

*Groupe*

*indigo*

## MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES LES DIMENSIONS

### *La planète des Alphas*

<b>Séance 1</b>	<p>Cette séance est l'occasion de redécouvrir les consonnes et de répondre aux petites devinettes proposées en pages 4 et 5.</p>
<b>Séance 2</b>	<p>Vous trouverez à cette adresse : <a href="http://ekldata.com/marieprovidence.eklablog.com/perso/formulecons/index.htm">http://ekldata.com/marieprovidence.eklablog.com/perso/formulecons/index.htm</a> un petit jeu permettant à l'enfant d'identifier le son (et l'Alpha) se trouvant au début de mots proposés.</p> <p>Vous pouvez également utiliser des objets du quotidien et demander à l'enfant d'identifier le son qu'il entend au début du mot ou utiliser la fiche de la page 6.</p>
<b>Séances 3 et 4</b>	<p>Nous étudions les Alphas afin de pouvoir faciliter l'entrée des enfants dans la lecture. Pour nous aider, les Alphas se transforment en lettres scriptes, comme nous pouvons le voir à la fin du dessin animé du conte. Les exercices des pages 7 à 10 vont permettre aux enfants de se remémorer les formes prises par les Alphas lors de leur transformation et de poursuivre leur travail d'identification des sons des lettres de l'alphabet.</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 »



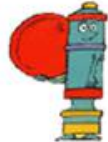
le gros **nez**  
enrhumé



**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 »

## « 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 :*

- Je suis **gourmand**. À l'anniversaire de Petit Malin, j'ai fait le **guignol** et ai englouti tous les gâteaux.

**Je suis** \_\_\_\_\_.

- Je conduis mon taxi en klaxonnant comme un fou : « **ksss ! ksss !** ».

**Je suis** \_\_\_\_\_.

- Je suis **enrhumé ; j'éternue** sans cesse : « **nnnn** ».

**Je suis** \_\_\_\_\_.

- Je suis bouché et n'arrive plus à faire couler la moindre goutte d'eau. Alors je ronchonne et rouspète : « **rrrr !** ».

**Je suis** \_\_\_\_\_.

- Je suis un coquin. J'aime me cacher dans la **cuisine** au fond d'une **casserole**. Tout à coup, je sors et crie : « **Coucou !** ».

**Je suis** \_\_\_\_\_.

- J'avance lentement avec ma longue langue qui lèche le sol.

**Je suis** \_\_\_\_\_.

- Je suis joyeux. Je joue avec une balle ; l'eau jaillit en faisant « **jjjj** ».

**Je suis** \_\_\_\_\_.

- J'adore **me balader et faire des bonds** en faisant : « **Bbbb ! Bbbb ! Bbbb !** ».

**Je suis** \_\_\_\_\_.

- Je ne parle pas, je suis **muette**.

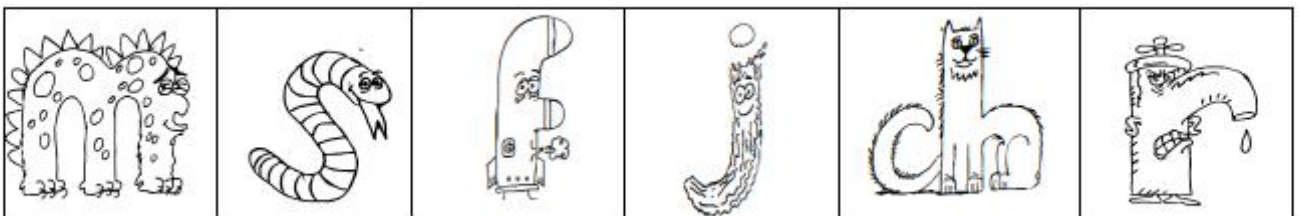
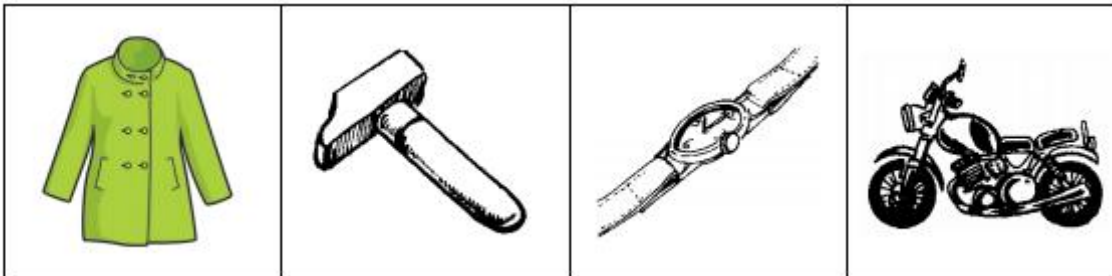
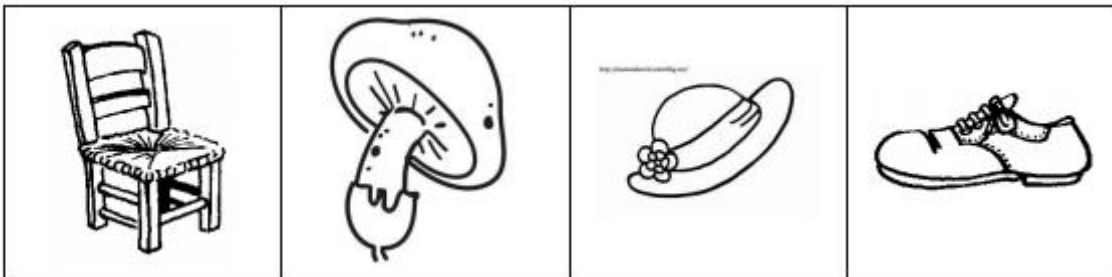
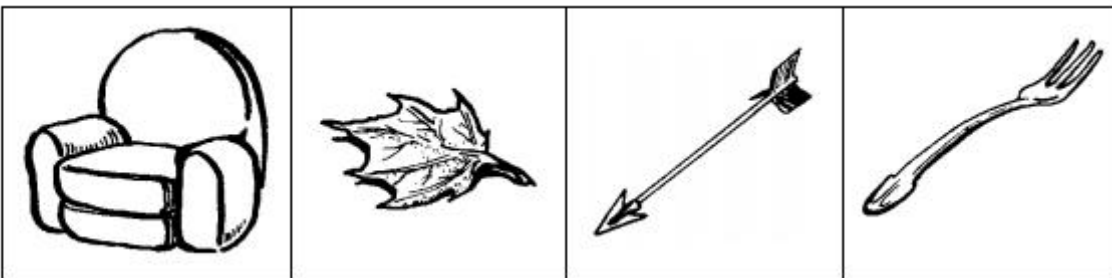
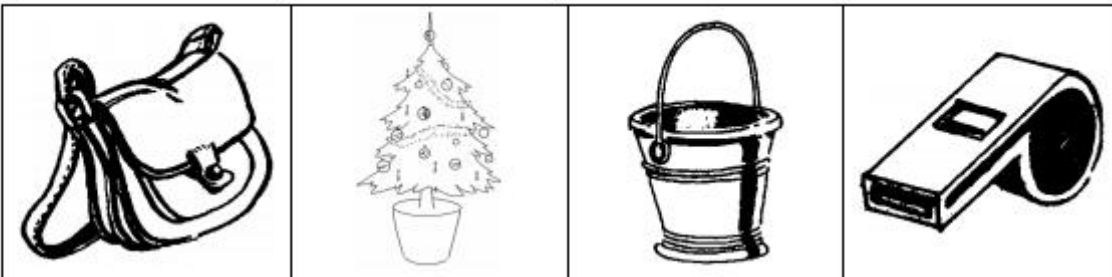
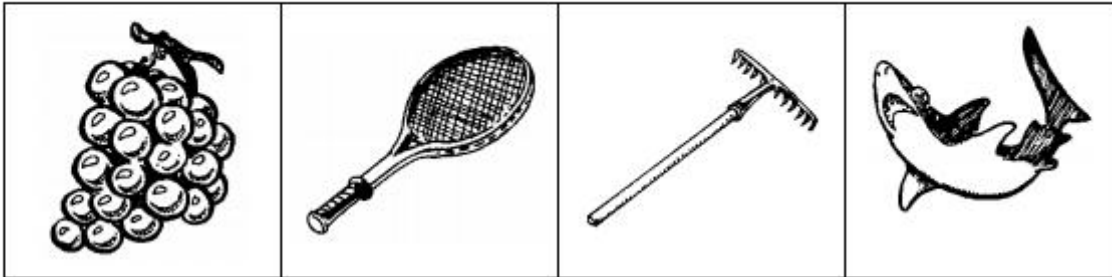
**Je suis** \_\_\_\_\_.

- Je vibre et fais voler les Bêtas : « **vvvv** ».  
**Je suis** \_\_\_\_\_.
- Je **siffle** et **mords** les Bêtas qui s’endorment silencieusement : « **ssss** ».  
**Je suis** \_\_\_\_\_.
- Je parle en postillonnant : « **Pppp** ». Petit malin a dû prendre son parapluie pour se protéger.  
**Je suis** \_\_\_\_\_.
- Je fais peur mais je suis gentil. J'ai trois pattes. Je chante une mélodie mélancolique : « **Mmmm** ».  
**Je suis** \_\_\_\_\_.
- J'ai remporté le **championnat de karaté** à la kermesse des Alphas : j'ai mis tout le monde **K.O.** ! Je suis un ami du cornichon.  
**Je suis** \_\_\_\_\_.
- Je **tourne** tellement, que je finis toujours par **tomber** : « **tttt** ».  
**Je suis** \_\_\_\_\_.
- J'ai un gros derrière. J'arrive en me dandinant : « **Dddd ! Dddd ! Dddd !** ».  
**Je suis** \_\_\_\_\_.
- J'emmène Petit malin **sur mon dos** pour aller sur la planète des Alphas. Le moteur s’allume en faisant « **ffff** » et je m’envole.  
**Je suis** \_\_\_\_\_.
- Je suis une **enquiquineuse**. Je ne veux pas quitter Mademoiselle U et lui pose des tas de questions auxquelles elle ne répond même plus.  
**Je suis** \_\_\_\_\_.
- Je **roule sur le chemin de fer**. Je chante comme mon **cousin le vent** mais j'arrive aussi à chanter en **anglais** : « **www** ».  
**Je suis** \_\_\_\_\_.
- Je suis un drôle d’animal timide qui **zozote**. Je suis tout **zébré** et je vole en **zigzag** !  
**Je suis** \_\_\_\_\_.

# La planète des



Colle l'alpha qui est sauvé par la formule magique.





# La planète des













































Entoure l'alpha qui correspond à la lettre.

o	
e	
r	
j	
m	
v	

# La planète des



Entoure l'alpha qui correspond à la lettre.

f							
n							
l							
a							
u							
y							



# La planète des



Entoure l'alpha qui correspond à la lettre.

c	
i	
z	
t	
p	
s	

# La planète des



Entoure l'alpha qui correspond à la lettre.

b						
g						
d						
p						
o						
r						


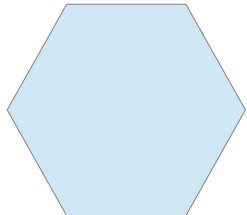



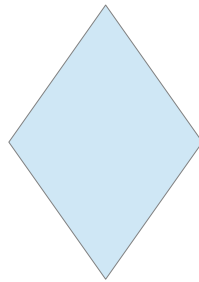

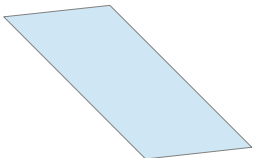
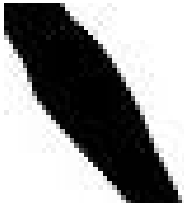
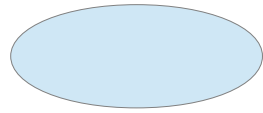
Les productions plastiques et visuelles

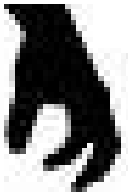
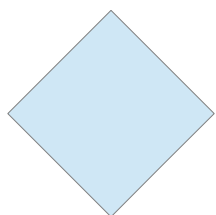

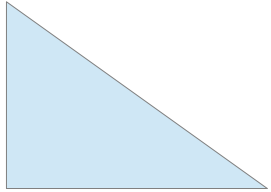

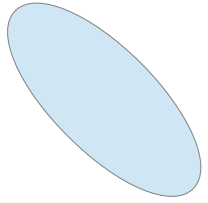

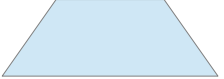
<b>Le portrait</b>	
<b>Séance 1</b>	<p>Afin de poursuivre notre travail sur le portrait, vous pouvez montrer à votre enfant le document de la page suivante : <i>Femmes devant la mer</i>, réalisé par Pablo Picasso en 1956.</p> <p>L'enfant pourra commencer par exprimer son ressenti face à l'œuvre : il 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, plutôt neutre dans ce tableau. L'enfant va pouvoir reproduire sur une feuille blanche ce type de décor en utilisant des pastels bleus ou gris ou de la peinture très diluée.</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 forme et la disposition de ses différentes parties n'est pas tout à fait fidèle à la perception qu'on peut en avoir dans la réalité.</p> <p>Il va pouvoir colorer une feuille à l'aide d'une sorte de peinture réalisée avec un mélange de terre et d'eau pour retrouver une couleur ocre proche de celle de Picasso. Puis, il pourra dessiner dessus des formes géométriques représentant les différentes parties du corps (j'ai créé un document, en page 13, pouvant aider à transformer les parties du corps). Il peut réaliser un ou deux corps.</p> <p>Enfin, il pourra découper ses formes et les assembler sur la feuille comportant le fond (séance 2) pour former un portrait à la manière de Picasso.</p> <p>Un cadre peut être réalisé autour pour mettre le travail en valeur.</p>



*Femmes devant la mer, Pablo Picasso (1956)*

# TRANSFORMATION DES PARTIES DU CORPS

	
tête	hexagone
	
cou	rectangle
	
torse	losange
	
bras	parallélogramme
	
avant-bras	ellipse

	
main	carré
	
cuisse	triangle
	
jambe	ellipse
	
pied	trapèze



## 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
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----