

## Programme du jeudi 28 mai 2020

		<b>Matériel</b>
<b>Lecture</b>	<b>Lire un texte d'aventure</b> :fiche jointe lire *** (cf lundi)	Doc joint
<b>Je fais le point</b>	Exercices 1-2-3-4-5-6	Doc joint
<b>Etude du code :</b>	<b>A /La lettre O ( suite)</b> 1/ Transfert des découvertes : Exercices : 1 et 2	
Lecture écoute	<b>Brindille</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=D1E_NvE1OHw">https://www.youtube.com/watch?v=D1E_NvE1OHw</a> <i>Lorsque tu as fini d'écouter,écris une à 2 phrases pour expliquer l'histoire de "Brindille".</i>	
Maths	<p><b>Activités ritualisées:</b> *Compte de 10 en 10 à partir de 0 et au moins jusqu'à 70 ( si tu y arrives va plus loin) * Dictée de nombres : dicter les nombres suivants à votre enfant il doit les écrire en chiffres sur son ardoise : 66-73-75-77-61-79</p> <p><b>Calcul mental:</b> *<b>Jeu de la cible</b> : trouver comment faire 62- 70 et 73 avec 3 marques pour faire le nombre demandé. * <b>Enlever 20</b> à : 42- 34 et 56 → faire constater qu'enlever 20 c'est enlever 2 dizaines pour l'aider faites lui dessiner le nombre en barre de 10 et unités puis lui faire barrer les 20 ( les 2 dizaines) qu'il enlève.</p> <p><b>Résolution de problèmes :</b> ( à lire à votre enfant) « Des coureurs vont faire 3 tours de la ville. Chaque tour fait 2 km. Combien de km vont-ils courir au total ? » Faire dessiner, verbaliser puis écrire le calcul et trouver le résultat.</p> <p><b>Apprentissage:</b> Les tables d'addition de 6 à 9- → cahier de leçon Faire remarquer : *qu'il n'y a pas tous les résultats car on connaît déjà 1+6 donc 6+1 aussi ... * les doubles ( ceux qui sont surlignés en bleu) * les presque -doubles- → 6+7= 6+(6+1) donc connaître les doubles aide à compter plus vite. S'entraîner sur internet comme proposé à la fin de la leçon.</p>	
Fluence	<b>Gamme de mots:</b> A lire plusieurs fois: 3 fois minimum, la première fois pour prendre connaissance des mots et les 2 autres fois en chronométrant et en essayant d'améliorer son temps.	

	une ville la salive un cheval un navire la savane la nature une fourmi il se fâche une tortue un film	
--	--	--