





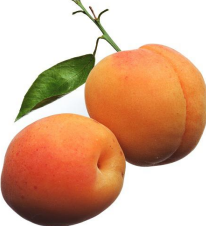







Gruppe

bleu

## MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES LES DIMENSIONS

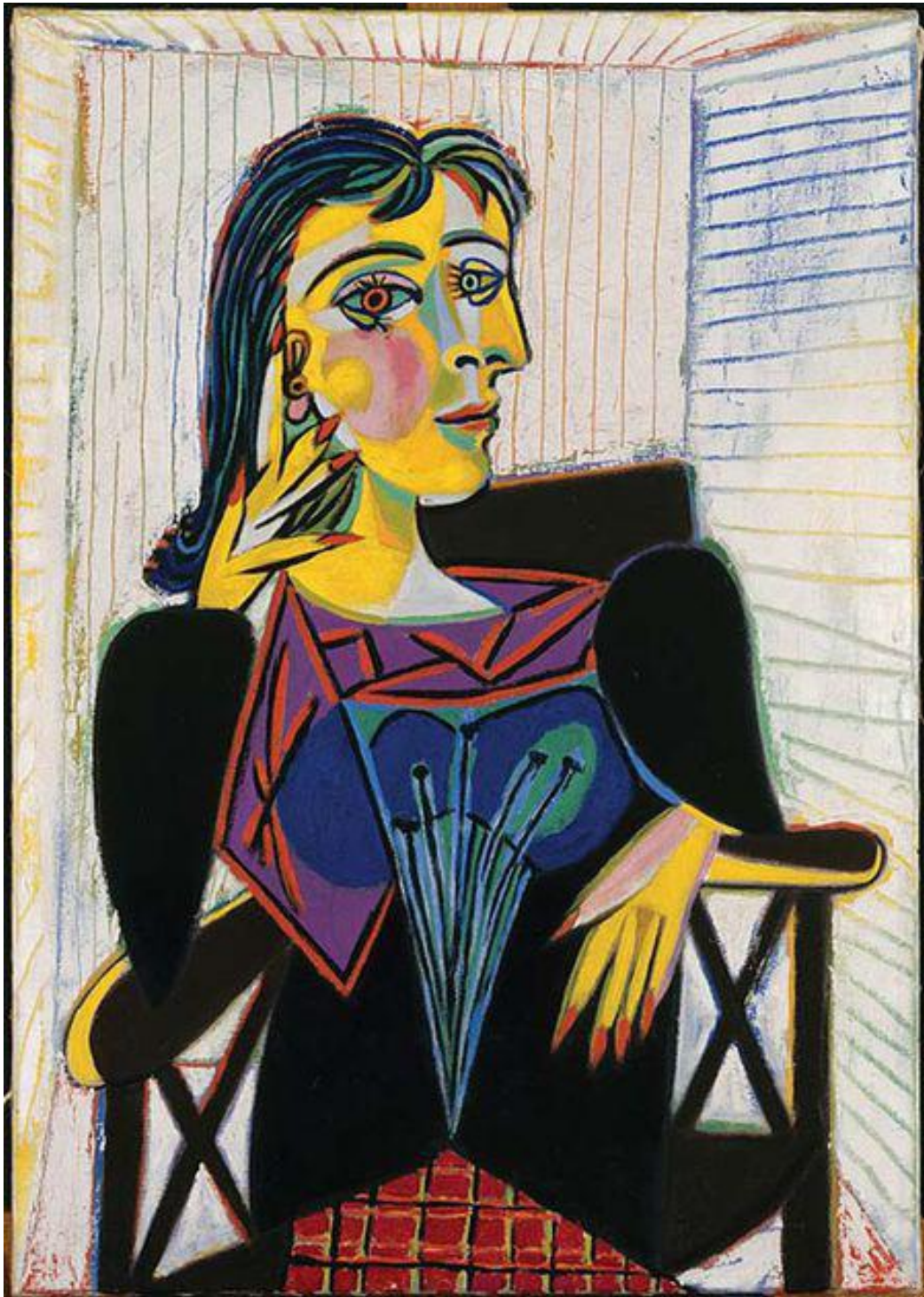
Afin de poursuivre notre découverte de la famille voyelles des Alphas, vous pouvez regarder avec votre enfant la vidéo suivante : <https://youtu.be/1kUg3f9vGCc>. Puis, vous pouvez lui proposer des mots, pris dans le tableau suivant et lui demander s'il entend dans ces mots le son [a]. Certains enfants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

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

### Le Âme

- 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'a pas 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
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----