

*Groupe
violet*

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES LES DIMENSIONS

La planète des Alphas

Séance 1	Cette séance est l'occasion de redécouvrir les consonnes et de répondre aux petites devinettes proposées en pages 4 et 5.
Séance 2	<p>Vous trouverez à cette adresse : http://ekldata.com/marieprovidence.eklablog.com/perso/formulecons/index.htm 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>
Séances 3 et 4	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.

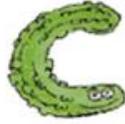
Deux petits textes sont mis à votre disposition pour les enfants qui voudraient poursuivre leur apprentissage de la lecture (page 11). Pour identifier les sons complexes que votre enfant ne maîtriserait pas encore, il peut utiliser le document publié sur le blog au nom de « Les sons en couleurs ».



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 »



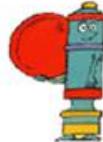
le gros **nez**
enrhumé



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**.

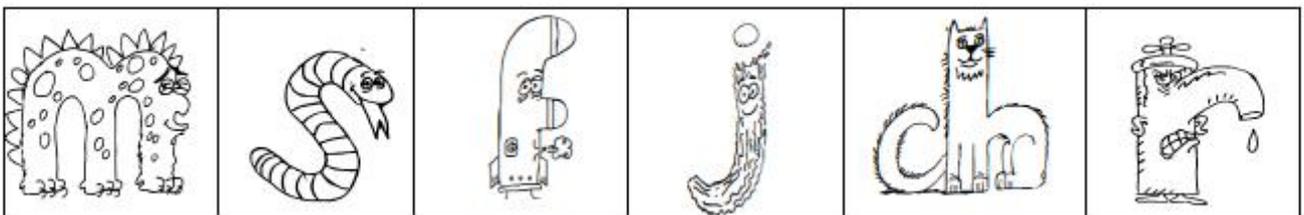
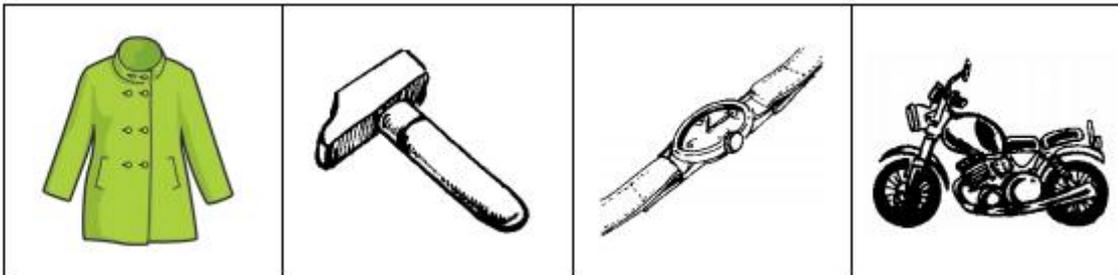
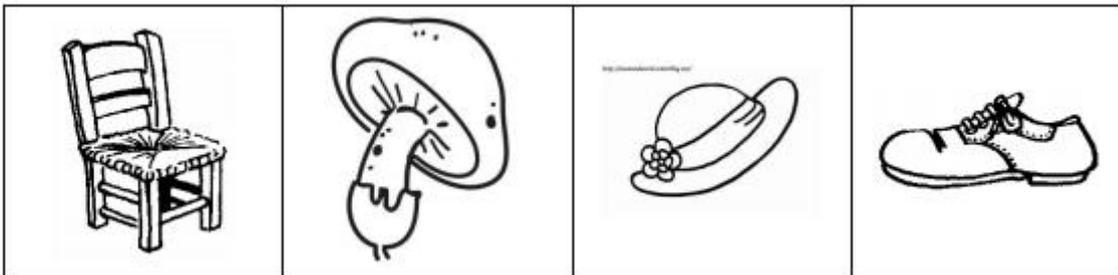
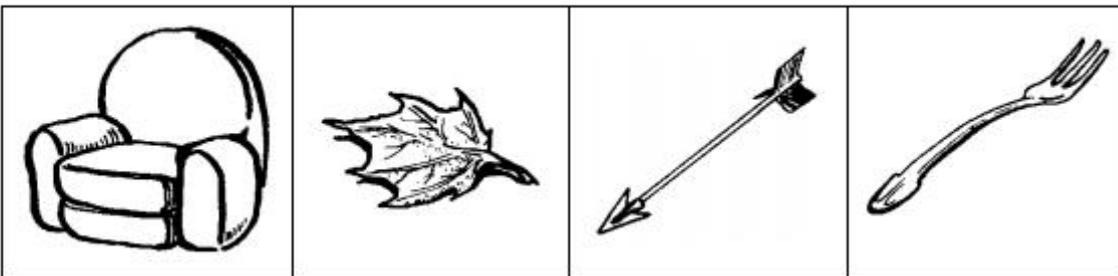
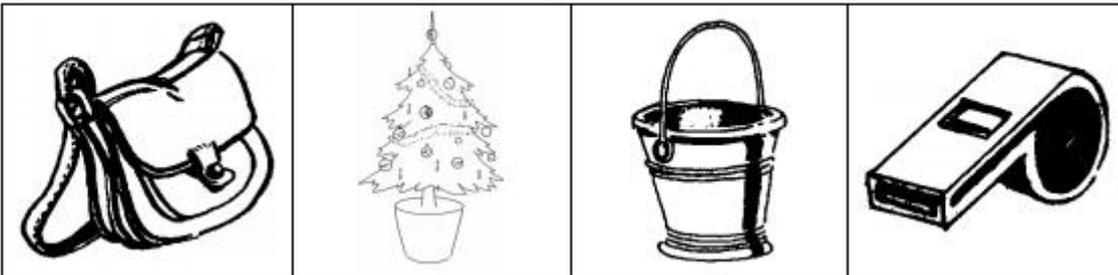
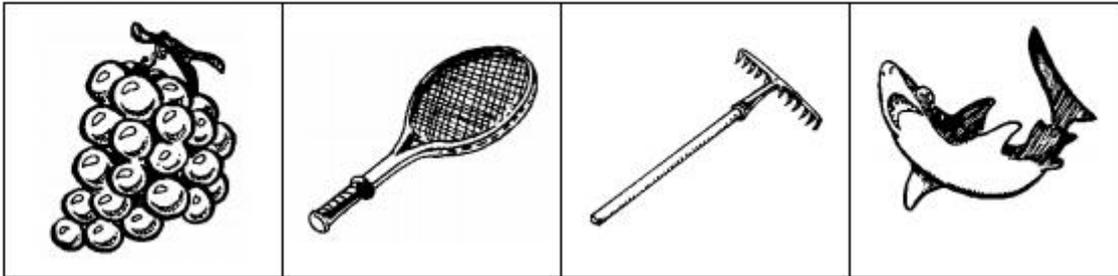
Je suis _____.

- 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



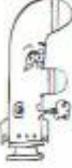
Entoure l'alpha qui correspond à la lettre.

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						

Petit Malin acrobate

Petit Malin admire *monsieur Y*.
Il rêve de devenir sportif comme
lui.
Il demande à *monsieur Y* de lui
donner des cours.
Monsieur Y est d'accord pour lui
donner un cours tout de suite.
Il lui montre un fil et lui
demande de le parcourir avec
son vélo.

Petit Malin a du cran, mais il est un
peu fou.
Il démarre à toute allure.
Très vite, le vélo dévie et Petit
Malin se retrouve sur le sol avec un
bras cassé.



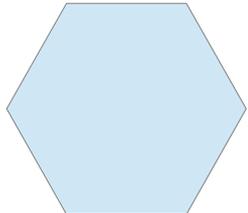
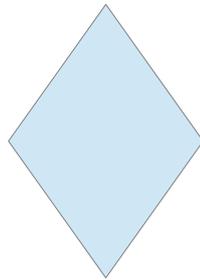
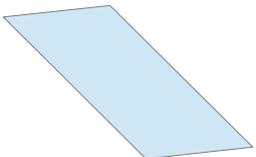
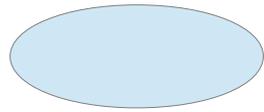
Les productions plastiques et visuelles

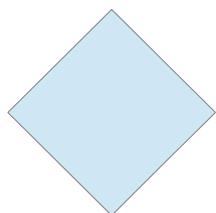
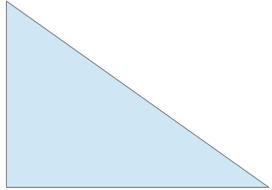
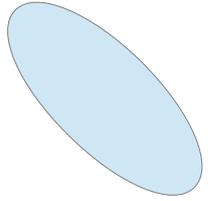
Le portrait	
Séance 1	<p>Afin de poursuivre notre travail sur le portrait, vous pouvez montrer à votre enfant le document de la page suivante : <i>Femmes devant la mer</i>, réalisé par Pablo Picasso en 1956.</p> <p>L'enfant pourra commencer par exprimer son ressenti face à l'œuvre : il peut décrire ce 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>
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, 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>
Séances 3 et 4	<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 Gain du Roi

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

Compétences travaillées :

- observer et reconnaître les constellations du dé.
- associer le nom de nombres connus avec sa représentation chiffrée en se référant à une bande numérique.

Matériel :

- un dé (constellations de 1 à 3)
- une boîte ou une feuille de marque numérotée de 1 à 40 par joueur.
- des jetons

Règle du jeu :

Le premier joueur lance le dé et prend autant de jetons qu'il y a de points sur la face du dé ; il les met dans sa boîte et il passe ensuite le dé à son voisin de gauche qui joue à son tour.

Quand tous les joueurs ont lancé quatre fois, la partie s'arrête.

But du jeu :

- Avoir le plus de jetons.

Pour aller plus loin ... :

- après deux parties avec la boîte, on peut introduire la feuille de marque, dont l'enfant cochera à chaque lancer le nombre de cases correspondant (une couleur différente à chaque lancer pour constater la progression).

Le 12 barré

→ Dire la suite des nombres.

→ Lire et écrire les nombres en chiffres jusqu'à douze.

→ Stabiliser la connaissance des nombres.

Compétences travaillées :

- observer et reconnaître les constellations du dé.
- connaître la suite orale des mots-nombres jusqu'à 12.
- associer les noms des nombres connus avec leur représentation chiffrée.

Matériel :

- deux dés
- une feuille
- un crayon

Règle du jeu :

Chaque joueur dispose sur sa feuille les nombres de 1 à 12, en s'aidant au besoin de la frise numérique ci-dessous.

Le premier joueur tire un ou deux dés, identifie les constellations, nomme le nombre obtenu, et l'associe au nombre écrit sur la feuille, qu'il peut alors barrer.

Le joueur suivant effectue les mêmes opérations.

But du jeu :

- Avoir barré tous ses nombres le premier.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Je lance le dé, je compte les points et je coche une case par point. Le premier à avoir complété sa piste gagne la partie.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

Le gain du Roi