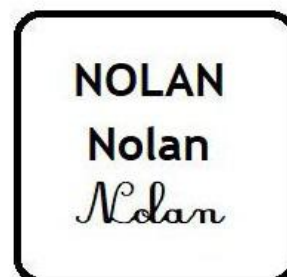
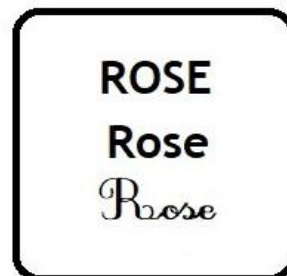


Groupe

orange

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, ainsi que celui de ses camarades. Cela lui permettra de pouvoir s'amuser à faire l'appel.



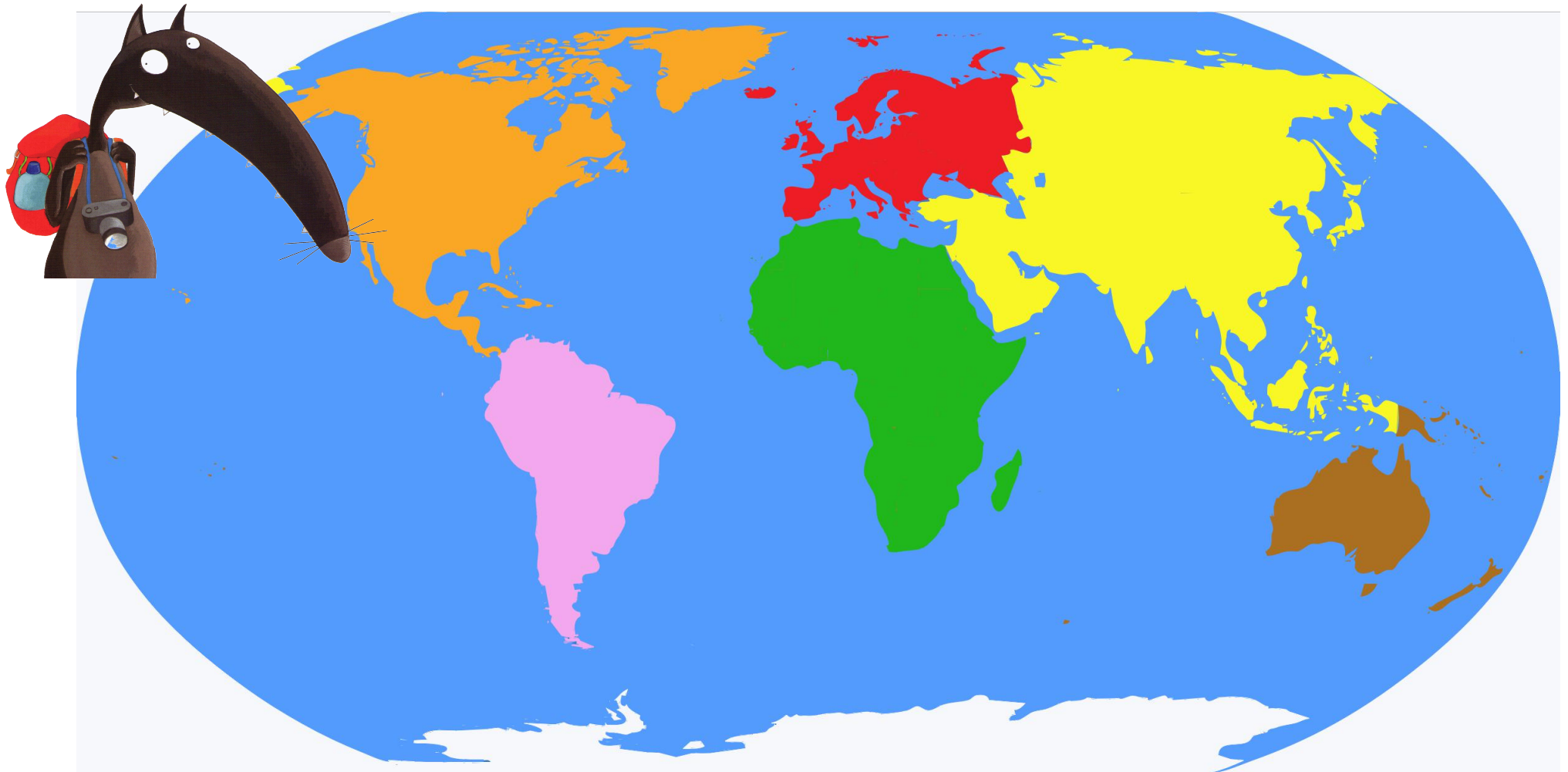
Liste d'appel

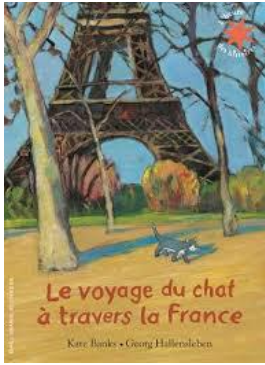
L	LANAH	
N	NAÏM	
R	ROSE	
S	SAMI	
A	ANYA	
N	NOLAN	

Il est important que votre enfant s'entraîne également à écrire son prénom en lettres capitales, d'abord avec modèle, puis sans. Pour cela, vous pouvez l'écrire sur une ligne, et il le recopiera sur la suivante, lettre à lettre.

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).





Le voyage de Loup a commencé en France, et plus précisément à Paris. Afin de découvrir notre pays plus en détails, nous nous sommes intéressés à un autre album : *Le voyage du chat à travers la France*, de Kate Banks et Georg Hallensleben. Dans ce livre, à la suite de la mort de sa maîtresse, un chat est envoyé dans une maison dans le nord de la France ; nous suivons son périple qui le ramènera chez lui, dans le sud, près de la mer Méditerranée.



Les enfants ont accès en classe à plusieurs outils de représentation de l'espace : globe, planisphère, cartes, plans, photographies ... Nous avons déjà utilisé plusieurs d'entre eux dans la vie quotidienne de classe et lors de notre déplacement dans le quartier. Il est intéressant de montrer aux enfants une carte de la France et de leur demander, puis expliquer, à quoi cela sert et dans quelles circonstances on peut être amené à l'utiliser.

La carte est la représentation d'un espace (ici un pays) en plus petit, qui va nous servir à nous repérer et à trouver notre chemin pour nous déplacer dans cet espace.



LA FRANCE



Fotolia © Brad Pict

LES RÉGIONS FRANÇAISES

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 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 ... :

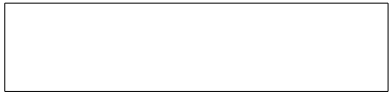
- si le nombre obtenu est déjà barré sur le cœur, le joueur l'offre au joueur suivant.

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

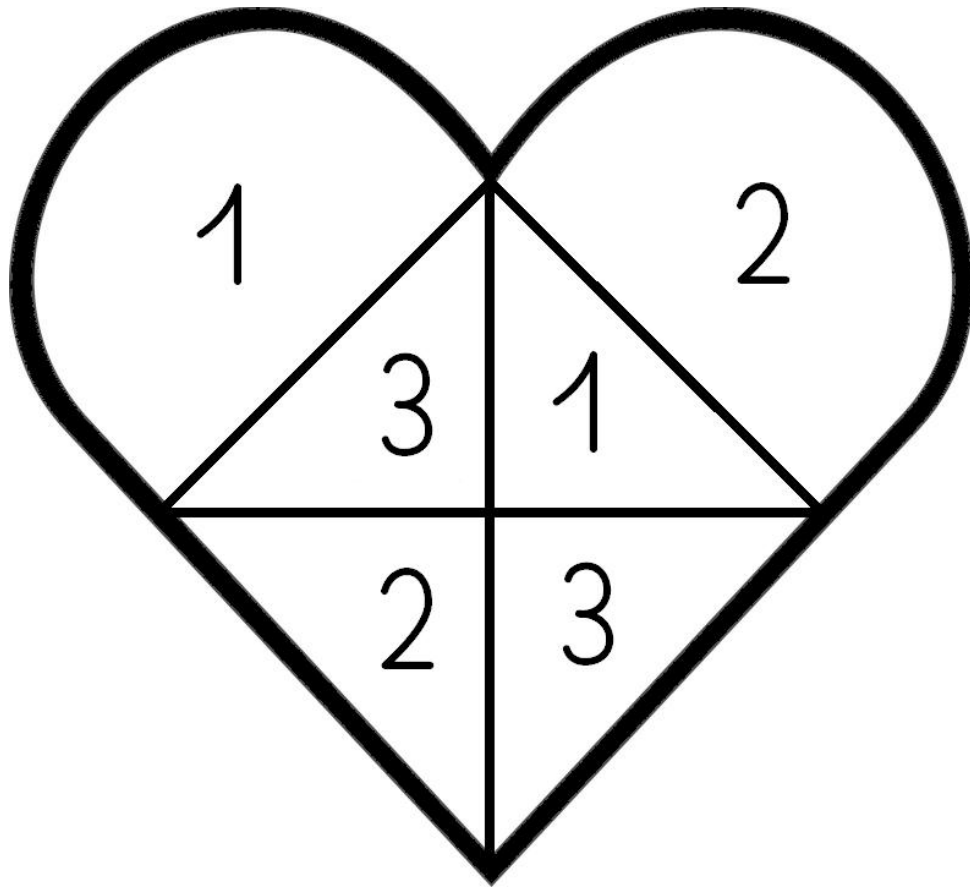
Je lance le dé, je compte les points et je coche une case par point. Le premier à avoir complété sa piste gagne la partie.

1	2	3	4	5	6	7	8

Le gain du Roi



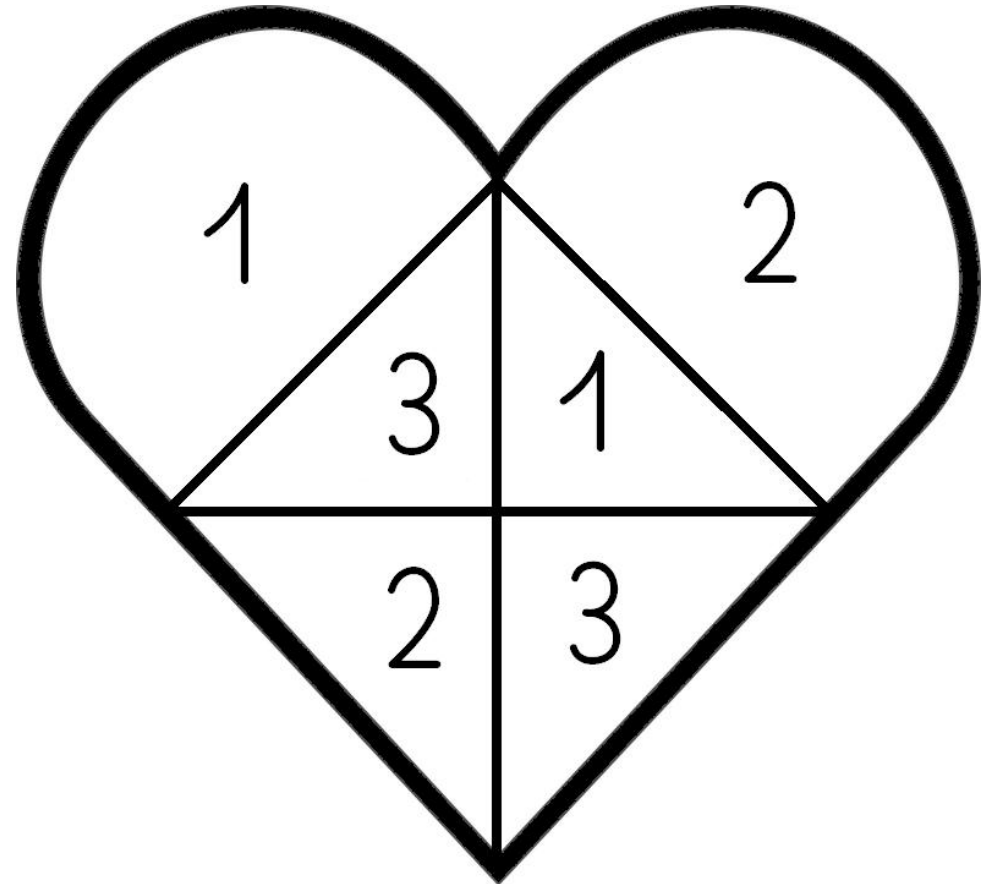
Je lance le dé, j'identifie la constellation et je complète mon cœur. Le premier à avoir complété son cœur gagne la partie.



Le grand Cœur



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



Le grand Cœur