

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons
Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Pas de Modification 3.0 France.



Apprentilangue

Petite Section de maternelle

Guide pédagogique

Thème 2 – La cuisine

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 2 – La cuisine

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
 - Planches à coller dans le cahier de vocabulaire

Liste des mots retenus pour le thème 2 : La cuisine

Noms (12)	Verbes (4)	Adjectifs (4)
1. casserole	1. éplucher	1. ébréché
2. poêle	2. presser	2. creuse
3. saladier	3. écraser	3. plate
4. fourchette	4. couper	4. sale
5. couteau		
6. cuillère		
7. carafe		
8. louche		
9. torchon		
10. tasse		
11. serviette		
12. verre		

Petites cartes complémentaires : 8 noms, 1 verbe & 1 adjectif

bassine, beurrier, torchon, éponge, marmite, poivrier, plat, cocotte, étaler, propre

Echéancier thème 2 : La cuisine				
Thème 2 La cuisine	Jour	Date	Présentation ritualisée du mot du jour	Situations
Semaine 1	1		casserole	Découverte d'un mot par jour sous la forme d'une devinette Constitution de l'imagier
	2		éplucher	
	3		ébréché	
	4		poêle	
Semaine 2	5		presser	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		saladier	
	7		fourchette	
	8		couteau	
Semaine 3	9		creuse	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		cuillère	
	11		écraser	
	12		plate	
Semaine 4	13		carafe	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		louche	
	15		torchon	
	16		tasse	
Semaine 5	17		couper	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		serviette	
	19		verre	
	20		sale	
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 : *avec quoi peut-on manger ? , dans quoi peut-on manger ? , où peut-on manger ?*
- pour les verbes : que fait-on avec les légumes, les fruits, etc. ? : *éplucher, couper, croquer...*
- pour les adjectifs : comment peuvent être les aliments ? : *cuits, crus, salés, poivrés, etc...*

Découverte du mot : un enfant sort du sac à mots une photo ou un ustensile de cuisine.

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 l'objet et on dit comment il est.

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

éplucher : l'enseignant(e) prend un fruit ou un légume 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.

couper : l'enseignant(e) prend un fruit ou un légume, une planche à découper et un couteau (faire nommer couteau, planche à découper et le fruit ou le légume qui sera découpé) puis découpe un ou plusieurs morceaux. Les enfants commentent l'action et essaient 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 à la cuisine, 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 « saladier »

Un saladier est caché dans le cartable.

C'est un plat creux.

On met de la salade dedans.

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 : utiliser un torchon ou verser de l'eau dans un verre devant les enfants).
- Penser au décloisonnement 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 à la cuisine

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 plat creux. On met de la salade dedans.* » pour saladier.
- 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 BOL car ce mot ne commence pas par la lettre S. »
- Les élèves éliminent les hypothèses qui ne conviennent pas. Les barrer.
- Écrire le mot au tableau lettre par lettre : S/A/L/A/D/I/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 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 : presser, couper, éplucher, écraser...).
- 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 saladier, le mot de la même famille : salade).

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

Mots, devinettes et phrases d'accompagnement du thème 2 : Les vêtements

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose
1	casserole	C'est un objet qui sert à faire cuire ce que l'on mange.	Lili a lavé la casserole.		Une marmite et une cocotte sont aussi des objets qui servent à faire cuire des aliments.
2	éplucher	C'est enlever la peau des légumes et des fruits.	Lili épluche une pomme de terre.	(une) épluchure	peler
3	ébréché	C'est ce que l'on dit d'un objet qui a un bord cassé.	Cette assiette est ébréchée.		abîmé, cassé
4	poêle	C'est un objet rond et plat. Il sert à faire cuire des aliments.	Lili a acheté une grande poêle.		
5	presser	C'est appuyer sur quelque chose.	Lili presse une orange.	(un) presse-fruits	appuyer
6	saladier	C'est un plat creux. On met la salade dedans.	Lili met la salade dans le saladier.	A chaque aliment son récipient : La salade va dans le saladier. Le beurre va dans le beurrier. Le poivre va dans le poivrier.	(une) salade
7	fourchette	C'est un objet qui a un manche et des dents. On pique les aliments avec.	Le manche de cette fourchette est vert.		
8	couteau	C'est un objet qui a un manche et une lame. Il sert à couper.	La lame de ce couteau est pointue.		(un) canif

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose
9	creuse	C'est ce que l'on dit d'une assiette qui a des bords hauts.	Cette assiette est creuse.	creux, creuser	Contraire : plate
10	cuillère	C'est un objet que l'on utilise pour manger de la soupe.	Cette cuillère a un manche vert.	(une) cuillerée	
			Les cuillères, les couteaux et les fourchettes sont appelés les couverts.		
11	écraser	C'est aplatis en appuyant.	Lili écrase une pomme de terre avec sa fourchette.		aplatir
12	plate	C'est le contraire de creuse.	Cette assiette est plate.	plat, aplatir	Contraire : creuse
13	carafe	C'est un objet qui sert à verser à boire.	Il y a de l'orangeade dans la carafe.		
14	louche	C'est une grande cuillère avec un long manche.	Lili sert la soupe avec une louche.		
15	torchon	C'est un morceau de tissu qui sert à essuyer la vaisselle.	Lili essuie la vaisselle avec un torchon.		
16	tasse	C'est un objet qui sert à boire. Cet objet a une anse.	Lili a une tasse verte.	On peut boire dans une tasse ou dans un bol.	
17	couper	C'est ce que l'on fait avec un couteau.	Léo coupe un saucisson.	(une) coupure, découper	trancher, découper
18	serviette	C'est un morceau de tissu. On s'essuie avec.	Lili s'essuie la bouche avec sa serviette.		
19	verre	C'est un objet qui sert à boire.	Ce verre est bleu.	NE PAS CONFONDRE : verre (un récipient pour boire), ver (un petit animal) et vert (une couleur)	(un) gobelet
20	sale	C'est le contraire de propre.	Cette assiette est sale.	salir, (une) saleté	Contraire : propre

SEMAINES 2 à 6

Cahier de vocabulaire en Petite Section de Maternelle



Support :

Planche mémoire des mots découverts pendant la période (4 mots par semaine) : à télécharger sur le blog : apprentilangue.jimdo.com

Objectifs d'apprentissage :

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

Mots à coller

1					3
					
UNE CASSEROLE	ÉPLUCHER	UNE CUILLER	PLATE		
					
ÉBRÉCHÉ	UNE POËLE	CREUSE	ÉCRASER		
2					4
					
UN SALADIÈR	PRESSER	UNE CARAFE	UNE LOUCHE		
					
UNE FOURCHETTE	UN COUTEAU	UN TORCHON	UNE TASSE		

SEMAINE 2

Rituel : Découverte du mot du jour & Jeu 1 : Le memory de la cuisine

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 : serviette avec torchon) puis ajouter chaque semaine les 4 mots nouveaux)

Modalité :

En atelier par groupes de 2 ou groupe de 4 à 6 élèves : chacun joue alors à tour de rôle.

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 de la cuisine

Activité :

Loto de la cuisine

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 saladier ». 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 bleu : à partir de la semaine 3
Dobble rouge : 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 en 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.

Jeux supplémentaires : 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 : 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.

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>