Programme de la journée du lundi 16 mars 2020

FRANÇAIS

Dictée :

Ouvrir le cahier du jour bleu : écrire la date à la marge et la souligner

Sur la ligne suivante, écrire le titre « dictée 14 » à 3 carreaux

Dicter les mots dans le désordre à votre enfant. (il peut utiliser son cahier mémoire)

Ne lui indiquez pas ses erreurs, vous pouvez éventuellement lui dire combien il y en a.

Donnez-lui un stylo vert et demandez-lui de corriger seul sa dictée en comparant les mots au cahier vert.

Les mots mal orthographiés doivent être copiés 3 fois (ou 2 fois s'il y en a vraiment beaucoup)

Lecture : les graphèmes « k », « qu » et « q » - le son [k]

Ouvrir le livre de lecture page 105 (cette leçon a été présentée rapidement vendredi dernier à la classe)

Lire les deux nouveaux mots repères en s'aidant des illustrations. Nommer les deux nouvelles écritures du son [k]: « k » et « qu ». Observer et reconnaître leur écriture scripte et cursive (cursive = « attachée ») (bien différencier le q du p ou du d en scripte et le k du h en cursive). Insister sur le fait q que le « q » est presque toujours accompagné d'un « u » muet.

Lire également le mot repère « plus » et inventer une phrase comportant ce mot repère.

Lire la page 105 puis retrouver et écrire sur l'ardoise les syllabes puis les mots suivants :

- Avec le [k] de kangourou : ké kar kan un koala -la paprika
- Avec le [k] de requin : que qui quoi quitter la barque le coq (rappeler aux enfants que le [k] en fin de mot s'écrit souvent avec la lettre « q » seule)

Faire la consigne 1 de la dictée 14 dans le cahier vert (relire et mémoriser les difficultés soulignées en rouge et bleu)

Ecriture:

Votre enfant doit écrire un peu chaque jour (au minimum 15 minutes) Les élèves de la classe n'ont pas tous travaillé au même rythme dans la classe de CP2. Voyez l'avancement de votre enfant dans le fichier d'écriture (celui avec les oiseaux). Le fichier peut être terminé petit à petit au fil des jours. Une fois leur fichier terminé (quelques élèves l'ont déjà fini), les enfants doivent apprendre à copier un petit texte avec un modèle en scripte. Vous pouvez utiliser pour cela les petits textes en bas à droite du livre (il y a un mini texte à chaque leçon).

Si vous avez la possibilité de surveiller l'écriture, veillez à ce que votre enfant tienne correctement son crayon et à ce qu'il lie bien les lettres. Il faut que votre enfant prenne l'habitude de mémoriser un groupe de lettres à écrire sans lever le crayon entre chaque.

Demander à papa ou maman de m'inscrire sur l'application de lecture en ligne « Lalilo »

- 1-Ouvrir « Google » ou un autre navigateur sur votre ordinateur
- 2-Taper « Lalilo » dans la barre de recherche
- 3- Sélectionner « Différencier l'enseignement de la lecture Lalilo » (l'application s'ouvre)
- 4- Cliquer sur « Connexion » puis « je suis parent ». Rentrer votre adresse mail et un mot de passe puis connectez-vous
- 5- Inscrivez-vous puis connectez-vous à l'application en utilisant le code parent qui vous a été envoyé

MATHEMATIQUES

Reprendre le cahier du jour bleu. Prendre une nouvelle page ou bien tracer un trait de séparation sous la dictée (s'il reste plus de 5 lignes) puis écrire à trois carreaux le titre « Calculs » et le souligner.

1. Ecrire et résoudre les calculs suivants dans le cahier: Si nécessaire: dessiner le nombre de dizaines (batons) et d'unités (petits ronds) sur leur ardoise puis ajoutent une dizaine ou une unité pour trouver le résultat)

15 + 1 =	7 + 2 =
23 + 1 =	5 + 2 =
34 + 1 =	9 + 2 =
15 + 10 =	3 + 3 =
23 + 10 =	5 + 3 =
34 + 10 =	7 + 3 =
	9 + 3 =

2. Faire un problème dans le mini-fichier « problème ». (ici encore, les élèves ne sont pas tous au même point. Ne pas aller au-delà du problème 9.

Pierre aide son père à planter des pieds de tomates. Il y en avait déjà 8, ils en ont planté 4.

Combien y a-t-il de pieds de tomates au total?

Respecter les trois étapes : dessiner le problème (barres de dizaines et unités), écrire l'opération, répondre à la question posée à l'aide d'une phrase courte en utilisant les mots du texte.

3. Jeu mathématique / TOP TEN

Jeu pour travailler les compléments à 10 avec un jeu de cartes traditionnel (voir règle jointe)