

CP - 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		
Rituel orthographe	10 min	1	
Copie	15 min	2	
Lecture, nouvel épisode	2 x 20 min	1 	 

Récréation

Maths, révisions	50 min	2	 
------------------	--------	---	--

APRÈS-MIDI

Activité	Durée	Priorité	Autonome ou accompagnée
Défi sportif	10 min		
Calcul mental	15 min	2	 
Lecture rapide	15 min	3	
Production d'écrits	30 min	3	

Récréation

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

Domaine : Découverte du monde

Activité : Calendrier

Durée : 5 min

Domaine : Orthographe

Activité : Boîte à mots

Durée : 10 min

Domaine : Lecture

Activité : Ecriture

Durée : 15 min

- Sur ton cahier d'entraînement, recopie ces phrases. Fais attention à bien tenir le crayon et bien former les lettres.

Il cueille trois pommes qu'il

se met à croquer. Quand il les

a toutes mangées, il a

l'impression bizarre que son

nez a changé.

25 minutes d'activités avec l'adulte

Aide pour l'adulte

- Aider l'enfant à se remémorer les épisodes précédents (à relire si besoin).

- Lire le texte à voix haute puis poser des questions à l'enfant pour vérifier qu'il a compris.
- Accompagner l'enfant dans la verbalisation (phrases correctes, événements chronologiques).
- Faire expliquer les mots difficiles en se servant du contexte ou d'un exemple.
- Accompagner l'enfant dans le déchiffrage des mots.
- Pour l'aider à lire seul, faites dire chaque son d'une syllabe.

Consignes pour l'enfant

- Prends le livre Chut je lis à la page 42. Rappelle ce qui s'est passé dans le troisième épisode.

- Va ensuite à la page 46 et observe l'image du quatrième épisode. Imagine ce qui se passe dans cet épisode.

- Écoute l'épisode lu par l'adulte, pense à te faire le petit dessin animé de cet épisode puis raconte-le avec tes mots à l'adulte en respectant bien l'ordre des événements.

- Lis la partie du texte en grosse écriture. (Tu peux lire le reste si tu le souhaites).

20 minutes d'autonomie

Aide pour l'adulte

- Deux possibilités : imprimer les fiches ci-dessous ou aller sur le site de l'école (ou via le lien ci-dessous), ou exercices sur l'application : <https://learningapps.org/watch?v=p4w0ay9s320>

Consignes pour l'enfant

- Fais les exercices de l'épisode.

Petite récréation

Domaine : Maths

Activité : Révisions sur les nombres

Durée : 50 min

Aide pour l'adulte

- Si l'activité en ligne n'est pas possible, faire une dictée sur ardoise (9 nombres entre 60 et 99).

- Vous n'êtes pas obligés d'imprimer les devinettes. Elles peuvent être faites sur l'application en ligne. <https://learningapps.org/watch?v=p41ksxpwt20>

- Aider à la lecture et l'écriture des devinettes.
- Si les devinettes sont difficiles, vous pouvez en faire moins.

- Imprimer ou reproduire le puzzle :
 - planche de jeu pour placer les cartes ;
 - planche de cartes à découper en imprimant l'image au verso (le dessin permet la correction).

- Si vous ne pouvez pas imprimer, les cases peuvent être reproduites et l'enfant peut faire un grand dessin coloré qui prend toute la page au verso des cartes à découper.

Consignes pour l'enfant

- Dictée de nombres (révisions) : <https://www.clicmaclasse.fr/activites/dictee/nombres.html>
Choisir version française, nombres de 60 à 99, et cacher les nombres.

- 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 d-u, dessiner les dizaines, unités...).

- Ensuite, c'est ton tour. Invente 2 devinettes puis envoie-les moi pour que je les mette sur le site.

- Comme dans l'exercice, tu peux utiliser les dizaines/unités, plus grand/plus petit, compter de 10 en 10 ou de 2 en 2, les doubles/moitiés, les mots...

- Ensuite, s'il te reste du temps, je te propose un puzzle des nombres de 60 à 99.

- Une fois le matériel préparé, pioche au hasard les étiquettes et place-les au bon endroit sur la planche de jeu : par exemple si tu pioches la carte de 61, il faut la mettre sur la case du 61. Quelques nombres ont été placés pour t'aider à te repérer. Quand tu places une carte, retourne-la pour voir le côté dessin et pose-la sur la case. À la fin, tu peux vérifier ton puzzle. Si le dessin est correct, ton travail est juste.

Je suis plus grand que 70, mon chiffre des dizaines est le double de celui des unités.			Mon chiffre des unités est 7. Mon nom s'écrit avec trois mots.			On me trouve en ajoutant 10 à 56.		
86	74	84	67	76	77	57	66	65

Je suis un nombre entre 75 et 85. Mon chiffre des unités est la moitié de mon chiffre des dizaines.			Je suis plus grand que 50. Mon chiffre des unités est le double de 3.			J'ai quatre paquets de vingt et 5 unités.		
63	82	84	54	56	59	45	85	25

Mon chiffre des dizaines est le même que celui des unités. Mon nom s'écrit avec 4 mots.			Je suis un nombre entre 78 et 86. On me trouve en comptant de 2 en 2 à partir de 75.			Je n'ai pas d'unités. On écrit mon nom avec deux mots.		
77	96	99	81	75	89	90	80	52

Planche de jeu à imprimer (ne pas découper)

60	61	62			65		
		70					75
				80			
	85					90	
							99

Cartes de jeu à imprimer avec un grand dessin au verso

6d + 7u	60+6	soixante- cinq	60+4	6d + 3u	60+2	60+1	soixante
60+15	soixante- quatorze	70+3	60+12	soixante-et- onze	7d	soixante- neuf	60+8
80+3	80+2	8d + 1u	quatre- vingts	soixante- dix-neuf	60+18	70+7	7d + 6u
quatre- vingt-onze	9d	80+9	quatre- vingt-huit	80+7	80+6	8d + 5u	80+4
quatre- vingt-dix- neuf	90+8	80+17	90+6	9d + 5u	80+14	quatre- vingt-treize	90+2

Proposition de dessin à imprimer au verso des cartes



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

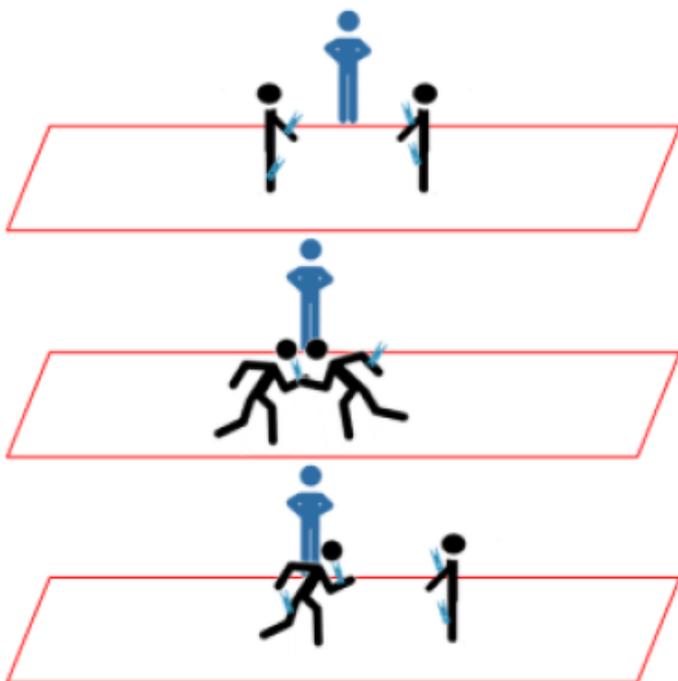
Les deux joueurs se font face. Chaque joueur a une pince à linge sur un avant-bras et une autre sur la cuisse opposée.

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.



Positionnement des pince à linge



Limite du terrain



Arbitre

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.

Domaine : Maths

Activité : Calcul mental

Durée : 15 min

Aide pour l'adulte

- Mettre en place le chronomètre (3 à 5 minutes). Accompagner la correction avec calculatrice si nécessaire.
- Si l'activité en ligne n'est pas possible, vous trouverez la capture d'écran si dessous (penser à chronométrer le temps mis).

Consignes pour l'enfant

- Prends ton carnet de calcul mental à la page où tu en es. Corrige si besoin, **fais une seule page.**
- **Activités en ligne ou sur papier : à faire plusieurs fois pour battre son record.**
<https://micetf.fr/calculmental/?action=calculer&niveau=cp&numero=046>

$62 - 1 =$

$62 + 1 =$

$56 + 1 =$

$7 + 1 =$

$14 - 1 =$

$51 + 1 =$

$61 + 1 =$

$14 + 1 =$

$21 + 1 =$

$20 - 1 =$

$90 + 1 =$

$86 + 1 =$

$95 + 1 =$

$20 + 1 =$

$36 - 1 =$

$83 - 1 =$

$29 + 1 =$

$34 + 1 =$

$98 - 1 =$

$87 - 1 =$

Domaine : Lecture

Activité : Entraînement à la lecture rapide

Durée : 15 min

Aide pour l'adulte

- Chronométrer.

Consignes pour l'enfant

- Prends ton cahier-outils, lis tranquillement une première fois L15.
- Lis plusieurs fois avec le chronomètre en essayant de battre ton propre record.

Aide pour l'adulte

- Accompagner la description d'image mais laisser l'enfant formuler ses phrases dans un premier temps. L'enfant peut également imaginer et faire des hypothèses sur la scène.
- Laisser l'enfant proposer l'écriture de sa ou ses phrases et l'aider à corriger ensuite (lecture des mots avec l'enfant pour qu'il puisse corriger les erreurs de son par lui-même). Si le son est correct mais que ce n'est pas la bonne écriture, en profiter pour demander à l'enfant les autres façons d'écrire ce son. Le pluriel des noms peut également être réalisé par l'enfant. Pour cela, il faut l'accompagner car c'est en cours d'apprentissage.
- L'adulte doit corriger les autres erreurs que l'enfant ne peut pas connaître (accord des verbes, orthographe lexicale inconnue des enfants).

Consignes pour l'enfant

- Observe l'image et décris-la. Tu peux imaginer ce qui ne se voit pas sur l'image.
- Imagine une ou plusieurs phrases, tu peux utiliser les mots de la liste ou en ajouter d'autres.
- Écris au moins une phrase sur l'ardoise, fais-la corriger par l'adulte.
- Puis recopie-la sur ton cahier d'écrivain (n'oublie pas d'écrire la date).



montagne - forêt - sapin - soleil

poisson - chien - garçon - fille

sac à dos - promenade - randonnée

heureux - content

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 !).