

Proposition d'organisation  
Travail à la maison (Semaine 5)

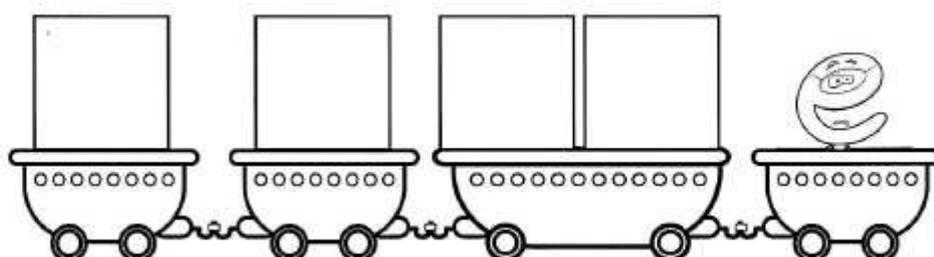
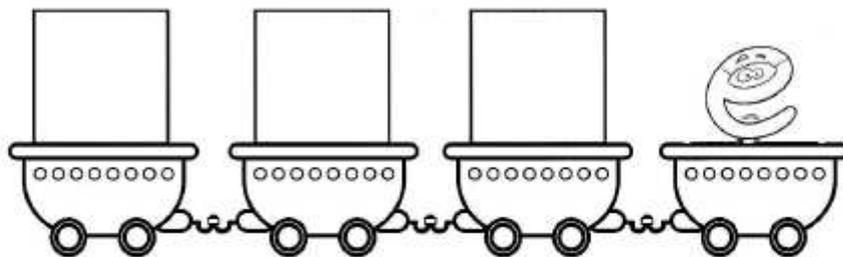
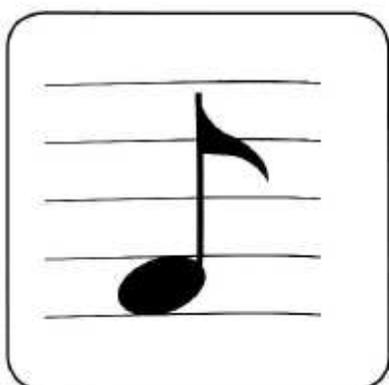
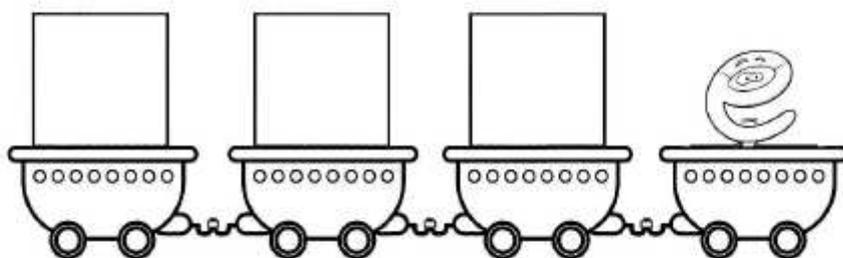
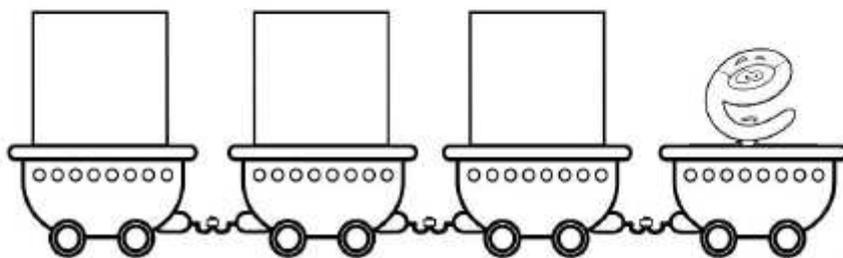
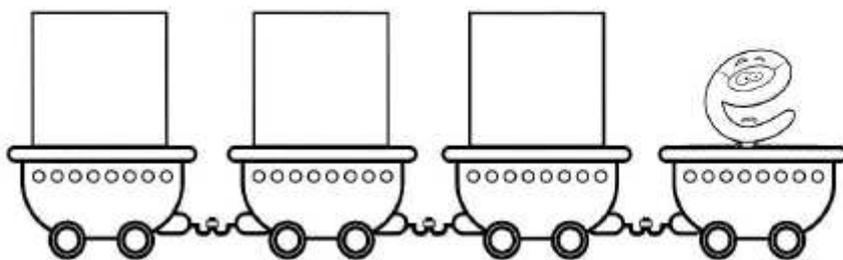
LUNDI 27/04	MARDI 28/04	JEUDI 30/04
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Langage oral</b> : regarder la vidéo de l'histoire « La couleur des émotions » (vidéo à télécharger en suivant le lien <a href="https://we.tl/t-M8lwH6KJcD">https://we.tl/t-M8lwH6KJcD</a>) + fiche « La couleur des émotions (1) »</li> <li>- <b>Mathématiques</b> : Fiche 1 de numération + activité de calcul</li> <li>- <b>Phonologie</b> : regarder la vidéo de la maîtresse sur le blog pour un nouveau jeu du tunnel + réaliser la fiche d'encodage (liste des mots représentés : jupe, chute, ride, note, lutte)</li> <li>- <b>Ecriture</b> : regarder la vidéo sur le blog + fiche d'écriture 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Langage écrit</b> : fiche « La couleur des émotions (2) »</li> <li>- <b>Mathématiques</b> : Fiche 2 de numération + résolution de problèmes</li> <li>- <b>Phonologie</b> : regarder la vidéo « A la poursuite des Alphas » <a href="https://vimeo.com/95542502">https://vimeo.com/95542502</a> + jeu du lynx et le tableau des Alphas (avec les cartes)</li> <li>- <b>Ecriture</b> : regarder la vidéo sur le blog + fiche d'écriture 2</li> <li>- <b>Sciences</b> : séance 1 sur lumières et ombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Langage écrit</b> : fiche « La couleur des émotions (3) »</li> <li>- <b>Mathématiques</b> : Fiche 3 de numération + repérage dans l'espace</li> <li>- <b>Phonologie</b> : jouer avec les cartes → jeu de memory</li> <li>- <b>Ecriture</b> : regarder la vidéo sur le blog + fiche d'écriture 3</li> <li>- <b>Musique</b> : les rythmes simples</li> </ul>

+ **Langage oral** : Ecouter la chanson « Ecoutez-moi » un peu tous les jours en suivant le lien <https://www.youtube.com/watch?v=lfJBFA-ug3I> et s'entraîner à la chanter (paroles jointes)

+ **Défi** : Suite à ton travail sur « La couleur des émotions », tu as compris ce que signifient les mots : « tristesse », « joie », « colère », « peur », « sérénité ». Prends-toi en photo (faire des portraits) en mimant chacune de ces émotions sur ton visage puis envoie-moi tes photos !!!

**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 (week-end prolongé), mais il est important de respecter l'ordre.**





→ Vidéo à visionner (M28/04) : « A la poursuite des Alphas » <https://vimeo.com/95542502>

→ Jeu du lynx (M28/04) : A faire après avoir visionné la vidéo « A la poursuite des Alphas »

Matériel nécessaire :

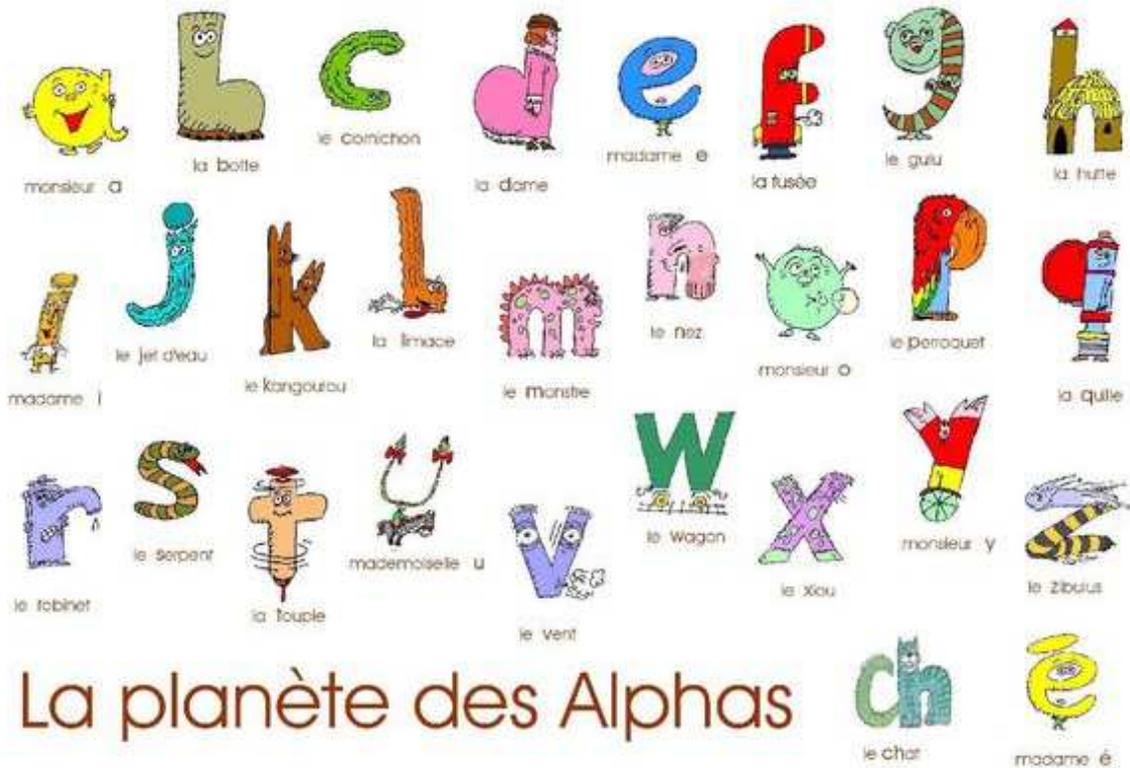
- les cartes Alphas 
- les cartes scriptes 

Déroulement : Etaler les cartes scriptes devant votre enfant. Dire à votre enfant : « Tu as maintenant découvert un nouveau secret des Alphas : ils peuvent se transformer en lettre pour échapper à Furiosa, même si on reconnaît encore un peu leur forme... Voyons voir si tu possèdes des yeux de lynx, pourrais-tu me montrer à quoi ressemble la fusée lorsqu'elle est transformée ? (montrer en même temps la carte de la fusée à votre enfant) » Votre enfant doit aller montrer la lettre f et dire son nom.

Recommencer avec les autres cartes Alphas.

Pour vous aider, voici une affiche vous rappelant le nom de chaque Alpha

(Remarque : Les enfants n'ont pas appris le nom des personnages suivants : la hutte, le kangourou, la quille, le wagon et le xiou, mais cela n'est pas gênant pour ce travail puisque vous montrez la carte Alpha en même temps. Il s'agit surtout de repérer leur forme.)



--> Le tableau des Alphas (M28/04) :

Matériel nécessaire :

- les cartes Alphas 
- les cartes scriptes 

Déroulement : Votre enfant doit ranger les Alphas de façon à associer chaque Alpha à la bonne lettre.



→ **Jeu de Mémoire** (J30/04) : A jouer à 2.

Matériel nécessaire :

- les cartes Alphas 

- les cartes scriptes 

Déroulement : Etaler d'un côté les cartes alphas, d'un autre côté les cartes scriptes. Le premier joueur commence et retourne 1 carte alpha et 1 carte scripte, si les 2 cartes vont ensemble (si la lettre correspond bien à l'alpha transformé), le joueur gagne les 2 cartes et rejoue. Si les 2 cartes ne vont pas ensemble, il faut les replacer au même endroit. Puis, c'est au tour du joueur suivant. Lorsque toutes les cartes ont été gagnées, chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées. Le gagnant est celui qui a remporté le plus grand nombre de cartes.

**Pendant le week-end prolongé :**

Votre enfant reprend les activités « Jeu du lynx », « Le tableau des Alphas » et « Le Mémoire »



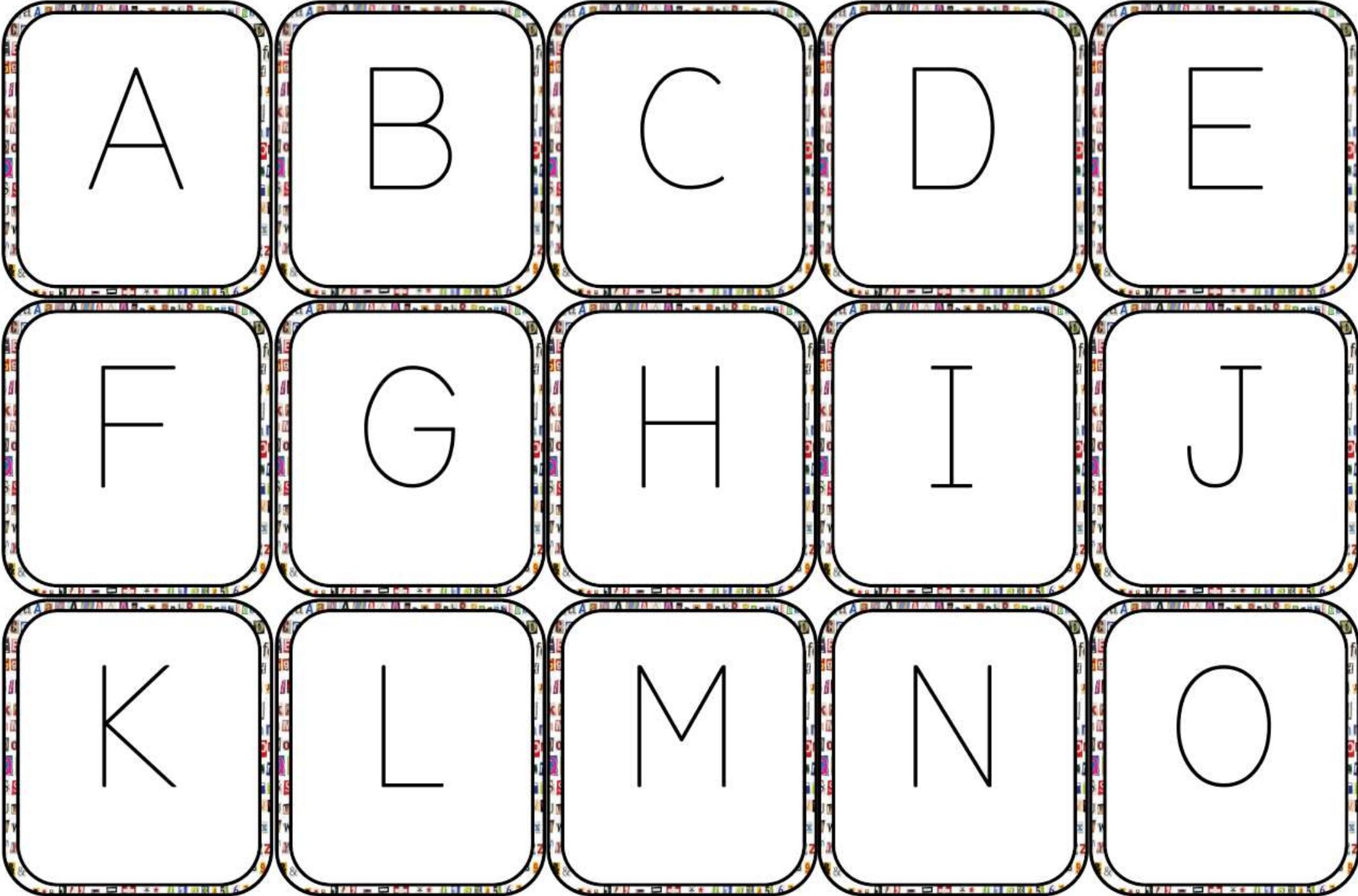
en utilisant cette fois les lettres capitales.

Un autre jour, votre enfant reprend les activités « Jeu du lynx », « Le tableau des Alphas » et



« Le Mémoire » en utilisant cette fois les lettres cursives.

CARTES DE JEU A IMPRIMER DE PRÉFÉRENCE SUR DU PAPIER FORT ET A DÉCOUPER (4 séries de cartes différentes) :



P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

**a**

**b**

**c**

**d**

e

f

g

h

i

j

k

l

m

n

o

p

q

r

s

t

u

v

w

x

y

z

a

b

c

d

e

f

g

h

i

j

k

l

m

n

o

p

q

r

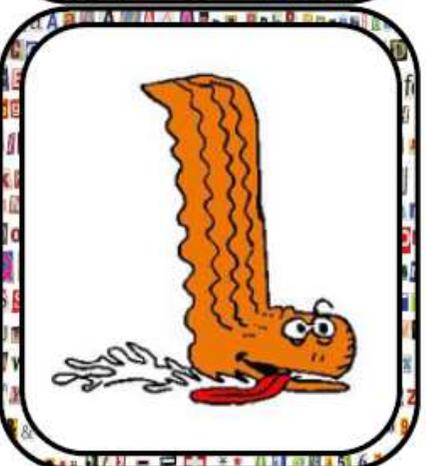
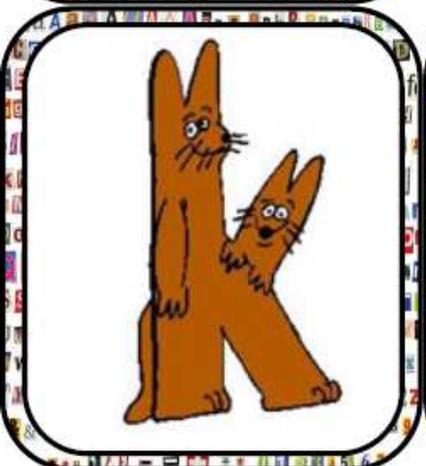
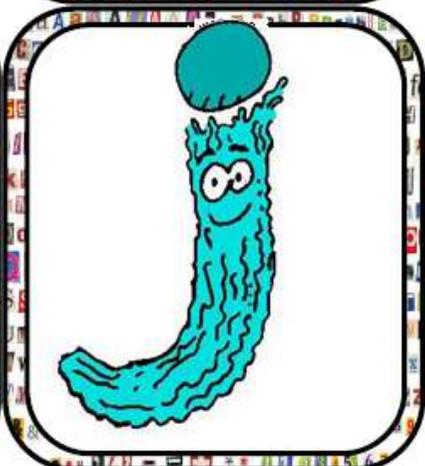
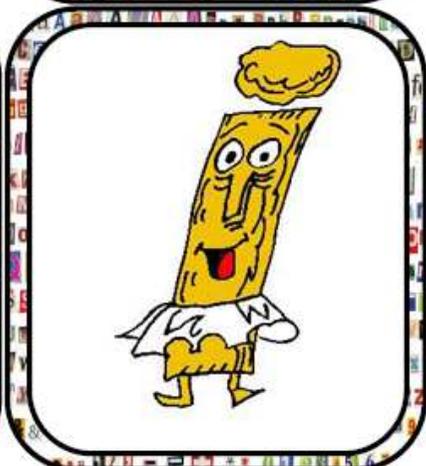
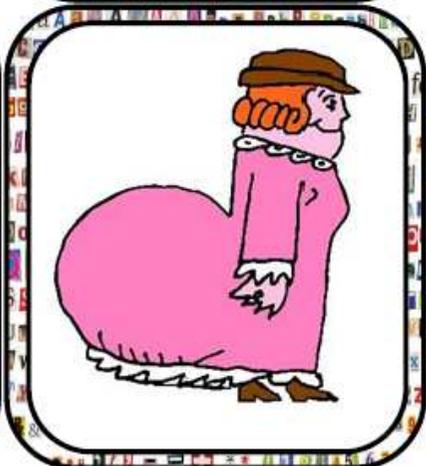
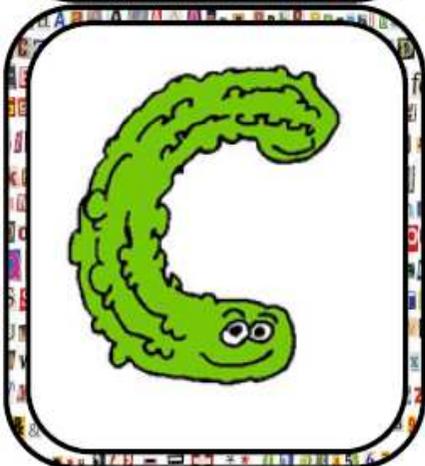
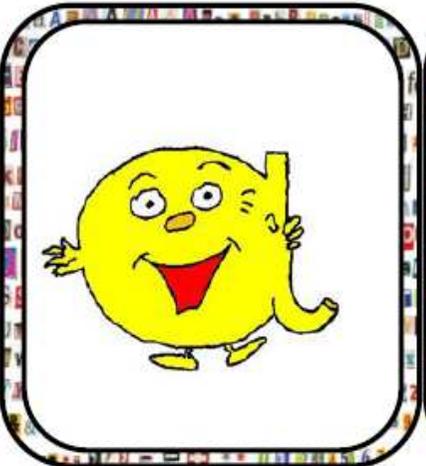
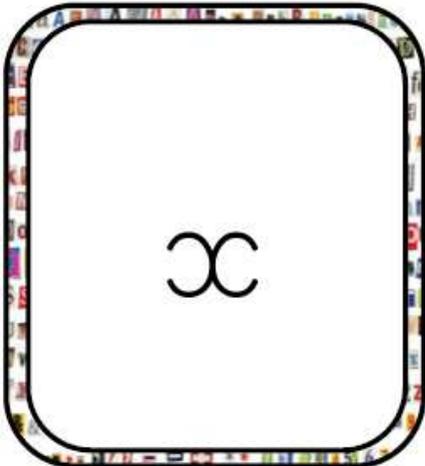
s

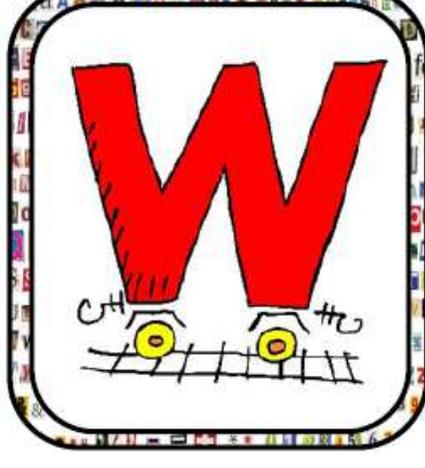
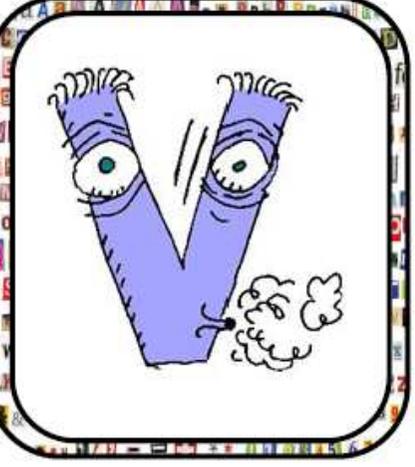
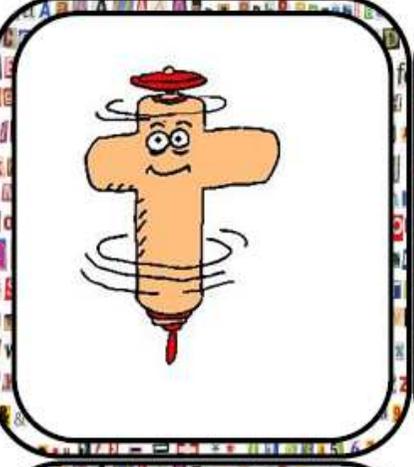
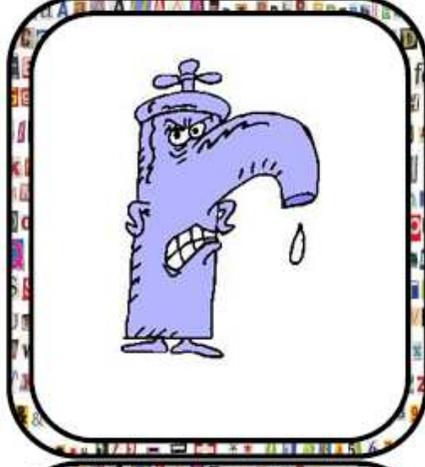
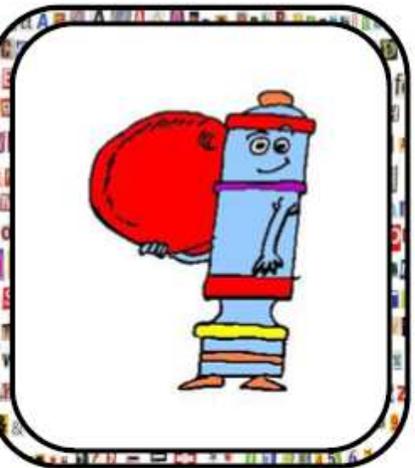
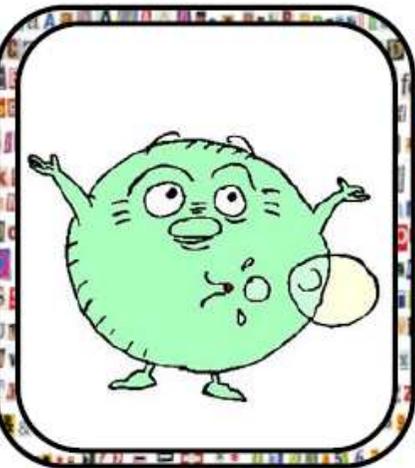
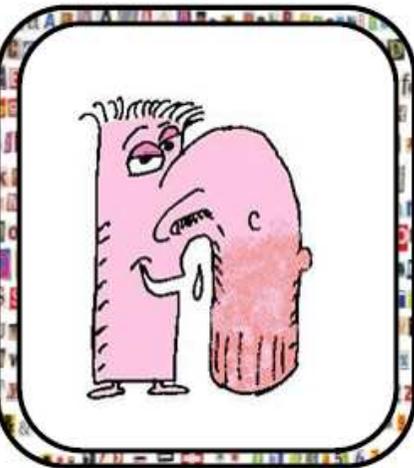
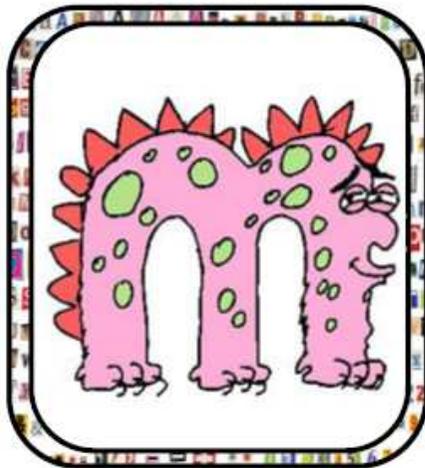
t

u

v

w





FICHE D'ÉCRITURE 1

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

Consignes :

1/ Souviens-toi des lettres apprises et écris-les entre les lignes (e, l, u, i, t, c, o) :

---

---

2/ Observe le modèle puis reproduis en écrivant entre les lignes. ATTENTION : Regarde la vidéo de la maîtresse avant de faire.



Elle lit, il écoute, elle colle l'étoile.

E

FICHE D'ÉCRITURE 2

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

1. J'écris les lettres rondes apprises :

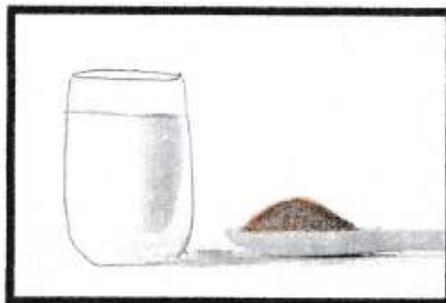
2. J'apprends à écrire la lettre **a** : je trace un **c** puis je ferme le rond par une petite étrécie.



3. Je m'entraîne à écrire les lettres rondes : je reproduis la ligne modèle en nommant les lettres dans ma tête.

c o a c o a c o a c o a c o a

4. J'écris pour illustrer le dessin : « le lait et le cacao »



FICHE D'ÉCRITURE 3

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

1. J'écris les lettres rondes apprises :

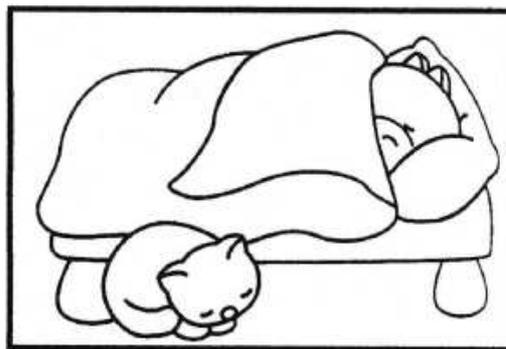
2. J'apprends à écrire la lettre **d** : je trace un **c** puis je ferme le rond par une grande étrécie.



3. Je m'entraîne à écrire les lettres rondes : je reproduis la ligne modèle en nommant les lettres dans ma tête.

c o a d c o a d c o a d c o a d

4. J'écris pour illustrer le dessin : « la couette douillette »




---



---

### La couleur des émotions (1)

**Compétence :** Mobiliser le langage : Reconnaître un mot écrit dans deux graphies différentes (lettres capitales / lettres cursives)

**Consigne :** Découpe les étiquettes-mots des émotions. Colle chaque étiquette sur le bon flacon. Aide-toi du référentiel.



Prénom :

Date :

P5

## La couleur des émotions (2)

**Compétence :** Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (l'écrit) : Reconstituer un mot à l'aide d'étiquettes mobiles en utilisant plusieurs graphies (passer de l'écriture capitale à l'écriture cursive)

**Consigne :** Regarde le référentiel puis reconstitue le nom des émotions en écriture cursive en remplaçant les étiquettes-lettres dans l'ordre.



--	--	--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--	--	--



--	--	--	--

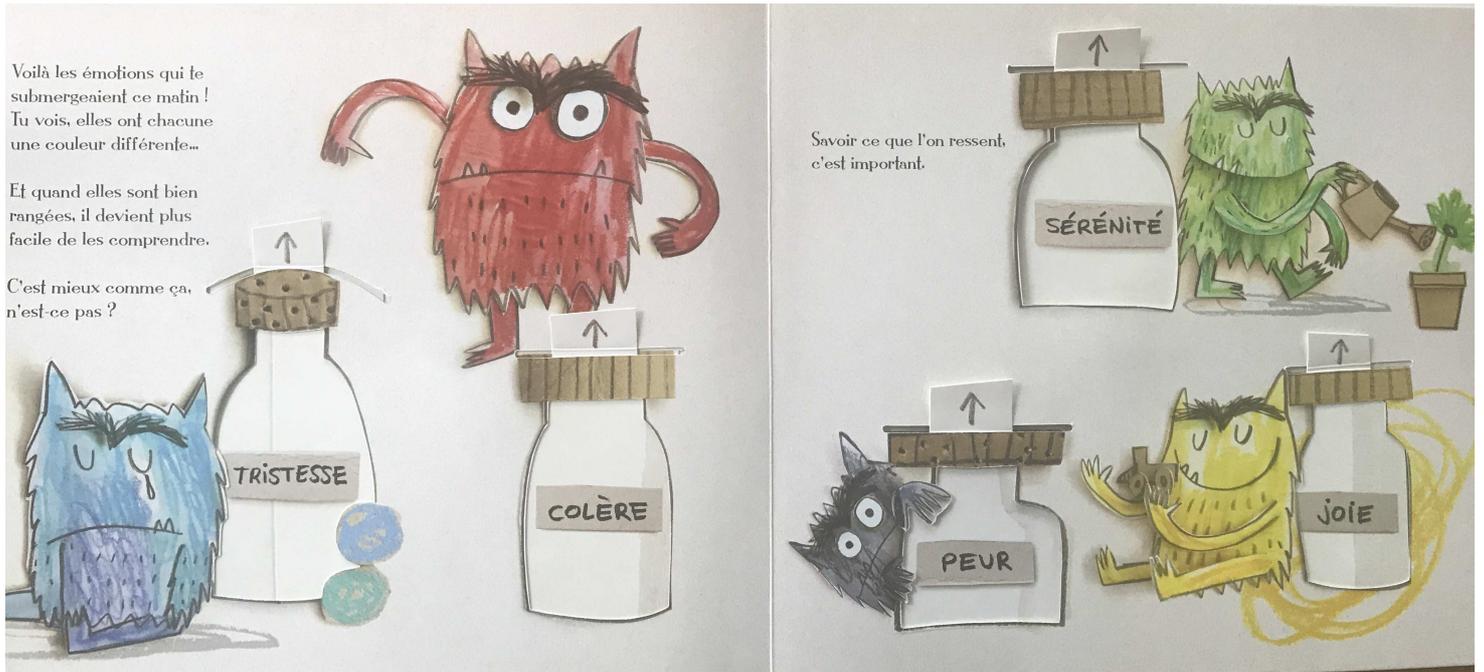


--	--	--	--



--	--	--	--	--	--

## Le référentiel (pour les fiches 1 et 2) :



## Étiquettes-lettres à découper pour la fiche « La couleur des émotions (2) »

t	c	j	r	o	s	i	i	é	e
s	e	o	t	é	l	e	r	n	s
s	è	i	r	u	t	e	r	é	e
r	a	m	z	y	q	b	f	g	d

## Étiquettes-images à découper pour la fiche « La couleur des émotions (3) »



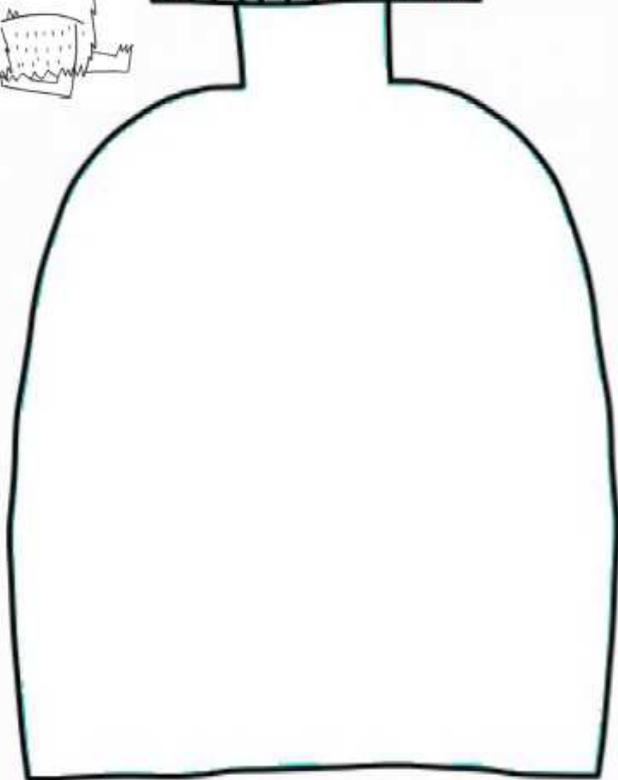
### La couleur des émotions (3)

**Compétence :** Langage oral : identifier et nommer une émotion

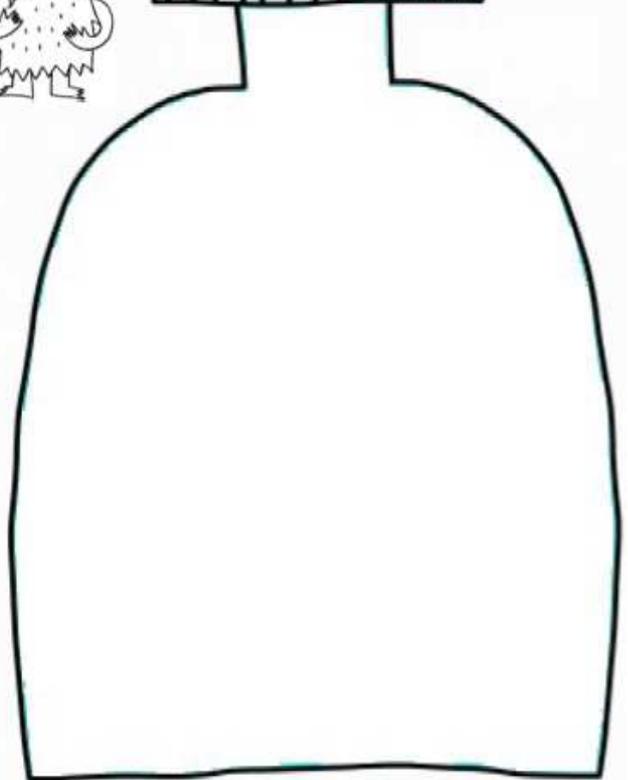
**Consigne :** Découpe et colle les images dans les bonnes bouteilles selon l'émotion représentée.



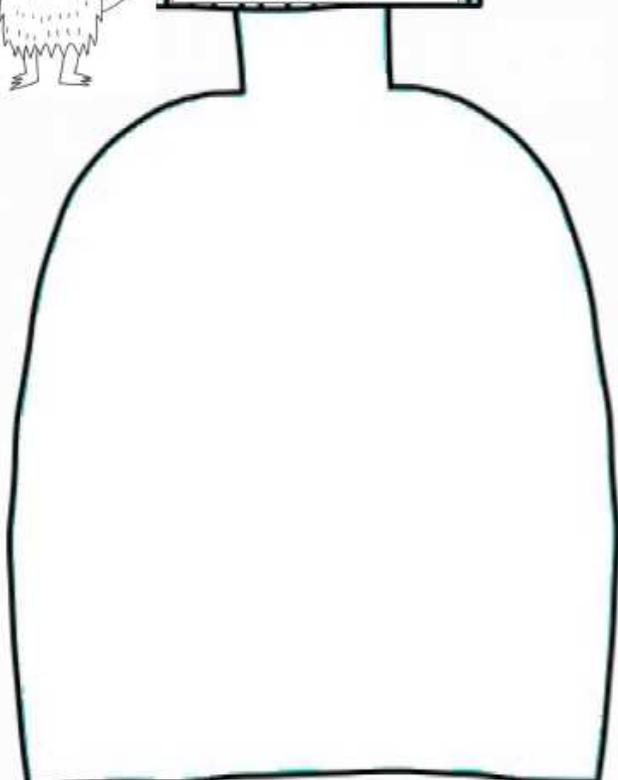
TRISTESSE



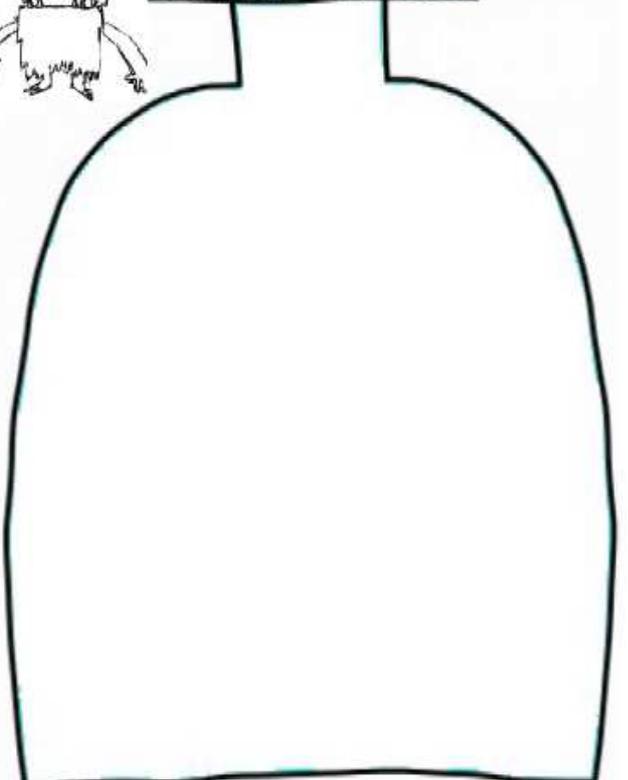
PEUR



JOIE



COLÈRE



## Écoutez-moi

J'ai dans ma tête et dans mon corps,  
Des milliers de petites bulles.  
Elles roulent, elles sautent comme des ressorts,  
Mais qu'est-ce donc ces trucs bidules !

Je ris, je pleure, j'suis triste, j'ai peur,  
Je n'arrive pas à me calmer.  
On m'dit souvent « Ah ça suffit ! »  
Moi j'me sens pas du tout compris.

Et mes parents me disent :  
« Ces bulles dans ton corps,  
Font partie de ta vie,  
Ce sont tes émotions !  
À toi d'les reconnaître,  
Le chef des bulles tu es !  
À nous de t'accompagner,  
Tu vas y arriver. »

Je suis le Chef des Émotions,  
C'est moi le gardien de mon cœur,  
C'est vous qui me comprenez le mieux,  
C'est sur vous que je peux compter !

Ma vie est faite d'émotions,  
C'est à moi de les réguler,  
Mais à mon âge c'est difficile,  
Pour vous aussi c'est pas facile !



Et je vois que la vie,  
Est faite d'émotions.  
Moi celle que je préfère,  
Elle ressemble à l'amour.  
C'est elle qui nous unit,  
Comme l'amitié aussi.  
Viens entre dans la danse,  
Sauvons la TOLÉRANCE.



Je suis le Chef des Émotions,  
C'est moi le gardien de mon cœur,  
C'est à moi de les surmonter,  
C'est à vous de les apaiser.

Mais à mon âge c'est difficile,  
C'est pourquoi il faut s'entraider.  
Dans la vie tout n'est pas gagné,  
C'est pour ça qu'il vous devez m'aider !

Auteur Compositeur : Jackie NAVARRO  
Réalisations : Gino BOCCIARDI & Gilbert MONTAGNAC  
Studio d'enregistrement : Grand'rue



## 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

- Rappel du conte « Arthur et le tambour » et des personnages. Relecture si besoin.
- Rappel des rythmes simples (march' / cou-rez / dé-pê-chez-vous). Les frapper.
- Retour sur les phrases musicales inventées avant les vacances. L'enfant essaie de les rejouer.
- Pour les enfants qui n'avaient pas inventé de phrases musicales, voici plusieurs propositions pour 3 personnages. Essayer de les jouer en les frappant.

Arthur : | 1 2 3 4 5

Le dragon : | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Le serpent : | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Détails du diagramme : Le diagramme utilise des barres verticales et horizontales pour représenter des rythmes. Une barre verticale représente une note ou un coup de tambour. Une barre horizontale au-dessus de deux barres verticales représente une note ou un coup de tambour qui dure deux temps. Les rythmes sont présentés sur trois lignes, une pour chaque personnage.

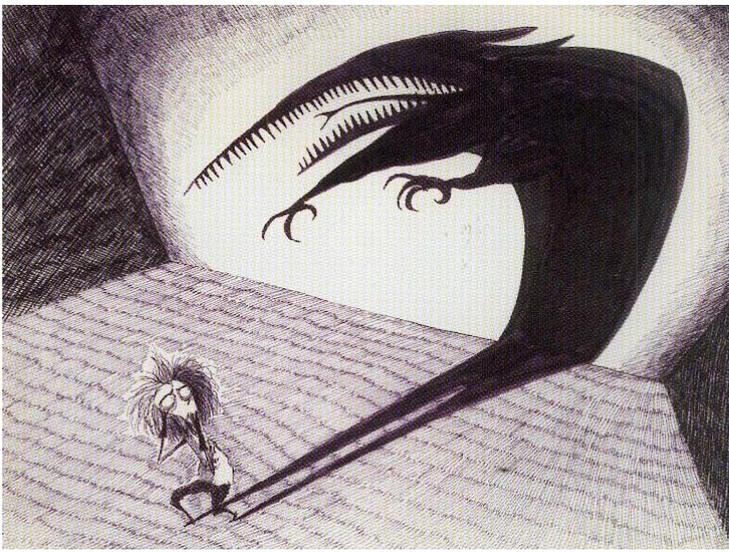
- Si tu avais déjà inventé des phrases musicales, tu vas choisir 2 ou 3 nouveaux personnages (ou les 2 restants : le loup et Noisette) et tu vas essayer, pour chacun, d'inventer une phrase musicale différente, avec 5 rythmes, que tu écriras... (tu peux m'envoyer la photo si tu veux). Puis tu vas t'entraîner à les jouer. Réfléchis à l'histoire et aux personnages pour trouver les phrases musicales, qui leur correspondront le mieux.

## SCIENCES

### Séance 1 sur lumières et ombres

- Faire observer à votre enfant les illustrations de la page suivante.
- . Quelle émotion est ressentie par chacun des personnages ? → Réponse attendue : la peur.
- . Pourquoi ressentent-ils cette émotion ? → Réponse attendue : Parce qu'ils ont peur des ombres.
- . Et toi, as-tu peur des ombres parfois ? As-tu peur du noir ? Expliquer à votre enfant : « Pour mieux contrôler cette peur des ombres, il faut comprendre comment elles apparaissent. Je l'invite à devenir le Maître de ton Ombre. »
- Défi n°1 : Saurais-tu faire apparaître ton ombre ? Fais apparaître ton ombre deux fois : à l'extérieur (dehors) et à l'intérieur (dans ta maison). Demande à quelqu'un de te prendre en photo avec ton ombre puis envoie-moi tes photos.

*Coup de pouce : Pour réussir ce défi, tu vas devoir d'abord réunir les 3 choses nécessaires pour produire une ombre : une source de lumière, un sujet à éclairer (→toi), une surface sur laquelle l'ombre se projette.*



*Vincent de Tim Burton*



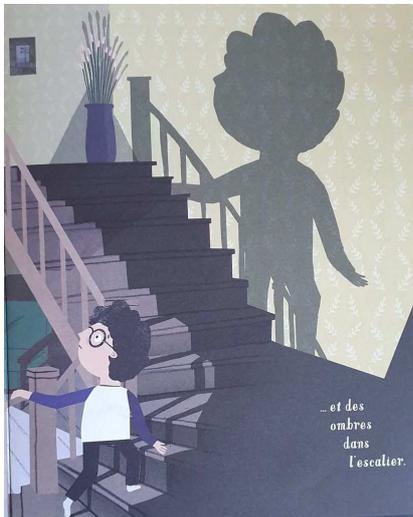
*Foufours a peur du noir, Gérald Stehr*



*Le loup qui avait peur de son ombre, Orianne Lallemand*



*J'ai peur du gris qui me suit, Corinne Albeaut*



*Je n'ai pas (trop) peur du noir, Anna Milbourne*



*Mon père, chasseur de monstres, Stéphane Sénagás*



*Peur du noir, moi ? , Magali Le Huche*

# MATHÉMATIQUES

- **Numération** : Commencer par revoir les activités « Utiliser la bande numérique jusqu'à 20 » données avant les vacances. Puis réaliser les fiches suivantes :

→ Fiche 1 : Dénombrer des collections jusqu'à 20 et écrire le nombre (2 pages).

Votre enfant peut également s'entraîner sur le site **Exercice maternelle**, GS, Jeux maths GS, rubrique : Compter jusqu'à 20

The screenshot shows the 'Exercice Maternelle' website interface. The main navigation bar includes 'Accueil', 'PS', 'MS', 'GS', 'JELC', 'BOUTIQUE', and 'A PROPOS'. A search bar is located at the top left. The page title is 'COMPTER DE 1 À 20 | MAÎTRISER LES NOMBRES JUSQU'À 20'. Below the title, there are two exercise cards:

**Left Card: Dénombrer une collection jusqu'à 20 GS | NUMÉRATION MATERNELLE GS**  
Savoir compter de 1 à 20  
Dénombrer une collection jusqu'à 20 GS. Une série d'exercices en Maternelle Maternelle GS pour apprendre à compter de 1 à 20.  
Compte les bonbons puis écris le nombre qui convient.  
The exercise shows a box containing 15 green candies arranged in 3 rows of 5. Below the box is a small empty square for the answer.  
A green 'Valider' button is at the bottom left.

**Right Card: Quantifier les nombres jusqu'à 20 Maternelle GS - Compter de 1 à 20 dans des grilles de 10 entrées**  
Exercices pour apprendre à quantifier les nombres jusqu'à 20 Maternelle GS et ainsi maîtriser les nombres de 1 à 20. Compter jusqu'à 20 dans les grilles de 10 entrées.  
Compte les figures puis écris le nombre qui convient.  
The exercise shows two grids of 10 yellow stars each. The first grid is a 2x5 grid with 10 stars. The second grid is a 2x5 grid with 4 stars in the top row and 0 stars in the bottom row. Below the grids is a small empty square for the answer.  
A green 'Valider' button is at the bottom left.

→ Fiche 2 : Compléter des collections

→ Fiche 3 : Relier les points de 1 à 20

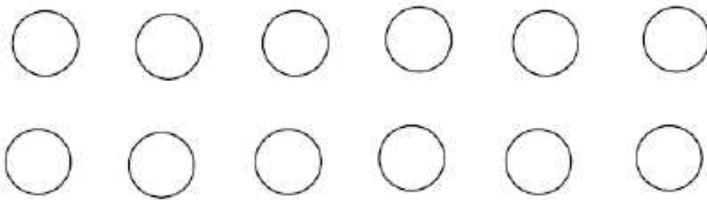
## Fiche 1 : Dénombrer des collections jusqu' à 20

## Exercice 1 :

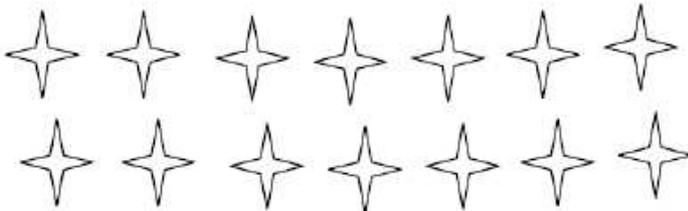
Compte et colorie le bon nombre..



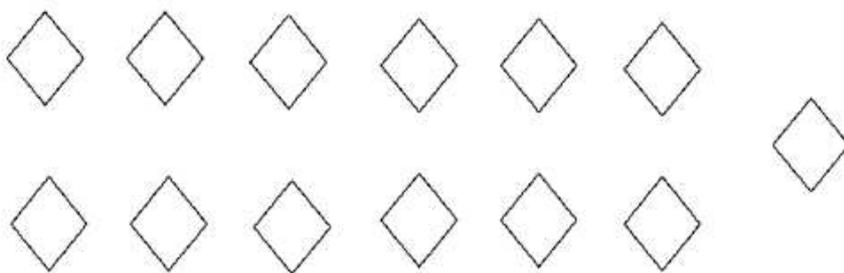
10	11	12
----	----	----



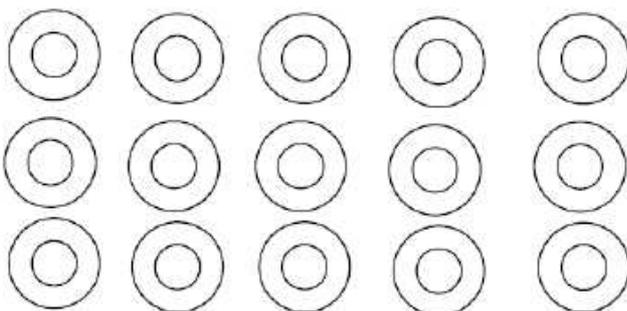
10	12	17
----	----	----



14	16	19
----	----	----



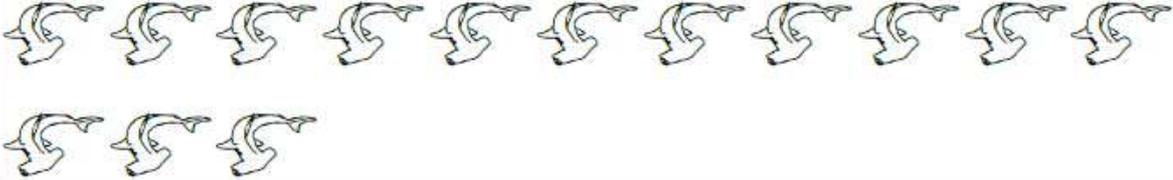
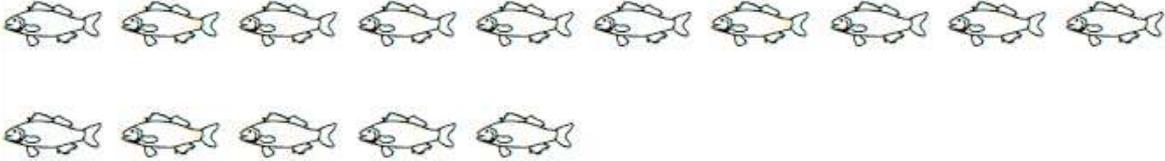
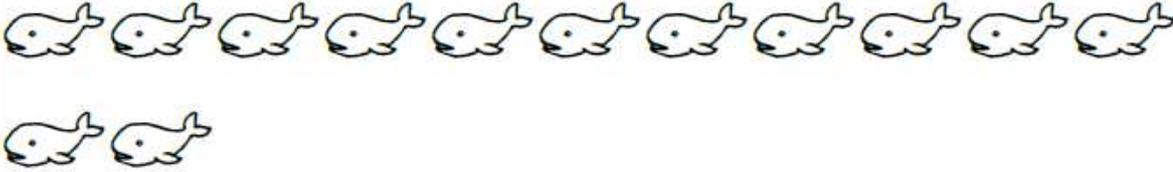
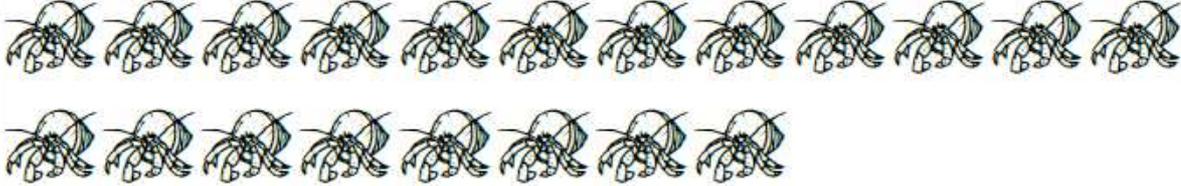
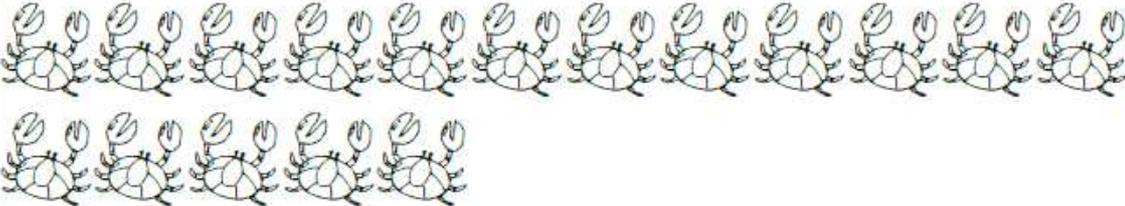
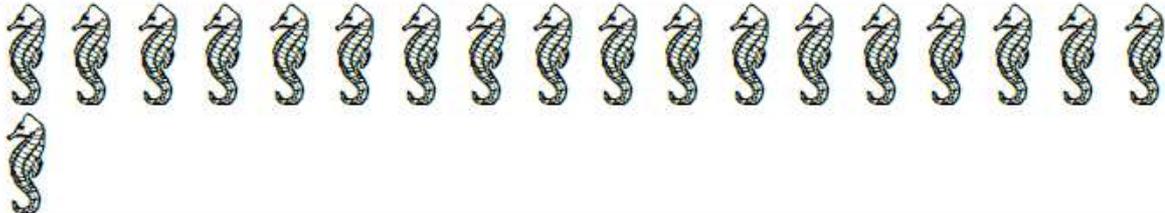
11	13	19
----	----	----



15	16	17
----	----	----

Exercice 2 : Compte et écris le nombre.

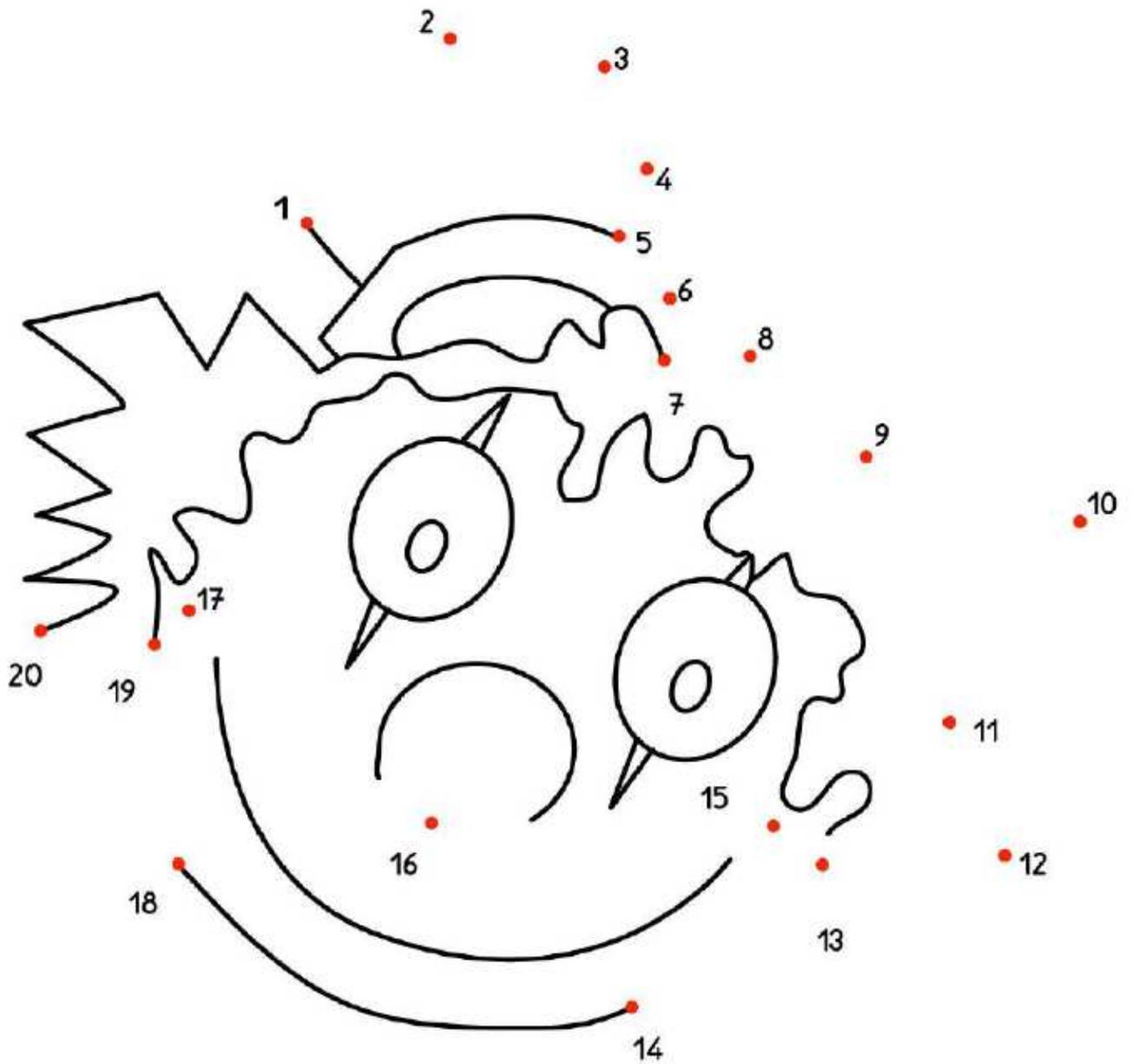
**Attention au sens de l'écriture des nombres**, revoir la fiche donnée précédemment.



Fiche 3 : Relier les points de 1 à 20

Relie les nombres dans l'ordre de 1 à 20 pour decouvrir la scene :



- **Activité de calcul** : reprendre cette situation de calcul vue précédemment. Si l'exercice est compris, le refaire en ajoutant 2 ou en retirant 2.

## Ajouter ou retirer 1

- Résoudre des problèmes portant sur les quantités : augmentation ou diminution.

**1. Ajouter 1**  
L'enseignant place des voitures dans une boîte opaque (entre 0 et 9 objets). Il demande de les compter. Il ajoute une voiture dans la boîte. Montrer avec ses doigts et dire le nombre d'objets qu'il y a maintenant dans la boîte. Recommencer avec d'autres nombres.

**2. Retirer 1**  
Même situation mais cette fois l'enseignant retire un objet.

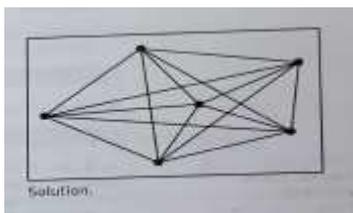


- **Résolution de problèmes** :

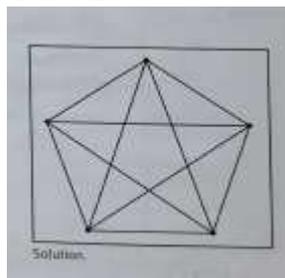
Reprise d'un exercice vue précédemment : rechercher toutes les lignes possibles en reliant les points (voir fiche suivante)

Solutions des exercices :

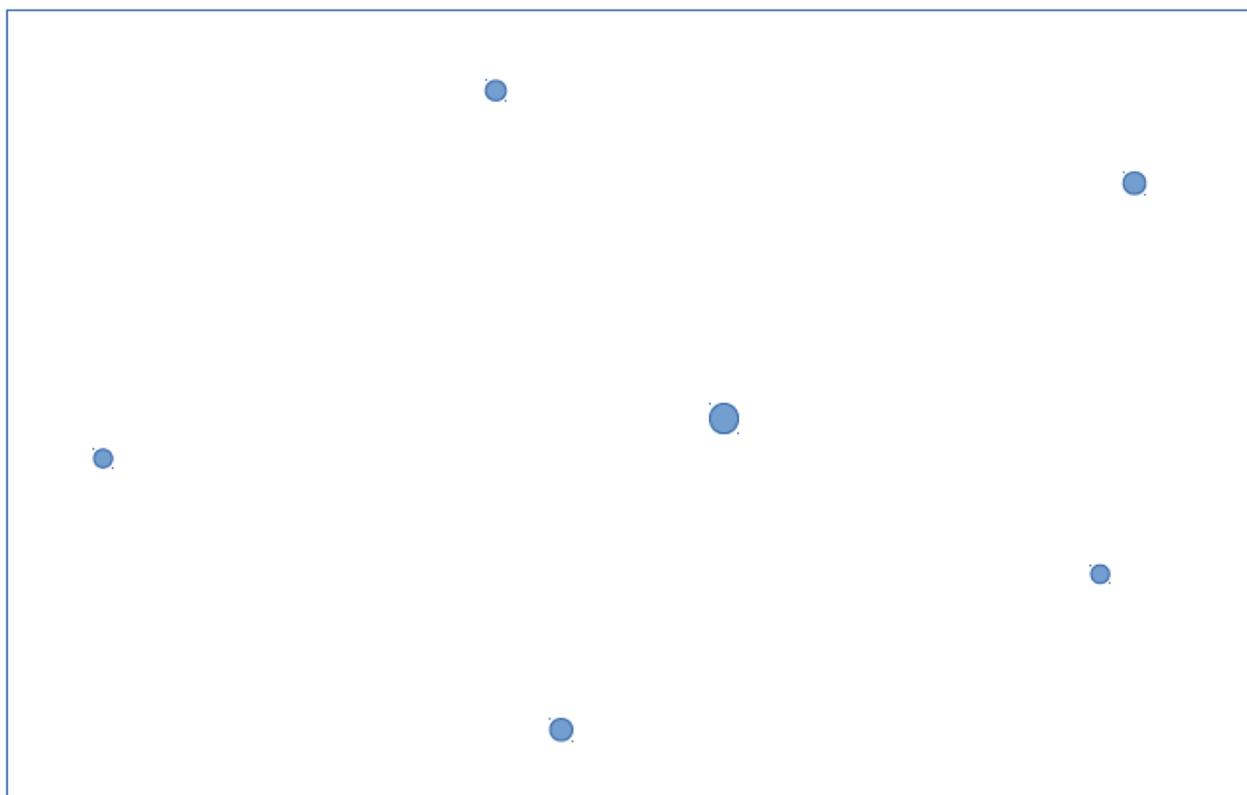
Défi 1



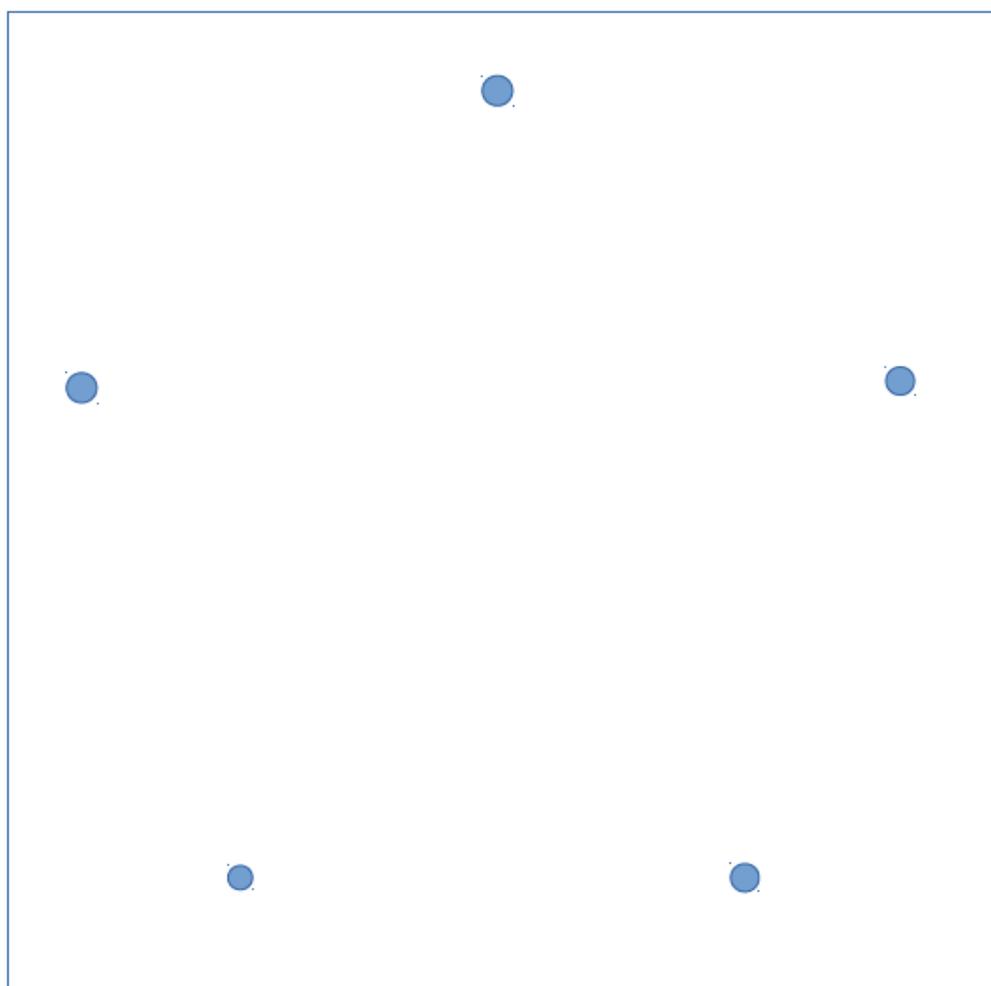
Défi 2



## Défi 1



## Défi 2



➤ Repérage dans l'espace

Se repérer dans un quadrillage

**Tic Tac Toe**

(ou jeu du morpion)

Deux joueurs posent tour à tour un pion de forme ou de couleur différentes dans une grille de 3 cases par 3.

Le but du jeu est d'obtenir un alignement (en ligne, colonne ou diagonale) de ses trois signes.

Vous pouvez voir l'explication du jeu dans une vidéo sur le lien suivant :

<http://www.petitsateliers.fr/maths/tic-tac-toe/>



Voici le plateau de jeu :
