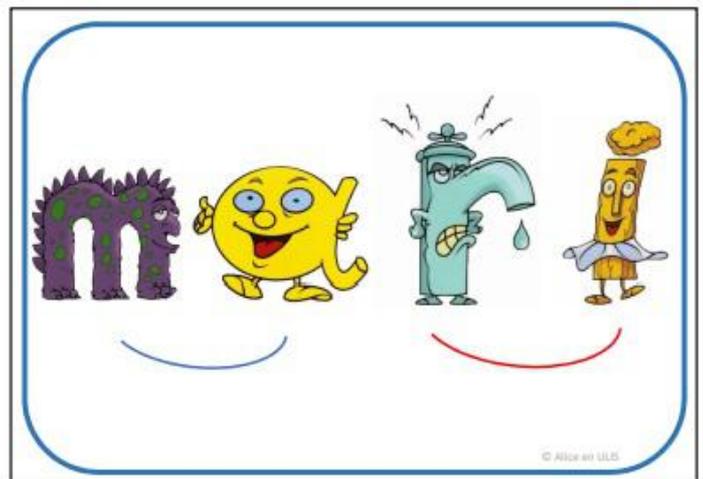
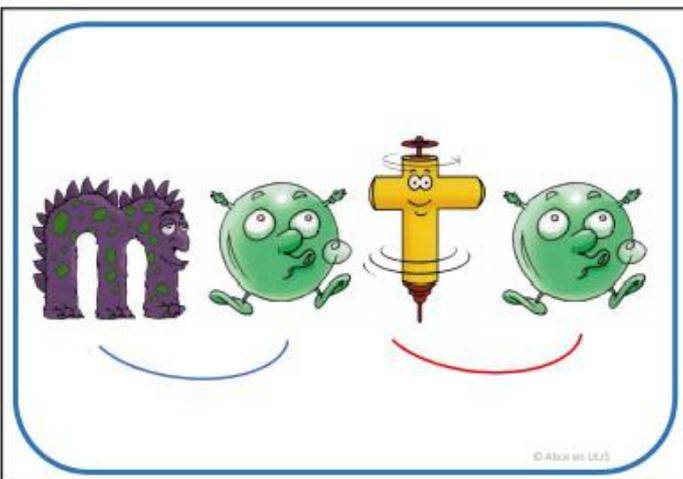
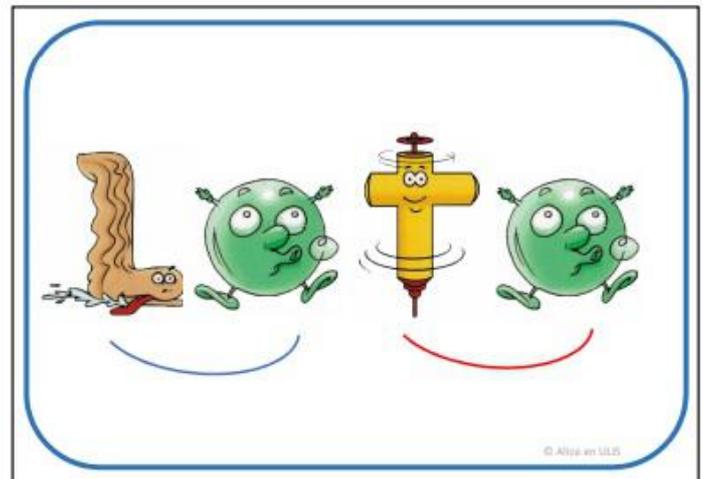
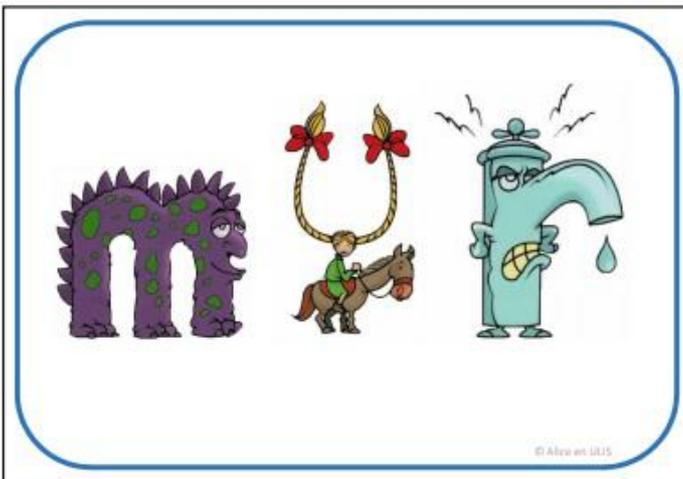
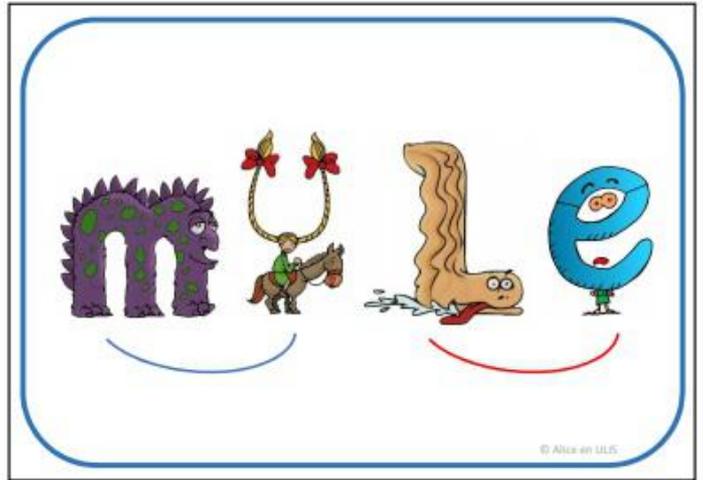
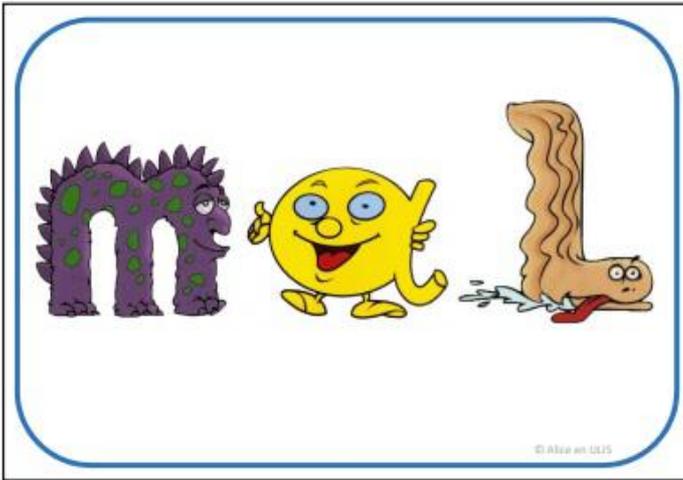
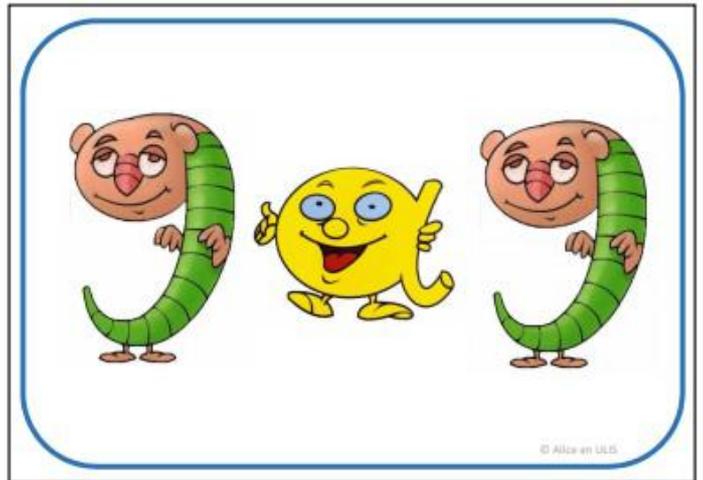
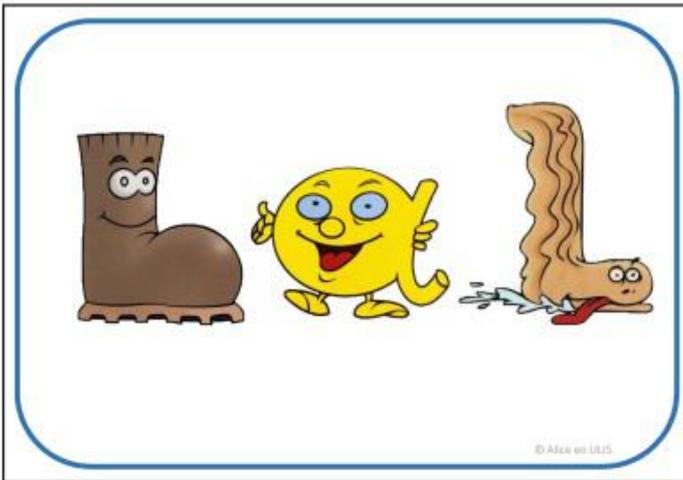
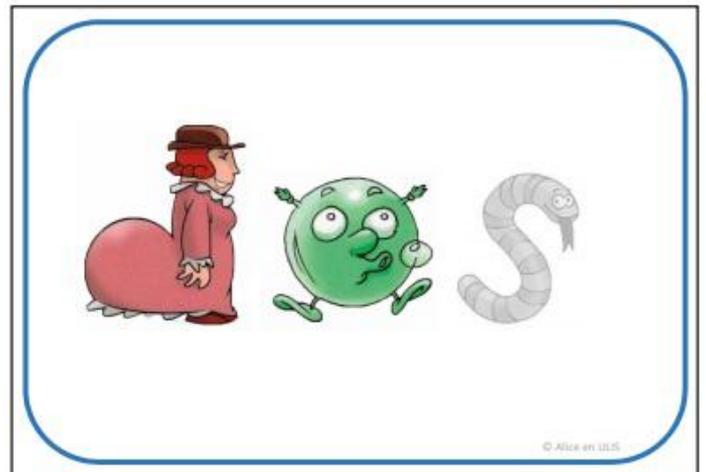
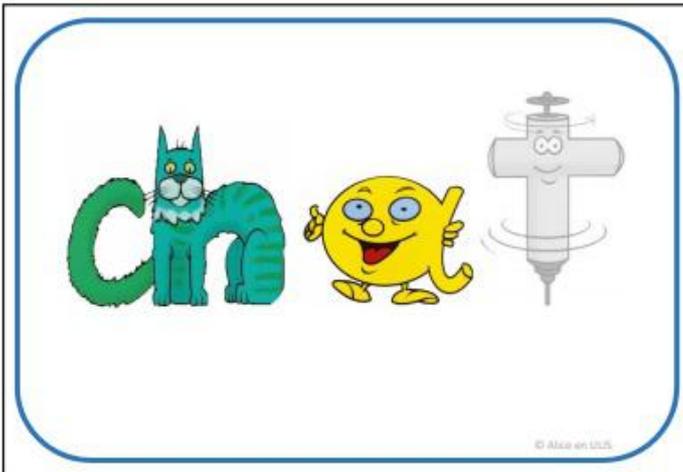
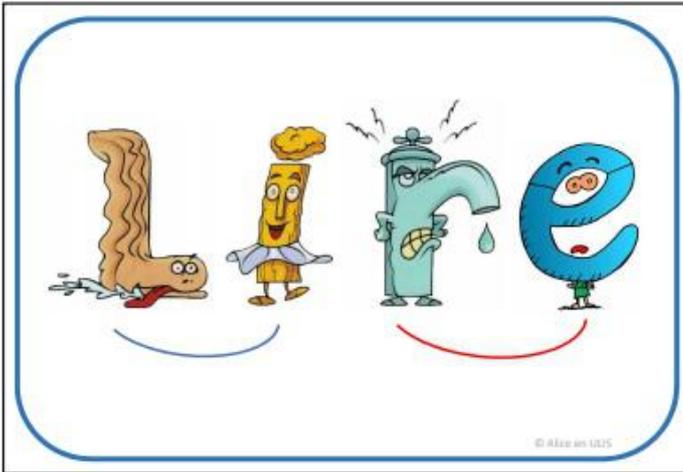
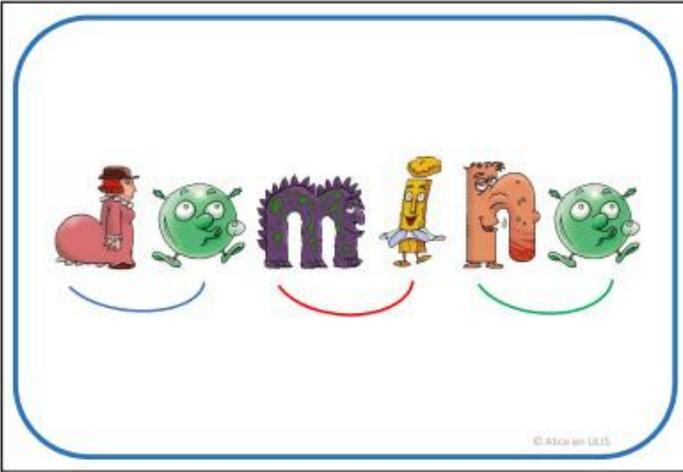
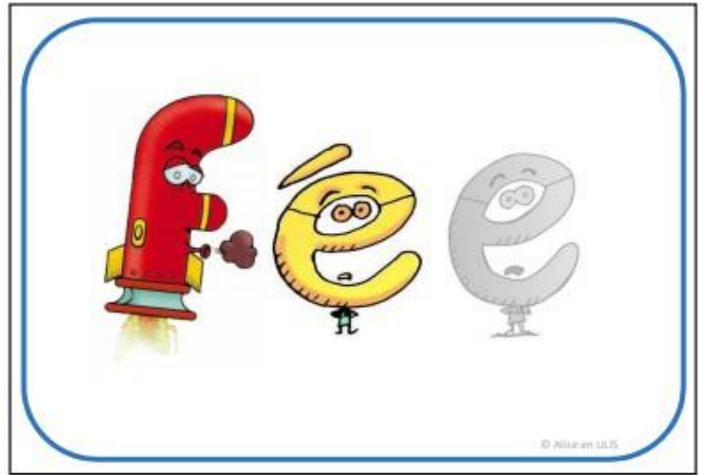
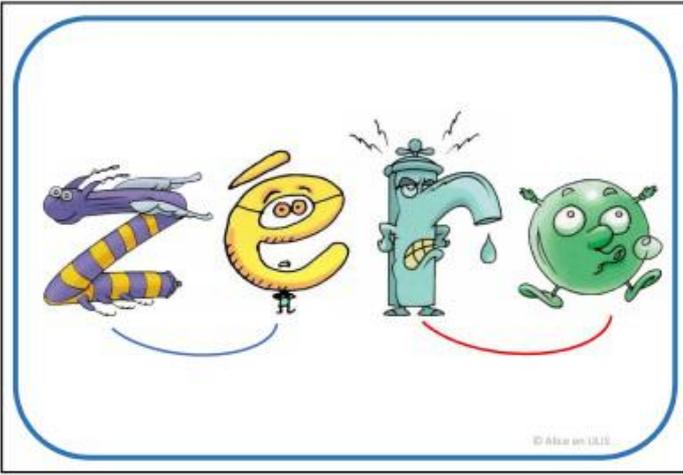


Groupe

indigo

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES LES DIMENSIONS

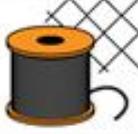




La planète des



Je relie le mot chanté par les Alphas à l'image dont il parle.

line	
niche	
voiché	
ronme	
vélo	
cheminée	
vis	
cheval	
livre	
fil	

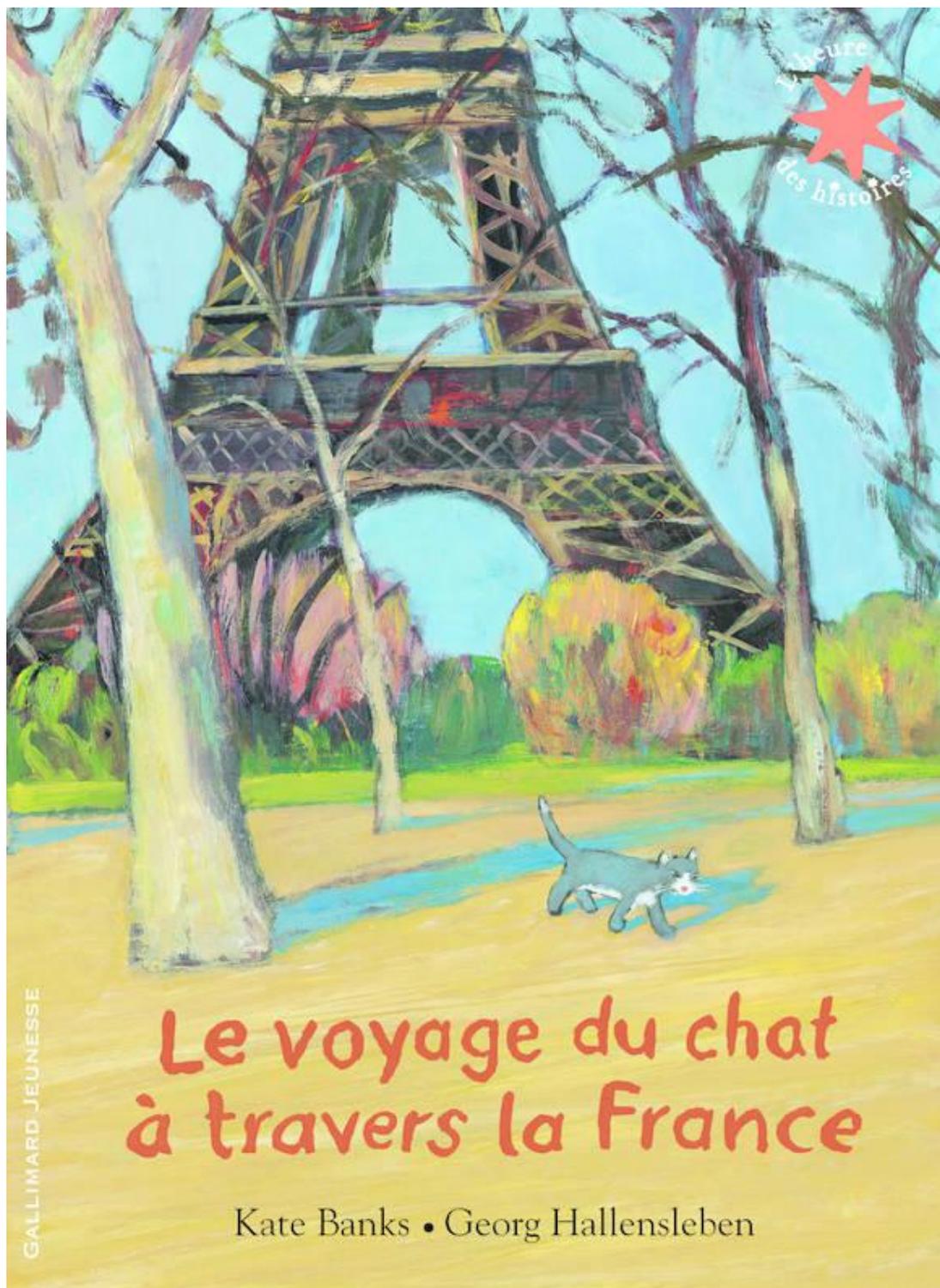
EXPLORER LE MONDE

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 identifier les différents continents. Ils pourront ensuite réaliser les mots croisés de la page suivante en utilisant le planisphère proposé ici.



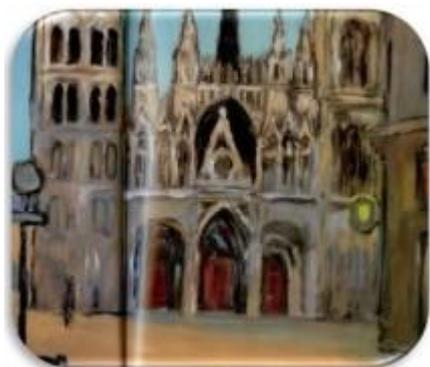
Afin de préparer notre étude de l'album de Kate Banks et Georg Hallensleben, en voici la première de couverture, que vous pouvez faire observer à votre enfant. Il sera important de lui demander de rappeler (et de montrer) les éléments qui composent une première de couverture d'album :

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



Vous pouvez également demander à l'enfant de vous indiquer sur combien de lignes est écrit le titre et combien de mots le composent (la distinction entre lignes, mots et lettres est importante).

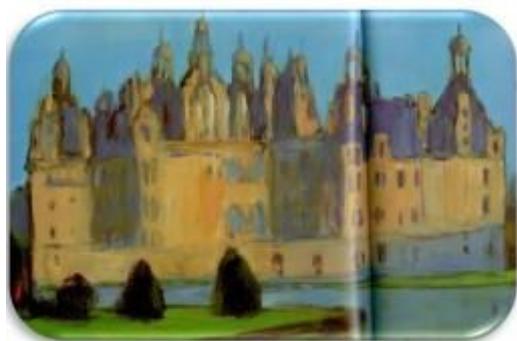
Voici les paysages français rencontrés par le chat au cours de son périple, que l'enfant peut observer et décrire :



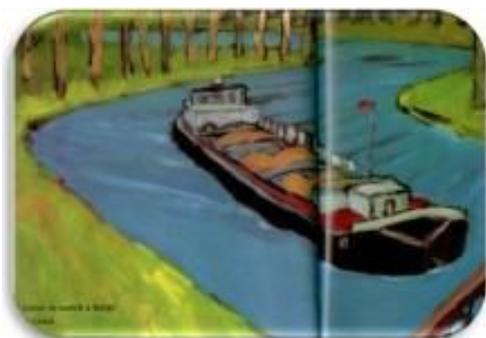
Rouen



Paris



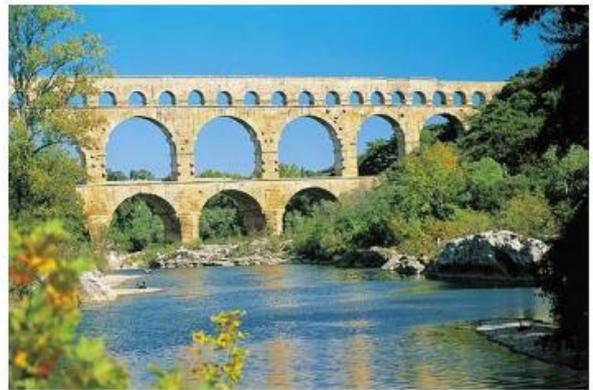
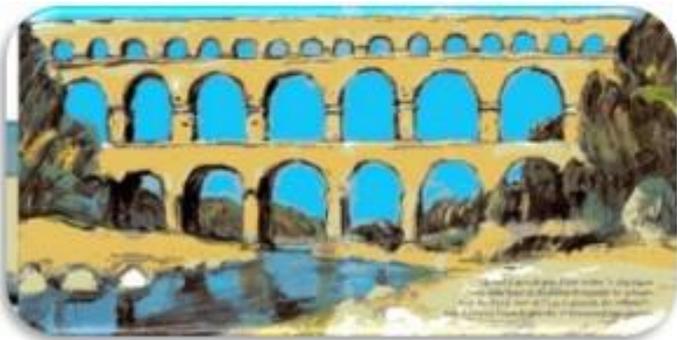
Chambord



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 4)
- une boîte ou une feuille de marque numérotée de 1 à 20 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 8 barré

→ Dire la suite des nombres.

→ Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à six.

→ Stabiliser la connaissance des nombres.

Compétences travaillées :

- observer et reconnaître les constellations du dé.
- connaître la suite orale des mots-nombres jusqu'à 8.
- associer les noms des nombres connus avec leur représentation chiffrée.

Matériel :

- un dé
- une feuille
- un crayon

Règle du jeu :

Chaque joueur dispose sur sa feuille les nombres de 1 à 8, en s'aidant au besoin de la frise numérique ci-dessous.

Le premier joueur tire le dé, identifie la constellation, nomme le nombre obtenu, et l'associe au nombre écrit sur la feuille, qu'il peut alors barrer.

Le joueur suivant lance le dé et effectue les mêmes opérations.

But du jeu :

- Avoir barré tous ses nombres le premier.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

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	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Le gain du Roi