

Proposition de travail pour la semaine 3 CE1 Ecole Angèle Vannier Saint Malo

Lundi

Lecture : le Wombat

Ecriture : lettre majuscule P

Math (1 fiche opération)

Orthographe :

Les valeurs de la lettre A 1 fiche

Activités artistiques : L'origami du poisson

<https://www.teteamodeler.com/origami/poisson1-origami.asp>

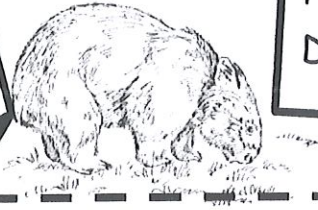
Poésie : Recopier proprement la poésie : « Une histoire à suivre » dans le cahier de poésie et l'illustrer.

Anglais : révision : les nombres

Chant : 1 chanson de la chorale

Lecture compréhension
Répondre à des questions.

Le wombat



Prénom :

Date :

Le wombat vit en Australie. Il ressemble à un petit ourson trapu et court sur pattes.

Il creuse des terriers avec la force de ses pattes et ses grosses griffes.

C'est un animal nocturne. Il cherche sa nourriture le soir. Il dort durant la journée. Il dort très souvent sur le dos, les pattes en l'air.

C'est un herbivore. Il se nourrit d'herbes et de racines. Ses dents poussent éternellement.

Comment le wombat dort-il?

Quand le wombat part-il chercher sa nourriture ?

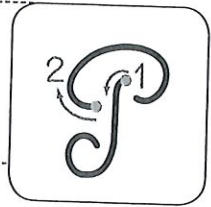
Que mange le wombat ?

Quelle est la particularité des dents du wombat ?

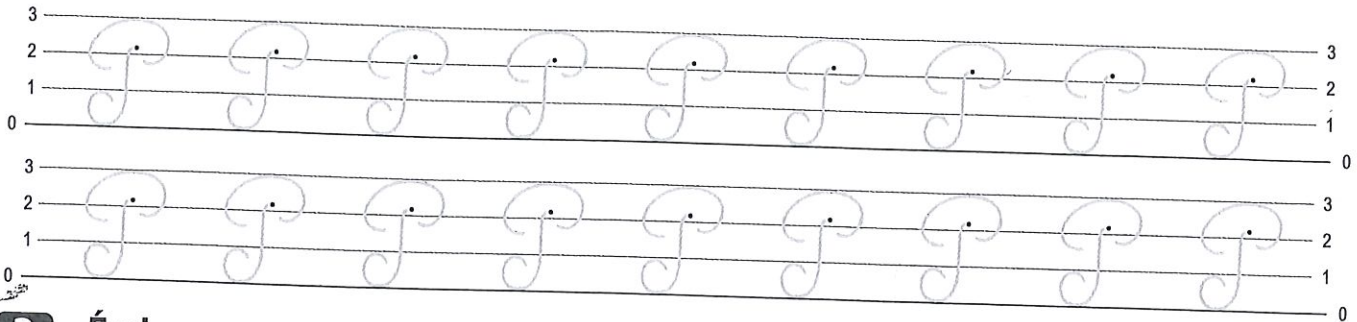
Comment sont les griffes du wombat ?

Date : _____

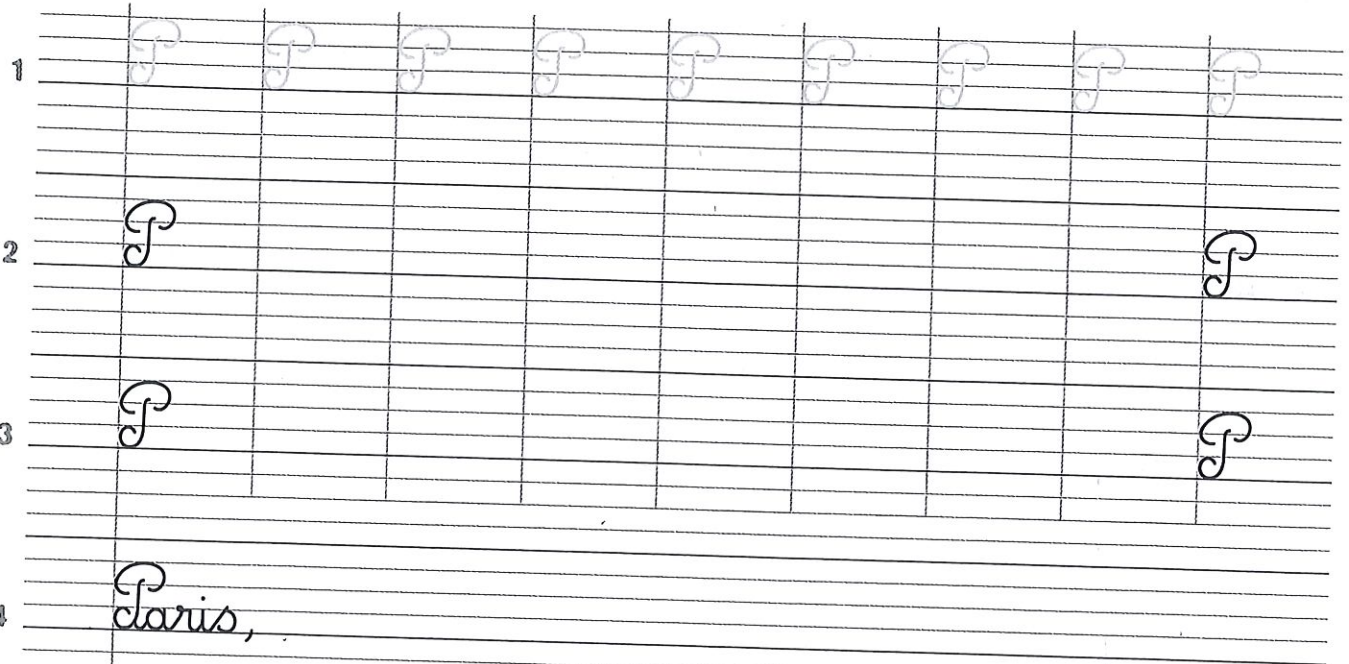
p P p P



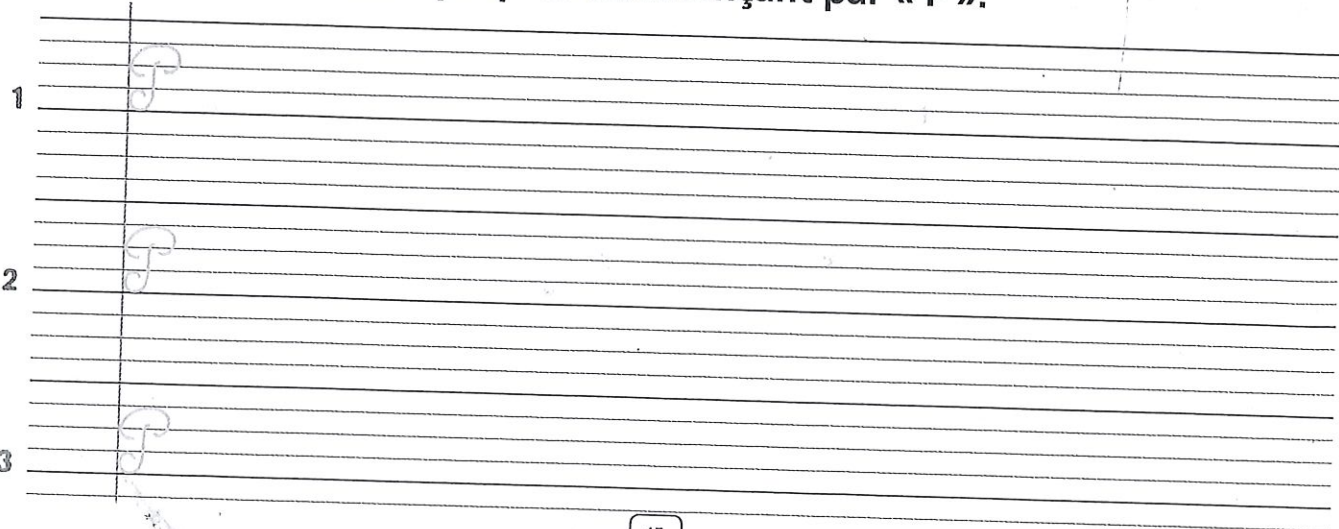
1 Repasse sur les modèles.



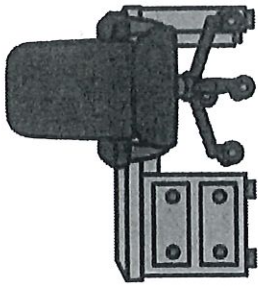
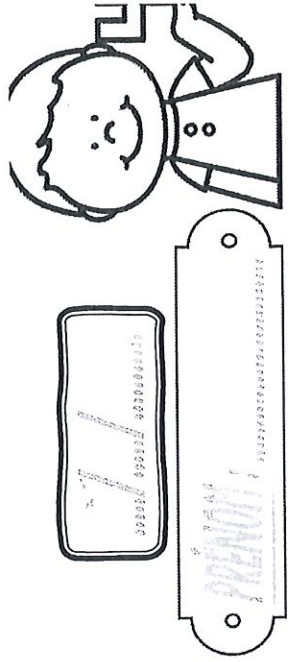
2 Écris.



3 Recopie trois noms propres commençant par « P ».



Calcul



1) Effectue ces additions.

$$\begin{array}{r} 42 \\ + 15 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 79 \\ + 24 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 38 \\ + 27 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 27 \\ + 59 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 15 \\ + 47 \\ \hline \end{array}$$



2) Pose et effectue ces additions.

$$\boxed{49 + 33}$$

$$\boxed{57 + 41 + 8}$$

$$\boxed{46 + 87}$$

$$\boxed{36 + 2 + 25}$$

$$\boxed{48 + 76}$$



3) Présous ce problème.

Charlotte a acheté un bureau à 54 € et une chaise à 28 €. Quelle somme a-t-elle dépensée ?

Calcul / addition posée (nombre à 2 chiffres)

pan - lau - sai - pain - mau - tai - ba - chau

[a]	[o]	[è]	[an]	[ain]	
a	au	eau	ai	an	
un ananas avec alors la classe du chocolat le repas Madame un lapin	chaud des chaussures des chaussettes aussi un autre les autres jaune à gauche	l'eau beau un bateau un tableau	J'ai faire je vais mais une maison une semaine jamais vrai	un an une chanson maman une branche grand quand la cantine une orange	demain soudain maintenant un train du pain j'ai faim
a	au	eau	ai	an am	

Je retrouve les mots dans la grille :

Ecris trois mots qui désignent des aliments.

Les petites devinettes du jour :

- le boulanger confectionne du
- Les élèves sont dans la :
- Je prends mon repas à la :
- Je chante une
- Je marche avec des

Bout de Gomme




Le défi du jour :

Remets ces mots dans l'ordre ,
écris-les et dessine-les.

[e b t a u a]

[a m n a m]


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



Une histoire à suivre

Après tout ce blanc, vient le vert,
Le printemps vient après l'hiver.
Après le grand froid le soleil,
Après la neige vient le nid,
Après le noir vient le réveil,
L'histoire n'est jamais finie
Après tout ce blanc, vient le vert,
Le printemps vient après l'hiver,
Et après la pluie le beau temps.

De Claude Roy










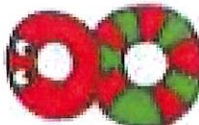


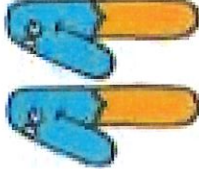
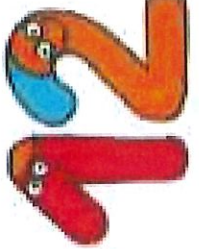
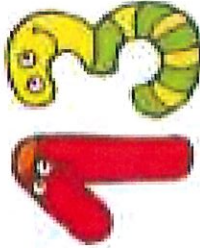
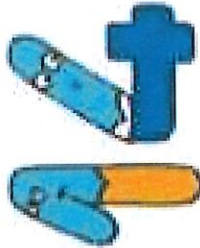





Une histoire à suivre

Après tout ce blanc, vient le vert,
Le printemps vient après l'hiver.
Après le grand froid le soleil,
Après la neige vient le nid,
Après le noir vient le réveil,
L'histoire n'est jamais finie
Après tout ce blanc, vient le vert,
Le printemps vient après l'hiver,
Et après la pluie le beau temps.

De Claude Roy

LES NOMBRES

Les nombres

 one	 two	 three	 four	 five	 six
 seven	 eight	 nine	 ten	 eleven	 twelve
 thirteen	 fourteen	 fifteen	 sixteen	 seventeen	 eighteen
 nineteen					

Activités physiques à la maison - Fiche n°1 élémentaire

Courir - sauter - lancer

Proposition des CPD EPS d'Ille-et-Vilaine

Les activités doivent se dérouler sous le contrôle et la responsabilité d'un responsable légal de l'enfant, en intérieur et/ou dans le jardin du domicile. Avant toute activité, faire un échauffement à base de courses lentes, de petits sauts, de « talons-fesses », de montées de genoux.

Courir (jardin)

- Courir le plus loin possible en 6 secondes
- Courir le plus rapidement possible sur 20 mètres pour les CP et les CE et sur 30 mètres pour les CM
- Courir le plus rapidement possible en franchissant des obstacles : slalom et franchissement de cartons souples (exemple : boîtes de chaussures)

Sauter

- Sauter à la corde : pieds joints, sur un pied, en croisant les mains, battre son record...
- Jouer aux jeux avec élastique(s) : vous pouvez jouer avec votre enfant (voir page 2)
- Jouer à la marelle : avec ou sans palet, en utilisant des marelles imposées ou créées par votre enfant

Exemple de codification pour dessiner une marelle : un cercle pour les pieds joints, un carré pour un cloche-pied et deux carrés collés pour les pieds écartés (voir page 2)

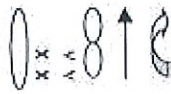
Lancer

- Lancer des objets (balle, sacs de graines, chaussette usagée rembourrée ou mise en boule...) dans une cible horizontale ou verticale, à différentes hauteurs : boîte, panier, cerceau...
Pour faire évoluer le jeu : reculer d'un pas après 3 réussites ; lancer de l'autre main ; varier les cibles ; mettre plusieurs cibles et attribuer des points selon leur difficulté : obtenir le plus de points possibles en 3 essais, battre son record ; vous pouvez jouer « contre » votre enfant
- Lancer loin (jardin) : lancer le plus loin possible des objets (balle, sacs de graines...) en 3 lancers ; garder le plus long et essayer de battre son record. Parcourir la plus longue distance en 3 lancers : après chaque lancer, repartir de l'endroit où a atterri l'objet
- Lancer loin et précisément (jardin) : le « lancer-golf ». Atteindre une cible (exemple : boîte) en un minimum de lancers successifs en repartant, après chaque lancer, de l'endroit où est tombé l'objet

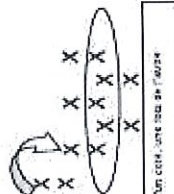
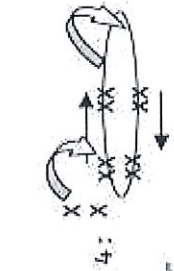
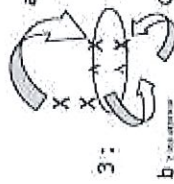
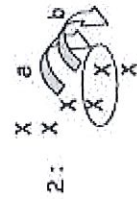
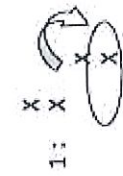
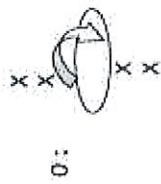
Jeux avec élastique(s)

JEU : 0 À 10

Codage :



Elastique
Pieds sur ou à côté de l'élastique
Pieds sous l'élastique
Elastique en croix
Glissade
Saut, appel 2 pieds



b 7-10 ans c 11-14 ans

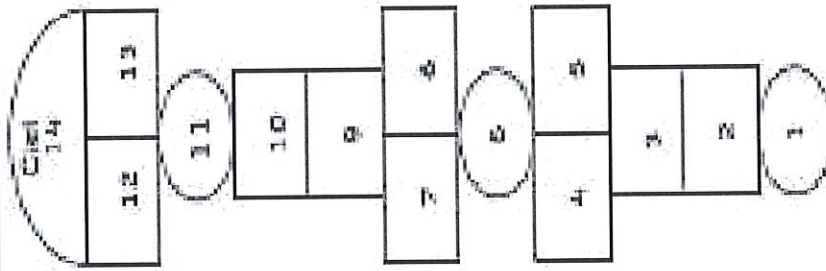
ADAPTE UN JEU D'ANTAN, UNE SOUS-TAQUE

6,7,8,9,10 : Les enfants choisissent une figure qu'ils répètent autant de fois que le numéro.

Remarques :

Hauteur de l'élastique : chevilles, genoux, cuisses, sous fesses, taille, ...
Les enfants peuvent se donner plusieurs chances s'ils échouent (ex: pour les chaussures avec languette, les bas de pantalon, ... cela ne compte pas si l'élastique les touche !).

Exemple de marelle



Extraits de

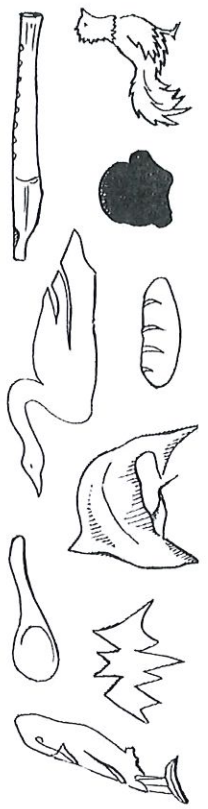
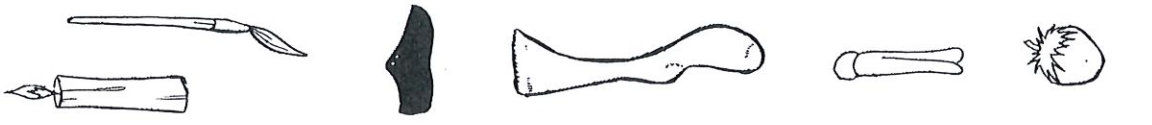
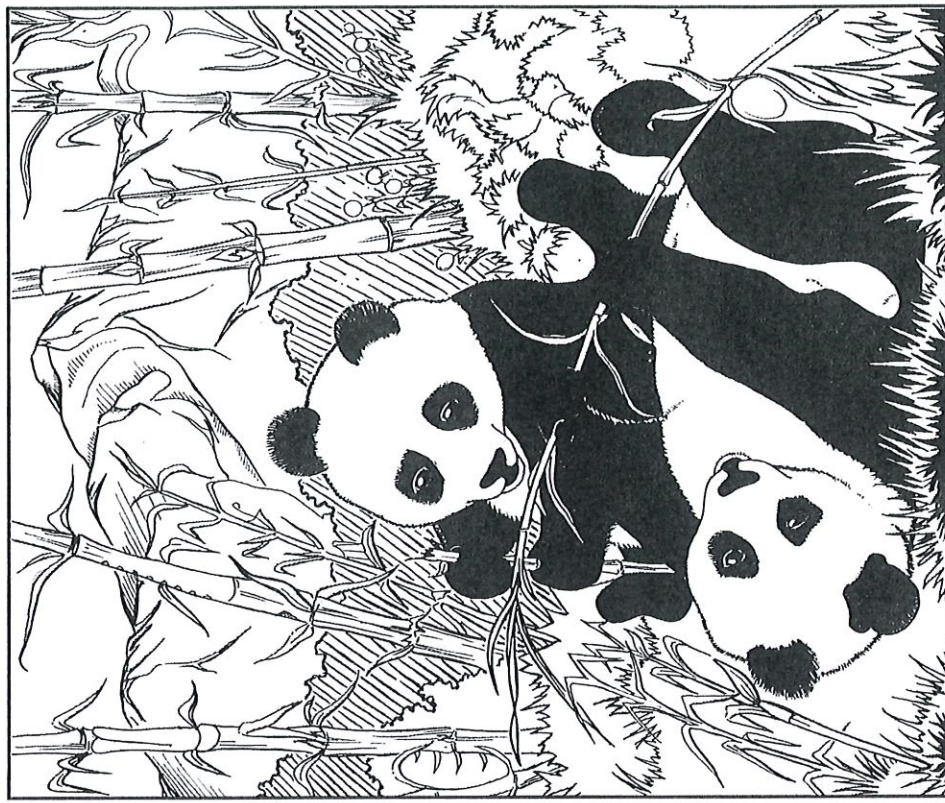
« Jeux d'antan,
jeux d'enfants »



Les blasons

d'autonomie - Cache-cache

4



Les blasons

d'autonomie - Cache-cache

3

