

Proposition d'organisation
Travail à la maison (Semaine 6)

| LUNDI 04/05 | MARDI 05/05 | JEUDI 07/05 |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Langage : les émotions dans l'art - Mathématiques : Combiner deux informations (activité préparatoire) - Phonologie : suite des révisions - Ecriture : lettres obliques | <ul style="list-style-type: none"> - Langage écrit : Fiche « Aujourd'hui je suis... » (1) - Mathématiques : Combiner deux informations (fiche) - Graphisme : les ponts - Sciences : séance 2 sur lumières et ombres | <ul style="list-style-type: none"> - Langage écrit : regarder la vidéo de l'histoire « Aujourd'hui, je suis... » avec le jeu de cartes - Mathématiques : Fiche « Boîtes à nombres de 6 à 10 » - Découpage : Découper les monstres - Musique : Les rythmes simples - Utilisation du numérique : envoyer un mail à la maîtresse + utilisation de la souris |

+ **Défi** : Suite à ton travail sur les émotions dans l'art, tu as vu que nous pouvions transmettre une émotion par un dessin, une peinture, une sculpture... A ton tour, réalise des œuvres plastiques pour illustrer chacune des émotions (tristesse, joie, sérénité, colère, peur) sur une feuille format A5 (la moitié d'une feuille A4), orientation paysage. Tu peux choisir librement la manière dont tu veux exprimer chaque émotion ou tu peux t'inspirer de mes propositions (voir document joint). Garde bien précieusement tes chefs d'œuvres, nous en aurons besoin pour réaliser ton livre des émotions.

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.

LANGAGE

→ **Lundi 04/05** : Visionner avec votre enfant le diaporama « Les émotions dans l'art » puis demander lui de déterminer quelle émotion se dégage de chacune des œuvres d'art présentées : tristesse, joie, colère, sérénité ou peur ? (Ne lui lisez pas le nom des œuvres, cela pourrait lui donner des indices.)

Voici la correction (dans l'ordre) :

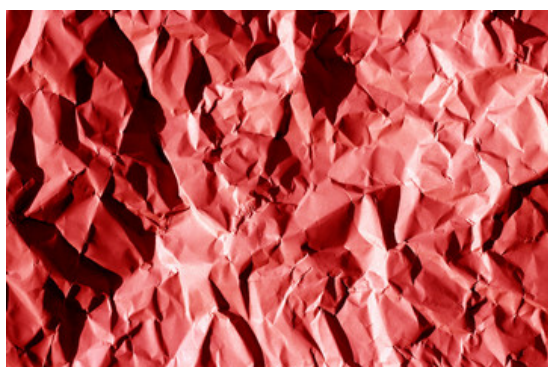
- 1/ *Le cri*, Edvard Munch → la peur
- 2/ *Flower ball*, Murakami → la joie
- 3/ Masque de Dionysos → la peur
- 4/ *La femme qui pleure*, Pablo Picasso → la tristesse
- 5/ *Esquisse pour la scène du Massacre des Innocents*, Léon Cogniet → la peur
- 6/ Masque japonais de théâtre Nô → la colère
- 7/ *Le Capitaine Haddock*, Hergé → la colère
- 8/ *La Joconde*, Léonard de Vinci → la sérénité
- 9/ *Compianto su Cristo morto*, Guido Mazzoni → la tristesse
- 10/ *Femme en fureur*, Jean-Jaques François Le Barbier → la colère
- 11/ *Portrait du docteur Paul Gauchet*, Vincent Van Gogh → la tristesse
- 12/ *Autoportrait dit « Le désespéré »*, Gustave Courbet → la peur
- 13/ Masque romain → la colère
- 14/ *Marilyn Monroe*, Andy Warhol → la joie
- 15/ *Big Man*, Ron Mueck → la tristesse
- 16/ *Autoportrait*, Jean Dubuffet → la tristesse
- 17/ *Mandela* par Eduardo Kobra → la joie

A toi de jouer ! Essaie de représenter chacune des émotions par une peinture, un dessin, un collage... Voici quelques propositions pour la réalisation de ce défi (productions à réaliser sur feuilles format A5 en orientation paysage) :

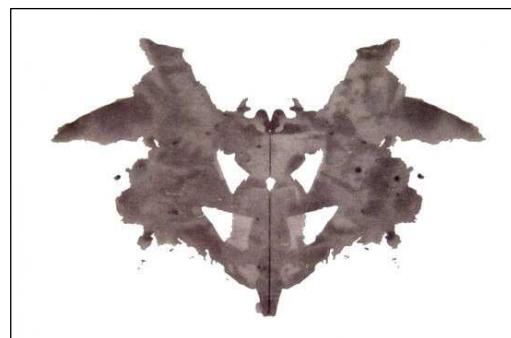
→ **la colère** : - peinture rouge étalée à la fourchette

OU

- Déchirer, froisser, plier, coller des morceaux de papier rouge



→ **la peur** : plier sa feuille en 2 puis la rouvrir, déposer des grosses gouttes de peintures sombres (marron, noir, gris) ou d'encre noire d'un côté de la feuille puis replier pour que la peinture s'étale et crée des formes étranges.



→ **la sérénité** : sélectionner des objets ronds de différentes tailles pouvant être trempés dans la peinture (bouchons en plastique, pots en verre...). Tremper ces objets dans de la peinture verte (vous pouvez varier les nuances de vert) et faire leurs empreintes sur la feuille.

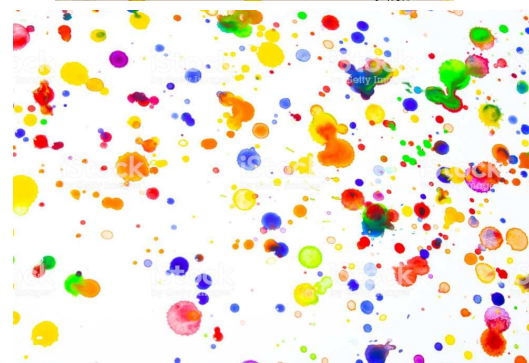


→ **la joie** : - réaliser un soleil jaune



OU

- laisser tomber des gouttes de peintures colorées (diluées dans de l'eau) sur la feuille



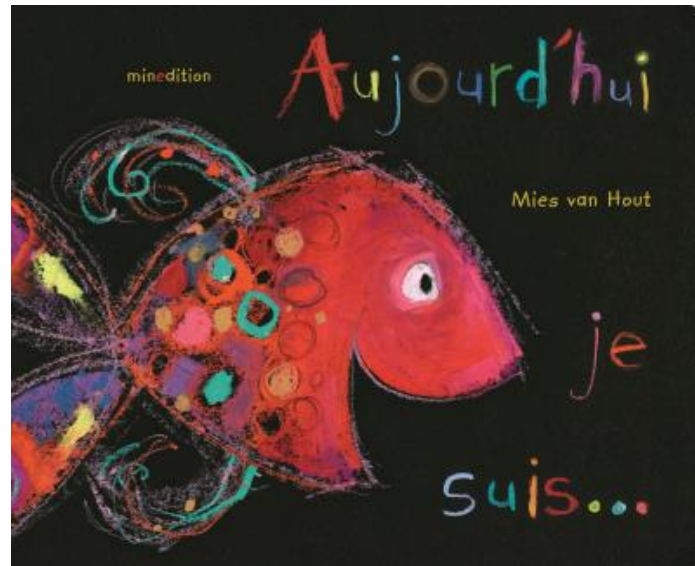
→ **la tristesse** : Accrocher sa feuille en orientation paysage sur un plan incliné ou vertical. Tremper son pinceau dans la peinture bleue puis l'écraser en haut de la feuille pour déposer une goutte de peinture bleue : la goutte coule lentement vers le bas en laissant une trace bleue sur la feuille. Recommencer en utilisant différents types de bleus, plus ou moins foncés. Cela donne une impression de larmes ou de pluie. Remarque : La peinture utilisée doit être suffisamment liquide pour bien couler. Pour cela, vous pouvez éventuellement la diluer avec un peu d'eau.



« Aujourd'hui, je suis... » (1)

1/ Nous allons découvrir un nouvel album qui parle des émotions.

Repère le titre, montre-le avec ton doigt, demande à tes parents de te lire chacun des mots en montrant du doigt chaque mot lu (montrer aussi les 3 points de suspension et expliquer qu'ils indiquent que la phrase n'est pas finie).



2/ D'après toi, quelles émotions va ressentir ce poisson ? Fais des hypothèses : observe bien les illustrations du livre ci-dessous, demande à un adulte de te lire chaque étiquette et colle-la sous la bonne illustration.



Etiquettes à découper pour la fiche « Aujourd'hui, je suis... » (1) :

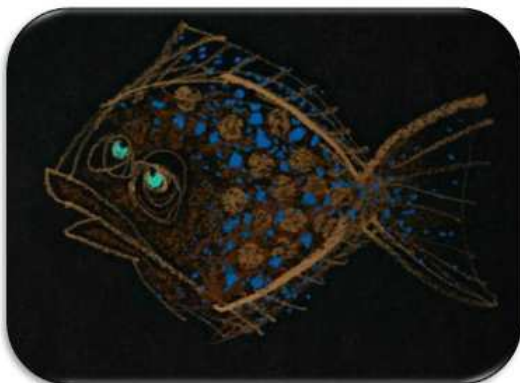
| | | |
|------------------------------------|-------------------------------------|--|
| Aujourd'hui je suis... TRISTE | Aujourd'hui je suis... EN COLÈRE | Aujourd'hui je suis... JOYEUX / HEUREUX |
| Aujourd'hui je suis... AMOUREUX | Aujourd'hui je suis... PEUREUX | Aujourd'hui je suis... SEREIN |

→ **Jeudi 07/05** : Regarder la vidéo de l'histoire « Aujourd'hui, je suis... » progressivement.

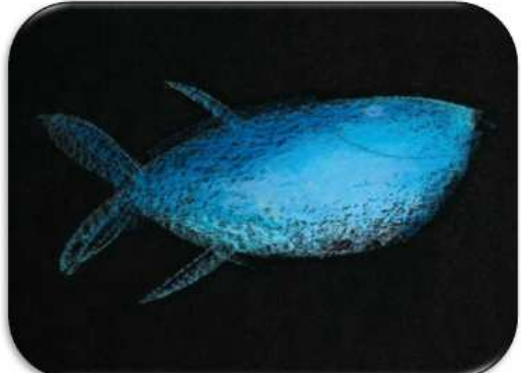
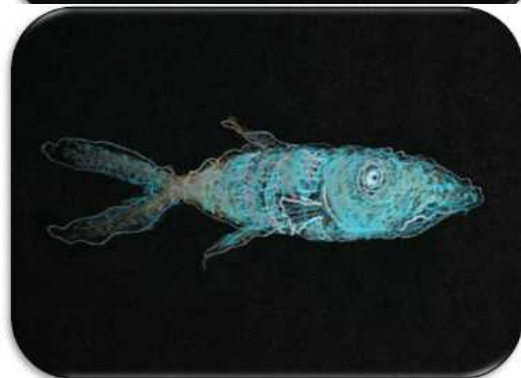
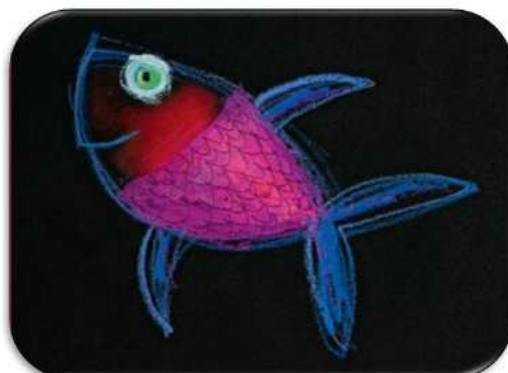
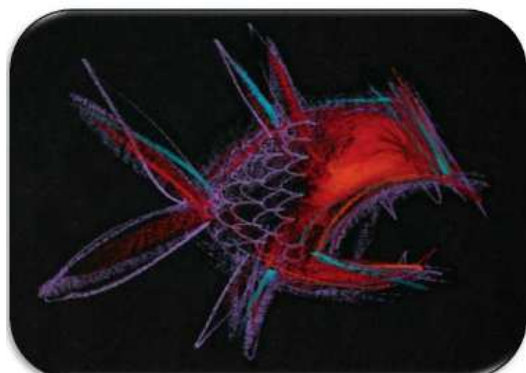
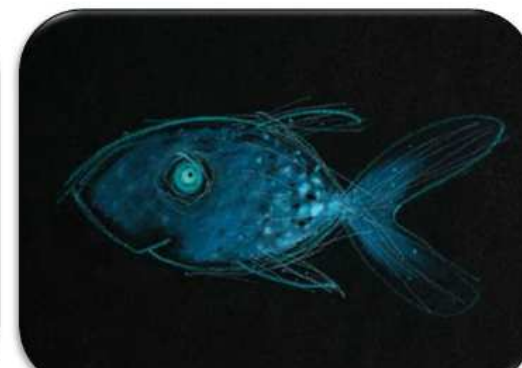
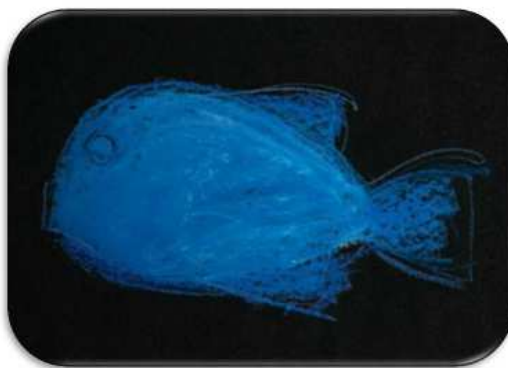
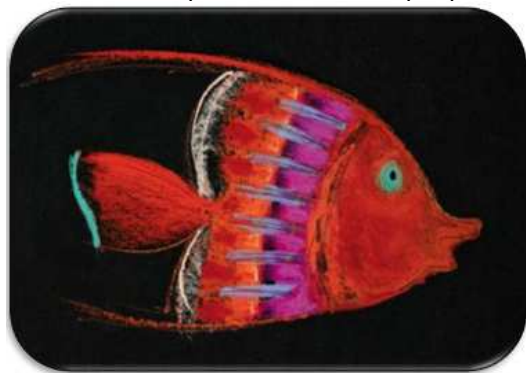
https://pod.ac-caen.fr/video_priv/21393/12690109bb22d9fe351ac6fc2c6ad7552576be5871f0c2142934e0c75fa47dbe/

S'arrêter à chaque nouvelle page du livre : associer la carte illustration à la carte mot en regardant le modèle de la vidéo. Une photo d'un visage sur la carte mot aide l'enfant à comprendre le sens de chaque émotion, mais n'hésitez pas à lui donner des explications pour qu'il comprenne mieux ce qu'il signifie.

Cartes à imprimer sur du papier épais et à découper. A utiliser lors du visionnage de l'histoire (J07/05) :



Cartes à imprimer sur du papier épais et à découper. A utiliser lors du visionnage de l'histoire (J07/05) :



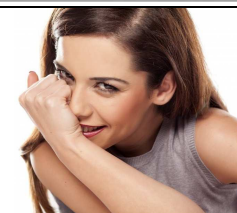
émerveillé



triste



courageux



timide



furieux



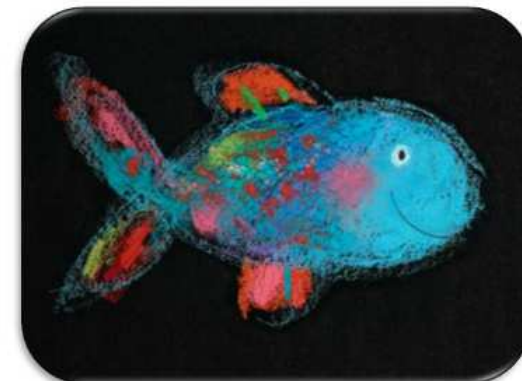
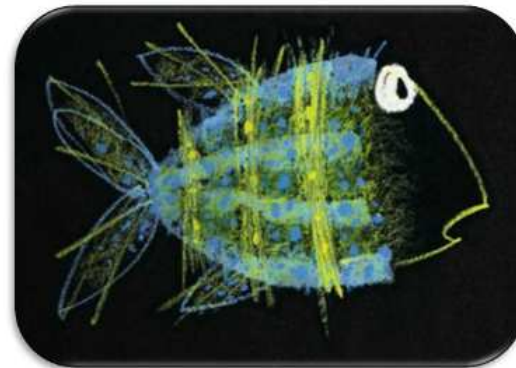
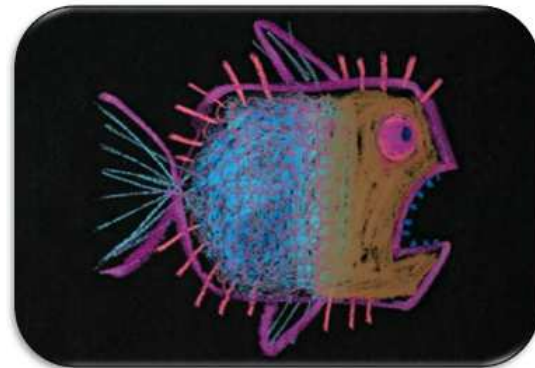
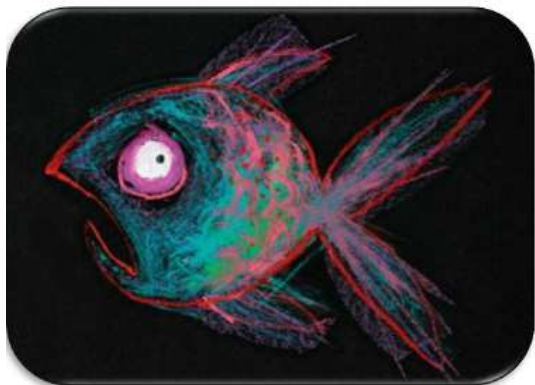
fier



nerveux



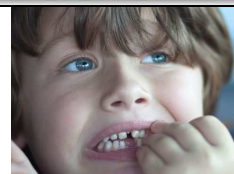
heureux (joyeux)



jaloux



amoureux



peureux



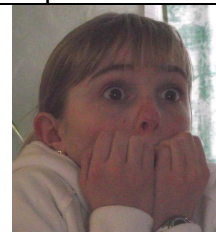
serein



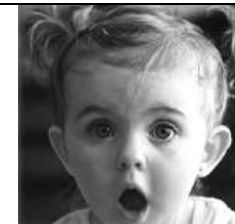
en colère



content



effrayé



surpris

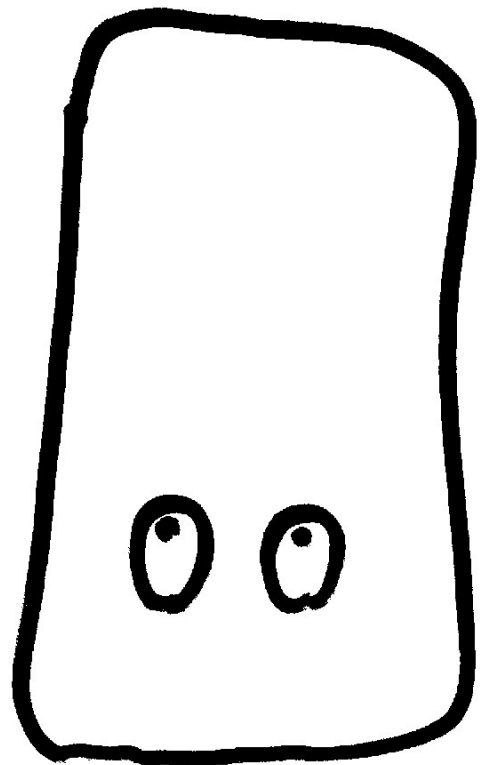
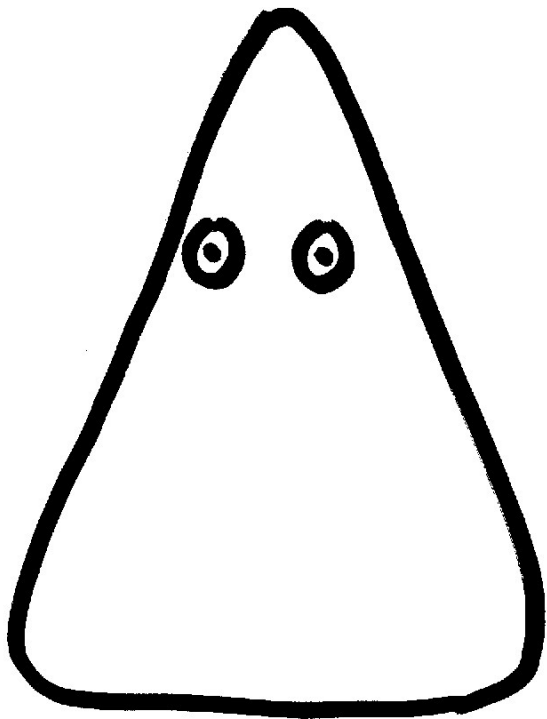
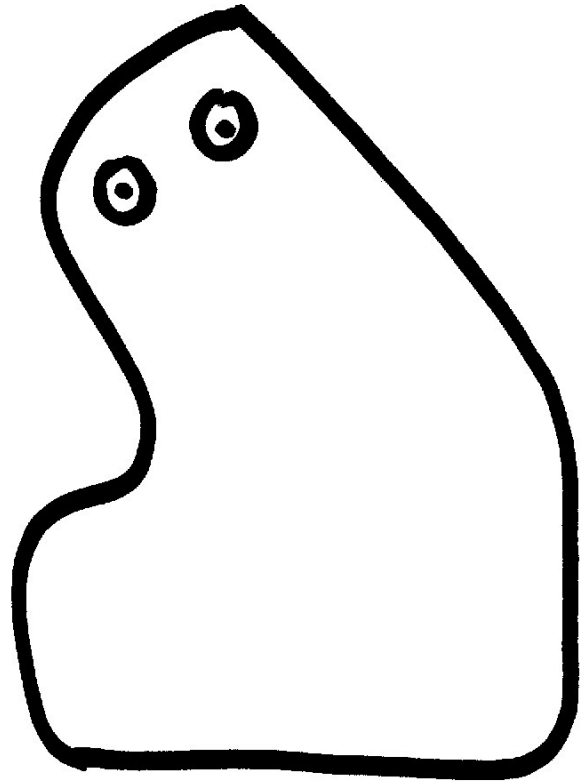
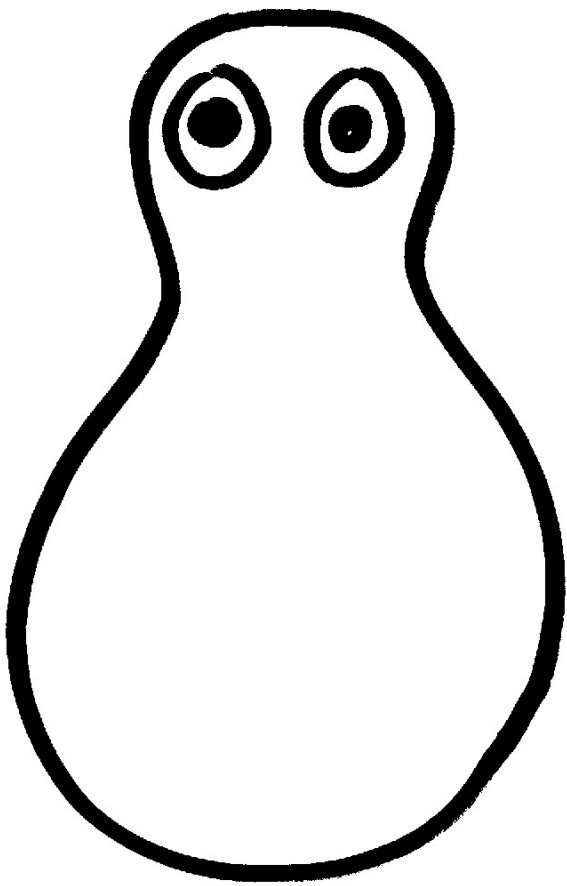
Prénom :

Date :

P5

Compétence : Explorer le monde (objets) : Découper des formes simples en suivant le trait.

Consigne : Colorie (ou peins) chacun de ces drôles de monstres. Puis, découpe-les. Colle-les sur la feuille blanche et dessine autour (tu peux ajouter des cheveux, des dents, des bras...).



MATHÉMATIQUES

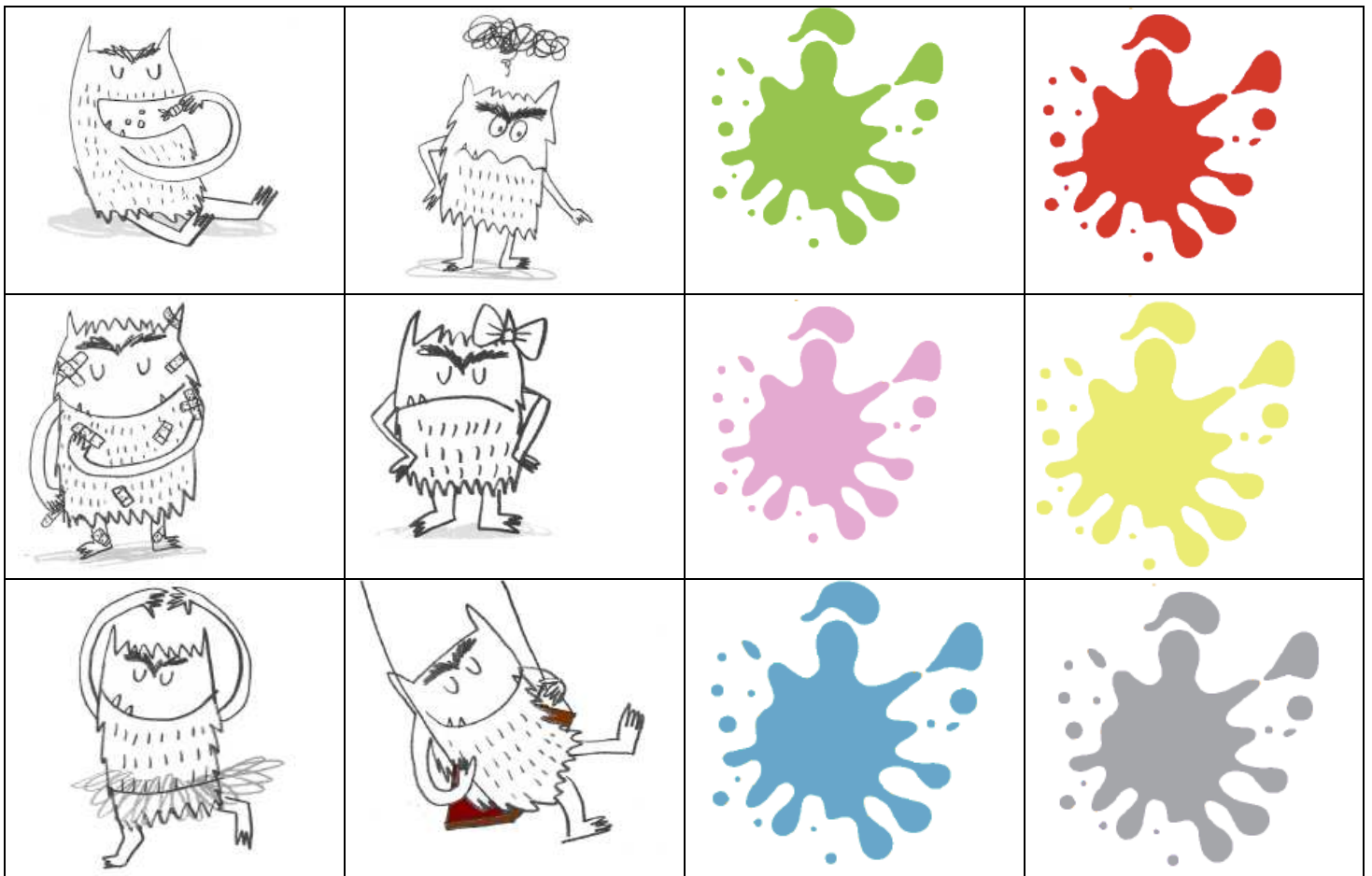
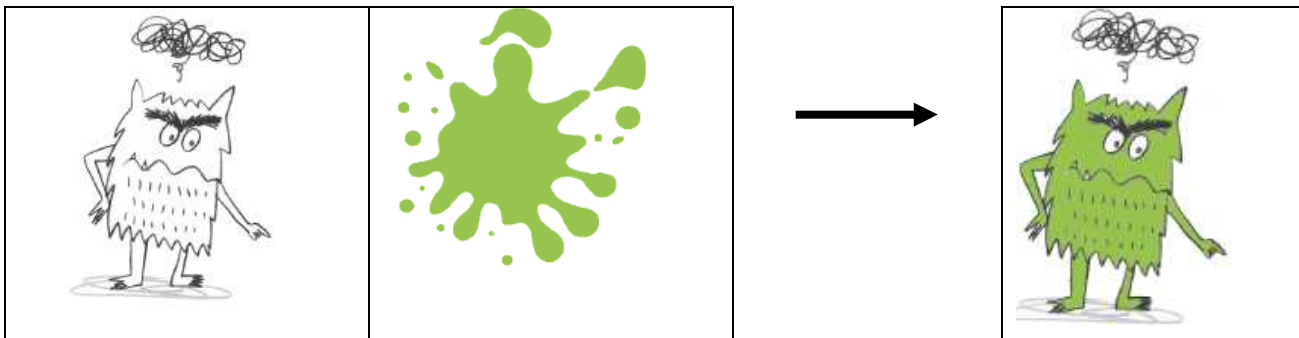
→ L05/05 : Combiner deux informations : activité préparatoire

Préparation du matériel : Imprimer et découper les cartes consignes. Imprimer la fiche des monstres.

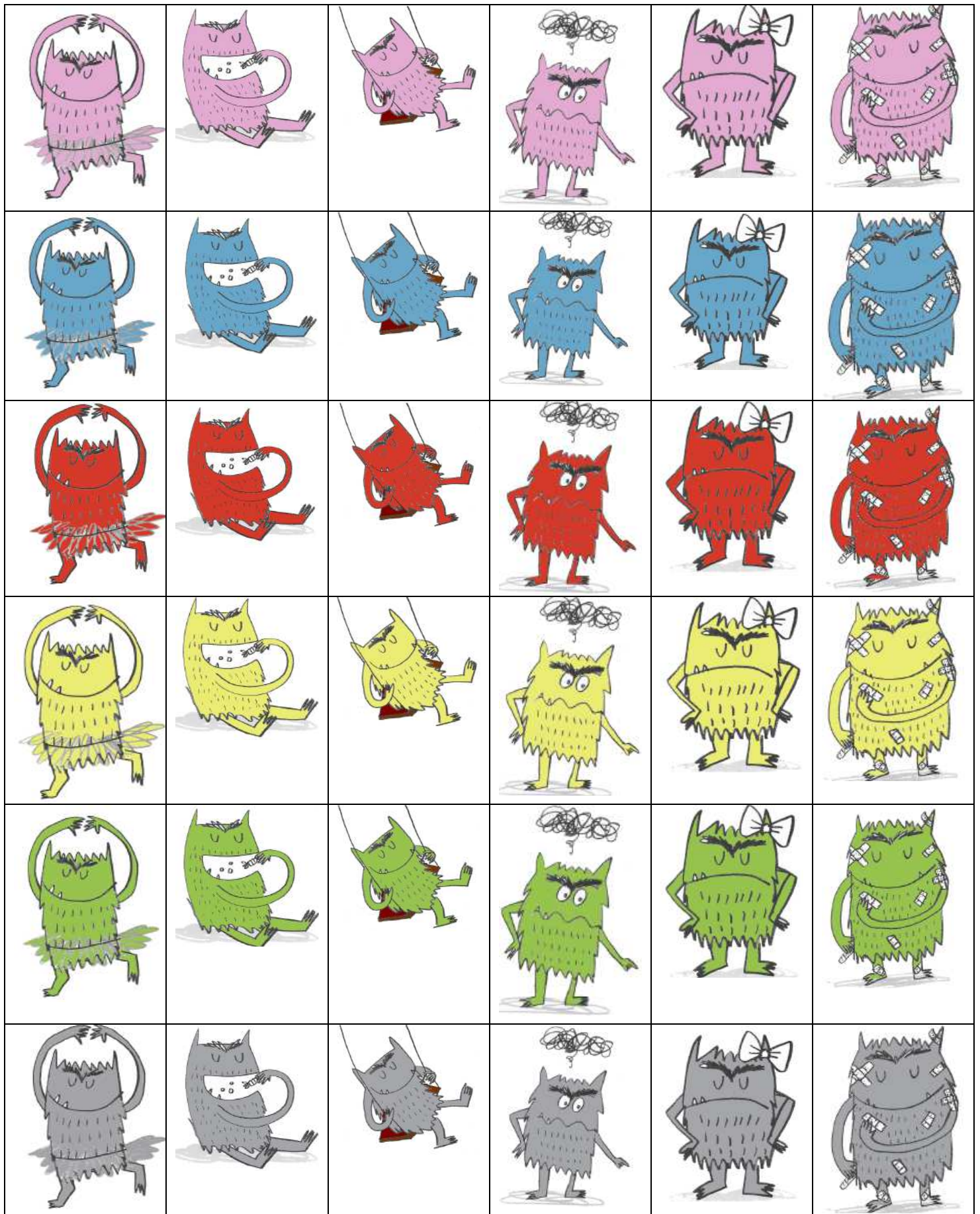
Déroulement : Étaler les cartes monstres face cachées d'un côté et les cartes couleur face cachées d'un autre côté.

L'enfant pioche une carte monstre et une carte couleur puis doit montrer dans la fiche des monstres celui qui répond à la double consigne piochée.

Exemple :



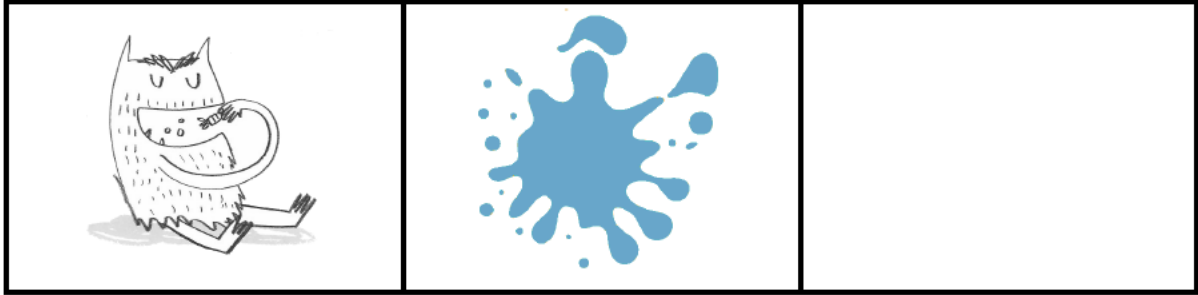
Fiche des monstres



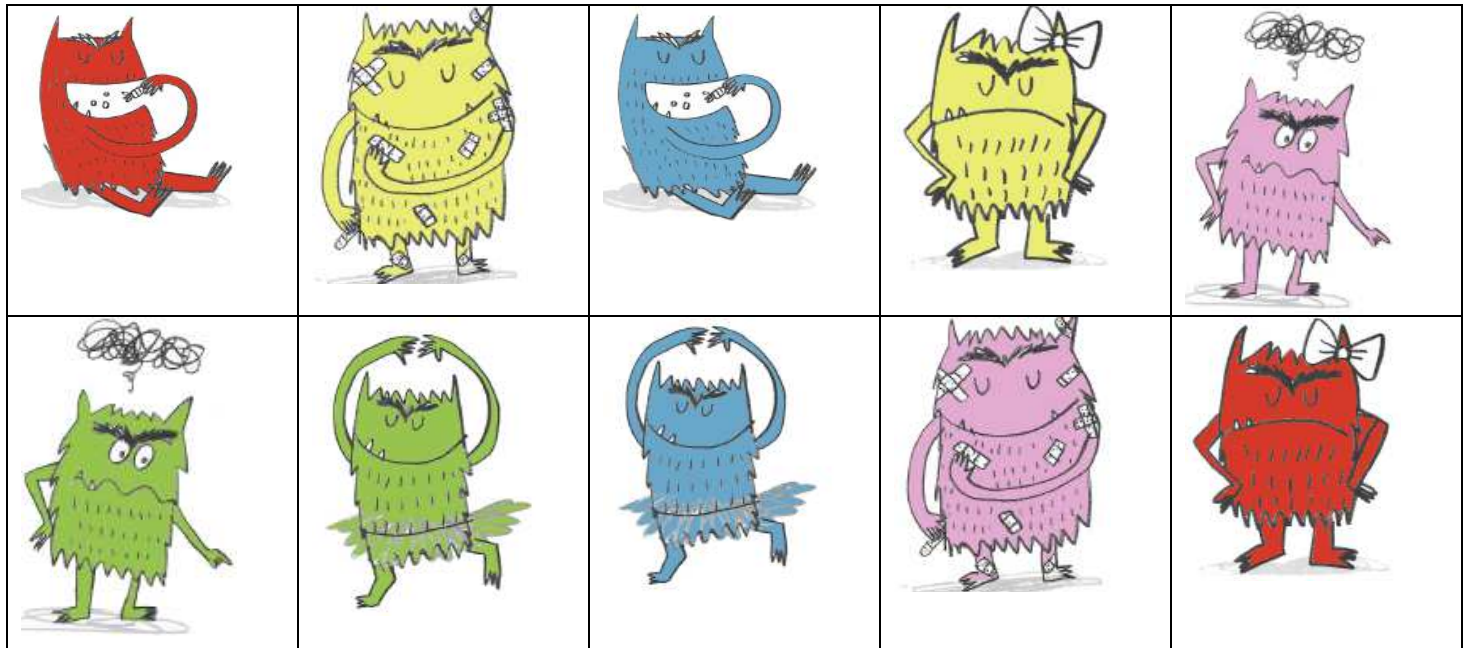
Combiner deux informations (fiche)

Compétence : Structurer sa pensée : Résoudre un problème (identifier un objet par ses propriétés, tenir compte de plusieurs propriétés à la fois).

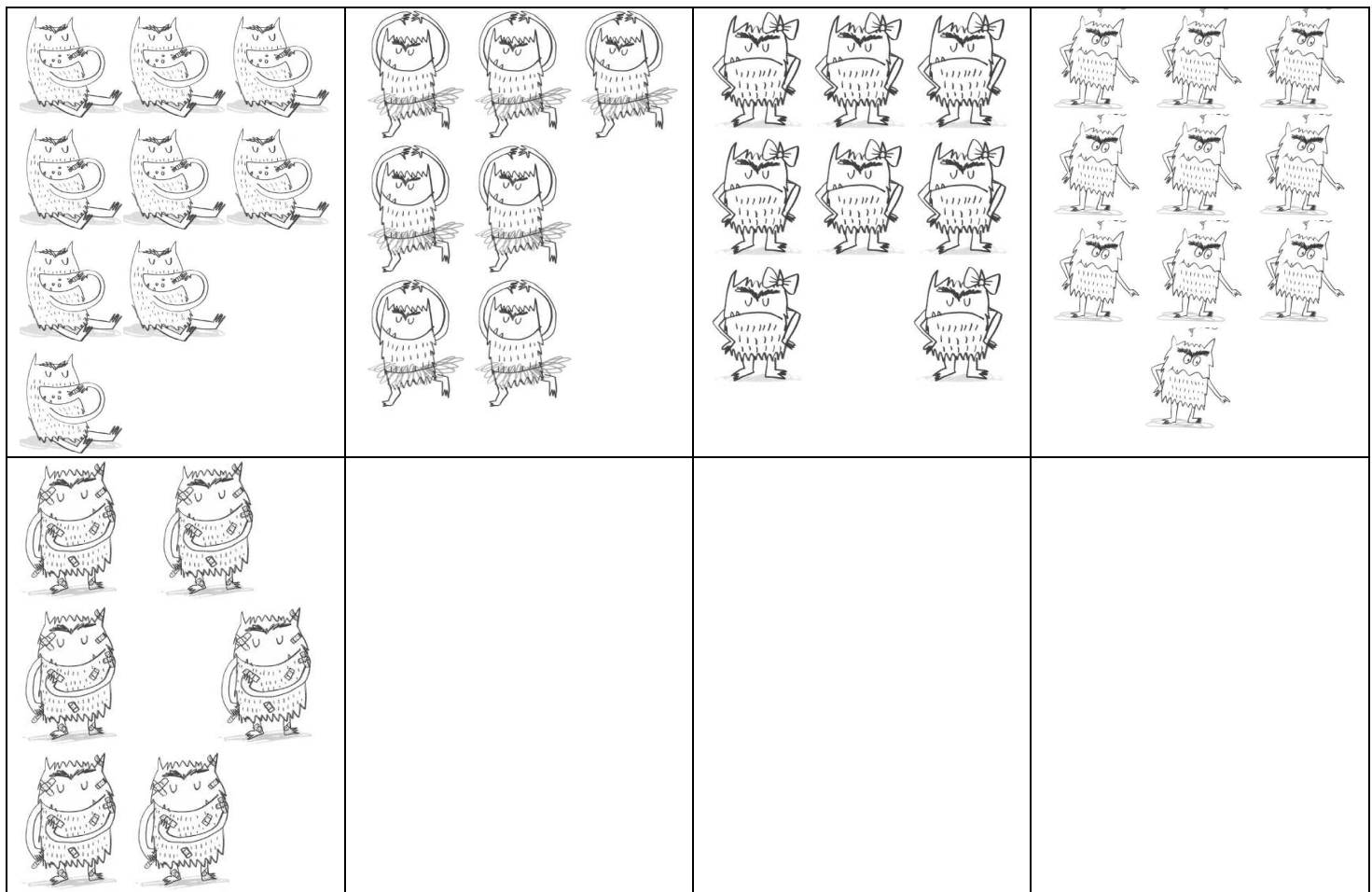
Consigne : Observe bien la consigne et colle le monstre qui convient. Attention, il y a des cartes pièges qui ne seront pas collées.



Etiquettes à découper pour la fiche « combiner deux informations » :



Etiquettes à découper pour la fiche « Boîtes à nombres de 6 à 10 »



Prénom :

Date :

P5

Boîtes à nombres de 6 à 10

Compétence : Structurer sa pensée : Dénombrer une collection d'objets (6 à 10).

Consigne : Découpe les images et colle-les dans les boîtes à nombres qui conviennent.

6

7

8

9

10

ECRITURE

Les lettres obliques

(Activité proposée par Maîtresse Delphine)

- Nommer les lettres obliques vues avant les vacances : 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...)
- Avant l'activité d'écriture du jour, refaire une séance d'entraînement pour l'écriture des lettres K, W, X, Y, Z : Dans un bac ou un tuperware (à bords pas trop hauts) assez grand (dimension d'une feuille A4 environ) rempli de sable, de semoule ou de farine, l'enfant s'entraîne à tracer les lettres. Attention à bien respecter le sens de tracé et à faire des bâtons bien rectilignes (cf. feuille référentielle)
- Sur la fiche qui viendra intégrer notre livre des lettres, écrire 5 fois chaque lettre (ou plus si l'enfant le souhaite), en faisant bien attention de se souvenir des tracés importants (traits bien droits et pas tordus / points d'attache / taille des lettres identique...)

PHONOLOGIE

Suite des révisions

(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.

J'écris les lettres :

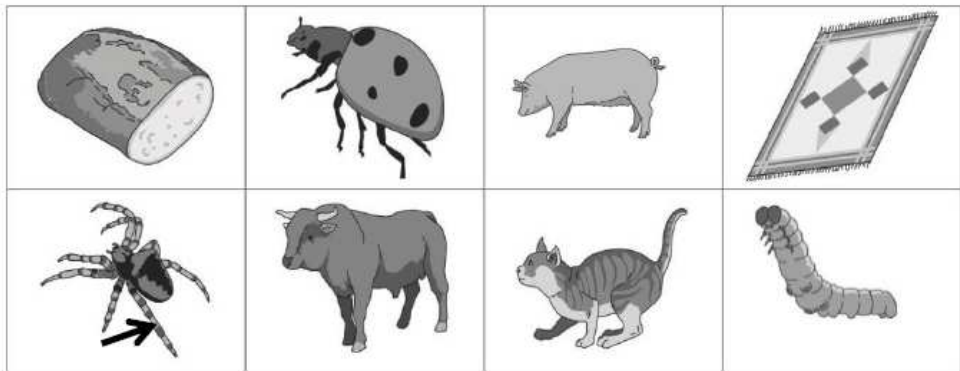
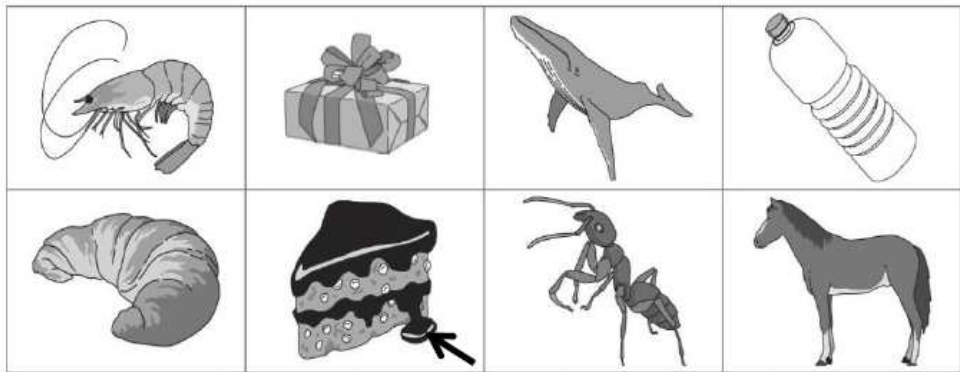
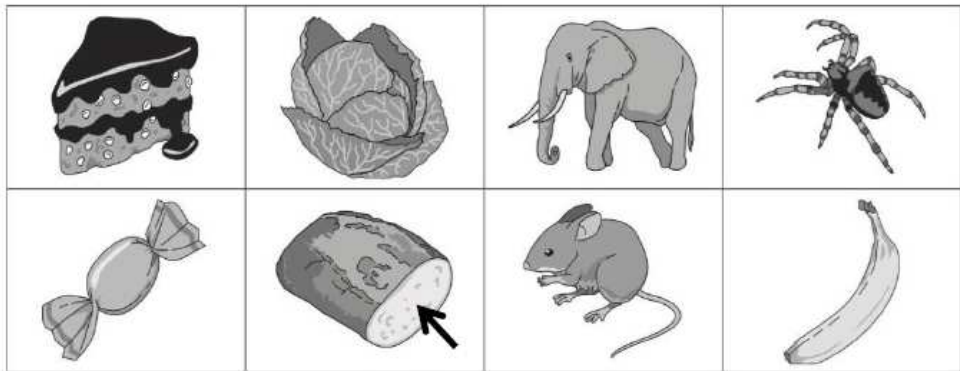
K

W

X

Y

Z



SCIENCES

séance 2 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 faire une ombre, il faut de la **LUMIERE**

Tous les enfants, tous les **OBJETS** ont une ombre.

Toutes les ombres sont de couleur **NOIRE**.

- Dans une pièce sombre, éclairée par une lampe de chevet, par exemple, demander à l'enfant « Est-ce que ton doudou / ta peluche a une ombre ? »
« Comment faire l'ombre de ton doudou sur le mur ? »
- Laisser l'enfant tâtonner. Vous pouvez l'aider à bouger l'emplacement de la lampe, de la peluche. En conclure que :

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

(prendre une photo si possible de l'enfant tenant sa peluche et de l'ombre portée sur le mur.)

- Petite devinette : si la maitresse a mis son pull rouge, quelle sera la couleur de son ombre ? (réponse : noire)
- Le jeu des ombres : faire apparaître sur l'écran (le mur), une ombre identique à une silhouette. Cf cartes silhouette.



⇒ Tu dois réaliser une ombre identique à celle proposée sur l'image.

Faire remarquer que quand l'enfant bouge, son ombre bouge aussi.

- Jeu « chacun son ombre » à réaliser:



CHACUN SON OMBRE!

Observe chaque ombre. Colle chaque personnage à côté de son ombre.
Attention, certains personnages n'auront pas d'ombre!

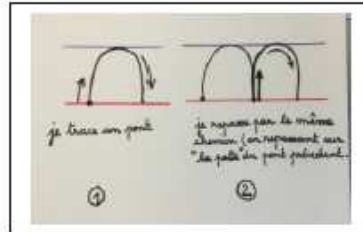


GRAPHISME

Les ponts

(Activité proposée par Maîtresse Delphine)

- Rappel des séances réalisées la semaine précédente et de la façon de tracer et d'enchaîner des ponts à l'endroit (tracer un premier pont jusqu'à la ligne et remonter pour le suivant « 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'endroit, 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 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



UTILISATION DU NUMÉRIQUE

Traitement de texte/production d'écrits
(Activité proposée par Maîtresse Delphine)

- Envoyer un mail à la maîtresse pour lui raconter comment s'est passée cette deuxième semaine de reprise. L'enfant vous dicte ce qu'il a envie de raconter 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)
- Vous pouvez aussi commencer à lui faire découvrir l'utilisation 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.

Cela nous permettra par la suite, de pouvoir complexifier les tâches du traitement de texte, en changeant, par exemple la couleur, ou la police des mots.







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.
- Rappel des rythmes simples (march' / cou-rez). Les frapper.
- Observer et essayer de jouer les phrases musicales ci-dessous, puis aller sur le blog, écouter les phrases musicales enregistrées et essayer de les associer au bon personnage.

| | | |
|---|--------------|--|
|  | Arthur : |  |
|  | Le dragon : |  |
|  | Le serpent : |  |

| | | |
|--|------------|---|
|  | Noisette : |  |
| | Le loup : |  |

(voici des propositions car trop peu de retour sur ce travail, mais tu peux utiliser tes phrases musicales si tu en avais inventées)

- A présent, un adulte va te relire l'histoire et il faudra dire, pendant cette lecture et dès qu'il s'arrête, quel personnage intervient avec son instrument. (l'adulte lit l'histoire et à chaque marque colorée du texte, s'arrête, afin que l'enfant dise, quel personnage devrait être entendu à ce moment précis de l'histoire.)=> cela permettra à l'enfant (dans la suite du projet) d'être vigilant sur le moment, où il interviendra, quand il devra jouer la phrase musicale de son personnage.
- Si l'enfant le souhaite, il peut choisir un personnage et jouer la phrase musicale correspondante au moment propice, lors d'une seconde lecture.