



Apprentilangue

Petite Section de maternelle

Guide pédagogique

Thème 4 – Les animaux

Auteurs

Fanny De La Haye, Maître de Conférences
en psychologie cognitive, INSPÉ de Bretagne.
Marianne André, Psychologue scolaire, Brest.

Photos

Marianne André, Psychologue scolaire, Brest.

Apprentilangue

Petite Section de maternelle

Thème 4 – Les animaux

Période de 6 semaines :

- 5 semaines d'entraînement
- 1 à 2 semaines de « révision »

Matériel nécessaire durant cette période : téléchargeable sur le blog : apprentilangue.jimdo.com

- Devinettes (diaporamas ou définitions présentes dans ce guide pour celles et ceux qui n'ont pas de vidéoprojecteur)
- 20 grandes cartes correspondant aux 20 mots du thème.
- 36 petites cartes : 20 mots du thème + 16 mots complémentaires (16 noms)

Les jeux :

- Memory
 - Jeux de loto
 - Jeu de l'oie
 - Planche de fluence
 - Dobble
 - Jeu de familles
-
- Planches évaluation + feuilles de scores
 - Planches à coller dans le cahier de vocabulaire

Liste des mots retenus pour le thème 4 : Les animaux

Noms (12)	Verbes (4)	Adjectifs (4)
1. poule	1. picorer	1. palmé
2. cheval	2. butiner	2. perché
3. lapin	3. lécher	3. couché
4. mouton	4. voler	4. assis
5. vache		
6. poisson		
7. chèvre		
8. âne		
9. papillon		
10. canard		
11. cochon		
12. oie		

Petites cartes complémentaires : 16 noms

caneton, coq, poussin, cygne, poulain, agneau, veau,
chevreau, ânon, poney, œuf, taureau, troupeau, chenille,
cigogne, mamelle

Echéancier thème 4 : Les animaux				
Thème 4 Les animaux	Jour	Date	Présentation ritualisée du mot du jour	Situations
Semaine 1	1		poule	Découverte d'un mot par jour sous la forme d'une devinette Constitution de l'imagier
	2		cheval	
	3		picorer	
	4		palmé	
Semaine 2	5		lapin	Découverte d'un mot par jour sous la forme d'une devinette Constitution de l'imagier Ateliers Memory (avec les 4 mots vus en semaine 1)
	6		mouton	
	7		butiner	
	8		vache	
Semaine 3	9		perché	Découverte d'un mot par jour sous la forme d'une devinette Constitution de l'imagier Ateliers Jeu de Dobble vert Memory (avec les 8 mots vus en semaines 1 & 2)
	10		poisson	
	11		chèvre	
	12		lécher	
Semaine 4	13		âne	Découverte d'un mot par jour sous la forme d'une devinette Constitution de l'imagier Ateliers Memory (avec les 12 mots vus en semaines 1, 2 & 3)
	14		couché	
	15		papillon	
	16		canard	
Semaine 5	17		assis	Découverte d'un mot par jour sous la forme d'une devinette Constitution de l'imagier Ateliers Jeu de Dobble bleu Memory (avec les 16 mots vus en semaines 1, 2, 3 & 4)
	18		cochon	
	19		voler	
	20		oie	
Semaine 6	Diaporamas de révision		Diaporamas de révision	Constitution de l'imagier Ateliers Jeu de fluence Jeux de loto 1, 2 & 3 Memory (avec autant de mots que l'on veut parmi les 20 mots vus en semaines 1, 2, 3, 4 & 5) + les mots complémentaires Jeux de Dobble Jeu de l'oie

Séance 1 : Remue-méninges

Proposer un remue-méninges pour introduire le thème : aider les enfants

- pour les noms : quels animaux connaissez-vous ? avez-vous un ou plusieurs animaux chez vous ? Si oui, lesquels ?
- pour les verbes : comment se déplace tel ou tel animal ? : voler, ramper, courir, sauter...
- pour les adjectifs : comment peuvent être les animaux ? : doux, gros, petits...

Découverte du mot : *un enfant sort du sac à mots une photo ou un animal en peluche.*

Les noms: On l'observe, on le touche, on le décrit, (pour les noms) on dit à quoi il sert, on nomme ses différentes parties,

Les adjectifs: On observe l'objet et on dit comment il est.

Les verbes : Dans un premier temps, on observe la photo puis l'enseignant(e) accomplit l'action.

voler : l'enseignant(e) prend un oiseau ou un autre animal qui vole en peluche et demande aux enfants d'observer ce qu'il (elle) fait et leur demande de commenter l'action et de trouver le mot qui y correspond.

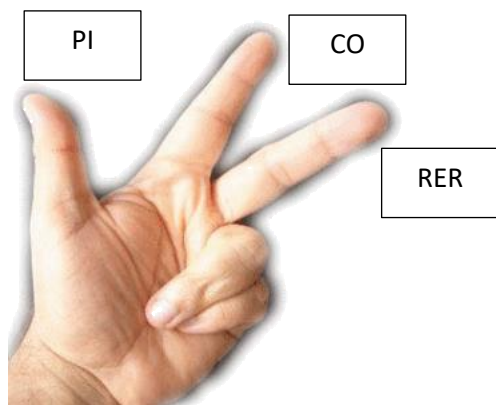
poisson : l'enseignant(e) prend un poisson en peluche (faire nommer écaille) puis simule ou pas une action comme nager. Les enfants commentent l'action et essaient de trouver le mot qui y correspond.

Même chose pour les autres verbes et les autres noms.

On répète tous ensemble le mot du jour. *Pour les mots de deux, trois et quatre syllabes, on utilise les doigts pour aider à la prononciation.*

Puis chaque enfant est invité à prononcer lentement et correctement le mot en tenant la photo ou l'objet.

Surtout ne pas faire répéter plusieurs fois un enfant qui n'y arrive pas, simplement lui redonner le mot correct et passer à l'enfant suivant.



Rituel : Découverte quotidienne d'un mot nouveau

Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

Activité : découverte d'un mot nouveau

Compétence : communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.

Objectifs d'apprentissage : apprendre des mots nouveaux pour enrichir le lexique lié aux animaux, la syntaxe.

Matériel :

20 grandes cartes mur des mots

36 petites cartes (imprimées en double pour le memory)

Un cartable avec dedans une image (représentant le mot), l'objet réel, le même objet dans l'école ou dans la classe.

Modalité :

Oral collectif, groupe classe. Si possible, favoriser le ½ groupe classe.

Ordre de présentation des mots : cf. proposition d'échéancier

Procédure ritualisée de présentation des mots : 1 mot par jour pendant 5 semaines en utilisant le cartable de la mascotte de la classe ou un autre contenant.

- Présenter la place de l'activité ritualisée dans la matinée en demandant à un enfant de déplacer le curseur.
- Présenter l'objectif aux élèves: « *On va apprendre un nouveau mot pour mieux parler.* »
- Présenter l'activité aux élèves: « *Quelque chose est caché dans le cartable. Je vais demander à l'un d'entre vous de venir voir ce que c'est.* »
- Choisir un élève, ouvrir le cartable, sortir (selon la difficulté du mot) l'image ou l'objet, dire le mot, montrer l'image aux autres.
- Poser des questions, décrire l'objet, le toucher, proposer le vrai objet (ça sert à..., c'est grand/petit, où peut-on le trouver, etc...).
- Donner des indices, émettre des hypothèses (utilisation, forme, aspect...) compléter, vérifier, écouter les autres
- Faire répéter le mot, notamment aux enfants qui en ont le plus besoin puis afficher l'image sur le mur des mots.

Laisser les images et/ou les objets à disposition des élèves dans une boîte où ils peuvent les manipuler librement.

Exemple avec le mot « lapin »

Un lapin en peluche ou une photo de lapin (la grande carte par exemple) est cachée dans le sac à dos.

C'est un petit animal.

Il a de longues oreilles.

Afficher la photographie sur le panneau avec les autres mots du même thème.

Conseils pour le rituel de découverte :

Attention :

- Penser à présenter et à prononcer le mot sans déterminant afin d'éviter les liaisons (exemple : âne au lieu de un âne qui pourrait induire le mot « nâne » chez les enfants). Par contre, dès qu'une phrase est prononcée, le déterminant va de soi.

- Penser à associer l'action à l'objet découvert quand cela s'y prête (exemple : voler pour le papillon, mimer l'action de lécher, couché, assis...).
- Penser au décroïsonnement pour avoir des effectifs réduits lors de cette phase de découverte de mots nouveaux. Utiliser le passage aux toilettes afin de scinder la classe en deux.

EVALUATION : en situation (grille à remplir), sur fiche (images).

Les différentes étapes de la séance en photos.



Présentation de la place de l'activité ritualisée dans la matinée en demandant à un enfant de déplacer le curseur.



Présentation du cartable et de l'objectif de l'activité ritualisée.



Le cartable permettant de faire découvrir les mots nouveaux.



A l'intérieur du cartable, on place l'image et/ou le ou les objet(s) à découvrir.



Le mot découvert quotidiennement est affiché dans la classe sur le mur des mots à hauteur des élèves.

Puis diaporama (reprenant le mot amené par une devinette). Les enfants viennent de découvrir le mot mais ce sera l'occasion pour eux de le revoir en y introduisant la définition.

Les mots apparaissent en capitales d'imprimerie, lettre après lettre. L'enseignant(e) nomme alors chacune des lettres au fur et à mesure de leur apparition (très souvent, les élèves nomment les lettres après l'enseignant). L'objectif n'est pas que les enfants connaissent les lettres de l'alphabet en fin d'année mais consiste à une sensibilisation et une familiarisation à la langue écrite.

On affiche la photo sur le mur à mots.

SEMAINES 1 à 5

Rituel : Révision du mot nouveau à partir de la devinette

Activité :

Découverte de mots nouveaux

Objectifs d'apprentissage :

Développer le lexique lié aux animaux

Matériel :

Devinettes

20 grandes cartes (images/mots) à afficher sur le mur des mots

Modalité :

Oral collectif, groupe classe

Durée : environ 10 mins par jour

Ordre de présentation des mots : cf. échéancier

Procédure de présentation des mots : 1 mot par jour pendant 5 semaines en utilisant le cartable de la mascotte de la classe ou un autre contenant.

- Présenter l'objectif aux élèves : « On va apprendre des mots nouveaux pour vous aider à mieux parler et à mieux comprendre. »
- Présenter l'activité aux élèves : « *On cherche un mot à partir d'une devinette.* »
- Lire la devinette. Exemple « *C'est un petit animal. Il a de longues oreilles.* » pour lapin.
- Les élèves formulent des hypothèses. Les écrire au tableau en capitales d'imprimerie.
- Si une proposition ne correspond pas à la définition, relire la définition et engager une discussion autour de la proposition erronée : « *Pourquoi ce mot ne convient pas ? Qu'est-ce qui, dans la définition, fait que l'on ne peut pas prendre ce mot ?* ».
- Proposer aux élèves de vérifier leurs hypothèses en faisant apparaître l'image puis la première lettre du mot en capitales d'imprimerie tout en la nommant et comparer cette lettre aux premières lettres des hypothèses écrites au tableau. On élimine alors tous les mots dont la première lettre n'est pas identique à celle apparue en explicitant pour chaque mot que l'on élimine : « On barre SOURIS car ce mot ne commence pas par la lettre S. »
- Les élèves éliminent les hypothèses qui ne conviennent pas. Les barrer.
- Écrire le mot au tableau lettre par lettre : L/A/P/I/N.
- Une fois que le mot est apparu dans son entier, le faire dire individuellement par tous les enfants (en veillant bien à la prononciation) puis l'épeler tous ensemble en nommant toutes les lettres du mot en les montrant une à une avec le doigt.
- A noter : certains mots peuvent être mimés et ne pas hésiter à demander aux enfants de le faire (par exemple : voler, assis, couché...).
- Afficher l'image correspondant au mot trouvé et lire la phrase mettant le mot en contexte.
- Montrer aux élèves la grande carte correspondant au mot trouvé (constitution de l'imagier de la classe) et l'afficher sur le mur des mots.
- Une fois que le mot du jour est découvert, procéder à la partie « Les mots que nous avons appris » : les mots découverts les jours précédents ainsi que le mot du jour sont renommés tous ensemble et les mots de la même famille, les synonymes et/ou les contraires (en fonction des mots) introduits et nommés pour chacun d'entre eux. Pour le thème des animaux, il est intéressant d'aborder la famille de l'animal découvert en introduisant le mâle, la femelle et le petit (exemple pour la poule : le coq, la poule et le poussin).

Ne pas faire l'économie de cette phase. En effet, aborder le vocabulaire par la dimension morphologique est un moyen extrêmement puissant pour le développer.

Mots, devinettes et phrases d'accompagnement du thème 4 : Les animaux

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose
1	poule	C'est un animal. Elle a des plumes. Elle pond des œufs.	Le poussin est le petit de la poule.	(un) poulet, (une) poulette, (un) poulailler	
La famille de la poule Le mâle : un coq La femelle : une poule Le petit : un poussin					
2	cheval	C'est un grand animal. Il a une crinière.	Le cheval est dans le champ.	(un) cheval, (des) chevaux (un) chevalier, chevaline, chevalin	
La famille du cheval Le mâle : un étalon La femelle : une jument Le petit : un poulain					
3	picorer	C'est piquer avec le bec pour manger.	Le pigeon picore des miettes de pain.		
4	palmé	C'est ce que l'on dit quand les doigts sont réunis par une peau.	Les pattes de cet oiseau sont palmées.	(une) palme	
5	lapin	C'est un petit animal. Il a de longues oreilles.	Ce lapin est blanc.		
La famille du lapin Le mâle : un lapin La femelle : une lapine Le petit : un lapereau					
6	mouton	C'est un animal. Il a des poils épais et frisés.	Avec les poils du mouton, on fait de la laine.		
La famille du mouton Le mâle : un bélier La femelle : une brebis Le petit : un agneau					
7	butiner	C'est aller de fleur en fleur pour chercher de la nourriture.	L'abeille butine.		

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose
8	vache	C'est un gros animal qui a des mamelles. On boit son lait.	La vache est dans le pré.		
La famille de la vache Le mâle : un taureau La femelle : une vache Le petit : un veau					
9	perché	C'est ce que l'on dit quand on se tient sur un endroit haut.	Le pigeon est perché sur le fil.	(une) perche, (un) perchoir, (se) percher	
10	poisson	C'est un animal qui vit dans l'eau. Il a des nageoires.	Ce poisson vit dans la mer.	(un) poissonnier, (une) poissonnerie	
11	chèvre	C'est un animal qui a des cornes. Cet animal peut sauter et grimper.	On fait du fromage avec le lait de la chèvre.		
La famille de la chèvre Le mâle : un bouc La femelle : une chèvre Le petit : un chevreau					
12	lécher	C'est passer sa langue sur quelque chose.	Le chat lèche ses poils.		
13	âne	C'est un animal qui ressemble à un petit cheval. Il a de longues oreilles.	L'âne est dans le champ.		
La famille de l'âne Le mâle : un âne La femelle : une ânesse Le petit : un ânon					
14	couché	C'est ce que l'on dit quand on est allongé.	Le chien est couché sur l'herbe.	(se) coucher, (une) couchette	allongé
15	papillon	C'est un petit animal. C'est un insecte qui a deux grandes ailes.	La chenille s'est transformée en papillon.	La chenille  se transforme en papillon.	

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose
16	canard	C'est un oiseau. Il a un bec large et des pattes palmées.	Le canard a des pattes palmées.		
La famille du canard Le mâle : un canard La femelle : une cane Le petit : un caneton					
17	assis	C'est ce que l'on dit quand on est posé sur son derrière.	Le chat est assis.	assise, s'asseoir	Contraire : debout
18	cochon	C'est un animal. Quand il pousse son cri, on dit qu'il grogne.	Un cochon s'appelle aussi un porc.		(un) porc
19	voler	C'est ce que font les oiseaux avec leurs ailes.	La mouette vole.	s'envoler, (un) vol, (un) cerf-volant	
20	oie	C'est un gros oiseau qui a un long cou.	L'oie a des pattes palmées.		

SEMAINES 2 à 6

Cahier de vocabulaire en Petite Section de Maternelle

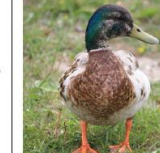
Support :

Planche mémoire des mots découverts pendant la période (4 mots par semaine) : à télécharger sur le blog : apprentilangue.jimdo.com

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée avec les pairs et/ou la famille.

Mots à coller

1					3
					
UNE POULE	UN CHEVAL	PERCHÉ	UN POISSON		
					
PICORER	PALMÉ	UNE CHÈVRE	LÉCHER		
2					4
					
UN LAPIN	UN MOUTON	UN ÂNE	COUCHÉ		
					
BUTINER	UNE VACHE	UN PAPILLON	UN CANARD		
5					
					
ASSIS	UN COCHON				
					
VOLER	UNE OIE				

SEMAINE 2

Rituel : Découverte du mot du jour & Jeu 1 : Le memory des animaux

Activité :

Jeu de mémorisation

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

Matériel :

Petites cartes images du thème à imprimer deux fois (commencer à jouer avec les 4 mots découverts lors de la semaine 1 + les mots complémentaires en lien avec les mots découverts (exemple : âne avec ânon) puis ajouter chaque semaine les 4 mots nouveaux)

Modalité :

En atelier par groupes de 2 ou groupe de 4 à 6 élèves : chacun joue alors à tour de rôle.

Atelier guidé par l'enseignant(e).

Au terme de la semaine, tous les élèves de la classe ont participé à l'atelier en présence de l'enseignant(e).

But du jeu : posséder le maximum de paires de cartes en fin de partie.

Règle du jeu :

Tout d'abord, il faut mélanger les cartes. Puis, les étaler face contre table afin qu'aucun des joueurs ne puissent les identifier. Une fois cela fait, le premier joueur retourne 2 cartes de son choix.

- Si les cartes sont identiques, le joueur les conserve à côté de lui et rejoue.
- Si les cartes ne sont pas identiques, le joueur les retourne face cachée de nouveau et les replace au même endroit. C'est alors au joueur suivant de jouer.

Le jeu de termine une fois que toutes les paires ont été trouvées.

Différenciation :

Lorsque le jeu est présenté aux élèves la première fois, en fonction des élèves, jouer avec les cartes placées face visible sur la table.

Nombre de paires de cartes en fonction des élèves.

SEMAINE 3

Rituel : Découverte du mot du jour sous la forme de devinettes

& Situation 2 : Loto des animaux

Activité :

Loto des animaux

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

Matériel :

2 jeux de loto : 4 planches de loto par jeu (à imprimer en double si besoin)

Petites cartes du thème

Modalité:

Travail par groupes de 3 à 6 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

Au terme de la semaine, tous les élèves de la classe ont participé à l'atelier en présence de l'enseignant(e).

But du jeu : remplir sa planche le plus rapidement possible.

Règle du jeu :

Chaque élève reçoit une planche de loto vierge.

Les cartes à placer sur les planches sont disposées face visible au centre de la table.

A tour de rôle, chaque élève choisit une carte en la nommant. Quand le groupe est d'accord, l'enseignante valide et l'élève pose sa carte sur sa planche.

Attention : au préalable, se mettre d'accord tous ensemble sur la dénomination des différentes cartes.

Variante :

L'enseignant dit « prend « la poule ». Nomme la et place la sur ta planche ».

Différenciation :

Nombre de cartes à placer sur la planche : 4 ou 6 images à placer.

Sur les différents joueurs de la partie, certains peuvent recevoir une planche vierge et d'autres (*moins à l'aise*) une planche pré-remplie par l'enseignant(e) avec les images déjà imprimées. Possibilité de distinguer les objets des actions : certains élèves peuvent travailler sur les objets pendant que d'autres travaillent sur les verbes et/ou les adjectifs. Les élèves travaillant sur les objets peuvent ainsi entendre et réactiver des verbes ou des adjectifs avec lesquels ils sont pour l'instant moins à l'aise.

SEMAINE 4

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

& Jeu 3 : Jeu de l'oie

Activité :

Jeu de l'oie

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

Matériel :

Planche du jeu de l'oie

Modalité :

Par groupes de 2 à 4 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

Au terme de la semaine, tous les élèves de la classe ont participé à l'atelier en présence de l'enseignant(e).

But du jeu : Arriver le premier sur la case « arrivée ».

Règle du jeu :

Chaque joueur reçoit un pion. Il lance le dé et avance son pion d'autant de cases que de points sur le dé. Quand un élève tombe sur une illustration du thème, il donne le mot correspondant puis il produit une phrase en employant ce mot.

Deux pions ne peuvent occuper la même case. Si on tombe sur une case déjà occupée, on retourne à la case d'où l'on vient.

- Si l'on tombe sur la case « *Oie* », on double le nombre de cases à franchir, autrement dit, on avance une nouvelle fois d'autant de cases que de points sur le dé.

- Si l'on tombe sur la case « *Prison* », le joueur ne joue pas pendant un ou deux tours.

- En fin de parcours, le nombre de points du dé doit correspondre exactement à celui des cases qu'il reste à franchir pour atteindre la case « Arrivée ». Si le nombre donné par le dé est supérieur au nombre de cases amenant à la case « Arrivée », le joueur doit parcourir autant de cases que de points et quand il arrive sur la case « Arrivée », il repart en sens inverse (*jusqu'à avoir franchi le nombre de cases correspondant aux points du dé*).

SEMAINE 5

Rituel : Découverte du mot sous la forme de devinettes

Jeu 4 : Jeu de Dobble

Activité :

Jeu de Dobble

Jeu d'observation et de rapidité

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

Matériel :

Cartes du Dobble

Dobble vert : à partir de la semaine 3

Dobble bleu : à partir de la semaine 5

Modalité :

Par groupes de 2 à 4 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

Au terme de la semaine, tous les élèves de la classe ont participé à l'atelier en présence de l'enseignant(e).

But du jeu : Gagner le maximum de cartes. Dans chaque paire de cartes de Dobble, il y a toujours un dessin un commun. Soyez le plus rapide à le repérer pour gagner la partie.

Un exemple de règle du jeu :

Placez une carte au centre de la table et distribuez le reste du jeu entre les joueurs. Chaque joueur place son tas devant lui, faces visibles.

Au top départ, les joueurs tentent de se débarrasser le plus rapidement possible de leurs cartes, en les empilant sur le tas central. Pour se débarrasser d'une carte, il faut nommer le dessin commun entre la carte jouée et la carte centrale.

Tout le monde joue en même temps, il faut donc être le plus observateur et le plus rapide.

SEMAINE 6

Jeu 5 : Jeu des familles

Activité : Jeu de réactivation des mots sur les contes

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes et sensibiliser à la catégorisation.

Matériel : 24 cartes composant 6 familles de 4.

Modalité :

Groupe de 4 élèves maximum

Atelier guidé par l'enseignant(e).

Au terme de la semaine, tous les élèves de la classe ont participé à l'atelier en présence de l'enseignant(e).

But du jeu : Le but du jeu des familles est d'être le joueur ayant à la fin de la partie, réussi à réunir le plus de familles complètes.

Règle du jeu :

Chaque joueur reçoit 4 cartes. Le reste des cartes faisant office de pioche. Pour commencer une partie, le premier joueur demande à la personne de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite (exemple : Dans la famille Petits, je voudrais le poussin). Si le joueur questionné possède cette carte, il doit donner la carte au joueur ayant posé la question. S'il ne possède pas la carte, le premier joueur doit piocher une carte.

Jeu supplémentaire : Jeu de Kim

Activité :

Jeu de Kim

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

Matériel :

Petites cartes du thème + les cartes complémentaires

Modalité :

Par groupes de 4 à 6 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

Au terme de la semaine, tous les élèves de la classe ont participé à l'atelier en présence de l'enseignant(e).

But du jeu : Gagner le maximum de cartes

Règle du jeu : Placer 7 ou 8 cartes face visible sur la table. Demander aux élèves de bien les observer pour les mémoriser.

Quand tous estiment avoir bien mémorisé les cartes, dire de fermer les yeux. Le meneur du jeu cache alors une carte. Celui qui nomme la carte qui a disparu l'a gagnée.

Demander aux élèves comment ils procèdent pour mémoriser les cartes. Comparer les stratégies de chacun*, voir si des stratégies sont plus efficaces que d'autres et pourquoi.

**L'enseignant décrit également sa stratégie.*

Essayer de trouver des situations autres dans lesquelles on utilise ce genre de stratégie.

Jeu supplémentaire : Fluence / Dénomination rapide

Activités :

Fluence / Dénomination rapide

Objectifs : Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

Matériel :

1 planche de fluence + feuilles de notation correspondantes

Fluence / Dénomination rapide

Atelier guidé par l'enseignant(e).

Au terme de la semaine, tous les élèves de la classe ont participé à l'atelier en présence de l'enseignant(e).

But du jeu : Être le plus rapide

Règle du jeu :

L'élève doit nommer en un temps donné le plus d'images possible de la planche qui lui est proposée (utilisation d'un minuteur).

Une fiche de scores peut être établie par élève pour noter les progrès et se donner des objectifs.

Variante : L'élève doit nommer un nombre d'images donné le plus rapidement possible (utilisation d'un chronomètre).

Une fiche de scores et/ou un graphique peut être utilisé pour noter les scores.

Evaluations et mots à coller

Le matériel nécessaire à la passation des évaluations (en compréhension et en réception) ainsi que celui nécessaire à la fabrication du cahier de vocabulaire des élèves est téléchargeable sur le blog <https://apprentilangue.jimdo.com>