

Mardi 2 juin

CE1

* Autodictée :

Lire l'autodictée, repérer les pièges et l'écrire sur une feuille ou son cahier de brouillon.

Les spectateurs et les spectatrices applaudissent le chanteur et la chanteuse. Le technicien allume les lumières de la salle. La technicienne éteint les micros.

* A portée de mots page 114

- Lire le texte page 114 et répondre à l'oral aux questions : Kuntaï, enfant masai

* Revoir la leçon sur le pluriel des noms (pdf ou A portée de mots leçon page113) :

* A portée de mots page 120:

- Jeu 8 page 120

* Maths : La monnaie

* Complément pour obtenir une somme d'argent :

J'ai remis la même leçon que vendredi dernier en ajoutant un complément, car de nombreux CE1 se sont retrouvés un peu en difficulté et ont besoin de le retravailler. Il s'agit pour votre enfant de comprendre et calculer combien il manque d'euros et de centimes pour obtenir une somme d'argent.

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 dessinée 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.

* Complément à une somme avec des centimes et des euros :

Je veux acheter un jouet à 10 euros

Je possède 4€60

Commencer par les centimes : complément à 100 pour obtenir 1 euros supplémentaire.

Puis compléter avec les euros manquant.

Lorsque je possède 4€60, il manque 40 centimes pour avoir 5€, puis il manque 5€ pour avoir 10€. Il manque donc 5€40.

* Jeu : je veux acheter un jouet à 10€.

J'ai 5€90, il me manque

J'ai 3€80, il me manque

J'ai 7€30, il me manque

J'ai 2€50, il me manque

J'ai 8€10, il me manque