

Mon plan de travail « à la maison »

Semaine du 5 au 9 avril

CE1

Jeudi 8 avril

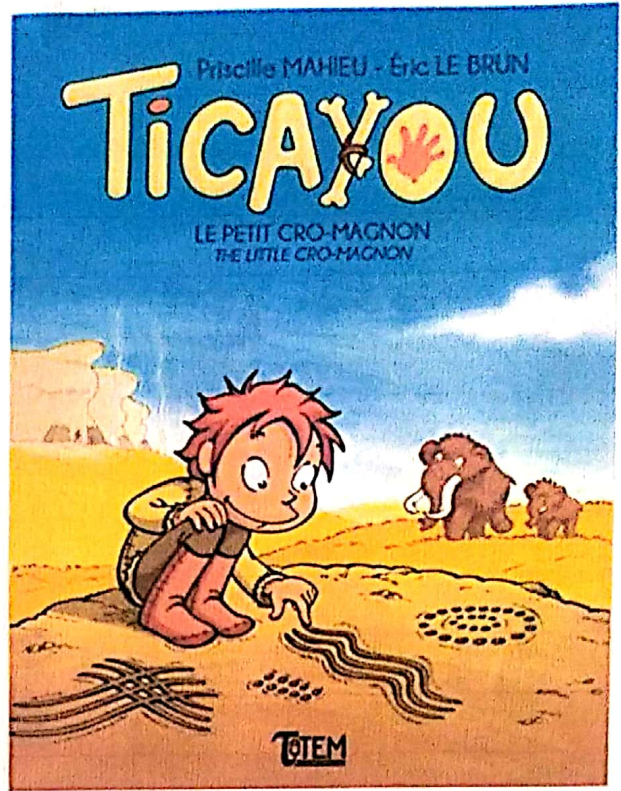
	Matière/temps	Exercice		Différenciation
○	Lecture (30 mn)	<p>Préparation : Attrape les fiches 5,6,7 et 8 sur la Préhistoire puis : Groupe A : ton cahier de devoir, un stylo bleu, un stylo rouge et ta règle. Groupes B et C : ton crayon de papier et ta gomme.</p> <p>Etape 1 : Regarde la page de couverture de la fiche 5, observe la bien puis lis les phrases à gauche.</p> <p>Etape 2 : Groupe A : écris sur ton cahier la date du jour comme d'habitude puis recopie seulement les phrases correctes. Groupes B et C : Entoure les phrases correctes.</p> <p>Etape 3 : Passe à la fiche 6, 7 puis 8.</p> <p>Tu trouveras la correction avec les corrections de celles de mardi.</p>	A A A A	Faire les fiches 1 et 2 uniquement et aidez les enfants sur les mots qui posent problème
○	Ecriture (15mn)	<p>Préparation : Attrape ton ardoise, ton feutre et l'effaceur ainsi que les fiches sur les lettres O et P puis ouvre la page du site de l'école et clique sur mardi 6 avril CP CE1.</p> <p>Etape 1 : Regarde de nouveau la vidéo de mardi sur le tracé de la lettre O et du P, entraîne -toi sur ton ardoise.</p> <p>Etape 2 : Quand tu te sens prêt, tu peux réaliser les fiches d'écriture du O et du P au feutre au départ puis au crayon de papier quand le tracé est plus petit. (Les enfants connaissent ces fiches et ont l'habitude)</p>	D A A	Tracer la lettre majuscule sur l'ardoise de votre enfant et ce dernier vient effacer cette lettre avec son doigt en suivant le bon tracé du début à la fin. A renouveler plusieurs fois jusqu'à ce qu'il y arrive seul.
○	Ecoute-compréhension (30mn)	<p>Préparation : Connecte-toi sur le site de l'école puis clique sur l'article du jeudi 8 avril. Installe-toi confortablement pour écouter l'histoire qui va suivre.</p> <p>Etape 1 : Ecoute l'histoire en regardant les images. Réécoute-la si tu le souhaites.</p> <p>Etape 2 : Réponds aux questions suivantes à l'oral :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Quel est le personnage principal de cette histoire ? 2) Quel est le titre de cette histoire ? 3) Quel est le problème du prince de Motordu ? <p>Etape 3 : Fais les fiches de jeux.</p>	D D D A	Faire la fiche n°1 au minimum.
○	Orthographe (20mn)	<p>Préparation : Attrape le plateau de jeu du monstre de l'orthodé, un dé, des feutres, et trouve un adulte pour jouer avec toi.</p> <p>Etape 1 : Lis les consignes du jeu sur la fiche 1.</p> <p>Etape 2 : Vous pouvez commencer à jouer. Le premier à avoir colorié tous les g a gagné.</p>	A D	

○	<p>Maths- Calculs posés (30mn)</p>	<p>Préparation : Attrape la fiche de calculs posés, ton crayon de papier et ta gomme.</p> <p>Etape 1 : Réalise les calculs posés. Quand tu as terminé, tu peux chercher si tu as une calculatrice à la maison et vérifier tes résultats. Si tu as des erreurs essaie de chercher d'où cela vient comme en classe quand tu dois t'autocorriger.</p> <p>Etape 2 : Ecris la date d'aujourd'hui dans ton cahier de devoir puis lis le problème et cherche le calcul qui te permettra de le résoudre. Pose ton calcul puis écris une phrase pour répondre à la question.</p>	<p>A</p> <p>A</p> <p>A</p>	<p>Les enfants peuvent prendre leur matériel de numération pour réaliser cette activité. Pour les moins rapides, ne réaliser que les deux premiers calculs de chaque exercice.</p>
○	<p>Maths- géométrie (30mn)</p>	<p>Préparation : Attrape ta règle, les fiches « poissons » sur quadrillage, ton crayon de papier et ta gomme.</p> <p>Etape 1 : Rappelle-toi les étapes pour réaliser une figure sur quadrillage.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Place les lettres et chiffres sur le modèle puis sur la grille vierge. (Attention ! Au-dessus des lignes et colonnes et non au-dessus des cases.) 2) Colorie en couleur les nœuds du modèle. 3) Place ces mêmes nœuds sur ta grille vierge. 4) Relis à la règle les nœuds pour former ta figure. <p><i>n.b : ces étapes sont importantes pour le moment, ils apprendront petit à petit à s'en passer quand ils seront prêts.</i></p> <p>Etape 2 : Réalise ton premier poisson et si tu veux, garde les autres pour un jour où tu t'ennuies.</p>	<p>A</p> <p>A</p> <p>A</p>	<p>Demandez aux enfants de vous redire étape après étape ce qu'il faut faire, ne pas être loin d'eux pour vérifier qu'ils les respectent toutes.</p>
BONUS	<p style="text-align: center;">Arts plastiques</p> <p>Réalise la poulette de Zaubette en cliquant sur le lien sur le site de l'école. Je t'ai préparé le travail, tu n'as plus qu'à décorer ta poulette, à découper puis coller les éléments. N'hésite pas à m'envoyer ton travail</p>			

Lecture de phrases La Préhistoire



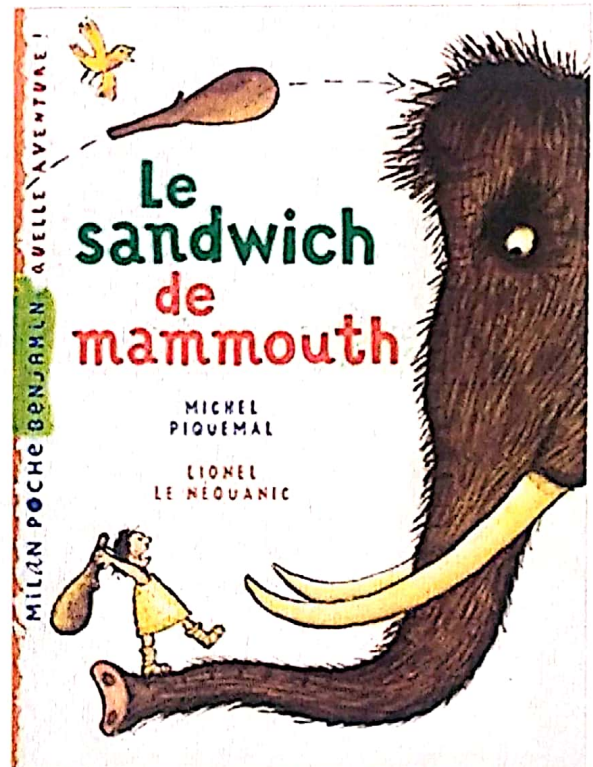
1. Un petit garçon fait des dessins sur le sol.
2. Il part à la chasse au lapin.
3. Deux mammouths arrivent vers lui.
4. On peut voir de la fumée devant la falaise.
5. Il pleut très fort ce jour-là.
6. La plage est juste derrière le petit garçon.
7. Ticayou est sûrement le prénom du petit garçon.
8. Il porte des bottes rouges.



Lecture de phrases La Préhistoire



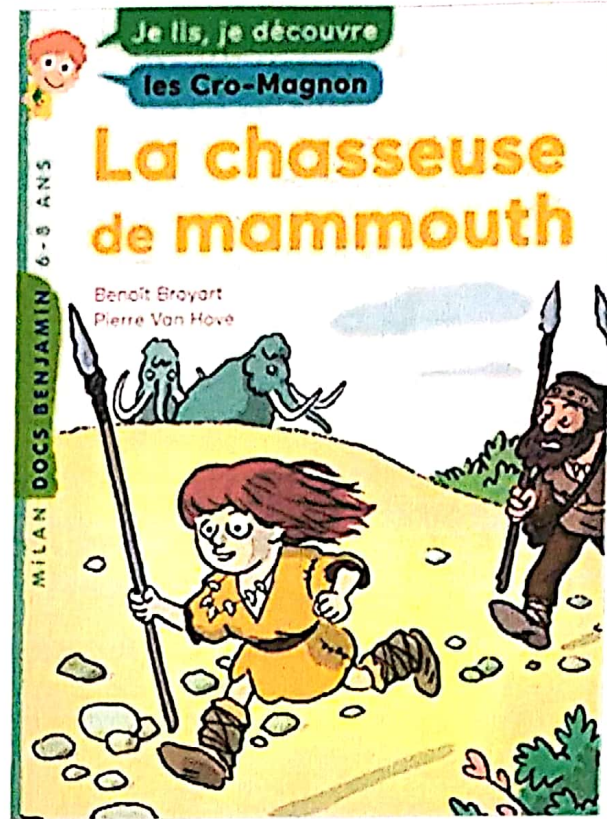
1. On ne voit que la tête du mammouth.
2. Il a des puces partout qui sautent sur son dos.
3. L'enfant est debout sur sa trompe.
4. Il tient une massue et veut frapper le mammouth avec.
5. L'oiseau qui vole dans le ciel est bleu avec un bec orange.
6. Le mammouth a deux défenses.
7. L'enfant mange une cuisse de poulet.
8. Le titre est le sandwich de Marmouset.



Lecture de phrases La Préhistoire



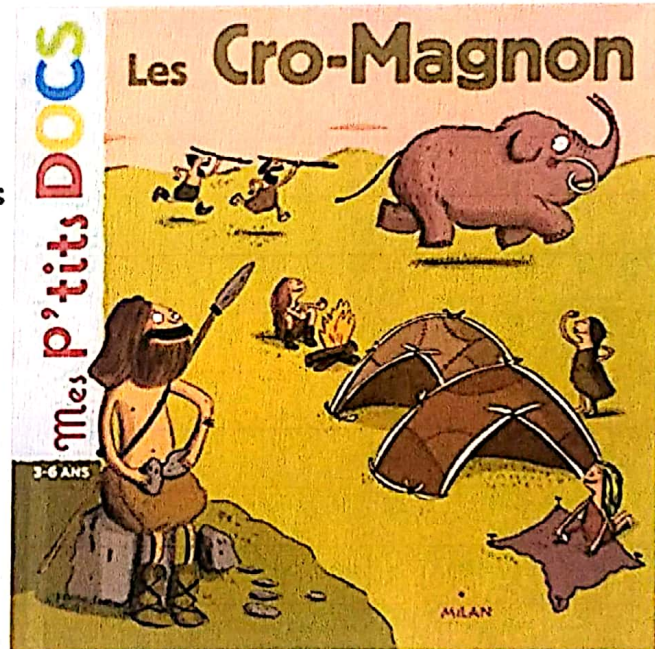
1. Deux mammouths arrivent de derrière la colline.
2. Ils ont perdu leurs défenses.
3. Ils s'approchent d'une rivière pour boire.
4. Un homme et une enfant courent.
5. Ils ont des armes dans les mains.
6. Ils dessinent des animaux dans une grotte.
7. Ils ont des colliers autour du cou.
8. La petite fille est sûrement la chasseuse de mammouth.



Lecture de phrases La Préhistoire



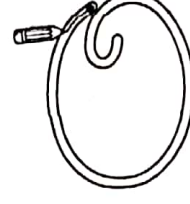
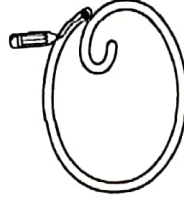
1. Deux Cromagnon courent après un mammouth.
2. Certains pêchent du poisson.
3. Douze tentes sont construites dans la prairie.
4. Une personne se tient devant le feu.
5. C'est l'heure du repas. Tous sont installés pour manger.
6. Un homme taille des pierres.
7. Le mammouth semble avoir peur.
8. Les Cromagnon vivent dans des maisons de pierre.



Aujourd'hui, nous sommes le :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

1 Trace le chemin de la majuscule :



2 Repasse sur les modèles puis continue :

3 Recopie chaque mot deux fois :

Oriane

Olivier

Octavie

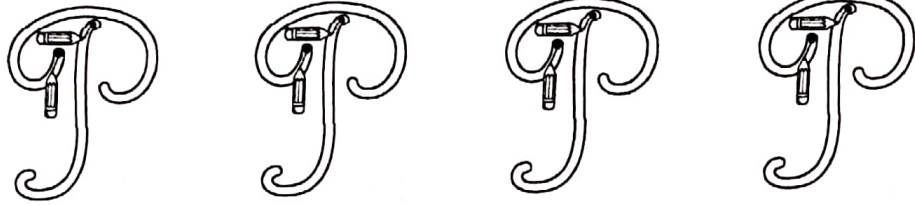
4 Recopie (tout en écriture cursive) :

C'est la nuit des étoiles, Olga observe la constellation d'Orion avec Ophélie.

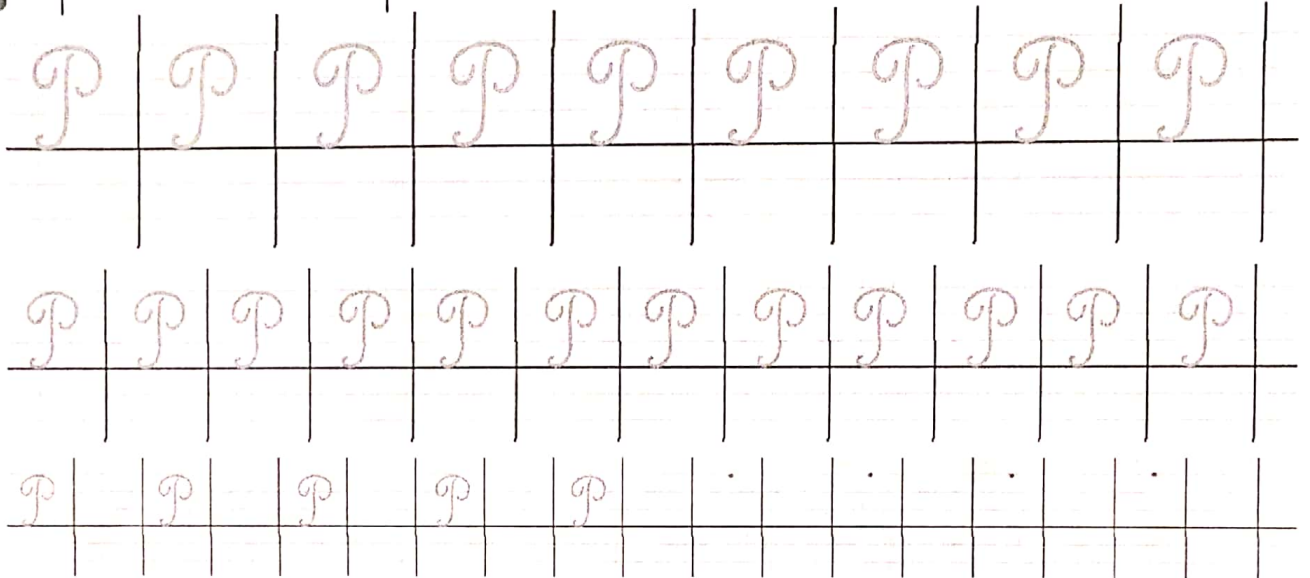
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Aujourd'hui, nous sommes le :

1 Trace le chemin de la majuscule :



2 Repasse sur les modèles puis continue :



3 Recopie chaque mot deux fois :

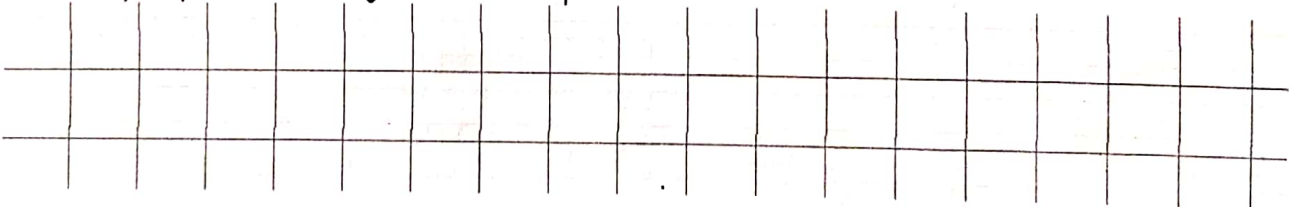
Perceval

Patricia

Perpignan

4 Recopie (tout en écriture cursive) :

Pour préparer la fête de Pâques, Philippe peint des œufs durs.



Prénom : _____

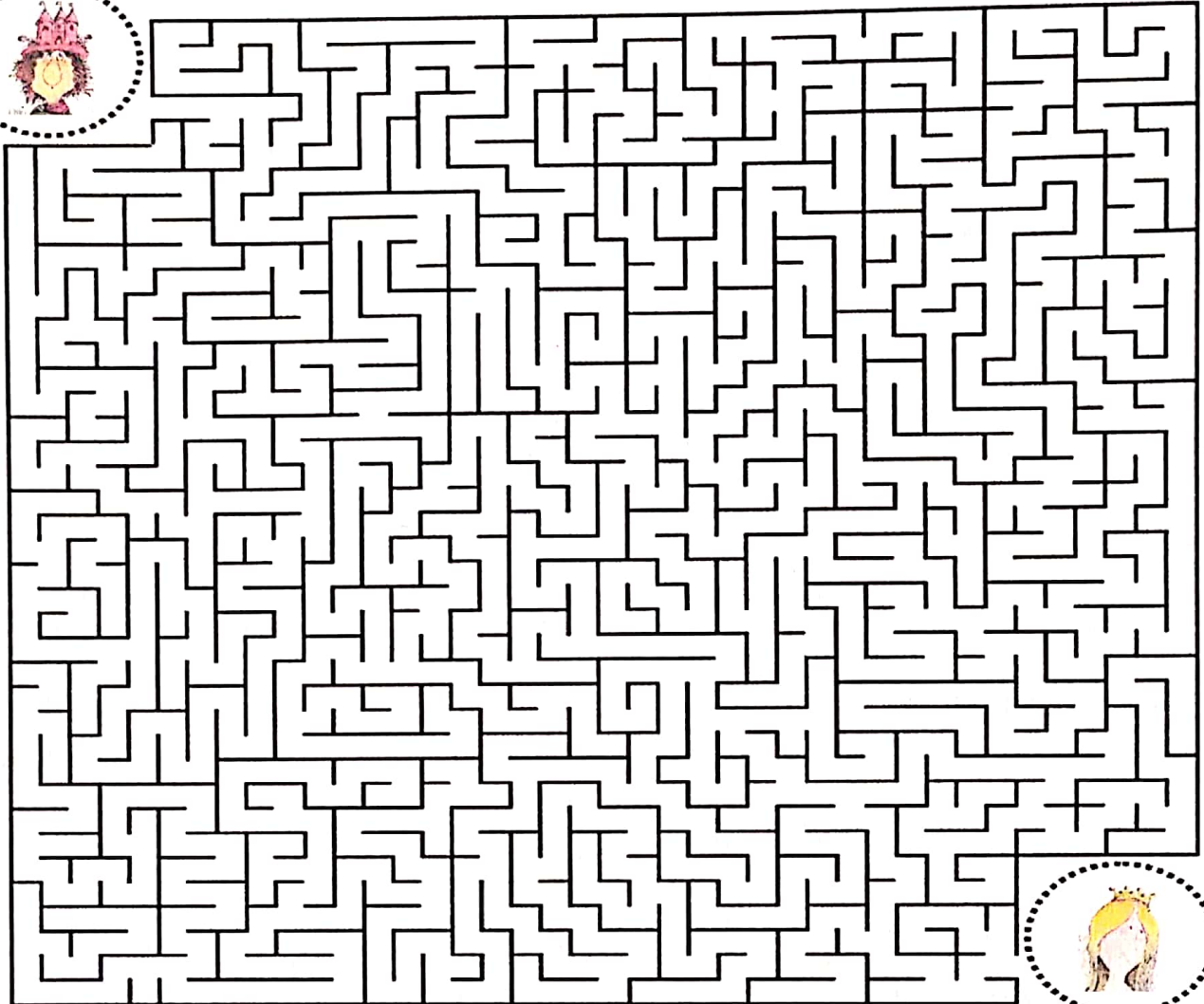
Date : ____ / ____ / ____

Classe : _____

La belle lisse poire du prince de Motordu - Pef

Jeux
www.lutinbazar.fr

Aide le prince de Motordu à retrouver la princesse Dézécolle.



Lorsque que tu les vois, colorie le mot « prince » en bleu et le mot « princesse » en rose.

PRINCESSE	<i>institutrice</i>	<i>CARESSÉ</i>	grince
<i>CHAPEAU</i>	ALTESSE	prince	FINESSE
<i>duchesse</i>	princesse	<i>pince</i>	PRINCESSE
prince	PRINCESSE	BRAISE	mince
PARESSÉ	<i>RINCE</i>	<i>pinnette</i>	<i>prince</i>
PRINCE	<i>tendresse</i>	fraise	REINE
<i>pincer</i>	vitesse	princesse	ivresse
princesse	PARPAING	prince	PRINCE

Prénom : _____

Date : ____ / ____ / ____

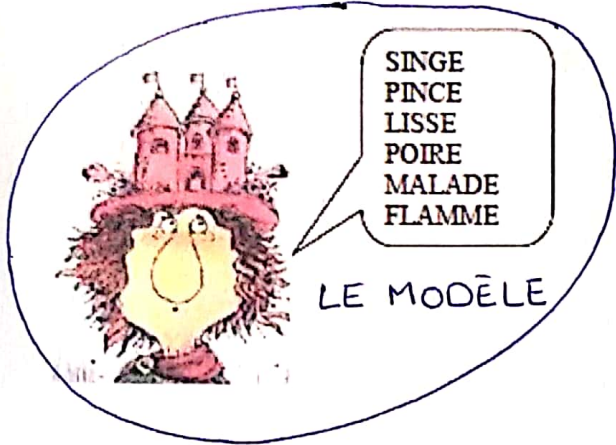
Classe : _____

La belle lisse poire du prince de Motordu - Pef

Jeu

www.lutinbazar.fr

Colorie les bulles identiques au modèle. Sois très attentif !



SINGE
PINCE
LISSE
POIRE
MALADE
FLAMME

SINGE
PINCE
LISSE
POIRE
MALADE
FLAMME

SINGE
PRINCE
LISSE
POIRE
MALADE
FLAMME

SINGE
PRINCE
HISTOIRE
MALADE
FLAMME

SINGE
PRINCE
LISSE
POIRE
MALADE
FLAMME

SINGE
PRINCE
LISSE
POIRE
SALADE
FLAMME

LINGE
PRINCE
LISSE
POIRE
SALADE
FEMME

SINGE
PRINCE
LISSE
POIRE
MALADE
FEMME

SINGE
PRINCE
GLISSE
POIRE
MALADE
FEMME

LINGE
PRINCE
LISSE
POIRE
MALADE
FLAMME

SIGNE
PRINCE
LISSE
POIRE
MALADE
DRAME

Prénom : _____

Date : ____ / ____ / ____

Classe : _____

La belle lisse poire du prince de Motordu - Pef

Jeux

www.lutinbazar.fr

Retrouve les mots de l'histoire dans la grille et colorie-les. Change de couleur pour chaque mot.

L	A	J	Y	F	N	S	P	M	M	X	A	J	N	X
B	Z	Y	P	O	F	C	T	A	A	L	V	V	O	O
T	R	K	G	U	L	Z	F	I	L	T	Y	O	V	P
T	E	A	X	U	A	A	A	E	S	P	Z	C	T	Z
Y	K	O	I	J	M	M	S	Y	X	Y	D	V	T	A
G	A	E	Y	S	M	S	I	N	G	E	M	X	X	R
Z	L	R	O	O	E	X	U	O	U	B	O	O	H	I
S	R	U	O	C	E	S	U	O	P	É	O	A	O	N
P	E	T	N	H	B	I	B	X	N	M	F	R	C	G
U	I	I	M	A	J	O	T	O	J	O	M	C	C	D
T	R	O	U	P	E	A	U	Y	Y	J	M	V	Z	H
P	A	T	U	E	U	K	E	T	U	G	A	N	J	O
S	M	K	D	A	N	O	L	T	O	P	U	G	J	A
V	M	V	I	U	F	P	Q	R	H	N	Y	V	C	B
Y	G	O	R	F	G	W	J	O	W	M	S	J	R	Y

- | | | | |
|---------|-----------|---------|---------|
| BOUE | BOUTONS | BRAISES | CHAPEAU |
| EPOUSE | FLAMME | MARIER | PNEU |
| PRINCE | PRINCESSE | SECOURS | SINGE |
| TOITURE | TROUPEAU | | |

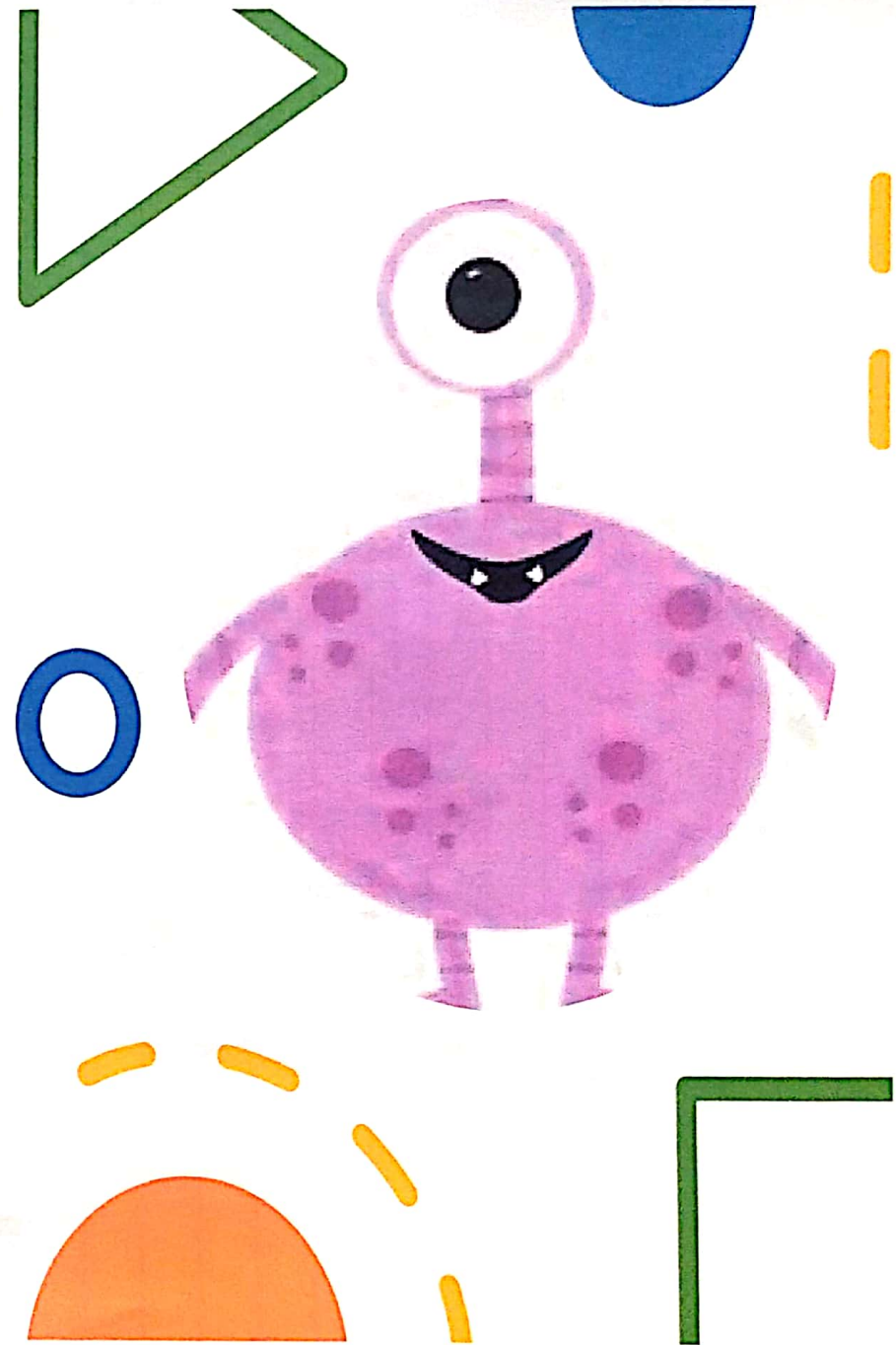
Le monstre de l'orthodé

But : être le premier à avoir rempli ses cases

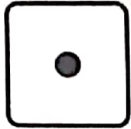
Matériel: plateau , un dé , feutre ou crayon de couleurs - Jeu avec un adulte

Règle:

- Lancer le dé repérer la lettre sur laquelle travailler.
- Relancer le dé pour savoir combien de mots chercher .
- *Par exemple je lance le dé je tombe sur cinq je dois travailler sur : ci , je relance le dé je tombe sur 2 je dois donner deux mots qui contiennent ci à l'intérieur : citron, récit. Je les écris.*
- Le maître du jeu vérifie que c'est correct.
- Lorsque le maître du jeu valide, l'enfant colorie autant de cases que de mots corrects.
- Le premier à avoir rempli toutes ces cases gagne la partie.



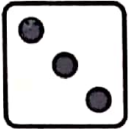
Exemple "adulte"



GR



GL



GN



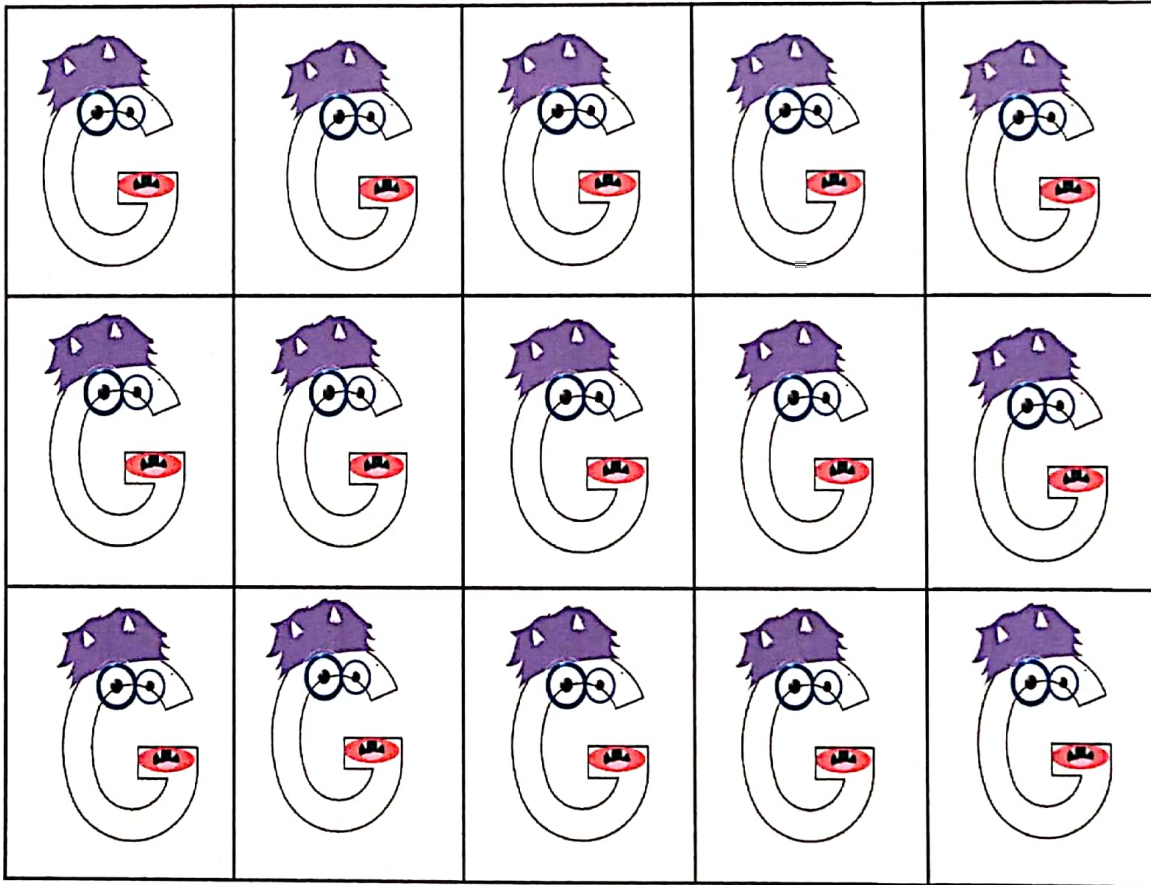
GE



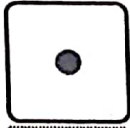
GI



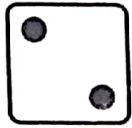
GA



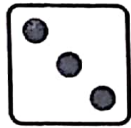
Exemplaire "enfant"



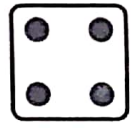
GR



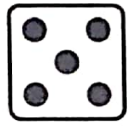
GL



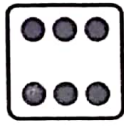
GN



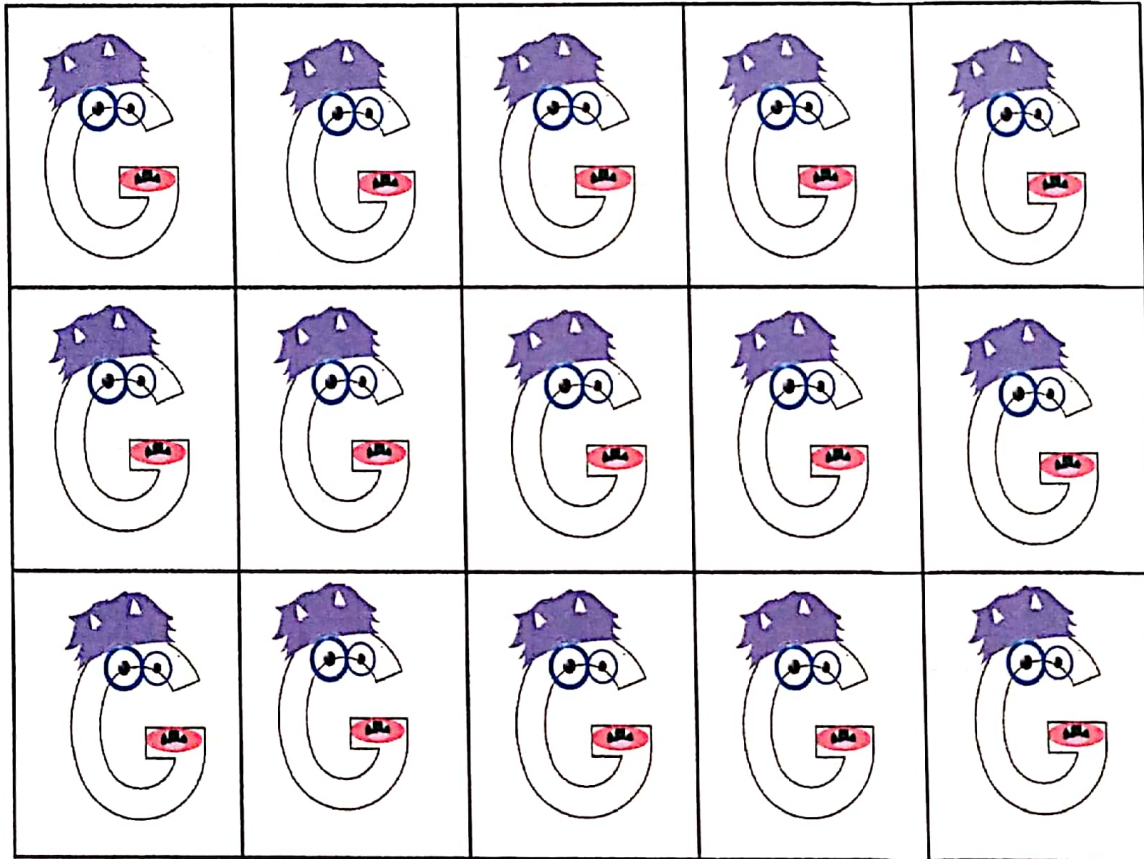
GE



GI



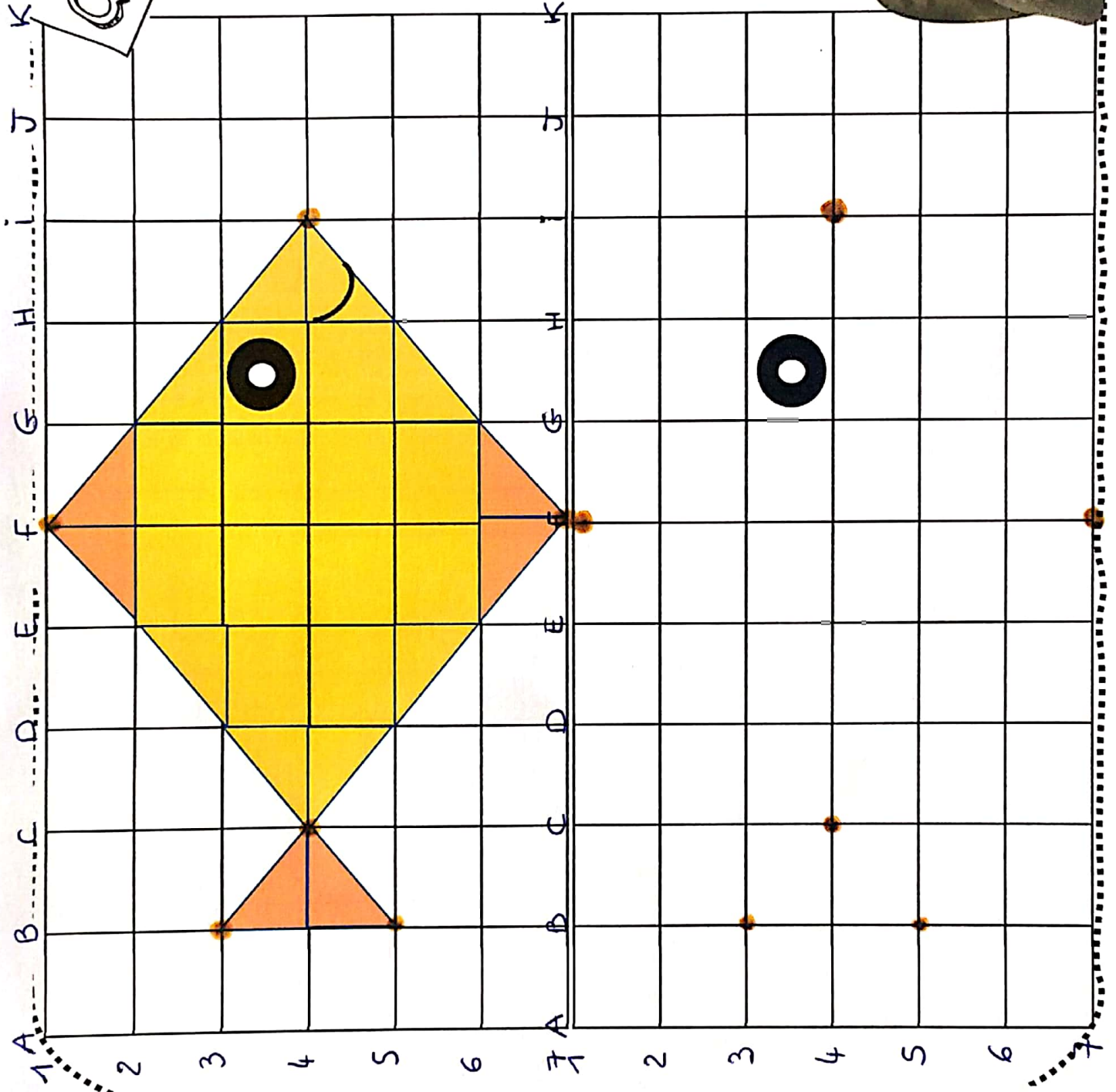
GA



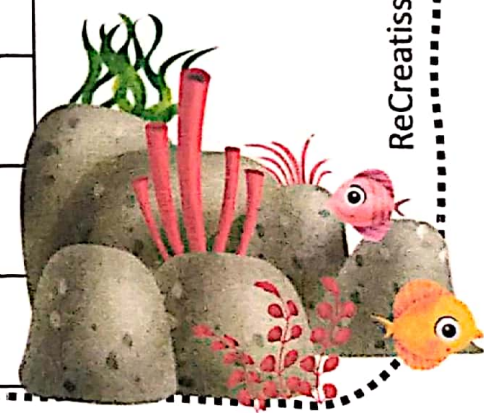
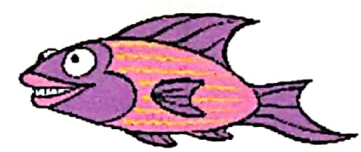
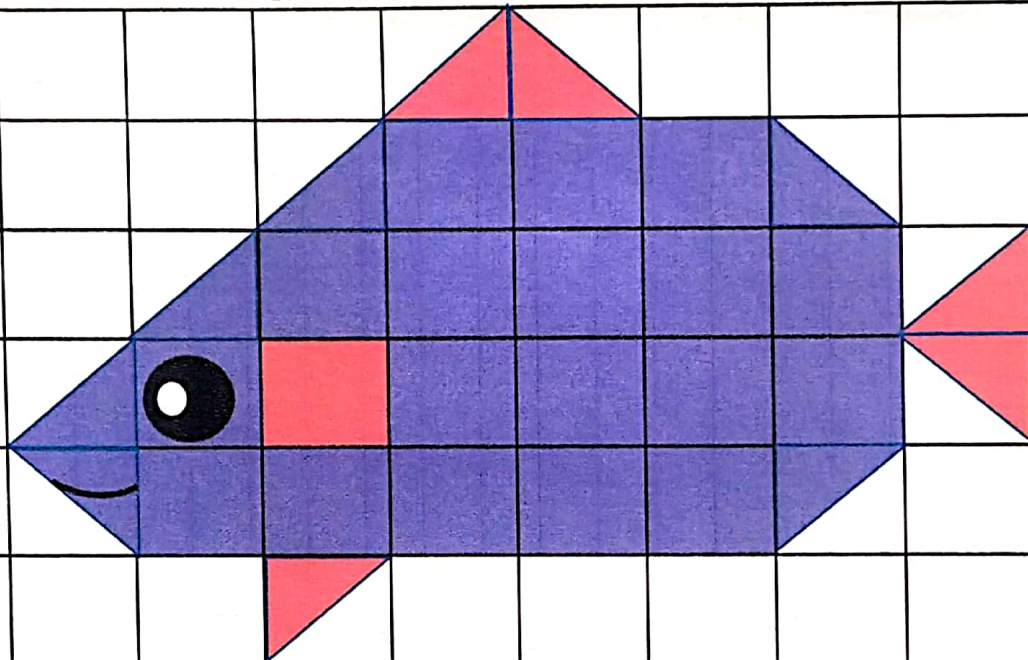
Quadrillage



Recreatisse.com

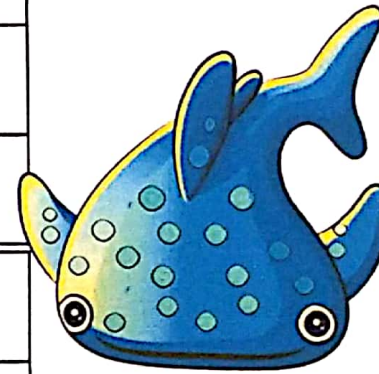
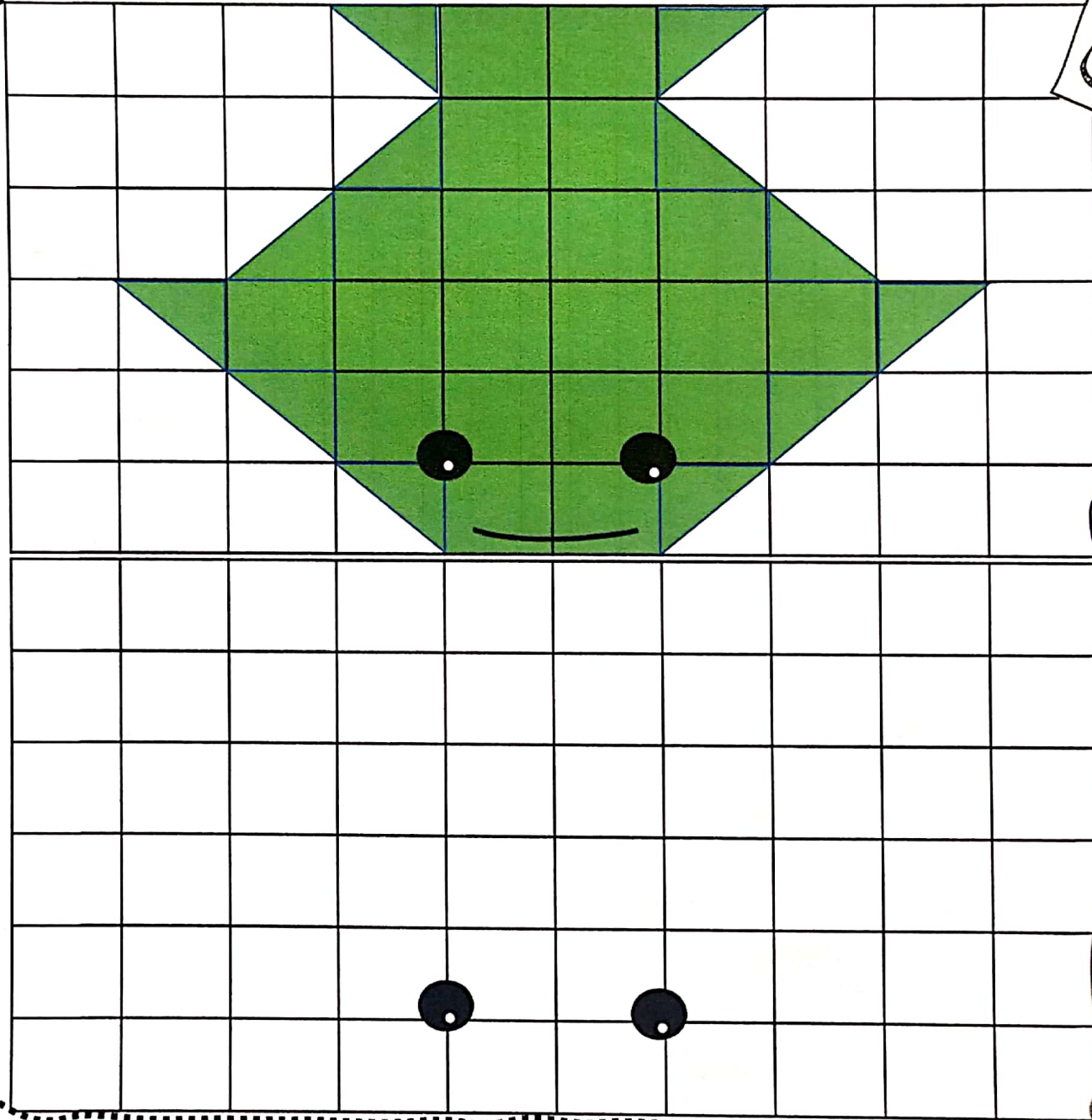


Quadrillage



ReCreatise.com

Quadrillage

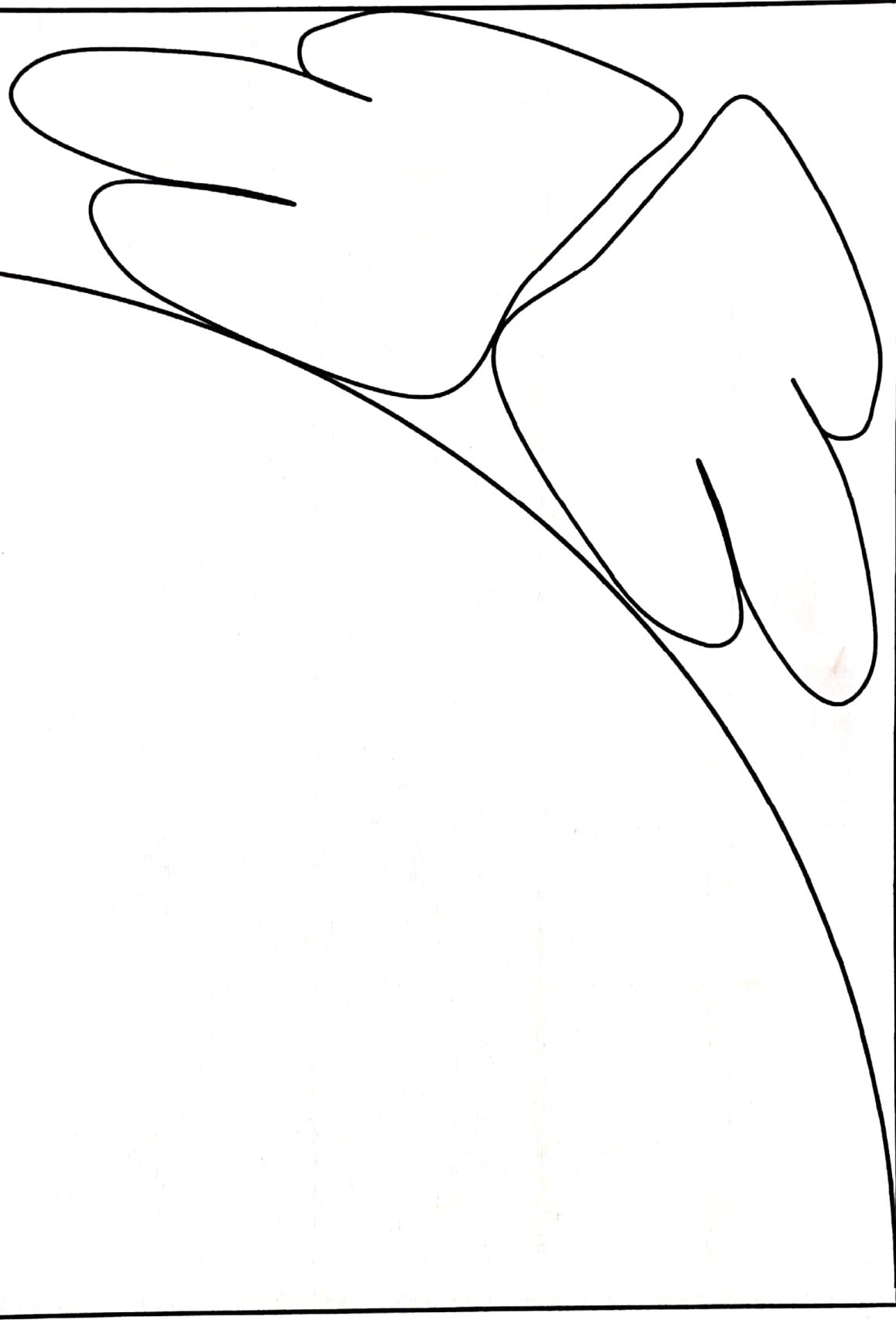


ReCreatise.com

corps

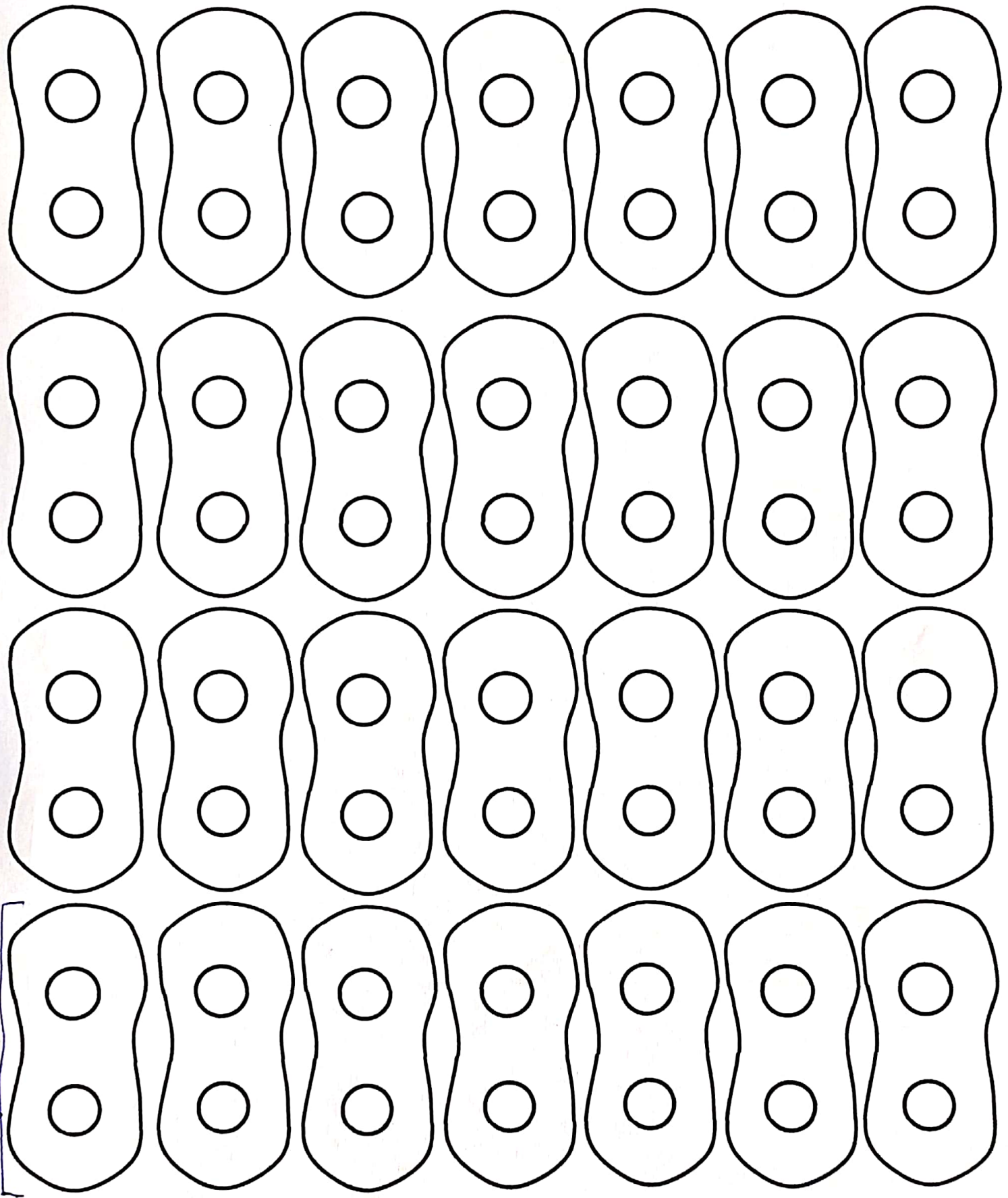
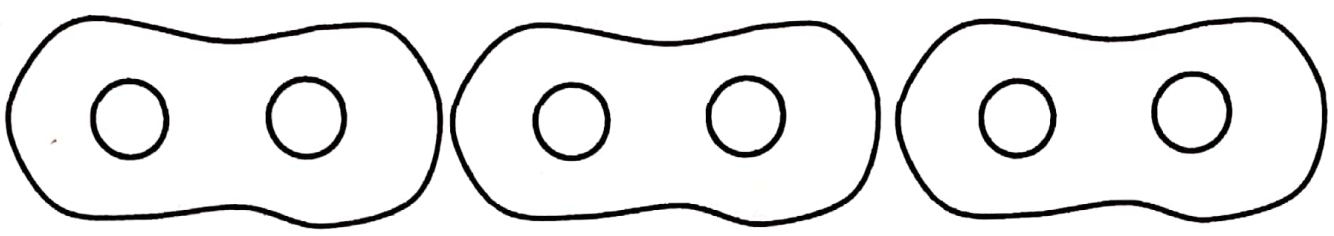
les ailes

les plumes et la queue



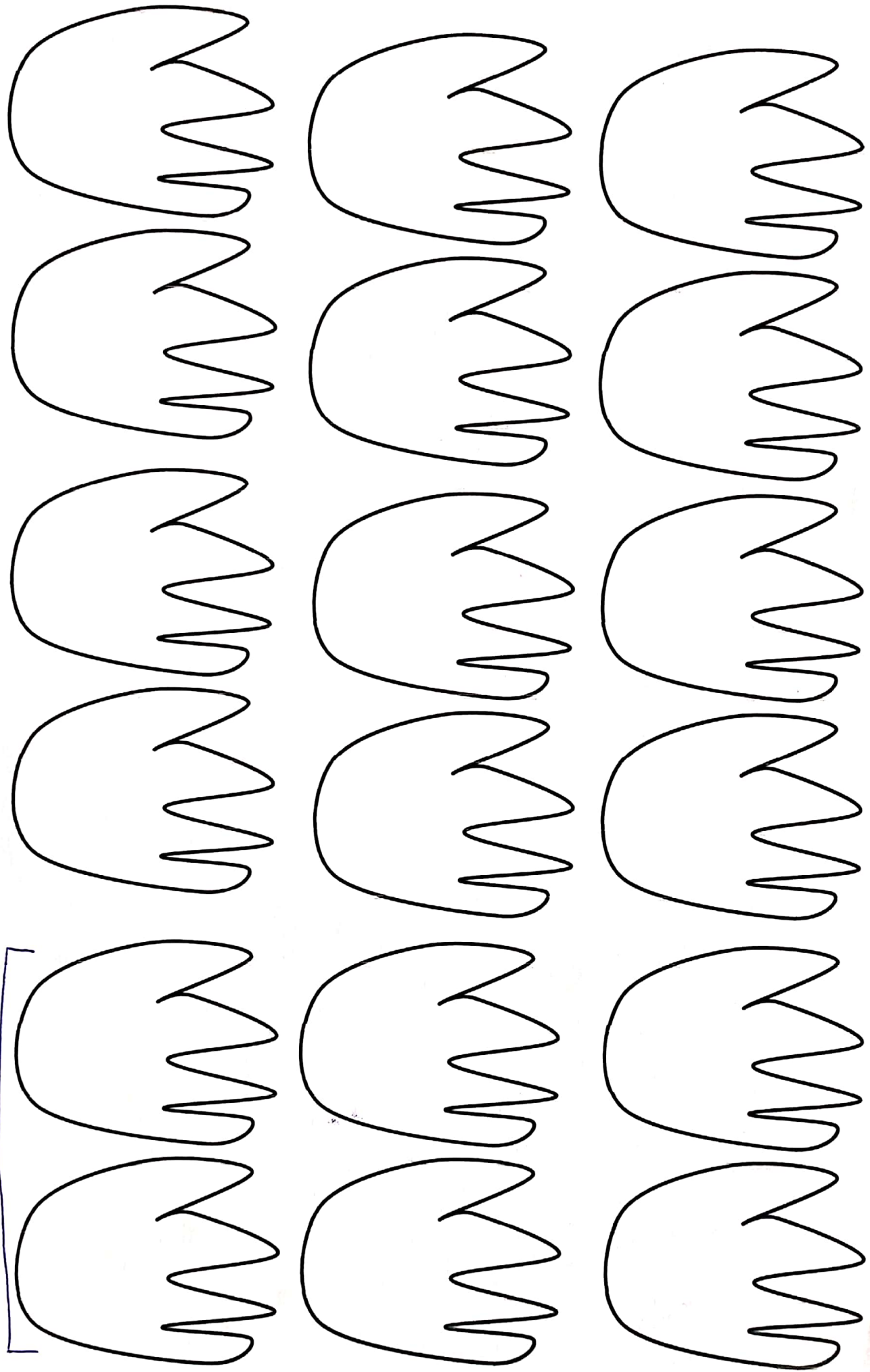
À imprimer sur du papier A3 jaune (ou papier blanc à peindre)

Yeux à imprimer sur papier A4
80mg une feuille pour 30
élèves



yeux

les doigts



À imprimer sur du papier A4 jaune (pattes du bas) sur une feuille = 9 élèves