

Plan de travail des grizzlys du lundi 04 mai

Exemple de plan de travail :

matin	<p>. temps de langage (10mn) (date, humeur, matin ou après-midi, ou sommes-nous dans la semaine (début, milieu, fin), qu'avons-nous fait hier, petite comptine parmi celles envoyées ou petit rythme à refaire avec les mains...)</p> <p>. écrit : (30 mn) : écrire la date en entière avec au moins le jour en attaché. -> écrivez le modèle en haut de la feuille et demandez à votre enfant de nommer les lettres et de faire le son de chaque lettre.</p> <p>Les lettres : peaufiner la lettre "s" :</p> <ul style="list-style-type: none">- Lisez d'abord la petite histoire de Timothée le serpent jointe à votre enfant ;- deux fiches sont proposées (à ce stade, on doit passer par l'écrit avec lignes). Si vous ne pouvez pas imprimer, vous pouvez tracer des lignes comme sur la fiche, puis remplacer le vers de terre par un point et mettre une gommette ou un petit dessin à la place de la taupe sur la fiche 1. <p>. jeux sportifs (30mn)</p> <p>. mathématiques : (30mn)</p> <p>1. le maître ou la maîtresse :</p> <ul style="list-style-type: none">- imprimez la frise numérique ou écrivez les nombres de 1 à la dizaine supérieure à celui auquel s'arrête habituellement votre enfant lorsqu'il compte (s'il arrive à compter jusqu'à 26, écrivez les nombres jusqu'à 30). Laissez des espaces bien visibles entre les nombres si vous les écrivez.- Accrochez la frise numérique imprimée ou écrite au mur à hauteur de votre enfant ;- Votre enfant est le maître ou la maîtresse et vous êtes l'élève -> vous vous mettez face à lui et c'est lui qui vous demande de compter avec lui. Il compte donc (avec vous) en montrant les nombres sur la frise numérique en même temps qu'il les dit. S'il va trop vite, n'hésitez pas à faire l'élève qui n'arrive plus à suivre. S'il ne va pas à la même vitesse avec son doigt qu'avec sa voix, et qu'il y a donc un décalage entre le nombre qu'il dit et celui qu'il montre, dites le nombre qu'il montre. Vous serez en décalage par rapport à sa voix, et il va soit se réajuster, soit s'arrêter. Dans ce cas vous pourrez lui expliquer que vous suiviez son doigt pour lire les nombres. <p>2. décomposer la dizaine :</p> <p><u>Etape 1 : dénombrer 10 :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Donnez une boîte à oeufs avec 10 alvéoles à votre enfant ;- Placez à quelques mètres deux boîtes avec des petits objets qui rentrent dans les alvéoles (par exemple une boîte avec des noix et une avec des cailloux, ou une avec des noisettes et une avec de grosses perles...) ;- Expliquez : "tu dois remplir cette boîte avec soit des noix, soit avec des cailloux. Tu ne peux mettre qu'une noix ou qu'un caillou par alvéole. Attention, tu n'as qu'un seul voyage pour rapporter le bon nombre d'objets ;- Demandez à votre enfant de vous expliquer ce qu'il doit faire avant de le laisser commencer ;- Vérifiez avec votre enfant qu'il a réussi :<ul style="list-style-type: none">- à ne faire qu'un seul trajet pour rapporter le bon nombre d'objets ;
-------	---

	<ul style="list-style-type: none"> - à bien rapporter 10 objets identiques dans sa boîte à oeufs ; - Au besoin, recomptez avec lui les objets et demandez-lui ce qu'il doit faire pour avoir le bon nombre d'objets dans sa boîte ; - Demandez-lui combien d'objets il a mis dans sa boîte et rappelez-lui que 10, c'est une dizaine. Cette boîte représente une dizaine, c'est à dire dix unités. <p>Etape 2 : décomposer 10 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Votre enfant doit de nouveau remplir sa boîte, mais cette fois avec des noix ET des cailloux. Il n'a le droit qu'à deux voyages : un pour aller chercher les noix et un pour aller chercher les cailloux ; - Vérifiez avec lui ce qu'il a fait, puis montrez lui que vous auriez fait différemment (placez un autre nombre de cailloux et de noix que lui dans la boîte). Constatez donc qu'il y a différentes solutions -> 10 c'est 9 + 1 ou 8 + 2 (ou autre en fonction de ce que vous et votre enfant avez proposé) ; - <u>Pour les plus à l'aise seulement</u> : demandez à votre enfant s'il trouve d'autres solutions pour faire 10. S'il le souhaite, vous pouvez (vous ou lui) écrire les solutions proposées pour ne pas oublier ce qui a déjà été fait.
après-midi	<ul style="list-style-type: none"> . comprendre l'écrit : lecture d'une histoire ou d'un livre documentaire (20mn) . graphisme : dictée de graphismes dans la farine (ou semoule, sable...) - préparez un plat avec une mince couche de farine dedans ; - Laissez votre enfant s'amuser librement avec pendant quelques minutes, puis : - Expliquez que vous allez faire une dictée de graphismes : vous allez lui donner le nom d'un graphisme et il va devoir le faire dans la farine ; - Dicter à votre enfant ce qu'il doit dessiner : lignes horizontales, vagues, lignes brisées (comme des montagnes), lignes verticales, quadrillage, ronds, spirales, points, ponts vers le haut, boucles descendantes, ponts vers le bas (festons ou étréciés), boucles ascendantes. . lexique : (15mn) : - montrez la première image du document avec les homophones (nous l'avons déjà faite en classe) ; - demandez à votre enfant s'il se souvient de cet exercice. Si non, vous pouvez lui réexpliquer : il y a deux images qui ont un mot en commun. Quand on regarde ces deux images, on peut les appeler par un mot qui se dit pareil (mais ne s'écrit pas forcément pareil). Ici sur l'exemple : quel est l'animal représenté ? Une souris. Que fait la petite fille ? Elle sourit. Quel est le mot qu'on entend pour les deux images ? Souris/t ! - Si votre enfant ne trouve pas la réponse, vous pouvez lui donner des indices puis lui lire la phrase écrite en bas de la feuille en le laissant dire le dernier mot. Ensuite, revenez sur ces deux images en expliquant pourquoi ce mot leur correspond à toutes les deux. . jeu de société (structurer sa pensée) : par ex : jouer au jeu du morpion (voir règles dans document joint)

POUR DEMAIN : préparez l'activité de sciences : faire un glaçon avec un personnage dedans (voir feuille)

Documents joints :

- histoire de Timothée le serpent, fiches 1 et 2 lettre "s" dans un même document
- images homophones x 4 images dans un même document
- règle du jeu du morpion