

Enseigner le vocabulaire à l'école maternelle

Ouvrage produit et coordonné par la Mission Pré-élémentaire :

MARAN Raoul - IEN pré-élémentaire - Responsable de la mission

DUQUESNAY Laurence - Conseiller Pédagogique pré-élémentaire

Auteurs :

Manuella ANTOINE - Professeur d'IUMF en langue vivante régionale

Victor BUCHER - Conseiller Pédagogique

Laurence DUQUESNAY - Conseiller Pédagogique pré-élémentaire

Hugues HENRI - Professeur d'IUMF

Marie-Lyne PSYCHE SALPETRIER - Professeur des écoles - Maître formateur

Frédérique SAUSSAY - Professeur des écoles - Directrice d'école Maternelle

Remerciements

La Mission Pré-élémentaire tient à remercier tout particulièrement les enseignantes des écoles maternelles dont les noms suivent pour avoir apporté, par leur contribution, des améliorations judicieuses en testant toutes les séquences dans leur classe.

Cet engagement a permis de concrétiser un projet et de finaliser cet ouvrage :

Françoise BOISSINOT

Solange DUMAS

Karine ESSEL

Julie FLEURY

Isabelle FRANCOIS-EUGENE

Manuella JEAN-BAPTISTE

Emmanuelle LAPOSTE

Sandra MIKULA

Stéphanie PHILIAS

Sophie RIOU

Responsabilité et suivi éditoriaux, maquette, mise en page, couverture : CRDP de Martinique

Illustrations : Jean-Louis Lebrun

Imprimé sur les presses de l'imprimerie Jouve : Septembre 2012

ISBN : 978-2-86616-166-8

Dépôt légal : Octobre 2012

© CRDP de l'Académie de Martinique, Route du Phare, Pointe des Nègres, 97206 Fort-de-France

Avant propos

Avant propos

Sommaire

Introduction.....	8
-------------------	---

Séquence 1

LES OBJETS ET LES ACTES DU QUOTIDIEN : La toilette, l'hygiène

ÉTAPE I : SITUATIONS D'OBSERVATION, DÉCOUVERTE, PRISE DE CONSCIENCE

Séance préalable : Découverte du monde	16
Séance 1 : Découverte des mots, « entrée » par le toucher	16
Séance 2 : Enrichissement du champ lexical sur le thème de la toilette.....	18

ÉTAPE II : LES ACTIVITES DE STRUCTURATION, MOBILISATION EN CONTEXTE

Séance 1 : Mobilisation du vocabulaire en contexte ludique.....	20
Séance 2 : La composition des mots	21
Séance 3 : Production d'écrit, dictée à l'adulte.....	22
Séance 4 : Activité d'expression orale à partir de l'album « Rosalie chérie »	24

ÉTAPE III : L'ARCHIVAGE ET LA MÉMORISATION, L'ÉVALUATION

Séance 1 : Les images séquentielles.....	25
Séance 2 : Évaluations individuelles.....	26

Séquence 2

L'HABITAT : « Dis-moi comment est ta maison »

ÉTAPE I : SITUATIONS D'OBSERVATION, DÉCOUVERTE, PRISE DE CONSCIENCE

Séance préalable : Lecture de l'album « Les trois petits cochons »	30
Séance 1 : La maison individuelle	30
Séance 2 : le logement collectif.....	32

ÉTAPE II : LES ACTIVITÉS DE STRUCTURATION, MOBILISATION EN CONTEXTE

Séance 1 : Catégorisation	34
Séance 2 : La chasse au trésor.....	35
Séance 3 : La dérivation des mots.....	36
Séance 4 : L'enrichissement lexical autour du mot « maison ».....	37

ÉTAPE III : L'ARCHIVAGE ET LA MÉMORISATION, L'ÉVALUATION

Séance 1 : jeu de l'agent immobilier	38
Séance 2 : Évaluations individuelles.....	39

Séquence 3

LA MAISON : L'univers de la maison

ÉTAPE I : SITUATIONS D'OBSERVATION, DÉCOUVERTE, PRISE DE CONSCIENCE

Séance 1 : Le logement individuel	42
Séance 2 : La vie quotidienne dans la maison.....	44

ÉTAPE II : LES ACTIVITÉS DE STRUCTURATION, MOBILISATION EN CONTEXTE

Séance 1 : Catégoriser les objets de la maison.....	45
Séances 2 et 3 : jeux.....	47
Séance 4 : Images séquentielles dans la maison	51

ÉTAPE III : L'ARCHIVAGE ET LA MÉMORISATION, L'ÉVALUATION

Séance 1 : Classer les objets de la maison.....	51
Séance 2 : “ Qu'est-ce que je peux faire ? ”	52

Séquence 4

LES EMOTIONS : Le lexique émotionnel

ÉTAPE I : SITUATIONS D'OBSERVATION, DÉCOUVERTE, PRISE DE CONSCIENCE

Séance 1 : Les ressentis du renard et du cochon	56
Séance 2 : Jeu de mimes et mises en scène.....	59

ÉTAPE II : LES ACTIVITÉS DE STRUCTURATION, MOBILISATION EN CONTEXTE

Séance 1 : Les émoticônes pour représenter les émotions.....	61
Séance 2 : Mieux connaître et enrichir le lexique des émotions.....	62
Séance 3 : Les familles de sentiments.....	64
Séance 4 : Les associations entre ambiance/jeu et sentiments perçus.....	67

ÉTAPE III : ACTIVITÉS DE MÉMORISATION - ÉVALUATION

Séance 1 : Notre tableau des ressentis.....	68
Séance 2 : Les expressions de visage, à la manière de Saulnier Blache.....	70
Séance 3 : Dictée à dessiner	71

Séquence 5

AUTOUR DU VERBE « MANGER »

ÉTAPE I : SITUATIONS D'OBSERVATION, DÉCOUVERTE, PRISE DE CONSCIENCE

Séance 1 : Expliquer des mots ayant un sens proche.....	75
Séance 2 : Faire évoluer les définitions des mots et illustrer les mots en contexte.....	76

ÉTAPE II : LES ACTIVITÉS DE STRUCTURATION, MOBILISATION EN CONTEXTE

Séance 1 : Catégoriser en fonction de la manière de manger.....	78
Séance 2 : Catégoriser en fonction de celui qui mange.....	79
Séance 3 : Catégoriser en fonction du moment du repas.....	80
Séance 4 : Les expressions figées.....	82

ÉTAPE III : ACTIVITÉS MÉMORISATION, L'ÉVALUATION

Séance 1 : La corolle lexicale.....	83
Séance 2 : Répondre à la question / Produire une phrase.....	83

Introduction

Élaborer un outil pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle, l'idée vient d'un constat : les maîtres se sentent démunis pour donner à cet enseignement des contenus satisfaisants et lui assigner des objectifs clairs. Pourtant l'enjeu est de taille : *Comprendre, acquérir, utiliser un vocabulaire pertinent... à l'école maternelle est une des conditions nécessaires à la réussite de la scolarité future.* [BO n° 3 du 19 juin 2008]. La tâche est complexe ; cet apprentissage ne se résume pas à faire répéter ou nommer une fois, ou simplement désigner. On ne peut pas non plus se contenter d'une liste de mots (même regroupés en une thématique plus ou moins pertinente). Et on assiste donc à une implication parcellaire dans le domaine lexical.

Le lexique est acquis à condition qu'il fasse l'objet d'un traitement approfondi pour sa mise en mémoire et pour lui donner un sens. C'est à l'école qu'explicitement, on analyse les mots, on les étudie dans leurs usages et ce faisant, on se les approprie. On comprendra que garantir l'acquisition d'un vocabulaire stable et mobilisable par les élèves requiert un enseignement progressif et organisé.

Cet ouvrage est destiné à tous les enseignants qui s'intéressent à l'acquisition du vocabulaire à l'école. **À ceux-là, nous proposons un outil de formation professionnelle les aidant à passer d'une logique d'activité à une logique d'apprentissage.** Il s'agit pour eux de s'approprier et de mettre en œuvre une véritable démarche pour enseigner le vocabulaire. **Dans cette perspective l'outil procure des suggestions pour permettre l'étayage didactique au fur et à mesure du déroulement des séances.** Cette démarche s'empare avec intérêt des recommandations données par la direction de l'enseignement publiées sur le site eduscol¹.

DÉVELOPPER LE VOCABULAIRE, À QUELLES CONDITIONS ?

Au cours du développement de l'enfant entre 2 et 5 ans, le répertoire verbal va connaître une extension prodigieuse. En raison de ce développement étonnant, les situations langagières qui favorisent l'acquisition du vocabulaire sont déterminantes. L'école maternelle a également un rôle fondamental.

En terme quantitatif, à l'issue de l'école maternelle, le bagage lexical à atteindre est d'environ 2500 mots pour assurer un apprentissage réussi de la lecture. Comment alors favoriser les apprentissages lexicaux ?

Apprendre les mots est un apprentissage dynamique, c'est l'enfant qui apprend. Dans ce processus, **la réception précède la production.** L'enfant qui apprend à parler n'invente rien, il «s'approvisionne». Dès lors le rôle des partenaires de l'enfant, les adultes et le maître en particulier, est prééminent. L'objectif premier des séances de vocabulaire est d'étendre et de structurer le vocabulaire. Le maître construit des situations pédagogiques qui mettent en œuvre des **interactions langagières** de qualité. Son intention sera sans cesse de créer le besoin du mot... puis de satisfaire ce besoin en donnant ce mot qui fait défaut dans un contexte qui fait sens.

Le travail sur le vocabulaire s'inscrit aussi dans une **perspective d'usage.** Il ne suffit pas d'apprendre les mots mais ce qui importe est la capacité à les réutiliser.

Lors des situations au cours desquelles le langage verbal prend sa place, les mots ne sont pas les seuls en cause, il y a également **la syntaxe de la phrase et celle du texte.** Le contexte révèle toute son importance pour amener l'enfant à passer d'un vocabulaire passif à un vocabulaire actif. L'acquisition du sens des mots est plus sûre dans ces conditions.

La mise en réseau des mots (synonymes, antonymes, familles de mots) doit aussi être engagée dès l'école maternelle à travers quelques activités pour assurer ces compétences de base.

PRÉSENTATION DE L'OUTIL

Il s'agit d'un outil « clé en main », c'est-à-dire directement utilisable en classe. Libéré des préparations l'enseignant peut alors se consacrer pleinement à la pédagogie - plus précisément à la pédagogie du langage.

Pour l'aider, les situations sont décrites illustrées et étayées, un grand nombre de supports imagés pour la mise en œuvre des séances sont rassemblés dans un CD. L'enseignant devra enrichir ce stock et se constituer une banque d'images (non fournies).

Le livret

Comporte cinq séquences pédagogiques, chacune autour d'un corpus de mots qui se rapportent à un thème.

Les thèmes :

- La toilette, l'hygiène
- L'habitat
- L'univers de la maison
- Les émotions
- Autour du verbe « manger »

Le cédérom

Propose des jeux d'illustrations d'origines variées (images-dessins-photos), des images séquentielles en couleurs et des posters représentant des scènes de la vie quotidienne.

MISE EN ŒUVRE DANS LA CLASSE

■ Modalités d'apprentissage

La progression s'articule autour des mots qui évoquent des réalités concrètes ou de proximité. En effet, il est plus facile d'établir un lien entre mots nouveaux et concepts familiers ; de plus ils sont source d'ancrage. Ensuite, les élèves seront amenés à établir des relations entre ces mots puis à enrichir et structurer le corpus. À cet effet, les mots sont triés, catégorisés, stockés (archivés)... Enfin ils devront les réemployer aussi souvent que possible dans des productions langagières régulièrement sollicitées.

Rythme et répétition : La séance de vocabulaire se doit d'être rythmée. Plusieurs moments bien identifiés la structurent. Plusieurs séances seront utiles, il est indispensable de multiplier les rencontres avec le corpus ciblé. Cette répétition contribuera à installer les concepts évoqués par les mots et à former les images mentales indispensables à la représentation de ces derniers.

La variété des modalités d'expression et la diversité des entrées. En effet, dans les séances de nombreuses modalités d'expression sont offertes aux élèves : le langage oral et écrit, le mime, le dessin... Les entrées sont différentes pour chaque séance : le jeu, l'album...

La durée recommandée pour une séance est de 30 minutes. La fréquence et le contenu sont modulables en fonction du niveau de langage. Les séances sont journalières dans le cadre d'un enseignement intensif destiné à des petits parleurs ; elles peuvent être plus espacées pour les élèves ayant moins de besoins. Deux séances successives peuvent être regroupées en une seule si le niveau d'expression des élèves le permet.

Les consignes sont libellées pour répondre à deux exigences : l'explicitation et l'exploration guidée. Chaque séance débute par un contrat cognitif. À cet égard, les consignes sont rédigées en mettant en évidence ce qui va être appris et comment, cela en précisant chaque étape.

Le choix du corpus de mots est guidé par deux principes : Pas de « listes de mots désincarnées » mais un corpus de mots en lien avec les actes de la vie quotidienne. Le choix de ce corpus répond aux besoins des élèves : des mots pour leur permettre de comprendre le monde qui les entoure et leur donner les moyens de s'exprimer. Les mots de natures variées (noms, verbes, adjectifs) sont présentés dans un tableau en début de séquence afin de guider l'enseignant sur les contenus lexicaux lors des échanges au cours des séances.

L'importance des traces écrites dans cet apprentissage est soulignée à travers tous les supports d'écrits à élaborer à mesure des séances pour stocker, organiser et récupérer les mots appris (les synthèses et récapitulatifs, les définitions sous formes de dictées à l'adulte, les tableaux à double entrée, les corolles lexicales, les imagiers évolutifs, le mur d'images, les listes de mots, les écrits intermédiaires,...).

■ Modalités de regroupement

Des petits groupes homogènes de 4 à 7 élèves selon la capacité d'expression de chacun. Plus cette capacité est faible, plus la taille du groupe est réduite.

Déroulement des séquences

Chaque séquence contient trois étapes :

I- Découverte

II- Structuration

III- Réemploi/Evaluation

Chacune de ces étapes comporte plusieurs séances.

Étape 1 : Les situations d'observation, découverte, prise de conscience

C'est le premier contact avec un corpus de mots. Il s'agit essentiellement de repérer et de découvrir les mots nouveaux. La première séance amène un premier corpus et la deuxième l'enrichit.

Ces séances sont l'occasion d'aborder **différentes dimensions** d'un mot (lexicale, sémantique et orthographique...) offrant ainsi des moyens mnémotechniques pour sa mise en mémoire. A cet effet, les élèves seront sensibilisés aussi bien au sens du mot qu'à ses caractéristiques sonores et graphiques (nombre de mots pour une expression ou un mot composé, nombre de syllabes, comparaison avec d'autres mots en fonction des rimes...).

Le déroulement des séances en trois temps :

- Un moment de **repérage** où l'enseignant gère l'écoute et l'attention partagée, s'assure de la compréhension. Les élèves sont actifs : ils regardent, écoutent, identifient, reconnaissent les actes, les objets, les situations et repèrent les mots du vocabulaire ciblé. Les entrées proposées (action, image, jeux, album, tice...) sont diversifiées afin d'engager tous les sens (toucher, vue, odorat...). Quand cela est possible, la manipulation d'objets réels est à envisager. Tous les supports doivent faire l'objet de **verbalisations explicites**.
- Une remise en jeu ou restitution suit immédiatement. Il s'agit de situations ludiques et interactives. Une synthèse ou une reprise peut être suffisante. C'est une première étape de la mise en mémoire.
- Un premier **archivage** permet de capitaliser les mots rencontrés au cours de la séance.

Étape 2 : Les activités de structuration, mobilisation en contexte

Après la découverte des mots du corpus, des activités de structuration et de productions langagières contribueront à **l'appropriation de ces mots** pour fixer, enrichir et organiser le corpus initial.

Plusieurs types d'activités seront proposés :

• Remobilisation des mots par des jeux variés

Avec des objets réels puis les images ou les photos :

- Jeu de familles, jeu d'association
- Memory
- Jeu de l'objet mystère
- Jeu de devinettes et questionnement
- Jeu de loto fabriqué avec les images
- Jeux de mime et mise en scène
- Jeu de pistes

Ces jeux peuvent sortir du cadre de la séance spécifique pour être repris en autonomie le plus fréquemment possible.

• Réutilisation dans des contextes et des situations langagières diversifiées

L'environnement d'un mot étant important pour le choix du terme à utiliser, il faudra favoriser l'emploi des mots dans des productions langagières orales et/ou écrites, dans la **syntaxe** de l'oral et/ou de l'écrit. De plus, leur réutilisation contribue à leur mémorisation.

Comme précédemment, les situations seront motivantes et variées (jeux à faire semblant, création d'histoire, dictée à l'adulte, représentation, dessin, jeu de mime, mise en scène, remise en ordre d'images séquentielles, jeux de langage, créations verbales, comptines,...).

Les traces écrites seront très présentes – modalités d'expression variées.

• Étude du fonctionnement de la langue

Les mots fonctionnent en système. Un mot ne se pose pas sur une table rase et quand on l'ajoute à son vocabulaire, il se fait une place parmi les autres. Il ressemble ou se différencie des autres par : ses sons, son orthographe, sa forme, son/ses sens, son emploi dans une phrase, dans un discours, une locution figée, ou dans une expression. Il est donc nécessaire de les mettre en réseaux. Le travail sur le vocabulaire inclut l'étude des relations qui existent entre les mots à travers quelques exemples simples.

Progressivement les liens entre les mots seront mis en évidence :

Sens : contraires, synonymes, homonymes, réseau d'idées,...

Forme : les expressions, les dérivés, les mots composés,...

Sons : prononciation, articulation

• Entraînement à la catégorisation

Il est nécessaire d'aider l'enfant à organiser le monde en catégorie. Les mots appartiennent à des catégories, des collections, qu'il faut aussi apprendre à nommer. Acquérir un mot nouveau, ce n'est pas ajouter un mot, c'est réorganiser son vocabulaire et comprendre qu'un mot peut appartenir à différentes catégories conceptuelles.

L'activité essentielle est de comprendre comment on met des mots en catégories, en classes : si on présente des mots mélangés en donnant non seulement comme tâche de les catégoriser, mais surtout de trouver l'étiquette de la famille, on peut rapidement évaluer les connaissances, mais surtout la capacité à conceptualiser. Ces regroupements en catégories donnent de la cohérence à l'étude du vocabulaire.

Les **Jeux de catégorisation** consistent à classer les mots en fonction de divers critères, à étendre une catégorie par l'apport de mots nouveaux, à passer d'une catégorie à une sous-catégorie et vice-versa, à désigner des intrus, à nommer les catégories (termes génériques). Ces activités vont contribuer à enrichir et organiser le corpus de mots dans la mémoire et peuvent déboucher sur la production de définitions simples qui s'avère être, dans ce contexte, une activité très formatrice.

Étape 3 : L'archivage et la mémorisation, l'évaluation

On trouvera trois sortes d'activités dans la troisième étape :

- L'archivage
- Les situations d'évaluation
- Les situations de réemploi

L'archivage : La production de traces (abécédaire, cahier de mots, affiche, imagier, boîte à mots...) est une étape indispensable à la mémorisation. Dans certaines séquences, l'archivage se fera à mesure des différentes séances.

Les situations d'évaluation et de réemploi : L'évaluation est «silencieuse», elle consiste en une observation en continu lors de chaque situation pour se rendre compte des acquis, remédier aux carences dans l'instant, parler des progrès et verbaliser les nouvelles connaissances. Cette observation est néanmoins «critériée» et mettra en exergue la capacité à comprendre, à réemployer les mots appris dans des productions langagières. L'enseignant sera aussi attentif à l'attitude de chaque élève face aux nouveaux mots et à la langue : chercher le sens, faire des analogies pour comprendre et expliquer, demander des explications...

Une évaluation plus «standardisée» est aussi proposée en fin de parcours pour chaque thème. Avec une trace écrite.

RÔLE DE L'ENSEIGNANT

• *L'enseignant favorise les interactions*

L'acquisition du langage est directement dépendante de la quantité et de la nature des interactions que l'enfant a avec son entourage et singulièrement, avec son enseignant. Dans un tel contexte, le rôle de l'enseignant est avant tout de faire parler l'élève de nombreuses fois. Il l'aide à structurer et à étoffer cette prise de parole par des reformulations et des questions de relance. Les productions langagières et les interactions constituent les moteurs d'enrichissement du lexique.

• *L'enseignant nomme et aide à dire (Etayage langagier)*

Langage d'accompagnement : L'enseignant apporte les mots «pour le dire», C'est un langage d'accompagnement qui constitue un commentaire de l'action, une explicitation de ce qui est représenté, une construction de la référence.

Le parler professionnel : L'enseignant propose des modèles linguistiques, une langue correcte et explicite. Il nomme avec exactitude et prononce distinctement les mots, il les répète et veille à ce que les élèves les disent correctement.

• *L'enseignant aide à observer*

Il pose des questions qui incitent à observer les éléments pertinents, à comparer, à caractériser, à déduire, à opposer soit des mots eux-mêmes (leur forme, leur composition ...), soit les objets ou les images qui les représentent. Ainsi il va aider l'élève à catégoriser.

- ***L'enseignant traduit en mots les procédures des élèves***

Ex : Tu as mis ces deux objets ensemble parce qu'ils servent tous les deux à...

- ***L'enseignant apporte un étayage cognitif***

L'enseignant fait réfléchir sur les situations de langage où la langue et les mots sont objets d'étude :

- Comprendre les différentes significations d'un même mot dans des contextes diversifiés
- Définir un mot
- Observer la forme des mots et les mettre en liens morphologiques pour déduire leur sens
- Comprendre les opérations linguistiques pratiquées (dérivation, composition) pour former les mots.

Séquence

1

Les objets et les actes du quotidien

La toilette, l'hygiène

Introduction : La toilette est un thème de très grande proximité. Tous les objets et les actes du quotidien sont connus des élèves mais pas toujours les mots qui servent à les nommer. Cette séquence aborde un champ lexical très riche et permet une approche concrète de la notion lexicale relative à la formation des mots : la composition.

COMPÉTENCE

- Acquérir et utiliser à bon escient des termes appartenant au champ lexical de la vie quotidienne.



Photos : Hugues Henri

CHAMP LEXICAL

Noms	brosse à dents, brosse à cheveux, brosse à ongles, brosse à dos, peigne, coton-tige, savon, savonnette, dentifrice, tube de dentifrice, gant de toilette, serviette de toilette, serviette (drap) de bain, peignoir, sortie de bain, toilette, douche, bain, hygiène, propreté, saleté, salle de bain, douche, cabine de douche, gel-douche, savon liquide, robinet, lavabo, baignoire, cuvette, rideau de douche, tapis de bain, serpillère, mousse, bulles, eau, shampoing, après-shampoing, démêlant, sèche-cheveux, manche, poils, rasoir, lime à ongles, porte savon, porte serviette, miroir, corbeille à linge...
Verbes	se laver, nettoyer, se doucher, se baigner, démêler, se peigner, peigner, se coiffer, coiffer, se laver les cheveux, faire un shampoing, se rincer, se savonner-savonner, frotter, brosser, couper, tailler, limer, sécher, se sécher, éponger, s'essuyer, s'habiller, se déshabiller, se mouiller, ouvrir/fermer le robinet...
Adjectifs	dur, souple, doux, piquant, long, court, ras, propre, sale, gelé, froid, chaud, tiède, brûlant, parfumé...

ÉTAPE I

SITUATIONS D'OBSERVATION : DÉCOUVERTE, PRISE DE CONSCIENCE

SÉANCES PRÉALABLES : DÉCOUVERTE DU MONDE

NB. Le but de ces séances préalables est de préparer la séquence langage à travers les pratiques habituelles de la classe (découverte du monde, arts plastiques...)

DÉCOUVERTE DES MATÉRIAUX DES FORMES, TEXTURES, ASPECTS,...

1. Matériaux : Bois, métal, verre, plastique, coton, tissu,...
2. Forme, texture, aspect : Dur, souple, transparent,...

SÉANCE 1 : DÉCOUVERTE DES MOTS : ENTRÉE PAR LE TOUCHER

OBJECTIFS

- Décrire, nommer, caractériser, comparer les objets nécessaires à la toilette.
- Nommer les actions associées aux objets.
- Produire à l'oral des phrases syntaxiquement correctes pour expliquer et définir.

MATÉRIEL ET SUPPORTS

Attention toutes les images ne sont pas fournies.

1 - Découverte : Jeu de l'objet mystère

- Boîte percée d'une ouverture qui permet de glisser une main.

Liste d'objets nécessaires : brosse à dents, brosse à cheveux, brosse à ongles, peigne, flacon de shampoing, flacon de gel-douche, savonnette, gant de toilette (sec ou humide), coton-tige, coupe-ongles, tube de dentifrice, ...

2 - Prise de conscience : Jeu du portrait

- Objets de la boîte
- Images

Les noms : brosse à dents, brosse à cheveux, brosse à ongles, peigne, flacon de shampoing, flacon de gel-douche, savonnette, gant de toilette, coton-tige, coupe-ongles, tube de dentifrice, ...

Les verbes : se laver, se brosser les dents, ...

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - Découverte : décrire, nommer comparer caractérise par le toucher

L'enseignant cache dans la boîte, un objet de la liste à explorer par le toucher. Il procédera de la même manière pour tous les objets.

CONSIGNE

Voici une boîte, il y a quelque chose à l'intérieur, un objet mystère... qu'est-ce que c'est ? Il faut quelqu'un pour m'aider à le découvrir. Pour cela chacun mettra la main dans la boîte et dira aux autres ce qu'il touche. Ensemble nous vérifierons ce que c'est.

L'enseignant dynamise l'exploration tactile. Il accompagne le tâtonnement, encourage, rappelle la consigne : dire sans regarder. Il fait circuler la boîte. Il favorise les échanges autour de ce qui est perçu afin de soutenir l'intérêt des élèves pour l'activité : Émettre des hypothèses, donner des indices, faire infirmer ou confirmer par le passage d'un autre élève... Il fait préciser les sensations et amène l'élève à dire ce qu'il reconnaît des objets. Il apporte les mots nécessaires.

Ex : Le peigne, il a des dents, on peut s'en servir pour se coiffer, se peigner, faire-tracer une raie, on l'utilise aussi pour démêler les cheveux longs, les cheveux emmêlés

L'élève parle, il décrit avec des mots ce qu'il perçoit par le toucher. Il identifie, nomme les différentes parties des objets.

Observations : Cette situation de départ amène à reconnaître des objets d'usage quotidien, par leur forme et leur matière. La plupart du temps les enfants connaissent bien ces objets mais ils n'ont pas les mots pour les décrire. Cette phase d'exploration tactile permettra de mettre en mots tout ce que l'on sait de ces objets : leur forme, leur usage, leurs caractéristiques...

2 - Prise de conscience : redire, expliquer

Jeu du portrait : tous les objets sont sur la table.

CONSIGNE

Tous les objets que nous avons trouvés sont sur la table, pour bien retenir leur nom nous allons faire un autre jeu. C'est le jeu du portrait. Je pense à un objet, je vous dis comment il est, et vous me dites son nom.

L'élève trouve le nom de l'objet décrit puis il justifie sa réponse.

L'enseignant veille à multiplier les entrées : il indique la forme, les parties ou l'usage. Une attention particulière sera portée au genre et au nombre (l'usage des pronoms et des articles sera explicite)

Ex : **Elle** a un manche et des poils, elle sert à se coiffer. Qui est-elle ?

La séance se termine sur une synthèse.

SÉANCE 2 : L'ENRICHISSEMENT DU CHAMP LEXICAL SUR LE THÈME DE LA TOILETTE

OBJECTIFS

- Connaître et nommer une catégorie.
- Étendre le champ lexical sur le thème de la toilette.
- Produire un outil d'archivage évolutif et collaboratif.

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Objets de la toilette de la séance 1 et images des autres objets de la toilette.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - Rappel

Reprendre les objets et les images, puis faire un rappel de la séance 1 et une introduction de la séance du jour.

CONSIGNE

La dernière fois, nous avons découvert le nom de ces objets, les mots pour les décrire... Aujourd'hui, nous allons commencer par redire tous ces mots ensuite nous en apprendrons d'autres. Je vais vous montrer les images et vous me direz le nom des objets...

2 - Catégorisation : connaître et nommer une catégorie

CONSIGNE

Maintenant que vous connaissez bien tous ces objets, dites-moi pourquoi je les ai rassemblés ?

L'enseignant guide l'élève, par un questionnement (où peut-on les trouver ? à quoi servent-ils ?...), introduit le vocabulaire nouveau.

CONSIGNE

Connaissez-vous d'autres objets pour la toilette, dans la salle de bain qui ne sont pas sur la table ?

L'élève énumère des objets de toilette autres que ceux exposés. Il peut aussi proposer périphrases contenant des verbes d'action qui précisent l'usage des objets, des expressions et adjectifs relatifs au champ lexical.

L'enseignant présente des images correspondant aux objets qu'ils ont cités et aux actions relatives à ces objets.

3 - Archivage : « le mur d'images »

Un premier archivage consiste à mettre toutes les images dans des boîtes du type : « les objets utilisés pour la toilette », « les actions de la toilette » ou **sur un mur d'images qui reste affiché dans la classe sous forme de planches.**



ÉTAPE 2

LES ACTIVITÉS DE STRUCTURATION, MOBILISATION EN CONTEXTE

SÉANCE 1 : MOBILISATION DU VOCABULAIRE EN CONTEXTE LUDIQUE

OBJECTIFS

- Remobiliser le vocabulaire en situation de jeu.
- Nommer les objets.

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Jeu des associations : Les images de la séance 1.
- Jeu du Memory : Deux représentations de chaque objet sont nécessaires. Dans ce jeu, on utilisera deux images différentes du même objet afin de ne pas figer les représentations. Porte serviette/ brosse à dents/ dentifrice.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - Jeu des associations

CONSIGNE

Nous avons vu toutes ces images la dernière fois ; aujourd'hui nous allons les utiliser pour faire un petit jeu. Chacun à votre tour, vous choisirez deux ou trois images qui vous semblent aller bien ensemble et vous expliquerez votre choix.

Chaque élève propose des appariements flexibles et variés en justifiant son choix.

Ex : Je prends la brosse à dents et le dentifrice parce que..., je prends la brosse à dents va avec «se brosser les dents» et le dentifrice... Je prends la douche avec la baignoire parce que...

2 - Jeu du Memory

Disposer les cartes face cachée.

CONSIGNE

« Nous allons jouer au Memory. Chacun à votre tour vous retournerez deux cartes, vous direz le nom de l'objet représenté à voix haute. Si c'est le même nom, vous les garderez sinon vous les reposerez sur la table. Le gagnant sera celui qui aura le plus de cartes ».

Observations : Tous ces jeux peuvent être renouvelés au moment de l'accueil avec l'ATSEM.

SÉANCE 2 : LA COMPOSITION DES MOTS

La composition est un processus récurrent dans la langue. C'est un moyen d'enrichissement du vocabulaire. Il est important de travailler ce processus avec les élèves car il leur permet de saisir l'organisation du lexique : à partir de quelques mots, ils peuvent comprendre une plus grande quantité de termes.

Dans cette situation, les élèves sont amenés à comprendre le sens du mot nouveau proposé par l'enseignant en analysant sa composition. Le rapprochement de deux mots tels que [porte]-[serviette] permet de créer un mot nouveau, composé de deux entités inséparables, porte serviette dont l'usage est reconnu par le dictionnaire.

Les formes des mots composés peuvent être diverses, ici on retiendra ceux qui sont séparés par un trait d'union et ceux qui ont simplement un espace.

OBJECTIF

- Comprendre la formation des mots composés.

MATÉRIEL ET SUPPORT

- Poster couleur de la salle de bain.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - Jeux : nomme et trouve l'objet sur le poster

L'enseignant affiche le poster couleur et explique le jeu. **L'élève** doit identifier, désigner, situer les objets sur le poster.

CONSIGNE

Je vais dire où se trouve l'objet et vous le nommerez, vous expliquerez à quoi il sert... Je vais nommer et vous direz où est placé l'objet...

L'enseignant nomme les objets en séparant les parties (ex : un [porte]... [savon]). Il demande à l'élève de dire à quoi il sert puis de le retrouver sur le poster. L'élève ne doit pas montrer mais il doit indiquer sa position relative avec des mots. Ex : Le flacon de shampoing est sur le rebord de la baignoire.

2 - Compare des mots composés

CONSIGNE

Maintenant, vous devez bien écouter le mot car il va vous aider à comprendre à quoi sert l'objet ainsi vous pourrez expliquer comment il est composé. Par exemple le porte-savon, à quoi sert le [porte]-[savon] ; trouver un autre objet dans lequel on retrouve une partie de ce mot.

On proposera cette liste de mots à comparer deux à deux : Porte savon/porte serviette ; brosse à dents/verre à dents ; rideau de douche/bonnet de douche, brosse à ongle, brosse à dents...

3 - Synthèse

Rappeler et écrire les mots

SÉANCE 3 : PRODUCTION D'ÉCRIT, LA DÉFINITION DU MOT BROSSE

OBJECTIF

- Apprendre à définir un mot évoquant un objet concret (sa description, son usage...).

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- 1 - Jeux divers : Images des objets et actions de la toilette.
- 2 - Catégorisation : Images des objets et actions de la toilette, grande feuille format A3.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - Jeux divers

- 1er jeu : « jeu du portrait ».
- 2ème jeu « jeu du Memory ».

2 - Catégoriser : les cartes sont posées sur la table

CONSIGNE

Parmi les images, nous allons chercher les objets dont le nom contient le mot brosse.

Les élèves trient les images représentant les brosses.

Observations : La signification donnée à un mot par l'enfant dépend de l'expérience qu'il en a. Ici la brosse, c'est uniquement la brosse « rose » à picots qui est utilisée à la maison. Il faudra diversifier les représentations du mot brosse pour qu'il ne soit pas attaché uniquement à l'objet concret qu'il connaît.

CONSIGNE

Tous ces objets s'appellent brosse, nous allons chercher pourquoi ils portent le même nom. Pour cela je vous ai apporté d'autres images qui représentent aussi des brosses, vous direz ce que vous savez...

L'enseignant montre d'autres images et fait nommer les différentes brosses qui ne servent pas à l'hygiène du corps (brosse à récurer, brosse à habit, brosse à chaussures, brosse à voiture, brosse à WC, brosse à dos, brosse à vaisselle, balai brosse...).

3 - Production de la définition

La définition du mot brosse prendra la forme d'une dictée à l'adulte.

Rôle de l'enseignant	Compétences
<ul style="list-style-type: none"> - Oralise en même temps qu'il écrit. - Demande à l'élève de repérer les fragments d'énoncés non encore écrits obligeant ainsi celui-ci à prendre des repères dans la chaîne orale et dans l'acte graphique. - Écrit lisiblement devant les élèves. - Commente. - Une fois l'énoncé dicté, il arrive que l'élève perde le fil de sa pensée, relire devient alors nécessaire pour relancer l'activité langagière. 	<p>En apprenant ainsi à rédiger, l'élève entre dans la syntaxe de la phrase.</p> <p>Sont ainsi abordés de manière fonctionnelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le système verbal - Le lexique - Les substituts - Les chaînes d'accord

Une définition est un type d'écrit particulier. L'élaboration de définition par les élèves eux-mêmes est une activité qui leur permet d'entrer dans le fonctionnement de la langue tout en abordant quelques règles de codification.

CONSIGNE

Nous allons maintenant écrire ce que c'est qu'une brosse, en repensant bien à tout ce que nous avons dit...

Observations : Les élèves de section de grands auront tendance à définir les mots par dérivation « la brosse c'est pour brosser ». Il faudra faire évoluer cette définition de base en faisant pratiquer des activités de catégorisation (faire observer des similitudes et les caractériser). Une définition plus élaborée de type logique commence par inclure l'objet dans une classe ou une sous-classe, décliner ensuite les traits communs puis enfin distinguer les différents exemples. Pour les premiers mots à définir on choisira des objets concrets, connus des élèves.

Exemple de définition de base à archiver (affichage dans la classe) : premier jet.

Exemple de définition : La brosse est un objet qui peut être utilisé pour nettoyer ou pour coiffer. Elle a des poils ou des piquants fixés sur un support en bois, en plastique ou en métal. Elle peut avoir un manche. Exemples : brosse à cheveux, brosse à dents, brosse à récurer,...

La définition sera affichée de sorte que les retours sur l'activité soient possibles. Elle doit contenir :

- **Une catégorie :**

qu'est-ce que c'est ? (un ustensile-un outil - un objet).

- **Des propriétés, une description :**

à quoi elle ressemble ? (poils, support/ manche, matière).

- **Un usage**

- **Des exemples**

Cette définition sera accompagnée d'une illustration pouvant être également élaborée par les élèves eux-mêmes.



SÉANCE 4 : ACTIVITÉS D'EXPRESSION À PARTIR D'UN ALBUM

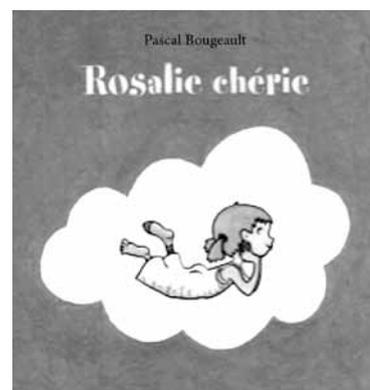
En grand groupe l'enseignant aura lu l'histoire aux élèves préalablement. Cette lecture sera suivie d'un échange sur les faits, l'ordre des actions, la fin de l'histoire, les personnages, les illustrations.

OBJECTIFS

- Transférer le vocabulaire dans des productions langagières d'évocation.
- Prendre conscience des modifications morphosyntaxiques en rapportant les paroles d'un dialogue.

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Album : *Rosalie chérie* de Pascale Bougeault - Édition l'Ecole des loisirs.



DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - Rappel du récit

2 - Jeu de langage

À partir de la page de l'album : « brossage de dents » l'enseignant demande aux élèves : « Que dit la maman de Rosalie ? » Exemple de réponse : La maman dit : « Rosalie, brosse-toi les dents. »

L'enseignant transforme la phrase : « La maman dit à Rosalie de se brosser les dents. »

L'enseignant sollicite chaque élève afin qu'il produise une même tournure à partir de quelques phrases de l'album.

Ensuite l'enseignant propose des variations avec d'autres actions appartenant au corpus étudié. C'est notamment l'utilisation de la forme pronominale des verbes qui est ciblée.

CONSIGNE

Je vais vous dire des phrases et on va continuer de la même façon :

Et si la maman de Rosalie lui dit :

- Lave-toi les mains - brosse-toi les cheveux et les dents - essuie-toi les pieds sur le tapis de bain - rebouche le tube de dentifrice...

- range ta serviette mouillée- nettoie-toi les oreilles - ferme le robinet- arrête l'eau

- ne mets pas trop de savon - n'utilise pas trop de dentifrice - ne laisse pas couler l'eau sans arrêt

- sèche-toi mieux - frotte-toi bien le dos- rince toi les cheveux

- va chercher ton gant de toilette

- demande à ton papa de te couper les ongles.

Observations : La forme pronominale est souvent employée lorsque le sujet (une personne) exerce ou subit une action sur une partie de son propre corps. C'est le cas des verbes se brosser, se coiffer, s'habiller, se laver, se lever, se maquiller, se raser, etc. Ex. : Il se brosse les dents. Je me suis lavé les mains.

Attention : On dit : Il se lave les mains. On ne dit pas : Il lave ses mains ou Il se lave ses mains

ÉTAPE 3

L'ARCHIVAGE ET LA MÉMORISATION, L'ÉVALUATION

SÉANCE 1 : LES IMAGES SÉQUENTIELLES

OBJECTIFS

- Utiliser le vocabulaire dans des contextes variés en situation de production langagière d'évocation, d'explication et de description.
- Utiliser les temps verbaux (présent, futur en aller, passé composé), les connecteurs temporels.

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- 1 - Les images des objets et des actions de la salle de bain.
- 2 - Les images séquentielles : le bain, lavage des mains, le shampoing, la douche.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - Rappeler les mots à partir des images des objets et des actions de la salle de bain

Dénomination de tous les objets de la toilette à partir des images.

2 - Mettre en ordre des images séquentielles

Description du contenu manifeste de chaque image sans se préoccuper de l'ordre.

L'enseignant affiche une image après l'autre. Il laisse un temps d'observation. Si l'élève a des difficultés à décrire l'image, l'enseignant l'aide par son questionnement. Il fait nommer les objets de la toilette, ensuite les actions.

L'élève décrit et dit ce qui est représenté sur l'image.

CONSIGNE

Vous regardez bien l'image et direz ce que vous voyez, ce que vous comprenez.

Remettre les images dans l'ordre en justifiant ses choix.

CONSIGNE

Maintenant vous replacez ces images dans l'ordre pour raconter ce qui se passe.

Observations : Procéder de la même manière pour plusieurs séries d'images. Préparer une flèche du temps pour guider les élèves.

Exemple de production :



D'abord, la petite fille se savonne les mains



Ensuite, elle se rince les mains



Puis elle se sèche les mains avec une serviette

Photos : Hugues Henri

SÉANCE 2 : ÉVALUATIONS INDIVIDUELLES

OBJECTIFS

- Désigner, classer et nommer les objets de la salle de bains.

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Les images des objets et des actions de la salle de bain.
- Le poster noir et blanc de la salle de bain à colorier.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

CONSIGNE 1

Trouve et colorie les objets nommés sur le poster.



Photos : Sandra Mikula

CONSIGNE 2

Construis la catégorie des objets (et/ou des actions) de la toilette puis nomme chaque objet.

CONSIGNE 3

Nomme puis colle les objets dans la bonne catégorie. Les objets pour se laver les dents, le corps et se coiffer. (Donner aussi des images n'appartenant à aucunes des catégories mentionnées).

		
<p>Se laver les dents</p>	<p>Se laver le corps</p>	<p>Se laver les cheveux</p>

BIBLIOGRAPHIE

Rosalie chérie - Pascale Bougeault - Édition l'École des loisirs

Séquence

2

Le quartier, le village, la ville

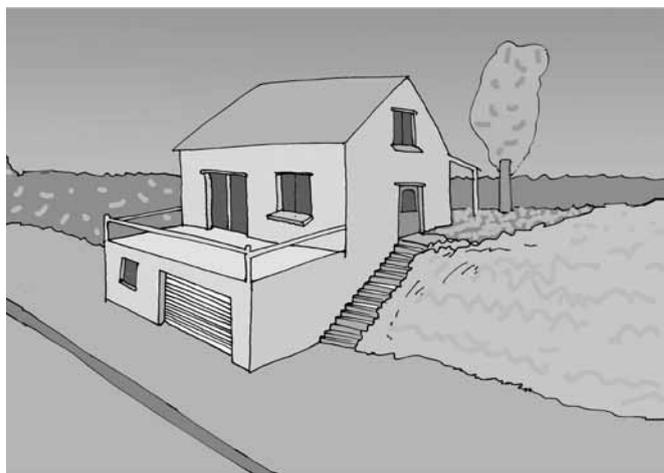
L'habitat

« Dis-moi comment est ta maison ? »

Introduction : Cette séquence aborde le thème de l'habitat vu de l'extérieur. Elle doit amener les élèves à être plus attentifs aux lieux où ils vivent. Ils devront observer leur environnement et apprendront progressivement à nommer le monde qui les entoure, à comprendre que celui-ci évolue dans le temps et avec les modes de vie.

COMPÉTENCES

- Décrire, nommer, caractériser, comparer les différents lieux de vie
- Connaître quelques termes relatifs aux habitations
- Comparer des mots de la même famille
- Produire des phrases dans la syntaxe de l'oral pour expliquer et définir en se faisant comprendre d'autrui.



Illustrations : Jean-Louis Lebrun

CHAMP LEXICAL

Noms	brique, mur, bois, clôture, barrière, portail, portillon, jardin, haie, boîte aux lettres, courrier, habitant, étage, palier, entrée, escalier, rampe, marche, ascenseur, toit, tuile, tôle, rez-de-chaussée, rez-de-jardin, terrasse, balcon, véranda, balustrade, sous-sol, plafond, sol, plancher, pilotis, poteaux, porte, fenêtre, baie vitrée, persienne, jalousie, vitre, carreau, grille, store, volet roulant, volet, garage, parking, jardin, allée, sonnerie, sonnette, interphone, clochette, palissade, grillage, maison, abri, logement, appartement, bâtiment, bungalow, cabane, chaumière, construction, demeure, habitation, immeuble, maisonnée, maisonnette, palais, château, villa, case, gratte-ciel, villa créole, case créole, chalet, logement collectif, maison individuelle, maison de ville, maison de campagne, carbet, ajoupa...
Verbes	habiter, occuper, nicher, loger, vivre, s'installer, s'établir, déménager, emménager, monter, descendre, grimper, dévaler, débouler, faire le tour de, frapper, sonner, tinter, protéger, se protéger, avertir, aérer, ouvrir, fermer, garer, se garer, enjamber, démolir, bâtir...
Adjectifs	bas, haut, vieux, ancien, nouveau, abimé, abandonné, neuf, étroit, individuel, collectif, créole, dur, grand, immense, petit, vaste, délabré, ouvert, fermé, entrouvert...
Locutions	de plain-pied
Adverbes	à coté, près, loin, en bas, en haut, au-dessous, au-dessus, en face, à droite, à gauche, avant, après, dehors, dedans...
Prépositions	chez, vers, sur, sous, devant, derrière, en bas de, en haut de, au pied de, le long de, au-dessus de, au-dessous de, en face de, à gauche de, à droite de, loin de, près de ...
Expressions	frapper à la porte, fermer à double tour, prendre l'ascenseur, appeler l'ascenseur...

ÉTAPE I

SITUATIONS D'OBSERVATION : DÉCOUVERTE, PRISE DE CONSCIENCE

SÉANCES PRÉALABLES : LECTURE DE L'ALBUM « LES TROIS PETITS COCHONS »

Introduction du thème et repérage des premiers mots avec la lecture d'un conte « Les trois petits cochons ».

1. Lecture du conte « Les trois petits cochons »

L'enseignant lit le conte « Les trois petits cochons » à toute la classe.

2. Echanges après lecture : « Comment sont construites les maisons des trois petits cochons ? »

Cette séance peut être suivie d'une visite de quartier.

Observations : Avec les élèves très petits parleurs, on peut aussi introduire ce thème par un jeu avec une maison de poupée.

SÉANCE 1 : LA MAISON INDIVIDUELLE

OBJECTIFS

- Connaître le lexique relatif à l'habitat individuel

MATÉRIEL ET SUPPORTS

1 - Découverte : Jeu de l'objet mystère

- Images et photos des éléments appartenant aux logements individuels.

(L'enseignant peut compléter la banque de photos avec des photos de ces éléments prises dans les environs de l'école, dans les prospectus publicitaires ou catalogues).

2 - Jeu du BINGO

- Réaliser un montage avec les images (planche de quatre ou six éléments de logement individuel) – des jetons.

3 - Dessin

- Feuilles et matériel de dessin pour chaque enfant.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - Découverte des mots

Les mots

Brique, mur, bois, clôture, barrière, portail, portillon, jardin, haie, boîte aux lettres, courrier, habitant, entrée, toit, tuile, tôle, jardin, terrasse, véranda, plafond, sol, sous-sol, plancher, pilotis, poteaux, porte, fenêtre, baie vitrée, persienne, jalousie, vitre, carreau, grille, store, volet roulant, volet, garage, sonnerie, sonnette, palissade, grillage, maisonnette, demeure, case créole, villa, jardin, allée, maison à étage, escalier, ...

L'enseignant présente les photos et images, il incite les élèves à commenter et à nommer. Il questionne et explique ce qui est montré, apporte le vocabulaire nouveau et invite les élèves à redire des mots pour mieux parler de leur chez-eux.

Les élèves nomment ce qu'ils voient, ils parlent explicitement.

CONSIGNE

*Nous allons apprendre des mots nouveaux pour mieux parler de nos maisons.
Pour cela regardez les images /photos et dites ce que vous reconnaissez...*

2 - Jeu du Bingo

L'enseignant lance le jeu. Un élève peut aussi dire le nom de l'objet à la place de l'enseignant.

CONSIGNE

*Nous allons jouer au jeu du bingo. Cela nous permettra de redire les mots que nous venons de découvrir. Vous devez retrouver le plus rapidement possible sur votre planche l'objet que je vais nommer. Le premier qui reconnaît l'objet, pose un jeton sur la case correspondante.
Une fois la planche remplie vous direz «bingo».*

3 - Elaboration d'un premier dessin

L'enseignant demande aux élèves de faire un dessin de maison en repensant à tous les mots qu'ils ont appris au cours de cette séance.

Il leur demande aussi d'observer leur propre maison et d'être attentifs aux autres maisons du quartier pour en parler à la prochaine séance.

SÉANCE 2 : LE LOGEMENT COLLECTIF

OBJECTIFS

- **Décrire avec précision son lieu de vie**

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Rappel : Images et photos des éléments appartenant aux logements individuels.
- Découverte : Images et photos des éléments appartenant aux logements collectifs.
(L'enseignant peut compléter la banque de photos avec des photos de ces éléments prises dans les environs de l'école, dans les prospectus publicitaires ou catalogues).
- Dessin : Feuilles et matériels de dessin pour chaque enfant.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - Rappel

Les élèves rappellent les mots de la séance 1 avec les images et photos de la séance 1.

2 - Découverte des mots en lien avec le logement collectif

Les mots nouveaux (logement collectif) :

Escalier, rampe, marche, ascenseur, rez-de-chaussée, rez-de-jardin, terrasse, balcon, véranda, parking, sonnerie, sonnette, interphone, clochette, logement, appartement, bâtiment, construction, habitation, immeuble, gratte-ciel, logement collectif, étage,...

CONSIGNE

*Nous allons apprendre des mots nouveaux pour mieux parler de nos maisons.
Pour cela regardez les images et dites ce que vous reconnaissez...*

2 - Description et dessin de son lieu de vie

CONSIGNE

Pour reprendre les mots que nous avons appris, chacun à votre tour, présentez votre maison.

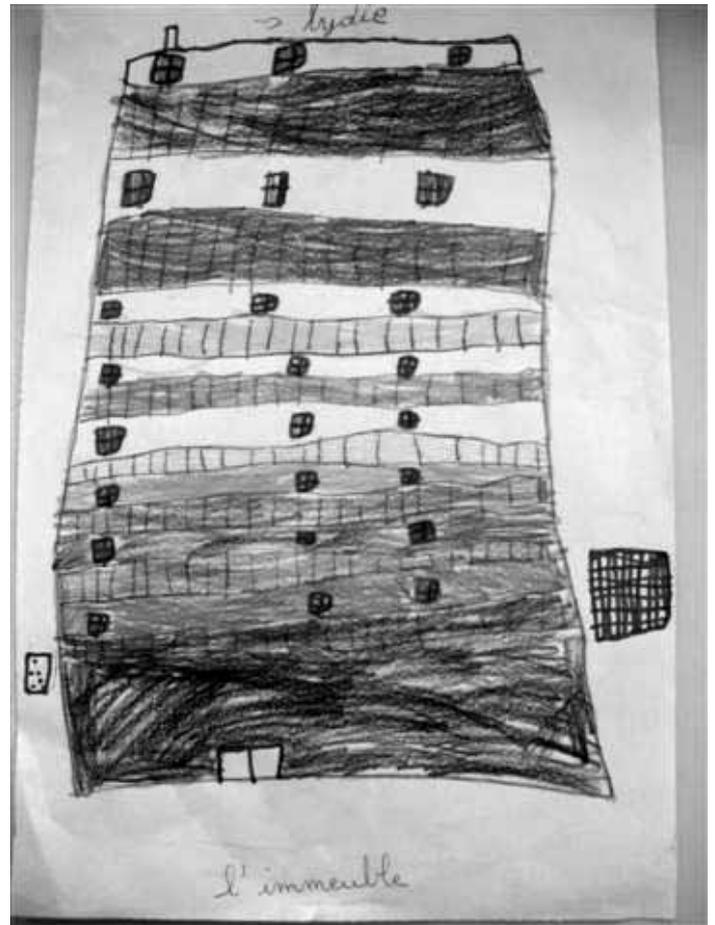
Observations : Pour aider l'élève à décrire avec précision, l'enseignant pose des questions :

- Où vis-tu ?
- À quoi ressemble ta maison ?
- Est-ce un appartement dans un logement collectif, un immeuble ou une maison de bourg, de ville, de campagne, y a-t-il un jardin ou une cour, comment sont les fenêtres...

L'enseignant demande aux élèves de faire un deuxième dessin de maison (logement collectif) en repensant à tous les mots qu'ils ont appris au cours de cette séance.



« Ma maison » (sur pilotis)



L'immeuble avec les balcons, interphone, boîtes aux lettres ...

ÉTAPE 2

LES ACTIVITÉS DE STRUCTURATION, MOBILISATION EN CONTEXTE

SÉANCE 1 : CATÉGORISATION

OBJECTIFS

- Comparer les logements collectifs et individuels
- Classer les mots en fonction du critère « logement individuel », « logement collectif »

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Les images et photos des séances 1 et 2.
- Une feuille de papier affiche partagée en deux colonnes avec en-têtes (une photo de maison individuelle, une photo d'immeuble).

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - Rappel des mots avec les images et photos

2 - Classement

CONSIGNE

Placez les images dans la bonne colonne (appartient à une maison individuelle ou à un logement collectif) et expliquez votre choix.

3 - Archivage

- Afficher le classement obtenu

SÉANCE 2 : LA CHASSE AU TRÉSOR

L'enseignant organise une visite dans le quartier pour que les élèves retrouvent tous les éléments découverts lors des séances précédentes.

OBJECTIFS

- Remobiliser le vocabulaire acquis
- Désigner les éléments appris dans son environnement



La chasse au trésor

Les enfants doivent retrouver les éléments qui sont représentés sur les photos dans le quartier.

MATÉRIELS ET SUPPORTS

- Réaliser un montage : Une planche de 6 à 10 éléments présents dans le quartier (des éléments visibles de l'extérieur : persienne, toit en tuile, volet en bois, jardin, terrasse, balcon, portail, portillon, boîte aux lettres.... ou des maisons particulières : maison ancienne, abandonnée, en ruine, immeuble, villa en dur, en bois, maisonnette, case...).

Attention : ne pas utiliser des photos prises dans le quartier.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

CONSIGNE

Aujourd'hui nous allons faire une chasse au trésor dans le quartier. Chaque équipe aura une planche avec des éléments. Vous devez les trouver tous pendant la chasse. Il s'agit de bien observer autour de vous car il faut cocher sur la planche l'élément demandé.

De retour à l'école vous direz le nom de chaque élément. La première équipe qui trouve et nomme tous les éléments du «trésor» a gagné.

SÉANCE 3 : LA DÉRIVATION DES MOTS

Les enfants ont dès 5 ans une capacité à comprendre et produire des mots morphologiquement plausibles.

Ex : «elle a défait sa grimace», [«**elle a un visage sourissant**»]. À l'usage, ils apprendront les énoncés possibles et ceux qui ne le sont pas. La dérivation concerne la plupart des mots, c'est un moyen d'enrichissement du vocabulaire qu'il ne faut pas négliger. Aussi, il ne faut pas hésiter à avoir recours à la comparaison, à l'analogie : cela permet de repérer les mécanismes en jeu dans la production lexicale. De plus avec la notion de dérivation on introduit celle de **famille de mots**. Sans être systématisée cette démarche mérite d'être favorisée. L'élève comprendra qu'à partir d'un corpus restreint une grande quantité de mots peut être interprétée.

OBJECTIF

- Trouver/déduire le sens de mots inconnus en le comparant à des mots de la même famille.

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Etiquettes-mots : Maison, maisonnette, maisonnée.
Habiter, habitation, habitant.

- Logement, loger, logis/ Porte, portail, portillon

Le mot écrit ici revêt toute son importance car les élèves peuvent visualiser et prendre appui sur les régularités orthographiques des mots d'une même famille.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - Catégorisation par famille de mots.

L'enseignant dit le mot souligné et l'affiche en même temps.

CONSIGNE

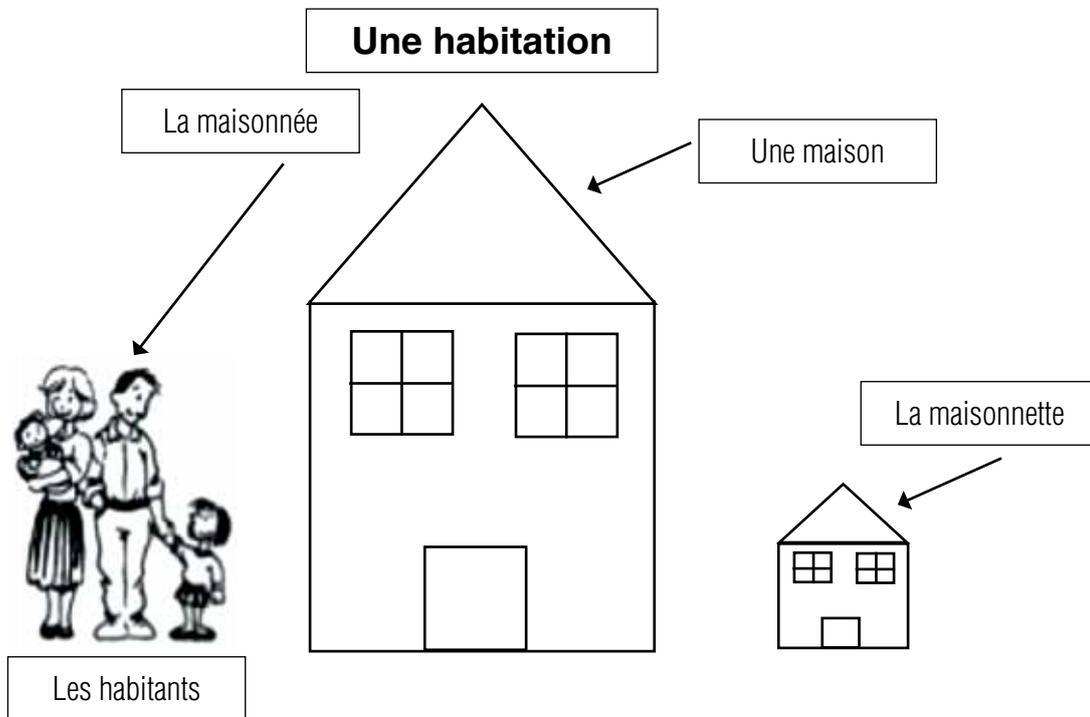
Certains mots appartiennent à une même famille, nous apprendrons à la reconnaître : Je vous dis le mot maisonnée. L'avez-vous déjà entendu ? A quoi cela vous fait penser ? Savez-vous ce qu'il veut dire ?...

Maintenant nous allons chercher les mots qui appartiennent à la même famille que « maisonnée ».

Observations : On peut faire le même exercice avec d'autres mots du corpus. Les mots seront comparés et expliqués.

2 - Synthèse et archivage avec un schéma

Les mots de la même famille sont écrits en légende. Le schéma indique les relations qui existent avec les autres mots.



SÉANCE 4 : L'ENRICHISSEMENT DU CHAMP LEXICAL AUTOUR DU MOT « LOGEMENT »

Cette séance a pour but de permettre aux élèves de confronter les mots qui désignent l'habitat, de dégager les particularités significatives de chaque type d'habitat, de découvrir d'autres habitats du monde et d'autres us et coutumes. Dans cette perspective, la lecture de l'album documentaire en grand groupe peut être un préalable à cette séance : Les maisons du monde, Collection Les p'tits DOCS, Milan.

OBJECTIF

- Connaître un champ générique autour du mot «logement».

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Album : Les maisons du monde, Les p'tits DOCS, Milan
- Photos de diverses habitations du monde

Les mots

Gratte-ciel, cabane, chaumière, immeuble de ville, château, villa, case africaine, villa créole, case créole, chalet de montagne, igloo, maison de bourg, maison de campagne, maison ancienne, demeure, tente, yourte...

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

L'enseignant montre les photos des différents habitats et pose des questions pour amener les élèves à décrire les caractéristiques des logements et les modes de vie de leurs habitants.

Pour faciliter la mémorisation des mots L'enseignant remontre les photos et prononce distinctement les mots et s'assure que les élèves les répètent correctement. Ils peuvent jouer à les scander, les murmurer, les chanter.

Chaque élève choisit un ou deux logements pour produire une phrase de son choix. Ex : on peut procéder de la manière suivante : *Si j'étais... j'habiterais dans... ma maison serait...*

ÉTAPE 3 L'ARCHIVAGE ET LA MÉMORISATION, L'ÉVALUATION

SÉANCE 1 : JEU DE L'AGENT IMMOBILIER

OBJECTIFS

- Utiliser le vocabulaire dans des contextes variés en situation productions langagières d'évocation, de description
- Utiliser les connecteurs spatiaux et temporels

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Le rappel : les images et photos.
- Jeu de l'agent immobilier : choisir 8 photos ou images de logements.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - Rappel des mots à partir des images

Dénomination des éléments de l'habitat à partir des images.

2 - Mobilisation en contexte : Jeu de l'agent immobilier

Retrouver l'image qui correspond à l'annonce.

CONSIGNE

Vous cherchez un logement. Je vous dis comment il est. Retrouvez-le parmi les images et dites son nom «Maison de un étage avec grand portail et jardin. Terrasse au premier étage...».

L'enseignant joue le rôle d'un agent immobilier. Il décrit une maison. L'élève recherche la maison correspondante parmi les images.

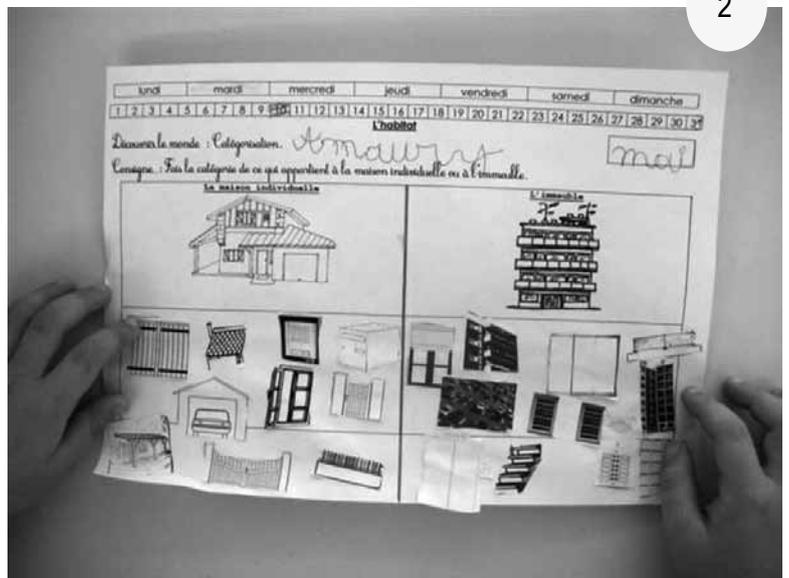
Observations : Après cette séance, on peut également introduire une séance qui permet d'observer l'évolution de l'habitat dans les quartiers en présentant des photos de maisons anciennes, de maisons abandonnées ou en ruine qui sont représentatives de l'architecture d'une époque et que l'on peut trouver très fréquemment dans les bourgs.

SÉANCE 2 : ÉVALUATIONS INDIVIDUELLES

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - Reconstruire sa maison à partir des éléments à coller.

2 - Catégoriser (immeubles/maison individuelle).



Bibliographie :

- *Les maisons du monde*, Collection Les p'tits DOCS, Milan.
- *Verdurette cherche un abri*, Claude Boujon, Editions L'école des loisirs.
- *Les trois petits cochons*.

La maison

L'univers de la maison

Introduction : L'univers de la maison peut générer un champ lexical très dense : les pièces, les meubles, les objets, les actes de la vie quotidienne... Ce champ étant très vaste il faut veiller à retenir les mots qui semblent les plus pertinents pour permettre aux élèves de les réutiliser. Le mobilier et les pièces de la maison seront principalement ciblés.

COMPÉTENCE

- Acquérir et utiliser à bon escient des termes appartenant au champ lexical de l'univers de la maison et de la vie quotidienne.



Dessins Jean-Louis Lebrun

CHAMP LEXICAL

Noms	meuble, lampadaire, lustre, lampe de bureau, lampe de chevet, cuisinière, plaques de cuisson, four, évier, four à micro-ondes, congélateur, paillassse, ustensiles de cuisine, casseroles, bol, tasse, assiettes, couvert, fourchette, couteau, vase à fleur, horloge, commode, fauteuil, canapé, tabouret, pouf, chaise, étagère, table, bureau, table de nuit ou de chevet, table basse, réfrigérateur, armoire, bibliothèque, lit, buffet, berceau-lit à barreau, water, machine à laver le linge, machine à laver la vaisselle, tapis, téléviseur, ordinateur, téléphone, poubelle, table à langer, salon, chambre à coucher, cuisine, salle de bain, couloir...
Verbes	allumer, éclairer, éteindre, se reposer, dormir, s'habiller, s'endormir, déjeuner, diner, souper, dresser la table, mettre la table, débarrasser la table, ranger, travailler, s'allonger, se détendre, jouer, s'asseoir, cuisiner, nettoyer, faire la vaisselle,...
Adjectifs	décoratif, simple, double, basse, haute, sale, propre, petit(e), grand(e), chaud(e), froid(e)...

ÉTAPE I

SITUATIONS D'OBSERVATION : DÉCOUVERTE, PRISE DE CONSCIENCE

SÉANCE 1 : LE LOGEMENT INDIVIDUEL

OBJECTIF

- **Connaître le nom des pièces de la maison, les habitudes liées à chacun de ces endroits, le mobilier qui s'y trouve habituellement et son usage.**

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Images et photos représentant des objets et des meubles qui se trouvent dans les pièces de la maison (salon, salle à manger, cuisine, salle de bain, bureau, chambre des parents, chambre d'enfant, chambre de bébé) :

Lampadaire, cuisinière, four à micro-ondes, commode, fauteuil, canapé, tabouret, chaise, étagère, table, bureau, table basse, réfrigérateur, étagère bibliothèque, lit, buffet, berceau, lit à barreau, lampe de bureau, lavabo,...

- 8 feuilles de papier canson de couleurs différentes à préparer de la manière ci-après.

Chaque couleur représente une pièce de la maison (salle de bain, cuisine, salon, chambre des parents, chambre d'enfants, chambre de bébé, bureau, salle à manger).

Exemple de planche « chambre des parents » :

<p><i>Image de la chambre des parents</i></p> <p><i>Des pièces entières peuvent être découpées dans des prospectus ou des catalogues.</i></p>	<p>CHAMBRE DES PARENTS</p>
<p>Ici, l'espace à meubler. Il doit occuper le reste de la feuille</p>	

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - Nommer le mobilier

L'enseignant distribue les images aux élèves. Il leur demande de nommer ce qui est représenté et de dire sa fonction. Il attend d'eux qu'ils soient capables de distinguer les meubles des autres objets représentés. Le vocabulaire sera introduit en veillant à mettre en relief le déterminant féminin ou masculin qui convient à chaque fois. L'enseignant reformule quand l'élève se trompe.

CONSIGNE

Nous allons apprendre le nom des objets /meubles qui se trouvent dans la maison. Voici des images, dites le nom des objets/ meubles que vous reconnaissez... à quoi servent-ils ?... Qui s'en sert ?... Où peut-on les trouver ?...

2 - Meubler la maison

L'enseignant affiche les planches des pièces et demande aux élèves de disposer sur la planche de canson qui convient les objets et les meubles désignés précédemment.

CONSIGNE

Il faut meubler les pièces de la maison. Choisissez d'abord les meubles, puis les autres objets. Ensuite disposez-les dans la pièce qui convient en n'oubliant pas d'expliquer pourquoi.

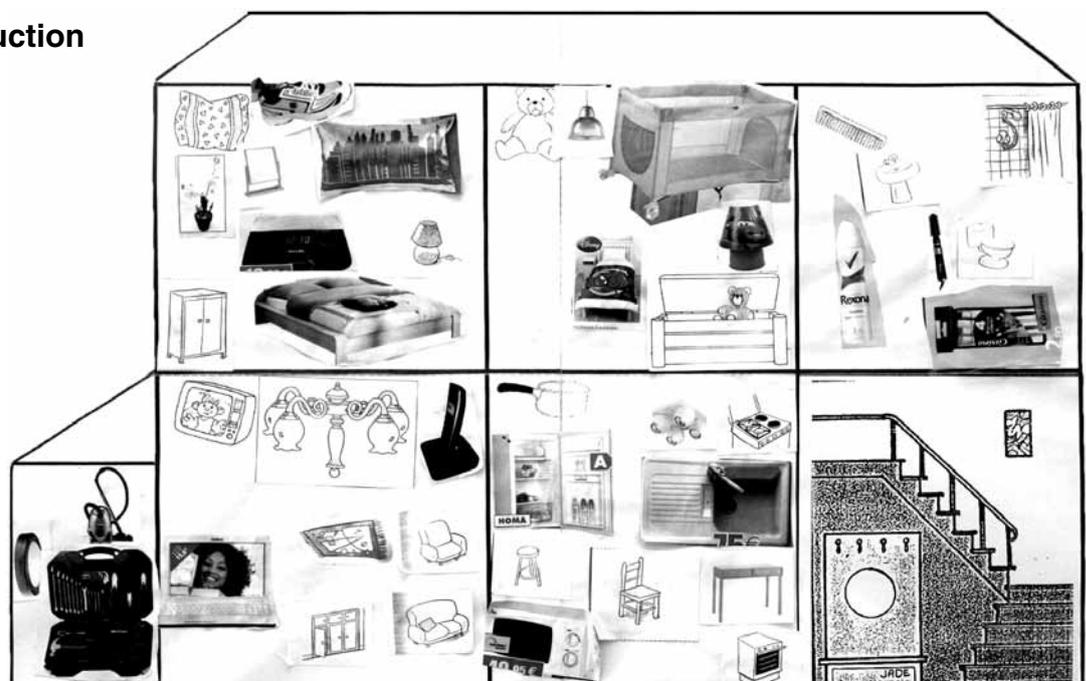
3 - Archivage

L'enseignant demande aux élèves, en dictée à l'adulte, de légender les objets et les meubles.

Réponses attendues

La salle à manger	La table, les chaises, le buffet, la nappe, les couverts, les assiettes, les verres, le lustre....
La salle de bain	La douche, le lavabo, le miroir, le tapis de bain, le water, le panier à linge (sale), la machine à laver le linge, la bassine, la poubelle ...
Le salon	Le lampadaire, la lampe, le canapé, le fauteuil, le tapis, le téléviseur, la chaîne hifi, la table basse, la bibliothèque, les livres, les cd...
La cuisine	La gazinière, les plaques de cuisson, le four, l'évier, le lave-vaisselle, la machine à laver le linge, le réfrigérateur, le congélateur, la pailleuse, les ustensiles, les casseroles, les assiettes, les couverts, la poubelle...
Le bureau	Le bureau, les étagères, l'ordinateur, le téléphone, la chaise, la poubelle, la bibliothèque, les livres, la lampe de bureau, le pot à crayons, l'imprimante ...
La chambre des enfants	Le lit, les lits superposés, le placard, la bibliothèque, le tapis, les jouets, la lampe de chevet, le coffre à jouets,...
La chambre des parents	Le lit, l'armoire, la bibliothèque, les livres, le tapis, la lampe de chevet, les tables de chevet, le miroir, un radioréveil, ...
La chambre du bébé	Le berceau ou lit à barreaux, la commode, la table à langer, le mobile, la table d'éveil, le parc, le pot, la poussette, l'armoire....

Exemple de production



SÉANCE 2 : LA VIE QUOTIDIENNE DANS LA MAISON

OBJECTIF

- Nommer les actions liées à chaque pièce de la maison

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Les 4 posters des scènes de la vie quotidienne dans différentes pièces de la maison. (Supports fournis)

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - Rappel

Pour chaque pièce, rappeler le nom des objets et des meubles vus lors de la première séance.

1 - Expression

Dire « ce que l'on peut faire » dans les pièces de la maison (cuisine, salle de bain, salon, chambre d'enfant).

CONSIGNE

La dernière fois nous avons découvert des noms d'objets, de meubles qui sont dans la maison, nous avons aussi expliqué à quoi ils servent. Aujourd'hui nous apprendrons les mots qui disent ce que l'on peut faire dans les pièces de la maison. Je vous présente un poster, vous nommez la pièce, ce que vous y reconnaissez (les objets, les meubles, leur fonction...). Ensuite, dites tout ce que l'on peut faire dans cette pièce.

Les propositions seront notées dans un tableau comme ci-dessous. L'enseignant questionnera les élèves sur les pièces qui ne sont pas représentées (bureau, garage, couloir).

Tableau des actions

La salle à manger	Mettre une image de la pièce	Manger, déjeuner, dresser la table, desservir
La salle de bain		Se laver, s'habiller, se baigner, faire sa toilette, se doucher, faire un shampoing, se coiffer, se brosser les dents...
Le salon		Se reposer, se détendre, recevoir des amis, regarder la télévision, écouter de la musique, danser, lire...
La cuisine		Préparer le repas, cuisiner, faire la vaisselle...
Le couloir		Se déplacer pour aller dans les autres pièces...
Le bureau		Travailler, faire ses devoirs...
Le garage		Garer la voiture, ranger les outils...
La chambre		Dormir, faire la sieste, se détendre, lire, jouer, faire son lit...

3 - Archivage

L'enseignant affiche cette synthèse. Certaines actions peuvent être illustrées.

ÉTAPE 2

LES ACTIVITÉS DE STRUCTURATION, MOBILISATION EN CONTEXTE,

SÉANCE 1 : CATÉGORISER LES OBJETS DE LA MAISON

OBJECTIF

- **Catégoriser selon divers critères**

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Planches archivées de la séance 1 pour le rappel.
- Images d'objets, de meubles et photos de pièces provenant des prospectus.
- Grande feuille pour le tableau à double entrée préparée comme l'indique le tableau ci-après. La partie grisée est à compléter avec les mots proposés par les élèves.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - Rappel

Rappeler le nom des objets et des pièces dans lesquelles ils ont été disposés.

2 - Catégorisation des objets de la maison

L'enseignant présente le tableau à double entrée à compléter. Puis il dispose les images en vrac sur la table.

Les élèves trient les images en fonction du critère annoncé par l'enseignant, proposent le mot et indiquent l'emplacement de l'image dans le tableau en se justifiant.

CONSIGNE

Nous allons jouer à faire des catégories. D'abord, cherchez tout ce qui sert à éclairer dans la maison... ensuite indiquez où la placer dans le tableau en expliquant.

Même consigne pour les autres lignes.

3 - Archivage - Exemple de production

	Image de cuisine	Image de chambre	Image de bureau	Image de salon salle à manger	Image de salle de bain
Pour éclairer				Lustres	
Pour dormir	X	Lit		Canapé-lit	X
Pour laver	Lave-vaisselle Évier Cuvette	X	X	X	Lavabo Douche Baignoire Cuvette
Pour ranger	Placard Étagères	Commode Armoire Étagères Coffre à jouets ou malle à jouets Placard	Etagères bibliothèque	Buffet Meuble TV	Placard Étagères
Pour s'asseoir	Chaise	Pouf		Clic-clac	

SÉANCES 2 ET 3 : JEUX

« TROUVER L'INTRUS »

OBJECTIFS

- Trouver un critère de tri pour une série d'objets et réaliser des catégories d'objets
- Identifier un ou plusieurs intrus dans une catégorie d'objets

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Images diverses (objets et meubles) récupérées dans les prospectus.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1- Réalisation d'une catégorie

Chaque élève réalise son tri et nomme sa catégorie. L'enseignant valide puis l'élève ajoute un ou plusieurs intrus de son choix.

CONSIGNE

Nous allons réaliser des catégories d'objets appartenant aux pièces de la maison. D'abord, chacun réalise sa catégorie. Une fois que je l'aurai validée, rajoutez un ou plusieurs intrus.

2- L'intrus

Les autres élèves doivent identifier les intrus en justifiant leur réponse. L'élève ayant inséré les intrus valide les réponses.

On procède ainsi pour chaque catégorie avec intrus.

CONSIGNE

Maintenant nous allons rechercher les intrus. Trouvez-les en vous justifiant.

« PASSE VITE » OU « TIC TAC BOUM »

Objectif

- Trouver un ou plusieurs éléments appartenant à une catégorie

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Images des pièces de la maison
- Minuteur
- Jetons

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

Il s'agit de trouver un objet appartenant à la pièce de la maison, le plus rapidement possible avant que le minuteur ne sonne.

Les élèves sont disposés en cercle. Une « pièce » de la maison est tirée au sort, le minuteur est déclenché (temps : entre 30 secondes et 1 minute). Le premier joueur tire une carte, il doit nommer un objet se trouvant dans la pièce, l'enseignant valide la réponse (un élève peut tenir ce rôle d'arbitre). L'élève fait passer la carte à son voisin, et ainsi de suite avant que le minuteur ne sonne. Si celui-ci sonne, le joueur prend un jeton. Celui qui a le jeton démarre la série suivante. A la fin de la partie celui qui a le plus de jetons a perdu.

Variantes : faire nommer des actions possibles dans chaque pièce

CONSIGNE

Nous allons nommer un objet appartenant à la pièce de la maison tirée au sort le plus rapidement possible avant que le minuteur ne sonne. Tire au sort une carte, dis le nom d'un objet se trouvant dans cette pièce. Si c'est une réponse correcte passe la carte à ton voisin.

« AMÉNAGER LES PIÈCES DE SA MAISON » (JEU DE PISTE)

A partir d'un déplacement sur une piste les joueurs devront aménager leur maison.

Objectif

- **Nommer des objets, nommer des catégories d'objets**

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Plateau du jeu «aménage ta maison» (support fourni)
- 1 dé
- 6 Planches «maison»
- 48 images «objet» ou «meuble» appartenant à chaque pièce de la maison (8 images par pièce)
- 6 images-maisons représentant 6 pièces de la maison : chambre des parents, chambre de bébé, salon, bureau, cuisine, salle de bain (supports fournis)
- Jetons de couleur

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

Règle du jeu : Le but du jeu est d'aménager sa maison avec un élément de chaque pièce. La maison contient 6 pièces le joueur met un objet par pièce. Celui-ci est choisi parmi 8 objets.

Les élèves doivent identifier et nommer les objets pour les placer dans leur maison.

Nombre de joueurs : 2 à 6 (dont 1 commerçant : celui qui donne les cartes « objets »)

La piste du jeu fournie représente un parcours avec une case départ et des cases « consignes ». Une case vide indique qu'il faut demander au commerçant un élément au choix appartenant à une pièce.

Les cases consignes

- Clé : magasin fermé, on passe son tour
- Dé : on joue deux fois, on joue normalement, on relance le dé et on demande à nouveau une carte

Préalable : Les élèves découvrent les cartes et nomment les objets. Ils associent les pièces aux objets que l'on peut y trouver.

Jeu : Disposer devant le meneur de jeu, les cartes «pièces». Placer face visible, les cartes «objets» autour de chaque carte «pièce». Chaque joueur reçoit une planche maison et le pion correspondant qu'il place sur la case départ.

Le premier joueur lance le dé à constellations et il avance du nombre de cases correspondant au nombre de points.

- S'il arrive sur une case blanche, il demande au choix un objet dans une pièce au choix en utilisant la formule. Pour ***, je voudrais ****, exemple : pour la salle de bain, je voudrais le porte-serviette.
- Le meneur de jeu doit retrouver la carte demandée. L'élève place la carte «objet» sur l'emplacement correspondant sur sa maison.
- S'il tombe sur une case «clé» : l'élève passe son tour. Le commerçant dit : «le magasin est fermé, reviens demain».
- S'il tombe sur une case «dé», il joue deux fois, il demande une carte «objet», il relance le dé et demande une deuxième carte.

Le gagnant est celui qui a fini d'aménager sa maison le premier.

Prolongement : Travailler avec d'autres objets ou d'autres pièces de la maison.

CONSIGNE

*Nous allons jouer au jeu « aménage ta maison ». Chacun doit meubler sa maison en choisissant un objet appartenant à chaque pièce. Lance le dé. Choisis une pièce de la maison, demande un objet en utilisant la formule «Pour ***, je voudrais ****».*

« POUILLEUX »

OBJECTIF

- Apparier des cartes en se justifiant

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- 30 images allant par paires plus 1 singleton, choisies parmi les images.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

L'enseignant installe les élèves en cercle et distribue toutes les cartes. L'un d'entre eux en aura 6. L'élève réalise toutes les paires possibles de son jeu. Le premier joueur présente son jeu face cachée à son voisin. Ce dernier tire au hasard une carte et cherche à l'apparier dans son jeu. Ensuite, il présente son jeu au voisin. Celui-ci tire une carte et ainsi de suite. Le jeu s'achève quand toutes les paires ont été réalisées. Un élève se retrouvera avec la dernière carte en main : il est le « pouilleux ».

Les élèves doivent justifier les appariements.

CONSIGNE

Nous allons jouer au « jeu du pouilleux ». Faites des paires avec des cartes identiques, justifiez vos choix. Si les paires sont validées, mettez-les de côté.

JEU « L'ARCHITECTE D'INTÉRIEUR »

OBJECTIFS

- Réinvestir le lexique dans une situation de communication directe.

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Poster de la maison avec les pièces vides.
- Images des objets de la maison.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

Les élèves sont en binômes : l'un joue le rôle du client et l'autre le rôle de l'architecte d'intérieur.

Le client doit passer commande à l'architecte de l'aménagement de sa maison. (Plusieurs objets en une seule commande).

L'architecte respecte la commande et s'assure qu'il a bien compris les consignes par un questionnement ou une répétition. Il utilise les cartes pour faire ses propositions d'aménagement au client.

SÉANCE 4 : IMAGES SÉQUENTIELLES DANS LA MAISON

OBJECTIFS

- Utiliser le vocabulaire dans des contextes variés en situation de production langagière d'évocation, de description.
- Utiliser les connecteurs spatiaux et temporels.
- Réinvestir le lexique dans une production langagière.

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Images séquentielles de la vie de la famille (supports fournis)

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

L'enseignant fait d'abord commenter les images. Les élèves nomment les objets et les actions. Puis ils constituent une suite d'images pour raconter un petit récit de vie quotidienne.

CONSIGNE

Voici une série d'images qui racontent des moments de la vie d'une famille. A partir d'une suite d'images racontez une histoire.

ÉTAPE 3 L'ARCHIVAGE ET LA MÉMORISATION, L'ÉVALUATION

SÉANCE 1 : CLASSER LES OBJETS DE LA MAISON

OBJECTIF

- Désigner, classer et nommer les objets la maison

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Les images des objets et des actions de la maison. (Des prospectus et catalogue à découper peuvent aussi être utilisés).
- Le poster noir et blanc à colorier «dans la salle de bain, cherche les erreurs».

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

CONSIGNE

Faire la catégorie des objets (et/ou des actions).

- Nomme les objets et dis où tu les ranges.
- Trouve et colorie les objets nommés sur le poster.
- Cherche les erreurs.

SÉANCE 2 : « QU'EST-CE QUE JE PEUX FAIRE ? »

OBJECTIF

- Réinvestir le lexique dans une production langagière

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Images et photos représentant les pièces de la maison
- Images des objets de la maison

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

L'enseignant installe face cachée les cartes « pièce de la maison », et face visible les cartes objets.

L'élève prend une carte représentant une pièce. Il choisit une carte objet se trouvant dans la pièce. Il produit une phrase utilisant le nom de la pièce, l'élément et l'action qu'il peut y faire.

CONSIGNE

Tu dois expliquer à quelqu'un qui te rend visite ce que tu peux faire dans ta maison. À partir des cartes choisies, dis-lui ce qu'il peut faire dans la pièce avec l'objet que tu as choisi

Le lexique émotionnel

Introduction : La joie, la surprise, la honte, la colère, l'amour, la peur,... : les élèves savent rarement reconnaître et nommer leurs émotions ou leurs sentiments.

Cette séquence leur permettra de comprendre et savoir utiliser les termes appropriés pour exprimer les sentiments avec nuance.

Les albums lus au cours de l'année offrent un ensemble de contextes et d'expériences propices au développement du vocabulaire des ressentis. Il serait intéressant au fil des lectures effectuées tout au long de l'année de capitaliser et de conserver les mots et les images en relation avec les émotions. Ce travail préalable autour des sentiments facilitera le retour sur les mots ciblés de cette séquence. Les traces (images-photos-mots) de toutes ces lectures peuvent être conservées dans des outils collectifs (classeur- carnet - ...).

COMPÉTENCES

- **Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire concernant l'expression de sentiments ressentis personnellement ou prêtés aux autres et aux personnages de récits**
- **Prendre conscience de la diversité des modalités d'expression des sentiments**
- **Mieux connaître ce lexique pour l'intégrer dans des productions langagières**



Définitions

Les émotions : *Conduite réactive, réflexe, involontaire vécue simultanément au niveau du corps d'une manière plus ou moins violente et affectivement sur le mode du plaisir ou de la douleur.*

Les sentiments : *État affectif complexe, assez stable et durable, composé d'éléments intellectuels, émotifs ou moraux.*

<http://www.crisco.unicaen.fr>

On utilisera indifféremment les deux termes.

CHAMP LEXICAL

Noms	<p>Sentiment/émotion</p> <p>étonnement, surprise, joie, allégresse, gaieté, bonheur, enchantement, peur, frayeur, angoisse, trouille, crainte, frousse, inquiétude, épouvante, fatigue, lassitude, épuisement, stress, tranquillité, quiétude, paix, calme, repos, apaisement...</p> <p>colère, irritation, fureur, courroux, foudres, rage, emportement, chagrin, peine, tristesse, souffrance, douleur, mal...</p> <p>énervement, impatience, surexcitation, excitation, effervescence, honte...</p> <p>Expression d'une émotion ou d'un sentiment</p> <p>sourire, rire, grimace, pleurs, moue, trépignement, bouche bée, sourcils froncés, Yeux écarquillés...</p>
Adjectifs	<p>content, joyeux, gai, réjoui, ravi, guilleret, heureux, jovial, rayonnant, hilare, rieur, béat, enchanté, bienheureux, effaré, ahuri, stupéfait, ébahi, étonné, perplexe, embarrassé, gêné, confus, honteux, penaud, las, épuisé, surmené, exténué, fâché, coléreux, irrité, furieux, enragé, énervé, anxieux, stressé, impatient, pressé, mélancolique, morose, triste, peiné, chagriné, malheureux, serein, calme, tranquille, apeuré, effrayé, inquiet, craintif, surexcité, excité...</p>
Adverbes	<p>agréablement, désagréablement, joyeusement, tristement...</p>
Verbes	<p>détaler, courir, crier, hurler, gigoter, s'étonner, jubiler, peiner, pousser un cri, se débattre, sourire, transpirer, suer, grimacer, sursauter, bondir, pleurer, pleurnicher, larmoyer, boudier, ...</p>
Expressions	<p>être vert de rage, être fou de rage, ressentir une colère noire, être rouge de colère, avoir une peur bleue, prendre ses jambes à son cou, surmonter sa peur, être fier de soi, rougir de honte, être fou de joie, être ivre de joie, faire la moue, sauter de joie, fondre en larmes, pouffer de rire, hurler de rire, nager dans le bonheur, être fou de bonheur, être mort de peur, avoir des trémolos dans la voix, se frotter les mains de plaisir, être ravi, être aux anges...</p>

ÉTAPE 1

SITUATIONS D'OBSERVATION : DÉCOUVERTE ET PRISE DE CONSCIENCE

Entrée par l'album : ***Mon jour de chance***, Keiko Kasza

Le choix de cet album repose sur la force suggestive des attitudes des personnages. Au fil des pages, les images permettent d'émettre des hypothèses sur les émotions que ressentent les personnages et ainsi de découvrir leur « parcours émotionnel ». Cette étude fera émerger les mots qui expriment les ressentis et permettra de les comparer (degré d'intensité et opposition).

SÉANCE PRÉALABLE : DÉCOUVERTE DU MONDE

Lecture de l'album par l'enseignant suivie d'une phase de compréhension orale. Les élèves doivent posséder l'album avant de commencer les séances spécifiques sur le vocabulaire.

Mon jour de chance, Keiko Kasza
kaléidoscope, Éditions l'école des loisirs



SÉANCE 1 : LES RESSENTIS DU RENARD ET DU COCHON

OBJECTIFS

- **Nommer - Caractériser les émotions/sentiments, les ressentis mis en scène dans les illustrations de l'album.**
- **Émettre des hypothèses sur les causes de ces ressentis.**
- **Élaborer un écrit de synthèse : « Le tableau de suivi ».**

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- **Album** : Illustrations pages 3, 5, 6, 8-9, 10-11, 21, 22-23, 24-25, 29.
- **Mots** : Etonné, surpris, content, joyeux, ravi, énervé, en colère, effrayé, apeuré, désespéré, stupéfait, satisfait, heureux, malheureux, inquiet, serein, tranquille...
Agréablement, désagréablement...
- **Tableau de suivi** : Photocopies réduites des pages 3, 5, 6, 8-9, 10-11, 21, 22-23, 24-25, 29 et feuille grand format (voir modèle en fin de séance).

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - Découvrir les mots au cours d'un échange sur les illustrations sélectionnées

L'enseignant montre les images de l'album retenues pour la séance, l'une après l'autre et interroge les élèves sur leurs interprétations.

Les élèves décrivent les attitudes des personnages, nomment les ressentis, expliquent et justifient les ressentis en prenant appui sur leur compréhension de l'histoire et les indices donnés dans les illustrations, cherchent à traduire la pensée de chacun d'eux.

L'enseignant enrichit les propositions à l'aide de synonymes (il est surpris, il est étonné), les élèves doivent disposer de plusieurs mots pour traduire une émotion. Il aide à découvrir la mise en scène des émotions à travers tous les détails des illustrations.

CONSIGNE

Nous allons parler des personnages de cette histoire, ce qu'ils font, ce qu'ils pensent et ce qu'ils ressentent... leurs sentiments et leurs émotions. C'est ce que nous allons apprendre à nommer. Maintenant que vous connaissez bien cette histoire, je vais vous demander de dire comment sont les personnages. Pour cela, soyez très attentifs aux images.

2 - Nommer ordonner et comparer les ressentis successifs des deux personnages

Pour élaborer le tableau de suivi des ressentis, l'enseignant oriente les échanges afin de permettre la remise en jeu des mots retenus.

CONSIGNE

À chaque page vous direz ce que ressentent le renard et le cochon. Ressentent-ils la même émotion ? Expriment-ils des sentiments différents ?...

3 - Archiver les mots (l'émotion ou le sentiment de chaque personnage) dans un tableau en relation avec les illustrations qui ont permis de les faire émerger

Le tableau met en évidence les nuances d'intensité exprimées par les mots (inquiet, apeuré/ content, ravi/fatigué/ épuisé) et les oppositions entre ce que ressentent les personnages au fil des pages. Il reprend aussi les mots du texte.

Illustration	Le renard	Le cochon
	Il sursaute- Étonné Surpris (bonne surprise) - satisfait- content - heureux Très heureux = réjoui- enchanté interrogatif, dubitatif content, ravi Las Très las = Épuisé-Éreinté ... (on peut imaginer la suite : enragé - déçu)	... (on peut imaginer : serein - pas inquiet) Surpris (très mauvaise surprise) - effrayé- apeuré Très effrayé = terrifié, épouvanté Inquiet - très inquiet = anxieux Désespéré Serein-rassuré Serein-reposé-comblé de bonheur... Soulagé - satisfait - heureux - victorieux

LE TABLEAU DE SUIVI

Illustration	Le renard	Le cochon
Page 3 	Il est <u>joyeux</u> parce qu'il se prépare à partir chasser.	
Page 5 	Il sursaute. Il est <u>étonné</u> . Il se demande qui frappe à la porte.	
Page 6 	Il est agréablement <u>surpris</u> .	Il est <u>effrayé</u> , <u>apeuré</u> de voir qu'il a frappé à la maison du renard.

<p>Pages 8/9</p> 	<p>Il est <u>très heureux</u>. Il est <u>réjoui</u>, ravi, <u>enchanté</u>, <u>satisfait</u> d'avoir attrapé le cochon sans se fatiguer</p>	<p>Il est <u>très effrayé</u>. Il est <u>terrorisé</u>, <u>épouvanté</u>.</p>
<p>Pages 10/11</p> 	<p>Il est <u>interrogatif</u>.</p>	<p>Il est <u>inquiet</u>. Il est même très inquiet : il est <u>anxieux</u>.</p>
<p>Page 21</p> 	<p>Il est <u>content</u></p>	<p>Il est <u>détendu</u>, il est <u>serein</u>. Il se relaxe</p>
<p>Pages 22/23</p> 	<p>Il est <u>fatigué</u>. Il est <u>las</u>. Il tire la langue !</p>	
<p>Pages 24/25</p> 	<p>Il est très <u>fatigué</u>. Il est <u>épuisé</u>. Il tombe de fatigue - il est <u>exténué</u> - il est <u>évanoui</u>...- il n'en peut plus - "<i>il n'a plus de batterie...</i>"</p>	<p>Il est <u>complètement détendu</u>, reposé.</p>
<p>Page 29</p> 	<p>On peut imaginer que le renard est <u>furieux</u>.</p>	<p>Il est <u>soulagé</u>. Il est <u>satisfait</u>. Il est <u>heureux</u>.</p>

Exemple de tableau de suivi

ILLUSTRATIONS	LE RENARD	LE COCHON
	Il sursaute. Il est surpris, étonné. Il sursaute. Il est curieux.	
	Il est surpris par la peur.	Il est surpris de peur Il est surpris.
	Il est content, très heureux. Il est content, il a un air méchant. Il est heureux.	Il est effrayé, terrifié, peureux. Il a peur.
	Il est fâché, méchant, et il est énervé.	Il est triste, malheureux.
	Il est très content. Il est content et satisfait.	Il est un petit peu triste, il est un peu effrayé.

Observations : L'enseignant a utilisé un code couleur en fonction des productions de groupe : groupe 1 en bleu, groupe 2 en noir. Il pourrait faire apparaître dans une autre couleur les mots qu'il a introduits.

SÉANCE 2 : JEU DE MIMES ET MISE EN SCÈNE

OBJECTIFS

- Expliquer un comportement par un sentiment, un état émotionnel.
- Décrire des postures et expressions.

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Des photos, des images ou des illustrations extraites d'albums ou des œuvres d'artistes éloquentes. (Exemple : « le cri » Munch).

Pendant le mime, l'enseignant peut prendre des photos des élèves les plus convaincants. Celles-ci seront utilisées plus tard dans le tableau des ressentis. Penser au langage du corps pour introduire les expressions figées.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

L'enseignant donne une image à un élève. Celui-ci doit mimer le sentiment. Le reste du groupe devine l'émotion mimée en justifiant sa réponse.

CONSIGNE

Observez bien votre camarade, expliquez son comportement, quel mot peut exprimer l'émotion ou le sentiment qu'il mime ?

L'enseignant insiste pour faire exprimer les sentiments par le corps, les postures, les gestes, les traits du visage, le regard, les expressions, les cris, les paroles, les grognements etc ...

L'élève ne se contente pas d'imiter les mimiques représentées mais de comprendre le sentiment et de le mimer à sa manière.



Jordan boude, il est en colère.

*Sa mine est renfrognée, il fronce les sourcils,
il a la bouche pincée...*



Bryan est étonné.

*Ses yeux sont écarquillés,
ses narines dilatées...*

Remarque : Cette activité peut aussi se dérouler collectivement à la manière du jeu « 1,2,3, soleil ». Tout le groupe participe. A l'annonce du mot par l'enseignant chacun exprime avec son corps et observe les autres..

Exemple : « 1, 2, 3 boudé ! » chacun cherche à mimer du mieux possible et fait des commentaires.

ÉTAPE 2

LES ACTIVITÉS DE STRUCTURATION, MOBILISATION EN CONTEXTE

SÉANCE 1 : LES ÉMOTICÔNES POUR REPRÉSENTER LES ÉMOTIONS

Cette séance permet de remobiliser les mots en introduisant de nouvelles représentations (les émoticônes). Elle doit aussi contribuer à enrichir le lexique par l'introduction d'autres mots des familles de sentiments qui n'ont pas été évoqués dans le contexte de l'histoire.

OBJECTIFS

- Désigner - Caractériser les émotions/sentiments (forme des yeux-bouche etc.).
- Représenter les sentiments.

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Émoticônes.
- Mots de la séance : Étonné, surpris, content joyeux, réjoui, énervé, en colère, effrayé, apeuré, stupéfait, satisfait, heureux, serein...
- **Mot à introduire** : la surprise, l'étonnement, l'impatience, la patience, la joie, la gaieté le bonheur, la peur, la détresse, le désespoir, l'inquiétude, la quiétude, la colère, la rage, l'épuisement, la tristesse, la bonne humeur, la mauvaise humeur...

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - Découverte des émoticônes

L'enseignant fait d'abord découvrir les émoticônes aux élèves. Puis les **élèves cherchent à associer** l'émoticône aux mots. L'enseignant peut faire des suggestions

Observations : Par la suite, on peut demander aux élèves de faire des mimiques devant un miroir ou encore de représenter par un dessin « à la manière de l'émoticône ».

2 - Associer les émoticônes aux ressentis du tableau de suivi.

À partir du tableau de suivi, réactiver le vocabulaire relatif aux ressentis. Attention, il s'agit de nommer les sentiments **sans revenir sur l'histoire**.

CONSIGNE

Nous reprendrons le tableau de suivi pour revoir les mots qui expriment les sentiments des personnages. Vous direz seulement les mots qui servent à dire ce qu'on ressent.

Ensuite, vous choisirez l'image-émoticône qui représente le mieux chaque mot.

Puis, avec votre aide, j'écrirai les noms des sentiments/émotions qui conviennent.

Observations : Le mot attendu est introduit dans une phrase très simple, sans contexte et mis en valeur comme le soulignement. (Il a peur/ il est effrayé).

SÉANCE 2 : MIEUX CONNAITRE ET ENRICHIR LE LEXIQUE DES SENTIMENTS

OBJECTIFS

- Comparer et classer le vocabulaire disponible.
- Savoir décliner un mot.
- Savoir trouver des synonymes, des antonymes, des expressions.

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Le tableau de suivi des ressentis.
- Des photos, des images.
- Des émoticônes.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES**1 - Remobiliser avec le jeu Memory émoticônes-images****2 - Catégoriser les sentiments**

L'enseignant propose aux élèves de classer les images qui évoquent les mots en fonction du critère ci-après :
Agréable /désagréable.

Puis les élèves discutent de ce classement pour affiner le sens et mettre en lien des synonymes, des antonymes, des expressions. Pour finir, les mots sont copiés pour mémoire dans un tableau. On peut y mettre un visuel et associer les mots à une illustration.

Exemple

Agréable 	Désagréable 
Content Bonheur heureux -soulagé- satisfait Détendu- rassuré Surpris - bonne surprise Serein- reposé- détendu- calme	Pas content - Mécontent Malheur - Malheureux Inquiet - Anxieux Mauvaise surprise Désespéré - Effrayé apeuré épouvanté - Terrifié En colère...

3 - Enrichir le tableau en introduisant d'autres mots.

Exemple de production

	
<p style="text-align: center;">AGREABLE</p> <p>content, joyeux, heureux tranquille, détendu, gai réjoui, enchanté souriant victorieux, calme, surpris satisfait (poli), quiet</p>	<p style="text-align: center;">DESAGREABLE</p> <p>fâché, en colère, fatigué frissonné de peur, énervé agacé, triste, apeuré furieux, désespéré, peur, las surpris, mécontent, enragé</p>

L'enseignant aide les élèves à introduire d'autres mots ou expressions qui ne figurent pas dans le tableau de suivi, notamment en lien avec le registre de la peur. Pour se faire, il peut leur montrer des images, des illustrations d'albums ou des photos ou encore évoquer une situation à l'oral.

SÉANCE 3 : LES FAMILLES DE SENTIMENTS

Objectifs

- Attacher chaque mot à une des quatre familles de sentiments.
- Exprimer la gradation d'un sentiment.

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Planche de familles de sentiments (à découper).
- Emoticônes (**Colère** : irrité - agacé - fâché - furieux. **Peur** : inquiet- apeuré- épouvanté).
- Images et émoticônes (Ravi, heureux, fâché, mécontent, étonné, surpris, serein, triste, peiné).

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

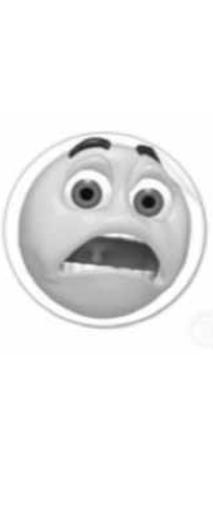
1 - Ranger les mots par familles de sentiments.

L'enseignant donne en vrac aux élèves les images des planches de familles de sentiments. Il leur demande de les ranger par famille de sentiment en justifiant leur choix.

CONSIGNE

Vous devez ranger les images par famille de sentiment. Quelle famille avez-vous trouvée ? Dites-moi son nom.

Par exemple dans la famille PEUR que mettez-vous ?

<h3>La peur</h3> <p>Ici la famille PEUR a été reconstituée. On procédera de même pour les autres familles.</p>			
			

Observations : Ici la famille PEUR a été reconstituée. On procédera de même pour les autres familles.

2 - Affiner le sens des mots :

En les ordonnant du moins intense au plus intense

L'enseignant doit faire découvrir la notion d'intensité. Il donne en vrac aux élèves les émoticônes d'une famille de sentiments COLÈRE et PEUR. Il les amène à dire qu'ils appartiennent à une même famille, puis à découvrir les degrés d'intensité du sentiment évoqué à partir de consignes ouvertes. Enfin, il leur demande de les ranger du moins intense au plus intense en nommant le sentiment et en justifiant leur choix.

La gradation des sentiments



En faisant des paires de synonymes

Ex : Ravi/ heureux, fâché/mécontent, étonné/surpris, triste/peiné

L'enseignant doit faire dire d'autres mots que le mot donné mais de sens équivalent.

En faisant des paires de sentiments opposés (trouver les contraires)

L'enseignant doit faire dire d'autres mots que le mot donné mais de sens contraire.

3 - Archiver - Exemples d'archivage

La tranquillité



M/G : calme, détendu, tranquille, serein, quiet.

Grands 1 G4/G5 : relâcé, tranquille, calme, détendu, serein.

Grands 2 G4/G5 : calme, tranquille, détendu, relâcé.

Grands 2 G1 : tranquille, calme, relâcé, détendu, quiet, doux.

Et toi, quand es-tu agacée ?

G1 : Classe Françoise :

Luane : « Je suis en colère quand mon papa me punit. »

Lea : « Je ne suis jamais agacée. »

Auréli : « Je suis énervée quand ma mère me réveille. »

G4 : Classe Françoise :

Klorane : « Quand on parle trop dans ma tête. »

Lucie : « Quand on crie trop dans ma tête. »

Jennifer : « Quand mon frère me tape. »

G2 : Classe Manuella :

Marie-Josée : « Quand ma maman me tape pour aller au lit. »

Taina : « Quand papa crie et m'envoie sur le fauteuil. »

G1 : Classe Sandra :

Thierry : « Quand quelqu'un me pousse, je suis agacé. »

Marie Suzy : « Quand on parle trop dans ma tête. »

Noahline : « Quand ma mère me gronde. »

SÉANCE 4 : LES ASSOCIATIONS ENTRE AMBIANCE/LIEU ET SENTIMENTS PERÇUS

OBJECTIF

- Remobiliser les mots en les associant à un lieu ou une ambiance.

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Photos-lieux ou photos/images-ambiances –on peut utiliser des reproductions de peintures (supports non fournis)
- Planche de familles de sentiments

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

Des lieux sont souvent associés à des ambiances et des ressentis. Ce travail d'association (sentiments /lieux) par l'élève va permettre de créer un cadre évocateur qui va remobiliser les mots.

1 - Associer lieu /ambiance et sentiments perçus

Les élèves choisissent des images/photos d'endroits, ou symbolisant une ambiance et l'associent à une famille de sentiments en évoquant tous les ressentis qu'elles suggèrent.

Les images servent d'ancrage mais les élèves peuvent aussi désigner ou proposer des lieux qui n'y sont pas représentés.

2 - Jeu : Le mot gagné

L'élève tire une image-ambiance-lieu. L'enseignant lui propose un mot émotion à utiliser. L'élève doit employer ce mot dans un contexte précis et à bon escient en l'associant au lieu qu'il a tiré pour gagner le mot. À la fin du jeu celui qui a le plus de mots l'a gagné. Si l'activité est trop difficile individuellement, l'enseignant peut aussi faire produire collectivement à partir d'une image et d'un mot.

CONSIGNE

Invente une courte histoire à partir d'une photo/image-lieu. Attention, dans ton histoire tu dois obligatoirement dire le mot ou les mots qui expriment l'émotion.

L'élève associe les deux éléments dans un court récit. Il peut introduire le personnage de son choix ou encore se mettre lui-même en scène.

L'enseignant engage les élèves à enrichir la syntaxe des phrases. Il favorise l'utilisation des mots et expressions vus et de phrases de formes variées (négatives, affirmatives ...).

Ex: Peur. Petit récit en utilisant les mots de la liste ==> tonnerre, fantôme, nuit, effrayé, vert de peur, maison hantée.

3 - Archivage

L'enseignant peut noter quelques productions remarquables en les classant par thèmes, par famille d'émotion.

ÉTAPE 3

ACTIVITÉS DE MÉMORISATION - EVALUATION

SÉANCE 1 : NOTRE TABLEAU DES RESENTIS

Il s'agira cette fois de reprendre les mots et de les expliquer en mobilisant le vécu personnel.

OBJECTIFS

- Désigner - Caractériser les émotions/sentiments (gestes - postures - expressions du visage : forme des yeux-bouche etc.).
- Produire une courte phrase pour expliquer - donner un sens aux mots que l'on a appris.

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Images - Photos
- Tableau des ressentis de l'album
- Familles de sentiments
- Papier format affiche

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - L'enseignant fait d'abord reparler sur les affichages des séances précédentes.

2 - L'enseignant sélectionne quelques mots pour produire cette phrase très sommaire, qui contient et explique le mot. L'enseignant demande aux élèves de prendre appui sur leur expérience personnelle.

CONSIGNE

Pour bien compléter ce tableau, nous je vous propose d'écrire une petite phrase qui explique le mot et qui dit à quel moment ou occasion on peut ressentir cette émotion/ ce sentiment..

.Les propositions seront notées dans un tableau comme ci-dessous

Mots	Images ou photos Les photos des élèves de la séance de mime peuvent être utilisées	Court exercice d'écriture dictée à l'adulte pour noter le scénario associé aux mots...
Étonnée		Quelque chose arrive et on ne s'y attend pas on est surpris, étonné. = L'étonnement, la surprise
Ravi - Très joyeux - Réjoui		Je suis ravi quand je suis très content. J'ai eu le jouet que je voulais à Noël, et je l'ai mérité...
Mécontent - Fâché		Il est n'est pas content...
En colère - Furieux		La rage : c'est être très fâché, très énervé
Inquiet - Anxieux		
Agacé - Irrité		
Las - Épuisé		

Observations : *Travailler sur quelques définitions en veillant à ce que les mots soient bien compris. Choisir les mots qui mettent en relief des gradations.*

SÉANCE 2 : LES EXPRESSIONS DE VISAGE, À LA MANIÈRE DE SAULNIER BLACHE

OBJECTIFS

- Réinvestir le vocabulaire des émotions à partir d'une œuvre d'art.

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- «Jambon and Co» Saulnier Blache.



Observer, en fonction de l'effet recherché, la place des pupilles dans les yeux, la position des sourcils, la forme de la bouche....

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - Analyse de l'œuvre

2 - Réalisation d'un trombinoscope imaginaire à partir des œuvres de SAULNIER BLACHE

- Distribuer une feuille où apparaissent huit gabarits : forme de visage nu. C'est le trombinoscope vierge.
- Pour chaque visage, au crayon à papier, l'enseignant demande aux élèves de placer les pupilles des yeux, les sourcils, la bouche afin de donner une expression différente à chaque visage : colère, étonnement, joie, peur, ...
- Ensuite chaque élève colorie les visages au feutre en laissant l'intérieur des yeux blancs mais avec la pupille en noir. Puis il colorie le fond de chaque cadre avec une couleur qui contraste bien avec celle choisie pour colorier le visage.

3- Echanges autour des productions et archivage

SÉANCE 3 : DICTÉE À DESSINER

OBJECTIFS

- Réinvestir les mots présentés par le dessin de visage manifestant un sentiment/une émotion.

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Du matériel de dessin pour chaque élève.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1- Dictée

L'enseignant dicte un petit texte qui indique les différents traits de visage. Les élèves dessinent au rythme de la dictée.

2- Discussion

Les échanges autour des réalisations seront l'occasion de réemployer les mots appris.

Les dessins peuvent être légendés et archivés. L'activité peut être reprise à partir d'un autre petit texte. Un élève peut aussi inventer une dictée.

Exemple de texte : L'enseignant modifie les textes à sa guise.

1 - « Vous commencez par le nez, il est très gros. Les yeux sont tout noir, fermés très fort. ! La bouche est toute tordue. Les joues sont rouges. N'oubliez pas les sourcils au-dessus, formés d'une seule barre très épaisse... terminez par les cheveux tombant et quelques gouttes de sueur autour de la tête... »

2 - Sa tête est bien ronde. Ses cheveux sont très ébouriffés, comme un gribouillis sur son crâne et ses yeux sont ronds, comme sa bouche grande ouverte sur ses dents, ...beaucoup de dents, son petit nez est droit. Autour de son visage tout vibre,...

3 - Sa tête est grosse comme une tomate toute molle et ses grandes oreilles laissent échapper la fumée. Ses cheveux sont dégoulinants de glue et on ne voit pas très bien ses yeux qui sont comme deux petits points très rapprochés.

La discussion qui suivra autour des réalisations doit faire remobiliser le vocabulaire émotionnel et les traits du visage qui s'y rapportent. Les dictées à dessiner peuvent aussi se dérouler à partir de portraits d'artistes.

Autres situations de réemploi

- Associer images et mots (domino des émotions)
- Réaliser un imagier des émotions en produisant des photographies illustrant les mots.
- Raconter un épisode de vie de la classe (incident à la récréation) en utilisant un lexique précis.
- Utiliser les adverbes pour donner des consignes de déplacement (calmement / tranquillement)
- Jouer les émotions que l'on tire au sort sur des images ou émoticônes.

Éléments de Bibliographie

Mettre à disposition des élèves dans le coin bibliothèque de la classe des livres :

- ***Les petites (et les grandes) émotions de la vie***, Montse Gisbert, Éditions Alice Jeunesse
- ***L'imagier des sentiments de Félix***, Didier Lévy et Fabrice Turrier, Éditions Nathan
- ***Sentiments, de la tristesse à la joie***, Rocca Nuria, Éditions Ulisse
- ***Quelle émotion?!***, Cécile Gabriel, Éditions Mila
- ***Comment te sens-tu ?***, Aliko, Éditions Kaléidoscope
- ***Zinzin***, Bénédicte Guettier, Éditions École des Loisirs
- ***Des larmes aux rires***, Claire d'Harcourt, Éditions Seuil (les émotions et les sentiments dans l'art)
- ***Grosse colère***, Mireille d'Allancé, Éditions École des loisirs
- ***Les émotions en grande forme***, Éditions Nathan
- ***Trop timide !*** Christine Naumonn-Villemin, Éditions Kaléidoscope
- ***Observe... les visages***, Éditions Nathan
- ***J'ai le cafard !***, C.M Milen-Christine, Davenier, Éditions Kaléidoscope
- ***L'oiseau grognon***, Jeremy Tankard, Éditions Seuil Jeunesse
- ***Celestin Zoi***, Ane Seychal, PLB Éditions
- ***Ça arrive à tout le monde ... Le bonheur***, de Jane Bingham - Éditions les deux souris (dans la même collection : ***La colère, la peur, la tristesse***)
- ***Ne t'inquiète pas petit ours***, Greg Foley, Albums Circonflexe
- ***Papa, P.***, Corentin, Éditions École des loisirs
- ***Va-t'en, gros loup méchant !***, Père Castor Flammarion
- ***Qui a peur du loup ?***, F.Joly et JN. Rochut, POCKET jeunesse
- ***Elinor n'aima pas l'école***, C. Naumann-Villemin, M. Barcillon, Éditions Kaléidoscope - École des loisirs
- ***Mon jour de chance***, Keiko Kasza, Editions kaléidoscope
- Logiciel « ***activ.inspir*** »

Autour du verbe « manger »

Introduction : Avec les relations de synonymie, les enfants sont initiés dès leur plus jeune âge au plaisir de disposer de plusieurs mots pour évoquer une même réalité. Cet enrichissement de leur « palette lexicale » induira les premières découvertes sur les registres de langue. [Doc application page 47]

La séquence autour du verbe « manger » met en jeu un ensemble de mots qui ont le même sens que le verbe « manger » à quelques traits de signification près. Elle se penche sur les relations de sens qui seront étudiées à travers des activités de catégorisation successives. Ces dernières permettent d'établir une meilleure compréhension de la diversité de verbes et d'expressions relatives à l'action de manger.

COMPÉTENCES

- Comprendre les sens des mots et les sens d'un mot nouveau en contexte
- Comprendre les notions de synonymie, de polysémie, de sens propre et de sens figuré



CHAMP LEXICAL

Noms	déjeuner, goûter, dîner, petit- déjeuner, repas, collation, soupe, voracité, gourmandise, appétit, faim, gloutonnerie, festin, pique-nique...
Verbes	brouter, goûter, déjeuner, dévorer, engloutir, grignoter, déguster, picorer, avaler, croquer, déguster, se régaler, gober, ingurgiter, ronger, becqueter, butiner, s'alimenter, se nourrir, souper, se repaître, se gaver, s'empiffrer, se délecter, s'empiffrer...
Adverbes	goulument, avidement, voracement, gloutonnement...
Adjectifs	affamé, alléchant, savoureux, succulent, appétissant, délicieux, exquis, fameux, vorace, gourmand, dégoutant, immangeable, écœurant, infecte répugnant, repoussant, goinfre, glouton...
Expressions	avoir un appétit d'oiseau, manger comme un moineau, manger sur le pouce, avoir un appétit d'ogre, avoir une faim de loup, se lécher les babines, casser la croûte, avaler tout cru... manger ses mots, dévorer du regard... être fin gourmet...

ÉTAPE 1 SITUATIONS D'OBSERVATION : DÉCOUVERTE ET PRISE DE CONSCIENCE

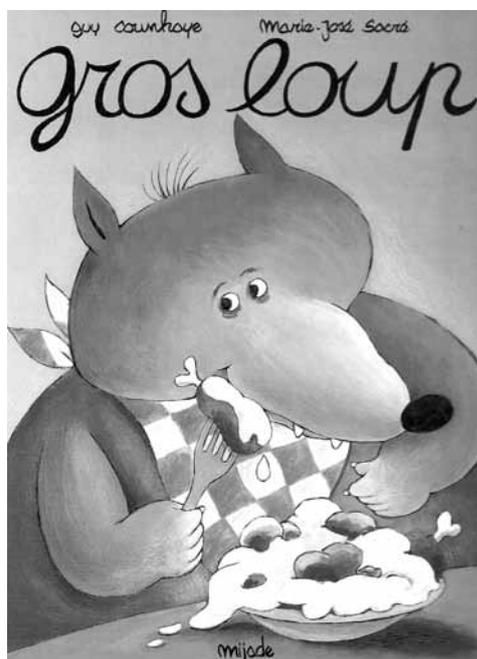
SÉANCES PRÉALABLES : DÉCOUVERTE DU MONDE

Titres proposés :

*Le géant de Zéralda, Le bonhomme pain d'épice,
Mon jour de chance, Les deux goinfres,
Le petit poucet, Boucle d'Or et les 3 ours,
Gobetou le loup, L'ogre qui avait peur des enfants,
Les 3 loups, Gros loup, À table*

Gros loup

G. counhaye et M-J. Sacré, Éditions Mijade



SÉANCE 1 : EXPLIQUER DES MOTS AYANT UN SENS PROCHE

OBJECTIF

- Identifier et nommer les mots qui font partie de la classe d'un générique donné.

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Etiquettes mots : brouter, goûter, déjeuner, dévorer, engloutir, grignoter, déguster, picorer, savourer.
- Affiche-mémoire : papier affiche.
- Illustrations éloquentes à sélectionner dans des albums.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - L'enseignant énonce la liste de verbes : Dévorer, brouter, goûter, déjeuner, engloutir, bouffer, grignoter, déguster, picorer, savourer, butiner.

Observations : Manger est le terme générique, il ne faut pas l'introduire dans la liste car les élèves doivent trouver ce verbe eux-mêmes. Le nombre de verbes soit suffisamment important pour le faire émerger.

CONSIGNE

Voici une série de mots, dites à quoi ils vous font penser.

Les élèves disent ce que leur évoquent ces mots. (« cela fait penser à manger »).

CONSIGNE

Maintenant pour expliquer tous ces mots, dites-moi où vous les avez entendus et ce qu'ils veulent dire...

Les élèves expliquent sommairement les mots. L'enseignant accepte les explications même incomplètes. Il note le premier jet collectif sur une affiche qui servira de support à l'archivage en fin de séquence. C'est un écrit provisoire. Chaque nouveau jet l'enrichit. Ces pratiques langagières de relecture et de reformulations multiples permettent de structurer la pensée des élèves. L'écrit « définitif » signe l'aboutissement de l'apprentissage.

Exemple de premier jet

Brouter : inconnu

Déguster : goûter, quand on aime quelque chose, on continue de manger

Picorer : manger comme des poules avec le bec, du maïs

Savourer : on aime ce qu'on mange

Butiner : l'abeille prend du pollen dans les fleurs pour faire du miel

Grignoter : manger comme des lapins

Dévoré : manger comme un ogre

Engloutir : manger comme un ogre

Déjeuner : les céréales, le lait, on mange le matin

Observations : Seul « brouter » est inconnu mais il est possible d'inférer son sens car il appartient à la liste.

SÉANCE 2 : FAIRE ÉVOLUER LES DÉFINITIONS DES MOTS ET ILLUSTRER LES MOTS EN CONTEXTE

OBJECTIFS

- S'approprier le sens des mots en contexte.
- Trouver une illustration pertinente aux mots.
- Produire une définition plus précise (deuxième jet).

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Le premier jet.
- Illustrations d'albums lus en classe, autres images ou photos.
- Feuille format affiche.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

- 1 - Rappel des mots et des définitions notées dans le premier jet
- 2 - Recherche d'illustrations pour les mots de la séance 1

CONSIGNE

Vous devez mieux expliquer les mots de la liste. Pour vous aider voici des illustrations, des images et des photos, choisissez celles qui correspondent le mieux aux mots...

Observations : Si les élèves ont des difficultés à faire une recherche sélective et ciblée dans un livre l'enseignant peut sélectionner les illustrations au préalable et demander d'y associer les verbes de la liste.

3 - Mime guidé

L'enseignant demande à un élève de mimer un mot et aux autres de décrire et de commenter les gestes de leur camarade. L'enseignant recommence l'opération pour chaque verbe.

Observations : Savourer et déguster ont un sens proche comme dévorer et engloutir. Mais leur usage peut être différent en fonction de la situation. Dévorer c'est manger en déchirant avec les dents ou en émettant de grands bruits, c'est aussi manger avec voracité. Aussi, ce terme s'applique plus volontiers à l'absorption d'un solide qu'à celle d'un liquide. Engloutir signifie avaler gloutonnement, sans mâcher et on l'utilise aussi bien pour un liquide qu'un solide.

4 - Ecrire les mots et associer une explication (dictée à l'adulte)

L'enseignant note les explications des élèves. (Deuxième ébauche de définition).

Cette affiche joue le rôle d'une banque de mots à garder pour les séances suivantes. Les illustrations sélectionnées par les élèves seront annexés dans un tableau. L'enseignant précise alors que cette banque de mots sera le support des prochaines activités.

Exemples de production



PICORER

La poule pique par terre. Les poules attrapent des graines avec leur bec. Les poules mangent avec leur bec des graines de maïs. Même les oiseaux picorent.
Les poules et les coqs mangent avec leur bec des graines de maïs.



ENGLOUTIR

Elle ouvre grand la bouche et elle mange et elle avale.
Elle mange tout, en ouvrant grand la bouche.
Ouvrir grand la bouche et avaler tout gros.



GRIGNOTER

La dame prend un petit peu, elle remonte et elle reprend.
Brendre un bout pour manger.
On goûte, on mange lentement des petits morceaux avec ses doigts.
Ça veut dire que quand on grignote dans la journée, on peut prendre un paquet de bonbons.

ÉTAPE 2

ACTIVITÉS DE STRUCTURATION - MOBILISATION EN CONTEXTE

SÉANCE 1 : CATÉGORISER EN FONCTION DE LA MANIÈRE DE MANGER

Manger vite - Grande quantité / Manger lentement - Petite quantité

OBJECTIFS

- Classer les mots en fonction de la manière de manger et de la quantité de nourriture absorbée.
- Connaître des synonymes de « manger ».

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- La banque de mots.
- Papier format affiche sous forme de tableau à deux colonnes.

1 - Rappeler le sens des verbes avec l'affiche, banque de mots

L'enseignant relit les définitions des élèves.

2 - Catégoriser

L'enseignant demande d'abord aux élèves de ranger les verbes dans des catégories en choisissant un critère de leur choix. Puis il les aide à s'interroger sur la manière de manger, évoqué par chaque verbe avant de leur proposer le classement dans le tableau à deux colonnes.

CONSIGNE

Nous avons vu que ces mots signifient tous « manger ». Mais ils n'ont pas tout à fait le même sens. Pour mieux comprendre chacun de ces mots nous allons les comparer, voir ce qui est pareil et ce qui ne l'est pas ...

Je vous propose de les ranger en vous rappelant leur sens.

L'activité doit permettre d'obtenir un classement dans un tableau à deux colonnes. (Sur une feuille, proposer le tableau vierge ci-après.)

Manger vite / Gros morceaux	Manger lentement / Petits morceaux

3 - Trouver d'autres mots de chaque catégorie

CONSIGNE

Vous connaissez des verbes à ajouter dans le tableau. Expliquez.

L'enseignant recueille les propositions, anime un débat autour des réponses. Il demande aux élèves des justifications puis il écrit la réponse consensuelle dans le tableau.

Si les élèves ne trouvent pas, il peut leur proposer au choix la liste de mots qui suit : **Croquer, se régaler, gober, ingurgiter, ronger, becqueter, souper, se repaître, se gaver, s'empiffrer, se délecter, se goinfrer...**

Observations : D'autres mots n'entreront pas dans ce classement car ils sont plus neutre (s'alimenter, avaler, se nourrir, ...) ou ils suggèrent un autre type de classement les élèves devront alors chercher comment prendre en compte ces différents.

SÉANCE 2 : CATÉGORISER EN FONCTION DE CELUI QUI MANGE (HUMAIN- ANIMAL)

OBJECTIFS

- Développer la flexibilité catégorielle.
- Distinguer les verbes relatifs à l'alimentation des personnes et des animaux.

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Le premier tableau.
- La banque de mots.
- Papier format affiche déjà sous forme de tableau à deux colonnes.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

- 1 - Rappeler l'activité de la séance précédente.
- 2 - Catégoriser (trouver un autre critère de classement et l'appliquer).

CONSIGNE

Vous savez comment exprimer les différentes manières de manger... C'est ce que nous avons noté dans ce tableau... Mais ces verbes donnent d'autres informations, dites-les moi... Indiquez-moi ce qui permet des les ranger ensemble.

L'enseignant pose des questions ouvertes qui aide l'élève à réfléchir sur les mots et à synthétiser les informations (banque de mots). L'activité aboutit à un deuxième classement :

Humain (Ajouter une image)	Animal (Ajouter une image)

2 - Trouver d'autres mots de chaque catégorie

CONSIGNE

Vous savez comment exprimer les différentes manières de manger... C'est ce que nous avons noté dans ce tableau... Connaissez-vous d'autres verbes qui pourraient compléter le tableau, dites lesquels et pourquoi.

L'enseignant recueille les propositions, anime un débat autour des réponses. Il demande aux élèves des justifications puis il écrit la réponse consensuelle dans le tableau.

Si les élèves ne trouvent pas, il peut leur proposer au choix la liste de mots qui suit :

Liste de mots : ronger- becqueter- ruminer...

L'enseignant amène les élèves à comprendre que certains mots seront acceptés à la fois pour les animaux et pour les humains (grignoter, picorer). Il pourra recourir à la relecture du premier tableau pour la comparaison.

Cela facilitera ensuite l'introduction des expressions figées.

SÉANCE 3 : CATÉGORISER EN FONCTION DU MOMENT DU REPAS

OBJECTIFS

- **Développer la flexibilité catégorielle.**
- **Mettre en évidence l'utilisation d'un même mot (le verbe et le nom) pour définir l'action et le nom du repas.**
- **Connaitre les contenus, les usages autour des repas.**

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- La banque de mots.
- Papier format affiche déjà sous forme de tableau à deux colonnes.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - Distinguer le sens d'un mot selon le contexte (Les différents sens du mot « goûter »)

On part du mot **goûter** (Faire émerger deux sens selon le contexte) : verbe : goûter - nom : le goûter.

CONSIGNE

La dernière fois, nous avons vu le mot « goûter ». Aujourd'hui nous allons comprendre tout ce que ce mot veut dire. Dites-moi tout ce à quoi ce mot vous fait penser.

L'enseignant prend appui sur la définition donnée auparavant pour faire expliquer et distinguer les deux sens :

«On prend un peu d'aliments, pour voir si c'est bon, si on aime, si c'est chaud...» : on goûte, c'est l'acte.

«C'est ce qu'on mange à la récréation, à la maison, à 4 heures » : le goûter, c'est le nom du repas qui est pris.

L'enseignant pourra faire déduire un nouveau critère de classement : le nom du repas.

Verbe	Sens	Nom du repas
Gouter	Prendre un repas à 4 heures	Le goûter

2 - Connaître le nom des repas de la journée

CONSIGNE

D'autres mots indiquent le moment du repas, nous allons les apprendre. Dans la liste des mots que nous avons sur la banque de mots, quel autre mot indique le moment d'un repas ?

Maintenant, plaçons le mot déjeuner dans le tableau. Complétons le tableau ensemble.

Faites de même pour les autres mots qui indiquent le moment du repas que vous avez trouvé.

Les élèves indiquent des mots qui désignent le moment du repas. Ils proposent peu de mots, l'enseignant peut éventuellement introduire les mots (petit-déjeuner, dîner, souper, pique-niquer).

Puis les élèves complètent le tableau à partir du mot déjeuner».

À partir du tableau, l'enseignant place les autres verbes :

Verbe	Sens	Nom du repas
Gouter	Prendre un repas à 4 heures	Le gouter
Déjeuner	Prendre un repas à midi	Le déjeuner
Petit-déjeuner		
Dîner		
Souper		
Pique-niquer		

Ensuite l'enseignant demande aux élèves de préciser les contenus possibles de chacun des repas. Exemple :

Nom	Moment	Les contenus possibles
Déjeuner	Midi	pâte, poulet, carotte, légumes vert, viande, dessert
Gouter	récréation : après-midi	biscuits, jus, compote, fruit

Par la suite, les élèves recherchent des images qui pourraient illustrer les différents repas de la journée.

L'enseignant peut prendre des photos aux moments des repas pris à l'école puis prévoir un moment (pendant l'accueil par exemple) pour choisir les images rapportées et les coller dans le tableau pour la trace écrite.

SÉANCE 4 : LES EXPRESSIONS FIGÉES

OBJECTIFS

- Connaître des expressions autour de «manger».
- Approcher les notions de sens propre et figuré.

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Images évoquant les expressions : *avoir un appétit d'oiseau, manger comme un moineau, manger comme un cochon, avoir un appétit d'ogre, avoir une faim de loup, se lécher les babines, ...*
- *Manger sur le pouce, manger ses mots, manger des yeux, dévorer du regard, casser la croûte...*

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

1 - Autour de manger

L'enseignant demande aux élèves d'interpréter les expressions suivantes : *manger comme un cochon, avoir un appétit d'ogre, avoir une faim de loup, un appétit d'oiseau.*

Expressions plus difficiles et parfois inconnues : *manger sur le pouce, casser la croûte (le casse croûte), se lécher les babines...*

Les élèves font un dessin et le légendent.

1 - Sens figuré

L'enseignant demande aux élèves d'interpréter les expressions suivantes : *Dévorer des yeux, manger ses mots, manger l'argent, dévorer un livre.*

Il veille à introduire l'expression dans une phrase pour faciliter son interprétation.

Observations : L'enseignant peut utiliser le mime.

ÉTAPE III - ACTIVITÉS MÉMORISATION - EVALUATIONS

SÉANCE 1 : COROLLE LEXICALE

Ce dispositif convoque l'exploration d'un mot en récapitulant les éléments lexicaux travaillés autour de ce mot. La corolle lexicale permet de multiplier les points de vue autour du mot étudié.

OBJECTIFS

- Produire un outil d'archivage de type récapitulatif

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Papier format affiche.
- Les productions des séances précédentes.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

L'enseignant organise toutes les informations autour du verbe générique « manger » dans une corolle lexicale. Il s'agit d'une fleur avec au cœur, le thème central « manger » et dans les pétales les différents éléments travaillés sont déclinés.

Il écrit les propositions dans une corolle en expliquant cette organisation. Cette affiche sera l'écrit définitif.

SÉANCE 2 : RÉPONDRE À LA QUESTION /PRODUIRE UNE PHRASE

OBJECTIFS

- Mobiliser les mots appris.

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- Les textes suivants :

Eugène a une faim de loup en revenant de l'école. Que fait-il en arrivant à la maison ?

Aurélie ne se sent pas très bien ce matin. Elle peine à avaler son petit déjeuner. Comment mange-t-elle ?

- Continuer sur le même modèle pour faciliter le réemploi des autres mots.

DÉROULEMENT ET CONSIGNES

Demander aux élèves de répondre aux questions en utilisant à chaque fois des mots différents.

L'élève peut proposer une question à son tour.

Entre les séances demander aux élèves de rechercher des images (prospectus) qui pourraient illustrer les contenus des différents repas.

Éléments de Bibliographie

- Le géant de Zéralda, T. Ungerer, Éditions L'école des loisirs
- Le bonhomme pain d'épice
- Mon jour de chance, K. Kasza, Éditions L'école des loisirs
- Patatras, P. Corentin, Éditions L'école des loisirs
- Les deux goinfres, P. Corentin, Éditions L'école des loisirs
- Le petit poucet
- Boucle d'Or et les 3 ours
- Gobetou le loup
- L'ogre qui avait peur des enfants, M-H Delval, P. Denieuil, Éditions Bayard jeunesse
- Les 3 loups
- Gros loup, G. Counhaye et M-J. Sacré, Éditions Mijade

Achévé d'imprimé sous les presses de l'imprimerie Jouve en septembre 2012
Dépôt légal : octobre 2012