

Plan de travail jeudi 9 avril

LECTURE

cela peut se faire en deux moments distincts:

Phase 1 : n°1 à 3

Phase 2 : n°4

Lecture code :

- **Code : le son [g]**

1) Repérer les graphies (= les lettres), qui correspondent au son : **votre enfant doit trouver l'intrus dans la série de mots puis repérer les lettres qui font le son (maxi 10 min)**

a) **A l'oral : donner (lentement) la première série de mots : « gateau, gomme, guidon, cabane, guitare »** (l'intrus est le mot « cabane »). Ensuite vous écrivez ces mots sur une feuille. Et ensemble vous entourez les lettres qui font le son [g]. Ce sont les **lettre G ou GU** (ex : gui/don)

b) **A l'oral : donner la deuxième série de mots : « blague, barque, longue, fatigué »** (l'intrus est le mot « barque »). Procéder de manière identique pour repérer les lettres.

c) **A l'oral : donner la troisième série de mots : « garçon, guerrier, quille, glace »** (l'intrus est le mot « quille »). Procéder de manière identique pour repérer les lettres.

d) **A l'oral : donner la quatrième série de mots : « régala, écarté, regarder, pingouin »** (l'intrus est le mot « écarté »). Procéder de manière identique pour repérer les lettres.

2) Repérer des syllabes **ardoise ou feuille (maxi 15 min)**

Vous écrivez le mot : ex : « guide » puis vous demandez à votre enfant de lire ce mot, puis vous lui demandez d'écrire la syllabe GUI (laissez votre mot écrit). Procéder ainsi pour les autres mots :

- gober, syllabe GO
- légume, syllabe GU
- vague, syllabe GUE
- galerie, syllabe GA

3) **Lecture de la p 8 Cf. fiche de son (en dessous de celle donnée mardi) (maxi 15 min)**

4) **Exercices d'application : 1 à 4 p 28 Cf. fiche (maxi 35 min)**

Compétences :

- Lire et écrire des mots avec le son étudié.

MATHEMATIQUES

Mathématiques : (maxi 40 min)

- **Calcul mental : Petits problèmes dictés à l'oral ou réponse sur l'ardoise**

Problème a) : Le pion est sur la case 8. Il va avancer. Je lance le dé. Il marque 3. Sur quelle case arrivera le pion ? (11)

Problème b) : Le pion est sur la case 8. Il va avancer. Je lance le dé. Il marque 5. Sur quelle case arrivera le pion ? (13)

Problème c) : Le pion est sur la case 8. Il va reculer. Je lance le dé. Il marque 3. Sur quelle case arrivera le pion ? (5)

(vous pouvez faire d'autres problèmes en changeant le dé)

Pour les élèves en difficulté : utiliser la file numérique à la fin du « gros » cap maths.

- **Familiarisation: Comparer des longueurs à 1 m**

a) Demander à votre enfant s'il connaît sa taille, sinon lui dire ça taille sous la forme : 1 mètre et 20 centimètres

Ensuite, expliquer que la grande règle du tableau à l'école mesure 1 mètre. Montrez cette mesure avec 1 mètre de couturière ou 1 mètre enrouleur pour le bricolage.

Lui montrer que la petite graduation est le centimètre comme sur sa règle.

Expliquer qu'on utilise le centimètre quand on parle de petites longueurs et le mètre pour des plus longues.

Petit film :

<https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/discipline/mathematiques/grandeurs-et-mesures/mesures-de-longueur/des-ordres-de-grandeur-entre-le-m-et-le-cm.html>

b) Faire des petites devinettes :

Est-ce qu'un crayon est plus grand que 1m ? est-ce que la porte est plus grande que 1 m ? est-ce que papa est plus grand que 1 m ? est-ce qu'une mouche est plus grande que 1m ? etc...

c) **Ex 1 et 2 p 45**

- **Apprentissage : Reconnaître un alignement**

1) Mise en situation

Prendre 4 jetons ou 4 petits objets. Demandez à votre enfant de les aligner.

Puis lui demander comment on peut vérifier ? Le laisser réfléchir puis s'il n'a pas d'idée lui proposer : une ficelle ou une cordelette ou un tasseau ou sa règle.

Tendre la cordelette ou la ficelle ou bien placer la règle ou le tasseau et vérifier si les 4 éléments sont alignés.

2) Expérimentation : cf. **fiche points alignés**

	<p>Sur chaque dessin les petits ronds (ou points) représentent les jetons. Vous devez dire si les jetons sont alignés ou pas. Pour cela vous allez utiliser la règle. Vous pouvez tracer un trait pour bien visualiser. (Cf. dico maths page 47)</p> <p>3) <u>Entraînement</u> : ex 3 p 45</p> <p><u>Compétences</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser le répertoire additif - Comparer des longueurs à 1m. - Reconnaître sur la feuille de papier, des alignements à la règle.
<p><u>ANGLAIS</u></p>	<p>Anglais : (maxi 15 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Feelings</u> : • <u>Food</u> : <p>Accepter l'invitation reçue par mail pour le site CliknPlay. (pour ceux qui ne l'ont pas fait) Attention, le vocabulaire n'est pas tout à fait celui vu en classe.</p> <p><u>Compétence</u> :</p> <p>Connaître le vocabulaire des sentiments et de la nourriture en anglais.</p>
<p><u>Questionner le monde</u> + <u>Lecture</u></p>	<p><u>Questionner le monde</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Les animaux : nombre de pattes</u> <p>Coloriage magique.</p> <p><u>Compétence</u> :</p> <p>Connaître les caractéristiques du monde du vivant. Lire des mots</p>
<p><u>EPS</u></p>	<p><u>Danse</u> :</p> <p>Danse sur les musiques suivantes en utilisant l'action BALANCER (au sol, debout en avançant, balancement de la tête, des bras, des jambes, du corps, ... fais des essais et fais toi plaisir !)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=KwwwWz6Ef3I&list=PLaC6Tsc3u36BDPiH4dYsbCKKDdNmVAKSD https://www.youtube.com/watch?v=1p0pe-1_xUk</p> <p><u>Compétence</u> :</p> <p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique.</p>