

Thèmots 5-6 ans

ENSEIGNER DU VOCABULAIRE EN GRANDE SECTION DE MATERNELLE

Auteurs

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

Marianne André, Psychologue scolaire.

Laurence Le Corf, Maîtresse-formatrice.

Illustrateur

Jean-Loup Colombi, Professeur des écoles.

Remerciements

Nous tenons à remercier chaleureusement mesdames Céline Amis (école publique de Quizac), Emma Bousquet (école publique de Saint-Brieuc), Aurélie Roullier (école publique de Sévignac), Nathalie David (école publique de Trélivan), Thérèse Coupé (école publique de Mégrit), Marianne Le Vraux et Florence Chenet (école publique maternelle de Plélan-le-Petit), Marie-Noëlle Philippo (école publique de Collinée), Solène Hamon (école publique de Saint-Jacut du Mené), Laurence Le Guen et Sylvie Coriton (école publique de Plouaret), Corinne Jouan (école publique de Saint-Clet), Françoise Uséo (école publique de Paimpol Les Huit Patriotes, école de Kerno), Fabienne Gatineau et Laure Fabaron (école publique de La Roche Derrien) et messieurs Yannick Kerlogot, Claude Le Scornet (école publique de Guingamp Castel Pic) et Mark Largoët (école publique élémentaire de Pléhédel) et tous les enseignants de GS des écoles du RRS de Saint-Brieuc ainsi que leurs élèves. Sans eux, ce travail n'aurait pu être mené à bien.

Thème 1 - L'école

Période de 6 semaines :

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

Matériel nécessaire durant cette période :

- Diaporamas sur le thème de l'école
- 32 grandes cartes dictionnaire (les 32 mots du thème)
- 32 petites cartes à jouer
- 8 cartes complémentaires à jouer
- phrases closures du thème (*dans ce livret*)
- synonymes et familles de mots (*dans ce livret*)
- 3 planches fluence / dénomination (à télécharger gratuitement sur le blog apprentilangue.jimdo.com)
- planche évaluation (*dans ce livret*)

Thème 1 - L'école

Liste des mots retenus pour le thème de l'école

Thème 1 – Les mots de l'école 32 mots (18 noms, 8 verbes, 6 adjectifs)	8 mots complémentaires (8 noms)
découper déchirer banc tabouret barrer souligner écran souris album journal possible impossible facile difficile étagère tiroir stylo feutre crayon de couleur crayon à papier pareil différent colorier décorer lavabo robinet carnet cahier lettre alphabet parler chuchoter	ardoise tableau trousse taille-crayons gomme livre dictionnaire table

GUIDE PEDAGOGIQUE

Thème 1 L'école	Dire Lire Écrire	Dire	Écrire Lire
	RITUEL	APPRENTISSAGE ET ENTRAÎNEMENT	PRODUCTION D'ECRIT
Semaine 1	Devinettes: 2 mots par jour		Constitution de l'imagier pour la classe
Semaine 2	Devinettes : 2 mots par jour	Avec l'enseignant Jeu « bataille des syllabes »	Constitution de l'imagier pour la classe Apprentissage de la comptine
Semaine 3	Devinettes : 2 mots par jour	Avec l'enseignant Jeu « les paires » En autonomie Jeu de bataille des syllabes	Constitution de l'imagier pour la classe Lecture de la comptine
Semaine 4	Devinettes : 2 mots par jour	Avec l'enseignant : Jeu de l'intrus En autonomie : - Jeu de bataille des syllabes - Jeu « les paires »	Constitution de l'imagier pour la classe Lecture de la comptine
Semaines 5 et 6	Reprise des devinettes	Diaporamas « révision » Fluence / Familles de mots - Synonymes Jeux avec l'enseignant (remédiation) ou en autonomie	Écriture de la comptine

Echéancier thème 1 : L'école

Thème 1 L'école	jour	date	Présentation ritualisée des mots	Situations
Semaine 1	1		feutre - stylo	Remue-ménages Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier
	2		banc - tabouret	
	3		découper - déchirer	
	4		pareil - différent	
Semaine 2	5		colorier - décorer	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Apprentissage de la comptine Jeu de bataille des syllabes
	6		carnet - cahier	
	7		crayon de couleur - crayon à papier	
	8		souligner - barrer	
Semaine 3	9		étagère - tiroir	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Apprentissage de la comptine Jeu « Les paires » Atelier en autonomie <i>Jeu de bataille des syllabes</i>
	10		facile - difficile	
	11		écran - souris	
	12		journal - album	
Semaine 4	13		parler - chuchoter	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Apprentissage de la comptine Jeu de « L'intrus » Production écrite Atelier en autonomie <i>Jeu de bataille des syllabes</i> <i>Jeu « Les paires »</i>
	14		possible - impossible	
	15		lavabo - robinet	
	16		lettre - alphabet	
Semaines 5 et 6			Reprise des devinettes Diaporamas de révision Fluence / Synonymes - Familles de mots	Ecriture de la comptine Jeux avec l'enseignant (remédiation) ou en autonomie

SEMAINE 1 - Jour 1

Situation 1 : Remue-méninges

Activité : Remue-méninges

Objectifs d'apprentissage :

Faire émerger le lexique lié aux consignes et au matériel de l'école connu des élèves

Matériel : Tableau + appareil photo

Modalité : Travail en grand groupe

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 : Faire nommer plusieurs émotions et le plus grand nombre de mots liés aux consignes et au matériel de l'école.

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 énoncer par les élèves.

Ecrire au tableau le mot « Ecole » et demander aux élèves tout ce que ce nom leur évoque.

Noter au tableau tous les mots.

Une fois qu'il y a suffisamment de mots au tableau, demander aux élèves s'il n'y aurait pas un moyen d'en regrouper certains, si oui lesquels et pourquoi.

Faire une photo du tableau avant de l'effacer. Les mots qui y sont serviront pour la séance 2.

SEMAINES 1 à 4

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

Activité :

Découverte de devinettes

Objectifs d'apprentissage :

Se familiariser avec les diaporamas
Développer le lexique lié à l'école

Sensibiliser les élèves à la
correspondance oral / écrit

Matériel :

Diaporama : devinettes
32 cartes dictionnaire (images/mots)

Modalité :

Oral collectif, groupe classe

Durée :

15 à 20 minutes

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

- Présenter l'objectif aux élèves: « On va apprendre des mots nouveaux pour vous aider à mieux parler et à mieux comprendre. » cf. diaporama.
- Présenter l'activité aux élèves: « *On cherche un mot à partir d'une devinette.* »
- Lire la première partie de la devinette. Exemple: « *On peut s'asseoir dessus.* » pour *tabouret*.
- Les élèves formulent des hypothèses. Les écrire au tableau.
- Lire la seconde partie de la devinette quand il y en a une. Exemple : « *Je n'ai pas de dossier.* » pour *tabouret*.
- Les élèves éliminent les hypothèses qui ne conviennent pas. Les barrer au fur et à mesure.
- Proposer aux élèves de vérifier leurs hypothèses en faisant apparaître le premier graphème du mot en l'oralisant : nom et son de la lettre (expliquer aux enfants que les lettres se présentent sous 3 formes : une forme écrite, un nom et un son, ceci est à faire systématiquement tout au long du dispositif).
- Cliquer au fur et à mesure pour faire apparaître tous les graphèmes du mot (graphème par graphème : une couleur différente par "partie*": cf. diaporama). (*Au cours de cette découverte du mot, certains élèves remarqueront que 2 lettres peuvent s'associer pour former un seul son*).
- Une fois que le mot est apparu dans son entier, le redire tous ensemble et l'épeler tous ensemble.
- Montrer ensuite aux élèves comment s'écrit le mot en écriture cursive.
- Afficher l'image correspondant au mot trouvé.
- Procéder de la même manière pour le second mot du jour.

**On ne parlera pas de syllabe, la syllabe étant une unité phonétique qui se prononce en une seule fois. C'est pourquoi, au cours des diaporamas, on parlera de "partie" ou de "morceau" de mot et on accentuera volontairement chaque phonème. Par contre, dans le*

jeu de bataille de syllabes, c'est bien la syllabe qui sera utilisée : robe = 1 syllabe / possible = 2 syllabes / étagère = 3 syllabes...

Particularités:

→ Certains mots ont plusieurs sens (exemples : souris, lettre). Quand un mot polysémique est présenté, on aborde avec les élèves tous les sens de ce mot.

→ L'étude d'un mot permet de préciser le sens d'autres mots en établissant des liens (exemples : dictionnaire / album en lien avec livre, journal, catalogue...)

Remarque : les pastilles de couleur

Après la découverte des deux mots du jour, les diaporamas comportent un rappel des mots découverts précédemment. Ces diapositives de rappel portent une pastille de couleur :

- bleue pour les noms
- rouge pour les verbes
- verte pour les adjectifs
- noire pour les autres mots.

Ces pastilles ont été introduites à la demande des enseignants notamment pour aider à la production d'écrit à partir des grandes cartes dictionnaire recto-verso.

Au cours de la présentation des diaporamas, la présence de ces pastilles (de catégorisation grammaticale) est expliquée aux enfants de manière simple.

« Il y a différentes catégories de mots. Il y a des noms, des verbes, des adjectifs et d'autres mots. Dans les diaporamas, les verbes portent une pastille rouge, les noms, une pastille bleue, les adjectifs, une pastille verte et les autres mots, une pastille noire. »

Dans les séances, il suffira à l'adulte de nommer la catégorie correspondante à chaque illustration quand elle apparaît.

Mots, devinettes et phrases d'accompagnement du thème 1

L'école

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
1	feutre	Il sert à écrire et à dessiner.	Ce feutre est rouge.		(un) crayon-feutre (un) marqueur
	stylo	Il sert à écrire.	Ce stylo est bleu.		
2	banc	On peut s'y asseoir à plusieurs.	Ceci est un banc.		(un) siège (une) banquette
	tabouret	On peut s'asseoir dessus. Il n'a pas de dossier.	Ceci est un tabouret.		(un) siège
3	découper	C'est faire des morceaux de papier avec des ciseaux.	On utilise des ciseaux pour découper.	couper (une) coupure recouper	couper
	déchirer	C'est faire des morceaux de papier sans utiliser des ciseaux.	On déchire avec les mains.	(une) déchirure	
4	pareil	Il me ressemble. Il est ...	Ces deux personnages sont pareils.	pareille	semblable, identique, même <i>Contraire</i> : différent
	différent	Il ne me ressemble pas. Il est ...	Ces deux personnages sont différents.	différente, (une) différence, différemment	<i>Contraire</i> : pareil

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
5	colorier	On le fait pour que ce soit joli. On remplit avec de la couleur.	Quand on remplit avec de la couleur, on colorie.	(un) coloriage, tricolore, multicolore	
	décorer	On le fait pour que ce soit joli. On ajoute un dessin ou un objet.	Le monsieur décore le sapin de Noël.	(une) décoration, (un) décor, (un) décorateur, (une) décoratrice	orner, embellir
6	carnet	On peut y écrire et y dessiner. Il est plus petit que le cahier.	Ceci est un carnet.		(un) agenda, (un) bloc-notes
	cahier	On peut y écrire et y dessiner.	Ceci est un cahier.		
7	crayon de couleur	Il sert à colorier.	Voici des crayons de couleur.		
	crayon à papier	Il sert à écrire et à dessiner. On peut l'effacer avec une gomme.	Voici un crayon à papier.		
8	souligner	C'est faire un trait sous un mot.	Souligner, c'est tracer un trait sous quelque chose.	(une) ligne, aligner, surligner	
	barrer	C'est faire un trait sur un mot.	Barrer, c'est tracer un trait sur quelque chose.	(une) barre, (un) barrage, (une) barrière	

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
9	étagère	On place des objets dessus.	Ceci est une étagère.	(un) étage	
	tiroir	On range des objets dedans.	Le deuxième tiroir est ouvert.	attirer, tirer, s'étirer	
10	facile	On peut réussir sans faire beaucoup d'efforts. C'est ...	Ce labyrinthe est facile.	facilement, (une) facilité	simple, aisé <i>Contraire</i> : difficile
	difficile	Il faut faire beaucoup d'efforts pour réussir. C'est ...	Ce labyrinthe est difficile.	difficilement, (une) difficulté	dur, compliqué <i>Contraire</i> : facile
11	écran	L'ordinateur et la télévision en ont un.	Voici deux écrans.		
	souris	C'est un petit animal gris. L'ordinateur en a une.	Ce sont des souris.		
12	journal	Des mots y sont écrits. On <u>le</u> lit pour connaître les nouvelles.	Voici un journal.	(un) jour, (une) journée, (un) journaliste, toujours	(un) quotidien, (une) revue, (un) magazine
	album	Des mots y sont écrits. <u>Il</u> raconte une histoire.	Voici quatre albums.		(un) livre

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
13	parler	C'est dire des mots à voix haute.	Cet homme parle.	(un) parloir, (un) haut-parleur	s'exprimer, bavarder, discuter
	chuchoter	C'est dire des mots à voix basse.	Le garçon au tee-shirt bleu chuchote quelque chose à l'oreille de son ami.	(un) chuchotement	murmurer <i>Contraires</i> : crier, hurler
14	possible	On peut le faire. C'est ...	Enfiler ce fil dans cette aiguille, c'est possible.	impossible, (une) possibilité, (une) impossibilité,	<i>Contraire</i> : impossible
	impossible	On ne peut pas le faire. C'est ...	Enfiler cette corde dans cette aiguille est impossible.	possible, (une) possibilité, (une) impossibilité,	<i>Contraire</i> : possible
15	lavabo	On le trouve dans la salle de bain. On peut s'y laver les mains et les dents.	Le lavabo se trouve dans la salle de bain.		(un) lave-mains, (une) cuvette
	robinet	On le trouve dans la salle de bain. Il ne faut pas oublier de <u>le</u> fermer.	Voici un robinet.	(une) robinetterie	
16	lettre	Il y en a 26 dans l'alphabet. On la met dans une enveloppe.	Voici des lettres.		
	alphabet	Il se compose de 26 lettres. Il commence par A et se termine par Z.	Ceci est un alphabet.	alphabétique	

SEMAINES 2 à 4

Situation 2 : Production d'écrit à partir d'un texte de référence

Activité : Production d'écrit

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes

Écrire un texte en "reparamétrant" un texte court sur le thème de l'école

Matériel :

Début de poésie

Imagier du thème constitué en classe+ images complémentaires

Modalité :

Atelier de 6 élèves

Cette activité est inspirée des travaux d'André Ouzoulias (situations génératives).

Avant la production d'écrit :

Semaine 2 : Appropriation de la structure de départ (cf. page suivante)

Afficher la comptine.

La commenter. Chercher d'autres idées sur le même modèle.

Semaines 3 et 4 : Activités pour préparer la séance d'écriture

Mises en scène des idées et les photographier (exemple : un livre sous le toboggan, un stylo dans le lavabo)

Attention : pensez à inciter les élèves à varier les prépositions spatiales (dans, sur, au-dessus de, en-dessous de, à côté de, etc...).

Dictée à l'adulte à partir des photos.

Semaines 5 et 6 :

Production collective d'un nouveau texte.

Idées de productions finales :

Création d'un livre imagé associant textes et photos

Création d'un diaporama

Différenciation :

Respect des rimes demandé ou non

Travail individuel ou en binômes

Écriture des mots par l'élève ou travail avec des étiquettes

SEMAINES 2 à 4

Situation 2 : Production d'écrit à partir d'un texte de référence.

Texte: *Avez-vous déjà vu ?*

Avez-vous déjà vu ?

Un journal dans le lavabo,

Un robinet sur un toboggan,

....

SEMAINE 2

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

Situation 1 : 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 du thème (pour les mots déjà découverts en rituel) + cartes complémentaires.

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

** Choisir des mots de 1, de 2, de 3 et de 4 syllabes.*

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

SEMAINE 3

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

Situation 3 : Jeu de catégorisation « les paires »

Activité :

Jeu de catégorisation « les paires »

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes

Associer deux cartes en justifiant la catégorie

Matériel:

Cartes du thème 1 (pour les mots déjà découverts en rituels) + cartes complémentaires pour les jeux de catégorisation

Modalité:

Atelier de 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 : posséder le maximum de paires en fin de partie.

Règle du jeu :

Disposer 12 cartes, face visible sur la table (veiller à avoir plusieurs catégories).

Distribuer une carte à chaque élève.

Chacun, à son tour, prend une carte qu'il peut associer à la sienne en expliquant son choix. Si le critère donné est accepté, il forme alors une paire qu'il conserve.

Quand tous les joueurs sont passés une fois, remettre des cartes sur la table de façon à en avoir à nouveau 12 pour le tour suivant et distribuer une nouvelle carte à chaque joueur. Même déroulement.

Le gagnant sera celui qui aura constitué le plus de paires en fin de partie.

Variante :

Disposer les 12 cartes face cachée sur la table.

Différenciation :

- Nombre de cartes sur la table et nombre de catégories plus ou moins grand

- Travailler la catégorisation à la manière de S. Cèbe, R. Goigoux et J-L. Paour (2004) : l'adulte a mis dans une enveloppe 4 ou 5 cartes d'une même catégorie (par exemple des animaux extraits des cartes complémentaires).

L'adulte montre aux enfants l'enveloppe fermée et leur dit qu'il y a placé des objets de la même catégorie et que, maintenant, il faudrait écrire sur l'enveloppe **la catégorie** qu'elle contient et que c'est à eux de trouver cette catégorie.

Comment faire étant donné qu'on n'a pas vu l'adulte faire son tri ?...

Laisser les enfants proposer une solution... .

Sortir les cartes ?

D'accord, mais **on n'a le droit de ne sortir qu'une carte à la fois.**

On sort donc une carte. On la décrit, on la nomme et on donne le nom de plusieurs catégories possibles.

ex : On a sorti un chat → l'adulte a pu mettre des chats (*étiquette possible : chats*), ou des animaux à poils (*étiquette possible : animaux à poils*) ou des animaux à quatre pattes (*étiquette possible : animaux à quatre pattes*) ou toutes sortes d'animaux (*étiquette possible : animaux*)... . On répertorie ainsi 3 ou 4 catégories possibles puis on remet la carte dans l'enveloppe.

Attention : L'important dans cette démarche est, non pas de trouver la catégorie, mais d'intégrer et de verbaliser le chemin qui permet d'y arriver d'où la nécessité d'exiger que les enfants argumentent et justifient leurs propositions.

On a 3 ou 4 catégories et il n'en faut qu'une... Comment faire pour choisir la bonne ?

Il faut sortir une autre carte... par exemple la poule.

On l'observe, on nomme les catégories auxquelles elle pourrait appartenir mais attention il ne faut pas oublier que dans l'enveloppe on a vu qu'il y avait le chat donc des catégories comme animaux à plumes, animaux ayant 2 pattes... sont irrecevables → **bien faire expliciter toutes ces démarches aux enfants, toujours leur demander d'argumenter leurs réponses et propositions, les guider pour qu'ils n'oublient pas ce qu'ils ont appris de la première carte...**

Après observation de la 2^{ème} carte, on élimine les catégories *chats* et *animaux à poils* reste la catégorie *animaux*.

On remet la poule dans l'enveloppe, on demande aux enfants si on accepte que c'est la catégorie animaux qu'il y a dans l'enveloppe, quelles autres cartes on pourrait trouver dans l'enveloppe. A chaque proposition, l'enfant doit se justifier : « *Je propose éléphant parce que l'éléphant est un animal et que dans l'enveloppe on a placé des animaux...* »

Que fait-on maintenant ?

On écrit le mot « animaux » sur l'enveloppe ?

On sort une autre carte pour vérifier ? Mais est-ce vraiment utile ? Et, si oui, pourquoi ? ...

On continue jusqu'à ce que tous soient d'accord sur la catégorie et ce n'est qu'alors qu'on l'écrit sur l'enveloppe.

SEMAINE 4

Situation 4 : Jeu de catégorisation « l'intrus »

Activité :

Jeu de catégorisation : " Trouve l'intrus "

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes

Trouver l'intrus parmi 4 cartes images en justifiant son choix

Matériel :

Cartes image du thème 1 + cartes complémentaires

Modalité :

Atelier 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 : trouver le maximum d'intrus au cours d'une partie.

Règle du jeu :

Disposer 4 cartes alignées face visible sur la table (3 appartenant à une même catégorie + un intrus).

A tour de rôle, les élèves doivent désigner l'intrus en justifiant leur choix.

Le gagnant sera celui qui aura trouvé le plus d'intrus en fin de partie.

Variante:

Même règle du jeu mais c'est le premier élève qui trouve qui donne la réponse et gagne.

Différenciation:

Nombre plus ou moins important de cartes.

Un élève meneur de jeu : il construit une série de 4 cartes (3 appartenant à une même catégorie + un intrus) et la propose à d'autres élèves.

SEMAINES 5 et 6

Activités :

Diaporamas « révision »
Fluence / Dénomination rapide
Synonymes
Familles de mots

Objectifs : consolider les apprentissages
des 4 semaines précédentes

Matériel :

Diaporamas
3 planches de fluence
Synonymes / Familles de mots (page
suivante)

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.

Familles de mots

Travail oral : Demander aux enfants de trouver des mots de la famille du mot proposé ou dire les mots d'une famille et demander aux enfants de trouver le mot du thème qui appartient également à cette famille.

découper : couper, une coupure, recouper, une coupe, un découpage

colorier : un coloriage, une couleur, colorer, incolore, bicolore, tricolore, multicolore, un coloris, un colorant, décolorer

décorer : une décoration, un décorateur, une décoratrice, un décor

souligner : une ligne, surligner, aligner, un alignement, un interligne

barrer : une barre, un barrage, une barrière

différent : différente, une différence, différemment, différencier

pareil : pareillement

déchirer : une déchirure

chuchoter : un chuchotement

facile : facilement, une facilité

difficile : difficilement, une difficulté

possible : impossible, une possibilité, une impossibilité

impossible : possible, une possibilité, une impossibilité,

une étagère : un étage

un tiroir : tirer

un alphabet : alphabétique

un feutre : feutrer, la feutrine

un robinet : une robinetterie

un journal : un jour, une journée, journalier, un journaliste

une souris : une souricière, un souriceau

parler : une parole, un parleur, un parloir

Synonymes

Travail oral : Dire le mot et demander aux élèves de trouver (dans les mots du thème) un mot qui veut dire la même chose. Les petites ou grandes cartes dictionnaire peuvent être posées sur la table pour aider les élèves.

bavarder = **parler**

murmurer = **chuchoter**

discuter = **parler**

identique = **pareil**

dialoguer = **parler**

semblable = **pareil**

le même = **pareil**

un calepin = **un carnet**

faisable = **possible**

aisé = **facile**

simple = **facile**

dur = **difficile**

peindre = **colorier**

autre = **différent**

embellir = **décorer**

colorer = **colorier**

compliqué = **difficile**

s'exprimer = **parler**

dire = **parler**

tracer un trait sur = **barrer**

ce n'est pas sorcier = c'est **facile**

orne = **décorer**

Situation supplémentaire : Closures de phrases

Activité :

Closures de phrases

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes par le biais d'un apprentissage en contexte

Matériel :

Cartes de closures de phrases

Cartes images

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 : Gagner le plus de cartes. Celui qui trouve la réponse gagne la carte.

Règle du jeu :

Le jeu se déroule en plusieurs phases (nombre de phases au choix) :

1ère phase : L'enseignant(e) place les images suivantes : *découper, étagères, écran, déchirer, journal, décorer, banc, alphabet, barrée, crayon à papier, différentes, lettres, impossible, pareilles, faciles, tabouret, possible, difficiles* : face visible au centre de la table.

Consigne : « Je vais lire une phrase. Dans cette phrase, il manque un mot. Vous devez essayer de deviner ce mot sans le dire. Si vous avez trouvé le mot qui manque, vous prenez l'image qui correspond. »

Une partie correspond à la lecture du nombre de cartes closures souhaité.

Faire un exemple ensemble.

Phases suivantes : idem pour les mots suivants : *souple, crayons de couleur, robinet, souligne, carnet, tiroirs, découper, colorie, feutre, stylo, déchirer, album, lavabo, cahier, souris...*

Variante: Les cartes-images peuvent progressivement être retirées pour complexifier le jeu. Les élèves doivent alors trouver le mot manquant (sans image support).

Phrases de closures

Lire les phrases et demander aux enfants de trouver le mot qui manque.

On peut placer les images sur la table pour que les enfants montrent l'image correspondant au mot manquant et le nomment.

1. Je prends mes ciseaux pour _____. (*découper*)
2. A la bibliothèque, les livres sont rangés sur des _____. (*étagères*)
3. La télévision et l'ordinateur ont tous les deux un _____. (*écran*)
4. Il ne faut pas _____ les pages des livres. (*déchirer*)
5. Pour connaître les nouvelles, Jeanne lit le _____ tous les matins. (*journal*)
6. J'ai acheté des guirlandes et des boules pour _____ le sapin de Noël. (*décorer*)
7. Les cinq enfants du groupe jaune sont assis sur le _____. (*banc*)
8. Anaïs connaît les vingt-six lettres de l' _____. (*alphabet*)
9. On ne peut pas passer par là car la route est _____. (*barrée*)
10. Il me faut une gomme pour effacer ce trait de _____. (*crayon à papier*)
11. Quand deux choses ne sont pas pareilles, on dit qu'elles sont _____. (*différentes*)
12. Dans sa sacoche, le facteur a beaucoup de _____. (*lettres*)
13. On ne peut pas marcher sur l'eau : c'est _____. (*impossible*)
14. Dans une paire de chaussettes, les deux chaussettes sont _____. (*pareilles*)
15. Dans ce jeu, il y a des questions difficiles mais aussi des questions _____. (*faciles*)
16. Un siège pour une personne qui a des pieds mais qui n'a ni dossier, ni accoudoir est un _____. (*tabouret*)
17. Pour colorier, on utilise des feutres ou des _____. (*souple*)
18. Les enfants _____ du maître pour entendre l'histoire qu'il va raconter. (*crayons de couleur*)
19. Quand tu auras fini de te laver les mains, n'oublie pas de bien fermer le _____. (*robinet*)
20. Le ciel est gris, il est donc _____ qu'il pleuve cet après-midi. (*possible*)
21. Lorsqu'on trace un trait sous quelque chose, on _____. (*souligne*)
22. Jules a toujours un _____ dans sa poche pour prendre des notes ou faire des croquis. (*carnet*)
23. Nous avons _____ des bandes de papier pour faire des guirlandes. (*découper*)
24. Lorsqu'on remplit avec de la couleur, on _____. (*colorie*)
25. Dans ma trousse, j'ai des crayons, une gomme et un _____ bleu. (*stylo / feutre*)
26. Une commode est un meuble qui a plusieurs _____. (*tiroirs*)

27. Un livre pour enfants qui comporte des mots et des illustrations est un _____. (*album*)
28. Pour colorier, on utilise des crayons de couleur ou des _____. (*feutres*)
29. Les chats chassent les _____. (*souris*)
30. Il range ses stylos dans le _____ de son bureau. (*tiroir*)
31. Pour m'apprendre à écrire, maman m'a acheté un _____ d'écriture. (*cahier*)
32. Le contraire de possible, c'est _____. (*impossible*)
33. Le contraire de pareil, c'est _____. (*différent*)
34. Le contraire de facile, c'est _____. (*difficile*)
35. Pour se déplacer sur l'écran de l'ordinateur, on utilise une _____. (*souris*)
36. Un meuble de rangement qui n'a pas de porte est une _____. (*étagère*)
37. L'_____ est composé de six voyelles et de vingt consonnes. (*alphabet*)
38. Je préfère commencer mon dessin avec un _____, comme cela je peux gommer. (*crayon à papier*)
39. On ne plus dessiner avec ces _____ car leur encre a séché. (*feutres*)
40. Il y a huit _____ dans le mot dimanche. (*lettres*)
41. Il y a de l'eau partout car le _____ de l'évier fuit. (*robinet*)
42. L'évier est dans la cuisine, le _____ est dans la salle de bain. (*lavabo*)
43. Lorsqu'on fait un trait sur un mot, on dit qu'on le _____. (*barre*)
44. Marie note ses recettes de cuisine sur un _____ bleu. (*cahier / carnet*)
45. Marion a _____ sa chambre avec des photos de chevaux. (*décoré*)
46. Le contraire de difficile, c'est _____. (*facile*)
47. Le contraire de différent, c'est _____. (*pareil*)
48. En tirant sur le manteau de Jean, Jules l'a _____. (*déchiré*)

Autres jeux

Mistigri : 4 joueurs

Matériel : 31 des 32 cartes du thème + carte « Mistigri »

But du jeu : Réussir à se débarrasser le premier de toutes ses cartes et donc ne pas finir avec la carte « Mistigri ».

Règle du jeu : Distribuer toutes les cartes. Les joueurs regardent si, dans le jeu, ils peuvent constituer des paires de contraires. Si oui, ils les posent devant eux, face découverte en nommant les paires. Le jeu peut alors commencer. Le premier joueur tire une carte au hasard, dans le jeu de son voisin. Il regarde s'il peut former une paire avec cette nouvelle carte. Sinon, il la garde et c'est au joueur suivant de tirer une carte dans le jeu de son voisin et ainsi de suite.

Jeu de paires : 4 joueurs

Matériel : 31 des 32 cartes du thème + carte « Joker »

But du jeu : Réussir à se débarrasser le premier de toutes ses cartes

Règle du jeu : Distribuer toutes les cartes. Les joueurs regardent si, dans leur jeu, ils peuvent constituer des paires de contraires. Si oui, ils les posent devant eux, face découverte en nommant les paires. Le jeu peut alors commencer. Le premier joueur tire une carte au hasard, dans le jeu de son voisin. Il regarde s'il peut former une paire avec cette nouvelle carte. Sinon, il la garde et c'est au joueur suivant de tirer une carte dans le jeu de son voisin et ainsi de suite.

Le joker permet de former une paire : le joueur l'utilise avec une des cartes de son jeu. Par exemple, il pose la carte « accélérer » et le Joker qui représente « ralentir ».

NB : A chaque fois qu'un joueur pose une paire de contraires sur la table, il doit les nommer.

Memory par association

Matériel : les 32 cartes du thème (*moins de cartes pour la différenciation*)

But du jeu : Faire un maximum de paires

Règle du jeu : Toutes les cartes sont posées sur la table face cachée. Le premier joueur retourne 2 cartes et les nomme. Si ces cartes font une paire, il s'en saisit et rejoue. Sinon il les retourne à nouveau et c'est au tour du joueur suivant de retourner 2 cartes.

Jeu de Kim

Matériel : cartes du thème

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.

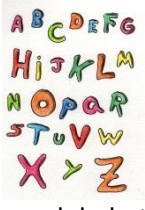
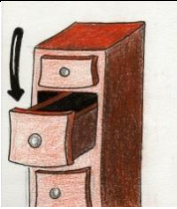
Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage. Evaluation du lexique : Les consignes et objets de l'école.

Consigne : Nomme les mots correspondant aux images.

				
découper	Déchirer	colorier	décorer	barrer
				
souligner	un carnet	un cahier	un album (des albums)	un journal
				
parler	chuchoter	un stylo	un feutre	un crayon à papier
				
des crayons de couleur	une lettre (des lettres)	un alphabet	une souris (des souris)	un écran (des écrans)
				
un lavabo	un robinet	une étagère	un tiroir	un banc
				
un tabouret	différent	pareil	possible	impossible
		<u>Mots nommés</u> .../32		
facile	difficile			

Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage / Evaluation du lexique : Les consignes et objets de la classe.

Consigne : Nomme les mots correspondant aux images.

découper	Déchirer	colorier	décorer	barrer
souligner	Carnet	cahier	album	journal
parler	Chuchoter	stylo	feutre	crayon à papier
crayon de couleur	Lettre	alphabet	souris	écran
lavabo	Robinet	étagère	tiroir	banc
tabouret	Différent	pareil	possible	impossible
facile	Difficile	<u>Mots nommés</u> .../32		

Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage / Evaluation du lexique : Les consignes et objets de la classe.

Consigne : Nomme les mots correspondant aux images.

découper	déchirer	colorier	décorer	barrer
souligner	carnet	cahier	album	journal
parler	chuchoter	stylo	feutre	crayon à papier
crayon de couleur	lettre	alphabet	souris	écran
lavabo	robinet	étagère	tiroir	banc
tabouret	différent	pareil	possible	impossible
facile	difficile	<u>Mots nommés</u> .../32		

Thème 2 - La grande motricité

Période de 6 semaines :

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

Matériel nécessaire durant cette période :

- Diaporamas sur le thème de la grande motricité
- 32 grandes cartes dictionnaire
- 32 petites cartes à jouer
- 8 cartes à jouer complémentaires + cartes « Mistigri » et « Joker »
- 6 planches loto des contraires
- petites cartes à jouer du thème 1
- des jetons
- cartes catégories (à fabriquer vous-mêmes : les images ne nous appartenant pas, nous ne pouvons pas les mettre à votre disposition pour l'instant)
- cartes closures + closures supplémentaires (*dans ce livret*)
- familles de mots / synonymes / préfixes (*dans ce livret*)
- 3 planches fluence / dénomination + feuilles de scores
 - planche évaluation + feuilles de scores (*dans ce livret*)

Des titres d'albums illustrant les contraires sont référencés à la fin de la présentation du thème..

Ces ouvrages peuvent être lus et/ou mis à disposition des enfants dans la classe.

Liste des mots retenus pour le thème de la grande motricité

Thème 2 - La grande motricité

32 mots (16 noms, 8 verbes, 8 adjectifs)	8 mots complémentaires au thème (4 couples de contraires)
accélérer	lacer
ralentir	délacer
reculer	coller
avancer	décoller
réussir	vide
rater	plein
pousser	ouvert
tirer	fermé
s'éloigner	
s'approcher	
souple	
raide	
groupé	
dispersé	
lent	
rapide	
adroit	
maladroit	
prudent	
imprudent	
à l'extérieur	
à l'intérieur	
(aller) à gauche	
(aller) à droite	
au-dessus	
au-dessous	
devant	
derrière	
en haut	
en bas	
départ	
arrivée	

GUIDE PEDAGOGIQUE

Thème 2 La grande motricité	Dire Lire Écrire	Dire	Écrire Lire
	RITUEL	APPRENTISSAGE ET ENTRAINEMENT	PRODUCTION D'ECRIT
Semaine 1	Devinettes: 2 mots par jour		Constitution de l'imagier pour la classe
Semaine 2	Devinettes : 2 mots par jour	Avec l'enseignant Loto des contraires En autonomie Jeu de bataille des syllabes	Constitution de l'imagier pour la classe Collecte de contraires
Semaine 3	Devinettes : 2 mots par jour	Avec l'enseignant Jeu du minuteur (catégorisation) En autonomie - Jeu de bataille des syllabes - Loto des contraires	Constitution de l'imagier pour la classe Activités préparatoires à la production d'écrit
Semaine 4	Devinettes : 2 mots par jour	Avec l'enseignant Jeu de closures de phrases En autonomie - Jeu du minuteur (catégorisation) - Jeu de bataille des syllabes - Loto des contraires	Constitution de l'imagier pour la classe Activités préparatoires à la production d'écrit
Semaines 5 et 6	Reprise des devinettes	Diaporamas « révision » Fluence / Familles de mots - Synonymes Jeux avec l'enseignant (remédiation) ou en autonomie	Écriture d'un livre des contraires

Echéancier thème 2 : La grande motricité

Thème 2 La grande motricité	jour	date	Présentation ritualisée des mots	Situations
Semaine 1	1		accélérer - ralentir	Remue-méninges Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Jeu de bataille des syllabes
	2		reculer - avancer	
	3		réussir - rater	
	4		pousser - tirer	
Semaine 2	5		s'éloigner - s'approcher	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Collecte de contraires Atelier en autonomie <i>Jeu de bataille des syllabes</i>
	6		souple - raide	
	7		groupé - dispersé	
	8		lent - rapide	
Semaine 3	9		adroit - maladroit	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Activités préparatoires à la production d'écrit Jeu du minuteur Ateliers en autonomie <i>Loto des contraires</i> <i>Jeu de bataille des syllabes</i>
	10		prudent - imprudent	
	11		à l'extérieur - à l'intérieur	
	12		(aller) à droite - (aller) à gauche	
Semaine 4	13		au-dessus - au-dessous	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Activités préparatoires à la production d'écrit Closures de phrases Ateliers en autonomie <i>Jeu du minuteur</i> <i>Loto des contraires</i> <i>Jeu de bataille des syllabes</i>
	14		devant - derrière	
	15		en bas - en haut	
	16		départ - arrivée	
Semaines 5 et 6			Fluence / Synonymes - Familles de mots	Ecriture du livre des contraires Jeux avec l'enseignant (remédiation) ou en autonomie

SEMAINE 1 - Jour 1

Situation 1 : Remue-méninges

Activité : Remue-méninges

Objectifs d'apprentissage :

Faire émerger le lexique lié à la grande motricité connu des élèves

Matériel : Tableau + appareil photo

Modalité : Travail en grand groupe

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 : Faire nommer plusieurs émotions et le plus grand nombre de mots liés à la grande motricité.

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 énoncer par les élèves.

Ecrire au tableau le mot « Motricité » et demander aux élèves tout ce que ce nom leur évoque.

Noter au tableau tous les mots.

Une fois qu'il y a suffisamment de mots au tableau, demander aux élèves s'il n'y aurait pas un moyen d'en regrouper certains, si oui lesquels et pourquoi.

Faire une photo du tableau avant de l'effacer. Les mots qui y sont serviront pour la séance 2.

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 grande motricité

Aborder la notion de contraire

Sensibiliser les élèves à la correspondance oral / écrit

Matériel :

Diaporamas sur le thème de la grande motricité.

32 cartes dictionnaire (images/mots)

Modalité :

Oral collectif, groupe classe

Durée : 15-20 mns par jour

Ordre de présentation des mots : cf. échéancier.

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. » cf. diaporama.
- Présenter l'activité aux élèves: « *On cherche un mot à partir d'une devinette.* »
- Lire la première partie de la devinette. Exemple: « *Mettre beaucoup de temps* » pour lent.
- Les élèves formulent des hypothèses. Les écrire au tableau.
- Lire la seconde partie de la devinette quand il y en a une. Exemple: « *Ne pas aller vite.* » pour lent.
- Les élèves éliminent les hypothèses qui ne conviennent pas. Les barrer.
- Proposer aux élèves de vérifier leurs hypothèses en faisant apparaître le premier graphème du mot tout en l'oralisant.
- Écrire le mot au tableau en script (graphème par graphème : une couleur différente par "partie*"). (Au cours de cette découverte du mot, certains élèves remarqueront que 2 lettres peuvent s'associer pour former un seul son).
- Une fois que le mot est apparu dans son entier, le redire tous ensemble et l'épeler tous ensemble.
- Montrer ensuite aux élèves comment s'écrit le mot en écriture cursive.
- Afficher l'image correspondant au mot trouvé et lire la phrase mettant le mot en contexte.
- Montrer aux élèves la carte dictionnaire correspondant au mot trouvé (constitution de l'imagier de la classe).
- Procéder de la même manière pour le second mot du jour.

Particularités:

→ Certains mots du thème peuvent être abordés lors des séances de motricité (ce qui peut aider les élèves à faire le lien et rencontrer les mots dans des contextes différents). Les enseignants peuvent également les prendre en photo dans différentes situations contraires en vue de créer un livre des contraires.

* On ne parlera pas de syllabe, la syllabe étant une unité phonétique qui se prononce d'une seule émission de voix. Ici, on parlera de "partie" ou de "morceau" de mot.

Mots, devinettes et phrases d'accompagnement du thème 2

La grande motricité

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
1	accélérer	C'est aller plus vite.	Le feu passe au vert. Le motard accélère.	(un) accélérateur, (une) accélération	<i>Contraire</i> : ralentir
	ralentir	C'est le contraire d'accélérer.	Le feu passe au rouge. Le motard ralentit.	(un) ralentissement, (un) ralentisseur, lent, lente, lentement	<i>Contraire</i> : accélérer
2	reculer	C'est aller en arrière.	Le garçon recule.	(un) recul, à reculons	<i>Contraire</i> : avancer
	avancer	C'est le contraire de reculer.	Le garçon avance.	avant, (une) avance	<i>Contraire</i> : reculer
3	réussir	C'est arriver à bien faire quelque chose.	Le cuisinier a réussi son gâteau.	(une) réussite	<i>Contraire</i> : rater
	rater	C'est le contraire de réussir.	Le cuisinier a raté son gâteau.		échouer <i>Contraire</i> : réussir
4	tirer	C'est traîner derrière soi ou faire venir vers soi.	Le monsieur tire sur la corde.	(un) tiroir, s'étirer, attirer	<i>Contraire</i> : pousser
	pousser	C'est le contraire de tirer.	Le monsieur pousse la caisse.	(une) poussette, repousser	<i>Contraire</i> : tirer

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
5	s'approcher	C'est venir plus près.	Le monsieur s'approche du lion en rampant.	proche, prochain, rapprocher	Contraire : s'éloigner
	s'éloigner	C'est le contraire de s'approcher.	Le monsieur s'éloigne du lion en rampant.	loin, (un) éloignement	s'écarter Contraire : s'approcher
6	souple	Se plier facilement, c'est être ...	Le jeune homme blond est souple.	souplement, (une) souplesse, assouplir	Contraire : raide
	raide	C'est le contraire de souple.	Le jeune homme blond est raide.	(une raideur), raidir	Contraire : souple
7	groupé	Quand on est ensemble, on est ... Quand on se rapproche, on est ...	Les moutons sont groupés.	(un) groupement, (un) groupe, regrouper	assemblé, réuni Contraire : dispersé
	dispersé	C'est le contraire de groupé.	Les moutons sont dispersés.	(une) dispersion	éparpillé, séparé Contraire : groupé
8	lent lente	Quand on met beaucoup de temps. Quand on ne va pas vite, on est ...	Cet animal est lent. La tortue est lente.	lentement, (une) lenteur, ralentir	Contraire : rapide
	rapide	C'est le contraire de lent.	Le lièvre court vite. Il est rapide.	rapidement, (une) rapidité	Contraire : lent

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
9	adroit	Quand on est habile, on est ... Quand on sait très bien se servir de ses mains, on est ...	Ce serveur est adroit.	adroitement, (une) adresse, maladroitement, (une) maladresse	habile <i>Contraire</i> : maladroit
	maladroit	C'est le contraire d'adroit.	Ce serveur est maladroit.	maladroitement, (une) maladresse	malhabile, gauche <i>Contraire</i> : adroit
10	prudent	Quand on fait très attention lorsqu'il y a du danger, on est ...	Ce plongeur est prudent.	prudemment, (une) prudence, imprudemment, (une) imprudence	<i>Contraire</i> : imprudent
	imprudent	C'est le contraire de prudent.	Ce plongeur est imprudent.	prudemment, (une) prudence, imprudemment, (une) imprudence	<i>Contraire</i> : prudent
11	à l'intérieur	Ce qui est dedans est ...	L'écureuil est à l'intérieur de son nid.		dedans, dans <i>Contraire</i> : à l'extérieur
	à l'extérieur	C'est le contraire de « à l'intérieur ».	L'écureuil est à l'extérieur de son nid.		dehors, hors <i>Contraire</i> : à l'intérieur
12	à gauche	C'est le côté du corps où il y a le cœur. Le cœur est ...	Le cycliste tourne à gauche.		<i>Contraire</i> : à droite
	à droite	C'est le contraire de « à gauche ».	Le cycliste tourne à droite.		<i>Contraire</i> : à gauche

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
13	au-dessous	Quand on est sous quelque chose, on est ...	L'avion vole au-dessous des nuages.		<i>Contraire</i> : au-dessus
	au-dessus	C'est le contraire de « au-dessous ».	L'avion vole au-dessus des nuages.		<i>Contraire</i> : au-dessous
14	devant	Quand on est à l'avant de quelqu'un ou de quelque chose, on est ...	L'homme est devant le mur.		<i>Contraire</i> : derrière
	derrière	C'est le contraire de devant.	L'homme est derrière le mur.		<i>Contraire</i> : devant
15	en bas	Quand c'est dans la partie basse de quelque chose, c'est ...	Le personnage est en bas de la montagne.		<i>Contraire</i> : en haut
	en haut	C'est le contraire de « en bas ».	Le personnage est en haut de la montagne.		<i>Contraire</i> : en bas
16	départ	C'est le moment où on s'en va.	Le coureur est sur la ligne de départ.	partir, repartir	<i>Contraire</i> : (une) arrivée
	arrivée	C'est le contraire de départ.	Le coureur franchit la ligne d'arrivée.	arriver	<i>Contraire</i> : (un) départ

SEMAINES 2 à 6

Production d'écrit

Activité :

Production d'écrit

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes

Ecrire un livre des contraires

Modalité:

Groupe classe et atelier de 6 élèves

Avant la production d'écrit :Semaine 2: Collecte de contraires

Lister avec les élèves des contraires (penser au vécu de la classe : bougies allumées/éteintes : gâteau d'anniversaire, chaussures à l'endroit/l'envers, grouper/disperser en salle de motricité, etc.), les ajouter à ceux du thème.

Semaines 3 et 4 : Activités pour préparer la séance d'écriture

- Sélectionner parmi la liste des contraires, ceux que l'on va retenir pour l'écriture du livre.
- Demander aux élèves de se mettre en situation pour illustrer l'ensemble des contraires retenus et les prendre en photo (voir exemples ci-après).

Production d'écrit:Semaines 5 et 6 :

- Légender les photos en dictée à l'adulte.
- Saisie des phrases produites possibles à l'ordinateur par les élèves.
- Appairer légendes écrites et photos (prises d'indices: affichages, lecture des prénoms...)
- Constituer le livre (individuel et/ou collectif)
- Lecture des productions à l'ensemble de la classe.

Différenciation:

- Travail individuel ou en binômes
- Nature des aides (affichages, dictionnaire des contraires...)
- Écriture autonome des mots contraires (au lieu de la dictée à l'adulte)

SEMAINES 2 à 6

Production d'écrit (Un exemple réalisé par les élèves de la classe de GS de Solène Hamon de l'école de Saint Jacut du Mené).



Le baigneur est **grand**.



Le bonhomme qui a un tee-shirt est **petit**.



Les mains sont **propres**.



Les mains sont **sales**.



Le jeu est **fait**.



Le jeu est **défait**.

SEMAINE 1

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

& situation 1 : 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 :

32 cartes pour 2 joueurs : les cartes images du thème 1 + cartes complémentaires. Au fur et à mesure, le jeu s'enrichit des cartes du thème 2 des mots découverts en rituel.

** Choisir des mots de 1, de 2, de 3 et de 4 syllabes.*

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

SEMAINE 2

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

& Situation 2 : Loto des contraires

Activité :

Loto des contraires

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes

Sensibiliser les élèves à la notion de contraire

Matériel :

6 planches vierges de loto des contraires

Cartes du thème 2 : paires de contraires déjà vues (8) + les 3 paires de contraires du thème 1 [*possible/impossible, pareil/différent, facile/difficile*] + nouvelles paires de mots contraires extraites des cartes complémentaires du thème 2.

Modalité:

Travail par groupes de 6 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

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

Règle du jeu :

Chaque élève reçoit une planche de loto vierge.

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

A tour de rôle, chaque élève choisit une paire de cartes contraires en la nommant et en justifiant pourquoi il la choisit. Quand le groupe est d'accord, l'enseignante valide et l'élève pose ses cartes sur sa planche au bon endroit.

Attention : au préalable, se mettre d'accord tous ensemble sur la dénomination des différentes cartes (surtout les cartes nouvelles, non encore vues par les enfants).

Variante :

Pour un travail en autonomie : l'enseignant peut imposer les 4 cartes de la première ligne en les choisissant en fonction du niveau des élèves (par exemple : si des paires de contraires posent problème à certains élèves, elles peuvent être retravaillées à ce moment-là). L'élève travaille seul et doit remplir la seconde ligne. Si présence d'un appareil photo dans la classe : l'élève pose l'étiquette de son prénom à côté et peut photographier sa planche pour que l'enseignant puisse valider son travail.

Différenciation :

Sur les 6 joueurs de la partie, certains peuvent recevoir une planche vierge et d'autres (*moins à l'aide*) une planche pré-remplie par l'enseignant(e).

SEMAINE 3

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

& Situation 3 : Jeu du minuteur (inspiré de Tic Tac Boum junior)

Activité :

Jeu du minuteur

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes

Développer le lexique par le biais de la catégorisation

Matériel :

Cartes catégories

Un minuteur (*genre minuteur de cuisine*)

Des jetons

Modalité:

Groupe de 4 élèves maximum

Les images utilisés pour créer ce jeu ne nous appartenant pas et n'étant pas libres de droit, nous ne pouvons actuellement pas les mettre à votre disposition.

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 : amasser le plus de jetons possible.

Règle du jeu : Les cartes catégories forment la pioche, leur face est cachée.

- Un élève pioche une carte qui indique la catégorie des mots à trouver.
- Le minuteur est programmé sur un temps variable selon l'étendue du lexique des élèves : entre 1 minute et 2 minutes.
- Chacun à tour de rôle cite un mot en lien appartenant à la catégorie tirée et donne le minuteur au suivant. Lorsque le minuteur sonne, l'élève, qui le possède, gagne un jeton s'il a pu citer un mot. Dans le cas où il n'a pu citer de nom, ce sont ses partenaires qui gagnent un jeton.
- Un nouvel élève pioche une carte et énonce la catégorie. Le minuteur est à nouveau remonté et le jeu redémarre.

Une partie correspond à quatre catégories tirées.

Variante:

Un élève tire une carte catégorie et énumère le plus possible de mots en lien avec cette catégorie. L'enseignant(e), en accord avec les autres élèves du groupe, valide, compte et note le nombre de points. Idem pour les autres élèves du groupe.

Différenciation:

Les cartes images correspondant aux différentes catégories de la pioche peuvent être disposées face visible sur la table pour aider les élèves.

SEMAINE 4

Situation 4 : Closures de phrases

Activité :

Closures de phrases

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes par le biais d'un apprentissage en contexte

Matériel :

Phrases de closures (pages suivantes)
Cartes images

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 : Gagner le plus de cartes. Celui qui trouve la réponse gagne la carte.

Règle du jeu :

Le jeu se déroule en plusieurs phases (nombre de phases au choix) :

1ère phase : L'enseignant(e) place les images du thème étudié face visible au centre de la table. Les images placées sur la table correspondent aux réponses des closures choisies + des cartes « intrus ».

Consigne : « *Je vais lire une phrase. Dans cette phrase, il manque un mot. Vous devez essayer de deviner ce mot sans le dire. Si vous avez trouvé le mot qui manque, vous prenez l'image qui correspond.* »

Une partie correspond à la lecture du nombre de cartes closures souhaité.

Faire un exemple ensemble.

2ème phase : idem mais possibilité d'ajouter 10 mots du thème précédent : *découper, déchirer, banc, tabouret, dictionnaire, album, stylo, feutre, différent, pareil.*

3ème phase : idem pour les 12 mots suivants.

4ème phase : idem pour les 12 mots suivants.

Variante: Les cartes-images peuvent progressivement être retirées pour complexifier le jeu. Les élèves doivent alors trouver le mot manquant (sans image support).

Phrases de closures

1. Quand on veut doubler un camion sur l'autoroute, on doit _____. (*accélérer*)
2. Attention ! La route est glissante, il faut _____. (*ralentir*)
3. Ils sont arrivés en retard parce qu'ils ont _____ le bus. (*raté*)
4. Léo joue au jeu de l'oie. Il doit _____ son pion de quatre cases. (*avancer / reculer*)
5. Je suis content : pour la première fois, j'ai _____ à écrire mon prénom sans modèle. (*réussi*)
6. Le gâteau que j'ai préparé a brûlé. Il est _____. (*raté*)
7. La voiture ne démarre pas. Il faut la _____ pour la faire avancer. (*pousser*)
8. Il faut être _____ pour réussir à faire le grand écart. (*souple*)
9. L'escargot avance tout doucement. Il est bien plus _____ que le lapin. (*lent*)
10. Le TGV est un des trains les plus _____ du monde. (*rapides*)
11. Il faut être _____ pour découper en suivant les traits. (*adroit*)
12. Au restaurant, la serveuse fait tomber une pile d'assiettes, elle est _____. (*maladroite*)
13. Avant de traverser la rue, les enfants regardent à droite puis à gauche, ils sont _____. (*prudents*)
14. Il est dangereux de mettre sa main _____ des flammes. (*au-dessus*)
15. Au début de la course, les coureurs se placent sur la ligne de _____. (*départ*)
16. A la fin de la course, les coureurs franchissent la ligne d' _____. (*arrivée*)
17. Malika peut se plier en arrière. Elle est très _____. (*souple*)
18. Les enfants _____ du maître pour entendre l'histoire qu'il va raconter. (*s'approchent*)
19. Le chat a grimpé jusqu' _____ de l'arbre. (*en haut*)
20. Rangez-vous en file indienne c'est-à-dire les uns _____ les autres. (*derrière*)
21. Tout doucement, le chat _____ de la souris. (*s'approche*)
22. Nous devons tourner _____ car la rue de gauche est barrée. (*à droite*)
23. Le contraire de souple, c'est _____. (*raide*)
24. La voiture ne démarre pas. Il faut la pousser pour la faire _____. (*avancer*)
25. Pour faire sonner la cloche, il faut _____ sur la corde. (*tirer*)
26. Quand on va vers l'arrière, on _____. (*recule*)
27. Le contraire de ralentir, c'est _____. (*accélérer*)
28. Le contraire de derrière, c'est _____. (*devant*)

29. Le contraire de s'approcher, c'est _____. (*s'éloigner*)
30. Le contraire de dispersé, c'est _____. (*groupé*)
31. Le contraire de « à l'extérieur », c'est _____. (*à l'intérieur*)
32. Le contraire de pousser, c'est _____. (*tirer*)
33. L'avion vole très haut _____ des nuages. (*au-dessus*)
34. Paul a renversé son bol de céréales et son verre de jus d'orange. Il est _____. (*maladroit*)
35. _____ des nuages, le ciel est bleu. (*au-dessus*)
36. Il faut être _____ pour enfiler ces perles. (*adroit*)
37. Avec l'échelle, les pompiers sont montés tout _____ de la tour. (*en haut*)
38. Le contraire de « en haut », c'est _____. (*en bas*)
39. On dit que le guépard est l'animal le plus _____ du monde. (*rapide*)
40. Vous êtes trop près du mur. _____-vous un peu. (*Eloignez*)
41. Bravo ! Tu as _____ à lacer tes chaussures tout seul. (*réussi*)
42. Paul et Marie jouent à cache-cache. Paul s'est caché _____ le canapé. (*derrière*)
43. Le _____ du train a été retardé. (*départ*)
44. Quand on ne fait pas attention au danger, on est _____. (*imprudent*)
45. Le lièvre est beaucoup plus _____ que la tortue. (*rapide*)
46. La tortue est beaucoup plus _____ que le lièvre. (*lente*)
47. Ce bâton est trop _____ pour faire un arc. (*raide*)
48. Jules n'a pas voulu entrer. Il est resté _____. (*à l'extérieur*)

Phrases de closures supplémentaires

But du jeu : gagner le plus de jetons possible.

Règle du jeu : L'enfant qui trouve la réponse obtient un jeton.

1. Ne rentre pas dans la maison avec tes bottes, laisse-les _____. (à l'extérieur)
2. Quand on fait attention au danger, on est _____. (prudent)
3. Le vent a _____ les feuilles mortes. (dispersé)
4. Quand on est le premier, on est _____ les autres. (devant)
5. Quand on est le dernier, on est _____ les autres. (derrière)
6. Aller plus vite, c'est _____. (accélérer)
7. Caché _____ un arbre, le loup observe les trois petits cochons. (derrière)
8. Il faut _____ sur ce cordon pour ouvrir les rideaux. (tirer)
9. Diminuer sa vitesse, c'est _____. (ralentir)
10. Vous êtes trop loin de l'écran, _____-vous. (approchez / avancez)
11. La chenille est enfermée _____ de son cocon. (à l'intérieur)
12. Le joueur n'a pas marqué de point car le ballon est passé _____ du but. (au-dessus)
13. Anne est tombée parce que son chien l'a _____. (poussée)
14. Le jongleur fait tourner des assiettes sur des bâtons, il est très _____. (adroit)
15. Ce joueur est agaçant : il n'arrête pas de _____ le maillot de ses adversaires. (tirer)
16. Augmenter sa vitesse, c'est _____. (accélérer)
17. Vous êtes trop près de l'écran, _____-vous un peu. (éloignez / reculez)
18. Paul n'est pas content car il pense qu'il a _____ son dessin. (raté)
19. Pour jongler avec plusieurs balles, il faut être _____. (adroit)
20. Les vaches sont toutes ensemble dans un coin du champ : elles sont _____. (groupées)
21. Le cheval a sauté _____ de la barrière. (au-dessus)
22. Soulève ces serviettes, la nappe est _____. (au-dessous)
23. Le chat n'a pas _____ à attraper la souris. (réussi)
24. Ce tissu est trop _____ pour faire une robe. (raide)

SEMAINES 5 et 6

Activités :

Production d'écrit

Fluence / Dénomination rapide

Familles de mots / Synonymes / Préfixes

Reprises des jeux des semaines précédentes + autres jeux

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes

Production d'écrit

- Légender les photos en dictée à l'adulte.
- Saisie des phrases produites possibles à l'ordinateur par les élèves.
- Apparier légendes écrites et photos (prises d'indices: affichages, lecture des prénoms...)
- Constituer le livre (individuel et/ou collectif)
- Lecture des productions à l'ensemble de la classe.

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.

Autres jeux

Mistigri : 4 joueurs

Matériel : 31 des 32 cartes du thème + carte « Mistigri »

But du jeu : Réussir à se débarrasser le premier de toutes ses cartes et donc ne pas finir avec la carte « Mistigri ».

Règle du jeu : Distribuer toutes les cartes. Les joueurs regardent si, dans le jeu, ils peuvent constituer des paires de contraires. Si oui, ils les posent devant eux, face découverte en nommant les paires. Le jeu peut alors commencer. Le premier joueur tire une carte au hasard, dans le jeu de son voisin. Il regarde s'il peut former une paire avec cette nouvelle carte. Sinon, il la garde et c'est au joueur suivant de tirer une carte dans le jeu de son voisin et ainsi de suite.

Jeu de paires : 4 joueurs

Matériel : 31 des 32 cartes du thème + carte « Joker »

But du jeu : Réussir à se débarrasser le premier de toutes ses cartes

Règle du jeu : Distribuer toutes les cartes. Les joueurs regardent si, dans leur jeu, ils peuvent constituer des paires de contraires. Si oui, ils les posent devant eux, face découverte en nommant les paires. Le jeu peut alors commencer. Le premier joueur tire une carte au hasard, dans le jeu de son voisin. Il regarde s'il peut former une paire avec cette nouvelle carte. Sinon, il la garde et c'est au joueur suivant de tirer une carte dans le jeu de son voisin et ainsi de suite.

Le joker permet de former une paire : le joueur l'utilise avec une des cartes de son jeu. Par exemple, il pose la carte « accélérer » et le Joker qui représente « ralentir ».

NB : A chaque fois qu'un joueur pose une paire de contraires sur la table, il doit les nommer.

Memory par association

Matériel : les 32 cartes du thème (*moins de cartes pour la différenciation*)

But du jeu : Faire un maximum de paires

Règle du jeu : Toutes les cartes sont posées sur la table face cachée. Le premier joueur retourne 2 cartes et les nomme. Si ces cartes font une paire, il s'en saisit et rejoue. Sinon il les retourne à nouveau et c'est au tour du joueur suivant de retourner 2 cartes.

Jeu de Kim

Matériel : cartes du thème

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.

Familles de mots

Travail oral : Demander aux enfants de trouver des mots de la famille du mot proposé ou dire les mots d'une famille et demander aux enfants de trouver le mot du thème qui appartient également à cette famille.

lent : la lenteur, ralentir, lente, lentement, un ralentisseur, un ralentissement

raide : une raideur, raidir

accélérer : un accélérateur, une accélération

ralentir : la lenteur, lente, lentement, un ralentisseur, un ralentissement

souple : souplesse, la souplesse, assouplir, un assouplissement, un assouplissant

groupé : un groupe, regrouper, un regroupement

rapide : la rapidité, rapidement

prudent : prudente, imprudent, imprudente, la prudence, prudemment, imprudemment

imprudent : prudente, imprudente, la prudence, prudemment, imprudemment

s'éloigner : loin, lointain, lointaine, un éloignement

s'approcher : proche, prochain, prochaine, prochainement

adroit/maladroit : adroite, adroitement, une adresse, maladroite, maladroitement, une maladresse

avancer : une avance, avant, devant, un avancement, une avancée

pousser : une poussette

tirer : un tiroir, un tire-bouchon, s'étirer, un étirement

devant : devancer, une devanture

réussir : une réussite

dispersé : dispersée, disperser, une dispersion

à l'intérieur : intérieurement

à l'extérieur : extérieurement

à gauche : gaucher, gauchère

à droite : droitier, droitière

en bas : bas, basse

en haut : haut, haute, une hauteur

départ : partir

arrivée : arriver

Synonymes

Travail oral : Dire le mot et demander aux enfants de trouver (**dans les mots du thème**) un mot qui veut dire quasiment la même chose. Les cartes dictionnaire peuvent être posées sur la table afin d'aider les enfants.

dans = à l'intérieur	diminuer la vitesse = ralentir
s'écarter = s'éloigner	à l'arrière de = derrière
dedans = à l'intérieur	aller plus vite = accélérer
se détacher = s'éloigner	aller moins vite = ralentir
hors = à l'extérieur	aller près = s'approcher
dehors = à l'extérieur	se vêtir = s'habiller
sur = dessus	se dévêtir = se déshabiller
échouer = rater	rendre plus rapide = accélérer
rassemblé = groupé	rendre plus lent = ralentir
habile = adroit	éparpillé = dispersé
vite = rapide	se mettre plus près = s'approcher
manquer = rater	se mettre plus loin = s'éloigner
se séparer = s'éloigner	gauche = maladroit
à l'avant de = devant	augmenter la vitesse = accélérer

Préfixe mal-

Travail oral : Dire le mot (**avec ou sans préfixe**) et demander aux enfants de trouver le contraire.

(mal) heureux	(mal) chanceux	(mal) habile
(mal) heureuse	(mal) chanceuse	(mal) adroitement
(mal) adroit	(mal) honnête	(mal) honnêtement
(mal) adroite	(mal) honnêteté	(mal) voyant
(mal) adresse	(mal) voyant	(mal) sain
(mal) chance	(mal) entendant	

Préfixes in / im

(in) complet	(im) prévu	(im) parfait
(in) changé	(in) correct	(im) prévisible
(im) patience	(in) cassable	(in) discret
(im) possible	(im) perméable	(in) croyable
(in) juste	(in) capable	(im) mangeable
(in) sécurité	(in) sensé	(in) suffisant
(in) justice	(im) patiente	(im) précis
(in) connu	(in) volontaire	(im) buvable
(im) poli	(in) compétent	(in) supportable
(in) visible	(im) pur	(in) confortable
(in) certain	(in) compréhensible	
(in) sensible		

Préfixes dé- /dés-

(dé) faire	(dé) brancher
(dé) lacer	(dés) ordre
(dé) coudre	(dé) coder
(dés) armer	(dé) boutonner
(dés) obéissant	(dé) favorable
(dé) concentré	(dé) couvert
(dés) avantage	(dé) visser
(dé) plaire	(dé) plier
(dé) bloquer	se (dé)chausser
(dé) boucher	(dés) agréable
(dé) verrouiller	(dés) espoir
(dé) colorer	(dé) ranger
(dés) accord	(dé) nouer
(dé) planter	(dé) coiffé
(dé) plisser	(dé) monter
(dé) congeler	(dé) vêtu
(dés) équilibre	
(dés) ordonné	

Nom :

Prénom :

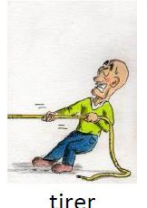
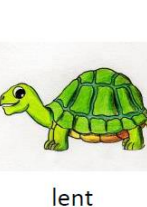
Date :

S'approprier le langage

Evaluation du lexique :

La grande motricité

Consigne : Dis les mots qui correspondent aux images.

				
accélérer	ralentir	reculer	avancer	réussir
				
rater	pousser	tirer	s'éloigner	s'approcher
				
souple	raide	groupé	dispersé	lent
				
rapide	adroit	maladroit	prudent	imprudent
				
à l'extérieur	à l'intérieur	à gauche	à droite	au-dessous
				
au-dessus	devant	derrière	en bas	en haut
		Mots nommés		
départ	arrivée	.../32		

Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage / Evaluation du lexique : La grande motricité.

Consigne : Dis les mots qui correspondent aux images.

accélérer	ralentir	reculer	avancer	réussir
rater	pousser	tirer	s'éloigner	s'approcher
souple	raide	groupé	dispersé	lent
rapide	adroit	maladroit	prudent	imprudent
à l'extérieur	à l'intérieur	à gauche	à droite	au-dessous
au-dessus	devant	derrière	en bas	en haut
un départ	une arrivée			
		Mots nommés	Evaluation	

Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage / Evaluation du lexique : La grande motricité.

Consigne : Dis les mots qui correspondent aux images.

accélérer	ralentir	reculer	avancer	réussir						
rater	pousser	tirer	s'éloigner	s'approcher						
souple	raide	groupé	dispersé	lent						
rapide	adroit	maladroit	prudent	imprudent						
à l'extérieur	à l'intérieur	à gauche	à droite	au-dessous						
au-dessus	devant	derrière	en bas	en haut						
un départ	une arrivée	Mots nommés .../32 Evaluation <table><tr><td>Acquis</td><td></td></tr><tr><td>En cours d'acquisition</td><td></td></tr><tr><td>Non acquis</td><td></td></tr></table>			Acquis		En cours d'acquisition		Non acquis	
Acquis										
En cours d'acquisition										
Non acquis										

Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage / Evaluation du lexique : La grande motricité.

Consigne : Nomme les mots correspondant aux images.

accélérer	ralentir	reculer	avancer	réussir
rater	pousser	tirer	s'éloigner	s'approcher
souple	raide	groupé	dispersé	lent
rapide	adroit	maladroit	prudent	imprudent
à l'extérieur	à l'intérieur	à gauche	à droite	au-dessous
au-dessus	devant	derrière	en bas	en haut
départ	arrivée			

Mots nommés

.../32

Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage / Evaluation du lexique : La grande motricité.

Consigne : Nomme les mots correspondant aux images.

accélérer	ralentir	reculer	avancer	réussir
rater	pousser	tirer	s'éloigner	s'approcher
souple	raide	groupé	dispersé	lent
rapide	adroit	maladroit	prudent	imprudent
à l'extérieur	à l'intérieur	à gauche	à droite	au-dessous
au-dessus	devant	derrière	en bas	en haut
départ	arrivée			

Mots nommés

.../32

Références bibliographiques sur les contraires pouvant être mises à disposition des enfants dans la classe



Phil et Pam découvrent les contraires

Fabienne TEYSSEDER

Hachette



Bonhomme rond

Hervé TULLET

Seuil Jeunesse



Bonhomme carré

Hervé TULLET

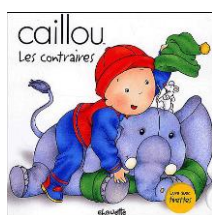
Seuil Jeunesse



Olivia les contraires

Ian FALCONER

Seuil - Créations Jeunesse



Caillou : les contraires

Fabien SAVARY, Isabelle VADEBONCOEUR, TIPEO

Chouette Editions / Collection : Petite Ourse



L'album des contraires

Zazie SAZONOFF, Fred CHAPOTAT

Mila



Faut pas confondre le jour et la nuit

Hervé TULLET

Seuil Jeunesse



Exactement le contraire

Tana HOBAN

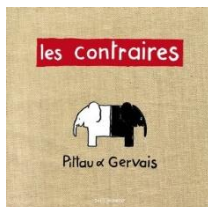
Kaléidoscope



Le jour et la nuit

Hélène MONTARDRE, Eric HELIOT

Milan



Les contraires

Francesco PITTAU, Bernadette GERVAIS

Seuil Jeunesse



Les contraires de Didou

Yves GOT

Albin Michel Jeunesse



Les contraires

Delphine GRAVIER

Gallimard Jeunesse



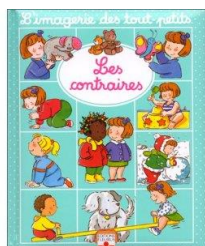
Les contraires

Xavier DENEUX

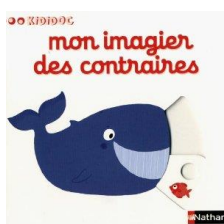
Editions Milan



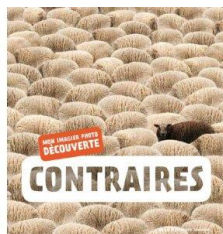
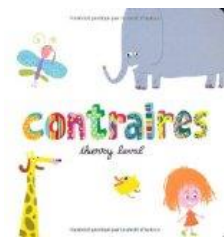
Les contraires
Editions Bayard Jeunesse



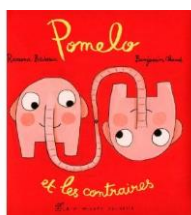
Les contraires
Editions Fleurus



Mon imagier des contraires
Editions Nathan



Contraires
BIOSPOTO
Editions de la Martinière



Pomelo et les contraires
Benjamin CHAUD , Romana BADESCU
Albin Michel Jeunesse

Thème 3 - Le corps humain

Période de 6 semaines :

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

Matériel nécessaire durant cette période :

- Diaporamas sur le thème du corps humain
- 32 grandes cartes dictionnaire
- 32 petites cartes à jouer
- 8 petites cartes à jouer complémentaires
- petites cartes à jouer des thèmes 1 et 2
- dé-voyelles
- jeux de l'oie (*1 + 2 jeux simplifiés*)
- le dé des voyelles
- la carte Joker / la carte mistigri
- un dé
- des pions
- closures (*dans ce livret*)
- fleurs des voyelles : 5 planches : a / o / u / i / é
- 3 planches fluence / dénomination + feuilles de scores
- synonymes (*dans ce livret*)
- familles de mots (*dans ce livret*)
- Expressions (*dans ce livret*)
- planche évaluation + feuille de score (*dans ce livret*)

Liste des mots retenus pour le thème du corps humain

Thème 3 - Le corps humain

Thème 3 – Le corps humain	
32 mots (16 noms, 8 verbes, 8 adjectifs)	8 mots complémentaires
tête cœur ventre cou respirer voir propre musclé dent poing menton épaule entendre sentir égratigné cariée front coude orteil cheville goûter transpirer frisé ébouriffé talon chevelure cuisse poignet toucher se laver essoufflé endormi	oreille brosse à dents dentifrice dentiste langue nez lèvre palais

Thème 3 Le corps humain	Dire Lire Écrire	Dire	Écrire Lire
	RITUEL	APPRENTISSAGE ET ENTRAÎNEMENT	PRODUCTION D'ECRIT
<i>Semaine 1</i>	<i>Devinettes:</i> <i>2 mots par jour</i>		<i>Constitution de</i> <i>l'imagier pour la</i> <i>classe</i>
<i>Semaine 2</i>	<i>Devinettes :</i> <i>2 mots par jour</i>	<i>Avec l'enseignant</i> <i>jeu « fleur des</i> <i>voyelles »</i>	<i>Constitution de</i> <i>l'imagier pour la</i> <i>classe</i> <i>Collecte de</i> <i>contraires</i>
<i>Semaine 3</i>	<i>Devinettes :</i> <i>2 mots par jour</i>	<i>Avec l'enseignant</i> <i>Jeu « dénomination et</i> <i>fluence »</i> <i>En autonomie</i> <i>- Jeu « fleur des</i> <i>voyelles »</i>	<i>Constitution de</i> <i>l'imagier pour la</i> <i>classe</i>
<i>Semaine 4</i>	<i>Devinettes :</i> <i>2 mots par jour</i>	<i>Avec l'enseignant</i> <i>Jeu de l'oie et Jeu de</i> <i>l'oie simplifié pour les</i> <i>élèves en difficulté</i> <i>En autonomie</i> <i>- Jeu « dénomination</i> <i>et fluence »</i> <i>- Jeu « fleur des</i> <i>voyelles »</i>	<i>Constitution de</i> <i>l'imagier pour la</i> <i>classe</i>
<i>Semaines 5</i> <i>et 6</i>	<i>Reprise des</i> <i>devinettes</i>	<i>Fluence / Familles de</i> <i>mots - Synonymes</i> <i>Jeux avec</i> <i>l'enseignant</i> <i>(remédiation) ou en</i> <i>autonomie</i>	<i>Illustration de</i> <i>mots, écriture de</i> <i>phrases et</i> <i>création d'un</i> <i>livre.</i>

Echéancier thème 3 : **Le corps humain**

Thème 3_Le corps humain	Jour	Date	Présentation ritualisée des mots	Situations
Semaine 1	1		tête - respirer	Remue-méninges Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier
	2		cœur - propre	
	3		ventre - voir	
	4		dent - musclé	
Semaine 2	5		cou - entendre	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier La fleur des voyelles
	6		poing - sentir	
	7		menton - égratigné	
	8		épaule - cariée	
Semaine 3	9		front - essoufflé	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Jeu de l'oie du corps humain Atelier en autonomie : <i>La fleur des voyelles</i>
	10		coude - endormi	
	11		orteil - toucher	
	12		cheville - goûter	
Semaine 4	13		cuisse - se laver	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Jeu de dénomination et de fluence Atelier en autonomie : <i>La fleur des voyelles</i> <i>Jeu de l'oie du corps humain</i>
	14		poignet - transpirer	
	15		talon - frisé	
	16		chevelure - ébouriffé	
Semaines 5 et 6			Reprise des devinettes Reprise des jeux Diaporamas de révision Fluence / Synonymes - Familles de mots / Expressions	Production écrite : illustrer un mot choisi et produire une phrase Jeux avec l'enseignant (remédiation) ou en autonomie

SEMAINE 1 - Jour 1

Situation 1 : Remue-méninges

Activité : Remue-méninges

Objectifs d'apprentissage :

Faire émerger le lexique lié au corps humain connu des élèves

Matériel : Tableau + appareil photo

Modalité : Travail en grand groupe

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 : Faire nommer plusieurs émotions et le plus grand nombre de mots liés au corps humain.

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 énoncer par les élèves.

Ecrire au tableau le mot « Corps humain » et demander aux élèves tout ce que ce nom leur évoque.

Noter au tableau tous les mots.

Une fois qu'il y a suffisamment de mots au tableau, demander aux élèves s'il n'y aurait pas un moyen d'en regrouper certains, si oui lesquels et pourquoi.

Faire une photo du tableau avant de l'effacer. Les mots qui y sont serviront pour la séance 2.

SEMAINES 1 à 4

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

Activité :

Découverte de devinettes

Objectifs d'apprentissage :

Développer le lexique lié au corps humain

Sensibiliser les élèves à la correspondance oral / écrit

Matériel :

Diaporamas des devinettes

32 cartes dictionnaire (images/mots)

Modalité :

Oral collectif, groupe classe

Durée :

15 à 20 minutes

Ordre de présentation des mots: cf. échéancier.

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

SEMAINE 1

Situation 1 : Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

Activité :

Découverte de devinettes

Objectifs d'apprentissage :

Développer le lexique lié au corps humain

Sensibiliser les élèves à la correspondance oral / écrit

Matériel :

Devinettes

8 cartes dictionnaire (images/mots)

Modalité :

Oral collectif, groupe classe

Durée :

15 à 20 minutes

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 première partie de la devinette. Exemple: « *C'est une partie du corps humain.* » pour tête.
- Les élèves formulent des hypothèses. Les écrire au tableau.
- Lire la seconde partie de la devinette quand il y en a une. Exemple : « *C'est la partie la plus haute. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».* » pour tête.
- Les élèves éliminent les hypothèses qui ne conviennent pas. Les barrer.
- Proposer aux élèves de vérifier leurs hypothèses en faisant apparaître le premier graphème du mot en l'oralisant.
- Cliquer au fur et à mesure pour faire apparaître tous les graphèmes du mot (graphème par graphème : une couleur différente par "partie*" : cf. diaporama). (*Au cours de cette découverte du mot, certains élèves remarqueront que 2 lettres peuvent s'associer pour former un seul son*).
- Une fois que le mot est apparu dans son entier, le redire tous ensemble et l'épeler tous ensemble.
- Montrer ensuite aux élèves comment s'écrit le mot en cursif.
- Afficher l'image correspondant au mot trouvé.
- Procéder de la même manière pour le second mot du jour.

Particularités:

→ Certains mots ont plusieurs sens (exemples : front, cheville). Quand un mot polysémique est présenté, on aborde avec les élèves tous les sens de ce mot.

→ L'étude d'un mot permet de préciser le sens d'autres mots en établissant des liens (exemples : nez / sentir en lien avec les 5 sens)

* On ne parlera pas de syllabe, la syllabe étant une unité phonétique qui se prononce en une seule fois. C'est pourquoi, au cours des diaporamas, on parlera de "partie" ou de "morceau" de mot et on accentuera volontairement chaque phonème. Par contre, dans le jeu de bataille de syllabes, c'est bien la syllabe qui sera utilisée : robe = 1 syllabe / possible = 2 syllabes / étagère = 3 syllabes...

Mots, devinettes et phrases d'accompagnement du thème 3

Le corps humain

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
1	tête	C'est une partie du corps humain. C'est la partie la plus haute. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».	La tête de ce personnage est rigolote.	têtu, entêté, (un) casse-tête	
	respirer	C'est une action du corps humain. C'est aspirer de l'air par les poumons puis le faire sortir par le nez et la bouche.	Le nageur respire par la bouche.	(une) respiration, respirable, respiratoire	
2	cœur	C'est un organe. Quand on pose son oreille sur la poitrine d'une personne, on l'entend battre. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	Le cœur est un muscle qui fait circuler le sang dans le corps.	écœuré, (un) écœurements	
	propre	C'est le contraire de sale.	Le sol est propre. Il n'y a plus une seule tache.	(une) propreté, proprement	Contraire : sale
3	ventre	C'est une partie du corps humain. Il peut nous faire mal quand on mange trop. On y trouve les intestins et l'estomac. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	Quand on mange trop de bonbons, on a mal au ventre.	ventral, ventru	
	voir	C'est une action du corps humain. On peut aussi dire regarder.	Les yeux permettent de voir.	revoir, voyant, voici, voilà	regarder, observer, examiner

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
4	dent	C'est une partie du corps humain. On en a plusieurs. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».	Les dents nous permettent de couper, de croquer et de mâcher les aliments.	(un) dentiste, (un) dentifrice, dentaire, (un) dentier	
	musclé	C'est un mot qui dit comment on est. On peut aussi dire costaud, fort.	Cet homme est musclé.	(une) musculature, (une) musculation, (un) muscle, musculaire	fort, costaud
5	cou	C'est une partie du corps humain. Cette partie se situe entre la tête et le tronc. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	Les colliers et les écharpes se portent autour du cou.		
	entendre	C'est une action du corps. Cette action nous permet de percevoir un bruit, un son.	Les oreilles nous permettent d'entendre.		écouter
6	poing	C'est le nom que l'on donne à la main quand on replie les cinq doigts ensemble. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	Les boxeurs combattent avec leurs poings.	empoigner, (un) poignet, (une) poignée	
	sentir	C'est une action du corps humain. Cette action nous permet de percevoir les odeurs.	Cette femme sent une fleur. Cette fleur sent très bon.		flairer

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
7	menton	C'est une partie du corps humain. C'est une partie du visage. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	Le menton se situe sous la bouche.		
	égratigné	Je suis tombé, mon genou est ...	J'ai écorché mon genou. Il est égratigné.	(une) égratignure	écorché, éraflé
8	épaule	C'est une partie du corps humain. On en a deux. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».	L'épaule est l'endroit où le bras s'attache au tronc.		
	cariée	C'est un mot qui dit qu'une dent est malade.	Le dentiste soigne les dents cariées.	(une) carie	abîmée, gâtée
9	front	C'est une partie du visage. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	La partie du visage qui se trouve entre les sourcils et les cheveux se nomme le front.	frontal, effronté	
	essoufflé	Quand on a beaucoup couru et qu'on a du mal à respirer, on dit qu'on est ...	Cet homme a monté les escaliers trop vite, maintenant il est essoufflé.	souffler, (un) souffle, (un) essoufflement,	
10	coude	C'est une partie du bras. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	Le coude permet de plier le bras.	s'accouder, (un) accoudoir	
	endormi	Quand on n'est pas réveillé, on est ...	Cet homme vient de se réveiller. Il a encore l'air endormi.	dormir, s'endormir, se rendormir, (un) dortoir	assoupi

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
11	orteil	C'est une partie du pied. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	Les doigts de pied se nomment les orteils.		
	toucher	C'est une action du corps humain. C'est une action que l'on fait généralement avec les mains pour tâter quelque chose.	Lulu touche le champignon avec son index.		tâter
12	cheville	C'est une partie du corps humain située entre le pied et la jambe. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».	La flèche indique la cheville.		
	goûter	C'est une action du corps humain. C'est une action que l'on fait avec la bouche.	Lulu goûte le gâteau.	(un) goût, dégoûter, dégoûtant, dégoûtante	
13	cuisse	C'est une partie de la jambe. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».	Les cuisses de cet homme sont musclées.		
	se laver	C'est une action du corps humain. C'est une action que l'on fait pour être propre.	Lulu se lave le visage avec un gant de toilette.	(un) lavage, (une) laverie, lavable, (un) laveur	se nettoyer, se débarbouiller, se savonner

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
14	poignet	C'est la partie du corps humain qui permet de faire bouger une autre partie du corps. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	Le poignet est l'articulation qui réunit le bras à la main.	(un) poing, (une) poignée	
	transpirer	C'est une action du corps humain. C'est une action qui se produit quand le corps a très chaud.	Il fait tellement chaud que l'homme transpire.	(une) transpiration	suer
15	talon	C'est une partie du pied. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	Le talon est la partie arrière du pied.		
	frisé	Quand quelqu'un a les cheveux très bouclés, on dit qu'il a les cheveux	Ce personnage a les cheveux frisés.	défrisé, (une) frisette	bouclé
16	chevelure	C'est une partie de la tête. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».	L'ensemble des cheveux s'appelle la chevelure.	(un) cheveu, chevelu	
	ébouriffé	C'est un mot qui veut dire qu'on a les cheveux en désordre.	La chevelure de ce personnage est ébouriffée.		échevelé <i>Contraires :</i> coiffé, peigné

SEMAINE 2

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

& Situation 2 : Les fleurs des voyelles

Activité : Fleur des voyelles

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes

Identifier ou reconnaître les phonèmes voyelles « a, o, i, u, é »

Matériel : 5 supports fleurs (un par phonème).

Dé des voyelles.

Cartes à jouer vues en semaine 1 + cartes à jouer à choisir parmi les cartes images des thèmes 1 & 2.

La carte Joker

Modalité : Travail par groupe de 6 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

But du jeu : Remplir les supports fleurs.

Règle du jeu :

L'ensemble des cartes images est placé face visible au centre de la table. Les élèves lancent le dé des voyelles à tour de rôle, choisissent une carte image en fonction du phonème sorti et la posent sur le support fleur correspondant.

Si l'élève sort le joker, il choisit une carte avec le phonème de sa fleur.

Variante :

Les cartes images peuvent être placées face cachée au centre de la table. L'élève choisit une carte et doit attribuer la carte image au bon support fleur (*pas d'utilisation du dé des voyelles*).

Différenciation : Pour un travail en autonomie : L'enseignant peut proposer à certains élèves en difficulté avec certains phonèmes un travail de renforcement en autonomie. L'élève doit remplir seul le support fleur du phonème qui lui pose encore des difficultés. Si présence d'un appareil photo dans la classe : l'élève pose l'étiquette de son prénom à côté et peut photographier son support fleur pour que l'enseignant puisse valider son travail.

SEMAINE 3

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

& Situation 3 : Jeu de l'oie du corps humain

Activité : Jeu de l'oie

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes.

Matériel :

Piste du jeu de l'oie + 4 pions de couleurs différentes + 1 dé.

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 y reste jusqu'à ce qu'un autre joueur y tombe à son tour. Le joueur « libéré de prison » va alors sur la case d'où est parti celui qui vient de prendre sa place en prison. Variante : le joueur tombé sur la case « *Prison* » ne joue pas pendant un ou deux tours.

- Si l'on tombe sur la case « *Pont* », on avance de 3 cases.

- 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*).

Variante : Chaque joueur reçoit deux pions.

Différenciation : *Jeux de l'oie simplifiés 1 et 2.* Avant de commencer la partie, faire nommer par les élèves les parties du corps humain qui figurent sur la planche de jeu.

SEMAINE 4

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes & Situation 4 : Jeu de dénomination et de fluence

Activité :

Jeu de dénomination et de fluence

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes.

Développer le lexique par le biais de la dénomination et de la fluence.

Matériel :

Planches d'images fluence.

Feuilles de scores

Un chronomètre et un minuteur

Modalité:

Groupe classe et atelier de 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 : 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.

SEMAINES 5 et 6 (1)

Situation supplémentaire : Closures de phrases

Activité :

Closures de phrases

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes par le biais d'un apprentissage en contexte

Matériel :

Liste des closures de phrases (disponible sur les 2 pages suivantes)
Cartes à jouer

Modalité:

Groupe de 4 à 6 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 : Gagner le plus de jetons possible. Celui qui trouve la réponse gagne un jeton.

Règle du jeu :

Le jeu se déroule en plusieurs phases (nombre de phases au choix) :

1ère phase : L'enseignant(e) place les images du thème étudié face visible au centre de la table. Les images placées sur la table correspondent aux réponses des closures choisies + des cartes « intrus ».

Consigne : « Je vais lire une phrase. Dans cette phrase, il manque un mot. Vous devez essayer de deviner ce mot sans le dire. Si vous avez trouvé le mot qui manque, vous prenez l'image qui correspond. »

Une partie correspond à la lecture du nombre de phrases closures souhaité.

Faire un exemple ensemble.

Phases suivantes : idem pour les autres mots du thème.

Variante : Les cartes-images peuvent progressivement être retirées pour complexifier le jeu. Les élèves doivent alors trouver le mot manquant (sans image support).

Phrases de closures

Poser les 32 cartes du thème sur la table pour aider les élèves.

Lire les phrases et demander aux enfants de trouver le mot qui manque.

Jeu : Donner un jeton par bonne réponse. L'enfant qui a le plus de jetons à gagner.

1. Paul a mal au _____ parce qu'il a trop mangé. (*ventre*)
2. Julie est allée chez le dentiste car elle avait une dent _____. (*cariée*)
3. Une écharpe se porte autour du _____. (*cou*)
4. Les doigts de pied s'appellent les _____. (*orteils*)
5. Pierre a beaucoup couru, maintenant il est _____. (*essoufflé*)
6. Jean est tombé dans la cour, il s'est _____ le genou. (*égratigné*)
7. Le contraire de sale, c'est _____. (*propre*)
8. Le dentiste soigne les _____. (*dents*)
9. Ne faites pas de bruit, le bébé vient de _____. (*s'endormir*)
10. L'articulation qui relie la jambe au pied se nomme la _____. (*cheville*)
11. L'articulation qui relie le bras à la main se nomme le _____. (*poignet*)
12. Les yeux permettent de _____. (*voir*)
13. Les oreilles permettent d' _____. (*entendre*)
14. Nos cinq sens sont : la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le _____. (*toucher*)
15. L'articulation qui relie le bras au torse se nomme l' _____. (*épaule*)
16. Le nez permet de _____. (*respirer*)
17. Le pied va du _____ aux orteils. (*talon*)
18. L'ensemble des cheveux se nomme la _____. (*chevelure*)
19. La partie du corps qui va de la hanche au genou se nomme la _____. (*cuisse*)
20. La main fermée s'appelle le _____. (*poing*)
21. Quand on est en sueur, on dit qu'on _____. (*transpire*)
22. Il est _____ comme un mouton. (*frisé*)
23. On ne met ses _____ sur la table quand on mange. (*coudes*)
24. La partie du visage située entre les sourcils et les cheveux se nomme le _____. (*front*)
26. Les chapeaux se portent sur la _____. (*tête*)
27. Tes cheveux sont tout en désordre : ils sont _____. (*ébouriffés*)

28. Peux-tu _____ cette crème pour me dire si elle est assez sucrée ? (*goûter*)
29. L'organe qui bat dans notre poitrine se nomme le _____. (*cœur*)
30. Pour être propre, il faut _____. (*se laver*)
31. Ce plat est très chaud, il ne faut pas le _____. (*toucher*)
32. Aspirer l'air, puis le rejeter c'est _____. (*respirer*)
33. Pour réussir à porter ces caisses, il faut être _____. (*musclé*)
34. La partie du visage que se situe au-dessous de la bouche se nomme le _____. (*menton*)
35. Parle plus fort, je n'arrive pas à t' _____. (*entendre*)
36. Etre hors d'haleine et avoir du mal à retrouver son souffle, c'est être _____. (*essoufflé*)
37. Henri est rêveur, il a souvent la _____ ailleurs. (*tête*)
38. Quand on a les cheveux très bouclés, on dit qu'on a les cheveux _____. (*frisés*)
39. J'aime bien _____ le parfum des roses. (*sentir*)
40. Le vent a _____ mes cheveux. (*ébouriffé*)
41. Mes chaussures neuves m'ont fait une ampoule au _____. (*talon*)
42. Pour éviter les _____, il faut se brosser les dents après chaque repas. (*caries*)
43. Anne porte un bracelet au _____ droit. (*poignet*)
44. Le morceau que je préfère dans le poulet, c'est la _____. (*cuisse*)
45. Les colliers se portent autour du _____. (*cou*)
46. C'est le _____ qui fait circuler le sang dans le corps. (*cœur*)
47. Antoine fait beaucoup de sport. Il est très _____. (*musclé*)
48. Pour m'aider à m' _____, maman me lit une histoire tous les soirs. (*endormir*)
49. Il fait tellement chaud que je _____. (*transpire*)
50. La reine ne pensait pas que la princesse pourrait _____ le petit pois caché sous les matelas. (*sentir*)

SEMAINES 5 et 6 (2)

Situation 5 : Production d'écrit

Activité :

Production d'écrit

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir les verbes et les adjectifs découverts lors de l'activité des devinettes en légendant un dessin par la production d'une phrase.

Matériel :

Diaporamas « révisons »

Modalité:

Groupe classe et atelier de 6 élèves

Avant la production d'écrit

Semaine 5 : Collecte de mots à illustrer

Lister avec les élèves les mots retenus pour la production d'écrit : musclé, égratigné, sentir, transpirer, frisé, ébouriffé, essoufflé, endormi.

Demander aux élèves de choisir un mot et de l'illustrer en dessinant un personnage (*cette activité peut permettre à l'enseignant de faire un lien entre maîtrise de la langue et arts visuels*).

Production d'écrit

Semaine 6 :

Légender chaque dessin en utilisant le mot choisi en produisant une phrase, en dictée à l'adulte.

Saisie des phrases produites possible à l'ordinateur par les élèves.

Apparier légendes écrites et dessins.

Constituer le livre (individuel et/ou collectif).

Lecture des productions à l'ensemble de la classe.

Différenciation:

Travail individuel ou en binômes

Écriture autonome des phrases (au lieu de la dictée à l'adulte)

Prolongements : Créer des bonshommes articulés, des pantins : le bonhomme ébouriffé, le bonhomme essoufflé....

SEMAINES 5 et 6 (3)

Situation supplémentaire : Fluence et dénomination

Activité :

Fluence et dénomination

Objectif d'apprentissage :

Mémoriser les mots appris.

Matériel :

Diaporamas « révisons »

3 planches fluence

Un minuteur

Un chronomètre

Les feuilles de score

Modalité:

Groupe classe

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.

Familles de mots

Travail oral : Demander aux élèves de trouver des mots de la famille du mot proposé.

tête : têtue, entêté, un têtard

musclé : un muscle, la musculature, se muscler

essoufflé : un souffle, souffler, un soufflement

dent : un dentiste, un dentifrice, un dentier, une dentelle, édenté, dentaire

chevelure : un cheveu, échevelé

égratigné : une égratignure

cœur : écoeuré, un écoeurement

transpirer : la transpiration

respirer : la respiration

se laver : un lavage

propre : la propreté, proprement

voir : revoir, apercevoir, prévoir

cariée : une carie

front : frontal, affronter

coude : un accoudoir, accouder

endormi : dormir, dormant, se rendormir, s'endormir

ventre : ventru, ventral, éventre

goûter : le goût, déguster, dégustant

Synonymes

Les petites cartes dictionnaire peuvent être étalées sur la table afin d'aider les élèves.

écorché = **égratigné**

suer = **transpirer**

très bouclé = **frisé**

les doigts de pied = **les orteils**

décoiffé = **ébouriffé**

regarder = **voir**

observer = **voir**

écouter = **entendre**

inspirer, expirer = **respirer**

assoupi = **endormi**

être à bout de souffle = **essoufflé**

costaud = **musclé**

robuste = **musclé**

hors d'haleine = **essoufflé**

fort = **musclé**

se nettoyer = **se laver**

se débarbouiller = **se laver**

faire sa toilette = **se laver**

se savonner = **se laver**

se doucher = **se laver**

prendre un bain = **se laver**

Contraires

sale / **propre**

saine / **cariée**

raide / **frisé**

coiffé / **ébouriffé**

éveillé / **endormi**

réveillé / **endormi**

frêle / **musclé**

être sourd / **entendre**

être aveugle / **voir**

fluet / **musclé**

Mots supplémentaires

Les doigts, le pouce, l'index, le majeur, l'annulaire, l'auriculaire, une phalange, un ongle, la paume

Les articulations, la cheville, le genou, la hanche, l'épaule, le coude, le poignet

Le squelette, les os, le crâne,

un organe, le cœur, les poumons, l'estomac

Les 5 sens : la vue, l'ouïe, le goût, le toucher, l'odorat

manger, avaler, dévorer, croquer, se nourrir, s'alimenter, se restaurer (*un restaurant*), grignoter, déguster, savourer,

Le visage, la face, un sourcil, un cil, un œil, des yeux, la pupille, l'iris, la bouche, une lèvre, la gencive, le palais, la mâchoire, mâcher, la salive, saliver, la joue

Le dos, la gorge, la poitrine, le torse, le nombril.

Les expressions

Livres :

Avoir les yeux plus gros que le ventre - *Editions Gründ*

Avoir une faim de loup - *Editions Thomas Jeunesse*

Petit guide des expressions- *Editions Rue des enfants*

- **Avoir les yeux plus gros que le ventre** : avoir très faim
- **Avoir l'estomac dans les talons** : avoir très faim
- **Avoir les yeux plus gros que le ventre** : se servir plus qu'on ne peut manger
- **Donner sa langue au chat** : demander la réponse
- **Mettre les pieds dans le plat** : faire une gaffe
- **Dormir sur ses deux oreilles** : dormir profondément, à poings fermés
- **Avoir la main verte** : réussir ses plantations
- **Couper les cheveux en quatre** : être pointilleux, tatillon
- **Avoir une langue de vipère** : dire des méchancetés sur les autres
- **Etre myope comme une taupe** : ne pas bien voir
- **Etre muet comme une carpe** : ne rien dire
- **Avoir la tête dans les nuages** : être rêveur
- **Etre sourd comme un pot** : ne pas entendre
- **Avoir les cheveux en bataille** : être décoiffé, ébouriffé
- **Avoir le cœur sur la main** : être généreux
- **Avoir le cœur gros** : être malheureux
- **Pleurer toutes les larmes de son corps** : pleurer abondamment
- **Prendre ses jambes à son cou** : s'enfuir rapidement
- **Se creuser la tête** : réfléchir
- **Faire les yeux doux** : amadouer
- **Ne pas avoir sa langue dans sa poche** : être impertinent
- **Faire la tête** : boudier
- **Avoir la langue bien pendue** : être bavard
- **Avoir un poil dans la main** : être paresseux
- **Se serrer les coudes** : être solidaire
- **Casser les pieds** : embêter, ennuyer quelqu'un
- **Avoir la tête sur les épaules** : avoir du bon sens
- **Donner froid dans le dos** : faire peur, effrayer
- **Donner un coup de pouce** : aider
- **Sur le bout des doigts** : connaître parfaitement
- **Etre têtu comme une mule**

Autres jeux

Jeu de Kim

Matériel : cartes du thème

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.

Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage

Evaluation du lexique :

Le corps humain

Consigne : Nomme les mots correspondant aux images.

				
la tête	respirer	le cœur	propre	le ventre
				
voir	une dent	musclé	le cou	entendre
				
poing	sentir	le menton	égratigné	une épaule
				
cariée	le front	essoufflé	le coude	endormi
				
les orteils	toucher	la cheville	goûter	les cuisses
				
se laver	le poignet	transpirer	le talon	frisé
		<u>Mots nommés</u> .../32		
chevelure	ébouriffé			

Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage / Evaluation du lexique : Le corps humain.

Consigne : Nomme les mots correspondant aux images.

la tête	respirer	le cœur	propre	le ventre				
voir	une dent	musclé	le cou	entendre				
le poing	sentir	le menton	égratigné	une épaule				
cariée	le front	essoufflé	le coude	endormi				
les orteils	toucher	la cheville	goûter	les cuisses				
se laver	le poignet	transpirer	le talon	frisé				
la chevelure	ébouriffé	<table><tr><td>Date</td><td>Score</td></tr><tr><td></td><td>/32</td></tr></table>			Date	Score		/32
Date	Score							
	/32							

Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage / Evaluation du lexique : Le corps humain.

Consigne : Nomme les mots correspondant aux images.

la tête	respirer	le cœur	propre	le ventre				
voir	une dent	musclé	le cou	entendre				
le poing	sentir	le menton	égratigné	une épaule				
cariée	le front	essoufflé	le coude	endormi				
les orteils	toucher	la cheville	goûter	les cuisses				
se laver	le poignet	transpirer	le talon	frisé				
la chevelure	ébouriffé	<table><tr><th>Date</th><th>Score</th></tr><tr><td></td><td>/32</td></tr></table>		Date	Score		/32	
Date	Score							
	/32							

Thème 4 - Le jardin

Période de 6 semaines :

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

Matériel nécessaire durant cette période :

- Diaporamas sur le thème du jardin
- 32 grandes cartes dictionnaire
- 32 petites cartes à jouer
- Cartes des thèmes 1, 2 et 3
- fleurs des voyelles
- dé-voyelles
- jeux de l'oie (*1 + 2 jeux simplifiés*)
- un dé
- des pions
- closures de phrases (*dans ce livret*)
- synonymes, contraires, familles de mots (*dans ce livret*)
- 3 planches fluence / dénomination + feuilles de scores
- planche évaluation + feuille de score (*dans ce livret*)

Liste des mots retenus pour le thème du jardin
Thème 4 - Le jardin

Thème 4 – Les mots du jardin 32 mots (18 noms, 8 verbes, 6 adjectifs)	8 mots complémentaires (8 noms)
jardin brouette sécateur râteau arrosoir pelle semer graine léger lourd planter parterre racine tronc récolter mûr feuille écorce fané pourri poireau artichaut rempoter tailler cerise framboise arracher ramasser verser haricot mouillé sec	banane fraise salade pomme radis orange carotte (des) cisailles

Echéancier thème 4 : **Le jardin**

Thème 4_Le jardin	Jour	Date	Présentation ritualisée des mots	Situations
Semaine 1	1		jardin - brouette	Remue-méninges Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes
	2		sécateur - râteau	
	3		arrosoir - pelle	
	4		semer - graine	
Semaine 2	5		léger - lourd	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Les fleurs des voyelles
	6		planter - parterre	
	7		racine - tronc	
	8		récolter - mûr	
Semaine 3	9		feuille - écorce	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Jeu de l'oie du jardin Atelier en autonomie : Les fleurs des voyelles
	10		fané - pourri	
	11		poireau - artichaut	
	12		rempoter - tailler	
Semaine 4	13		cerise - framboise	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Jeu de dénomination et de fluence Ateliers en autonomie : Les fleurs des voyelles + Jeu de l'oie du jardin
	14		arracher - ramasser	
	15		verser - haricot	
	16		mouillé - sec	
Semaines 5 et 6			Reprise des devinettes Reprise des jeux + closures de phrases Diaporamas de révision Fluence / Synonymes - Familles de mots	Production écrite : Dessiner un jardinier et le légender Jeux avec l'enseignant (remédiation) ou en autonomie Les fleurs des voyelles + Jeu de l'oie du jardin + Jeu de dénomination et de fluence

SEMAINE 1 - Jour 1

Situation 1 : Remue-méninges

Activité : Remue-méninges

Objectifs d'apprentissage :

Faire émerger le lexique lié au jardin connu des élèves

Matériel : Tableau + appareil photo

Modalité : Travail en grand groupe

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 : Faire nommer plusieurs émotions et le plus grand nombre de mots liés au jardin.

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 énoncer par les élèves.

Ecrire au tableau le mot « Jardin » et demander aux élèves tout ce que ce nom leur évoque.

Noter au tableau tous les mots.

Une fois qu'il y a suffisamment de mots au tableau, demander aux élèves s'il n'y aurait pas un moyen d'en regrouper certains, si oui lesquels et pourquoi.

Faire une photo du tableau avant de l'effacer. Les mots qui y sont serviront pour la séance 2.

SEMAINES 1 à 4

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

Activité :

Découverte de devinettes

Objectifs d'apprentissage :

Développer le lexique lié au jardin

Sensibiliser les élèves à la correspondance oral / écrit

Matériel :

Diaporamas sur le thème du jardin
32 cartes dictionnaire (images/mots)

Modalité :

Oral collectif, groupe classe

Durée :

15 à 20 minutes

Ordre de présentation des mots : cf. échéancier.

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

SEMAINES 1 à 4

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

Activité :

Découverte de devinettes

Objectifs d'apprentissage :

Développer le lexique lié au jardin

Sensibiliser les élèves à la correspondance oral / écrit

Matériel :

Diaporamas sur le thème du jardin
8 cartes dictionnaire (images/mots)

Modalité :

Oral collectif, groupe classe

Durée : 15 à 20 minutes par jour

15 à 20 minutes

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. » cf. diaporama.
- Présenter l'activité aux élèves : « *On cherche un mot à partir d'une devinette.* »
- Lire la première partie de la devinette. Exemple : « C'est un petit véhicule » pour brouette.
- Les élèves formulent des hypothèses. Les écrire au tableau (4 à 6 propositions).
- Lire la seconde partie de la devinette quand il y en a une. Exemple : « Ce véhicule a une roue. On l'utilise pour transporter des choses. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la » pour brouette.
- Les élèves éliminent alors les hypothèses qui ne conviennent pas. Les barrer.
- Proposer aux élèves de vérifier les hypothèses restantes en faisant apparaître le premier graphème du mot en l'oralisant.
- Cliquer au fur et à mesure pour faire apparaître tous les graphèmes du mot (graphème par graphème : une couleur différente par "partie*" : cf. diaporama). (*Au cours de cette découverte du mot, certains élèves remarqueront que 2 lettres peuvent s'associer pour former un seul son (exemple « o » et « u » pour former le « ou » dans brouette).*)
- Une fois que le mot est apparu dans son entier, le redire tous ensemble et l'épeler tous ensemble.
- Montrer ensuite aux élèves comment s'écrit le mot en cursif.
- Afficher l'image correspondant au mot trouvé.
- Procéder de la même manière pour le second mot du jour.

Particularités :

→ Certains mots ont plusieurs sens. Quand un mot polysémique est présenté, on aborde avec les élèves tous les sens de ce mot.

→ L'étude d'un mot permet de préciser le sens d'autres mots en établissant des liens.

* On ne parlera pas de syllabe, la syllabe étant une unité phonétique qui se prononce en une seule fois. C'est pourquoi, au cours des diaporamas, on parlera de "partie" ou de "morceau" de mot et on accentuera volontairement chaque phonème. Par contre, dans le jeu de bataille de syllabes, c'est bien la syllabe qui sera utilisée : robe = 1 syllabe / possible = 2 syllabes / étagère = 3 syllabes...

Mots, devinettes et phrases d'accompagnement du thème 4

Le jardin

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
1	jardin	C'est un terrain où l'on cultive des végétaux. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	Des carottes et des salades poussent dans le jardin.	jardiner, (un) jardinier, (une) jardinière, (une) jardinerie	
	brouette	C'est un petit véhicule. Ce véhicule a une roue. On l'utilise pour transporter des choses. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».	La brouette est vide		
2	sécateur	C'est un outil de jardinage. Il sert à couper des branches et des tiges. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	J'ai coupé des branches avec un sécateur.		
	râteau	C'est un outil de jardinage. Il a un manche et des dents. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	Le jardinier ramasse les feuilles mortes avec un râteau.	(un) ratissage, ratisser	

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
3	arrosoir	C'est un ustensile qu'on utilise dans le jardin. Il est muni d'une anse et a un long bec terminé par une pomme. On le remplit d'eau. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un ».	Il arrose les plants de salades avec un arrosoir.	arroser, (un) arrosage, (un) arroseur	
	pelle	C'est un outil composé d'un manche et d'une lame. On l'utilise pour creuser la terre. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou la ».	La lame de cette pelle est rouge.	(une) pelleteuse, (une) pelletée, (une) tractopelle	
4	semer	C'est jeter des graines sur la terre.	Il sème des grains de blé.	(un) semeur, (un) semoir, (un) semis, parsemer, ressemer	
	graine	C'est une partie des plantes à fleurs. On la sème ou on la met en terre pour obtenir une plante. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».	J'ai semé des graines de tournesol.	(un) grain	

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
5	léger	C'est ce qu'on dit de quelque chose qui est facile à porter.	Ce panier est léger.	légère, (une) légèreté, alléger, légèrement	Contraire : lourd
	lourd	C'est le contraire de léger.	Ce panier est lourd.	lourde, (une) lourdeur, lourdement, alourdir	Contraire : léger
6	planter	C'est mettre dans la terre.	Il plante des feuilles.	(une) plantation, (un) plant, replanter, déplanter, (un) plantoir	
	parterre	C'est une partie de jardin. On y fait pousser des fleurs. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	Il y a un parterre de tulipes dans le jardin.	(une) terre, (un) terrain	
7	racine	C'est la partie d'un arbre qui lui permet de se fixer dans la terre et de se nourrir. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».	Les racines s'enfoncent dans la terre.	déraciner, enraciner, indéracinable	
	tronc	C'est une partie d'un arbre qui se situe entre les racines et les branches. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	On utilise le tronc et les branches des arbres pour faire des meubles en bois.	tronçonner, (une) tronçonneuse, (un) tronçon, (un) tronçonnage	

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
8	récolter	C'est cueillir ou ramasser des fruits ou des légumes.	Il récolte des grappes de raisin.	(une) récolte	cueillir, ramasser
	mûr	C'est ce qu'on dit d'un fruit qui est prêt à être récolté et mangé.	Cette fraise est mûre.	mûre, mûrir	Contraire : vert
9	feuille	C'est une partie de végétal. Elle est souvent verte. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».	En automne, beaucoup d'arbres perdent leurs feuilles.	feuillu, (un) feuillage	
	écorce	C'est une partie de végétal. Elle enveloppe le tronc et les branches des arbres. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une ».	Cette écorce est rugueuse.		
10	fané	C'est ce qu'on dit d'un végétal a perdu sa fraîcheur.	Cette fleur perd ses pétales. Elle est fanée.	faner	Contraire : frais
	pourri	C'est ce qu'on dit d'un légume ou d'un fruit qui est si abîmé qu'on ne peut plus le manger.	Cette banane est pourrie.	pourrir, (une) pourriture	abîmé, gâté

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
11	poireau	C'est un légume vert et blanc. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	Il a planté des poireaux dans son jardin potager.		
	artichaut	C'est un légume dont on mange la base des feuilles et le cœur. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un ».	J'ai cueilli cet artichaut dans le potager de mon grand-père.		
12	rempoter	C'est mettre une plante dans un autre pot.	Il rempote la plante.	(un) pot, (une) poterie, (un) potier	
	tailler	C'est couper pour donner une forme.	Le jardinier taille l'arbuste avec des cisailles.	(un) taille-crayon, (un) tailleur, (un) taille-haie, retailer	couper
13	cerise	C'est un petit fruit généralement rouge. Ce fruit a un noyau et une longue queue. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».	Les fruits préférés de Léa sont les cerises.	(un) cerisier	
	framboise	C'est un petit fruit rouge foncé. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».	Les fruits préférés de Tom sont les framboises.	(un) framboisier	

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
14	arracher	C'est enlever quelque chose en tirant dessus.	Il arrache des carottes.	(un) arrachage, (un) arracheur	déplanter, déraciner, déterrers
	ramasser	C'est prendre quelque chose qui est par terre.	Il ramasse des carottes.	(un) ramassage, (un) ramasseur	rassembler, regrouper
15	verser	C'est faire couler un liquide d'un récipient que l'on penche.	Il verse de l'eau dans la baignoire.	(un) versement, verseur, verseuse, reverser, renverser, déverser	déverser, renverser
	haricot	C'est un légume. Il peut être vert ou jaune. On en mange les gousses ou les graines. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	Nous avons cueilli des haricots verts dans le potager.		
16	mouillé	C'est ce qu'on dit de quelque chose est humide.	Il y a eu une averse et maintenant il est tout mouillé.	mouiller, (une) mouillette	trempé, humide <i>Contraire :</i> sec
	sec	C'est le contraire de mouillé.	Pour rester sec, il s'abrite sous un parapluie.	sèche, sécher, dessécher, (un) séchage, (une) sécheresse, (un) séchoir, (un) sèche-linge	<i>Contraire :</i> mouillé

SEMAINE 2

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

& Situation 2 : Les fleurs des voyelles

Activité : Fleur des voyelles

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes

Identifier ou reconnaître les phonèmes voyelles « a, o, i, ou, r, in »

Matériel : 6 supports fleurs (un par phonème) : les 3 supports fleurs des voyelles du thème du corps humain (a, o, i) et imprimer les 3 supports fleurs des phonèmes : ou, r, in

Dé des voyelles à construire avec les phonèmes concernés.

Cartes images vues en semaine 1 + cartes images à choisir parmi les cartes images des thèmes 1, 2 & 3.

La carte Joker

Modalité : Travail par groupe de 6 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

But du jeu : Remplir les supports fleurs.

Règle du jeu :

L'ensemble des cartes images est placé face visible au centre de la table. Les élèves lancent le dé des voyelles à tour de rôle, choisissent une carte image en fonction du phonème sorti et la posent sur le support fleur correspondant.

Si l'élève sort le joker, il choisit une carte avec le phonème de sa fleur.

Variante :

Les cartes images peuvent être placées face cachée au centre de la table. L'élève choisit une carte et doit attribuer la carte image au bon support fleur (*pas d'utilisation du dé des voyelles*).

Différenciation : Pour un travail en autonomie : L'enseignant peut proposer à certains élèves en difficulté avec certains phonèmes un travail de renforcement en autonomie. L'élève doit remplir seul le support fleur du phonème qui lui pose encore des difficultés. Si présence d'un appareil photo dans la classe : l'élève pose l'étiquette de son prénom à côté et peut photographier son support fleur pour que l'enseignant puisse valider son travail.

SEMAINE 3

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes & Situation 3 : Jeu de l'oie du jardin

Activité : Jeu de réactivation des mots du jardin

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

Matériel : Planches des jeux de l'oie (jeu 1 + 2 jeux simplifiés)
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 y reste jusqu'à ce qu'un autre joueur y tombe à son tour. Le joueur « libéré de prison » va alors sur la case d'où est parti celui qui vient de prendre sa place en prison. Variante : le joueur tombé sur la case « Prison » ne joue pas pendant un ou deux tours.

- Si l'on tombe sur la case « Pont », on avance de 3 cases.

- 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*).

Variante : Chaque joueur reçoit deux pions.

Différenciation : *Jeux de l'oie simplifiés 1 et 2.* Avant de commencer la partie, faire nommer par les élèves les dessins liés au thème du jardin qui figurent sur la planche de jeu.

SEMAINE 4

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes & Situation 4 : Jeu de dénomination et de fluence

Activité :

Jeu de dénomination et de fluence

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes.

Développer le lexique par le biais de la dénomination et de la fluence.

Matériel :

Planches d'images fluence

Feuilles de scores

Un chronomètre et un minuteur

Modalité:

Groupe classe et atelier de 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 : 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.

SEMAINES 5 et 6

Situation 5 : Production d'écrit

Activité :

Production d'écrit

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir les mots découverts lors de l'activité des devinettes en légendant un dessin.

Matériel : étiquettes mots pour les élèves ne souhaitant pas écrire

Modalité:

Groupe classe et atelier de 6 élèves

Production d'écrit

Semaines 5 & 6 : Chaque élève dessine un jardinier et les éléments du jardin qu'il souhaite (cf. exemple page suivante).

Légender chaque dessin en écrivant les mots (en capitales ou en script).

Différenciation :

Collage d'étiquettes pour les élèves ne souhaitant pas écrire.

pleine

le jardinier



les nuages

le soleil

un râteau



une brochette



une fleur



le potager



SEMAINES 5 et 6

Situation supplémentaire : Closures de phrases

Activité :

Closures de phrases

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes par le biais d'un apprentissage en contexte

Matériel :

Liste des closures de phrases (disponible sur les 3 pages suivantes)

Cartes images

Jetons

Modalité:

Groupe de 4 à 6 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 : Gagner le plus de jetons possible. Celui qui trouve la réponse gagne un jeton.

Règle du jeu :

Le jeu se déroule en plusieurs phases (nombre de phases au choix) :

1ère phase : L'enseignant(e) place les images du thème étudié face visible au centre de la table. Les images placées sur la table correspondent aux réponses des closures choisies + des cartes « intrus ».

Consigne : « *Je vais lire une phrase. Dans cette phrase, il manque un mot. Vous devez essayer de deviner ce mot sans le dire. Si vous avez trouvé le mot qui manque, vous prenez l'image qui correspond.* »

Une partie correspond à la lecture du nombre de phrases closures souhaité.

Faire un exemple ensemble.

Phases suivantes : idem pour les autres mots du thème.

Variantes : Vous pouvez également lire une phrase closure aux élèves et disposer devant eux les 3 images correspondant aux 3 propositions présentes dans le tableau ci-dessous.

Les cartes-images peuvent progressivement être retirées pour complexifier le jeu. Les élèves doivent alors trouver le mot manquant (sans image support).

Closures - Thème 4 / Le jardin

	Propositions		
<i>Phrases</i>	<i>Bonne réponse</i>		
Le jardinier pousse sa	brouette	graine	pelle
Le jardinier regonfle la roue de sa	brouette	pelle	framboise
Le jardinier transporte des plants dans sa	brouette	cerise	pelle
Papa a planté un cerisier dans le	jardin	haricot	sécateur
Le jardinier a la haie avec des cisailles.	taillé	semé	récolté
Nina coupe les branches du rosier avec un	sécateur	râteau	arrosoir
Les pommes sont mûres. Il est temps de les	récolter	planter	rempoter
Noa creuse un trou dans la terre avec une	pelle	brouette	écorce
Lulu a des graines de radis.	semé (semer)	versé (verser)	taillé (tailler)
La partie qui enveloppe le tronc d'un arbre se nomme l'..... .	écorce	arrosoir	artichaut
Le contraire de lourd, c'est	léger	fané	mûr
Les fruits des framboisiers sont les	framboises	cerises	haricots
Les fruits du cerisier sont les	cerises		
Cette plante a beaucoup poussé. Son pot est trop petit. Il faut la	rempoter	arracher	récolter
Nina n'arrive pas à porter le panier car il est trop	lourd	léger	fané
On ne peut pas manger ces fruits car ils sont	pourris	fanés	mûrs
Il ne faut pas cueillir ces fraises car elles ne sont pas assez	mûres	pourries	légères
Pour ratisser, on utilise un	râteau	sécateur	arrosoir
Lulu a acheté des carottes et des pour préparer une soupe.	poireau	cerises	framboises

Les sont des légumes.	haricots	cerises	racines
Le contraire de sec, c'est	mouillé	pourri	mûr
Le nom désigne à la fois une partie des végétaux et un morceau de papier.	feuille	cerise	racine
Noa a les mauvaises herbes qui poussaient dans le jardin.	arracher	verser	rempoter
Nina a les pommes qui étaient tombées par terre.	ramasser	planter	arracher
Le est une partie d'un arbre.	tronc	râteau	
Pour arroser, on utilise un	arrosoir	sécateur	râteau
Les haricots, les poireaux et les sont des légumes.	artichaut	cerises	feuilles
Pour que cette donne un plant, il ne faut pas oublier de l'arroser.	graine	pelle	écorce
Les parties des plantes qui s'enfoncent dans la terre se nomment les	racine	feuille	écorce
Savez-vous les choux, A la mode de chez nous ?	planter	verser	tailler
Au milieu du jardin, il y a un grand de fleurs.	parterre	arrosoir	poireau
Ce bouquet est Il faut le jeter.	fané	léger	mûr
Les cerises et les sont des fruits.	framboises	haricots	poireaux
Jardinier, jardinage, jardinière et appartiennent à la même famille de mots.	jardin	parterre	râteau
Plantoir, plantation, planteur et appartiennent à la même famille de mots.	planter	verser	récolter
Séchoir, sécheresse, sécher et appartiennent à la même famille de mots.	sec	mouillé	fané
Plusieurs dents de ce sont cassées.	râteau	sécateur	arrosoir
Je n'arrive pas à trouver la pomme de l'..... .	arrosoir	artichaut	écorce
Arroser, arrosage, arroseur et appartiennent à la même famille de mots.	arrosoir	écorce	artichaut

On mange le bout des feuilles et le cœur des	artichaut	poireau	haricot
La partie d'un arbre située entre les racines et les branches se nomme le	tronc	râteau	poireau
Le nom désigne à la fois une partie du corps humain et une partie d'un arbre.	tronc	arrosoir	jardin
Lulu a de l'eau dans un seau.	verser	tailler	arracher
Terrier, souterrain, terreau et appartiennent à la même famille de mots.	parterre	jardin	écorce
Gâté, abîmé et veulent dire presque la même chose.	pourri	mûr	lourd
Regrouper, rassembler et veulent dire presque la même chose.	ramasser	verser	tailler
Couper et veulent dire presque la même chose.	tailler	planter	récolter
Humide et veulent dire presque la même chose.	mouillé	sec	fané
Cueillir et veulent dire presque la même chose.	récolter	semer	planter

Familles de mots

Travail oral : Demander aux élèves de trouver des mots de la famille du mot proposé.

récolter : une récolte

semer : une semence, un semoir, les semailles

tailler : une tailleuse, un taillis

arrosoir : arroser, un arroseur, un arrosage

râteau : ratisser

banane : un bananier

cerise : un cerisier

fraise : un fraisier

framboise : un framboisier

orange : un oranger, une orangeraie, une orangeade, orangé, une orangette

pomme : un pommier

verser : déverser, renverser, une verseuse

brouette : brouettée

fané : fanée, faner

mûr : mûrir

Synonymes

Les petites cartes dictionnaire peuvent être étalées sur la table afin d'aider les élèves.

récolter = cueillir, ramasser

arracher = déraciner, déplanter, déterrer

fané = défleuri, desséché, flétri

Contraires

gâté / abîmé

lourd / léger

léger / lourd

vert / mûr

semer, planter / récolter

planter / arracher

fané / fleuri

Mots supplémentaires

Une vigne : un vigneron, un vignoble, du vin, viticole, un viticulteur

Une vendange : vendanger, un vendangeur, une vendangeuse

Une épluchure : éplucher

Une prune : un prunier, prunelée, un pruneau, une prunelaie, une prunelle, un prunellier

Un noyau : dénoyauter

Une mûre : un mûrier

Planter : une plante, un plantoir, un plant, une plante aromatique

Les fruits comestibles : un abricot - une airelle - un ananas - une banane - un brugnol - un cassis - une cerise - un citron - une clémentine - un coing - une datte - une figue - une fraise - une framboise - un fruit de la passion - une goyave - une grenade - une groseille - un kaki - un kiwi - un kumquat - un litchi - une mandarine - une mangue - un melon - une mûre - une myrtille - une nectarine - une nèfle - une orange - un pamplemousse - une papaye - une pastèque - une pêche - une poire - un pomélo - une pomme - une prune - un pruneau - une prunelle - le raisin - une noix - une noisette - une amande - une châtaigne - un marron - une cacahuète - une pistache - une noix de coco - une noix de cajou

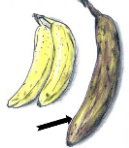
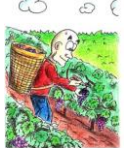
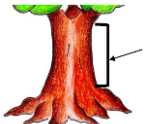
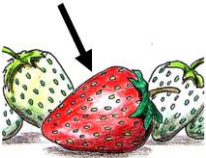
Les légumes : un ail - un artichaut - une asperge - une aubergine - un avocat - une banane plantain - une bette ou une blette - une betterave - un brocoli - une carotte - un céleri - un céleri-rave - un cœur de palmier - un champignon - un chou - un chou de Bruxelles - un chouchou ou une christophine - un chou-fleur - une citrouille - un cornichon - une courge - une courgette - un

crosne - une échalote - une endive - un épinard - un fenouil - une fève - un flageolet - un haricot
- une igname - un marron - un navet - un oignon - une olive - un panais - une patate douce - un
pâtisson - un petit pois - un poireau - un poivron - une pomme de terre - un potiron - une pousse
de bambou - un radis - un rutabaga - un salsifis - le soja - une tomate - un topinambour
Une salade : une laitue - une batavia - une scarole - une chicorée - la mâche - le cresson - un
pissenlit

Mots polysémiques

vase, bouquet

S'approprier le langage - Evaluation du lexique : Le jardin

				
jardin	haricots	planter	écorce	léger
				
lourd	sécateur	rempoter	ramasser	fanée
				
arrosoir	brouette	râteau	framboises	arracher
				
semer	tailler	feuille	poireau	pelle
				
artichaut	cerises	parterre	pourrie	récolter
				
racines	mouillé	sec	graine	tronc
		<u>Mots nommés</u> .../32		
mûre	verser			

Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage / Evaluation du lexique : Le jardin.

Consigne : Nomme les mots correspondant aux images.

jardin	haricots	planter	écorce	léger
lourd	sécateur	rempoter	ramasser	fanée
arrosoir	brouette	râteau	framboises	arracher
semer	tailler	feuille	poireau	pelle
artichaut	cerises	parterre	pourrie	récolter
racines	mouillé	sec	graine	tronc
mûre	verser	Mots nommés		

Mots nommés

.../32

Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage / Evaluation du lexique : Le jardin.

Consigne : Nomme les mots correspondant aux images.

jardin	haricots	planter	écorce	léger
lourd	sécateur	rempoter	ramasser	fanée
arrosoir	brouette	râteau	framboises	arracher
semer	tailler	feuille	poireau	pelle
artichaut	cerises	parterre	pourrie	récolter
racines	mouillé	sec	graine	tronc
mûre	verser	Mots nommés		

Mots nommés

.../32

Thème 5 - Les émotions

Période de 6 semaines :

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

Matériel nécessaire durant cette période :

- Diaporamas sur le thème des émotions
- 32 grandes cartes dictionnaire
- 32 petites cartes dictionnaire
- cartes des thèmes 1, 2, 3 et 4
- fleurs des voyelles des thèmes 3 et 4
- le dé des voyelles
- un dé
- des pions
- 3 planches fluence / dénomination + feuilles de scores
- planche évaluation + feuille de score (*dans ce livret*)

Liste des mots retenus pour le thème des émotions

Thème 5 – Les émotions

Thème 5 – Les mots des émotions 32 mots (18 noms, 8 verbes, 6 adjectifs)

amoureux amis fête câlin un sourire rire joyeuse drôle chagrin consoler déçu malheureux larme sangloter s'ennuyer hurler se disputer une bagarre agressif irrité boudeur ronchonner brouille cauchemar terrifié honte menace frissonner paniquer sombre peureux colère

Echéancier thème 5 : Les émotions

Thème 5_Les émotions	Jour	Date	Présentation ritualisée des mots	Situations
Semaine 1	1		amoureux - amis	Remue-méninges Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes
	2		fête - câlin	
	3		un sourire - rire	
	4		joyeuse - drôle	
Semaine 2	5		chagrin - consoler	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Jeu de closures de phrases avec les 8 mots de la semaine 1
	6		déçu - malheureux	
	7		larme - sangloter	
	8		s'ennuyer - hurler	
Semaine 3	9		se disputer – une bagarre	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Jeu de closures de phrases avec les 16 mots des semaines 1 & 2
	10		agressif - irrité	
	11		boudeur - ronchonner	
	12		brouille - cauchemar	
Semaine 4	13		terrifié - honte	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Jeu de closures de phrases avec les 24 mots des semaines 1, 2 & 3
	14		menace - frissonner	
	15		paniquer - sombre	
	16		peureux - colère	
Semaines 5 et 6			Reprise des devinettes Reprise des jeux Closures de phrases Fluence / Synonymes - Familles de mots	Production écrite : produire un livre des émotions sur le modèle de <i>Quelle émotion ?!</i> de Cécile Gabriel Jeu de closures de phrases avec les 32 mots du thème Jeu de dénomination et de fluence

SEMAINE 1 - Jour 1

Situation 1 : Remue-méninges

Activité : Remue-méninges

Objectifs d'apprentissage :

Faire émerger le lexique lié aux émotions connu des élèves

Matériel : Tableau + appareil photo

Modalité : Travail en grand groupe

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 : Faire nommer plusieurs émotions et le plus grand nombre de mots liés aux émotions.

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 énoncer par les élèves.

Ecrire au tableau le mot « Emotions » et demander aux élèves tout ce que ce nom leur évoque.

Noter au tableau tous les mots.

Une fois qu'il y a suffisamment de mots au tableau, demander aux élèves s'il n'y aurait pas un moyen d'en regrouper certains, si oui lesquels et pourquoi.

Faire une photo du tableau avant de l'effacer. Les mots qui y sont serviront pour la séance 2.

SEMAINES 1 à 4

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

Ordre de présentation des mots : cf. échéancier.

Activité :

Découverte de devinettes

Objectifs d'apprentissage :

Développer le lexique lié aux émotions

Sensibiliser les élèves à la correspondance oral / écrit

Matériel :

Thémots 5-6 ans : Lulu thème 5 ou devinettes pages 6 à 9
32 cartes dictionnaire (images/mots)

Modalité :

Oral collectif, groupe classe

Durée :

15 à 20 minutes

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. » cf. diaporama.
- Présenter l'activité aux élèves : « *On cherche un mot à partir d'une devinette.* »
- Lire la première partie de la devinette.
- Les élèves formulent des hypothèses. Les écrire au tableau.
- Lire la seconde partie de la devinette quand il y en a une.
- Les élèves éliminent alors les hypothèses qui ne conviennent pas. Les barrer.
- Proposer aux élèves de vérifier leurs hypothèses en faisant apparaître le premier graphème du mot en l'oralisant.
- Cliquer au fur et à mesure pour faire apparaître tous les graphèmes du mot (graphème par graphème : une couleur différente par "partie*" : cf. diaporama). (*Au cours de cette découverte du mot, certains élèves remarqueront que 2 lettres peuvent s'associer pour former un seul son*).
- Une fois que le mot est apparu dans son entier, le redire tous ensemble et l'épeler tous ensemble.
- Montrer ensuite aux élèves comment s'écrit le mot en cursif.
- Afficher l'image correspondant au mot trouvé.
- Procéder de la même manière pour le second mot du jour.

Particularités :

→ Certains mots ont plusieurs sens. Quand un mot polysémique est présenté, on aborde avec les élèves tous les sens de ce mot.

* On ne parlera pas de syllabe, la syllabe étant une unité phonétique qui se prononce en une seule fois. C'est pourquoi, au cours des diaporamas, on parlera de "partie" ou de "morceau" de mot et on accentuera volontairement chaque phonème. Par contre, dans le jeu de bataille de syllabes, c'est bien la syllabe qui sera utilisée : robe = 1 syllabe / possible = 2 syllabes / étagère = 3 syllabes...

Mots, devinettes et phrases d'accompagnement du thème 5

Les émotions

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
1	amoureux	Quand on aime quelqu'un, on dit qu'on est	Ces deux pigeons s'aiment. Ils sont amoureux.	(un) amour, amoureux, amoureuxment	
	amis	Quand deux enfants aiment jouer ensemble, qu'ils sont liés d'amitié, on dit qu'ils sont	Ces trois garçons aiment être ensemble. Ils sont amis.	(une) amie, (une) amitié, amical, amicalement	(un) copain Contraire : (un) ennemi
2	fête	Quand on invite des amis pour fêter quelque chose, on dit qu'on fait une	Ces amis s'amusent. Ils font une fête.	fêter	
	câlin	Quand on prend dans ses bras quelqu'un qu'on aime bien, on lui fait un	La fillette fait un câlin à son papa.	câline, câliner, (une) câlinerie	
3	sourire	Quand on est heureux, on le montre sur son visage en faisant un	Il est heureux. Il fait un sourire.	sourire, souriant, souriante, rire	
	rire	Quand on nous raconte une histoire très drôle, cela nous fait	Son ami fait des grimaces et cela le fait beaucoup rire.	(un) rire, riant, sourire	Contraires : pleurer, sangloter

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
4	joyeuse	C'est le contraire de triste.	Elle a un visage joyeux.	(une) joie, joyeux, joyeusement	gaie, contente, heureuse <i>Contraires</i> : triste, malheureuse, sombre
	drôle	On rit quand quelque chose est	Ces deux clowns sont drôles.	(une) drôlerie, drôlement	amusant, comique <i>Contraires</i> : triste, tragique
5	chagrin	Quand on est triste, on dit qu'on a de la peine ou qu'on a du	Il est triste, il pleure. Il a un gros chagrin.	chagriner	(une) peine, (une) tristesse <i>Contraires</i> : (une) joie, (une) gaité, (un) bonheur
	consoler	Quand quelqu'un est triste, qu'il a du chagrin, on le prend dans ses bras et on lui dit des mots gentils pour le	Le petit garçon est triste. Alors, son papa le prend dans ses bras pour le consoler.	(une) consolation, inconsolable	réconforter, rassurer, calmer
6	déçu	Quand on ne reçoit pas ce qu'on attendait, on est	Il est déçu car il n'a pas reçu le cadeau qu'il espérait.	décevoir, (une) déception	<i>Contraires</i> : satisfait, content, ravi
	malheureux	Quand on est triste et qu'on a envie de pleurer, on est	Il est malheureux parce que ses amis n'ont pas pu venir jouer avec lui.	(un) malheur, malheureuse, malheureusement, heureux, heureuse, heureusement	triste <i>Contraires</i> : heureux, content, ravi, gai

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
7	larme	C'est un liquide qui se trouve dans les yeux. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».	Une larme coule sur sa joue.		(un) pleur <i>Expressions :</i> Etre en larmes signifie pleurer Pleurer à chaudes larmes signifie pleurer énormément
	sangloter	C'est pleurer en respirant bruyamment.	Il est si malheureux qu'il sanglote.	(un) sanglot	pleurer
8	s'ennuyer	C'est trouver le temps long. C'est s'embêter.	Le garçon a fini son exercice. Maintenant, il s'ennuie.	(un) ennui, ennuyeux, ennuyeuse	s'embêter <i>Contraires :</i> s'amuser, se distraire
	hurler	C'est crier de toutes ses forces.	Il a très peur de quelque chose. Il hurle.	(un) hurlement	crier <i>Contraires :</i> chuchoter, murmurer
9	se disputer	C'est se dire des choses désagréables quand on n'est pas d'accord.	Le monsieur et la dame ne sont pas d'accord. Ils se disputent.	(une) dispute	se fâcher, se quereller, se chamailler
	bagarre	C'est ce qui se passe quand des personnes se battent. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une ».	Il y a une bagarre entre deux hommes dans la rue.	se bagarrer, bagarreux, bagarreuse	(une) bataille

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
10	agressif	Quand quelqu'un cherche et provoque souvent des disputes, des bagarres, on dit qu'il est	Cet homme semble très agressif.	agressive, (une) agression, agresser, agressivement	batailleur, bagarreur, violent
	irrité	Quand on est de mauvaise humeur, quand on est en colère, on est	Ce personnage est en colère. Il est irrité.	irriter, irritant, irritante, (une) irritation	fâché, énervé, furieux
11	boudeur	Quand quelqu'un montre sur son visage et par son comportement qu'il n'est pas content, on dit qu'il est	Le plat ne plaît pas au garçon, alors il se montre boudeur.	boudeuse, bouder, (une) bouderie	grognon, grincheux
	ronchonner	C'est montrer son mécontentement en grognant.	Le garçon a été grondé par le monsieur. Il n'est pas content alors il ronchonne.	ronchonneur, ronchonneuse, (un) ronchonnement	grogner, râler, rouspéter
12	brouille	C'est ce qui se passe quand deux amis ne s'entendent plus, qu'ils sont fâchés. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une ».	Il y a une brouille entre ces deux copains.	se brouiller, brouillé	(une) dispute, (une) querelle
	cauchemar	C'est un mauvais rêve. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un ».	Il rêve d'un monstre. Il fait un cauchemar.	cauchemarder	

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
13	terrifié	Quand on a très peur, on est	Il a très peur des araignées. Il vient d'en voir une alors il est terrifié.	terrifiant, terrifiante, terrifier, <i>(une)</i> terreur	effrayé, apeuré, épouvanté
	honte	C'est ce qu'on ressent quand on sait que l'on vient de faire une bêtise. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».	Il a honte parce qu'il a fait une bêtise.	honteux, honteuse, honteusement	
14	menace	C'est une parole dite pour faire peur à quelqu'un. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».	Le garçon n'a pas obéi. Son père lui lance une menace.	menacer, menaçant, menaçante	<i>(un)</i> avertissement
	frissonner	C'est trembler légèrement de froid ou de peur.	Il fait très froid. Le monsieur frissonne.	<i>(un)</i> frisson, frissonnant, frissonnante, <i>(un)</i> frissonnement	trembler, grelotter

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose et/ou contraires
15	paniquer	C'est être pris d'une peur violente.	La souris a fait paniquer le garçon.	(une) panique	s'affoler, stresser, s'angoisser <i>Contraires :</i> rester calme, se contrôler
	sombre	Quand quelqu'un a des pensées tristes ou est inquiet, on dit qu'il est C'est aussi le contraire de « clair ».	Cet homme a un visage sombre.	sombrement	triste, sinistre, lugubre <i>Contraires :</i> gai, joyeux, souriant, réjouir
16	peureux	Quand on a très souvent peur, on est	Ce garçon est peureux. Le moindre bruit lui fait peur.	peureuse, (une) peur, peureusement, apeuré	lâche, craintif <i>Contraire :</i> courageux
	colère	Quand quelqu'un n'est pas content et qu'il le montre en étant agressif, on dit qu'il est en	Cet homme est irrité. Il est en colère.	coléreux, coléreuse, colérique	(une) fureur, (une) irritation, (une) rage <i>Contraire : (un) calme</i>

SEMAINE 3

Situation 3 : Closures de phrases

Activité :

Closures de phrases

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes par le biais d'un apprentissage en contexte

Matériel :

Liste des closures de phrases (dans ce livret)

Cartes images

Jetons

Modalité:

Groupe de 4 à 6 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 : Gagner le plus de jetons possible. Celui qui trouve la réponse gagne un jeton.

Règle du jeu :

Le jeu se déroule en plusieurs phases (nombre de phases au choix) :

1ère phase : L'enseignant(e) place les images du thème étudié face visible au centre de la table. Les images placées sur la table correspondent aux réponses des closures choisies + des cartes « intrus ».

Consigne : « *Je vais lire une phrase. Dans cette phrase, il manque un mot. Vous devez essayer de deviner ce mot sans le dire. Si vous avez trouvé le mot qui manque, vous prenez l'image qui correspond.* »

Une partie correspond à la lecture du nombre de phrases closures souhaité.

Faire un exemple ensemble.

Phases suivantes : idem pour les autres mots du thème.

Variantes : Vous pouvez également lire une phrase closure aux élèves et disposer devant eux les 3 images correspondant aux 3 propositions présentes dans le tableau ci-dessous.

Les cartes-images peuvent progressivement être retirées pour complexifier le jeu. Les élèves doivent alors trouver le mot manquant (sans image support).

Closures - Thème 5 / Les émotions

	Propositions		
<i>Phrases</i>	<i>Bonne réponse</i>		
Noé et Léa s'aiment beaucoup. Ils sont	amoureux	drôle	irrité
Lulu a invité son meilleur à dormir chez lui.	ami	cauchemar	câlin
Nina a organisé une pour son anniversaire.	fête	brouille	bagarre
Tous les soirs, quand je suis couché, Maman vient me faire un	câlin	cauchemar	chagrin
Noé est un petit garçon joyeux. Il a toujours le aux lèvres.	sourire	chagrin	cauchemar
Il nous a raconté une histoire drôle qui nous a fait beaucoup	rire	sangloter	ronchonner
Lulu est tout car son papa a promis de l'emmener au parc d'attractions.	joyeux	irrité	malheureux
Quelque chose qui est est quelque chose qui fait rire.	drôle	sombre	irrité
Nina a un gros car elle a perdu son doudou.	chagrin	câlin	sourire
Quand je suis malheureux, Maman me prend dans ses bras pour me	consoler	hurler	frissonner
Il est triste et car il a raté son gâteau.	déçu	amoureux	joyeux
Petit Ours est car quelqu'un a cassé sa petite chaise.	malheureux	joyeux	drôle
Elle était si triste qu'elle avait les aux yeux.	larme	bagarre	brouille
En voyant l'ogre, les frères du Petit Poucet eurent très peur et se mirent à	sangloter	rire	s'ennuyer
Ce matin, Noa fait plein d'activités. Il n'a pas eu le temps de une seconde.	s'ennuyer	frissonner	sangloter
Il a tellement peur des guêpes que chaque fois qu'il en voit une, il se met à	hurler	rire	consoler

Ils ne sont jamais d'accord et ils n'arrêtent pas de	se disputer	frissonner	rire
Il est agressif. Il provoque souvent des	bagarre	fête	sourire
Il cherche sans cesse la bagarre. Il est	agressif	drôle	terrifié
Quand on est en colère, on est	irrité	terrifié	peureux
Jo se montre qu'il n'est pas content en étant	boudeur	amoureux	joyeux
Noa n'est pas content. On l'entend	ronchonner	rire	s'ennuyer
Ces deux amis sont fâchés. Personne n'arrive à mettre fin à leur	brouille	sourire	fête
Cette nuit, j'ai fait un horrible J'ai rêvé qu'un monstre se glissait dans mon lit.	cauchemar	chagrin	sourire
Il a très peur des araignées. Chaque fois qu'il en voit une, il est	terrifié	joyeux	déçu
Il est mal à l'aise car il a fait une bêtise. Il éprouve de la	honte	brouille	menace
Une parole dite pour faire peur est une	menace	fête	colère
Trembler légèrement c'est	frissonner	paniquer	ronchonner
Lulu a peur des orages. Les coups de tonnerre le font	paniquer	rire	s'ennuyer
Le contraire de souriant, c'est	sombre	drôle	joyeux
Le contraire de courageux, c'est	peureux	joyeux	boudeur
Papa Ours s'est mis en quand il a vu que quelqu'un avait touché son lit.	colère	fête	honte
Faire la tête, c'est se montrer	boudeur	joyeux	peureux
Terreur, terrifiant et appartiennent à la même famille de mots.	terrifié	peureux	cauchemar ou parterre
Agresser, agression, aggressive et appartiennent à la même famille de mots.	agressif	irrité	colère
Consolation, inconsolable et	consoler	sangloter	hurler

appartiennent à la même famille de mots.			
..... est le contraire de chuchoter.	hurler	rire	ronchonner
..... est le contraire de heureux.	malheureux	drôle	irrité
..... est le contraire de triste.	joyeux	peureux	déçu
Le contraire de chagriner, c'est	consoler	s'ennuyer	ronchonner
Se chamailler et veulent dire presque la même chose.	se disputer	ronchonner	s'ennuyer
Bagarreur et veulent dire (presque) la même chose.	agressif	drôle	peureux
S'embêter et veulent dire la même chose.	s'ennuyer	se disputer	consoler
Grogner et veulent dire (presque) la même chose.	ronchonner	rire	sangloter
Amusant et veulent dire la même chose.	drôle	sombre	peureux
Etre triste et être veulent dire presque la même chose.	sombre	joyeux	drôle
Gai, content et veulent dire presque la même chose.	joyeux	agressif	irrité
Enervé et veulent dire la même chose.	irrité	sombre	peureux

SEMAINE 4

Situation 4 : Jeu de dénomination et de fluence

Activité :

Jeu de dénomination et de fluence

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes.

Développer le lexique par le biais de la dénomination et de la fluence.

Matériel :

Planches d'images fluence.

Feuilles de scores

Un chronomètre et un minuteur

Modalité :

Groupe classe et atelier de 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 : 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.

SEMAINES 5 et 6

Situation 5 : Production d'écrit

Activité :

Production d'écrit

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir les mots en créant un livre des émotions sur le modèle du livre de Cécile Gabriel « Quelle émotion ?! »

Matériel :

Photos des enfants en train de mimer une émotion

Modalité :

Groupe classe et atelier de 6 élèves

Avant la production d'écrit

Semaine 5 : Prendre en photo chaque enfant de la classe en train de mimer une émotion

Production d'écrit

Semaine 6 :

Légender chaque photo en utilisant le mot choisi en produisant une phrase sur le modèle du livre « Quand je n'ai pas ce que je veux, je suis déçu », en dictée à l'adulte.

Saisie des phrases produites possible à l'ordinateur par les élèves.

Apparier légendes écrites et dessins.

Constituer le livre (individuel et/ou collectif).

Lecture des productions à l'ensemble de la classe.

Différenciation :

Travail individuel ou en binômes

Écriture autonome des phrases (au lieu de la dictée à l'adulte)

Familles de mots

Travail oral : Demander aux élèves de trouver des mots de la famille du mot proposé.

amoureux : un amour, amoureuse, amoureusement

amis : une amitié, amical, amicale, amicalement

fête : fêter, festin, festif, festoyer

câlin : câline, câliner, une câlinerie

un sourire : sourire, souriant, souriante, rire

rire : un rire, riant, sourire

joyeuse : la joie, joyeux, joyeusement

drôle : une drôlerie, drôlement

chagrin : chagriner

consoler : une consolation, inconsolable

déçu : décevoir, une déception

malheureux : heureux, heureuse, malheureuse, malheur, malheureusement

larme : larmoyer

sangloter : un sanglot

s'ennuyer : l'ennui, ennuyeux, ennuyeuse

hurler : un hurlement

se disputer : une dispute

une bagarre : se bagarrer, bagarreur, bagarreuse

agressif : agressive, une agression, agresser, agressivement

irrité : irriter, irritant, irritante, une irritation

boudeur : boudeuse, bouder, une bouderie

ronchonner : ronchonneur, ronchonneuse, un ronchonnement

brouille : se brouiller, brouillé

cauchemar : cauchemarder, cauchemardesque

terrifié : terrifiant, terrifiante, terrifier, une terreur

honte : honteux, honteuse, honteusement

menace : menacer, menaçant, menaçante

frissonner : un frisson, frissonnant, frissonnante, un frissonnement

paniquer : une panique, paniqué

sombre : sombrement

peureux : peureuse, peureusement, apeuré

colère : coléreux, coléreuse, colérique

Synonymes

Les petites cartes dictionnaire peuvent être étalées sur la table afin d'aider les élèves.

copains, camarades = **amis**

glousser, pouffer, s'esclaffer = **rire**

Familier : *rigoler, se marrer* = **rire**

contente, gaie, heureuse, ravie = **joyeuse**

tristesse, peine = **chagrin**

réconforter, rassurer, soulager, apaiser =

consoler

triste, peiné = **malheureux**

pleurer = **sangloter**

s'embêter = **s'ennuyer**

crier = **hurler**

amusant, comique, cocasse, gaie, hilarant =

drôle

Familier : *rigolo, marrant, tordant, poilant* = **drôle**

se chamailler, se quereller = **se disputer**

batailleur, bagarreur, brutal, méchant = **agressif**

agacé, énervé, fâché, exaspéré = **irrité**

grognon, grincheux = **boudeur**

Familier : *ronchon, ronchonneur,*

rouspéteur = **boudeur**

râler, rouspéter = **ronchonner**

querelle, mésentente, désaccord = **brouille**

mauvais rêve = **cauchemar**

épouvanté, effrayé, horrifié, apeuré = **terrifié**

trembler, frémir, greloter = **frissonner**

s'affoler = **paniquer**

triste, chagrin = **sombre**

craintif = **peureux**

Familier : *trouillard, froussard* = **peureux**

rage, irritation, exaspération, fureur = **colère**

Contraires

ennemis, rival(rivaux) / **amis**

pleurer, sangloter, être en pleurs / **rire**

triste, sombre, morose, malheureuse, chagrin / **joyeuse**

triste / **drôle**

gaieté, joie, bonheur, plaisir / **chagrin**

peiner, chagriner, attrister, blesser / **consoler**

gai, ravi, heureux, content / **malheureux**

rire / **sangloter**

se distraire, s'amuser / **s'ennuyer**

murmurer, marmonner, chuchoter / **hurler**

se réconcilier, s'entendre / **se disputer**

calme, paisible, doux / **agressif**

calme, apaisé / **irrité**

gai, joyeux, rieur / **boudeur**

réconciliation, entente, accord / **brouille**

rassuré, calmé, apaisé / **terrifié**

gai, joyeux, réjoui, souriant, heureux / **sombre**

courageux / **peureux**

calme, douceur / **colère**

Des mots complémentaires

Triste, tristesse, tristement

Le bonheur, heureux, malheureux, heureusement, malheureusement

La fureur, furieux, furieuse, une furie, furieusement

Des expressions et des locutions

La peur

Avoir une peur bleue

Avoir la chair de poule

Avoir plus de peur que de mal

Mourir de peur

La gentillesse

Etre doux comme un agneau

Avoir le cœur sur la main

La tristesse

Pleurer à chaudes larmes

Pleurer comme une fontaine

Pleurer toutes les larmes de son corps

Avoir le cœur gros

Avoir des idées noires

Triste comme un lendemain de fête

Malheureux comme une pierre

Fondre en larmes

La joie

Etre au septième ciel

Etre gai comme un pinson

Rire aux éclats

Rire comme une baleine
Rire à gorge déployée
Eclater de rire
Se tordre de rire
Rire à se décrocher les mâchoires
Voir la vie en rose

La honte

Etre rouge comme une tomate
Avoir honte de...

La colère

Sentir la moutarde monter au nez
Monter sur ses grands chevaux
Prendre la mouche
Une colère bleue
Une colère noire
Piquer une colère

L'amour

Avoir un cœur d'artichaut

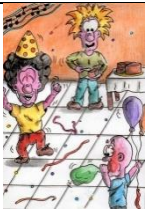
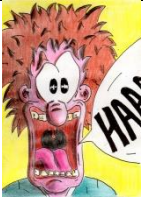
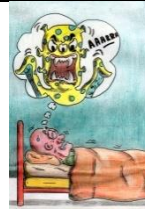
Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage _ Evaluation du lexique : Les émotions

Consigne : Nomme les mots correspondant aux images.

				
amoureux	amis	une fête	un câlin	un sourire
				
rire	joyeuse	drôle	un chagrin	consoler
				
déçu	malheureux	une larme	sangloter	s'ennuyer
				
hurler	se disputer	une bagarre	agressif	irrité
				
boudeur	ronchonner	une brouille	un cauchemar	terrifié
				
la honte	une menace	frissonner	paniquer	sombre
		<u>Mots</u> <u>nommés</u> .../32		
peureux	une colère			

Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage / Evaluation du lexique : Les émotions.

Consigne : Nomme les mots correspondant aux images.

amoureux	amis	une fête	un câlin	un sourire
rire	joyeuse	drôle	un chagrin	consoler
déçu	malheureux	une larme	sangloter	s'ennuyer
hurler	se disputer	une bagarre	agressif	irrité
boudeur	ronchonner	une brouille	un cauchemar	terrifié
la honte	une menace	frissonner	paniquer	sombre
peureux	une colère	<u>Mots nommés</u> .../32		

Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage / Evaluation du lexique : Les émotions.

Consigne : Nomme les mots correspondant aux images.

amoureux	amis	une fête	un câlin	un sourire
rire	joyeuse	drôle	un chagrin	consoler
déçu	malheureux	une larme	sangloter	s'ennuyer
hurler	se disputer	une bagarre	agressif	irrité
boudeur	ronchonner	une brouille	un cauchemar	terrifié
la honte	une menace	frissonner	paniquer	sombre
peureux	une colère	<u>Mots nommés</u> .../32		

Références bibliographiques en lien avec les émotions

J'aime, j'ai peur, j'ai envie : Les Petits Mots des Sentiments

Virginie Aladjidi et Laurent Kling

Albin Michel (2005)



Présentation de l'éditeur

Devant une souris, certains tremblent de peur, d'autres rient ! Chacun réagit à sa manière, mais nous éprouvons tous différents sentiments et émotions : fierté, amour, jalousie, joie, espoir... Grâce aux histoires, aux devinettes et aux jeux de ce livre, les petits sauront mieux nommer ce qu'ils ressentent et dire ce qu'ils ont sur le cœur !

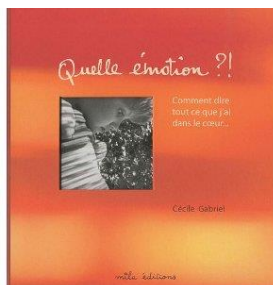
Sujet : L'enfant est invité à nommer ce que ressent un individu placé dans différentes situations. Des petits jeux et devinettes lui proposent de découvrir certaines expressions liées aux sentiments et d'exprimer ce que lui-même peut éprouver dans certaines circonstances.

Commentaire : Un album haut en couleur pour parler des sentiments humains. Les illustrations, pleines d'humour et de réalisme, sont autant d'aides pour l'enfant à mettre un nom sur ce qu'un individu ressent, lorsqu'il est placé dans une situation déterminée. On regrette toutefois le peu de soutien apporté à trouver la solution de certains jeux et surtout l'absence de détails sur les émotions ressenties. Enfin, aucun commentaire utile n'est fait pour surmonter certaines craintes ou sentiments négatifs, une information pourtant attendue dans ce type d'ouvrage.

Quelle émotion ?!

Cécile Gabriel

Mila éditions (2010)

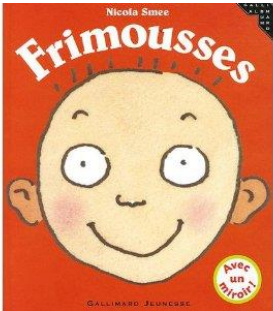
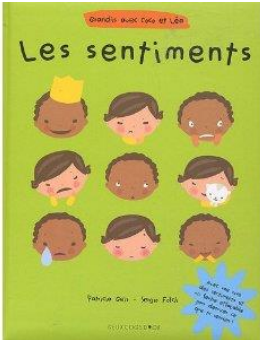
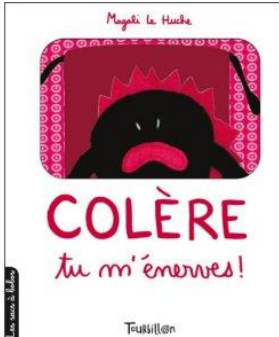


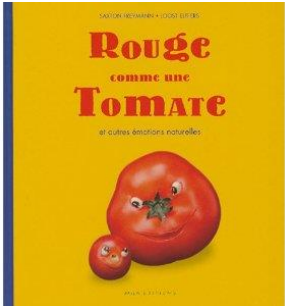
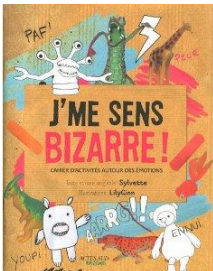
Présentation de l'éditeur

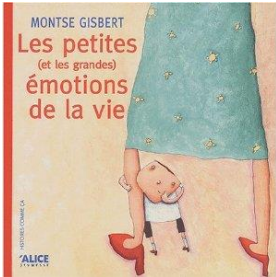
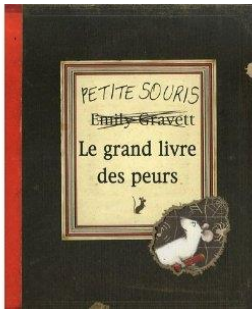
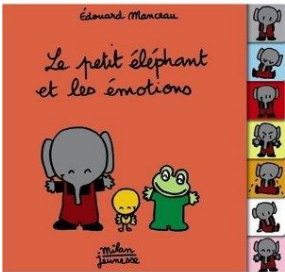
Dans ton cœur, il se passe toujours quelque chose... C'est fort, c'est plus fort que toi ! Ce sont tes émotions, tes sentiments, tes états de la journée ! Mais sais-tu toujours les reconnaître ? Ce livre est comme un jeu d'images et de mots pour deviner et comprendre ce qui traverse ton cœur...

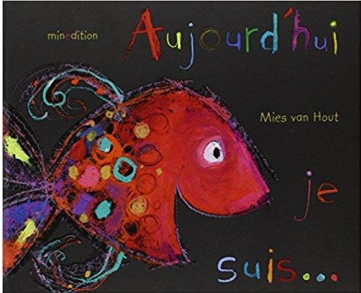
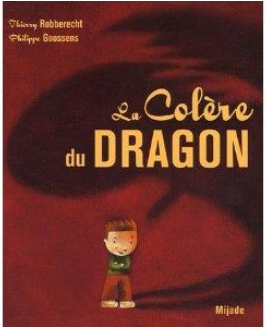
Sujet : Nos émotions et nos sentiments changent selon les moments de la journée. Il est souvent difficile de savoir ce que l'on ressent et surtout d'y mettre des mots. Au fil des pages, devine grâce aux photos et aux mots ce que tu as dans le cœur...

Commentaire : La couverture cartonnée de cet album ouvre une fenêtre sur la première page, laissant apparaître la photo d'un enfant, qui illustre ainsi la première émotion. Pour chacune d'elle, la page de gauche donne des indices écrits de l'émotion choisie et celle de droite laisse voir un morceau de la photo. Dans la page suivante, le lecteur découvre l'émotion et l'ensemble de l'image. Le texte, court et simple, est écrit en gros caractères de couleur variée. Les photographies, toutes en noir et blanc, sont soignées, originales et très expressives. Album broché.

Frimousses Nicola Smee Gallimard Jeunesse (2006) 	Quel régal pour les petits d'imiter ces drôles de frimousses! Un petit garçon joue avec son ballon, rencontre un gros ours qui le lui prend avant de s'éloigner pour revenir accompagné d'autres ours. À chaque page, et à chaque stade de son aventure, l'enfant éprouve des sentiments (joie, étonnement, tristesse, colère, inquiétude, peur...) qui se peignent sur sa jolie frimousse! À la fin de l'histoire, le petit lecteur est invité à admirer une autre frimousse, la sienne, dans un petit miroir enchâssé dans la dernière page. Il pourra à son tour imiter les expressions et les grimaces du petit personnage pour exprimer des sentiments. Un bon moyen pour comprendre au fil des pages et des grimaces que tous les sentiments ont leur expression. Un irrésistible premier livre d'images interactif.
Les sentiments Patricia Geis, Sergio Folch & Lucile Galliot DEUX COQS D'OR (2009) Collection : Je m'veille - mes premiers livres 	Présentation de l'éditeur Joie, tristesse, colère, peur... Chaque jour, les enfants éprouvent des sentiments différents... Mais ils ne savent pas toujours comment les exprimer. Ce livre leur apprend à reconnaître et à mettre des mots sur leurs émotions. Grâce à la roue des sentiments et au feutre effaçable, ils peuvent décrire ce qu'ils ressentent à tout moment et le dessiner !
Colère, tu m'énerves ! Magali Le Huche Tourbillon (2010) Collection : Les sacs à bobos 	Présentation de l'éditeur " Chouky, insiste maman, viens prendre ton bain ! " NON, JE VEUX PAS ! s'énervé Chouky. Tout à coup, une vilaine petite chose toute poilue hurle encore plus fort à côté de lui. Mais qui es-tu toi pour crier comme ça ? demande Chouky. Moi, je m'appelle Colère et je suis très en colère, répond Colère. Point fort : l'histoire de Chouky est accompagnée d'un petit sac à bobo et d'une marionnette à doigt représentant colère, l'enfant enferme à son tour sa colère dans son petit sac. L'humour et la tendresse de Magali Le Huche aideront l'enfant à dompter sa colère.

Rouge comme une tomate : et autres émotions naturelles Saxton Freymann, Joost Elffers, Nimkin & Parrinello Mila éditions (2007) Collection : LIVRE FRUITS  Présentation de l'éditeur Quelle tête fais-tu lorsque tu es heureux ? Fatigué ? Fâché ? Ou que tu t'es fait gronder ? Toutes les moues et expressions enfantines, des plus drôles aux plus tendres, sous la forme de fruits et légumes hilarants !	Sujet : Comment te sens-tu ? C'est sous la forme de fruits et légumes qu'apparaissent toutes les moues et expressions enfantines, drôles, tristes, tendres ou encore fatigués, jaloux, peureux... Commentaire : Ce recueil présente de manière amusante et originale les différentes expressions naturelles sous la forme de fruits et légumes. Ceux-ci ont été légèrement entaillés au couteau et de petits éléments ont été rajoutés pour donner l'effet désiré. Le lecteur retrouvera facilement chacune des expressions, rendues avec réalisme et humour. Quelques phrases simples et courtes permettront de mettre des mots sur les images et d'élargir ainsi son vocabulaire. Les photographies, soignées et nombreuses, ont été prises sur fonds de couleur unis. Livrets cousus.
J'me sens bizarre ! Sylvette & LilyGinn Actes Sud Junior (2011) Collection : Actes Sud Junior 	Présentation de l'éditeur Ce cahier d'activités t'emmène à la rencontre des cinq grandes émotions du quotidien : la colère, la joie, la tristesse, la peur et l'ennui, et t'incite à les vivre pleinement. Arme-toi de peinture, de crayons, de papier et de carton pour dégommer des Monstres à colère, construire des Boîtes à gros chagrins, ou encore devenir un Chevalier du même pas peur. Un cahier plein d'idées pour s'amuser, se défouler et créer en toute liberté !

Les petites (et les grandes) émotions de la vie Montse Gisbert Alice (2003) Collection : Alice Jeunesse 	Présentation de l'éditeur Les (petites) émotions et les (grands) sentiments de la vie comme ils viennent, au fil des événements quotidiens et des rencontres, les uns après les autres, pour les apprivoiser en leur donnant un nom.
Le grand livre des peurs Emily Gravett & Elisabeth Duval Kaléidoscope (2007) 	Présentation de l'éditeur Tout le monde a peur de quelque chose. La peur peut terrasser l'être le plus courageux. Le grand livre des peurs d'Emily Gravett est le livre indispensable pour vous aider à triompher de vos peurs. Rédigé par une spécialiste du tracass en tout genre, il est le fruit d'une vie entière à combattre toutes sorte de peurs avec un crayon. Vous aussi, vous pouvez triompher de vos peurs grâce à une expression artistique ! Chaque page de ce livre (ou presque) vous réserve un espace vide (ou presque), afin que vous y notiez vos peurs et les affrontiez par le biais du dessin, de l'écriture, du collage. Souvenez-vous ! La peur affrontée est une peur surmontée.
Littérature de jeunesse	
Le petit éléphant et les émotions Edouard Manceau Milan Jeunesse (2007)  Collection : PET.ELEPHANT	A la télé, il y a un chat, un lion, un loup, une vache (l'occasion de revoir le cri poussé par chaque animal) mais le petit éléphant préfère voir la petite grenouille, alors il est triste, boude, est en colère, a peur, est fatigué, et pour finir, est content. A chaque émotion, la page a un fond de couleur différent (rouge pour la colère par ex).

Aujourd'hui je suis 	Peints à l'aide de pastels ou bien de craies, ces poissons aux couleurs vives, empreints d'humour ou d'ironie, nous permettent de découvrir leurs humeurs, à chaque moment de la journée : le poisson curieux, le poisson heureux, le poisson triste, le poisson surpris ou encore peureux... Toutes ces émotions, ces sentiments que tous connaissent selon l'heure ou le jour nous sont montrés ici, tels des miroirs de notre propre humeur. Ils prennent de ce fait une dimension humoristique irrésistible.
La colère du dragon Philippe Goossens & Thierry Robberecht Mijade (2005)  Collection : Les Petits Mijade	Sujet : Un petit garçon, contrarié par le « non » de sa maman, entre dans une telle colère qu'il se transforme en dragon. Il commence par boudier, puis se renferme sur lui-même, avant de se durcir et de laisser éclater sa colère. Plus rien ne le touche ; impossible de communiquer ! Se calmant enfin par lui-même, il ressent du chagrin et de la honte. Mais Papa et Maman sont là pour le consoler avec douceur. Mais au fait, pourquoi s'est-il mis en colère ? Commentaire : Derrière une couverture simple qui attire l'œil, un album merveilleux sans jugement ni morale. Seulement un état de fait qui peut permettre à un enfant de décrypter ce qu'il ressent et d'identifier ce qui reste souvent pour lui si confus. Le vocabulaire simple et clair prend en compte les différents aspects de la colère et peut amorcer le dialogue. Les dessins très expressifs dans des couleurs majoritairement rouges et sombres symbolisent la violence des sentiments. L'auteur utilise deux polices de caractère très différentes et deux tailles de lettres, enchevêtrées, qui traduisent l'instabilité et l'intensité de la colère et guident la lecture à voix haute de l'adulte.
Contes traditionnels	Proposition d'autres albums contemporains
Le loup et les 7 chevreaux (ou cabris) Les 3 petits cochons (Père Castor ou autre édition) Les 3 ours (Byron Barton) Boucle d'or	La drôle de maladie de p'tit bonhomme - Pierre Delye et Irène Bonacina (Didier Jeunesse) Petit-Bleu et Petit-Jaune - Léo Lionni (Ecole des Loisirs) Petit loup blanc l'épouvanteur - Sophie Fatus (Nathan) Max et les maximonstres - Maurice Sendak (Ecole des Loisirs) Alice sourit Mlle sauve qui peut Chien bleu Les 3 brigands Loulou Il y a un cauchemar dans mon placard Grosse colère La brouille - Claude Boujon (Ecole des Loisirs) L'arbre sans fin - Claude Ponti Le cauchemar Si je te tape