



Apprentilangue

Moyenne Section de maternelle

Guide pédagogique

Thème 1 – Les jeux et jouets

Auteurs

Fanny De La Haye, Maître de Conférences
en psychologie cognitive, ESPE de Bretagne.

Marianne André, Psychologue scolaire, Brest.

Illustrateur

Jean-Loup Colombi, Professeur des écoles, Cambodge.

Apprentilangue

Moyenne Section de maternelle

Thème 1 – Les jeux et jouets

Période de 6 semaines :

- 4 semaines d'entraînement
- 2 semaines de « révision »

Matériel nécessaire durant cette période :

- Devinettes pages 6-7
- 32 grandes cartes correspondant aux 32 mots du thème + 1 grande carte « jeux et jouets ».
- 33 petites cartes : 32 mots du thème + 1 mot complémentaire

Les jeux :

- Jeux de l'oie
- Jeu de familles
- Planches de fluence
- Dobble
- Jeux de loto

Les cartes pour écrire : 33 cartes correspondant aux 32 mots du thème + celle du mot complémentaire

- Planches évaluation + feuilles de scores (*dans ce livret*)
- Planches à coller dans le cahier de vocabulaire (*dans ce livret*)

Liste des mots retenus pour le thème 1 : Les jeux et jouets

Noms	Verbes	Adjectifs	Autres mots
1. pion	1. construire	1. multicolore	1. autant que
2. règle	2. ranger	2. cassé	2. peu
3. domino	3. lancer	3. amusant	3. beaucoup
4. masque	4. gagner	4. déguisé	4. au milieu
5. modèle	5. perdre		
6. loto	6. sauter		
7. jeu de l'oie	7. grimper		
8. dé	<u>Petite carte complémentaire :</u> jeton		
9. tapis			
10. poupée			
11. dinette			
12. puzzle			
13. carte			
14. toboggan			
15. petits chevaux			
16. voiture			
17. toupie			

Echéancier thème 1 : Les jeux et jouets

Thème 1 Les jeux et jouets	Jour	Date	Présentation ritualisée des mots	Situations
Semaine 1	1		pion – autant que	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l’imagier
	2		construire - multicolore	
	3		règle - domino	
	4		peu - beaucoup	
Semaine 2	5		déguisé - masque	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l’imagier Memory (avec les 8 mots vus en semaine 1)
	6		modèle - ranger	
	7		lancer - loto	
	8		gagner - perdre	
Semaine 3	9		au milieu - cassé	Découverte d’un mot par jour sous la forme de devinettes Constitution de l’imagier Jeux de loto 1 & 2 Ateliers en autonomie Memory (avec les 16 mots vus en semaines 1 & 2)
	10		jeu de l’oie - dé	
	11		tapis - amusant	
	12		poupée - dinette	
Semaine 4	13		puzzle - carte	Découverte d’un mot par jour sous la forme de devinettes Constitution de l’imagier Jeu de Dobble Ateliers en autonomie Memory (avec autant de mots que l’on veut parmi les 24 mots vus en semaines 1, 2 & 3) Jeux de loto 1 & 2
	14		sauter - toboggan	
	15		petits chevaux - grimper	
	16		voiture - toupie	
Semaine 5	Diaporamas de révision		Diaporamas de révision	Constitution de l’imagier Jeu de l’oie Ateliers en autonomie Memory Jeux de loto 1 & 2 Jeu de Dobble
Semaine 6	Diaporamas de révision		Diaporamas de révision	Constitution de l’imagier Jeu des familles Ateliers en autonomie Memory Jeux de loto 1 & 2 Jeu de Dobble Jeu de l’oie

Séance 1 : Remue-méninges

Clarté cognitive : Dire aux élèves qu'on va explorer le « monde » d'un mot pour voir tout ce qu'ils connaissent déjà de ce « monde » et à partir de là le connaître un peu plus, apprendre des mots nouveaux, apprendre comment on peut construire des mots et avec ces mots construire des phrases... Rappeler qu'il est important de connaître des mots pour bien parler, bien comprendre et bien se faire comprendre et pour écrire. Et rappeler qu'apprendre des mots c'est amusant.

L'enseignant a à l'esprit les mots qu'il devra aider à faire émerger s'ils ne sont pas énoncés par les élèves.

Ecrire au tableau les mots « Jeux et jouets » et demander aux élèves tout ce que ces mots leur évoque.

Noter au tableau tous les mots.

Au besoin pour faire émerger par exemple « glisser » : si le nom toboggan est apparu, demander ce que l'on fait sur un toboggan.

Une fois qu'une vingtaine de mots sont inscrits au tableau, faire une photo du tableau avant de l'effacer. Les mots qui y sont serviront pour la séance 2.

Prendre la grande carte « Jeux et jouets », la montrer aux élèves et l'afficher en expliquant aux élèves que d'autres mots concernant les jeux et les jouets seront affichés là au fur et à mesure de leur découverte.

Séance 2. Diaporama ou lecture orale des devinettes des mots

Découverte de 2 nouveaux mots par jour.

SEMAINES 1 à 4

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

Activité :

Découverte de devinettes

Objectifs d'apprentissage :

Développer le lexique lié aux jeux et jouets

Matériel :

Devinettes pages 6 à 9

32 grandes cartes (images/mots) à afficher sur le mur des mots + la carte du thème

Modalité :

Oral collectif, groupe classe

Ordre de présentation des mots : cf. échéancier page 3

Procédure de présentation des mots : 2 mots par jour pendant 4 semaines sous la forme de devinettes.

- 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 jouet.* » pour poupée.
- 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 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 VOITURE car ce mot ne commence pas par la lettre P. »
- Les élèves éliminent les hypothèses qui ne conviennent pas. Les barrer.
- Écrire le mot au tableau lettre par lettre : P/O/U/P/É/E.
- 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 : sauter, ranger, construire...).
- 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.
- Procéder de la même manière pour le second mot du jour.
- Une fois que les deux mots du jour sont découverts, procéder à la partie « Les mots que nous avons appris » : les mots découverts les jours précédents ainsi que les deux mots 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 (exemples : pour le mot construire, les mots de la même famille : (une) construction, (un) constructeur, déconstruire, les mots qui veulent dire la même chose ou presque la même chose : fabriquer, bâtir et les contraires : démolir, détruire, déconstruire).

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 1 : Les jeux et jouets

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose
1	pion	C'est un objet. On l'utilise dans certains jeux de société.	Lulu a perdu un pion rouge.		(un) jeton
	autant que	Cela veut dire qu'on a la même quantité, le même nombre.	Léo a autant de cartes que Jules.		le même nombre, la même quantité
2	construire	C'est faire quelque chose avec des objets.	Il construit une tour avec des cubes.	(une) construction, (un) constructeur, déconstruire	fabriquer, bâtir Contraires : démolir, détruire, déconstruire
	multicolore	C'est ce que l'on dit de quelque chose qui a beaucoup de couleurs.	Le costume d'Arlequin est multicolore.	tricolore, incolore, (un) coloriage, colorier	
3	règle	Chaque jeu en a une. Il faut la suivre pour bien jouer.	Quand on joue, on doit respecter la règle du jeu.		
	domino	C'est un jeu de société. On y joue avec des petites plaques. Ces plaques portent de zéro à douze points noirs.	Lulu aime jouer aux dominos.		
4	peu	C'est le contraire de beaucoup.	Il y a peu de briques.		une petite quantité
	beaucoup	Cela veut dire une grande quantité, un grand nombre.	Il y a beaucoup de briques.		un grand nombre, une grande quantité, plein, énormément

5	déguisé	Cela veut dire qu'on porte un déguisement.	Lulu est déguisé en pirate.	(un) déguisement, se déguiser	costumé
	masque	C'est un objet que l'on porte sur le visage.	Un masque cache le visage.	masquer	
6	modèle	C'est quelque chose qui montre comment faire.	Pour dessiner un poisson, Lulu suit le modèle.		(un) exemple
	ranger	C'est remettre à sa place.	Lulu a fini de jouer. Il range les quilles.	(un) rangement, déranger	classer, mettre en ordre Contraire : déranger
7	lancer	C'est jeter quelque chose.	Lulu lance les dès.	(un) lancement, (un) lanceur, relancer	jeter
	loto	C'est un jeu de société. On y joue avec des cartes portant des numéros.	Voici deux cartes de loto.		
8	gagner	C'est être le vainqueur.	Lulu est content. Il a gagné la partie de cartes.	(un) gagnant, (une) gagnante	vaincre, réussir, emporter la victoire Contraire : perdre
	perdre	C'est le contraire de gagner.	Lulu n'est pas content. Il a perdu la partie de cartes.	(un) perdant, (une) perdante, (une) perte	Contraire : gagner
9	au milieu	Cela veut dire au centre.	Lulu est au milieu de ses camarades.		au centre
	cassé	Cela veut dire que ça ne fonctionne plus.	Ce jouet est cassé.	cassable, incassable, cassant, (une) cassure	brisé

10	jeu de l'oie	C'est un jeu de société. On y déplace des pions sur des cases.	Lulu joue au jeu de l'oie avec ses amis.		
	dé	C'est un petit cube. Il porte des points sur ses faces.	Il faut deux dés pour jouer au jeu de l'oie.		
11	tapis	C'est un objet que l'on met sur une table ou sur le sol pour jouer.	Le jeu de cartes est sur un tapis.		
	amusant	Cela veut dire que ça fait rire ou sourire.	Lulu trouve que le chapeau de son ami est amusant.	amuser, amusante	drôle, marrant Contraire : triste
12	poupée	C'est un jouet.	Cette poupée a des cheveux blonds.		
	dinette	C'est un jouet. Il est composé d'assiettes, de verres, d'ustensiles de cuisine,...	Les enfants aiment jouer avec la dinette.	diner	
13	puzzle	C'est un jeu. Il faut assembler des morceaux.	Ce puzzle représente la tête de Lulu.		
	carte	C'est un rectangle en carton avec lequel on joue	Cet après-midi, nous avons fait une partie de cartes.	Attention ne pas confondre :	
				Une carte à jouer	Une carte géographique
					

14	sauter	C'est faire un saut.	Lulu saute	(un) saut, (un) sauteur, (une) sauteuse, sautiller	bondir
	toboggan	On glisse dessus.	Il y a un toboggan dans la cour.		
15	grimper	C'est monter en s'aidant des mains et des pieds.	Lulu grimpe sur le filet.	(un) grimpeur, (une) grimpeuse, grim pant	monter, escalader
	petits chevaux	C'est un jeu de société.	Nous avons fait une partie de petits chevaux.		
16	voiture	Elle a quatre roues.	Lulu joue souvent avec ses petites voitures.	(une) voiturette	(un) véhicule, (une) automobile
	toupie	C'est un jouet. On la fait tourner.	Cette toupie est multicolore.		

SEMAINES 2 à 6

Cahier de vocabulaire en Moyenne Section de Maternelle

Support :

Planche mémoire des mots découverts pendant la période (*feuilles à découper pages 26 & 27*).

Objectifs d'apprentissage :

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

LES JEUX ET JOUETS



SEMAINE 2

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

& Jeu 1 : Le memory de des jeux et jouets

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 8 mots découverts lors de la semaine 1 puis ajouter chaque semaine les 8 mots nouveaux)

Modalité :

En atelier par groupes de 2

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 de mots sous la forme de devinettes

& Jeu 2 : Jeu de phonologie « la bataille des syllabes »

Activité :

Jeu de bataille des syllabes

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes

Dénombrer les syllabes dans un mot

Matériel : 16 cartes images pour 2

joueurs : les cartes images des mots découverts en semaines 1 & 2.

Au fur et à mesure, le jeu s'enrichit des cartes de mots découverts en rituel.

Modalité:

Travail en atelier

Par groupes de 2

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 cartes en fin de partie.

Règle du jeu :

Mélanger les cartes et les distribuer aux joueurs.

Chaque joueur prend son paquet en main, face cachée.

Les joueurs déposent chacun la carte supérieure de leur paquet sur la table, ils disent le mot et scandent le nombre de syllabes. Celui qui a le mot contenant le plus de syllabes remporte le pli, et place les cartes gagnées sous son paquet.

Lorsque deux cartes jouées sont de même valeur, il y a « bataille », une seconde carte est mise en jeu par chacun. Le gagnant ramasse alors toutes les cartes sur la table.

Le jeu se termine quand l'un des deux joueurs n'a plus de carte, son adversaire gagne alors la partie.

Différenciation :

Choix des mots (plus ou moins difficiles)

Nombre de syllabes (*Choisir des mots de 1, de 2, de 3 et de 4 syllabes en augmentant la difficulté progressivement en fonction des enfants*).

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

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 de mots sous la forme de devinettes

& Jeu 4 : Jeux de loto 1 & 2

Activité : Jeu de réactivation des mots sur les jeux et jouets

Objectifs d'apprentissage :
Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes.

Matériel : Planches des jeux de l'oeie (jeux 1 & 2)

1 dé
Des pions

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 : 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 6

Jeux 5 & 6 : Jeu des familles et Jeu de Dobble

Activité : Jeu de réactivation des mots des jeux et jouets

Objectifs d'apprentissage :

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

Matériel : 28 cartes composant 7 familles de 4 (L'enseignant choisit 6 familles parmi les 7 proposées dans le dispositif, c'est-à-dire 24 cartes)

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 Jouets, je voudrais la dinette). 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.

Le jeu comprend 7 familles.

Famille	Cartes			
jouets	poupée	toupie	dinette	voiture
jeux	domino	loto	jeu de l'oie	petits chevaux
pour jouer	pion	dé	règle	jeton
rouge	lancer	construire	ranger	grimper
bleue	puzzle	masque	modèle	carte
verte	cassé	déguisé	multicolore	amusant
noire	beaucoup	au milieu	autant que	peu

Jeu 6 : 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

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.

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 :

2 planches 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 : Etre le plus rapide

Règle du jeu :

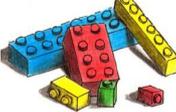
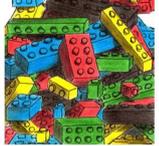
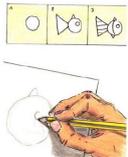
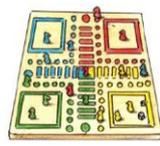
L'élève doit nommer en un temps donné le plus d'images possible de la planche qui lui est proposée (utilisation d'un minuteur).

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 peuvent être utilisés pour noter les scores.

S'appropriier le langage *Planche d'évaluation du vocabulaire en production : Les jeux et jouets*

				
UN PION	AUTANT QUE	CONSTRUIRE	MULTICOLORE	UNE RÈGLE
				
UN DOMINO	PEU	BEAUCOUP	DÉGUISÉ	UN MASQUE
				
UN MODÈLE	RANGER	LANCER	UN LOTO	GAGNER
				
PERDRE	AU MILIEU	CASSÉ	UN JEU DE L'OIE	UN DÉ
				
UN TAPIS	AMUSANT	UNE POUPEE	UNE DINETTE	UN PUZZLE
				
UNE CARTE	SAUTER	UN TOBOGGAN	DES PETITS CHEVAUX	GRIMPER
		<u>Mots nommés</u>		
UNE VOITURE	UNE TOUPIE	/32		

Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage / Evaluation du lexique en production : Les jeux et jouets.***Consigne*** : Nomme les mots correspondant aux images.

pion	autant que	construire	multicolore	règle
domino	peu	beaucoup	déguisé	masque
modèle	ranger	lancer	loto	gagner
perdre	au milieu	cassé	jeu de l'oie	dé
tapis	amusant	poupée	dinette	puzzle
carte	sauter	toboggan	petits chevaux	grimper
voiture	toupie			

Mots nommés

.../32

Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage / Evaluation du lexique en production : Les jeux et jouets.***Consigne*** : Nomme les mots correspondant aux images.

pion	autant que	construire	multicolore	règle
domino	peu	beaucoup	déguisé	masque
modèle	ranger	lancer	loto	gagner
perdre	au milieu	cassé	jeu de l'oie	dé
tapis	amusant	poupée	dinette	puzzle
carte	sauter	toboggan	petits chevaux	grimper
voiture	toupie			

Mots nommés

.../32

S'approprier le langage _Planche d'évaluation du vocabulaire en production : Les jeux et jouets

Feuille de passation collective : Vocabulaire en compréhension (2)

« Montre-moi... »														
pion														
multicolore														
domino														
ranger														
grimper														
petits chevaux														
peu														
construire														
règle														
autant que														
loto														
gagner														
amusant														
dinette														
toupie														
perdre														
tapis														
cassé														
voiture														
puzzle														

toboggan														
lancer														
beaucoup														
poupée														
jeu de l'oie														
carte														
au milieu														
masque														
dé														
modèle														
sauter														
déguisé														
Total sur 32														

Feuille de passation individuelle : Vocabulaire en compréhension (2)

Nom :

Prénom :

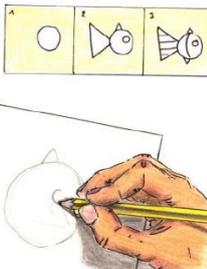
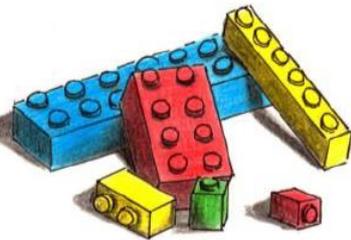
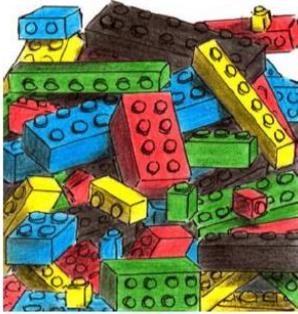
Date :

Date :

« Montre-moi... »	1^{ère} passation		2^{ème} passation	
	<i>Réponse de l'élève en cas d'erreur</i>	<i>Note : 1 ou 0</i>	<i>Réponse de l'élève en cas d'erreur</i>	<i>Note : 1 ou 0</i>
pion				
multicolore				
domino				
ranger				
grimper				
petits chevaux				
peu				
construire				
règle				
autant que				
loto				
gagner				
amusant				
dinette				
toupie				
perdre				
tapis				
cassé				
voiture				
puzzle				
toboggan				
lancer				

beaucoup				
poupée				
jeu de l'oie				
carte				
au milieu				
masque				
dé				
modèle				
sauter				
déguisé				
Total sur 32				

Mots à coller

 <p>UN PION</p>	 <p>AUTANT QUE</p>	 <p>DÉGUISÉ</p>	 <p>UN MASQUE</p>
 <p>CONSTRUIRE</p>	 <p>MULTICOLORE</p>	 <p>UN MODÈLE</p>	 <p>RANGER</p>
 <p>UNE RÈGLE</p>	 <p>UN DOMINO</p>	 <p>LANCER</p>	 <p>UN LOTO</p>
 <p>PEU</p>	 <p>BEAUCOUP</p>	 <p>GAGNER</p>	 <p>PERDRE</p>



UN PION



AUTANT QUE



DÉGUISÉ



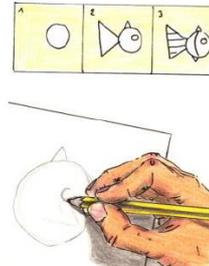
UN MASQUE



CONSTRUIRE



MULTICOLORE



UN MODÈLE



RANGER



UNE RÈGLE



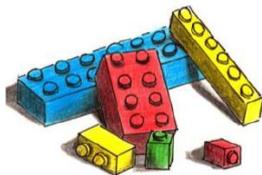
UN DOMINO



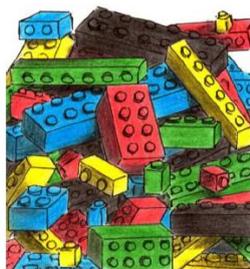
LANCER



UN LOTO



PEU



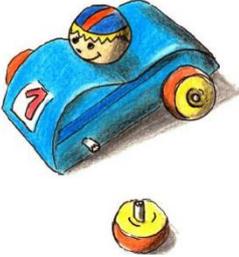
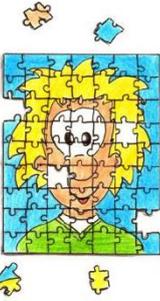
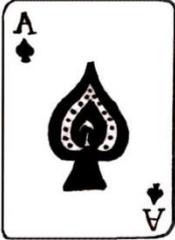
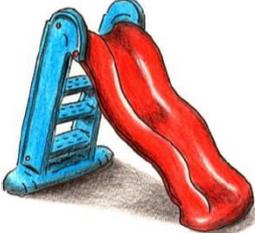
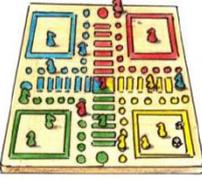
BEAUCOUP



GAGNER



PERDRE

 <p>AU MILIEU</p>	 <p>CASSÉ</p>	 <p>UN PUZZLE</p>	 <p>UNE CARTE</p>
 <p>UN JEU DE L'OÏE</p>	 <p>UN DÉ</p>	 <p>SAUTER</p>	 <p>UN TOBOGGAN</p>
 <p>UN TAPIS</p>	 <p>AMUSANT</p>	 <p>DES PETITS CHEVAUX</p>	 <p>GRIMPER</p>
 <p>UNE POUPÉE</p>	 <p>UNE DINETTE</p>	 <p>UNE VOÏTURE</p>	 <p>UNE TOUPIE</p>