

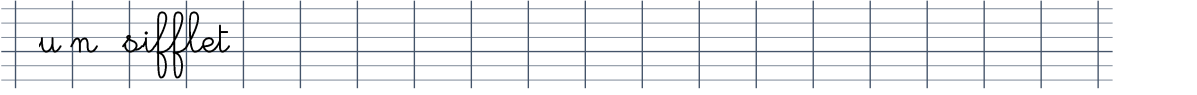


L'école à la maison : lundi 6 avril 2020

5min	☆ RITUEL DE LA DATE DU JOUR : à l'aide du calendrier, écrire la date du jour.
10min	☆ DICTÉE : Dictée de mots-outils : dans, elle, un, pour, est. Dictée de mots-nombres (en lettres) : un, deux, trois, quatre
20min	<p>☆ PILOTIS ETUDE DU CODE:</p> <p><u>Pilotis p38</u> :</p> <p>Découverte de la lettre, du son, du geste : Aujourd'hui, on va travailler sur cette lettre (montrer la lettre en haut de la page). Sais-tu comment s'appelle cette lettre ? Et sais-tu quel SON fait la lettre F ? [fff] Comment on fait pour faire le son FFF, qu'est ce qu'il se passe dans la bouche ? On souffle et les dents du haut sont sur la lèvre du bas. Montrer le geste du son en haut de page de monsieur F et reproduire le geste ensemble.</p> <p>Lire ensemble la maison du son F. On commence par le toit : le FFF peut se trouver au début du mot comme dans fée, ou à la fin comme dans sifflet. Lire les autres mots. Puis demander à l'élève s'il connaît d'autres mots avec le son FFF/ ou prénoms.</p> <p>Trouver la place du son [f] : Je vais dire un mot très court qui n'a qu'une seule syllabe. Tu vas devoir te concentrer pour écouter tous les sons qu'il y a dans ce mot. A chaque fois que tu entends un mot tu vas mettre un rond sur l'ardoise. Et quand tu entendras le son F tu mettras une croix dans le rond. Comme tu fais en classe. On va faire un exemple ensemble ; le mot Fée. Combien de sons tu entends ? 2, donc tu vas dessiner deux ronds ○○ quel est le premier son que tu entends dans Fée ? F donc tu vas mettre la croix dans le premier rond. Et quel est le deuxième son que tu entends ? é. C'est très bien. Peux-tu me rappeler comment on écrit le son é ? ⊗○</p> <p>Maintenant je vais te sonner un autre mot, tu vas comme tout à l'heure écouter tous les sons, mettre un rond pour chaque son, puis te concentrer pour mettre une croix là où se trouve le son [f].</p> <p>Même démarche avec FAR : ⊗○○ F a r et FIL : ⊗○○ f i l</p>
(15/20min) Faire une pause : proposer à l'élève de jouer, se dépenser (éviter les écrans)	
10min	<p>☆ ECRITURE + DESSINE:</p>    <p>Faire écrire comme les modèles.</p>
10min	<p>☆ JEU MOTS OUTILS : NIVEAU 1 : installer les étiquettes mots outils devant l'élève, puis lui demander un mot outil (par exemple <i>une</i>), l'élève doit trouver l'étiquette et vous la montrer. S'il réussit du premier coup, il gagne un point. Comparer avec hier. <i>S'il y a certains mots avec des difficultés à retenir vous pouvez prendre davantage de temps en décomposant le mot avec l'élève : épeler les lettres, l'écrire sur ardoise avec modèle. On efface, on regarde le mot 5 secondes, puis on cache et l'élève doit se souvenir et l'écrire sur ardoise. On vérifie. Puis sans modèle.</i></p> <p>NIVEAU 2 : Si l'élève reconnaît déjà tous les mots outils : Tirer un mot outil dans la pioche sans lui montrer. Lui dire le mot et l'élève doit l'écrire sur son ardoise. S'il parvient à l'écrire sans erreur il gagne un jeton. Ainsi de suite.</p>

10min	☆ <u>Jeu de l'ascenseur</u> : Refaire le même jeu. Si l'élève arrive déjà à le faire facilement, faire une colonne avec les consonnes. Puis prendre deux voyelles (lettres rouges) pour les mettre de part et d'autre de la consonne. Par exemple : A M I , puis descendre, A L I , ainsi de suite. Puis changer les lettres rouges.
2min	★ LECTURE-FLUENCE : Sur le doc1 fluence , chronométrer l'élève. S'il bloque sur une syllabe, l'entourer et continuer, ce n'est pas grave.
15min	<p>★QUESTIONNER LE MONDE-VEGETAL :</p> <p>Au préalable trouver des graines que vous avez à la maison (haricots, lentilles ou autres). Les mettre face à l'élève avec d'autres objets divers et variés (cailloux, balle, gomme, bille, etc). Et lui demander de faire un tri : mettre d'un côté les graines. Vérifier le tri, demander de justifier.</p> <p>Qu'est-ce qu'une graine ? De quoi a-t-elle besoin pour se développer et pousser ? Réponses attendues : de l'eau et de la lumière (certains élèves pourront aussi dire de la terre).</p> <p>Proposer l'expérience suivante : 1) on va tenter de voir si une plante peut pousser avec de l'eau uniquement mais sans lumière, 2) si elle peut pousser avec de la lumière mais sans eau. Et pour ceux ayant dit de la terre : 3) nous allons voir aussi si la graine peut pousser avec l'eau et la lumière mais sans terre.</p> <p>Préparer donc 3 verres transparents (en plastiques, en verre, ou un bocal transparent) avec deux « disques de coton » par verre (si pas de coton remplacer par de l'essuie tout).</p> <p><u>Verre 1</u> : mettre un disque de coton, quelques graines, puis un nouveau disque pour couvrir. L'arroser (attention juste humidifier, ne pas noyer) et le mettre dans un placard, armoire (dans l'obscurité).</p> <p><u>Verre 2</u> : mettre un disque de coton, quelques graines, puis un nouveau disque. Le mettre sur le bord d'une fenêtre, ou tout autre endroit où beaucoup de lumière rentre mais ne pas l'arroser.</p> <p><u>Verre 3</u> : mettre un disque, les graines, mettre à la lumière ET arroser.</p> <p><i>Je vous conseille de numéroté les verres de 1 à 3 avec une étiquette ou au feutre pour s'y retrouver.</i></p> <p>Expliquer à l'élève qu'il va falloir être patient pour vérifier ses hypothèses. Lui demander son avis : quel pot de graine va pousser, va pousser le premier ?</p> <p>(ne pas oublier d'arroser environs tous les 2 jours, il faut que le coton soit toujours humide (pour le verre 1 et 3 uniquement), mais ne pas noyer)</p>
(1h30)Pause du midi	
5min	☆ MATHS : Demander à l'élève d'écrire sur ardoise/ feuille toutes les additions avec deux chiffres qui font 10 (les décompositions de 10).
20min	☆ JEU TOP TEN (doc 2 pour la règle du jeu) . Si vous n'avez pas de jeu de carte à la maison, créer vos cartes sur une feuille : il faut quatre cartes de couleurs différentes pour chaque chiffre de 1 à 10. Pour les dizaines, si vous n'avez pas pu imprimer, prenez des jetons, des pailles, des légos, peu importe faites avec ce que vous avez à la maison. Vous pouvez aussi dessiner et découper vos dizaines.
20min	<p>★ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE : Faire visionner la vidéo suivante : https://www.lumni.fr/video/marylin-de-andy-warholl#containerType=serie&containerSlug=1-minute-au-musee</p> <p>Qu'est-ce que l'artiste a fait ? Il a pris la même photo d'une actrice en plusieurs fois mais chacune d'elle avec des couleurs différentes. A toi de jouer, colorie Mickey à la manière d'Andy Warhol</p>

f

une fée

un sifflet

za	ze	zi	zo	zu	zé	zy	zo	za	zi
je	za	si	lé	zo	chu	il	ra	vu	zy
lu	ar	os	vi	ché	fa	ju	zé	zi	fu



TOP TEN

Nombre de joueurs 2 et 1 arbitre éventuellement qui contrôle	Niveau Cycle 2
Matériel • Jeu de 52 cartes (sans les figures). • Une trentaine de barres de dizaines	But du jeu Additionner deux cartes pour obtenir 10.

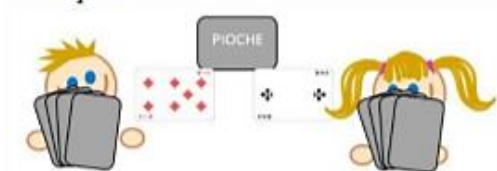
Compétences mises en œuvre :

- Additionner
- Connaître les compléments à 10

Déroulement

- Chaque joueur pioche une carte qu'il pose devant lui, puis 4 cartes qu'il peut regarder.
- Les joueurs jouent chacun leur tour. Le premier joueur regarde si une carte qu'il a en main lui permet de faire un total de 10 avec l'une des cartes posées sur la table.
 - S'il peut, les deux cartes sont éliminées et il gagne 1 dizaine. Puis il pioche une carte pour avoir toujours 4 cartes en main. C'est au tour du joueur suivant.

Exemple :



La fille a un « 3 » en main. Elle l'élimine avec le 7 posé sur la table. Elle gagne alors une dizaine.

- S'il ne peut pas, le joueur doit poser une carte sur la table **sans dépasser 10**. Puis il pioche une carte.
- La partie s'arrête quand toutes les cartes ont été piochées. Les joueurs continuent alors à jouer jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de cartes en main. On compte le score de chaque joueur. Celui qui a le plus de dizaines gagne.

Une autre version du jeu avec 3 cartes en main au lieu de 4, et possibilité d'additionner plus que deux cartes :

<https://www.youtube.com/watch?v=v0WXXkypxEZs>

Peintre



Andy Warhol



Sa biographie: Andy Warhol (1928 - 1987) est un artiste américain qui appartient au pop art, mouvement artistique dont il est l'un des innovateurs. Il crée des œuvres d'art à partir d'objets courants ou de célébrités.



Marilyn

Campbell's
soup cans



Coca cola bottles



Nous avons rencontré Andy
Warhol dans l'histoire de
Musette Souricette

