

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 - Mathématiques : Décrire les chiffres de 0 à 4 + Les réaliser avec des colombins en pâte à modeler + s'entraîner à les écrire avec des gabarits - Phonologie : la syllabe finale des mots - Ecriture : les lettres K, W, X, Y, Z | <ul style="list-style-type: none"> - Langage oral : Fiche « chevaliers et princesses de la classe » - Mathématiques : Décrire les chiffres de 5 à 9 + Les réaliser avec des colombins en pâte à modeler + s'entraîner à les écrire avec des gabarits - Graphisme : les ponts (séance 1) - Utilisation du numérique : envoyer un message écrit à la maîtresse | <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 « les mots des contes » (2) - Mathématiques : Faire la fiche d'écriture des nombres - Musique : travail sur les rythmes | <ul style="list-style-type: none"> - Langage (écrit) : Fiche « les mots des contes » (2) - Mathématiques : Compléter des bandes numériques - Graphisme : les ponts (séance 2) - Sciences : Compte-rendu d'expériences |

NE PAS TRAVAILLER PLUS DE 2H PAR JOUR (à répartir entre le matin et l'après-midi). Vous pouvez étaler ces activités dans le temps (pendant les vacances par exemple), mais il est important de respecter l'ordre. Le travail sur l'écriture des nombres peut être poursuivi et renforcé pendant les vacances.

MATHÉMATIQUES

→ Cette semaine, on travaille l'écriture des chiffres.

Matériel nécessaire : feuille modèle pour l'écriture des chiffres à imprimer (à placer dans une pochette plastique dans l'idéal), pâte à modeler, gabarits en papier fort (type bristol) à imprimer et évider au cutter, 2 feuilles blanches, fiche d'écriture à imprimer, fiche « bandes numériques » à imprimer

ETAPE 1 : TRAVAIL SUR LA FORME DES CHIFFRES

Pour l'apprentissage de chacun des chiffres, on commence par travailler sur la forme du chiffre, sans se préoccuper du geste qu'il faudra effectuer pour tracer ce chiffre.

Montrer à votre enfant la feuille modèle pour l'écriture des chiffres et décrire chaque chiffre avec votre enfant : votre enfant essaie de décrire ce qu'il voit et vous l'aidez à formuler sa description. Exemples (en rouge, les chiffres à travailler lundi / en bleu, les chiffres à travailler mardi) :

- Pour le chiffre 0 : C'est un rond plus allongé.
- Pour le chiffre 1 : C'est un petit trait penché puis un grand trait debout.
- Pour le chiffre 2 : C'est un petit pont puis un trait penché et enfin un trait couché.
- Pour le chiffre 3 : C'est un pont sur le côté en haut, puis encore un pont sur le côté bien collé au premier.
- Pour le chiffre 4 : C'est un trait debout qui descend puis un trait couché. Il y a un trait debout qui vient faire une croix.
- Pour le chiffre 5 : C'est un trait couché en haut, puis un trait vertical qui descend et enfin un gros ventre (gros pont sur le côté).
- Pour le chiffre 6 : C'est comme une coquille d'escargot qui s'enroule. Il y a un pont à l'endroit en haut et un rond en bas.
- Pour le chiffre 7 : C'est un petit trait couché, puis un grand trait penché. Il y a un trait couché qui vient faire une croix.
- Pour le chiffre 8 : C'est un rond en haut puis un rond en bas
- Pour le chiffre 9 : C'est comme une coquille d'escargot à l'envers. Il y a un rond en haut puis un pont à l'envers en bas.

ETAPE 2 : ORIENTER SON CHIFFRE DANS L'ESPACE

On organise chacun des éléments constitutifs du chiffre en les positionnant correctement dans l'espace pour éviter l'écriture des chiffres à l'envers ou en miroir. On va donc les réaliser en pâte à modeler (ou en pâte à sel). Pour cela, il faut commencer par préparer avec votre enfant plein de colombins (boudins) de pâte à modeler de différentes tailles (des petits, des moyens, des grands). Puis, votre enfant essaie de faire chacun des chiffres en prenant les colombins dont il a besoin.

Par exemple, pour le 1 : J'ai besoin d'un petit boudin pour le trait penché et d'un grand boudin pour le trait debout. Puis je les assemble ensemble correctement pour obtenir un 1.

(Lundi : chiffres de 0 à 4, mardi : chiffres de 5 à 9)



ETAPE 3 : TRAVAIL DU MOUVEMENT

Cette fois, on s'intéresse à la façon dont on va s'y prendre pour tracer le chiffre sans lever le crayon de la feuille (on est obligé de lever le crayon pour le 4 et le 7 ; pour le 5, ça se discute !).

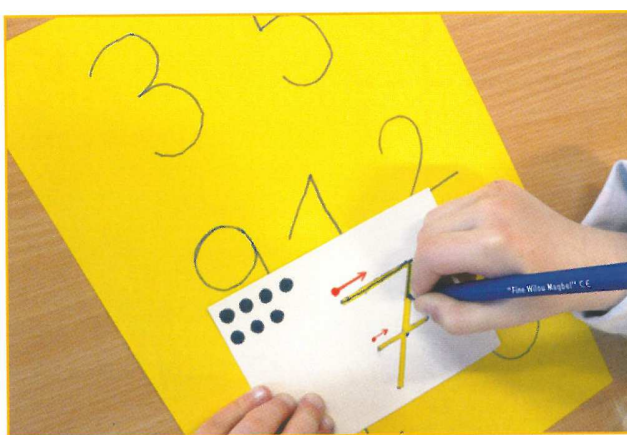
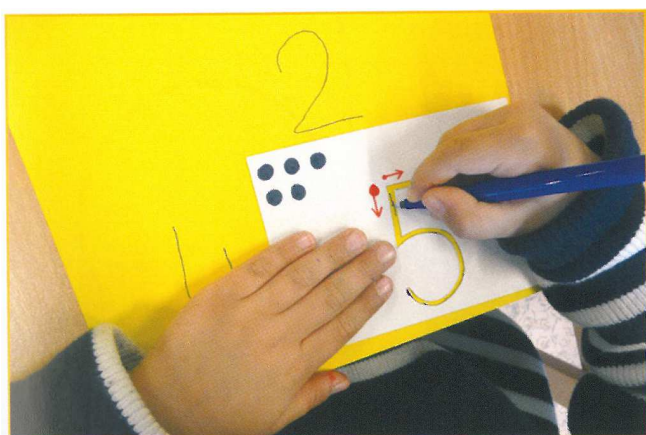
Prenez une feuille blanche pour vous, une autre pour votre enfant.

Tracer devant votre enfant le chiffre à travailler sur votre feuille blanche. Puis, votre enfant reproduit le mouvement en passant son doigt sur la feuille modèle. Attention de bien surveiller son geste : il faut partir du point rouge puis suivre le sens de la flèche.

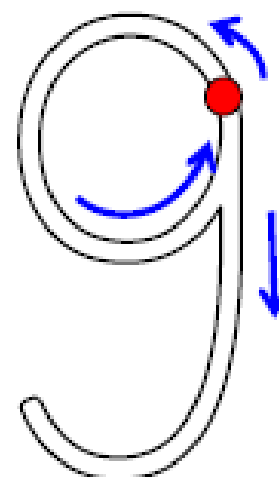
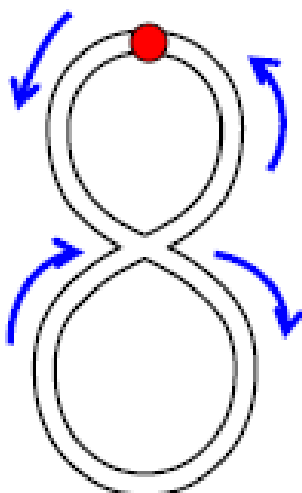
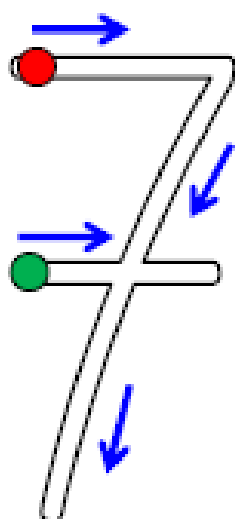
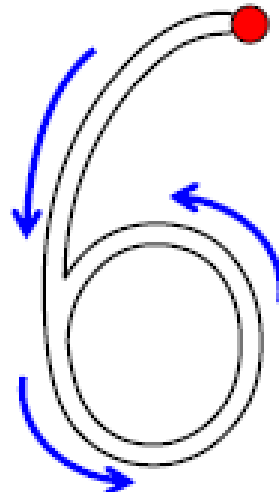
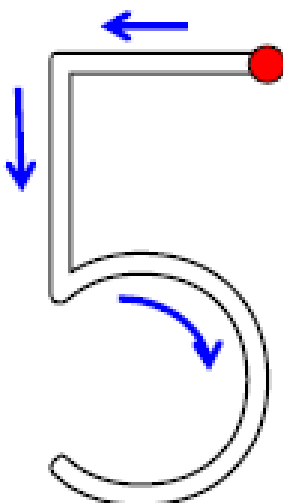
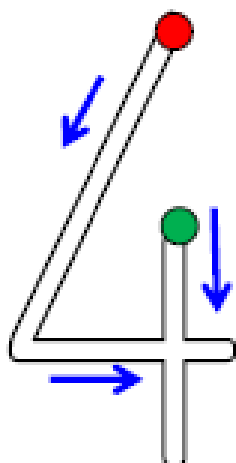
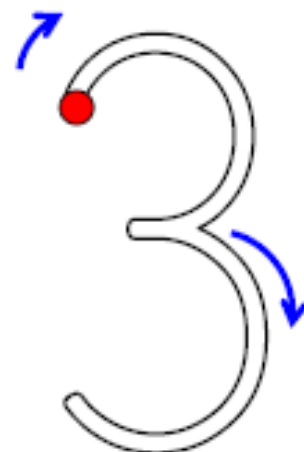
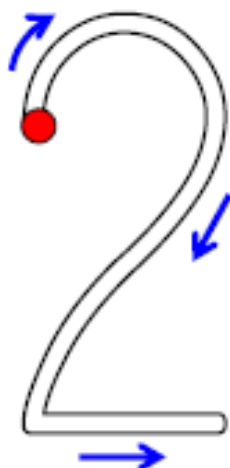
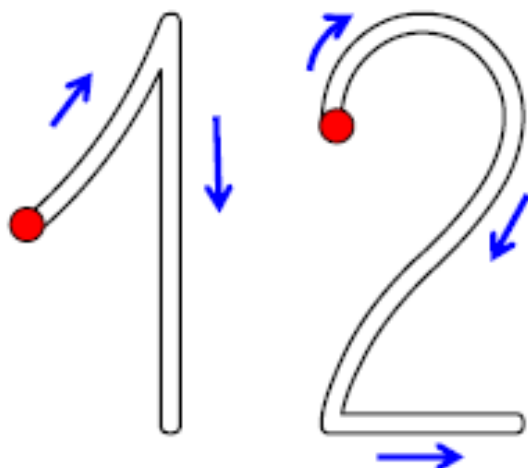
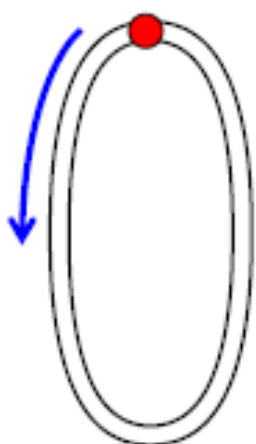
Ensuite, votre enfant trace ce chiffre sur sa feuille blanche à l'aide du gabarit.

Pour les chiffres 6, 8 et 9, il faut ensuite fermer le tracé aux endroits où le gabarit ne le permet pas. Il n'y a pas de gabarit pour le 0 mais votre enfant a déjà appris à tracer des ronds donc il ne devrait pas en avoir besoin.

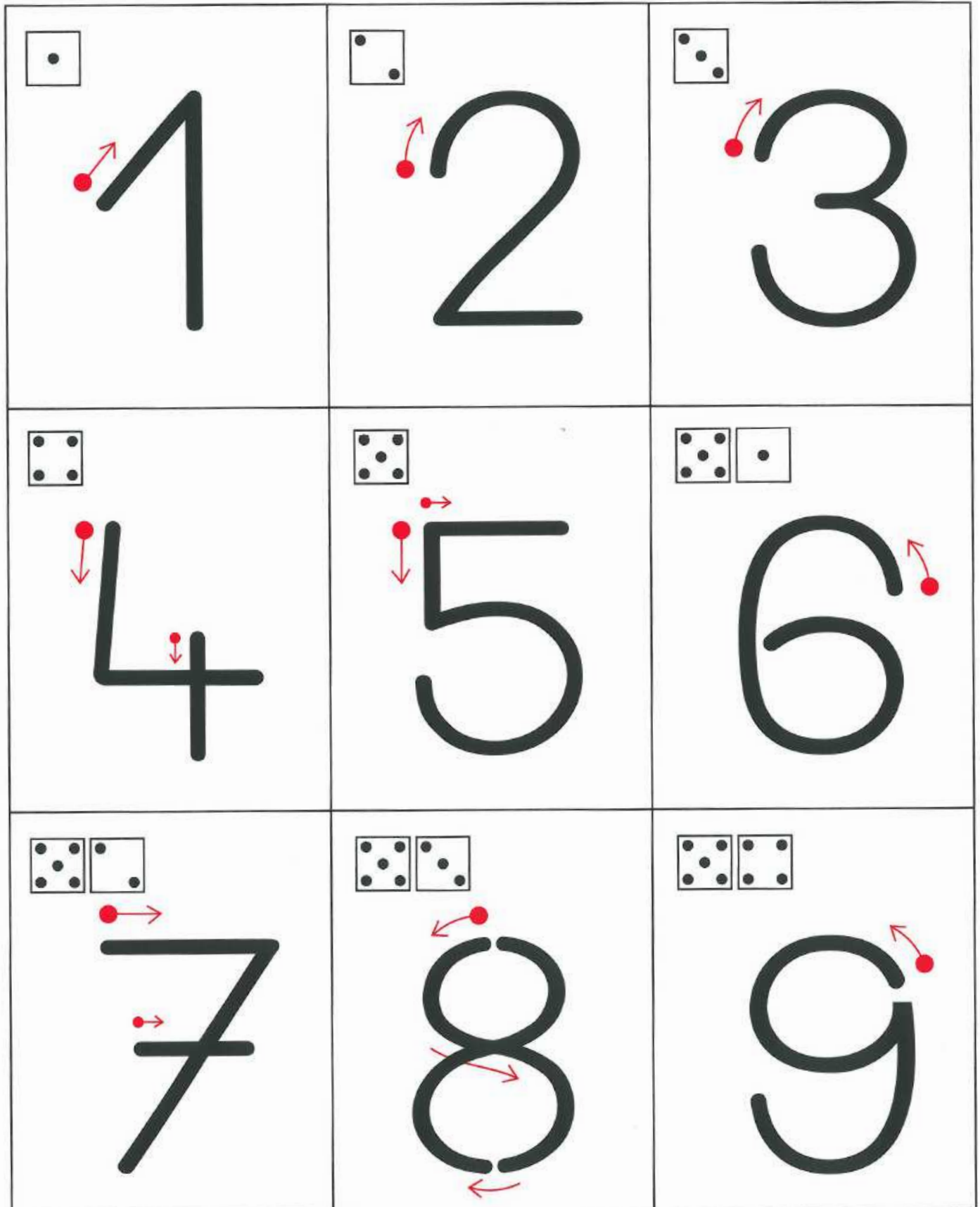
(Lundi : chiffres de 0 à 4, mardi : chiffres de 5 à 9)



Modèles d'écriture des nombres :



Gabarits à imprimer sur du papier fort type Bristol. Puis découper sur les traits pour obtenir 9 cartes. Evider ensuite la partie noire du chiffre pour obtenir des gabarits. Attention aux 6, 8 et 9 qui sont très fragiles.



Prénom :

Date :

P4

Compétence : Structurer sa pensée : Ecrire les chiffres de 0 à 9

Consigne : Reproduis le tracé des chiffres en repassant sur les pointillés d'abord, puis sans les pointillés. Commence ton tracé au gros point.

1

• 1

• 1

• 1

•

•

•

2

• 2

• 2

• 2

•

•

•

3

• 3

• 3

• 3

•

•

•

4

• 4

• 4

• 4

•

•

•

•

•

•

5

• 5

• 5

• 5

•

•

•

6

• 6

• 6

• 6

•

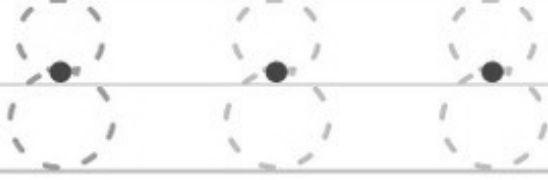
•

•

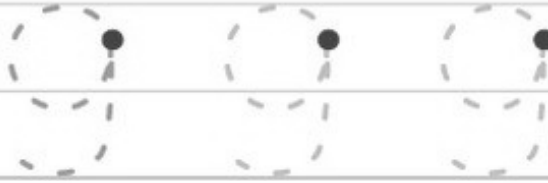
7



8



9



10



Prénom :

Date :

P4

Compétence : Structurer sa pensée : Connaître la suite écrite des nombres. Ecrire les chiffres de 0 à 9

Consigne : Complète les bandes numériques suivantes en écrivant les nombres manquants.

| | | | | | | | | | |
|---|---|--|---|---|---|---|---|--|----|
| 1 | 2 | | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | 10 |
|---|---|--|---|---|---|---|---|--|----|

| | | | | | | | | | |
|--|---|---|--|---|---|--|---|---|----|
| | 2 | 3 | | 5 | 6 | | 8 | 9 | 10 |
|--|---|---|--|---|---|--|---|---|----|

| | | | | | | | | | |
|---|--|---|---|---|--|---|--|---|----|
| 1 | | 3 | 4 | 5 | | 7 | | 9 | 10 |
|---|--|---|---|---|--|---|--|---|----|

| | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|--|---|---|---|---|--|
| | 2 | 3 | 4 | | 6 | 7 | 8 | 9 | |
|--|---|---|---|--|---|---|---|---|--|

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. Replace-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 | | |

Prénom :


Date :


P4


Les mots des contes (1)


Compétence : Mobiliser le langage (l'écrit) : Reconstituer un mot à l'aide d'étiquettes mobiles en lettres scriptes. Passer d'une graphie à une autre (capitale -> script).


Consigne : Découpe les étiquettes-lettres puis reconstitue les mots rencontrés dans nos histoires.

| | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  | C | H | E | V | A | L | I | E | R |
| | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  | P | R | I | N | C | E | S | S | E |
| | | | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|
|  | C | H | Â | T | E | A | U |
| | | | | | | | |

| | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|
|  | D | R | A | G | O | N |
| | | | | | | |

| | | | |
|--|---|---|---|
|  | F | É | E |
| | | | |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| c | a | r | n | s | â | u | g | é | v |
| h | l | p | c | e | t | d | o | e | e |
| e | i | r | e | c | e | r | n | i | s |
| h | a | a | f | y | m | q | z | k | j |

Les mots des contes (2)

Compétence : Mobiliser le langage (l'écrit) : Reconnaître un mot écrit dans deux graphies différentes (lettres capitales / lettres scriptes). Comprendre un énoncé écrit à l'aide d'un référentiel.

Consigne : Découpe les cartes du référentiel puis colle-les sous le modèle pour reconstituer les phrases. Déchiffre chaque phrase à l'aide des dessins. Puis colle à droite l'image qui correspond à ce que tu as compris.

UN CHEVALIER

ÉPOUSE

UNE PRINCESSE.



UNE FÉE

TRANSFORME

UNE PRINCESSE.



UN CHEVALIER

ATTAQUE

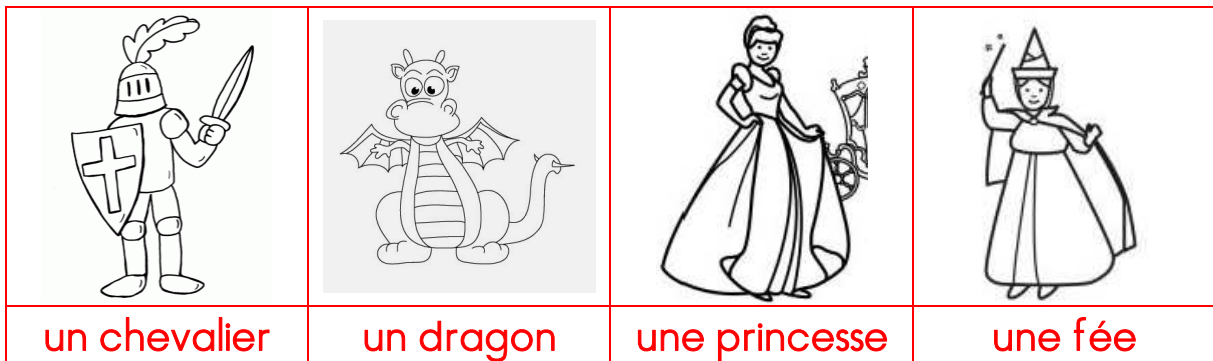
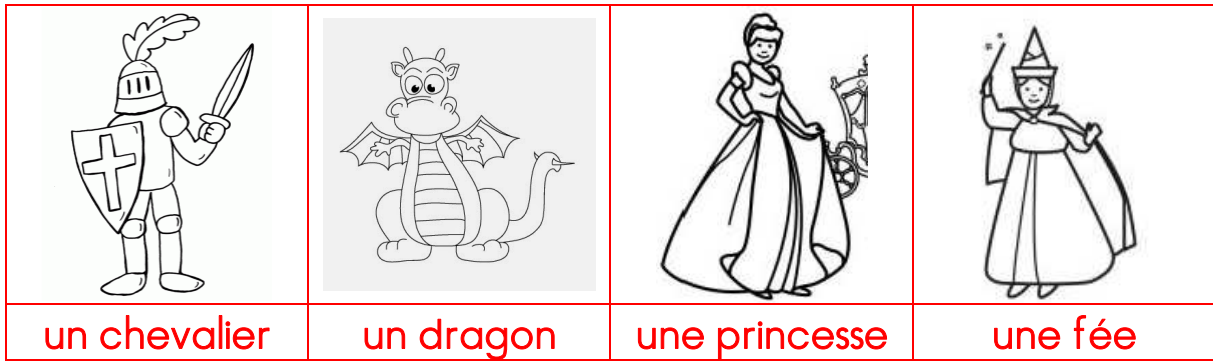
UN DRAGON.



Cartes à coller dans les cases grises après avoir déchiffré les phrases.



Cartes du référentiel à découper et à coller sous les mots des phrases. Attention, le mot-modèle est écrit en lettres capitales alors que les mots des cartes sont écrits en lettres scriptes.



ECRITURE

(Activité proposée par Maîtresse Delphine)

- Rappeler les lettres obliques vues la semaine précédente : K, W, X, Y, Z
- Les observer et les décrire à nouveau (**Attention**, bien remarquer les points d'attache des barres. Ex : au milieu du bâton debout pour le « K », au bout de chaque bâton penché pour le « W » etc...)
- Les représenter à l'aide de pâte à modeler, en prenant soin de bien former des boudins, ni trop larges, si trop fins, ni trop longs, ni trop courts. Merci de m'envoyer les photos des productions avec le prénom de votre enfant à côté.

PHONOLOGIE :

La syllabe finale des mots / fusionner des syllabes

(Activité proposée par Maîtresse Delphine)

- Réaliser les mêmes exercices oraux que la semaine précédente : frapper les syllabes d'un mot puis en déterminer la syllabe finale.
- Faire de même avec plusieurs mots.
- **Exercice individuel (cf. fiche)**: classer dans le tableau, les mots qui se terminent comme les modèles. Bien vérifier que l'enfant sait nommer les dessins sur chaque image. Corriger l'exercice avec l'enfant, quand il a terminé, en reprenant chaque image. Lui faire prendre conscience de ses erreurs en oralisant les syllabes.
- **Exercice oral connu des enfants car réalisé régulièrement en classe.** L'adulte énonce oralement des mots (de 2, 3 ou 4 syllabes) segmentés en syllabes, sans images et demande aux enfants de prononcer le mot.

Consigne: « Je te donne des syllabes espacées par un silence. Tu dois les remettre ensemble dans le même ordre afin de former un mot.

Exemple: nu ----- age = nuage









On pourra aussi « dire n'importe quoi ! » ou « des mots rigolos », en associant des syllabes pour former un mot qui n'existe pas.

Exemple: pa -----tou-----chu = « patouchu »

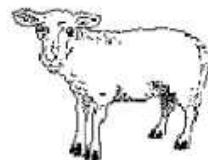
Je classe dans le tableau, les mots qui se terminent comme :

⇒ Déterminer, isoler et oraliser la syllabe finale d'un mot.



| | | | | | | | |
|---|--|--|--|---|--|---|---|
|  canard |  lapin |  marteau |  bouton |  Tire-bouchon |  facteur |  peinture |  ourson |
| | | | | | | | |

images à découper (par un adulte), à mélanger et à replacer dans le tableau.



GRAPHISME :

les ponts

(Activité proposée par Maîtresse Delphine)

Séance 1 :

- Nous allons apprendre à tracer un nouveau graphisme.
- Présenter à l'enfant une photo du **pont du Gard** (cf. photo)
- Lui demander de décrire ce qu'il voit. Apporter des informations sur l'ouvrage (pont construit par les Romains qui servaient à apporter l'eau (aqueduc), situation sur la carte de France)
- Montrer la manière de tracer des ponts 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.
- A la pâte à modeler, après avoir réalisé des boudins, essayer de représenter des ponts.



Séance 2 :

- Tracer des lignes de ponts à l'endroit aux feutres de couleur en s'aidant des demi-cercles comme guide.
- Réaliser des doubles lignes de ponts au-dessus 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.

Je trace des ponts au feutre au-dessus, puis en-dessous des demi-cercles, en essayant de ne pas trop m'arrêter.

⇒ Tracer des ponts à l'endroit.



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)
- 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):



ARTHUR



le féroce DRAGON



le fourbe LOUP GRIS



le rusé SERPENT



NOISETTE
l'ECUREUIL

- 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 claves (quand on tape fort ça fait du bruit)



le triangle (il fait mal au oreille, ce n'est pas très agréable)



les maracas (ça fait penser au bruit du serpent)



les grelots (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.

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 quatrième semaine. L'enfant vous dicte ce qu'il a envie de raconter (ce qu'il a fait, s'il a trouvé le travail facile ou difficile à réaliser, s'il a fait des activités particulières, **le résultat des expériences sur les graines** etc...) et vous tapez le message devant lui.
- 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)

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-moi un mail pour me le raconter (→ cf. ci-dessus), 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.

