

CE1B : mardi 5 mai 2020

- Dictée : liste 25 : sons /b/ et /p/

Dans le cahier de brouillon, écrire la date du jour et « Dictée » puis l'adulte dicte à l'enfant :

« L'hippopotame était dans son bain. Il buvait une boisson à base de poire. Le pommeau de douche est tombé dans la baignoire. »

L'enfant doit justifier ses choix en argumentant à l'oral, comme en classe. La correction sera ensuite écrite au stylo vert.

- Étude de la langue : J'apprends à conjuguer les verbes au futur

→ Jouer avec les étiquettes de conjugaison (les mêmes qu'hier) pour former de nouvelles combinaisons.

→ [Fichier Cléo p96 ex2 et 3](#)

→ [Aide-mémoire Cléo n°19](#), PNG à télécharger.

- Lecture suivie : Avalanche le terrible, épisode 4 : PDF à télécharger

→ Ne pas lire le texte, commencer par observer les illustrations, puis répondre oralement à « découvrir les illustrations » p131.

→ Lire le texte, puis répondre oralement à « comprendre le texte » et « donner son avis » p131. Ne pas hésiter à lire le texte plusieurs fois si nécessaire.

→ Dans le cahier de brouillon, écrire « Lecture suivie : Avalanche le Terrible, épisode 4 » puis répondre par écrit à toutes les questions des séries A et B. Pour éviter de recopier les phrases dans la série A, les réponses de type « 1) a » sont recommandées. Si le document n'est pas imprimé pour la série B : 1) écrire les phrases ; 2) écrire les mots dans l'ordre où ils se présentent dans le texte sans recopier le texte ; 3) écrire le titre.

- Production d'écrits : écrire une 4^e de couverture : PDF à télécharger

Dans le cahier de brouillon, écrire « production d'écrits » avant de répondre à la consigne.

- Nombres et calculs : le sens de la multiplication : multiplier par 4 : [séance 74 p83](#)

→ **calcul mental** : trouver un nombre ≤ 199 donné sous la forme « ...c ...d ...u » dans le désordre, l'un des chiffres étant 0.

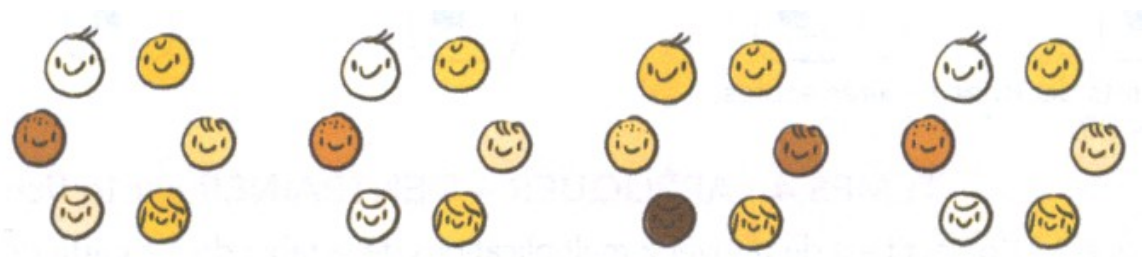
- À l'oral : Énoncer (ou écrire si l'enfant éprouve des difficultés) : « 1c 8u ; 1c 8d ; 9u 1c... » : l'enfant donne sa réponse à l'oral.

- À l'écrit : L'enfant écrit les nombres dans les cases de son fichier. Énoncer (ou écrire si l'enfant éprouve des difficultés) : « 7d 1c ; 5d 1c ; 1c 9u ; 1c 4d ; 6u 1c. »

→ **Découverte et manipulation** : énoncer l'objectif d'apprentissage : « [Tu vas apprendre à multiplier par 4 et tu vas construire la table de 4.](#) »

1) S'approprier la multiplication par 4 à partir de situations concrètes représentées.

→ Situation 1 : Dans la cour de récréation, il y a 4 rondes de 6 enfants. Combien y a-t-il d'enfants en tout ?

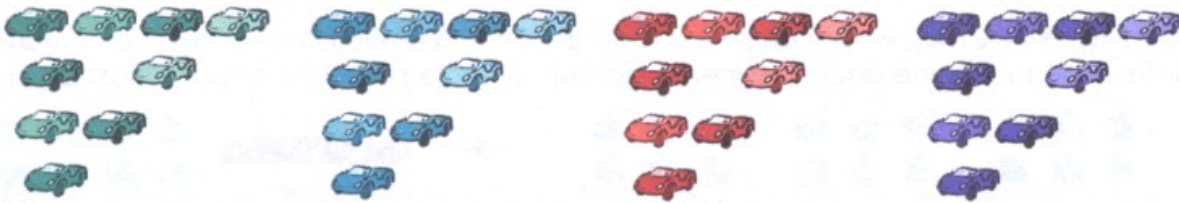


Consigne : « Quelle addition correspond à cette situation ? Quelle multiplication ? »

L'enfant verbalise sa réponse puis écrit l'addition et la multiplication :

$6+6+6+6$ $6 \text{ enfants} \times 4 = 24$ Il y a 24 enfants en tout.

→ **Situation 2 :** 4 enfants commencent une collection de petites voitures. Ils en ont chacun 9. Combien de voitures ont-ils à eux 4 ?



Même démarche que précédemment.

$9+9+9+9$ $9 \text{ voitures} \times 4 = 36$ Il y a 36 voitures en tout.

→ **Situation 3 :** Lola, Samia, Noé et Tom ont chacun 8€. Ils les mettent en commun pour acheter un cadeau pour la fête des mères. Quelle somme totale ont-ils ?



Même démarche que précédemment.

$8+8+8+8$ $8\text{€} \times 4 = 32$ Ils ont 32€ en tout.

2) Représenter des multiplications de la table de 4 avec des objets symboliques.



Compléter l'addition itérée et la multiplication.

$7+7+7+7$ 7×4

Pour trouver le résultat, faire des paquets de dix et dénombrer la quantité :



2 paquets de 10 et 8 unités seules. $7 \times 4 = 28$

3) S'entraîner sur le fichier : [séance 74 p83](#).

4) Faire le bilan de la séance en demandant à l'enfant ce qu'il a appris. Sa réponse peut être : « [J'ai appris à multiplier par 4 et j'ai construit la table de 4](#). »

→ [Relire Mémo Litchi : le sens de la multiplication](#), PDF à télécharger

→ [Mémo Litchi : apprendre la table de multiplication par 4](#), PDF à télécharger

→ Pour s'entraîner en jouant :

- [Fabriquer des cartes](#) : au recto écrire en noir la multiplication, au verso écrire en rouge le résultat.

- [En ligne, niveau CE1](#) : <https://calculatice.ac-lille.fr/spip.php?rubrique2>

« Mémoriser les tables de multiplication par 4 »: jeux : Quadricalc, calcul@kart, Opérations à trous, Multiclic, L'oiseau : à volonté tout au long de la semaine et celles à venir pour progresser dans le niveau de difficulté.

- **QLM du Vivant** : la nutrition : classer différents aliments.

→ Présenter à nouveau le poster les groupes alimentaires (utilisé hier). L'enfant rappelle les différents rôles des aliments et les groupes d'aliments correspondants.

→ Jeu du pique-nique diététique : matériel : cartes aliments et cartes spéciales imprimées ou dessinées hier.

Le jeu est constitué des 40 cartes aliments et de cartes spéciales :

- 8 cartes MÉLI-MÉLO

- 2 cartes CHANGEMENT DE SENS

- 2 cartes STOP ! JE N'AI PLUS FAIM

- 2 cartes PORTIONS EN RAB'

Les règles du jeu s'apparentent à celles du UNO.

Chaque joueur a 5 cartes en main, les autres cartes constituent la pioche. Une carte est retournée : chaque joueur doit la recouvrir à son tour avec un aliment de la même famille que la dernière carte visible. Les pictogrammes permettent de valider les actions. Le joueur que ne peut pas jouer doit piocher une carte. Lorsqu'un joueur pose une carte MÉLI-MÉLO, il peut changer la famille d'aliments. Le gagnant est le premier à avoir posé toutes ses cartes.

Pour pimenter le jeu, on peut retarder l'adversaire avec une carte CHANGEMENT DE SENS qui l'oblige à poursuivre le jeu dans l'autre sens ; une carte JE N'AI PLUS FAIM qui empêche le joueur suivant de jouer pour un tour ; une carte PORTION EN RAB' qui oblige à prendre 2 cartes de la pioche. Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, utiliser le tas de cartes posées en jeu.

- **EPS** : Yoga : PDF à télécharger

Découvrir les postures du chien à 3 pattes, du chien tête en bas et du bébé heureux.

Enchaîner ces 3 postures 3 fois.

- **Anglais** : ABC

→ Écoute la chanson de l'alphabet

<https://www.youtube.com/watch?v=eegWzglBMh0>

→ Joue : le lien mène sur une série de jeux. Clique sur ce titre précisément : english alphabet 1.

Écoute, cherche la bonne lettre (aide-toi de la barre de défilement horizontale si nécessaire) puis glisse la bonne lettre sur ce que tu viens d'entendre. Si c'est une bonne réponse, le fond de l'étiquette devient vert.

<https://learningapps.org/1027966>