

Groupe

jaune

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 en nommer les lettres ainsi que celles des prénoms des autres élèves de petite section.














Les enfants peuvent de nouveau s'entraîner à faire l'appel au moyen de la fiche que nous utilisons en classe (avec l'ajout des prénoms écrits en lettres cursives).














Liste d'appel

Séances 3 et 4

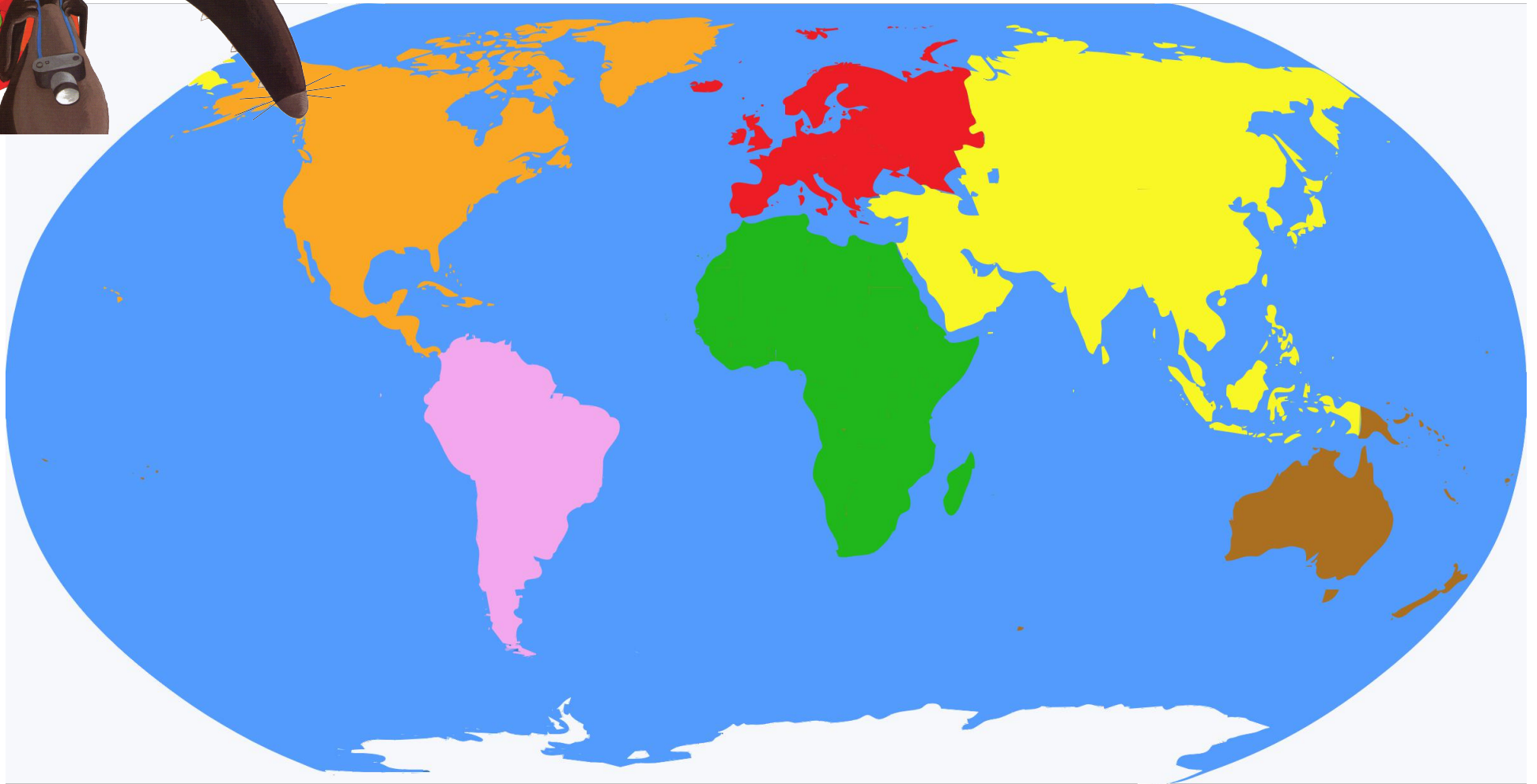
L	LANAH	Lanah	
N	NAÏM	Naïm	
R	ROSE	Rose	
S	SAMI	Sami	
A	ANYA	Anyja	
N	NOLAN	Nolan	

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 :



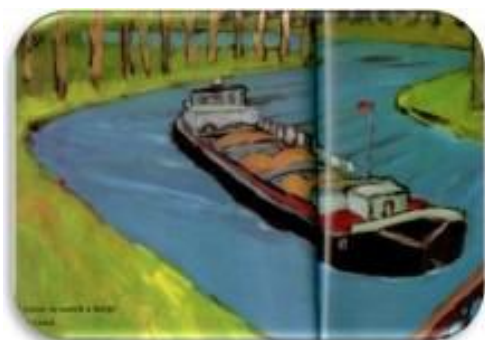
Rouen



Paris



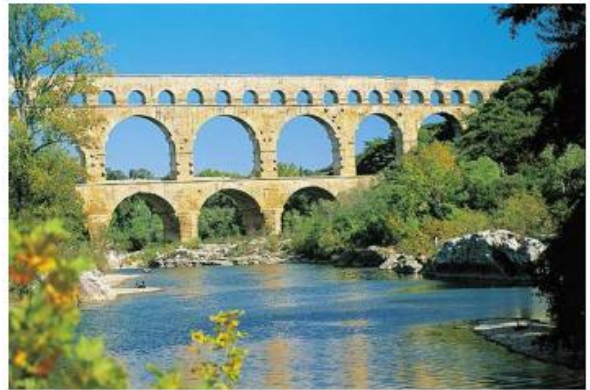
Chambord



Canal de Bourgogne



Mont Blanc



Pont du Gard



Montagne Sainte-Victoire



Saint-Tropez

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

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 10 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 4)
- 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

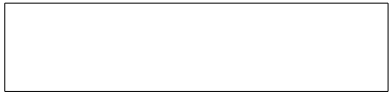
9

10

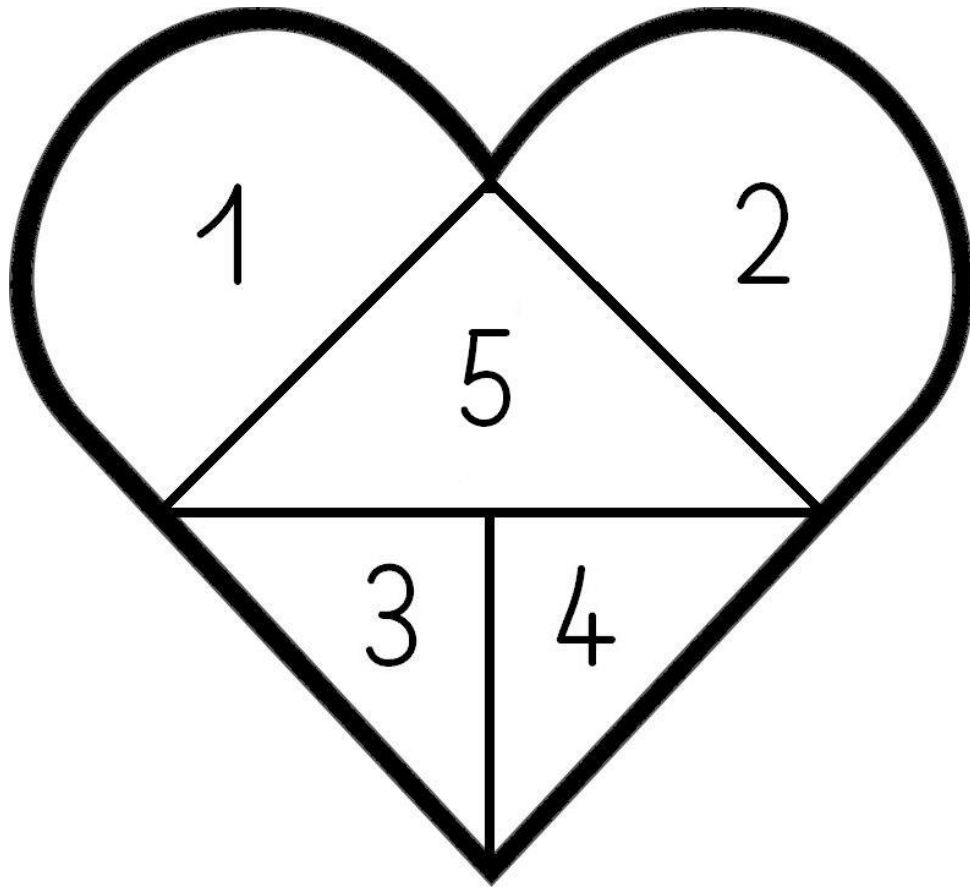
Je lance le dé, je compte les points et je coche une case par point. Le premier à avoir complété sa piste gagne la partie.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Le gain du Roi



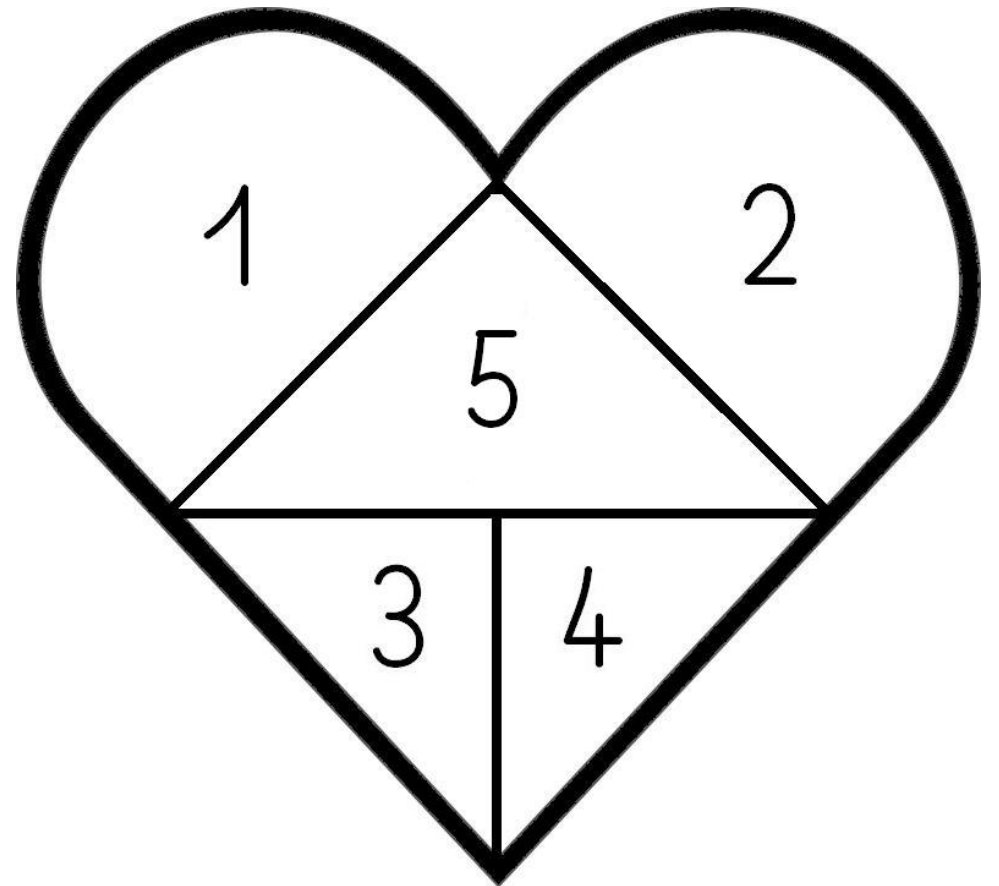
Je lance le dé, j'identifie la constellation et je complète mon cœur. Le premier à avoir complété son cœur gagne la partie.



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