



Apprentilangue

Petite Section de maternelle

Guide pédagogique

Thème 1 – Les vêtements

Auteurs

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

Marianne André, Psychologue scolaire, Brest.

Photos

Marianne André, Psychologue scolaire, Brest.

Apprentilangue

Petite Section de maternelle

Thème 1 – Les vêtements

Période de 6 semaines :

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

Matériel nécessaire durant cette période :

- Devinettes
- 20 grandes cartes correspondant aux 20 mots du thème.
- 30 petites cartes : 20 mots du thème + 10 mots complémentaires

Les jeux :

- Jeux de l'oie
 - Jeu de familles
 - Planches de fluence
 - Dobble
 - Jeux de loto
-
- Planches évaluation + feuilles de scores (*dans ce livret*)
 - Planches à coller dans le cahier de vocabulaire (*dans ce livret*)

Liste des mots retenus pour le thème 1 : Les vêtements

Noms (12)	Verbes (4)	Adjectifs (4)
1. pantalon	1. boutonner	1. froissé
2. chemisier	2. s'habiller	2. troué
3. pyjama	3. coudre	3. taché
4. pull-over	4. repasser	4. déchiré
5. manteau		
6. polo		
7. casquette		
8. écharpe		
9. chaussure		
10. bonnet		
11. gant		
12. jupe		

Petites cartes complémentaires : 10 noms :

bermuda, basket, botte, chausson, collant, moufle, chapeau, gilet, chemise de nuit, chaussette

Echéancier thème 1 : Les vêtements				
Thème 1 Les vêtements	Jour	Date	Présentation ritualisée du mot du jour	Situations
Semaine 1	1		pantalon	Découverte d'un mot par jour sous la forme d'une devinette Constitution de l'imagier
	2		boutonner	
	3		froissé	
	4		chemisier	
Semaine 2	5		pyjama	Découverte d'un mot par jour sous la forme d'une devinette Constitution de l'imagier Ateliers Memory (avec les 4 mots vus en semaine 1)
	6		s'habiller	
	7		pull-over	
	8		manteau	
Semaine 3	9		troué	Découverte d'un mot par jour sous la forme d'une devinette Constitution de l'imagier Ateliers Jeu de Dobble vert Memory (avec les 8 mots vus en semaines 1 & 2)
	10		polo	
	11		casquette	
	12		coudre	
Semaine 4	13		écharpe	Découverte d'un mot par jour sous la forme d'une devinette Constitution de l'imagier Ateliers Memory (avec les 12 mots vus en semaines 1, 2 & 3)
	14		repasser	
	15		chaussure	
	16		taché	
Semaine 5	17		bonnet	Découverte d'un mot par jour sous la forme d'une devinette Constitution de l'imagier Ateliers Jeu de Dobble jaune Memory (avec les 16 mots vus en semaines 1, 2, 3 & 4)
	18		gant	
	19		déchiré	
	20		jupe	
Semaine 6	Diaporamas de révision		Diaporamas de révision	Constitution de l'imagier Ateliers Jeu de fluence Jeux de loto 1 & 2 Memory (avec autant de mots que l'on veut parmi les 20 mots vus en semaines 1, 2, 3, 4 & 5) Jeux de Dobble Jeu de l'oie

Séance 1 : Remue-méninges

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

- pour les noms (qu'est-ce qu'on met sur la tête ? sur les mains ? sur les jambes ? aux pieds ? les différentes parties : *manche, col, étiquette, ...*)
- pour les verbes : que fait-on avec les vêtements ? *s'habiller, se déshabiller, enfiler, enlever, laver, sécher, repasser, porter, (se) chausser, ...*
- pour les adjectifs : comment sont les vêtements ? *usé, déchiré, neuf, propre, sale, taché, petit, grand, court, long, ...*

Découverte du mot : un enfant sort du sac à mots une photo ou un vêtement.

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

Les adjectifs: On observe le vêtement et on dit comment il est.

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

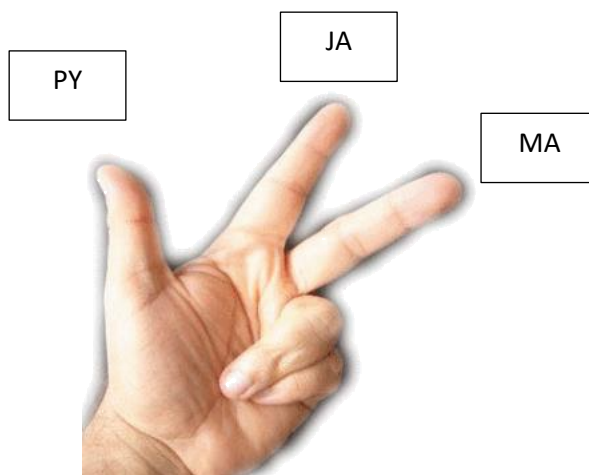
Boutonner : l'enseignant(e) prend un vêtement et demande aux enfants d'observer ce qu'il (elle) fait et leur demande de commenter l'action et de trouver le mot qui y correspond.

Coudre : l'enseignant(e) prend un fil et une aiguille (faire nommer fil - aiguille) puis enfiler l'aiguille, prend un morceau de tissu et y fait quelques points. Les enfants commentent l'action et essayent de trouver le mot qui y correspond.

Même chose pour les autres verbes.

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

Puis chaque enfant est invité à prononcer lentement et correctement le mot en tenant la photo ou l'objet. Surtout ne pas faire répéter plusieurs fois un enfant qui n'y arrive pas, simplement lui redonner le mot correct et passer à l'enfant suivant.



Rituel : Découverte quotidienne d'un mot nouveau

Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

Activité : découverte d'un mot nouveau

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

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

Matériel :

20 grandes cartes mur des mots

30 petites cartes (imprimées en double pour le memory)

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

Modalité :

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

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

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

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

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

Exemple avec le mot « manteau »

Un manteau de poupée est caché dans le cartable.

Des manteaux d'enfant et d'adulte sont présentés aux élèves.

C'est un vêtement que l'on met par-dessus les autres vêtements pour avoir chaud.

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

Conseils pour le rituel de découverte :

Attention :

- Penser à présenter et à prononcer le mot sans déterminant afin d'éviter les liaisons (exemple : évier au lieu de un évier qui pourrait induire le mot « névier » chez les enfants). Par contre, dès qu'une phrase est prononcée, le déterminant va de soi.
- Penser à associer l'action à l'objet découvert quand cela s'y prête (exemple : enfiler le manteau devant les enfants).
- Penser au décroisement pour avoir des effectifs réduits lors de cette phase de découverte de mots nouveaux. Utiliser le passage aux toilettes afin de scinder la classe en deux.

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

Les différentes étapes de la séance en photos.



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



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



Le cartable permettant de faire découvrir les mots nouveaux.



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



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

Puis diaporama (reprenant le mot amené par une devinette).

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

On affiche la photo sur le mur à mots.

SEMAINES 1 à 5

Rituel : Découverte du mot

Activité :

Découverte de mots nouveaux

Objectifs d'apprentissage :

Développer le lexique lié aux vêtements

Matériel :

Devinettes

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

Modalité :

Oral collectif, groupe classe

Ordre de présentation des mots : cf. échéancier

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

- Présenter l'objectif aux élèves : « On va apprendre des mots nouveaux pour vous aider à mieux parler et à mieux comprendre. »
- Présenter l'activité aux élèves : « *On cherche un mot à partir d'une devinette.* »
- Lire la devinette. Exemple « *C'est un vêtement. Il couvre les jambes* » pour pantalon.
- Les élèves formulent des hypothèses. Les écrire au tableau en capitales d'imprimerie.
- Si une proposition ne correspond pas à la définition, relire la définition et engager une discussion autour de la proposition erronée : « *Pourquoi ce mot ne convient pas ? Qu'est-ce qui, dans la définition, fait que l'on ne peut pas prendre ce mot ?* ».
- Proposer aux élèves de vérifier leurs hypothèses en faisant apparaître l'image puis la première lettre du mot en capitales d'imprimerie tout en la nommant et comparer cette lettre aux premières lettres des hypothèses écrites au tableau. On élimine alors tous les mots dont la première lettre n'est pas identique à celle apparue en explicitant pour chaque mot que l'on élimine : « On barre SHORT car ce mot ne commence pas par la lettre P. »
- Les élèves éliminent les hypothèses qui ne conviennent pas. Les barrer.
- Écrire le mot au tableau lettre par lettre : P/A/N/T/A/L/O/N.
- Une fois que le mot est apparu dans son entier, le faire dire individuellement par tous les enfants (en veillant bien à la prononciation) puis l'épeler tous ensemble en nommant toutes les lettres du mot en les montrant une à une avec le doigt.
- A noter : certains mots peuvent être mimés et ne pas hésiter à demander aux enfants de le faire (par exemple : s'habiller, repasser, boutonner...).
- Afficher l'image correspondant au mot trouvé et lire la phrase mettant le mot en contexte.
- Montrer aux élèves la grande carte correspondant au mot trouvé (constitution de l'imagier de la classe) et l'afficher sur le mur des mots.
- Une fois que le mot du jour est découvert, procéder à la partie « Les mots que nous avons appris » : les mots découverts les jours précédents ainsi que le mot du jour sont renommés tous ensemble et les mots de la même famille, les synonymes et/ou les contraires (en fonction des mots) introduits et nommés pour chacun d'entre eux (exemples : pour le mot boutonner, les mots de la même famille : un bouton, une boutonnière, déboutonner et le contraire : déboutonner).

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

Mots, devinettes et phrases d'accompagnement du thème 1 : Les vêtements

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose
1	pantalon	C'est un vêtement. Il couvre les jambes.	Ce pantalon est bleu. D'autres vêtements qui couvrent les jambes : un bermuda et un collant		
2	boutonner	C'est fermer avec un bouton.	Anaïs boutonne le manteau.	un bouton, une boutonnrière, déboutonner Contraire : déboutonner	
3	froissé	C'est ce que l'on dit d'un vêtement qui est chiffonné.	Ce tee-shirt est froissé.	Contraire : repassé	chiffonné, fripé
4	chemisier	C'est un vêtement qui couvre le haut du corps. Il a un col, des manches. On le boutonne sur le devant.	Ce chemisier est bleu.	une chemise	
5	pyjama	C'est un vêtement que l'on met pour dormir la nuit. Il est composé d'une veste et d'un pantalon.	Maman m'a acheté un pyjama. Un autre vêtement que l'on met pour dormir la nuit : une chemise de nuit		
6	s'habiller	C'est mettre des vêtements.	Gabriel s'habille.	un habit, se rhabiller, se déshabiller Contraire : se déshabiller	
7	pull-over	C'est un vêtement qui couvre le haut du corps. On l'enfile par la tête.	Mamie a tricoté un pull-over. Un autre vêtement qui couvre le haut du corps : un gilet		

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose
8	manteau	C'est un vêtement chaud. On le met sur les autres vêtements pour aller dehors.	Anna met son manteau avant de sortir.		
9	troué	C'est ce que l'on dit de quelque chose qui a un trou.		un trou	percé
10	polo	C'est un vêtement qu'on enfle par la tête. Il a un col et des manches.	Papa m'a acheté un polo.		
11	casquette	Elle se met sur la tête. Elle a une visière.	J'ai une casquette.		
12	coudre	C'est ce que l'on fait avec du fil et une aiguille.	Léa sait coudre.	une couture, une couturière, un couturier, cousu, découdre, recoudre Contraire : découdre	
13	écharpe	C'est une bande de tissu. On la porte autour du cou.	Alice a tricoté une écharpe.		
14	repasser	C'est ce que l'on fait pour défroisser les vêtements.	Léo repasse son pantalon.		
15	chaussure	C'est ce que l'on met aux pieds.	Lisa met ses chaussures.	un chausson, une chaussette, se chausser, se déchausser	

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose
16	taché	C'est ce que l'on dit quand c'est sali par une ou plusieurs taches.	Ce pull-over est taché.	une tache, tacheté	
17	bonnet	On le met sur la tête pour avoir chaud.	Lou porte un bonnet de laine. Sur la tête on peut aussi mettre : un chapeau		
18	gant	C'est un vêtement que l'on porte sur la main.	Léa a perdu un gant. Sur la main, on peut aussi mettre : une moufle		
19	déchiré	C'est ce que l'on dit d'un vêtement qui a une déchirure.	Ce pantalon est déchiré.	une déchirure	
20	jupe	C'est un vêtement porté par les filles. Il part de la taille et couvre une partie des jambes.	Nina porte une jupe bleue.	un jupon	

SEMAINES 2 à 6

Cahier de vocabulaire en Petite Section de Maternelle

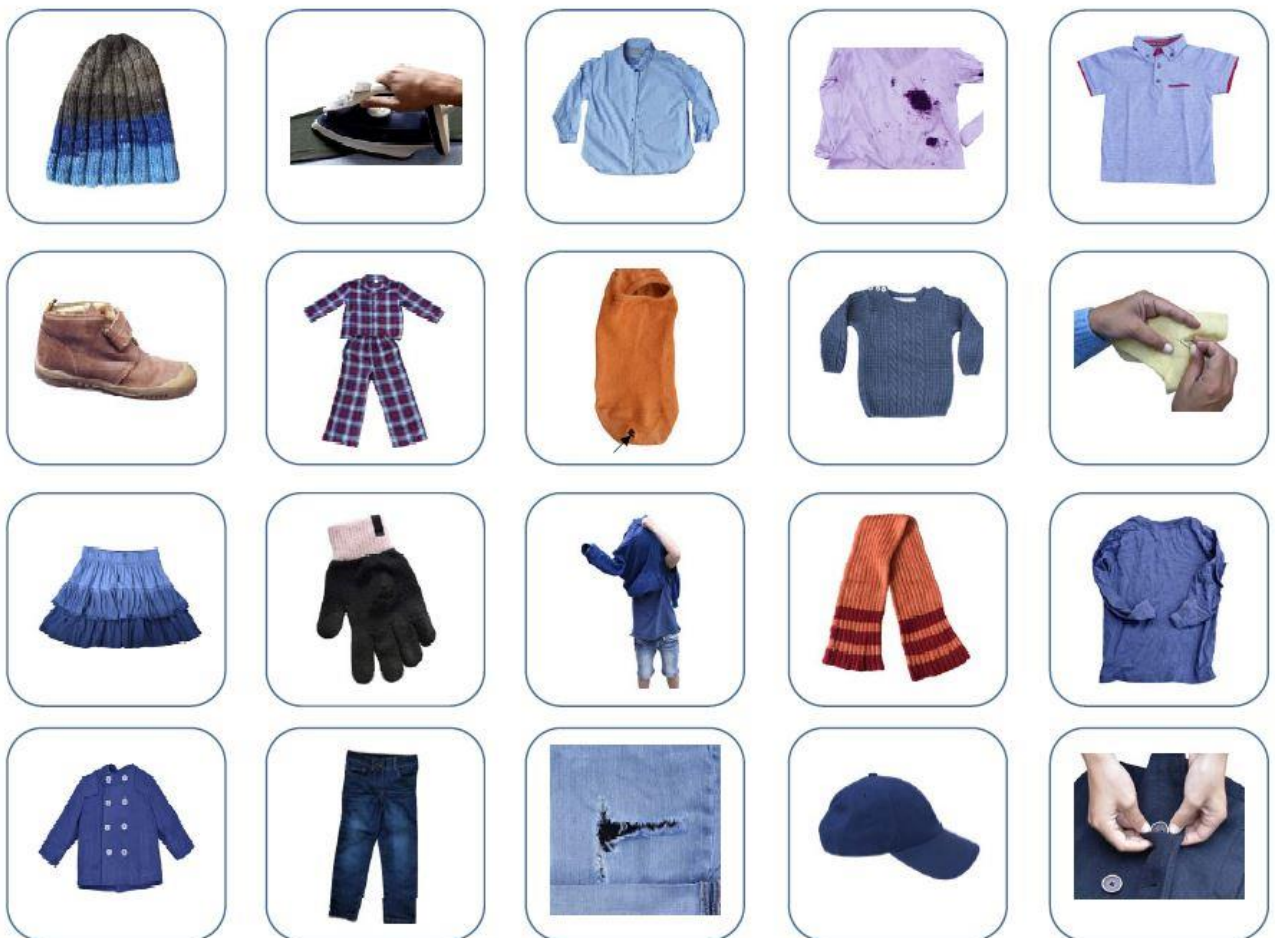
Support :

Planche mémoire des mots découverts pendant la période (*feuilles à découper à la fin de ce livret*).

Objectifs d'apprentissage :

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

LES VÊTEMENTS



SEMAINE 2

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

Activité :

Jeu de mémorisation

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

Matériel :

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

Modalité :

En atelier par groupes de 2

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

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

Règle du jeu :

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

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

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

Différenciation :

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

Nombre de paires de cartes en fonction des élèves.

SEMAINE 3

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

& Situation 2 : Loto des vêtements

Activité :

Loto des vêtements

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

Matériel :

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

Petites cartes du thème

Modalité:

Travail par groupes de 3 à 6 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

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

Règle du jeu :

Chaque élève reçoit une planche de loto vierge.

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

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

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

Variante :

L'enseignant dit « prend « le pantalon ». Nomme le et place le sur ta planche ».

Différenciation :

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

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

SEMAINE 4

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

& Jeu 3 : Jeu de l'oie

Activité :

Jeu de l'oie

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

Matériel :

Planche du jeu de l'oie

Modalité :

Par groupes de 2 à 4 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

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

Règle du jeu :

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

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

- Si l'on tombe sur la case « *Oie* », on double le nombre de cases à franchir, autrement dit, on avance une nouvelle fois d'autant de cases que de points sur le dé.
- Si l'on tombe sur la case « *Prison* », le joueur ne joue pas pendant un ou deux tours.
- En fin de parcours, le nombre de points du dé doit correspondre exactement à celui des cases qu'il reste à franchir pour atteindre la case « Arrivée ». Si le nombre donné par le dé est supérieur au nombre de cases amenant à la case « Arrivée », le joueur doit parcourir autant de cases que de points et quand il arrive sur la case « Arrivée », il repart en sens inverse (*jusqu'à avoir franchi le nombre de cases correspondant aux points du dé*).

SEMAINE 5

Rituel : Découverte du mot sous la forme de devinettes

Jeu 4 : Jeu de Dobble

Activité :

Jeu de Dobble
Jeu d'observation et de rapidité

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

Matériel :

Cartes du Dobble
Dobble vert : à partir de la semaine 3
Dobble jaune : à partir de la semaine 5

Modalité :

Par groupes de 2 à 4 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

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

Un exemple de règle du jeu :

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

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

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

Jeu supplémentaire : Jeu de Kim

Activité :

Jeu de Kim

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

Matériel :

Petites cartes du thème + les cartes complémentaires

Modalité :

Par groupes de 4 à 6 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

But du jeu : Gagner le maximum de cartes

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

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

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

**L'enseignant décrit également sa stratégie.*

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

Jeu supplémentaire : Fluence / Dénomination rapide

Activités :

Fluence / Dénomination rapide

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

Matériel :

1 planche de fluence + feuilles de notation correspondantes

Fluence / Dénomination rapide

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

But du jeu : 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.

Evaluations et mots à coller

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