

Jeudi 9 avril

Rituels : météo + calendrier + date en abrégé

Lecture :

- Entraînement dictée de mots 6
- Aujourd'hui nous allons découvrir deux lettres qui associées font le son « gn » : lorsque la lettre « g » est suivie de la lettre « n » ça fait « gn ».
- Mot référent (en pièce jointe) : Que voyez-vous en haut de la page ? *Une montagne*  
Faire chercher à votre enfant des mots contenant le son « gn » (à l'oral).
- Lecture 1 et 2 p80
- Sur le cahier de brouillon, demander à votre enfant d'écrire des mots avec le son « gn » :  
consigne – ligne – souligner (préciser avec le « é » des actions : « er ») - grognon
- fichier p102 (étiquettes en pièce jointe pour les ex 2 et 4)  
ex 2 : *compagnon – baignoire – signature – enseignant*  
ex 3 : *un signal – mignonne – gagnant – réunion – Guignol – ligne*  
ex 4 : Le petit **agneau** est très **mignon**. Le **rossignol** chante au milieu des **vignes**. **Julien** ramasse des **champignons** à la **campagne**.
- Lecture 3p80 par niveau

Maths :

- Calculs dictés p82 : a) 8- 3 b) 9-7 c) 10 -2 d) 2 pour aller à 7 e) 6 pour aller à 10 f) 1 pour aller à 8  
En cas de difficulté, recours aux doigts et à des déplacements sur la file numérique. Inciter les enfants à ne plus les utiliser quand c'est possible.
- Jeu de la punta (déjà joué en classe en janvier avec des nombres plus petit, je ne sais pas si tous les élèves s'en souviennent). **Les objectifs sont d' additionner plusieurs nombres inférieurs à 10 et d'utiliser le répertoire additif. Le jeu peut se jouer à 2 mais l'idéal est 3 ou 4. Il vous faut 54 cartes : 6 cartes 1, 6 cartes 2, 6 cartes 3, 6 cartes 4, 6 cartes 5, 6 cartes 6, 6 cartes 7, 6 cartes 8, 6 cartes 9 (jeu tout prêt en pièce jointe pour ceux qui ont une imprimante). Mélanger les cartes. Chaque joueur en prend 5 puis constituer une pioche avec le reste. Choisir un nombre cible (ex : 8 pour la première partie) . A tour de rôle chaque joueur essaie d'aligner sur la table des cartes de son jeu pour atteindre le nombre cible (ex 5 + 3 ou 2 + 4 +2 ...). Chaque alignement de carte réussi fait marquer un point. Le joueur pioche ensuite le nombre de cartes qu'il vient d'aligner pour les remplacer dans son jeu. La partie s'arrête quand un joueur a épuisé ses cartes et qu'il n'y a plus de carte dans la pioche. Le gagnant est celui qui a réussi le plus d'alignement.**
- **Faire 2 autres parties en ayant comme nombre cible 11 et 14.**

MIDI

Ateliers :

- Les carrés bicolores, puzzles, peinture, loisirs créatifs, lecture plaisir, jeux de société (dés, cartes, dominos, jeu de l'oie, petits chevaux, 7 familles, mistigri .....)
- Jeux sur les confusions de sons :  
(ex : [https://www.logicieleducatif.fr/index\\_confusions\\_sons.php](https://www.logicieleducatif.fr/index_confusions_sons.php) )
- Etiquettes-mots : <https://www.titline.fr/alecole/cartes-a-mots-et-boites-a-syllabes-encodage/>  
(nous en sommes à la série 6 en classe)
- Mots croisés sur les sons inversés
- Illustration du cahier de poésie à la manière de Romero Britto
- <https://www.logicieleducatif.fr/francais/lecture/qui-est-ce-paques.php> (niveau 1 possible pour tous les élèves / niveau 2 possible pour ceux qui sont à la marche 3 en lecture)

Le contrat est d'ordinaire de faire 2 ateliers différents pendant l'heure. Certains en font plus. Chaque semaine, un nouvel atelier (en rouge) mais on peut continuer les anciens.

Autodictée 6 : s'entraîner à l'écrire sur le cahier de brouillon

Relire au calme le manuel p80