

Plan de travail CP Semaine 3
du 30 mars au 3 avril

LUNDI

Lecture

La grosse faim de P'tit bonhomme texte 8

(lutin)+ faire les exercices du texte 8

Mathématiques

Dictée de nombres : 60, 14, 48, 39, 63, 41, 74, 57, 69, 30

Compter de 5 en 5 jusqu'à 70

Lire et écrire les nombres jusqu'à 89

Fichier maths n°51 p 110-111

Ecriture/Français

- Dictée de syllabes: chon, dor, cla, fri, grou, tru, lour, bon, fran/fren, dron
- Copier en attaché les mots du trésor n°6 (x3)
Cahier de devoir

Activités physiques

Relaxation « Le yoga des petits »*

Défi du jour: Réaliser une recette

MARDI

Lecture

La grosse faim de P'tit bonhomme texte 9

(lutin)+ faire les exercices du texte 9

Mathématiques

Dictée de nombres: 78, 80, 64, 87, 68, 75, 81, 26, 43, 76

Compter de 10 en 10 jusqu'à 100

Compter de 80 jusqu'à 99

Lire et connaître les nombres jusqu'à 99

Fichiers maths n°52 p 112-113

Ecriture/Français

- SCRABBLE DES MOTS: eebll, aapp, aadelm, gase, chediman
- Ecrire des phrases (***majuscule et point**) en utilisant les mots du trésor n°6

Anglais:

Écouter 1, 2, 3, 4, 5 *
Ten little fishes *

Défi du jour: Dessin du poisson d'avril

JEUDI

Lecture

Découvrir les sons « eu »/ « œu » et « eur »/ « œur »

Lire les mots et les phrases

TAOKI p104-105

Mathématiques

Dictée de nombres: 88, 90, 95, , 73, 89, 99, 71, 84, 65, 93

Compter de 50 jusqu'à 99

Résoudre des problèmes portant sur les nombres

Fichier maths n°54 p 118-119

Ecriture/ Français

- Dictée des mots du trésor n°6 et autocorrection
- Copier les phrases Taoki p 105.

Activités physiques

Relaxation « Le yoga des petits » au choix site [bayam](http://bayam.com) *

Défi du jour: Dessin pour dire MERCI

VENDREDI

Lecture

Découvrir les sons « eu »/ « œu » et « eur »/ « œur »

Lire l'histoire de Taoki

TAOKI p104-105

Mathématiques au choix:

Préparer et jouer à un ou plusieurs des jeux proposés

Ecriture/ Français

- Dictée de phrases: Moi, j'ai une belle petite rose. Jeudi, mon papa a bu un café noir et ma tata aussi. Jeu de production d'écrit: Lance le dé pour chaque colonne et écris ton histoire

Activités physiques

[Gymdirect](http://Gymdirect.com) spécial enfant « ensemble à la maison »*

Défi du jour: Photo de mon jeu de société préféré

Calcul: **Cacul@Tice*** Sur tablette ou ordi 20 minutes max et/ou Fiches de calcul rapide (ne pas imprimer mais dire les calculs)

Lecture/phono: **Lalilo*** Sur tablette ou ordi 20 minutes max

Fiche calcul rapide 1

Calcul :

$$\begin{array}{l} 1 + 1 = \dots \\ 2 + 1 = \dots \\ 3 + 1 = \dots \\ 1 + 4 = \dots \\ 1 + 5 = \dots \end{array} \quad \begin{array}{l} 1 + 2 = \dots \\ 2 + 2 = \dots \\ 3 + 2 = \dots \\ 2 + 4 = \dots \\ 2 + 5 = \dots \end{array}$$

Fiche calcul rapide 2

Calcul :

$$\begin{array}{l} 1 + 1 + 1 = \dots \\ 2 + 1 + 1 = \dots \\ 3 + 1 + 2 = \dots \\ 1 + 4 + 1 = \dots \\ 1 + 5 + 1 = \dots \end{array}$$

Fiche calcul rapide 3

Calcul :

$$\begin{array}{l} 2 + 2 = \dots \\ 3 + 3 = \dots \\ 4 + 4 = \dots \\ 5 + 5 = \dots \\ 6 + 6 = \dots \end{array}$$

Fiche calcul rapide 4

Calcul :

$$\begin{array}{l} 10 + 1 = \dots \\ 10 + 4 = \dots \\ 10 + 3 = \dots \\ 10 + 2 = \dots \\ 10 + 5 = \dots \end{array}$$

Fiche calcul (3)

$$\begin{array}{l} 7 + 2 = \dots \\ 9 + 2 = \dots \\ 14 + 2 = \dots \\ 19 + 2 = \dots \\ 2 + 26 = \dots \end{array}$$

Fiche calcul (1)

$$\begin{array}{l} 7 + 1 = \dots \\ 9 + 1 = \dots \\ 13 + 1 = \dots \\ 1 + 25 = \dots \\ 30 + 1 = \dots \end{array}$$

Fiche calcul (4)

$$\begin{array}{l} 9 - 2 = \dots \\ 11 - 2 = \dots \\ 19 - 2 = \dots \\ 23 - 2 = \dots \\ 27 - 2 = \dots \end{array}$$

Fiche calcul (2)

$$\begin{array}{l} 5 - 1 = \dots \\ 9 - 1 = \dots \\ 13 - 1 = \dots \\ 34 - 1 = \dots \\ 20 - 1 = \dots \end{array}$$

La bataille des sommes

But du jeu : Gagner le plus de cartes possibles

Préparation : Prendre un jeu de 52 cartes. Enlever les rois, les dames, les valets et les jokers. Classer les cartes par couleur. Donner 2 couleurs à chaque joueur.

Chaque joueur prend ses cartes, les mélange puis prend ses cartes dans sa main en tas, faces cachées.

Déroulement : En même temps, chaque joueur pose sur la table 3 cartes face visible. Chaque joueur additionne ses 3 cartes (possibilité de prendre une feuille) et dit la somme de ses cartes. Celui qui a la plus grande somme gagne toutes les cartes sur la table.

Lorsque les joueurs ont la même somme, ils disent « bataille ». Ils posent une carte face cachée sur chaque carte puis au-dessus encore une carte mais face visible. Il additionne la somme des 3 nouvelles cartes face visible. Celui qui a la plus grande somme gagne toutes les cartes sur la table. même les cartes face cachées.

S'il reste moins de 3 cartes à un joueur, il n'en posera qu'une ou deux et en fera la somme.

Fin du jeu : Quand un joueur a toutes les cartes possibles.

Variante : On peut poser 2 ou 4 cartes au lieu de 3.

On peut aussi jouer avec les rois, les dames et les valets, ils valent alors 10.

Le loto des nombres (jeu à fabriquer avec ou sans impression)

But du jeu : Remplir sa planche en premier.

Préparation : Chaque joueur reçoit une planche de loto et une boîte contenant des étiquettes avec les nombres écrits en lettres. Au milieu de la table, est disposée une boîte avec des jetons (maïs séchées, pâtes, ...)

Déroulement : A tour de rôle, les élèves tirent une étiquette et la lisent. Le joueur qui a ce nombre sur sa planche pose un jeton sur la case correspondante. L'étiquette est mise de côté.

Fin du jeu : Le premier joueur qui remplit sa planche gagne la partie. Un autre joueur doit vérifier avec les étiquettes mises de côté qu'il n'y a pas eu d'erreur.

Variante : Il y a deux niveaux de planches proposées et le troisième niveau correspond au jeu traditionnel. Au lieu d'étiquettes de nombres écrits en lettres, on peut piocher à tour de rôle des nombres écrits en chiffres.

Matériel 42

Jeu de Loto - niveau 1

Séance 3

9	12
1	
	18
2	14
5	16

3	19
8	13
2	
	12
4	15

9	
4	17
6	13
	11
7	16

un

six

onze

seize

deux

sept

douze

dix-sept

trois

huit

treize

dix-huit

quatre

neuf

quatorze

dix-neuf

cinq

quinze



20	24		33
26	23	39	35
21		31	38
17	28	34	
	27	30	36

33	22	27	21
30	29		36
	26	35	
38		32	31
19	37	34	39



dix-sept

vingt-six

trente-trois

dix-neuf

vingt-sept

trente-quatre

vingt

vingt-huit

trente-cinq

vingt-et-un

vingt-neuf

trente-six

vingt-deux

trente

trente-sept

vingt-trois

trente-et-un

trente-huit

vingt-quatre

trente-deux

trente-neuf



22	34		53
26	33	49	51
21		41	55
27	38	44	
	37	40	59

23	32	47	51
20	39		56
	36	45	
24		42	54
29	33	44	52



vingt	trente-deux	quarante	cinquante-et-un
vingt-et-un	trente-trois	quarante-et-un	cinquante-deux
vingt-deux	trente-quatre	quarante-deux	cinquante-trois
vingt-trois	trente-six	quarante-quatre	cinquante-quatre
vingt-quatre	trente-sept	quarante-cinq	cinquante-cinq
vingt-six	trente-huit	quarante-sept	cinquante-six
vingt-sept	trente-neuf	quarante-neuf	cinquante-neuf
vingt-neuf			

La bataille navale (jeu à fabriquer avec ou sans impression)

But du jeu : Trouver et couler tous les bateaux de son adversaire.

Préparation : Chaque joueur dispose de deux carrés quadrillés et codés.

Sur le premier carré les joueurs disposent leur flotte composée de :

- un porte-avions (mesurant 4 cases),
- deux cuirassés (mesurant chacun 3 cases),
- trois torpilleurs (mesurant chacun 2 cases),
- quatre sous-marins (mesurant chacun 1 case).

Les bateaux ne doivent pas se toucher, pas même par un coin. Une fois les bateaux installés le jeu commence. (Les bateaux sont déjà disposés dans les fiches 1 et 2 proposées, la 3^{ème} est un plus grand donc la partie devrait être plus longue et c'est à vous de les placer.

Déroulement : Un joueur "tire" en annonçant par exemple "B4". Si l'adversaire a un bateau, à cet endroit-là, il répond: "touché". Et s'il n'y a rien, à cet endroit-là, il répond: "dans l'eau".

Le "tireur" a droit à trois coups puis c'est à son adversaire de "tirer".

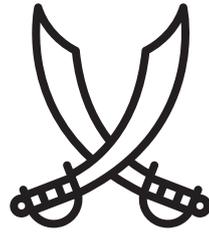
On note sur le carré du bas les réponses de l'adversaire. « Touché » on dessine une croix dans la case et « dans l'eau » on dessine un rond.

Un bateau est coulé lorsque toutes ses cases ont été touchées. Dans ce cas, l'adversaire dit « touché et coulé ».

Fin de la partie : Un joueur a entièrement coulé la flotte adverse.



Tes bateaux



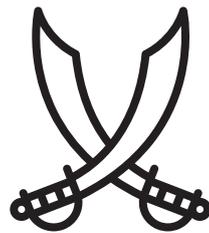
Les bateaux de ton adversaire

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						



Tes bateaux



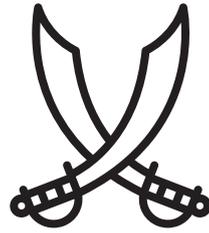
Les bateaux de ton adversaire

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						



Tes bateaux



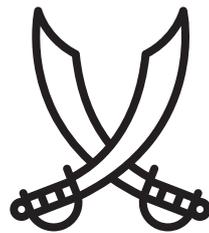
Les bateaux
de ton adversaire

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						



Tes bateaux



Les bateaux
de ton adversaire

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						