

Groupe

orange

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES LES DIMENSIONS

Vous pouvez trouver l'histoire de « La planète des Alphas » racontée en ligne (ce conte raconte l'histoire d'un enfant qui veut apprendre à lire : avec l'aide d'un magicien et d'une fée il va découvrir des petits êtres, les Alphas ; en vivant l'histoire le petit héros va découvrir la clé d'accès au monde de l'écrit). N'hésitez pas à la regarder de temps en temps avec votre enfant. Les élèves de petite section sont habitués à identifier le son qui se trouve au début de leur prénom et à repérer l'Alpha correspondant. Vous pouvez donc demander à votre enfant de vous montrer son Alpha et de vous en donner le son, puis de faire de même pour ceux de ses camarades ceux de ses camarades :

- Monsieur A de Anya,
- la Limace de Lanah,
- le Nez de Naïm et Nolan,
- le Robinet de Rose,
- et le Serpent de Samy.



Les productions plastiques et visuelles

Nous allons, au cours de cette période, développer notre connaissance du corps humain et réaliser des œuvres plastiques en rapport avec ce thème. Je vous propose donc de vous inscrire dans la continuité de ce travail en mettant en place chez vous ces petites activités.

Identifier les différents parties du corps	
Séance 1	<p>Vous pouvez organiser une partie de chef d'orchestre ainsi qu'une autre de « Jacques a dit » faisant appel aux parties du corps.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><p><u>Règle du jeu :</u></p><p><i>Pour commencer, il faut désigner le meneur du jeu. C'est le « Jacques » qui va donner les ordres aux autres participants. Les autres joueurs doivent se placer face à lui et suivre seulement les ordres précédés par la formule « Jacques a dit ... » Par exemple : « Jacques a dit ... levez les bras », « Jacques a dit ... agitez une main », ...</i></p><p><i>Attention ! Le maître du jeu va essayer de tromper les joueurs en donnant des ordres sans dire « Jacques a dit ». Un joueur qui exécute un ordre non précédé de cette formule est éliminé.</i></p></div> <p>Puis, vous pourrez apprendre et réciter ensemble au fil de la semaine la petite comptine « A demain », disponible sur la page suivante, ainsi que d'autres comptines ou chants en rapport avec le corps, que vous pouvez trouver en ligne.</p>
Séance 2	<p>Vous pouvez ensuite prendre une peluche ou une poupée et la comparer avec le corps de l'enfant en lui demandant : « A-t-elle des bras comme toi ? », « A-t-elle aussi une tête ? » ... Il est possible de faire des comparaisons avec d'autres êtres vivants également, animaux comme plantes.</p> <p>Enfin, afin que l'enfant utilise lui-même ce vocabulaire, vous pouvez le mettre face à un miroir ou à une autre personne et lui demander de décrire ce qu'il voit.</p>

À DEMAIN

Je baisse la tête,
Je monte la tête,
Comme une girouette.

Je lève un bras,
Je lève deux bras,
J'enlève mon pyjama.

J'avance un pied,
J'avance deux pieds,
Je saute dans mes souliers.



Je secoue une main,
Je secoue deux mains ...

Et je vous dis à demain !

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

Découvrir les nombres et leurs utilisations

Je vous propose ici des jeux mathématiques que vous pourrez utiliser autant de fois que vous le voudrez dans la semaine. Les documents peuvent être imprimés, mais pour la majorité d'entre eux, il vous est aussi possible de les dessiner vous-même sur une feuille blanche (le planisphère peut être transformé en n'importe quel dessin dans lequel vous placerez des cercles).

Le petit Train

- **Dénombrer de petites quantités.**
- **Stabiliser la connaissance des petits nombres.**

Compétences travaillées :

- savoir observer et reconnaître les constellations du dé.
- savoir dénombrer une quantité.
- savoir comparer des quantités.

Matériel :

- un dé (constellations de 1 à 3)
- un plateau « petit train » par joueur
- onze jetons par joueur

Règle du jeu :

Le premier joueur lance le dé, compte les points et prend le nombre de jetons correspondant. Ensuite, il les place progressivement dans les wagons, puis dans la locomotive.

Le joueur suivant lance le dé et effectue les mêmes opérations.

But du jeu :

- Compléter son train le premier.

Pour aller plus loin ... :

- nécessité ou non de faire le lancer exact pour compléter le train.
- utilisation d'un dé aux constellations de 1 à 6.

Le tour du Monde

- **Dénombrer de petites quantités.**
- **Stabiliser la connaissance des petits nombres.**

Compétences travaillées :

- savoir observer et reconnaître les constellations du dé.
- savoir dénombrer une quantité.
- savoir comparer des quantités.

Matériel :

- un dé (constellations de 1 à 3)
- un plateau « planisphère » par joueur
- douze jetons par joueur

Règle du jeu :

Le premier joueur lance le dé, compte les points et prend le nombre de jetons correspondant. Ensuite, il les place progressivement dans les cercles indiquant les pays traversés par Loup lors de son voyage.

Le joueur suivant lance le dé et effectue les mêmes opérations.

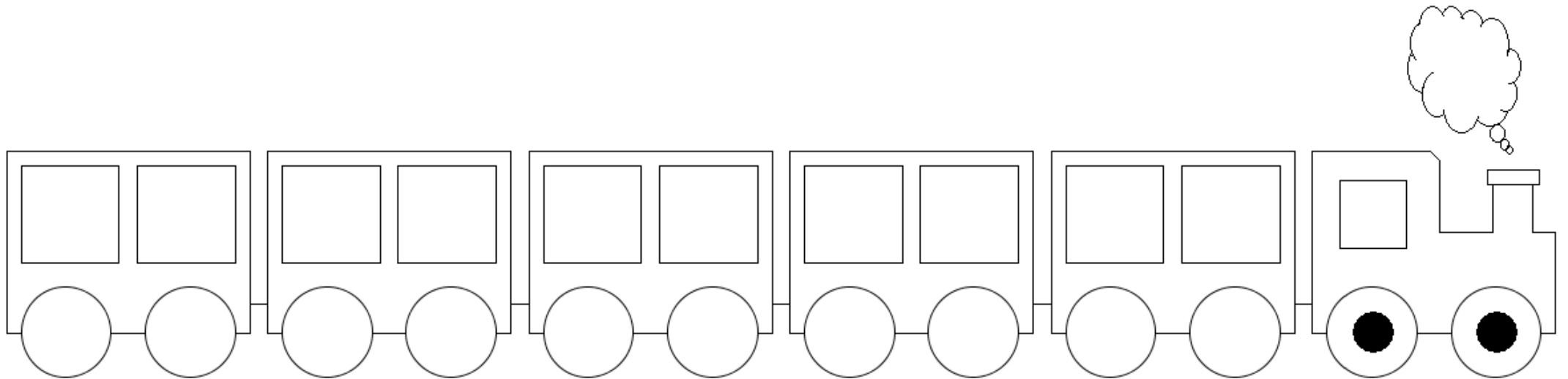
But du jeu :

- Compléter son planisphère le premier.

Pour aller plus loin ... :

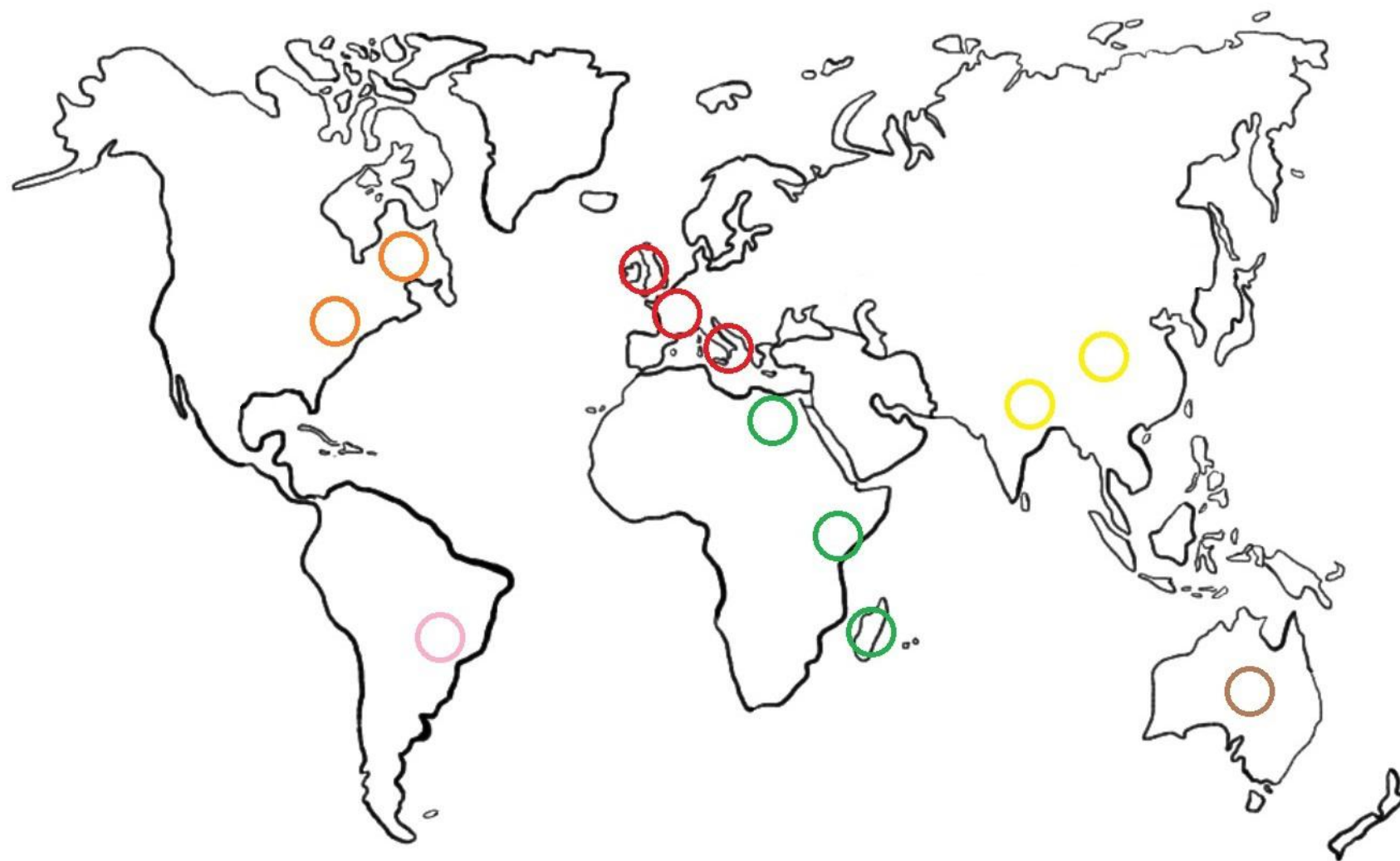
- nécessité ou non de faire le lancer exact pour compléter l'ensemble des cercles.
- utilisation d'un dé aux constellations de 1 à 6.

Je lance le dé, je compte les points et je dépose le nombre de jetons correspondant dans les wagons puis dans la locomotive. Le premier à avoir complété son train gagne la partie.



Le petit Train

Je lance le dé, je compte les points et je dépose le nombre de jetons correspondant dans les cercles, de façon à suivre Loup dans ses visites des pays du Monde. Le premier à avoir complété son planisphère gagne la partie.



Le tour du Monde