

CE1 - Mardi 14 avril

MATIN

Bonjour les enfants ! J'espère que vous avez passé un bon week-end et que vous vous êtes bien reposés.

MATIN

Activité	Durée	Priorité	Autonome ou accompagnée
Rituel calendrier	5 min		
Rituels orthographe	15 min	1	
Conjugaison	30 min	1 	
Dictée	30 min	1	

Récréation

Maths, révisions	40 min	2	
------------------	--------	---	---

APRÈS-MIDI

Activité	Durée	Priorité	Autonome ou accompagnée
Défi sportif	10 min		
Calcul mental	15 min	2	
Ecriture	30 min	3 	
Lecture	15 min	3	

Récréation

Arts plastiques Home art	50 min		 
-----------------------------	--------	--	---

Domaine : Découverte du monde

Activité : Calendrier

Durée : 5 min

Domaine : Orthographe

Activité : Boîte à mots et O21

Durée : 15 min

- Prends ta boîte à mot, écoute le mot lu (3 à 5 mots) et écris-le sur l'ardoise. Vérifie ensuite le mot puis fais un point orange, jaune ou vert si tu l'as écrit correctement.
- Entraînement, comme d'habitude, **leçon O21**.

Domaine : Grammaire et conjugaison

Activité : Révisions le sujet, pronoms, conjugaison

Durée : 30 min

Aide pour l'adulte

- Si c'est possible imprimer la leçon C4 ci-dessous, sinon faire recopier la conjugaison.

Consignes pour l'enfant

- Essaie de te souvenir de la conjugaison du verbe être que tu as découverte vendredi. Pour t'aider, tu peux dire « Aujourd'hui » et conjuguer « être grand ». Rappelle-toi toujours que le verbe être ne fait pas partie du groupe des verbes qui se terminent par -er, il ne se conjugue donc pas de la même façon.
- Reprends la feuille de vendredi pour vérifier.
- Puis prends ton cahier de leçons, partie « Conjugaison ».
- Si c'est possible, imprime la leçon C4 et colle-la : découpe la fleur, plie les volets (pétales), colle le centre puis la conjugaison du verbe être sous une pétale et colle l'étiquette du verbe être sur le devant du pétale. Range le reste de la leçon dans la pochette jaune.
- Si tu ne peux pas imprimer, écris le titre « Conjuguer le verbe être au présent » et C4 pour le numéro de la leçon puis recopie la conjugaison du verbe être.
- Maintenant entraîne-toi avec l'exercice ci-dessous. Tu peux t'en servir pour fabriquer des cartes avec pince à linge ou juste colorier la réponse.
Si tu veux, tu peux aussi t'entraîner avec la cocotte (à imprimer ou fabriquer).

Les verbes du troisième groupe au présent

FAIRE

DIRE

ALLER

AVOIR

VENIR

ETRE

Je suis

Tu es

Il/elle est

Nous sommes

Vous êtes

Ils/elles sont

J'ai

Tu as

Il/elle a

Nous avons

Vous avez

Ils/elles ont

Je fais

Tu fais

Il/elle fait

Nous faisons

Vous faites

Ils/elles font

Je vais

Tu vas

Il/elle va

Nous allons

Vous allez

Ils/elles vont

Je dis

Tu dis

Il/elle dit

Nous disons

Vous dites

Ils/elles disent

Je viens

Tu viens

Il/elle vient

Nous venons

Vous venez

Ils/elles viennent

Verbes irréguliers
au présent
Aujourd'hui...

Tu _____ magnifique avec ce chapeau !.

suis es est sommes êtes sont

Elles _____ superbes aujourd'hui !

suis es est sommes êtes sont

Il _____ très souriant ce bébé.

suis es est sommes êtes sont

Depuis hier, je _____ toujours en train de courir.

suis es est sommes êtes sont

Ta règle _____ verte.

suis es est sommes êtes sont

Arrête, tu _____ injuste !

suis es est sommes êtes sont

Nous _____ ravis de vous voir.

suis es est sommes êtes sont

Attention, il _____ féroce cet animal.

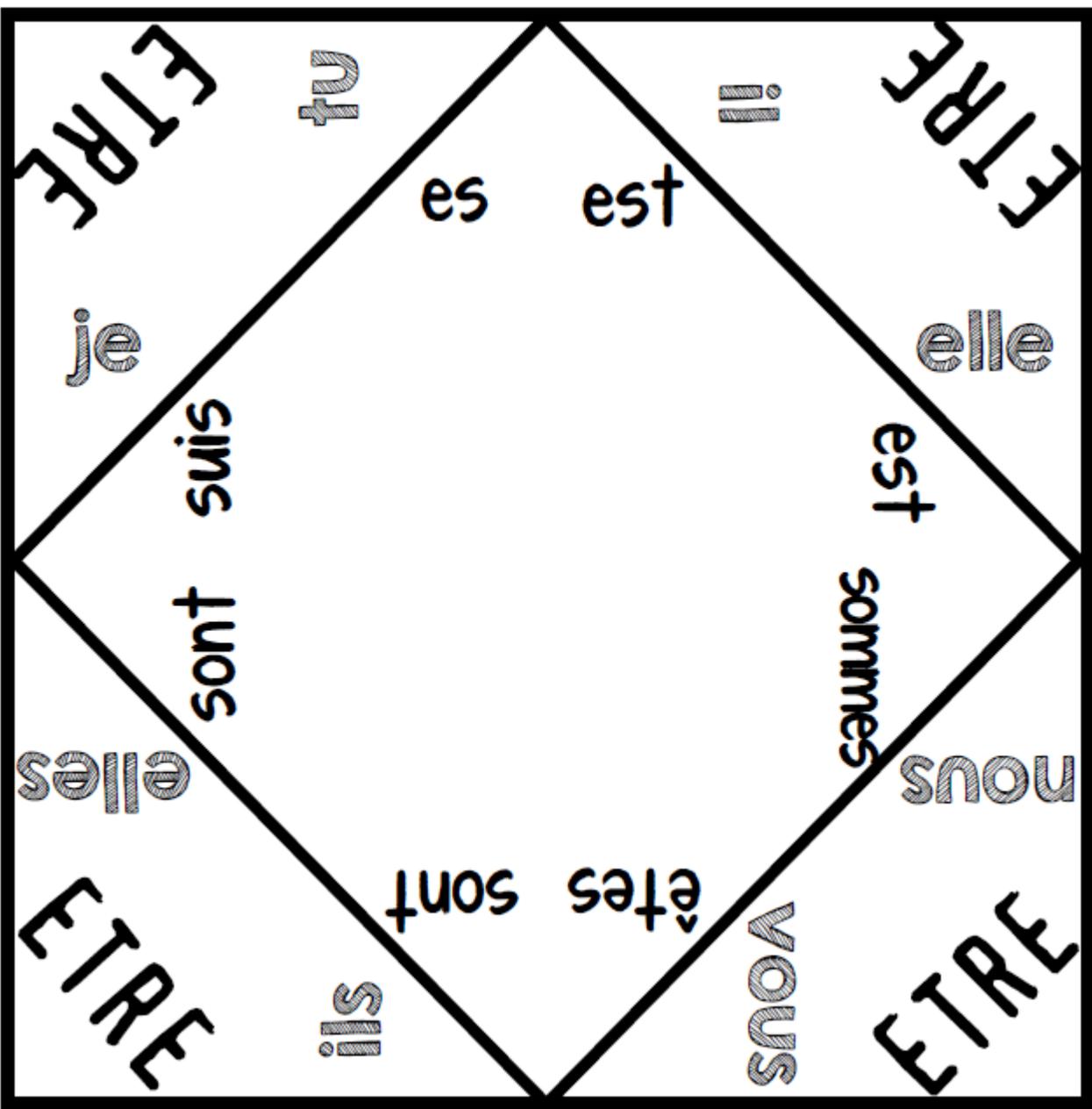
suis es est sommes êtes sont

Dépêchez-vous, vous _____ très en retard.

suis es est sommes êtes sont

Marie et moi _____ amies depuis toujours.

suis es est sommes êtes sont



Aide pour l'adulte

- Comme les dictées précédentes. Ne pas dépasser les 30 minutes. La dictée peut être raccourcie.
- Vous pouvez aussi proposer à votre enfant de choisir le nombre de phrases (au moins 2). Le contrat est dans ce cas, que les phrases écrites contiennent le moins d'erreurs possible.



Consignes pour l'enfant

- Prends ton cahier d'entraînement et présente la dictée comme d'habitude.
- Écoute la dictée et écris les phrases sur le cahier (pense à bien sauter des lignes) ;
- Comme à l'école, à la fin de la dictée, utilise la fiche de relecture pour vérifier ta dictée.
- Enfin, corrige ta dictée, utilise le stylo vert pour écrire correctement les mots qui ont une erreur.

Je relis ma dictée

J'ai bien mis la majuscule et le point pour chaque phrase.

moi maîtresse

J'ai écrit correctement tous les mots appris par cœur.

J'ai utilisé les bons sons pour les mots que je ne connais pas.

J'ai bien mis la marque du pluriel sur les noms.

J'ai corrigé correctement ma dictée.

- Pour l'adulte uniquement (puis pour la correction), les phrases à dicter :

Ce matin, Romain trouve trois petits pingouins dans un coin de son jardin.

Comment ? C'est impossible ? Mais si ! Je suis témoin !

Comme ces pingouins habitent loin, ils ont besoin de son aide pour rejoindre leur pays.

Mais ces pingouins sont moins grands que je pensais.

Petite récréation

Domaine : Maths

Activité : Nombre du jour

Durée : 10 min

- Prends ta pochette du nombre du jour et fais l'exercice pour le nombre 267, pour l'exercice , écris 265 à gauche et 269 à droite. Vérifie ensuite avec la correction ou fais corriger par l'adulte.

Domaine : Maths

Activité : Exercices de révisions

Durée : 30 min

Aide pour l'adulte

- Vous n'êtes pas obligés d'imprimer les devinettes. Elles peuvent être faites sur l'application en ligne.
<https://learningapps.org/watch?v=p3a8605vc20>

Consignes pour l'enfant

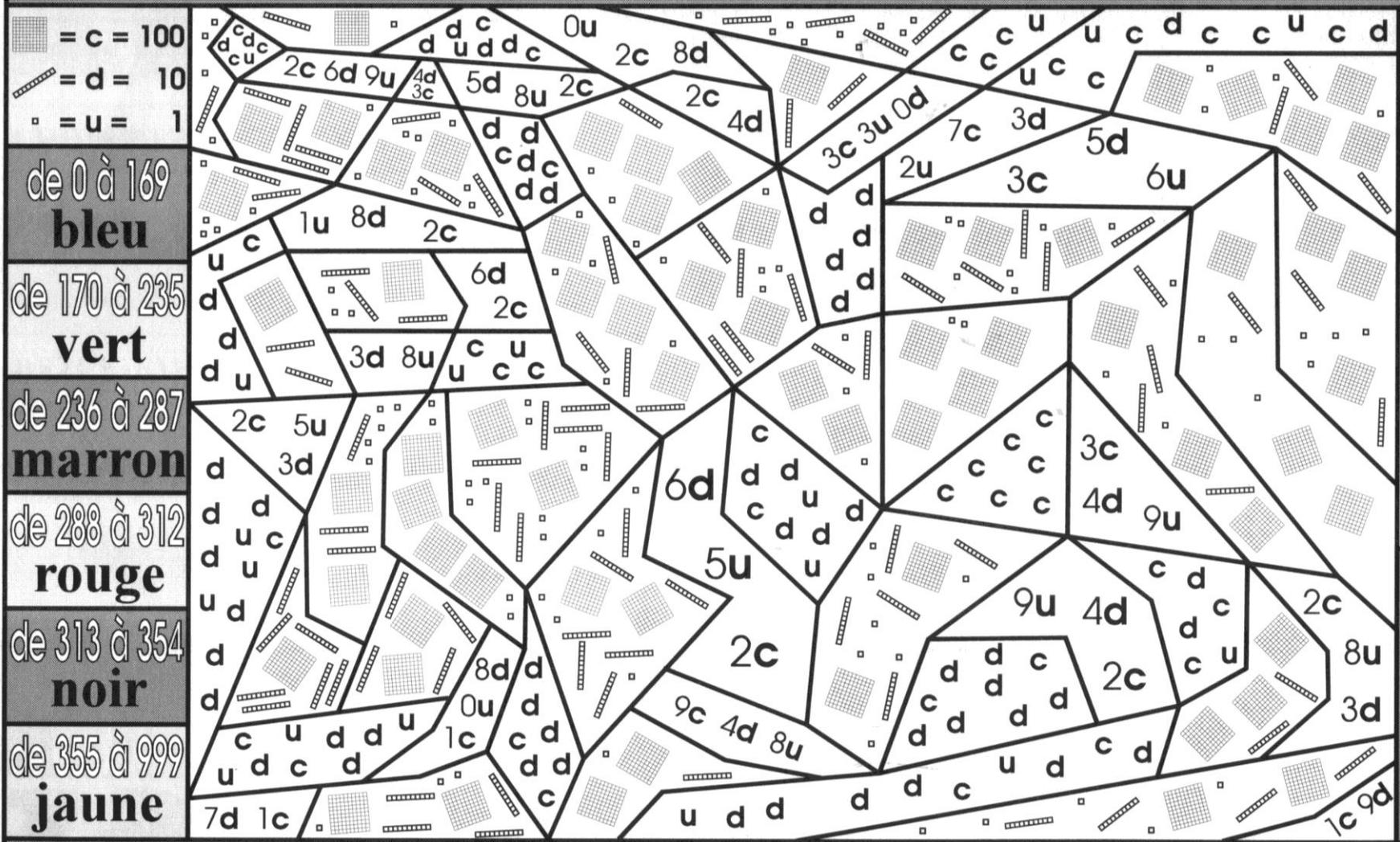
- Devinettes sur les nombres : lis les devinettes sur les nombres et choisis parmi les 3 nombres proposés. Concentre-toi bien, il y a parfois des pièges. Si tu as besoin, tu peux t'aider de l'ardoise (faire le tableau c-d-u, dessiner les centaines, dizaines, unités...).
- Ensuite, crée au moins 3 devinettes puis envoie-les moi pour que je les ajoute au site.
- Comme dans l'exercice, tu peux utiliser les centaines/dizaines/unités, plus grand/plus petit, compter de 10 en 10, les doubles/moitiés, multiplier un nombre par 10 et la décomposition des nombres que nous avons apprise : $(3 \times 100) + (5 \times 10) + (8 \times 1)$.
- S'il te reste du temps, tu peux reprendre les différents jeux de calcul ou commencer le coloriage magique ci-dessous.

Je suis le nombre juste avant 790.			Si on m'ajoute 10, je deviens 200.			J'ai 4 unités et 52 dizaines.			$(19 \times 10) + 7$		
780	789	791	190	100	199	452	542	524	197	26	117

Si on m'enlève 10, je deviens 295.			$289 + 100 + 10 + 10$			J'ai 9 unités, 5 centaines et 2 dizaines.			Je suis le double de 310.		
305	285	300	399	309	409	529	952	259	320	620	610

$4 + (5 \times 100) + (3 \times 10)$			Je suis entre 400 et 500 et je n'ai que 8 unités.			Je suis le nombre juste après 899.			J'ai 24 dizaines et 7 unités.		
543	534	453	508	480	408	890	900	901	274	724	247

Compte de 10 en 10 à partir de 266, et tu me trouveras entre 310 et 330 ;			$642 + 100 + 10 + 100$			Je suis la moitié de 240.			$1 + (50 \times 10)$		
306	336	316	742	852	862	100	150	120	501	51	511



APRÈS-MIDI

Domaine : EPS

Activité : Défi sportif

Durée : 10min

issu du site de l'usep : <https://aura.comite.usep.org/2020/04/07/a-chaque-jour-ses-defis-n12/>

Escrime pince à linge

Ce qu'il faut faire

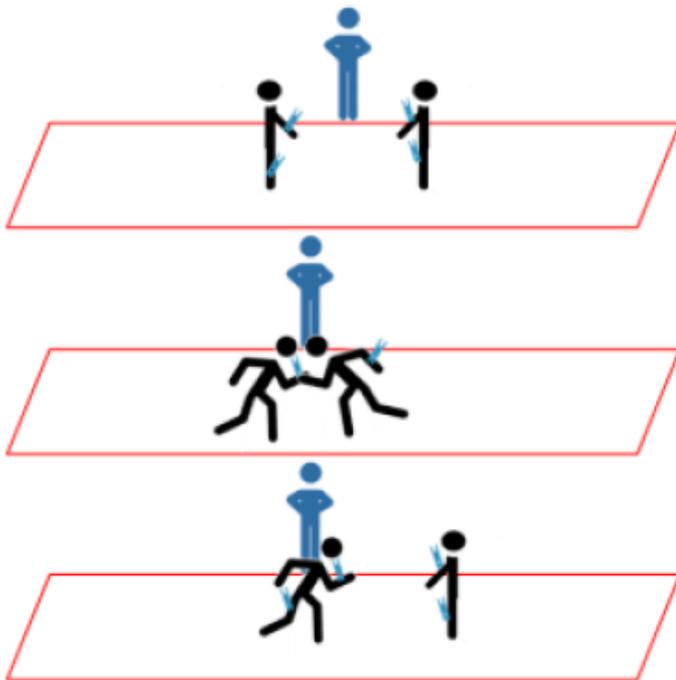
Les deux joueurs se font face. Chaque joueur a une pince à linge sur un avant-bras et une autre sur la cuisse opposée.

Au signal, j'essaie de prendre la pince à linge de mon adversaire qui fait de même.

Si je réussis le premier, je marque 1 point.

On repositionne la pince à linge, on se replace comme au départ et on recommence au signal de l'arbitre.

Au bout de 2 minutes, le joueur qui a marqué le plus de points gagne la manche et une nouvelle manche commence. Ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un enfant gagne 2 manches.



Matériel

- Craie, adhésif de peintre.... pour matérialiser les limites de terrain (zone d'environ 4m de long sur 1m de large)
- 4 pinces à linge
- 1 chronomètre

Variantes

- Organiser un tournoi si on est nombreux.
- Augmenter ou diminuer le nombre de manches nécessaires au gain de la partie.
- Jouer avec un temps défini à l'avance.

Règlement

Un joueur marque un point s'il récupère une pince à linge de l'adversaire ou si l'adversaire sort du terrain. Les joueurs ne peuvent pas s'attraper. Si un joueur attrape l'adversaire, il prend un avertissement. Au bout de 2 avertissements, l'adversaire marque un point de pénalité.

Aucun coup volontaire n'est autorisé.

Seul l'arbitre valide les points et lance le combat.

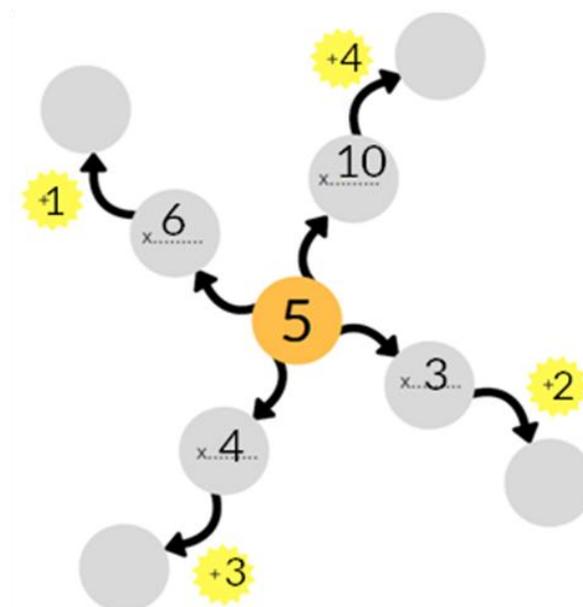
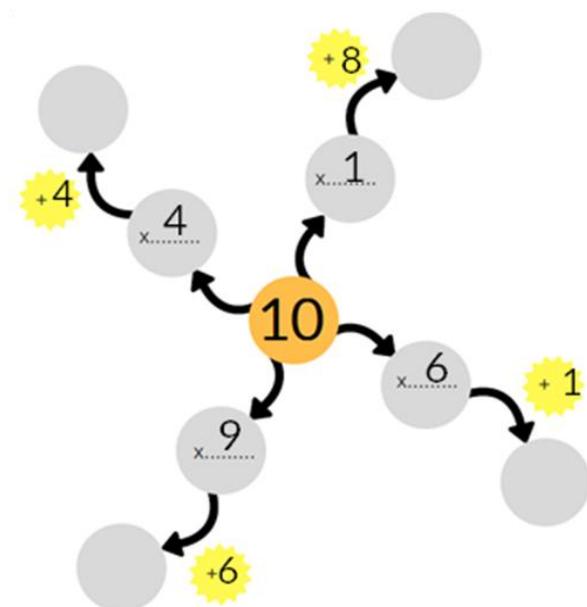
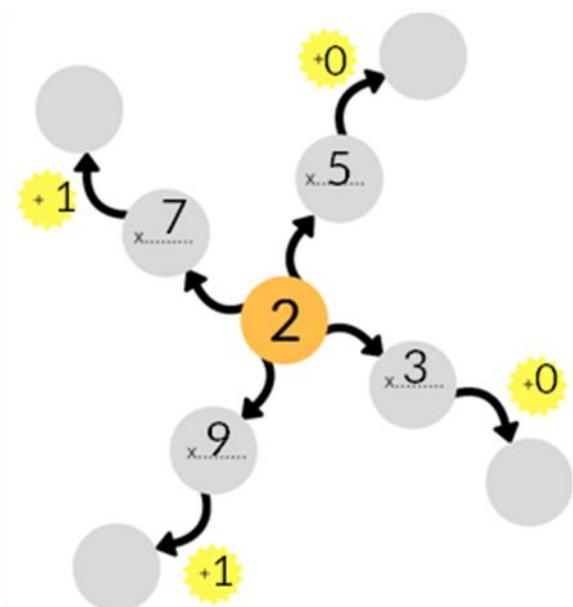
Aide pour l'adulte

- Mettre en place le chronomètre (3 à 5 minutes).
- Accompagner la correction avec calculatrice si nécessaire.
- Voir vendredi pour le jeu du soleil. Ne pas dépasser le temps total de 15 minutes.

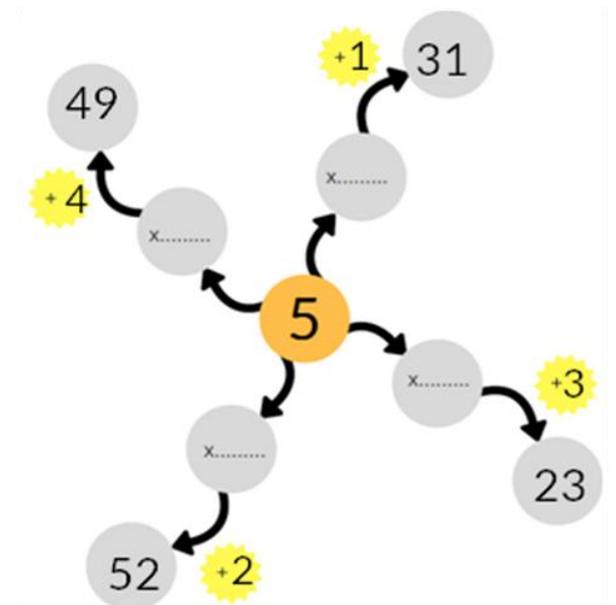
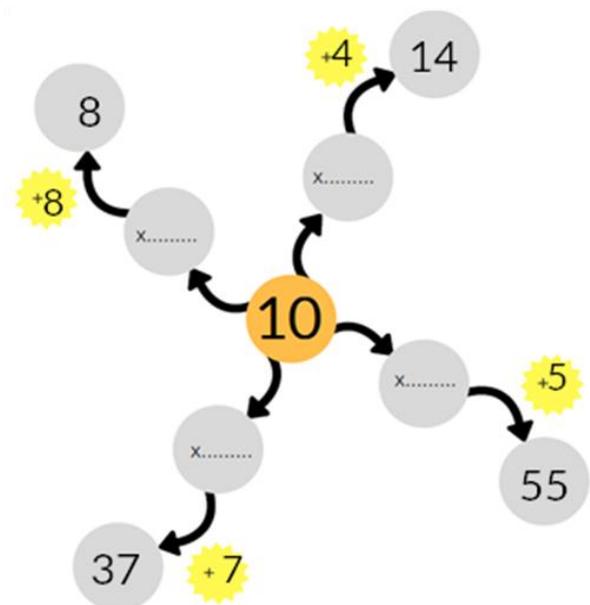
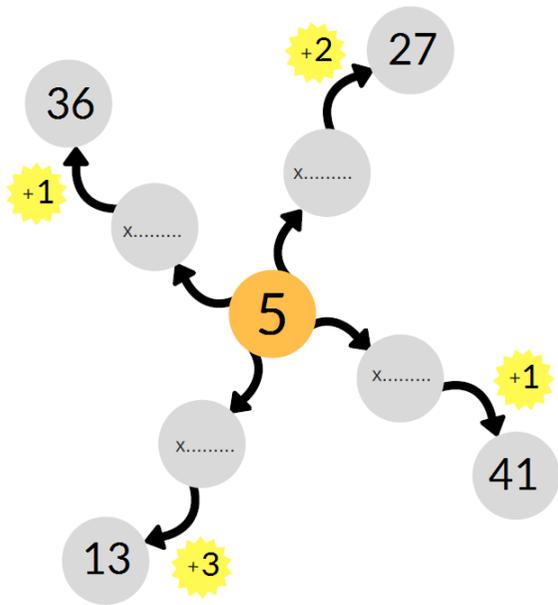
Consignes pour l'enfant

- Prends ton carnet de calcul mental à la page où tu en es. Corrige si besoin, **fais une seule page.**
- Reprise du jeu du soleil pour réviser les tables de 2, 5, 10.

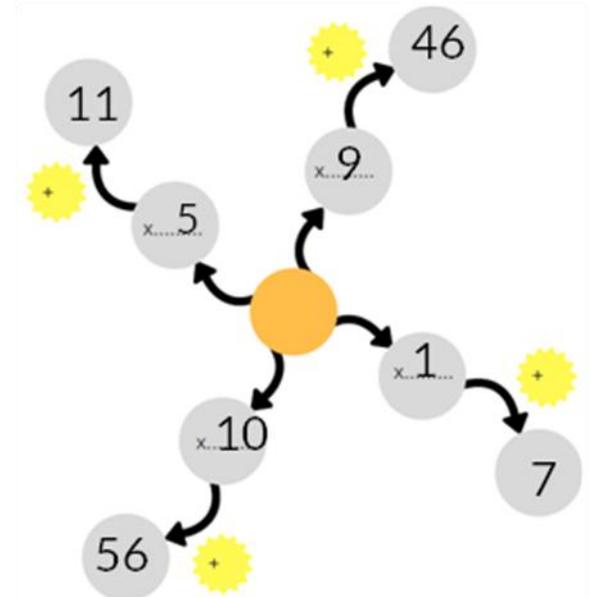
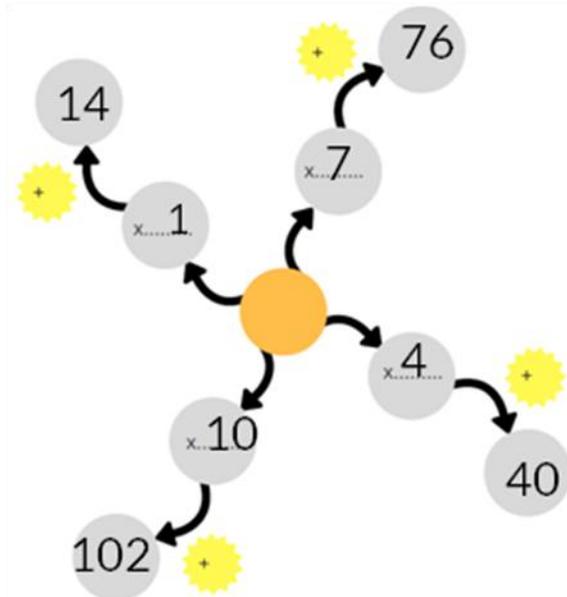
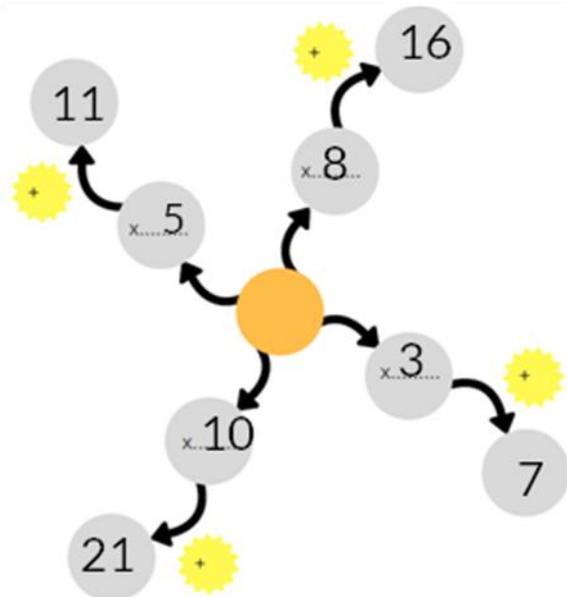
Soleils niveau 1 ★ :



Soleils niveau 2 ★★★ :



Soleils niveau 3 ★★★★★ :



Domaine : Lecture à voix haute

Activité : Lire et comprendre

Durée : 15 min max

- Prends ton fichier d'entraînement de lecture à la page 68. Lis les mots le plus vite possible en fonction de la consigne indiquée.

Domaine : Écriture

Activité : Production d'écrits

Durée : 30 min

Aide pour l'adulte

- Activité nouvelle et pas simple. Guider l'enfant durant le temps de préparation pour l'aider à faire le choix de son histoire.
- Si possible, envoyez-moi le texte et l'illustration.

Consignes pour l'enfant

- Aujourd'hui, il y a une seule image. Il va falloir inventer la fin de l'histoire.
- Observe bien l'image et lis le début du texte.
- Suis les premières étapes qui vont te permettre de réfléchir à ton texte.
- Écris ton texte. Quelques astuces pour t'aider :
 - Écris des phrases courtes.
 - N'écris pas plus de 5 phrases.
 - Pense à la majuscule et au point.
 - Utilise les petits mots qui permettent de relier les phrases entre elles (mais, d'abord, soudain, tout à coup, enfin...).
- Une fois que tu as fini ton texte relis-le pour vérifier qu'il a du sens.
- Illustre la fin de ton histoire et envoie-moi ton texte et le dessin.

Terminer une histoire



Comme chaque matin, Nicolas emmène en promenade Rex, son petit chien. Mais aujourd'hui, cela commence bien mal. Au premier croisement, voilà que le chien aperçoit Mistigri, le chat du voisin...

Réfléchis au texte de départ :

<p>Quels sont les personnages de l'histoire?</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Nicolas<input type="checkbox"/> Le voisin<input type="checkbox"/> Rex le chien<input type="checkbox"/> Le boucher<input type="checkbox"/> Mistigri le chat du voisin	<p>Quelle est la situation de départ ?</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Nicolas promène son chat.<input type="checkbox"/> Rex promène Mistigri.<input type="checkbox"/> Nicolas promène son chien. <p>Quelle phrase te permet de comprendre qu'il va y avoir un problème ? Souligne-la.</p>	<p>Quel problème va se poser ?</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Nicolas va se perdre.<input type="checkbox"/> Le chien va vouloir attraper la chatte.<input type="checkbox"/> La chatte va rentrer chez elle.
---	---	--

Réfléchis au texte que tu vas écrire :

<p>Que va faire le chien ?</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Que fait Nicolas ?</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Comment se termine l'histoire ?</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
---	--	---

Écris maintenant la fin de l'histoire.

Petite récréation

Domaine : Arts plastiques

Activité : Home art

Durée : 50 min

- Observe les 3 œuvres de Jean-François De Witt. En quelle matière sont-elles faites ? Comment sont-elles construites ?



- À ton tour de créer une ou plusieurs œuvres à la manière de Jean-François De Witt. C'est comme du land art mais avec des objets.
- Choisis ce que tu veux représenter. Tu n'es pas obligé de faire un animal.
- Demande la permission à tes parents avant d'utiliser les objets.
- Quelques astuces pour mettre en valeur ton œuvre :
 - Place-la sur une fond (nappe, sol, tapis...) homogène (pas trop de dessins ou de couleurs différents) :
 - Place-toi bien au-dessus de ton œuvre pour la prendre en photo (tu peux demander de l'aide à un adulte).
 - N'hésite pas à empiler les objets pour donner du relief (attention à la casse !).