

Proposition d'organisation  
(Semaine 11)

LUNDI	MARDI	JEUDI/VENDREDI
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Ecriture</b> : la lettre g</li> <li>- <b>Phonologie</b> : Fiche 1 (liste des mots à encoder : ami, moto, farine, tulipe, banane)</li> <li>- <b>Langage</b> : Fiche « Arc-en-ciel (2) »</li> <li>- <b>Mathématiques</b> : numération jusqu'à 20 (Plouf dans l'eau) + résolution de problème (étapes 1 et 2 sur le partage équitable) + géométrie (chasse aux formes)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Ecriture</b> : les lettres y et z</li> <li>- <b>Phonologie</b> : Fiche 2</li> <li>- <b>Langage</b> : Bingo des lettres*</li> <li>- <b>Mathématiques</b> : numération jusqu'à 30 (jeu du nombre mystère avec la bande numérique) + résolution de problèmes (étape 3 sur le partage équitable)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Langage / Explorer le monde</b> : regarder la vidéo <i>C'est pas sorcier</i> : « Journée au bord de la mer, coquillages et crustacés » (en passant les passages scientifiques de Jamy dans le camion, trop compliqués pour les maternelles) + s'entraîner à nommer les animaux de la mer présentés dans le reportage en s'aidant du lexique (vidéo sur le blog ou en suivant le lien ci-dessous)</li> <li>- <b>Découpage / Arts visuels</b> : Réaliser un aquarium</li> </ul>

Vidéo *C'est pas sorcier* : « Journée au bord de la mer, coquillages et crustacés » : <https://www.youtube.com/watch?v=QKQzs5KookY>

**Bingo des lettres\*** : 2 joueurs minimum.

Compétences travaillées : Mobiliser le langage : Reconnaître les lettres dans plusieurs graphies différentes (scripte/cursive).

Connaître le nom des lettres.

But du jeu : Etre le premier à avoir éclaté (barré) les bulles de son poisson.

Préparation du jeu :

Distribuer à chaque joueur 1 ou 2 planche(s) « bingo des lettres ». Dans l'idéal, placer la planche dans une pochette plastique puis utiliser un feutre ardoise.

Placer les étiquettes-lettres scriptes dans un sachet.

Déroulement :
















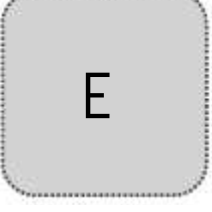






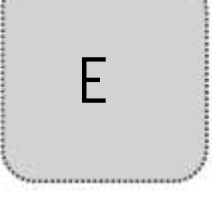






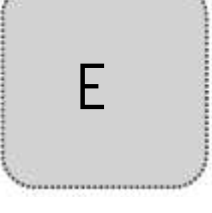
Le joueur 1 pioche une étiquette-lettre dans le sachet et dit son nom. Les joueurs qui possèdent cette lettre sur leur planche barrent la bulle correspondante. Puis c'est au tour du joueur 2 de piocher.

Le 1<sup>er</sup> joueur qui a éclaté (barré) toutes les bulles de son poisson crie « BINGO ». Il a gagné la partie !

Prénom :

Date :

**Phonologie : Fiche 1** : Encode chaque mot en lettres capitales. Si besoin, commence par utiliser les Alphas.

Prénom :

Date :

P5

Phonologie : Fiche 2

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

Consigne : Lis ces mots et colle l'image qui convient. Attention aux étiquettes intruses !  
(Remarque : Tu peux d'abord reconstituer les mots avec les Alphas en papier puis les faire chanter.)

fiche

char

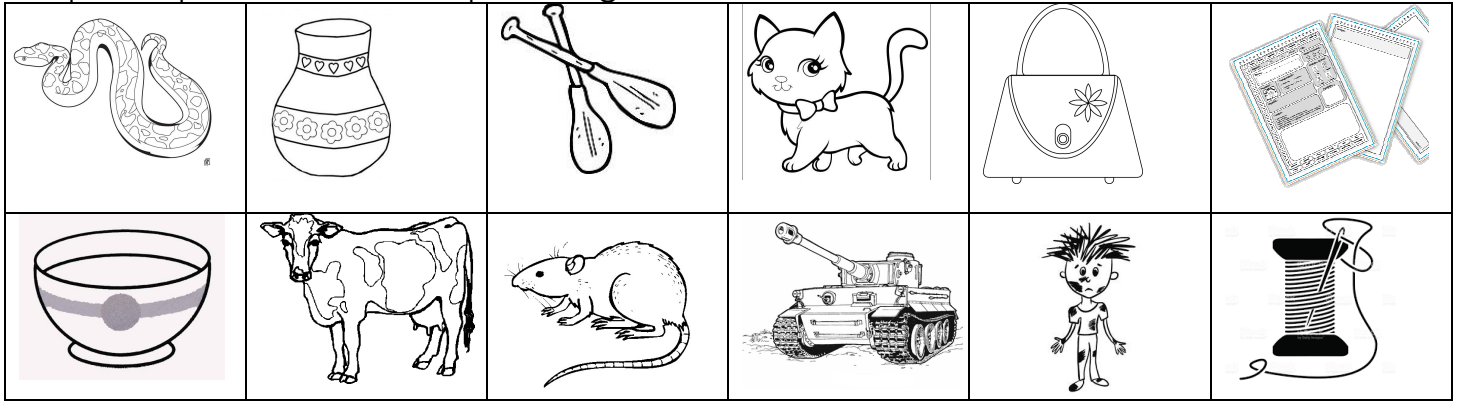
sac

boa

rame

vache

Etiquettes pour la fiche 2 de phonologie :



Etiquettes pour la fiche Arc-en-Ciel (2) :

PIERRE	poisson	étoile
ÉTOILE	pilote	élite
ÉTUI	arc-en-cil	poison
PRIVE	arc-en-ciel	arc-en-ciel
PIEUVRE	pieuvre	poisson

Etiquettes-lettres pour le bingo :

<u>a</u>	<u>b</u>	<u>c</u>	<u>d</u>	<u>e</u>	<u>f</u>
<u>g</u>	<u>h</u>	<u>i</u>	<u>j</u>	<u>k</u>	<u>l</u>
<u>m</u>	<u>n</u>	<u>o</u>	<u>p</u>	<u>q</u>	<u>r</u>
<u>s</u>	<u>t</u>	<u>u</u>	<u>v</u>	<u>w</u>	<u>x</u>
<u>y</u>	<u>z</u>				

Prénom :

Date :

### Arc-en-Ciel (2)

**Compétence : Mobiliser le langage** : Reconnaître un mot écrit dans 3 graphies différentes (capitale / scripte / cursive)

**Consigne** : Complète le référentiel des personnages de l'histoire pour faire apparaître chaque mot dans les 3 écritures (capitale / scripte / cursive). Attention aux étiquettes intruses !



ARC-EN-CIEL



POISSON

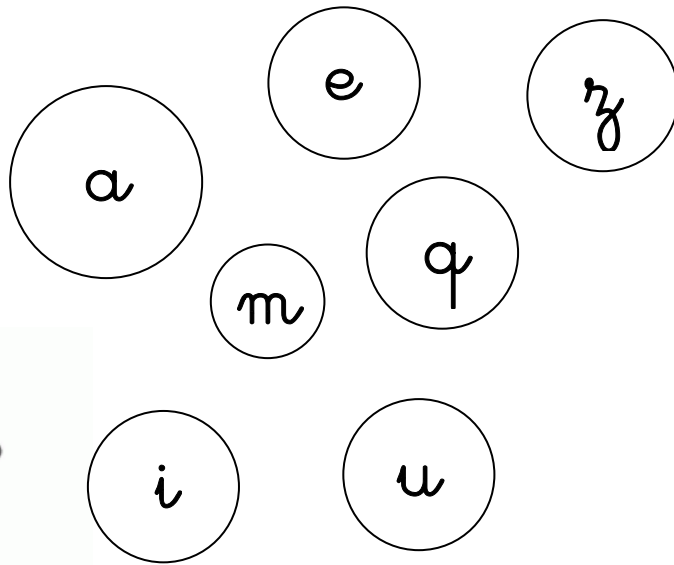
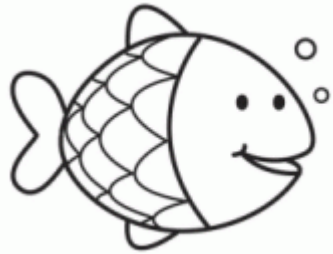


étoile

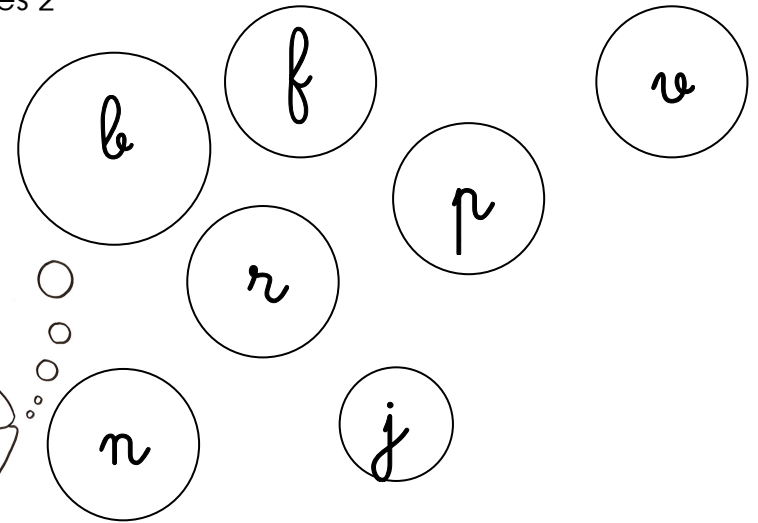


pieuvre

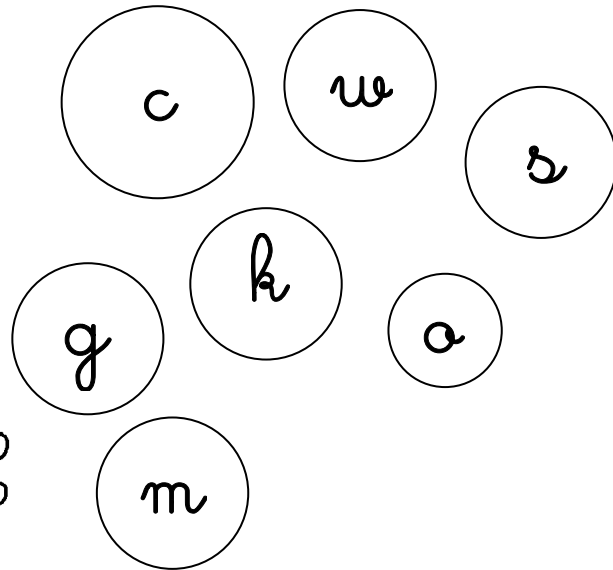
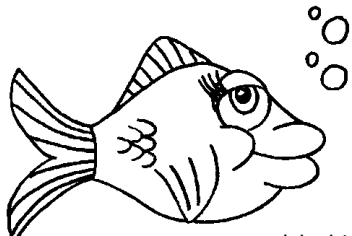
Bingo des lettres 1



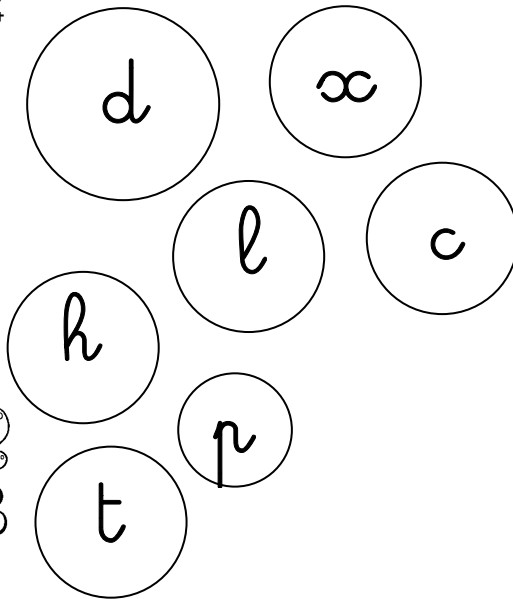
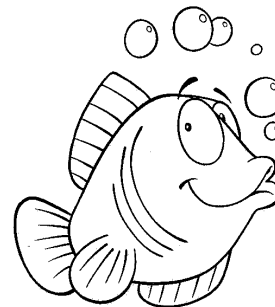
Bingo des lettres 2



Bingo des lettres 3



Bingo des lettres 4



FICHE D'ÉCRITURE 1

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

Consignes :

1/ Rappelle-toi de la forme de la lettre *g* (tu peux revoir la vidéo). Trace des *g* entre les 2 lignes :

*g*

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.



*un garage*



*la langue*



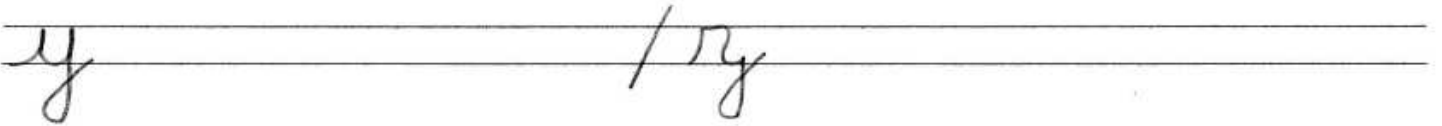
*Il mange un gâteau.*

FICHE D'ÉCRITURE 2




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

**Consignes :**

1/ Rappelle-toi de la forme des lettres y et z (tu peux revoir la vidéo). Trace des y et des z 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.

 un crayon x x	    
 du riz	    
	Ils jouent avec un yéti. x x x



# MATHÉMATIQUES

## ➤ NUMERATION :

### Révisions sur les nombres de 1 à 20 :

- **Plouf dans l'eau** : reprenez le jeu une ou deux fois dans la semaine.

### Travail sur les nombres de 1 à 30 :

- Demandez à votre enfant de réciter la comptine jusqu'à 30.

- Découpez et assemblez la bande numérique. Faites remarquer les familles des nombres (rappelées par la couleur). La bande numérique va jusqu'à 39 mais insistez pour l'instant sur l'apprentissage des nombres jusqu'à 30.

- **Le nombre caché** : Votre enfant ferme les yeux. Cachez un nombre avec un petit papier (post-it). Puis votre enfant ouvre les yeux et regarde la bande numérique. Demandez-lui alors quel est le nombre qui est caché. Il peut écrire sa réponse sur une ardoise ou une feuille.

## ➤ RESOUDRE DES PROBLEMES : le partage équitable

- Rappelez le problème de partage du trésor des pirates.

- **Faites partager des collections dessinées. (voir les 3 étapes sur l'image)**

*Matériel : jetons, ardoise et feutre effaçable (feuille et crayon)*

1/ Demandez à votre enfant de partager une collection de jetons pour qu'il y en ait le même nombre de chaque côté de la ligne.

2/ Placez des pions dans la partie droite de l'ardoise et demandez à votre enfant de déplacer des pions dans la partie gauche pour avoir autant de pions de chaque côté.

3/ Sur la FICHE 1, dans chaque cadre, demandez à votre enfant de tracer une ligne pour avoir 2 collections égales (pour avoir autant de jetons de chaque côté de la ligne).

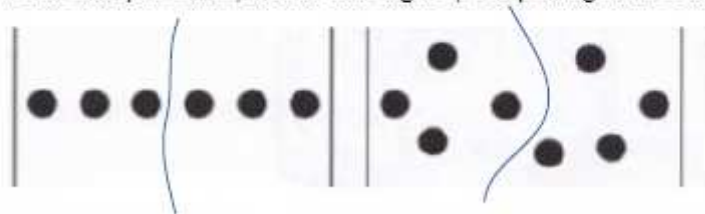
**1** , Partager la collection de pions en 2 parties égales en les plaçant de chaque côté de la ligne.



**2** Poser les pions dans la partie de droite pour avoir autant de pions de chaque côté de la ligne.



**3** | Sur chaque carte, tracer une ligne pour partager la collection en 2 parts égales.



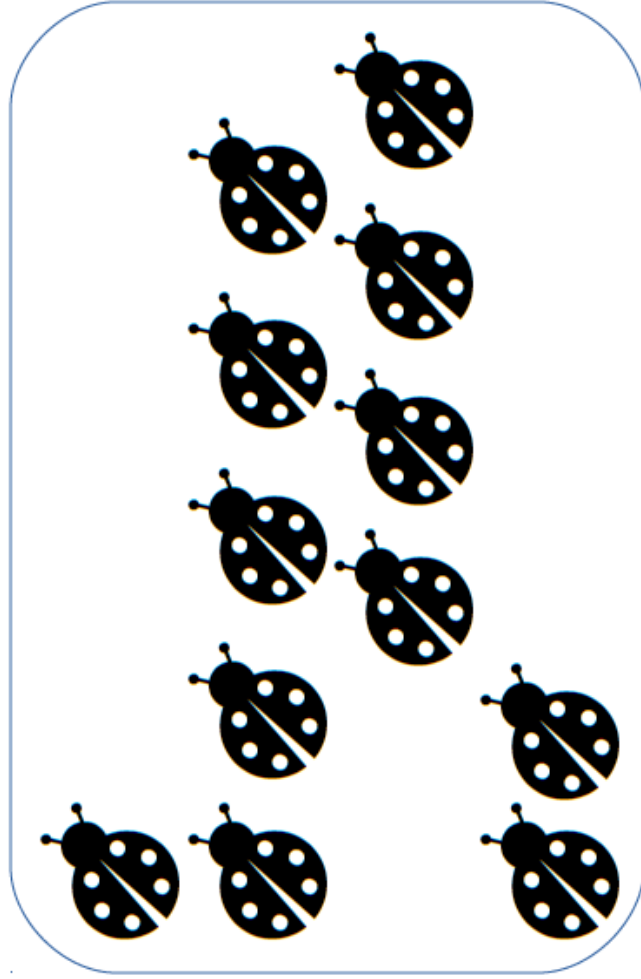
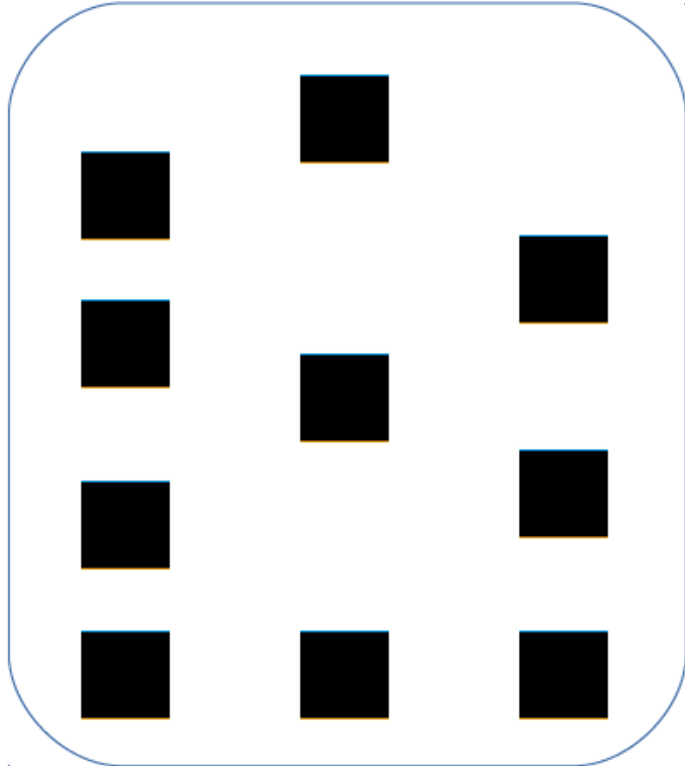
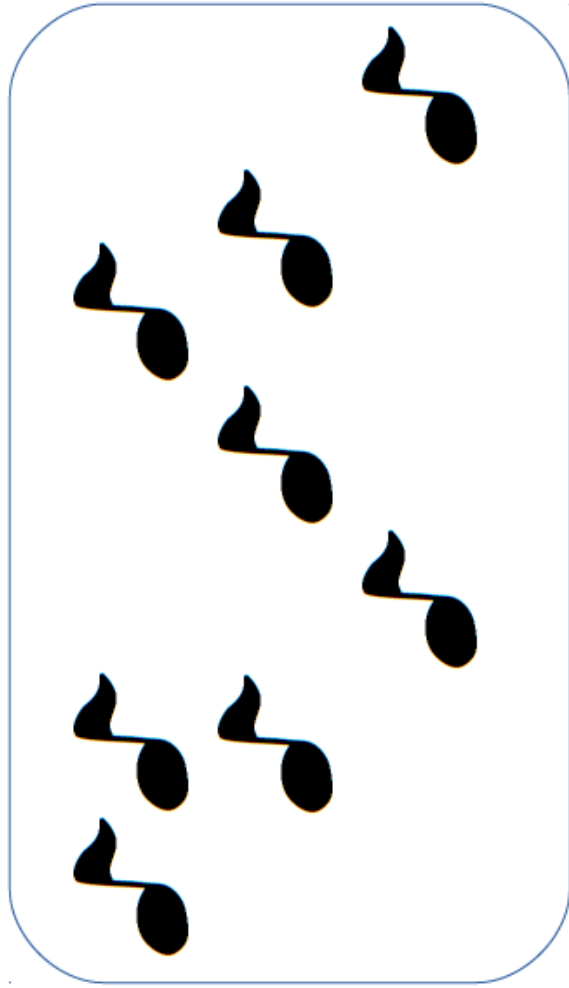
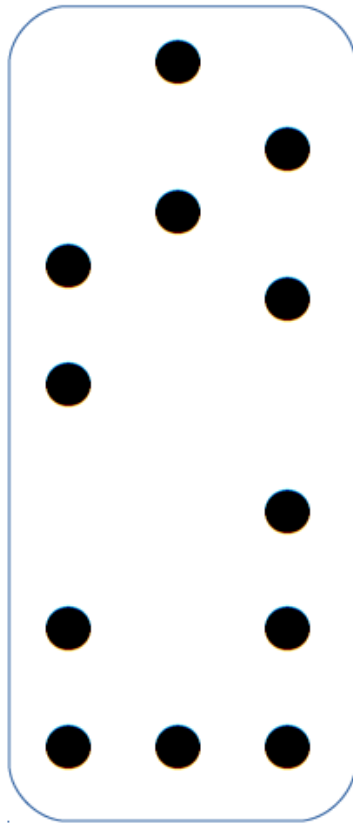
## ➤ GEOMETRIE : les formes (carré, rectangle et triangle)

- Demandez à votre enfant de rappeler comment on reconnaît ces trois formes géométriques (voir fiches précédentes)

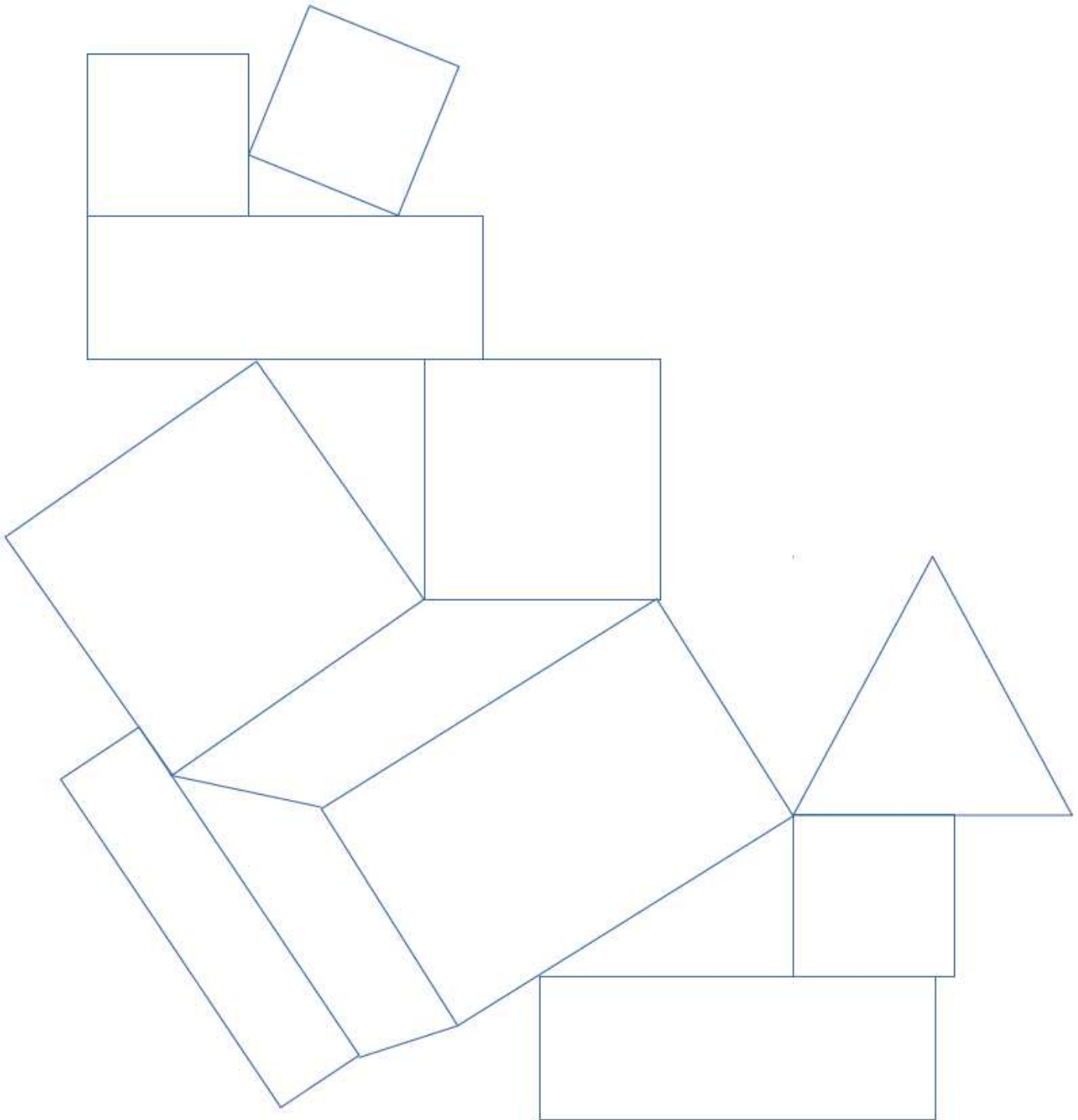
- Faire la chasse aux formes (FICHE 2)

Bande numérique à assembler :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39



**La chasse aux formes:** Colorie les formes selon les couleurs suivantes :  
Carré en jaune, rectangle en bleu et triangle en rouge.



Réponse : 5 carrés, 4 rectangles et 4 triangles

Lexique : Les animaux de la mer



La mouette



Le bigorneau



La moule



Le bernique  
(= la patelle)



La crevette



Le crabe



Le bernard l'ermite



La langouste



Le couteau



L'huître



La coque



La baleine



Le requin pèlerin



L'anémone de mer



L'étoile de mer



La coquille Saint-Jacques



Le poulpe  
(= la pieuvre)



Le thon



La seiche



Le poisson clown



La roussette



L'hippocampe



La tortue



Le phoque

## Réaliser un aquarium

**Compétences travaillées :** Explorer le monde (les outils d'élèves) : Découper, colorier, peindre pour exercer sa motricité fine.

**Matériel :** une boîte à chaussures ou le couvercle d'une boîte en carton, peinture bleue (blanche, noire et jaune éventuellement), gabarits d'animaux de la mer à découper, fil de pêche



### Déroulement :

1/ L'enfant peint entièrement l'intérieur de sa boîte avec de la peinture bleue. Puis, ajoutez des nuances en peignant par petites touches (ou sous forme de vagues) à l'aide d'un mélange bleu / blanc ou bleu / noir afin d'obtenir des nuances de bleu (la mer n'est pas bleue uniformément). Vous pouvez aussi ajouter un peu de jaune dans la peinture bleue pour faire des nuances vertes.

Vous pouvez également peindre en noir l'extérieur de la boîte de façon à cacher les écritures (ou recouvrir l'extérieur de la boîte avec du papier).

2/ L'enfant colorie au feutre ou au crayon de couleur les animaux de la mer.

3/ L'enfant découpe les animaux de la mer. En coller certains au fond de la boîte une fois que la peinture est sèche. En accrocher d'autres à l'aide du fil de pêche : percer un petit trou dans l'élément découpé et en haut de la boîte à chaussures, passer le fil dans l'élément découpé et faire un nœud, passer l'autre extrémité dans le trou de la boîte à chaussures (vous pouvez alors faire un nœud pour coincer le fil ou accrocher un petit bâtonnet de bois pour que le fil ne glisse pas dans le trou).

4/ Vous pouvez coller du sable, des galets ou des coquillages dans le bas de la boîte. Vous pouvez aussi représenter des algues avec des cure-pipes.

**Remarque :** Si vous ne souhaitez pas vous engager dans l'activité peinture (par manque de temps ou par souci matériel), votre enfant peut tout simplement colorier les animaux de la mer, les découper et les coller sur une feuille bleue par exemple.

