec les centimes (ne pas jouer avec les euros)

* Lancer le dé une ou plusieurs fois pour arriver le plus près possible de 1 euros.

- Tu lances le dé et dessine les centimes obtenus.

- Tu indiques la somme qu'il te manque sous la pièce dessiné pour avoir 1 euros.

- Tu relances le dé et dessine la nouvelle pièce obtenue.

- Tu indiques la somme qu'il te manque maintenant pour avoir 1 euros.

- Tu continues ainsi le jeu pour arriver le plus près possible de 1 euros.

* Même jeu pour arriver le plus près possible de 2 euros.

* Même jeu pour arriver le plus près possible de 3 euros ou une autre somme que tu choisis.

* Fichier de maths page 104

* Lecture :

Choisir un livre et lire environ 10min à voix haute, puis 10min ou plus à voix basse.