

Groupe

indigo

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES LES DIMENSIONS

La planète des Alphas

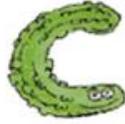
| | |
|-----------------|--|
| Séance 1 | <p>Afin de réactiver ce que nous travaillons en classe ainsi que l'activité que je proposais la semaine dernière, il est intéressant d'écouter une nouvelle fois la lecture de « La planète des Alphas » (le conte parties 1 et 2, disponible en ligne). A partir de cette nouvelle écoute, vous pouvez demander à l'enfant de vous expliquer de quoi parle cette histoire et la raison pour laquelle nous l'abordons en classe (il est important pour les enfants de grande section de comprendre que ces petits personnages vont leur permettre d'entrer progressivement dans la lecture, notamment grâce à leur capacité à se transformer en lettres scriptes).</p> |
| Séance 2 | <p>Cette séance est l'occasion de découvrir plus précisément les voyelles (les madame, monsieur et mademoiselle) que vous trouverez en page 4. Les enfants les ont déjà fréquentées en classe et répondre aux devinettes de la page 5 ne devrait pas être trop difficile.</p> |
| Séance 3 | <p>Par la suite, l'enfant pourra utiliser le document de la page 6 afin de créer deux petits affichages, l'un comprenant les 6 voyelles, l'autre les 20 consonnes, et s'entraîner à exprimer le son de chaque Alpha.</p> |
| Séance 4 | <p>Vous trouverez à cette adresse : http://ekldata.com/marieprovidence.eklablog.com/perso/alphaformulesmagiques/index.html un petit livret interactif permettant à l'enfant d'identifier le son (et l'Alpha) se trouvant au début de mots proposés. Il suffit de bien écouter la formule magique énoncée (mots débutant par le même son) en appuyant sur le bouton du lecteur, de placer l'Alpha concerné devant le tunnel, puis de cliquer sur la petite barre de validation. Les pages du livre se tournent en bas, à droite.</p> |



Monsieur a qui
tient sa canne à
l'envers
« ha, ha, ha »



la **botte** bavarde
qui bégaye
« bbb »



le **cornichon**
croque et craque
« ccc... »



la **dame** avec
son gros derrière



Madame e qui
réfléchis mais ne
sait pas
répondre
« eee »



la **fusée** qui
décolle
« fff »



le gros ver **gulu** :
il est goulu car il
aime les gâteaux



une **hutte** ne
parle pas : lettre
muette



Madame i adore
danser en riant
« hi, hi, hi »



le **jet** d'eau qui
jette de l'eau



le **kangourou**
saute en faisant
un drôle de bruit
« kkk »



la **limace** avec
une longue
langue



le **monstre** qui
gronde « mmm »



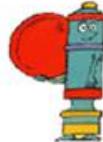
le gros **nez**
enrhumé



Monsieur o
« que c'est
beau ! »



le **perroquet** qui
postillonne
« ppp »



la **quille**



le **robinet** qui
râle parce qu'il
ne peut pas
cracher son eau



le **serpent** qui
siffle



la **toupie** qui
tourne



Mademoiselle u
qui dit « Hue le
cheval »



le **vent**



le **wagon** va vite



le **xiou** : drôle de
chat qui fait cs
ou gz



Monsieur y,
cousin de
madame i qui fait
« Hi, je vais
tomber »



le **zibulus** : drôle
d'abeille qui fait
« zzz »

LANGAGE

« La planète des Alphas »

La famille « voyelles »

Je découvre les personnages de la famille « voyelles ».



Monsieur a



Monsieur o



Madame é



Mademoiselle u



Madame i



Monsieur y

« La planète des Alphas »

→ **Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.**

J'écoute l'histoire de « La planète des Alphas » (que je peux trouver à l'adresse : <https://youtu.be/qrxIsxl6sWw>) et je réponds aux devinettes suivantes :

- J'adore **faire des blagues** ; ma farce préférée est de tenir ma **canne à l'envers**. Quand on me demande pourquoi, j'**éclate de rire** en faisant : « **Ah ! Ah ! Ah ! Ah ! Ah !** ».

Je suis _____.

- Tout le monde vient me voir, car je suis **très savante**. Lorsque je réfléchis, je fais : « **euuuuhhh** ». Quand je sais répondre à une question, je crie « **ééééé...** », devient toute jaune et un **anneau** apparaît au-dessus de ma tête. Quand je ne sais pas, je reste **muette**.

Je suis _____.

- Je suis **longue et mince**, comme une frite, et porte une **patate sur ma tête**.

Je suis _____.

- Je suis **tout rond** et **fais des bulles**. Lorsqu'elles montent en l'air, je les admire en disant « **Ohhhh !** » ; lorsqu'elles éclatent, je suis déçu.

Je suis _____.

- J'adore faire du **cheval** et quand je fais « **Hue !** », mes **tresses se dressent** sur ma tête.

Je suis _____.

- Je suis un **grand acrobate** et le **cousin de Madame i**. Un jour, je suis tombé, et depuis, j'ai un peu peur et pousse de petits cris : « **Hi ! Hi !** ».

Je suis _____.

N **n** *n*

I **i** *i*

B **b** *b*

Z **z** *z*

O **o** *o*

R **r** *r*

T **t** *t*

E **e** *e*

K **k** *k*

M **m** *m*

V **v** *v*

C **c** *c*

F **f** *f*

Y **y** *y*

Q **q** *q*

S **s** *s*

G **g** *g*

W **w** *w*

U **u** *u*

P **p** *p*

A **a** *a*

X **x** *x*

L **l** *l*

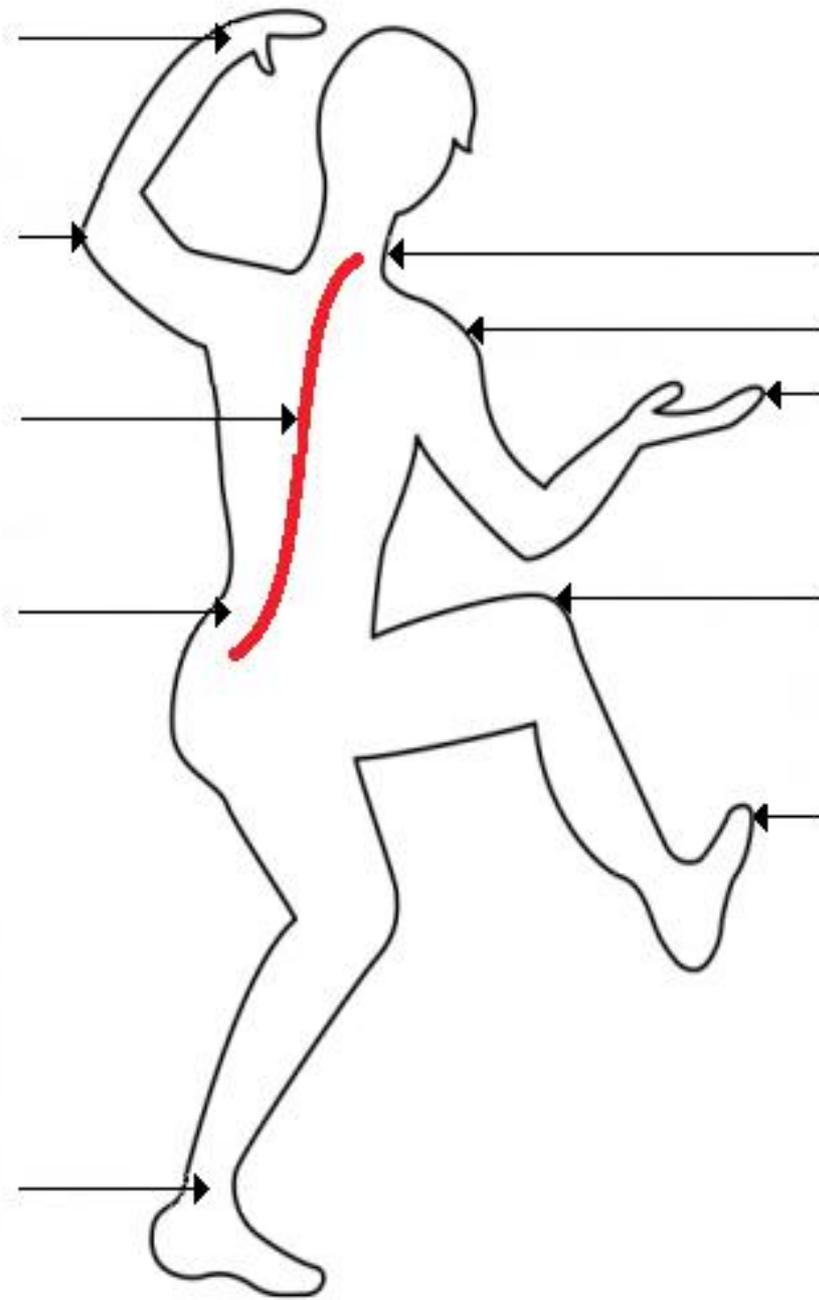
H **h** *h*

D **d** *d*

J **j** *j*

Les productions plastiques et visuelles

| Le portrait | |
|--------------------|--|
| Séance 1 | <p>Il est intéressant de reprendre le jeu du sculpteur proposé la semaine dernière, puis de demander à l'enfant de dessiner le corps tel qu'il le voit (personne debout de préférence, sur un grand support (feuille entière) où il devra prendre toute la place (du moins en hauteur).</p> <p>Par la suite, l'enfant prendra un crayon de couleur afin de marquer les articulations (parties du corps lui permettant de se plier).</p> |
| Séance 2 | <p>L'enfant pourra ensuite compléter au crayon à papier le schéma proposé en page 8, en utilisant les mots à disposition sous le schéma. Il est important de lui faire remarquer les codes du schéma scientifique, codes différents de ceux du dessin artistique : flèches pour légèder toujours horizontales et s'arrêtant sur la même ligne verticale imaginaire, titre souligné sous le schéma, flèches orientées vers le schéma, texte de l'autre côté (surtout pas écrit sur la flèche).</p> |
| Séance 3 | <p>Les deux pages suivantes proposent deux familles d'œuvres d'art. Les enfants de grande sections doivent pouvoir expliquer sur quel critère sont réparties les différentes œuvres. Si la notion de portrait n'émerge pas, on pourra alors leur expliquer que la première page regroupe des portraits (<i>représentation d'une personne, réelle ou fictive, à l'aide de procédés techniques variés : la peinture, le dessin, la gravure, la mosaïque, la sculpture, la photographie, la vidéo, l'écriture ...</i>). Certains sont très ressemblants avec la réalité, d'autres s'en écartent (exemple de Picasso).</p> <p>Vous pouvez demander à l'enfant de choisir l'un de ces portraits et de vous en parler, d'expliquer pourquoi il l'aime ou ne l'aime pas. N'hésitez pas à lui demander beaucoup d'explications afin qu'il argumente ses choix. Ce peut être aussi l'occasion pour lui d'exprimer ses sentiments.</p> |
| Séance 4 | <p>Il est possible de proposer à l'enfant d'autres portraits montrant notamment des corps dansants, puis, de lui demander de dessiner un personnage en action.</p> |

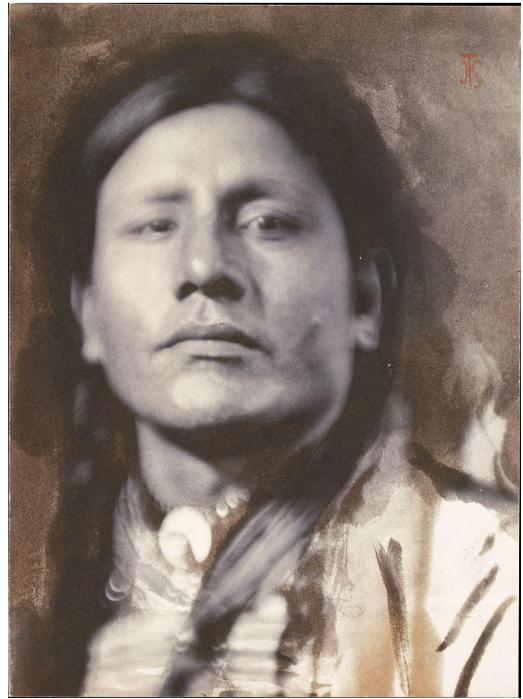


Les articulations

phalanges - cou - genou - colonne vertébrale - coude -
phalanges - cheville - épaule - poignet



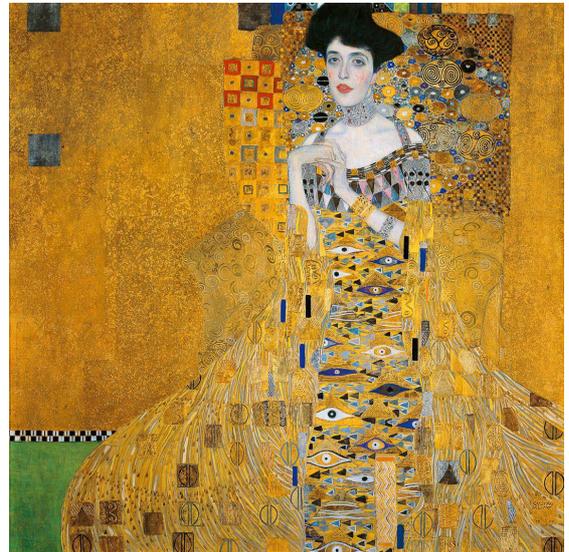
La Joconde, Léonard de Vinci (1503-1506)



A Sioux Chief [Has-No-Horses], Joseph T. Keiley (1898)



Marilyn Monroe, Andy Warhol (1967)



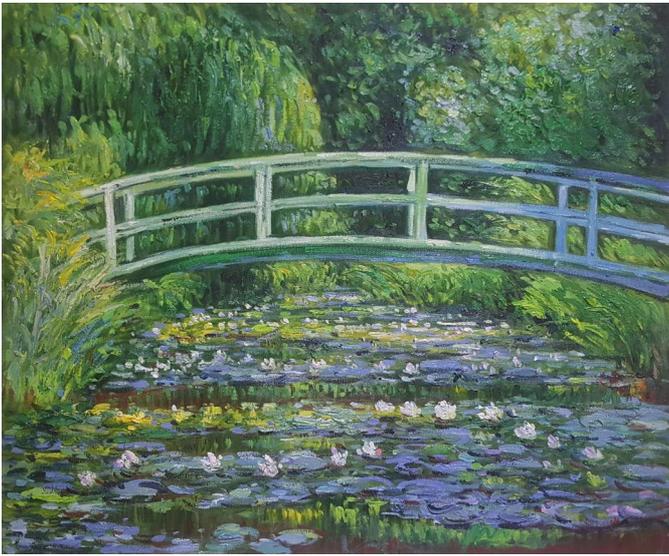
Portrait d'Adèle Bloch Bauer I, Gustav Klimt (1907)



Auto-portrait en robe exotique, Nadar (1863)



La femme qui pleure, Pablo Picasso (1937)



*Le Bassin aux nymphéas, harmonie verte, Claude Monet
(1898)*



La Nuit étoilée, Vincent van Gogh (1889)



Guernica, Pablo Picasso, 1937



Les Tournesols, Vincent van Gogh (1888-1889)



Le Négrier, Joseph Mallord William Turner (1840)

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

La Tour Eiffel

- **Dénombrer de petites quantités.**
- **Stabiliser la connaissance des petits nombres.**
- **Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.**

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 « Tour Eiffel » par joueur
- dix-huit jetons par joueur

Règle du jeu :

Le premier joueur lance le dé une première fois, met de côté le nombre de jetons correspondants, puis recommence ces opérations une seconde fois. Il compte le nombre de jetons obtenus par ces deux lancers et les place dans les cercles décorant la Tour Eiffel.

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

But du jeu :

- Compléter son monument le premier.

La Bataille

- **Comparer des quantités en utilisant des procédures numériques ou non.**
- **Stabiliser la connaissance des petits nombres.**

Compétences travaillées :

- reconnaître globalement et exprimer des petites quantités.
- dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.
- associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée en se référant à une bande numérique.

Matériel :

- jeu de cartes (24 cartes : de 1 à 6 pour chaque couleur)

Règle du jeu :

On distribue les cartes aux deux joueurs qui les rassemblent en paquet devant eux. Chacun tire la carte du dessus de son paquet et la pose sur la table. Celui qui a la carte la plus forte ramasse les autres cartes.

Lorsque les deux joueurs posent en même temps deux cartes de même valeur il y a « bataille ». A ce moment, les joueurs tirent la carte suivante et la posent, face cachée, sur la carte précédente. Puis ils tirent une deuxième carte qu'ils posent cette fois-ci face découverte et c'est cette dernière qui départagera les joueurs.

But du jeu :

- Remporter l'ensemble des cartes.

1

2

3

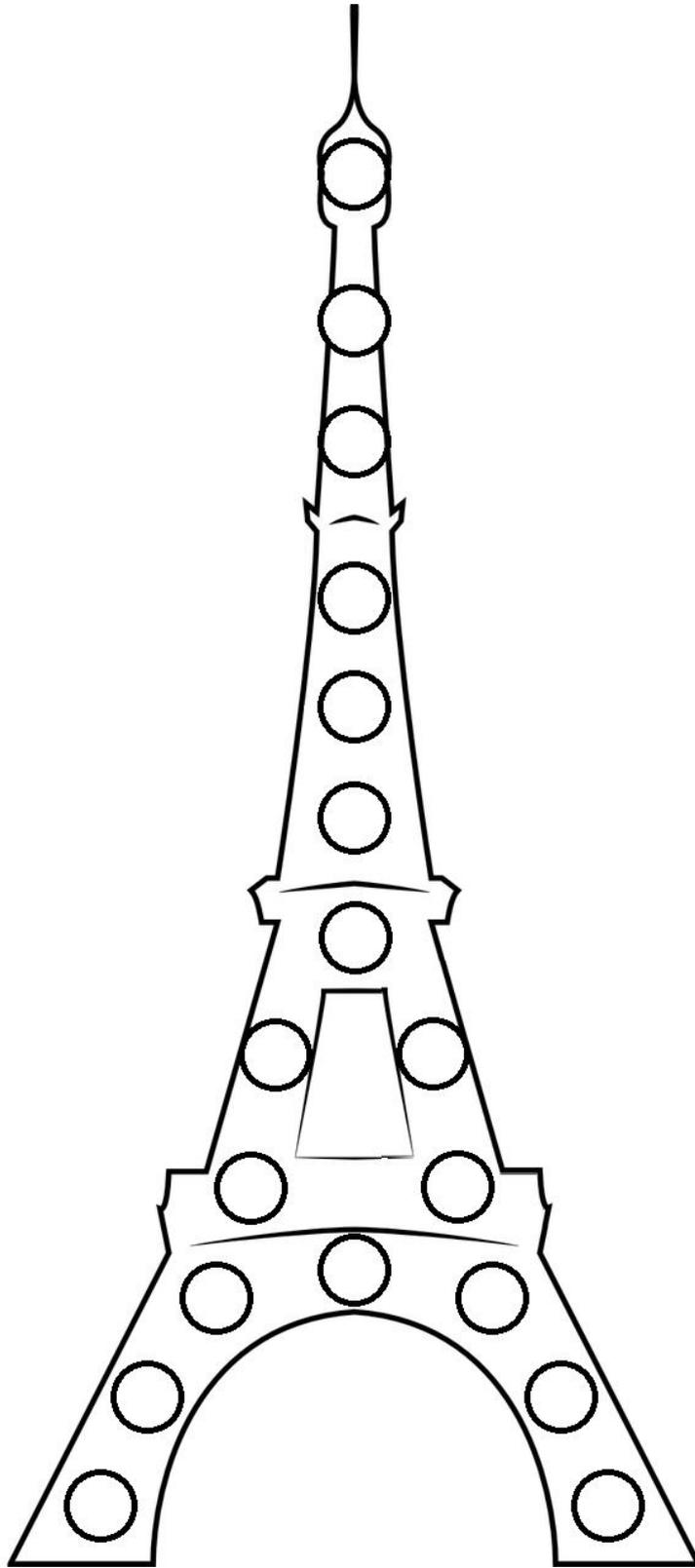
4

5

6



Je lance le dé et dépose le nombre de jetons correspondant dans les cercles, pour grimper en haut de la Tour Eiffel. Le premier à avoir complété sa tour gagne la partie.



La Tour Eiffel