

Gruppe

bleu

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 moyenne section sont habitués à identifier les sons qui se trouvent au début de leurs prénoms ainsi qu'au début des jours de la semaine lorsqu'ils doivent lire les prénoms de leurs camarades ou la date écrite au tableau :

- la Limace du lundi,
- le Monstre du mardi et du mercredi,
- le Jet d'eau du jeudi,
- le Vent du vendredi,
- le Serpent du samedi,
- et la Dame du dimanche.

Ils peuvent ainsi essayer de les repérer sur le dessin suivant et d'en donner les sons.



Des coloriages sont disponibles sur le site de l'éditeur de cette méthode à cette adresse :

<https://planetedesalphas.com/ressources-a-telecharger/>

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 éléments du visage

Séance 1

Vous pouvez organiser une partie de « Jacques a dit » faisant appel aux éléments du visage.

Règle du jeu :

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 ... touchez votre nez », « Jacques a dit ... haussez les sourcils », ...

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.

Puis, vous pourrez apprendre et réciter ensemble au fil de la semaine la petite comptine « Mon visage », disponible sur la page suivante, ainsi que d'autres comptines ou chants en rapport avec le visage, que vous pouvez trouver en ligne.

Séance 2

Vous pouvez ensuite réaliser un jeu du portrait avec votre enfant en décrivant un autre membre de la famille ou l'un de ses camarades de moyenne section (voir ci-dessous) afin qu'il se focalise sur le vocabulaire relatif aux éléments du visage (exemple : « j'ai les yeux bleus, les cheveux longs et châains, et je porte des lunettes. Qui suis-je ? »).



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.



Mon visage



J'ai deux oreilles
Pour entendre et pour comprendre.

J'ai un petit nez rond
Pour sentir ce qui est bon.
Ma bouche est pour goûter
Ce qui est salé, ce qui est sucré.

J'ai deux yeux pour regarder
De tous les côtés.

J'ouvre mes yeux pour voir,
Quand je les ferme, il fait tout noir !



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 reproduire vous-même sur une feuille blanche.

La marguerite

- Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à six.
- Stabiliser la connaissance des nombres.

Compétences travaillées :

- observer et reconnaître les constellations du dé.
- associer les noms des nombres connus avec leur représentation chiffrée.

Matériel :

- un dé (constellations de 1 à 6)
- une marguerite
- des crayons

Règle du jeu :

Le premier joueur lance le dé, identifie la constellation et colorie le pétale correspondant sur la marguerite.

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

But du jeu :

- Avoir barré tous les pétales le premier.

Pour aller plus loin ... :

- si le nombre obtenu est déjà barré sur la fleur, le joueur l'offre au joueur suivant.

Le Martinetti

- Quantifier des collections jusqu'à six au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.
- Stabiliser la connaissance des nombres.
- Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à six.

Compétences travaillées :

- observer et reconnaître les constellations du dé.
- associer les noms des nombres connus avec leur représentation chiffrée.

Matériel :

- deux dés (constellations de 1 à 3)
- une planche Martinetti
- un jeton

Règle du jeu :

Il faut tirer un 1 pour pouvoir commencer et poser son jeton sur le tableau. À chaque tour, le joueur ne lance les dés qu'une fois, mais il peut utiliser toutes les combinaisons que lui donnent ses dés, soit en tenant compte des points de chacun, soit en les additionnant. Ainsi, pour le premier coup, il faut un 1, mais le joueur obtenant par exemple 1 et 1 pourra arriver à la case 2 en additionnant les deux 1. Si, au tour suivant, les dés lui donnent un 3 ou un 1 avec un 2, il peut continuer sa progression.

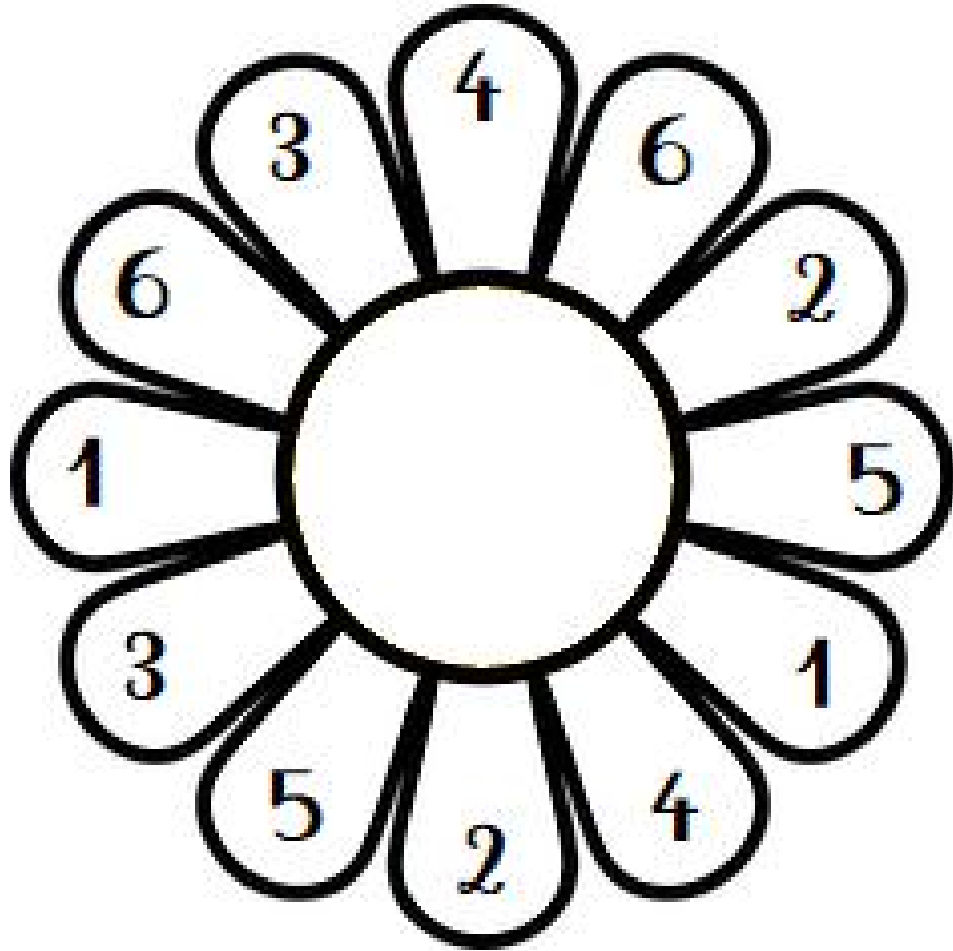
Le joueur suivant lance les dés et effectue les mêmes opérations.

But du jeu :

- Avoir réalisé le chemin de 1 à 6, puis retour.



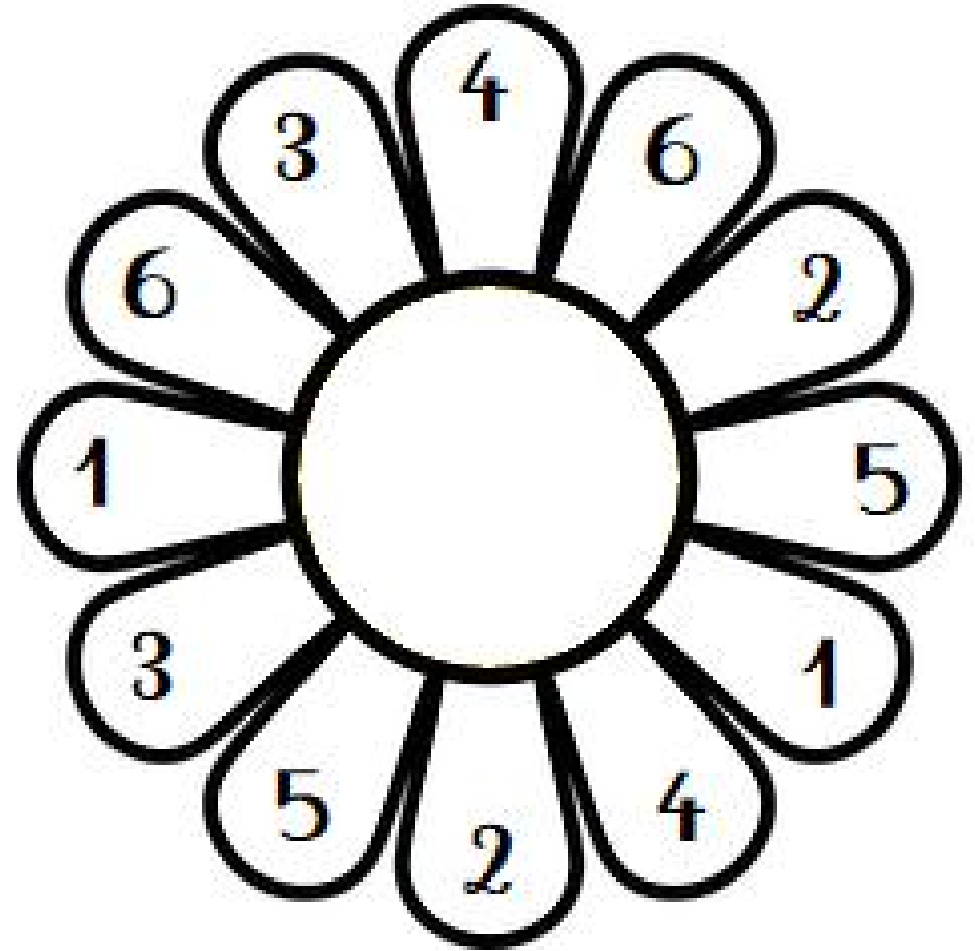
Je lance le dé, je compte les points et je complète ma fleur.
Le premier à avoir complété sa marguerite gagne la partie.



La marguerite



Je lance le dé, je compte les points et je complète ma fleur.
Le premier à avoir complété sa marguerite gagne la partie.



La marguerite



Je lance les dés. Si j'obtiens un 1, je peux me poser sur la première case. Pour pouvoir continuer mon chemin, je peux lire l'autre dé ou additionner les deux (exemple : si je tire 1 et 1, je peux avancer sur la première case et sur la deuxième car $1+1=2$). Quand toutes les possibilités offertes par mes dés ont été utilisées, c'est au joueur suivant de jouer.

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Le Martinetti