

ECOLE A LA MAISON

Du 16/03/2020 au 20/03/2020

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
1 ^{er} créneau	<ul style="list-style-type: none"> • Rituel : dire la date du jour (jour, quantième mois, année) l'écrire. • Ecrire son prénom et le prénom d'un camarade en cursive. • Fiche phono : manipuler les syllabes S Ma 10 • Lecture de lettres (capitale) et de sons. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rituel : dire la date du jour (jour, quantième mois, année) l'écrire. • Ecrire son prénom et le prénom d'un camarade en cursive. • Fiche phono : manipuler les syllabes S Ma 11 • Lecture de lettres (script) et de sons. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rituel : dire la date du jour (jour, quantième mois, année) l'écrire. • Ecrire son prénom et le prénom d'un camarade en cursive. • Fiche phono : manipuler les syllabes Ma • Lecture de lettres (cursive) et de sons. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rituel : dire la date du jour (jour, quantième mois, année) l'écrire. • Ecrire son prénom et le prénom d'un camarade en cursive. • Fiche phono : manipuler les syllabes Ma • Correspondance 3 écritures (capitale, script, cursive) 	<ul style="list-style-type: none"> • Rituel : dire la date du jour (jour, quantième mois, année) l'écrire. • Ecrire son prénom et le prénom d'un camarade en cursive. • Fiche phono : manipuler les syllabes Ma Dictée de lettres et/ou de sons.
2 ^{ème} créneau	<ul style="list-style-type: none"> • Rituel : bande numérique compter en pointant les chiffres 1,2,3→ 30. • Maths : fiche le jeu du banquier. • Jeu de bataille (jeu de cartes) 	<ul style="list-style-type: none"> • Rituel : bande numérique compter en pointant les chiffres 1,2,3→ 30. • Jeu plouf dans l'eau ! • Je découpe les formes 	<ul style="list-style-type: none"> • Rituel : bande numérique compter en pointant les chiffres 1,2,3→ 30. • Jeu plouf dans l'eau ! 	<ul style="list-style-type: none"> • Rituel : bande numérique compter en pointant les chiffres 1,2,3→ 30. • La bande numérique. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rituel : bande numérique compter en pointant les chiffres 1,2,3→ 30. • La bande numérique.
3 ^{ème} créneau	<ul style="list-style-type: none"> • Fiche phono : le son m→ j'entends /je n'entends pas m • Arts : le bonhomme de mars • Comptines déjà apprises 	<ul style="list-style-type: none"> • Fiche phono : le son m→ localiser le son [m] dans les mots. • Arts : dessin dirigé. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Fiche phono : le son m→ entourer M, m, m • 	<ul style="list-style-type: none"> • Fiche phono : le son m→ écrire m 	<ul style="list-style-type: none"> • Fiche phono : le son m→ coloriage m

Manipuler des syllabes

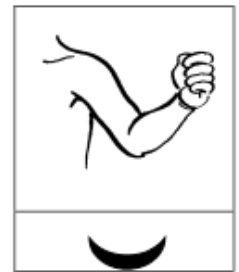
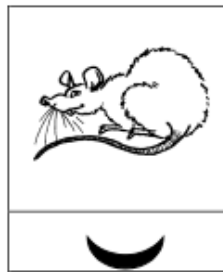
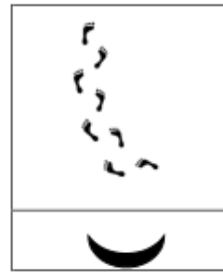
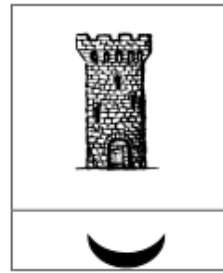
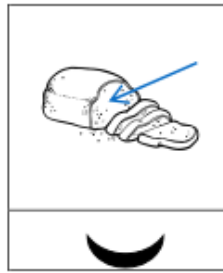
Supprimer une syllabe – syllabe finale

prénom : _____

date : _____



Supprime la dernière syllabe du mot à gauche et trouve la syllabe qui reste.
Entoure l'image dont le mot se prononce comme la syllabe qui reste.



Le jeu du banquier

Approcher
quantités
des nombres

COMPÉTENCE

Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.

DATE

1 Lis les nombres et **dessine** le nombre de points indiqué sur chaque coccinelle.

6



8



7



2 Écris le nombre de points de chaque coccinelle.



3 Colorie le nombre de ronds demandé par le clown.

7



12



5





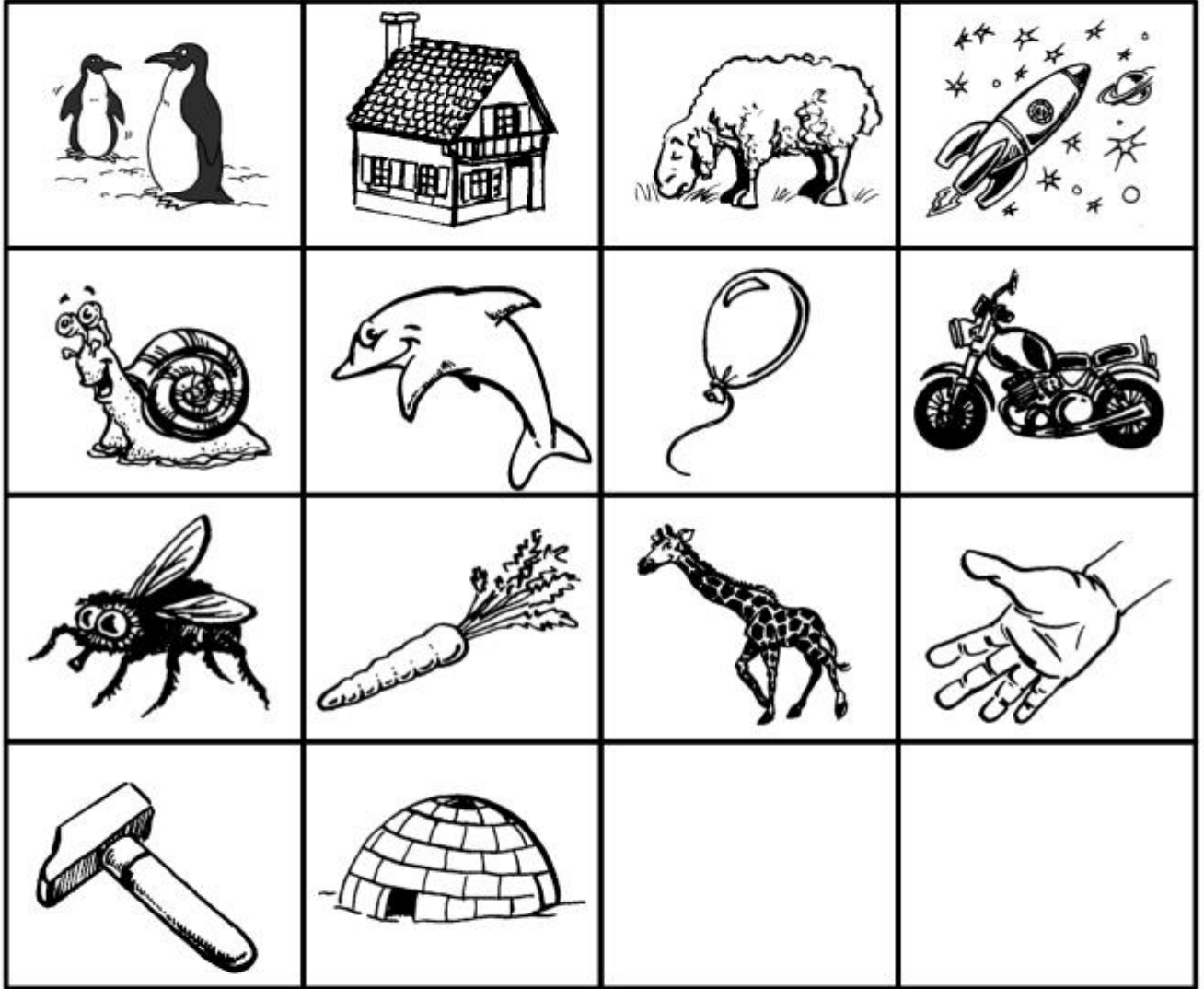
Le son [m]

Phonologie



Découpe puis colle les images dans la colonne qui convient.

 J'entends	 Je n'entends pas



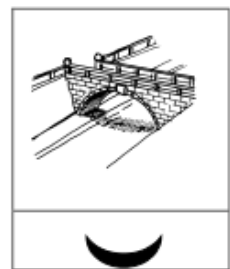
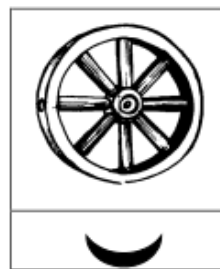
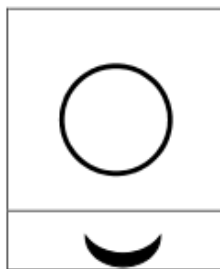
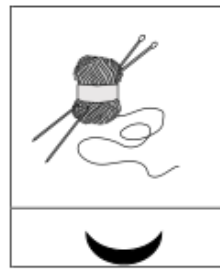
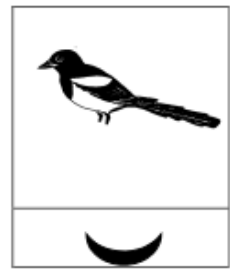
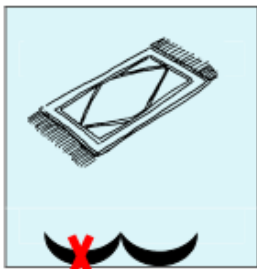
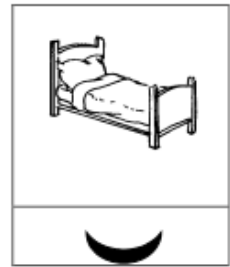
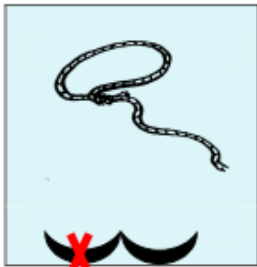
Images son [m]

prénom : _____

date : _____



Supprime la première syllabe du mot à gauche et trouve la syllabe qui reste.
Entoure l'image dont le mot se prononce comme la syllabe qui reste.



Plouf dans l'eau !

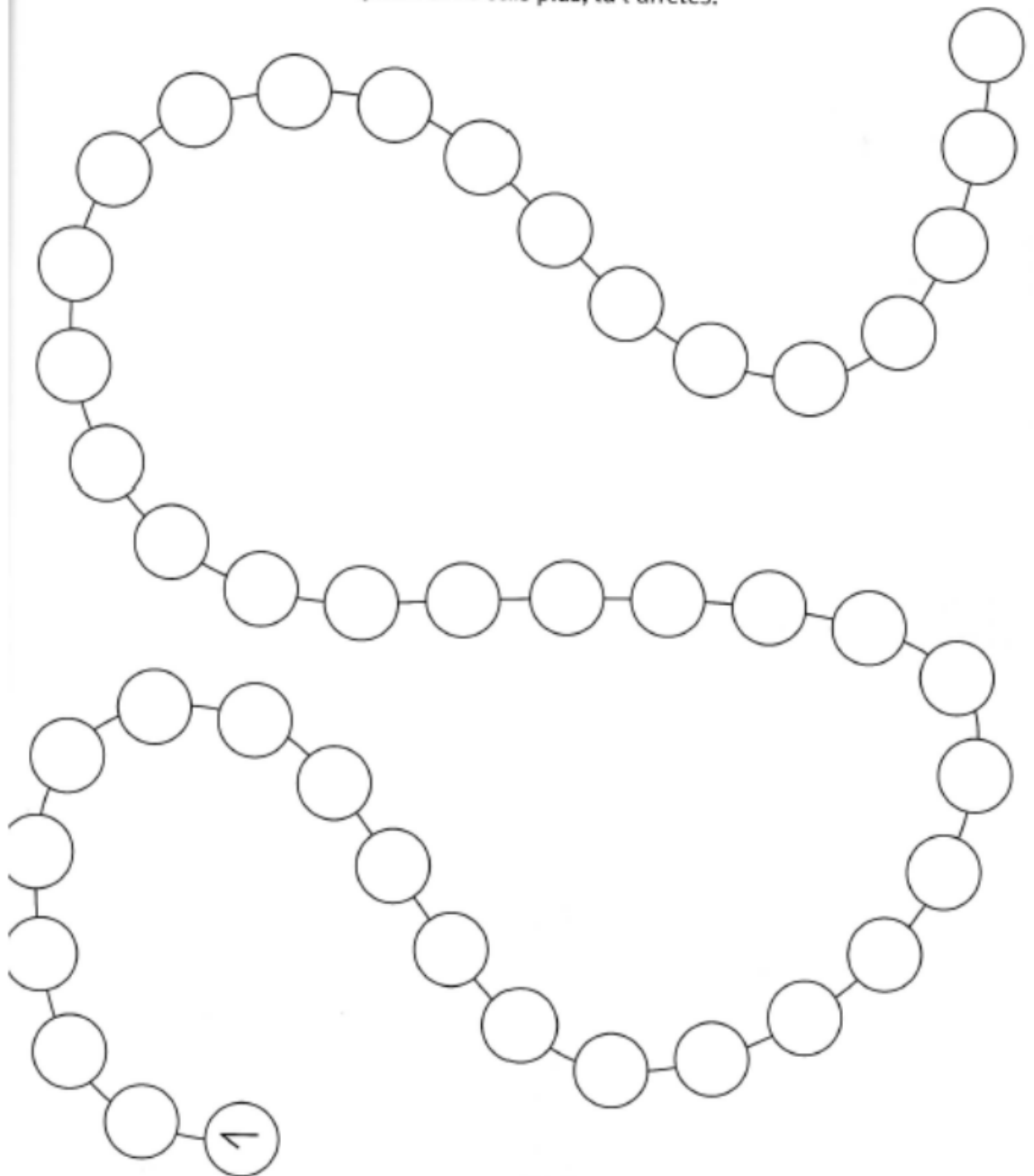
Approcher
les quantités
des nombres

COMPÉTENCE

Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.

DATE










Écris les nombres dans l'ordre. Quand tu ne sais plus, tu t'arrêtes.



Le son [m]



Mets une croix là où tu entends le son [m]

		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Manipuler des syllabes

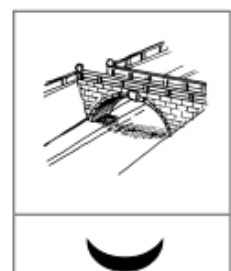
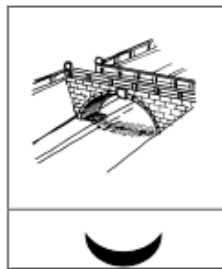
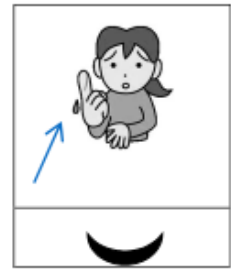
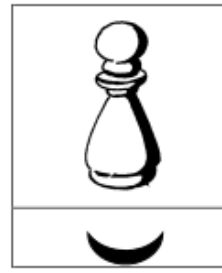
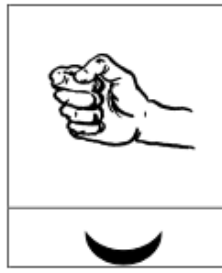
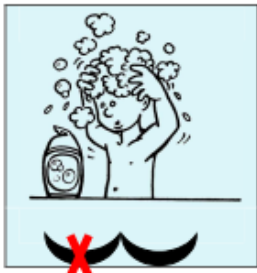
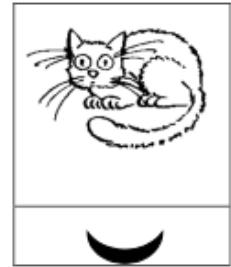
Supprimer une syllabe – syllabe initiale

prénom : _____

date : _____



Supprime la première syllabe du mot à gauche et trouve la syllabe qui reste.
Entoure l'image dont le mot se prononce comme la syllabe qui reste.



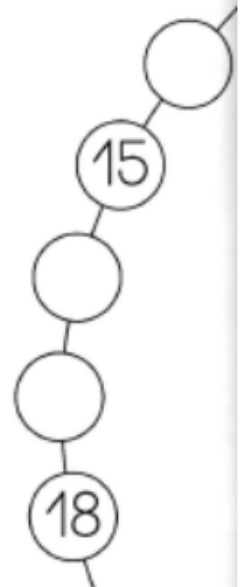
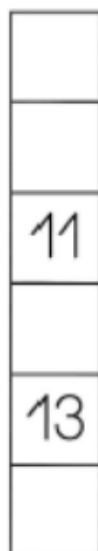
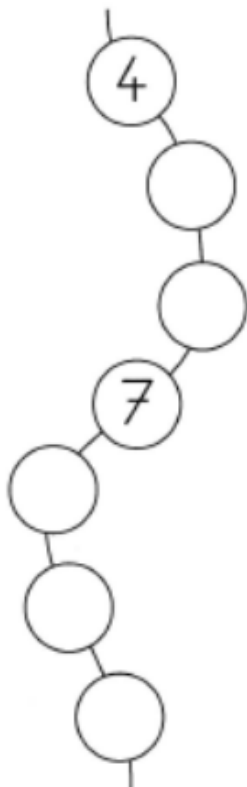
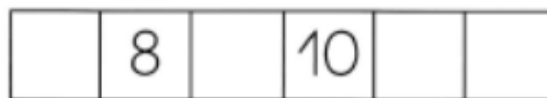
La bande numérique

Approcher
les quantités
et les nombres

COMPÉTENCE
Connaître la valeur ordinale des nombres.

DATE

Complète la suite des nombres.



Le son [m]

Phonologie

Entoure dans les mots la lettre M m m

maman

fantôme

maison

MAISON

campagne

maman

lama

mouton

MARTEAU

navet

fantôme

matelas

MUR

musique

mouton

immeuble

MANEGE

marmite

Manipuler des syllabes

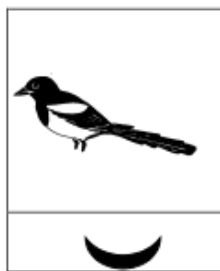
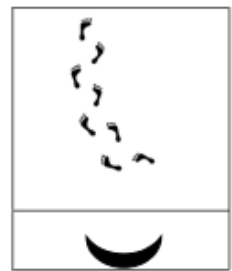
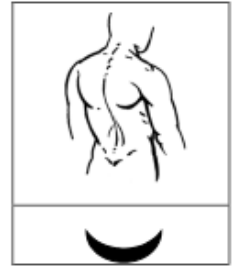
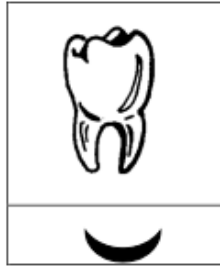
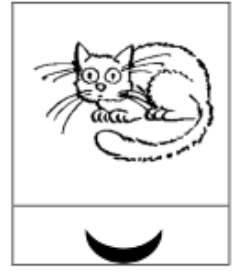
Supprimer une syllabe – syllabe initiale

prénom : _____

date : _____



Supprime la première syllabe du mot à gauche et trouve la syllabe qui reste.
Entoure l'image dont le mot se prononce comme la syllabe qui reste.



La bande numérique

procher
quantités
es nombres

COMPÉTENCE
Connaître la valeur ordinale des nombres.

DATE

Relie les points dans l'ordre des nombres.

The puzzle consists of 20 numbered points. A path is already drawn from point 1 to point 18. The remaining points are numbered 2 through 20 and are scattered across the page. The path starts at point 1, goes up to point 2, then down to point 3, then right to point 4, then down to point 5, then right to point 6, then down to point 7, then right to point 8, then down to point 9, then right to point 10, then down to point 11, then right to point 12, then down to point 13, then right to point 14, then down to point 15, then right to point 16, then down to point 17, then right to point 18.

Le son [m]

Phonologie

Ecris la lettre **m** et copie les mots suivants

papa

m

ma

mi

maman

maison

Manipuler des syllabes

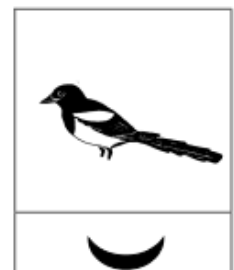
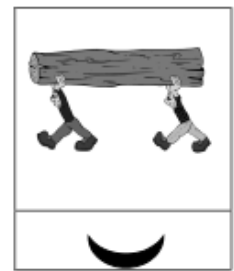
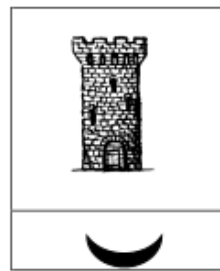
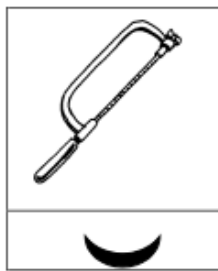
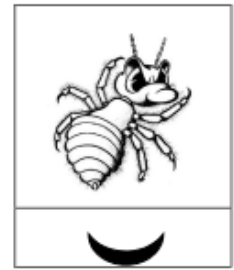
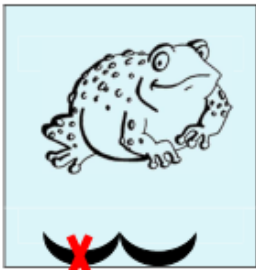
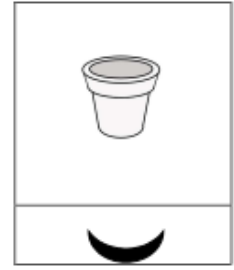
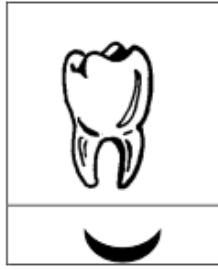
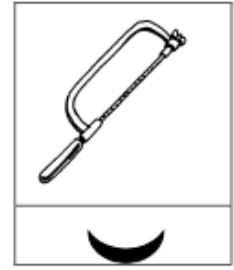
Supprimer une syllabe – syllabe initiale

prénom : _____

date : _____



Supprime la première syllabe du mot à gauche et trouve la syllabe qui reste.
Entoure l'image dont le mot se prononce comme la syllabe qui reste.



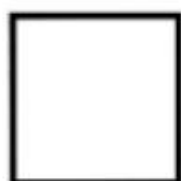
Carrés et rectangles

Découvrir
les formes
et les grandeurs

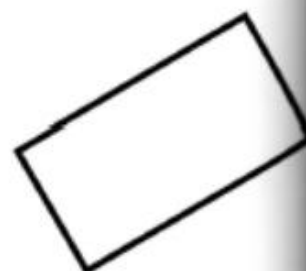
COMPÉTENCE
Reconnaître, classer et nommer des formes simples.

DATE

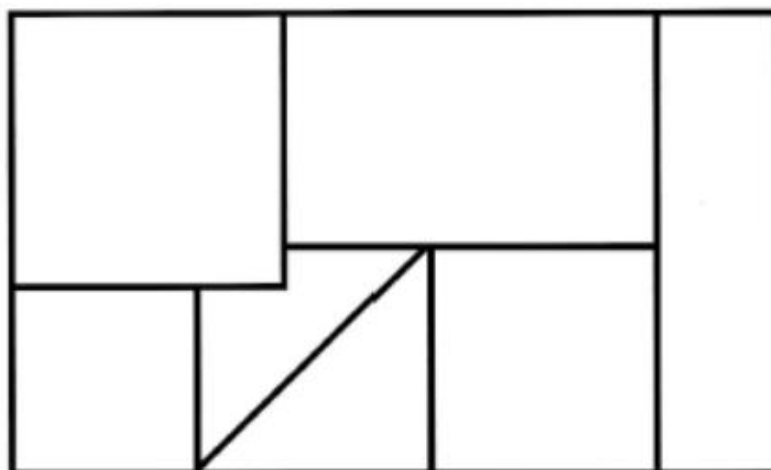
1 Entoure les carrés en rouge.



2 Entoure les rectangles en jaune.



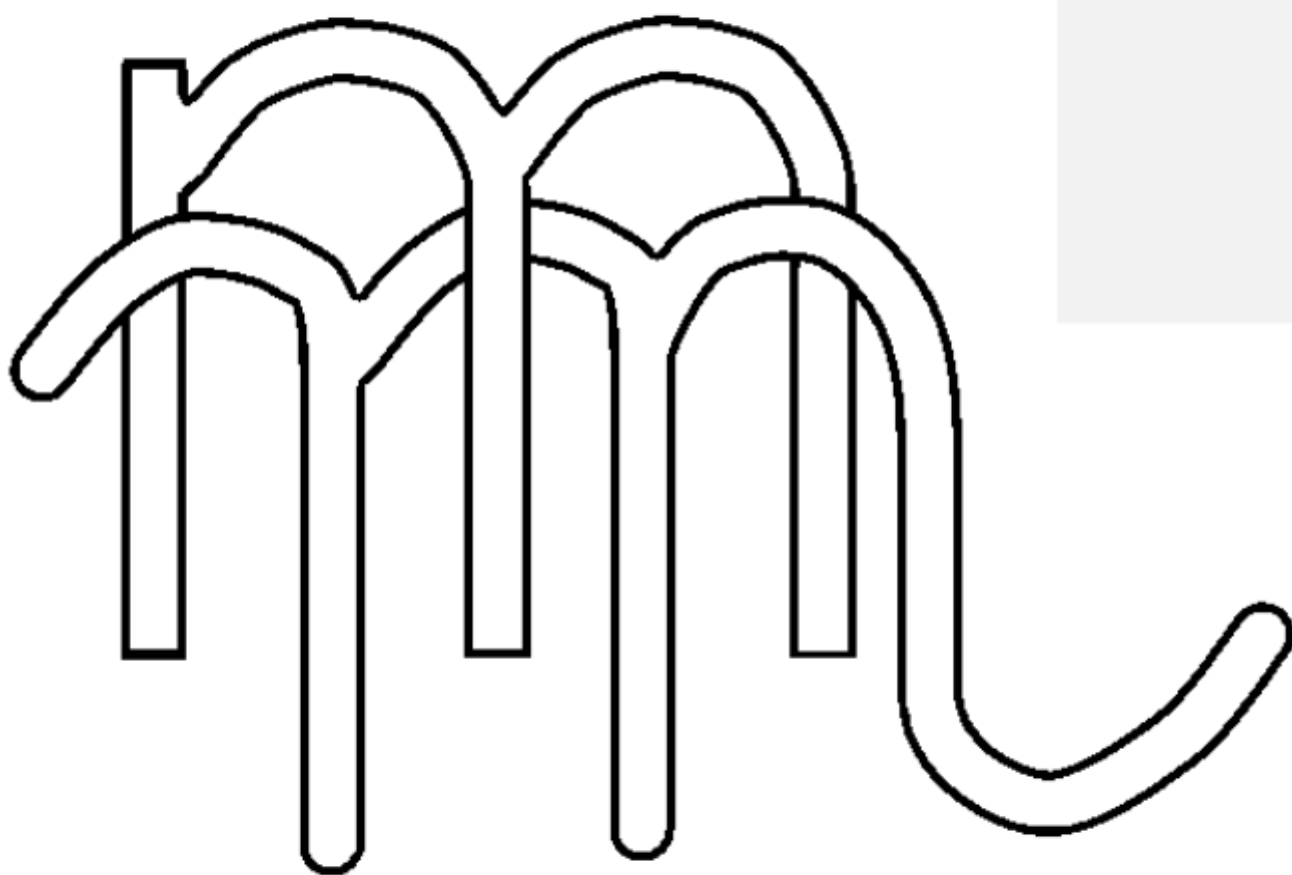
3 Colorie les carrés en rouge et les rectangles en jaune.



Le son [m]



Colorie les lettres mêlées





A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z		
a	a	b	c	d	e	f	g	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z		
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z		

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z		
a	a	b	c	d	e	f	g	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z		
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z		

Lettres normales, avec deux graphies pour le a et le g