

Gruppe

bleu

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES LES DIMENSIONS

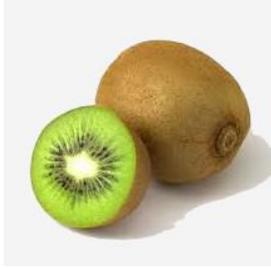
Il est important que votre enfant s'entraîne à écrire son prénom en lettres capitales, d'abord avec modèle, puis sans. Pour cela, vous pouvez l'écrire sur une ligne, et il le recopiera sur la suivante, lettre à lettre. Si cela ne lui pose plus de difficulté, il peut apprendre à l'écrire en lettres cursives (il faut dans ce cas être vigilant au sens de tracé → <https://youtu.be/pyMmo47eBvQ>).

N'hésitez pas à lui demander de signer chacune de ses productions afin qu'il automatise l'écriture de son prénom.

Afin de poursuivre notre travail de la semaine précédant les vacances, vous pouvez proposer à l'enfant des mots, pris dans le tableau suivant et lui demander s'il entend dans ces mots le son [o] (!\ cette fois, le son peut être situé au début ou à la fin du mot).

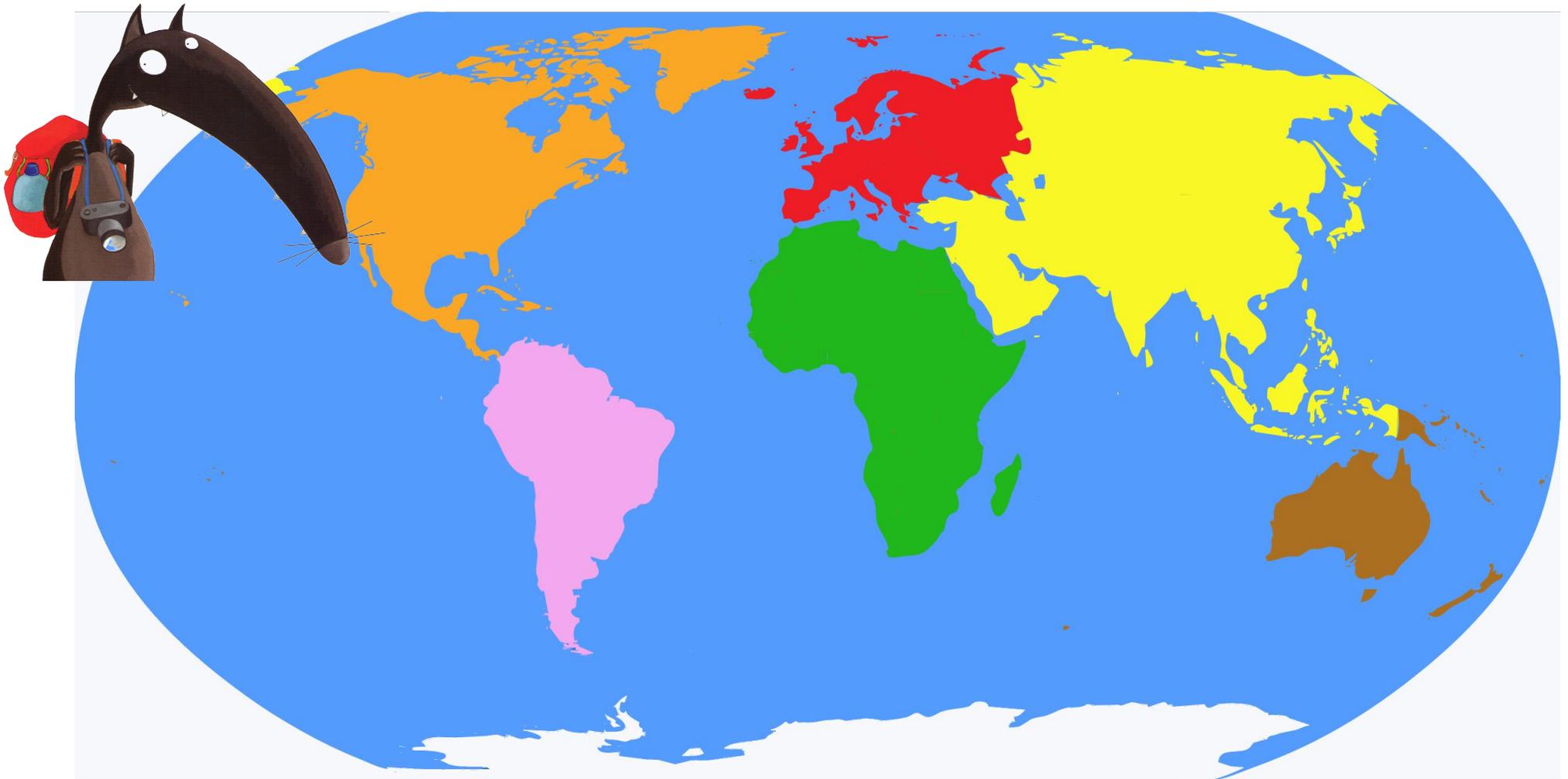
Vous pouvez réaliser la même activité avec le son [i].

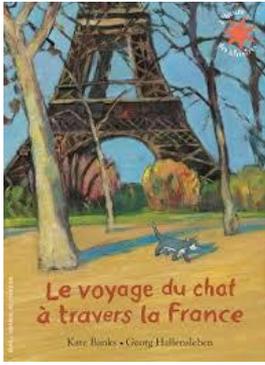
	
     	     

Afin de poursuivre notre travail sur le dénombrement de syllabes, vous pouvez commencer par demander à l'enfant de taper dans ses mains les syllabes des mots illustrés ci-dessus, puis lui proposer de nouveaux mots. Vous pouvez également lui demander d'aller chercher des objets dont le nom comporte une ou deux syllabes.

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).



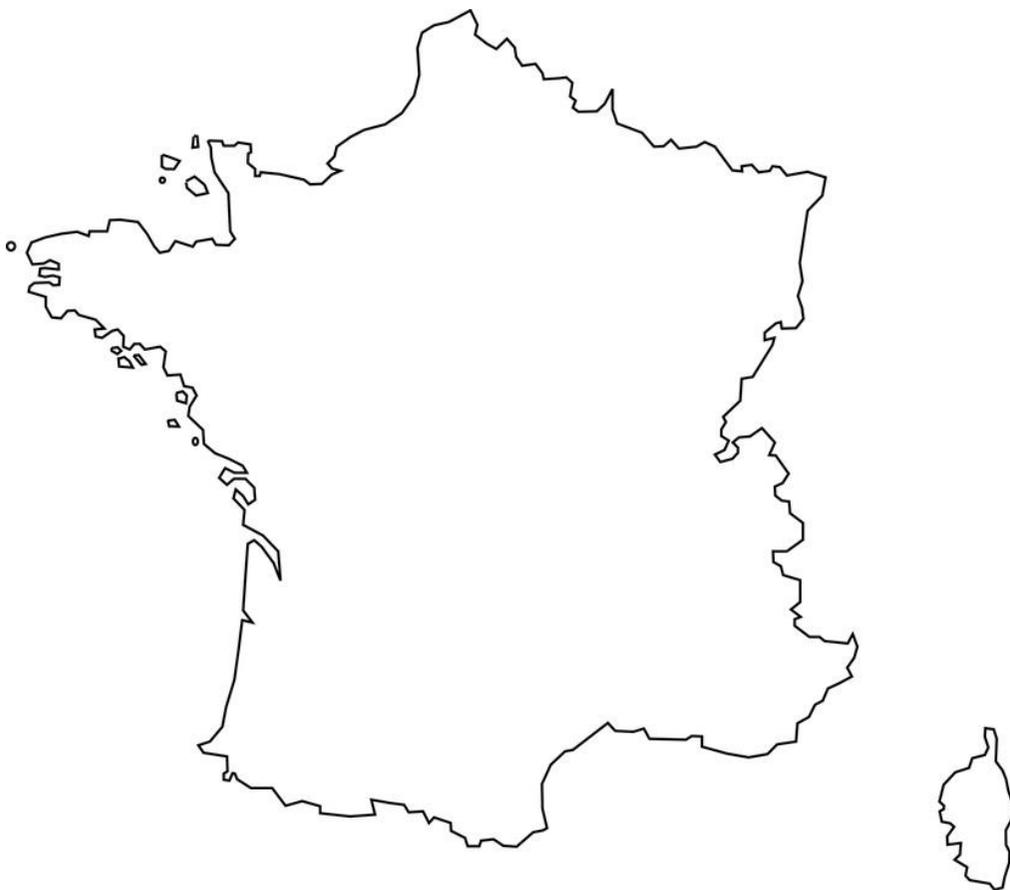


Le voyage de Loup a commencé en France, et plus précisément à Paris. Afin de découvrir notre pays plus en détails, nous nous sommes intéressés à un autre album : *Le voyage du chat à travers la France*, de Kate Banks et Georg Hallensleben. Dans ce livre, à la suite de la mort de sa maîtresse, un chat 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

La Bataille

→ Comparer des quantités en utilisant des procédures numériques ou non.

→ Stabiliser la connaissance des petits nombres.

Compétences travaillées :

- reconnaître globalement et exprimer des petites quantités.
- dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.
- associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée en se référant à une bande numérique.

Matériel :

- jeu de cartes (32 cartes : de 1 à 8 pour chaque couleur)

Règle du jeu :

On distribue les cartes aux deux joueurs qui les rassemblent en paquet devant eux. Chacun tire la carte du dessus de son paquet et la pose sur la table. Celui qui a la carte la plus forte ramasse les autres cartes.

Lorsque les deux joueurs posent en même temps deux cartes de même valeur il y a « bataille ». A ce moment, les joueurs tirent la carte suivante et la posent, face cachée, sur la carte précédente. Puis ils tirent une deuxième carte qu'ils posent cette fois-ci face découverte et c'est cette dernière qui départagera les joueurs.

But du jeu :

- Remporter l'ensemble des cartes.

Le 1 maléfique

→ Stabiliser la connaissance des petits nombres.

→ Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.

→ Comparer des quantités en utilisant des procédures numériques ou non.

Compétences travaillées :

- savoir observer et reconnaître les constellations du dé.
- savoir dénombrer une quantité.
- savoir comparer des quantités.

Matériel :

- un dé (constellations de 1 à 3)
- une feuille de marque par joueur
- des jetons pour aider au moment de l'addition si besoin

Règle du jeu :

Le premier des joueurs lance cinq fois le dé. Il compte ensuite le total de ses points. Le chiffre 1 est le maléfique, car si un joueur le tire, il ne termine pas ses cinq lancers et ne compte que les points obtenus avant ce tirage.

But du jeu :

- Obtenir le plus de points.

1

2

3

4

5

6

7

8

Je lance cinq fois le dé et additionne les points pour trouver le total réalisé. Attention, le nombre 1 est maléfique et stoppe les lancers, seuls les points tirés avant lui comptent.

	Lancer 1		Lancer 2		Lancer 3		Lancer 4		Lancer 5		TOTAL
PARTIE 1	_____	+	_____	+	_____	+	_____	+	_____	=	<input type="text"/>
PARTIE 2	_____	+	_____	+	_____	+	_____	+	_____	=	<input type="text"/>
PARTIE 3	_____	+	_____	+	_____	+	_____	+	_____	=	<input type="text"/>
PARTIE 4	_____	+	_____	+	_____	+	_____	+	_____	=	<input type="text"/>

Le gagnant est _____

Le 1 maléfique