


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 : il y a, pour, qui, elle, il fait, je vais. Syllabes : blé, glou, clon, pin, chan, pru |
| 20min | <p>☆ PILOTIS ETUDE DU CODE- son ER/EZ :</p> <p><u>Manuel p 90</u> : Annoncer à l'élève qu'il va travailler sur les lettres E qui donne la main au R : ER et le E qui donne la main au Z : EZ. Lui montrer les deux couples en haut de la page. Lui demander : sais-tu quel son font ces lettres lorsqu'elles sont ensemble ? Le son [é].</p> <p>Regarde dans ce mot, il y a le E qui donne la main au R, peux-tu essayer de lire ce mot ? (pointer le mot rocher). Dans ce mot il y'a le E qui donne la main au Z, tu te souviens quel son font-elles ? Alors essaye de me lire ce mot (le nez).</p> <p>C'est très bien ! maintenant tu connais 3 façons d'écrire le son [é]. Tu peux me les dire ? : é, er, ez.</p> <p>Maintenant regarde bien tous les mots de la maison et dis-moi où se trouve le plus souvent le son [é] écrit ER/EZ ? A la fin des mots. Ça veut dire, que le plus souvent le son [é] écrit ER ou EZ se trouve à la fin des mots. Quand on veut le son [é] au début ou à la fin, comment va-t-on l'écrire à ton avis ? avec le é.</p> <p><u>Fichier Pilotis p90 (voir doc)</u> : expliquer les consignes puis laisser faire en autonomie la page.</p> <p>Réponses 1) : fraise et balai sont intrus</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 le modèle. <u>Il faut faire une ligne de chaque, pas uniquement écrire le mot une seule fois</u></p> |
| 10min | <p>☆ PRODUCTION D'ECRIT : Lire avec l'élève les mots de vocabulaire donnés (doc 3). Puis lui demander de lancer le dé pour créer le début de sa phrase (colonne qui ?), puis relancer le deux fois pour chacune des colonnes pour que la phrase soit complète. Attention à la majuscule et au point.</p> <p>Puis l'élève doit faire le dessin qui illustre sa phrase. Pensez à prendre le résultat en photo, ça peut être rigolo ! (si pas de dé, faire des petits papiers pliés à tiré à l'aveugle dans une boîte)</p> |
| 2min | ☆ LECTURE-FLUENCE : Sur le doc fluence , chronométrer l'élève. S'il bloque sur un mot, continuer sans perdre du temps dessus (l'entourer) . Noter le résultat. |
| 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 environ tous les 2 jours, il faut que le coton soit toujours humide (pour le verre 1 et 3 uniquement), mais ne pas noyer) Penser à prendre régulièrement en photo pour partager les évolutions avec les camarades.</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 |
| | <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> |

en

un rocher

en

le nez



é



er

er

ez

ez



1. Relie les dessins au panier si tu entends é.



2. Colorie les cases de la couleur demandée quand tu vois :
er en vert ez en rouge é en bleu

| | | | |
|-----------|-------------|--------------|------------|
| un nez | un vélo | le dîner | vous allez |
| le souper | vous courez | une épingle | chez |
| assez | un pompier | un chevalier | une clé |

3. Relie les mots de la même famille. Surligne ce qui est pareil dans les mots.

la boulangerie •

la boucherie •

la bergerie •

• un boucher

• un berger

• un boulanger



4. Écris le métier comme dans l'exemple.



la ferme

→ le fermier

la cuisine

→ le _____

1

Lecture Chrono-mots :



le chat

le cheval

zéro

le lama

un ami

ma mamie

la lune

la lime

un mot

le renard

la fée

le mime

marche

joli

le rire

la lave














1

Lecture Chrono-mots :



temps

Lance le dé pour chaque colonne et écris ton histoire.

| | QUI | QUOI | OÙ |
|---|---|--|---|
|  | La boulangère  | porte une couronne  | dans la cuisine.  |
|  | Un fantôme  | mange la galette  | chez Tirobot.  |
|  | Louve  | prépare la galette | dans la classe.  |
|  | Robotine  | coupe la galette | à l'école.  |
|  | La maman | apporte la galette | dans le jardin.  |
|  | Le papa | trouve la fève  | chez Loup.  |

TOP TEN

| | |
|--|---|
| Nombre de joueurs 2 et 1 arbitre éventuellement qui contrôle | Niveau Cycle 2 |
| Matériel <ul style="list-style-type: none">• 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 :

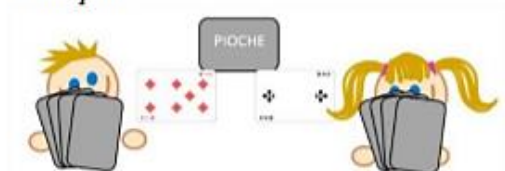
- Additionner
- Connaitre les compléments à 10

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=v0WXXypxEZs>

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

