

Mardi 2 juin

CP

\* **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.

\* **Manuel de lecture page 111 :**

- Lisez l'histoire : Pas de rose sans épines.

- Répondre aux questions à l'oral

(Pour les question 1 et 3, rappel que rouge, rose, jaune, blanche, sucrée, douce sont des adjectifs qui précisent comment est quelqu'un ou quelque chose.)

(Pour les questions 2 et 4, rappel que le groupe de mots qui répond à la question « où ? » est un complément circonstanciel de lieu CCL (le long du mur, dans les haies, dans les vases, sur ses tiges))

\* **Manuel d'écriture page 108**

- Jeu 2 page 108

\* **Invente et écris une phrase avec un nom au pluriel qui se termine par x, un adjectif et un CCL.**

\* **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.

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.

\* 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.

\* Jeux : 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 .....