

Bonjour à tous,

Faire la classe à votre enfant ne va pas être un moment des plus d'agréable. Il est cependant important que chacun travail un peu chaque jour.

Pour cela, il faut que certaines règles soient fixées dès le début avec votre enfant :

- Il doit avoir un endroit dédié dans la maison pour installer ses affaires.
- Il faut aussi que vous définissiez les plages horaires pendant lesquelles il devrait être au travail selon vos disponibilités à vous.
- Il devra faire le plus possible seul et demander de l'aide s'il en a besoin.

Pour faciliter ceci, je vais dans ces plans de travail m'adresser à votre enfant et je mettrai aussi le plus possible l'attitude que vous devez avoir.

Dans un premier temps (premier tableau), le travail qui est proposé doit être réalisé tous les jours et peut-être fait avec le matériel que votre enfant a rapporté vendredi dernier.

Dans un second temps, je proposerai des activités qui pourront être réalisées en récupérant du matériel mardi lors de la permanence de 15h à 18h.

Semaine 1

- Quelques informations : dans les cahiers, on écrit au crayon bic bleu sauf lorsque je le préciserai.

Matière ou activité :	Moi, l'élève	Un adulte doit :
Chaque jour	- Dans mon cahier du jour, j'écris la date le long de la marge.	
Lecture (30 minutes par jour)	- Je dois lire en silence seul pendant 15 minutes. - A un autre moment de la journée, je dois lire à voix haute pendant 5 minutes.	- mettre un chronomètre pendant 15 minutes et s'éloigner.  - Mettre un chronomètre pendant 5 minutes. - Si vous voyez que votre enfant en a marre, lire chacun une phrase.
Inférer	- Je colle le nouveau texte ou j'écris « inférer n° » - Je lis le texte et j'écris une réponse. - Si la réponse est incorrecte, je relis bien le texte et propose une autre réponse. Je fais bien attention au vocabulaire difficile.	- Laisser lire le texte et corriger une fois que la réponse est écrite. - Au bout de trois fois, proposer une autre par rapport au vocabulaire non compris.
Écriture	- J'écris <i>écriture</i> à 4 carreaux de la marge dans mon cahier du jour. - Au crayon à papier, je fais une ligne de <i>b</i> <i>B</i> <i>Bretagne</i>	- Au crayon bic, faire un modèle de chaque ligne.  - Gommer si les lettres sont mal formées.

<p>Grammaire</p> <p><b><u>une phrase par jour</u></b></p>	<p>- J'écris <i>grammaire</i> à 4 carreaux de la marge dans mon cahier du jour.</p> <p>- Je lis une phrase par jour et je la modifie sur mon cahier comme demandée.</p> <p><i>Cette semaine, je reste à la maison.</i> Modifier je par nous.</p> <p><i>Tu joues dans le jardin avec ton chien.</i> Modifier tu par ils.</p> <p><i>Nous habitons à la campagne.</i> Modifier nous par tu.</p> <p>Pour chaque phrase écrite dans mon cahier, j'entoure le sujet et je souligne le verbe. J'écris l'infinitif.</p>	<p>- Il y a plusieurs consignes à suivre, bien les redire.</p> <p>Si besoin d'aide → pour trouver le sujet, on cherche de qui on parle ? Le verbe c'est l'action.</p> <p>Pour trouver l'infinitif, on utilise la formule « être en train de »</p>
<p>Grammaire</p>	<p>- Je reconstitue une phrase avec les mots suivants.</p> <p>CE1 → à pied – autrefois – allaient – à l'école – les enfants</p> <p>CE2 → à pied – autrefois – allaient – à l'école – les enfants – dans les villages</p>	<p>- Relire la phrase à voix haute, afin de vérifier si cette phrase a du sens.</p> <p>- S'ils sont oubliés, faire mettre la majuscule et le point.</p>

<p>Orthographe</p> <p>fiche de mots à la fin du tableau.</p>	<p><u>- Je m'entraîne à écrire les nouveaux mots de la semaine.</u></p> <p>Chaque jour, je change de méthodes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- arc-en-ciel 1 → j'écris chaque lettres d'une couleur différente sur une bande de papier. Je peux l'accrocher au mur.</li> <li>- arc-en-ciel 2 → j'écris le mot d'une couleur, puis je repasse d'une autre couleur .... Je peux l'accrocher au mur.</li> <li>- je choisis un mot et je le transforme en un dessin. Je peux l'accrocher au mur.</li> <li>- Avec un ballon, je fais des passes en épelant chaque lettre. Je peux le faire en sautant à la corde.</li> </ul> <p>- Lundi 23 mars</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- J'écris dictée de mots à 4 carreaux de la marge dans mon cahier du jour.</li> <li>- J'écris les mots de ma liste dictés par un adulte.</li> <li>- Je me corrige d'une autre couleur ( rouge possible) avec l'aide de ma liste.</li> <li>- J'écris dans la marge le nombre de mots corrects.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dictier les mots de la semaine,</li> <li>- Vérifier après la correction de l'enfant.</li> </ul>						
<p>Conjugaison (1 verbe par semaine)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- J'écris <i>conjugaison</i> à 4 carreaux de la marge dans mon cahier du jour.</li> <li>- Je conjugue le verbe <u>chanter</u>.</li> </ul> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">Je</td> <td style="width: 50%;">nous</td> </tr> <tr> <td>tu</td> <td>vous</td> </tr> <tr> <td>il, elle</td> <td>ils, elles</td> </tr> </table> <p>-Quand j'ai fini, je peux m'aider de mon cahier de français pour vérifier mon travail.</p>	Je	nous	tu	vous	il, elle	ils, elles	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Laisser conjuguer le verbe. À l'aide du cahier de français, aider à se corriger.</li> </ul>
Je	nous							
tu	vous							
il, elle	ils, elles							



Classe CE1-CE2 Continuité pédagogique

<p>Numération</p>	<p>- J'écris <i>numération</i> à 4 carreaux dans mon cahier du jour.          - J'écris en lettres.( 1 par jour)          CE1          411          364          713          CE2          1 418          1 374          5 719          Je vérifie l'orthographe des mots dans mon livret.</p>	<p>- Lire à voix haute la réponse pour voir si elle correspond au nombre.          - Vérifier l'orthographe des mots avec l'enfant.</p>
<p>Opération</p>	<p>- J'écris <i>opération</i> à 4 carreaux dans mon cahier du jour.          Je pose et je résous les opérations. (1 par jour).          CE1          328+251=          429+248=          892+258=          CE2          456-259=          829-184=          45X6=</p>	<p>- Vérifier que l'opération est bien posée avec un chiffre par carreau.          - Vérifier le résultat, faire refaire 2 fois s'il y a des erreurs.          Faire avec eux si erreurs.</p>
<p>Mathématiques</p>	<p>- Je fais des jeux de société.</p>	<p>J'ai mis à la suite les règles de 2 jeux auxquels vous pouvez jouer avec vos enfants.</p>
<p>Chant</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=FL-fqJfAZ8&amp;list=PLV_-HcbebYqlh2CxUES9VYVo4F5ZTaaST&amp;index=1">https://www.youtube.com/watch?v=FL-fqJfAZ8&amp;list=PLV_-HcbebYqlh2CxUES9VYVo4F5ZTaaST&amp;index=1</a>          J'écoute et je m'entraîne à chanter ce chant pour la journée sportive</p>	

Le son [m]

### Les mots de la semaine

Je vois m. / J'entends M.
une image
une femme
une pomme
<b>Mamie</b>
le monde
timide

	 m		 mm
● →	● →	→ ●	→ ●
mille	dimanche	une larme un légume une plume	c'est dommage
mademoiselle	la famille	le rhume	comment
<b>madame</b>	un fromage	une dame	<b>commencer</b>
monsieur	une image	la ferme	emmener
un mètre	<b>un infirmier</b>	<b>un centime</b>	
le manège	le fermier	l'album	→ ●
le maître	<b>une semaine</b>	le film	une pomme
<b>le médecin</b>	un animal		<b>une gomme</b>
un métier	une armoire	énorme	un homme
une minute	un chameau		une femme
un mouchoir	la lumière		un bonhomme
le menton	le chemin		
la musique	<b>une chemise</b>		comme
la main	le cinéma		
marron	premier		
maudit	demain		
malade	aimer		
magique	terminer		
magnifique	fermer		
merci	(se) demander		
moins	(se) promener		
mais	murmurer		
<b>maintenant</b>	dormir		
manger	s'endormir		
manquer	<b>s'enrhumer</b>		
murmurer	emmener		
mettre			
(se) moucher			

## La bataille des cartes (CE2)

Nombre de joueurs : 2

### Matériel

1 jeu de 54 cartes (sans les figures) - Des jetons (ou des bouchons)

### But du jeu

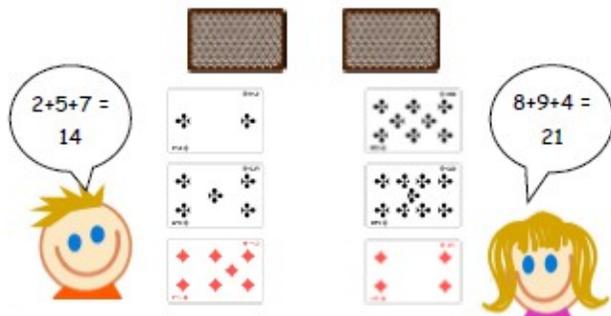
Etre le premier à gagner 10 jetons

### Règle

1/ Les cartes sont mélangées puis distribuées entre les joueurs. Les joueurs ne regardent pas leur carte et les posent devant eux.



2/ Chaque joueur pose en même temps les trois premières cartes de son paquet. Chacun annonce son total :



Celui qui a le plus gagne 1 jeton et les cartes sont mises de côté.

On recommence ainsi jusqu'à ce qu'un joueur gagne 10 jetons.

### Variante :

On peut ajouter les figures qui valent alors : valet = 10, dame = 15, roi = 20

Methodeheuristique.com

## Dépasse pas 100 !

### Organisation

3 ou 4 joueurs (*moins d'intérêt stratégique à 2*)

### Matériel

- Un jeu de 52 cartes « classique ». Chaque carte vaut sa valeur habituelle sauf.
  - le roi qui vaut +20 ou -20
  - la dame qui vaut +10 ou -10
  - le valet qui vaut + 5 ou - 5

### Déroulement du jeu

On distribue 5 cartes à chaque joueur. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur pose une carte et annonce sa valeur.

Il pioche une carte pour toujours avoir 5 cartes en main.

Le joueur suivant pose une carte par-dessus en annonçant sa valeur (la somme ou la différence car pour valet/dame/roi on choisit sa valeur) et annonce le total.

### Exemple :

Le premier joueur a posé 6. Le deuxième joueur a posé une dame en annonçant « +10 ». Il annonce ensuite le total : « 16 ». Le troisième joueur joue ensuite...

Le premier joueur qui atteint ou dépasse 101 a perdu. Donc à 100, on n'a pas encore perdu.

Le joueur qui pose sa carte et fait 101 ou plus a perdu. Il retire alors les **trois dernières** cartes du paquet (la sienne et celles d'avant). Les autres joueurs continuent à jouer à partir de ce nouveau total. Le dernier en jeu a gagné la partie.

### Variante :

\* le roi, la dame et le valet changent de rôle : ils sont forcément joués avec une autre carte sur laquelle ils appliquent un effet :

- roi : faire x 4 à l'autre carte et on peut ajouter ou soustraire le résultat
  - dame : faire x 3 à l'autre carte et on peut ajouter ou soustraire le résultat
  - valet : faire x 2 à l'autre carte et on peut ajouter ou soustraire le résultat
- Dans ce cas, on piochera 2 cartes pour toujours avoir 5 cartes en main.

### Exemple :

Le total du jeu est à 51. Je joue la carte 7 avec la dame.

Donc mes deux cartes valent  $3 \times 7 = 21$ .

Je peux ajouter ou soustraire 21.

Methodeheuristique.com