

*Groupe*

*indigo*

## 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 grande 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 différentes parties du corps et les articulations

#### Séance 1

Vous pouvez organiser un jeu du sculpteur.

#### Règle du jeu :

*A deux, définir les rôles de sculpteur et de statue : le sculpteur donnera une position à sa statue en mobilisant ses articulations.*

Puis, vous pourrez dessiner la statue obtenue et nommer avec l'enfant les endroits où le corps plie : les articulations : phalanges de orteils, chevilles, genoux, hanches, épaules, coudes, poignets, phalanges des doigts, cou, colonne vertébrale.

#### Séance 2

Vous pouvez ensuite réaliser un pantin articulé en utilisant les documents des pages suivantes. Des attaches parisiennes reliant deux parties du corps représenteront les articulations, que l'enfant pourra nommer ensuite.

Enfin, afin qu'il utilise lui-même spontanément ce vocabulaire, vous pouvez organiser avec lui, avant de faire un peu de sport, une séance d'échauffement comme nous le faisons en classe et qu'il peut lui-même prendre en charge sur ce modèle :

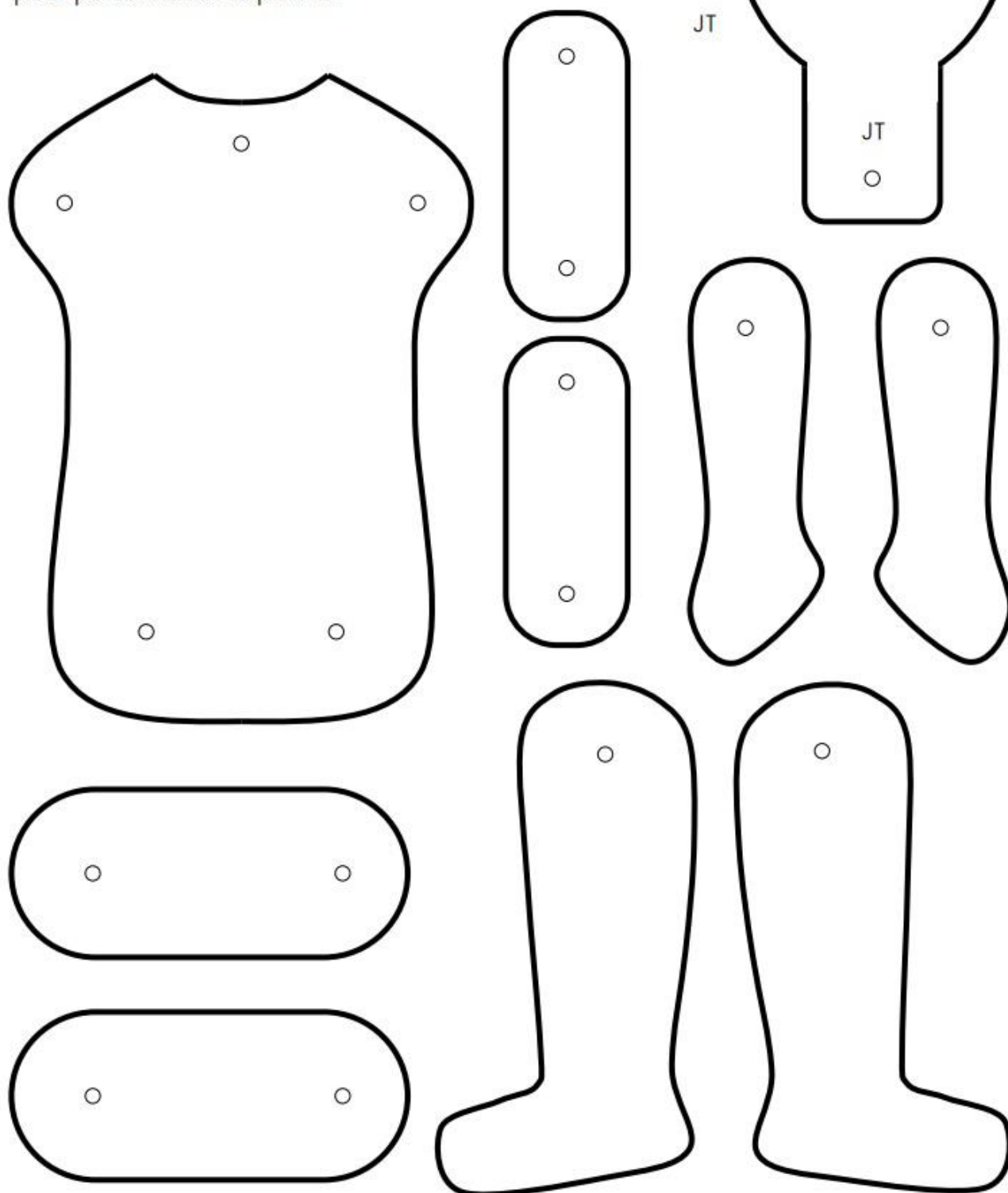
- « Pour commencer, on échauffe les chevilles » (faire tourner sa cheville droite puis gauche).
- « Puis on remonte pour échauffer les genoux » (accoler ses genoux, le plier un peu et les faire tourner)
- et ainsi de suite en remontant jusqu'au cou et en échauffant sur le chemin chaque articulation du corps.

## PANTIN ARTICULÉ

A reproduire, photocopier (en agrandissant ou réduisant le gabarit) sur du carton.

Découper, décorer et assembler avec des attaches parisiennes, les différents éléments .

On peut utiliser les têtes de la page suivante, coller sa photo... pour personnaliser le pantin.

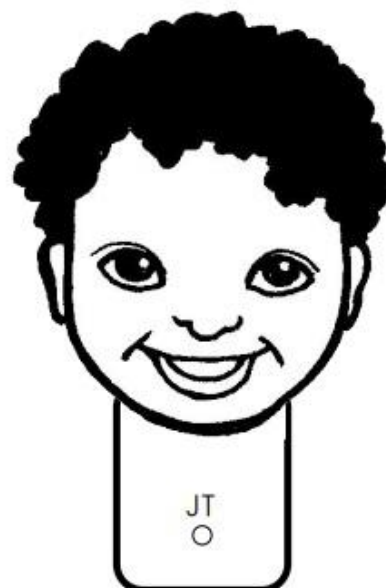
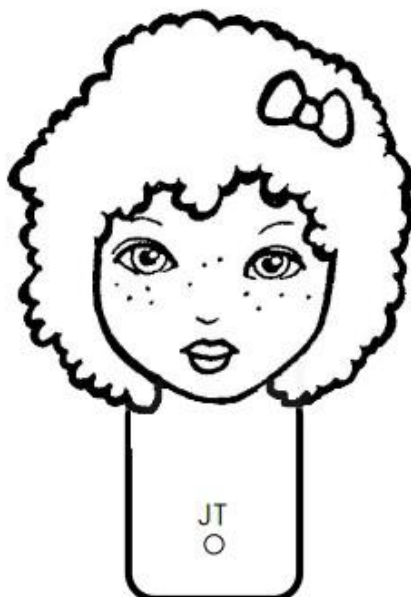
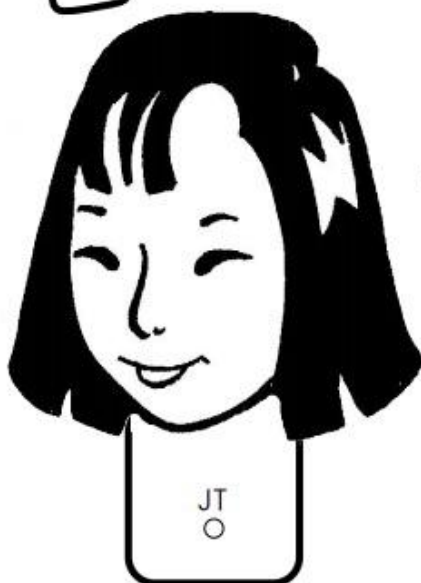
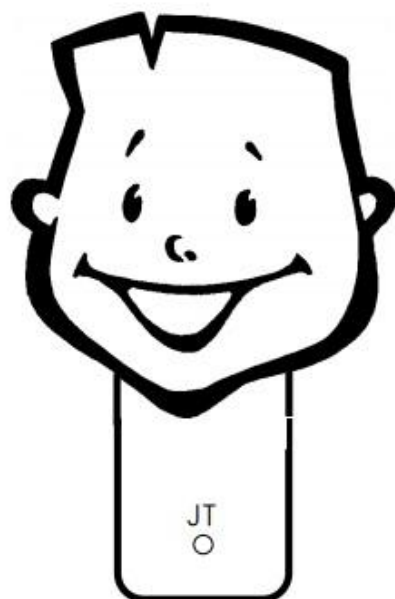
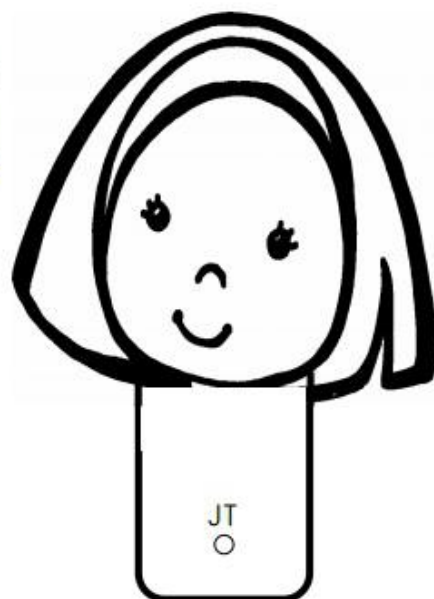
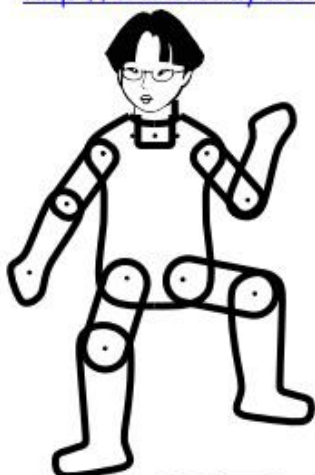


## PANTIN ARTICULÉ

Têtes supplémentaires.

Illustrations : Marianne

<http://www.crayaction.be/>



## 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.

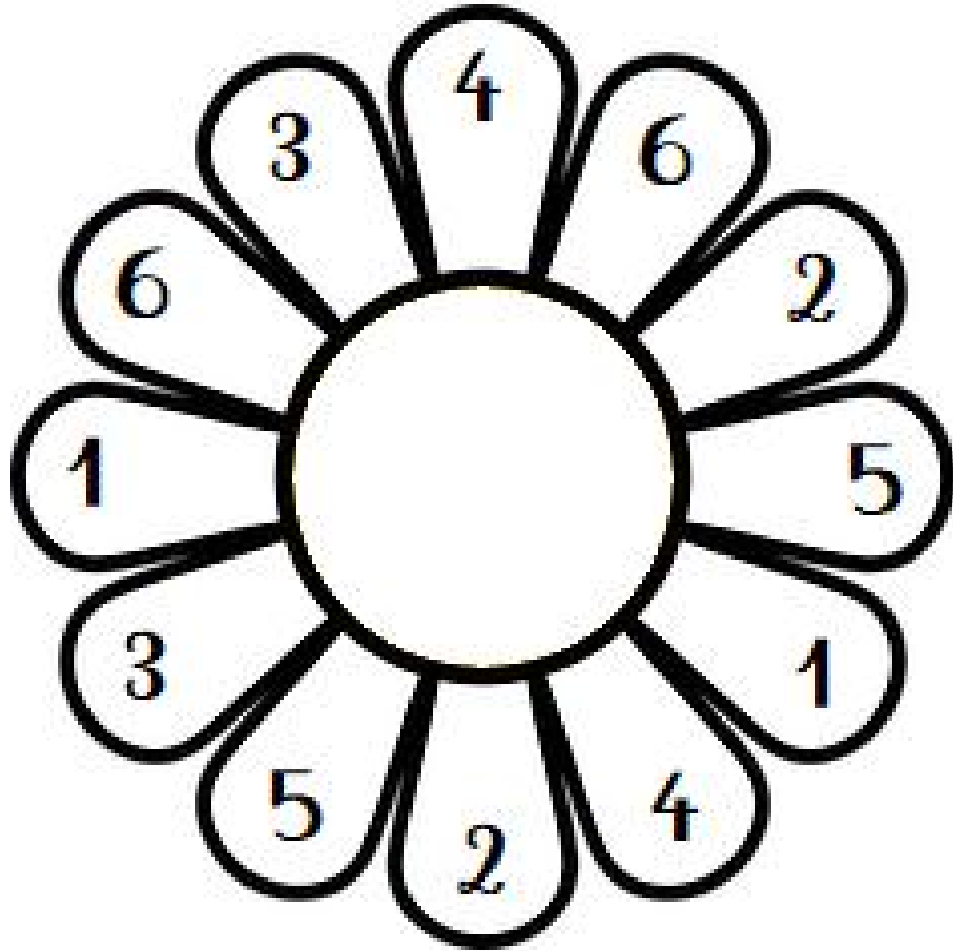
Le joueur suivant lance les dés et effectue les mêmes opérations.

#### But du jeu :

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



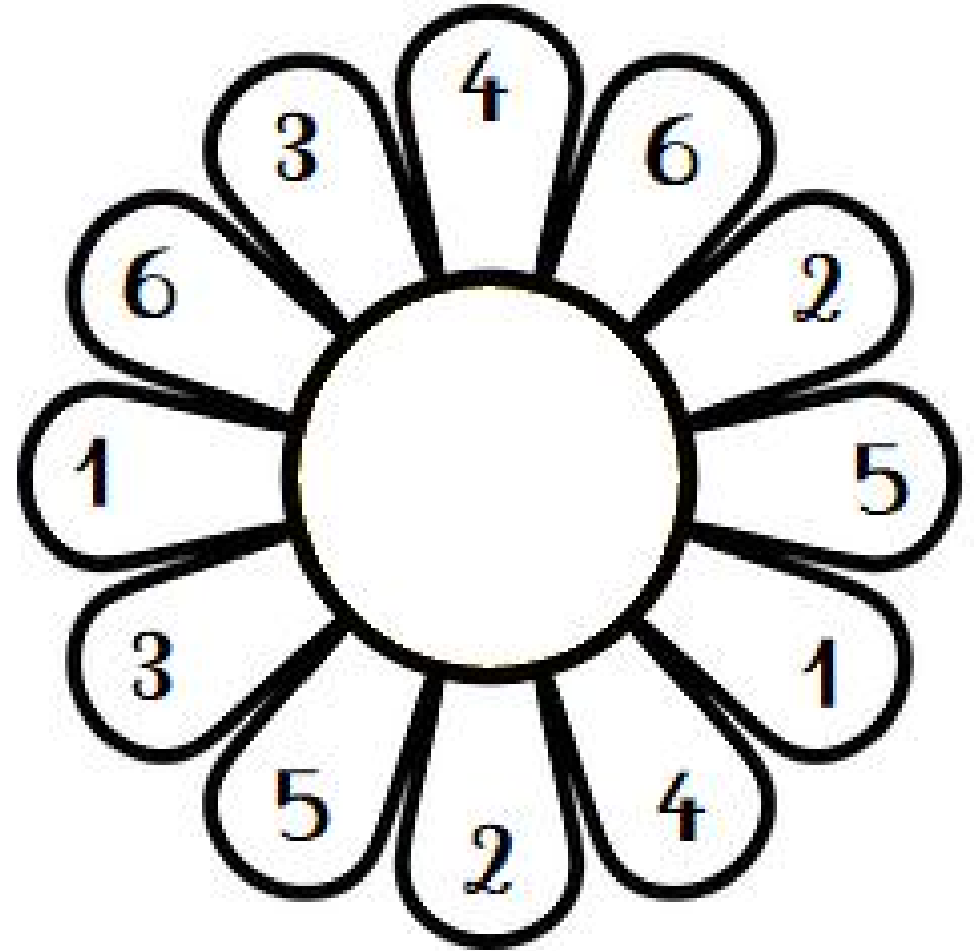
Je lance le dé, je compte les points et je complète ma fleur.  
Le premier à avoir complété sa marguerite gagne la partie.



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