

Groupe

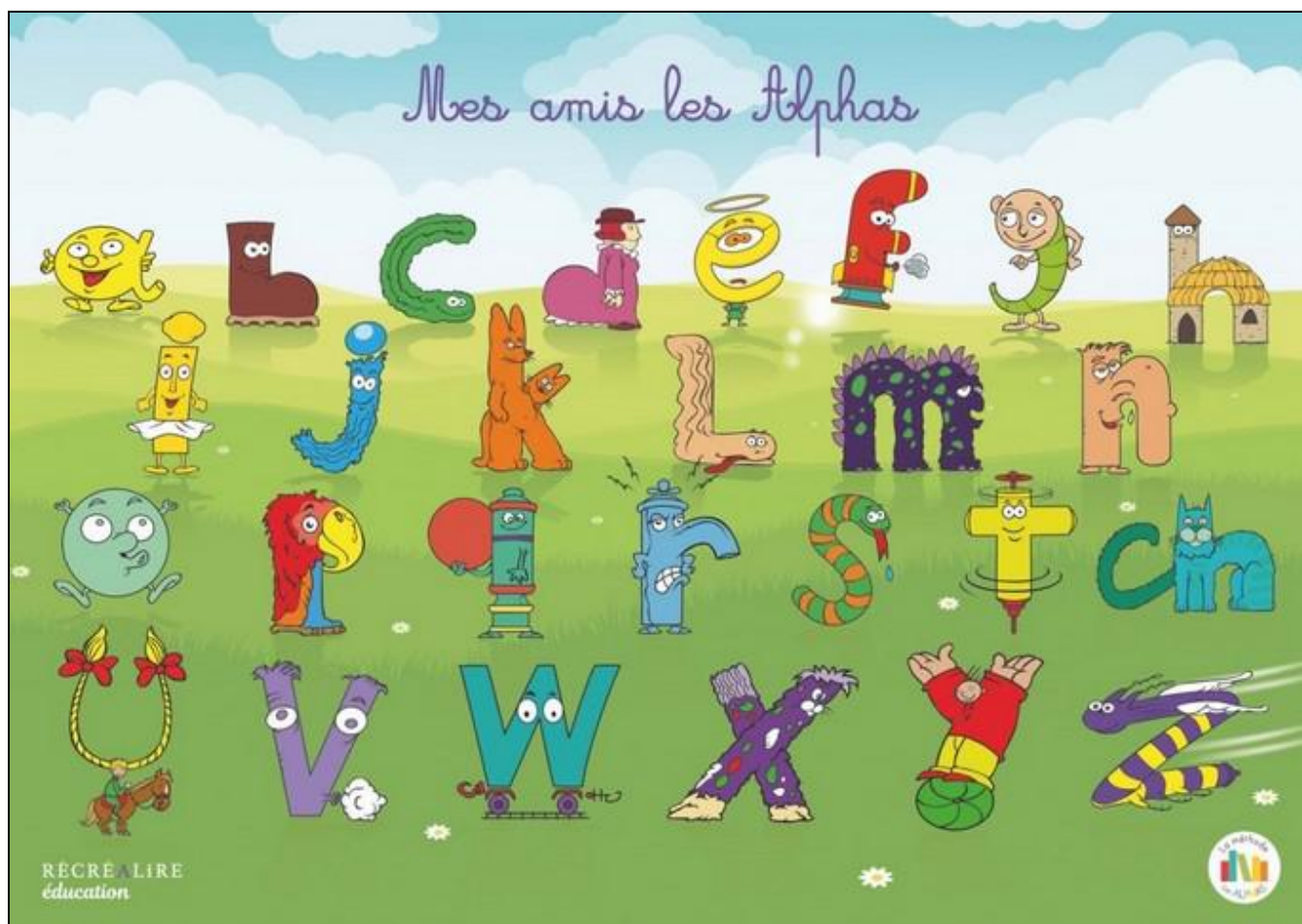
violet

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 et des mois de l'année 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.
- le Jet d'eau de janvier, juin et juillet,
 - la Fusée de février,
 - le Monstre de Mars et mai,
 - Monsieur A d'avril et août,
 - le Serpent de septembre,
 - Monsieur O de octobre,
 - et le Nez de novembre.

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 :

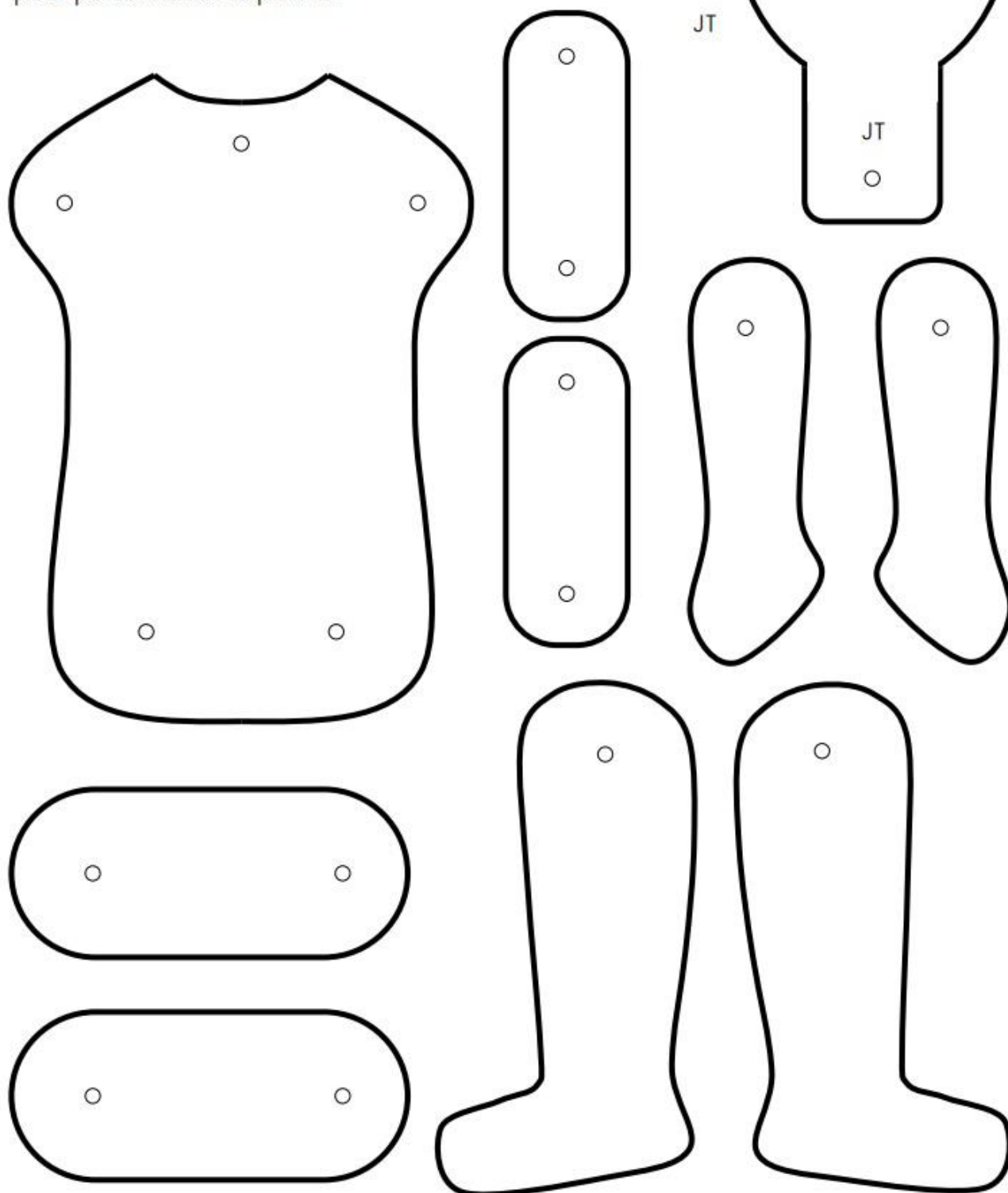
- « Pour commencer, on échauffe les chevilles » (faire tourner sa cheville droite puis gauche).
- « Puis on remonte pour échauffer les genoux » (accoler ses genoux, le plier un peu et les faire tourner)
- et ainsi de suite en remontant jusqu'au cou et en échauffant sur le chemin chaque articulation du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

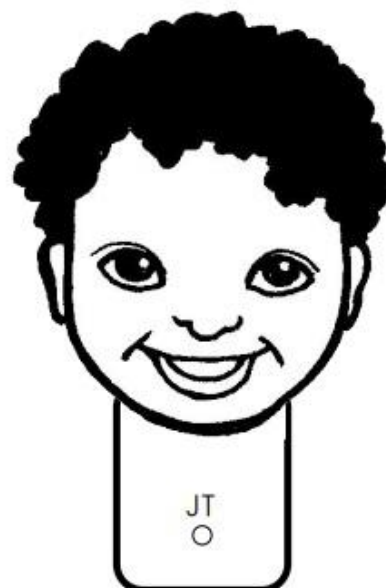
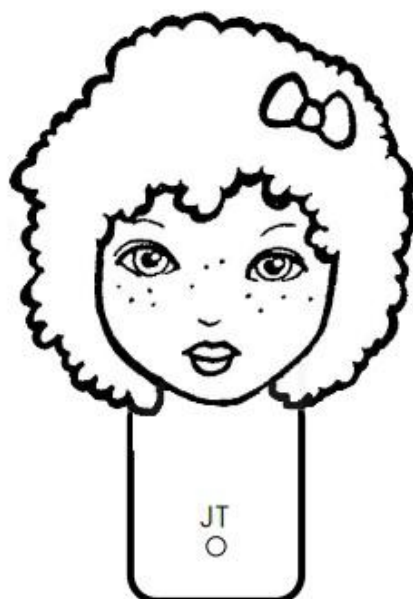
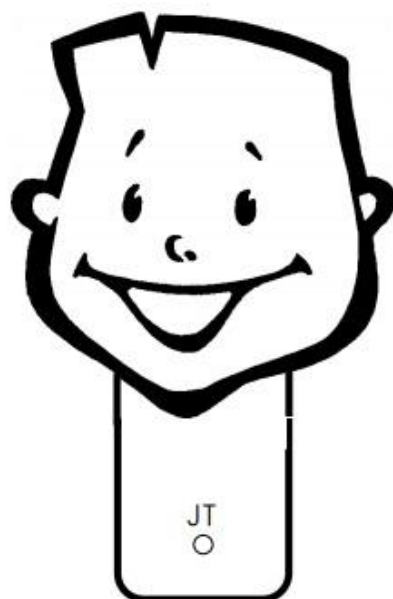
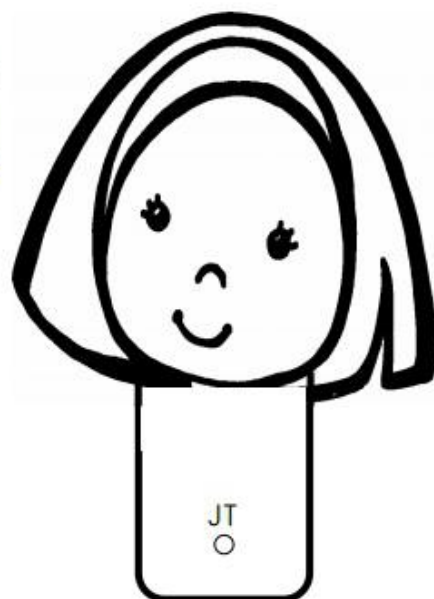
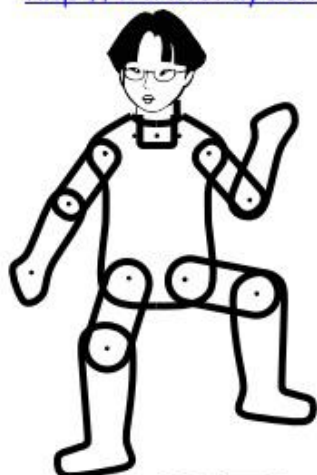


PANTIN ARTICULÉ

Têtes supplémentaires.

Illustrations : Marianne

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



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 reproduire vous-même sur une feuille blanche.

L'Âne

- Dire la suite des nombres.
- Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.
- Stabiliser la connaissance des nombres.

Compétences travaillées :

- connaître la suite orale des mots-nombres jusqu'à 10.
- associer les noms des nombres connus avec leur représentation chiffrée.

Matériel :

- un jeu de 56 cartes

Règle du jeu :

Le donneur, tiré au sort, bat les cartes, les fait couper et les distribue une à une en commençant par son voisin de gauche, dans le sens des aiguilles d'une montre. Certains peuvent ainsi recevoir une carte de plus que d'autres.

Les joueurs en possession d'as les posent, face visible, sur la table. Sur chaque as viendra se placer le 2 de sa couleur, puis le 3, ... jusqu'au roi. Il n'y a pas de tour de jeu, et l'on dispose des cartes au fur et à mesure que s'en présente la possibilité.

But du jeu :

- Se débarrasser de toutes ses cartes le premier. On peut aller jusqu'au bout de la partie (dans ce cas il y aura aussi un perdant), ou convenir que le gagnant recevra de ses adversaires autant de jetons qu'il leur reste de cartes en main.

Le 6 barré

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

Compétences travaillées :

- observer et reconnaître les constellations du dé.
- connaître la suite orale des mots-nombres jusqu'à 6.
- associer les noms des nombres connus avec leur représentation chiffrée.

Matériel :

- un dé
- une feuille
- un crayon

Règle du jeu :

Chaque joueur dispose sur sa feuille les nombres de 1 à 6, et n s'aidant au besoin de la frise numérique ci-dessous.

Le premier joueur tire le dé, identifie la constellation, nomme le nombre obtenu, et l'associe au nombre écrit sur la feuille, qu'il peut alors barrer.

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

But du jeu :

- Avoir barré tous ses nombres le premier.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----