



Apprentilangue

Moyenne Section de maternelle

Guide pédagogique

Thème 2 – La météo

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, Finlande.

Apprentilangue

Moyenne Section de maternelle

Thème 2 – La météo

Période de 6 semaines :

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

Matériel nécessaire durant cette période :

- Devinettes pages 6 à 9
- 32 grandes cartes correspondant aux 32 mots du thème + 1 grande carte météo.
- 42 petites cartes : 32 mots du thème + 10 mots complémentaires

Les jeux :

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

Les cartes pour écrire : 42 cartes correspondant aux 32 mots du thème + les 10 mots complémentaires

- Planches évaluation + feuilles de scores (*dans ce livret*)

Liste des mots retenus pour le thème 2 : La météo

Noms	Verbes	Adjectifs
1. arc-en-ciel	1. briller	1. chaud
2. avalanche	2. glisser	2. ensoleillé
3. averse	3. geler	3. orageux
4. bonhomme de neige	4. fondre	4. nuageux
5. tornade	5. pleuvoir	5. froid
6. tempête	6. s'abriter	6. couvert
7. goutte	7. souffler	7. dégagé
8. grêle	8. neiger	8. brumeux
9. boue	<u>Petites cartes complémentaires :</u> parachute - parasol - parapluie - paratonnerre - paravent température - soleil - neige - pluie - météo	
10. brouillard		
11. canicule		
12. éolienne		
13. flaque		
14. flocon		
15. foudre		
16. inondation		

Echéancier thème 2 : La météo				
Thème 3 Le zoo	Jour	Date	Présentation ritualisée des mots	Situations
Semaine 1	1		s'abriter - averse	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier
	2		éolienne - ensoleillé	
	3		canicule - geler	
	4		brumeux - flocon	
Semaine 2	5		tornade - fondre	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Memory de la météo (avec les 8 mots vus en semaine 1)
	6		brouillard - couvert	
	7		grêle - neiger	
	8		inondation - dégagé	
Semaine 3	9		orageux - foudre	Découverte d'un mot par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Jeu de loto 1 Ateliers en autonomie Memory de la météo (avec les 16 mots vus en semaines 1 & 2)
	10		tempête - souffler	
	11		avalanche - nuageux	
	12		flaque - glisser	
Semaine 4	13		boue - froid	Découverte d'un mot par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Jeu de Dobble Ateliers en autonomie Memory de la météo (avec autant de mots que l'on veut parmi les 24 mots vus en semaines 1, 2 & 3) Jeux de loto 2 & 3
	14		arc-en-ciel - briller	
	15		bonhomme de neige - chaud	
	16		goutte - pleuvoir	
Semaine 5	17		3 diaporamas de révisions	Constitution de l'imagier Jeu de l'oie Ateliers en autonomie Memory de la météo Jeux de loto 2 & 3 Jeu de Dobble Jeux de l'oie 1 & 2
	18			
	19			
	20			
Semaine 6	21		3 diaporamas de révisions	Constitution de l'imagier Jeu des familles Ateliers en autonomie Memory de la météo Jeux de loto 2 & 3 Jeu de Dobble Jeux de l'oie 1 & 2
	22			
	23			
	24			

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 le mot « Météo » et demander aux élèves tout ce que ce nom leur évoque.

Noter au tableau tous les mots.

Au besoin pour faire émerger par exemple « parapluie » : si le nom pluie est apparu, demander ce que l'on peut utiliser pour se protéger de la pluie.

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 « Météo », la montrer aux élèves et l'afficher en expliquant aux élèves que d'autres mots concernant la météo 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 à la météo

Matériel :

Devinettes pages 6-7

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 petit morceau de neige.* » pour flocon.
 - 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 GRÊLE car le mot que l'on cherche ne commence pas par G. »
 - Les élèves éliminent les hypothèses qui ne conviennent pas. Les barrer.
 - Écrire le mot au tableau lettre par lettre : F/L/O/C/O/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 veillant à les montrer 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 : souffler, glisser...).
 - 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 : *geler : dégeler, une gelée, congeler, le gel, un congélateur*).
- 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 2 : La météo

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose
1	s'abriter	C'est se mettre à l'abri.	Lulu s'abrite sous une grande feuille.	(un) abri, (un) abribus	se protéger
	averse	C'est une pluie forte qui ne dure pas longtemps.	Il y a une averse. Lulu s'abrite sous son parapluie.	verser	(une) ondée
2	éolienne	C'est une machine. Elle utilise le vent pour fabriquer de l'électricité.	Le vent fait tourner les pales de l'éolienne.		
	ensoleillé	Cela veut dire qu'il y a beaucoup de soleil.	Le mois de juin a été très ensoleillé.	(le) soleil	
3	canicule	C'est un moment où il fait très, très chaud.	Pendant la canicule, il ne faut pas se mettre au soleil.	(une) forte chaleur, (une) grande chaleur	
	geler	C'est se transformer en glace.	Il fait très froid. Tout est gelé.	(le) gel, (une) gelée, congeler, (un) congélateur	
4	brumeux	Cela veut dire qu'il y a des petites gouttes d'eau qui flottent près du sol.	Le temps est brumeux. Le bas des montagnes est caché par la brume.	(une) brume, brumeuse, brumer	
	flocon	C'est un petit morceau de neige.	Il neige à gros flocons.		A ne pas confondre avec : UN FLACON 

5	tornade	C'est un vent très fort qui tourne.	La tornade emporte tout sur son passage.		
	fondre	C'est devenir liquide.	Le bonhomme de neige se transforme en eau. Il fond.	fondu, fondant, (la) fonte	
6	brouillard	Ce sont des très petites gouttes d'eau qui flottent près du sol.	Lulu est presque caché par le brouillard.		(une) brume
	couvert	Cela veut dire que le ciel est caché par des nuages.	Il y a beaucoup de nuages. Le ciel est couvert.	couvrir, couverte, (une) couverture	
7	grêle	Ce sont des grains de glace qui tombent des nuages.	Lulu est sous une averse de grêle.	(un) grêlon, grêler	
	neiger	C'est quand des flocons blancs et légers tombent du ciel.	Il neige à gros flocons.	(la) neige, déneiger, enneigé	
8	inondation	C'est de l'eau qui déborde.	La rivière a débordé. Il y a une inondation.	inonder	
	dégagé	Cela veut dire qu'il n'y a pas de nuage.	Il n'y a pas un seul nuage. Le ciel est dégagé.		
9	orageux	Cela veut dire qu'il va y avoir un orage.	Le temps est orageux.	(un) orage, orageuse	
	foudre	C'est une décharge d'électricité accompagnée d'un éclair puis de tonnerre.	La foudre est tombée sur un arbre.	foudroyer, foudroyant	

10	tempête	C'est un vent très fort souvent accompagné de pluie.	La tempête a arraché le toit de la cabane.		(un) ouragan, (un) cyclone, (un) typhon
	souffler	C'est produire de l'air.	Le vent souffle très fort.	(un) souffle, (une) soufflerie, essouffler, (un) soufflet 	
11	avalanche	C'est de la neige qui se détache d'une montagne.	L'avalanche grossit en descendant la montagne. Elle emporte tout sur son passage.		
	nuageux	Cela veut dire qu'il y a des nuages.	Le ciel est nuageux.	(un) nuage, nuageuse	
12	flaque	C'est un petit endroit du sol qui est rempli d'eau.	Lulu aime sauter dans les flaques.		
	glisser	C'est ce que font les skieurs sur la neige.	Lulu a glissé sur une flaque gelée.	(une) glissade, glissant, (un) glissement	déraper
13	boue	C'est de la terre mouillée par de la pluie.	Tu as marché dans de la boue. Tes chaussures sont sales.	boueux, boueuse	
	froid	C'est le contraire de chaud.	Il fait froid. Il a mis un bonnet, un manteau et une écharpe.	froide, refroidir	frais, glacé, gelé
14	arc-en-ciel	C'est un arc multicolore dans le ciel.	Un arc-en-ciel apparaît quand de la pluie et les rayons du soleil se rencontrent.		
	briller	C'est ce que font les étoiles et le soleil.	Les étoiles brillent dans le ciel.	brillant, brillante	scintiller, étinceler, luire

15	bonhomme de neige	Il est fait avec de la neige.	Le bonhomme de neige porte un chapeau noir et un nœud vert.		
	chaud	C'est le contraire de froid.	C'est l'été. Le soleil brille. Il fait chaud.	chaude chaudement	brûlant
16	goutte	C'est une petite quantité d'eau.	Les gouttes ont une forme arrondie.	(une) gouttelette (un) égouttoir égoutter	
	pleuvoir	C'est quand il tombe de la pluie.	Soudain, il s'est mis à pleuvoir à verse.		

SEMAINES 2 à 6

Cahier de vocabulaire en Moyenne Section de Maternelle

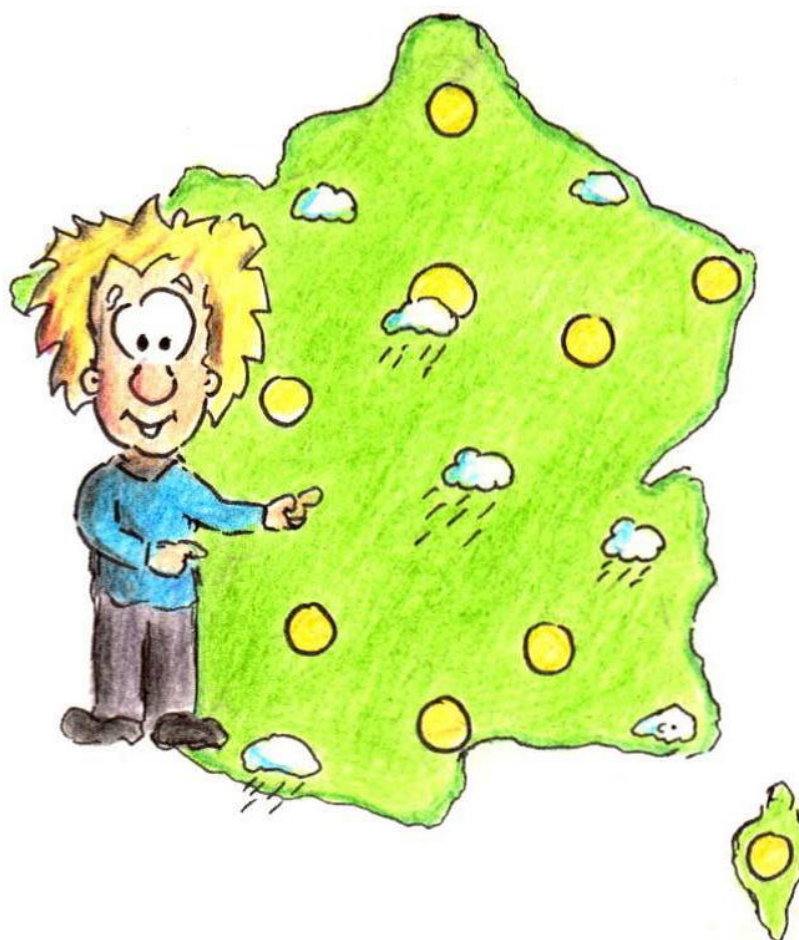
Support :

Planche mémoire des mots découverts pendant la période (*feuilles à découper pages 25 et 26*).

Objectifs d'apprentissage :

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

LA MÉTÉO



SEMAINE 2

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

& Jeu 1 : Le memory de la météo

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 1

Activité :

Jeu de l'oie

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

Matériel :

Planche du jeu de l'oie 1

Modalité :

Par groupes de 2 à 4 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

Constitution du jeu de l'oie 1

Jeu 1 : s'abriter - averse - éolienne - ensoleillé - canicule - geler - brumeux - flocon - tornade - fondre - brouillard - couvert

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 l'oie de la météo

Activité : Jeu de réactivation des mots de la météo

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

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

1 dé
Des pions

Modalité :
Groupe de 4 élèves maximum

Constitution des jeux :

Jeu 1 : s'abriter - averse - éolienne - ensoleillé - canicule - geler - brumeux - flocon - tornade - fondre - brouillard - couvert

Jeu 2 : inondation - orageux - avalanche - neiger - souffler - glisser - nuageux - foudre - dégagé - flaque - tempête - grêle

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 du zoo

Objectifs d'apprentissage :

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

Matériel : 40 cartes composant 10 familles de 4 (L'enseignant choisit 6 familles parmi les 10 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 Para, je voudrais le parapluie). 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 10 familles.

Famille	Cartes			
eau	inondation	averse	flaque	goutte
rouge	fondre	geler	glisser	briller
para	paratonnerre	parapluie	paravent	parasol
froid	neiger	geler	bonhomme de neige	flocon
vent	tornade	tempête	éolienne	souffler
pluie	pleuvoir	flaque	goutte	s'abriter
verte	ensoleillé	orageux	brumeux	nuageux
bleue	boue	brouillard	grêle	arc-en-ciel
météo	canicule	foudre	dégagé	couvert
neige	avalanche	neiger	bonhomme de neige	flocon

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 :









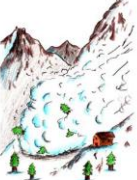








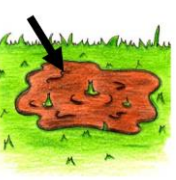














L'élève doit nommer en un temps donné le plus d'images possible de la planche qui lui est proposée (utilisation d'un minuteur).

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'approprier le langage _Planche d'évaluation du vocabulaire en production : La météo

 S'ABRITER	 NUAGEUX	 FROID	 CANICULE	 SOUFFLER
 ARC-EN-CIEL	 TEMPÊTE	 COUVERT	 AVALANCHE	 NEIGER
 AVERSE	 TORNADO	 GOUTTE	 ENSOLEILLÉ	 ORAGEUX
 DÉGAGÉ	 BONHOMME DE NEIGE	 BOUE	 PLEUVOIR	 CHAUD
 GRÊLE	 ÉOLIENNE	 FLOCON	 INONDATION	 GELER
 FONDRE	 BRILLER	 BRUMEUX	 FOUDRE	 BROUILLARD
 GLISSER	 FLAQUE	<u>Mots nommés</u>		
/32				

Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage / Evaluation du lexique en production : La météo.***Consigne*** : Nomme les mots correspondant aux images.

s'abriter	nuageux	froid	canicule	souffler
arc-en-ciel	tempête	couvert	avalanche	neiger
averse	tornade	goutte	ensoleillé	orageux
dégagé	bonhomme de neige	boue	pleuvoir	chaud
grêle	éolienne	flocon	inondation	geler
fondre	briller	brumeux	foudre	brouillard
glisser	flaque	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; display: inline-block;"> <p style="color: red; margin: 0;"><u>Mots nommés</u></p> <p style="font-size: 2em; margin: 0;">.../32</p> </div>		

Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage / Evaluation du lexique en production : La météo.***Consigne*** : Nomme les mots correspondant aux images.

s'abriter	nuageux	froid	canicule	souffler
arc-en-ciel	tempête	couvert	avalanche	neiger
averse	tornade	goutte	ensoleillé	orageux
dégagé	bonhomme de neige	boue	pleuvoir	chaud
grêle	éolienne	flocon	inondation	geler
fondre	briller	brumeux	foudre	brouillard
glisser	flaque	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; display: inline-block;"> <p style="color: red; margin: 0;"><u>Mots nommés</u></p> <p style="font-size: 2em; margin: 0;">.../32</p> </div>		

S'approprier le langage _Planche d'évaluation du vocabulaire en production : La météo

Feuille de passation collective : Vocabulaire en compréhension (2)

« Montre-moi... »																			
s'abriter																			
nuageux																			
froid																			
canicule																			
souffler																			
arc-en-ciel																			
tempête																			
couvert																			
avalanche																			
neiger																			
averse																			
tornade																			
goutte																			
ensoleillé																			
orageux																			
dégagé																			
bonhomme de neige																			
boue																			
pleuvoir																			

chaud														
grêle														
éolienne														
flocon														
inondation														
geler														
fondre														
briller														
brumeux														
foudre														
brouillard														
glisser														
flaque														
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>
s'abriter				
nuageux				
froid				
canicule				
souffler				
arc-en-ciel				
tempête				
couvert				
avalanche				
neiger				
averse				
tornade				
goutte				
ensoleillé				
orageux				
dégagé				
bonhomme de neige				
boue				
pleuvoir				
chaud				
grêle				
éolienne				

flocon				
inondation				
geler				
fondre				
briller				
brumeux				
foudre				
brouillard				
glisser				
flaque				
Total sur 32				

Mots à coller



S'ABRÏTER



UNE AVERSE



UNE TORNADÉ



FONDRE



UNE ÉOLIENNE



ENSOLEILLÉ



UN BROUILLARD



COUVERT



UNE CANÏCULE



GELER



UNE GRÊLE



NEÏGER



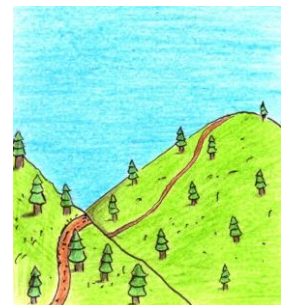
BRUMEUX



UN FLOCON



UNE ÎNONDATION



DÉGAGÉ



ORAGEUX



LA Foudre



LA BOUE



FROID



UNE TEMPÊTE



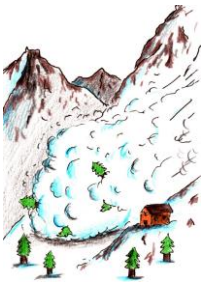
SOUFFLER



UN ARC-EN-CIEL



BRILLER



UNE AVALANCHE



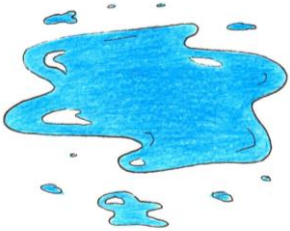
NUAGEUX



UN BONHOMME DE NEIGE



CHAUD



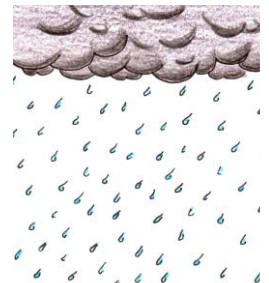
UNE FLAQUE



GLISSER



UNE GOUTTE



PLEUVOIR