



**MARDI 7 AVRIL**

Bonjour les enfants,  
Aujourd'hui nous allons découvrir l'histoire de Taoki arrivé au sommet de la montagne. En mathématiques, vous allez apprendre à reproduire des figures et des dessins sur des quadrillages. Cet après-midi, on reprend le jeu de l'oie de la forme, en famille !  
Puis, la fête de Pâques approchant, nous vous proposons de dessiner des lapins.  
Bonne journée les enfants !!

Virginie et Annick

<b>FRANÇAIS</b>	<b>« ai, ei, et »</b>		
	<b>Lecture</b> Cf: <b>Fiche 1</b> <b>Déroulement</b>	<b>Au sommet!</b> Les sons « ai, ei, ai »	<b>Manuel p 94-95</b> <b>Cahier d'exercices p 89 :</b> <b>Ex 4, 5</b>
	<b>Ecriture</b> <i>NB : Le temps d'écriture peut être différé dans la journée, en fonction du rythme de chacun.</i>	➤ <b>Ecriture des nombres en chiffres et en lettres (bien veiller à la hauteur des chiffres et des lettres). (fiche 3 ci-dessous)</b> <b>Ecrire les nombres de 25 à 29 (feuille de la veille).</b>	

<b>MATHS</b>	<b>Sur fichier d'exercices « Vivre les maths » page 92-93</b> <b>Séquence 71 : Reproduire des figures sur quadrillage</b>	
	<b>Calcul mental à l'oral</b>	<b>Dire :</b> « Le matin, Tom a 4 billes. Le soir, il a 6 billes. Que s'est-il passé ? » <i>(il a gagné 2 billes)</i> . <b>Proposer 4/5 exemples:</b> « Le matin, il a 5 billes, le soir : 2. Que s'est-il passé ? » « Le matin, il a 3 billes, le soir : 6. Que s'est-il passé ? » etc...
	<b>Espace et géométrie</b>	<b>Sur le fichier :</b> <i>Besoin d'une règle pour tracer les figures.</i> <i>Pour chaque exercice:</i> -Vérifier la bonne tenue de l'outil et du crayon pour la réalisation des exercices. -Veiller à la précision des tracés - Les exercices 4 et 5 sont plus difficiles, les enfants pourront avoir besoin d'aide, au moins pour le repérage des points (nœuds du quadrillage).

<b>+</b>	<b>EPS</b>	<b>Jeu de l'oie de la forme</b>	Cf. plateau et règle du jeu ci-joints Fiches 2 et 3
	<b>Arts visuels</b>	<b>Lance le dé et dessine... un lapin</b>	Cf. Fiche 4 ci-dessous Toute la famille peut jouer 😊

# Fiche 1

## « ai, ei, et »

1. Rappel de la leçon de la veille avec une dictée de syllabes et de mots : préciser le mot repère à chaque fois:
  - avec le « ai » de *aile* : rai, tai, un balai, faire
  - avec le « et » de *bonnet* : net, un filet, un duvet
  - avec le « ei » de *treize* : lei, la reine, une veine.Cahier d'exercices p 85 : Exercice 5  
Dire oralement les mots avant de les écrire, bien regarder l'écriture du « è » en bout de ligne. *une aile, un balai; des volets, un bonnet, la reine, une baleine.*
2. Dans le livre, page 95 : Lire le mot outil  
Lis les phrases : d'abord seul, tout bas, puis à voix haute avec l'adulte.  
Lis le texte : même démarche (d'abord seul, tout bas, puis à voix haute avec l'aide de l'adulte. Aider à bien marquer les liaisons).  
Peut-être lire en 2 étapes : jusqu'à « surprenante ! » d'abord, puis la suite.
  - Poser des petites questions de compréhension suite à la lecture du texte.
  - Interroger sur la ponctuation: les guillemets qui encadrent les paroles des personnages. Chercher les paroles de Lili et celles d'Hugo.
3. Dans le cahier d'exercices : p 89  
Je comprends l'histoire de Taoki :
  - Ex 7 : Colorie de la même couleur les phrases de même sens.  
Vérifier la compréhension de la consigne puis exercice en autonomie. Vérifier / corriger avec votre enfant ensuite.
  - Ex 6\* (*avec aide si besoin*) : Lecture de la consigne par l'enfant. Vérification de la compréhension.  
*! Rappel : Une phrase commence par une majuscule et se termine par un point.*
5. Le soir ou le lendemain (mercredi) :  
Re-lecture des phrases et du texte dans le livre p 95.

# JEU DE L'OIE

## RÈGLES

### MATÉRIEL

1 SEUL DÉ ET DES PIONS

### BUT DU JEU

TOUS LES JOUEURS COMMENCENT SUR LA **CASE DÉPART** ET DOIVENT ATTEINDRE LA **CASE ARRIVÉE** POUR GAGNER.

LORSQU'UN JOUEUR TOMBE SUR UNE CASE IL DOIT RÉALISER L'EXERCICE EN CAS D'**ÉCHEC** LORS D'UN EXERCICE IL FAUT **RECOMMENCER** DEPUIS LA **CASE DÉPART**

### DIFFICULTÉ

#### FACILE

LE JOUEUR EST DÉSIGNÉ VAINQUEUR LORSQU'IL **FRANCHIT** LA CASE ARRIVÉE

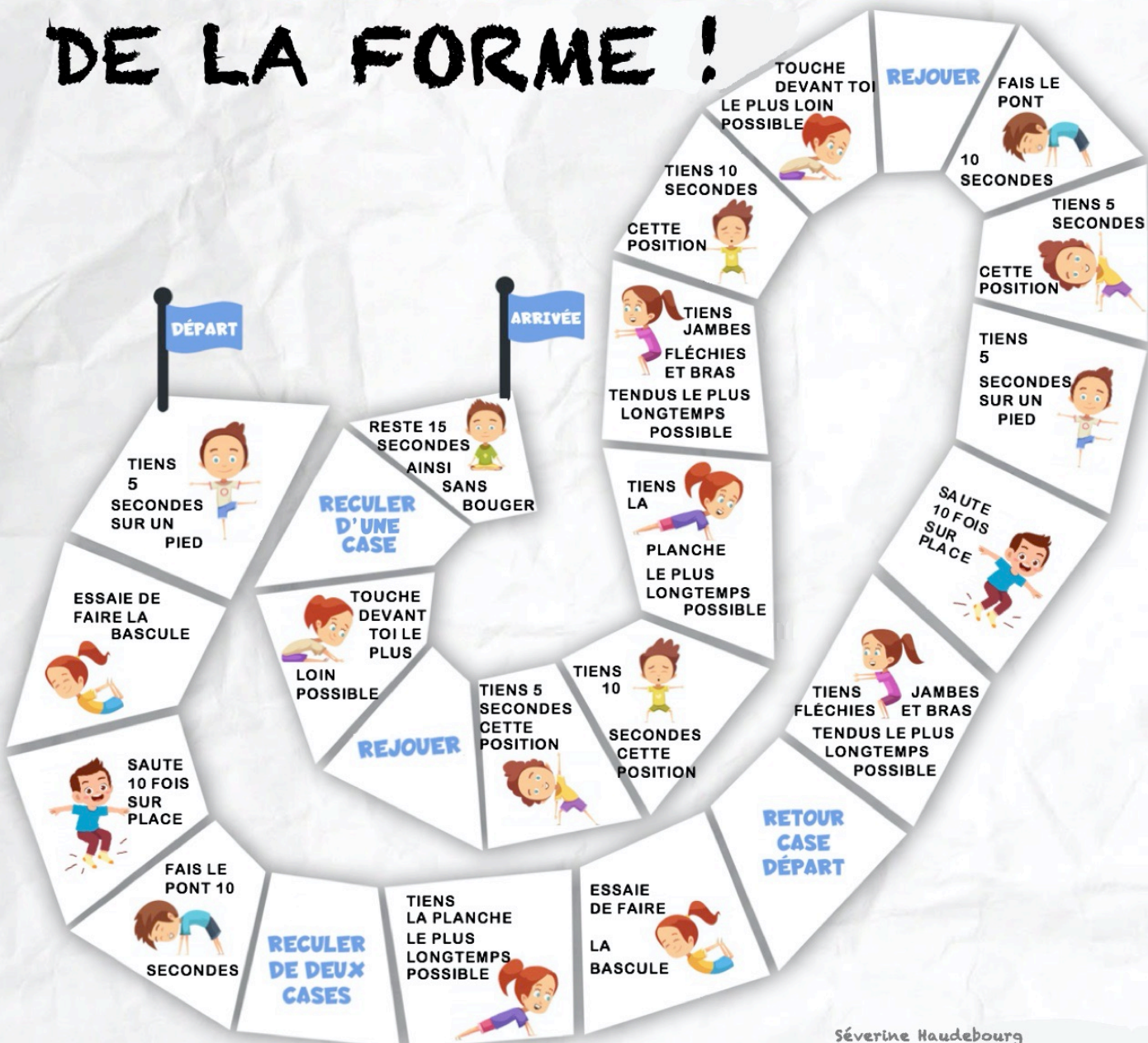
#### NORMAL

POUR ÊTRE DÉSIGNÉ VAINQUEUR LE JOUEUR DOIT TOMBER **PILE** SUR LA CASE ARRIVÉE

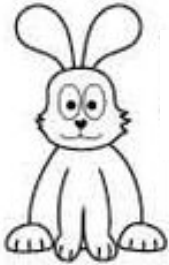
SINON IL FAUT **RECULER** POUR LES CASES EN TROP ET RETENTER SA CHANCE LE TOUR SUIVANT

# Fiche 3 : Jeu de l'oie – Plateau de jeu

## JEU DE L'OIE DE LA FORME !



# Lance le dé et dessine... UN LAPIN



	1st Roll	2nd Roll	3rd Roll	4th Roll
	Ears	Body	Eyes	Nose & Mouth
1				
2				
3				
4				
5				
6				