

CP - 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 grand 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		
Jeux de lecture	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, du studio Folimage.

Domaine : Lecture

Activité : Révisions

Durée : 30 min

Aide pour l'adulte

- Accompagner l'enfant en fonction des besoins.
- Vous n'êtes pas obligés d'imprimer les jeux, ils peuvent être reproduits ou lus sur l'ordinateur.
- Pour le jeu de la maison, vous pouvez faire un jeu similaire en ligne :
<https://www.logicieleducatif.fr/francais/lecture/lecture-comprehension-logique-2.php>

Consignes pour l'enfant

- Plusieurs jeux de révisions au choix, dans l'ordre que tu veux :
 - Chasse-syllabes et chasse-mots : Pendant une minute, retrouve le plus de syllabes ou mots que l'adulte te lis et montre-les. Fais ce jeu plusieurs fois en essayant de battre ton record.
 - Jeu de la maison : Lis les petits textes et place chaque personnage au bon endroit, corrige ensuite avec le document de correction.
 - Coloriages magiques : dans ton fichier d'entraînement de lecture, tu peux finir celui de la page 125 (étoile) ou faire celui de la page 126 (côté étoile).
- Tu peux aussi refaire d'autres jeux déjà fabriqués (c/ç).

sai

moi

pal

tau

chou

mio

pla

crou

ab

fou

hou

air

pho

ca

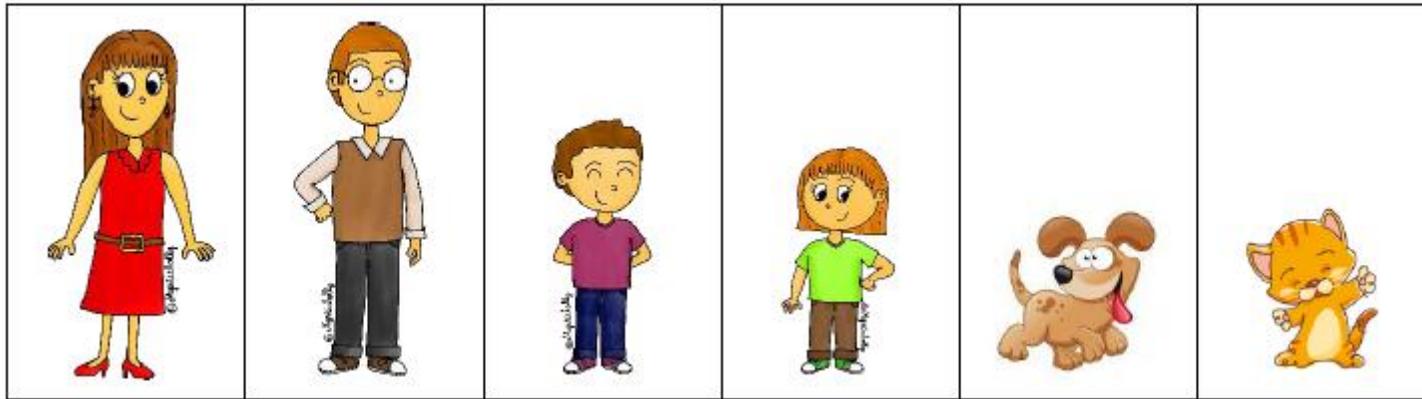
sa

mon

cy

nom

après celui-ci plus temps
là comment tout
pendant ensemble trop
quand mes chers dehors
déjà autre tellement



Le jeu de la maison

1

Pierre fait la sieste.
Maman se lave les dents.
Papa prépare le café.
Marie est au grenier.
Minou est couché sur le canapé.
Rex est au rez-de-chaussée.

Le jeu de la maison

2

Maman gare la voiture.
Minou est sous le bureau.
Papa est au grenier.
Marie se coiffe.
Rex est allongé sur le carrelage.
Pierre joue à la console sur son lit.

Le jeu de la maison

3

Maman est dans le garage.
Papa prend sa douche.
Marie lit couchée dans son lit.
Pierre regarde la télévision.
Rex est dans la cuisine.
Minou chasse les souris au grenier.

Le jeu de la maison

4

Papa lave la voiture.
Rex attend devant le réfrigérateur.
Marie dort encore.
Pierre fait ses devoirs sur le bureau.
Maman prend un bain.
Minou joue à côté de la plante.

Le jeu de la maison

5

Rex dort dans la voiture.
Papa range les assiettes.
Marie se cache au grenier.
Pierre la cherche dans le bureau.
Minou est sous le lavabo.
Maman range les habits dans l'armoire.

Le jeu de la maison

6

Marie se cache sous le lit.
Pierre attend dans la salle de bain.
Papa vient de garer la voiture.
Maman nettoie le four.
Rex s'est endormi dans le bureau.
Minou dort sur la malle en bois.

Le jeu de



la maison



Petite récréation

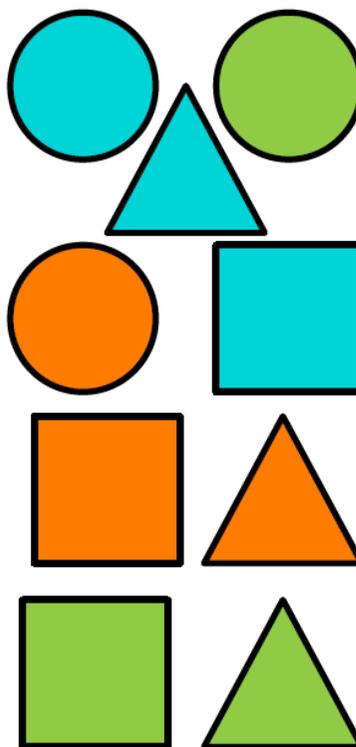
Domaine : Maths

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

Temps libre pour :

- Finir les exercices de la semaine non terminés ;
- Reprendre ou refaire des exercices qui ont été difficiles ;
- Relire les leçons du cahier de leçons, réviser les tables ;
- 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

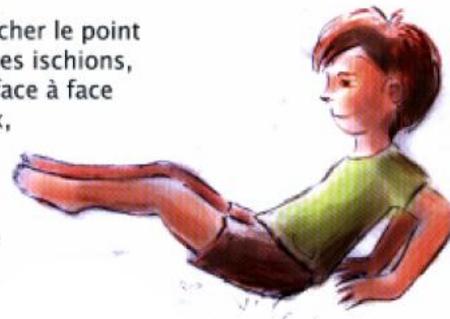
- Activité de détente « La barque assise ».

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 ischions, 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. Vous trouverez quelques supports vierges si besoin dans un document pdf annexe.
- 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 doubles ou les moitiés ;
 - les additions et les soustractions (résultat plus petit que 100) ;
 - les compléments (par exemple $14 + \dots = 20$).
- 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.

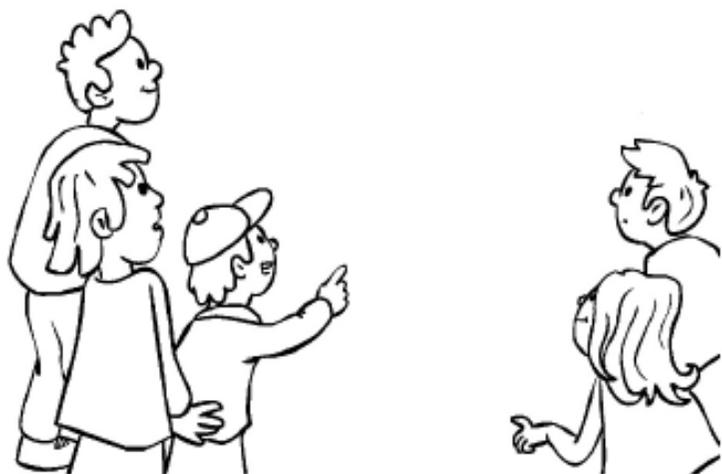
Que regardent ces gens ?

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.

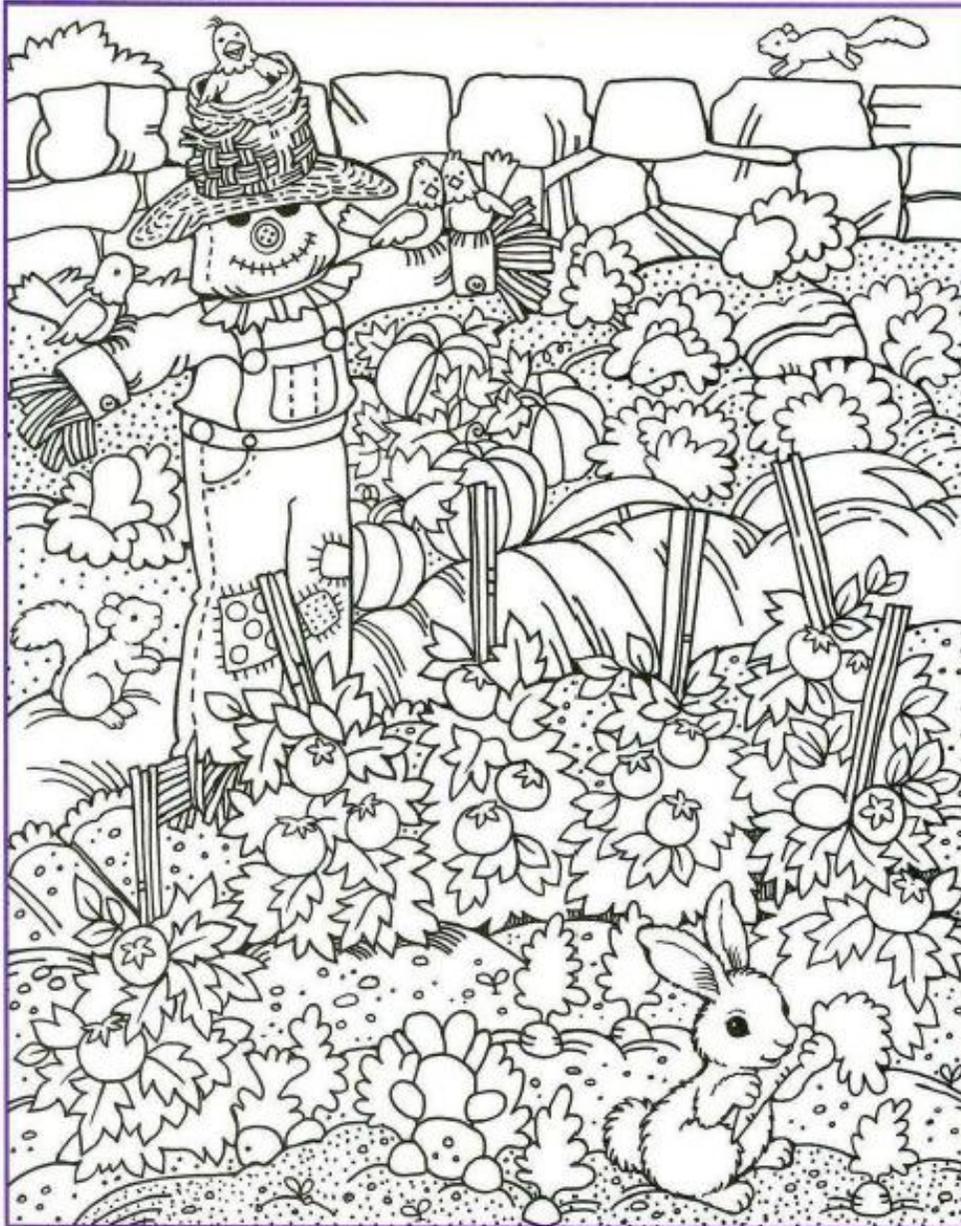
.....

.....

.....



- 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 »).

