



Apprentilangue

Moyenne Section de maternelle

Guide pédagogique

Thème 4 – La mer

Auteurs

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

Marianne André, Psychologue scolaire, Brest.

Illustrateur

Jean-Loup Colombi, Professeur des écoles, Finlande.

Thème 4 – La mer

Période de 6 semaines :

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

Matériel nécessaire durant cette période :

Les grandes cartes (32)

Noms (16)	Verbes (8)	Adjectifs (8)
aquarium - barque - bouée coquillage - crabe - falaise galet - île - phare - port sable - seau - vague - voilier plage - algue	couler - embarquer - pêcher plonger - ramer - se baigner flotter - nager	calme - haute - basse - gris jaune - vert - agitée - bleu

+ une grande carte mer (avec sur la même feuille : joker, case oie, case prison)

Les petites cartes (42)

Noms (16 + 8)	Verbes (8 + 1)	Adjectifs (8)
aquarium - barque - bouée coquillage - crabe - falaise galet - île - phare - port sable - seau - vague - voilier plage - algue	couler - embarquer - pêcher plonger - ramer - se baigner flotter - nager	calme - haute - basse - gris jaune - vert - agitée - bleu
Cartes complémentaires : chalutier - pêcheur couteau - huître - moule coque - dauphin - baleine phoque - requin - pieuvre paquebot - ponton - poisson	débarquer	

Jeux de l'oie

Jeu de l'oie 1 <i>A utiliser après la 7^{ème} séance</i>	Jeu de l'oie 2 <i>A utiliser après la 10^{ème} séance</i>	Jeu de l'oie 3	Jeu de l'oie 4
embarquer	port	île	voilier
falaise	basse	se baigner	flotter
algue	bleu	pêcher	galet
coquillage	vague	crabe	chalutier
galet	barque	bouée	dauphin
ramer	embarquer	plage	embarquer
phare	haute	nager	port
barque	plonger	falaise	pieuvre
calme	flotter	algue	débarquer
agitée	agitée	seau	couler
voilier	galet	couler	phare
port	sable	aquarium	baleine

Dobble

Dobble 1

4 jeux de 7 cartes (3 dessins par carte)

Jeu bleu (A utiliser après la 5^{ème} séance) :

falaise - algue - embarquer - coquillage
phare - ramer - galet

Jeu vert (A utiliser après la 10^{ème} séance) :

barque - voilier - port - sable - vague
plonger - île

Jeu rouge : calme - crabe - agitée - haute
basse - se baigner - couler

Jeu gris : seau - aquarium - pêcher - bouée
bleu - vert - nager

Dobble 2

3 jeux de 13 cartes (4 dessins par carte)

Jeu violet (A utiliser après la 7^{ème} séance) :

haute - basse - coquillage - falaise - embarquer
calme - agitée - galet - phare - algue - ramer
port - voilier

Jeu marron : barque - vague - sable - plonger
île - aquarium - pêcher - bouée - se baigner
crabe - seau - couler - nager

Jeu rose : plage - flotter - gris - jaune - coque
vert - bleu - couteau - pieuvre - dauphin
paquebot - débarquer - chalutier

Les lotos

Loto 1 : planches de 6 dessins (A utiliser après la 8^{ème} séance)

Loto 2 : planches de 9 dessins (A utiliser pendant les 2 semaines de révision)

Loto 2 : planches de 9 dessins (A utiliser pendant les 2 semaines de révision)

Jeu des familles (8 familles / 32 cartes)*(A utiliser pendant les 2 semaines de révision)*

<i>Familles</i>	<i>Cartes</i>			
Mer	barque	voilier	chalutier	paquebot
Terre	tracteur	voiture	train	camion
Coquillage	huître	moule	couteau	coque
Plage	sable	algue	galet	coquillage
Vert	agitée	calme	basse	haute
Bleu	falaise	phare	aquarium	crabe
Rouge	embarquer	ramer	se baigner	pêcher
Nager	requin	dauphin	baleine	phoque

Autres jeux*(A utiliser pendant les 2 semaines de révision)*

- **Barrer l'intrus** : 4 planches
- **Compléter les séries** : 4 planches
- **Les mots qui se prononcent de la même façon** : 2 planches
- **Les contraires** : 2 planches

Fluence ou mots en émission*Savoir nommer les dessins**Fluence 1*

aquarium	barque	embarquer	falaise	galet	crabe	île	pêcher
phare	plonger	coquillage	port	ramer	sable	se baigner	seau
vague	algue	vert	couler	voilier	nager	bleu	agitée
gris	haute	calme	basse	jaune	plage	bouée	flotter

Fluence 2

barque	moule	embarquer	falaise	requin	vague	coque	haute
phare	flotter	algue	pieuvre	ramer	phoque	calme	couteau
baleine	port	huître	couler	dauphin	voilier	débarquer	agitée
paquebot	galet	chalutier	basse	bouée	plage	nager	plonger

Mots en réception

Savoir montrer les dessins qui correspondent aux mots que dit l'adulte

Planche 1 <i>(A utiliser après la 9^{ème} séance)</i>	Planche 2	Planche 3
falaise	crabe	couler
embarquer	nager	barque
coquillage	sable	haute
agitée	calme	bouée
galet	aquarium	chalutier
calme	seau	coquillage
algue	gris	agitée
ramer	galet	coque
phare	falaise	crabe
haute	couler	paquebot
voilier	île	falaise
basse	agitée	couteau
port	coquillage	galet
flotter	soigner	requin
barque	haute	ramer
bleu	vague	île
vague	algue	moule
plonger	flotter	embarquer
	bouée	phare
	ramer	baleine
	bleu	port
	plage	basse

pêcher	phoque
embarquer	calme
port	huître
vert	flotter
se baigner	débarquer
barque	voilier
jaune	dauphin
basse	algue
plonger	pieuvre
phare	aquarium

Des ouvrages sur le thème de la mer peuvent être lus et/ou mis à disposition des enfants dans la classe.

Liste des mots retenus pour le thème 4 : La mer

Thème 4 – La mer	
32 mots (16 noms, 8 verbes, 8 adjectifs)	Mots complémentaires (14 noms, 1 verbe)
falaise embarquer coquillage agitée galet calme algue ramer phare haute voilier basse port flotter barque bleu vague plonger sable jaune île - ile vert aquarium pêcher bouée se baigner crabe gris seau couler plage nager	poisson phoque pieuvre requin moule pêcheur coque couteau huître baleine dauphin débarquer paquebot mer chalutier

GUIDE PEDAGOGIQUE

Echéancier thème 4 : La mer				
Thème 4 La mer	Jour	Date	Présentation ritualisée des mots	Situations
Semaine 1	1		falaise - embarquer	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier
	2		coquillage - agitée	
	3		galet - calme	
	4		algue - ramer	
Semaine 2	5		phare - haute	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Memory de la mer (avec les 8 mots vus en semaine 1) Jeu de Dobble 1 (bleu)
	6		voilier - basse	
	7		port - flotter	
	8		barque - bleu	
Semaine 3	9		vague - plonger	Découverte d'un mot par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Jeu de l'oie 1 Jeu Ateliers en autonomie Memory de la mer (avec les 16 mots vus en semaines 1 & 2)
	10		sable - jaune	
	11		île - vert	
	12		aquarium - pêcher	
Semaine 4	13		bouée - se baigner	Découverte d'un mot par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Jeu de Dobble 1 Ateliers en autonomie Memory du mer (avec autant de mots que l'on veut parmi les 24 mots vus en semaines 1, 2 & 3) Jeux de loto 2 & 3
	14		crabe - gris	
	15		seau - couler	
	16		plage - nager	
Semaine 5	17		3 diaporamas de révision	Constitution de l'imagier Jeu de l'oie Ateliers en autonomie Memory du mer Jeux de loto 2 & 3 Jeux de Dobble 1 & 2 Jeux de l'oie 1,2,3 & 4
	18			
	19			
	20			
Semaine 6	21		3 diaporamas de révision	Constitution de l'imagier Jeu des familles Ateliers en autonomie Memory du mer Jeux de loto 2 & 3 Jeux de Dobble 1 & 2 Jeux de l'oie 1,2,3 & 4
	22			
	23			
	24			

Séance 1 : Remue-méninges

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

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

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

Noter au tableau tous les mots.

Au besoin pour faire émerger par exemple « nager » : si le nom poisson est apparu, demander ce que fait un poisson, comment il se déplace...

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

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

Séance 2. Diaporama ou lecture orale des devinettes des mots

Rituel : Découverte de 2 nouveaux mots par jour.

SEMAINES 1 à 4

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

Activité :

Découverte de devinettes

Objectifs d'apprentissage :

Développer le lexique lié à la mer

Matériel :

Devinettes pages 12-13

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

Modalité :

Oral collectif, groupe classe

Ordre de présentation des mots : cf. échéancier page 9

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

- Présenter l'objectif aux élèves : « On va apprendre des mots nouveaux pour vous aider à mieux parler et à mieux comprendre. »
- Présenter l'activité aux élèves : « *On cherche un mot à partir d'une devinette.* »
- Lire la devinette. Exemple « *C'est avancer dans l'eau.* » pour nager.
- Les élèves formulent des hypothèses. Les écrire au tableau en capitales d'imprimerie.
- Si une proposition ne correspond pas à la définition, relire la définition et engager une discussion autour de la proposition erronée : « *Pourquoi ce mot ne convient pas ? Qu'est-ce qui, dans la définition, fait que l'on ne peut pas prendre ce mot ?* ».
- Proposer aux élèves de vérifier leurs hypothèses en faisant apparaître la première lettre du mot en capitales d'imprimerie tout en la nommant et comparer cette lettre aux premières lettres des hypothèses écrites au tableau. On élimine alors tous les mots dont la première lettre n'est pas identique à celle apparue en explicitant pour chaque mot que l'on élimine : « On barre PLONGER car ce mot ne commence pas par P. »
- Les élèves éliminent les hypothèses qui ne conviennent pas. Les barrer.
- Écrire le mot au tableau lettre par lettre : N/A/G/E/R.
- Une fois que le mot est apparu dans son entier, le faire dire individuellement par tous les enfants (en veillant bien à la prononciation) puis l'épeler tous ensemble en nommant toutes les lettres du mot en veillant à les montrer une à une avec le doigt.
- A noter : certains mots peuvent être mimés et ne pas hésiter à demander aux enfants de le faire (par exemple : plonger, nager, ramer, pêcher...).
- Afficher l'image correspondant au mot trouvé et lire la phrase mettant le mot en contexte.
- Montrer aux élèves la grande carte correspondant au mot trouvé (constitution de l'imagier de la classe) et l'afficher sur le mur des mots.
- Procéder de la même manière pour le second mot du jour.
- Une fois que les deux mots du jour sont découverts, procéder à la partie « Les mots que nous avons appris » : les mots découverts les jours précédents ainsi que les deux mots du jour sont renommés tous ensemble et les mots de la même famille, les synonymes et/ou les contraires (en fonction des mots) introduits et nommés pour chacun d'entre eux (exemples : *nage, nageur, nageuse, nageoire* pour nager).

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 4 : La mer

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement Mot en contexte en lien avec les cartes-images	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire la même chose ou le contraire
1	falaise	C'est comme un mur très haut au bord de la mer.	Il est dangereux de s'approcher du bord de la falaise.		
	embarquer	C'est monter à bord d'un bateau ou d'un avion.	Yann embarque.	(une) barque débarquer (un) embarquement	monter à bord contraire : débarquer
2	coquillage	C'est un animal marin. Son corps est protégé par une coquille.	Yann aime ramasser des coquillages.	(une) coquille	Des coquillages : une moule, une huître, un couteau, une coque
	agitée	C'est ce que l'on dit de la mer quand elle remue beaucoup.	La mer est agitée. Il y a de grosses vagues.	(une) agitation	contraire : calme
3	galet	C'est un caillou arrondi.	J'ai trouvé de jolis galets sur la plage.		
	calme	C'est le contraire d'agitée.	La mer est calme.	calmement calmer	contraire : agitée
4	algue	C'est une plante qui pousse au fond la mer.	Cette algue est verte.		
	ramer	C'est faire avancer un bateau avec des rames.	Yann aime bien ramer.	(une) rame (un) rameur	
5	phare	C'est une grande tour. Elle fait de la lumière pour guider les bateaux.	Yann est monté en haut de ce phare.		
	haute	C'est ce que l'on dit de la mer quand elle a monté.	Yann se baigne à marée haute.	haut (une) hauteur	contraire : basse
6	voilier	C'est un bateau.	Nous avons fait une promenade en voilier.	(une) voile	
	basse	C'est le contraire de haute.	La mer est basse.	bas	contraire : haute
7	port	C'est un endroit pour abriter les bateaux.	Les bateaux sont rentrés au port.	(un) aéroport	
	flotter	C'est être porté par l'eau.	Yann flotte.	(un) flotteur	contraire : couler
8	barque	C'est un petit bateau.	Cette barque est en bois.	embarquer débarquer (un) embarquement	D'autres bateaux : un paquebot, un chalutier
	bleu	C'est une couleur.	Quand il fait beau, le ciel est bleu.		

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement Mot en contexte en lien avec les cartes-images	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire la même chose ou le contraire
9	vague	C'est de l'eau qui se soulève et s'abaisse.	Il y a de l'écume en haut des vagues.	(une) vaguelette	
	plonger	C'est se jeter dans l'eau la tête et les bras en avant.	Gustave plonge dans la mer.	(un) plongeur, (une) plongeuse, (un) plongeon, (un) plongeur, (une) plongée	
10	sable	On le trouve au bord de la mer.	Yann a fait un tas de sable.	sabler, (un) sablier	
	jaune	C'est une couleur.	Dessine-moi une barque jaune.	jaunir	
11	île/ile	C'est une terre entourée d'eau.	Un cocotier pousse sur cette petite île.	(un) ilot	
	vert	C'est une couleur.	Dessine-moi un bateau vert.	verte verdir (une) verdure	
12	aquarium	C'est un récipient dans lequel on met des poissons.	J'ai nettoyé l'aquarium de mon poisson rouge.		
	pêcher	C'est attraper du poisson.	Lucien aime pêcher à la ligne.	(un) pêcheur (une) pêche	
13	bouée	C'est un objet que l'on utilise pour flotter.	Ceci est une bouée de sauvetage.		
	se baigner	C'est se mettre dans l'eau.	Yann aime se baigner dans la mer.	(un) bain, (un) baigneur, (une) baigneuse, (une) baignade (une) baignoire	
14	crabe	C'est un animal marin. Il a une carapace, huit pattes et deux pinces.	Yann a pêché un énorme crabe.		D'autres animaux marins : un phoque, une pieuvre, un dauphin, une baleine
	gris	C'est une couleur.	Le bateau de Yann est gris.	grise	
15	seau	C'est un récipient. Il a une anse pour le porter.	Ceci est l'anse du seau.		
	couler	C'est s'enfoncer dans l'eau. C'est le contraire de flotter.	Le bateau de Yann coule.		contraire : flotter
16	plage	C'est un endroit au bord de la mer.	Cet après-midi, nous irons à la plage.		(une) grève
	nager	C'est avancer dans l'eau.	Yann aime nager dans la mer.	(un) nageur, (une) nageuse, (une) nage, (une) nageoire	

SEMAINES 2 à 6

Cahier de vocabulaire en Moyenne Section de Maternelle

Support :

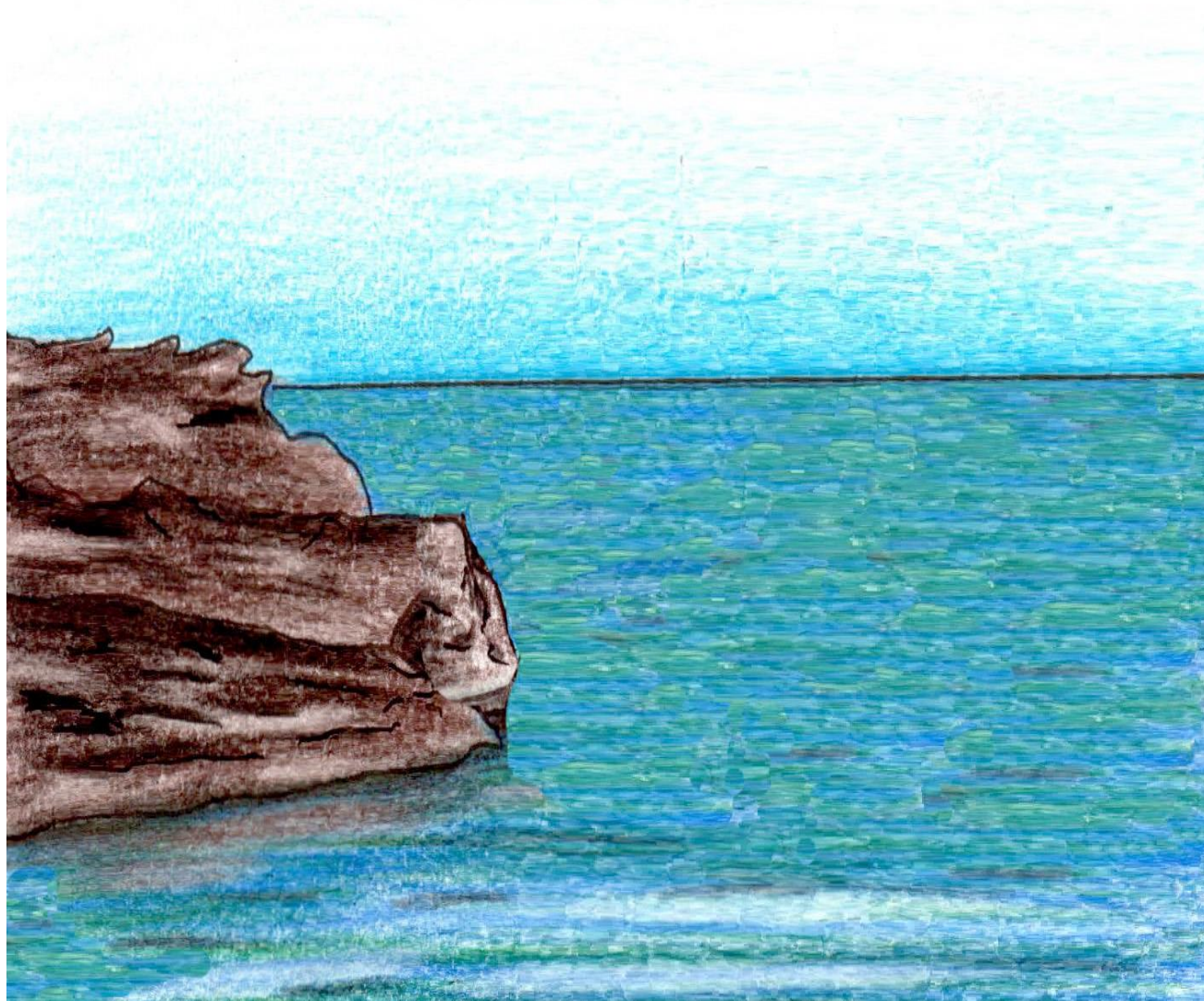
Planche mémoire des mots découverts pendant la période (*feuilles à découper pages 35 et 36*).

Le cahier peut rentrer à la maison en fin de chaque semaine ou toutes les deux semaines.

Objectifs d'apprentissage :

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

LA MER



SEMAINE 2

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

& Jeu 1 : Le memory de la mer

Activité :

Jeu de mémorisation

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

Matériel :

Cartes images du thème à imprimer deux fois (commencer à jouer avec les 8 mots découverts lors de la semaine 1 puis ajouter chaque semaine les 8 mots nouveaux)

Modalité :

En atelier par groupes de 2

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

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

Règle du jeu :

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

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

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

Différenciation :

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

Nombre de paires de cartes en fonction des élèves.

SEMAINE 3

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

& Jeu 2 : Jeu de Dobble 1

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 1

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.

SEMAINE 4

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

& Jeu 3 : Loto de la mer 1

Activité :

Loto de la mer

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

Matériel :

4 à 6 planches vierges de loto de la mer
Cartes du thème

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 : 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 voilier ». « 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.

Dans le dispositif, il y a un autre loto 1 à utiliser en suivant les règles du jeu de loto : chaque élève reçoit une planche. Le meneur de jeu dispose les 16 cartes des mots étudiés au cours des 2 premières semaines, il en prend une, la nomme sans la montrer. Le joueur qui a le mot sur sa planche annonce qu'il l'a. Si c'est exact, le meneur de jeu la lui donne. Le joueur la place alors sur sa planche. Le gagnant est celui qui a rempli sa planche en premier.

SEMAINE 5

Jeu 4 : Jeu de l'oie de la mer

Activité : Jeu de réactivation des mots de la mer

Objectifs d'apprentissage :

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

Matériel : Planches des jeux de l'oie
1 dé

Des pions

Modalité :

Groupe de 4 élèves maximum

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

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

Règle du jeu :

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

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

- Si l'on tombe sur la case « Oie », on double le nombre de cases à franchir, autrement dit, on avance une nouvelle fois d'autant de cases que de points sur le dé.

- Si l'on tombe sur la case « Prison », le joueur ne joue pas pendant un ou deux tours.

- En fin de parcours, le nombre de points du dé doit correspondre exactement à celui des cases qu'il reste à franchir pour atteindre la case « Arrivée ». Si le nombre donné par le dé est supérieur au nombre de cases amenant à la case « Arrivée », le joueur doit parcourir autant de cases que de points et quand il arrive sur la case « Arrivée », il repart en sens inverse (*jusqu'à avoir franchi le nombre de cases correspondant aux points du dé*).

Jeux de l'oie

Jeu de l'oie 1 <i>A utiliser après la 7^{ème} séance</i>	Jeu de l'oie 2 <i>A utiliser après la 10^{ème} séance</i>	Jeu de l'oie 3	Jeu de l'oie 4
embarquer	port	île	voilier
falaise	basse	se baigner	flotter
algue	bleu	pêcher	galet
coquillage	vague	crabe	chalutier
galet	barque	bouée	dauphin
ramer	embarquer	plage	embarquer
phare	haute	nager	port
barque	plonger	falaise	pieuvre
calme	flotter	algue	débarquer
agitée	agitée	seau	couler
voilier	galet	couler	phare
port	sable	aquarium	baleine

SEMAINE 6

Jeu 5 : Jeu des familles **et lotos**

Activité : Jeu de réactivation des mots de la mer

Objectifs d'apprentissage :

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

Matériel : 40 cartes composant 10 familles de 4 (L'enseignant choisit 6 familles parmi les 10 proposées dans le dispositif, c'est-à-dire 24 cartes)

Modalité :

Groupe de 4 élèves maximum

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

But du jeu : Le **but du jeu des familles** est d'être le joueur ayant à la fin de la partie, réussi à réunir le plus de familles complètes.

Règle du jeu :

Chaque joueur reçoit 4 cartes. Le reste des cartes faisant office de pioche. Pour commencer une partie, le premier joueur demande à la personne de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite (exemple : Dans la famille Coquillage, je voudrais l'huître). Si le joueur questionné possède cette carte, il doit donner la carte au joueur ayant posé la question. S'il ne possède pas la carte, le premier joueur doit piocher une carte.

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 : Lotos 2 et 3

Activité :

Jeu de loto

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

Matériel :

Planches de loto (soit le 2 soit le 3) + les petites cartes

Modalité :

Par groupes de 4 + 1 meneur de jeu

But du jeu : Remplir sa planche le premier.

Règle du jeu : Chaque joueur dispose d'une planche. Le meneur de jeu a les cartes, il en prend une, la nomme sans la montrer. Le joueur qui l'a sur sa planche, annonce qu'il l'a. Si c'est exact, le meneur de jeu la lui donne pour qu'il la place sur sa planche.

Jeu supplémentaire : Fluence / Dénomination rapide

Activités :

Fluence / Dénomination rapide

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

Matériel :

2 planches de fluence + feuilles de notation correspondantes

Fluence / Dénomination rapide

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

But du jeu : Être 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.

Fluence ou mots en émission_Savoir nommer les dessins

Fluence 1

aquarium	barque	embarquer	falaise	galet	crabe	île	pêcher
phare	plonger	coquillage	port	ramer	sable	se baigner	seau
vague	algue	vert	couler	voilier	nager	bleu	agitée
gris	haute	calme	basse	jaune	plage	bouée	flotter

Fluence 2

barque	moule	embarquer	falaise	requin	vague	coque	haute
phare	flotter	algue	pieuvre	ramer	phoque	calme	couteau
baleine	port	huître	couler	dauphin	voilier	débarquer	agitée
paquebot	galet	chalutier	basse	bouée	plage	nager	plonger

Jeu supplémentaire : Jeux de Dobble 2

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 2

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 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.

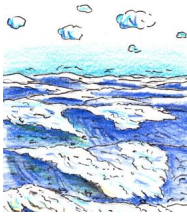
Tout le monde joue en même temps, il faut donc être le plus observateur et le plus rapide.

Autres jeux

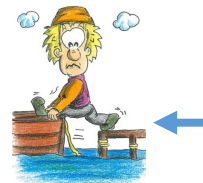
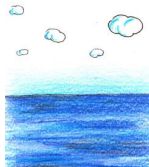
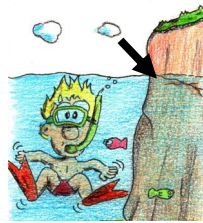
(A utiliser pendant les 2 semaines de révision)

- **Barrer l'intrus** : 4 planches
- **Compléter les séries** : 4 planches
- **Les mots qui se prononcent de la même façon** : 2 planches
- **Les contraires** : 2 planches

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



Mots en réception (1)



Feuille de passation collective : Vocabulaire en compréhension (1)

Mots en réception (1)

Prénoms →														
falaise														
embarquer														
coquillage														
agitée														
galet														
calme														
algue														
ramer														
phare														
haute														
voilier														
basse														
port														
flotter														
barque														
bleu														
vague														
plonger														
total sur 18														

Feuille de passation individuelle : Vocabulaire en compréhension (1)

Mots en réception (1)

Nom :

Prénom :

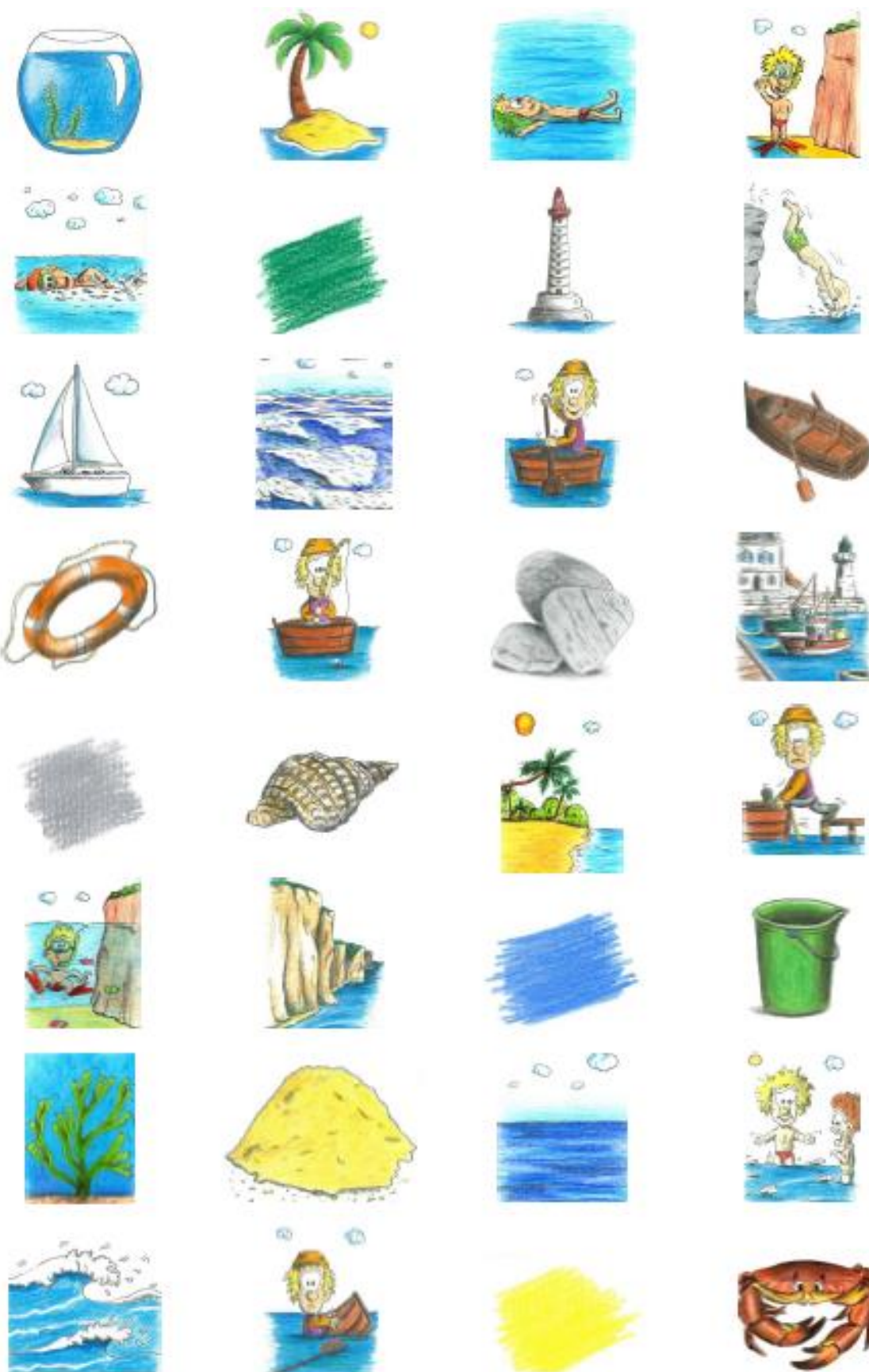
Date :

Date :

	1^{ère} passation <i>Réponse de l'élève en cas d'erreur</i>	<i>Note : 1 ou 0</i>	2^{ème} passation <i>Réponse de l'élève en cas d'erreur</i>	<i>Note : 1 ou 0</i>
falaise				
embarquer				
coquillage				
agitée				
galet				
calme				
algue				
ramer				
phare				
haute				
voilier				
basse				
port				
flotter				
barque				
bleu				
vague				
plonger				
total sur 18				

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

Mots en réception (2)



Feuille de passation collective : Vocabulaire en compréhension (2)

Mots en réception (2)

Prénoms



crabe														
nager														
sable														
calme														
aquarium														
seau														
gris														
galet														
falaise														
couler														
île														
agitée														
coquillage														
soigner														
haute														
vague														
algue														
flotter														
bouée														
ramer														
bleu														
plage														
pêcher														
embarquer														
port														
vert														
se baigner														
barque														
jaune														
basse														
plonger														
phare														
Total sur 32														

Feuille de passation individuelle : Vocabulaire en compréhension (2)

Mots en réception (2)

Nom :

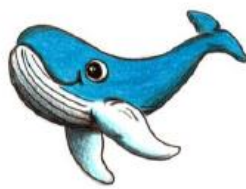
Prénom :

Date :

	1^{ère} passation		2^{ème} passation	
	<i>Réponse de l'élève en cas d'erreur</i>	<i>Note : 1 ou 0</i>	<i>Réponse de l'élève en cas d'erreur</i>	<i>Note : 1 ou 0</i>
crabe				
nager				
sable				
calme				
aquarium				
seau				
gris				
galet				
falaise				
couler				
île				
agitée				
coquillage				
soigner				
haute				
vague				
algue				
flotter				
bouée				
ramer				
bleu				
plage				
pêcher				
embarquer				
port				
vert				
se baigner				
barque				
jaune				
basse				
plonger				
phare				
Total sur 32				

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

Mots en réception (3)



couler														
barque														
haute														
bouée														
chalutier														
coquillage														
agitée														
coque														
crabe														
paquebot														
falaise														
couteau														
galet														
requin														
ramer														
île														
moule														
embarquer														
phare														
baleine														
port														
basse														
phoque														
calme														
huître														
flotter														
débarquer														
voilier														
dauphin														
algue														
pieuvre														
aquarium														
Total sur 32														

Feuille de passation individuelle : Vocabulaire en compréhension (2)

Mots en réception (3)

Nom :

Prénom :

Date :

	1^{ère} passation <i>Réponse de l'élève en cas d'erreur</i>	<i>Note : 1 ou 0</i>	2^{ème} passation <i>Réponse de l'élève en cas d'erreur</i>	<i>Note : 1 ou 0</i>
couler				
barque				
haute				
bouée				
chalutier				
coquillage				
agitée				
coque				
crabe				
paquebot				
falaise				
couteau				
galet				
requin				
ramer				
île				
moule				
embarquer				
phare				
baleine				
port				
basse				
phoque				
calme				
huître				
flotter				
débarquer				
voilier				
dauphin				
algue				
pieuvre				
aquarium				
Total sur 32				

Nom :

Prénom :

Date :

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

FALAISE	EMBARQUER	COQUILLAGE	AGITÉE	GALET
CALME	ALGUE	RAMER	PHARE	HAUTE
VOILIER	BASSE	PORT	FLOTTER	BARQUE
BLEU	VAGUE	PLONGER	SABLE	JAUNE
ÎLE	VERT	AQUARIUM	PÊCHER	BOUÉE
SE Baigner	CRABE	GRIS	SEAU	COULER
PLAGE	NAGER	<u>Mots nommés</u> .../32		

Nom :

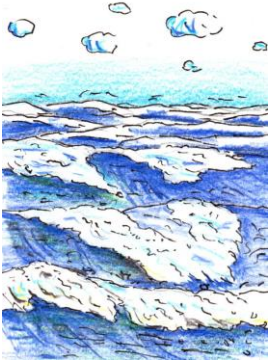
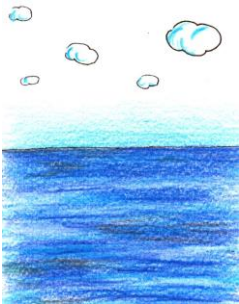
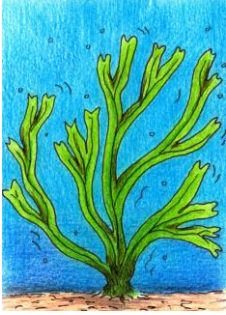
Prénom :

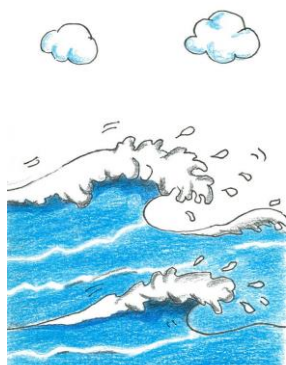
Date :

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

FALAISE	EMBARQUER	COQUILLAGE	AGITÉE	GALET
CALME	ALGUE	RAMER	PHARE	HAUTE
VOILIER	BASSE	PORT	FLOTTER	BARQUE
BLEU	VAGUE	PLONGER	SABLE	JAUNE
ÎLE	VERT	AQUARIUM	PÊCHER	BOUÉE
SE Baigner	CRABE	GRIS	SEAU	COULER
PLAGE	NAGER	<u>Mots nommés</u> .../32		

Mots à coller

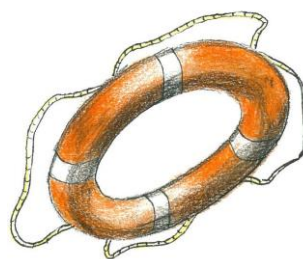
			
FALAISE	EMBARQUER	PHARE	HAUTE
			
COQUILLAGE	AGITÉE	VOILIER	BASSE
			
GALET	CALME	PORT	FLOTTER
			
ALGUE	RAMER	BARQUE	BLEU



VAGUE



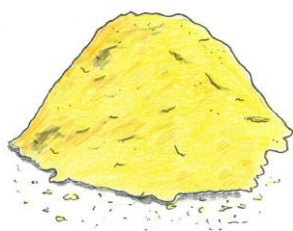
PLONGER



BOUÉE



SE Baigner



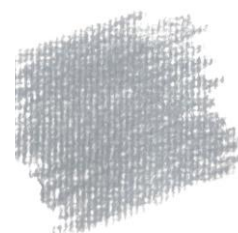
SABLE



JAUNE



CRABE



GRIS



ILE/ÎLE



VERT



SEAU



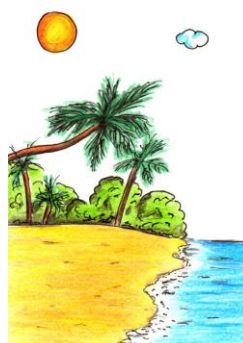
COULER



AQUARIUM



PÊCHER



PLAGE



NAGER