

Proposition d'organisation
Semaine 7

LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
<ul style="list-style-type: none"> - Langage : Emotions et musiques - Mathématiques : Rituels pour apprendre à compter (rangement des nombres, décompter, nombre mystère, dictée de nombres) - Phonologie : Fiche d'encodage (liste des mots : bus, col, bar, gare, pic) - Ecriture : Fiche d'écriture 1 	<ul style="list-style-type: none"> - Langage : Loto des émotions - Mathématiques : Rituels pour apprendre à compter (jeu du banquier) - Phonologie : Jeu « La chasse aux Alphas » - Langage écrit : le, la ou les - Sciences : Compléter la fiche sur lumières et ombres 	<ul style="list-style-type: none"> - Langage : Fiche « Aujourd'hui, je suis... » (2) - Mathématiques : Fiche « calcul » - Phonologie : Fiche décodage - Ecriture : Fiche d'écriture 2 - Musique : entraînement (cf. séance de la semaine dernière) 	<ul style="list-style-type: none"> - Langage : Fiche « Aujourd'hui, je suis... » (3) - Mathématiques : Rituels pour apprendre à compter (jeu du banquier) + Fiche « se repérer dans l'espace » - Phonologie : Jeu « La chasse aux Alphas » - Graphisme / découpage : les poissons

NE PAS TRAVAILLER PLUS DE 2H PAR JOUR !

LANGAGE

Compétence travaillée : identifier et nommer ses émotions

→ **Lundi 11 mai** : Ecouter les pistes audio du dossier « Emotions et musiques » téléchargeable en cliquant sur le lien : <https://we.tl/t-PFMeFuazGY> Ecouter les différentes musiques avec votre enfant et lui demander de définir quelle émotion se dégage de chaque musique entendue : joie ? tristesse ? peur ? ou colère ? À partir de cette activité d'écoute, les élèves continueront ainsi d'apprendre à identifier et nommer leurs propres émotions.

Evidemment, c'est assez subjectif, une musique n'est pas joyeuse ou triste en soi, c'est la manière dont on la ressent qui la rend ainsi.

Les musiques choisies sont volontairement issues d'époques, de variétés et de genres très variés.

Voici la correction (dans l'ordre) :

- 1/ 9^{ème} symphonie, Bethoven (extrait) → la joie
- 2/ O fortuna, Carmina burana, Carl Orff → la colère
- 3/ The Winner Takes It All, Abba → la tristesse
- 4/ Strange fruit, Billie Holiday → la tristesse
- 5/ Musique du film Psychose d'Alfred Hitchcock, Bernard Herrmann → la peur
- 6/ Y'a d'la joie, Charles Trenet → la joie
- 7/ La jeune fille et la mort, Franz Schubert → la tristesse
- 8/ La danse macabre, Camille Saint-Saëns → la peur
- 9/ Tempête, Les tambours du Bronx → la colère
- 10/ Musique du film Les Dents de la Mer, John Williams → la peur
- 11/ Symphonie N°6 Pastorale, L'orage, Ludwig Van Beethoven
- 12/ Thriller (extrait), Michael Jackson
- 13/ Happy, Girl, Pharrell Williams
- 14/ Adagio pour cordes, Samuel Barber
- 15/ Requiem en ré mineur, Wolfgang Amadeus Mozart
- 16/ Sérénade n°13 en sol majeur –Une petite musique de nuit, Wolfgang Amadeus Mozart
- 17/ Symphonie No. 10, Mouvement 2, Dmitri Shostakovich
- 18/ Ensemble Tingai-Balafon de réjouissances, Djembe and African Drums
- 19/ Le chœur des sorcières, Macbeth, Giuseppe Verdi

→ **Mardi 12 mai** : Loto des émotions

Matériel :

- les étiquettes-mots utilisées lors de la découverte de l'histoire « Aujourd'hui, je suis... »

Exemple :



- les planches de loto à imprimer sur papier fort et à découper (cf. feuille suivante)

Déroulement : 2 ou 3 joueurs

Les étiquettes-mots sont placées dans un sac opaque. Le joueur le plus jeune commence. Il pioche une carte étiquette-mot, dit le nom de l'émotion qui est représentée (s'il ne trouve pas, vous pouvez l'aider), puis regarde s'il possède le poisson représentant cette émotion. Si c'est le cas, l'enfant pose la carte étiquette-mot sur le poisson ; sinon, il la replace dans le sac. Puis, c'est au tour du joueur suivant. Le premier joueur à avoir rempli sa planche gagne la partie.

Attention : il est très important que votre enfant dise le nom de chaque émotion. L'objectif est d'apprendre ces mots de vocabulaire.

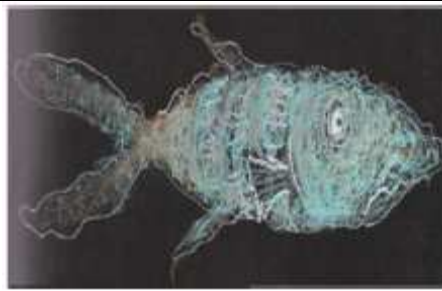
→ **Jeudi 14 mai** : Compléter la fiche « Aujourd'hui, je suis... » (2)

→ **Vendredi 15 mai** : Compléter la fiche « Aujourd'hui, je suis... » (3)

Loto des émotions



surpris



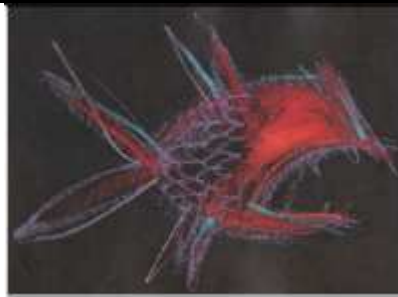
nerveux



émerveillé



triste



furieux



fier

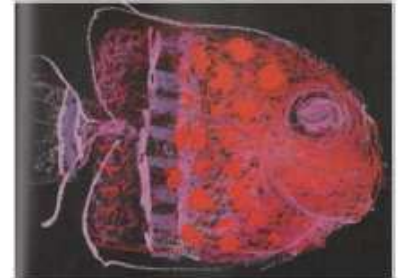
Loto des émotions



timide



jaloux



amoureux



content



en colère

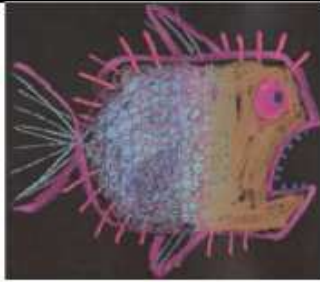


peureux

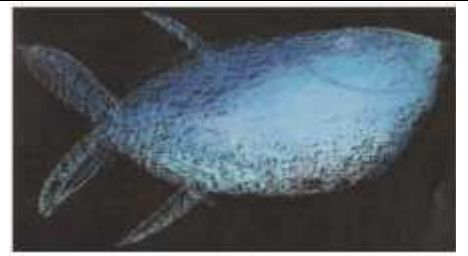
Loto des émotions



morose



effrayé



heureux



courageux



serein



fier

Etiquettes pour la fiche « Aujourd'hui, je suis... » (2) :

surpris	peureux	content	heureux	triste
effrayé	amoureux	serein	en colère	morose
jaloux	furieux	timide	nerveux	émerveillé
fier	courageux	joyeux		

Etiquettes pour la fiche « Aujourd'hui, je suis... » (3) :

surpris	peureux	content	heureux	triste
effrayé	amoureux	serein	en colère	morose
jaloux	furieux	timide	nerveux	émerveillé
fier	courageux	joyeux		

Prénom :

Date :

P5

Aujourd'hui je suis... (2)

Compétences : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : (l'écrit) Reconnaître un mot-modèle dans deux graphies différentes. / (l'oral) Connaître le lexique des émotions.

Consignes : En l'aidant des cartes étiquettes-mots des émotions, complète le référentiel en collant le mot qui convient sous la photo du personnage. Nomme ensuite chaque émotion à un adulte.

Prénom :

Date :

P5

Aujourd'hui je suis... (3)

Compétences : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (l'oral) : Connaître le lexique des émotions ; utiliser les mots en situation.

Consigne : Ecoute les situations lues par un adulte puis colle sur les pointillés la bonne étiquette pour décrire l'émotion que tu pourrais ressentir. Il y a plusieurs possibilités.

Utilise ton référentiel pour trouver le mot que tu souhaites (cf. fiche « Aujourd'hui, je suis... » (2))



Je regarde un feu d'artifice. C'est magnifique !

Je suis



Une araignée tombe juste devant mes yeux.

Je suis



Une copine reçoit en cadeau une poupée magnifique que j'aimerais vraiment avoir.

Je suis



Je dois parler devant tous les enfants de la classe.

Je suis



J'ai fait un très beau dessin et je le montre à tout le monde.

Je suis



Je fais du manège.

Je suis



J'ai reçu cadeau très original que je n'avais pas demandé.

Je suis



Mon petit frère a cassé mon jouet préféré.

Je suis



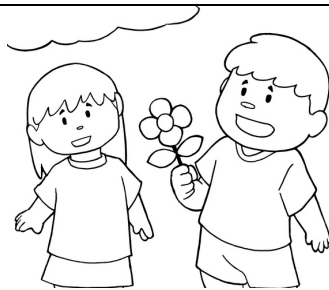
Mon frère a pris mon livre et il ne veut pas me le rendre.

Je suis




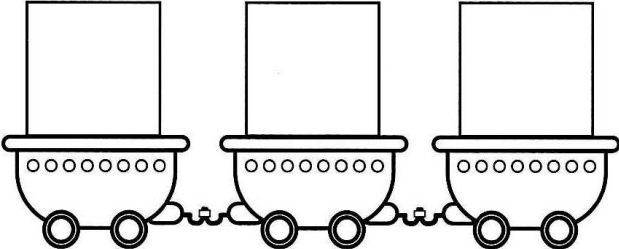


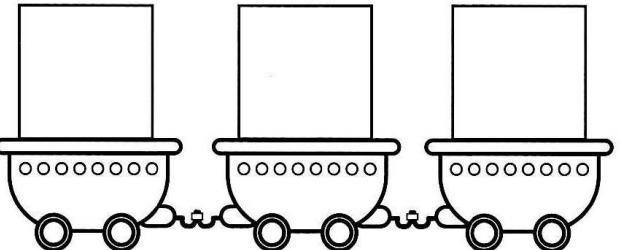


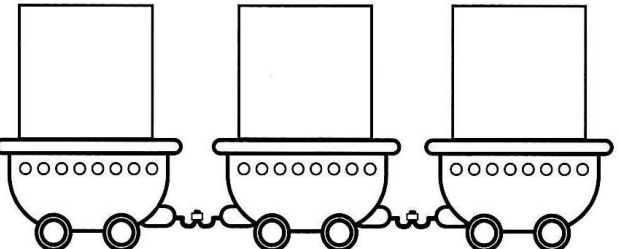

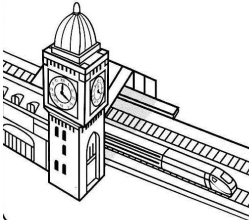
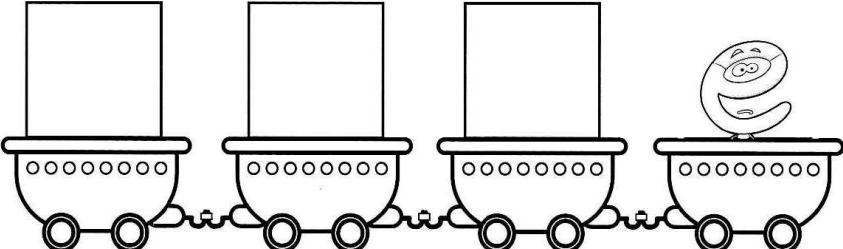


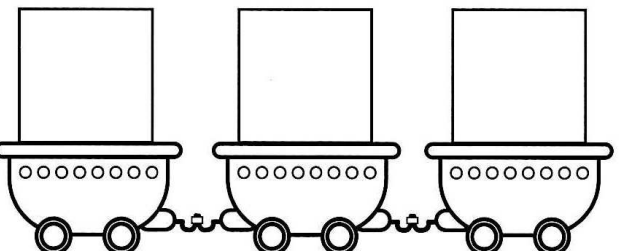

Il fait beau, je m'installe tranquillement dehors pour dessiner avec une amie.

Je suis



Un copain que j'aime beaucoup m'offre une fleur. Cela me fait très plaisir.

Je suis

		 <hr data-bbox="1693 312 2107 320"/>
		 <hr data-bbox="1693 588 2107 596"/>
		 <hr data-bbox="1693 863 2107 871"/>
		 <hr data-bbox="1693 1142 2107 1150"/>
		 <hr data-bbox="1693 1430 2107 1437"/>

PHONOLOGIE

→ Lundi 11 mai : Fiche encodage

→ Mardi 12 mai et vendredi 15 mai : Jeu « La chasse aux Alphas »

Matériel :







- les cartes images-mots à imprimer sur papier fort et à découper individuellement (2 pages)
- les étiquettes alphas-consignes à imprimer et découper
- une boîte
- un minuteur, chronomètre, sablier...

Déroulement :










Etaler les cartes-images devant votre enfant. La première fois, lui nommer l'ensemble des mots représentés (voir la liste des mots représentés ci-dessous). Placer une étiquette alpha-consigne devant votre enfant : faire chanter l'alpha avec lui et lui indiquer le nombre de cartes images-mots à trouver pendant sa chasse. Votre enfant doit capturer toutes les cartes images-mots dans lesquelles on entend l'alpha à l'intérieur du mot en 3 minutes et les placer dans une boîte. Compter ensuite le nombre de cartes images-mots attrapés. L'enfant gagne s'il a attrapé toutes les cartes images-mots pendant le temps imparti.

Variante : A 2 joueurs. Etre celui qui attrape le plus de cartes images-mots en 1 minute.

Pour mardi : jouer avec les alphas suivants

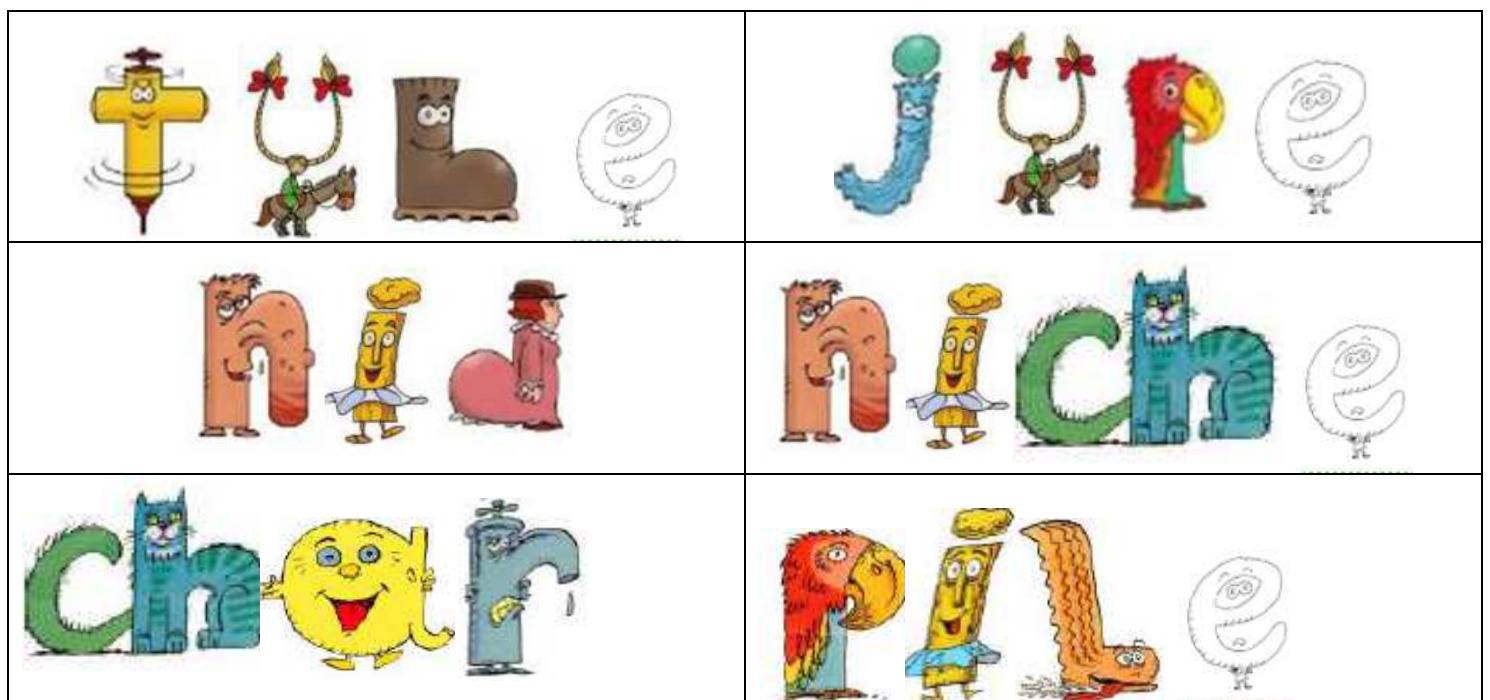
 12 mots	cartable, carotte, balle, tomate, papillon, gâteau, marguerite, girafe, drapeau, dragon, pirate, allumettes	 14 mots	carotte, tomate, gâteau, bol, taureau, robot, menotte, domino, drapeau, chaussette, crocodile, bonnet, chaussure, tortue
 11 mots	fusée, dé, fée, bonnet, échelle, éléphant, bébé, pélican, képi, éponge, poupée	 10 mots	fusée, ceinture, chaussure, flûte, tortue, ambulance, autruche, peinture, allumettes, jupe
 12 mots	papillon, hippocampe, marguerite, fourmi, citron, chenille, cerise, girafe, crocodile, pélican, pirate, toupie	 10 mots	genou, menotte, melon, marguerite, grenouille, chenille, cerise, feu, renard

Pour vendredi : choisir parmi les alphas suivants :

 7 mots	fusée, fourmi, girafe, fée, éléphant, flûte, feu	 11 mots	cartable, balle, bol, moulin, crocodile, échelle, éléphant, flûte, pélican, ambulance, allumettes
 6 mots	bouche, chenille, chaussette, échelle, chaussure, autruche	 6 mots	citron, cerise, chaussette, ceinture, chaussure, ambulance
 8 mots	tomate, moulin, menotte, melon, marguerite, fourmi, domino, allumettes	 5 mots	genou, girafe, éponge, jupe, jeu
 20 mots	cartable, carotte, taureau, robot, marguerite, grenouille, fourmi, citron, cerise, girafe, drapeau, crocodile, dragon, ceinture, chaussure, tortue, pirate, autruche, renard, peinture	 11 mots	papillon, hippocampe, drapeau, pélican, képi, éponge, poupée, pirate, toupie, peinture, jupe
 7 mots	genou, menotte, grenouille, domino, chenille, bonnet, renard		

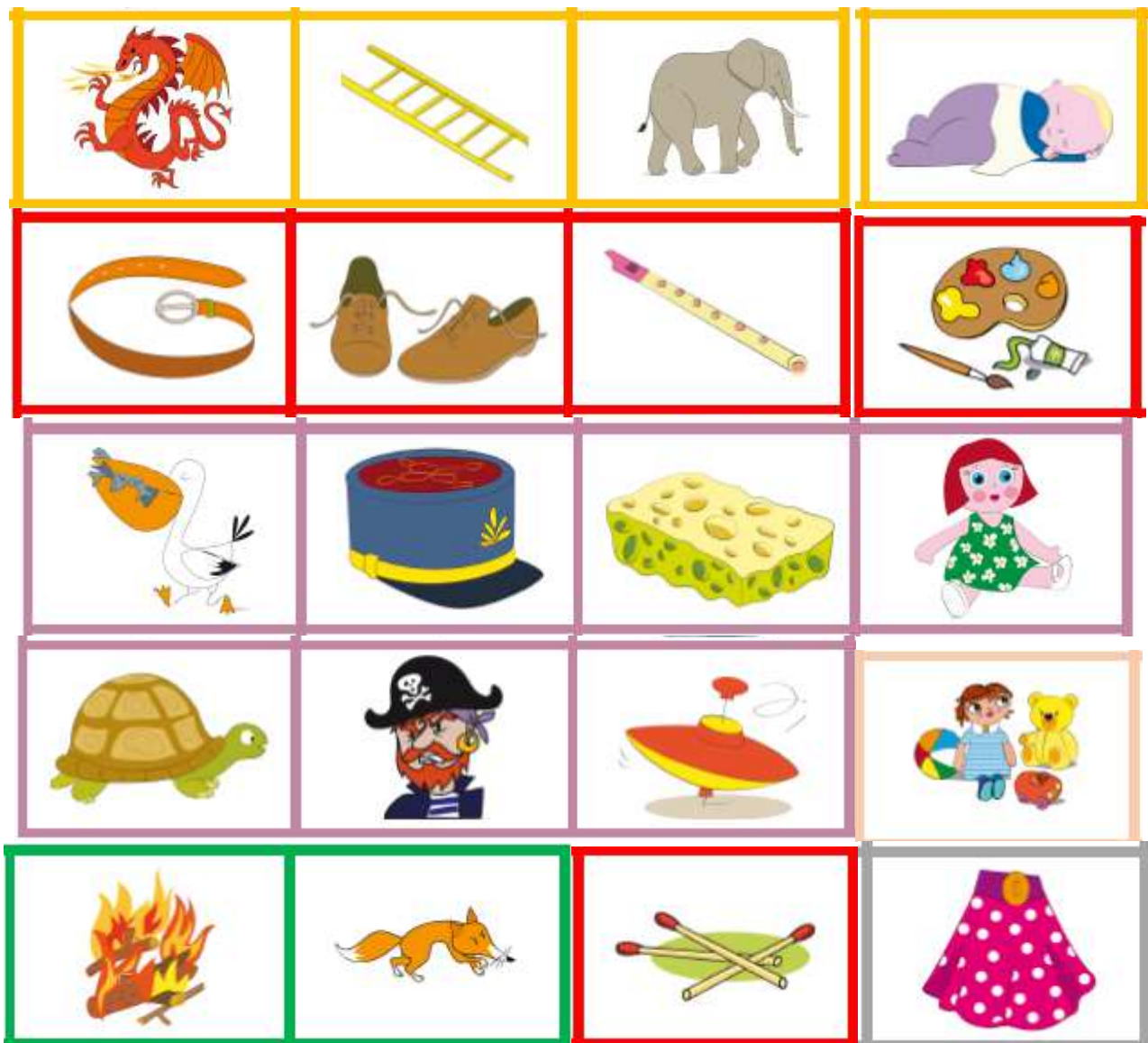
→ Jeudi 14 mai : fiche décodage

Etiquettes à découper pour la fiche de décodage :












Cartes images-mots à imprimer sur papier fort et à découper individuellement
(les encadrés en couleur n'ont aucune importance)





Etiquettes Alphas-consignes

 12 mots	 11 mots	 12 mots	 14 mots	 10 mots	 10 mots
---	--	--	--	--	--

 8 mots	 6 mots	 6 mots
 20 mots	 5 mots	 11 mots
 7 mots	 11 mots	 7 mots

Prénom :

Date :

Fiche de décodage

Compétence : Langage écrit : Lire des mots de 2 ou 3 phonèmes.

Consigne : Lis les mots avec les alphas puis colle-les sous la bonne image.



Prénom :

Date :

P5

FICHE D'ÉCRITURE 1

Compétence : Mobiliser le langage (l'écrit) : Ecrire en attaché.

Consignes :

1/ Ecris entre les deux lignes les lettres apprises de la famille des ponts (m et n) :

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



un manteau



une anémone



Maman me donne la main.




Prénom :

Date :

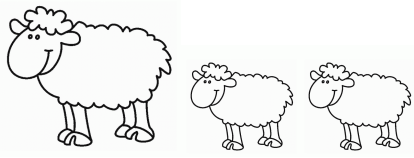
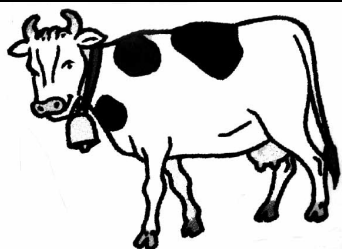
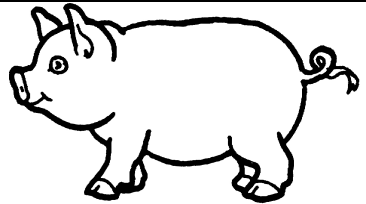
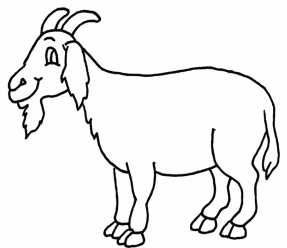

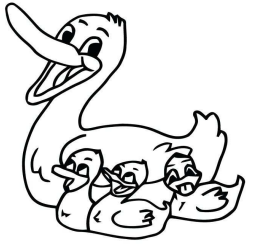
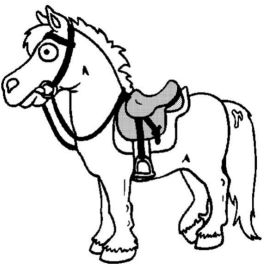

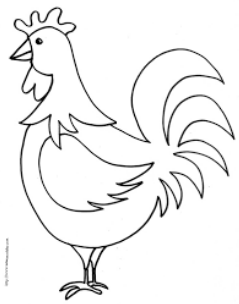
P5

Compétence : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (l'écrit) : Commencer à utiliser les mots-outils (le, la, les). Reconnaître un mot dans les 3 graphies.

Consigne : 1/ Rappelle-toi des mots outils « le » et « la » déjà appris. Découvrons un nouveau mot-outil : « les ».

		
LE PRINCE	LA PRINCESSE	LES NAINS

2/ Choisis et entoure le déterminant qui convient : le, la ou les ?

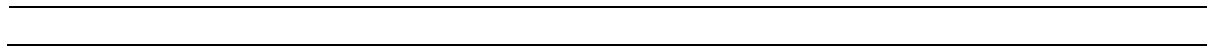
		
le la les	LES LA LE	la le les
		
les le la	LA LES LE	le la les
		
la les le	LE LES LA	les la le

FICHE D'ÉCRITURE 2

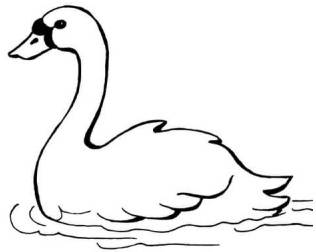
Compétences : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (l'écrit) : Ecrire en attaché. / Commencer à utiliser les mots-outils (*le, la, les*).

Consignes :

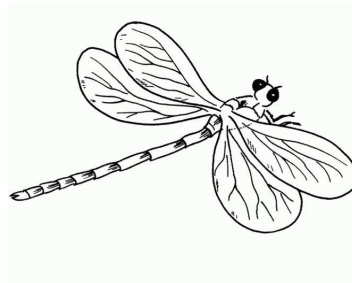
1/ Regarde la vidéo puis entraîne-toi à écrire la lettre *à* sur une ardoise ou une feuille blanche, puis ci-dessous entre deux lignes :



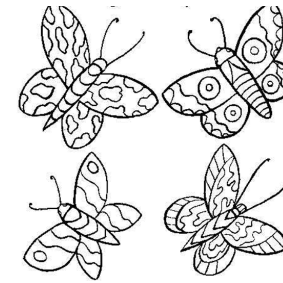
2/ Écris « *le* », « *la* » ou « *les* » devant les mots.



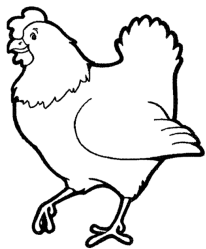
cygne



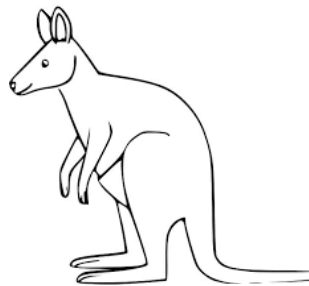
libellule



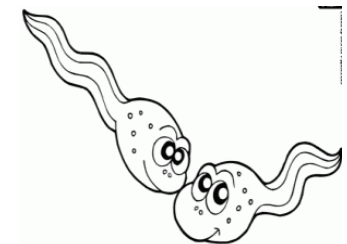
papillons



poule



kangourou



têtards

GRAPHISME / DÉCOUPAGE

Révisions de graphismes

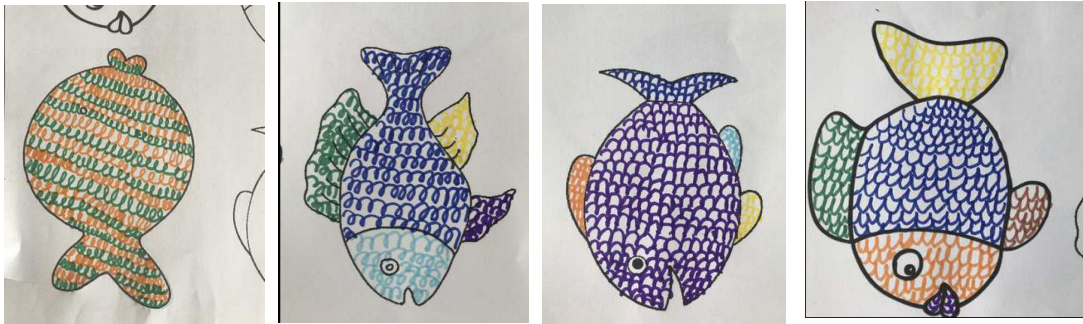
Tu vas réaliser un décor de poissons à la manière du livre « Aujourd'hui, je suis... ».

Matériel : la feuille avec les poissons, feutres fins, une feuille blanche (format A3 dans l'idéal mais le format A4 peut convenir), peinture ou pastels (différentes nuances de bleu).

Consignes :

1/ Place ta feuille en format portrait (les poissons sont à la verticale). Décore tes poissons au feutre fin :

- Choisis un poisson pour réaliser des lignes de boucles à l'endroit. Tu peux changer de couleur à chaque ligne.
- Choisis un 2^{ème} poisson pour réaliser des lignes de boucles à l'envers. Tu peux changer de couleur à chaque ligne.
- Choisis un 3^{ème} poisson pour réaliser des ponts à l'endroit.
- Prends le 4^{ème} poisson pour réaliser des ponts à l'envers.



2/ Découpe tes poissons.



3/ Réalise le fond. Tu vas devoir réaliser des vagues sur la feuille blanche.

Ce graphisme n'a pas encore été revu cette année. Il nous servira dans l'apprentissage des lettres v et w en attaché. Avant de réaliser ton fond sur la feuille, je te conseille donc de t'entraîner : trace des vagues dans un plateau de farine ou de semoule.

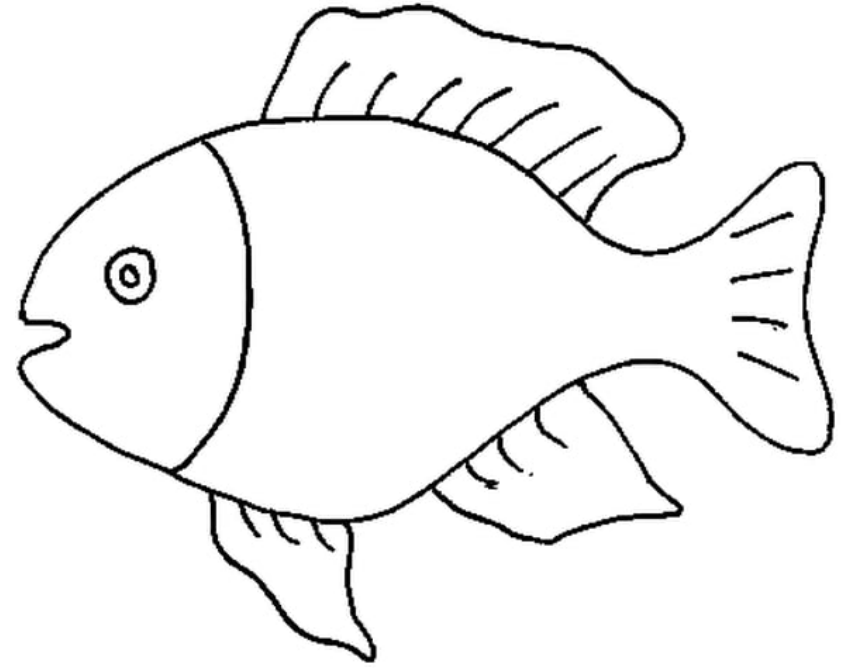
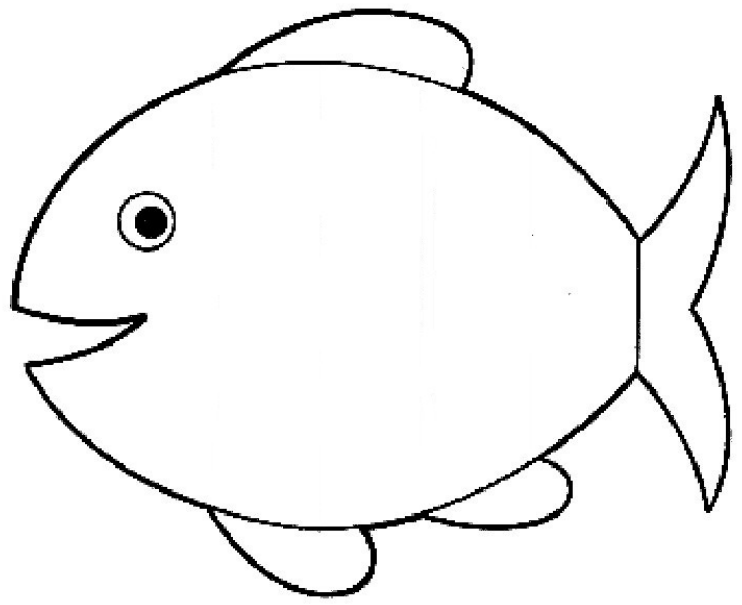
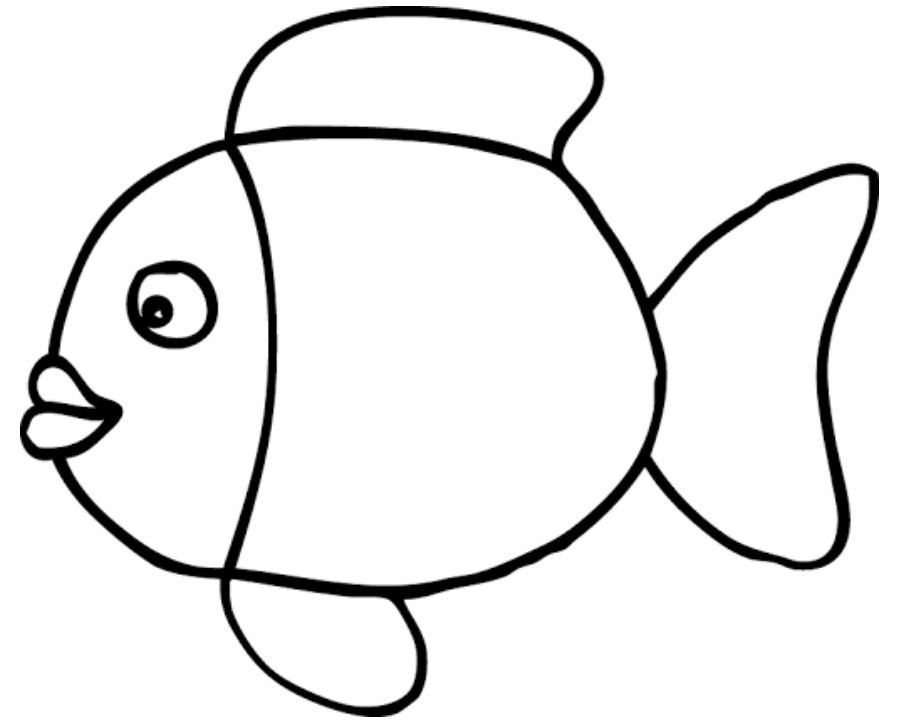
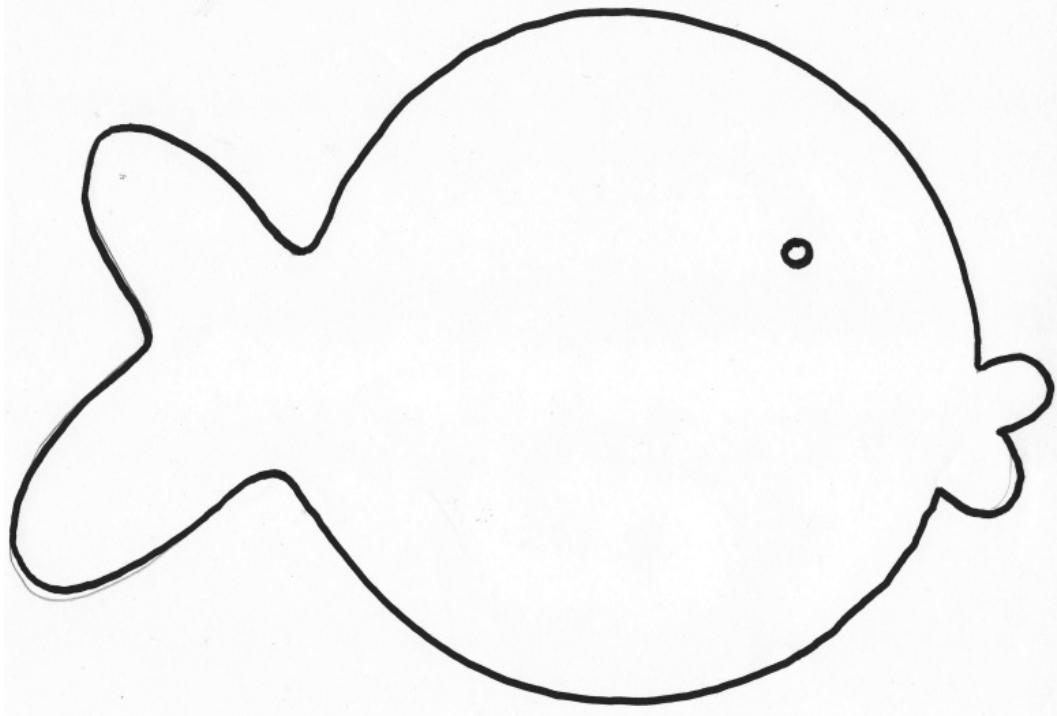
Quand tu es prêt, réalise des vagues sur ta feuille à la peinture ou avec des crayons pastels en utilisant différentes nuances de bleu.



4/ Quand ton fond est sec, colle tes poissons.

5/ Ajoute des bulles en traçant des ronds qui se suivent au-dessus de la bouche de chaque poisson.





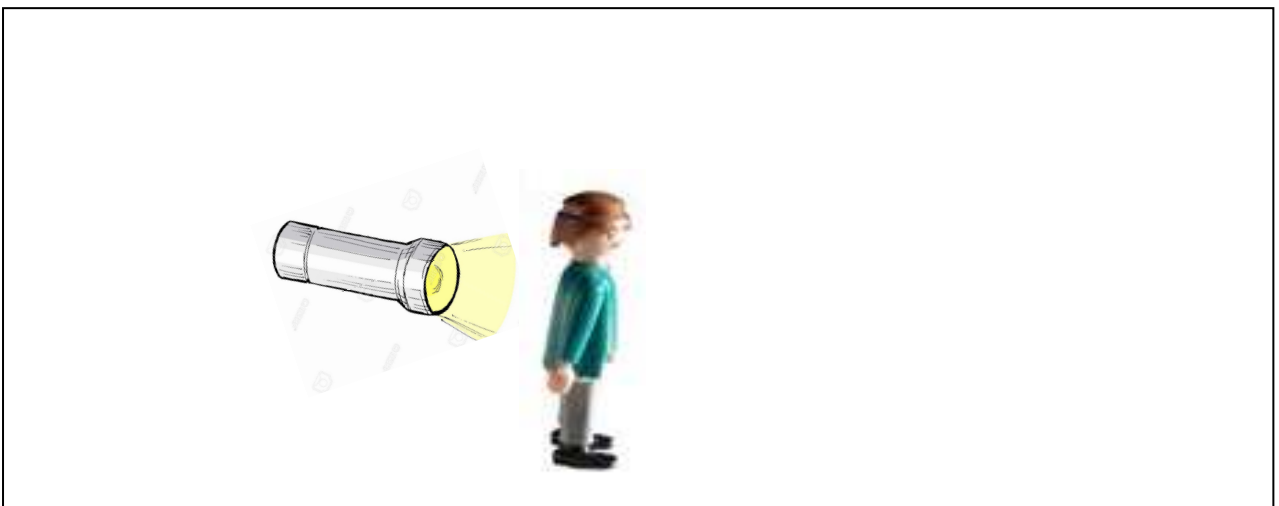
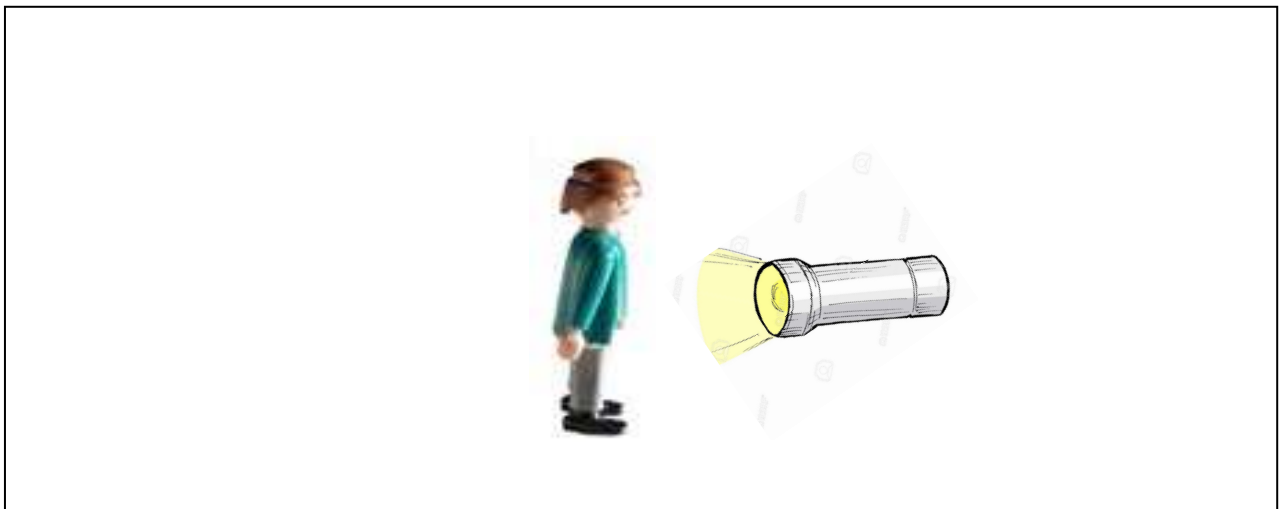
Prénom :

Date :

P5

Compétence : Explorer le monde : Comprendre les notions d'ombres et lumières.

Consigne : Observe bien la position de la lampe et du Playmobil. Colle l'ombre qui convient au bon endroit. Tu peux réussir grâce à ce que tu as appris lors de ton expérience la semaine dernière, mais si tu n'es pas sûr, refais l'expérience !





Complète avec un adulte :

Je retiens :

→ Pour créer une ombre, il faut 3 éléments :

- une de lumière
- un objet ou une personne
- une sur laquelle faire apparaître l'ombre.

→ L'ombre se crée quand l'objet ou la personne se trouve sur le chemin de et l'empêche de passer.

→ L'ombre a la même que l'objet ou le personnage mais elle est toujours

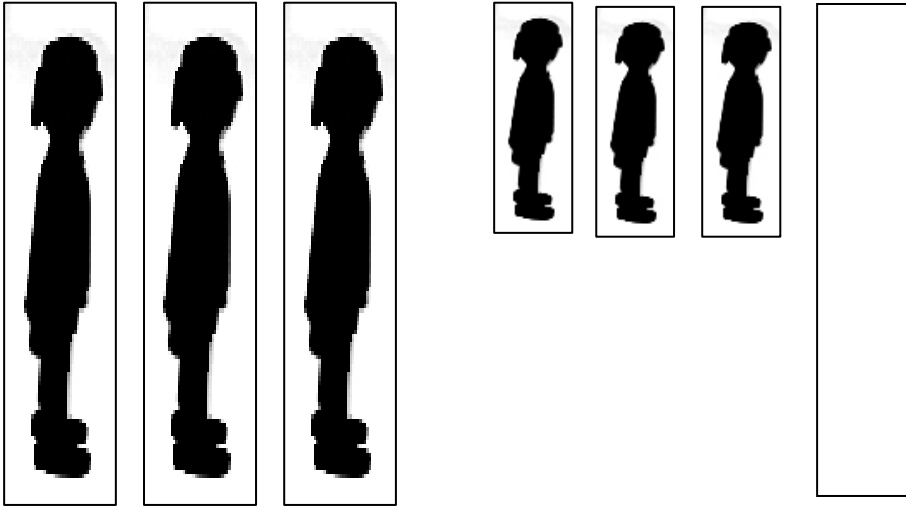
→ Plus l'objet est proche de la source de lumière, plus l'ombre est

→ Plus l'objet est éloigné de la source de lumière, plus l'ombre est

Mots à utiliser : surface, la lumière, noire, forme, grande, petite, source

Ombres à découper et à coller :

Remarque : L'étiquette blanche signifie qu'il n'y a pas d'ombre au sol



MATHEMATIQUES

➤ NUMERATION

- Rituels pour apprendre à compter : les nombres de 1 à 20

Reprendre les jeux vus précédemment pour soit renforcer, soit compléter l'apprentissage de la bande numérique jusqu'à 20.

- **Rangement des nombres entre 1 et 20**



- **Le nombre mystère**

- **Décompter**

La fusée : Décompter à partir de 10 , voir la vidéo sur le blog. Puis faire le décompte sans regarder les nombres.

Compter à rebours à partir de 20 : voir la vidéo sur le blog.

- **Dictée de nombres :** Dites un nombre entre 0 et 20, votre enfant l'écrit sur une feuille, un tableau ou une ardoise.

- **le jeu du banquier :** Ce jeu a été fait en classe, il y aura une différence , cette fois-ci votre enfant devra communiquer sa commande en écrivant le nombre. Voici l'explication :



Les « clients » écrivent un message au « banquier » pour obtenir juste ce qu'il leur faut de jetons.

1/ Le client (votre enfant) est à une table et vous à une autre. Votre enfant choisit une carte-jouet, il compte le nombre de points sur la carte et fait sa commande de jetons en écrivant ce nombre sur une feuille. (Aide possible : la bande numérique de 0 à 20)

2/ Le client se rend chez le banquier (vous-même) et montre sa commande. Le banquier donne le nombre de jetons (légos, perles, graines...) commandés. (Ne pas faire de commentaires, votre enfant va valider son travail dans la 3^{ème} étape, il verra s'il a bien compté ou non).

3/ Le client retourne à sa table et pose les jetons sur les points pour vérifier s'il a commandé le bon nombre de jetons.


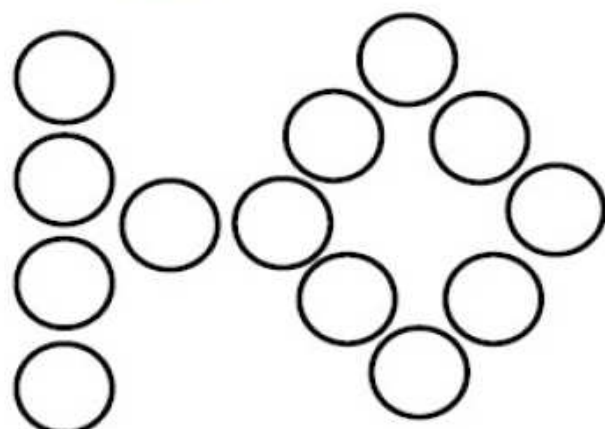



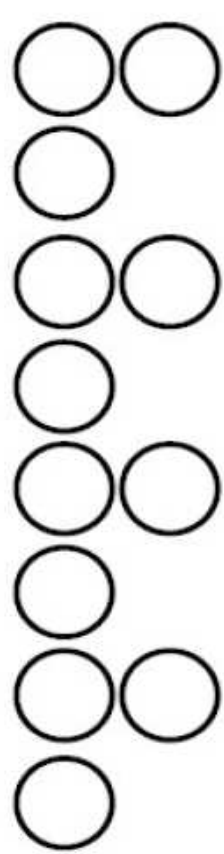

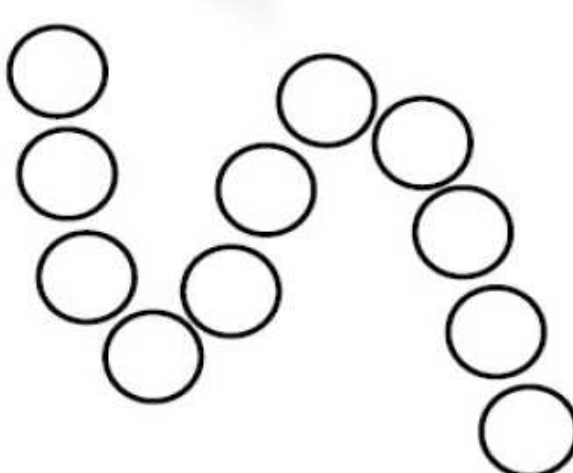
→ S'il y a des erreurs, il ne gagne pas la carte, il la rend au banquier.

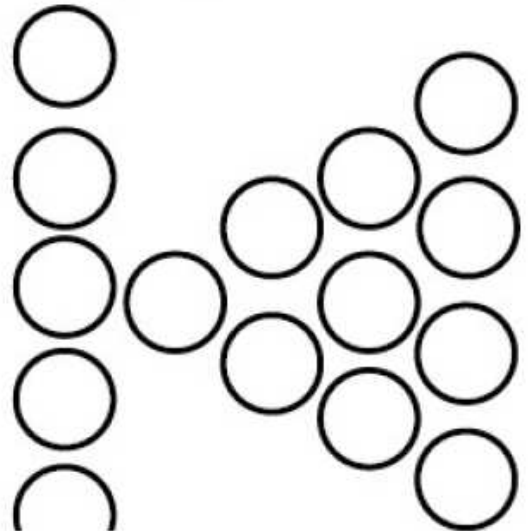
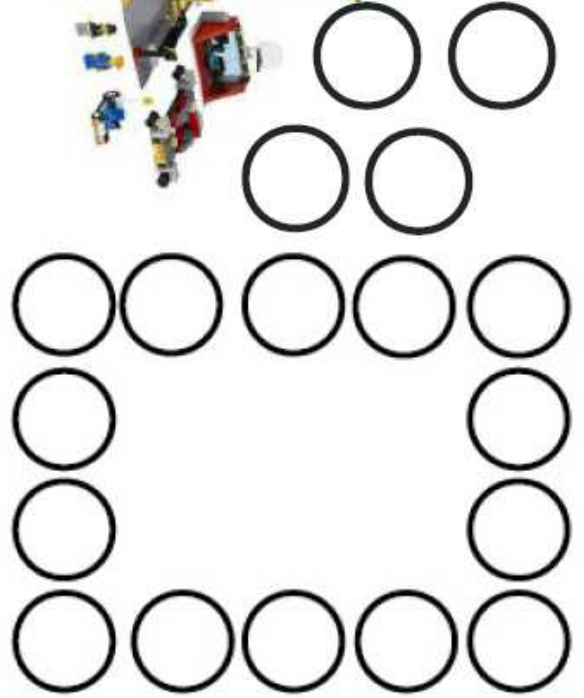
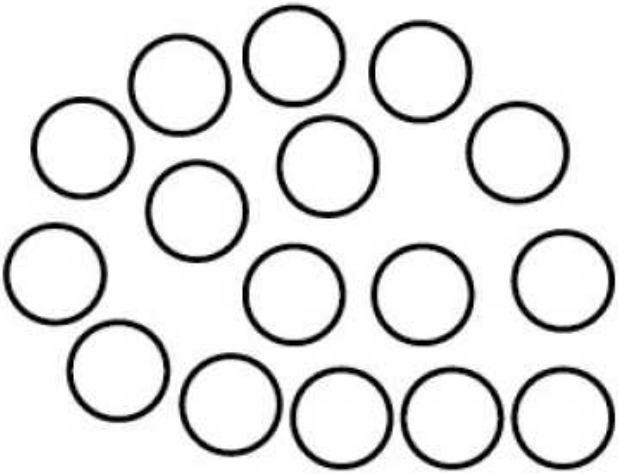
A ce moment-là, vous pouvez lui demander pourquoi il s'est trompé : il répondra soit « j'en ai trop », soit « je n'en ai pas assez ». Cela peut s'expliquer par des problèmes de pointage lors du comptage (votre enfant a oublié des points ou il a compté 2 fois le même). Pour éviter ces erreurs, vous pouvez lui proposer de compter les points en mettant une marque au crayon papier sur chaque rond compté.

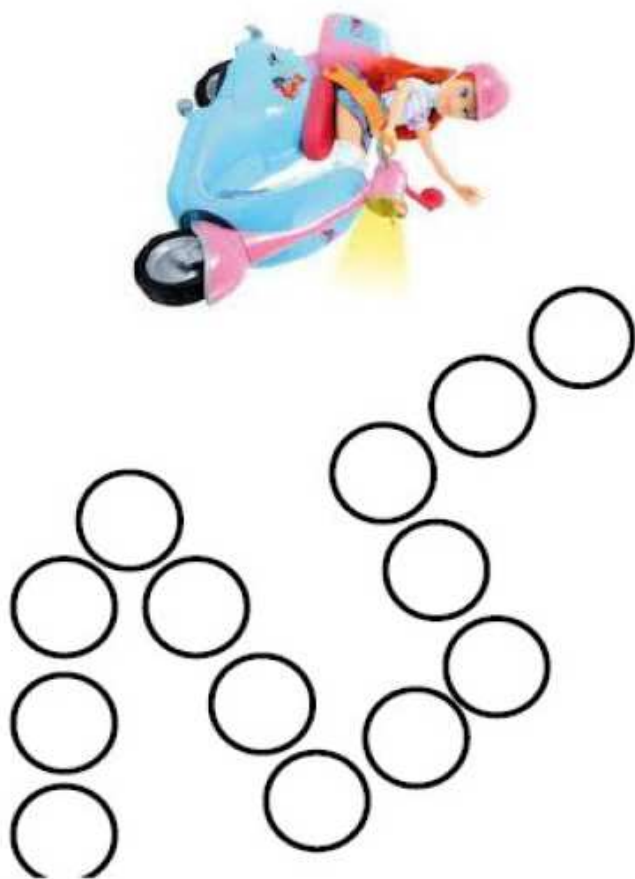
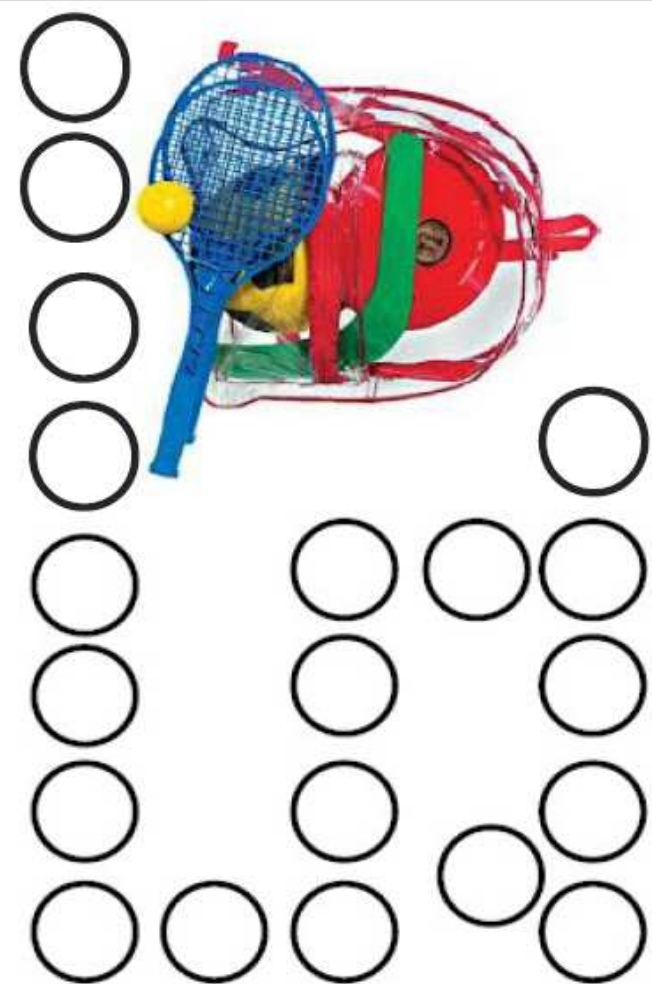
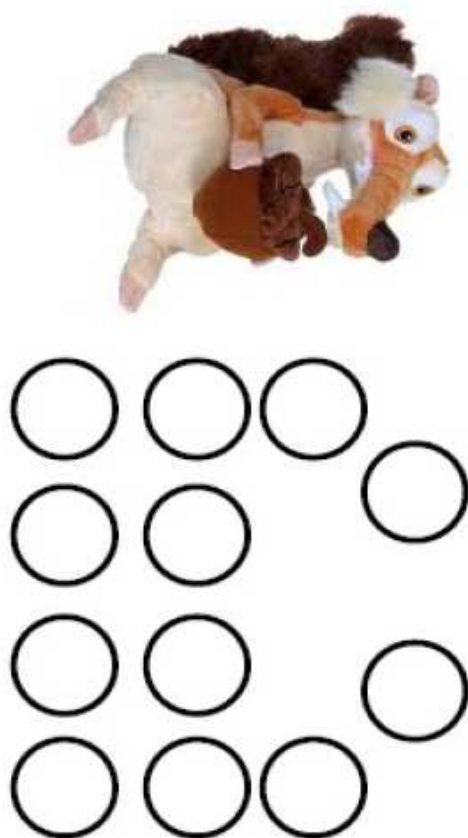
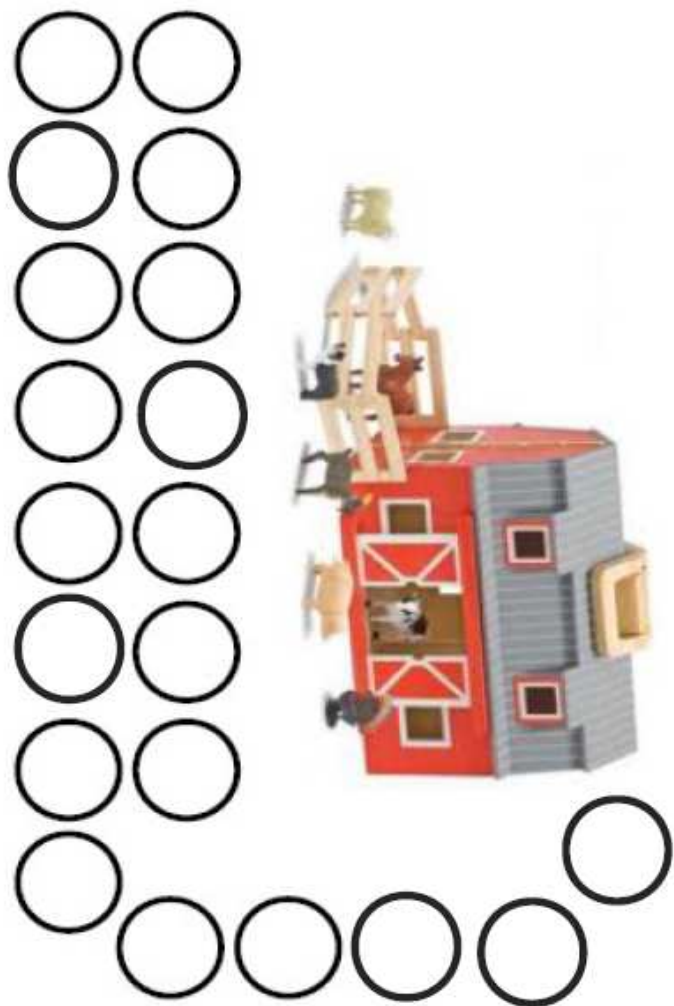
→ Si l'enfant a réussi, il gagne la carte-jouet.

Faire au moins 3 cartes à la suite. Refaire le jeu dans la semaine.

Matériel carte jeu du banquier, à découper et mélanger.





➤ CALCUL

Prénom :

Date :

P5

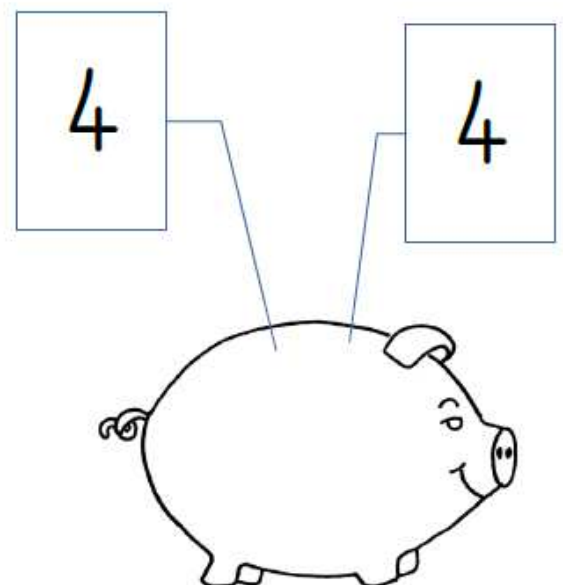
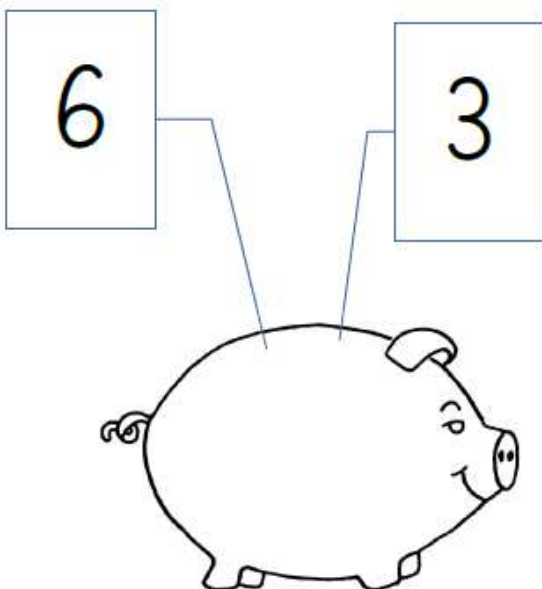
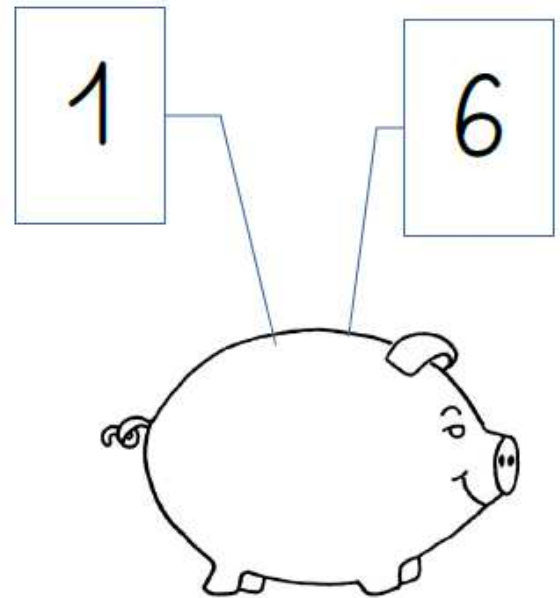
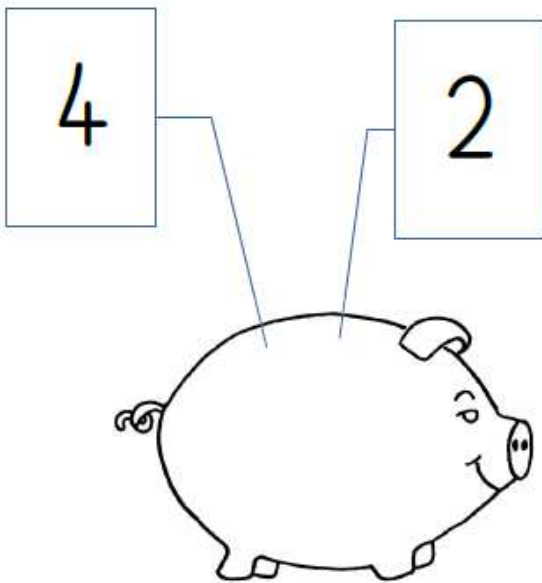
- Résoudre des problèmes de quantité

- **Le jeu de la tirelire**
- **Refaire le jeu.**

Compléter la fiche d'exercice :

- **Ecris combien il y a de jetons dans chaque tirelire.** (écris la réponse dans le cochon)

La tirelire



➤ SE REPERER DANS L'ESPACE

Prénom :

Date :

P5

Colorie les cases en suivant le modèle.

