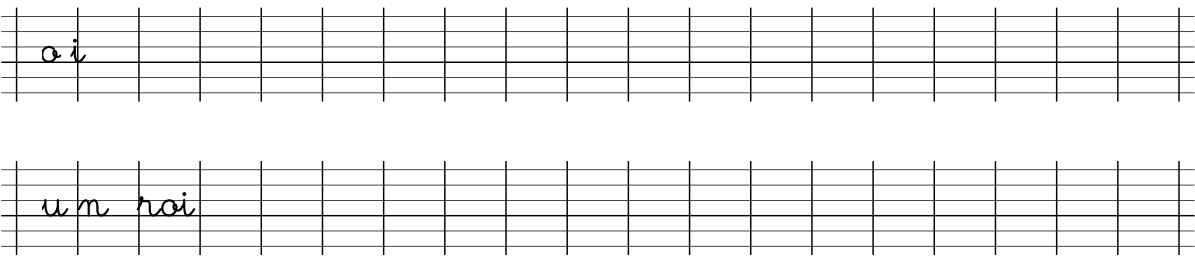


L'école à la maison : lundi 6 avril 2020

5min	☆ RITUEL DE LA DATE DU JOUR : à l'aide du calendrier, écrire la date du jour.
10min	☆ DICTEE : Dictée de mots outils : il y a, pour, qui, elle, il fait, je vais. Syllabes : blé, glou, clon, pin, chan, pru Phrase (préciser à l'enfant les lettres muettes) : Le gros (s muet à la fin) rocher a une forme (E muet à la fin) de nez.
30min	☆ PILOTIS ETUDE DU CODE-p 94 Annoncer que vous allez travailler sur les lettres OI. Le O qui donne la main au I. Montrer le haut de la page. Lui demander s'il sait quel son font ces lettres lorsqu'elles sont ensemble. S'il ne sait pas, lui proposer de regarder le mot dans le toit de la maison : un roi. Lui demander de quel mot il s'agit. Alors quel son font les lettres OI quand elles sont ensemble ? réponse [oi]. Cacher la maison des sons, et lui demander s'il connaît des mots avec le son OI. Le laisser réfléchir. Lui montrer le geste du son OI et le faire ensemble. « <i>Pour faire le geste, on réunit ses doigts en pointe : c'est le museau du chien. Puis on écarte brusquement en disant oi comme quand le chien aboie.</i> » <u>Sur ardoise</u> : Annoncer qu'il va devoir se concentrer pour entendre tous les sons des mots et savoir où se trouve le son OI. « Je vais te dire un mot, tu vas devoir dessiner autant de ronds que de sons que tu entends, et mettre une croix lorsque tu entends OI, c'est comme ce que tu as l'habitude de faire en classe ». Faire le premier exemple ensemble : noix. ([nn] et [oi]) : ○ ⊗ Miroir (m-i-r-o-i-r) : ○ ○ ○ ○ ⊗ ○ Ardoise (a-r-d-o-i-z) : ○ ○ ○ ○ ⊗ ○ Passoire (p-a-s-o-i-r) : ○ ○ ○ ○ ⊗ ○ <u>Lecture de la maison des sons ensemble.</u> <u>Fichier pilotis p94</u> : expliquer les consignes puis laisser faire en autonomie. Ex 1) intrus : poule/bras (15/20min) Faire une pause : proposer à l'élève de jouer, se dépenser (éviter les écrans)
10min	☆ ECRITURE + DESSINE :  Faire écrire comme le modèle. <u>Il faut faire une ligne de chaque, pas uniquement écrire le mot une seule fois</u>
10min	☆ 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 dé deux fois pour chacune des colonnes pour que la phrase soit complète. Attention à la majuscule et au point. 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)
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	☆ QUESTIONNER LE MONDE-VEGETAL : 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.



oi



oi oi



1. Colorie les dessins si tu entends oi.



2. Dessine autant de ronds que de sons et colorie le rond du son oi.



3. Colorie la syllabe que tu entends dans chaque mot.

	pa	poi	roi
	moi	na	noi

	doi	toi	dio
	poi	pa	pio

4. Entoure ce qui est demandé.















ce qui a des poils



ce qui pousse dans un arbre



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 • Jeu de 52 cartes (sans les figures). • Une trentaine de barres de dizaines	But du jeu Additionner deux cartes pour obtenir 10.

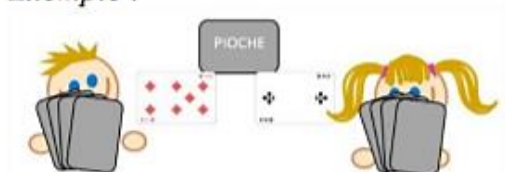
Compétences mises en œuvre :

- 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>

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



Lecture Chrono-mots :



temps

doc fluence

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

