

CE1 - Vendredi 17 avril

MATIN

Bonjour les enfants ! C'est le dernier jour avant les vacances ! Courage ! La journée est un peu plus légère aujourd'hui, il y a surtout des jeux de révisions. Petit message pour tous :

Bravo à tous pour votre excellent travail, un énorme merci à tous les parents pour leur collaboration. Tout le monde a travaillé, avancé et progressé, bravo. Ce n'était pas facile, il y avait parfois beaucoup d'exercices mais les enfants, vous avez été courageux et persévérants. Je vous félicite pour tout ce travail accompli ! Je vous laisse tranquilles pour les vacances, juste les devoirs habituels. Passez de très bonnes vacances, jouez et surtout reposez-vous bien !

MATIN

Activité	Durée	Priorité	Autonome ou accompagnée
Rituel calendrier	5 min		
Rituel histoire des arts	15 min		
Révisions grammaire et conjugaison	30 min	1	
Récréation			
Jeu de logique	20 min	2 NOUVEAU	
Temps libre de travail	20 min	3	

APRÈS-MIDI

Activité	Durée	Priorité	Autonome ou accompagnée
Relaxation	10 min		
Calcul mental	20 min	2 NOUVEAU	
Écriture	20 min	3 NOUVEAU	
Lecture	20 min	NOUVEAU	
Récréation			
Musique, clapping music	20 min		 ou 

Domaine : Découverte du monde

Activité : Calendrier

Durée : 5 min

Domaine : Histoire des arts

Activité : Rituel Découverte œuvre d'art

Durée : 15min

Aide pour l'adulte

- Lien de la vidéo (ou sur le site) :
<https://vimeo.com/40657306>

Consignes pour l'enfant

- Pour remplacer le film que je propose parfois avant les vacances, j'ai mis un court métrage « La queue de la souris » de Benjamin Renner et du studio Folimage.

Domaine : Conjugaison et grammaire

Activité : Révisions

Durée : 30 min

Aide pour l'adulte

- Accompagner l'enfant en fonction des besoins.

Consignes pour l'enfant

- Plusieurs jeux de révisions au choix, dans l'ordre que tu veux :
 - Labyverbe, labynom, labypronom et labydéterminant : colorie le chemin des mots indiqués (verbes, noms...) ; correction dans le document de correction.
 - Mots croisés de conjugaison du verbe être ; correction dans le document de correction.
 - Jeu de l'oie de conjugaison au présent des verbes en -er.
- Tu peux aussi refaire d'autres jeux déjà fabriqués (lançons les dés, puissance 3 de conjugaison...)



Labyverbe 1



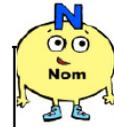
	des	lune	soleil	jardin	ils	Je	Lille
Marcher	Chanter	les	vous	vider	filmer	pomper	Nous
Tu	Parler	elles	valise	entendre	sac	Ranger	Mer
Chat	Sonner	nous	verre	Laver	école	voir	sel
lundi	Lire	donner	jouer	louer	nid	Allumer	



Labypronom 1

	marche	vous	nous	je	tu	on	Il
Je	ciel	Elle	Une	lire	signer	koala	Nous
Tu	fermer	Il	le	la	lune	feu	Elles
Nous	des	Je	Citron	Paris	cette	hutte	ils
ils	elles	Vous	deux	les	son	Marie	

Laby nom 1



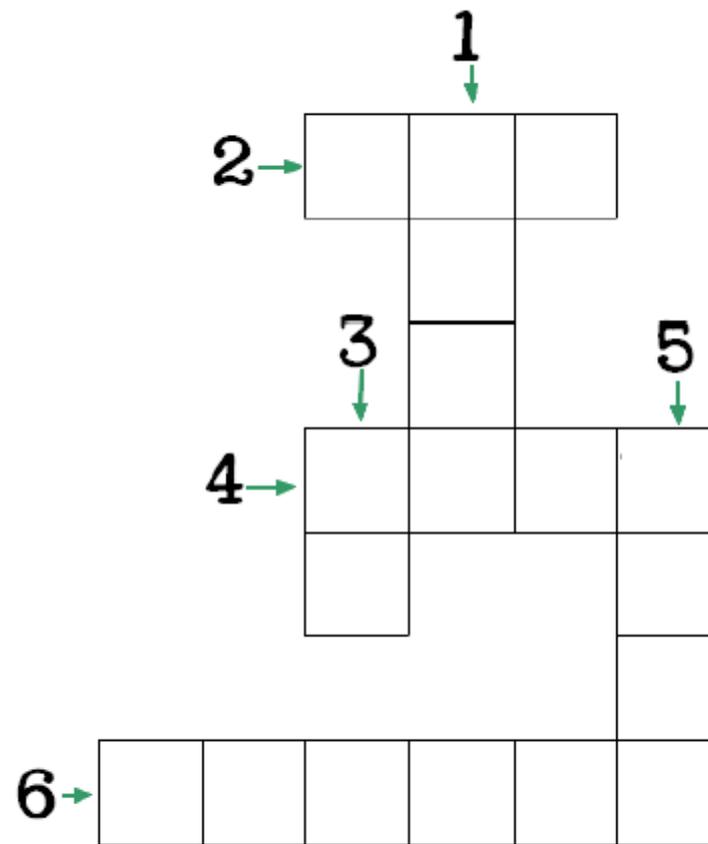
	semer	zèbre	salade	beurre	Son	les	briller
Pomme	tu	Lille	une	nuage	remuer	ces	rater
jardin	Manon	Nicolas	je	crayon	vous	je	cette
tenir	ils	crier	elles	chien	dormir	ils	venir
nous	des	coller	sa	cahier	lampe	porte	



Labydeterminant 1

	des	un	ton	je	tu	on	Il
Je	ciel	Elle	Une	lire	signer	koala	Nous
Tu	fermer	Il	le	la	lune	feu	Elles
Nous	doux	Je	Citron	cette	Paris	hutte	ils
ils	elles	Vous	deux	les	son	ma	

ETRE



1: ils... 3: tu ... 5: je ...
2: elle ... 4: vous... 6: nous ...

CONJUGUERC'EST GAGNER

Matériel : 1 plateau de jeu (ci-dessous), 1 dé classique

But du jeu : Etre le premier à atteindre ou à dépasser la ligne d'arrivée.

Règle du jeu : Les joueurs lancent le dé. Celui qui a le score le plus élevé commence. Le joueur avance du nombre de points indiqués par le dé. Il conjugue le verbe avec le pronom indiqué (sur l'ardoise ou à l'oral en disant la terminaison). Les autres joueurs vérifient avec la correction.

- Si la réponse est juste, il avance d'une case et laisse sa place au prochain joueur.
- Si la réponse est fausse, il recule d'une case et laisse sa place au prochain joueur.

Cases spéciales :



→ le joueur relance le dé



→ le joueur peut choisir son pronom et son verbe



→ le joueur recule de 2 cases

nager	
je	nage
tu	nages
il/elle	nage
nous	nageons
vous	nagez
ils/elles	nagent

décrocher	
je	décroche
tu	décroches
il/elle	décroche
nous	décrochons
vous	décrochez
ils/elles	décrochent

froisser	
je	froisse
tu	froisses
il/elle	froisse
nous	froissons
vous	froissez
ils/elles	froissent

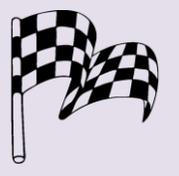
laver	
je	lave
tu	laves
il/elle	lave
nous	lavons
vous	lavez
ils/elles	lavent

plier	
je	plie
tu	plies
il/elle	plie
nous	plions
vous	pliez
ils/elles	plient

coiffer	
je	coiffe
tu	coiffes
il/elle	coiffe
nous	coiffons
vous	coiffez
ils/elles	coiffent

rouler	
je	roule
tu	roules
il/elle	roule
nous	roulons
vous	roulez
ils/elles	roulent

naviguer	
je	navigue
tu	navigues
il/elle	navigue
nous	naviguons
vous	naviguez
ils/elles	naviguent

	NOUS laver	VOUS décrocher	TU plier	JE nager	Paul laver		mes parents et moi décrocher	JE plier	VOUS coiffer
	JE froisser	NOUS nager	-2	mes parents et moi naviguer	TU froisser	VOUS rouler	L'éléphant froisser	TU nager	
ILS laver	le maître rouler	IL décrocher	NOUS coiffer		JE naviguer	NOUS plier	ELLES décrocher	JE rouler	ILS rouler
mon frère et moi rouler	TU coiffer		Luc nager	JE laver	VOUS naviguer	VOUS décrocher	Lisa naviguer	Pierre et Martine coiffer	TU naviguer
	Les fourmis naviguer	ILS froisser		VOUS laver	ILS nager	TU rouler	VOUS plier	NOUS froisser	JE décrocher
VOUS froisser	JE coiffer	tes copains et toi nager	TU décrocher	-2	Pierre plier	TU laver	ton frère coiffer		ILS plier

Petite récréation

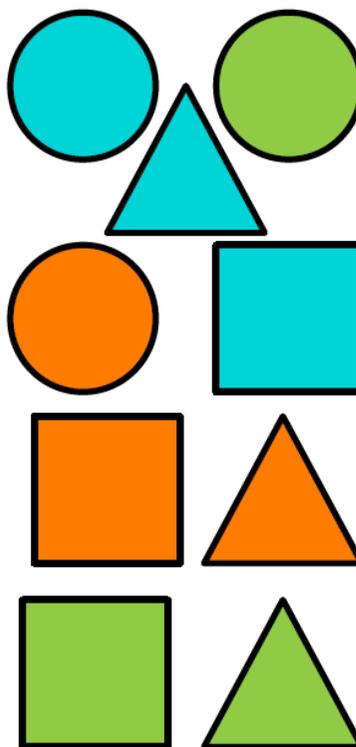
Domaine : Maths

Activité : Jeu de logique

Durée : 20 min

Aide pour l'adulte

- Imprimer ou faire reproduire le matériel.
- A priori, l'enfant peut être en autonomie sur cette activité.
- Je ne mets que 4 défis mais si votre enfant veut en faire plus, vous trouverez dans le dossier .zip ou sur le site d'autres défis. Le 5 et le 10 étant plus difficile, vous pouvez les remplacer par un défi plus facile du document pdf.
- Si vous ne voulez pas imprimer : les applications en ligne pour faire les grilles :
<https://learningapps.org/watch?v=pt1druk4520>
<https://learningapps.org/watch?v=pyjb5mx7t20>



Consignes pour l'enfant

- Imprime ou reproduis le quadrillage et les pièces (3 pièces bleues, 3 pièces oranges, 3 pièces vertes). Tu peux aussi dessiner sur ton ardoise en écrivant B, O ou V pour la couleur.
- C'est le même jeu qu'à l'école. Observe les carte indice et place chaque forme au bon endroit :
 - La case verte indique que la forme se trouve à cet endroit ;
 - La croix indique que la forme ne se trouve pas à cet endroit.

1

Crayons, Cahiers & Sourires

13

Crayons, Cahiers & Sourires

5

Crayons, Cahiers & Sourires

10

Crayons, Cahiers & Sourires

1

Crayons, Cahiers & Sourires

13

Crayons, Cahiers & Sourires

5

Crayons, Cahiers & Sourires

10

Crayons, Cahiers & Sourires

Temps libre pour :

- Finir les exercices de la semaine non terminés ;
- Reprendre ou refaire des exercices qui ont été difficiles ;
- Relire les leçons/les fiches de sons, réviser le calcul mental... ;
- Reprendre les ateliers ou activités en lignes de ces trois semaines ou faire un atelier « tiroir jaune » ici : <https://ecole-simone-veil-st-martin-le-vinoux.web.ac-grenoble.fr/article/ateliers-de-revisions>

APRÈS-MIDI

- Activité de détente « La barque assise ».

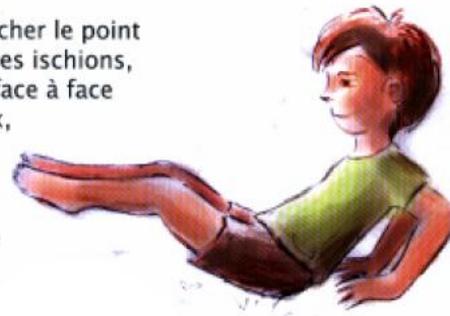


La barque assise

- 1** En assise, fléchir les genoux devant soi, poser le regard sur un point qui n'en bougera pas, expirer.



- 2** En inspirant chercher le point d'équilibre sur les ischiens, pour placer les mains face à face à hauteur des genoux, doigts tendus. Respirer en tenant l'équilibre, et focalisé sur le cap de son embarcation.



"Je me focalise sur mon objectif, avec une détermination tranquille"

Domaine : Maths

Activité : Calcul mental

Durée : 20 min

Aide pour l'adulte

- Eventuellement accompagner la fabrication du jeu.
- Si vous ne souhaitez pas faire cette activité, votre enfant peut reprendre son carnet de calcul mental et/ou jouer aux jeux envoyés les jours précédents.
- Si cette activité est faite, il peut être intéressant de partager le jeu sur le site avec une photo (ou un document numérique) et une petite règle du jeu.

Consignes pour l'enfant

- Aujourd'hui je te propose de fabriquer un jeu de calcul mental.
- Ce jeu peut être sur :
 - les tables de multiplications ;
 - multiplier un nombre par 10 (48×10) ;
 - des additions et soustractions de 2 nombres à 2 chiffres (voire 3) sans dépasser 1000 ($46 - 21$ ou $236 + 122$) ;
 - des additions et soustractions de dizaines avec des nombres à 3 chiffres ($637 + 20$).
- Tu peux inventer un jeu ou t'inspirer des jeux de société qui existent : Jeu de l'oie, domino, memory, mistigri, œil de lynx, loto, dobble, j'ai qui a, puissance 4...
- Tu peux le dessiner ou le faire par ordinateur. N'oublie pas qu'il doit y avoir la réponse quelque part. Pense à écrire une petite règle de jeu pour que tout le monde le comprenne.

Domaine : Production d'écrits et

Activité : Anticoloriage : écrire et

Durée :

Arts plastiques

illustrer

20 min

- Choisis un ou plusieurs dessins et imagine ce qui pourrait le compléter. Tu n'es pas obligé de tous les faire.
- Écris une phrase qui correspond à ce que tu as imaginé.
- Illustre la phrase et si c'est possible, envoie-moi ton travail puis regarde ce que tes camarades ont imaginé sur le site de l'école.

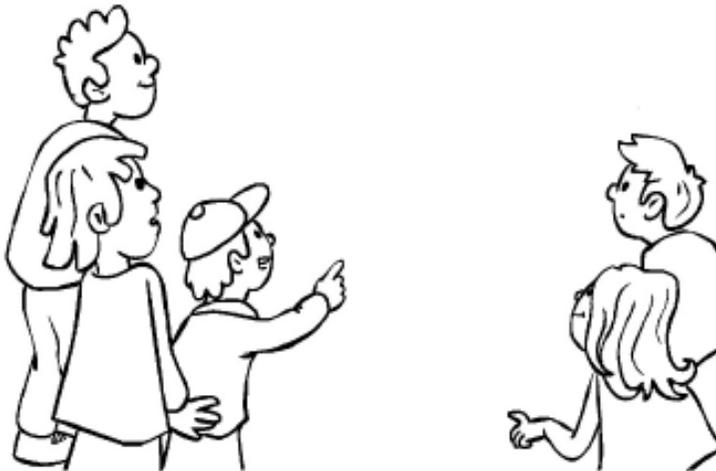
Que regardent ces gens ?

Imagine, écris et dessine.

.....

.....

.....



A quoi rêve cette petite fille ?

Imagine, écris et dessine.

.....

.....

.....



Que tient cette petite fille ?

Imagine, écris et dessine.

.....

.....

.....



Qu'y a-t-il dans ce cadeau ?

Imagine, écris et dessine.

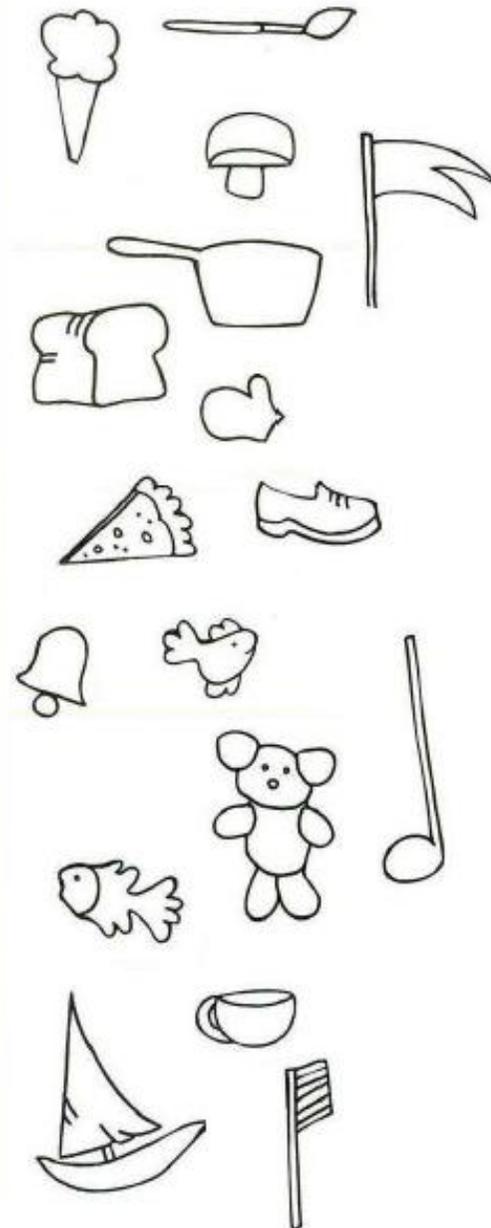
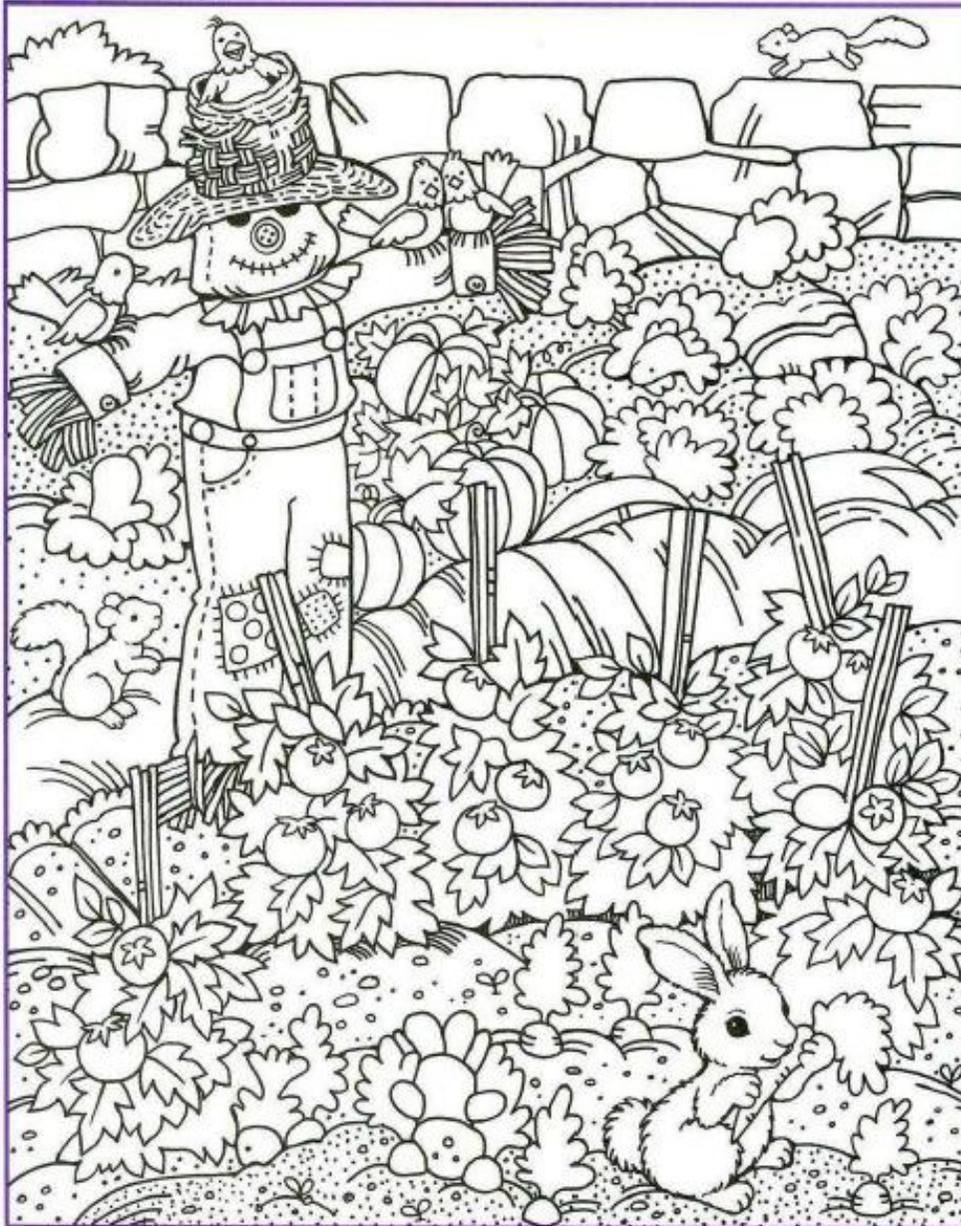
.....

.....

.....



- Facultatif : Petit cache-cache de lecture (Si, si ! C'est bien de la lecture : reconnaître 2 formes identiques le plus vite possible, comme quand on lit et qu'on reconnaît des lettres identiques).



Petite récréation

Domaine : Musique

Activité : Claping music

Durée : 20 min

Aide pour l'adulte

- Si c'est possible, il peut être intéressant de mettre un métronome (il existe des versions en ligne).

Consignes pour l'enfant

- Souviens-toi de la musique écoutée vendredi dernier. Si tu ne l'as pas encore écoutée, tu peux le faire avant cette activité.
- Maintenant, frappe dans tes mains à un rythme régulier, n'accélère pas.
- Tu vas garder le même rythme dans ta tête mais cette fois-ci, frappe dans tes mains une fois sur deux (tu peux dire « chut » pour le temps où tu ne dois pas frapper dans tes mains), puis essaye une fois sur trois (un je frappe, deux je ne frappe pas, trois je ne frappe pas, quatre je frappe...).
- Maintenant, tu peux aussi essayer 2 par 2 : 2 tu frappes, 2 tu ne frappes pas.
- Si tu veux essayer de faire le morceau de clapping music de vendredi, tu trouveras ci-dessous un document qui va te permettre de reproduire ce morceau de musique.
- Reprends ton rythme et pour chaque losange, tu frappes dans tes mains, pour chaque point, tu ne frappes pas (imagine-le dans ta tête ou dis « chut »).

