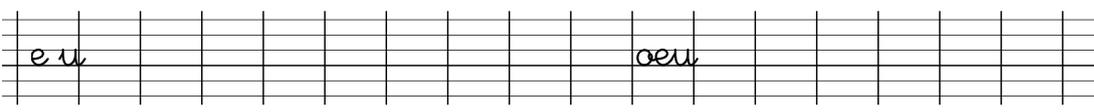


L'école à la maison : lundi 18 mai 2020

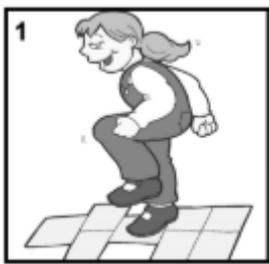
5min	<p>☆RITUEL DE LA DATE DU JOUR : à l'aide du calendrier, écrire la date du jour.</p>
10min	<p>☆DICTEE : Mots-outils : vous, je peux, je vois, avoir, elle dit, je vais. Mots-nombres : trois, quatre six, huit, onze, treize</p>
30min	<p>☆PILOTIS-ETUDE DU CODE [eu/oeu] <u>Découverte des lettres</u> : Aujourd'hui nous allons travailler sur le E-U et le O-E-U (montrer le haut de la page). <u>Découverte du son</u> : Ces lettres sont particulières car elles peuvent faire deux sons : le son [e] ou [eu]. <u>Regarde dans le toit de la maison</u> : montre-moi les deux mots avec le EU ? une fleur et un feu. Ici le EU ne fait pas tout à fait le même son. Est-ce que tu l'entends ? (Je vous conseille de prononcer fleur avec le son de feu et inversement). Et maintenant, montre-moi les deux mots avec OEU ? un cœur et un nœud. Tu vois ces deux mots s'écrivent avec OEU et pourtant on a deux sons différents le [e] et le [eu]. <i>Quand on prononce le son e, la bouche est presque fermée. Les lèvres sont un peu avancées et arrondies. »</i> <i>Pour [eu]: « La bouche est presque fermée aussi, mais les lèvres s'avancent davantage et laissent passer l'air. »</i> <u>Découverte du geste</u> : Reproduire le geste ensemble. <i>Pour faire le geste des sons, on met son pouce entre deux doigts.</i> <u>Lecture de la maison des sons ensemble.</u> Visionner la <u>vidéo</u> envoyée par mail par la maîtresse sur le son. Elle permet d'entendre le son, et compléter avec quelques exercices.</p>
15min	<p><u>Fichier Pilotis p108</u> : Expliquer les consignes si besoin et laisser faire en autonomie. <u>Vidéo envoyée par mail par la maîtresse à visionner en complément de l'étude du son.</u></p>
(15/20min) Faire une pause : proposer à l'élève de jouer, se dépenser (éviter les écrans)	
5min	<p>☆ ECRITURE:</p>  <p>Faire une ligne de chaque sur son cahier en s'appliquant.</p>
7min	<p>☆PRODUCTION D'ECRIT : produire deux phrases avec les mots proposés. L'enfant peut ajouter d'autres mots, il n'est pas contraint d'utiliser tous les mots. (doc 2) Coller la petite image dans le cahier avant sa production d'écrit.</p>
2min	<p>☆LECTURE-FLUENCE : Dans un 1^{er} temps faire lire les sons dans le premier encadré (attention on dit le son pas le nom des lettres, pour le f par exemple on dit [ffff] et non « èf »). Ensuite vous allez passer à l'activité chrono en 3 étapes. Expliquer à l'enfant qu'il va être chronométré 3 fois. Une première fois pour lire des syllabes, puis pour lire des mots, enfin pour lire un petit texte. Lancer le chrono et faire lire les syllabes puis noter le temps à côté. Faire de même avec la série de mots puis le texte. Merci de m'envoyer les résultats en photo.</p>
5min	<p>☆RALLYE COPIE (soigner son écriture) : Doc 3 Recopie proprement le petit texte. Il faut s'appliquer faire attention à la hauteur des lettres. Saute une ligne à chaque fois. (cela permet de faire réécrire en vert des mots mal recopiés).</p>
(1h30)Pause du midi	
5min	<p>☆ NUMERATION : Demander à l'élève d'écrire 43 sur son ardoise. Puis demander de montrer combien de bâtons de dizaines (4) et combien de cubes d'unités (3) il faut. Doc 4</p>
5min	<p>Demander à l'élève d'écrire 56 sur son ardoise. Puis demander de montrer combien de bâtons de dizaines (5) et combien de cubes d'unités (6) il faut.</p>

	DECOMPOSITION : Demander de faire deux décompositions du nombre 5 (deux manière de faire le nombre 5: 4+1, 3+2).
20min	<p>★JEU : LA GUERRE DU POTAGER (permet de se repérer dans un quadrillage et lire un tableau à double entrée) : Il s'agit là du jeu de la bataille navale revisitée. Le but du jeu est expliqué sur le document. Il faut un document pour chaque joueur. Veillez à ce que l'élève place bien ses deux légumes à chaque fois, pour cela une troisième personne peut aider.</p> <p>Voici également l'explication du jeu en vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=OMi6YED04lo</p>
5min	<p>★Problème : Il y a un pique-nique dimanche et maman veut préparer un petit gâteau pour chaque personne. Elle dit que nous serons 5. Après avoir bien compté nous serons le double de personnes. Combien de gâteau maman devra-t-elle préparer ? Réponse : Le double de 5, 10.</p>

Chers parents, pour la plupart, les cahiers du jour de vos enfants vous ont été remis. Je vous demande d'en prendre grand soin car il est le reflet du travail de l'élève. Pour chaque exercice écrit, vous pourrez désormais le faire dans ce dernier. Cela évitera les feuilles volantes que nous avons pu avoir lors de la précédente période d'école à la maison. Je vous demanderai pour chaque matière/ exercice, d'écrire, ou faire écrire, le titre pour davantage de clareté (dictée, production décrit, copie, mathématiques, calculs, ...).

En vous remerciant.

Petite image pour la production d'écrit.



fil	pet	mare
case	cour	école
saute	joue	dans



eu

EU

eu

eu - en - è - f - v - in - ai - eu - ei - d
an - on - eu - b - oi - é - eu - ch - eu

deu - peu - cheu - beu - teu - neu - seu
teur - meur - cheur - leur - neur



le feu - un jeu - c'est bleu - le milieu - il pleut
il est heureux - des cheveux - un feutre - un vieux
une voleuse - un voleur - la peur - un meuble
une fleur - la chaleur - il pleure - l'heure

Je veux un feutre bleu !

Jeudi, il va pleuvoir.

Tu es un menteur et un tricheur.

Déjeune un peu plus vite, si tu peux !



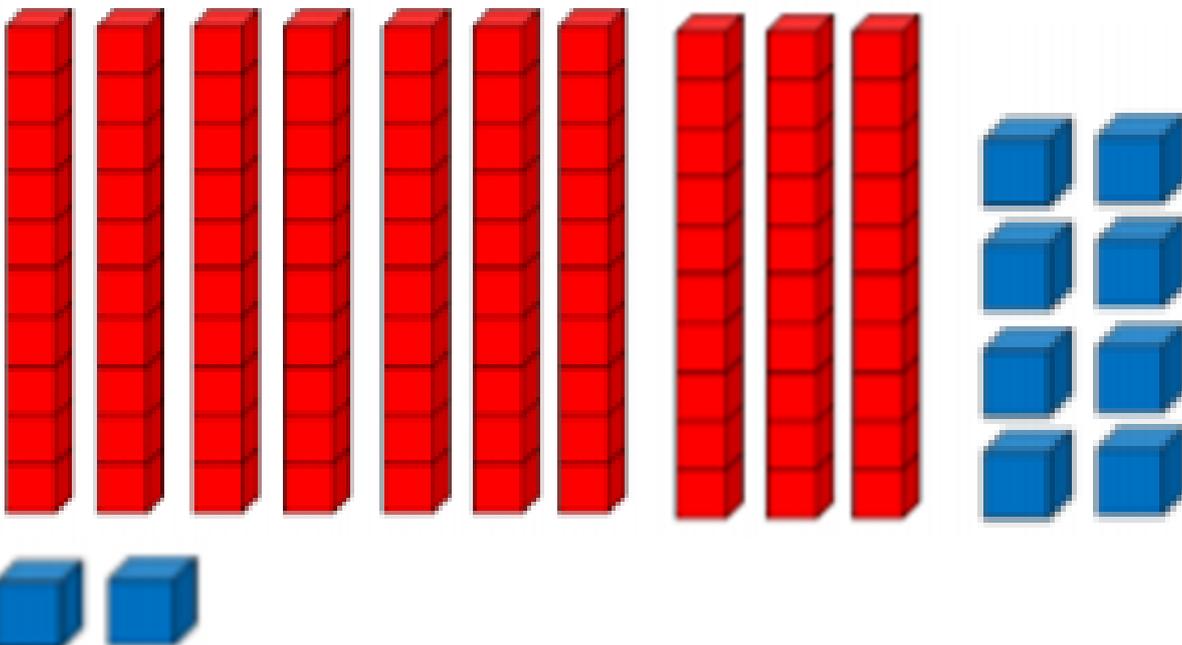
peut-être



Copie

À minuit, Nino a chassé le rat
sous la lune. Nino a une niche.
Il y a ramené l'os de l'animal
pour se nourrir.

Doc 4



La guerre du potager ★

Date :

//

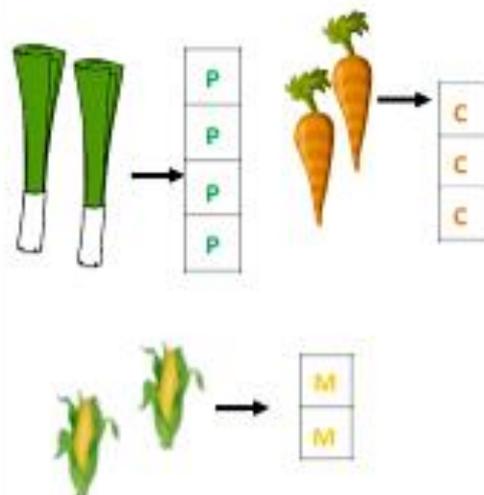
Mon prénom :



MON POTAGER

Place tes légumes dans ton potager

(Attention, 2 de chaque !) :



	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						



LE POTAGER DE MON ADVERSAIRE

Son prénom :

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

- **But du jeu** : manger tout le potager de ton adversaire en envoyant ta taupe dans son potager.

- Quand c'est ton tour, tu annonces la case que tu vides dans le potager de ton adversaire. L'adversaire te répond le résultat :

- « **Terre** » : ta taupe ne mange que de la terre. Colorie en noir la case dans la grille de ton adversaire pour te souvenir qu'il n'y a rien ici.

- « **Croqué** » : ta taupe a mangé un bout de légume ! Fais une croix sur la grille pour marquer qu'il y a un morceau de légume à cet endroit.

- « **Disparu** » : ta taupe a mangé tout le légume !