






CP - Lundi 25 mai

MATIN

Bonjour les enfants !




MATIN

Activité	Durée	Priorité	Autonome ou accompagnée
Rituel calendrier	5 min		
Rituel orthographe	10 min	1	
Jeu de lecture	10 min	1	
Lecture, découverte nouveau son	2 x 25 min	1 	

Récréation

Tableau de nombres	45 min	2	
--------------------	--------	---	--

APRÈS-MIDI

Activité	Durée	Priorité	Autonome ou accompagnée
Détente	15 min		
Calcul mental	15 min	2	
Lecture, domi'animaux	20 min	3	
Ecriture	20 min	3	

Récréation

Arts visuels Paysage urbain	45 min		
--------------------------------	--------	--	---

Domaine : Découverte du monde	Activité : Calendrier	Durée : 5 min
-------------------------------	-----------------------	---------------

- En plus du calendrier habituel, dis le nom du jour en anglais (tu peux réécouter la musique ou revoir la vidéo si besoin).

<https://ecole-simone-veil-st-martin-le-vinoux.web.ac-grenoble.fr/article/vendredi-15-mai>

Domaine : Orthographe	Activité : Boîte à mots	Durée : 10 min
-----------------------	-------------------------	----------------

Domaine : Lecture	Activité : Fluence	Durée : 10 min
-------------------	--------------------	----------------

Aide pour l'adulte

- Chronométrer une minute et aider au décompte des mots justes.

Consignes pour l'enfant

- Lis le texte une première fois. Tu as ensuite une minute pour lire le plus de mots possible, sans faire d'erreurs. Avec l'adulte, compte les mots justes que tu as lus en une minute.
- Refais l'exercice une ou plusieurs fois en essayant de battre ton record.

Mardi, c'est l'anniversaire de Rudi. Sa	7
maman a préparé un très gros gâteau au	15
chocolat. Son papa a gonflé des ballons dans	23
toute la maison. Rudi a écrit de belles cartes	32
pour inviter tous ses amis.	37
Voilà les invités ! Ils ont des cadeaux dans les	46
mains. Rudi est ravi. Maman pose les cadeaux	54
et Rudi va jouer avec ses amis. Puis, il souffle	64
les bougies et il ouvre ses cadeaux : un livre,	73
deux voitures de course, des cartes et des	81
billes. C'est une belle journée !	86

25 minutes d'activités avec l'adulte

Aide pour l'adulte

- Mêmes consignes que les autres séances de découverte de son avec la vidéo en ligne sur le site et activités en ligne si possible ou faites avec un adulte.
- S'assurer de la mémorisation de l'écriture de ce son et de la nécessité de mettre un u pour les voyelles e, i.

Consignes pour l'enfant

- Regarde la vidéo, écoute le nouveau son, dis à l'adulte le son travaillé, les façons d'écrire ce son et les mots que tu as entendus avec ce son.
https://cdn.reseau-canope.fr/medias/lesfondamentaux/0469_hd.mp4
- Activité j'entends/je n'entends pas en ouvrant et fermant le point quand on entend ou non le son [g].
https://www.clicmaclasse.fr/activites/sons/g/son_g_ex01.html
- Trace une flèche qui va vers la droite, place une gomme à l'endroit de la flèche où tu entends le son [g] ou activité en ligne :
https://www.clicmaclasse.fr/activites/sons/g/son_g_ex02.html
- Prends le cahier-outil, si possible colle la leçon **S30**.
- Lis **S30** à voix haute.

25 minutes d'autonomie

Aide pour l'adulte

- Vous pouvez limiter les exercices à 25 minutes même si tous les exercices ne sont pas faits (sauf si l'enfant est volontaire pour faire plus !).

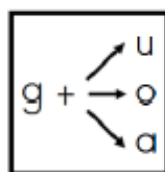
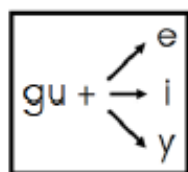
Consignes pour l'enfant

- **Fichier d'entraînement de lecture** : pages 71 et 72 et si tu veux, tu peux faire la page 70.

Applications supplémentaires pour ceux qui le souhaitent :

https://www.clicmaclasse.fr/activites/sons/g/son_g_ex04.html

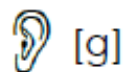
https://www.clicmaclasse.fr/activites/sons/g/son_g_ex05.html



1. Je lis des syllabes

ga	gli	gro	gui	gain
gla	gra	gran	gar	groi
glou	gué	gri	guer	gue

2. Je lis des mots



un magasin	une goutte	une guenon
un escargot	une figure	une guirlande
grandir	guider	un garçon
glisser	un gant	un gâteau
à gauche	gonfler	galoper

3. Je lis des phrases

- Pour faire de la géométrie, on utilise une règle.
- Pour le goûter, je peux avoir un gâteau ou une glace.
- Le tigre se gratte dans le gazon.



Petite récréation

Domaine : Maths

Activité : Tableau de nombres

Durée : 45 min

15 minutes d'activités avec l'adulte

Aide pour l'adulte

- Accompagner la première activité qui consiste à utiliser le principe du tableau de nombre pour réaliser des calculs.

Consignes pour l'enfant

Voici plusieurs activités sur le tableau de nombres.

Attention, dans ces exercices, le tableau de nombre commence par 1 et pas par 0.

- Souviens-toi de l'utilisation du tableau de nombres :
 - dans une colonne, il y a toujours le même nombre d'unités ;
 - une ligne représente une « famille » (même nombre de dizaines) ;
 - pour ajouter ou enlever une unité, on se déplace sur la ligne ;
 - pour ajouter ou enlever une dizaine, on change de ligne mais on reste dans la colonne des unités.
- **Parcours de la fourmi** : Utilise le tableau de nombre pour faire les calculs et trouver la case d'arrivée de la fourmi. Trace le parcours et écris le résultat de chaque calcul dans les cases. Fais une croix dans la case d'arrivée.

30 minutes d'activités avec l'adulte

Aide pour l'adulte

- Accompagner si besoin.

Pour ceux qui le souhaitent, activité en ligne :

<http://www.pepit.be/exercices/primaire2/mathematiques/lagrilledesnombres/page.html>

Consignes pour l'enfant

Attention, dans ces exercices, le tableau de nombre commence par 1 et pas par 0.

- **Puzzle du tableau de nombres** : découpe les pièces du puzzle et colle-les dans la grille vide. Tu dois commencer par le 1.
- **Choisir le nombre indiqué** : Observe le tableau sur les cartes et entoure le nombre indiqué parmi les 3 proposés.

77	
87	88
97	

3
13
23
33

4			
14			
24		26	
34	35	36	37

		40
		50
		60
		70
78	79	80
	89	90
98	99	100

5	
15	16
25	

38	39
48	49
58	59
68	69

1	2	
11	12	
21	22	
31	32	
41	42	43

55	56	57
	66	67
74	75	76
	85	86
94	95	96

73	
83	84
93	

51	52	53	54	
61	62	63	64	65

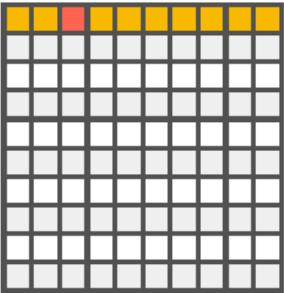
71	72
81	82
91	92

27	28	29	30
----	----	----	----

44	45	46	47
----	----	----	----

6	7	8	9	10
	17	18	19	20

Retrouve le nombre caché du tableau des 100.



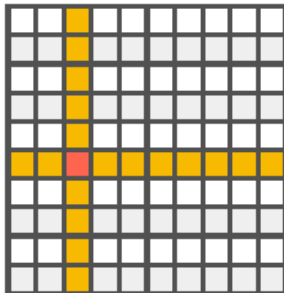
30

8

3

© NurVero

Retrouve le nombre caché du tableau des 100.



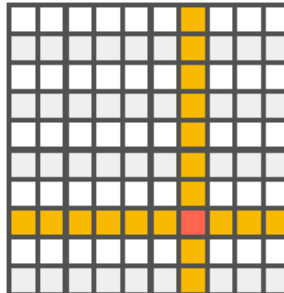
43

53

36

© NurVero

Retrouve le nombre caché du tableau des 100.



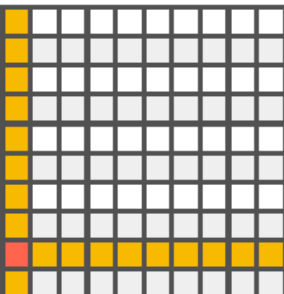
57

77

75

© NurVero

Retrouve le nombre caché du tableau des 100.



91

19

81

© NurVero

Retrouve le nombre caché par la fourmi.



9

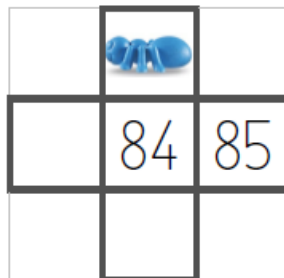
18

20

29

© NurVero

Retrouve le nombre caché par la fourmi.

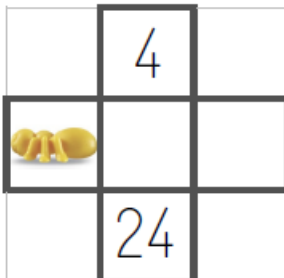


84

85

© NurVero

Retrouve le nombre caché par la fourmi.

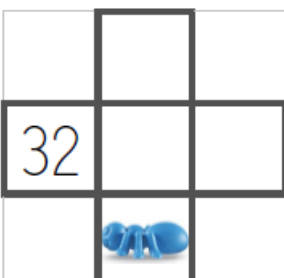


4

24

© NurVero


Retrouve le nombre caché par la fourmi.



32

© NurVero

Retrouve le nombre caché par la fourmi.



44

© NurVero

APRÈS-MIDI

Domaine : Divers

Activité : Brain gym ou gym du cerveau

Durée : 15 min

Consignes pour l'enfant :

Il s'agit de petits mouvements de « gymnastique du cerveau » qui te permettront de bien te concentrer ensuite sur ton travail.



Trace un huit allongé avec la main droite, puis avec la main gauche, puis les deux mains ensemble. Pendant l'exercice, regarde ta main. Fais cet exercice plusieurs fois.



Mouvements croisés : avec une main, touche le genou opposé (de l'autre côté), fais ensuite de l'autre côté. Tu peux aussi faire avec le coude au lieu de la main ou avec le talon au lieu du genou. Fais cet exercice plusieurs fois.

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 du compte est bon est difficile, l'enfant peut en faire moins ou vous pouvez lui en proposer des plus faciles.
- Une des pistes pour votre enfant est d'essayer de réfléchir en se servant des compléments à 10.

Consignes pour l'enfant

- Prends ton carnet de calcul mental à la page où tu en es. **Fais une seule page, corrige si besoin.**

• **Jeu du compte est bon** : Tu dois trouver le nombre dans l'étiquette orange en utilisant les nombres et les calculs proposés dans les étiquettes bleues. Quand tu fais un premier calcul, tu peux utiliser le résultat de ce calcul comme un nouveau nombre.

Exemple : Nombre à trouver : 15 avec $10 * 6 * 1 * - * +$

$6 - 1 = 5$ * J'ai fabriqué 5, je peux l'utiliser :

$10 + 5 = 15$ * J'ai trouvé le nombre.

Nombre à trouver : 22

10

8

5

1

+

-

+

Nombre à trouver : 15

2

3

7

9

-

-

+

Nombre à trouver : 45

4

7

8

50

-

-

+

Nombre à trouver : 46

50

10

7

1

-

+

-

Aide pour l'adulte

- Activité à imprimer ou éventuellement reproduire. Vous pouvez également faire faire l'activité en ligne :

<https://learningapps.org/watch?v=pj0nfd5ec20>

Consignes pour l'enfant

- Découpe les dominos puis fais un chemin en mettant ensemble l'image et le texte qui correspond à l'animal. Tu n'es pas obligé de coller les dominos, tu peux garder le jeu découpé pour le faire plusieurs fois.

	Je vis dans les pays froids. Je marche sur la glace ou nage dans l'eau mais je ne peux pas voler.		Je suis un petit rongeur et j'aime les noix. Ma queue est fournie et rousse.		Je suis long et je rampe. Je mange des animaux de petite taille. Je peux être dangereux.
	Je suis un insecte à rayures qui fabrique le miel. Attention à mes piqûres !		Je suis une boule de poils qui ronronne. Je chasse les oiseaux, les poissons et les souris.		J'ai de longues oreilles et le poil doux. Je fais de petits bonds et j'adore les carottes.
	Je vis dans le désert et j'ai 2 bosses sur le dos. Je résiste plusieurs jours sans boire.		Je suis un mammifère carnivore qui hiberne l'hiver. J'aime dormir dans ma grotte.		Je suis un animal marin mais pas un poisson. Je n'ai pas de tête mais j'ai 5 bras.
	Je suis un reptile et porte ma maison sur mon dos. Je suis un peu lente et j'adore la salade.		Je me déplace dans l'eau grâce à mes nageoires. Mon corps est recouvert d'écailles.		Connu pour mon bec crochu et robuste et mes jolies couleurs, je peux répéter le langage humain.

Aide pour l'adulte

- Le site sur lequel je génère ces feuilles ne me permet pas de choisir le type de majuscules. Les majuscules cursives sont apprises en CE1. Vous pouvez donc proposer à l'enfant de faire des majuscules en script (bâton).

Consignes pour l'enfant

- Copie ces phrases de l'histoire sur ton cahier d'entraînement. Tu peux faire les majuscules « bâton » si celles-ci sont trop difficiles.

Pour faire de la géométrie, on
utilise une règle.

Pour le goûter, je peux avoir un
gâteau ou une glace.

Le tigre se gratte dans le gazon

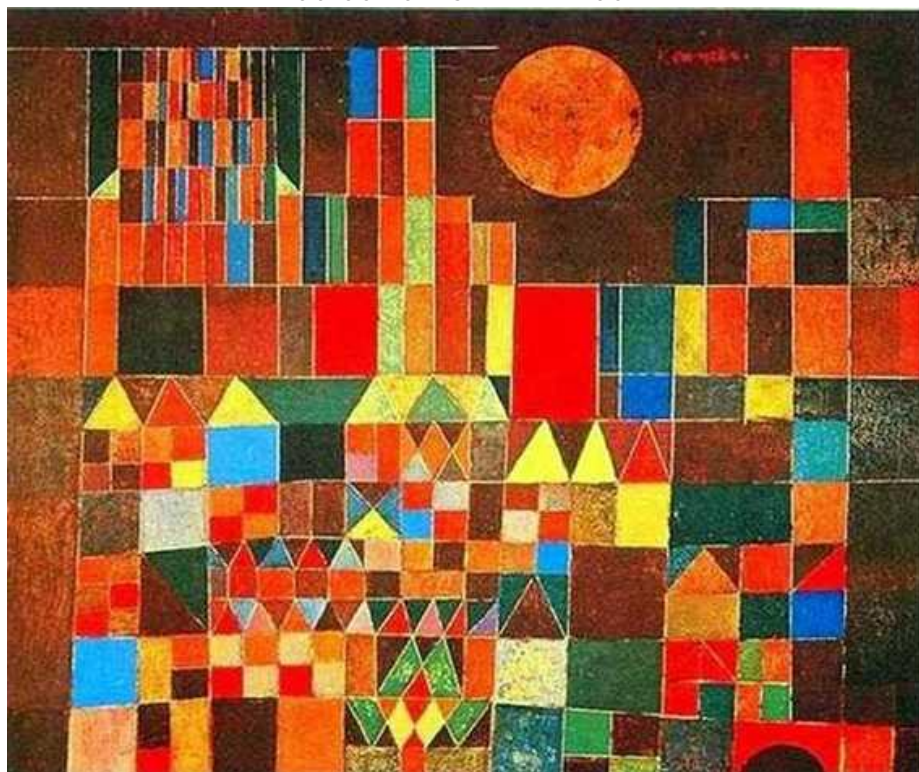
Domaine : Arts plastiques

Activité : Paysage urbain à la manière de Paul Klee

Durée : 45 min

- Observe l'œuvre « Le château et le soleil » de Paul Klee et décris-la.

Le château et le soleil de Paul Klee



Quelques idées (ne les recopie pas, imagine ta ville à toi)



- Il y a beaucoup de formes géométriques (carrés, triangles et rectangles). Il y a aussi beaucoup de couleurs vives.
 - Je te propose de faire une œuvre qui représente un paysage urbain (ville) en t'inspirant de cette œuvre. Avec ta règle et ton crayon à papier, trace des immeubles, les uns à côté des autres, de hauteur de différentes. Dans tes immeubles, trace des formes (triangles, carrés et rectangles).
 - Une fois que tu as fini de tracer tes immeubles, colorie-les. Le mieux c'est d'utiliser de la peinture, de la craie grasse ou du crayon de couleur. Comme l'artiste, utilise des couleurs vives.
 - Après avoir colorié, repasse-les traits au feutre noir.
- Bonne création ! Et comme d'habitude, envoie-moi une photo si tu veux que ton œuvre soit affichée sur le site.