

*Groupe*

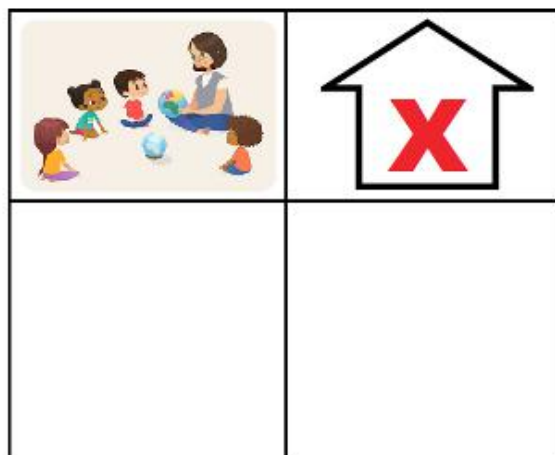
*rouge*

## MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES LES DIMENSIONS

L'enfant peut s'entraîner à retrouver son prénom parmi les autres prénoms de la classe au moyen de cet outil que nous utilisons quotidiennement pour faire l'appel :

### Liste d'appel

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



Il peut également utiliser les lettres capitales ci-dessous afin de reconstituer son prénom comme sur le modèle.

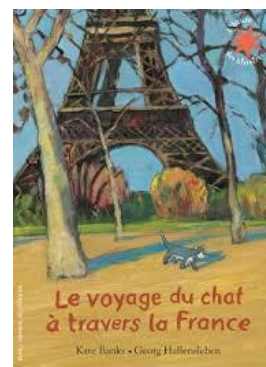
O	N	N	A	L
---	---	---	---	---

## EXPLORER LE MONDE



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

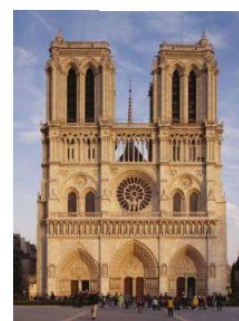
de la mort de sa maîtresse, un chat est envoyé dans une maison dans le nord de la France ; nous suivons son périple qui le ramènera chez lui, dans le sud, près de la mer Méditerranée.



Voici les paysages français rencontrés par le chat au cours de son périple, que l'enfant peut observer et décrire :



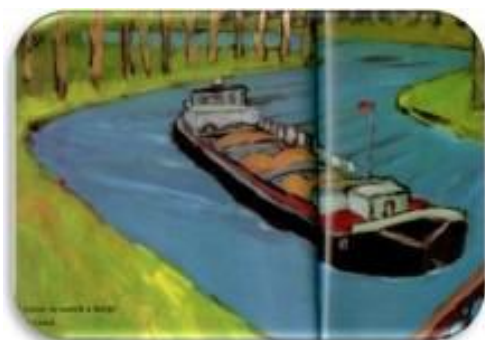
*Rouen*



*Paris*



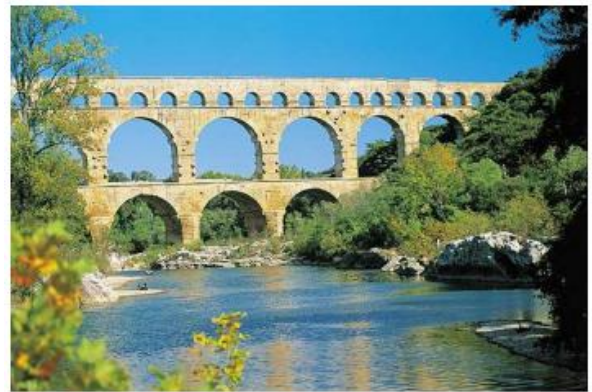
*Chambord*



*Canal de Bourgogne*



*Mont Blanc*



*Pont du Gard*



*Montagne Sainte-Victoire*



*Saint-Tropez*

## CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

### Les Dominos

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

#### Compétences travaillées :

- observer et reconnaître les constellations du dé.

#### Matériel :

- un jeu de Dominos

#### Règle du jeu :

Chaque joueur reçoit 7 dominos ou 6 dominos suivant le nombre de participants à la partie (7 dominos à 2 joueurs, 6 dominos à 3 ou 4 joueurs). Attention, les dominos doivent être distribués points cachés ! Le reste des dominos fait office de pioche.

Le joueur ayant le double le plus élevé (le double 6 donc) commence la partie. Si personne ne possède ce domino, ce sera le joueur ayant le double le plus fort. Le joueur suivant doit à son tour poser un domino ayant le même nombre de points sur au moins un côté du domino précédemment posé. Si le joueur possède un domino correspondant, il le pose à la suite du domino. Sinon, il pioche un domino et passe son tour. Au fur et à mesure de la partie, les dominos forment une chaîne.

#### But du jeu :

- Être le premier à avoir posé tous ses dominos.

### 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.

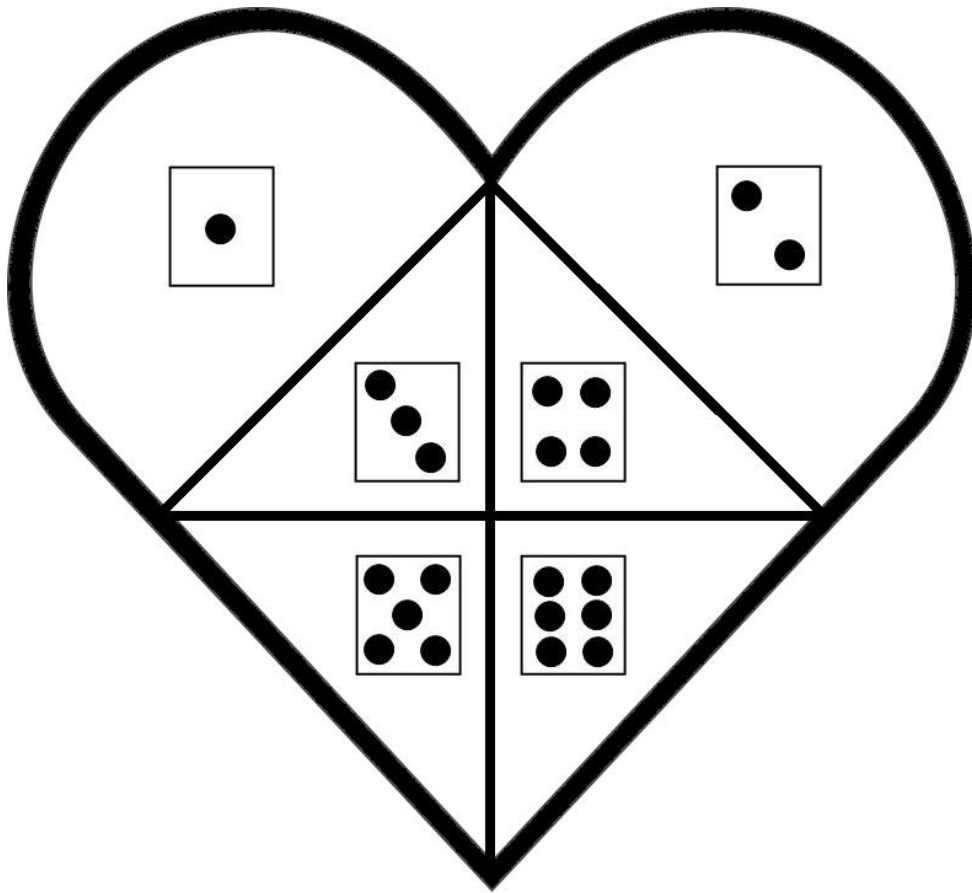
#### But du jeu :

- Avoir barré toutes les parties de son cœur le premier.

#### Pour aller plus loin ... :

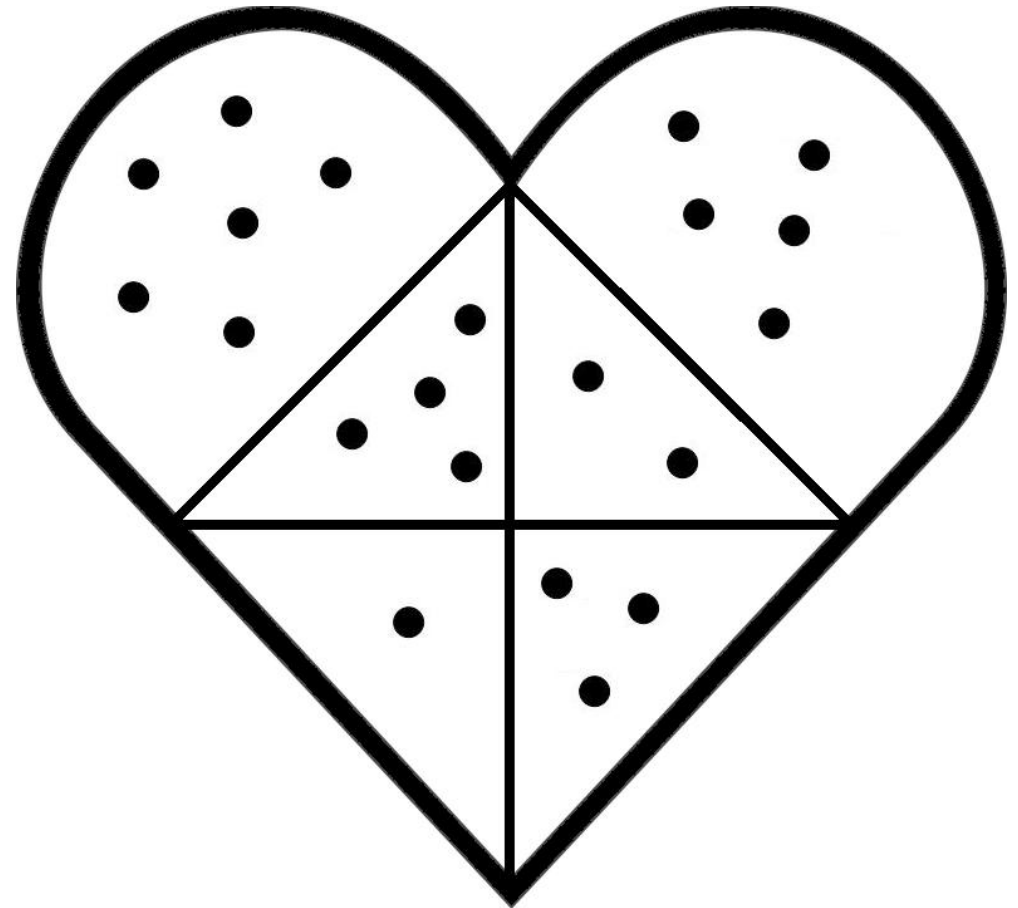
- si le nombre obtenu est déjà barré sur le cœur, le joueur l'offre au joueur suivant.

Je lance le dé, 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