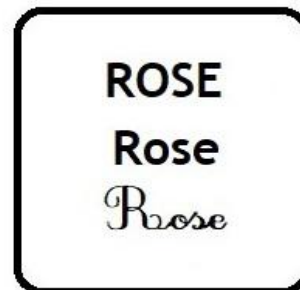
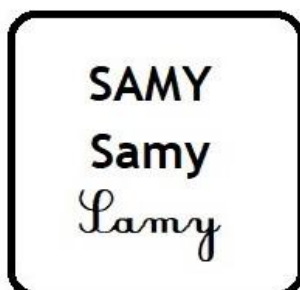


Groupe

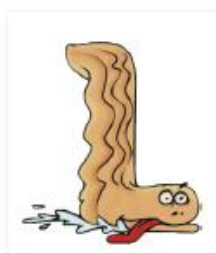
rouge

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES LES DIMENSIONS

Afin que l'enfant continue à voir régulièrement son prénom écrit, vous pouvez lui présenter ces reproductions des étiquettes de la classe : il pourra retrouver la sienne et peut-être identifier celles de ses camarades.



Il pourra également identifier l'Alpha qui débute son prénom et en donner le son.



Les productions plastiques et visuelles

Le portrait	
Séance 1	<p>Afin de poursuivre notre travail sur le portrait, vous pouvez montrer à votre enfant le document de la page suivante : <i>Le Baiser</i>, réalisé par Pablo Picasso en 1925.</p> <p>L'enfant de toute petite ou petite section pourra commencer par exprimer son ressenti face à l'œuvre : il peut décrire ce qu'il voit, expliquer ce qu'il aime et n'aime pas, tout en argumentant ses propos. Cela lui donne l'occasion de travailler le langage oral d'une manière très exigeante et de le développer.</p> <p>Chaque section de la classe étudiera un portrait différent de Pablo Picasso, renvoyant chacun à une période différente de son travail. Les découvertes des trois groupes seront mises en commun à notre retour en classe afin de mettre en lumière la richesse de l'œuvre de ce peintre.</p>
Séance 2	<p>Il est intéressant de revenir avec l'enfant sur l'analyse du tableau et de se concentrer avec lui sur l'arrière-plan, constitué de zones de couleurs. L'enfant va pouvoir reproduire sur une feuille blanche avec de la peinture ce type de décor, en utilisant les couleurs primaires (bleu, jaune, rouge) et en les mélangeant pour obtenir les couleurs secondaires (vert, orange, violet). Les zones peuvent être délimitées par un trait noir, une fois la peinture sèche.</p>
Séances 3 et 4	<p>En s'intéressant à la représentation du corps par Pablo Picasso, l'enfant va remarquer que la disposition des différentes parties du corps n'est pas tout à fait fidèle à la perception qu'on peut en avoir dans la réalité. En découpant des morceaux de personnages dans des magazines, l'enfant peut s'amuser à construire un portrait dans le style cubiste de Picasso, en composant un corps comme si le regardait depuis différents points de vue en même temps.</p> <p>Ce portrait peut être collé sur la feuille comportant le fond (réalisé en séance 2) et un cadre peut être réalisé autour pour mettre le travail en valeur.</p>



Le baiser, Pablo Picasso (1925)

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

Les Dominos

→ Identifier une collection de quantité égale à la collection proposée.

Compétences travaillées :

- observer et reconnaître les constellations du dé.

Matériel :

- un jeu de Dominos

Règle du jeu :

Chaque joueur reçoit 7 dominos ou 6 dominos suivant le nombre de participants à la partie (7 dominos à 2 joueurs, 6 dominos à 3 ou 4 joueurs). Attention, les dominos doivent être distribués points cachés ! Le reste des dominos fait office de pioche.

Le joueur ayant le double le plus élevé (le double 6 donc) commence la partie. Si personne ne possède ce domino, ce sera le joueur ayant le double le plus fort. Le joueur suivant doit à son tour poser un domino ayant le même nombre de points sur au moins un côté du domino précédemment posé. Si le joueur possède un domino correspondant, il le pose à la suite du domino. Sinon, il pioche un domino et passe son tour. Au fur et à mesure de la partie, les dominos forment une chaîne.

But du jeu :

- Être le premier à avoir posé tous ses dominos.

Le grand Cœur

→ Utiliser le dénombrement pour identifier une collection de quantité égale à la collection proposée.

→ Stabiliser la connaissance des nombres.

Compétences travaillées :

- observer et reconnaître les constellations du dé.

- dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.

- associer le nom de nombres connus avec leurs représentations (quantités d'objets, constellations, doigts de la main).

Matériel :

- un dé (constellations de 1 à 6)

- un grand cœur (le même pour chaque joueur)

- des crayons

Règle du jeu :

Le premier joueur lance le dé, identifie la constellation et barre la partie du cœur correspondant.

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

But du jeu :

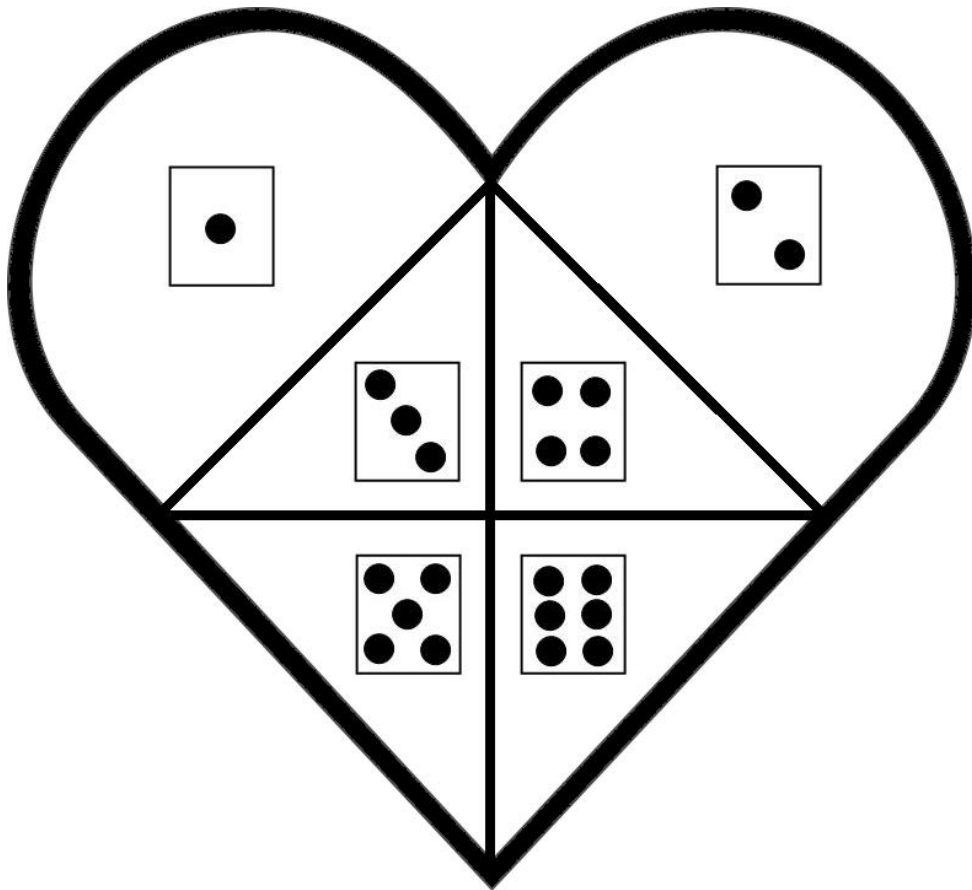
- Avoir barré toutes les parties de son cœur le premier.

Pour aller plus loin ... :

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



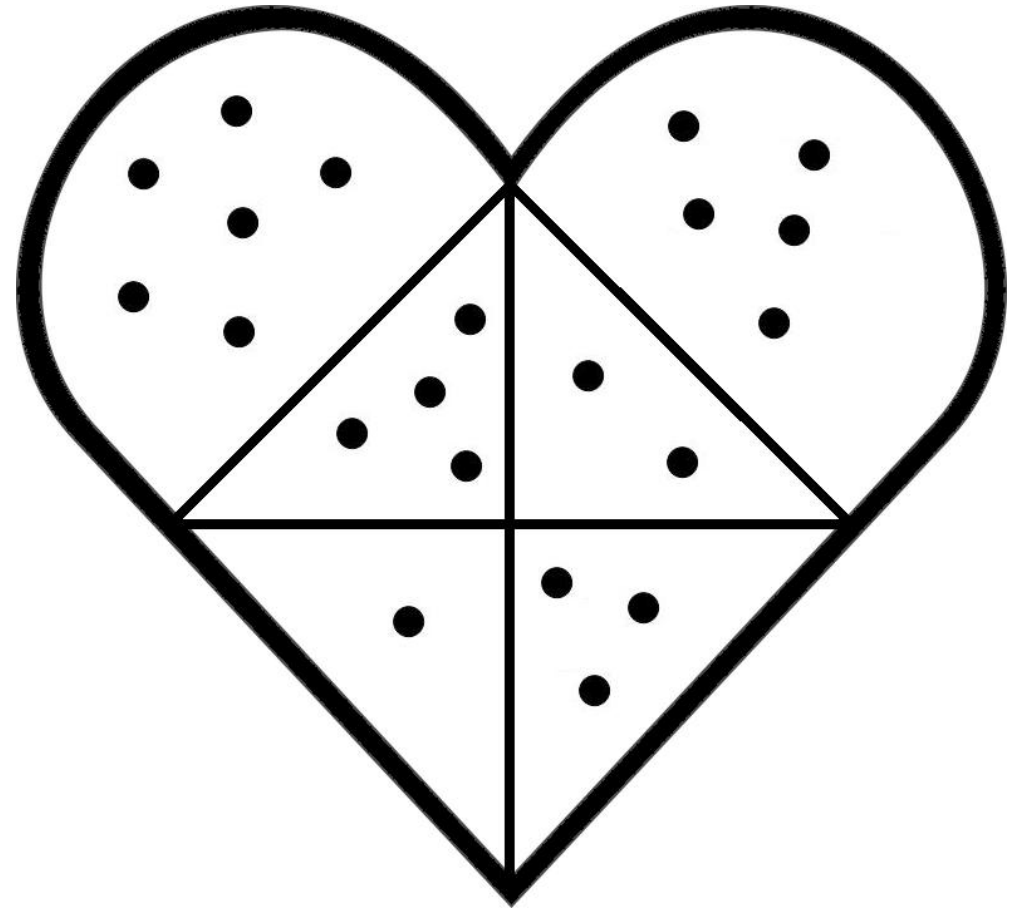
Je lance le dé, j'identifie la constellation et je complète mon cœur. Le premier à avoir complété son cœur gagne la partie.



Le grand Cœur



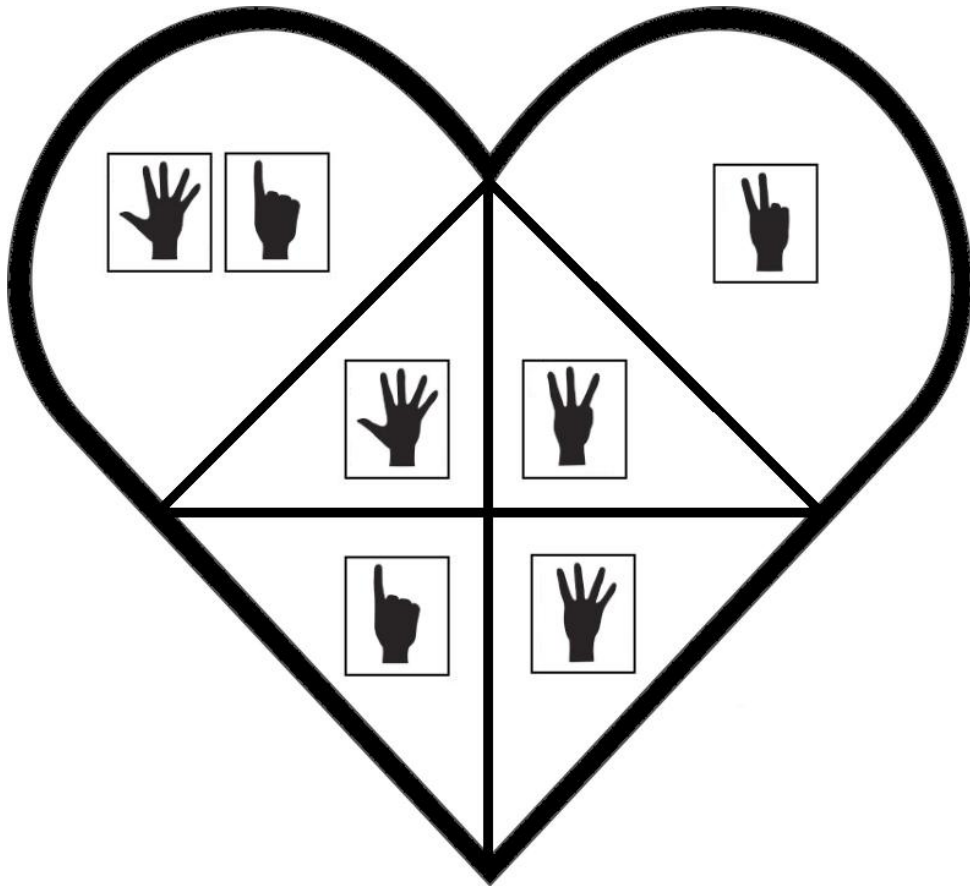
Je lance le dé, je compte les points et je complète mon cœur. Le premier à avoir complété son cœur gagne la partie.



Le grand Cœur



Je lance le dé, j'identifie la constellation et je complète mon cœur. Le premier à avoir complété son cœur gagne la partie.



Le grand Cœur



Je lance le dé, je compte les points et je complète mon cœur. Le premier à avoir complété son cœur gagne la partie.



Le grand Cœur