



Le quart d'heure des mots

Situations décontextualisées / Rituels pour apprendre à mieux parler

En langage – Cycle 1

Ce livret a été réalisé par les enseignants de la circonscription de GRAY et Laurence ROSE – PEMF BELLEY

Il s'appuie sur les propositions du Guide vert publié Eduscol en février 2020 :

« Le vocabulaire à l'école maternelle » ainsi que le livre de Micheline CELLIER : « Le vocabulaire à l'école maternelle »


❖ Objectifs retenus

- Lier vocabulaire et syntaxe
- Faire parler les élèves le plus possible (pendant la séance)
- Faire mémoriser des structures syntaxiques et lexicales
- Travailler la catégorisation (très important en maternelle)
- Travailler les domaines sémantiques : le sens d'un mot et la relation entre les mots
- Travailler le sens des mots : la polysémie, par exemple les mots « porte » ou « verre », le sens propre et le sens figuré, par exemple : *Paul et les autres, de Yolande SIX*, le vocabulaire spécifique aux disciplines (Apprentilangues)
- Travailler les relations entre les mots : Le champ lexical (par exemple autour de la forêt), les mots génériques, la synonymie, l'antonymie (opposition)

❖ Quelques principes


- Les activités doivent être courtes (10 - 15 min) et régulières.
- Les niveaux de classe ne sont pas indiqués ; chaque enseignant choisira les activités qui conviennent le mieux à son groupe classe ou à son groupe d'élèves.
- Chaque activité peut être enrichie, modifiée pour répondre à l'objectif visé.
- Certaines activités nécessitent un travail d'appropriation en amont afin que les élèves puissent devenir rapidement meneurs de jeu.
- Les champs lexicaux, les corpus de mots sont laissés à l'initiative de l'enseignant afin que l'activité réponde aux thématiques travaillées.

Il est très important de lier activités ritualisées et compétences travaillées.

Titre	Objectifs	Matériel	Description
Les salutations Les prénoms	<ul style="list-style-type: none"> - Construire une phrase en utilisant le pronom "je" - Adapter sa réponse (garçon/fille) 	Liste d'élèves	<ul style="list-style-type: none"> - Répondre à l'appel de son prénom en faisant une phrase : ex : <i>Je suis là. ; Je suis présent(e).</i> → Variante : un élève peut être meneur de jeu. - Dire son prénom en faisant une phrase : <i>Je m'appelle...</i>
Nommer et décrire	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Construire une phrase simple / complexe pour décrire son objet 	Des objets, photos, images en lien avec le champ lexical étudié On pourra utiliser les collections présentes dans les classes : ours, bonhommes de tailles différentes, de couleurs différentes...	<ul style="list-style-type: none"> - Distribuer un objet ou une carte à chaque élève. - Chaque élève nomme l'objet ou l'image de l'objet. - Chaque élève inscrit le nom de son objet dans une phrase. ex : <i>J'ai une voiture ; J'ai une voiture jaune</i> <i>J'ai une voiture jaune qui roule très vite</i> ex : <i>J'ai un petit ours bleu. J'ai un grand bonhomme jaune.</i>
Le sac mystère La boîte mystère 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Expliquer ce qui a permis de nommer les objets 	<ul style="list-style-type: none"> - Un sac opaque que l'on peut fermer - Des objets en lien avec le champ lexical étudié <p>Il peut être facilitant d'avoir les objets en double.</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le nombre d'objets - un sac par élève contenant les mêmes objets 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Découverte des objets (déjà placés dans le sac) <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant sort les objets un à un et les fait nommer. - Les élèves manipulent les objets et les nomment à nouveau. - L'enseignant (en le cachant) place un objet dans le sac. 2. Trouver l'objet (juste en le touchant) <ul style="list-style-type: none"> - Chaque élève vient à tour de rôle deviner de quel objet il s'agit ; il peut le décrire avant de le sortir. - Chaque fois qu'un objet est découvert, le poser au sol devant les élèves pour se souvenir qu'il a déjà été trouvé. → Variantes : <ul style="list-style-type: none"> - Le sac contient tous les objets ; un élève choisit un objet dans le sac sans le montrer et le décrit. Les autres élèves trouvent l'objet (les objets en double peuvent être posés au sol). - Chaque élève a un sac contenant tous les objets ; un élève choisit et décrit un objet ; les autres élèves sortent le bon objet de leur sac, le nomment et expliquent quels indices ont permis de trouver le bon objet.

<p>La boîte à trésors La valise à mots</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Mémoriser le contenu de la valise 	<ul style="list-style-type: none"> - Une boîte ou une valise - Des objets en lien avec le champ lexical étudié <p>Variable : le nombre d'objets</p>	<p>Des objets sont collectionnés, décrits, nommés et placés dans la boîte à trésors chaque jour. Il faut nommer sans se tromper le contenu de la boîte qui augmente au fil des jours.</p>
<p>A quoi ça sert ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nommer des noms, des verbes - Énoncer les caractéristiques d'un objet en faisant une phrase : « c'est pour... » ; « ça sert à... » 	<p>Des objets, photos, images en lien avec le champ lexical étudié</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Distribuer un objet ou une carte à chaque élève. - Chaque élève nomme l'objet ou l'image de l'objet. - Chaque élève inscrit le nom de son objet dans une phrase. ex : <i>Une fourchette, c'est pour manger.</i>
<p>Jeux de Kim</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Décrire un objet - Construire une phrase : « C'est ... qui a disparu » « Tu as enlevé... » « Tu as déplacé... » 	<ul style="list-style-type: none"> - Des objets en lien avec le champ lexical étudié - Un paravent 	<ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant dispose les objets sur une surface délimitée - Les élèves nomment les objets (décrivent les objets). - L'enseignant cache la surface et enlève un objet (ou le déplace). - Les élèves nomment l'objet manquant ou déplacé. - Les élèves construisent une phrase. → Variante : un élève peut être meneur de jeu.
<p>Kim visuel</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Décrire un objet - Décrire une situation - Construire une phrase pour décrire ce qui a changé 	<ul style="list-style-type: none"> - Diaporama avec une image originale puis une image avec des éléments qui ont disparu <p>Ce qui est disponible dans la classe</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Projeter l'image 1 : les élèves nomment les objets ou décrivent la situation - Projeter l'image 2 : les élèves nomment l'objet disparu ou le changement de situation. → Variante avec des cartes recto/verso : au recto, une situation ; au verso, la même situation avec un changement. - L'enseignant montre la carte recto quelques secondes puis retourne la carte ; il faut trouver le changement. - Les élèves construisent une phrase pour décrire le changement. Ex : recto : <i>la fleur est fermée ; au verso : la fleur est ouverte.</i>

Mise en scène avec la mascotte	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Construire une phrase simple / complexe 	<ul style="list-style-type: none"> - La mascotte de la classe - Des objets (ou photos) en lien avec le champ lexical étudié 	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'enseignant installe devant les élèves la mascotte et quelques objets (ou photos). 2. Les élèves nomment les objets, identifient le champ lexical. 3. Ils construisent une phrase mettant en scène la mascotte et un ou plusieurs objets. 4. L'enseignant choisit une des phrases proposées et la fait enrichir. <p>Ex : une bouée, un chapeau, du sable. <i>Tchoupi est à la plage, il a mis son chapeau.</i></p>
Les intrus des coins jeux	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Identifier une catégorie - Nommer les intrus 	<p>Coins jeux de la classe : cuisine, poupées, garage....</p> <p>L'enseignant a agencé de façon visible les objets du coin et a placé des objets intrus.</p> <p>→ Variante : photographier le coin et projeter la photo</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le groupe d'élèves se déplace dans le coin jeu. 2. Les élèves nomment les objets. 3. Ils identifient les objets intrus. Ils justifient leurs choix. <p>→ Variante : La photo du coin agencé est projetée. Les élèves viennent entourer au tableau tous les objets du coin en les nommant. Ils identifient les objets intrus.</p>
Les intrus	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Nommer les intrus 	<p>Images à projeter selon votre choix</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves décrivent ou nomment ce qu'ils voient sur l'image. - Ils trouvent les intrus ou les anachronismes et justifient leurs découvertes.
Jacques a dit	<p>Donner des ordres aux autres participants :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Montrer les parties du corps * Réaliser des actions * mimer une émotion 	<p>Un paquet d'images (ou des photos)</p> <p><i>En fonction du niveau des élèves, on utilisera la vraie règle ou non : l'action ne doit être réalisée que si le meneur de jeu dit : « Jacques a dit »</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'enseignant est le meneur de jeu pour apprendre la règle. Variante : l'enseignant ne donne pas la consigne à voix haute mais montre une partie du corps ; les élèves exécutent l'action et un élève nomme la partie du corps. 2. Un élève est meneur de jeu. On utilisera des images (photos) pour aider les élèves à conduire le jeu avec rythme.



<p>Retrouve la bonne image</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Décrire, comparer 	<ul style="list-style-type: none"> - Affiche à projeter - Cartes-images <p>Construire une affiche avec des cartes de jeux divers : agencer les cartes sur une grande surface, les prendre en photo = affiche à projeter <i>réf : Trouvez le Zouzou !</i> <u>Atelier de l'oiseau magique</u></p>	<p>Une affiche de plusieurs images est affichée. Un élève choisit une carte-image et la décrit jusqu'à ce que ses camarades aient trouvé sur l'affiche de quelle image il s'agit.</p> <p>→ Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque élève reçoit une carte à décrire. - Le groupe a le droit de poser des questions. - L'enseignant enlève ou barre les images intruses au fur et à mesure des découvertes.
<p>Qui est-ce ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Mémoriser des indices successifs - Formuler des questions en anticipant la réponse 	<p>Des objets, photos, images en lien avec le champ lexical étudié (<i>exemples en annexe</i>)</p> <p>⌘ Un jeu de memory peut être utilisé (carte à trouver/carte à décrire).</p> <p>⌘ Qui est-ce des photos de la classe</p> <p>Jeu des portraits Nathan</p> 	<p>Il s'agit de faire deviner un objet, un personnage, un animal... Les joueurs posent des questions auxquelles le meneur de jeu répond. Celui qui devine le premier a gagné.</p> <p>* 2 démarches possibles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les joueurs posent des questions au meneur de jeu - Le meneur de jeu décrit une photo ou une image à retrouver <p>* 2 modalités successives</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant est le meneur de jeu pour apprendre la règle. - Un élève est meneur de jeu. <p>→ Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Projeter l'illustration de toutes les possibilités. <p>L'enseignant peut fournir au meneur de jeu une image ou une photo à décrire ou à faire deviner ; les élèves procèdent alors par élimination des intrus.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qui est-ce des photos de la classe : un travail est mené en amont sur les parties du visage ; en cours de jeu l'enseignant peut induire les questions (<i>On pose des questions sur le nez</i>).


Titre	Objectifs	Matériel	Description
les émotions	<ul style="list-style-type: none"> - Nommer les émotions - Construire une phrase - Allonger la phrase avec "parce que..." 	<ul style="list-style-type: none"> - Une silhouette de personnage à afficher ou la mascotte de la classe - Des étiquettes émotions <p>Zatou, la boîte à émotions Retz</p>	<p>Afficher une silhouette de personnage et ajouter une expression du visage.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Les élèves doivent nommer l'émotion en faisant une phrase. Ex : <i>Petit monstre est triste.</i> 2. Les élèves reprennent la phrase de départ et la complètent en imaginant une cause. Ex : <i>Petit monstre est triste parce qu'il a perdu son doudou.</i> <p>Chaque élève imagine sa phrase, peut reprendre la phrase de l'élève précédent à l'identique ou en changeant un élément...</p>
Les détails en images	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Décrire des situations 	Illustrations à projeter	<p>Inciter les élèves à trouver des détails : les nommer, inscrire les mots dans des phrases.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves choisissent un élément de l'image. - Ils décrivent cet élément. <p>Les autres élèves retrouvent le détail sur l'image.</p>
Photos	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Décrire des situations 	Photos	<p>Faire parler les élèves sur une situation avec des enfants en action.</p> <p>Les élèves décrivent l'image.</p> <p>Les élèves imaginent ce qui se passe en faisant une phrase.</p>
Que disent-ils ? Que pensent-ils ?	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis, en particulier les émotions - Décrire des situations - Faire parler des personnes 	Photos à projeter	<p>Faire parler les élèves sur une situation qui met en scène un dialogue.</p> <p>Les élèves choisissent un personnage et imaginent ses paroles (ou ses pensées).</p>
Images séquentielles	<ul style="list-style-type: none"> - Décrire des situations - Remettre en ordre des scénarios - Construire des phrases 	<p>Images à remettre en ordre</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 images : travailler la cause et la conséquence - 3 images : découpage temporel - La cigale MS et GS 	<p>Les cartes sont affichées.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves décrivent les situations. - Ils remettent l'histoire dans l'ordre chronologique ou logique. - Ils produisent des énoncés. <p>Ex : <i>Le chat va boire le lait. Il boit le lait. Il a bu le lait.</i></p> <p>Ex : <i>Le pantalon de Tom est taché parce qu'il a renversé la peinture.</i></p>

<p>Où est le trésor ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Utiliser des connecteurs spatiaux - Construire une phrase <p>On peut aussi utiliser l'idée du trésor pour apprendre les lettres de l'alphabet (le jeu du château).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cartes vierges à accrocher au tableau (3 ou 6 cartes suivant le niveau des élèves) 3 cartes : en haut, au milieu, en bas 6 cartes : en haut à gauche ; en haut au milieu ; en haut à droite ; en bas à gauche ; en bas au milieu ; en bas à droite - Un trésor à accrocher derrière une des cartes : image d'un trésor ou image issue du lexique travaillé 	<p>L'enseignant a accroché le trésor derrière une des cartes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves énoncent une phrase pour trouver le trésor en utilisant le nom du trésor et les bons connecteurs spatiaux. <p><i>Ex : Le trésor se trouve en haut à gauche.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Un élève retourne la carte nommée. ✕ C'est la bonne carte, le trésor est trouvé ! ✕ Il n'y a rien derrière la carte ; il faut proposer une autre phrase etc... <p>→ Variante : les élèves ont les yeux fermés ; un meneur de jeu (élève) place le trésor derrière une carte. Il énonce la phrase qui permet de trouver le trésor ; un autre élève doit trouver la carte nommée et la retourner. La phrase est validée par la découverte du trésor.</p>
<p>Devinettes</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis <p>Construire une phrase pour définir un mot</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Étiquettes images - Phrases (indices) <p>On peut choisir les images en fonction d'un besoin :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les images d'une histoire • Les images d'une catégorie • Les images avec un même son 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Travail en amont (en réception) <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant lit un indice puis un autre.... - Les élèves cherchent la réponse. 2. En production <p>Construire les indices d'une devinette pour un autre groupe (autre classe)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présenter une image. - Les élèves construisent des phrases indices. - L'enseignant relève les indices par écrit. <p>Les élèves présentent leur devinette.</p>
<p>Les devinettes des couleurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis <p>Construire une phrase pour définir un mot</p>	<ul style="list-style-type: none"> - une boîte contenant des fiches couleur 	<p>Un élève vient tirer une carte couleur sans la montrer aux autres élèves.</p> <p>Il doit faire deviner la couleur sans donner son nom (indices allant du concret à l'abstrait)</p> <p><i>Ex : C'est la couleur du chapeau de Tchoupi (mascotte).</i> <i>C'est la couleur du citron.</i></p>

Appariements

Le principe est toujours le même : on distribue des objets, photos, images aux élèves ; ils doivent nommer, demander... et associer **par paire**.


Titre	Objectifs	Matériel	Description
<p>Jeu « J'ai... Qui a... » → Jeu de chaîne</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Associer par paires (catégories) - Utiliser un lexique précis - Construire une phrase sur un modèle donné 	<p>Photos, images en lien avec le champ lexical étudié</p> <p>Type de cartes</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>	<ul style="list-style-type: none"> - Distribuer à chaque élève une carte comportant 2 images dans le champ lexical étudié. - L'élève nomme la grande image (la banane) et demande « Qui ? » a la petite image (une orange). <i>Ex : J'ai la banane, qui a l'orange ?</i> - L'élève qui a l'orange prend la main etc... <p>→ Variantes : le type de phrases demandées : <i>J'ai ... Je voudrais... ; J'ai ... Je demande...</i></p>
<p>Associer par lien logique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Associer par paires - Utiliser un lexique précis - Construire une phrase - Champ lexical <p>Référence : <i>Le vocabulaire à l'école maternelle, Micheline CELLIER</i></p>	<p>Des objets, photos, images en lien avec le champ lexical étudié</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Distribuer à chaque élève un objet ou une carte - Les élèves nomment leurs images et associent par paire. <i>Ex : abeille - ruche</i> - Ils construisent une phrase avec les deux mots. <i>Ex : « L'abeille vit dans la ruche. »</i> - Ils enrichissent peu à peu la phrase contenant les 2 mots. <i>Ex : « L'abeille fait le miel dans la ruche. »</i>
<p>Les verbes contraires</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Construire une phrase 	<p>Cartes-verbes</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Distribuer une carte-verbe à chaque élève - Chaque élève nomme son verbe et l'inscrit dans une phrase. - Les élèves associent les deux cartes contraires et énoncent la phrase : « <i>Monter est le contraire de Descendre.</i> »
<p>Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes Mireille Kuhl - Retz</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Formuler une demande correcte en utilisant une phrase simple ou complexe suivant l'objectif visé. 	<p>Cartes à imprimer en double Jeu de lotos de grammaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Distribuer plusieurs cartes à chaque élève. - Chaque élève fait la demande de la carte nécessaire pour former une paire. → Variantes : le type de phrases demandées : <i>J'ai ... Je voudrais... ; J'ai ... Je demande...</i>



Catégorisation			
Titre	Objectifs	Matériel	Description
Les familles	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Identifier une catégorie - Nommer les intrus 	Objets, photos, images de deux familles différentes + objets ou images intrus	<ul style="list-style-type: none"> - Distribuer à chaque élève un objet ou une image. - Les élèves nomment l'objet (ou l'image). - On construit 2 ou 3 familles (au sol ou au tableau si ce sont des images) : les élèves viennent placer leur objet dans la famille adéquate et justifient leur choix. <p>→ Variantes : avec quelques objets ou images-intrus</p>
Une liste de mots	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis dans une catégorie 	<p>Des objets, photos, images en lien avec le champ lexical étudié</p> <p>Cartes-consignes</p> <p>Réf: - Jeu Vocabulles- Grand Cerf</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves nomment l'objet représenté sur une illustration ou une photo. - Ils citent le plus de mots possibles appartenant à la même catégorie lexicale. <p>→ Variante : Réaliser le même type d'activité avec des verbes ou des adjectifs : faire nommer l'action de la photo puis d'autres actions en lien.</p> <p>→ Variante : tirer une carte consigne <i>Ex : Cite des animaux qui vivent dans nos jardins</i></p> <p>→ Variante : Aligner devant les élèves un nombre choisi de cartes relevant d'une catégorie ; les élèves nomment les cartes le plus rapidement possible (défi chronométré).</p> <p>→ Variante : contextualiser la recherche <i>Ex : il faut donner un certain nombre de mots pour libérer la mascotte, pour faire sortir les alphas du tunnel, pour qu'un personnage traverse la rivière aux crocodiles...</i></p> <p>- Dans ce cas les mots validés permettent de réaliser le défi.</p>


Une liste pour ...	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Construire une phrase sur un modèle donné 		<p>L'enseignant propose de faire une liste :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Pour partir en voyage, je mets dans ma valise ...</i> - <i>Pour partir en pique-nique...</i> - <i>Je vais faire des courses.</i> - <i>Ma liste au père-noël</i> <p>→ Variante : jeu de mémoire</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant dit le 1^{er} mot, l'enfant suivant dit le 1^{er} mot et un 2nd mot etc... La liste s'allonge, il ne faut rien oublier.
Posters-décors	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Identifier une catégorie 	Posters-décors à projeter	<ul style="list-style-type: none"> - Nommer le décor ; ex : <i>la forêt</i> - Les élèves nomment des éléments que l'on peut inscrire dans ce décor (ex : <i>animaux</i>). - Les élèves valident ou non les propositions des camarades. - L'enseignant peut s'inscrire dans l'activité pour relancer les élèves sur une autre catégorie du même décor ex : <i>Moi, je dis "noisette"</i>. → On part sur des fruits de la forêt.
À partir d'un conte	Utiliser un lexique précis dans une catégorie	<ul style="list-style-type: none"> - Album étudié - Cartes-consignes <p>Réf : site groupe maternelle Neufchâtel en Bray 76 Genially https://view.genial.ly/60d5df9c533a900de690d60a/horizontal-infographic-lists-chansons-comptines-et-jeux-de-doigts</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Un élève tire une carte ; l'enseignant lit la consigne. - Les élèves citent le plus de mots possibles pour répondre à la consigne. Ex : <i>Le Petit C. R doit traverser la forêt. Cite des noms d'arbres. Le Petit C.R rend visite à sa grand-mère. Cite d'autres membres de la famille.</i> <p>→ Variante : jeu en équipes avec un temps imparti (sablier) La première équipe pioche une carte. L'enseignant lit la consigne. L'équipe interrogée propose le maximum de mots sur le thème imposé. Lorsque le temps est écoulé, on compte le nombre de mots corrects donnés par l'équipe. Elle marque le nombre de points correspondant (jetons). Un temps de discussion est possible pour discuter de certaines propositions et/ou pour les enrichir.</p>
Imagier Catégo Hatier	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Construire des catégories 	Imagier de l'outil Phono (Hatier) ou cartes diverses	Activités du manuel à adapter pour une mise en œuvre collective



Qui est-ce ...	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Identifier une catégorie - Construire une phrase 	Images	<ol style="list-style-type: none"> 1. Un élève choisit une image dans l'une des catégories. 2. Il nomme la catégorie. 3. Il décrit l'objet en faisant une phrase. 4. Les autres élèves doivent trouver le mot. <p>- Ex: <i>catégorie véhicules qui roulent</i> : « Il a deux roues avec un moteur. » → la moto</p>
Voler - marcher sauter...	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Identifier une catégorie - Construire une phrase 	<ul style="list-style-type: none"> - Images d'animaux - Images de verbes de déplacement 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Catégoriser les cartes-animaux en fonction de leur déplacement (un animal peut faire partie de plusieurs catégories). 2. Chaque élève tire deux images : un verbe et un animal. Il construit la phrase et dit s'il pense que c'est possible ou non. <p>Ex : Le lapin nage.....</p>


Dictées			
Titre	Objectifs	Matériel	Description
Habiller la poupée	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Décrire 	<ul style="list-style-type: none"> - Poupée + vêtements - Photos de la poupée habillée <p>→ Variante :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une silhouette de poupée - Des images de vêtements - photos de la poupée habillée 	<ul style="list-style-type: none"> - Le meneur de jeu a une image de la poupée habillée. - Il explique comment habiller la poupée. - Chaque élève à son tour, doit choisir la bonne image-vêtements pour habiller la poupée. - On valide avec l'image.
Dessiner sous la dictée	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Construire des phrases 	<ul style="list-style-type: none"> - Fiches visages-personnages <p>Réf : Jeu Drôles de bobines Ed pédagogiques du Grand Cerf</p>	<p>Le meneur de jeu choisit une fiche et décrit point par point les caractéristiques du personnage à découvrir.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les autres élèves dessinent chacun à leur tour chaque détail. - On valide avec l'image.
Dictée motrice	<ul style="list-style-type: none"> - Nommer des verbes d'action 	<p>Images-verbes (par exemple les verbes d'une histoire) <i>Narramus par exemple</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Un élève mime une action. - Les élèves nomment l'action. - S'étirer/grignoter/griffer (cf la sieste de Moussa)

Compléter un décor	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Construire des phrases - Utiliser des connecteurs spatiaux 	<ul style="list-style-type: none"> - Poster ou images projetées d'un décor - Images à positionner - <i>Topoprime</i> 	<p>On peut, dans un premier temps, faire décrire le contexte du poster.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Positionnement libre <ul style="list-style-type: none"> - Distribuer une image à chaque élève (ou chacun choisit son image). - Chaque élève positionne, nomme son image et la place où il le souhaite sur le poster. - Il inscrit le mot dans une phrase. <i>Ex : J'ai mis le champignon au pied de l'arbre.</i> 2. Positionnement en dictée : un élève meneur de jeu dicte le positionnement pour chaque image.
Colorier en dictée	<ul style="list-style-type: none"> - Communiquer les informations exactes et suffisantes au récepteur pour lui permettre de réaliser une tâche d'après un modèle sans qu'il puisse s'y référer directement 	<p>2 dessins avec des détails :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un dessin en noir et blanc à agrandir et à afficher - Un dessin petit format avec des éléments coloriés 	<ul style="list-style-type: none"> - Un élève est meneur de jeu avec la carte coloriée. - Il décrit un élément à colorier. - Un autre élève colorie sur l'affiche. <p>La validation se fait à la fin de la séance.</p>

Phrases à inventer avec amorces / contraintes			
Titre	Objectifs	Matériel	Description
La maitresse se trompe	Construire une phrase dont le sens correspond à l'illustration	Cartes recto-verso : Images d'un objet ou situation  C'est une cuillère. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant montre une carte et énonce une phrase. - Les élèves valident ou non la phrase. - Ils proposent une phrase qui correspond à l'image. <i>Ex : C'est une cuillère. Non, c'est une louche. L'herbe est rouge. Non, l'herbe est verte. La petite fille lit un livre. Non, la petite fille arrose les fleurs.</i> <p>Variante : un élève est meneur de jeu et invente une fausse phrase pour l'illustration donnée.</p>

<p>Schtroumpfer</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Construire une phrase - Substituer un verbe, un nom 	<p>Phrases amorces avec "schtroumpfe"</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant énonce une phrase. Ex : <i>Je schtroumpfe une pomme. Je schtroumpfe des carottes.</i> = ramasse, mange, achète... - Les élèves énoncent une phrase en trouvant un verbe qui convient. <p>Variante : avec un nom masculin/féminin /singulier/pluriel ex : <i>Je mange une schtroumpfe ; je mange un schtroumpf.</i></p>
<p>Que fait-il ? Que fait-elle ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Construire une phrase - Utiliser les pronoms il /elle 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartes-action avec une fille ou un garçon - Cartes consignes <p><i>Utilisation de tout ce qui est disponible dans la classe</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Chaque carte-action peut être décrite (projeter la carte) grâce à des phrases diverses. ex : <i>La petite fille se lave (se frotte) les mains / La petite fille se lave les mains avec du savon...</i> 2. Chaque élève reçoit une carte différente et construit sa propre phrase. Un autre élève doit reprendre la même phrase en utilisant les pronoms il/elle. 3. Les élèves reçoivent soit une carte-action soit une carte-consigne. Un élève qui a la carte-consigne produit la phrase adéquate ; l'élève qui a la bonne carte-action lève sa carte. - ex : <i>Le garçon / Il souffle les bougies.</i>
<p>Avec un dé</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Construire une phrase - Enrichir une phrase 	<p>2 dés personnalisables</p> <p>Un dé avec des sujets en relation avec ce que les élèves connaissent</p> <p>Un dé avec des verbes</p> <p><i>En relation avec les albums, Apprentilangues ou Narramus Les faces du dé peuvent aussi changées à chaque période</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Faire lancer les deux dés 2. Un élève construit la phrase simple (Sujet + verbe). 3. Un élève suivant complète, enrichit la phrase précédente <p>L'enseignant peut induire l'enrichissement de la phrase en posant des questions : Où ? Comment sont les ... ?</p> <p><i>Ex : Les dés donnent : lapin -manger Le lapin mange. Le lapin mange des carottes. Le lapin de mon grand-père mange des carottes. Le lapin de mon grand-père mange des carottes dans le jardin.</i></p>

<p>Que fait-il ? Que fait-elle ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Construire une phrase - Utiliser les pronoms il /elle 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartes-action avec une fille ou un garçon - Cartes consignes <p><i>Utilisation de tout ce qui est disponible dans la classe</i></p>	<p>Chaque carte-action peut être décrite (projeter la carte) grâce à des phrases diverses. <i>Ex : La petite fille se lave (se frotte) les mains / La petite fille se lave les mains avec du savon...</i></p> <p>2. Chaque élève reçoit une carte différente et construit sa propre phrase. Un autre élève doit reprendre la même phrase en utilisant les pronoms il/elle.</p> <p>3. Les élèves reçoivent soit une carte-action soit une carte-consigne. Un élève qui a la carte-consigne produit la phrase adéquate ; l'élève qui a la bonne carte-action lève sa carte. - ex : <i>Le garçon / Il souffle les bougies.</i></p>
<p>Dés pour faire des phrases et des histoires</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Construire une phrase - Enrichir une phrase 	<p>Dés des histoires <i>Ex : 1 dé personnages, 1 dé actions, 1 dé lieux</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Faire lancer les dés - Les élèves nomment les faces des dés. - Ils construisent une phrase à partir de ces éléments. - Les phrases peuvent être enrichies et même tendre au texte pour les plus grands.
<p>À partir d'un album</p> <p>Ex : <i>Moi j'adore, maman déteste</i> E. Brami</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Construire une phrase simple / complexe sur un modèle donné - Mémoriser des structures syntaxiques 	<p>Album à structure syntaxique répétitive</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'enseignant lit l'album ou des extraits significatifs pour la séance. 2. L'enseignant lit une phrase modèle. 3. Les élèves inventent une phrase sur le même modèle. <p>→ le modèle syntaxique peut être plus ou moins complexe. <i>Ex : J'adore....</i> <i>- J'adore quand.... Maman déteste que.....</i></p>
<p>À partir d'un album</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Construire une phrase simple / complexe sur un modèle donné - Mémoriser des structures syntaxiques - Utiliser des verbes 	<p>Album à structure syntaxique répétitive</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'enseignant lit l'album. 2. L'enseignant lit une phrase modèle. 3. Les élèves inventent une phrase sur le même modèle. <p>→ Les élèves enrichissent leurs phrases.</p>

<p>À partir d'un poème</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Mémoriser des structures syntaxiques 	<p>Les poules de Maurice Carème</p> <p>Y'a des poules qui sont blanches Je les nourris le dimanche. Y a des poules qui sont noires ; Je leur conte des histoires. Y a des poules qui sont brunes ; Avec des reflets de lune. Moi, j'ai de jolis yeux bleus, Du soleil dans les cheveux Et je ris comme une prune Que balance un vent joyeux. On m'appelle "la poulette", Et c'est moi la plus douillette, Gaie comme une bergerette. Oui, c'est moi en rouge en bleu Que ma mère aime le mieux</p>	<p>Le poème a été étudié en amont. Il s'agit de le redire en le transformant (changer le sujet, garder le même sujet en le mettant au pluriel).</p> <p>→ pour travailler les accords, les rimes...</p> <p>- ex : <i>redire le poème en remplaçant les poules par les canards.</i></p>
<p>La maitresse se trompe (à partir d'un album)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un lexique précis - Construire une phrase - Mémoriser des structures syntaxiques 	<ul style="list-style-type: none"> - Album étudié - Phrases extraites de l'album et modifiées 	<p>L'album a été étudié en amont.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'enseignant énonce une phrase de l'album avec un élément erroné. 2. Les élèves identifient l'erreur, corrige le mot et énoncent la phrase correcte. <p><i>Ex : Le petit chaperon rouge porte <u>un sac</u> avec une galette et un petit pot de beurre / <u>panier</u>.</i> <i>Elle rencontre le <u>gentil loup</u> / <u>méchant</u>.</i></p>
<p>La maitresse se trompe Un mot pour un autre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Trouver le bon mot - Des mots qui riment 	<ul style="list-style-type: none"> - En phonologie - A la manière du prince de Motordu 	<p>Trouver des mots proches bouton/mouton/bonbon poulet/mollet/etc. et faire des phrases avec le mauvais mot</p> <p>J'ai 3 moutons sur ma chemise... après le sport j'ai eu mal au poulet.....</p>

