MON DOSSIER DE DEVOIRS 3H

DU 4 AU 22 JANVIER 2021

MON PRÉNOM :

_____

FONCTIONNEMENT

Dans ce document, tu trouveras diverses activités pour tes devoirs à la maison durant ces 3 prochaines semaines.

TON PROGRAMME

Choisis **3 moments dans la semaine (du lundi au jeudi soir) et travaille 15 minutes (ce qui fera l'équivalent de 45 minutes hebdomadaires)**. Voilà ce qu'on te demande de faire **obligatoirement chaque semaine**.

Lecture :
- 2 activités de lecture à choix

Maths :
- 2 activités de maths à choix

Tu peux encore choisir des activités dans les « JE PEUX ».

RETOUR DES TRAVAUX

Coche dans le tableau des activités, les tâches que tu effectues chaque semaine. Une même activité peut être entraînée à plusieurs reprises.

Rends ton dossier à la maîtresse chaque vendredi matin, il te sera redonné le lundi matin suivant.

TRAVAUX SUPPLÉMENTAIRES

Il se pourrait que pendant l'année, tu reçoives de temps en temps une fiche à terminer ou corriger à la maison.

LISTE DES OBJECTIFS ET ACTIVITÉS

	SEMAINE DU 04.01 AU 08.01	SEMAINE DU 11.01 AU 15.01	SEMAINE DU 18.01 AU 22.01
LECTURE - ÉCRITURE			
Objectif : Lire et écrire des mots, des phrases, des mots outils.			
p.1 : lecture : révision du livre du mille-pattes			
p.2 : lecture de mots			
p.3-4 : lecture : Le chat de papa			
p.5 : mots mêlés : la galette			
p.6 : loto des alphas (étiquettes à la fin du dossier)			
p.7 : lecture du soir			
p.8 : le son /ou/			
p.9 : jeu de Kautahuk			
MATHÉMATIQUES			
Objectif : entraîner la suite numérique de 0 à 20 ; jouer à des jeux de stratégie			
p.10 : les nombres de 9 à 13			
p.11 : labynombre			
p.12 : numération-calculation 1			
p.13 : numération-calculation 2			
p.14 : écriture			
p.15 : comparaison de nombres			
p.16 : autant que…			
p.17 : puissance 4 des additions jusqu'à 8.			

	SEMAINE DU 04.01 AU 08.01	SEMAINE DU 11.01 AU 15.01	SEMAINE DU 18.01 AU 22.01
JE PEUX			
p.18 : coloriage			
p.19 : graphomotricité			
p.20 : écriture			
p.21 : poésie			
p.22 : labyrinthe			

LECTURE

LECTURE : RÉVISION DU LIVRE DU MILLE-PATTES

Entoure de la même couleur les mots identiques.

maman bateau glace rivière

rivière voyage maison patatrac

maison bateau

mille-pattes

patatrac mille-pattes

glace

voyage maman

Complète les phrases avec les mots suivants :

nuage – mille-pattes – vent – rivière – mur – glace

- Le ..... traverse la ..... .
- La ..... ne le fait pas tomber.
- Le ..... lui montre le chemin.
- Le ..... le pousse.
- Le ..... ne l'arrête pas.

LECTURE

LECTURE DE MOTS

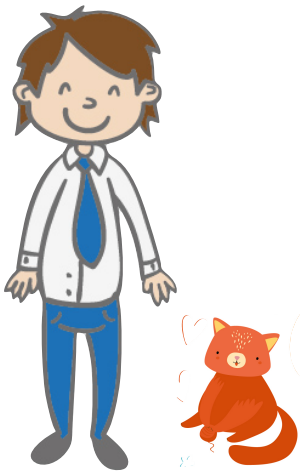
Lis les mots. Petit à petit, tu dois être capable de les lire d'un seul coup d'oeil.

message	un
grand	eskimo
c'est	petit
voyage	les
une	avec
mais	pour
partir	elle

LECTURE : LE CHAT DE PAPA

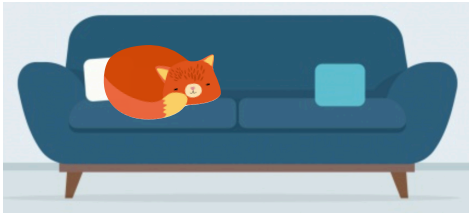
Lis l'histoire.

Papa a un joli petit chat qui s'appelle Pirate.



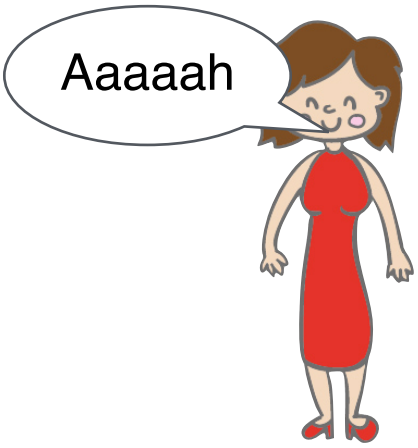
Papa lui donne de la pâtée et du lait. Le chat est ravi.

Pirate dort sur le canapé.



Parfois, il va courir dans le pré.

Et il attrape une souris.



Maman a peur des souris et elle crie.

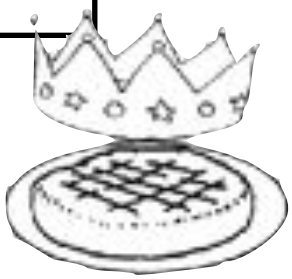
Papa rit !

MOTS MÊLÉS : LA GALETTE

Trouve les mots dans la grille.

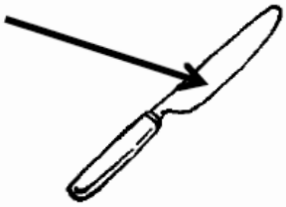
H	W	J	P	F	Ç	Z	R	H	B	N	G
F	C	R	A	R	O	I	N	L	A	U	H
E	O	O	T	A	O	R	E	N	A	R	D
T	U	U	E	N	P	T	L	T	I	T	J
E	R	L	Q	G	T	O	W	U	L	R	A
F	O	E	P	I	P	H	A	N	I	E	N
A	N	L	Ç	P	Q	M	M	T	R	I	V
M	N	A	G	A	L	E	T	T	E	N	I
I	E	R	O	N	F	E	V	E	M	E	E
L	G	O	S	E	E	C	B	C	E	H	R
L	A	I	U	Z	T	L	B	R	Ç	B	S
E	B	S	A	V	P	A	R	T	A	G	E

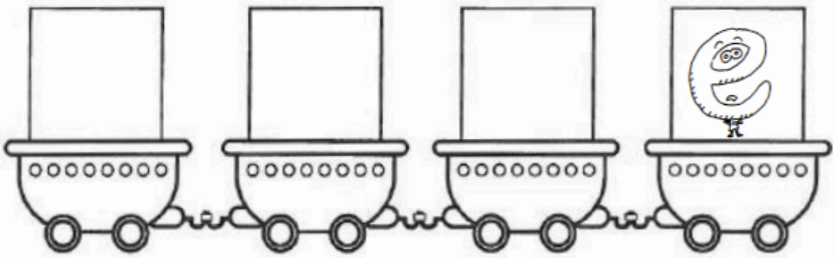
ROI	EPIPHANIE	ROIS
REINE	FETE	FRANGIPANE
COURONNE	RENARD	PARTAGE
FEVE	ROULE	FAMILLE
GALETTE	JANVIER	PATE

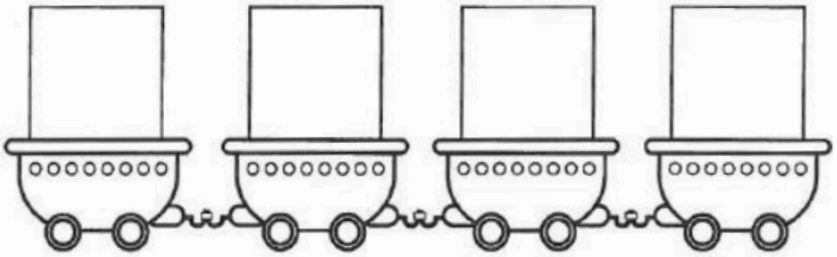


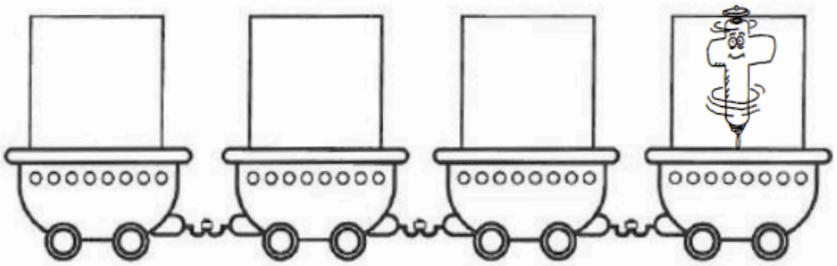
LOTO DES ALPHAS (ÉTIQUETTES À LA FIN DU DOSSIER)

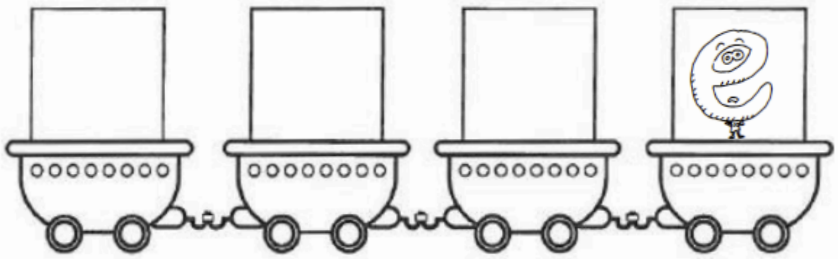
Colle les Alphas pour former les mots.

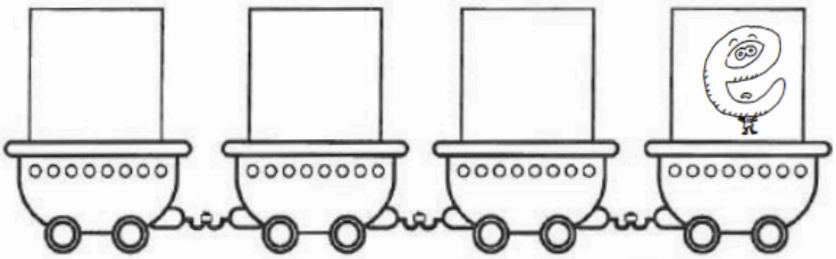


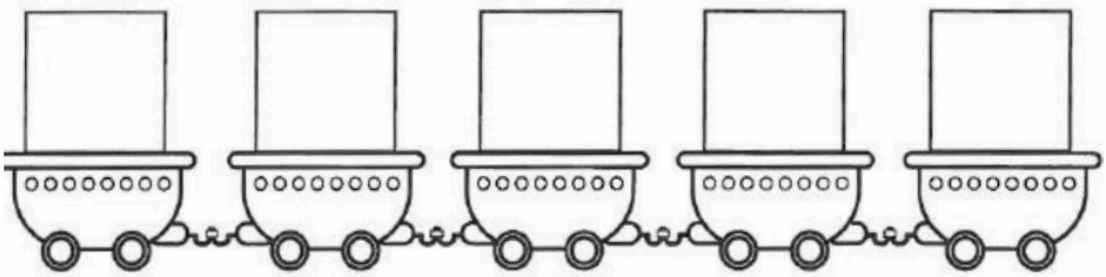












LECTURE DU SOIR

○ l'Eskimo – l'Esquimau – le message

un Esquimau – un message

Il y a un message.

Il y a un Esquimau.

☆ la maman – le papa

le kayak – la pirogue

la pagaie – la rame

L'Esquimau a une maman.

L'Esquimau a un papa.

L'Esquimau a un igloo.

□ la glace – l'igloo

L'Esquimau a une maison de glace.

L'igloo est une maison de glace.

L'Esquimau a un message pour son papa.

L'Esquimau a un message pour sa maman.

C'est le message de l'Esquimau.

LE SON /OU/

Colle les images dans la bonne colonne.

ou	ou

Colle les mots dans la bonne colonne.

ou	ou

JEU DE KAUTAHUK

Départ	eskimo	voisine	phoque	l'eau
				gravé
	pagaie	dessins	caribous	pirogue
	bois			
	polaire	île	cabane	bout
				deux
cassée	lune	revenir	Grand-Ma	mer
Arrivée				

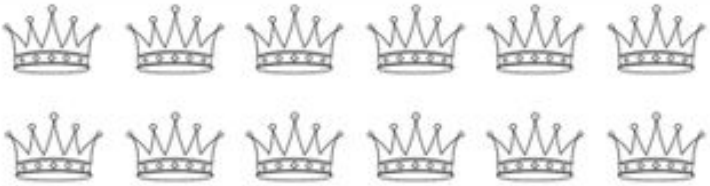
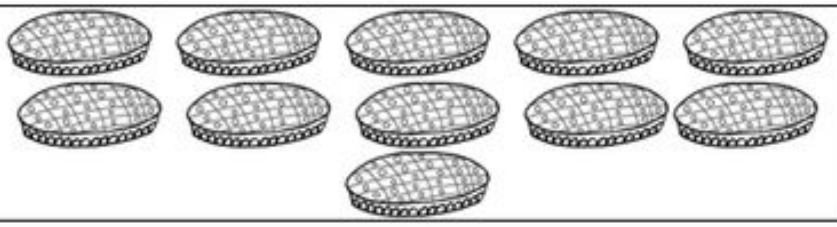
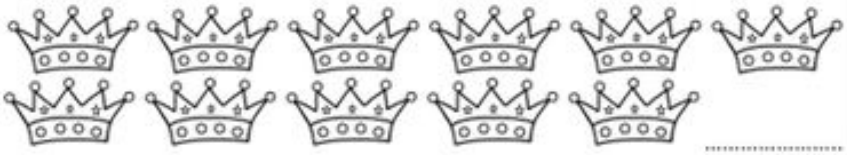
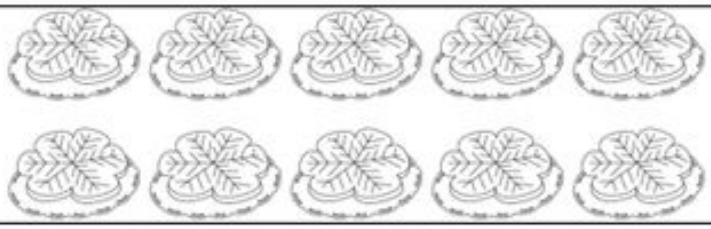
Règles du jeu :

Lance le dé et avance du nombre de cases correspondant. Puis lis le mot écrit sur la case.

MATHÉMATIQUES

LES NOMBRES DE 9 À 13

Compte et entoure le bon nombre.

	9 10 11 12
	9 10 11 12
	9 10 11 12
	9 10 11 12
	10 11 12 13
	10 11 12 13
	10 11 12 13
	10 11 12 13

LABYNOMBRE : LE CHIFFRE 9

Aide le chien à sortir du labyrinthe en coloriant le chemin du chiffre 9.

1	5	7	8	4	1	3	6	8	5
5	6	5	2	6	2	9	9	9	→
6	8	7	8	2	3	9	6	7	7
8	7	8	9	7	6	9	8	5	5
4	2	3	5	8	8	9	4	6	9
5	9	9	9	9	9	9	1	7	1
6	9	6	8	5	4	6	2	4	7
2	9	8	7	6	1	8	3	2	4
Départ →	9	4	5	6	6	4	7	4	5
	1	2	3	4	2	5	4	3	6

NUMÉRATION - CALCULATION 1

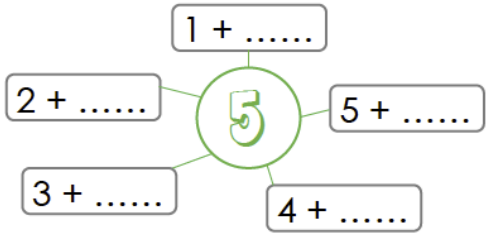
Suite de nombres

15	16								

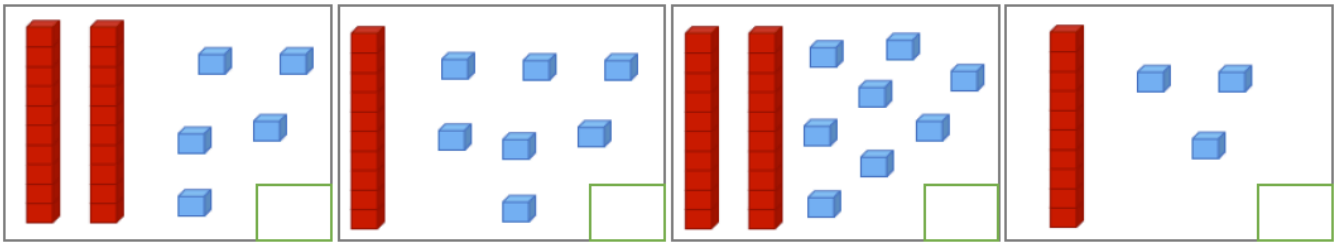
Avant - après

	<	20	<	
	<	26	<	
	<	22	<	

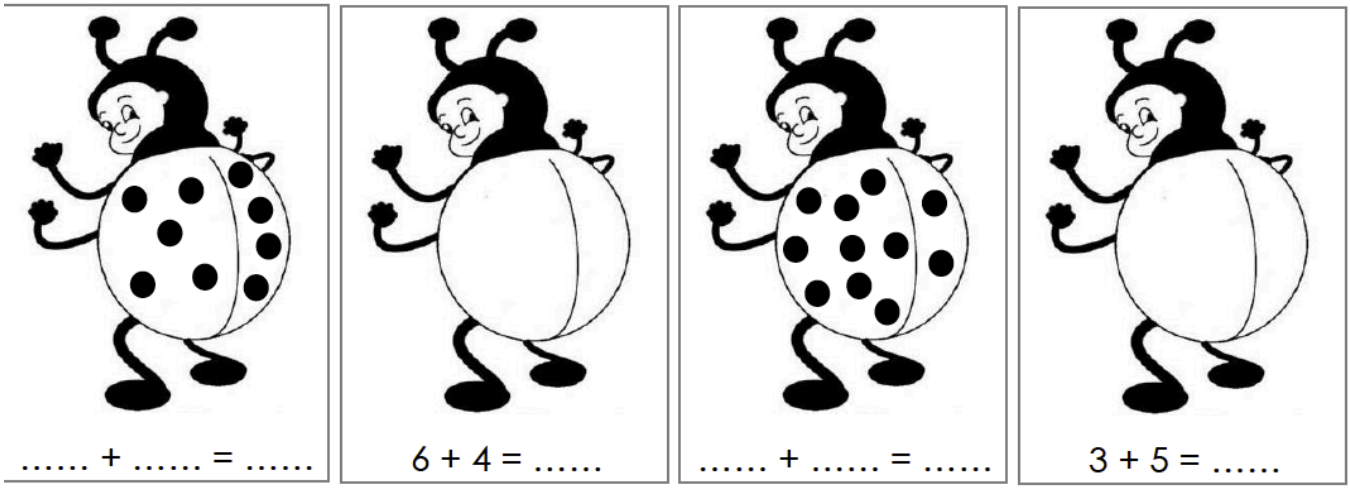
Les maisons d'additions



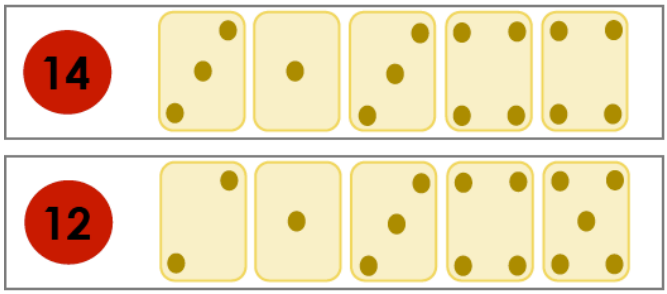
Dizaines et unités



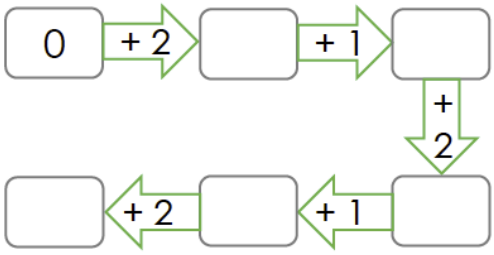
Les coccinelles



La cible

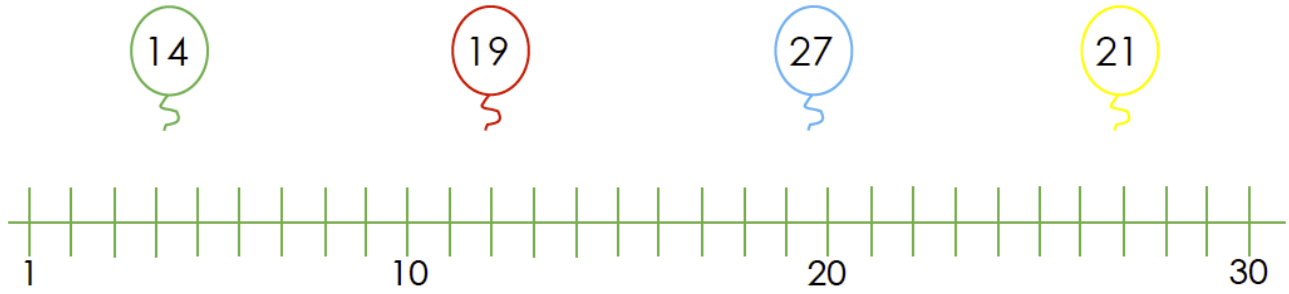


Comptage



NUMÉRATION - CALCULATION 2

Droite graduée



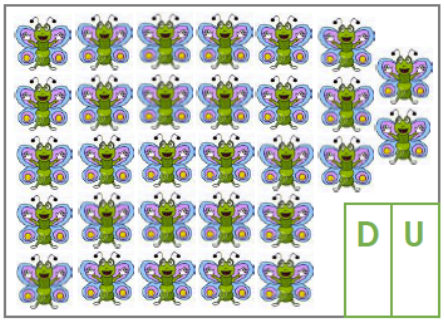
Comparaison < ou >

21		12
19		29
30		24
14		22

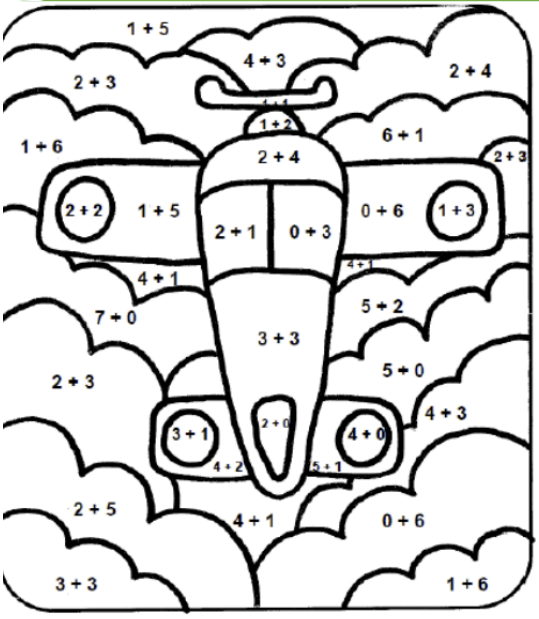
Machine à calculs

+ 2	
4	.....
.....	5
2	.....
.....	9

Dénombrement



Coloriage magique



2 noir
3 jaune
4 rouge
5 gris
6 violet
7 bleu

Classement du plus petit au plus grand

15 25 5 10

□ < □ < □ < □

24 30 14 20

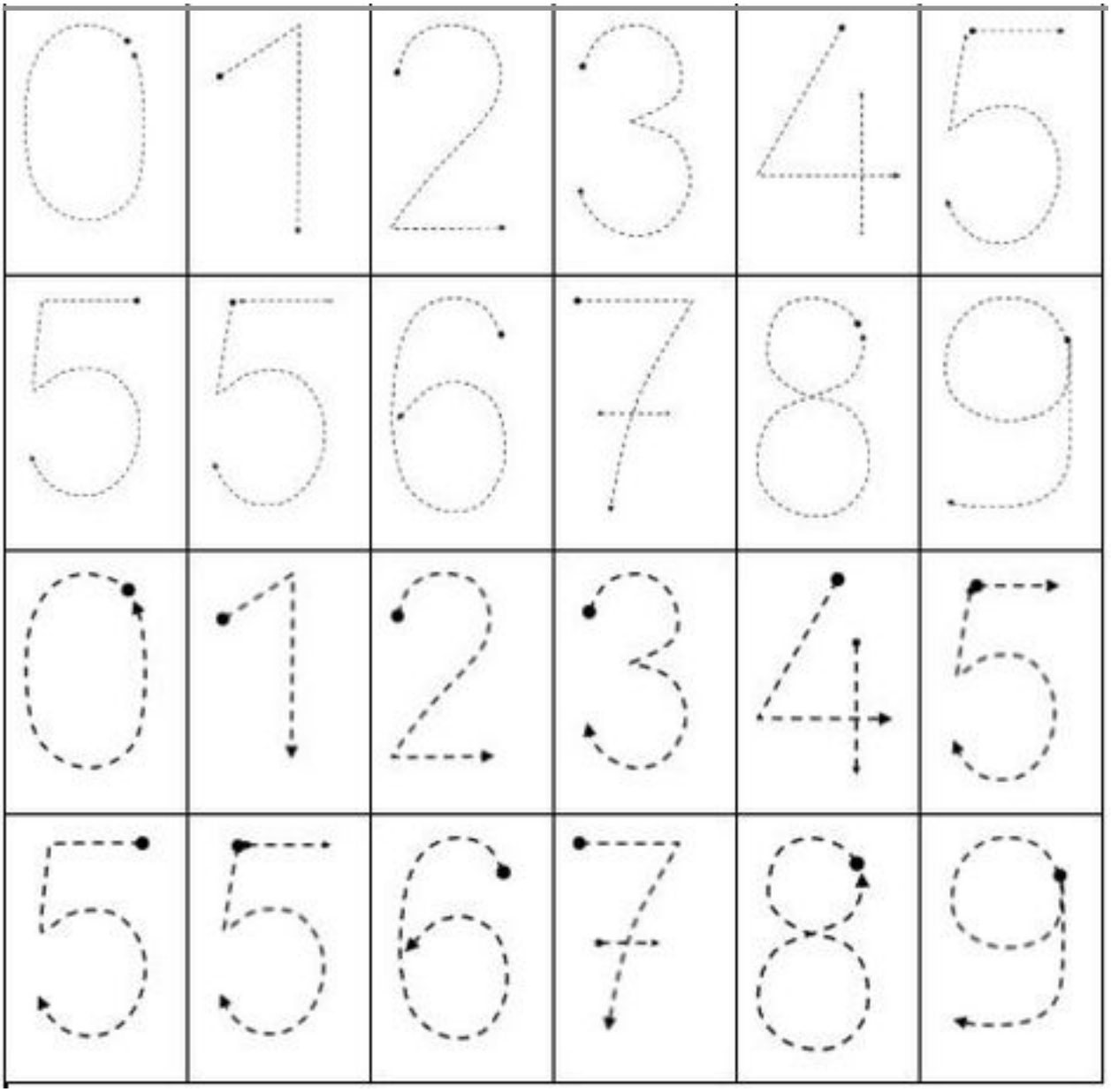
□ < □ < □ < □

12 28 18 21

□ < □ < □ < □

ECRITURE

Passe sur les modèles.

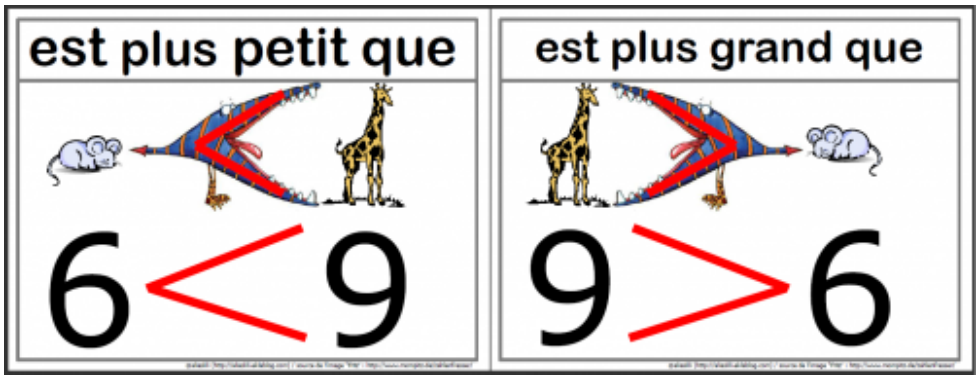


Copie les chiffres.

8

9

COMPARAISON DE NOMBRES



Complète avec le bon signe < > =

3 4

10 10

2 1

7 4

9 9

8 10

6 2

4 7

8 3

1 1

Complète avec un nombre entre 1 et 10

9 < .....

5 > .....

3 = ...

1 < .....

10 > .....

7 = ...

5 < .....

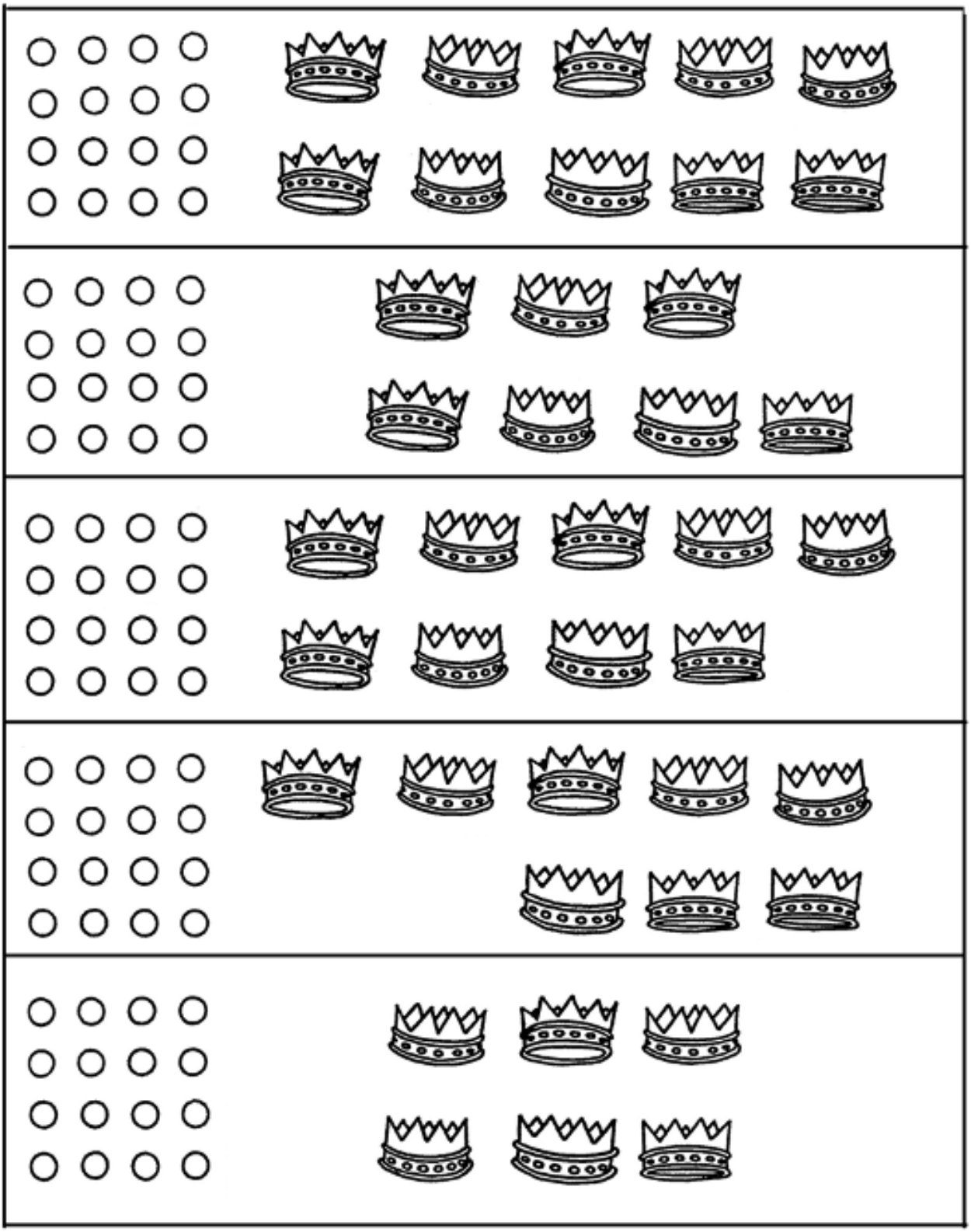
4 > .....

2 = ...

8 < .....

AUTANT QUE…

Colorie autant de O que de couronnes.



Puissance 4 des additions jusqu'à 8

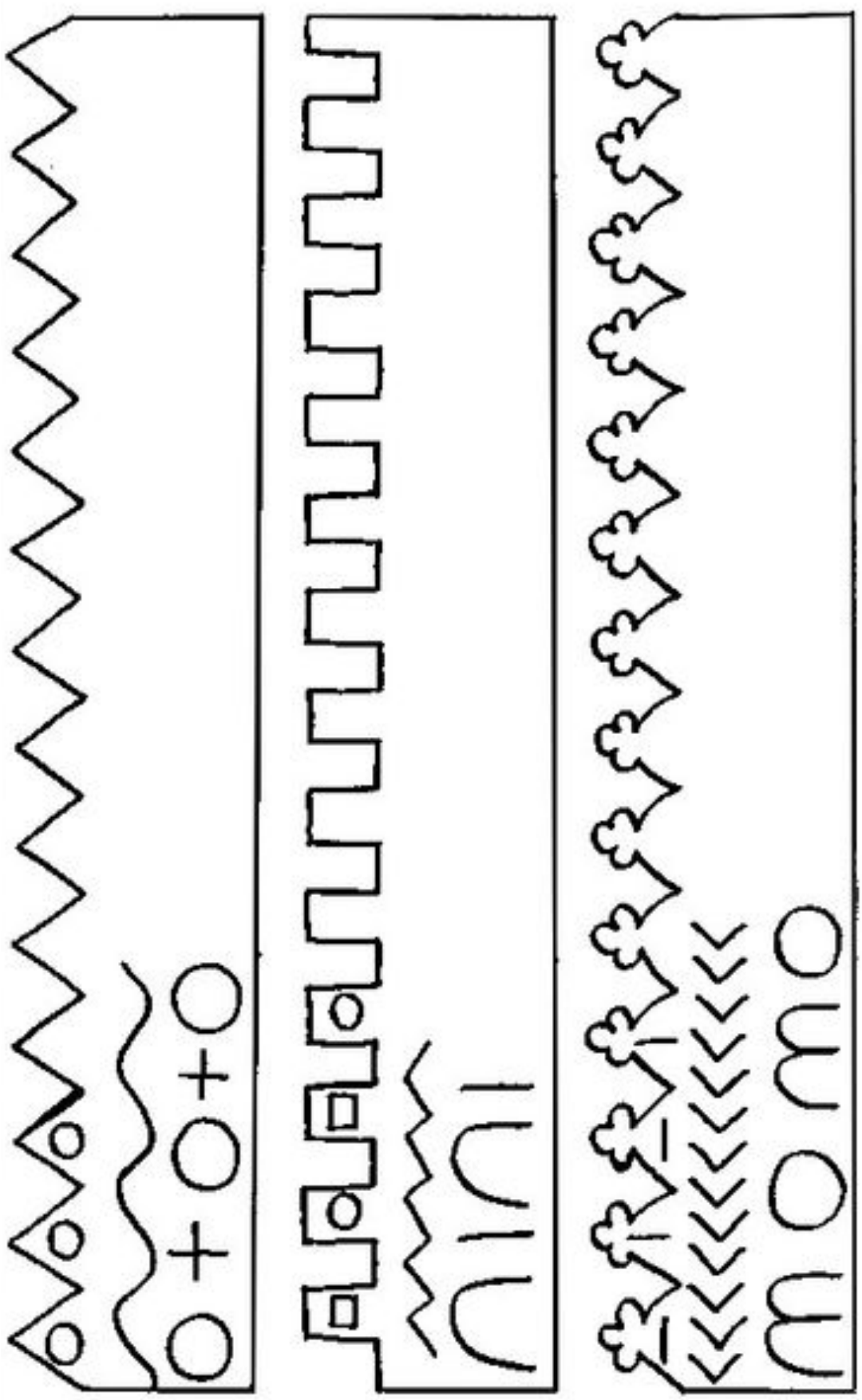
3 + 2	4 + 3	8 + 0	6 + 2	3 + 3	1 + 4	5 + 3
4 + 4	2 + 1	1 + 6	3 + 5	2 + 2	1 + 5	6 + 1
2 + 4	5 + 1	3 + 2	5 + 1	8 + 0	2 + 6	0 + 6
1 + 1	4 + 2	2 + 5	3 + 1	4 + 3	7 + 1	6 + 2
4 + 1	0 + 2	7 + 1	0 + 8	2 + 5	3 + 4	1 + 4
3 + 4	6 + 0	4 + 1	3 + 3	5 + 3	2 + 2	5 + 2
1 + 5	2 + 6	7 + 0	0 + 5	3 + 1	4 + 4	8 + 0

Règle du jeu :
2 joueurs. 1 couleur de jetons par joueur.
Choisir un calcul et donner la réponse. Si la réponse est correcte, poser un jeton de couleur. Le premier a avoir fait une ligne, une colonne ou une diagonale de 4 jetons a gagné.

COLORIAGE

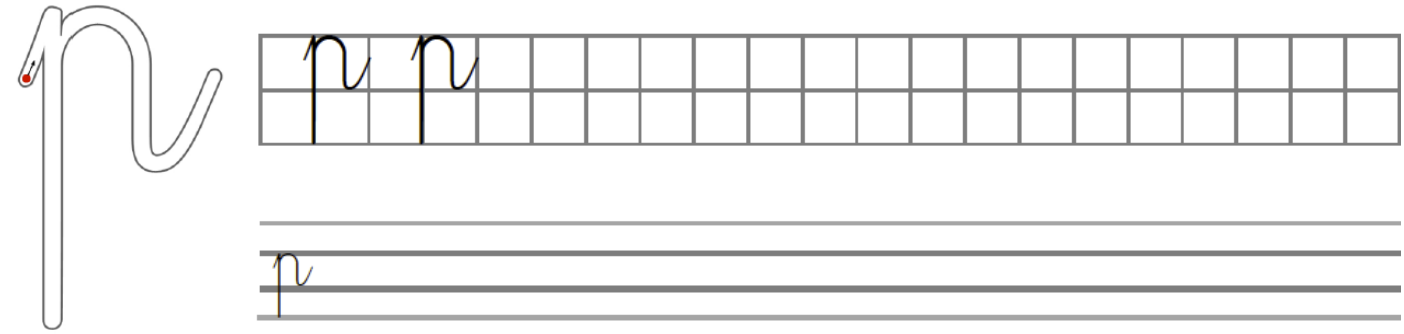
GRAPHOMOTRICITÉ

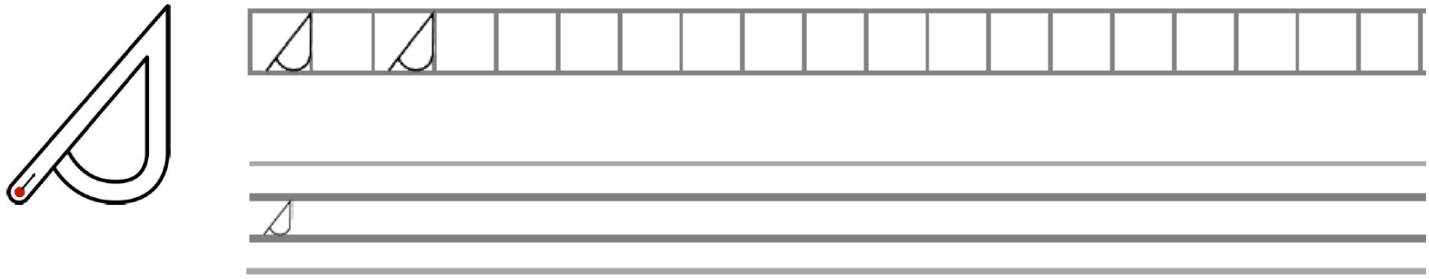
Décore les couronnes en suivant les modèles.



ECRITURE

Repasse plusieurs fois dans le grand modèle puis écris les lettres du mieux que tu peux en faisant attention à la tenue de ton crayon.





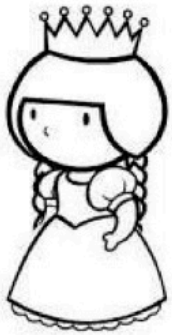
Entraîne-toi à écrire ton prénom en lié.

POÉSIE

Lis et récite la poésie.

La galette des rois

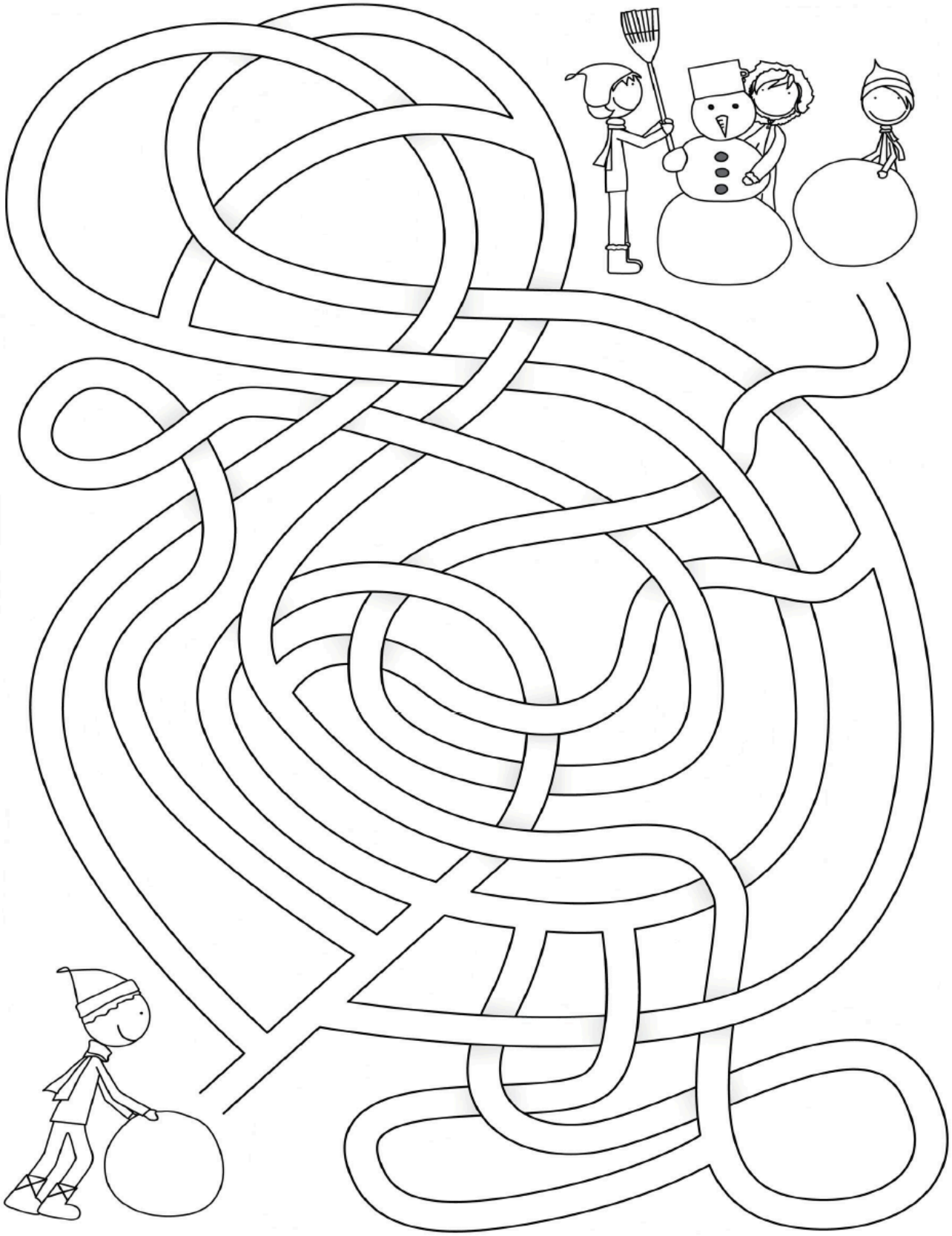
Si tu trouves la fève dans la galette
Tu mettras la couronne sur la tête
Si tu n'la croques pas
Si tu n'l'avales pas
Alors ce sera toi
Qui sera la reine ou le roi !



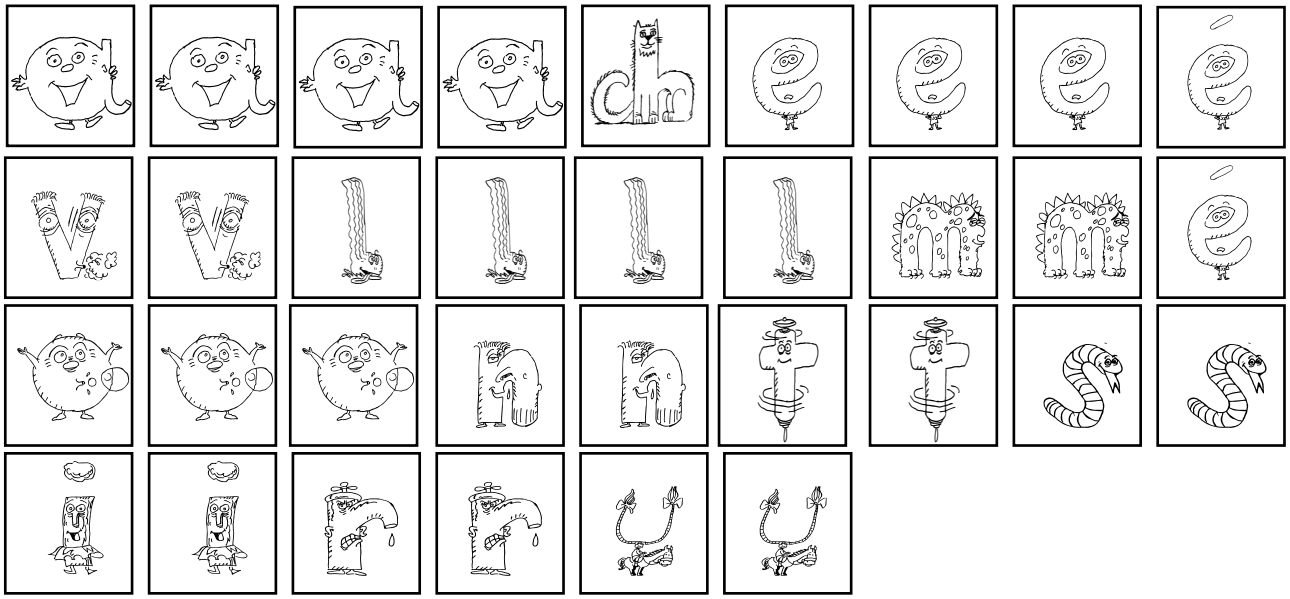
Laclassedeluc

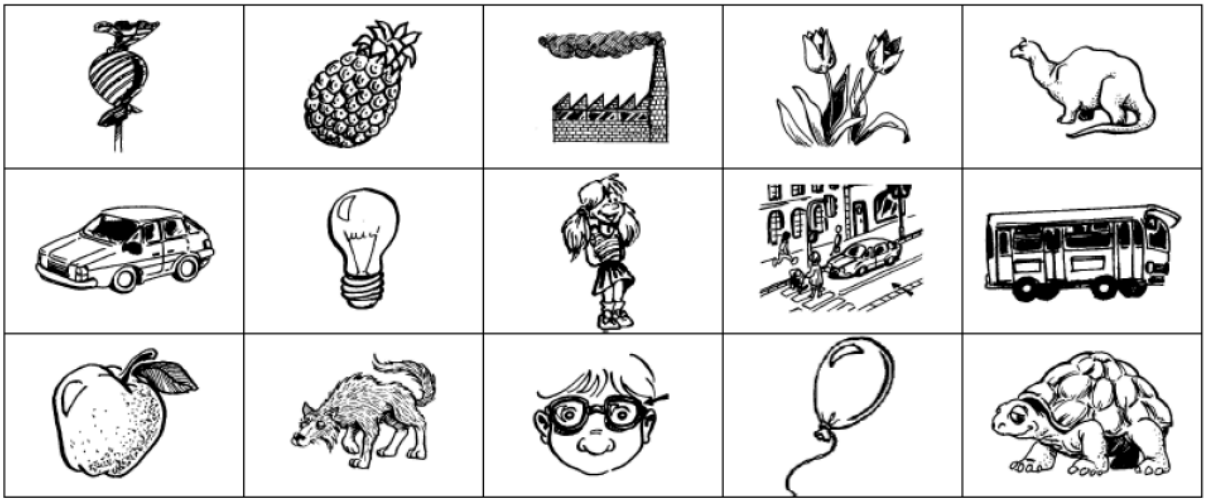
LABYRINTHE

Consigne : avec ton crayon, trace le chemin qui conduit le garçon au bonhomme de neige.



Etiquettes pour loto des alphas p.





mamie	nuit	mont	TOURNE	VIS
maison	goutte	loup	pomme	vous