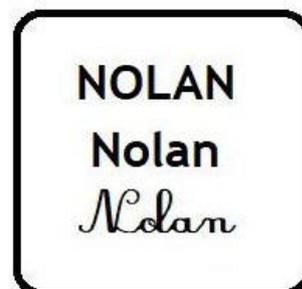
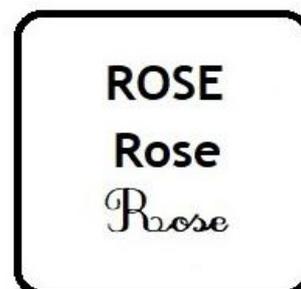


Groupe

jaune

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 identifier celles de ses camarades.



Il pourra également reconstituer son prénom avec les lettres suivantes ou des lettres découpées dans des magazines, puis l'écrire, en lettres capitales ou en écriture cursive (en conservant la majuscule en capitales). Nous n'avons travaillé que les boucles cursives, si vous souhaitez aider votre enfant à tracer les autres lettres dans le bon sens, cette vidéo explicative pourra vous aider : <https://youtu.be/pyMmo47eBvQ>.

S	R	N	A	N	Y	N	A	N
N	A	A	M	S	L	H	L	ï
A	A	E	A	O	Y	O	M	

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

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 (16 cartes : de 1 à 4 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.

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 sa représentation chiffrée.

Matériel :

- un dé (constellations de 1 à 3)
- 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.

1

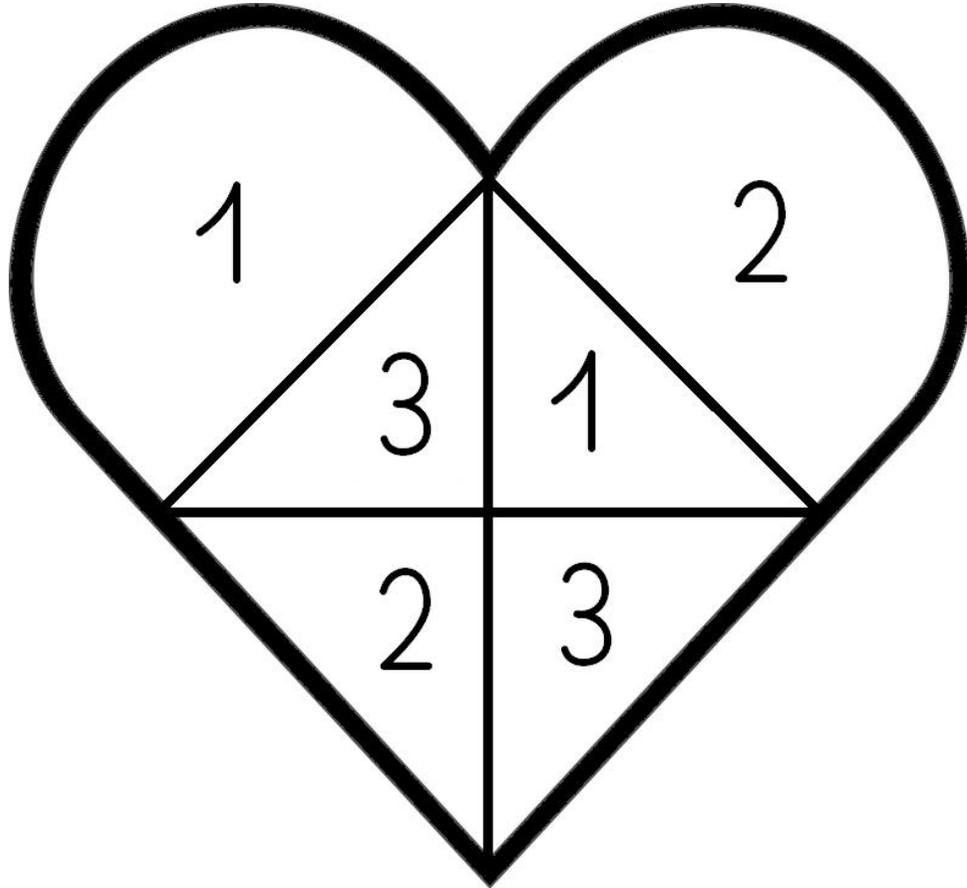
2

3

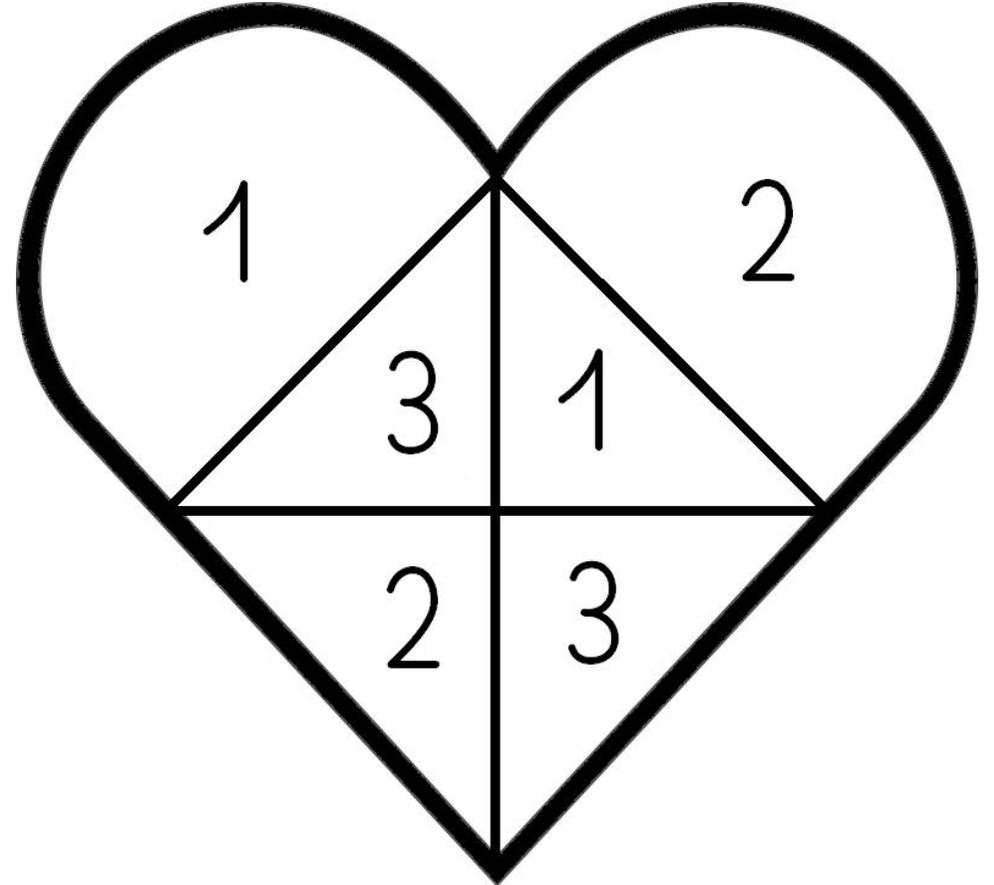
4



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



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



Le grand Cœur

Le grand Cœur