
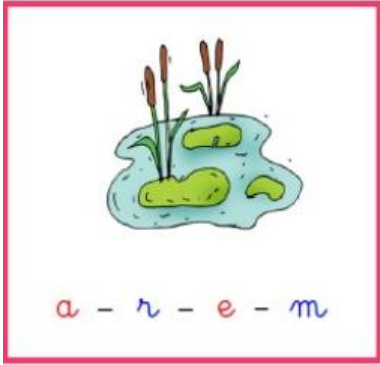
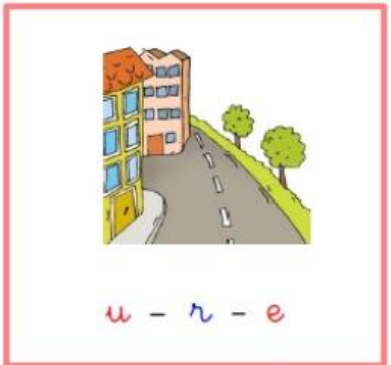


L'école à la maison : mardi 31 mars 2020

5min	☆ RITUEL DE LA DATE DU JOUR : à l'aide du calendrier, écrire la date du jour.
10min	☆ DICTÉE : les élèves doivent faire une dictée chaque jour. Dictée de nombres en lettres : cinq, six, sept, huit Dictée de syllabes : mé, fé, ré, ché, ar, at
20min	☆ PILOTIS ETUDE DU CODE : <u>Jeu de l'ascenseur</u> : Refaire le même jeu qu'hier avec toutes les cartes lettres. <u>Remettre les lettres dans l'ordre</u> : Découper des étiquettes images. Pour les petites cartes lettres. L'élève doit prendre une première image, et trouver les bonnes lettres et les remettre dans l'ordre pour former le mot. Il faut se concentrer pour bien entendre les sons. Une fois l'activité réalisée, coller l'image dans le cahier et avec son modèle, l'élève écrit le mot remis dans l'ordre dans son cahier au stylo. Doc 1
(15/20min) Faire une pause : proposer à l'élève de jouer, se dépenser (éviter les écrans)	
10min	☆ ECRITURE + DESSINE :  Faire écrire comme le modèle. Puis dessiner un carré à la règle pour que l'élève dessine ce qu'il a compris de la phrase. Aider l'élève à lire la phrase. Il dessine ce qu'il a compris, ce n'est pas grave s'il n'a pas compris tous les mots. Possibilité de découper et coller dans le cahier de l'élève le modèle se trouvant en bas de page.
5min	☆ GRAMMAIRE: (doc 2) Les articles Réaliser l'exercice (si pas de possibilité d'imprimer, possibilité de ré écrire la nouvelle phrase sur cahier.
10min	☆ PRODUCTION D'ECRIT : Lire avec l'élève les mots de vocabulaire donnés (doc 3). Puis lui demander de réfléchir et de faire une phrase avec ces nouveaux mots et avec des mots qu'il connaît déjà. Attention aux majuscules et aux points.
2min	☆ LECTURE-FLUENCE : Sur le doc fluence , chronométrer l'élève. S'il bloque sur une syllabe, l'entourer et continuer, ce n'est pas grave.
(1h30)Pause du midi	
7min	☆ MATHS : Dire que l'on va essayer d' estimer un résultat « à peu près » avant de calculer. Estimer ça veut dire qu'on va dire à peu près, ce n'est pas forcément le résultat exacte. Proposer une opération et trois réponses (il doit choisir la réponse sans calculer). 9 + 5 ? à ton avis, c'est plus proche de: a. 14 ; b. 10 ; c. 37 ? Demander de prouver pourquoi telle ou telle réponse est fausse. (10 c'est impossible car on a déjà 9+ encore 5. 37 c'est impossible car on ne pourra pas avoir 3 dizaines) 18 + 5 ? Réponses proposées : a. 9 ; b. 23 ; c. 40 Demander de prouver pourquoi telle ou telle réponse est fausse. (9 c'est impossible car 18 est déjà plus grand que 9. 40 c'est impossible parce qu'on a une seule dizaine déjà présente, et on ne pourra pas en trouver 3 autres avec 8 et 5 unités).
15min	☆ FICHER Tangram(doc4) Présenter chaque pièce et demander le nom (triangle, carré, quadrilatère). <u>Etape manipulation</u> : Donner les deux plus grands triangles et lui demander de faire un autre triangle. Puis lui faire remarquer que c'est la moitié d'une forme...laquelle ? Le carré Mettre de côté sans démonter. Avec le reste des pièces, il doit faire un triangle de la même taille que le premier triangle réalisé. Laisser chercher, essayer.

	Une fois trouvé, demander d'associer les deux triangles pour faire un carré. <u>Fiche</u> : Donner la fiche Tangrams. Faire le premier modèle.
5min	☆ FICHER QUADRILLO doc5 : Reproduire la figure identique au modèle
	Pour Mercredi : Activité poisson d'avril

Le vélo est sale..



u	e	a
e	é	e
e	i	i
e	a	r
r	m	f
d	v	t
l	l	s

Entoure le bon article :



Le La



Le La



Le La



Le La



Le La



Le La

Relie les noms à l'article qui convient :



cerises



casquette

un, une



bonbons



des



dauphin



moufles

Doc 2



mouton
mange
foin

Doc 3

6

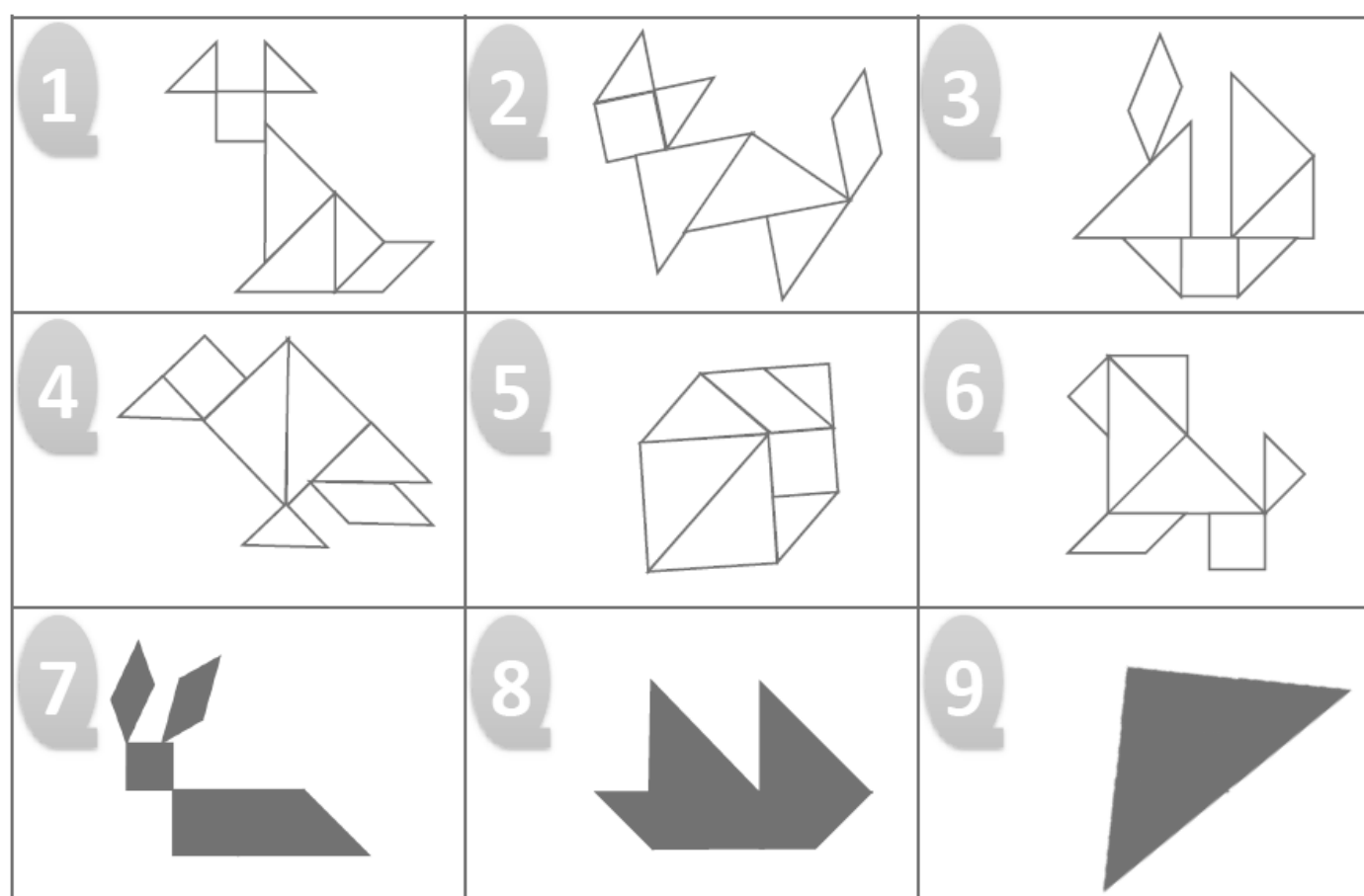
Lecture Chrono-syllabes : Son [V]

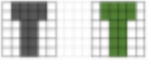


vo	vi	ve	vé	vu	va	vy	ve	vi	vo
vu	vy	va	ve	vo	vi	va	ve	vu	vé
va	chu	fo	ra	si	ché	vo	re	as	sy
re	fu	sé	vo	cha	ir	vé	ru	sy	va

<http://evolutionclass.org/>


temps

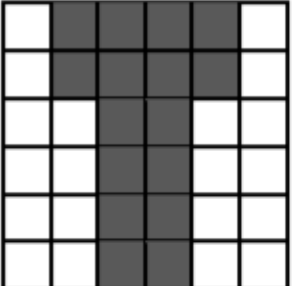
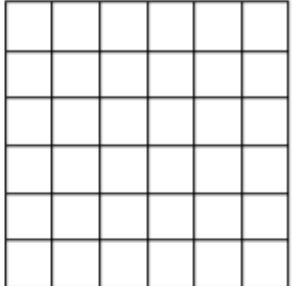





QUADRILLO ★

1

Reproduis la figure :

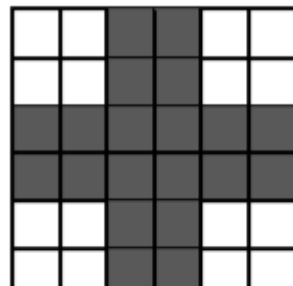
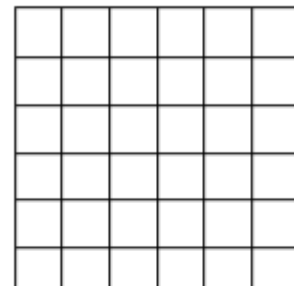






QUADRILLO ★

3

Reproduis la figure :

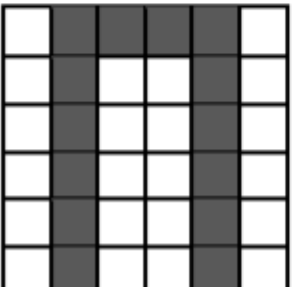
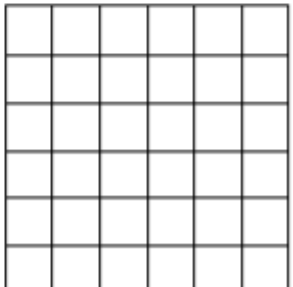






QUADRILLO ★

2

Reproduis la figure :



QUADRILLO ★

4

Reproduis la figure :

