MS

Proposition d'organisation
Semaine 10

MARDI	JEUDI	VENDREDI
- **Langage :** Etape 1 « Arc-en-ciel » - **Mathématiques :** Fiche « Le tableau à double entrée (2) » - **Graphisme :** séance 2 sur les vagues - **Sciences :** Séance 6 sur « Ombres et lumière »	- **Langage :** Etape 2 « Arc-en-ciel » - **Mathématiques :** 10 dans un bateau (séance 1) - **Ecriture :** Lettres ovales (suite) - **Musique :** Les rythmes simples + chanson « Coronaminus »	- **Langage :** Etape 3 « Arc-en-ciel » - **Mathématiques :** 10 dans un bateau (séance 2) - **Graphisme :** séance 3 sur les vagues - **Utilisation du numérique**

NE PAS TRAVAILLER PLUS DE 2H PAR JOUR !

LANGAGE

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

➢ 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.*

☐ une étoile de mer ☐ une pieuvre ☐ un poisson aux écailles brillantes

☐ une crevette ☐ des poissons ordinaires ☐ une baleine

☐ un crabe ☐ un petit poisson rouge ☐ 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.*

☐ Il ne sait pas jouer à leurs jeux. ☐ Il a peur d'eux.

☐ Il est trop fier, il se trouve trop beau pour jouer avec des poissons ordinaires. ☐ 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 : P5

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.

MATHÉMATIQUES

→ 10 dans un bateau :

Compétences travaillées : Dénombrer une quantité jusqu'à 10 / Résoudre des problèmes de quantité.

Matériel : les paroles de la comptine à imprimer, une boite à petits bords pour représenter un bateau, 14 personnages en plastique (type Playmobil, Légo, animaux en plastique…)

Séance 1 :

1/ Découvrir la comptine « Bateau sur l'eau », version longue d'une chanson traditionnelle très connue des enfants. Ecouter la comptine chantée par la maîtresse (envoyée par mail) + chanter avec votre enfant (cf. paroles ci-dessous)

2/ Expliquer à votre enfant que le bateau coule quand il y a plus de 10 enfants ! C'est trop lourd ! Compter les enfants sur le dessin qui illustre la comptine et constater qu'il y en a bien 10. Proposer à votre enfant de remplir son bateau (sa boîte) en plaçant 10 enfants dans le bateau.

3/ Cette fois, c'est l'adulte qui remplit le bateau. Votre enfant ferme ses yeux, vous placez un certain nombre de personnages dans le bateau (entre 5 et 14). Votre enfant ouvre ses yeux, il doit dire si le bateau va couler ou pas. Pour cela il doit compter les personnages puis dire si c'est moins que 10 (le bateau ne coule pas) ou si c'est plus que 10 (le bateau coule). Recommencer plusieurs fois.

Séance 2 :

Cette fois, les personnages doivent être éloignés du bateau (par exemple à l'autre bout de la pièce). Il s'agit de construire à 2 une collection de 10 personnages.

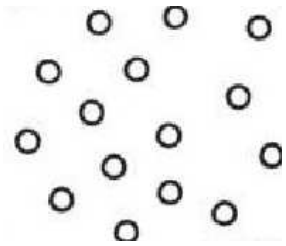
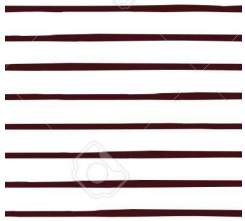
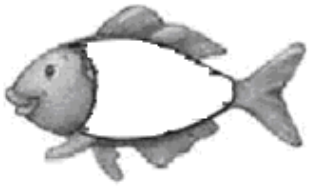
L'adulte commence par aller chercher un certain nombre de personnages pour remplir le bateau (un nombre compris entre 0 et 10). Il revient et donne le bateau à l'enfant qui doit alors aller chercher (avec son bateau) le bon nombre de personnages pour qu'il y en ait 10 en tout.

Prénom :	Date : P5

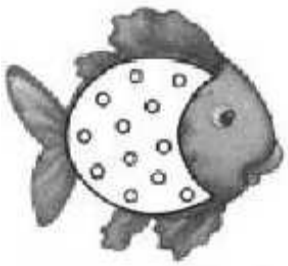
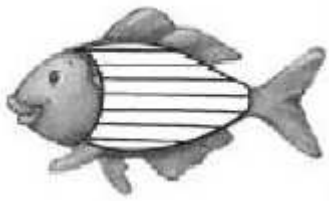
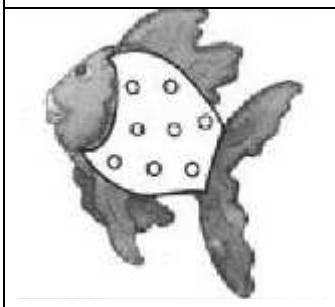
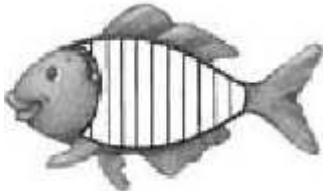
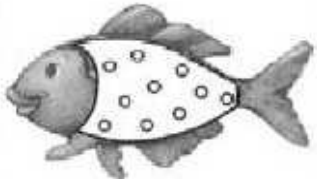
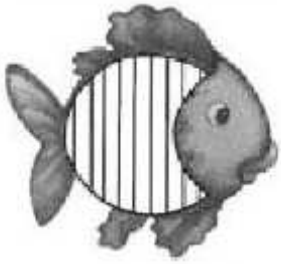
Le tableau à double entrée (2)

<u>Compétence :</u> **Structurer sa pensée :** Utiliser un tableau à double entrée.

<u>Consigne :</u> Complète le tableau à double entrée suivant en collant les étiquettes au bon endroit.

Etiquettes à découper pour la fiche « Le tableau à double entrée (2) »

Bateau sur l'eau

Bateau sur l'eau,
La rivière, la rivière,
Bateau sur l'eau,
La rivière au bord de l'eau.
Poissons dans l'eau,
La baleine, la baleine,
Poissons dans l'eau,
La baleine au fond de l'eau.
Château nouveau,
Roule vague, roule vague,
Château nouveau,
Roule vague, château sous l'eau.
Oiseaux là-haut,
Les nuages, les nuages,
Oiseaux là-haut,
Les nuages qu'on voit dans l'eau.
Le bateau a chaviré,
Et les enfants sont tombés !
Plouf ! Dans l'eau !

ECRITURE

Les lettres ovales (suite)

(Activité proposée par Maîtresse Delphine)

- Le livre des lettres : tracer les lettres C, G, O, Q, d'abord, dans un bac rempli de semoule, sable ou farine, en ayant pris soin de les décrire à nouveau et en se référant au référentiel de tracé des lettres capitales. Puis les écrire au moins 5 fois, sur la feuille ci-dessous, à côté de leur modèle.

SCIENCES

Séance 6 sur « Ombres et lumière »

(Activité proposée par Maîtresse Delphine)

- Rappel de la séance de la semaine précédente et de ce qui a été découvert.

L'ombre du matin n'est pas la même que l'ombre de l'après-midi : « *le soleil a changé de place dans le ciel* » (On n'abordera pas ici le fait que c'est la terre qui tourne et non le soleil qui se déplace, ceci est encore un peu complexe pour les élèves)

- Réaliser à nouveau l'expérience en intérieur avec une lampe qui se déplace et un personnage fixe (figurine ou playmobil) placé sur une feuille blanche.
- L'enfant tient la lampe et l'adulte va dessiner le contour l'ombre de la figurine (en marquant bien au préalable l'emplacement de celle-ci) sur la feuille.
- L'enfant bouge alors la lampe et l'adulte, avec une autre couleur, va tracer la seconde ombre.
- Remarquer avec l'enfant, dans les 2 cas, que la lampe (source lumineuse), l'objet et l'ombre sont TOUJOURS **alignés** dans cet ordre.
- Reprendre la feuille un peu plus tard et demander « Pourquoi y a-t-il 2 ombres sur le dessin ? ». L'enfant doit être capable d'expliquer.
  - ⇨ Quand la lampe change de place, l'ombre aussi change de place.

J'écris les lettres :

C

G

O

Q

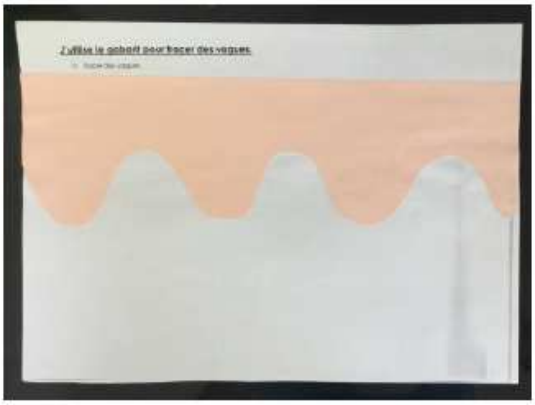
→

GRAPHISME

(Activité proposée par Maîtresse Delphine)

→ Séance 2 sur les vagues :

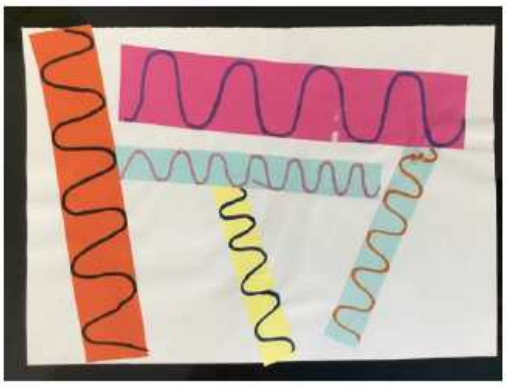
- Dans du carton ou une feuille rigide, l'adulte découpe une bande (d'environ 7 cm de large) avec des vagues sur toute une longueur (environ la longueur d'une feuille A4) (cf. photo), puis colle cette bande en haut d'une feuille A4 disposée en format paysage.
- L'enfant devra, en suivant les contours des vagues cartonnées, tracer des vagues au feutre, en dessous, en faisant en sorte de bien respecter le mouvement. Les vagues ne doivent pas se toucher. Il pourra changer de couleur à chaque nouvelle vague.



- ⇨ Maintenir une régularité dans les tracés
- ⇨ Acquérir un mouvement continu dans le tracé des vagues
- ⇨ Tracer des vagues bien arrondies en haut et en bas

→ Séance 3 sur les vagues :

- L'adulte découpe de petites bandes de papier (entre 5 et 7), coloré ou non, de différentes tailles et largeurs, pas plus grandes qu'un format A5 (= environ 10 cm x 14 cm)
- Sur chaque bande, l'enfant va tracer, au feutre, des vagues, en prenant soin de bien toucher le haut et le bas de la bande.
- Une fois les bandes remplies de vagues, il pourra les coller dans le sens qu'il souhaitera (debout, couché, penché etc...) sur une feuille de format A5.
- Si l'enfant est demandeur, on peut augmenter la « charge de travail » en faisant plus de bandes, à coller sur une feuille A4.



⚠

- ⇨ *Attention à bien respecter l'arrondi des vagues en haut et en bas.*
- ⇨ *Coordonner les mouvements de translation.*
- ⇨ *Adapter l'ampleur du mouvement aux limites imposées par le support.*

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). 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/ Ecoute de la chanson d'Aldebert « Corona minus » cf. blog. S'entraîner à chanter la chanson.

UTILISATION DU NUMÉRIQUE

Traitement de texte / Production d'écrit

(Activité proposée par Maîtresse Delphine)

- Envoyer un mail à la maîtresse pour lui raconter comment s'est passée cette semaine. L'enfant vous dicte ce qu'il a envie de raconter et vous tapez le message devant lui (bilan des expériences en sciences / musique etc…).
- **Mettre un mot en surbrillance**. Rappeler à votre enfant que pour changer la couleur, la taille, l'écriture d'un mot, par exemple, il faut que l'ordinateur « comprenne » quel mot on veut modifier. Pour cela, il faut le mettre en **surbrillance**.

- Ouvrir une page de traitement de texte et faire écrire un mot ou une suite de mots à votre enfant.
- Placer le curseur de la souris avant le mot en cliquant, puis maintenir le bouton enfoncé (clic gauche) et passer sur le mot entièrement sans relâcher.
  - **Changer la couleur.**
  - **Changer la taille.** Observer maintenant le bandeau au-dessus de la page et faire repérer à votre enfant le « rectangle comportant un nombre » (taille de la police). Cliquer sur la flèche à la droite du nombre. Un « tapis de nombres » se déroule alors. Cliquer sur l'un d'eux et constater que la taille du mot change. Faire plusieurs essais. (On peut choisir une plus grande taille en cliquant directement sur le nombre, l'effaçant et en écrivant soi-même la taille choisie)
- BRAVO, ton mot a changé de couleur et de taille ! Tu peux refaire cela sur d'autres mots de ton choix.