

Groupe

orange

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES LES DIMENSIONS

L'alphabet

Séance 1

Nous écoutons dans la classe la chanson de Chantal Goya *L'alphabet en chantant*, que vous trouverez facilement en ligne. Lorsque nous l'écoutons, je déplace ma baguette sur l'alphabet affiché en classe pour suivre les lettres (je vous en propose un sur la page suivante). Ils peuvent l'écouter et la chanter plusieurs fois.

Séance 2

Les enfants peuvent s'entraîner à écrire leur prénom puis à nommer leur initiale ainsi que celles des autres élèves de petite section.

Afin de se préparer au retour en classe, les enfants peuvent de nouveau s'entraîner à faire l'appel au moyen de la fiche que nous utilisons en classe.

Liste d'appel

Séances 3 et 4

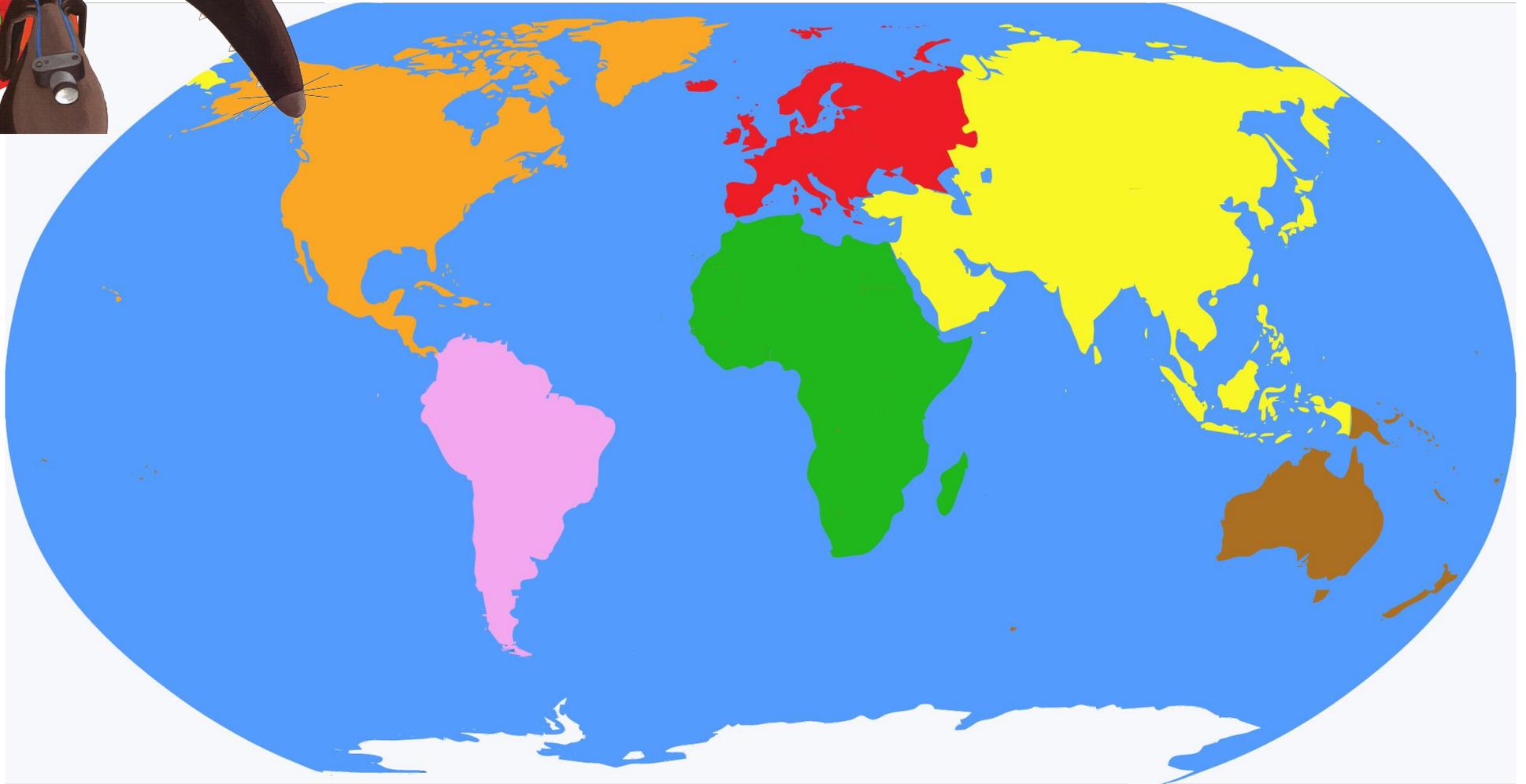
	L	LANAH	
	N	NAÏM	
	R	ROSE	
	S	SAMI	
	A	ANYA	
	N	NOLAN	

L'ALPHABET

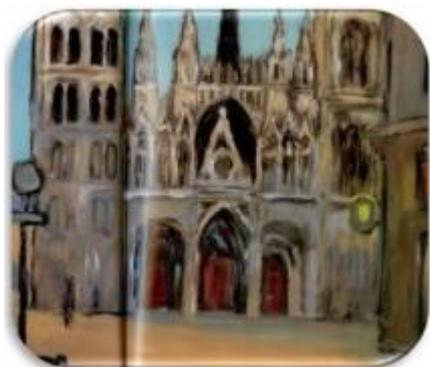
												
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M

												
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

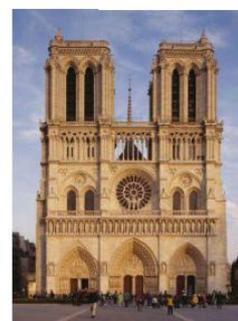
EXPLORER LE MONDE



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



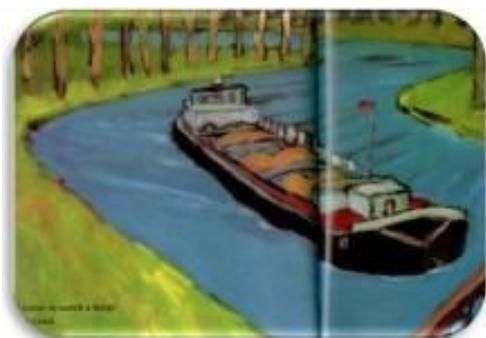
Rouen



Paris



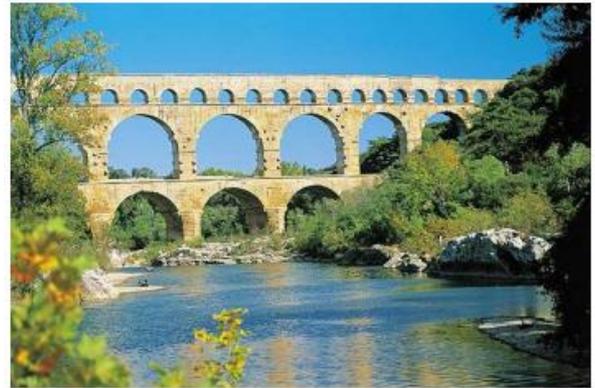
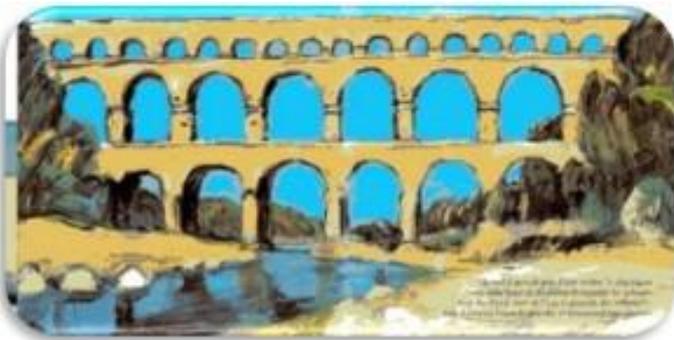
Chambord



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 :

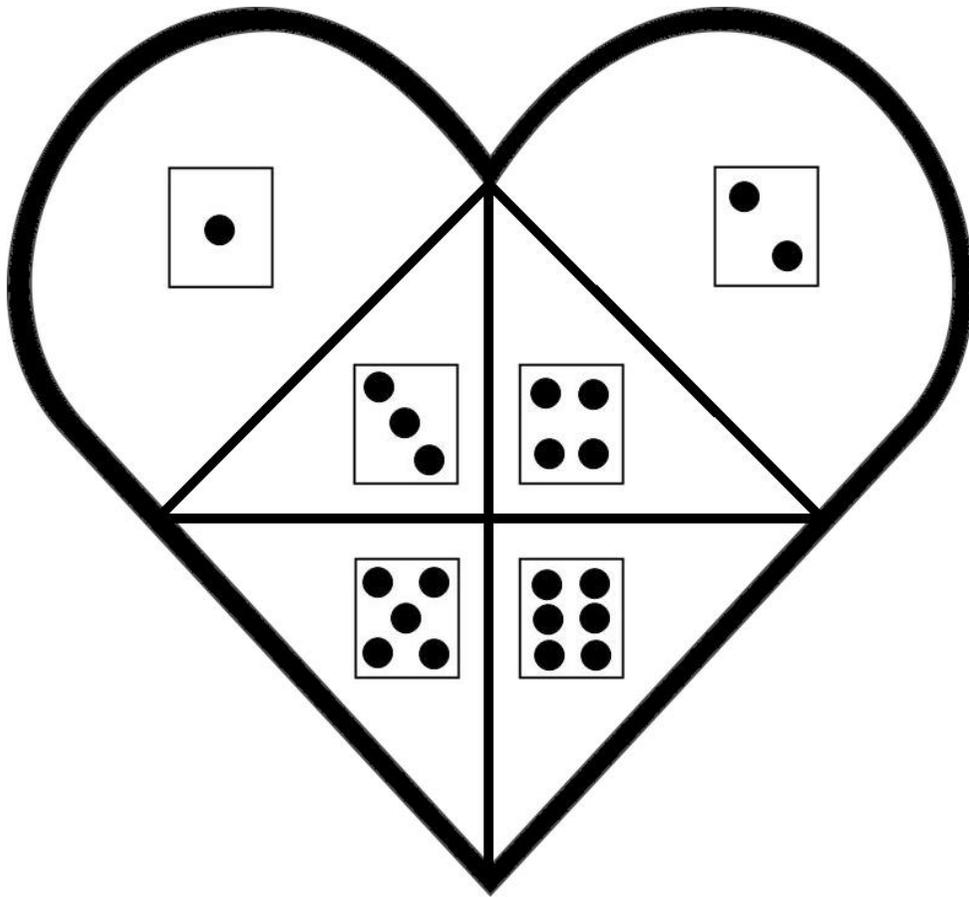
- Avoir barré toutes les parties de son cœur le premier.

Pour aller plus loin ... :

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



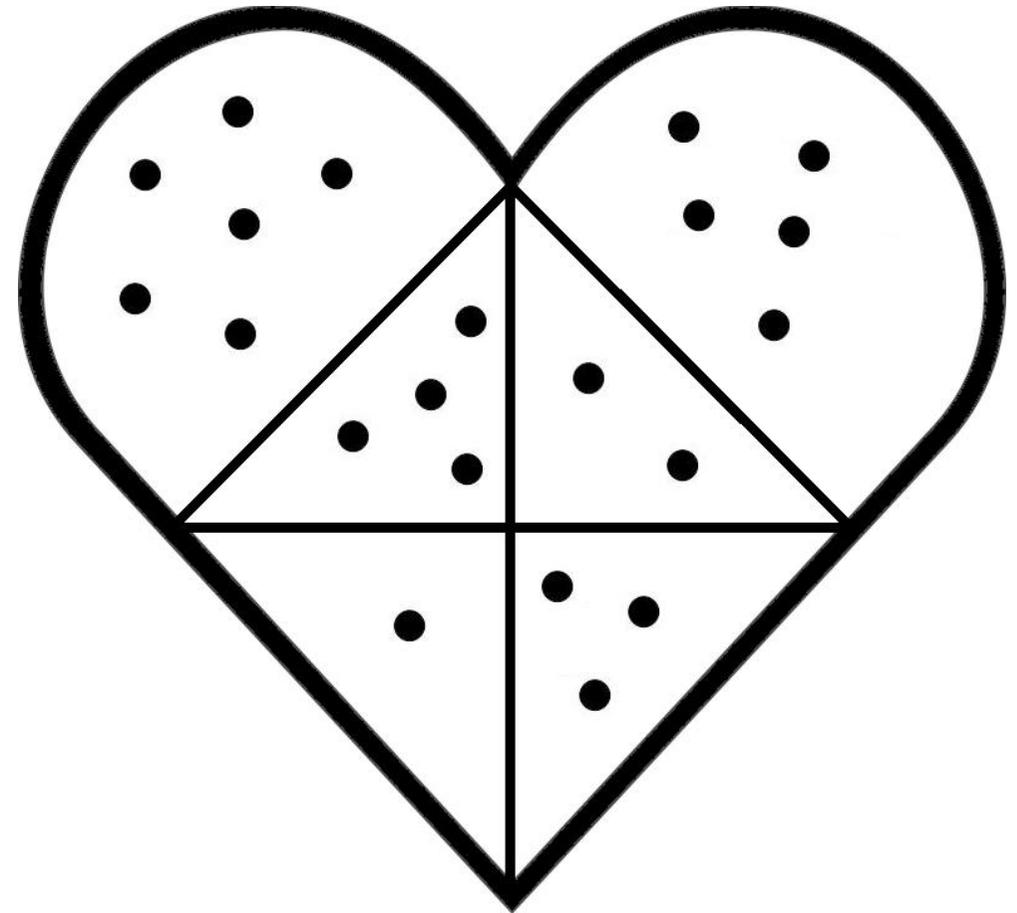
Je lance le dé, j'identifie la constellation et je complète mon cœur. Le premier à avoir complété son cœur gagne la partie.



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