














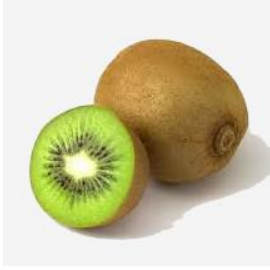
Groupe

vert

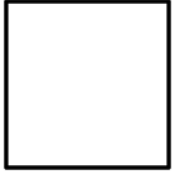
MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES LES DIMENSIONS

Afin de poursuivre notre travail sur le dénombrement de syllabes, n'hésitez pas à proposer à votre enfant, de manière impromptue, de compter les syllabes des mots qu'il rencontre, qui l'interpellent. Vous pouvez également lui demander d'identifier dans son environnement des objets dont le nom comporte une, deux ou trois syllabes.

Dans le domaine de la phonologie, je vous propose le même exercice que les deux dernières semaines avec un repérage du son [u] :

	
 <p>(Unau)</p>     	     

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



1

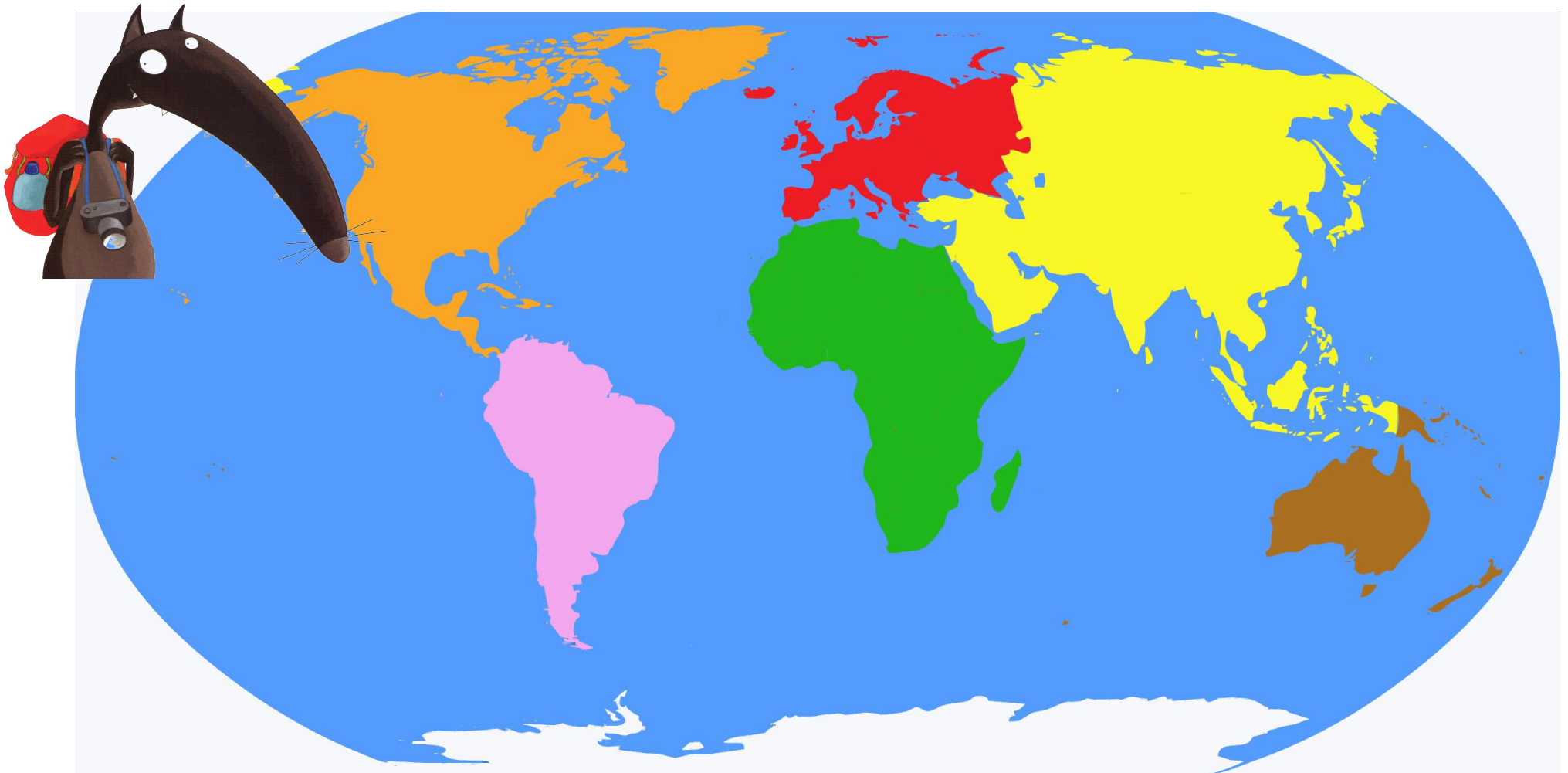


9



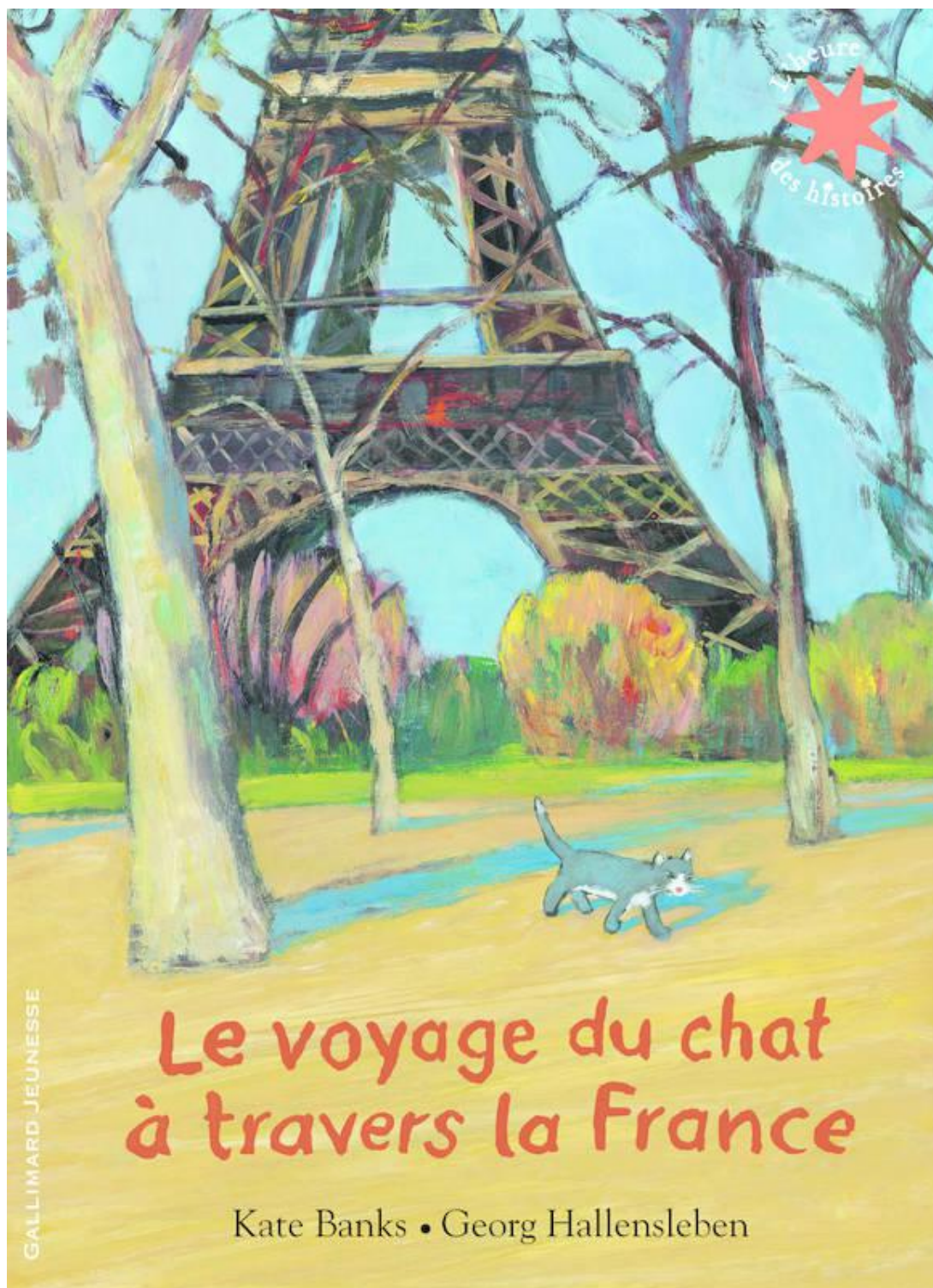
EXPLORER LE MONDE

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).



Afin de préparer notre étude de l'album de Kate Banks et Georg Hallensleben, en voici la première de couverture, que vous pouvez faire observer à votre enfant. Il sera important de lui demander de rappeler (et de montrer) les éléments qui composent une première de couverture d'album :

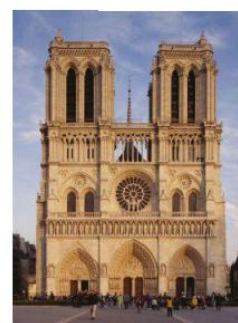
- le titre,
- le nom de(s) l'auteur(s),
- l'illustration,
- parfois le nom de l'éditeur.



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



Rouen



Paris



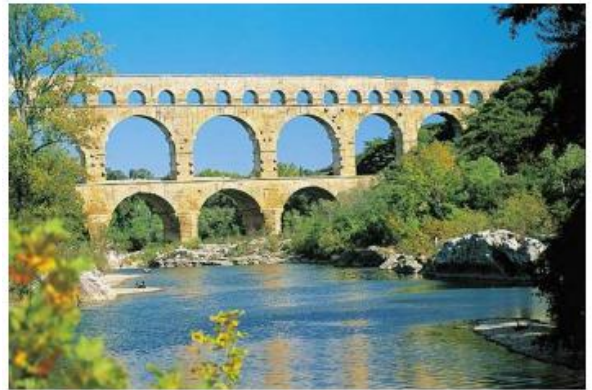
Chambord



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

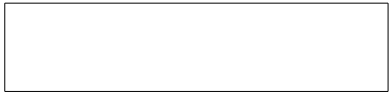
9

10

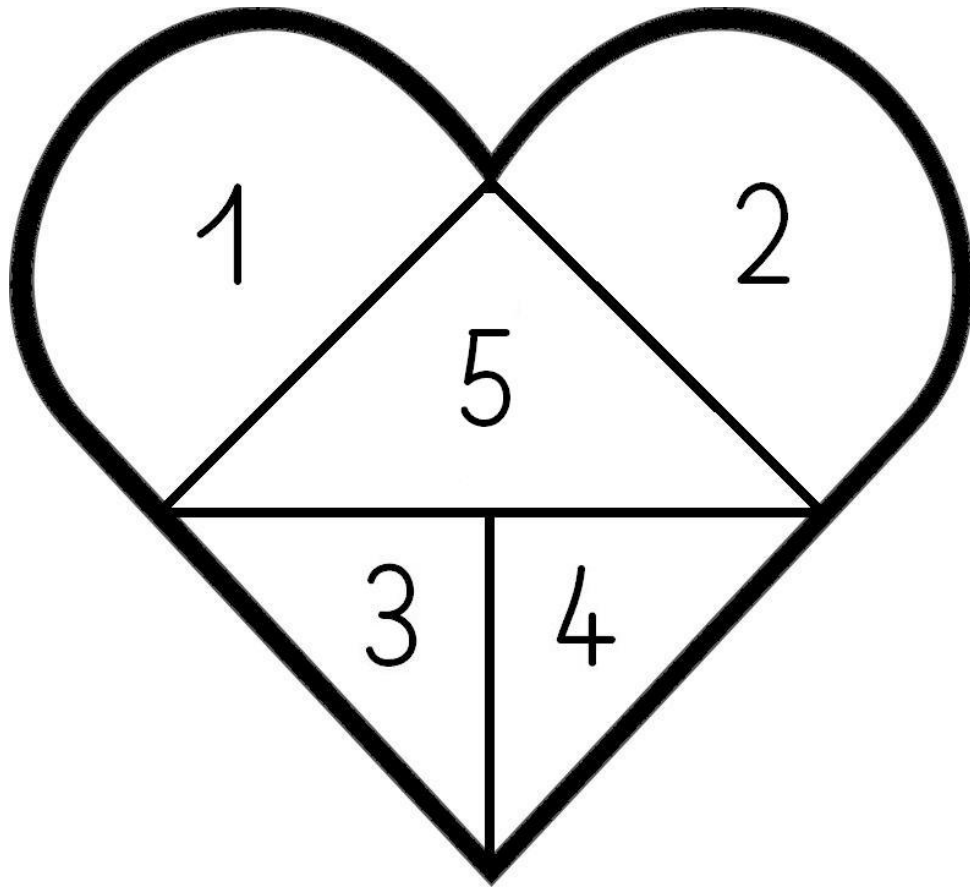
Je lance le dé, je compte les points et je coche une case par point. Le premier à avoir complété sa piste gagne la partie.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Le gain du Roi



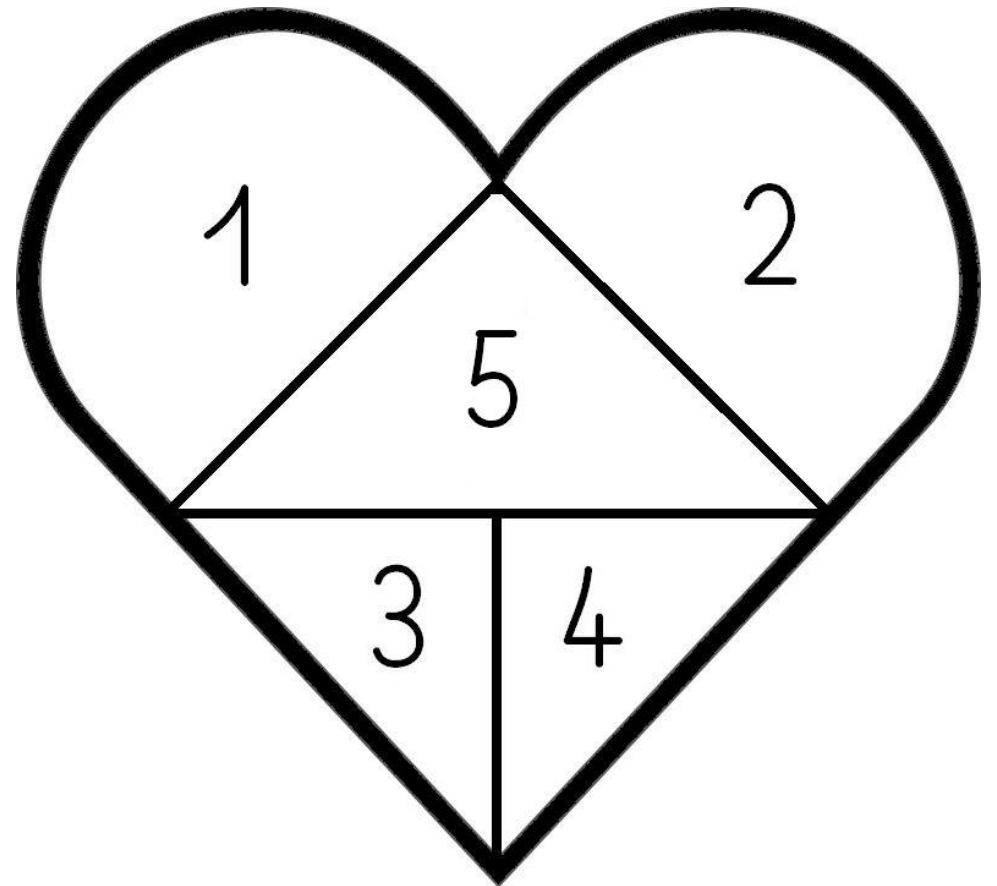
Je lance le dé, j'identifie la constellation et je complète mon cœur. Le premier à avoir complété son cœur gagne la partie.



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