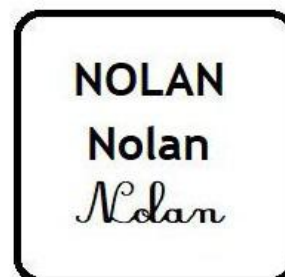
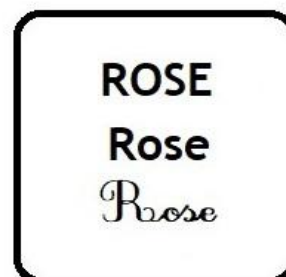


Groupe

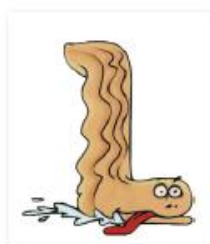
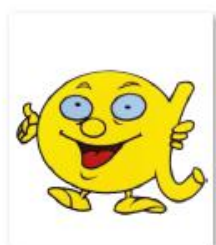
rouge

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES LES DIMENSIONS

Pour poursuivre le travail effectué avant les vacances, l'enfant peut de nouveau s'entraîner à retrouver son prénom parmi les étiquettes de la classe : il est intéressant de lui faire remarquer que son prénom peut être écrit dans différentes écritures mais qu'il s'agit toujours du même mot. Petit à petit, il pourra aussi identifier celles de ses camarades.

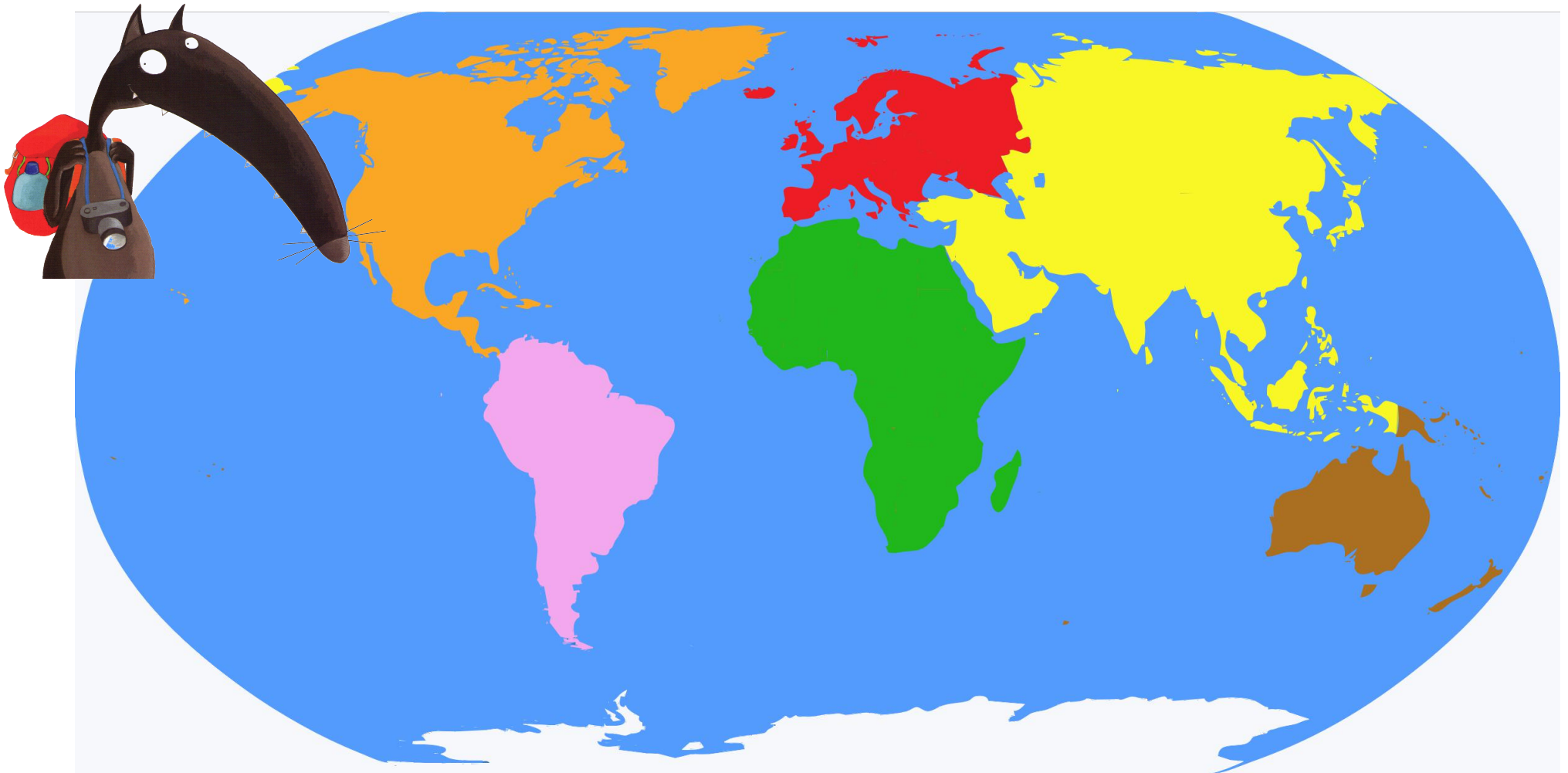


De la même façon, il peut de nouveau s'entraîner à identifier l'Alpha qui débute son prénom (donner le son) ainsi que ceux de Lanah et Samy, qui ressemblent aux lettres capitales.



EXPLORER LE MONDE

Avant la période de confinement, nous avons décidé de suivre notre ami Loup dans son voyage autour du monde : nous avons donc visité avec lui des pays d'Europe, d'Afrique, d'Asie, d'Océanie, d'Amérique du sud et d'Amérique du nord. Les enfants peuvent observer ce document et se remémorer le fait que cela représente la planète sur laquelle nous vivons, mais aplatie pour que l'on puisse la voir entièrement d'un seul coup d'œil (le globe qui est dans la classe la montre telle qu'elle est réellement).



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 8 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 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 leurs représentations (quantités d'objets, constellations, doigts de la main).

Matériel :

- un dé (constellations de 1 à 6)
- 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.

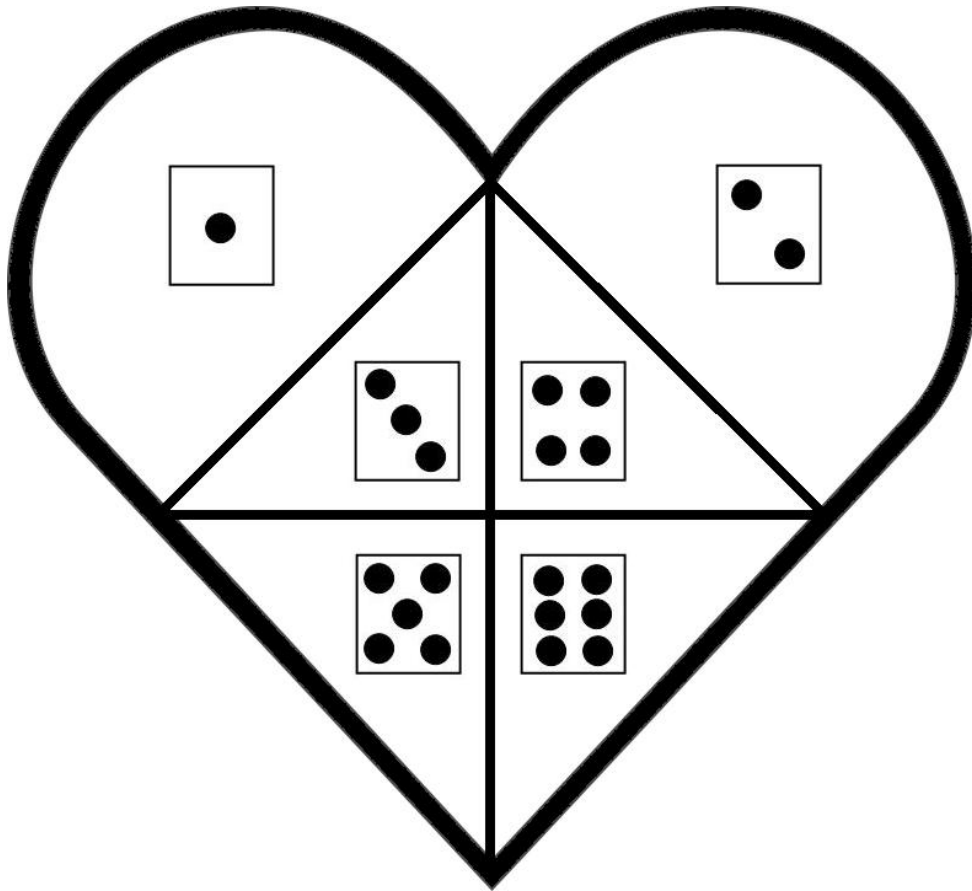
Je lance le dé, je compte les points et je coche une case par point. Le premier à avoir complété sa piste gagne la partie.

1	2	3	4	5	6	7	8

Le gain du Roi



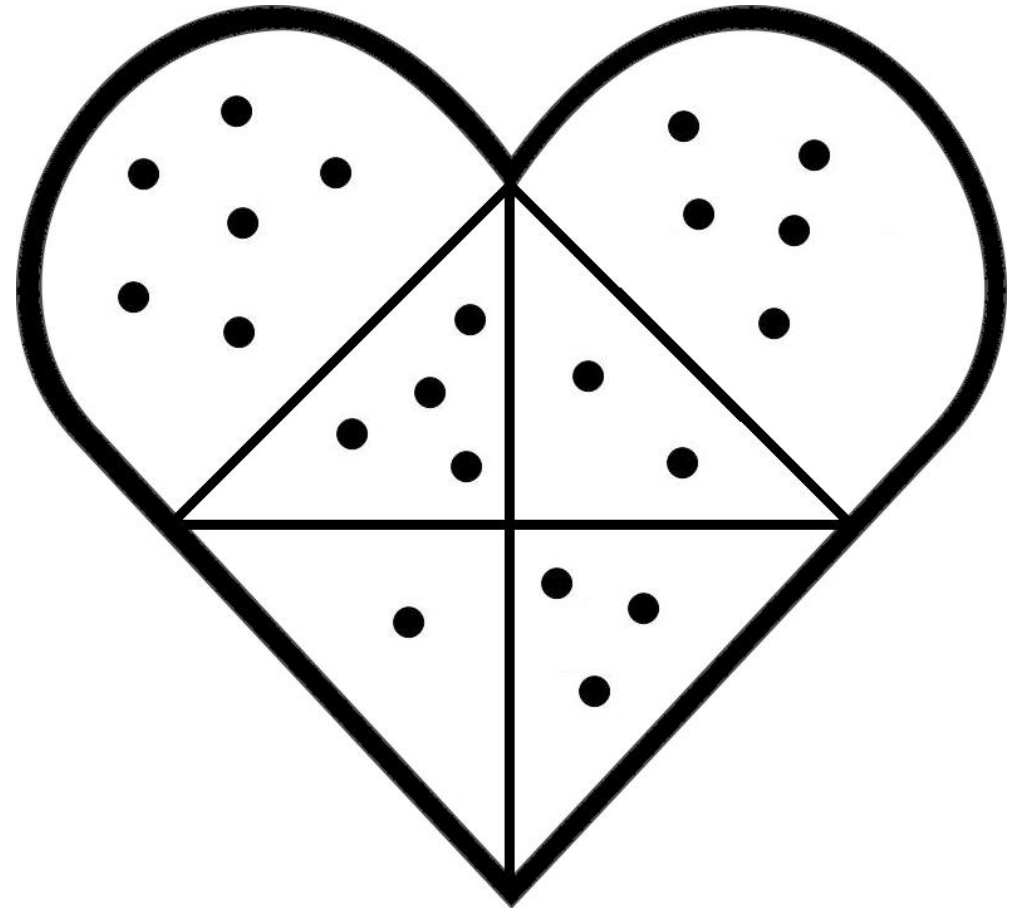
Je lance le dé, j'identifie la constellation et je complète mon cœur. Le premier à avoir complété son cœur gagne la partie.



Le grand Cœur



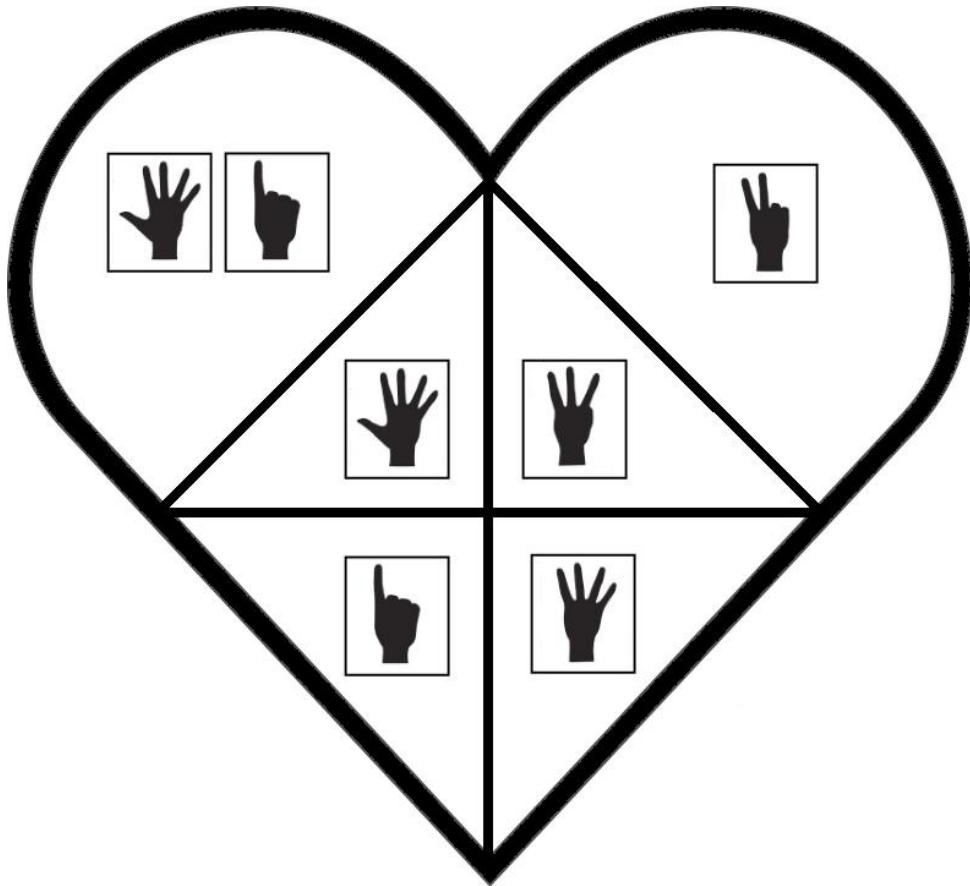
Je lance le dé, je compte les points et je complète mon cœur. Le premier à avoir complété son cœur gagne la partie.



Le grand Cœur



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



Le grand Cœur



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



Le grand Cœur