

Programme pour jeudi 28 et vendredi 29 mai 2020 – CE1

Orthographe : le son « gn » (fichier)

- Lecture silencieuse puis à haute voix de la comptine et des mots,
- Exercices 1 et 2,
- Savoir écrire sans erreur les phrases suivantes :
 - o A la montagne comme à la campagne, on peut voir de magnifiques paysages.
 - o Ce panier est rempli de champignons.
 - o Un rossignol se trouve sur le prunier.

Le verbe : Le futur des verbes être et avoir

- Apprendre la leçon V10 puis la placer dans le classeur.
- Faire les exercices 1 à 3.

Mathématiques

- Exercices 1 à 6.
- Mini-fichier « Code-décode » : les exercices 1 et 2 ont été donnés en exemple pour bien comprendre ce qui est demandé. Le mini-fichier ainsi que les 2 grilles « Code CE1 » et « Décode » nécessaires à la réalisation des exercices sont donnés dans l'autre pièce jointe. Après avoir compris les 2 exemples, les élèves peuvent avancer dans le mini-fichier (faire quelques exercices).

Questionner le monde – le temps – Qu'est-ce qu'une frise chronologique ?

- Répondre aux questions et compléter les phrases à trous.

V10

Le verbe – Le futur des verbes être et avoir

- Au **futur**, les verbes **être** et **avoir** ont les mêmes **terminaisons** que tous les autres verbes :
-ai, -as, -a, -ons, -ez, -ont.
- Mais attention, les verbes **être** et **avoir** changent de radical.

être

avoir

je **serai**

j'**aurai**

tu **seras**

tu **auras**

il/elle/on **sera**

il/elle **aura**

nous **serons**

nous **aurons**

vous **serez**

vous **aurez**

ils/elles **seront**

ils/elles **auront**

Exercice 1. Quel est le plus grand nombre ? Entoure-le. (Attention, il y a des échanges à faire.)

Aide : 10 d = 1 c

3c 9d 8u

3c 10d 1u

Exercice 2. Calcul mental.

Jeu des 5 dés.

Matériel : 5 dés

Déroulement : Un nombre est annoncé par un adulte (entre 10 et 30 par exemple). Par exemple, l'adulte annonce 19. Puis il lance les 5 dés.

Les dés donnent : 5 – 4 – 3 – 8 – 5

L'élève a son ardoise à disposition et doit atteindre le nombre ciblé ou s'en rapprocher le plus possible à partir des dés. Il peut additionner, soustraire ou multiplier.

Par exemple, pour faire 19 : 5 + 5 + 4 + 8 – 3

Ce jeu peut se jouer en équipe ou avec deux élèves qui s'affrontent. Chaque équipe dispose alors du même temps, puis on compare les solutions. Si les deux élèves (ou équipes) trouvent la solution, celui qui gagne est celui qui a utilisé le moins de dés.

Faire 3 parties, les élèves ont 2 minutes de recherche.

Exercice 3. Quelle est la moitié de :

a. 530 :

b. 608 :

Exercice 4. Résous ces problèmes.

- a. Papa est allé au marché où il a fait 23€ d'achats. Il revient avec 27€. Combien d'argent avait-il apporté ?

.....
.....
.....

b. Toute la famille a passé la journée à la foire. Les parents avaient apporté 100€. Le soir, ils comptent qu'il leur reste 18€. Combien ont-ils dépensé à la foire ?



.....

.....

.....

Exercice 5. Pour cet exercice, il s'agit de calculer la même opération en ligne puis en posant la soustraction. Compare ensuite les deux procédures en termes de temps et de difficulté.

Pour la soustraction posée, penser à écrire un chiffre par carreau et mettre dans la même colonne le chiffre des unités, procéder de même avec le chiffre des dizaines et le chiffre des centaines.

Calcul en ligne	Soustraction posée	Procédure la plus efficace ?
748 – 37 =		
701 – 49 =		

Exercice 6. Jeu de la course à

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Matériel : Crayon + papier (faire un tableau comme présenté ci-après)

But : Ecrire le premier le nombre donné.

Règle : Le premier joueur écrit 1 ou 2 dans sa colonne.

L'autre joueur ne peut ajouter que 1 ou 2 au chiffre écrit par l'adversaire.

Le premier qui arrive au nombre visé gagne la partie.

Choix du nombre visé :




CE1 : le nombre 100 (en ajoutant 5 ou 10)

Exemple de partie en visant 20:

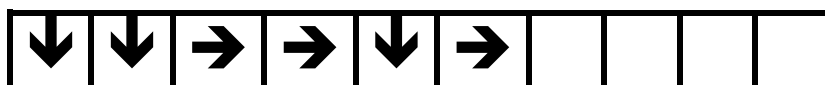
Joueur A	Joueur B
2	
	4
5	
	7
8	
	9
10	
	11
12	
	14
16	
	18
20 !!!	

Mini-fichier code-décode : explication des exercices 1 et 2.

Exercice 1. a. A l'aide du matériel « code CE1 » à la fin de ce fichier, placer les dessins dans les cases en respectant les coordonnées indiquées.










	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				

b. Effectuer le codage selon les consignes. Le chemin sera donc :



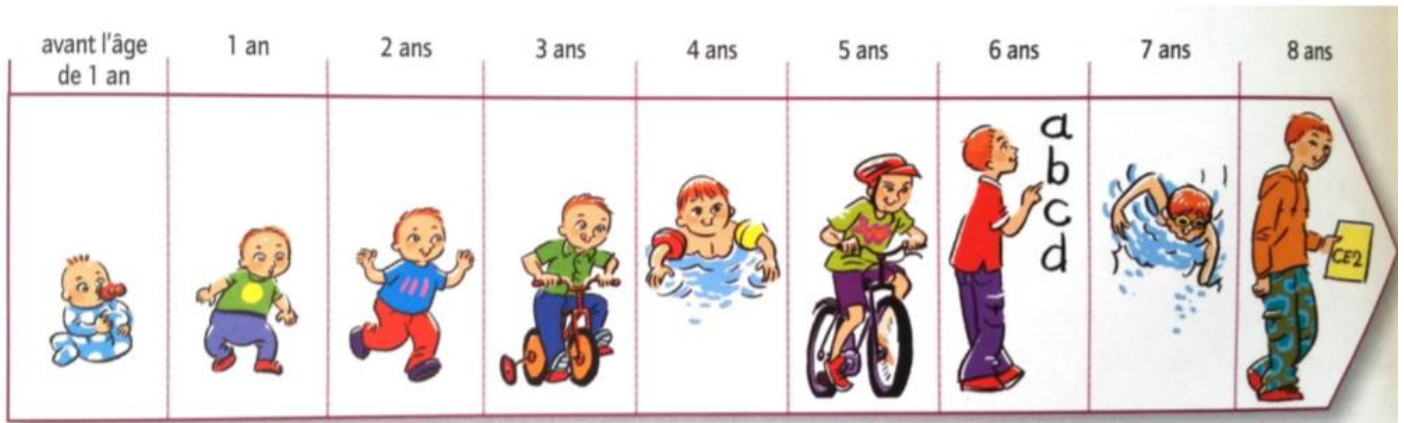
Exercice 2. Utiliser la grille « décode » à la fin de ce fichier. Se placer sur Médor le chien gris, se déplacer suivant le code indiqué dans l'exercice puis entourer la case d'arrivée. Ici, il faut entourer la viande.

Décode

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

Questionner le monde – le temps – Qu'est-ce qu'une frise chronologique ?

Document 1. Observe ce document puis réponds aux questions.



- A quel âge cet enfant a-t-il appris à faire de la bicyclette ?
- Quel âge avait-il quand il a commencé à marcher ?
- Qu'a-t-il appris l'année de ses 6 ans ?
- Les événements les plus récents se trouvent-ils à gauche ou à droite de sa ligne de vie ?

Ce document est une On peut représenter la vie d'une personne depuis sa naissance sous la forme d'un ruban. Le passé se trouve à et le futur se trouve à

Document 2. Observe la frise chronologique puis complète les phrases.

Il s'agit de la ligne de vie d'une femme âgée de 30 ans en 2010. Elle est née en
 En, elle a fêté ses En, elle a obtenu son baccalauréat. En 2010, elle a eu son premier

