

Plan de travail du mardi 12 mai

Rituels :

La date : demander à votre enfant la date d'aujourd'hui, d'hier et de demain (à l'oral)

« *Quel jour sommes-nous aujourd'hui ? Quel jour serons-nous demain ? Quel jour étions-nous hier ?* »

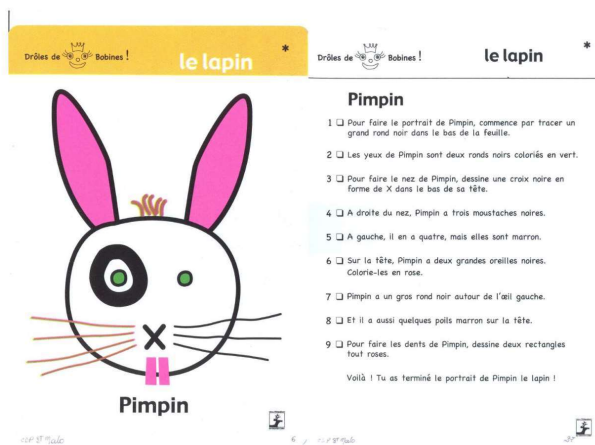
Les élèves écriront ensuite la date d'aujourd'hui dans leur cahier du jour

Poésie : La colère de Monique Müller

Poursuivre la copie, la mémorisation et l'illustration de ce poème

Rappel : ce travail doit être terminé pour vendredi

Lecture : drôles de bobines « le lapin »



le lapin *

Pimpin

- 1 Pour faire le portrait de Pimpin, commence par tracer un grand rond noir dans le bas de la feuille.
- 2 Les yeux de Pimpin sont deux ronds noirs coloriés en vert.
- 3 Pour faire le nez de Pimpin, dessine une croix noire en forme de X dans le bas de sa tête.
- 4 A droite du nez, Pimpin a trois moustaches noires.
- 5 A gauche, il en a quatre, mais elles sont marron.
- 6 Sur la tête, Pimpin a deux grandes oreilles noires. Colorie-les en rose.
- 7 Pimpin a un gros rond noir autour de l'œil gauche.
- 8 Et il a aussi quelques poils marron sur la tête.
- 9 Pour faire les dents de Pimpin, dessine deux rectangles tout roses.

Vallé ! Tu as terminé le portrait de Pimpin le lapin !

Votre enfant devra lire la description (les 9 étapes) et réaliser le dessin correspondant. Ensuite, il devra comparer son dessin avec l'image pour voir s'il a bien lu et effectué les consignes demandées.

Attention, il ne faut pas montrer l'image du lapin avant la fin du travail !

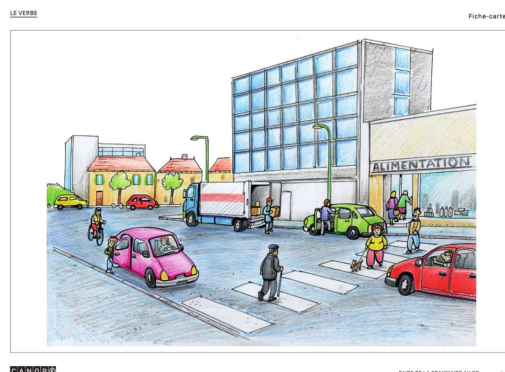
Grammaire : Le verbe (les actions)

1) **Rappel** « *Qu'est-ce qu'un verbe ?* » **c'est un mot qui exprime ce que l'on fait, on peut le mimer : c'est une action**

→ Visionnage de la vidéo « identifier le verbe »

Présentation du travail « *Aujourd'hui, nous allons faire des exercices pour apprendre à retrouver le verbe dans une phrase.* »

2) Description illustration



Votre enfant observe ce qui est dessiné. Poser des questions pour qu'il vous dicte des phrases.
 « Que fait l'enfant ? Que font les voitures ? Que fait l'homme avec la casquette rouge ? Que fait l'homme vers la voiture verte ? Que fait la dame avec le chien ?... »

Ecrire les phrases de votre enfant sous la dictée puis souligner les verbes en rouge.

Exemples :

L'enfant **descend** de la voiture.

L'homme **monte** dans sa voiture.

La femme **traverse** la route avec son chien.

L'homme **décharge** les cartons de son camion...

3) Fiches exercices (à coller dans le cahier du jour)

1. Souligne le mot qui exprime ce que fait chaque personnage :



Correction : il fallait souligner les verbes suivants :

dort
entre
allume
ouvre

rencontre
marchent
monte
glisse + regarde

dessine
découpe
colle
écrit

court
saute
tombe
pleure + arrive

Dictée :

Liste 24 : une maison – des ciseaux – il voit – aller - dire

-Lire puis copier les mots dans le cahier rouge après la liste 23 (sauter 1 ligne, écrire liste 24 puis copier les mots uniquement en attaché)

-Commencer à les mémoriser (piocher dans les 21 idées proposées → voir document donné au début du confinement)

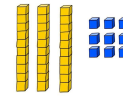
Mathématiques :

Calcul mental : (ardoise)

Vous écrivez un nombre à deux chiffres, votre enfant dessine les dizaines et les unités et écrit une addition sous la forme $10+10+10\dots$

39 - 25 - 32 - 28 - 41 - 50 - 43

Exemple : 39 → votre enfant dessine les dizaines et unités sur son ardoise puis écrit $10+10+10+9=39$



Rappel : Dans un nombre à deux chiffres, le premier chiffre est le chiffre des dizaines, le deuxième celui des unités

Calcul mental : **Fichier p117**

Vous écrivez : $10 + 6$; $10 + 10 + 4$; $10 + 10 + 10 + 10 + 9$; $10 + 10 + 10 + 7$; $10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 8$; $10 + 10 + 10 + 10$.

Votre enfant écrit le nombre à deux chiffres correspondant dans les cases colorées en haut du fichier.

Se déplacer sur un quadrillage **Fichier p117**

→ Manipulation (avant le fichier)

Activité 1 : se déplacer sur les cases ou les nœuds d'un quadrillage à partir d'un algorithme fléché

Matériel : quadrillage (fiche 1 à imprimer ou reproduire le quadrillage) + une figurine

1) Dire « Je place la figurine dans une case (3ème case de la 1ère colonne) et je veux la faire avancer en suivant un programme de déplacement fléché. Voici le programme de déplacement de ma figurine. »

Faire observer les flèches et décrire le déplacement par votre enfant :

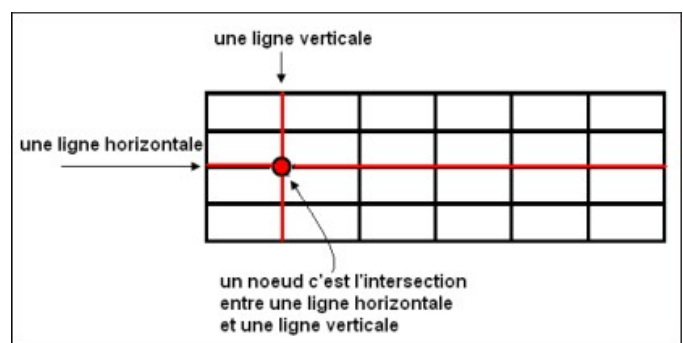
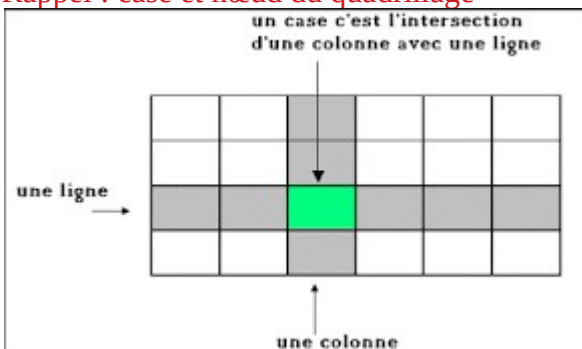
→→→↑→↓

« La flèche va à droite, à droite, à droite, puis vers le haut, encore à droite puis vers le bas. »

Votre enfant va ensuite faire avancer la figurine en respectant le programme de déplacement.

2) Recommencer le même travail en plaçant la figurine sur un nœud du quadrillage. Suivre le même déplacement →→→↑→↓

Rappel : case et nœud du quadrillage



Activité 2 : coder et décoder un déplacement sur les nœuds d'un quadrillage

Matériel : se déplacer sur un quadrillage (fiche 2)

1) Coder le trajet suivi par la fourmi

Consigne 1 : « Voici le trajet suivi par une fourmi. Observe son trajet et complète le programme de déplacement. »

2) Tracer le trajet de la coccinelle en suivant le code.

Consigne 2 : « En suivant son programme de déplacement, trace maintenant, sur le quadrillage, les flèches du déplacement effectué par la coccinelle. »

