

Ma semaine du 23 au 27 mars 2020

Voici le travail prévu pour cette semaine !

J'espère que toutes les familles sont en bonne santé,

prenez soin de vous et de mes élèves 😊!

J'aimerais recevoir des photos du travail effectué sur les fichiers pour le vendredi 27 mars au soir (**Ou des photos chaque jour**)

via l'adresse mail suivante : cpce1c2018@gmail.com

Veillez à ce que votre enfant travaille régulièrement pour conserver ses acquis et qu'il poursuive l'apprentissage de nouvelles notions.

Attention : La progression du code a été modifiée par nos soins pour vous permettre d'étudier avec votre enfant des sons plus simples que ceux prévus initialement. Ne suivez pas le fichier trampoline bleu.

JOUR	ACTIVITÉS	OUTILS
Lundi 23 Mars	Fichier Trampoline bleu → son [z] pages : 70-71 Découverte du son [eu] Lire la fiche de son [eu] (syllabes) +un exercice du fichier de son [eu] Dictée de mots quotidienne Calcul mental→ Lire Dokeo p.20-21 → + exercices page 92 Jeu YAMS Jeu de la marchande Plateau de jeu avancer/reculer	Trampoline code bleu marche à suivre ci-dessous + Classe-numérique.fr à ranger dans le lutin de sons/ à retrouver dans les pages suivantes. (changement de progression, nouveaux mots ci-dessous) voir ci-dessous Fichier Trampoline jaune + étiquettes en pièce jointe reprendre le matériel utilisé la semaine précédente. voir ci-dessous
	Lire Dokeo p. 20-21 + exercices page 93→ Lire la fiche de son [eu] syllabes et mots	Trampoline code jaune

<p>Mardi 24 Mars</p>	<p>+ un exercice du fichier de son [eu]</p> <p>Dictée de mots →</p> <p>Calcul mental →</p> <p>Jeu de la marchande</p> <p>Plateau de jeu avancer/reculer →</p> <p>POESIE→ Copier et illustrer</p>	<p>voir ci-dessous</p> <p>voir ci-dessous</p> <p>matériel utilisé la semaine précédente.</p> <p>voir ci-dessous</p> <p>Cahier de poésie – voir ci-dessous</p>
<p>Mercredi 25 Mars</p>	<p>Lire Dokeo p.22-23</p> <p>Dictée de mots →</p> <p>Production écrite →</p> <p>Rallye copie →</p> <p>Jeu YAMS Jeu de la marchande exercices 1 à 5 p71 →</p> <p>Plateau de jeu avancer/reculer</p> <p>Plan de travail en ligne →</p>	<p>voir ci-dessous</p> <p>voir ci-dessous</p> <p>voir ci-dessous</p> <p>grand CAPMATHS</p> <p>classe-numérique.fr</p>
<p>Jeudi 26 Mars</p>	<p>Lire la fiche de son [eu] entière + un exercice du fichier de son [eu]</p> <p>- Dictée de mots</p> <p>- Calcul mental</p> <p>Lire Dokeo 22-23 + exercices de la page 94</p> <p>Jeu YAMS Plateau de jeu avancer/reculer → + exercices 1 à 4 page 72</p> <p>Plan de travail en ligne →</p>	<p>Trampoline jaune</p> <p>matériel de manipulation et grand CAPMATHS</p> <p>classe-numérique.fr</p>

<p>Vendredi 27 Mars</p>	<p>Lire la fiche de son [eu] entière + terminer fichier de son [eu]</p> <p>Calcul mental</p> <p>Lire Dokeo p.22-23 exercices page 95</p> <p>Plateau de jeu avancer/reculer → + exercices 1 à 4 page 73</p> <p>Plan de travail en ligne →</p>	<p>Trampoline jaune</p> <p>matériel de manipulation et grand CAPMATHS</p> <p>classe-numérique.fr</p>
--	---	--

Précisions

Comment lancer/corriger une activité ?

1. L'adulte lit les consignes/textes avec l'élève et l'accompagne pour étayer sa compréhension.
2. Une fois les difficultés de compréhension écartés, l'élève se lance seul dans l'activité.
3. Lorsque l'activité est terminée, l'adulte corrige l'élève (soulignez ou entourez les erreurs, en explicitant ce qui n'a pas été compris ou mal exécuté sans donner la réponse)
4. L'élève se corrige seul au stylo vert et l'adulte vérifie une dernière fois.

Classe-numérique.fr

voir tuto pour inscription

vous y retrouverez

- la découverte du son [eu]
- le plan de travail

FICHER TRAMPOLINE JAUNE et DOKEO

EPISODE 7

- Lire les pages 20-21 de DOKEO à voix haute, poser des questions de compréhension, expliquer les mots inconnus.
- Passer au fichier TRAMPOLINE JAUNE pages 92-93
L'élève lit les consignes, lui demander ce qu'il doit faire pour s'assurer de la bonne compréhension de l'exercice et se lancer dans l'activité.

EPISODE 8

- Lire les pages 22-23 de DOKEO à voix haute, poser des questions de compréhension, expliquer les mots inconnus.
- Passer au fichier TRAMPOLINE JAUNE pages 94-95
L'élève lit les consignes, lui demander ce qu'il doit faire pour s'assurer de la bonne compréhension de l'exercice et se lancer dans l'activité.

DECOUVERTE DU SON [EU]

1. Découverte sur classe-numérique.fr (voir tuto)
2. Graphies du son : l'enfant cherche des mots dans lesquels on entend [eu], l'adulte les écrit, l'enfant entoure les lettres permettant d'écrire le son : e, eu, œu.
3. Montrer toutes les graphies en script, en cursives et en majuscule –
4. Regarder la vidéo du son grâce au QR code
5. Lire la fiche du son quotidiennement

PRODUCTION ECRITE

Voir Fiche ci-dessous

1) Laissez l'élève observer et verbaliser ce qu'il voit.

2) Passage à l'écrit, lexique pour aider l'élève :

- se préparer, observer, regarder, escalader, grimper, monter, réussir
- un casque, l'équipement, un harnais, une montagne, un alpiniste, le sommet, le paysage, la vue
- motivé, déterminé, heureux, content, fier, joyeux,
- **Exigences :** majuscules et points, sens de la phrase, écriture phonétique autorisée si mot inconnu, bien séparer les mots.

COPIE

Voir Fiche Rallye Copie ci-dessous

Dictée de mots : (*changement de progression ne pas se fier au cahier de devoirs*)

cheval – bleu – cœur – danseur – seize –quinze – vingt

CALCUL MENTAL

Tous les jours : 3 calculs de chaque catégorie ci-dessous

Exigence : la réponse doit être donnée en moins de 5 secondes !

- doubles
- complément à la dix
- additions et soustractions simples
- ajout d'un dizaine ou d'une unité à un nombre donné.
- retirer une dizaine ou une unité à un nombre donné etc..
- dictée de nombres de 0 à 99
- lire des nombres de 0 à 99

NUMERATION

- Jouer à la marchande (faire des échanges billet contre pièces, payer, rendre la monnaie, etc.)
- Jouer au YAMS avec votre enfant : lancer 4 dés, l'élève doit écrire l'addition correspondante et calcule la somme. Répéter l'exercice 4 fois. Le gagnant est celui qui a le plus de points

IMPORTANT : Aider l'élève à trouver des stratégies pour calculer plus vite:

$$5+4+6+3 = \text{(je sais que } 4+6 \text{ vaut } 10)$$

$$6+6+1+3 = \text{(je connais le double de } 6)$$

- Jouer à l'aide d'un plateau de jeu (voir ci-dessous) et des cartes avancer/reculer.

grand CAPMATHS : exercices page 71

Problèmes dictés :

a) Gribouille a caché les crayons de Zoé, 3 sous un livre, 3 derrière une boîte et 2 dans une corbeille. Combien de crayons Gribouille a-t-il caché ?

b) Il y avait 10 cubes. Gribouille en a pris 5. Combien de cubes y a-t-il maintenant.

Réviser : exercices 2 et 3

Lire au-dessus la partie : *Comment lancer/corriger une activité ?*

- **Exigences** : un dessin, un calcul (rappeler que l'on connaît l'addition et la soustraction, quelle opération sera la plus utile ?)
- et compléter la phrase réponse.

Apprendre :

Manipulation : jeu de la marchande

Lire au-dessus la partie : *Comment lancer/corriger une activité ?*

Exercice 4 et 5

grand CAPMATHS : exercices page 72

Nombres dictés :

a) 35 b) 43 c) 52 d) 40 e) 55 f) 45

Réviser : exercices 2 et 3

Lire au-dessus la partie : *Comment lancer/corriger une activité ?*

Apprendre :

Manipulation : Dans un premier temps faire l'exercice sur le plateau de jeu pour manipuler

Lire au-dessus la partie : *Comment lancer/corriger une activité ?*

Exercice 4

grand CAPMATHS : exercices page 73

Calculs dictés :

a) $2+7$ b) $4+5$ c) $5+4$ d) $6+4$ e) $6+6$ f) $5+6$

Réviser : Suite de nombres exercice 2

Lire au-dessus la partie : *Comment lancer/corriger une activité ?*

Apprendre :

Manipulation : Dans un premier temps faire l'exercice sur le plateau de jeu pour manipuler

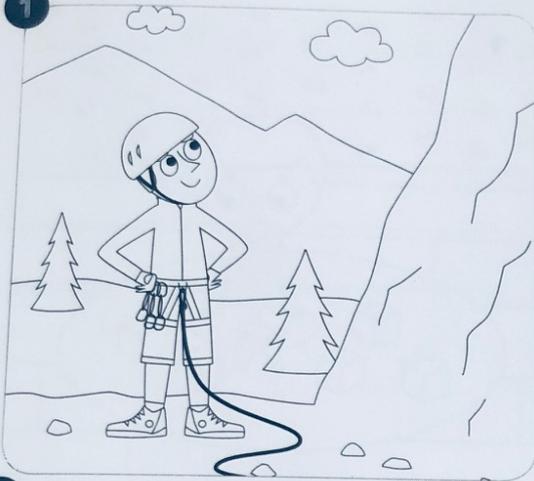
Lire au-dessus la partie : *Comment lancer/corriger une activité ?*

Exercice 3 à 5

Écris un court texte.

Titre : _____

1



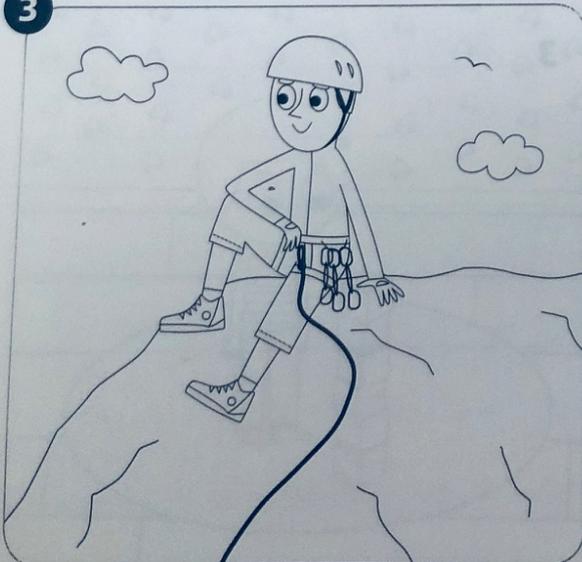
1

2

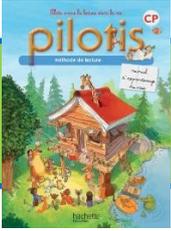


2

3



3



Rallye copie Pilotis – fiche n° 17

Copie ce texte avec le plus grand soin sur ton cahier d'écriture.

Respecte bien la hauteur des lettres et n'oublie pas de sauter des lignes !

Copie

Je vais au carnaval avec mes grands-parents.

Nous regardons les chars. Après, nous entrons

dans un salon de thé. Mon grand-père prend

un café et une crêpe à la confiture d'abricots.

Ma grand-mère offre un jus de fruits à mon

frère. Puis je lui dit que j'adore les gaufres au

sucré !



PLATEAU DE JEU ET CARTES AVANCER/RECULER

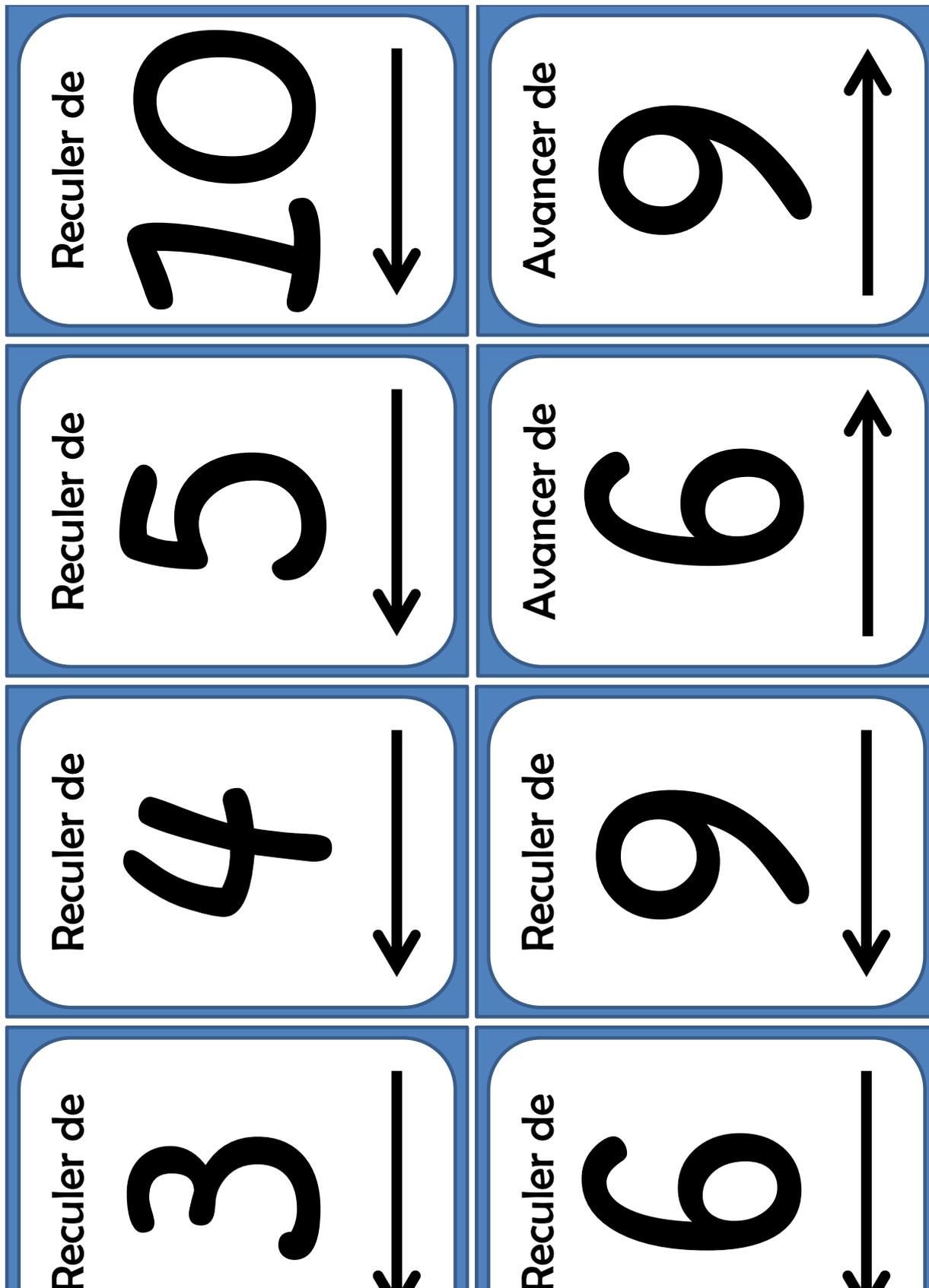
Prévoir des pions.

Comment jouer ?

Placer un pion au hasard entre 5 et 10,
piocher une carte et le jeu démarre.

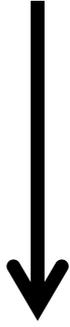
Attention demandez à l'élève de calculer à l'oral sans bouger le pion.

Le pion sera déplacé une fois le calcul effectué.



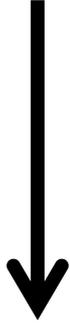
Reculer de

3



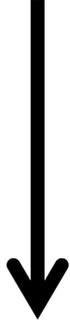
Reculer de

4



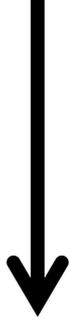
Reculer de

5



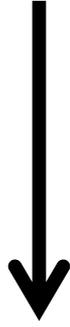
Reculer de

70



Reculer de

6



Reculer de

9



Avancer de

6



Avancer de

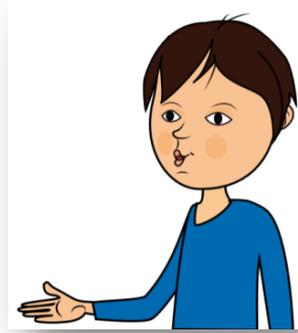
9

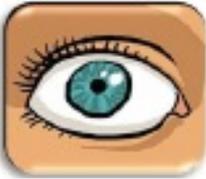
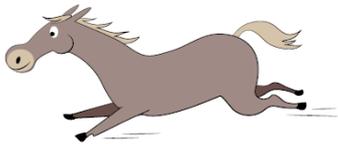
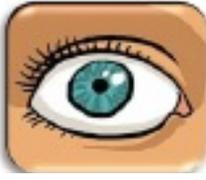
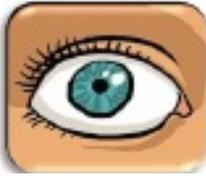






[e]



	e e	cheval 
	eu eu	bleu 
	œu œu	nœud 
	eu eu	le danseur 
	œu œu	cœur 

Je lis des syllabes très rapidement

me – te – se – ve – le – VE - Me – de – pe – re – DE – BE –

→ Comme dans feu : peu – veu – queu – leu – creu – noeu –
reu – deu

→ Comme dans cœur : soeur – teur – beur – cheur – seul –
meur – leur – neuf – peur

Je lis des mots

Le renard – la chemise – des cerises – une marguerite – un cheval – des
menottes – il est petit – une chenille – les cheveux – la cheville – la
cheminée – une seringue – le chemin – la fenêtre – le genou – le melon – le
requin – le chevreau – la peluche – les jetons – une fleur – un cœur – le feu
– un nœud – un aspirateur – un chanteur – une agrafeuse – des œufs – un
immeuble – le facteur – un jeu – un pneu – un dompteur – un voleur – la
queue – un ventilateur – un plongeur – des yeux – un feutre – un ordinateur
– un œuf – bleu – deux – heureux – je pleure – le docteur – du beurre – seul
– il pleut – des euros – jeudi – bleu – j'ai peur – un vœu

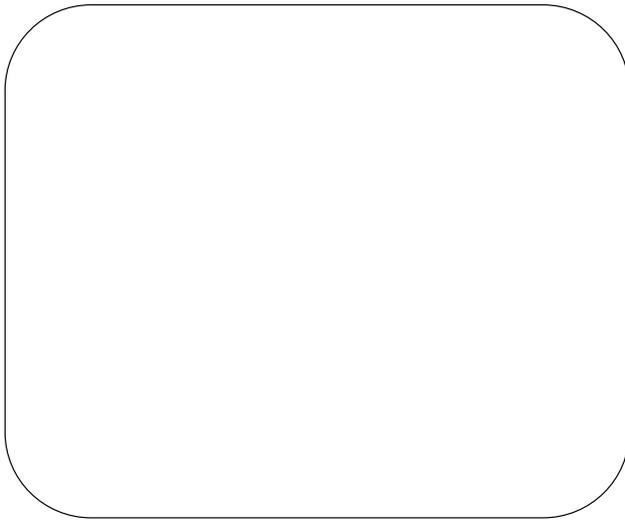
Je lis un texte

Il est déjà neuf heures : c'est l'heure de mon cours de karaté. Je ne veux
pas y aller tout seul parce que j'ai un peu peur. Je ne suis pas très brave !
Je voudrais y aller avec ma sœur. A deux c'est beaucoup mieux ! Surtout
que ma sœur est largement plus grande et plus âgée que moi. Elle fait en
plus du karaté depuis qu'elle est toute petite donc elle n'a plus peur de ce
sport qui peut paraître parfois un peu difficile.

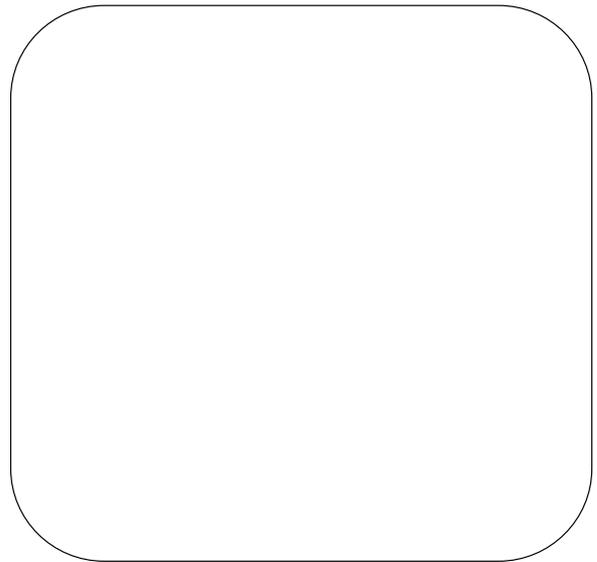
Prénom : _____

Date : _____

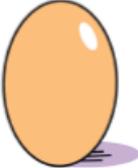
Le chat joue avec les
cheveux d'Eulalie.



Le facteur s'arrête
près du feu.



1. Barre  les dessins où tu n'entends pas 
le son [eu]

3. Colorie toutes les façons d'écrire le son [eu]

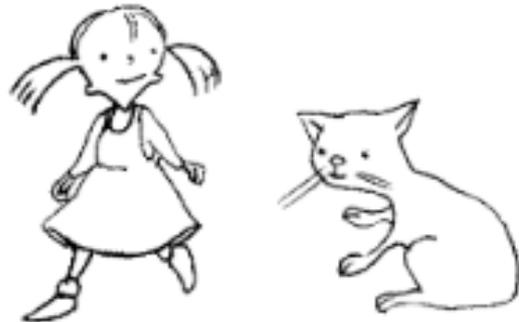
an	H	Eu	EN	eau	D	au	eu	Eu	en	au	cœu
p	N	ai	EU	eu	O	œu	o	w	oin	u	on
eu	oi	on	œu	oi	en	n	cœu	ou	am	eu	em

2. Lis les phrases et complète les dessins

La petite fille a les yeux bleus.

Elle a deux nœuds rouges dans les cheveux.

Le chat a une queue toute noire.



4. Complète la grille

hideux meunier queue joyeux nœud yeux feutre sœur

1. Il habite dans le moulin. C'est le ...

2. Les rats ont une grande ...

3. Il est très très laid,
il est ...

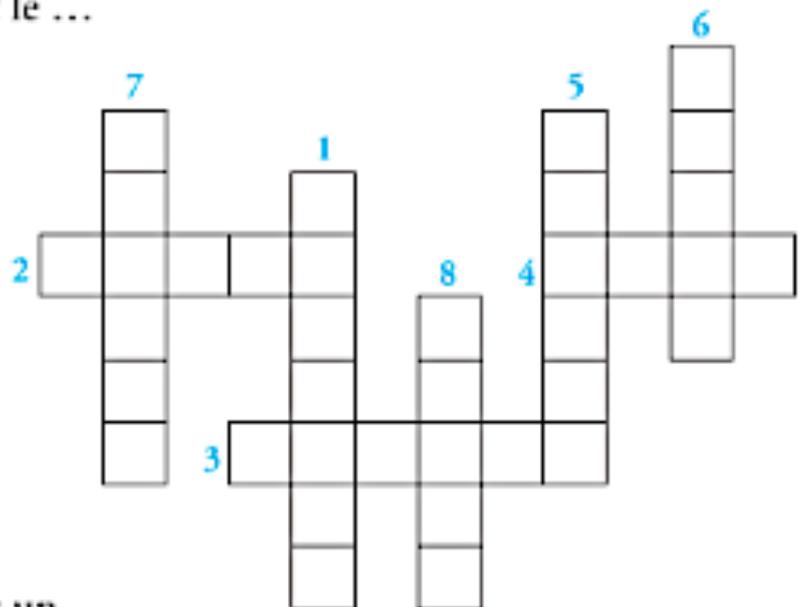
4. Ils sont au-dessus du nez. ...

5. Il rit, il est ...

6. J'ai un frère et une ...

7. On l'utilise pour colorier.
C'est un ...

8. On le fait avec ses lacets. C'est un ...



POÉSIE à copier et à apprendre.

Demander à l'élève de lire la poésie. De quoi parle-t-on ? Quel est le thème ?

Explicitiez le vocabulaire non compris.

Réaliser l'illustration (voir ci-dessous des idées à faire à la maison)

BONJOUR

Comme un diable au fond de sa boîte
Le bourgeon s'est tenu caché...
Mais dans sa prison trop étroite
Il bâille et voudrait respirer

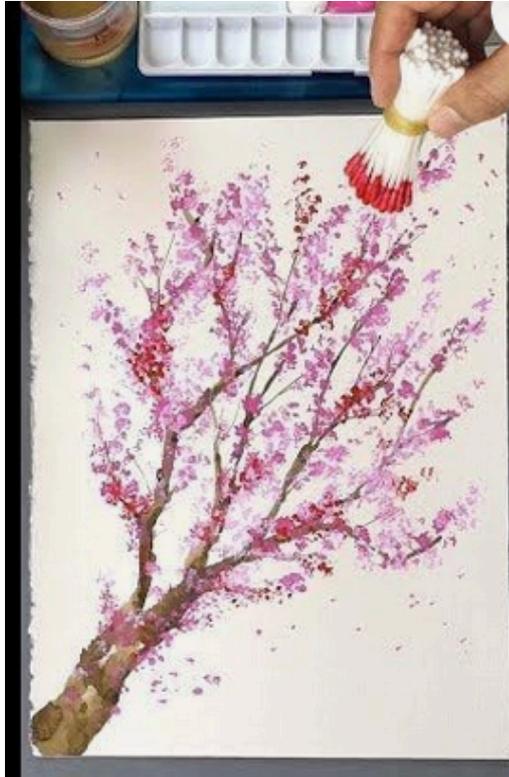
Il entend des chants, des bruits d'ailes,
Il a soif de grand jour et d'air...
Il voudrait savoir les nouvelles
Il fait craquer son corset de vert.

Puis d'un geste brusque, il déchire
Son habit étroit et trop court
« Enfin , se dit-il, je respire,
Je vis, je suis libre... Bonjour ! »

Paul Géraudy

Idées.... inspirations... développer l'imagination et le sens artistique...

ART VISUEL pour illustrer la nouvelle poésie.



peinture/ coton-tige



peinture/ bouteilles



*gabarit de fleurs et feuilles à trouver sur internet
papiers colorés ou à colorier
/ciseaux/imagination*



peinture/ fourchettes/ doigts.