






CP - Mardi 26 mai

MATIN

Bonjour les enfants !





MATIN

Activité	Durée	Priorité	Autonome ou accompagnée
Rituel calendrier	5 min		
Boîte à mots	10 min	1	
Œil de lynx (ou Dobble)	10 min	1	
Lecture, épisode 3	2 x 20 min	1 	

Récréation

Nombre du jour et révisions nombres	20 min	2	
Tableau de nombres	30 min	2	

APRÈS-MIDI

Activité	Durée	Priorité	Autonome ou accompagnée
Écoute d'histoire	15 min		
Calcul mental	15 min	2	
Lecture	20 min	3	
Production d'écrits	15 min	3	

Récréation

Découverte du monde	40 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 : Œil de lynx	Durée : 10 min
-------------------	------------------------	----------------

Aide pour l'adulte

- Jeu en ligne
<http://classedeflorent.fr/accueil/jeux/lecture/oeil-de-l-aigle-cycle-2.php>
- Si vous ne souhaitez pas faire l'application en ligne, vous trouverez un jeu similaire dans un pdf annexe, l'enfant peut entourer de la même couleur les mots communs entre 2 cartes ou vous pouvez imprimer sur du papier cartonné pour en faire un jeu à manipuler.

Consignes pour l'enfant

- Joue au dobble de lecture pendant quelques minutes. Tu dois trouver le mot qui est identique sur les deux cartes, clique dessus (carte de droite)
- Si tu fais le jeu sur papier, entoure le mot ou montre-le.

20 minutes d'activités avec l'adulte

Aide pour l'adulte

- Comme d'habitude.

Consignes pour l'enfant

- Prends le livre Chut je lis à la page 60. Rappelle ce qui s'est passé dans le deuxième épisode.
- Va ensuite à la page 64 et observe l'image du deuxième 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

- Imprimer les fiches ci-dessous ou aller sur le site de l'école (ou via le lien ci-dessous), pour l'application en ligne.
<https://learningapps.org/watch?v=pet0xdvra20>

Consignes pour l'enfant

- Fais les exercices de l'épisode.

D'abord, il ne voit pas le temps passer. Il doit surveiller Couing de très près. Son aime courir et chanter. Il pourrait s'égarer. Avec Fa, il vend les kilos de que son grand-père pêche dans le fleuve et même une petite table de bambou, mais personne ne veut de cage à Ti-Tsing attend. Parfois, il lève les yeux vers Fa.

A la fin du marché, les paniers sont vides. Mais les cages sont toujours là bien alignées. mordille son beignet. Il n'a pas faim. C'est comme s'il avait une cage coincée là dans l'estomac. Alors, il raconte tout à Fa qui devient de plus en plus floue, à cause des larmes.



écrit Ecris les mots suivants au bon endroit dans le texte :

crevettes / canard / Ti-Tsing / criquets

Compréhension

Date : _____

1 **Relie** les groupes de mots qui correspondent à l'épisode (il y a 2 intrus).

Ti Tsing •

- veut acheter des beignets.
- veut acheter un cerf-volant.
- doit surveiller Couing.
- aime courir et danser.

2 **Entoure** un titre possible pour cet épisode.

Vente au marché

Vente dans les rizières

Retour à la maison

★ 3 **Complète** le texte avec les mots qui conviennent.

faim marché beignet paniers
 A la fin du _____, les _____ sont vides.
 Ti Tsing mordille son _____. Il n'a pas _____.

★ 4 **Écris** 1, 2 et 3 pour mettre les phrases dans l'ordre de l'épisode.

- ☐ Fa échange les cages contre le cerf-volant.
☐ Fa a vendu ses crevettes, mais Ti Tsing n'a pas vendu ses cages.
☐ Tous les marchands rentrent chez eux.

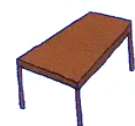
Reconnaissance des mots

5 **Colorie** les mots dans la grille.

temps
surveiller
coincer
kilo

R	Y	T	E	M	P	S	O	L	K
X	D	M	H	R	K	I	L	O	L
O	C	O	I	N	C	E	R	M	U
S	U	R	V	E	I	L	L	E	R

★ 6 **Écris** le mot qui correspond au dessin.





Petite récréation

Domaine : Maths

Activité : Nombre du jour et révisions nombres

Durée : 20 min

Consignes pour l'enfant

- Prends ta pochette du nombre du jour.

- Fais l'exercice pour le nombre 94, pour l'exercice , écris 90 à gauche et 95 à droite.
- Vérifie ensuite avec la correction.

- Dictée de nombres en ligne ou avec l'adulte (voir document de corrections).

<https://learningapps.org/watch?v=pogdhmxn520>

- Memory nombres de 70 à 99 en ligne ou à fabriquer.

<https://learningapps.org/watch?v=ppq7ptgin20>

99

quatre-
vingt-
un

76

quatre-
vingt-
douze

soixante
-seize

92

quatre-
vingt-
dix-neuf

quatre-
vingt-
cinq

95

quatre-
vingt-
quinze

soixante
-dix

85

70

quatre-
vingt-
six

81

86

Consignes pour l'enfant :

- Maintenant que tu connais bien le fonctionnement du tableau de nombres, voici les derniers exercices d'entraînement, certains sont plus difficiles.

Souviens-toi que :

- quand **tu changes de ligne**, c'est le nombre de **dizaines** qui change mais pas les unités ;
- quand **tu changes de colonne**, c'est le nombre d'**unités** qui change mais pas les dizaines ;
- 20 c'est 2 dizaines, 30 c'est 3 dizaines...

- Prends ton fichier de mathématiques et fais les exercices **3 et 4 page 127**.
- Puis fais les exercices ci-dessous : chemin de la fourmi et morceaux de tableau. Attention, pour l'exercice des morceaux de tableau, tu dois compléter les cases blanches avec les nombres qui correspondent. Tu dois imaginer qu'il y a le reste du tableau autour, regarde bien l'exemple.
- Arrête-toi au bout de 25 minutes, ce n'est pas grave si tu n'as pas fini. Corrige les exercices avec le document de correction.

Trace sur le tableau le parcours additif de la fourmi

	+ 20	+ 4	- 10	- 3	+ 20
---	------	-----	------	-----	------

Fais les calculs en parallèle :




clapnet						Article
---------	--	--	--	--	--	---------

[illegible]

© NurVero

Trace sur le tableau le parcours additif de la fourmi

	+10	+20	+5	-20	-2
---	-----	-----	----	-----	----

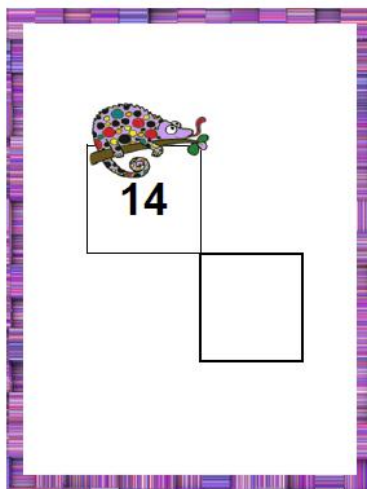
Fais les calculs en parallèle :



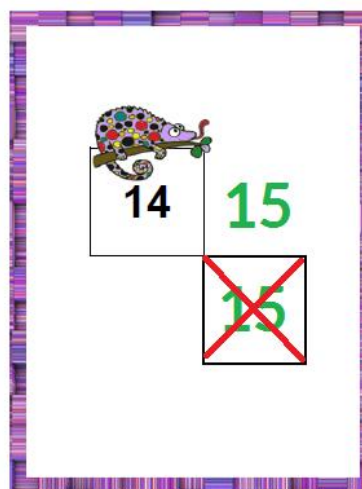
départ						Article
--------	--	--	--	--	--	---------

[illegible]

© NutV

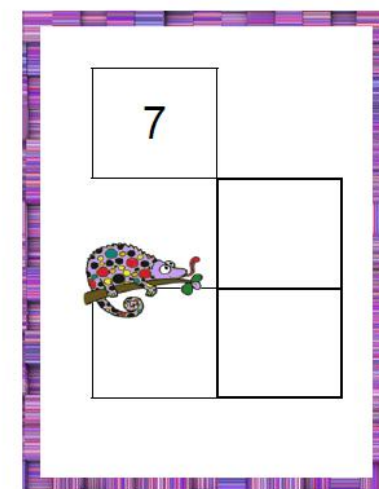
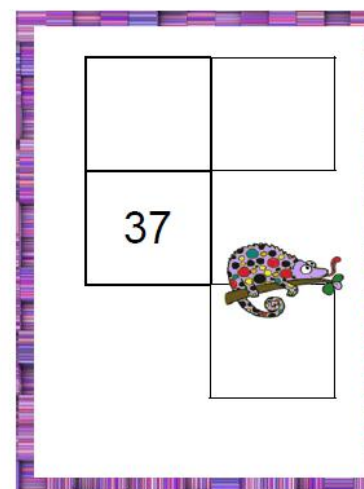
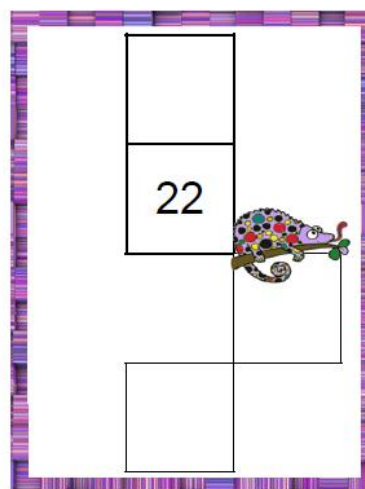
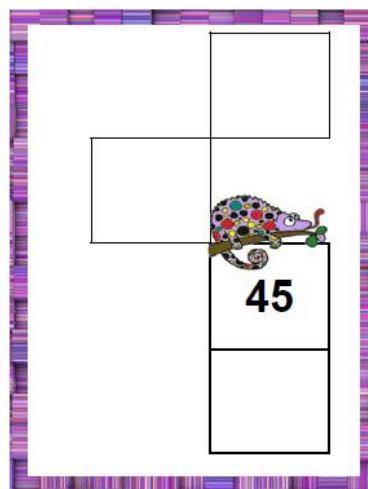
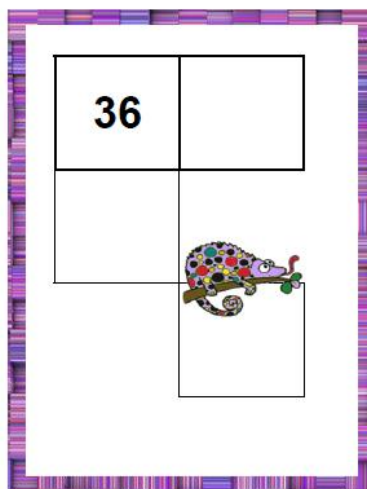
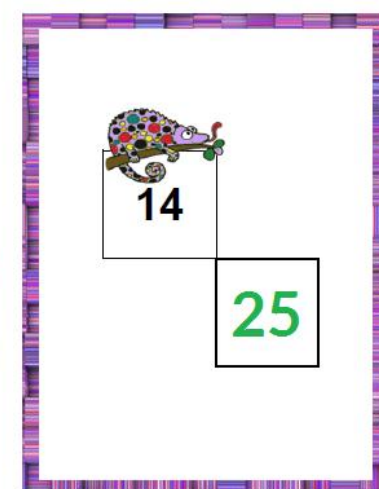


Dans cette case, ce n'est pas 15 car le 15 serait juste à droite du 14, sur la même ligne.



Pour trouver le nombre, on regarde la ligne et la colonne.

Le nombre qu'on cherche est dans la ligne en-dessous de 14 et dans la colonne à droite de 14. Il y a donc 1 dizaine et 1 unité de plus, c'est donc 25.



Quelques applications supplémentaires pour ceux qui le souhaitent...

Tableau de nombres presque vide : <https://learningapps.org/view7806489>

Morceaux du tableau de nombres, un peu difficile : <https://learningapps.org/view7806653>

Morceaux du tableau de nombres, plus difficile : <https://learningapps.org/view7806769>

APRÈS-MIDI

Domaine : Divers

Activité : Jeu d'écoute sur le Carnaval

Durée : 15 min

Consignes pour l'enfant :

- Va sur la page du site ou clique sur ce lien <https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli/le-loup-qui-preferait-les-carottes>
- Installe-toi confortablement et écoute l'histoire lue.
- A la fin de l'histoire, raconte l'histoire à l'adulte qui est avec toi.

Domaine : Maths

Activité : Calcul mental

Durée : 15 min

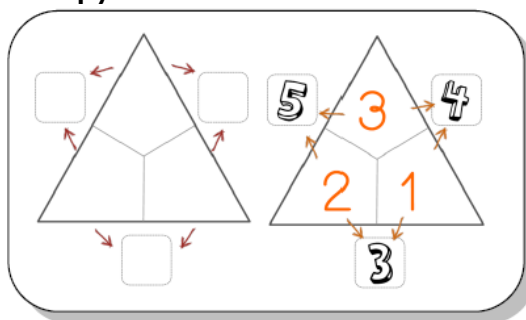
Aide pour l'adulte

- Mettre en place le chronomètre (3 à 5 minutes). Accompagner la correction avec calculatrice si nécessaire.
- L'activité est connue mais il faudra peut-être accompagner.
- Pour les pyramides avec des additions de dizaines, l'enfant peut utiliser les dizaines fabriquées ou calculer par dizaine : $30 + 20$ c'est 3 dizaines + 2 dizaines, c'est 5 dizaines, donc 50.

Consignes pour l'enfant

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

• Les pyramides



Astuce :

Pour les calculs comme $30 + 20$ c'est 3 dizaines + 2 dizaines, c'est 5 dizaines, donc 50.

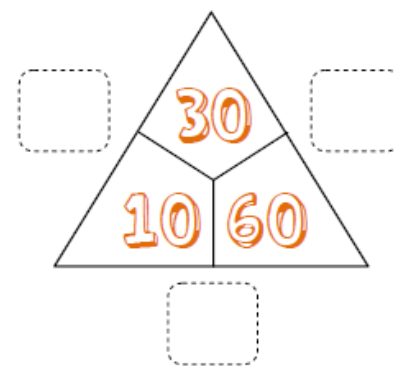
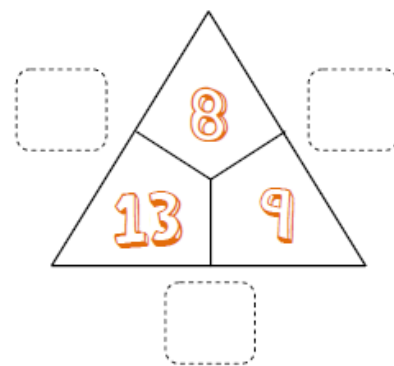
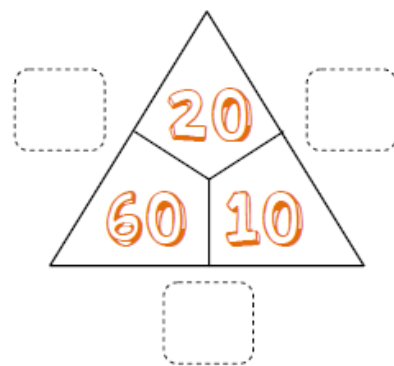
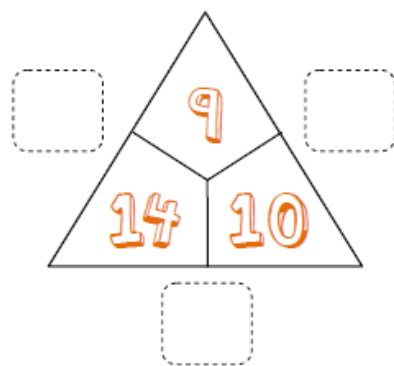
• **Pyramides de l'exercice 1 :** Pour chaque carré, tu dois calculer l'addition des 2 nombres qui sont devant le carré.

+ • **Pyramides de l'exercice 2 :** Cette fois-ci, le résultat est écrit dans le carré, mais il manque certains nombres du triangle. Il faut que tu trouves ces nombres en te demandant quelle addition fait ce résultat.

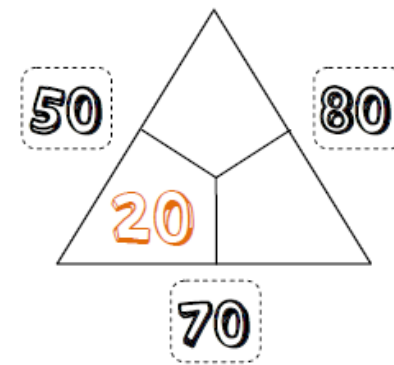
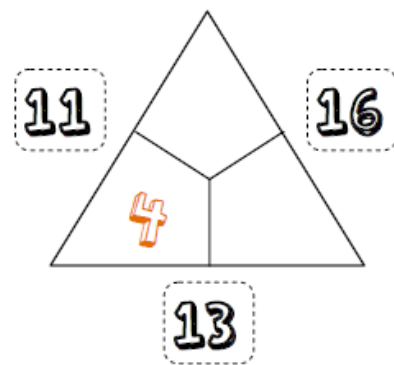
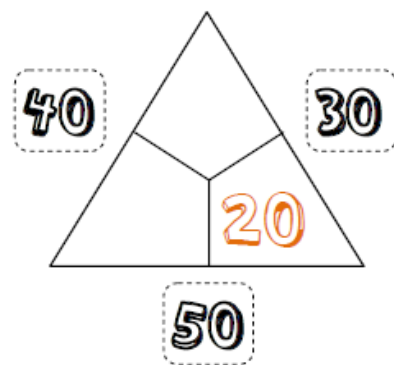
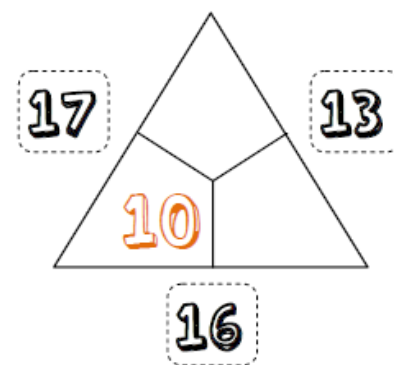
+ + • **Pyramides de l'exercice 2 :** Cette fois-ci, il n'y a plus que le résultat dans le carré. Il faut que tu trouves tous les nombres du triangle. C'est beaucoup plus difficile, courage !

- Corrections sur le document de correction.

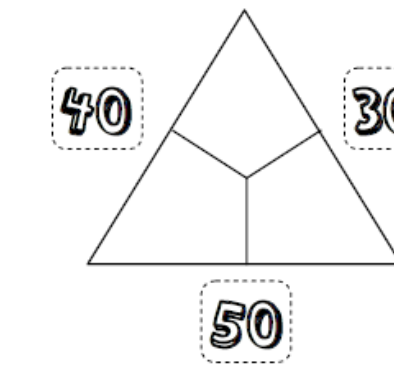
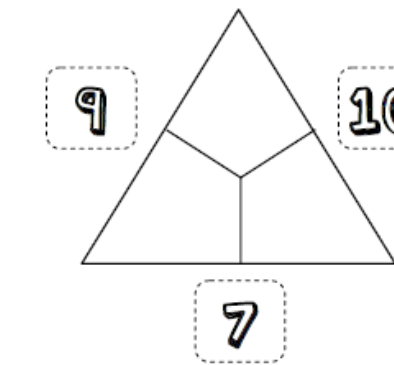
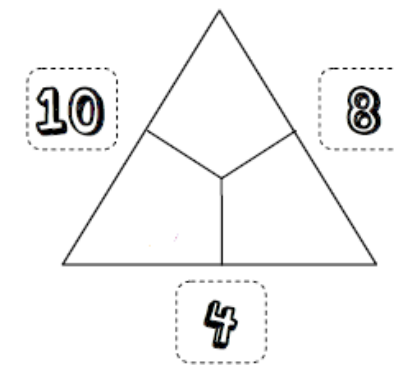
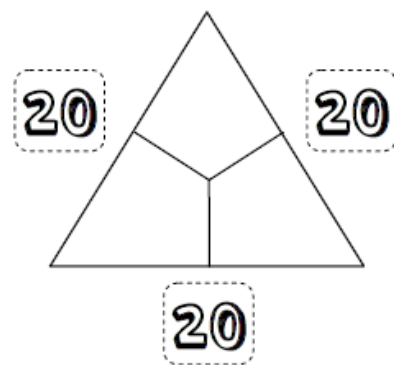
o



+



++



- Lis les consignes et fais ce qui est demandé sur l'image.




1. Colorie la plus petite casserole en marron et la plus grosse en jaune.
2. Il y a du café dans la cafetière, colorie-le en noir.
3. Une des pommes est verte, l'autre est rouge.
4. La boîte de riz qui est contre le mur est rose.
5. Le tour de la fenêtre est de la même couleur que le bois.
6. Ils sont empilés sous les casseroles, colorie-les en bleu.
7. Un balai est posé à côté du frigo, dessine-le.
8. Dessine un vase et un bouquet de fleurs entre les bols et la marmite.

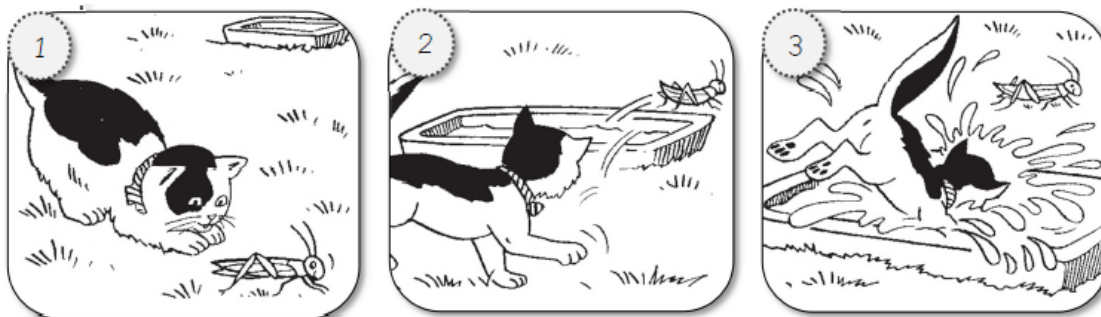
Aide pour l'adulte

- Accompagner si besoin :
 - faire reformuler les phrases ;
 - accompagner la segmentation (séparation) des mots ;
 - assister pour l'orthographe des mots non maîtrisés.

Consignes pour l'enfant

- Observe les 3 images et les la liste de mots.
- Ecris une phrase pour chaque image.

 Voici trois images.



un chat - une sauterelle - l'eau
saute - tombe - observe - attrape



Petite récréation

Aide pour l'adulte

- Accompagner si besoin notamment la phase de tracer des plans du paysage (avec utilisation du papier calque si vous le souhaitez).
- Lancer le pdf en mode diaporama.

Consignes pour l'enfant

- Rappelle les 4 sortes de paysages que nous avons vu.
- Observe et lis le diaporama sur les plans du paysage.
- Entraîne-toi ensuite à trouver les plans (parties) du paysage en traçant les lignes qui séparent chaque partie (paysage ci-dessous).
- Tu peux aussi utiliser du papier calque par-dessus le paysage pour tracer les lignes. Enlève ensuite la photo du paysage et tu découvriras le croquis du paysage.

• **Pour ceux qui le souhaitent** : des applications pour s'entraîner

<https://learningapps.org/watch?v=p474tv2uk20>

<https://learningapps.org/watch?v=pf094k6hj20>

Pour réviser, un puzzle (voir copie d'écran pour ceux qui veulent imprimer) :

<https://learningapps.org/watch?v=p4auk8zca20>

Observe bien ce paysage



1. Que vois-tu au premier plan (le plus près de toi) ? Trace la ligne qui sépare cette partie des autres.

2. Que vois-tu au deuxième plan ? Trace la ligne qui sépare cette partie des autres.

3. Que vois-tu au troisième plan (le plus loin de toi) ? Trace la ligne de l'horizon.

4. Fais un croquis de ce paysage en dessinant uniquement les lignes des 3 plans.

Paysage urbain (ville)

Paysage rural (campagne)

Paysage de littoral (mer)

Paysage montagnard

une serre

des bureaux

une île

une ferme

la neige

un phare

le bois

des falaises

des magasins

un chemin

des immeubles

le glacier

un tram

des grattes-ciel

une station de ski

le port

un torrent

les plages

le tracteur

un champ cultivé

un bateau de
pêche

des vagues

des rues

un sommet