

Thèmes 4 ans

Guide pédagogique

Thème 3 – Les contes



Thèmots 4 ans

ENSEIGNER DU VOCABULAIRE EN MOYENNE SECTION DE MATERNELLE

Thème 3_ Les contes

Auteurs

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

Marianne André, Psychologue scolaire.

Laurence Le Corf, Maitresse-formatrice.

Annie Hillion, Maîtresse-formatrice

Marielle Quéméneur, Maitresse-formatrice.

Claire Tréguier, Conseillère Pédagogique.

Patricia Valegeas, Conseillère Pédagogique.

Françoise Barnes, Formatrice anglais.

Illustrateur

Jean-Loup Colombi, Professeur des écoles, Finlande.

Thème 3 – Les contes

Période de 6 semaines : 4 semaines d'entraînement et 2 semaines de « révision »

Liste des mots retenus pour le thème 3 : Les contes

Thème 3 – Les contes	
32 mots (16 noms, 8 verbes, 8 adjectifs)	Mots complémentaires (3 noms, 1 adjectif)
carrosse cruel dévorer dragon épouser laide baguette couronne épée furieuse ogre transformer sorcière délivrer fée combattre reine roi pauvre s'enfuir princesse prisonnière riche château enlever gentille Petit Chaperon Rouge Blanche-Neige raconter belle forêt loup	prince Le bonhomme de pain d'épice Le chat botté méchant

Les séances : ordre de présentation des mots

1 ^{ère} séance	carrosse - cruel	9 ^{ème}	reine - roi
2 ^{ème}	dévorer - dragon	10 ^{ème}	pauvre - s'enfuir
3 ^{ème}	épouser - laide	11 ^{ème}	princesse - prisonnière
4 ^{ème}	baguette - couronne	12 ^{ème}	riche - château
5 ^{ème}	épée - furieuse	13 ^{ème}	enlever - gentille
6 ^{ème}	ogre - transformer	14 ^{ème}	Petit Chaperon Rouge - Blanche-Neige
7 ^{ème}	sorcière - délivrer	15 ^{ème}	raconter - belle
8 ^{ème}	fée - combattre	16 ^{ème}	forêt - loup

Matériel nécessaire durant cette période :**Les grandes cartes (32)**

Noms (16)	Verbes (8)	Adjectifs (8)
baguette - Blanche-Neige carrosse - château couronne - dragon - épée fée - forêt - Petit Chaperon Rouge - loup - ogre princesse - reine - roi sorcière	combattre - dévorer enlever - épouser - raconter s'enfuir - transformer délivrer	cruel - belle - laide - gentille riche - pauvre - furieuse prisonnière

Les petites cartes (42)

Noms (16 + 3)	Verbes (8)	Adjectifs (8 + 1)
baguette - Blanche-Neige carrosse - château couronne - dragon - épée fée - forêt - Le Petit Chaperon Rouge - loup - ogre princesse - reine - roi sorcière	combattre - dévorer enlever - épouser - raconter s'enfuir - transformer délivrer	cruel - belle - laide - gentille riche - pauvre - furieuse prisonnière
Cartes complémentaires : prince - Le bonhomme de pain d'épice - Le chat botté		Carte complémentaire : méchant

GUIDE PEDAGOGIQUE

Thème 3 Les contes	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 En autonomie	Constitution de l'imagier pour la classe
Semaine 3	Devinettes : 2 mots par jour	Avec l'enseignant En autonomie	Constitution de l'imagier pour la classe Activités préparatoires à la production d'écrit
Semaine 4	Devinettes : 2 mots par jour	Avec l'enseignant En autonomie	Constitution de l'imagier pour la classe
Semaines 5 et 6	Reprise des devinettes	Jeux avec l'enseignant (remédiation) ou en autonomie	Trace écrite

Echéancier thème 3 : Les contes				
Thème 3 Les contes	Jour	Date	Présentation ritualisée des mots	Situations
Semaine 1	1		carrosse - cruel	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier
	2		dévoré - dragon	
	3		épouser - laide	
	4		baguette - couronne	
Semaine 2	5		épée - furieuse	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Atelier dirigé Memory des contes (avec les 8 mots vus en semaine 1)
	6		ogre - transformer	
	7		sorcière - délivrer	
	8		fée - combattre	
Semaine 3	9		reine - roi	Découverte d'un mot par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Ateliers dirigés Jeu de Dobble 1 (orange) Jeu de l'oie 1 Jeu de loto 1 Ateliers en autonomie Memory des contes (avec les 16 mots vus en semaines 1 & 2)
	10		pauvre - s'enfuir	
	11		princesse - prisonnière	
	12		riche - château	
Semaine 4	13		enlever - gentille	Découverte d'un mot par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Ateliers dirigés Jeu de Dobble 2 (bleu) Jeu de l'oie 2 Ateliers en autonomie Memory des contes (avec autant de mots que l'on veut parmi les 24 mots vus en semaines 1, 2 & 3) Jeu de Dobble 1 (orange) Jeu de l'oie 1 Jeu de loto 1
	14		Petit Chaperon Rouge – Blanche-Neige	
	15		raconter - belle	
	16		forêt - loup	
Semaine 5	17		Diaporama : Révision 1 Diaporama : Révision 2	Ateliers dirigés Jeu de l'oie 3 Jeu de dobble (31 cartes) Ateliers en autonomie Memory des contes Jeux de Dobble 1 & 2 Jeux de l'oie 1 & 2 Jeux de loto 1 & 2
	18			
	19			
	20			

Semaine 6	21			Atelier dirigé Jeu des familles Ateliers en autonomie Memory des contes Jeux de Dobble 1 & 2 Jeux de l'oie 1 & 2 Jeux de loto 1 & 2
	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 « Contes » et demander aux élèves tout ce que ce nom leur évoque.

Noter au tableau tous les mots.

Une fois qu'une vingtaine de mots sont inscrits 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.

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

Séance 2. Diaporama ou lecture orale des devinettes des mots

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 aux contes

Matériel :

Thèmots 4 ans : Lulu thème 3 ou devinettes (pages 9-10)
32 grandes cartes (images/mots) à afficher sur le mur des mots

Modalité :

Oral collectif, groupe classe

Ordre de présentation des mots : cf. échéancier pages 5 et 6.

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 géant des contes* » pour ogre.
- Les élèves formulent des hypothèses. Les écrire au tableau en capitales d'imprimerie.
- Lire la seconde partie de la devinette quand il y en a une. Exemple pour ogre « *Il fait très peur* ».
- Les élèves éliminent les hypothèses qui ne conviennent pas. Les barrer.
- Proposer aux élèves de vérifier leurs hypothèses en faisant apparaître la première lettre du mot en capitales d'imprimerie tout en la nommant.
- Écrire le mot au tableau lettre par lettre : O/G/R/E.
- Une fois que le mot est apparu dans son entier, le redire tous ensemble et l'épeler tous ensemble.
- Afficher l'image correspondant au mot trouvé et lire la phrase mettant le mot en contexte.
- Trouver les mots de la même famille : *ogresse*.
- 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.

Mots, devinettes et phrases d'accompagnement du thème 3 :**Les contes**

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 presque la même chose
1 ^{ère} séance	carrosse	C'est une voiture à quatre roues. Elle est tirée par des chevaux.	La fée a transformé une citrouille en carrosse.	
	cruel	C'est quand on aime faire du mal.	C'est cruel d'enfermer quelqu'un.	cruelle - cruauté Mots qui veulent dire la même chose : féroce - méchant
2 ^{ème} séance	dévorer	C'est manger en déchirant avec les dents.	Il dévore un jambon.	Mots qui veulent dire presque la même chose : manger - avaler
	dragon	C'est un animal qui n'existe pas. Il a des ailes et des griffes.	Ce dragon a deux ailes et deux cornes.	
3 ^{ème} séance	épouser	C'est se marier avec quelqu'un.	Le prince charmant épouse la princesse.	époux – épouse Mot qui veut dire la même chose : se marier avec
	laide	C'est le contraire de belle.	Sur ce dessin, la princesse est laide.	laid – laideur Mots qui veulent dire presque la même chose : affreuse - horrible
4 ^{ème} séance	baguette	C'est un petit bâton mince.	Ceci est une baguette magique.	
	couronne	C'est ce que les rois et les reines portent sur la tête	Une couronne se porte sur la tête.	couronner - couronnement
5 ^{ème} séance	épée	C'est une arme. Elle a une longue lame.	Cette épée appartient à un prince.	
	furieuse	C'est être très en colère.	La reine a perdu sa couronne. Elle est furieuse.	furieux – furieusement Mot qui veut dire la même chose : en colère

6 ^{ème} séance	ogre	C'est un géant des contes. Il fait très peur.	Dans les contes, l'ogre dévore les enfants.	ogresse
	transformer	C'est donner une autre forme.	La sorcière a transformé le prince en grenouille.	transformation Mots qui veulent dire la même chose : changer - métamorphoser
7 ^{ème} séance	sorcière	Elle fait de la magie. Elle porte un chapeau pointu.	La sorcière prépare une potion magique.	sorcier
	délivrer	C'est faire sortir quelqu'un qui est enfermé.	Le prince a délivré la princesse.	libérer - sauver
8 ^{ème} séance	fée	Elle a une baguette magique.	La fée a une baguette magique.	
	combattre	C'est se battre contre un ennemi.	Le roi combat le méchant chevalier.	combat - combattant Mot qui veut dire la même chose : se battre contre
9 ^{ème} séance	reine	C'est la femme du roi.	La reine porte une couronne.	
	roi	Il porte une couronne.	La couronne du roi est en or.	royal - royale royaume royauté
10 ^{ème} séance	pauvre	C'est quand on n'a pas assez d'argent.	Il n'a qu'une pièce. Il est pauvre.	pauvreté
	s'enfuir	C'est s'en aller très vite.	Le roi a peur de la sorcière. Il s'enfuit.	Mots qui veulent dire la même chose : fuir – se sauver
11 ^{ème} séance	princesse	C'est la fille du roi.	La princesse veut épouser un prince charmant.	prince
	prisonnière	C'est être enfermée.	La princesse est prisonnière. La sorcière l'a enfermée dans la tour.	prison – prisonnier – emprisonner Mots qui veulent dire la même chose : enfermée - emprisonnée

12 ^{ème} séance	riche	C'est avoir beaucoup d'argent. C'est le contraire de pauvre.	Il a beaucoup de pièces d'or. Il est riche.	richesse
	château	C'est la maison du roi.	Le roi habite dans un château.	Mot qui veut dire la même chose : palais
13 ^{ème} séance	enlever	C'est prendre quelqu'un et le garder prisonnier.	Le méchant chevalier a enlevé la princesse.	enlèvement Mot qui veut dire la même chose : kidnapper
	gentille	C'est le contraire de méchant.	Le lapin a faim. Elle lui donne à manger. Elle est gentille.	gentil – gentiment – gentillesse Mots qui veulent dire la même chose : mignonne - agréable
14 ^{ème} séance	Le petit Chaperon Rouge	C'est un conte. C'est l'histoire d'une petite fille et d'un loup.	Le Petit Chaperon Rouge va porter une galette et un petit pot de beurre à sa grand-mère.	
	Blanche-Neige	C'est un conte. C'est l'histoire d'une jeune fille, d'une méchante reine et d'un miroir.	Le papa raconte une histoire à son enfant.	
15 ^{ème} séance	raconter	C'est dire une histoire.		conte - conteur conteuse raconteur
	belle	C'est le contraire de laide.	Cette princesse est belle.	beau – beauté Mots qui veulent dire la même chose : superbe - magnifique ravissante
16 ^{ème} séance	forêt	C'est un grand terrain recouvert d'arbres.	Le chasseur a emmené Blanche-Neige dans la forêt.	Mot qui veut dire la même chose : bois
	loup	C'est un animal sauvage.	Le Petit Chaperon Rouge a rencontré le loup dans la forêt.	louve - louveteau
17 ^{ème} séance	Révision			
18 ^{ème} séance	Révision			

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 37 et 38*).

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.

LES CONTES



SEMAINE 2

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

& Jeu 1 : Le memory des contes

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

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.

Dobble

Dobble orange <i>(A utiliser après la 8^{ème} séance)</i>	13 mots 13 cartes de 4 dessins	ogre - dévorer - carrosse - cruel - laide - dragon - épouser - épée - baguette - couronne sorcière - transformer combattre
Dobble bleu <i>(A utiliser après la 12^{ème} séance)</i>	13 mots 13 cartes de 4 dessins	reine - roi - pauvre - s'enfuir - fée - princesse - prisonnière - riche - château - furieuse - délivrer - laide combattre
Dobble	31 mots 31 cartes	baguette - Blanche-Neige - carrosse - château couronne - dragon - épée - fée - forêt - Petit Chaperon Rouge - loup - ogre princesse - reine - roi - sorcière - combattre - dévorer - enlever - épouser - raconter - s'enfuir - transformer - délivrer - cruel - belle - laide - riche - pauvre - furieuse - prisonnière

SEMAINE 4

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

& Jeu 3 : Loto des contes

Activité :

Loto des contes

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

Matériel :

4 à 6 planches vierges de loto des contes
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 : « Prends le carrosse. 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 5

Jeu 4 : Jeu de l'oie des contes

Activité : Jeu de réactivation des mots sur les contes

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 6^{ème} séance)</i>	Jeu de l'oie 2 <i>(A utiliser après la 12^{ème} séance)</i>	Jeu de l'oie 3
carrosse	sorcière	raconter
cruel	délivrer	enlever
dragon	fée	loup
dévorer	combattre	Le chat botté
laide	reine	laide
épouser	pauvre	Blanche-Neige
épée	princesse	belle
baguette	prisonnière	gentille
furieuse	s'enfuir	méchant
transformer	château	Le bonhomme de pain d'épice
ogre	riche	forêt
couronne	roi	Le Petit Chaperon Rouge

SEMAINE 6

Jeu 5 : Jeu des familles

Activité : Jeu de réactivation des mots sur les contes

Objectifs d'apprentissage :

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

Matériel : 32 cartes composant 8 familles de 4 (L'enseignant choisit 6 familles parmi les 8 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 Nager, je voudrais le dauphin). 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 des familles (32 cartes / 8 familles)

Familles	cartes	cartes	cartes	cartes
Couronne	roi	reine	prince	princesse
Maison	château	igloo	cabane	hutte
Rouge	épouser	transformer	dévorer	enlever
Bleu	couronne	carrosse	baguette	épée
Vert	cruel	laide	prisonnière	furieuse
Raconter	Blanche-Neige	Le petit chaperon rouge	Le chat botté	Le bonhomme de pain d'épice
Méchant	dragon	loup	ogre	sorcière
P	princesse	prisonnière	pauvre	prince

Jeu supplémentaire : Jeux de loto

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.

Lotos

Loto 1 (<i>à utiliser après la 7^{ème} séance</i>)	carrosse - cruel - dévorer - dragon - épouser - laide - baguette couronne - épée - furieuse - ogre - transformer - sorcière délivrer
Loto 2	fée - combattre - reine - roi - pauvre - s'enfuir - princesse prisonnière - riche - château - enlever - gentille - Le Petit Chaperon - rouge - Blanche-Neige - raconter - belle - forêt loup

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 :

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 : 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.

Fluence ou mots en émission_Savoir nommer les dessins

Fluence 1 (les 32 mots du thème)

baguette	épouser	prisonnière	cruel	riche	Blanche Neige	laide	forêt
carrosse	Petit Chaperon Rouge	délivrer	belle	raconter	château	enlever	couronne
princesse	sorcière	combattre	ogre	dévorer	pauvre	loup	s'enfuir
fée	gentille	reine	épée	dragon	roi	furieuse	transformer

Fluence 2 (28 mots + les 4 mots complémentaires)

dragon	gentille	ogre	transformer	princesse	pauvre	laide	Le bonhomme de pain d'épice
sorcière	furieuse	riche	s'enfuir	fée	méchant	raconter	épée
délivrer	roi	reine	prisonnière	baguette	Blanche Neige	belle	Le chat botté
enlever	épouser	prince	combattre	dévorer	carrosse	Le Petit Chaperon Rouge	cruel

D'autres jeux à construire avec les petites cartes :

- D'autres jeux de l'oie
- Compléter une série
- Chercher l'intrus
- Trouver le bon dessin
- Les synonymes
- Les définitions

Quelques exemples de **séries à compléter**

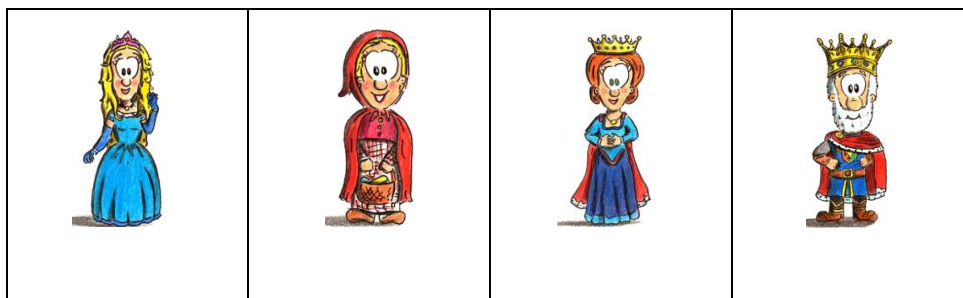
famille royale				?
les méchants				?
les contes				?
famille royale				?
les contes				?
les méchants				?

Quelques exemples de « Chercher l'intrus » et dire pourquoi c'est un intrus.

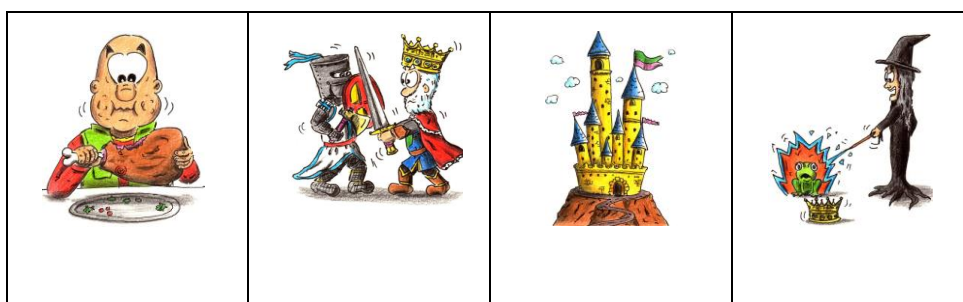
Faire nommer les dessins puis demander de trouver celui qui ne va pas avec les autres. Pourquoi ?



Le dragon n'est pas le nom d'un conte.



Le Petit Chaperon Rouge ne fait pas partie de la famille royale.



Château parce que ce n'est pas quelque chose que l'on fait.

Trouver le bon dessin

Quelques exemples :

Poser sur la table 4 grandes cartes. Lire la description et demander aux enfants de trouver la carte dont on parle.



- « Elle est vêtue une robe bleue. Elle porte une couronne. » Demander aux enfants de justifier leur réponse. Poser des questions : « Pourquoi ce n'est pas la princesse ? Pourquoi ce n'est pas Le Petit Chaperon Rouge ? Blanche-Neige ? »



- « C'est le nom d'un conte. Dans ce conte, il y a un loup et une petite fille. » Même chose : justifications, échanges



- « Sur le dessin, on voit une couronne, une cape rouge et une épée. » Même chose : justifications, échanges

Les synonymes

Exemple

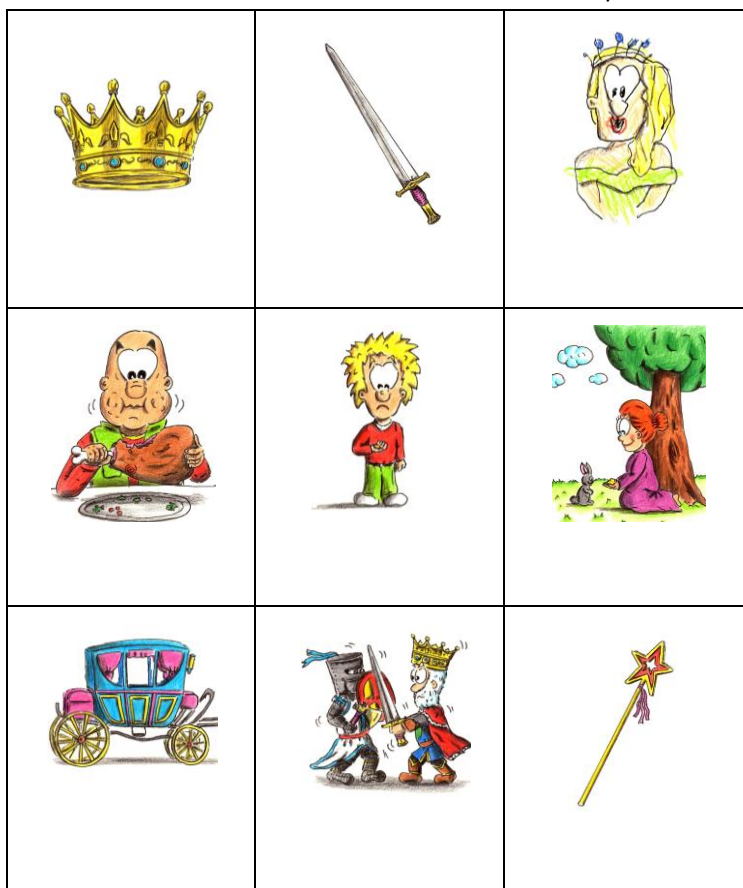


Trouver la carte qui correspond à :

- Se marier
- Un bois
- Enfermée
- Jolie
- Sauver
- Métamorphoser
- Manger
- En colère

Les définitions

Exemple



Trouver la carte qui correspond à :

- C'est se battre contre un ennemi.
- C'est manger.
- C'est être enfermée.
- C'est une arme.
- C'est le contraire de belle.
- C'est le contraire de riche.
- C'est le contraire de méchant.

Planche d'évaluation du vocabulaire en compréhension (1)



Feuille de passation collective : Vocabulaire en compréhension (1)

Prénoms 														
« Montre-moi ... »														
carrosse														
cruel														
dévor														
dragon														
épouser														
laide														
baguette														
couronne														
épée														
furieuse														
ogre														
transformer														
sorcière														
délivrer														
fée														
combattre														
reine														
roi														
total sur 18														

Feuille de passation individuelle : Vocabulaire en compréhension (1)

Nom :

Prénom :

Date :

Date :

« Montre-moi ... »	1 ^{ère} passation		2 ^{ème} passation	
	Réponse de l'élève en cas d'erreur	Note : 1 ou 0	Réponse de l'élève en cas d'erreur	Note : 1 ou 0
carrosse				
cruel				
dévoré				
dragon				
épouser				
laide				
baguette				
couronne				
épée				
furieuse				
ogre				
transformer				
sorcière				
délivrer				
fée				
combattre				
reine				
roi				
total sur 18				

Planche d'évaluation du vocabulaire en compréhension (2)



« Montre-moi... »

pauvre														
délivrer														
s'enfuir														
furieuse														
château														
dévorer														
ogre														
princesse														
reine														
gentille														
transformer														
laide														
épée														
Petit Chaperon rouge														
cruel														
baguette														
raconter														
dragon														
loup														
épouser														
riche														
enlever														
couronne														
prisonnière														
Blanche-Neige														
sorcière														
belle														
fée														
combattre														
forêt														
roi														
carrosse														
Total sur 32														

Feuille de passation individuelle : Vocabulaire en compréhension (2)

Nom :

Prénom :

Date :

Date :

« Montre-moi... »	1 ^{ère} passation	Note : 1 ou 0	2 ^{ème} passation	Note : 1 ou 0
	Réponse de l'élève en cas d'erreur		Réponse de l'élève en cas d'erreur	
pauvre				
délivrer				
s'enfuir				
furieuse				
château				
dévoré				
ogre				
princesse				
reine				
gentille				
transformer				
laide				
épée				
Petit Chaperon rouge				
cruel				
baguette				
raconter				
dragon				
loup				
épouser				
riche				
enlever				
couronne				
prisonnière				
Blanche-Neige				
sorcière				
belle				
fée				
combattre				
forêt				
roi				
carrosse				
Total sur 32				

Planche d'évaluation du vocabulaire en compréhension (3)



« Montre-moi ... »

épée														
dragon														
baguette														
pauvre														
prince														
dévoré														
enlever														
méchant														
fée														
gentille														
transformer														
laide														
furieuse														
Blanche-Neige														
sorcière														
prisonnière														
raconter														
délivrer														
Le chat botté														
Le Petit Chaperon rouge														
carrosse														
ogre														
couronne														
s'enfuir														
épouser														
cruel														
belle														
reine														
combattre														
Le bonhomme de pain d'épice														
princesse														
riche														
Total sur 32														

Feuille de passation individuelle : Vocabulaire en compréhension (3)

Nom :

Prénom :

Date :

Date :

« Montre-moi ... »	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>
épée				
dragon				
baguette				
pauvre				
prince				
dévorer				
enlever				
méchant				
fée				
gentille				
transformer				
laide				
furieuse				
Blanche-Neige				
sorcière				
prisonnière				
raconter				
délivrer				
Le chat botté				
Le Petit Chaperon rouge				
carrosse				
ogre				
couronne				
s'enfuir				
épouser				
cruel				
belle				
reine				
combattre				
Le bonhomme de pain d'épice				
princesse				
riche				
Total sur 32				

Mots en réception

Planche 1 <i>(A utiliser après la 9^{ème} séance)</i>	Planche 2 <i>Les 32 mots du thème</i>	Planche 3 <i>28 mots + les 4 mots complémentaires</i>
carrosse	pauvre	furieuse
cruel	délivrer	ogre
dévoré	s'enfuir	transformer
dragon	furieuse	Le Petit Chaperon Rouge
épouser	château	baguette
laide	dévoré	épouser
baguette	ogre	méchant
couronne	princesse	cruel
épée	reine	laide
furieuse	gentille	couronne
ogre	transformer	Blanche-Neige
transformer	laide	pauvre
sorcière	épée	dragon
délivrer	Le Petit Chaperon rouge	prince
fée	cruel	princesse
combattre	baguette	combattre
reine	raconter	s'enfuir
roi	dragon	riche
	loup	sorcière
	épouser	dévoré
	riche	fée
	enlever	gentille
	couronne	carrosse
	prisonnière	enlever
	Blanche-Neige	Le chat botté
	sorcière	roi
	belle	épée
	fée	prisonnière
	combattre	raconter
	forêt	Le bonhomme de pain d'épice
	roi	délivrer
	carrosse	reine

Nom :

Prénom :

Date :

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

CARROSSE	CRUEL	DÉVORER	DRAGON	ÉPOUSER
LAIDE	BAGUETTE	COURONNE	ÉPÉE	FURIEUSE
OGRE	TRANSFORMER	SORCIÈRE	DÉLIVRER	FÉE
COMBATTRE	REINE	ROI	PAUVRE	S'ENFUIR
PRINCESSE	PRISONNIÈRE	RICHE	CHÂTEAU	ENLEVER
GENTILLE	PETIT CHAPERON ROUGE	BLANCHE-NEIGE	RACONTER	BELLE
FORÊT	LOUP	<u>Mots nommés</u> .../32		

Nom :

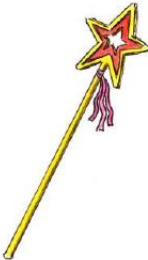
Prénom :

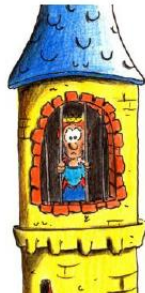
Date :

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

CARROSSE	CRUEL	DÉVORER	DRAGON	ÉPOUSER
LAIDE	BAGUETTE	COURONNE	ÉPÉE	FURIEUSE
OGRE	TRANSFORMER	SORCIÈRE	DÉLIVRER	FÉE
COMBATTRE	REINE	ROI	PAUVRE	S'ENFUIR
PRINCESSE	PRISONNIÈRE	RICHE	CHÂTEAU	ENLEVER
GENTILLE	PETIT CHAPERON ROUGE	BLANCHE-NEIGE	RACONTER	BELLE
FORÊT	LOUP	<u>Mots nommés</u> .../32		

Mots à coller - les contes

			
UN CARROSSE	CRUEL	UNE ÉPÉE	FURIEUSE
			
DÉVORER	UN DRAGON	UN OGRE	TRANSFORMER
			
ÉPOUSER	LAÏDE	UNE SORCIÈRE	DÉLIVRER
			
UNE BAGUETTE	UNE COURONNE	UNE FÉE	COMBATTRE

			
UNE REÏNE	UN ROI	ENLEVER	GENTILLE
			
PAUVRE	S'ENFUIR	LE PETIT CHAPERON ROUGE	BLANCHE-NEIGE
			
UNE PRINCESSE	PRISONNIÈRE	RACONTER	BELLE
			
RICHE	UN CHÂTEAU	UNE FORÊT	LOUP