

# CP « Club des 5 » - Semaine du 2 au 5 juin

<b>LUNDI</b>	Férié
<b>MARDI</b>	Maitresse Audrey
<b>JEUDI</b>	<p><u>lecture</u> :</p> <p>Relire p 69 - faire fichier d'exercices p 69</p> <p>Ex 1 et 2: <a href="https://www.clicmaclasse.fr/activites/sons/z/son_z_ex01.html">https://www.clicmaclasse.fr/activites/sons/z/son_z_ex01.html</a></p> <p><u>écriture</u> : la lettre z</p> <p><u>Maths</u> : faire des 10 : on va utiliser ce qu'on a appris la semaine dernière pour calculer.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Avec le jeu de cartes (je le remets mais c'est le jeu de la semaine dernière, ne le réimprimer pas si vous l'avez déjà) : tirer 4 ou 5 cartes - voir si on peut faire des 10 - écrire le résultat sur l'ardoise</li><li>• Faire la fiche « faire des 10 (1) »</li></ul>
<b>VENDREDI</b>	<p><u>lecture</u> :</p> <p>Relire p 70 - faire fichier d'exercices p 70</p> <p>Ex 1 et 2: <a href="https://www.clicmaclasse.fr/activites/sons/t/son_t_ex01.html">https://www.clicmaclasse.fr/activites/sons/t/son_t_ex01.html</a></p> <p><u>écriture</u> : la lettre t</p> <p><u>Maths</u> : faire des 10</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Avec le jeu de cartes (avec un ou plusieurs autres joueurs) : on distribue les cartes - on retire de son jeu toutes les paires qui font 10 - ensuite on pioche au voisin - on retire à chaque fois les paires de 10 - le gagnant est celui qui n'a plus de carte en 1er (genre de jeu du pouilleux ou du mistigri)</li><li>• Faire la fiche « faire des 10 (2) »</li></ul>