

Proposition d'organisation
Semaine 10

MARDI	JEUDI	VENDREDI
- Langage : Etape 1 « Arc-en-ciel » - Mathématiques : Numération « Plouf dans l'eau » + Géométrie (étape 1 sur les triangles) - Phonologie : Fiche 1* - Ecriture : Fiche 1 - Sciences : Suite du travail sur Lumière et Ombres	- Langage : Etape 2 « Arc-en-ciel » - Mathématiques : Résolution de problèmes « Le trésor des pirates » + Géométrie (étape 2 sur les triangles) - Phonologie : Fiche 2** - Ecriture : Fiche 2 - Musique	- Langage : Etape 3 « Arc-en-ciel » - Mathématiques : Numération « Plouf dans l'eau » + Géométrie (étape 3 sur les triangles) - Phonologie : Fiche 3 - Ecriture : Fiche 3

*Liste des mots pour la fiche 1 de phonologie :

- camion, renard, reine, montagne, pomme, domino, armoire, bonnet, moustache
- pain, ballon, toupie, champignons, pelote, robot, robinet, pique, bougie
- avion, téléphone, coiffeur, cheval, éléphant, cerf-volant, cravate, lavage, caravane
- maison, lézard, soleil, sucette, musique, tournevis, oiseau, arrosoir, sifflet
- écureuil, calendrier, glace, hélicoptère, gâteau, cadeau, crocodile, cloche, bague

**Liste des mots pour la fiche 2 de phonologie :

Lama, vélo, radis, robot, canapé



LANGAGE

ARC-EN-CIEL, LE PLUS BEAU POISSON DES OcéANS

> Etape 1 : Découverte et lecture de l'album

Présentez la couverture de l'album et posez les questions suivantes à votre enfant (laissez-lui le temps de répondre !).

Ne pas lire le titre tout de suite !

1 – **Que vois-tu sur la couverture ?** Complétez la réponse de votre enfant si nécessaire.

Réponses attendues :

- **l'illustration** (*un poisson aux écailles multicolores, certaines sont brillantes. Il est dans la mer, le fond est bleu et il y a des algues*)

- **le titre (Ne pas le lire)** (*il est écrit avec une grande écriture*)

- **le nom de l'auteur** (*il est écrit avec la petite écriture, c'est celui qui a écrit l'histoire*)

2 – **Lire le titre. A ton avis, que va-t-il arriver à ce poisson ?** Laissez votre enfant faire des hypothèses sur l'histoire.

3 – **Découvrir l'histoire.** Au choix, vous lisez vous-même l'histoire (album scanné sur le blog) ou vous regardez la vidéo de l'album lu (vidéo sur le blog).

> Etape 2 : Comprendre l'histoire

1 – Revoir ou relire l'histoire.

2 – Fiche « Arc-en-ciel (1) » : lire les questions à votre enfant et noter ses réponses

Au fur et à mesure des réponses de votre enfant, revenir sur certains passages de l'histoire quand il ne sait pas répondre, expliquez-lui ce qu'il n'a pas compris en reformulant l'histoire avec vos propres mots.

Vous trouverez un exemple des réponses attendues en annexe sur le blog (ne pas imprimer).

> Etape 3 : Reconstituer l'histoire

→ Fiche « Arc-en-Ciel (2) » : découper les images et les replacer dans l'ordre de l'histoire. N'hésitez pas à faire parler votre enfant pour reconstituer les étapes de l'histoire.

Quelques observations à faire remarquer à votre enfant si besoin :

- *les petits poissons ont des écailles argentées sur l'image 2*

- *les petits poissons tournent le dos à Arc-en-Ciel sur l'image 3*

- *Arc-en-Ciel tourne le dos au poisson bleu sur l'image 4*

Prénom :

Date :

P5

ARC-EN-CIEL (1)
Questionnaire de lecture

Compétence : Mobiliser le langage : Ecouter une histoire lue et la comprendre

Consignes : Ecoute les questions et réponds :

> *Où se passe cette histoire?*

> *Qui sont les personnages de cette histoire? Coche tes réponses. Entoure le personnage principal.*

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> une étoile de mer | <input type="checkbox"/> une pieuvre | <input type="checkbox"/> un poisson aux écailles brillantes |
| <input type="checkbox"/> une crevette | <input type="checkbox"/> des poissons ordinaires | <input type="checkbox"/> une baleine |
| <input type="checkbox"/> un crabe | <input type="checkbox"/> un petit poisson rouge | <input type="checkbox"/> un petit poisson bleu |

Comment s'appelle le personnage principal ?

Pourquoi s'appelle-t-il comme cela ?

.....

> *Que demandent les autres poissons à Arc-en-Ciel ?*

.....

> *Pourquoi ne veut-il pas jouer avec eux ? Coche la bonne réponse.*

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Il ne sait pas jouer à leurs jeux. | <input type="checkbox"/> Il a peur d'eux. |
| <input type="checkbox"/> Il est trop fier, il se trouve trop beau pour jouer avec des poissons ordinaires. | <input type="checkbox"/> Il a d'autres amis. |

> *Que demande le petit poisson bleu à Arc-en-Ciel ?*

.....

Est-ce qu'Arc-en-Ciel accepte ? OUI NON

Que fait alors le petit poisson bleu ?

.....

.....

➤ *Que demande Arc-en-ciel à l'étoile de mer ? Cite le texte.*

.....

Que lui conseille-t-elle ?

.....

➤ *Quel est le conseil de la pieuvre ?*

.....

➤ *Que décide Arc-en-ciel ? Complète le texte.*

Au départ, Arc-en-Ciel mais finalement il accepte de

.....car il a compris que

.....

➤ *Dans cette histoire Arc-en-Ciel ressent beaucoup d'émotions différentes. Explique à quels moments de l'histoire cela se passe.*

Arc-en-Ciel ressent de la fierté quand

.....

Arc-en-Ciel ressent de la tristesse quand

.....

Arc-en-Ciel ressent de la peur quand

.....

Arc-en-Ciel ressent de la colère (de l'indignation) quand

.....

Arc-en-Ciel ressent de la joie quand

.....

Prénom :

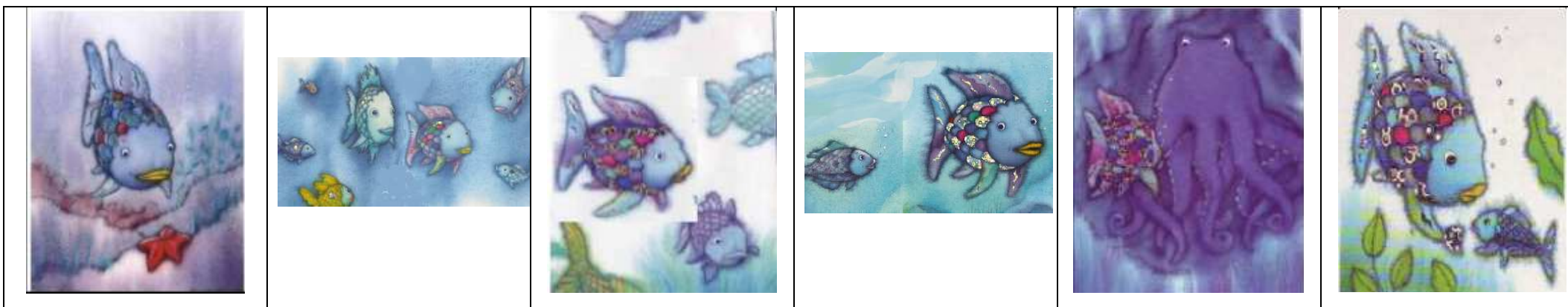
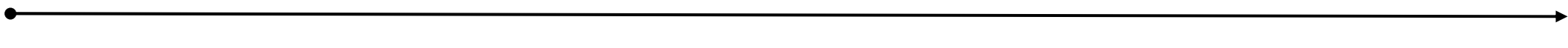
Date :

ARC-EN-CIEL (2)

Compétences : Mobiliser le langage : Comprendre une histoire lue. / Explorer le monde (Se repérer dans le temps) : Ranger des images dans l'ordre chronologique.

Consigne : Colle les illustrations de l'histoire « Arc-en-Ciel, le plus beau poisson des océans » dans l'ordre chronologique.

--	--	--	--	--	--



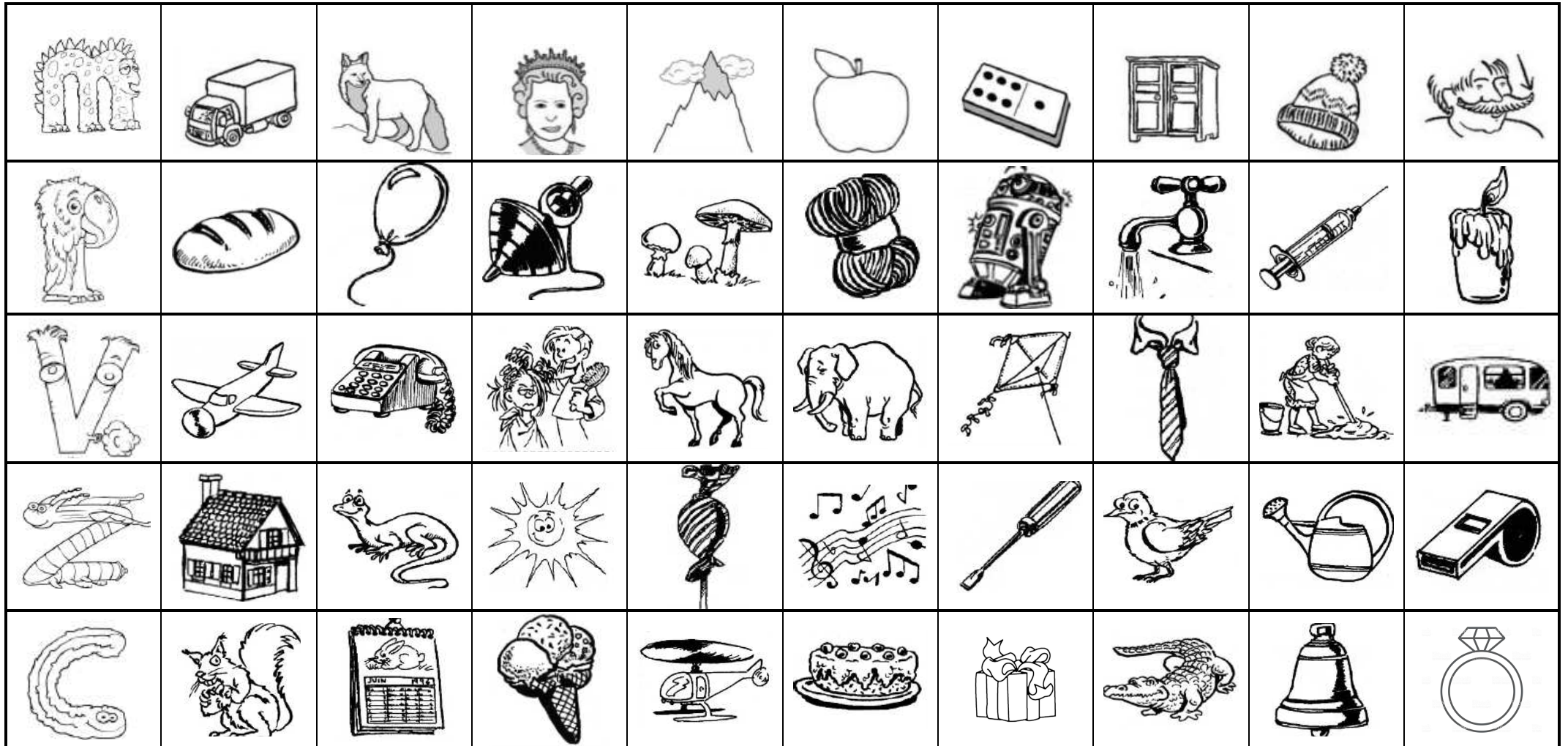
Prénom :

Date :

Phonologie : Fiche 1

Compétence : Mobiliser le langage (l'oral) : Je sais dire si j'entends un son dans un mot.






Consigne : Colorie si tu entends le son dans le mot.



Prénom :

Date :

Phonologie : Fiche 2 : Encode chaque mot en lettres capitales. Si besoin, commence par utiliser les Alphas.

					
					
					S
					t
					

Prénom :

Date :

P5

Phonologie :

Fiche 3

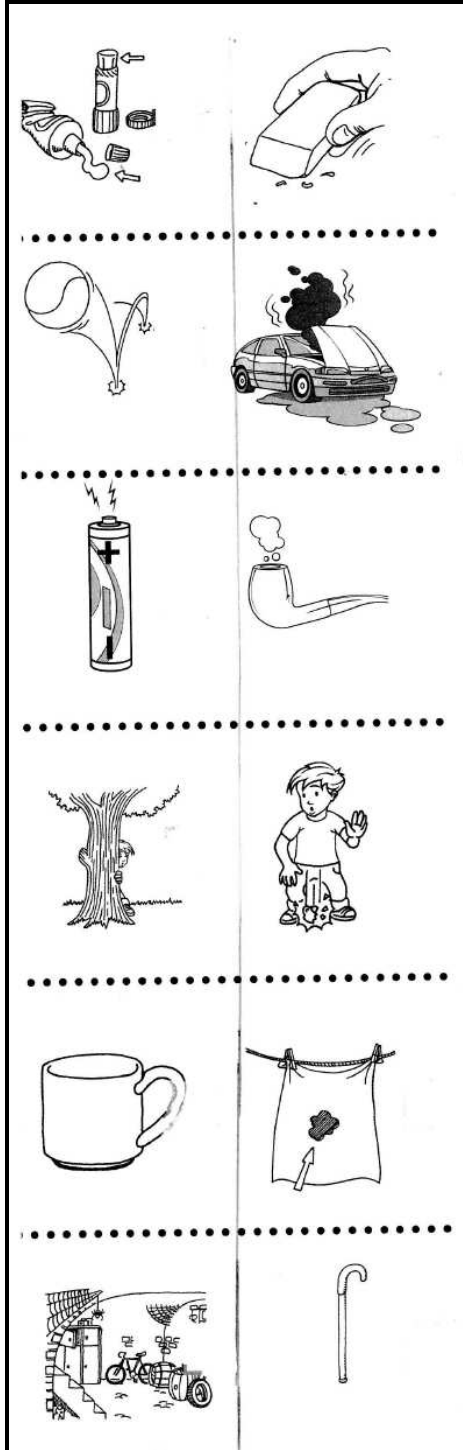
Compétence : Mobiliser le langage : Lire des mots de 2 ou 3 phonèmes.

Consigne : Lis ces mots et colle l'image qui convient.

(Remarque : Tu peux d'abord poser tes Alphas en papier sur les lettres des mots pour les faire chanter.)

la	c	a	n	n	e	
la	p	i	p	e		
la	b	a	l	l	e	
la	t	a	s	s	e	
il	c	a	s	s	e	
la	g	o	m	m	e	

Etiquettes à découper pour la fiche 3 de phonologie (il y a volontairement des intrus pour que votre enfant soit obligé de lire le mot jusqu'au bout, sans chercher à deviner) :



FICHE D'ÉCRITURE 1




Compétence : Mobiliser le langage (l'écrit) : Ecrire en attaché une lettre de la famille des ponts : le v et le w.

Consignes :

1/ Rappelle-toi de la forme des lettres *v* et *w*. Tu peux revoir la vidéo. Puis trace des *v* et *w* entre les 2 lignes :



2/ Observe le modèle puis reproduis en écrivant les mots entre les lignes. ATTENTION : Tu peux lever le crayon uniquement lorsqu'il y a une croix.

 <p>une voiture</p>	<hr/> <hr/> <hr/>
 <p>un clown</p>	<hr/> <hr/> <hr/>
	<p>J'ai vu une souris verte.</p> <hr/> <hr/> <hr/>

FICHE D'ÉCRITURE 2

Compétence : Mobiliser le langage (l'écrit) : Ecrire en attaché des lettres de la famille des jambages bouclés.

Consignes :

1/ Regarde la vidéo sur le blog pour comprendre les points communs entre les lettres j, g, y et z.

→ le *j* est composé du début d'une grande boucle puis d'un jambage bouclé.

→ le *g* commence comme un a et se termine par un jambage bouclé.

→ le *y* commence comme un u et se termine par un jambage bouclé

→ le *z* commence comme un r et se termine par un jambage bouclé.

2/ Trace des jambages bouclés entre les 2 lignes :

j

3/ Entraîne-toi à écrire plusieurs fois chacune des lettres suivantes dans les cases de droite :

<i>j</i>	
<i>g</i>	
<i>y</i>	
<i>z</i>	

FICHE D'ÉCRITURE 3

Compétence : Mobiliser le langage (l'écrit) : Ecrire en attaché une lettre de la famille des jambages bouclés : le j.

Consignes :

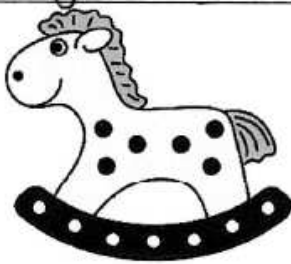
1/ Rappelle-toi de la forme de la lettre *j*. Tu peux revoir la vidéo. Puis trace des *j* entre les 2 lignes :

j

2/ Observe le modèle puis reproduis en écrivant les mots entre les lignes. ATTENTION : Tu peux lever le crayon uniquement lorsqu'il y a une croix.



des jumelles



un joujou



Elle jardine.

MATHEMATIQUES

➤ NUMERATION : apprendre à compter (les nombres de 1 à 20).

- **Plouf dans l'eau** : FICHE 1 (sur 5 pages)

Matériel : un plateau de jeu avec les nombres de 1 à 20 (les ronds sont des pierres, les ronds entourés de vert sont des nénuphars), 1 jeton ou 1 petit bonhomme playmobil ou autre à déplacer.

Règle du jeu : Votre enfant saute de pierre en pierre en récitant la comptine.

Quand il arrive sur un nénuphar, il ne doit pas dire le nombre tout haut et il continue le parcours en récitant les autres nombres. S'il dit le nombre d'un nénuphar, il tombe dans l'eau, on dit « plouf dans l'eau » et il recommence. Il a gagné quand il atteint l'arrivée sans se tromper.

Vous pouvez regarder un exemple de jeu en vidéo sur le blog.

Dans ce document, vous avez 4 parcours différents. Vous pouvez en inventer d'autres sur le parcours vierge.

➤ RESOUDRE DES PROBLEMES : le partage équitable.

- **Le trésor des pirates** :

Matériel : 3 personnages en plastique (= pirates), des jetons / graine/ perles... (=pièces d'or)

Déroulement : Présenter les 3 pirates et 15 pièces d'or.

Expliquez que les pirates veulent se partager le trésor. Chacun doit avoir le même nombre de pièces et il ne doit pas en rester. Demandez à votre enfant de vous expliquer sa démarche et de dire combien de pièces a chaque pirate.

Vous pouvez refaire l'exercice avec 9, 12 et 18 pièces d'or.

➤ GEOMETRIE : Découvrir des formes : les triangles.

- **Etape 1** : Votre enfant observe les modèles de triangles (FICHE 2). Demandez-lui comment on reconnaît un triangle : il a 3 côtés (faites-lui suivre le tour des 3 côtés avec son doigt) et 3 sommets pointus (faites-lui pointer les sommets). Puis, demandez-lui de tracer des triangles à main levée. Vous pouvez l'aider en lui expliquant les étapes : « *On trace un trait droit. On s'arrête, puis on change de direction pour tracer un nouveau trait droit. On s'arrête, puis on trace un nouveau trait droit pour fermer le triangle.* »

- **Etape 2** : Demandez à nouveau à votre enfant de dessiner des triangles à main levée (laissez-le produire seul cette fois), puis demandez-lui de tracer des triangles en reliant les points. FICHE 3

- **Etape 3** : La chasse aux triangles. FICHE 4

A number line from 1 to 20 is shown, with numbers 1 through 20 arranged in a wavy path. The numbers 2, 5, 6, 8, 10, 14, and 18 are circled in green, representing lily pads. The path starts at a wooden sign labeled 'DÉPART' and ends at a banner labeled 'ARRIVÉE' held by two cartoon frogs. The numbers 1, 3, 4, 7, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 19, and 20 are not circled.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20





1



3

4



7



9



11

12

13



15

16

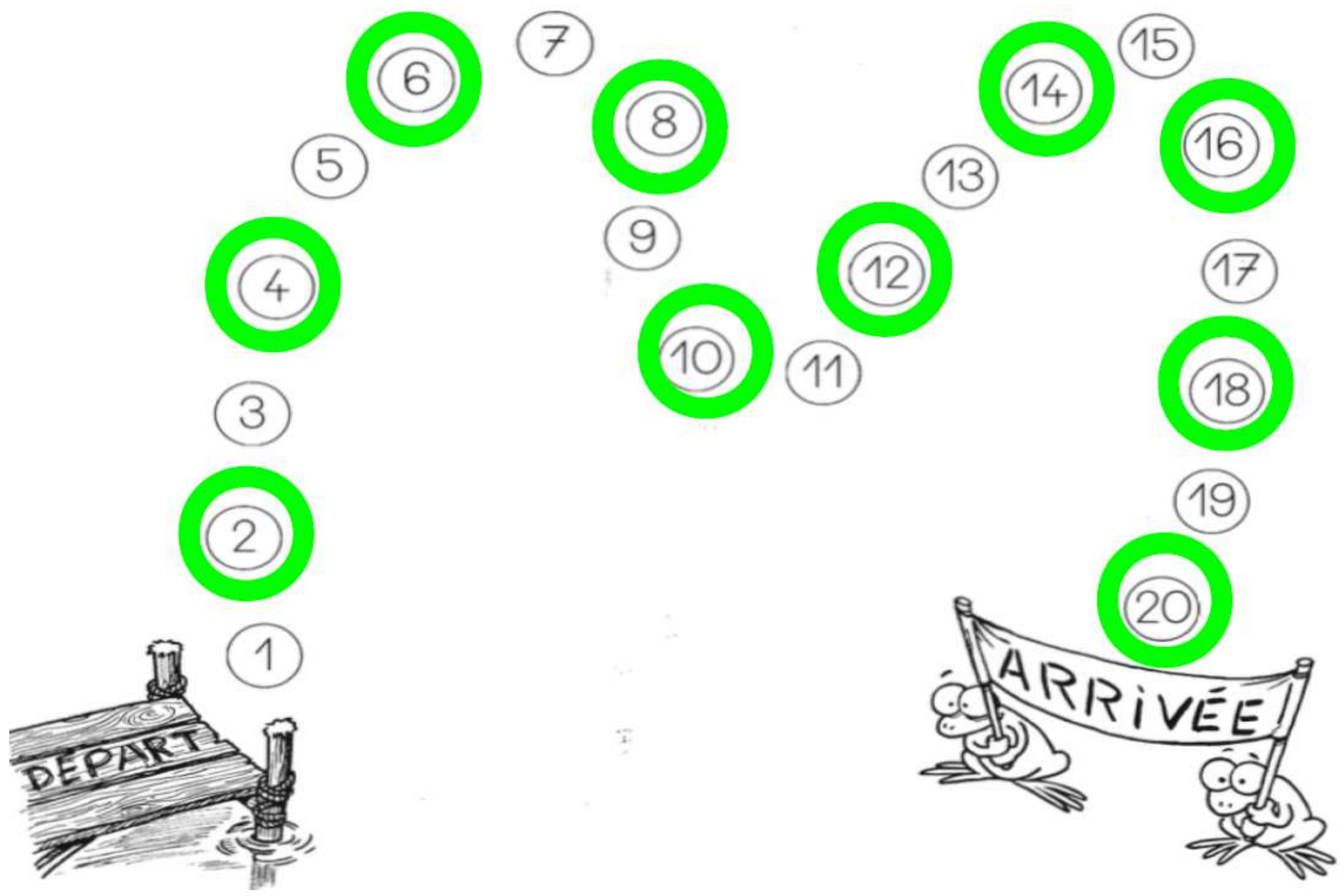
17



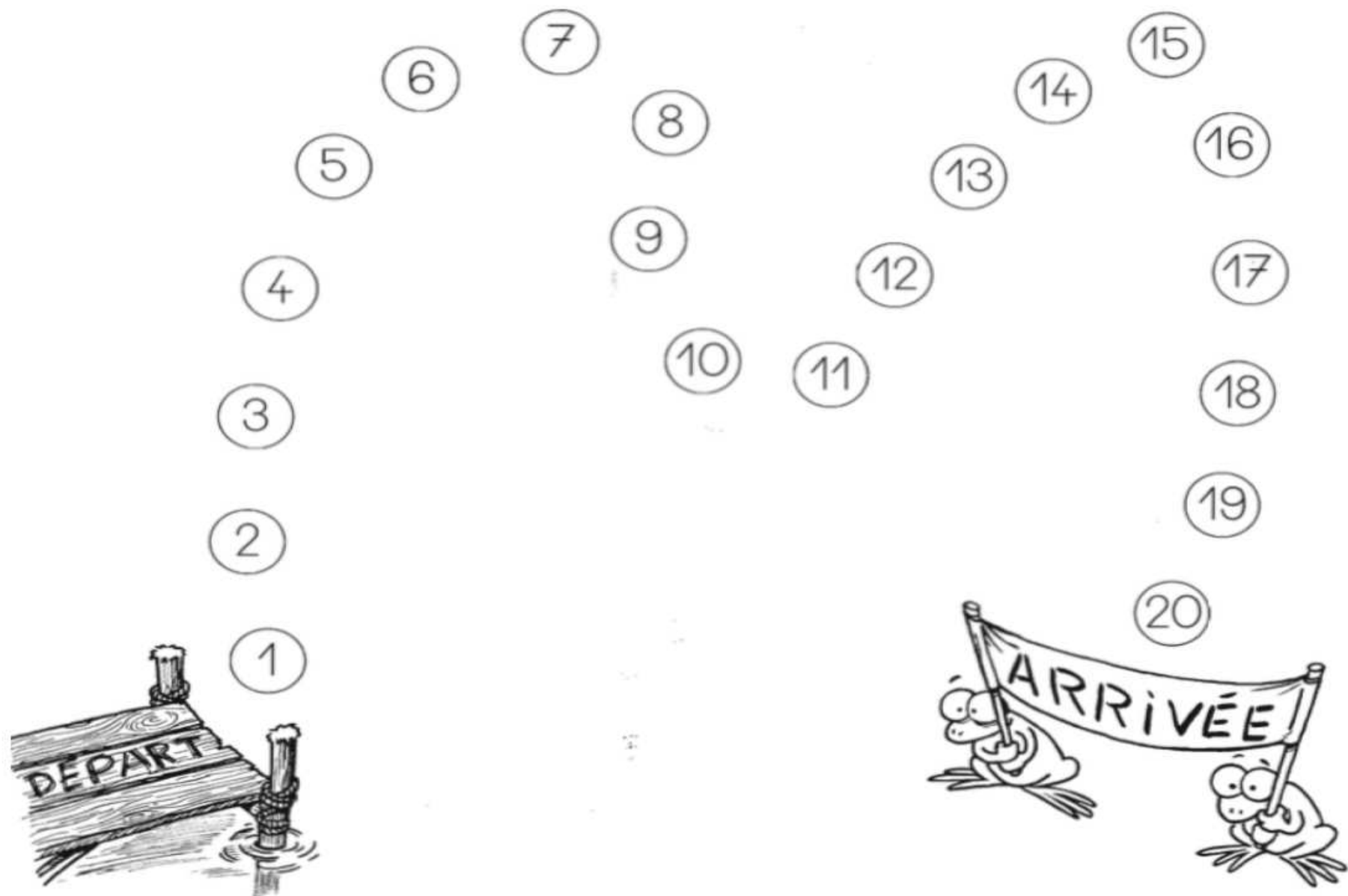
19

20

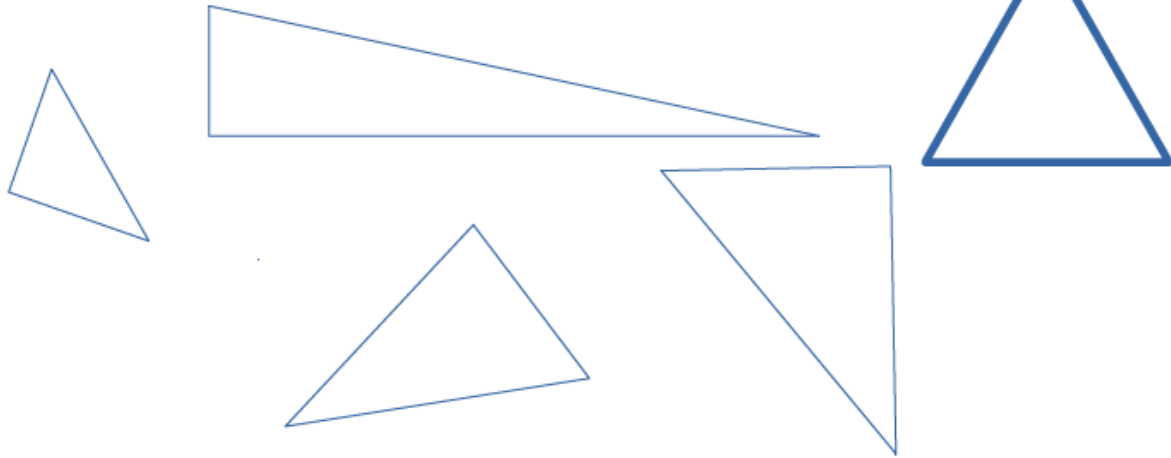




Voici un modèle vierge si vous souhaitez faire d'autres exemples.

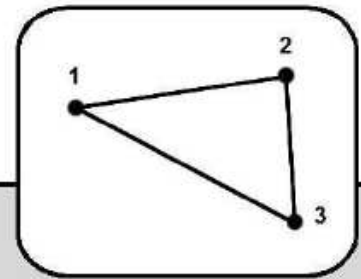


Observe : Le **TRIANGLE** a 3 côtés.



Entraîne-toi à tracer des triangles à main levée.

Utilise ta règle.



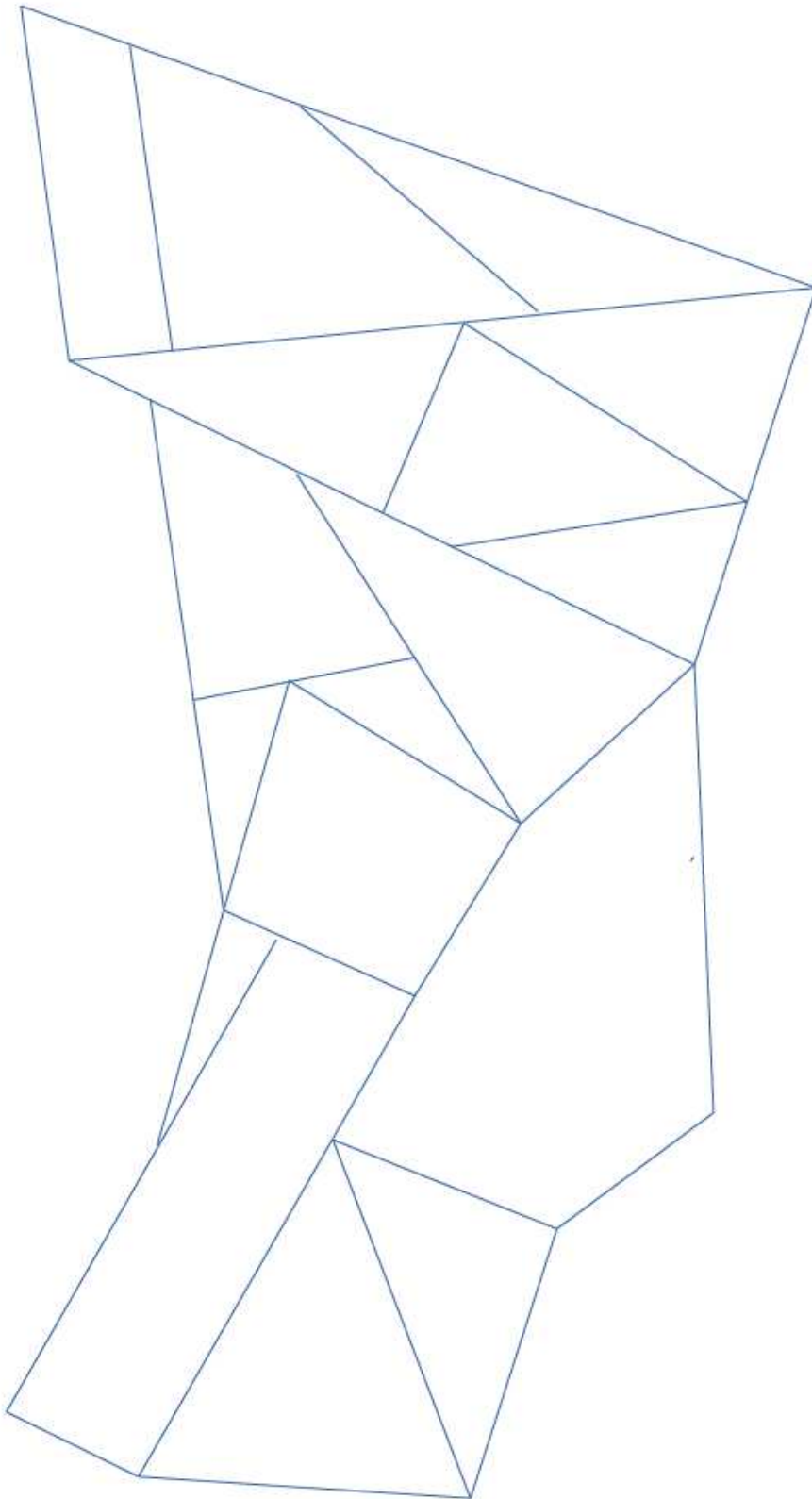
Relie les sommets pour former des triangles

1 ● 2 ● 3 ●
1 ● 2 ● 3 ●
3 ● 1 ● 2 ●
1 ● 2 ● 3 ●

1 ● 2 ● 3 ●
2 ● 1 ● 3 ●
1 ● 3 ● 2 ●
3 ● 1 ● 2 ●

La chasse aux triangles : Colorie les triangles (de la couleur que tu veux) dès que tu en vois dans le dessin.

Pour être sûr de trouver un triangle, fais le tour des côtés avec ton doigt et vérifie qu'il y a bien trois côtés. Il y a 10 triangles à trouver.



MUSIQUE

(Activité proposée par Maîtresse Delphine)

1/ Les rythmes simples :

- ⇒ Savoir « dire », « frapper et dire », puis « frapper » seulement une petite phrase musicale.
 - ⇒ Mettre un conte en musique
-
- Rappel du conte « Arthur et le tambour » et des personnages.
 - Rappel des rythmes simples (march' / cou-rez / dé-pê-chez-vous). Les frapper.
 - L'enfant choisit un personnage parmi les 5 et, en frappant dans ses mains ou avec un instrument à percussion, joue la phrase musicale du personnage choisi, à chaque passage où le personnage apparaît, pendant qu'un adulte lit l'histoire. (L'adulte, comme lors des séances précédentes, doit marquer une pause (cf. marques jaunes) lorsqu'un personnage intervient dans l'histoire.)

2/ Continuer de s'entraîner à chanter la chanson « Coronaminus » d'Aldebert (cf. chanson sur le blog)

SCIENCES

Suite du travail sur Lumière et Ombres

Lecture de la fiche du défi n°4 : Observer les ombres sur les photos de Maëlle. Demander à votre enfant ce qu'il remarque et ce qu'il propose comme explication à ces deux phénomènes (en se servant des expériences déjà réalisées). Puis lire le paragraphe « Nos observations et nos explications ». Lire ensuite la page suivante. Pour le schéma du déplacement du soleil dans le ciel, vous pouvez à nouveau réaliser l'expérience avec un personnage en plastique posé sur une feuille blanche et une lampe torche (le soleil) qui se déplace de droite à gauche en passant au-dessus du personnage. Continuer la lecture de la fiche avec l'information principale « Ce n'est pas le Soleil qui change de place, c'est la Terre qui tourne ! » et réaliser l'expérience avec un ballon en plastique posé sur un récipient cylindrique (type boîte de conserve vide), un bâtonnet en pâte à modeler et une lampe torche.



Défi n°4 : L'expérience est à réaliser dehors un jour de beau temps.

1/ Choisis un emplacement dehors sur une terrasse, du bitume... (mais pas sur la pelouse) : trace une croix à la craie pour te souvenir de l'endroit choisi.

2/ Demande à un adulte de tracer le contour de ton ombre à la craie à 3 moments de la journée : le matin, en début d'après-midi et en fin d'après-midi. A chaque fois, positionne-toi debout sur la croix.

3/ Que remarques-tu ? En te servant de ce que tu as appris dans le travail précédent, cherche une explication.

→ Voici les photos de Maëlle prises tout au long d'une journée :



Nos observations et nos explications :

→ D'une part, **l'ombre change de taille** en fonction du moment de la journée : elle a commencé par rétrécir peu à peu, puis a à nouveau grandi. D'après nos expériences précédentes, cela signifie que le Soleil s'est tour à tour éloigné et rapproché.

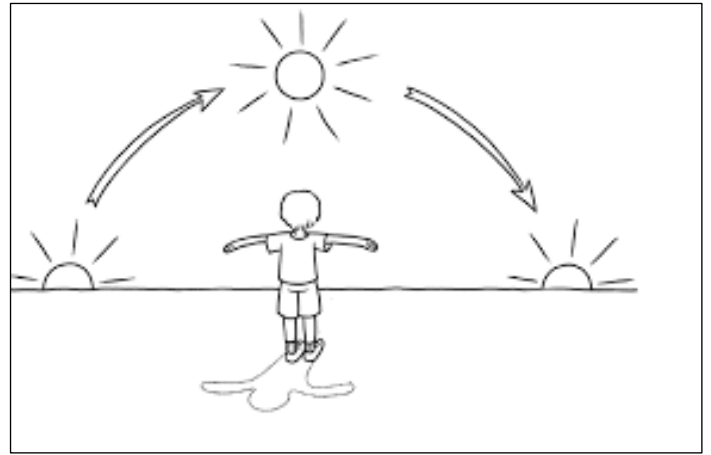
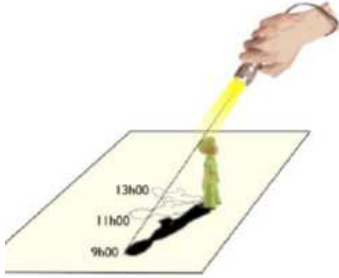
→ D'autre part, **l'ombre a changé de place** en fonction du moment de la journée. D'après nos expériences précédentes, cela signifie que le Soleil a changé de place, qu'il a tourné autour de Maëlle.



Ce que je découvre :

En observant le ciel, on peut voir en effet que le Soleil change de place et de hauteur durant la journée.

Je peux voir que cela change mon ombre durant la journée à l'aide de l'expérience suivante :



Cela explique pourquoi mon ombre change de place et de taille !

Mais en fait ce n'est pas le Soleil qui change de place, c'est la Terre qui tourne !

Nous pouvons comprendre le phénomène depuis «l'espace» en miniaturisant la Terre (ballon en rotation), l'enfant (bâtonnet en pâte à modeler), et le Soleil (lampe torche fixe). Pendant que le ballon tourne devant la lampe, on observe l'évolution de l'ombre du bâtonnet : il se passe la même chose qu'avec l'ombre de Maëlle. En refaisant tourner le ballon, on peut tracer l'éventail des ombres du bâtonnet : on observe la même chose que pour l'ombre de Maëlle.

