



N'hésitez pas à envoyer vos photos à l'enseignant de votre enfant. Pour que nous les partageons dans les newsletters de façon à garder du lien.



Merci de lire la séance avant de la proposer à votre enfant.

UNE SI PETITE GRAINE (15 pages) .

SEANCE 6

Page 5/15 **ETAPE 1** : Mémoriser les mots de vocabulaire

- Revoir les mots de la séance précédente pour vérifier qu'ils sont dans la « boîte à mémoire » ([annexe page 3](#))

désert: ([annexe page 4](#)) que vois-tu ? A ton avis, est-ce qu'il y a de l'eau ici ?

sec: ([annexe page 5](#)) que vois-tu ? Sais-tu comment on appelle une chose qui n'est pas mouillée ?

ETAPE 2 : Lire le texte sans illustrations ([Annexe page 6](#))

- lire le texte et essayer de reformuler avec vos propres mots. Imagine dans ta tête le dessin animé de l'histoire, que va-t-on voir ?

ETAPE 3 : Découvrir l'illustration et la commenter

Décrire l'illustration ([annexe page 7](#)) : Que vois-tu ?

Comparer avec le dessin animé que votre enfant a fait dans sa tête..

Devinette du jour (cacher l'image)

Je suis un élément naturel

Pour me voir il faut lever la tête

Je suis une étoile

Je brille dans le ciel

Mes rayons réchauffent la Terre

Le soleil



Problème du jour

(utilisez des objets pour illustrer le problème et manipuler)



Combien les enfants doivent-ils prendre de billes pour que chacun en ait autant que les autres ?

DEFI PHOTO

(à envoyer à son enseignant par mail)

Construire la plus haute tour possible avec des objets de la maison.

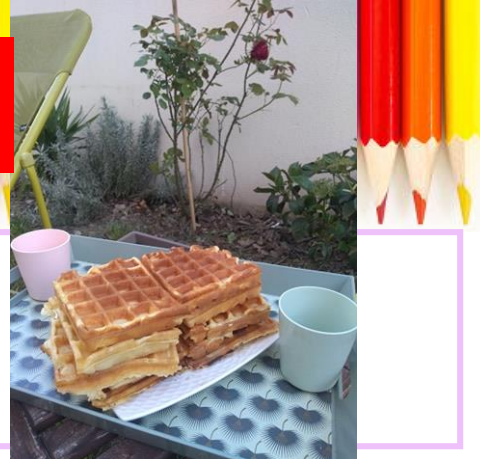


JEUDI, c'est le jour de la grande lessive !
Explication en annexe page 8

Recette de gaufres

(Annexe PAGE 9-10-11)

Un délice !

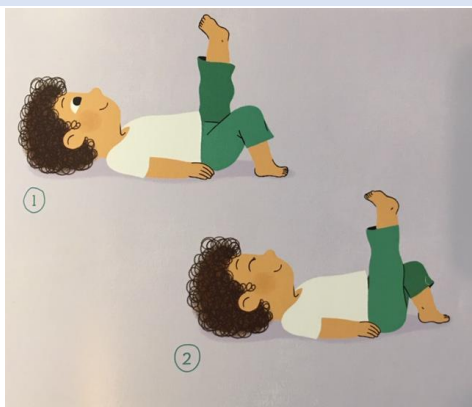


Le mouvement reste fondamental pour vos enfants. Pour cela nous vous proposons aujourd'hui :

LA POSE PILATE du jour

Le crayon

Imagine que ta jambe est un crayon. Allonge-toi sur le dos et dessine un cercle avec ta jambe gauche puis avec ta jambe droite. Demande à papa ou maman de chronométrer 30 secondes par jambe..



Maître JONATHAN vous a préparé cette semaine 1 vidéo par jour .

le jeu du miroir : une situation de jeu où on bouge et on prend l'information!

<https://www.youtube.com/watch?v=RiyWypYVaso>

Tableau graphique



Matériel:

papier coloré
Ciseaux
colle ou feutres et feuille blanche

Etape 1: Si vous n'avez pas de papier coloré, prenez des feutres de couleurs différentes et tracer des traits qui vont d'un bout à l'autre de la feuille et dans des sens différents afin de délimiter les zones.

Si vous avez des feuilles colorés, demander à votre enfant de découper 3 ou 4 bandes de papiers colorés et les coller aléatoirement pour délimiter différentes zones.

Etape 2: Dans chaque case, tracer un graphisme différent à l'aide d'un feutre.

Votre enfant peut aussi faire un tableau en écrivant une lettre de son prénom dans chaque case et compléter par d'autres graphismes les cases vides.

Pour aider votre enfant vous pouvez dessiner chaque graphisme au fur et à mesure sur un autre papier à côté de vous. Et comme d'habitude, veillez à ce qu'il tienne correctement son feutre!



Petits jeux sur les sons :

En famille, jouer au loto des syllabes

(consigne et matériel annexe PAGE 11 -12)



L'AUTOMNE



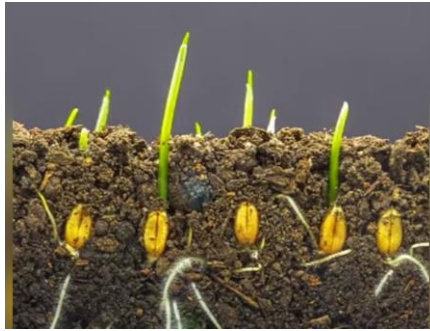
MINUSCULE



UNE GRAINE



LES RAYONS
DU SOLEIL



A LA TRAÎNE



S'ENRACINER



ETRE EMPORTE
PAR LE VENT



L'OCEAN



SEC



LE DESERT

Texte de la page 5 :

Lire le texte et le raconter avec vos propres mots.

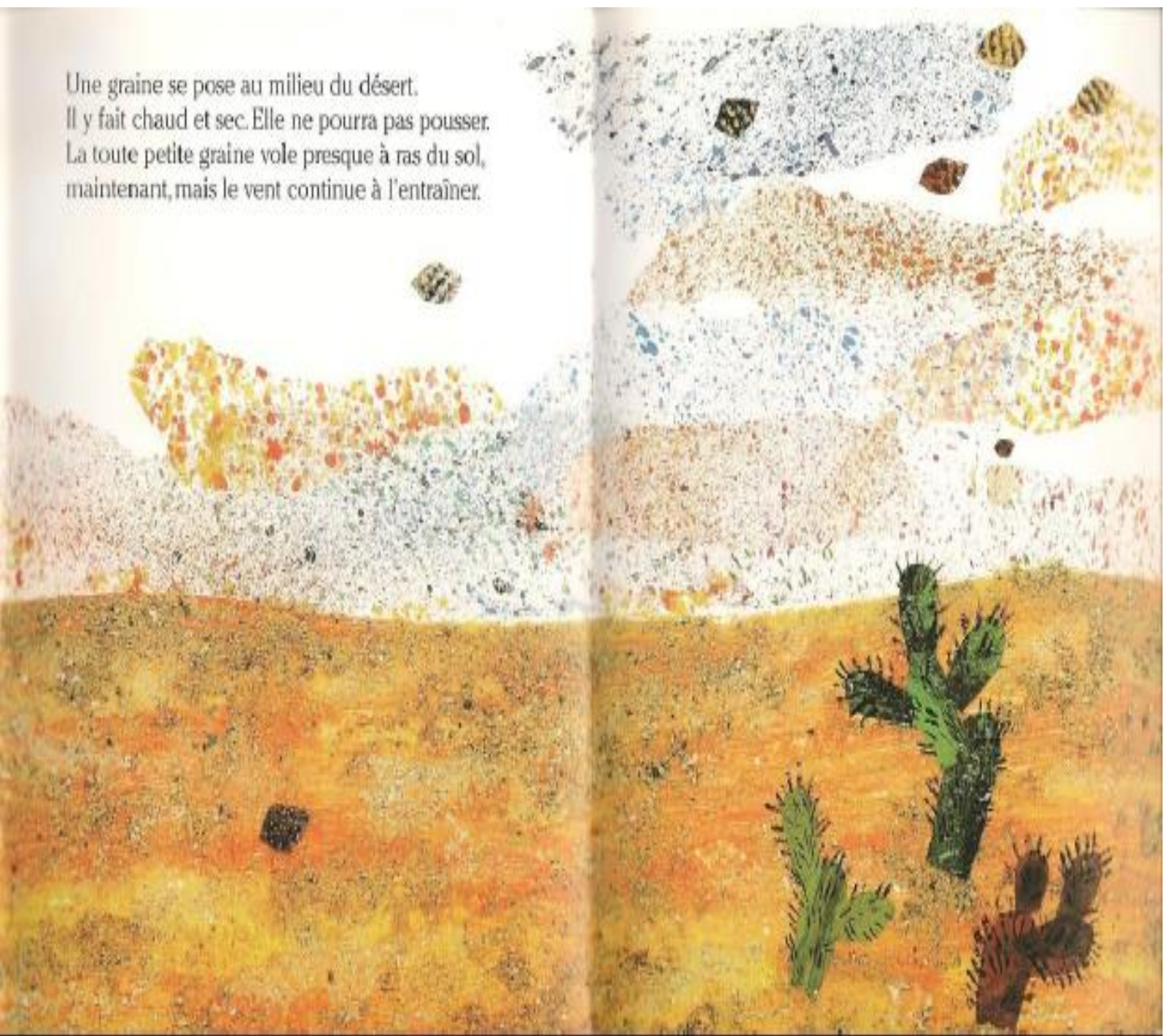
Une graine se pose au milieu du désert.

Il y fait chaud et sec.

Elle ne pourra pas pousser.

La toute petite graine vole presque à ras du sol, maintenant, mais le vent continue à l'entraîner.

Une graine se pose au milieu du désert.
Il y fait chaud et sec. Elle ne pourra pas pousser.
La toute petite graine vole presque à ras du sol,
maintenant, mais le vent continue à l'entraîner.



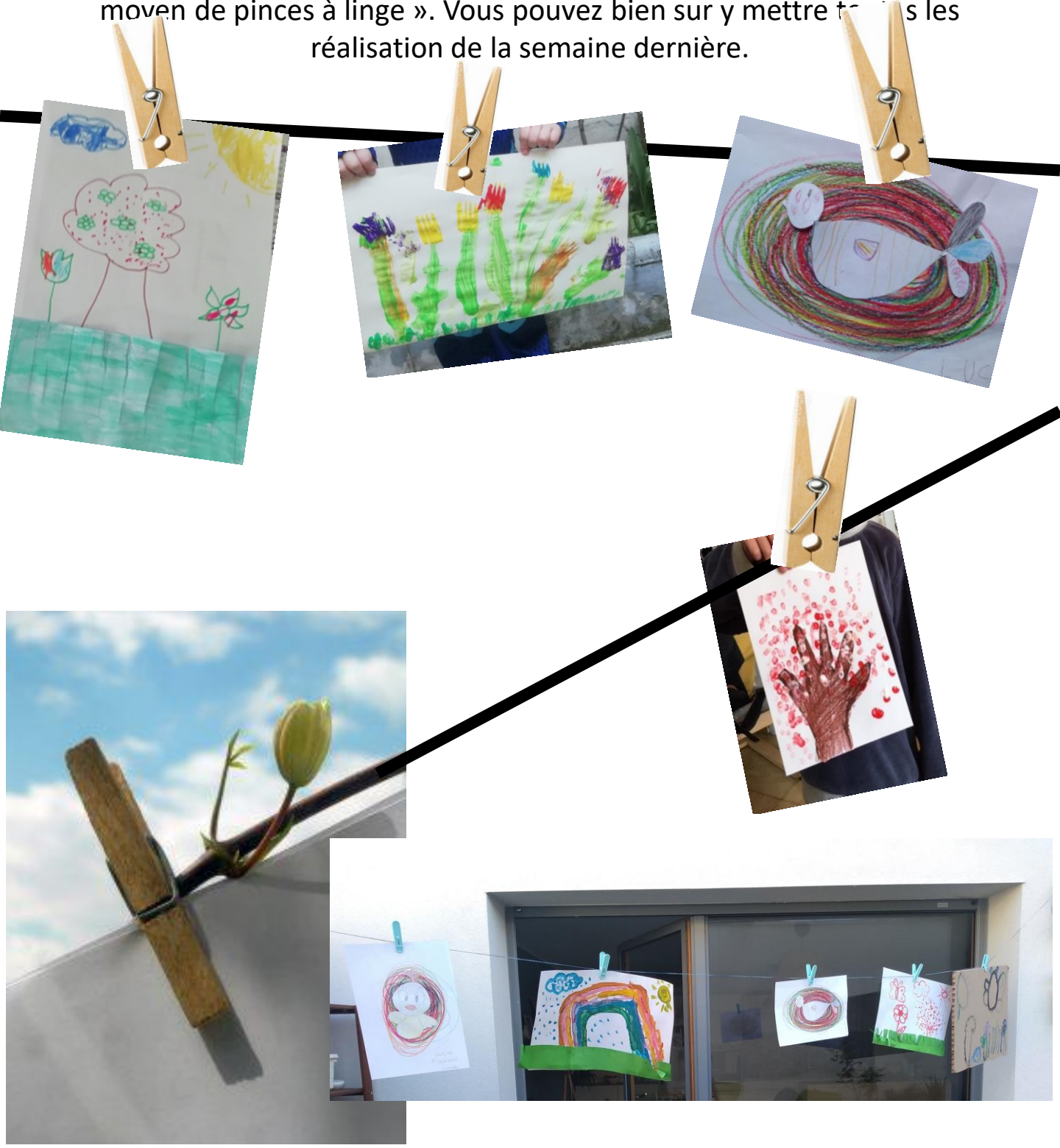
J-2 : JEUDI AURA LIEU LA GRANDE LESSIVE.

Qu'est-ce que La Grande Lessive ? C'est une installation artistique éphémère faite par qui le souhaite et partout dans le monde.

Ce jeudi 26 mars le thème sera « fleurir ensemble ».

Cette invitation nous semble correspondre parfaitement avec notre thème.

C'est pour cela que nous proposons à vos enfants ainsi qu'à vous d'y participer. Le but est de « représenter des fleurs en dessin, peinture, photographie ou par tout autre moyen sur un format A4 avant de suspendre les réalisations d'une personne ou d'une même famille à un fil tendu au moyen de pinces à linge ». Vous pouvez bien sur y mettre tous les réalisations de la semaine dernière.





RECETTE DE GAUFRES



QUE TU VAS DEVENIR L'HÉROÏNE
DE TES NAINS
(... OU PAS S'ILS SONT INGRATS)

POUR ÇA IL TE FAUT :



GAUFRIER



1/2 SACHET
DE LEVURE



1 SACHET
SUCRE VANILLÉ



DES BOIS DE
TAILLES DIFFÉRENTES

200 GR
DE FARINE



70 GR DE
SUCRE



3 ŒUFS

SALADIER



1/4 DE LITRE
DE LAIT



BATTEUR



ANIS VERTE
EN POUDRE



80 GR
DE BEURRE



CUILLÈRE
EN BOIS



MÉLANGER FARINE, LEVURE, SUCRE ET SUCRE VANILLÉ,
ET L'ANIS VERTE DANS LE SALADIER

FAIRE FONDRE LE BEURRE (30 SEC AU MICRO ONDES)
VERSER LE BEURRE SUR LE MÉLANGE FARINE/LEVURE/SUCRES



AVEC LA CUILLÈRE EN BOIS MÉLANGER BIEN,
PUIS VERSER LE LAIT PETIT À PETIT
POUR ÉVITER LES GRUMEUX



DANS UN BOL CASSER 1 OEUVE ENTIER ET LE JAUNE D'UN AUTRE OEUVE
RÉSERVER LE BLANC ET LE BLANC DU 3ÈME OEUVE
BATTRE EN OMELETTE L'OEUF ET LE JAUNE ET LE VERSER DANS L'APPAREIL



MONTER LES 2 BLANCS EN NEIGE



LES INCORPORER À L'APPAREIL SANS LES CASSER
(EN SOULEVANT LA PÂTE AVEC LA CUILLÈRE)

FAIRE CHAUFFER LE GAUFRIER ET ZOU !!



DÉGUSTER CHAUDES AVEC SUCRE, MIEL, CITRON
CONFITURE, NUTELLA, CHOCOLAT CHAUD, CHANTILLY,
FRUITS FRAIS. OU TOUT ÇA À LA FOIS !!



LE LOTO À DÉ

1 MATÉRIEL

- ▶ Une planche de loto agrandie à 141% par élève (matériel page 79).
- ▶ Un dé de 1 à 4 par groupe de 3 ou 4 élèves.
- ▶ 24 jetons.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- ▶ Donner une planche de loto (**matériel page 79**) à chaque joueur.
- ▶ Demander à chaque élève de nommer les mots-images de sa planche.

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- ▶ À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et place un jeton sur un mot-image ayant le même nombre de syllabes que le nombre indiqué par le dé.
- ▶ Le premier à avoir rempli sa planche de loto a gagné.



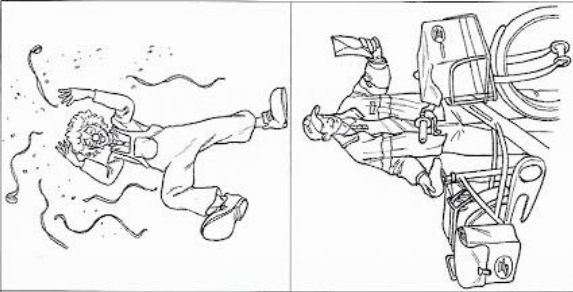
PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin que l'enseignant dénombre sur ses doigts pendant qu'il scande puis compare avec le nombre indiqué par le dé.
- Scande et dénombre les syllabes des différents mots jusqu'à en trouver un qui comporte autant de syllabes qu'indiqué sur le dé.
- Retient combien de syllabes comportent les mots représentés sur sa planche et place directement le jeton sur l'image appropriée.

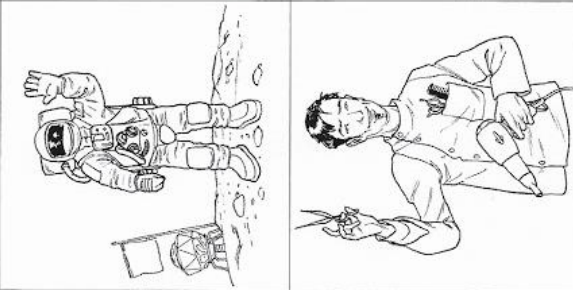
3 DIFFÉRENCIATION

- ▶ Pour les élèves les moins performants, il est possible de prévoir des planches de loto avec des mots ayant moins de syllabes et de faire des groupes de niveaux.

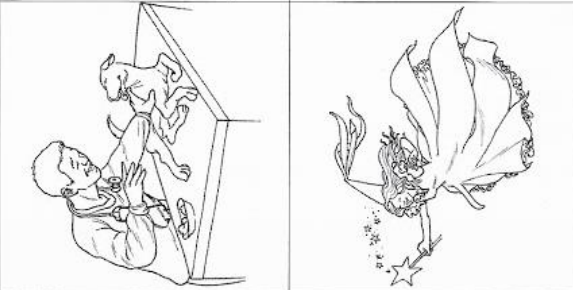
clown - facteur



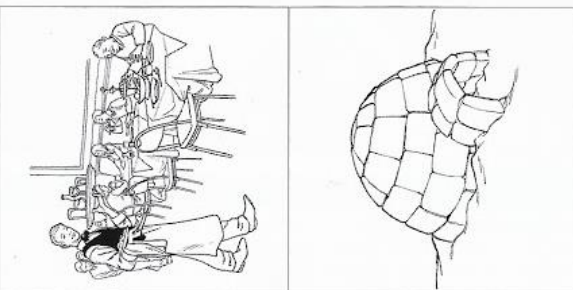
cosmonaute - coiffeur



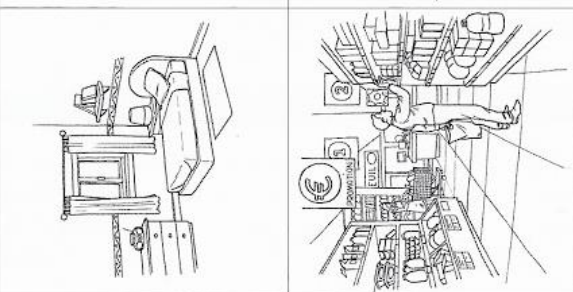
vétérinaire - fée



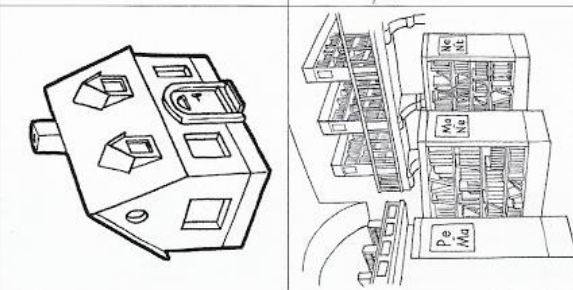
restaurant - igloo



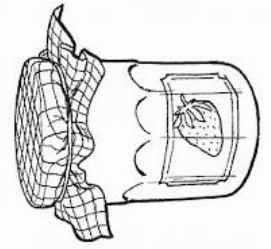
chambre - supermarché



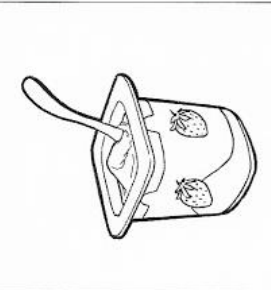
maison - bibliothèque 2



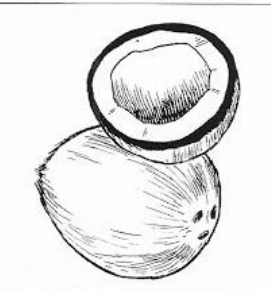
glace - confiture



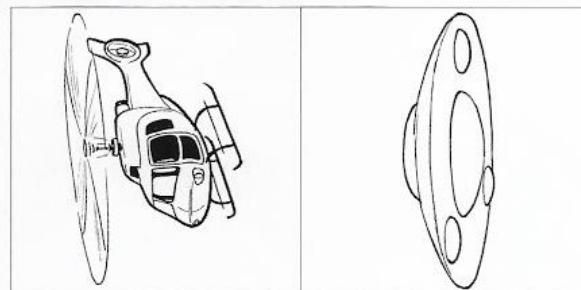
hamburger - yaourt



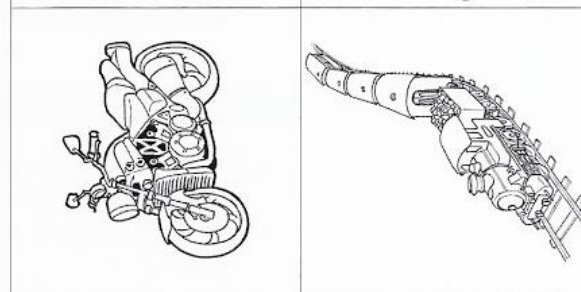
croissant - noix de coco



hélicoptère - soucoupe volante



moto - train



camionnette - bus

