

ECOLE A LA MAISON / CP

• **Lundi 23 mars :**

➤ **Révision des sons « avec la lettre o »:**

Lire la page 107 du manuel + la page 19 (son o) et la page 39 (son ou).

➤ **Ecriture :** dans le cahier du jour :

o (1 ligne), **un robot** (1 ligne), **ou** (1 ligne), **la nouvelle** (1 ligne), **on** (1 ligne), **un dragon** (1 ligne).

A vous, les parents, de faire les modèles dans la marge.

➤ **Lecture suivie :** Deux timides à l'école du petit livre jaune « mes premiers j'aime lire ». Lire les pages 25, 26 et 27.

On laisse 10 minutes aux enfants pour préparer sa lecture tout seul. Il s'entraîne à lire. Puis, les enfants lisent à voix haute le texte à leur parent. On suit avec eux, on les aide s'ils butent sur un mot.

Puis demander aux enfants de retrouver les paroles des personnages.

Puis recopier les paroles d'Alex et les paroles de la maîtresse.

A faire dans le cahier du jour.

Pour les activités de maths, n'hésitez à refaire les petits jeux mathématiques de la semaine dernière.

➤ **Maths, numération :**

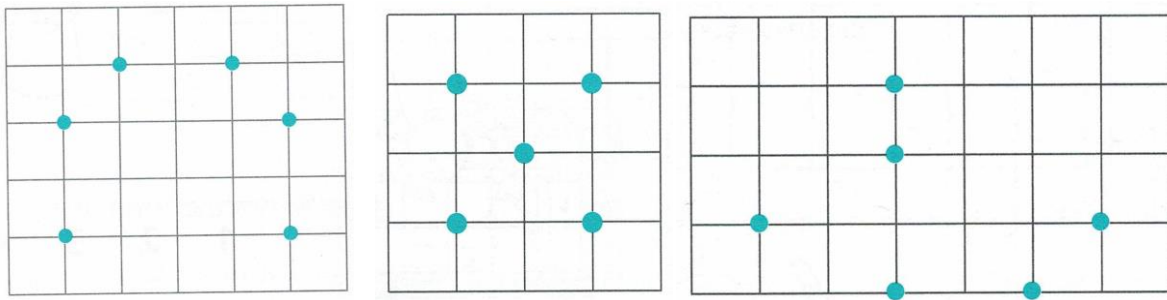
Faire les **exercices de la page 29** du petit cahier (les nombres de 0 à 39).

Remarques : pour l'exercice 3, on relie les nombres à la règle.

➤ **Maths, géométrie :** repérage sur quadrillage. *Pour cette activité, on reprend les quadrillages utilisés la semaine dernière.*

L'activité se fait avec votre enfant : vous faites le modèle sur un quadrillage, il le reproduit à l'identique sur le deuxième.

Modèles :



Quand on a placé les points, on peut relier les points en utilisant sa règle.

➤ **Calcul** : cette semaine, on additionne 3 nombres.

On va jouer aux quilles ou au chamboule-tout.

Si on n'a pas de jeux de quilles, on en fabrique un avec des objets de récupération (des bouteilles en plastique, des paquets de pâtes en carton...).

On donne une valeur à chaque « quille » : de 1 à 9.



Les quilles sont alignées. Il s'agit de viser avec une balle pour les faire tomber. On en fait tomber 3 et on calcule son score.

Celui qui a le plus gros score, a gagné.



Pour aider les enfants à calculer, on peut utiliser des petits objets, par exemple des légos. Si j'ai fait tomber 6 et 7 et 1, je peux prendre 6 légos, 7 légos et 1 légo, et ainsi calculer mon score.

- **Résolution de problèmes** : J'ai joué aux fléchettes.
Regarde où sont mes 3 fléchettes...
Peux-tu m'aider à calculer mon score ?

