

Proposition d'organisation
Semaine 7

LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
<ul style="list-style-type: none"> - Langage : Emotions et musiques - Mathématiques : La maison (séance 1) - Phonologie : Révisions (suite) - Ecriture : Les lettres ovales 	<ul style="list-style-type: none"> - Langage : Loto des émotions - Mathématiques : La maison (séance 2) - Graphisme : Séance 5 sur les ponts - Sciences : Séance 3 sur lumières et ombres 	<ul style="list-style-type: none"> - Langage : Fiche « Aujourd'hui, je suis... » (2) - Mathématiques : La bande numérique - Musique : même séance que la semaine dernière - Graphisme / découpage : les poissons 	<ul style="list-style-type: none"> - Langage : Fiche « Aujourd'hui, je suis... » (3) - Mathématiques : Ils étaient 6 dans le nid - Graphisme : séance 6 sur les ponts - Utilisation du numérique

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 :

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.

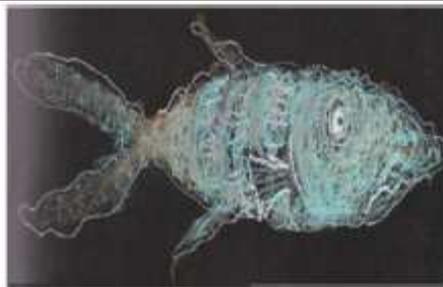
→ **Jeudi 14 mai** : Compléter la fiche « Aujourd'hui, je suis... » (2)

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

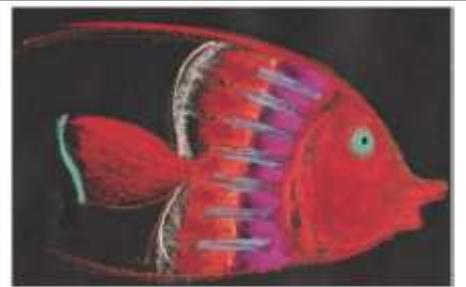
Loto des émotions



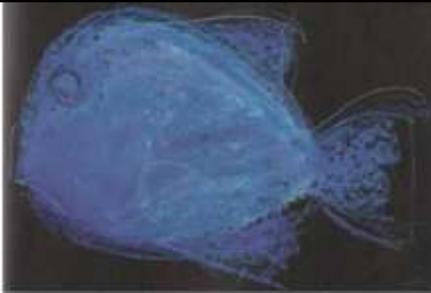
surpris



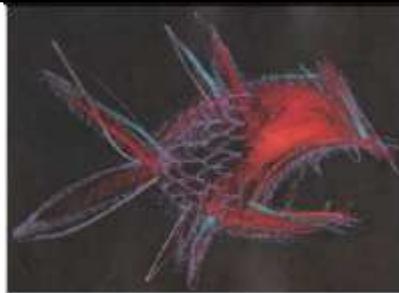
nerveux



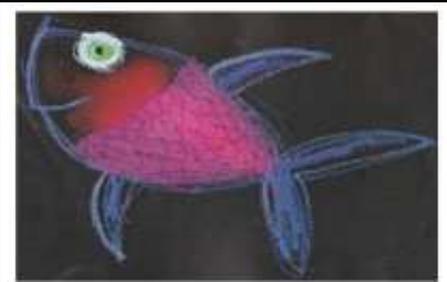
émerveillé



triste

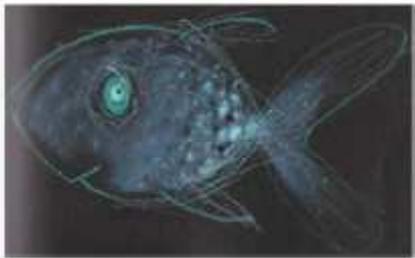


furieux



fier

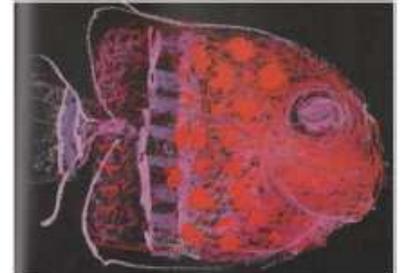
Loto des émotions



timide



jaloux



amoureux



content



en colère

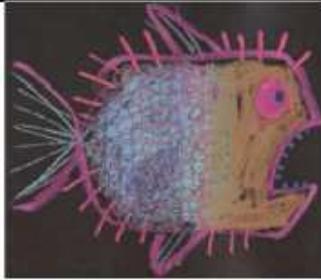


peureux

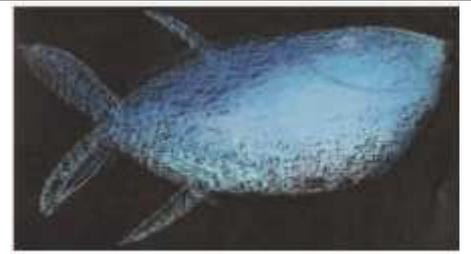
Loto des émotions



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 :

Aujourd'hui je suis... (2)

Compétences : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : (l'écrit) Reconnaître un mot-modèle. / (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



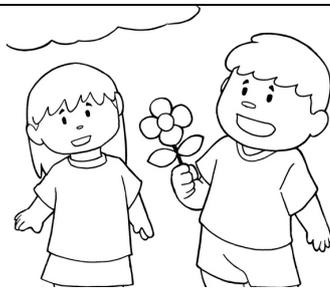
Mon frère a pris mon livre et il ne veut pas me le rendre.

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

MATHÉMATIQUES

→ La maison :

Il s'agit d'apprendre à se repérer dans un quadrillage et à utiliser des indicateurs spatiaux (en haut, en bas, à gauche, à droite, au milieu...)

Matériel : 2 maisons des monstres (cf. feuille suivante), 2 séries de cartes monstres (cf. feuille suivante)

Déroulement :

Séance 1 :

- Donner une maison et une série de cartes monstres à l'enfant. L'adulte garde l'autre maison et l'autre série de cartes monstres. L'adulte et l'enfant sont placés côte à côte avec chacun une maison devant eux.

- Observer la maison et repérer les 6 chambres.

- L'adulte place ses monstres dans sa maison puis l'enfant reproduit les positions des monstres dans sa propre maison.

Ensuite, l'adulte décrit à l'enfant la position de chaque monstre en utilisant les mots « en haut », « en bas », « à gauche », « à droite », « au milieu ».

Exemples : Le monstre bleu se trouve dans la chambre en haut à droite. Le monstre rouge se trouve dans la chambre en bas à gauche....

Pour aider votre enfant à repérer sa droite et sa gauche, vous pouvez lui faire verbaliser la main avec laquelle il écrit (droite ou gauche). Ensuite, faites-lui relever la manche de son bras droit. Il fera ainsi la suite de l'exercice avec sa manche droite relevée. Vous pouvez aussi (c'est encore mieux !) lui mettre un bracelet au poignet droit à garder plusieurs jours pour mémoriser la droite et la gauche.

Recommencer plusieurs fois cet exercice : l'adulte place ses monstres, l'enfant reproduit puis on décrit ensemble la position des monstres. Au fur et à mesure, l'adulte décrit de moins en moins la position des monstres, c'est l'enfant qui le fait.

Séance 2 :

- Donner une maison à l'enfant. L'adulte garde l'autre maison. L'adulte et l'enfant sont placés côte à côte avec chacun une maison devant eux mais il y a un obstacle entre les 2 maisons de façon à ce que chaque joueur ne puisse voir la maison de l'autre (exemple : le couvercle d'une boîte en carton, un grand livre...)

L'enfant doit avoir relevé sa manche droite ou bien porter son bracelet au poignet droit.

- L'adulte place ses monstres dans sa maison, l'enfant ne voit pas ce qu'il fait. Puis, l'adulte décrit la position de chaque monstre et l'enfant place ses monstres en suivant les consignes orales.

Exemples : Le monstre bleu se trouve dans la chambre en haut à droite. Le monstre rouge se trouve dans la chambre en bas à gauche....

- Une fois tous les monstres placés, on enlève l'obstacle pour vérifier. On corrige les éventuelles erreurs.

- Recommencer cet exercice plusieurs fois.

- Inverser les rôles : c'est au tour de l'enfant de placer ses monstres et décrire leur position pour que l'adulte suive ses consignes.

→ La bande numérique

Matériel : 10 cartes avec un nombre écrit entre 1 et 10 (couper des feuilles A4 en quatre et écrire sur chaque morceau un nombre de 1 à 10)

Déroulement :

1/ L'enfant doit ranger les cartes de 1 à 10 sur une table puis lire les nombres en synchronisant lecture des nombres et pointage de chaque carte.

2/ Faire lire à votre enfant une partie de la bande numérique ainsi réalisée (par exemple, entre 4 et 8 ou entre 6 et 10)

3/ Mélanger les cartes sur la table puis en choisir 5 qui portent des nombres qui se suivent. Votre enfant doit les replacer dans l'ordre (Exemple : Vous avez choisi 8, 10, 6, 9, 5, 7. Votre enfant doit replacer dans l'ordre : 5, 6, 7, 8, 9, 10)

→ 6 dans le nid

Matériel : le nid et les 6 oiseaux à imprimer + une boîte

Déroulement :

1/ Faire rappeler à votre enfant la comptine « Ils étaient 5 dans le nid » (cf. document semaine 2)

2/ Demander à votre enfant ce qu'il se passerait s'ils étaient 6 dans le nid au début de la comptine et dire toute la comptine en faisant tomber un oiseau à chaque fois. Recommencer en utilisant les doigts de la main : 6 doigts de la main sont levés au départ et à chaque fois qu'on dit « BOUM », on referme un doigt.

3/ Puis s'entraîner à décomposer le nombre 6 :

Placer dans le nid les 6 oiseaux sous les yeux de votre enfant. Puis, lui demander de fermer les yeux. Pendant ce temps, vous enlevez des oiseaux du nid et vous les cachez dans la boîte fermée. Votre enfant ouvre ses yeux et voit le nombre d'oiseaux restants dans le nid. Lui demander : Combien reste-t-il d'oiseaux dans le nid ? Combien d'oiseaux sont tombés du nid ?

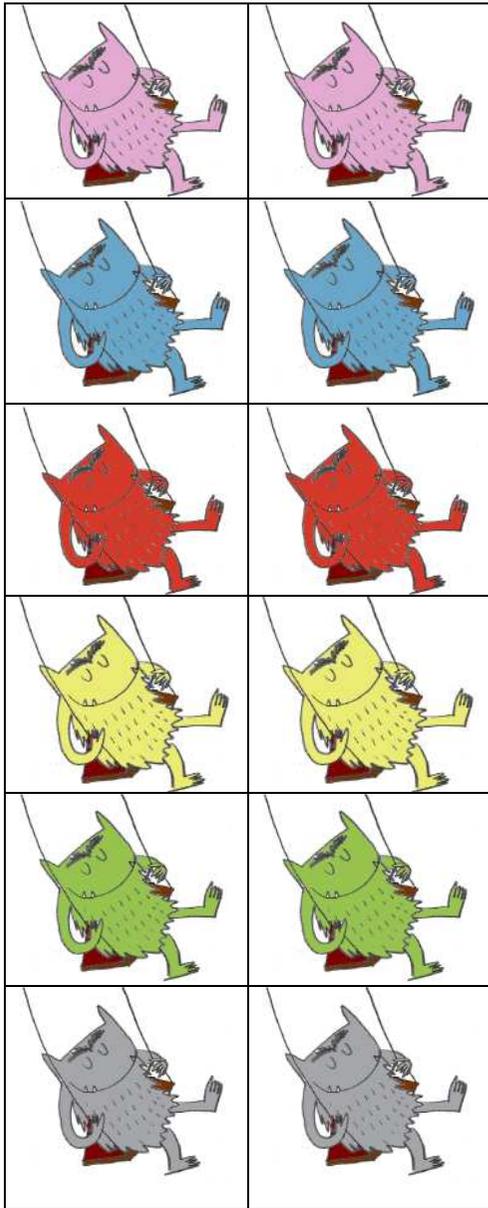
(Exemple : « Tu vois 4 oiseaux dans le nid, combien d'oiseaux sont tombés du nid ? » → Votre enfant devra répondre 2)

Pour aider votre enfant, utiliser ses doigts : lui faire lever les 6 doigts (les 6 oiseaux dans leur nid au départ) puis lui demander de montrer maintenant le nombre d'oiseaux qu'il reste (4 dans notre exemple), naturellement, votre enfant baisse des doigts pour montrer ce nouveau nombre, ce sont les oiseaux qui tombent (dans notre exemple, il baisse 2 doigts), inviter alors votre enfant à dire le nombre de doigts qu'il fait tomber.

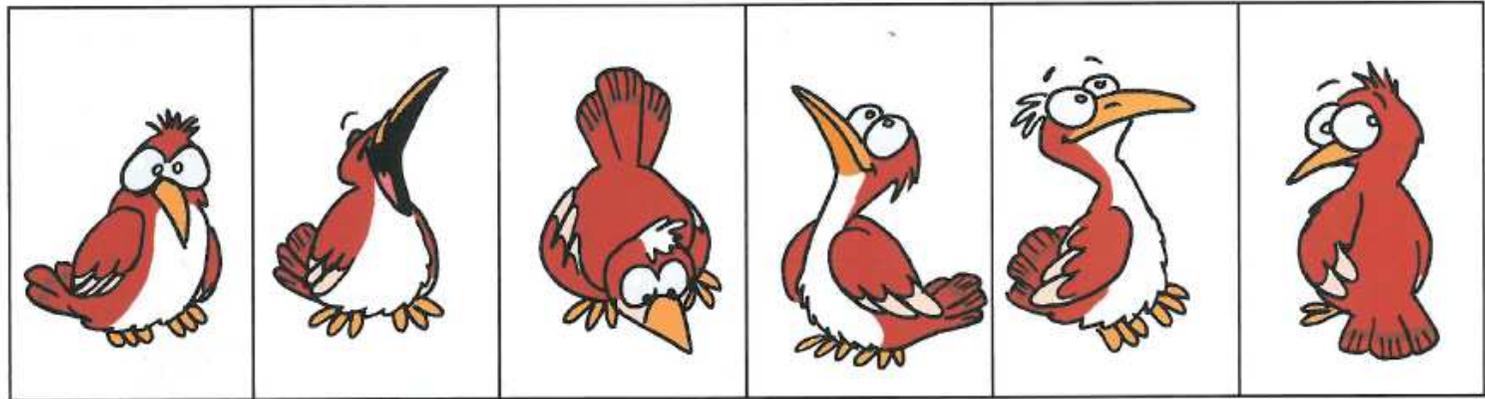
Valider et recompter les oiseaux en disant « 6 c'est 4 et encore 2 ».

Recommencer plusieurs fois l'exercice en faisant varier le nombre d'oiseaux dans le nid.

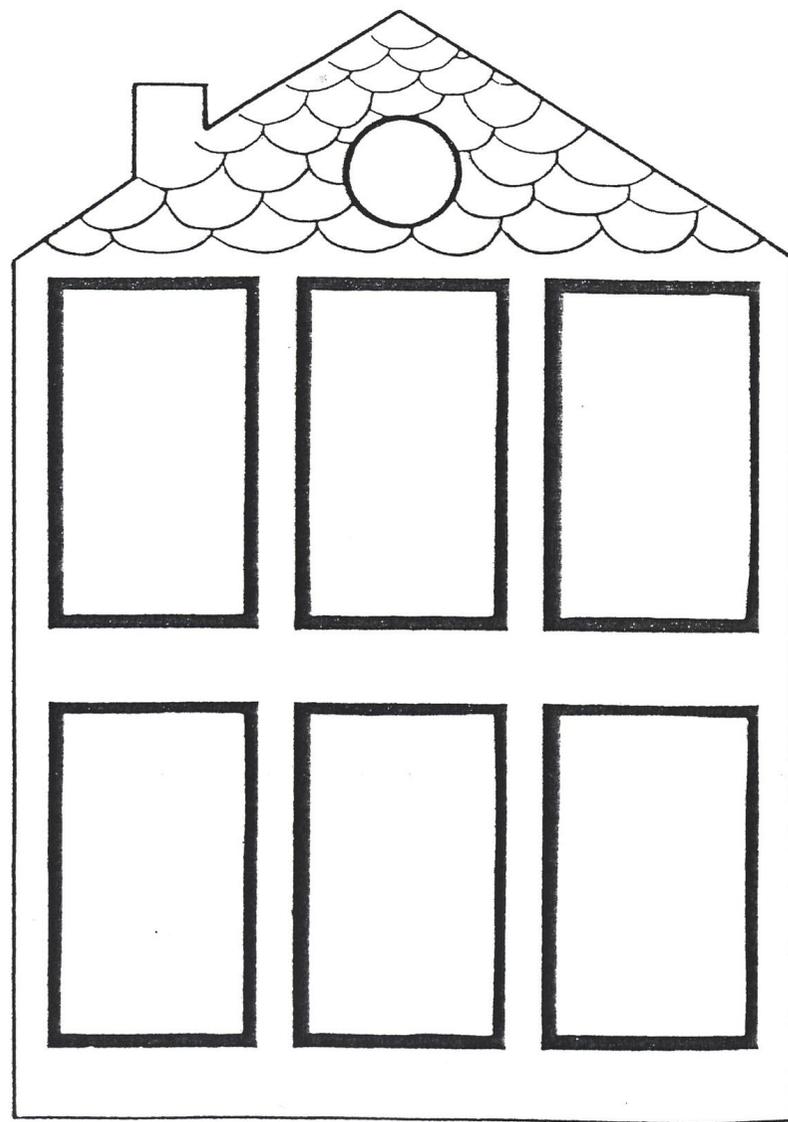
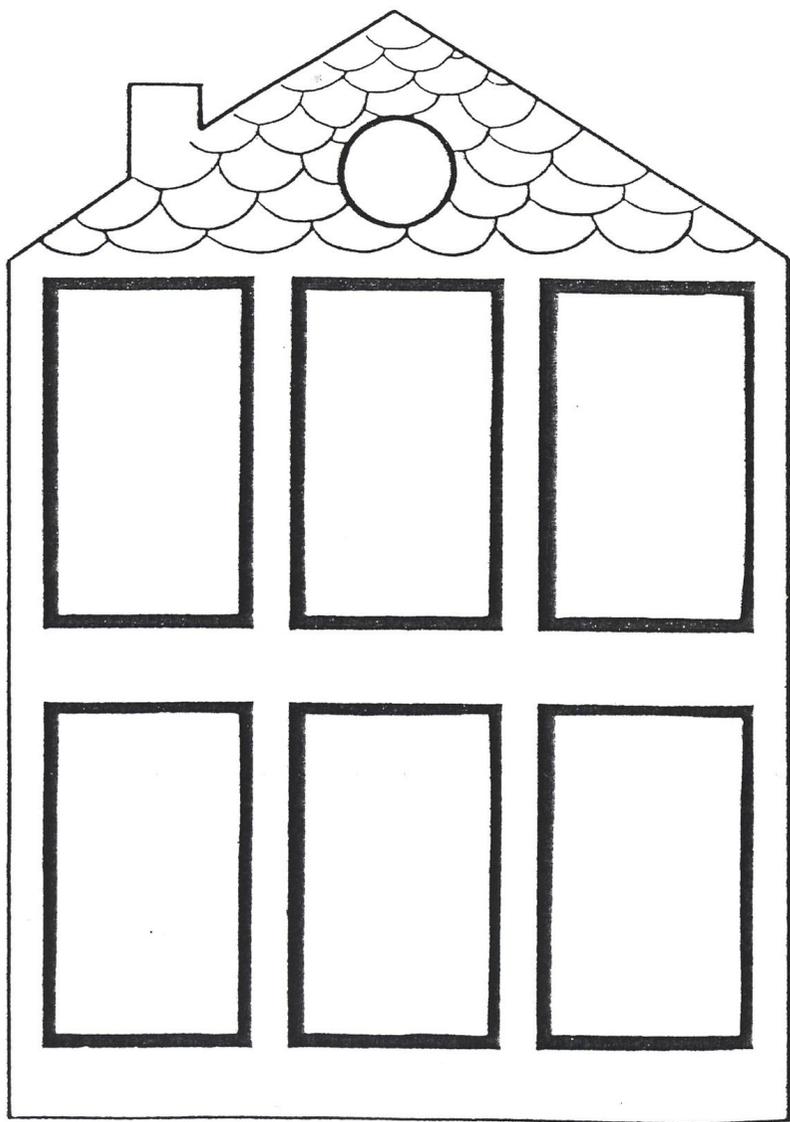
← Cartes monstres pour l'activité « la maison »



Oiseaux et nid pour le jeu « Ils étaient 6 dans le nid »



Maisons pour le jeu de la maison



GRAPHISME / DÉCOUPAGE

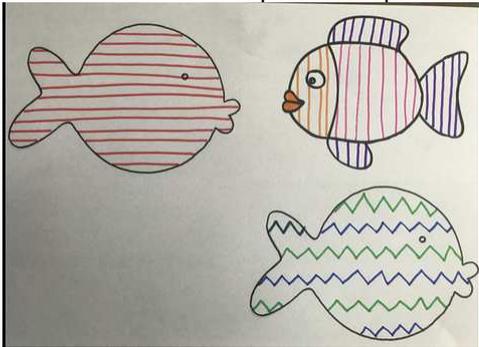
Tu vas réaliser un décor de poissons à la manière du livre « Aujourd'hui, je suis... ».

Matériel : la feuille avec les poissons, feutres fins, une feuille blanche

Consignes :

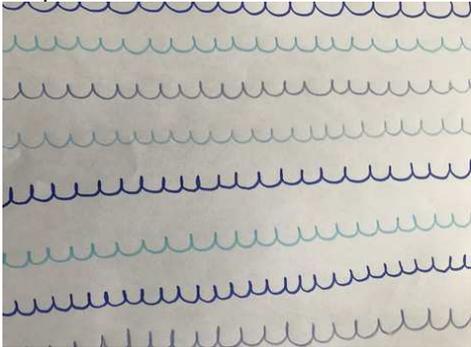
1/ Décore les poissons au feutre fin :

- Choisis un poisson pour réaliser des traits horizontaux. Tu peux changer de couleur à chaque ligne.
- Choisis un 2^{ème} poisson pour réaliser des traits verticaux. Tu peux changer de couleur à chaque ligne.
- Choisis un 3^{ème} poisson pour réaliser des lignes brisées.

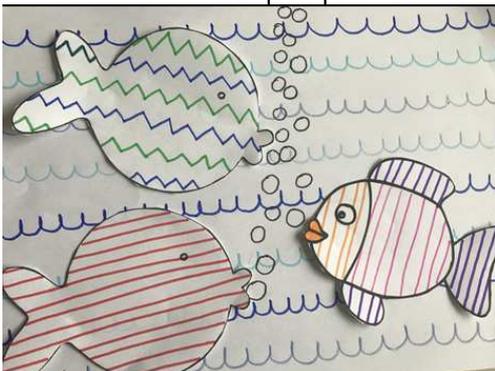


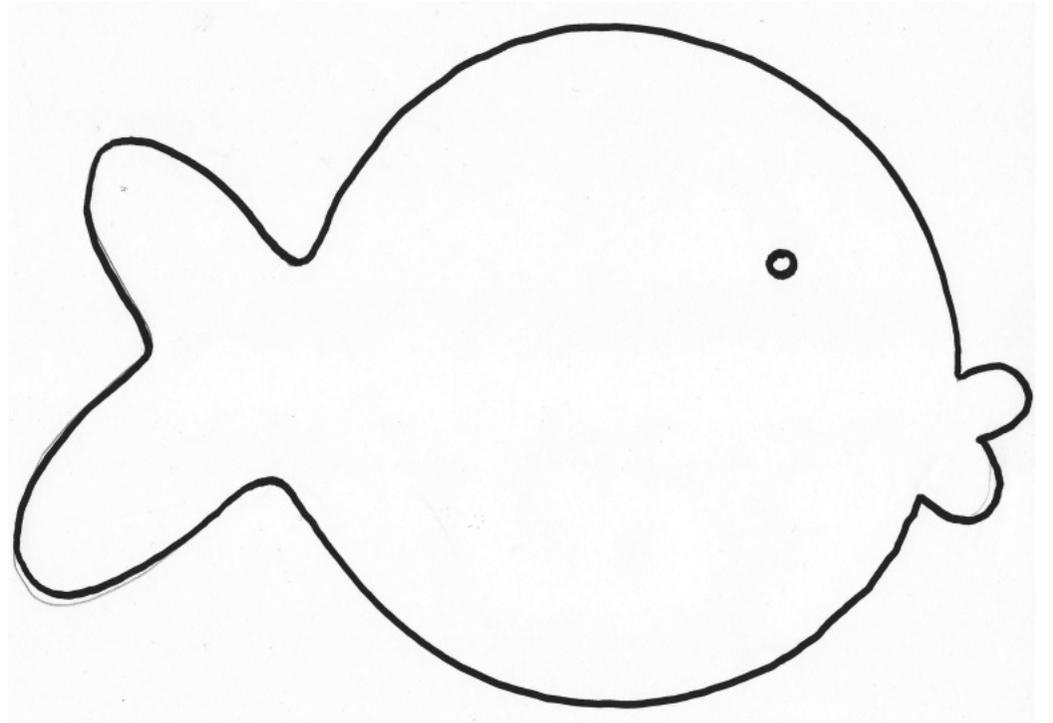
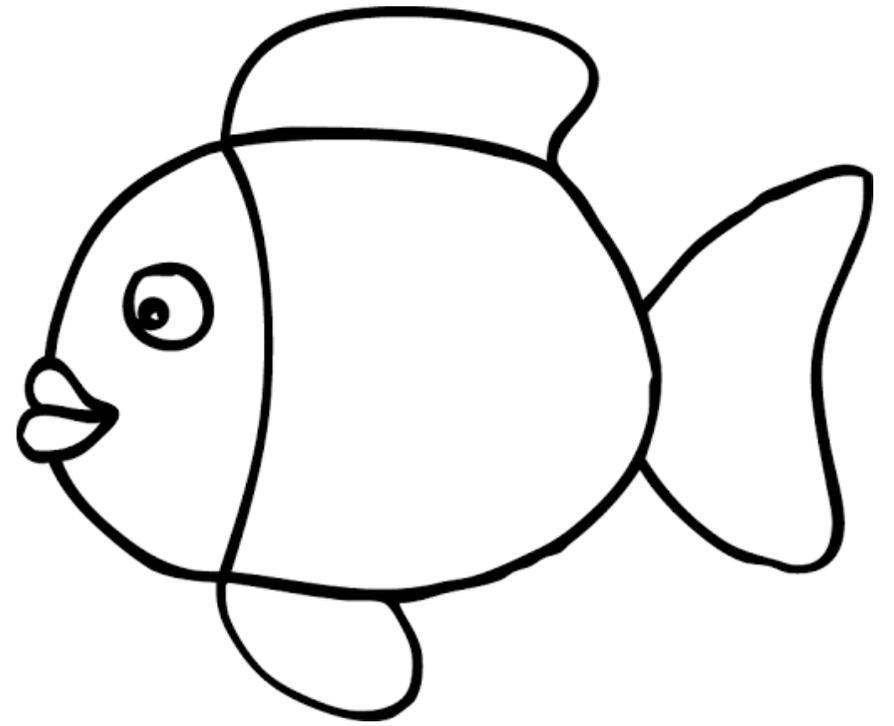
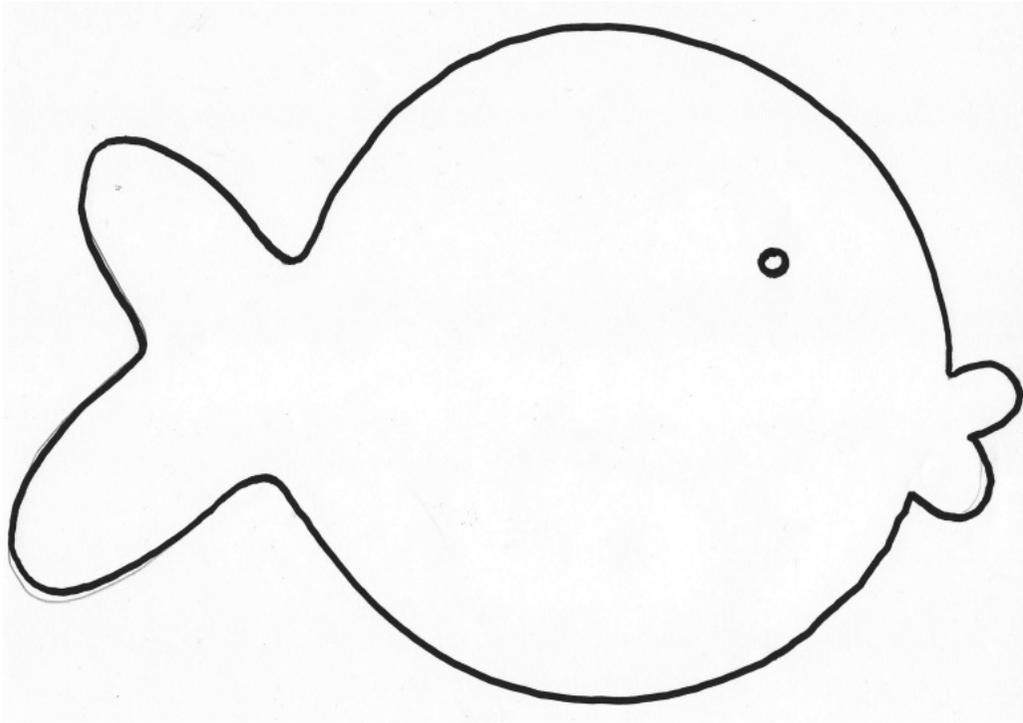
2/ Découpe les poissons.

3/ Réalise le fond. Tu vas devoir réaliser des ponts sur la feuille blanche en utilisant différentes nuances de bleu (tu peux faire des ponts à l'endroit puis retourner ta feuille ou tu peux faire directement des ponts à l'envers si tu te sens assez à l'aise).



4/ Colle tes poissons, ajoute des bulles en traçant des ronds qui se suivent au-dessus de la bouche de chaque poisson.





ÉCRITURE

Les lettres ovales

(Activité proposée par Maîtresse Delphine)

- Nous allons commencer une nouvelle famille de lettres : les lettres **OVALES**.
- Observer les lettres de l'alphabet et essayer de mettre en évidence toutes les lettres ovales (ou qui s'arrondissent) : O, G, Q, C
- Les observer et les décrire (le O est bien fermé, le Q possède une petite barre oblique dans le coin en bas à droite, qui part de l'intérieur, le G ne se ferme pas, une barre horizontale revient vers l'intérieur « il se mange la main », le C n'est pas fermé non plus, mais il est bien arrondi.)
- Réaliser les lettres ovales en pâte à modeler. (les prendre en photo avec le prénom de votre enfant et m'envoyer la photo SVP)

PHONOLOGIE

Révisions (suite)

(Activité proposée par Maîtresse Delphine)

- A quel mot je pense ? : vous disposez d'une série de cartes. Avant de commencer le jeu, il faut bien les faire nommer par l'enfant pour lever toute difficulté au niveau du vocabulaire.
 - ⇒ Les cartes sont disposées devant l'enfant. Vous allez lui dire : « Je vais choisir une carte dans ma tête et te dire quelle est sa dernière syllabe ou sa première syllabe (choix de la syllabe à alterner durant le jeu), et tu devras deviner à quel mot je pense. Attention, parfois, il pourra y avoir plusieurs mots.

Ex : L'adulte pense à « ARAIGNEE ». Je te dis la dernière syllabe : « GNEE ». A quel mot je pense ? L'enfant choisit la carte correspondante et justifie en faisant chanter la dernière syllabe.

Ou : l'adulte pense à « CHEVAL ». Je te dis la première syllabe : « CHE ». A quel mot je pense ? L'enfant choisit la carte correspondante et justifie en faisant chanter la première syllabe.

⇒ On peut aussi inverser les rôles par la suite.



Attention, pour les mots d'UNE syllabe, comme MIE, PATTE, CHOU, CHAT ou PAIN, la première et la dernière syllabe sont identiques.

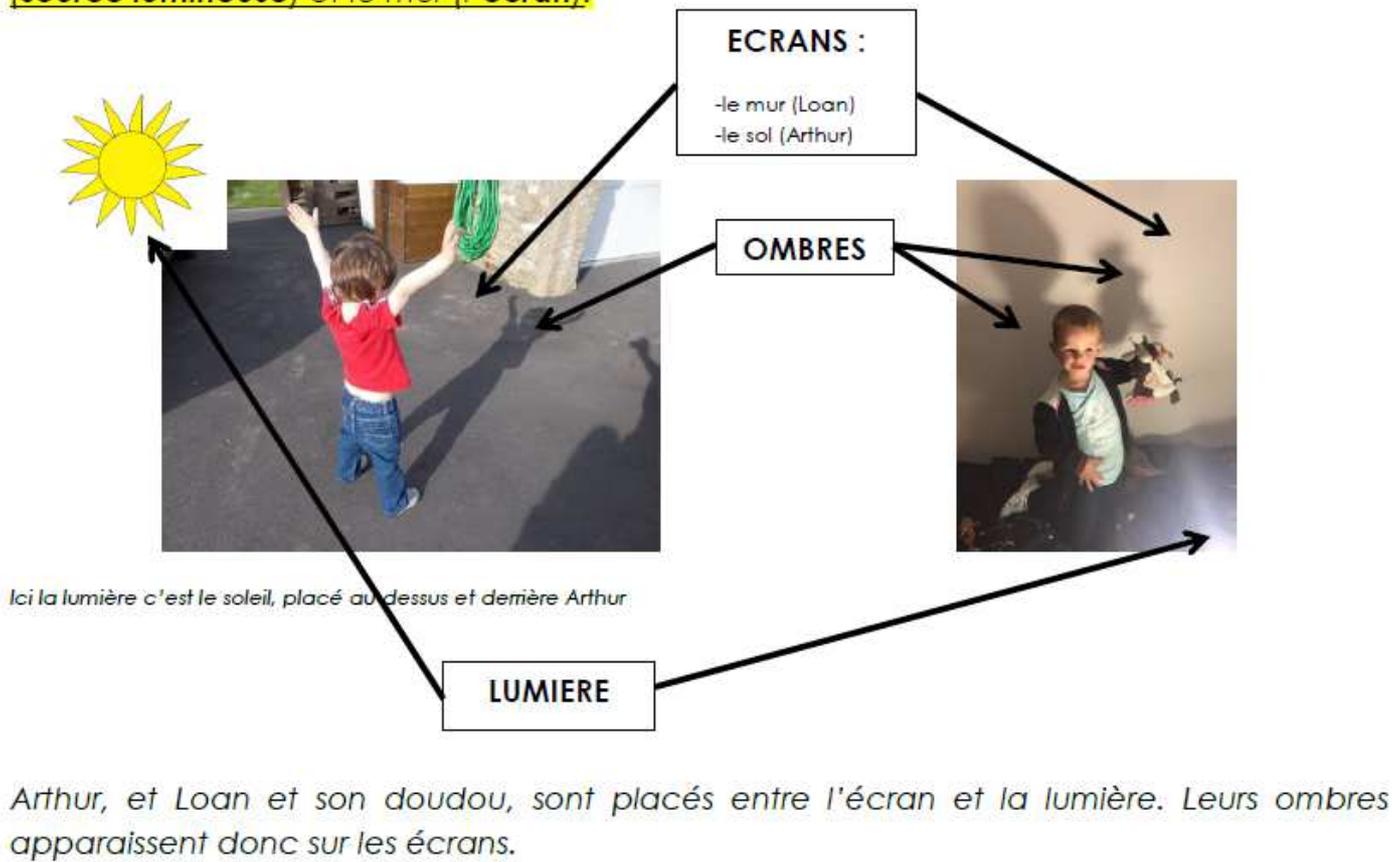
SCIENCES

Séance 3 sur lumières et ombres

(Activité proposée par Maîtresse Delphine)

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

Pour obtenir mon ombre ou celui de mon doudou, il faut placer celui-ci **entre la lumière (source lumineuse) et le mur (l'écran)**.



- **Joue avec les ombres** : en utilisant une petite poupée, un playmobil ou autre personnage dont tu auras créé l'ombre sur un mur (voir photo), explique ce qui se passe quand :
 - ✓ Tu avances la lumière.
 - ✓ Tu recules la lumière.
- Envoie-moi tes réponses.



GRAPHISME

(Activités proposée par Maîtresse Delphine)

→ Séance 5 sur les ponts :

- Présenter à l'enfant une photo du **pont du Gard** (cf. photo)
- Lui demander de décrire ce qu'il voit et ce qui est différent de la photo qu'il avait observée précédemment. Expliquer qu'on voit le reflet du pont dans l'eau.
- Montrer la manière de tracer des **ponts à l'envers** directement sur la photo (ou l'écran de l'ordinateur) puis l'enfant essaie de tracer quelques ponts sur une ardoise ou une feuille annexe.



- Tracer des lignes de ponts à l'envers aux feutres de couleur en s'aidant des ponts pré-tracés, comme guides. (voir la feuille d'exercice)
- Réaliser des doubles lignes de ponts en-dessous de celles déjà tracées si l'enfant le souhaite



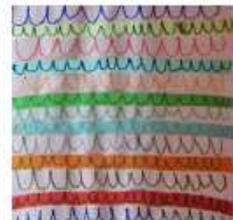
- ⇒ Avant de commencer l'exercice, faire repasser le contour des ponts au doigt
- ⇒ S'assurer qu'à chaque pont tracé, l'enfant vient toucher la ligne entre chaque « demi-cercle ».

→ Séance 6 sur les ponts :

- Rappel des séances réalisées la semaine précédente et de la façon de tracer et d'enchaîner des ponts à l'endroit. Le principe est le même pour les ponts à l'envers : Lorsque l'on trace un pont à l'envers, il faut repasser sur la « patte » du pont précédent / descendre par le même chemin.
- Sur une feuille A5 en format portrait (verticalement), coller des bandes de papier coloré horizontalement, en laissant des espaces entre chaque, et ce jusqu'en bas.
- Tracer d'abord, au stylo ou feutre noir, des lignes de ponts à l'envers, à l'intérieur des bandes colorées, en prenant soin de toucher le haut et le bas de la bande.
- Tracer ensuite, au feutre coloré, des lignes de ponts à l'envers dans les espaces blancs, en s'adaptant à l'espace entre chaque bande.

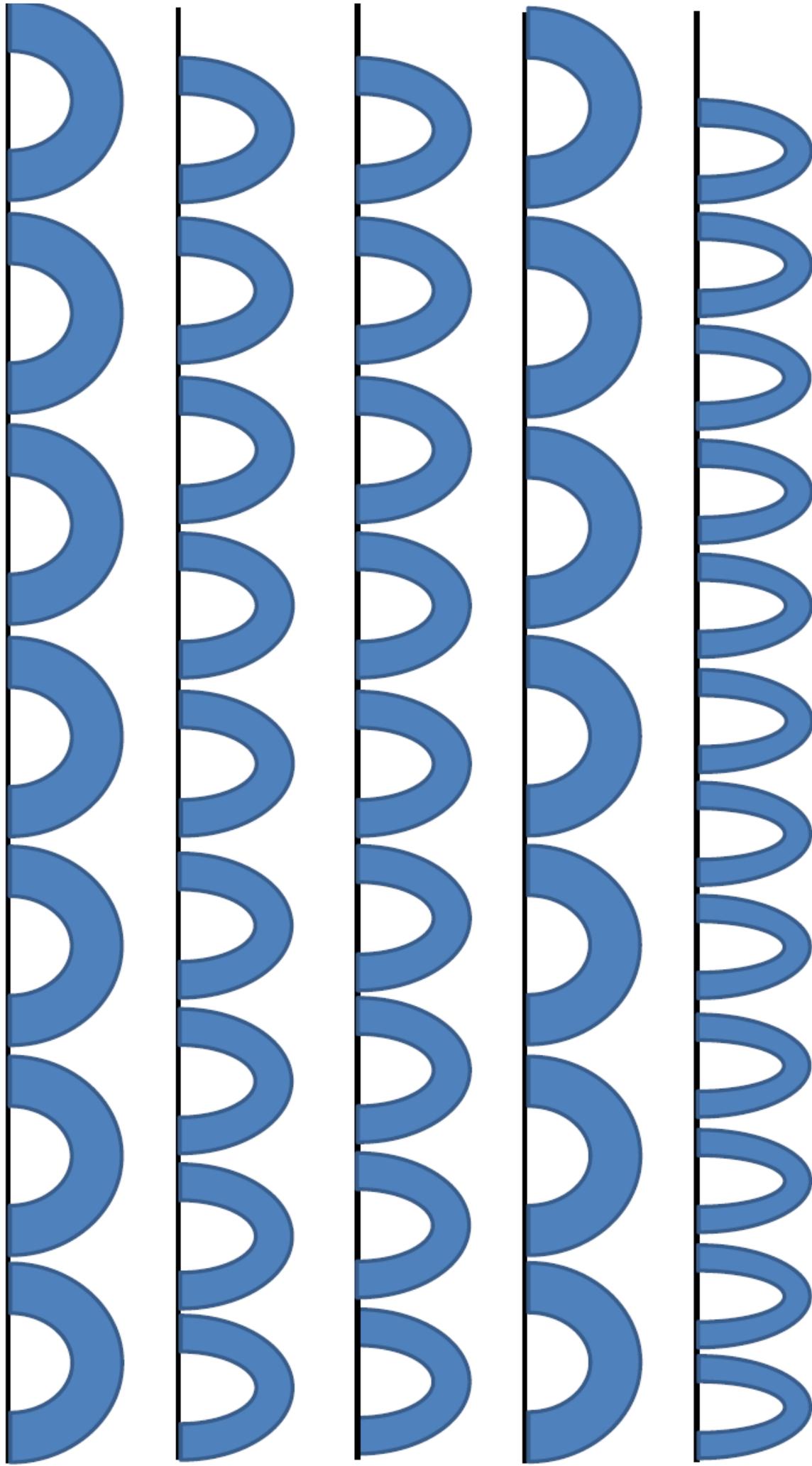


- ⇒ Bien faire en sorte que les ponts touchent le haut et le bas de la bande
- ⇒ Coordonner les mouvements de translation.
- ⇒ Adapter l'ampleur du mouvement aux limites imposées par le support.
- ⇒ Respecter une trajectoire horizontale



Je trace des ponts à l'envers au feutre, en dessous des ponts pré-tracés, en essayant de ne pas trop m'arrêter.

⇒ Tracer des ponts à l'envers.



MUSIQUE

Séance identique à celle de la semaine dernière

(Activité proposée par Maîtresse Delphine)

UTILISATION DU NUMÉRIQUE

(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...). Il repère avec vous les lettres sur le clavier et la barre d'espace, puis signe, seul, le message en écrivant son prénom. Parmi les phrases qu'il vous dicte, vous pouvez lui faire taper quelques mots à partir d'un modèle (en mettant bien l'écriture en majuscules sur l'écran)
- Vous pouvez continuer les jeux de manipulation de la souris (se déplacer avec la souris / cliquer) en utilisant le jeu en ligne ci-dessous : <http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/disouris/souris1.htm>

Il y a 4 niveaux de plus en plus complexes à essayer.

- **Mettre un mot en surbrillance**. Expliquer 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 son prénom à votre enfant.
 - Placer le curseur de la souris avant le prénom en cliquant, puis maintenir le bouton enfoncé (clic gauche) et passer sur le mot entièrement sans relâcher. ATTENTION, cette étape est parfois difficile ! Bravo, le mot apparaît en surbrillance. S'entraîner plusieurs fois, sur des mots plus ou moins longs.