

*Groupe*

*vert*

## MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES LES DIMENSIONS

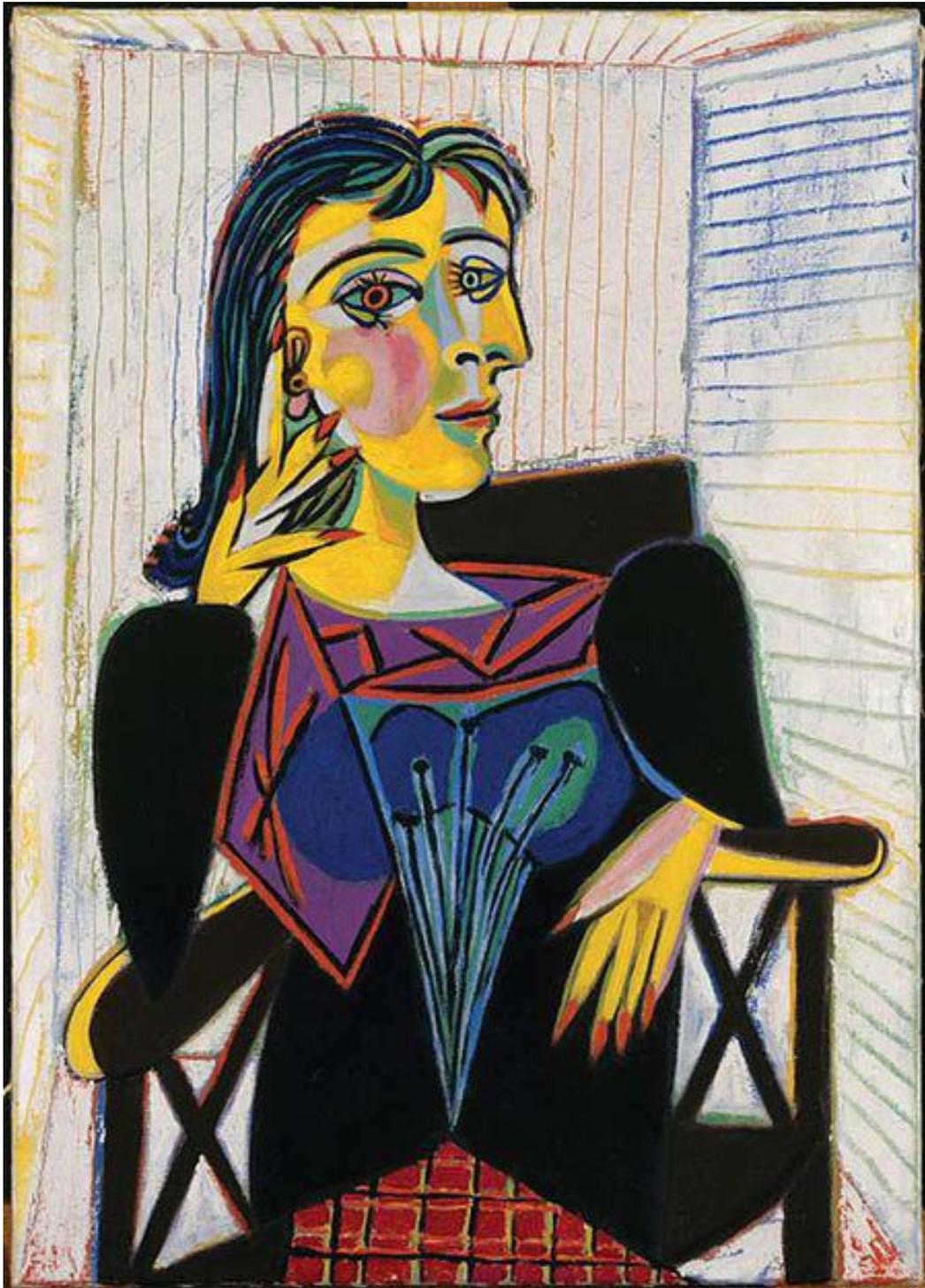
Afin de poursuivre notre découverte de la famille voyelles des Alphas, vous pouvez regarder avec votre enfant la vidéo suivante : <https://youtu.be/1kUg3f9vGCc>. Puis, vous pouvez lui proposer des mots, pris dans le tableau suivant et lui demander s'il entend dans ces mots le son [a]. Certains enfants de petite section ont participé avec succès à cet exercice réalisé en classe avec les plus grands.

	
 	 <b>1</b>
 	 
 	<b>11</b> 

Vous pouvez également travailler avec ces mots sur le dénombrement des syllabes : « combien y a-t-il de syllabes dans le mot « avion » ? ». Pour s'aider, les enfants tapent les syllabes dans leurs mains ; ils sont habitués à le faire avec leurs prénoms.

Les productions plastiques et visuelles

<b>Le portrait</b>	
<b>Séance 1</b>	<p>Afin de poursuivre notre travail sur le portrait, vous pouvez montrer à votre enfant le document de la page suivante : le <i>Portrait de Dora Maar</i>, réalisé par Pablo Picasso en 1937.</p> <p>L'enfant 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. Il est intéressant que l'enfant convoque la notion de « portrait » (ne pas hésiter à lui en parler s'il a oublié).</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>
<b>Séance 2</b>	<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 lignes horizontales et verticales. L'enfant va pouvoir reproduire sur une feuille blanche ce type de décor dans la mesure où nous avons déjà abordé la ligne au sein de la classe.</p> <p>! Il est important qu'il s'habitue à tracer ses lignes horizontales de la gauche vers la droite et ses lignes verticales du haut vers le bas (sens de la lecture).</p> <p>Si vous le pouvez, imprimez le buste en page 5, ou dessinez-le puis découpez-le et collez-le sur le fond.</p>
<b>Séances 3 et 4</b>	<p>En s'intéressant à la représentation du corps par Pablo Picasso, l'enfant va remarquer que la disposition des différentes parties du visage n'est pas tout à fait fidèle à la perception qu'on peut en avoir dans la réalité. Il va pouvoir lui-même dessiner sur des feuilles de différentes couleurs les différents éléments du visage (joues, yeux, sourcils, bouche, cheveux, nez et oreille vus de face et de profil), puis les découper et les assembler sur la feuille comportant le fond et le buste (séance 2) pour former un visage à la manière de Picasso. Un cadre peut être réalisé autour pour mettre le travail en valeur.</p>



*Portrait de Dora Maar, Pablo Picasso (1937)*



## 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

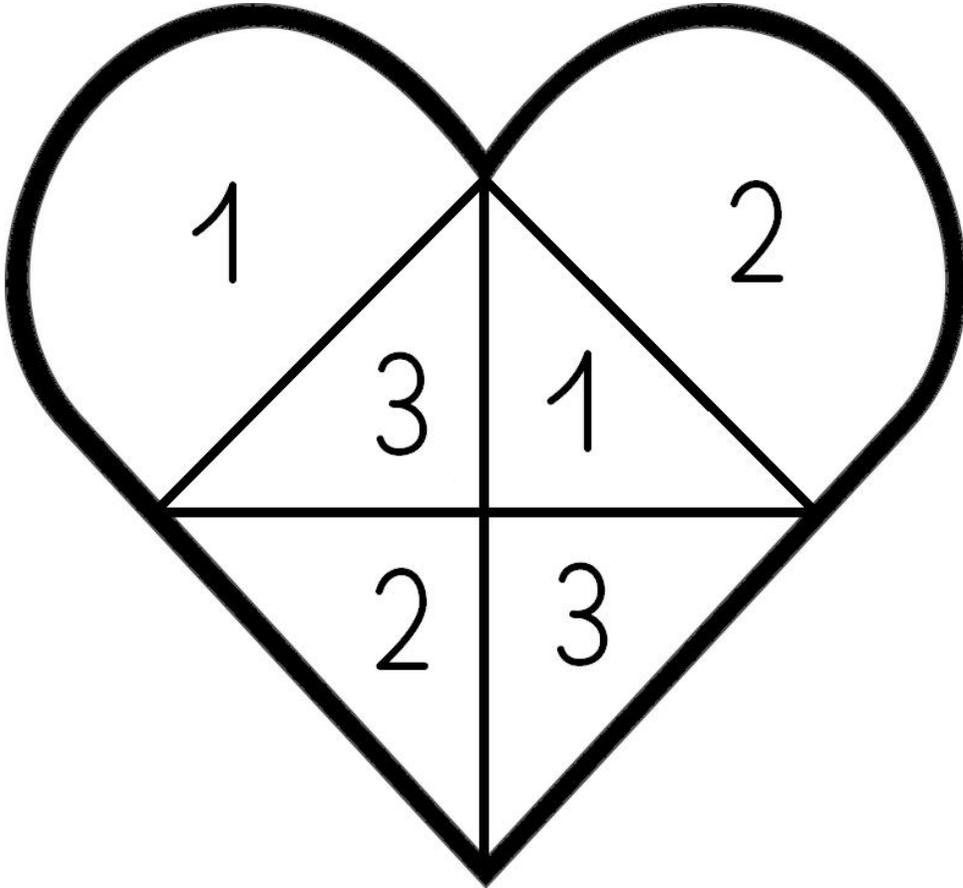
2

3

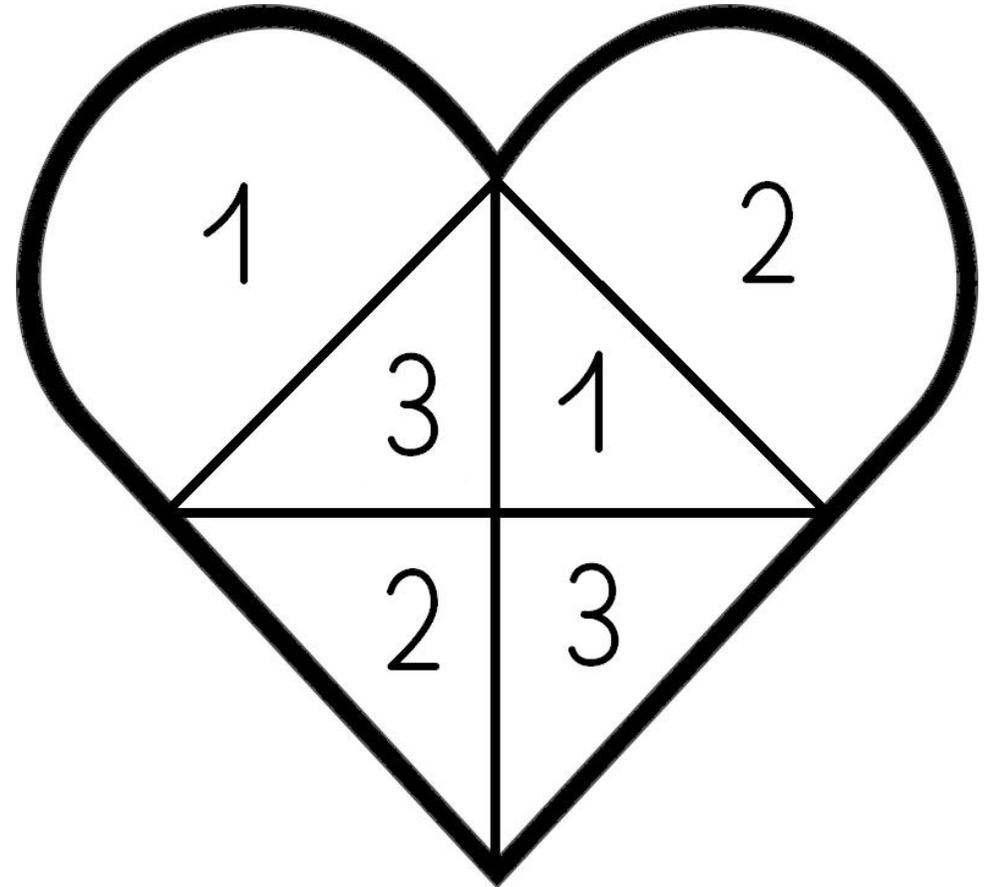
4



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