

Proposition d'organisation
Travail à la maison (Semaine 4)

LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
<ul style="list-style-type: none"> - Langage oral : Ecouter l'histoire « Princesse Inès » + répondre aux questions au fur et à mesure de l'histoire + raconter l'histoire avec ses propres mots - Langage écrit : Fiche sur les prénoms (les invités au mariage de la princesse) - Mathématiques : 1 ou 2 activité(s) piochée(s) dans les rituels + fiche « écriture des nombres » - Phonologie : jouer aux Alphas en ligne + faire une fiche d'encodage (nouvelle fiche d'alphas à découper) - Ecriture : Fiche sur la lettre t 	<ul style="list-style-type: none"> - Langage écrit : Fiche « construction de phrases (1) » - Mathématiques : 1 ou 2 activité(s) piochée(s) dans les rituels + fiche « les échelles » - Phonologie : jouer aux Alphas en ligne + faire une fiche d'encodage - Ecriture : Fiche d'écriture (les mots « elle lit », « il tète », « elle luit ») → <u>regarder la vidéo sur le blog auparavant</u> - Graphisme : Des boucles sans dessus dessous 	<ul style="list-style-type: none"> - Langage oral : Ecouter l'histoire « La Princesse et le dragon » + répondre aux questions au fur et à mesure de l'histoire + raconter l'histoire avec ses propres mots - Langage écrit : Fiche « construction de phrases (2) » - Mathématiques : 1 ou 2 activité(s) piochée(s) dans les rituels + fiche « trouver tous les traits possibles » - Ecriture : La lettre c → <u>regarder la vidéo sur le blog auparavant</u> - Musique : les rythmes simples 	<ul style="list-style-type: none"> - Langage écrit : Fiche « construction de phrases (3) » - Mathématiques : 1 ou 2 activité(s) piochée(s) dans les rituels + fiche « reproduire les tracés » + défi des tours (exercice déjà effectué en classe) - Phonologie : Regarder la vidéo sur le blog (disponible à partir de jeudi) - Ecriture : « celui-ci », « celle-ci » et la lettre o → <u>regarder la vidéo sur le blog auparavant</u>

NE PAS TRAVAILLER PLUS DE 2H PAR JOUR (à répartir entre le matin et l'après-midi). Vous pouvez étaler ses activités dans le temps (pendant les vacances par exemple), mais il est important de respecter l'ordre.

Prénom :

Date :

P4

Construction de phrases (1)

Compétence : Mobiliser le langage (l'écrit) : Produire un énoncé écrit de façon autonome en se servant de référentiels

Consigne : Construis des phrases en choisissant dans le référentiel **un personnage**, **une action**, **un lieu**. Ecris en lettres capitales entre les deux lignes. Dessine dans la case ce que tu as raconté. (Exemple : **LE DRAGON SE PROMÈNE DANS LA FORÊT.**)

<hr/> <hr/>	
-------------	--

<hr/> <hr/>	
-------------	--

<hr/> <hr/>	
-------------	--

Prénom :

Date :

P4

Construction de phrases (2)

Compétence : Mobiliser le langage (l'écrit) : Produire un énoncé écrit de façon autonome en se servant de référentiels

Consigne : Construis des phrases à l'aide des mots du référentiel pour décrire ce que tu vois sur l'image. Ecris en lettres capitales entre les deux lignes. (Exemple : LE DRAGON SAUVE LA PRINCESSE.)







Prénom :

Date :

P4

Construction de phrases (3)

Compétence : Mobiliser le langage (l'écrit) : Lire un énoncé écrit de façon autonome en se servant de référentiels.

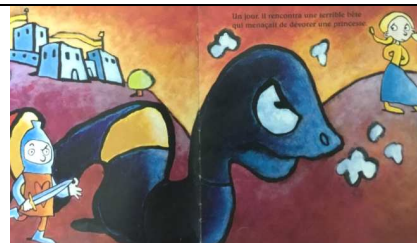
Consigne : Aide-toi du référentiel pour lire les phrases puis colle l'image qui correspond.

UNE PRINCESSE CHANTE DANS LA FORÊT.

UNE FÉE TRANSFORME UNE PRINCESSE.

UNE SORCIÈRE ATTAQUE UN ROI.

UN CHEVALIER SAUVE UNE PRINCESSE.



LE RÉFÉRENTIEL

• LES PERSONNAGES :



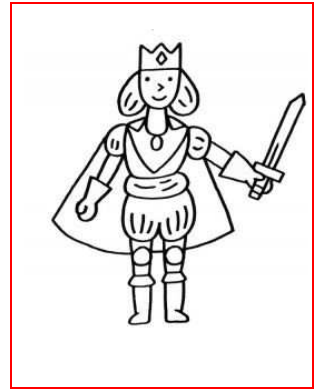
une reine



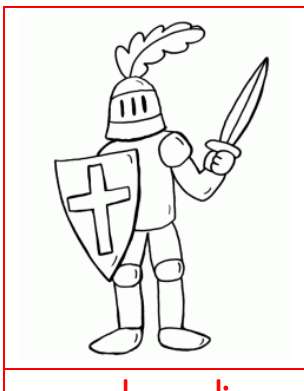
un roi



une princesse



un prince



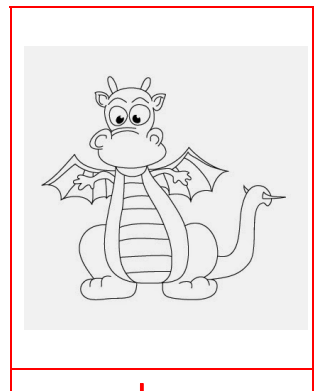
un chevalier



une sorcière



une fée



un dragon

• LES ACTIONS (VERBES) :



chante



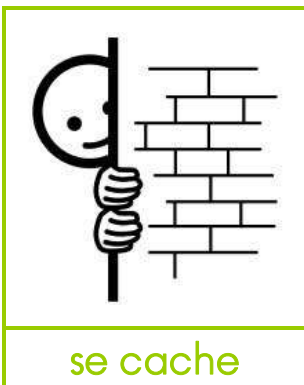
transforme ...



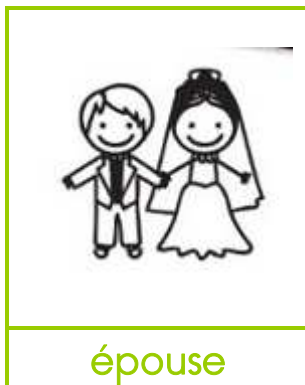
se promène



dort



se cache



épouse



sauve ...

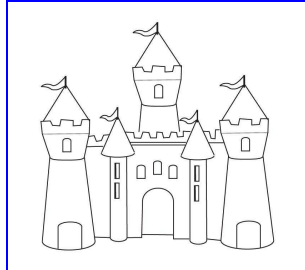


attaque ...

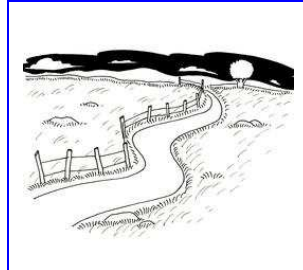
- LES LIEUX :



dans la forêt



dans le château



sur le chemin



dans un lit

Prénom :

Date :

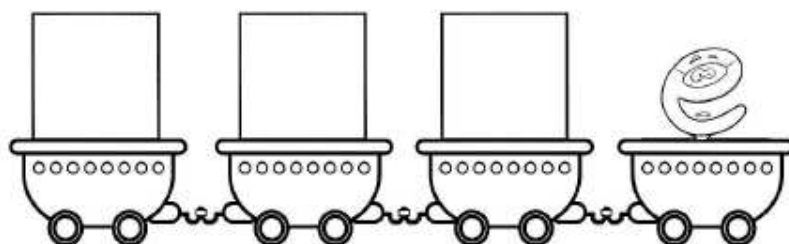
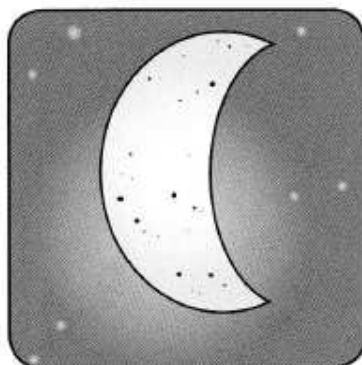
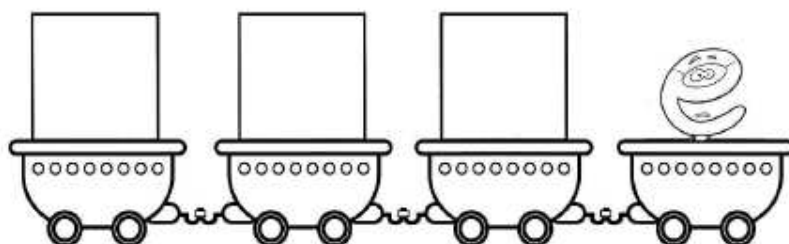
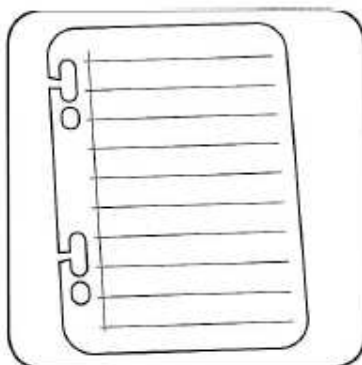
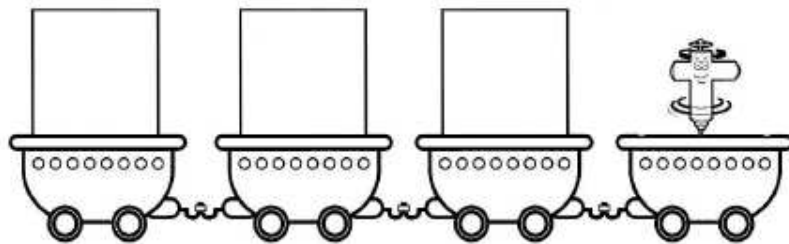
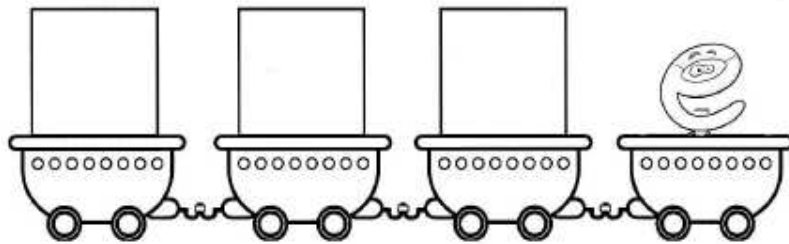
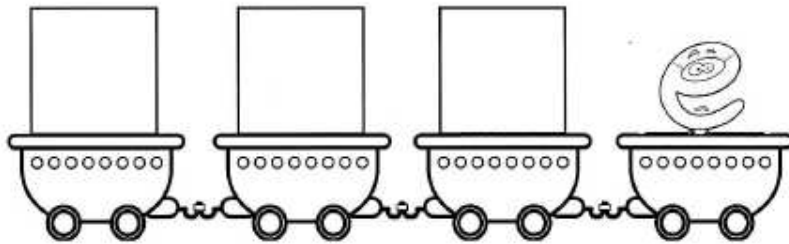
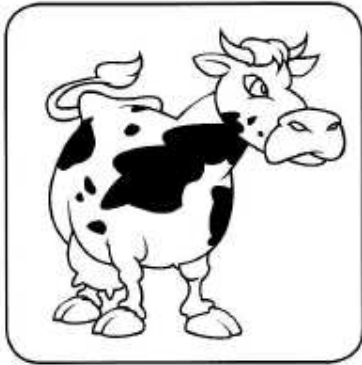
Tous les chevaliers et princesses de la classe sont invités au mariage de la Princesse Inès.

Mais les porte-noms se sont envolés. Remplace-les au bon endroit.

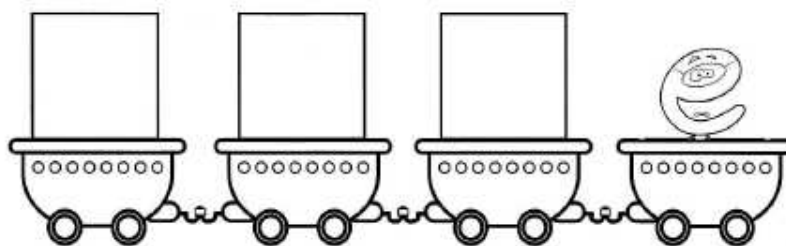
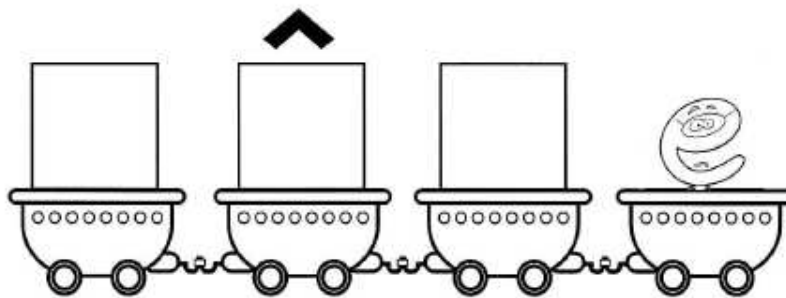
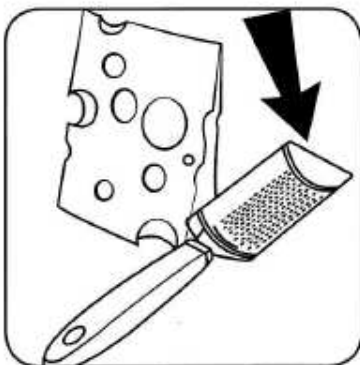
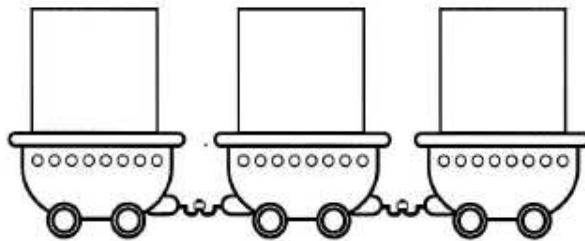
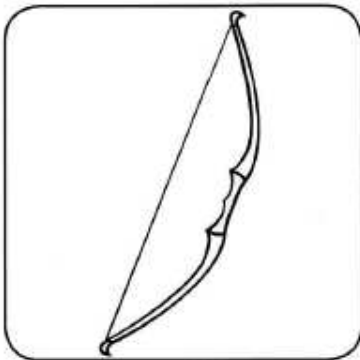
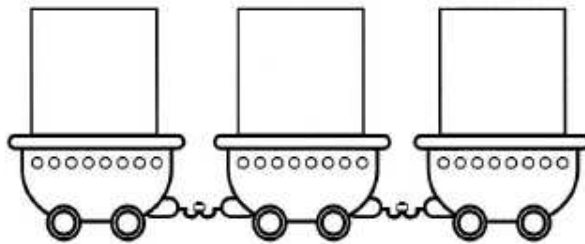
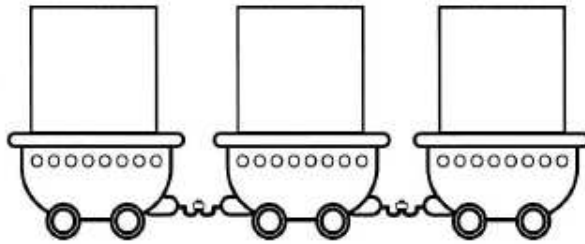


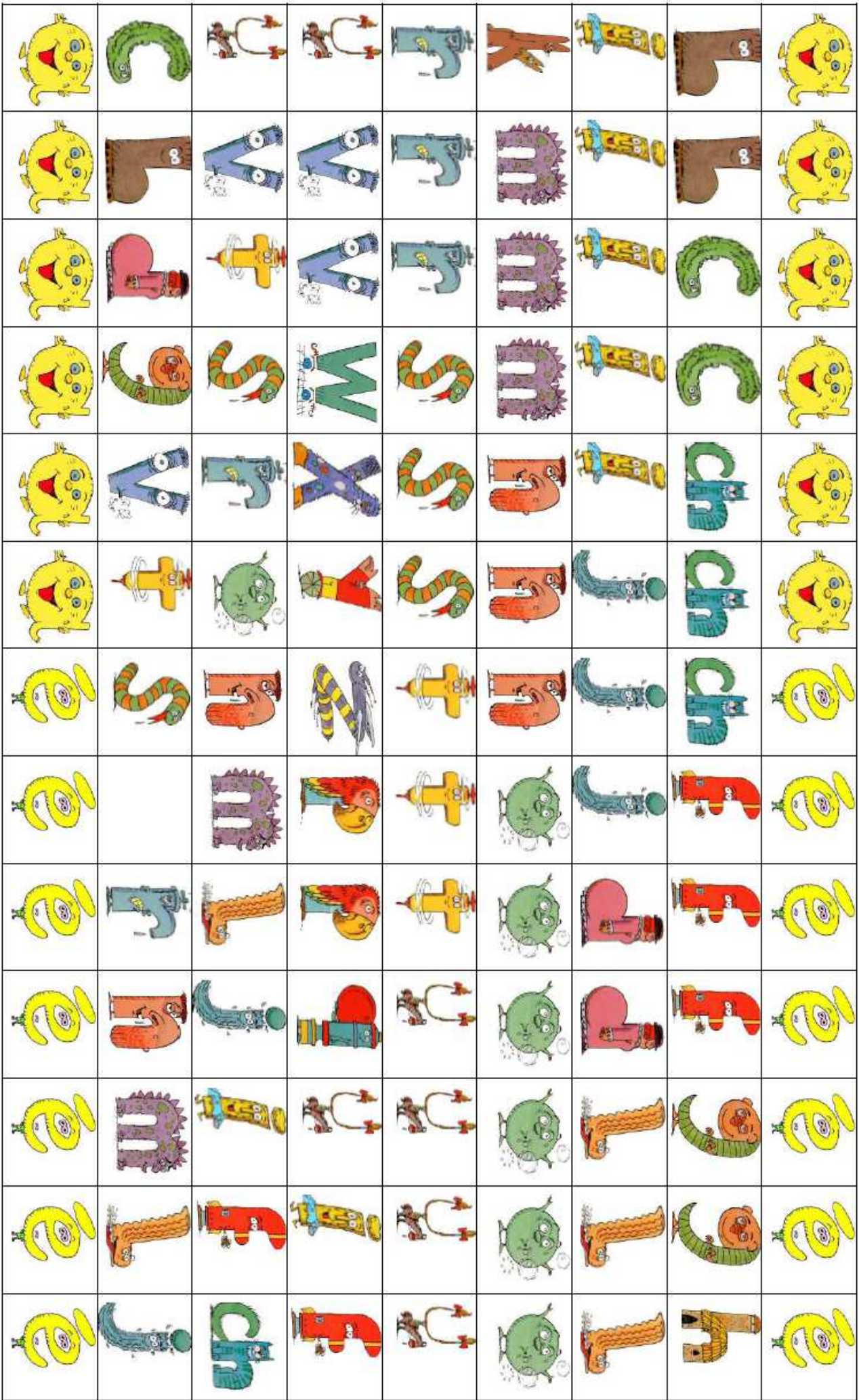
clémence	tom	liam D.	léonie D.	victor
marion	loan	sam	liam L.	clervie
nicolas	arthur	léonie C.	aliaa	rachel
lou	nino	malo	léna	lénaïg
candice	maëlle	raphaël		

Encode les mots suivants à l'aide des alphas.



Encode les mots suivants à l'aide des alphas.





Prénom :

Date :

Compétence : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (l'écrit) : Ecrire en attaché les lettres appartenant à la famille des étrécies.

1. Je continue les lignes en alternant petites et grandes étrécies.

lll

ulll

2. J'ai appris qu'une grande étrécie complétée d'une barre forme la lettre *l* : je colorie la lettre *l* en bleu dans les mots.



3. J'écris une fois la lettre *l* dans le cadre.

Prénom :

Date :

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

Consigne : Observe le modèle puis reproduis en écrivant entre les lignes. ATTENTION : il ne faut pas lever le crayon pour écrire ces mots, on ajoute la barre du « t » et les accents quand on a terminé d'écrire. Regarde la vidéo de la maîtresse avant de faire.



elle lit



il tète



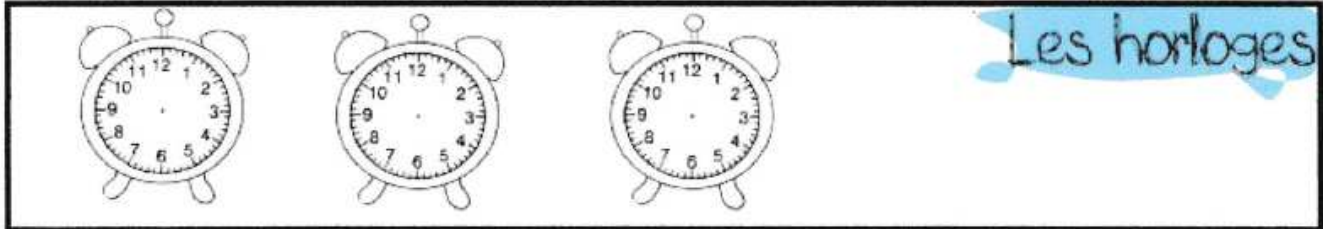
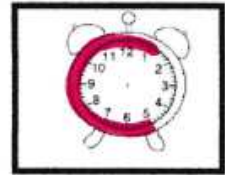
elle luit

Prénom :

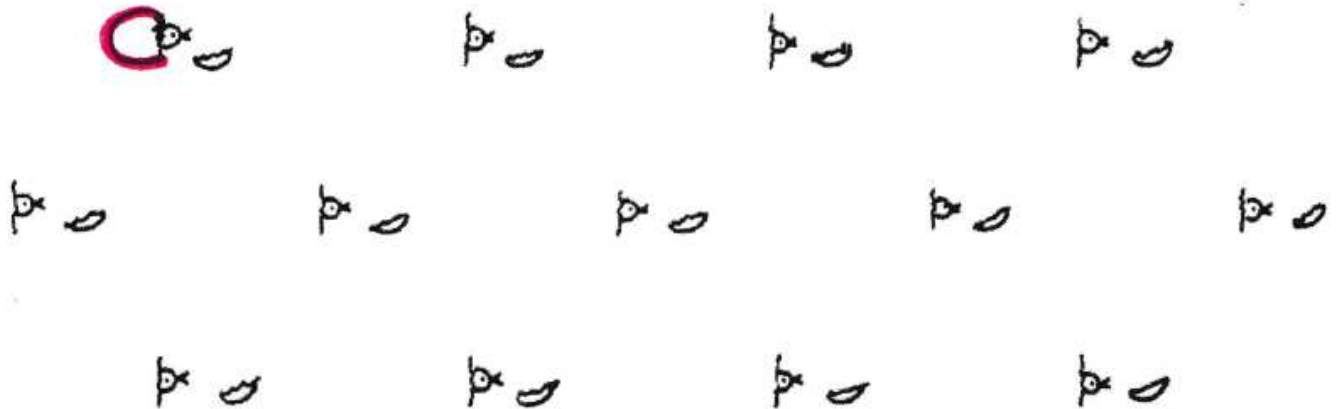
Date :

Compétence : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (l'écrit) : Ecrire en attaché les lettres appartenant à la famille des rondes.

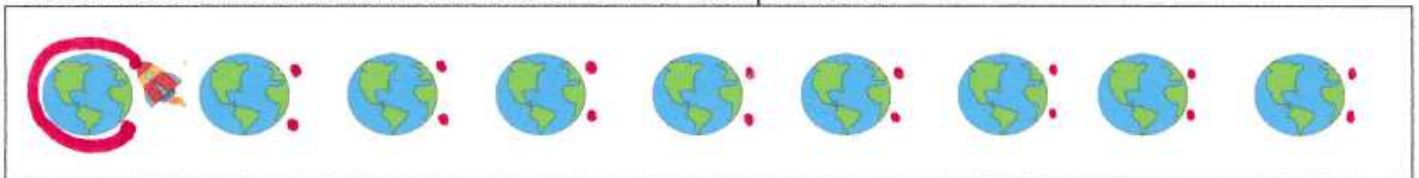
1. Je trace le contour de l'horloge entre 1h et 5h comme le modèle.



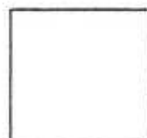
2. Je trace la coquille des œufs d'où sortent les poussins.



3. Je trace le mouvement des fusées autour des planètes.



4. J'ai appris que le **c** est une lettre presque en forme de coquille d'œuf. Je trace une lettre c dans le cadre.

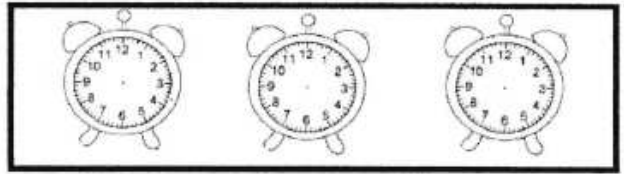


Prénom :

Date :

Compétence : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (l'écrit) : Ecrire en attaché les lettres appartenant à la famille des rondes (c et o).

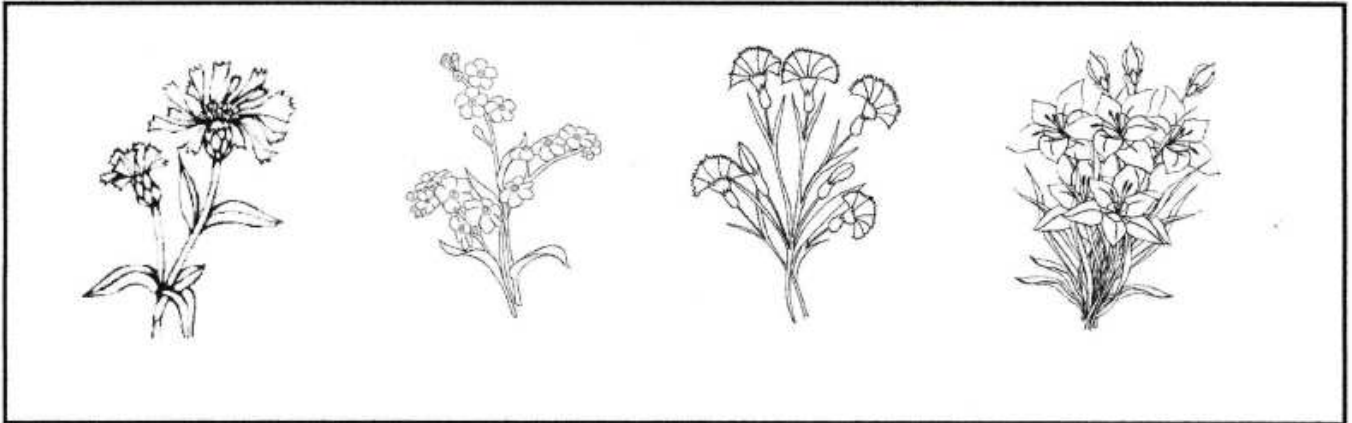
1. Je trace le contour de l'horloge entre 1h et 5h.



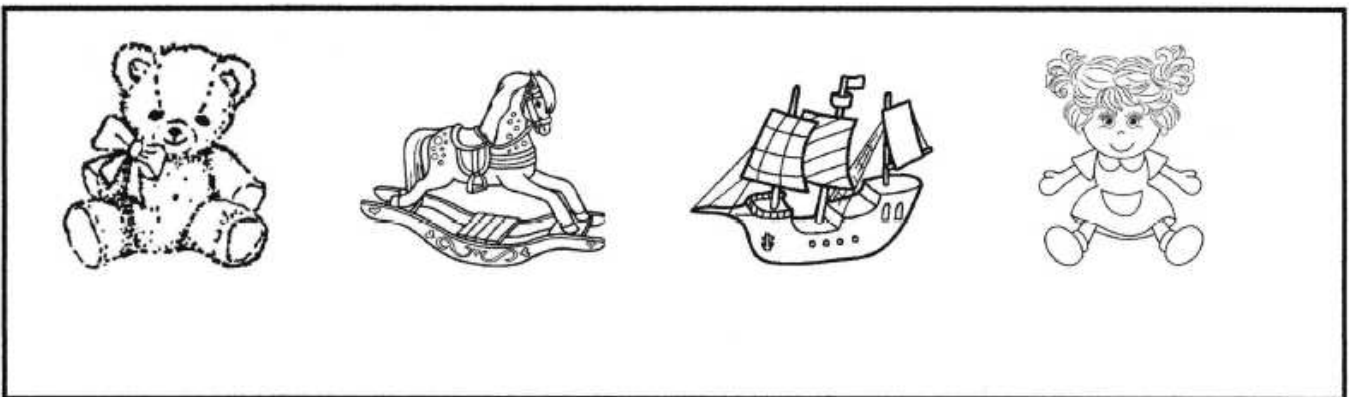
2. J'écris la lettre c.



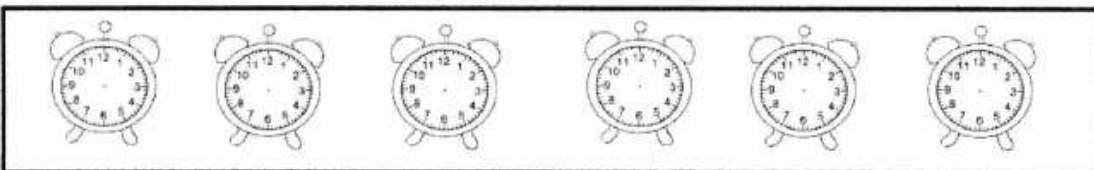
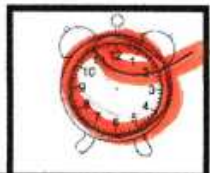
3. J'écris celle-ci sous la fleur que je préfère.



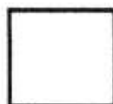
4. J'écris celui-ci sous le jouet que je préfère.



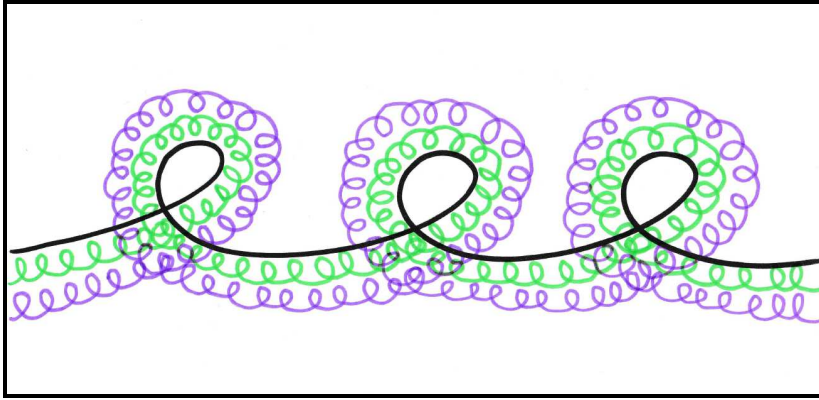
5. Je m'entraîne sur les horloges à écrire la lettre ~~o~~ en écoutant les consignes de la maîtresse comme sur le modèle.



6. J'écris la lettre ~~o~~ .



Graphisme :
Boucles sans dessus dessous



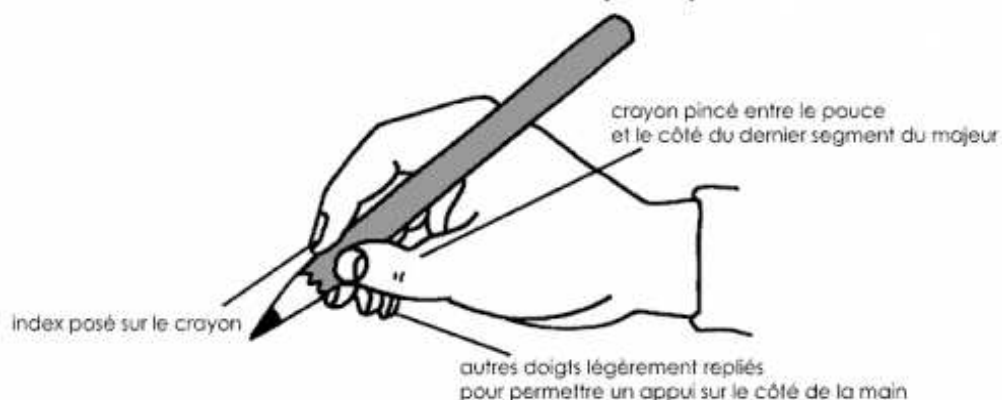
Matériel : la feuille avec une rangée de boucles au feutre noir, des feutres fins

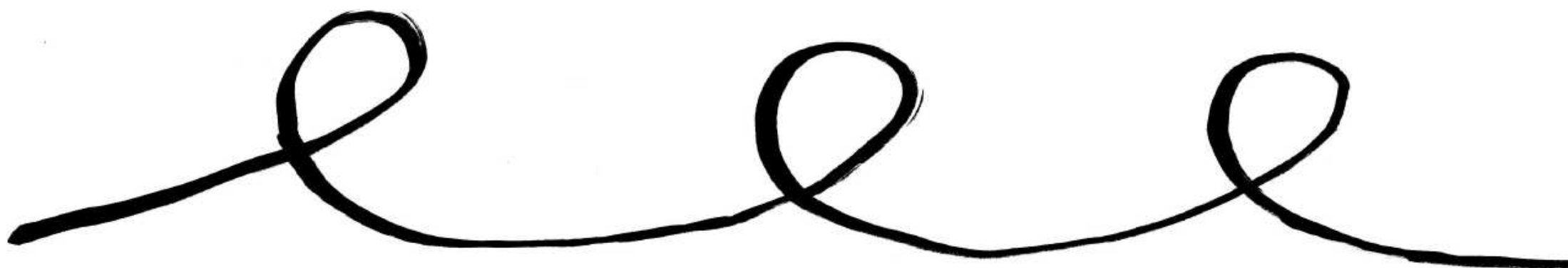
Consignes : 1/ Trace avec un feutre fin une ligne de petites boucles en suivant le dessin des boucles noires (c'est la ligne des boucles vertes sur le modèle). Tu ne dois pas bouger ta feuille. Les boucles sont d'abord à l'endroit puis tu es obligé de pencher peu à peu et finalement, les boucles deviennent à l'envers, pour revenir ensuite à l'endroit.

2/ Fais une autre ligne accolée à la première avec une autre couleur de feutre (c'est la ligne des boucles violettes sur le modèle).

3/ Si tu le peux, fais une 3^{ème} ligne de boucles avec une autre couleur de feutre.

Rappel : Pour toute activité de graphisme et d'écriture, il faut veiller à la position de votre enfant sur sa chaise (bien assis sur ses fesses, il doit se tenir droit) et à la position des doigts sur le crayon :





Rituels pour apprendre à compter

Vous pouvez pratiquer ces rituels plusieurs fois par semaine au moment de votre choix.

Utiliser la bande numérique jusqu'à 20

(Même type d'exercice que la semaine dernière avec de petites variantes)

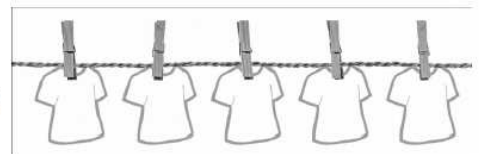
Pour certains exercices, votre enfant ferme les yeux le temps de préparer les cartes.




1/ Réciter la comptine numérique jusqu'à 20 .

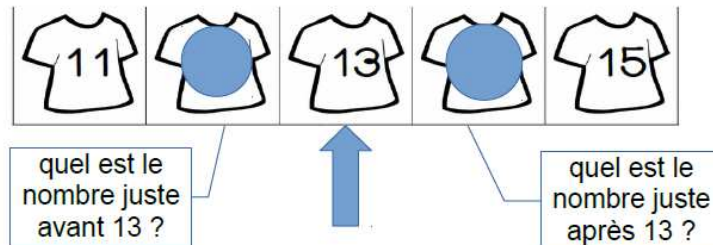
2/ Dictier un nombre et votre enfant l'écrit (sur une feuille ou une ardoise). Il peut s'aider de la bande numérique s'il a des difficultés , le but étant de la regarder de moins en moins.


3/ Découper les cartes maillots jusqu'à 20 et les remettre dans l'ordre. (Si vous avez la possibilité vous pouvez les mettre sur un fil pour les manipuler. Sinon les cartes posées feront aussi très bien l'affaire)



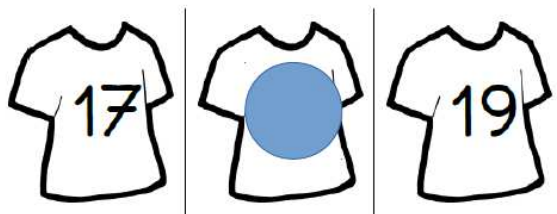
4/  Choisir un nombre, enlever (cacher) le nombre **juste avant** et le nombre **juste après**.

Demander à votre enfant : « Quel est le nombre juste avant ... ? Quel est le nombre juste après... ? » (Dire le nombre juste avant peut poser plus de difficultés à votre enfant.)
exemple :



5/  Choisir 3 nombres qui se suivent, cacher celui du milieu.

Demander à votre enfant : « Quel est le nombre entre ... et ... ? »

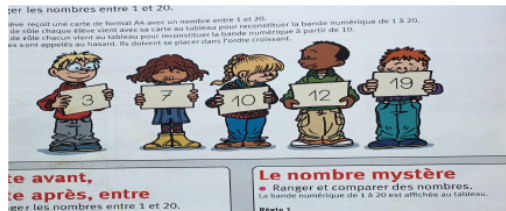


6/ L'ordre croissant :

1ère étape : Donner 5 cartes de nombres qui se suivent . « Range ces nombres du plus petit au plus grand comme dans la bande numérique »

2ème étape : Donner 3 nombres au hasard à votre enfant . « Ces nombres ne se suivent pas mais tu peux les ranger du plus petit au plus grand. Essaie de le faire. Tu peux t'aider de la bande numérique » (cet exercice peut être difficile pour votre enfant, si c'est le cas, faites plusieurs fois l'étape 1 à des moments différents)

Si cet exercice fonctionne, donner 4 puis 5 nombres à ranger.



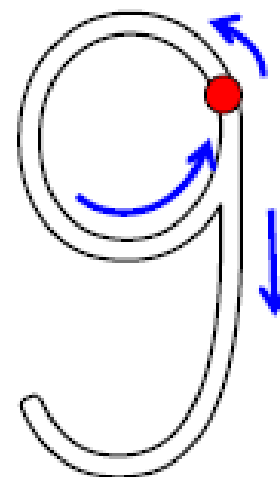
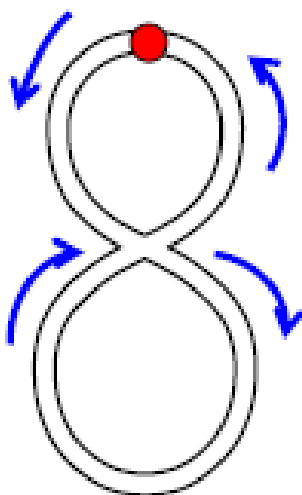
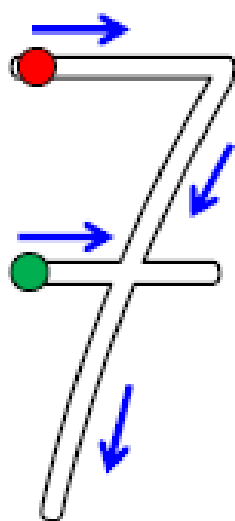
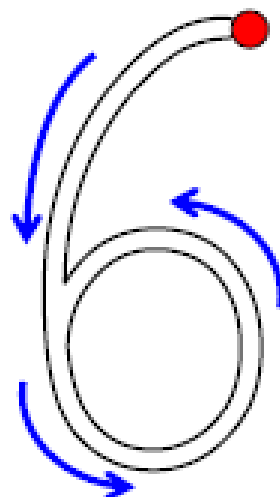
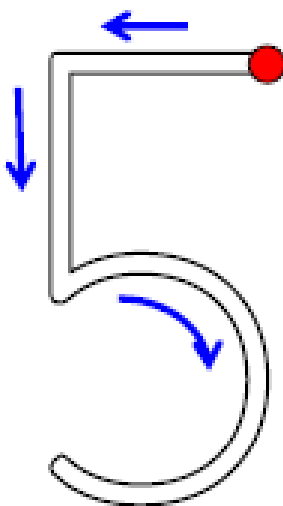
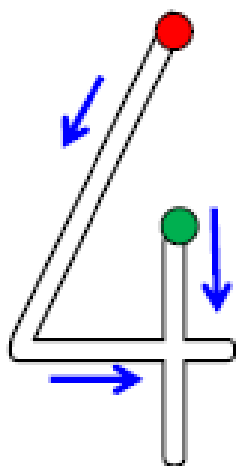
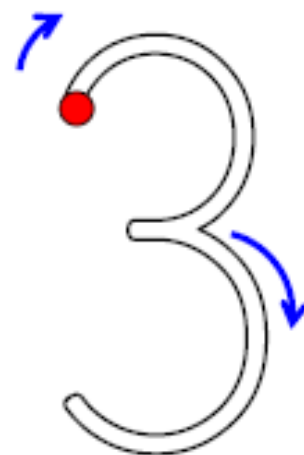
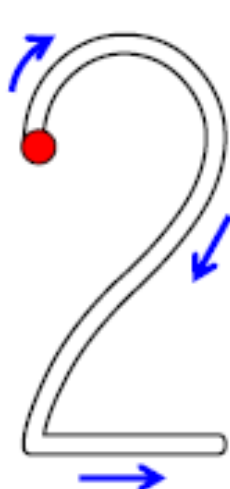
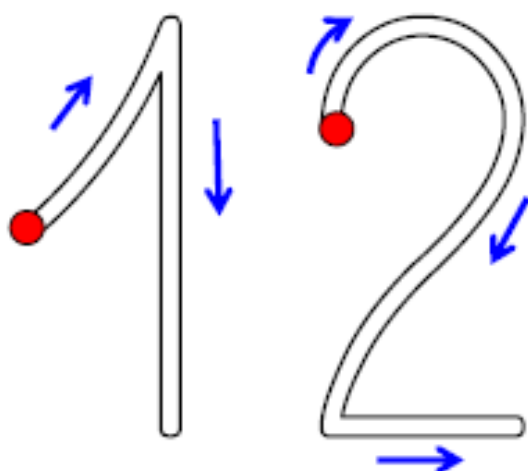
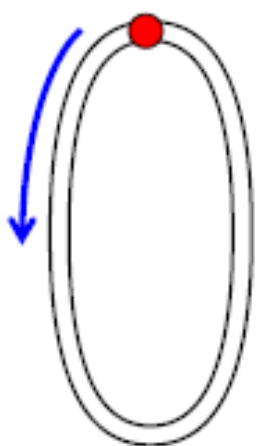
Sur ce site, vous trouverez des exercices en lignes sur les nombres jusqu'à 20

<http://exercicematernelle.com/jeux-en-ligne-maternelle-maths/les-nombres-de-1-a-20-maternelle-gs/>

Découper les cartes des maillots.



Modèles d'écriture des chiffres : On commence du point rouge puis on suit la flèche bleue. Quand on est obligé de lever le crayon (chiffres 4 et 7), on repart du point vert.



Prénom :

Date :

P4

Entraîne-toi à écrire les nombres

12 12 12

13 13 13

18 18 18

17 17 17

15 15 15

19 19 19

14 14 14

16 16 16

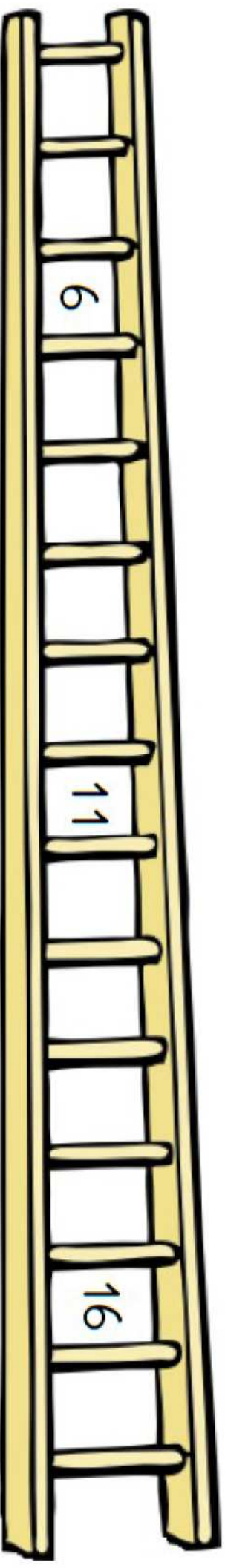
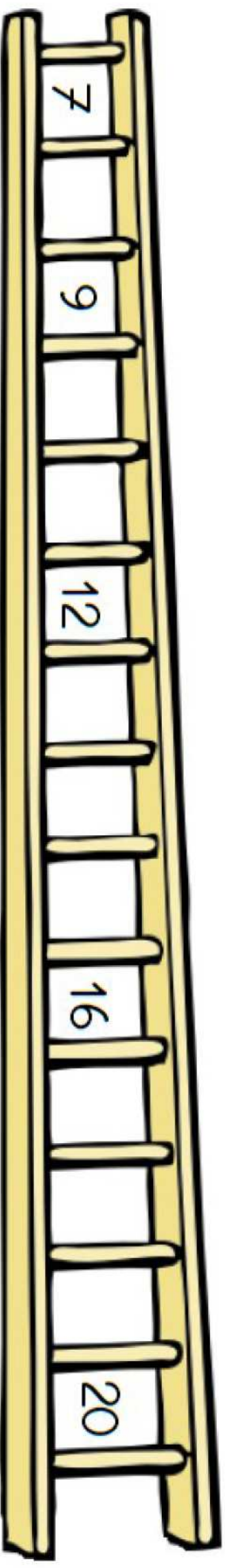
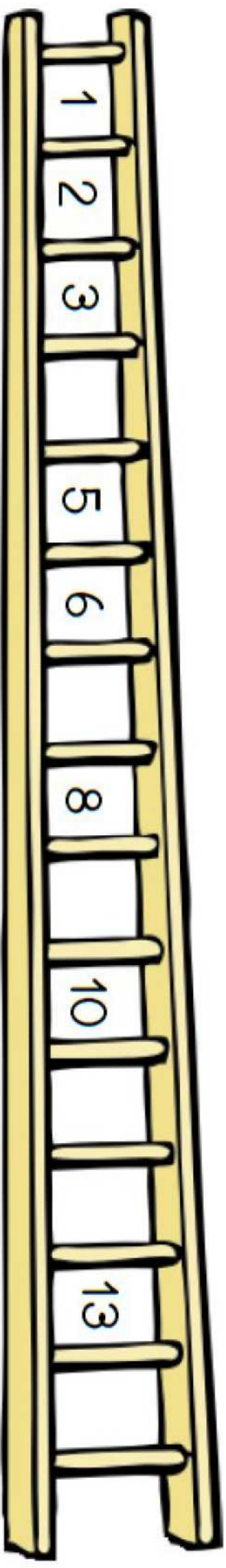
Prénom :

Date :

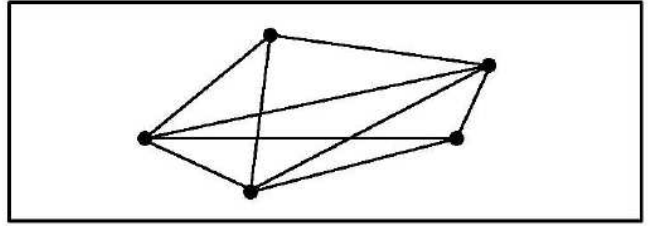
Soin et travail :

Consigne : complète les bandes numériques. Utilise la bande modèle si besoin.

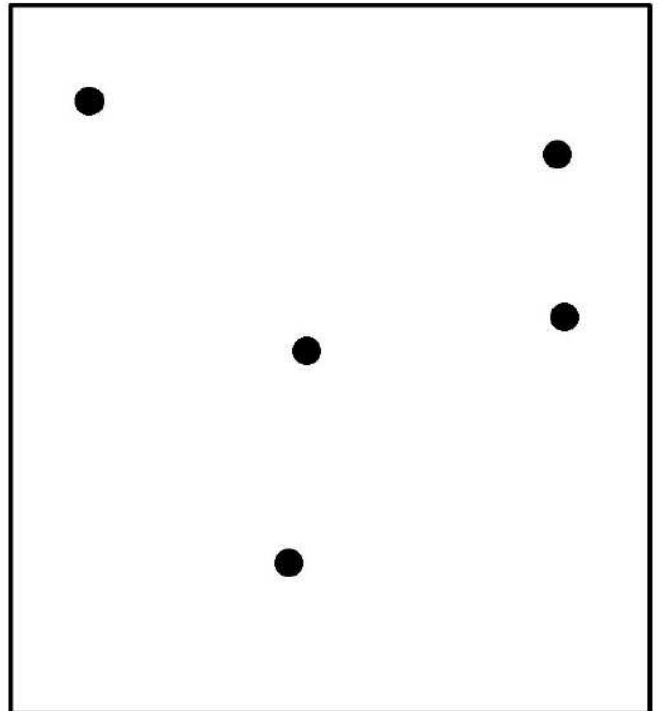
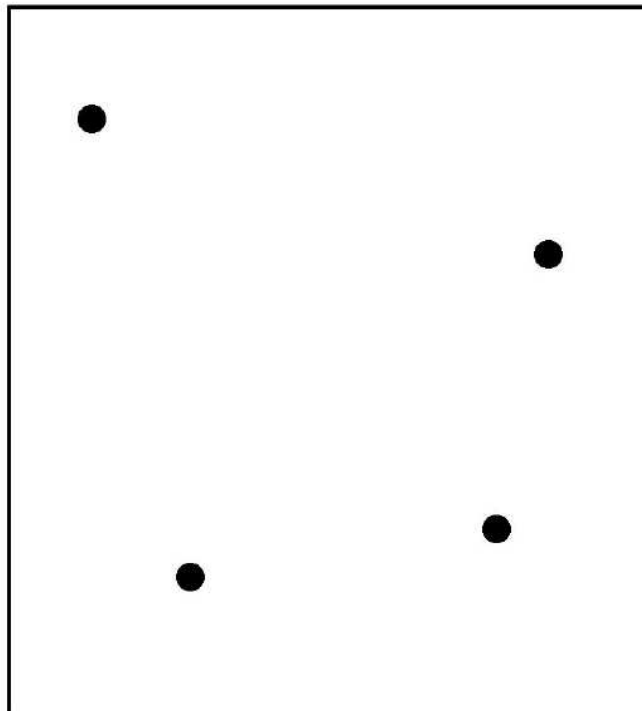
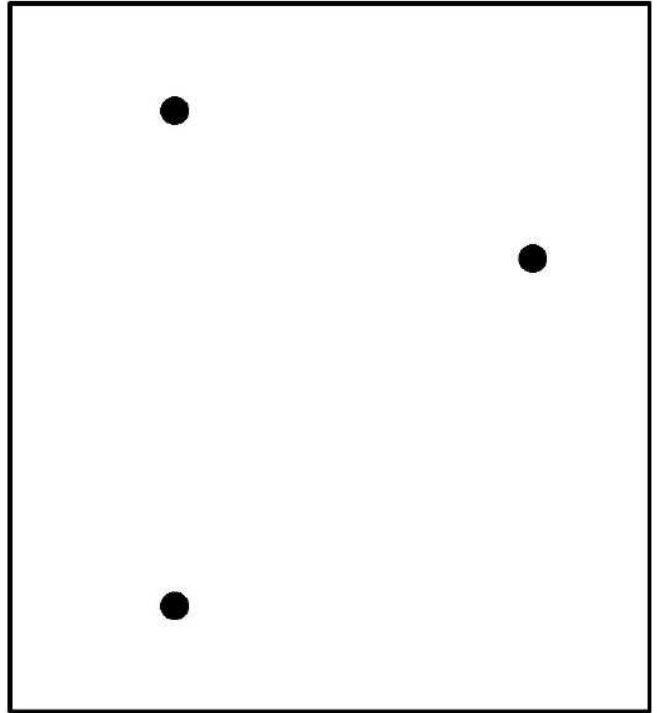
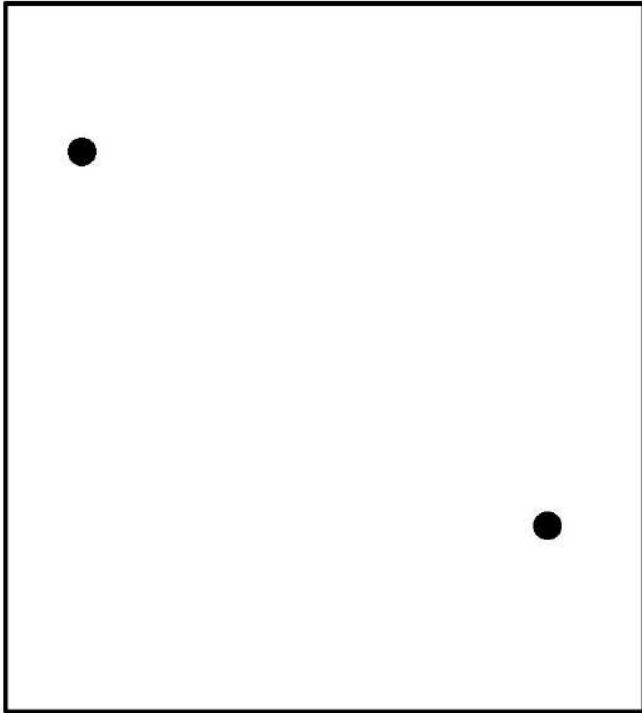
Compétences : connaître l'ordre des nombres. Tracer les chiffres dans le bon sens.



Prénom : _____



Recherche toutes les lignes possibles reliant les points.



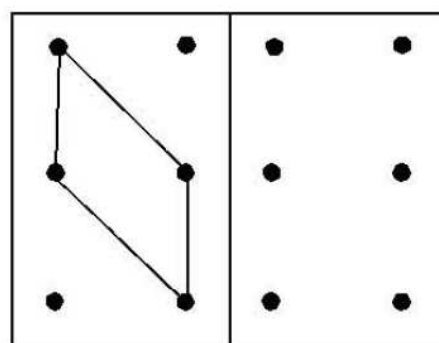
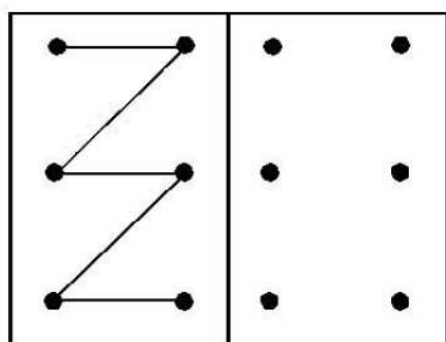
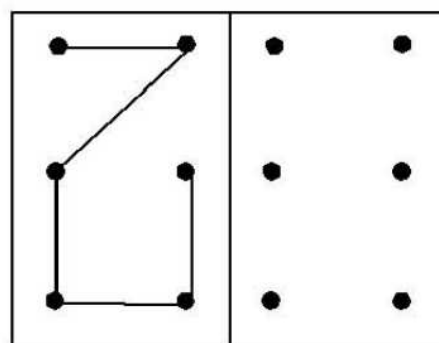
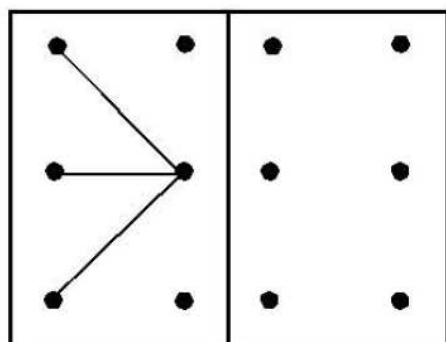
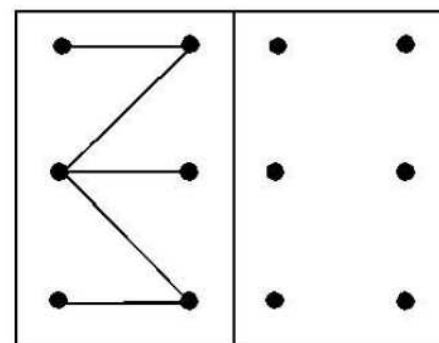
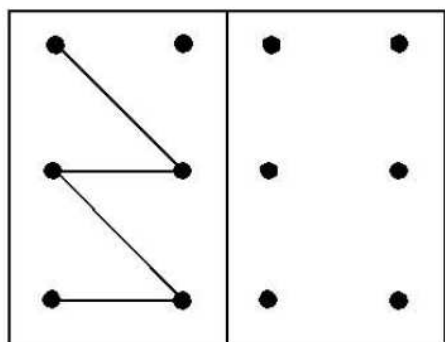
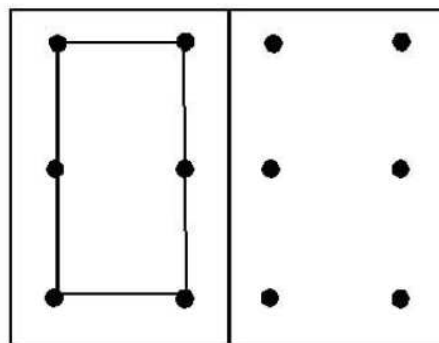
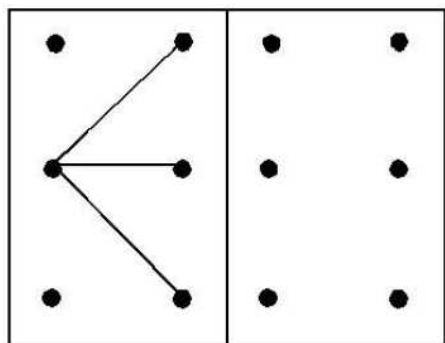
Prénom : _____



Je trace

--	--	--

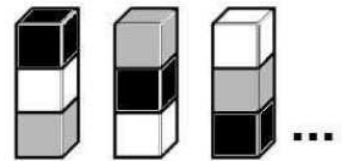
Reproduis à l'identique les tracés



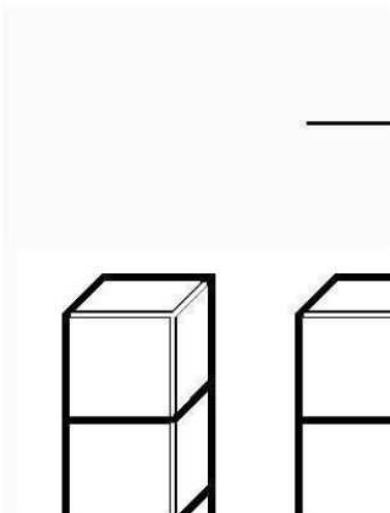
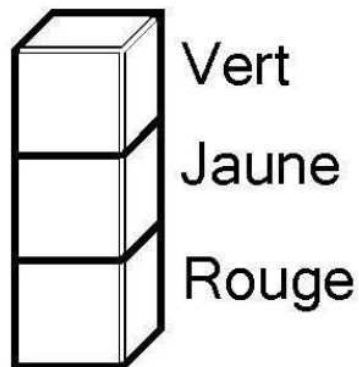
JEU DE LOGIQUE

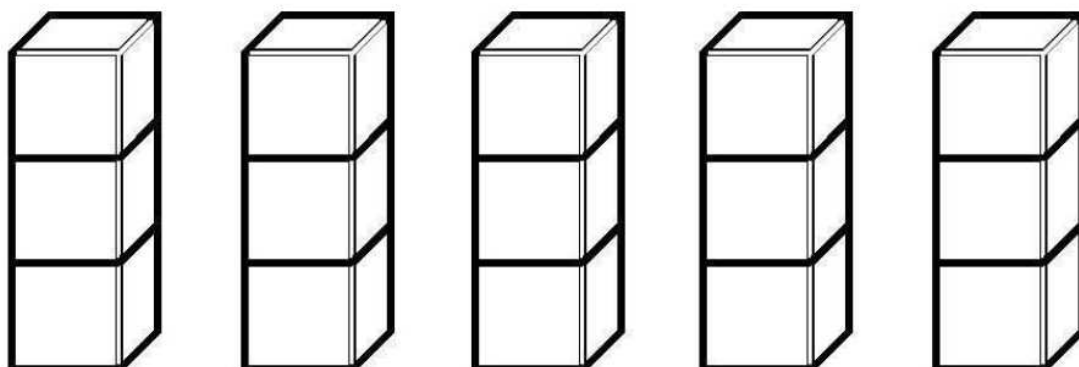
Si vous avez des cubes ou des légos, votre enfant peut le faire en manipulation.

Prénom : _____



Trouve les différentes combinaisons de couleurs possibles.



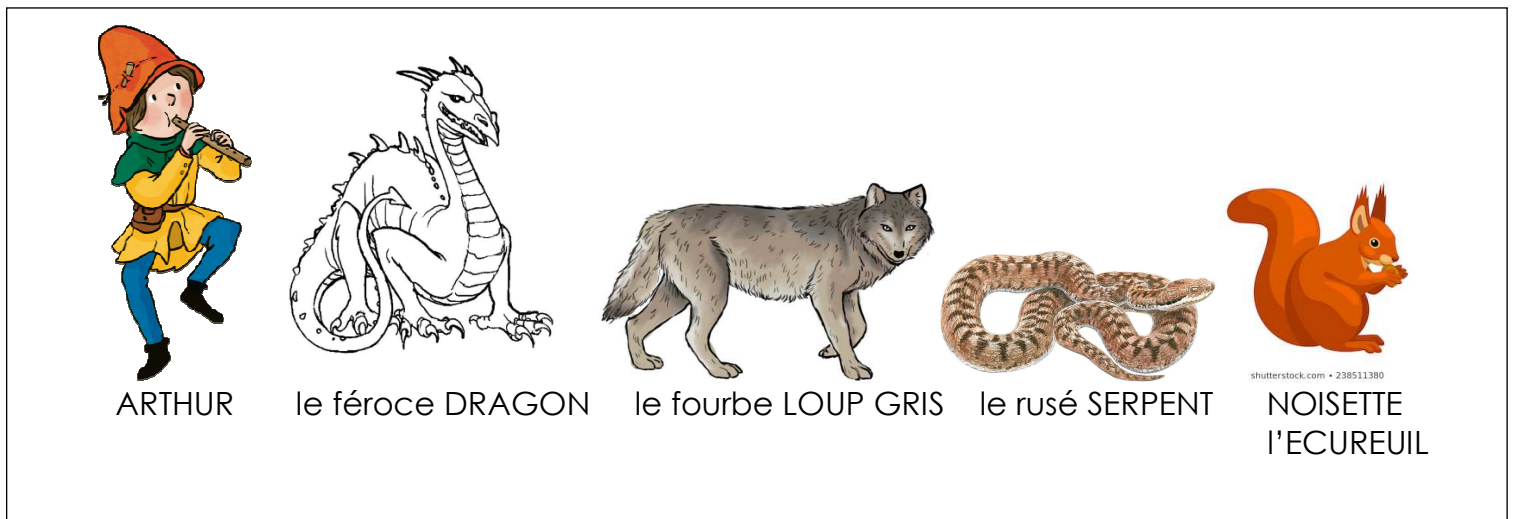


MUSIQUE :

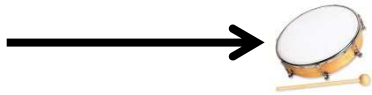
Les rythmes simples (Activité proposée par Maîtresse Delphine)

- ⇒ Savoir « dire », « frapper et dire », puis « frapper » seulement une petite phrase musicale.
- ⇒ Mettre un conte en musique

- Demandez à l'enfant de rappeler les rythmes simples (march' / cou-rez / de-pêchez-vous)
- Nous allons nous souvenir du conte que nous avons lu avant le confinement : « Arthur et le tambour »
- Dans ce conte, il y avait 5 personnages (laissez l'enfant les nommer):



- Essaie de te souvenir de l'histoire et dis si les personnages étaient gentils ou méchants.
- Nous avons attribué à chaque personnage un instrument de musique, correspondant à son caractère ou sa particularité dans l'histoire :



le tambourin (Arthur joue du tambour. Le bruit qu'il fait y ressemble)



les maracas (ça fait penser au bruit du feu)



les Claves (quand on tape fort ça fait du bruit)



le triangle (ça fait penser au bruit du serpent)



une note du métalophone (c'est doux, ça rassure)

- Tu vas choisir 2 personnages et tu vas essayer, pour chacun, d'inventer une phrase musicale différente, avec 5 rythmes que tu écriras...(tu peux m'envoyer la photo si tu veux), et de t'entraîner à la jouer. Réfléchis à l'histoire et au personnage pour trouver la phrase musicale qui lui correspondra le mieux.

Sciences :

Tu dois maintenant pouvoir voir le résultat de tes expériences : Qu'est-ce qui a poussé ? Qu'est-ce qui n'a pas poussé ? Ecris un mail à la maîtresse pour lui raconter, tu peux joindre des photos.

Nous mettrons les résultats de nos expériences en commun pour dire avec certitude ce qui est une graine et ce qui n'en est pas !

Sur une demi-feuille blanche, choisis une des graines qui a poussé et dessine-la. Un adulte légende ton dessin en écrivant de quelle graine il s'agit.