

LES CAHIERS PEDAGOGIQUES

Pour les professionnels du préscolaire

LES JEUX ET LES ACTIVITES DE LANGAGE AU PRÉSCOLAIRE

SOMMAIRE

Introduction	4
--------------	---

1^{ère} PARTIE

A LA DECOUVERTE DE JEUX, AVEC OU SANS MATERIEL, POUR SOUTENIR LES ACTIVITÉS DE LANGAGE

Les séances de langage autour d'un jeu	6
Tableau récapitulatif des jeux et activités de langage	9
Ma carte préférée	11
L'imagier	12
On joue au nom de ...	13
Le portrait	14
La boîte à trésors	17
Le jeu des erreurs	18
Je passe à l'action	27
Le sachet-surprise	28
La guirlande de pensées	29
Le jeu de la comédie	30
Les devinettes	31
Avec mes mains...	35
Le téléphone	36
Les aventures de ma tante	37
Les cartes à parler	38
Retrouver son jumeau	48
J'ai ...Qui a... ? (En arabe et en français)	54
Découvrir une œuvre picturale avec cache	68
Comparer deux œuvres picturales	72
Les métiers	75
Les images étranges	97

2^{ème} PARTIE

A LA DECOUVERTE DES POSTERS POUR SOUTENIR LES ACTIVITÉS DE LANGAGE ET AUTRES ...

Pourquoi utiliser les posters au préscolaire ?	105
Comment choisir les posters ?	107
Comment préparer la séance de langage avant l'utilisation d'un poster ?	109
Comment lire un poster ?	110
Quelles sont les autres activités autour du poster ?	115
Quelle évaluation ?	119
L'école	120
La maison	125
Découverte d'un poster	128
La santé	139
L'alimentation	143
L'automne	146
La ville	150
La campagne- Le printemps	155
Le parc	159
La ferme	163
Le zoo	169
L'été – Les vacances	172
Webographie	178



INTRODUCTION

Ce guide est consacré aux activités de langage oral. Il regroupe un ensemble de propositions d'activités basées sur des jeux (avec ou sans matériel) ainsi que sur des posters. Il a pour objectif de proposer une grande variété d'idées et de supports pédagogiques afin d'aider les éducateurs¹ à animer les séances de langage, en arabe et en français, avec les jeunes enfants.

Contrairement à ce qui se pratique le plus souvent dans les classes, la séance de langage ne doit pas être laissée au hasard. Pour aider tous les enfants à progresser dans la maîtrise du langage mais aussi de la langue (arabe ou française), il est nécessaire de mettre en place une séance quotidienne de langage qui comporte un objectif d'apprentissage précis qui concerne des compétences de communication, de compréhension, d'évocation ou encore d'enrichissement du vocabulaire.

Par exemple : décrire un poster, construire une phrase simple, utiliser un type de phrase, répondre à des questions, apprendre 5 mots, ...

Cet objectif se situe en lien avec un champ lexical déterminé.

Ce champ lexical est défini à partir de l'histoire déclenchante et du thème du projet d'activités en cours, selon le niveau de l'enfant et la période de l'année scolaire.

Quelle que soit la langue utilisée, le champ lexical doit être déterminé à l'avance pour la période donnée. Il est évident que ce champ lexical ne sera pas seulement « enseigné » à travers les séances de langage mais également à travers tous les autres champs disciplinaires. C'est une des raisons pour laquelle un thème identique est retenu pour tous les champs disciplinaires. Ce thème joue un rôle fédérateur et amplificateur de l'enrichissement du vocabulaire en cours.

Dans un contexte bilingue, l'objectif de la séance de langage dans une langue peut être reprise le lendemain dans l'autre langue.

¹ Pour faciliter la lecture, nous utiliserons tout au long de ce document le mot éducateur qui inclut les éducatrices qui sont largement présentes dans le secteur préscolaire.

Toutes les propositions de jeux ou d'activités, qui sont développées dans ce document, peuvent être reprises et aménagées selon le thème en cours en faisant varier la consigne ou en préparant de nouveaux outils adaptés au champ lexical visé.

La première partie de ce guide est réservée aux jeux de langage avec ou sans support. Chaque jeu est accompagné d'une fiche pédagogique qui aide l'éducateur à programmer les différentes étapes de sa séance et les prolongements possibles.

La deuxième partie de ce guide est consacrée à l'usage des posters. Une sélection de posters a été effectuée en tenant compte des thèmes développés au préscolaire et du niveau des enfants.

Le but de ce livre est de fournir aux éducateurs, à partir d'objectifs précis, des idées et des outils qui visent à développer le langage des enfants en s'appuyant sur une pédagogie active.

1^{ère} PARTIE

**A LA DECOUVERTE DE JEUX
AVEC OU SANS MATERIEL
POUR SOUTENIR LES ACTIVITÉS DE LANGAGE**

LES SEANCES DE LANGAGE AUTOUR D'UN JEU

Les séances de langage au préscolaire visent à développer chez l'enfant : la prise de parole en se faisant comprendre des autres, la participation aux échanges, l'utilisation de phrases, de plus en plus longues construites avec justesse d'un point de vue syntaxique et lexical, la compréhension de tout ce qui se dit et particulièrement les consignes, l'usage d'un langage progressivement distancié du factuel et enfin, l'enrichissement qualitatif et quantitatif des mots utilisés.

Les séances suivent une progression des apprentissages, tout au long du préscolaire, avec des particularités propres à l'utilisation de la langue arabe ou française.

Ces séances de langage sont toujours en lien avec le thème du projet d'activités ou de l'histoire en cours. Elles permettent ainsi de renforcer la compréhension du thème en question en élargissant les connaissances générales de l'enfant (en particulier grâce à l'apport d'outils pédagogiques iconographiques). Elles permettent également de se centrer sur un champ lexical, préalablement défini (en arabe et en français).

L'éducateur sélectionne le support pédagogique le mieux adéquat à la réalisation de sa séance de langage. Certains outils doivent être adaptés au thème en cours et bien sûr préparés avant la séance pratique.

Pour aider l'éducateur à sélectionner le jeu le plus efficient pour sa séance de langage, un tableau récapitulatif (ci-après) présente le nom du jeu, le thème traité, les notions de langage abordés et les objectifs de langage qui sont poursuivis.

Certains principes sont mis en place pour permettre la réussite de la séance de langage.

Planifier, autant que possible, des séances de langage d'environ 15 enfants.

Dans un petit groupe, l'éducateur peut s'adresser individuellement à chaque enfant. Le tour de rôle dans les jeux revient plus vite et, à la fin de la séance, tous les enfants ont eu l'opportunité de prendre la parole.

Organiser le groupe en créant une véritable situation de communication.

Dans cette perspective, l'installation des enfants est d'une grande importance.

- ♦ Les enfants sont assis en cercle.
- ♦ Tout le monde doit pouvoir se voir.

- ♦ L'éducateur est assis au même niveau que les enfants. Il est important que lorsque des personnes communiquent, leurs visages soient à peu près à la même hauteur.

Créer une situation ludique

Toutes les activités de langage peuvent s'appuyer sur des jeux ou des situations ludiques. Cependant l'activité ludique est pensée par l'éducateur dans une perspective pédagogique. L'éducateur ne perd pas de vue son objectif d'apprentissage, tout au long de la séance.

Créer les conditions de sécurité intérieure chez l'enfant qui favorise leur participation.

Ces conditions reposent sur :

- ▶ Le respect des règles de prise de parole et de distribution de la parole entre les enfants. C'est à l'éducateur de veiller à leur respect. Sinon ce sont toujours les mêmes enfants (les plus rapides et les plus à l'aise dans le langage) qui occuperont toute la séance.
- ▶ Le respect des personnes. L'enfant, qui se trompe ou qui ne sait pas, doit avoir la certitude qu'il ne sera pas moqué par les autres enfants, ni par son éducateur.
- ▶ Le droit de se tromper, de commettre des erreurs et de pouvoir, si nécessaire se corriger. Si l'enfant n'y parvient pas, l'éducateur appelle à l'aide un autre enfant pour apporter la réponse.
- ▶ Encourager tous les enfants. L'éducateur fait preuve de bienveillance, motive, écoute avec attention. Elle soutient, si nécessaire, l'énoncé de l'enfant pour le compléter ou pour l'ajuster.

Evaluer ce qui s'est passé au cours de la séance de langage.

L'éducateur a le souci permanent d'évaluer le résultat de la séance de langage.

L'évaluation porte sur :

- ♦ Le niveau de participation des enfants
- ♦ La motivation des enfants
- ♦ La pertinence du jeu ou de l'outil utilisé
- ♦ L'atteinte ou pas de l'objectif visé
- ♦ Le repérage des erreurs récurrentes (qui guide pour la suite à donner)
- ♦ Le repérage des enfants en grande difficulté (pour reprendre dans un groupe plus petit l'activité en variant le jeu ou le support si nécessaire)
- ♦ L'étape suivante à prévoir pour refaire, poursuivre ou approfondir l'apprentissage en cours

L'éducateur n'hésite pas à refaire la même activité avec le même support si elle reste motivante pour les enfants afin de renforcer la mise en mémoire.

Tableau récapitulatif des jeux de langage

JEUX	THEME	NOTIONS DE LANGAGE	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE
Ma carte préférée	Tous les thèmes organisés par champs lexicaux	Les noms	Apprendre du vocabulaire
L'imagier	Tous les thèmes organisés par champs lexicaux	Les noms	Apprendre du vocabulaire
On joue aux noms de ...	Tous les thèmes organisés par champs lexicaux	Les noms	Apprendre du vocabulaire Ecouter celui qui parle
Le portrait	Les parties du visage Les vêtements	Les noms La phrase interrogative	Apprendre du vocabulaire Ecouter celui qui parle Poser des questions
La boîte à trésors	Tous les thèmes organisés selon les objets choisis	Les noms La phrase interrogative	Apprendre du vocabulaire Ecouter celui qui parle Poser des questions
Le jeu des erreurs	Le pré - Le champ La maison - La famille	Les noms La phrase affirmative	Décrire un poster Comparer deux posters
Je passe à l'action	Verbes d'action usuels	Les verbes Les pronoms (Je / Tu)	Comprendre une consigne Construire une phrase
Le sachet surpris	Tous les thèmes avec adaptation des objets	La phrase interrogative	Apprendre du vocabulaire Ecouter celui qui parle Poser des questions
La guirlande des pensées	Tous les thèmes	La phrase affirmative NOM + VERBE + COMPLEMENT	Ecouter celui qui parle Poursuivre un échange
Le jeu de la comédie	Tous les thèmes	L'intonation	Répéter une phrase en respectant l'intonation.
Les devinettes	Tous les thèmes	La phrase interrogative Les noms	Ecouter et comprendre une question Apprendre du vocabulaire
Avec mes mains... Avec mes pieds...	Verbes d'action usuels effectués avec les mains et les pieds	Les verbes à l'infinitif La phrase affirmative	Ecouter celui qui parle Construire une phrase avec « je peux +infinitif »
Le téléphone	Tous les thèmes	La phrase simple / complexe	Ecouter une phrase Répéter une phrase le plus précisément possible
Les aventures de ma tante	Les objets de toilette Les légumes et les fruits La plage – La forêt	Les noms	Catégoriser des objets

Tableau récapitulatif des jeux de langage (suite)

JEUX	THEME	NOTIONS DE LANGAGE	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE
Les cartes à parler	Mots usuels et verbes d'action	La phrase simple L'accord singulier - pluriel	Construire une phrase simple
Retrouver son jumeau	Les couleurs Les vêtements	La phrase interrogative L'accord masculin - féminin	Ecouter et comprendre une question Apprendre du vocabulaire Poser une question
J'ai ...Qui a... ?	La forêt La maison	Les noms La phrase affirmative et interrogative	Ecouter et comprendre une question Apprendre du vocabulaire Poser une question
Découvrir une œuvre picturale avec cache Comparer deux œuvres picturales	Les couleurs Les formes Le village	Les noms / les adjectifs La phrase simple	Décrire un poster Emettre des hypothèses Comparer deux posters Donner son avis
Les métiers	Les métiers et objets associés	Les noms La phrase affirmative et interrogative	Ecouter et comprendre une question Apprendre du vocabulaire Poser une question
Les images étranges		Les noms La phrase simple SUJET + VERBE + COMPLEMENT	Décrire une image Expliquer les éléments étranges repérés sur l'image

MA CARTE PREFEREE

OBJECTIFS : Acquérir un vocabulaire d'usage courant.
Prononcer correctement.

MATERIEL : Images (sélectionnées par catégorisation)

ORGANISATION : Une dizaine d'enfants est assis en face des images posées au sol ou sur une table.

DEROULEMENT : Les enfants, à tour de rôle, doivent choisir une carte et dire son nom.

- ♦ Si la réponse est juste l'enfant ramasse la carte
- ♦ Si la réponse est fausse la carte est laissée sur la table.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

PROGRESSION : Reconnaissance des objets dans la langue maternelle (arabe dialectal ou amazigh), puis en arabe classique ou en français.

Ce jeu peut être répété jusqu'à ce que tous les enfants connaissent la totalité des mots contenus dans l'imagier.

EXEMPLES DE CATEGORISATION DES MOTS

- | | |
|---------------------------|------------------------------|
| ♦ Les parties du corps | ♦ Les jouets |
| ♦ Les outils de la classe | ♦ Les instruments de musique |
| ♦ Les fruits | ♦ Les outils de bricolage |
| ♦ Les légumes | ♦ Les moyens de transport |
| ♦ Les aliments | ♦ Les animaux |
| ♦ La cuisine | ♦ Les insectes |
| ♦ Le mobilier | ♦ Les oiseaux |
| ♦ La salle de bain | ♦ Les animaux marins |
| ♦ Les vêtements | ♦ Les fleurs |
| ♦ Les métiers | ♦ Les arbres |

VARIANTE : Le joueur montre une carte et le joueur suivant doit la nommer.

- ♦ Si la réponse est juste l'enfant ramasse la carte
- ♦ Si la réponse est fausse la carte est laissée sur la table.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

L'IMAGIER

OBJECTIFS : Acquérir un vocabulaire d'usage courant.
Prononcer correctement.

MATERIEL : Imagier du préscolaire (ATFALE)
Un imagier fabriqué artisanalement
Une boîte d'images
Une cinquantaine de jetons

ORGANISATION : Une dizaine d'enfants est assis en rond. On leur distribue 3 jetons à chacun.

DEROULEMENT : Les enfants, à tour de rôle, doivent nommer les objets de l'imagier présentés successivement par l'éducateur. En cas de non-réponse, l'enfant perd un jeton. Les gagnants sont les enfants qui ont gardé le plus de jetons.

PROGRESSION : Reconnaissance des objets dans la langue maternelle (arabe dialectal ou amazigh), puis en arabe classique ou en français.
Ce jeu peut être répété jusqu'à ce que tous les enfants connaissent la totalité des mots contenus dans l'imagier.

CHAMPS LEXICAUX A DEVELOPPER

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| ♦ Les membres de la famille | ♦ Les instruments de musique |
| ♦ Les parties du corps | ♦ Les outils de bricolage |
| ♦ Les outils de la classe | ♦ Les moyens de transport |
| ♦ Les fruits | ♦ Les paysages |
| ♦ Les légumes | ♦ Les éléments du ciel |
| ♦ Les aliments | ♦ Les animaux |
| ♦ La cuisine | ♦ Les insectes |
| ♦ Le mobilier | ♦ Les oiseaux |
| ♦ La salle de bain | ♦ Les poissons |
| ♦ Les vêtements | ♦ Les fleurs |
| ♦ Les métiers | ♦ Les arbres |
| ♦ Les bijoux | ♦ Les couleurs |
| ♦ L'école | ♦ Les formes |
| ♦ Les jouets | |



ON JOUE AUX NOMS DE ...

OBJECTIFS : Réutiliser du vocabulaire déjà connu.

Enrichir le vocabulaire

Prononcer correctement.

Ecouter les autres.

MATERIEL : Une cinquantaine de jetons (ou de petits cailloux ou noyaux)

ORGANISATION : Une dizaine d'enfants est assis en rond. L'éducateur participe au jeu au même titre que les enfants.

DEROULEMENT : On joue aux noms des objets présents dans la classe. A tour de rôle, les joueurs doivent nommer un objet présent. Il n'est pas permis de répéter le nom d'un objet déjà choisi sinon le joueur reçoit un jeton. En cas de non-réponse, le joueur reçoit également un jeton. Le jeu se poursuit jusqu'à épuisement des noms d'objets présents dans la classe. Les gagnants sont les enfants qui n'ont reçu aucun jeton (ou le moins de jetons possibles)

VARIANTE : Sur le même modèle, en fonction du thème en cours et du vocabulaire qui s'y rapporte, on peut jouer aux noms :

- ♦ Des fruits et légumes,
- ♦ Des objets de la cuisine
- ♦ Des objets de la salle de bain
- ♦ Des objets du salon
- ♦ De ce qui se trouve dans une ferme
- ♦ De ce qui se trouve dans une forêt
- ♦ De ce qui se trouve dans une ville

LE PORTRAIT

OBJECTIFS : Plaisir de jouer

Exprimer correctement une phrase interrogative

S'exprimer individuellement

Observer.

Suivre le dialogue et faire des déductions logiques.

Répondre correctement à des questions en construisant des phrases à la forme affirmative et négative.

Ce jeu permet d'utiliser un vocabulaire relatif aux vêtements, aux couleurs et aux caractéristiques physiques (cheveux, yeux...).

ORGANISATION : Une quinzaine d'enfants est assis en rond. L'éducateur participe au jeu au même titre que les enfants.

DEROULEMENT : L'éducateur affiche le poster des portraits au tableau.

1^{ère} étape

L'éducateur demande aux enfants de dire :

- ce qu'ils voient sur le tableau.
- ce qu'ils remarquent (les personnages sont différents)
- et de nommer toutes les différences de genres et de physionomie)



2^{ème} étape

L'éducateur explique qu'il choisit un personnage dans sa tête (il ne va pas dire qui c'est). Ce sont les enfants qui devront deviner qui est-ce ?

Les autres enfants doivent retrouver qui a été choisi en posant des questions. L'éducateur ne pourra répondre que par oui ou par non en construisant une phrase complète :

- Est-ce une fille ?

Oui c'est une fille.

- A-t-elle les cheveux longs ?

Non, elle n'a pas les cheveux longs.

Les enfants posent des questions à tour de rôle jusqu'à ce qu'il découvre le personnage.

Lorsque les enfants sont familiarisés avec le jeu, c'est un enfant dans le groupe qui choisit le personnage à découvrir en répondant aux questions.

3^{ème} étape

Cette fois-ci, on n'utilise plus le poster des portraits. Le personnage à découvrir est un enfant du groupe.

Un enfant est désigné par l'éducateur, il sort. Pendant ce temps, les enfants choisissent un camarade. L'enfant rentre et va devoir retrouver le camarade qui a été choisi en posant des questions. Les enfants ne pourront répondre que par oui ou par non en construisant une phrase complète :

- *Est-ce une fille ?*

Oui c'est une fille.

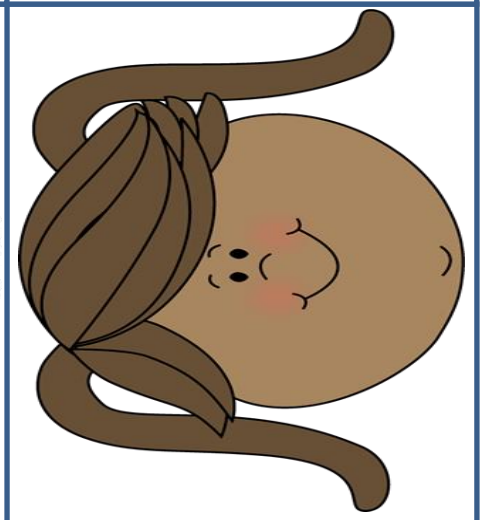
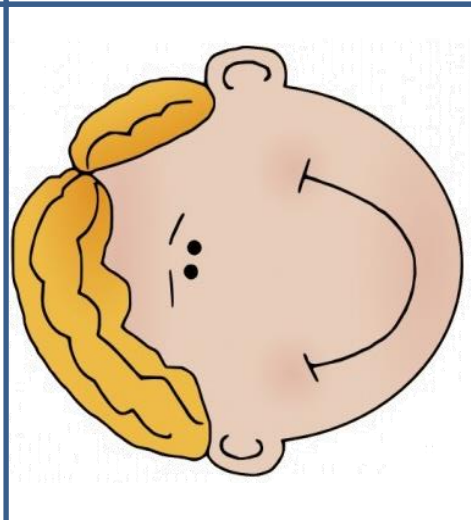
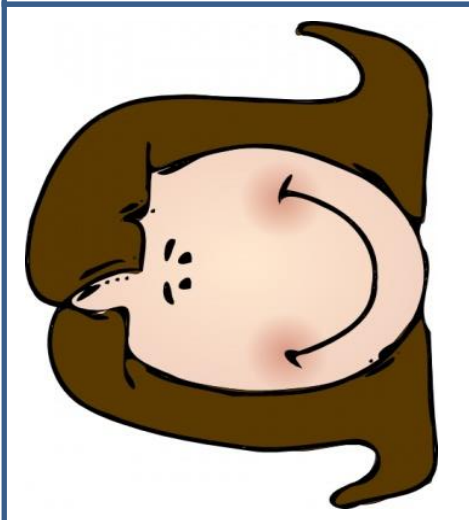
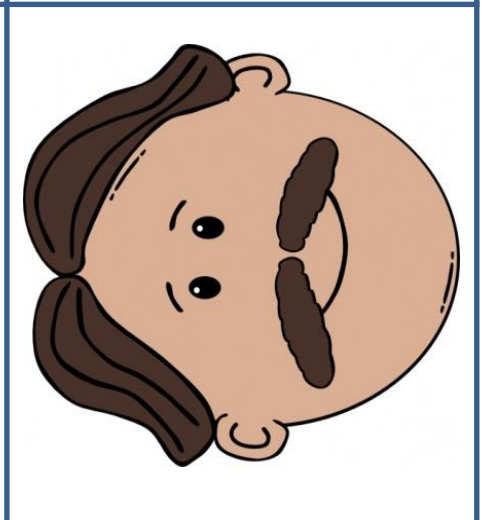
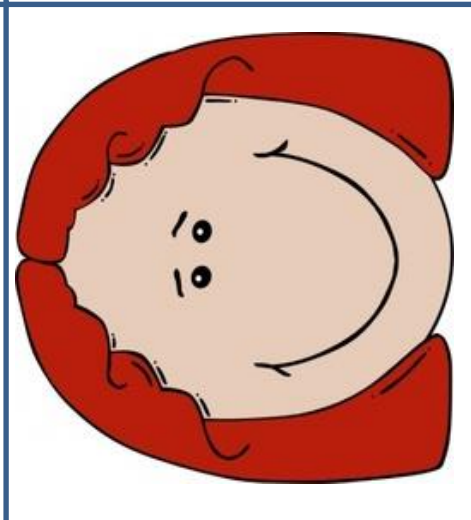
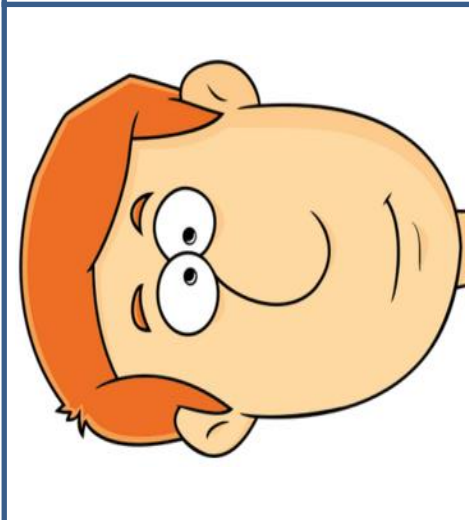
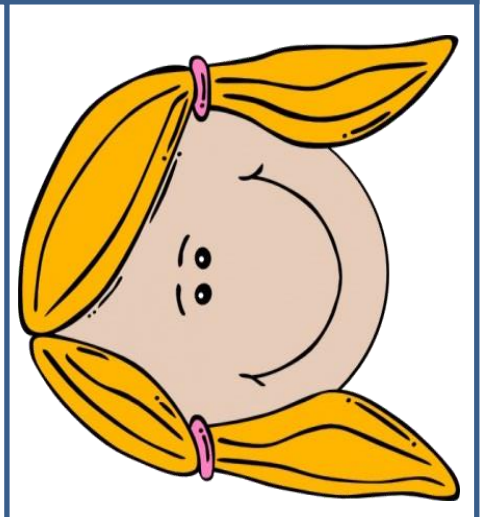
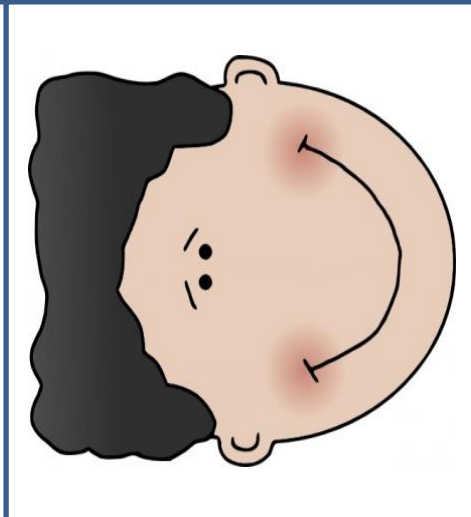
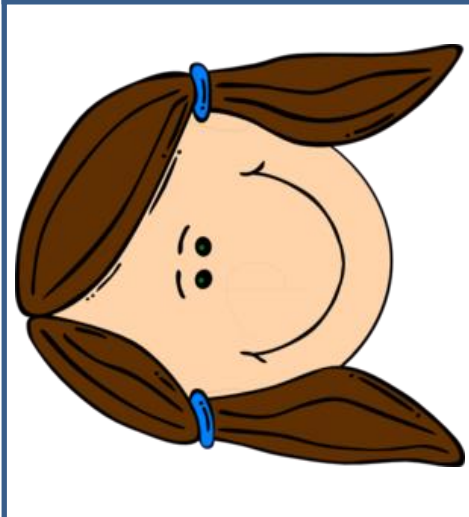
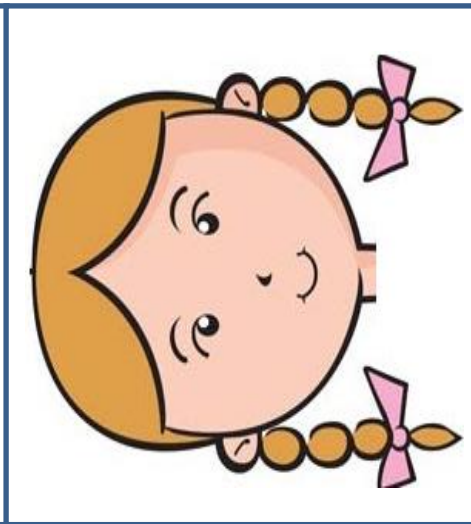
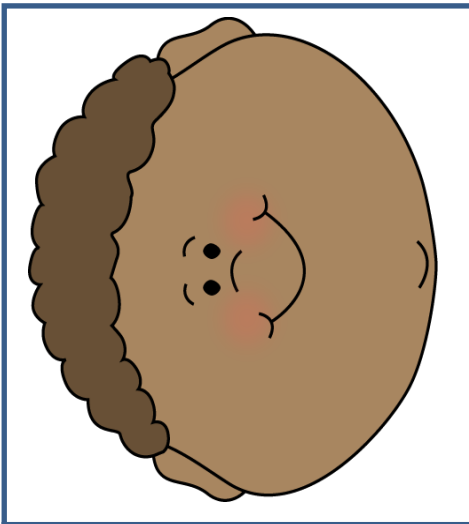
- *A-t-elle les cheveux longs ?*

Non, elle n'a pas les cheveux longs.

L'enfant poursuit jusqu'à ce qu'il découvre le ou la petite camarade qui a été choisie.

A ce moment-là, un nouvel enfant sort et le jeu reprend.





LA BOITE A TRESORS

OBJECTIFS : Plaisir de jouer.

Exprimer correctement une phrase interrogative.

S'exprimer individuellement.

Mémoriser les réponses.

Suivre le dialogue et faire des déductions logiques.

Ce jeu permet d'utiliser un vocabulaire relatif :

- ♦ Au thème en cours
- ♦ Aux différentes matières (plastique, carton, fer...) et couleurs.

ORGANISATION : Une quinzaine d'enfants est assis en rond. L'éducateur participe au jeu au même titre que les enfants.

MATERIEL : une boîte contenant une vingtaine d'objets différents.

DEROULEMENT

1^{ère} étape

Les objets sont nommés et décrits. A tour de rôle, un enfant ramasse un objet et dit son nom.

2^{ème} étape

L'éducateur retire un objet de la boîte et le dissimule. A tour de rôle, les enfants lui posent des questions afin d'identifier l'objet choisi.

Le meneur de jeu n'a le droit de répondre que par oui ou par non.

Le premier enfant qui a trouvé le nom de l'objet a gagné et le jeu reprend.



LES JEUX DES ERREURS

OBJECTIFS : Plaisir de jouer.

Observer

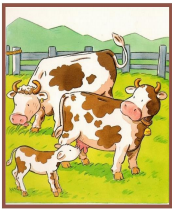
Construire des phrases.

Ecouter.

ORGANISATION : Une quinzaine d'enfants est assis en face du poster dans le coin regroupement.

MATERIEL : Deux posters quasi identiques (un poster comporte des erreurs).

DEROULEMENT : L'éducateur affiche la première e poster des portraits au tableau.

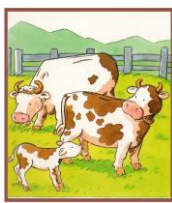
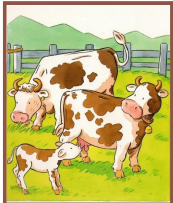


1^{ère} étape

L'éducateur demande aux enfants de dire :

- ce qu'ils voient sur le poster.
- Qui ? Où ? Quand ? Pourquoi ? Comment ?

2^{ème} étape



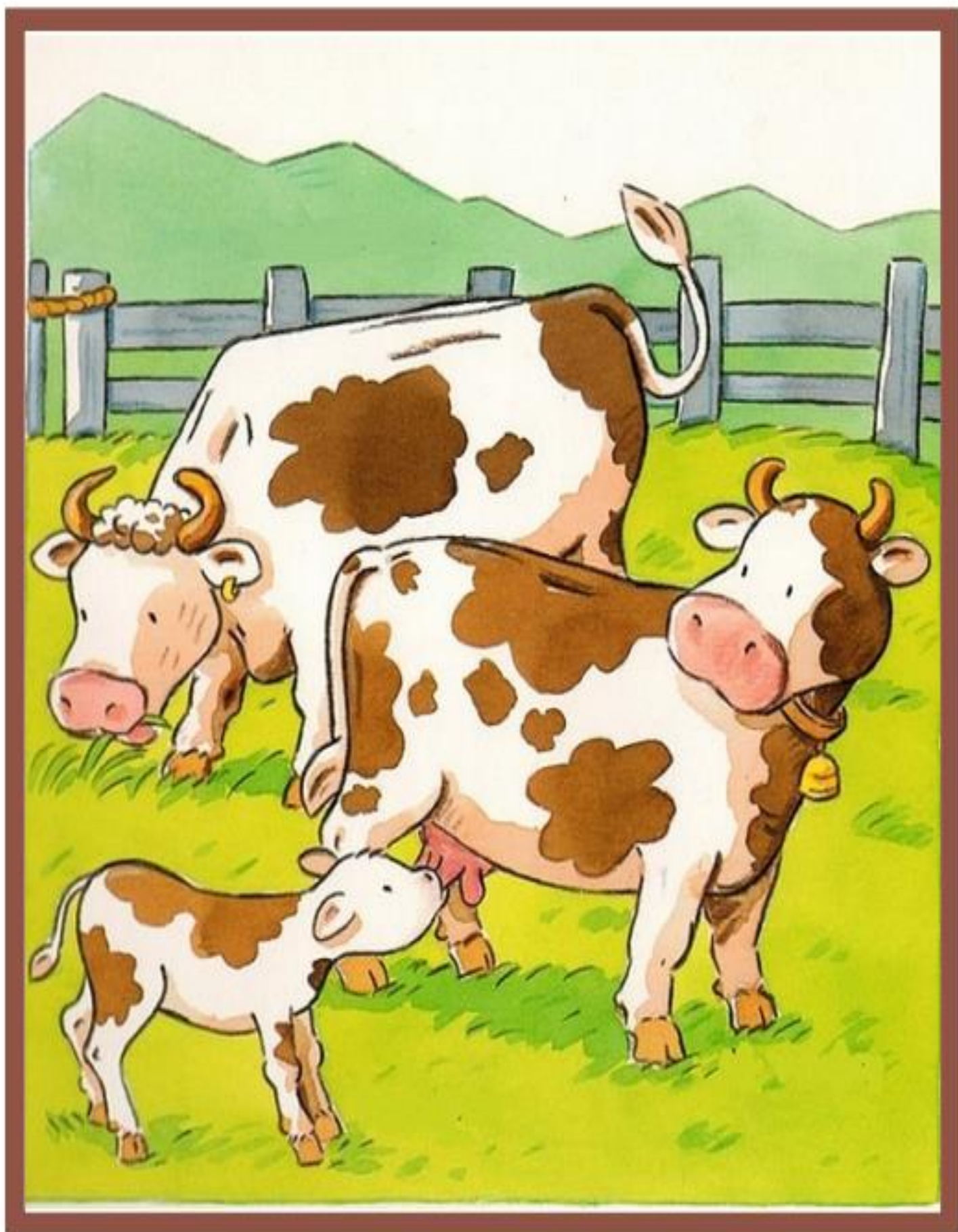
L'éducateur affiche le 2^{ème} poster et demande aux enfants de bien observer :

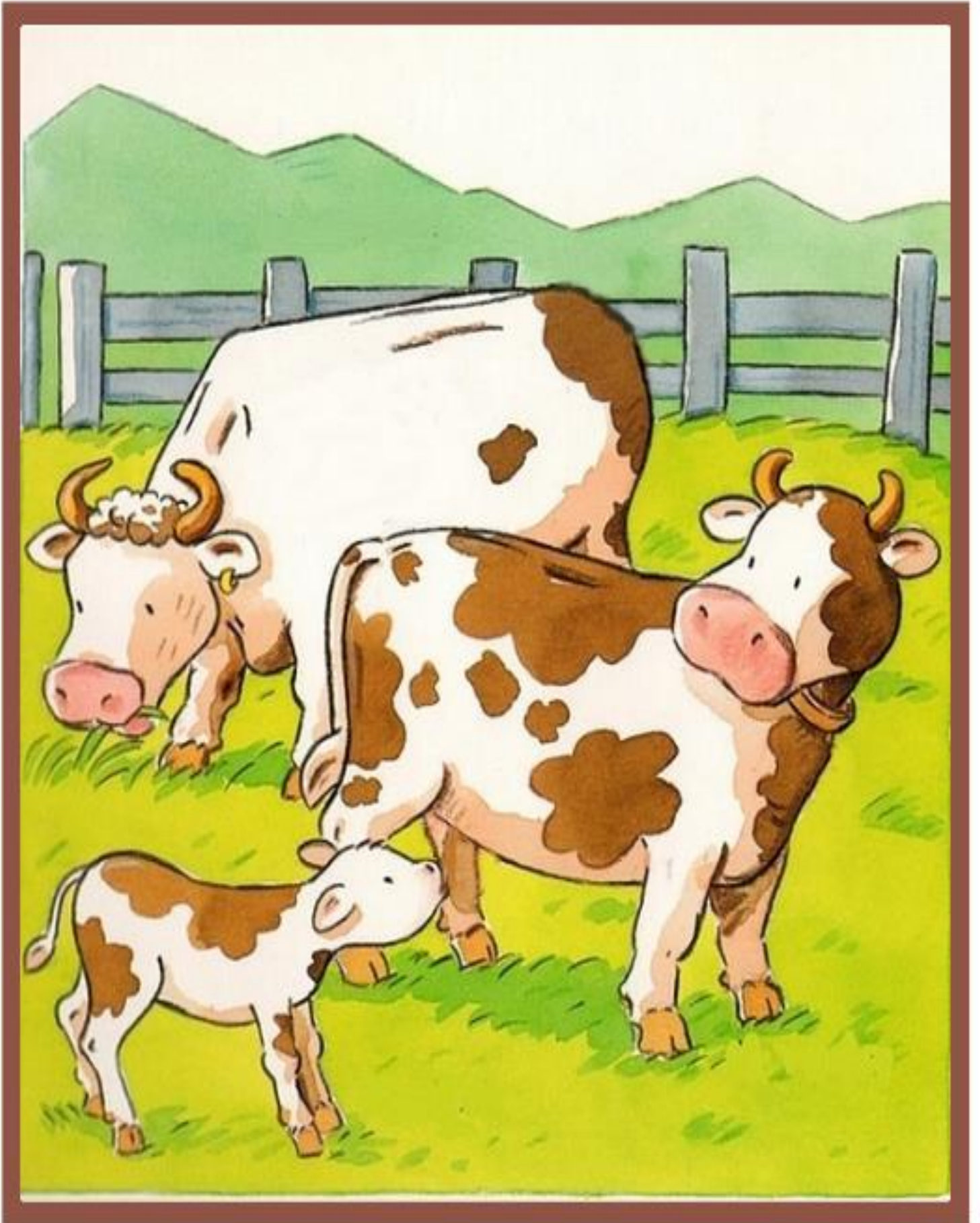
- c'est la même chose ?

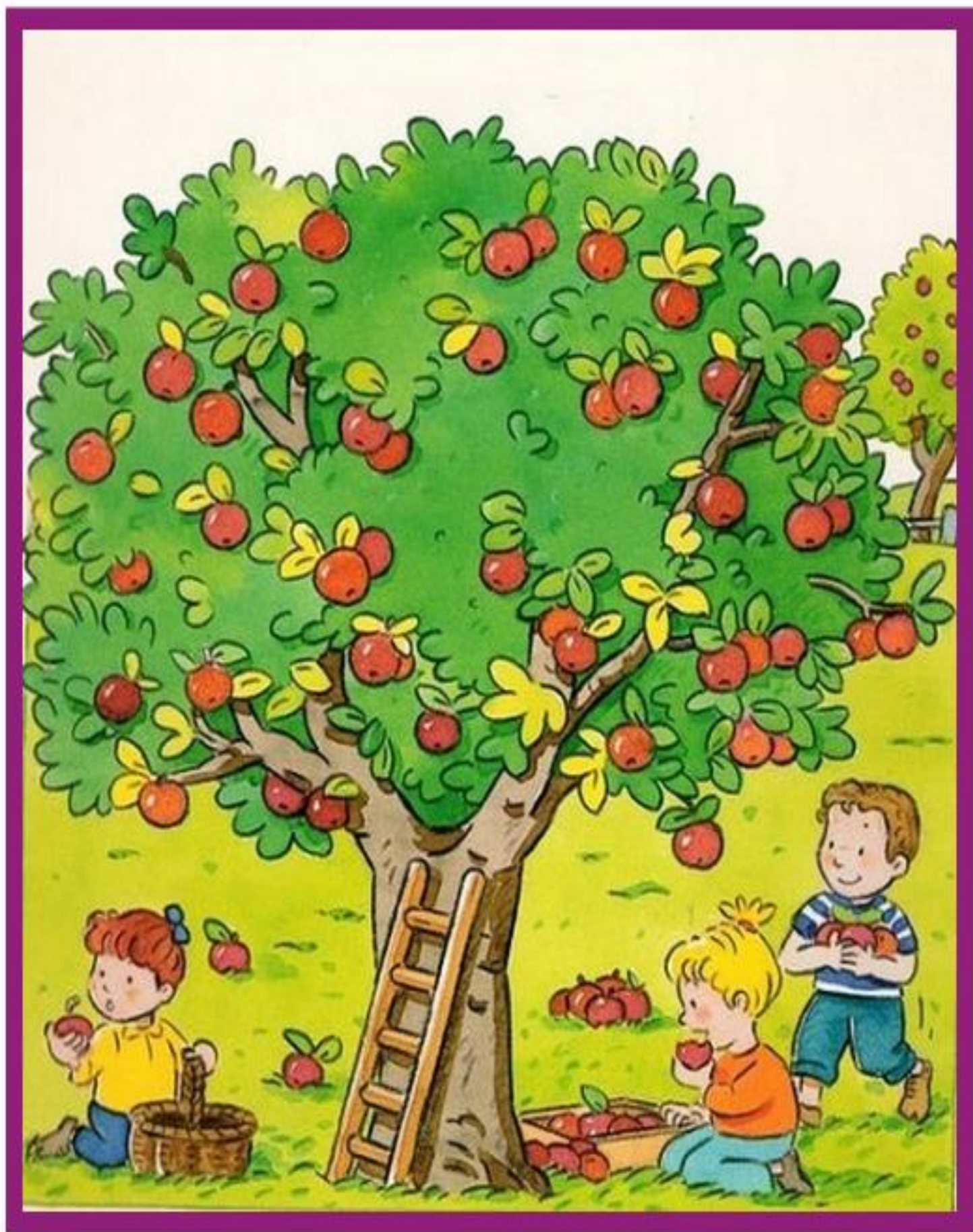
L'éducateur laisse les enfants découvrir.

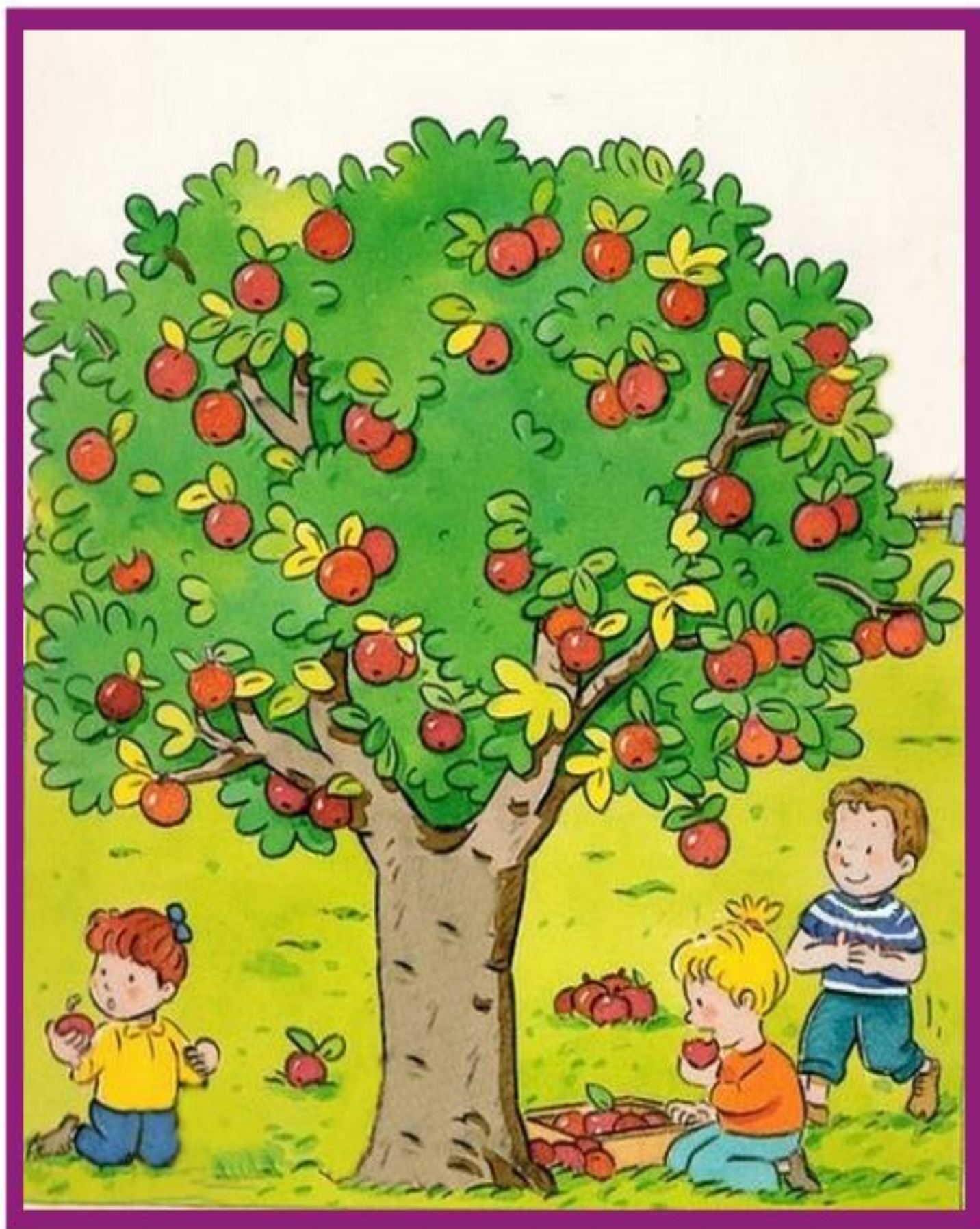
Celui qui découvre une différence vient la monter et doit l'expliquer :

- Ici, je vois ...
- Là, il n'y a pas ...



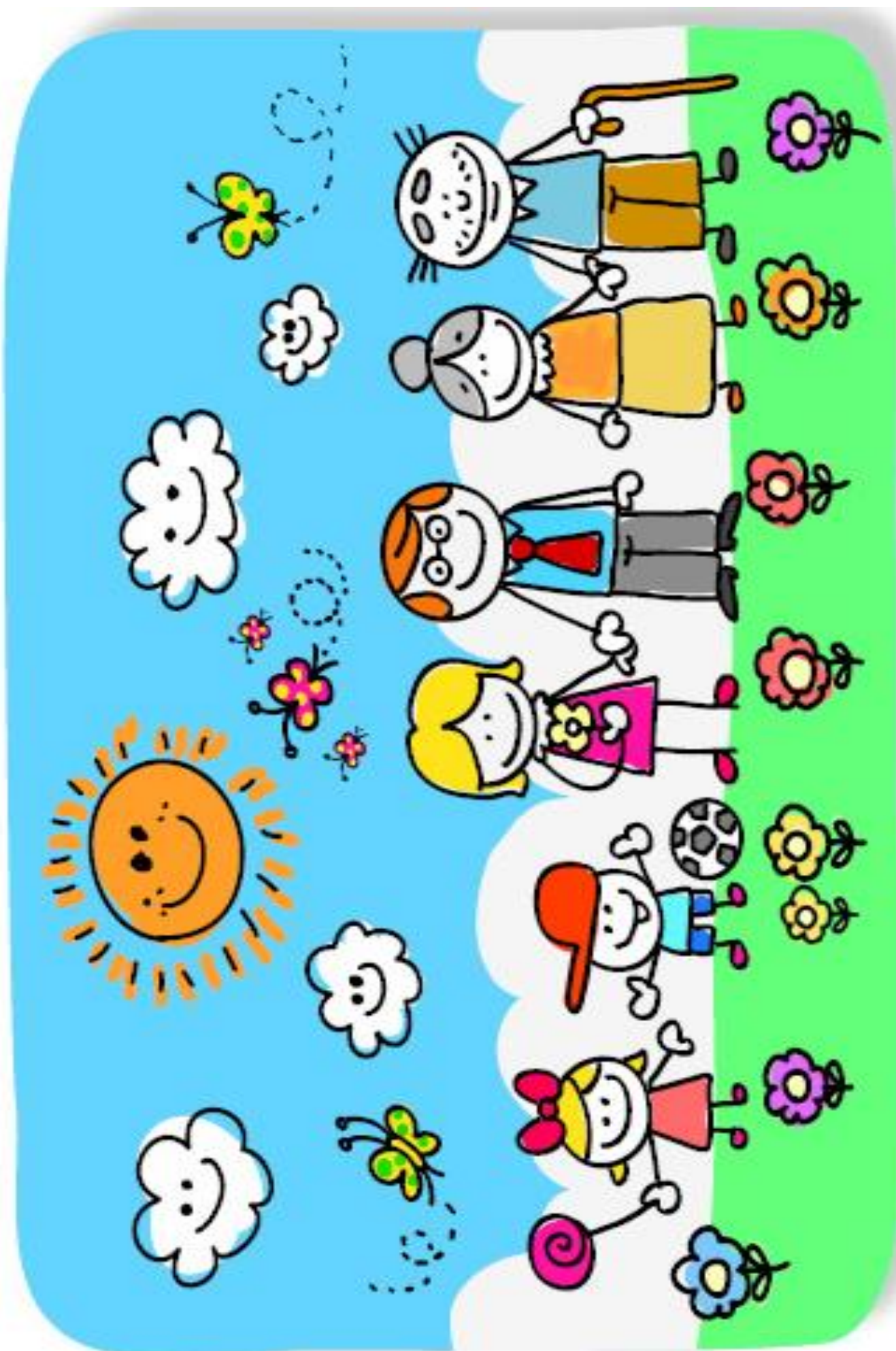


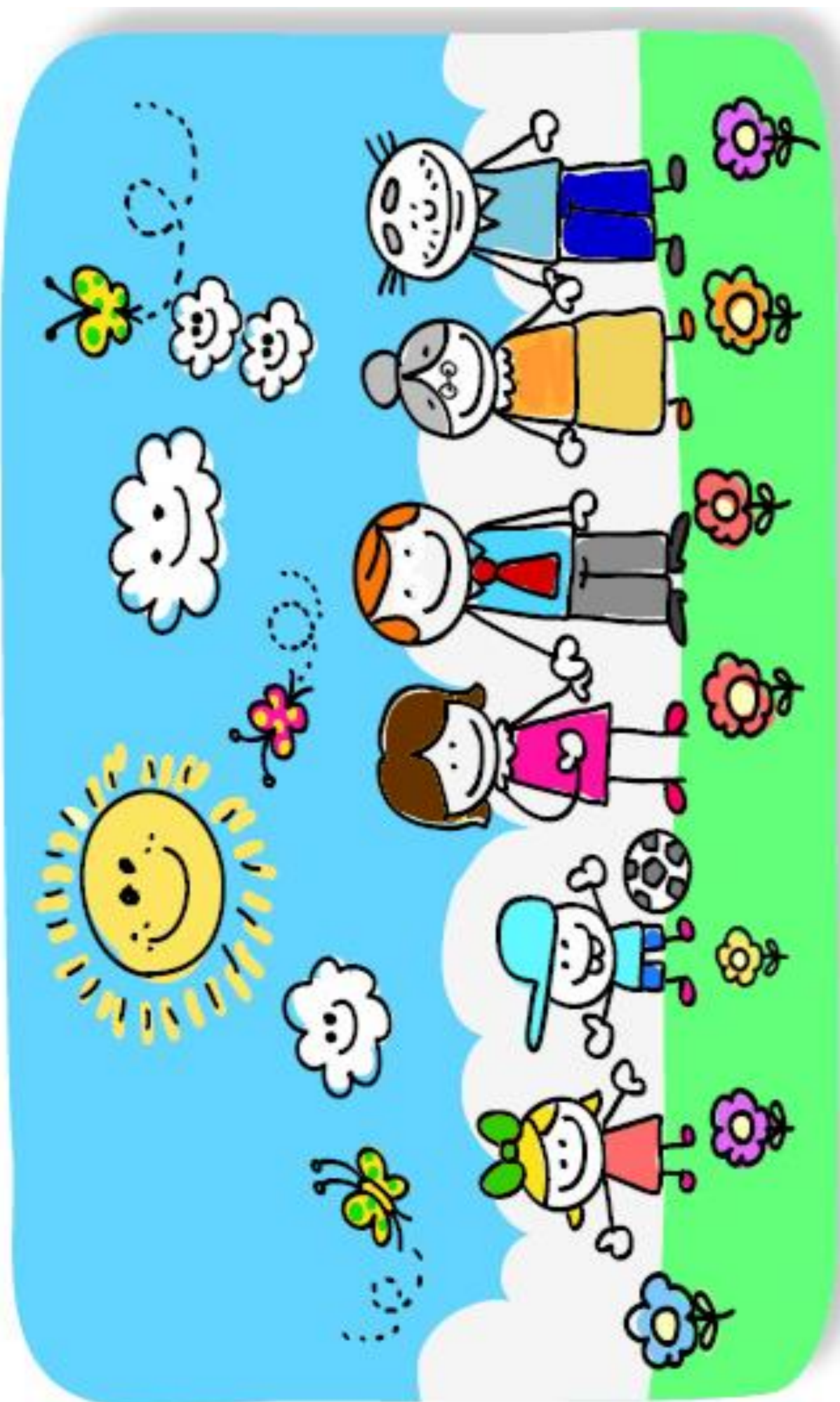












JE PASSE A L'ACTION

OBJECTIFS : Plaisir de jouer.

Comprendre et mimer une consigne

Acquérir des verbes d'action

Faire varier les pronoms personnels (je/tu)

ORGANISATION : Le groupe classe est assis dans le coin regroupement.

DEROULEMENT :

1^{ère} étape

L'éducateur a préparé une liste de consignes qu'elle propose, les unes après les autres aux enfants qui doivent immédiatement réagir en mimant.

- | | |
|--------------------------|-------------------------|
| ♦ Je conduis ma voiture | ♦ Je lis |
| ♦ Je me coiffe | ♦ J'écris |
| ♦ Je fais un clin d'œil | ♦ Je déchire |
| ♦ Je mange | ♦ Je remue la sauce |
| ♦ Je bois | ♦ Je verse de l'eau |
| ♦ Je conduis ma moto | ♦ Je dis au revoir |
| ♦ Je tape des pieds | ♦ Je nettoie |
| ♦ J'applaudis | ♦ J'essuie la vaisselle |
| ♦ Je me brosse les dents | ♦ Je pétris le pain |
| ♦ Je fais de la boxe | ♦ Je trie les lentilles |
| ♦ Je téléphone | ♦ Je lance une balle |
| ♦ Je cueille des pommes | ♦ Je balaie |

2^{ème} étape

Un enfant mime une action et les autres enfants doivent dire ce qu'il fait.

- ♦ **Tu** conduis **ta** voiture
- ♦ **Tu te** coiffe
- ♦ **Tu** fais un clin d'œil
- ♦ ...



LE SACHET SURPRISE

OBJECTIFS : Plaisir de jouer.

Exprimer correctement une phrase interrogative,

S'exprimer individuellement.

Mémoriser les réponses,

Suivre le dialogue et faire des déductions logiques.

MATERIEL : un sac noir opaque contenant un objet dissimulé.

ORGANISATION : Le groupe classe est assis dans le coin regroupement.

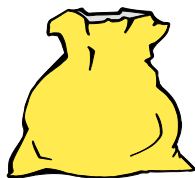
DEROULEMENT : L'éducateur a préparé un sac contenant un objet secret selon le thème en cours (exemple : une gomme, un fruit, une louche...) que les enfants vont devoir découvrir.

A tour de rôle, les enfants lui posent des questions afin de découvrir l'objet secret.

L'éducateur n'a le droit de répondre que par oui ou par non.

Si, au terme de la séance de jeu, l'objet n'a pas été trouvé, l'éducateur demande aux enfants de récapituler toutes les informations qu'ils ont pu recueillir et le jeu reprendra à un autre moment. Avant de reprendre le jeu, l'éducateur demandera aux enfants de se remémorer toutes les informations dont ils disposent sur l'objet.

Le premier enfant qui a trouvé le nom de l'objet a gagné. C'est lui qui placera un nouvel objet que les enfants découvriront.



LA GUIRLANDE DES PENSÉES

OBJECTIFS : Plaisir de jouer.

Ecouter et comprendre

Inventer un enchaînement d'idées à partir d'un mot.

DEROULEMENT : Une dizaine d'enfants est assis en rond. L'éducateur commence par énoncer une question : « A quoi te font penser les vacances ? »

Le 1^{er} joueur répond par exemple : « Les vacances me font penser à la montagne ».

Le 2^{ème} joueur doit enchaîner « La montagne me fait penser à l'orage »

Le 3^{ème} joueur poursuit l'enchaînement « L'orage me fait penser au parapluie »

Et ainsi de suite, chaque joueur doit inventer une suite à la proposition du joueur précédent en respectant la structure.

NOM + VERBE (me fait penser) + NOM

Lorsque tous les joueurs se sont exprimés, la guirlande des pensées est constituée. Par exemple, « la perle me fait penser au collier. »

On peut alors s'amuser à la défaire. L'éducateur reprend cette dernière proposition qui a été formulée et demande

Que te rappelle le collier ? ».

« Le collier me rappelle la perle » juste ce qui a été évoqué avant le collier en utilisant la structure suivante :

NOM + VERBE (me rappelle) + NOM

Et en continuant, on remonte à l'envers la série des idées évoquées dont les joueurs doivent se rappeler.

On déroule ainsi la guirlande des pensées, les associations d'idées peuvent devenir très drôles !



LE JEU DE LA COMEDIE

OBJECTIFS : Plaisir de jouer,
Utiliser l'intonation correspondant à la consigne.

ORGANISATION : Une dizaine d'enfants est assis en rond.

DEROULEMENT : L'éducateur choisit une phrase courte : « Je veux une glace » par exemple. La phrase est répétée à tour de rôle par les enfants :

- ♦ en riant,
- ♦ en pleurant,
- ♦ en appelant,
- ♦ en bâillant,
- ♦ en grondant
- ♦ en ayant peur...

L'éducateur peut faire varier le type de phrase

Tu veux jouer ?

Je n'aime pas ce gâteau

Que c'est beau !



LES DEVINETTES

OBJECTIFS : Comprendre une question.

Réutiliser le vocabulaire déjà appris.

Prononcer correctement.

Ecouter attentivement.

MATERIEL : une cinquantaine de jetons

DEROULEMENT : Une dizaine d'enfants est assis en rond. Chacun d'eux reçoit 5 jetons. A tour de rôle, les enfants doivent répondre à la devinette posée par l'éducateur. En cas de non-réponse ou de réponse fausse, l'enfant perd un jeton. Au terme du jeu, les gagnants sont les enfants qui ont su préserver le plus de jetons. Quand les enfants seront habitués à ce jeu, ils pourront eux-mêmes, à tour de rôle, proposer des devinettes à leurs camarades.

DEVINETTES DES METIERS

Je coupe les cheveux. Qui suis-je ? *(le coiffeur ou la coiffeuse)*

Je vends les médicaments. Qui suis-je ? *(le pharmacien ou la pharmacienne)*

Je soigne les dents. Qui suis-je ? *(le -ou la- dentiste)*

Je vends du poisson. Qui suis-je ? *(le poissonnier)*

Je vends de la viande. Qui suis-je ? *(le boucher)*

Je répare les chaussures. Qui suis-je ? *(le cordonnier)*

Je conduis les avions. Qui suis-je ? *(le pilote)*

Je garde les moutons. Qui suis-je ? *(le - ou la - berger)*

Je fais le pain. Qui suis-je ? *(le boulanger(e))*

Je fais les gâteaux. Qui suis-je ? *(le pâtissier(e))*

Je fabrique les meubles. Qui suis-je ? *(le menuisier)*

Je construis les maisons. Qui suis-je ? *(le maçon)*

J'apporte les lettres. Qui suis-je ? *(le facteur)*

Je couds des vêtements. Qui suis-je ? *(le - ou la - couturier(e))*

Je voyage dans l'espace. Qui suis-je ? *(l'astronaute)*

Je répare les voitures. Qui suis-je ? *(le garagiste ou le mécanicien)*

Je m'occupe des jardins et des fleurs. Qui suis-je ? *(le jardinier)*

J'attrape du poisson dans l'océan. Qui suis-je ? *(le pêcheur)*

Je lutte contre le feu. Qui suis-je ? *(le pompier)*

Je dirige la circulation dans la rue. Qui suis-je ? *(le policier)*

Je vais chaque jour à l'école pour apprendre. Qui suis-je ? *(l'élève)*

DEVINETTES DES ANIMAUX

Je vous donne ma laine. Qui suis-je ? (*Le mouton*)
Je vous donne mon lait. Qui suis-je ? (*La vache*)
Je chante très tôt le matin et je réveille le fermier. Qui suis-je ? (*Le coq*)
Je vous donne mon miel. Qui suis-je ? (*L'abeille*)
Je suis un insecte rouge à points noirs. Qui suis-je ? (*La coccinelle*)
J'ai un très long cou. Qui suis-je ? (*La girafe*)
Je suis le roi des animaux. Qui suis-je ? (*Le lion*)
J'ai une bosse sur mon dos. Qui suis-je ? (*Le dromadaire*)
Je miaule. Qui suis-je ? (*Le chat*)
J'aboie. Qui suis-je ? (*Le chien*)
Je vous donne mes œufs. Qui suis-je ? (*La poule*)
Je porte une coquille sur mon dos. Qui suis-je ? (*L'escargot*)
Je suis muet et je vis dans l'eau. Qui suis-je ? (*Le poisson*)

DEVINETTES D'ORDRE GENERAL

Quelles sont les deux couleurs du drapeau marocain ? (*Rouge et vert*)
Comment appelle-t-on les habitants de France ? (*Les Français*)
Comment appelle-t-on les habitants d'Espagne ? (*Les Espagnols*)
Quelles sont les quatre saisons ? (*Printemps, Été, Automne, Hiver*)
Quels sont les sept jours de la semaine ? (*Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi, dimanche*)
Où vivent les poissons ? (*Dans la mer ou l'océan*)
Elle tombe sans se faire mal. Qui est-ce ? (*La pluie*)
J'ai mangé la soupe de Petit Ours. Qui suis-je ? (*Boucle d'Or*)
Quelle est la couleur qui est aussi le nom d'une fleur ? (*La rose*)
Quelle est la couleur qui est aussi le nom d'un fruit ? (*L'orange*)

Je suis un objet. Avec moi, on peut jouer ou travailler.
J'ai un écran et une souris.
On tape sur mon clavier. Qui suis-je ? (*L'ordinateur*)

Je suis un objet. Je suis en métal.
On me trouve souvent dans les poches des adultes. Je rentre dans la serrure.
Je sers à ouvrir une porte. Qui suis-je ?

Je suis un objet. Les chiens en ont parfois.
Je peux être un bijou. Je suis parfois en perles.
On me met autour du cou. Qui suis-je ? (*Le collier*)

Je suis un objet. On peut me remplir.
Je contiens souvent du lait. On me donne aux bébés.
J'ai une tétine. Qui suis-je ? (*le biberon*)

Je suis un objet. On me range autour de la table.
J'ai quatre pieds et un dossier.

On s'assoit sur moi. Qui suis-je ? (*La chaise*)

Je suis un objet. J'ai un long manche.
J'ai une brosse. Je sers à nettoyer le sol.
Les sorcières se servent de moi pour voler. Qui suis-je ? (*Le balai*)

Je suis un objet.
Je suis tout rond. On me lance.
On joue souvent au football ou au basket avec moi. Qui suis-je ? (*Le ballon*)

Je suis un objet.
Je suis en bois. Je suis petite et allongée.
On me range dans une boîte.
On me frotte sur la boîte pour allumer le feu. Qui suis-je ? (*L'allumette*)

Je pousse dans les jardins.
Je suis une fleur. Je sens bon.
J'ai des épines.
Je suis aussi une couleur. Qui suis-je ? (*La rose*)

Je suis un objet.
Je roule pour avancer. Il faut pédaler pour me faire rouler.
On peut monter sur ma selle.
J'ai un guidon et deux roues. Qui suis-je ? (*La bicyclette*)

Je suis un insecte. J'adore les pucerons.
On dit que je porte bonheur.
Je suis souvent rouge à points noirs. Qui suis-je ? (*La coccinelle*)

Je suis un petit animal à quatre pattes.
Le plus souvent, je suis grise ou blanche.
J'aime beaucoup le fromage.
Je suis le régál du chat. Qui suis-je ? (*La souris*)

Je suis un fruit.
Je peux être rouge, jaune ou verte.
On me croque.
On me mange aussi en compote ou en tarte. Qui suis-je ? (*La pomme*)

Je suis un animal de la ferme.
Je mange de l'herbe. Je fabrique du lait.
Mon petit est le veau. Qui suis-je ? (*La vache*)

Je suis un légume.
Je suis orange. On me mange cuite ou râpée.
Les lapins m'adorent. Qui suis-je ? (*La carotte*)

Je suis un animal.
Je vis à la ferme dans la basse-cour.
J'ai des plumes de couleur.

Je suis le mâle de la poule.
Je chante tous les matins : cocorico ! Qui suis-je ? (*Le coq*)

Je suis un animal.
Je vis à la ferme. Je mange de l'herbe.
Mon petit s'appelle l'agneau. Je suis tout frisé. Qui suis-je ? (*Le mouton*)

Je suis un fruit.
J'ai une peau épaisse.
Je suis de couleur jaune.
Les singes aiment me manger. Qui suis-je ? (*La banane*)

Je suis un objet.
On me trouve dans toutes les salles de bains.
Je suis accroché au mur.
On peut se regarder dedans. Qui suis-je ? (*Le miroir*)



AVEC MES MAINS

OBJECTIFS : Plaisir de jouer.

Utiliser une phrase affirmative précise : « *Avec mes mains, je peux + verbe à l'infinitif* »,
Imaginer la fin de la phrase.

ORGANISATION : Une quinzaine d'enfants est assis en rond.

DEROULEMENT

1^{ère} étape

L'éducateur débute l'activité en chantant la comptine suivante :

*Ainsi font, font, font,
Les petites marionnettes,
Ainsi font, font, font,
Trois p'tits tours et puis s'en vont.*

Cette comptine est chantée et mimée par l'ensemble des enfants.

2^{ème} étape

L'éducateur dit et répète plusieurs fois : « *Avec mes mains, je peux faire les marionnettes* ».

Les enfants sont invités, à tour de rôle, à construire une phrase sur ce modèle. « *Avec mes mains, je peux* (peindre, écrire, découper, manger...). »

On peut refaire un tour de table pour permettre aux enfants de proposer de nouvelles idées.

VARIANTE

L'éducateur débute l'activité en chantant la comptine suivante :

*J'ai un pied qui remue
Et l'autre qui ne va guère
J'ai un pied qui remue
Et l'autre qui ne va plus.
La la la...*

Le même jeu peut être repris avec un autre début de phrase :

« *Avec mes pieds, je peux marcher* ».

Les enfants sont invités, à tour de rôle, à construire une phrase sur ce modèle.

« *Avec mes pieds, je peux...* (courir, sauter, jouer à l'élastique, taper dans le ballon...). »



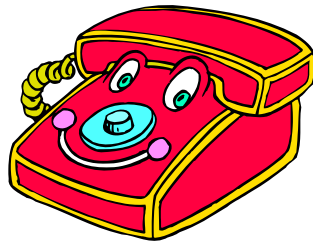
LE TELEPHONE

OBJECTIFS : Plaisir de jouer,
Comprendre et transmettre très rapidement un message chuchoté.
Exécuter une action à partir d'un message reçu.

ORGANISATION : Une quinzaine d'enfants est assis en rond. L'éducateur participe au jeu au même titre que les enfants.

DEROULEMENT : Le 1^{er} joueur (l'éducateur au début du jeu) chuchote une phrase à l'oreille de son voisin de droite, par exemple : « Karim (le dernier joueur du groupe) doit se lever et faire des grimaces ». L'enfant murmure à son tour ce qu'il a compris du message à son propre voisin et ainsi de suite...

Lorsque le message arrive au dernier enfant, celui-ci répète à voix haute ce qu'il a entendu et exécute la consigne. Souvent, le message final arrive déformé et provoque l'hilarité du groupe. Les enfants aiment à dire ce qu'ils ont entendu afin de retrouver à quel moment le message a été déformé.



LES AVENTURES DE MA TANTE

OBJECTIFS : Plaisir de jouer.

Ecouter

Rester dans le sujet

ORGANISATION : Une dizaine d'enfants est assis en rond. L'éducateur participe au jeu au même titre que les enfants.

DEROULEMENT : L'éducateur invente une histoire en lien avec le champ lexical qu'il souhaite aborder avec les enfants.

Exemple 1 : (les objets de toilettes)

Ce matin, ma tante Ghita a décidé d'aller au hammam. Il faut l'aider à préparer son sac.

Dans son sac, elle met ...

A tour, de rôle les enfants vont proposer un objet en lien avec le hammam. Attention, lorsqu'un objet a été proposé, il ne peut pas être répété.

Pour compliquer ce jeu, on peut demander aux enfants de répéter les objets qui ont déjà été nommés.

- Dans son sac, elle met un seau.
- Dans son sac, elle met un seau et une brosse.
- Dans son sac, elle met un seau, une brosse et un gant...

Exemple 2 : (les légumes et les fruits)

Ce matin, ma tante Ghita a été faire son marché.

Dans son panier elle a acheté, ...

Exemple 3 : (Au bord de la mer)

Ce matin, ma tante Ghita est partie à la plage.

Dans sa voiture, elle a mis...

Chaque partie de jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il soit impossible de se rappeler de la liste des objets ou que les enfants ne trouvent plus de mots.



LES CARTES À PARLER

OBJECTIFS : Construire des phrases simples : sujet-verbe-complément.
Comprendre le rôle du sujet-du verbe et du complément dans la phrase.

MATERIEL : Jeu de cartes de langage

CARTES DU GROUPE 1 Les sujets	CARTES DU GROUPE 2 Les verbes	CARTES DU GROUPE 3 Les compléments
Le garçon La fille La mère Le père Les filles Les garçons Les parents Le grand-père	Lire Lancer Peindre Cuire Compter Manger Dire bonjour Donner Photographier Montrer Donner un coup de pied Laver Couper Jeter Boire Rêver	Le coquillage Le bol La chaise Le tapis L'ours La table La maison Le lit Le bébé La glace La pomme La banane La poule Le bonbon Le parfum Le cerf-volant

ORGANISATION : Une dizaine d'enfants est assis autour d'une table.

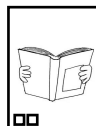
DEROULEMENT : 3 à 4 séances

1^{ÈRE} SÉANCE : Nommer des images sur un jeu de cartes

1^{ère} étape :



Carte du groupe 1
Ce sont les sujets



Carte du groupe 2
Ce sont les verbes



Carte du groupe 3
Ce sont les compléments

L'éducateur présente aux enfants :

1. Les cartes du groupe 1 (les sujets). Les enfants doivent reconnaître les personnages et les nommer (exemple : le garçon)
2. Les cartes du groupe 3 (les compléments). Les enfants doivent reconnaître les personnages, les objets, les animaux... et les nommer (exemple : le bébé)
3. Les cartes du groupe 2 (les verbes). Les enfants doivent nommer l'action représentée (exemple : lire). Attention cette série de carte est la plus difficile, c'est la raison pour laquelle elle est présentée en dernier.

2^{ème} étape

L'éducateur crée 3 piles de cartes (groupe 1, groupe 2 et groupe 3). Les cartes sont retournées (image des cartes invisibles). Chaque enfant tire, à tour de rôle, une carte et dit ce qu'elle représente.

Cette séance peut être refaite plusieurs fois jusqu'à ce que les enfants maîtrisent bien tout le vocabulaire.

2^{ÈME} SÉANCE Présentation du jeu

1^{ère} étape : rappel du vocabulaire

L'éducateur présente aux enfants :

1. Les cartes du groupe 1 (les sujets).

L'éducateur étale les cartes du groupe 1. A tour de rôle, les enfants doivent reconnaître les personnages et les nommer (exemple : le garçon)

2. Les cartes du groupe 2 (les verbes). Les enfants doivent nommer l'action représentée (exemple : lire).

L'éducateur étale les cartes du groupe 2. A tour de rôle, les enfants doivent reconnaître les actions et les nommer (exemple : lire)

3. Les cartes du groupe 3 (les compléments).

L'éducateur étale les cartes du groupe 3. A tour de rôle, les enfants doivent reconnaître les personnages, les objets, les animaux... et les nommer (exemple : le bébé)

2^{ème} étape : présentation du jeu

L'éducateur crée 3 piles de cartes (groupe 1, groupe 2 et groupe 3). Les cartes sont retournées (image des cartes invisibles).

L'éducateur pioche la 1^{ère} carte de chaque paquet et les place devant lui afin que tous les enfants puissent les voir dans le bon ordre : sujet - verbe - complément.

♦ L'éducateur demande à un enfant de nommer le sujet. Il fait remarquer le petit cube au bas de la carte et signale que cette carte est la 1^{ère}.

♦ L'éducateur demande à un autre enfant de nommer le verbe. Il fait remarquer les 2 petits cubes au bas de la carte et explique qu'elle vient après la 1^{ère}.

♦ L'éducateur demande à un dernier enfant de nommer le complément. Il fait remarquer les 3 petits cubes au bas de la carte et explique que cette carte vient en dernier.

Ensuite, il demande aux enfants quelle phrase on peut construire avec ses mots.

Exemple :



Le garçon lit une histoire au bébé

L'éducateur valide la phrase proposée par un enfant ou en construit une. Ensuite, tout le groupe la reprend en même temps l'éducateur place son doigt sur la carte citée. Si c'est nécessaire, l'éducateur peut demander à chaque enfant de reprendre cette phase.

Ensuite, chaque enfant tire trois cartes et il les place devant lui. Chaque enfant à son tour, cite le nom de chaque carte puis essaie de formuler une phrase. Le groupe valide. (Il peut y avoir plusieurs propositions avec les mêmes images).

3ÈME SÉANCE : Construire des phrases

1^{ère} étape

L'éducateur constitue des binômes. Le 1^{er} enfant tire 3 cartes, une dans chaque pile, il les place devant lui et il nomme chaque image. Le deuxième enfant, propose une phrase.

Changement des rôles.

2^{ème} étape

Lorsque le binôme présente sa phrase, l'éducateur demande au groupe de trouver d'autres phrases possibles avec les mêmes images.

L'éducateur reçoit positivement toutes les propositions des enfants même si elles sont farfelues. L'objectif étant de développer le vocabulaire et la construction de phrase.

3^{ème} étape

L'éducateur modifie l'image du verbe et garde le sujet et le complément. L'éducateur aide les enfants à prendre conscience que cette carte modifie l'action. C'est la carte du verbe.

4ÈME SÉANCE : Inventer une phrase, la dicter à l'adulte et l'illustrer.

Matériel : jeu de cartes de langage

Feuilles blanches, feutres ou crayons de couleur

1^{ère} étape

L'éducateur crée 3 piles de cartes (groupe 1, groupe 2 et groupe 3). Les cartes sont retournées (image des cartes invisibles). Chaque enfant à tour à tour pioche 3 cartes, une dans chaque paquet. Chacun à son tour les place devant lui et il nomme chaque image.

2^{ème} étape

Chaque enfant propose la phrase qu'il a inventée à partir des cartes tirées. L'éducateur écrit la phrase sur la feuille de l'enfant.

3^{ème} étape

Les enfants illustrent leur phrase par un dessin.

5^{ÈME} SÉANCE : Deviner les verbes d'actions à partir d'un mime collectif

Matériel : les 16 cartes de langage (groupe 2)

1^{ère} étape

L'éducateur demande aux enfants

- Est-ce que vous savez ce qu'est un mime ?
- Mimer c'est utiliser ses mains et son corps pour faire des mouvements afin que les autres puissent deviner ce qu'on veut dire mais sans parole !
- Nous allons essayer de mimer les verbes de notre jeu de langage.

L'éducateur présente une carte. Dans un premier temps, les enfants citent le verbe et essaient de le mimer. L'éducateur est attentif à ce que les enfants ne parlent pas pendant le mime. Il met en valeur les essais, et valorise les enfants qui proposent un mouvement significatif.

Puis on passe au deuxième verbe et ainsi de suite.

2^{ème} étape

Le groupe d'enfants est divisé en deux :

- l'un forme le groupe des spectateurs, il s'assied.
- le second forme le groupe des acteurs et ils se placent dans un espace défini face aux spectateurs. L'éducateur réunit autour de lui les acteurs, il tire une carte verbe au sort et il leur montre sans rien dire (et sans la montrer aux spectateurs). Les acteurs sans rien dire miment le verbe et les spectateurs essaient de trouver la solution en un temps donné par l'éducateur. S'ils trouvent, ils gagnent la carte.

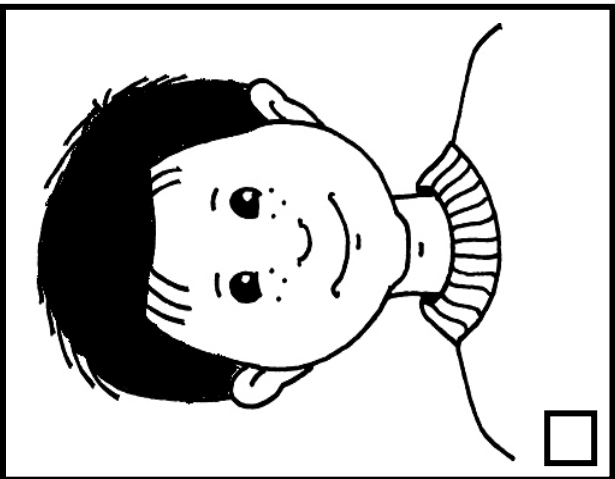
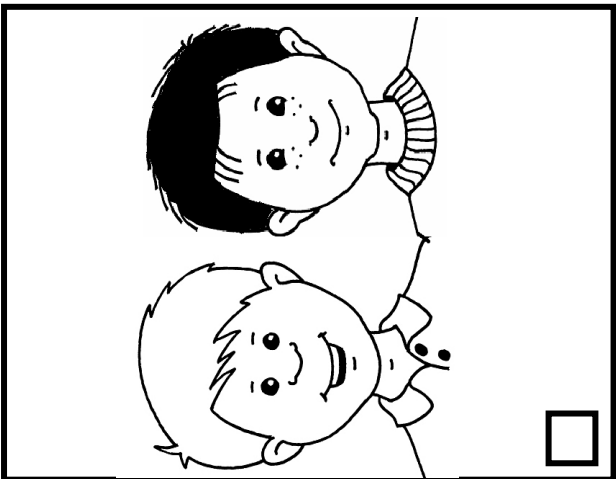
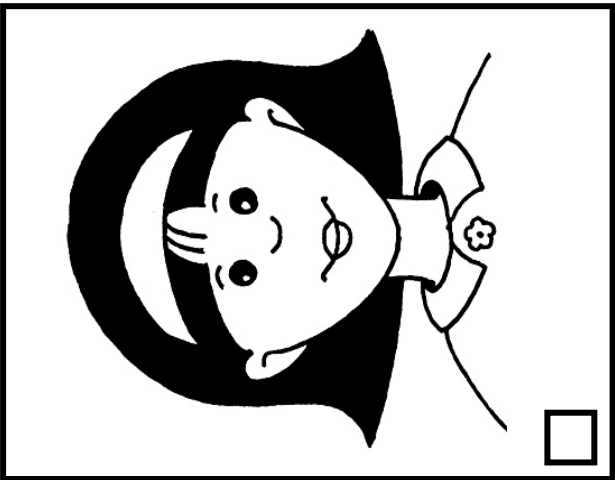
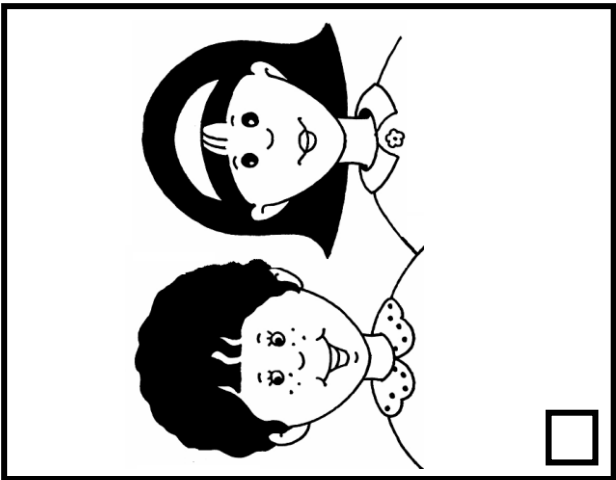
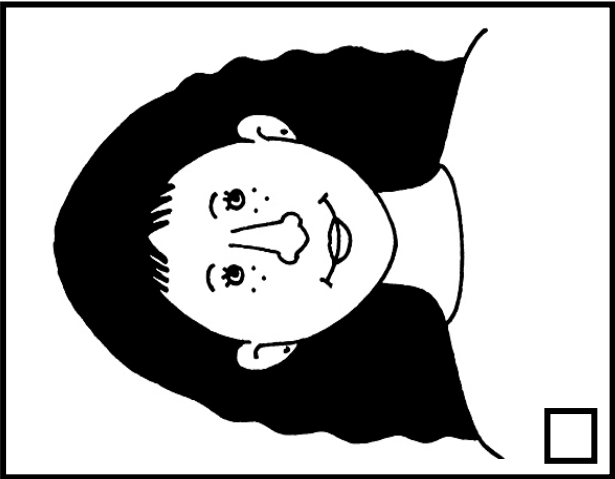
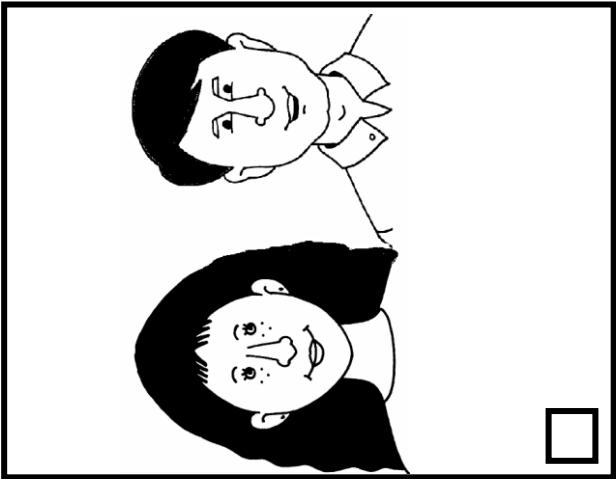
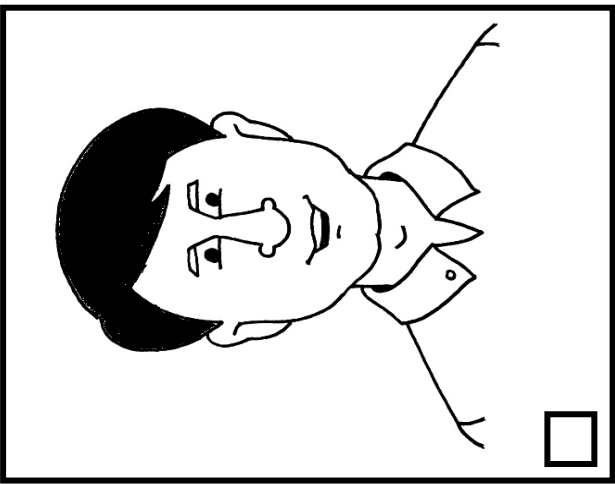
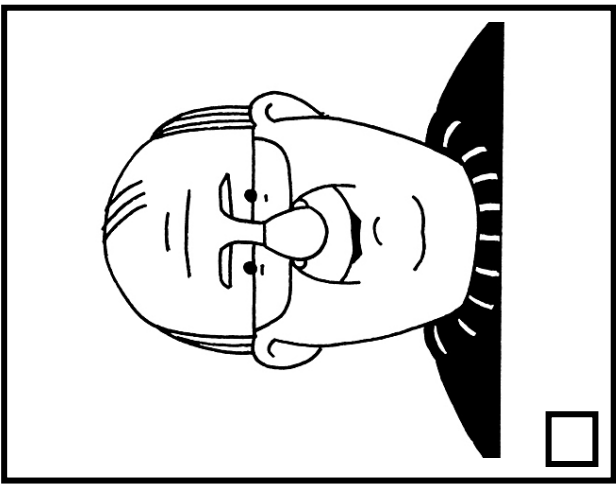
A la moitié on change de rôle ensuite on compte combien de cartes chaque équipe à gagner !

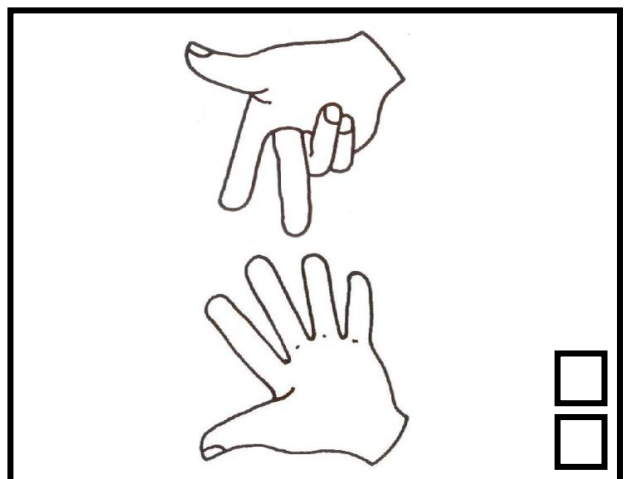
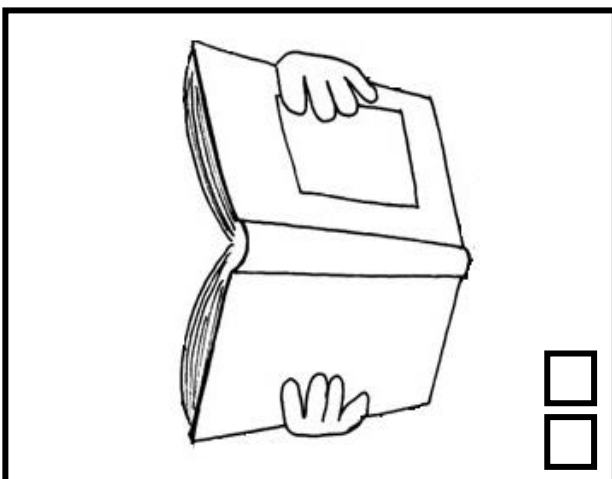
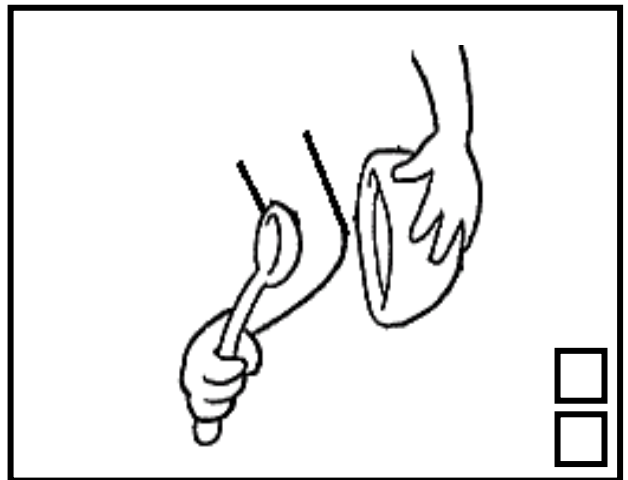
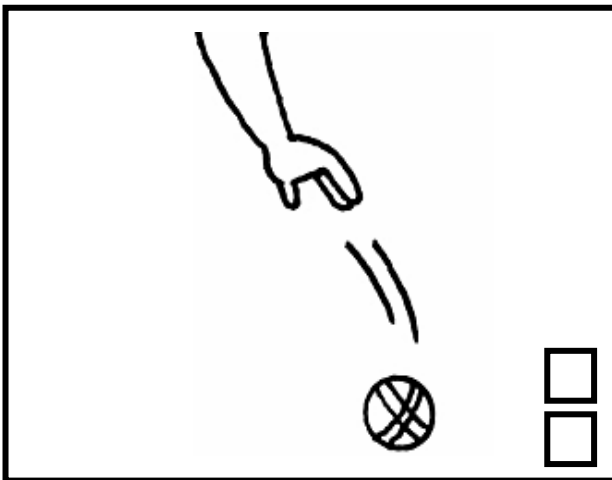
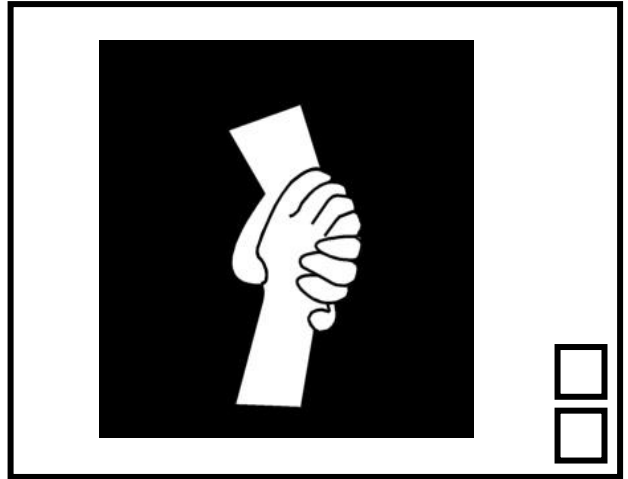
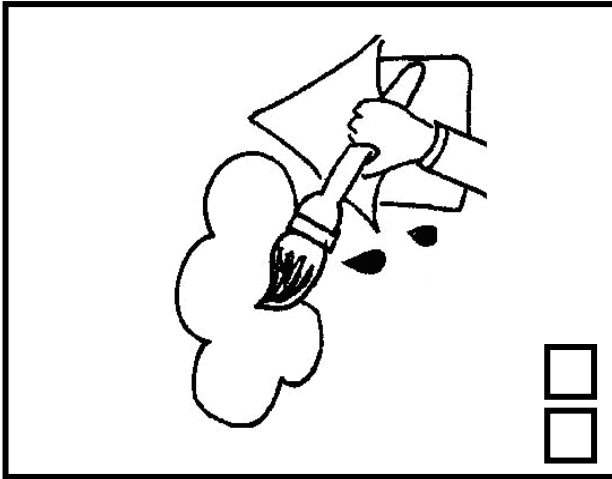
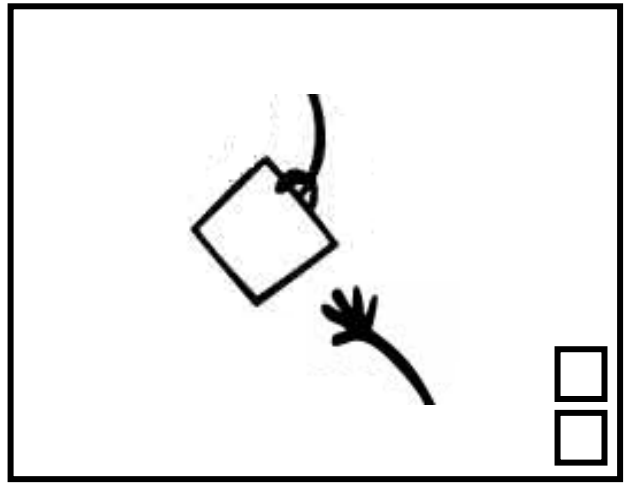
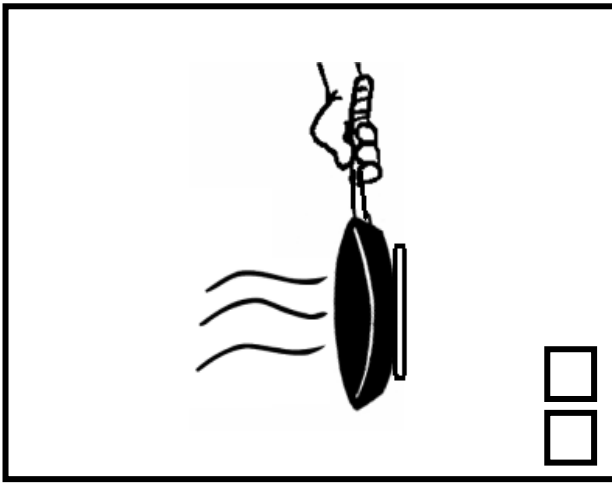
6ÈME SÉANCE : Deviner les verbes d'actions à partir d'un mime individuel

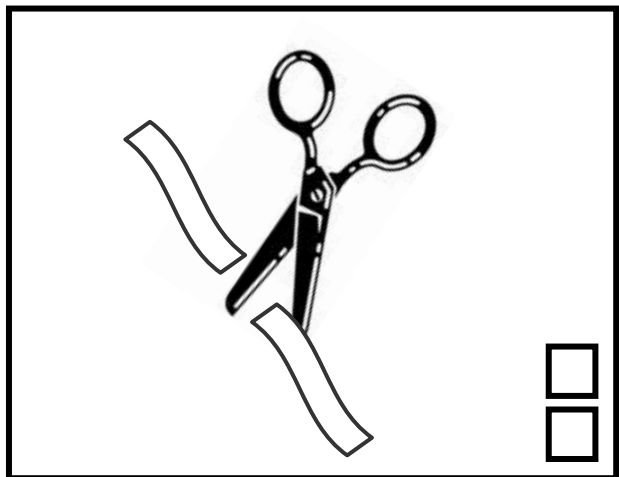
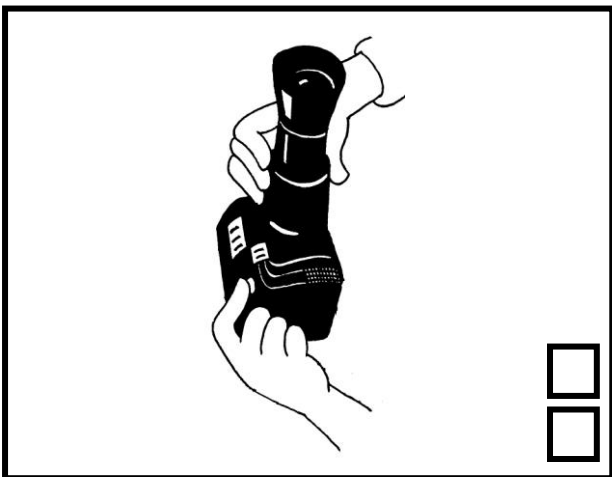
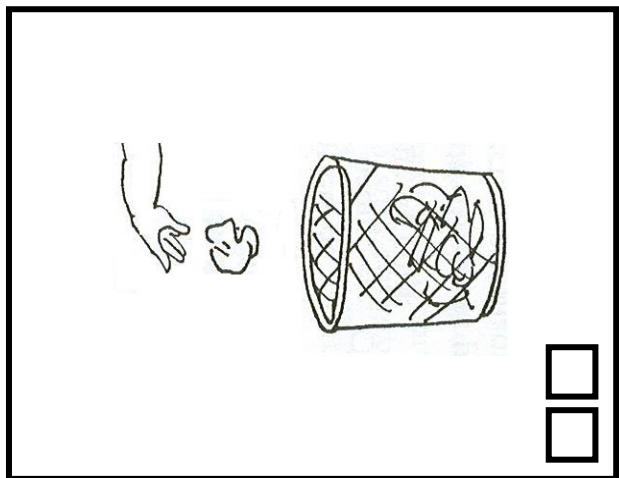
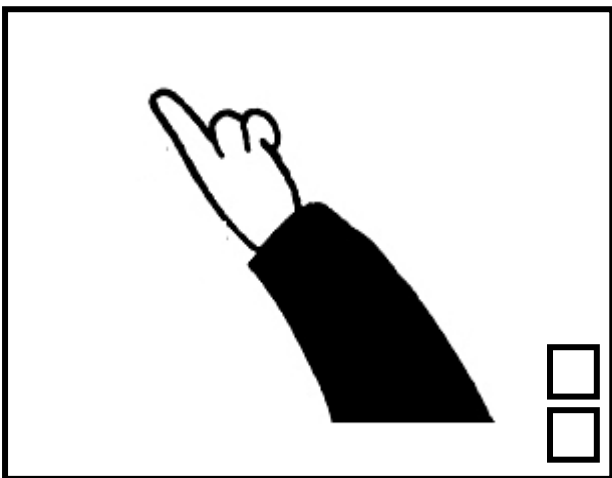
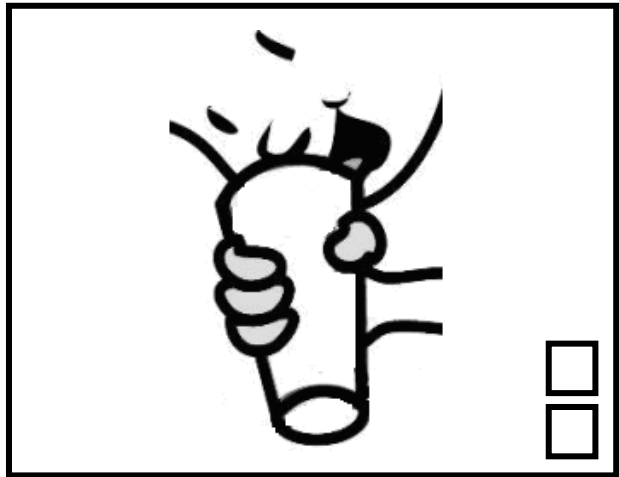
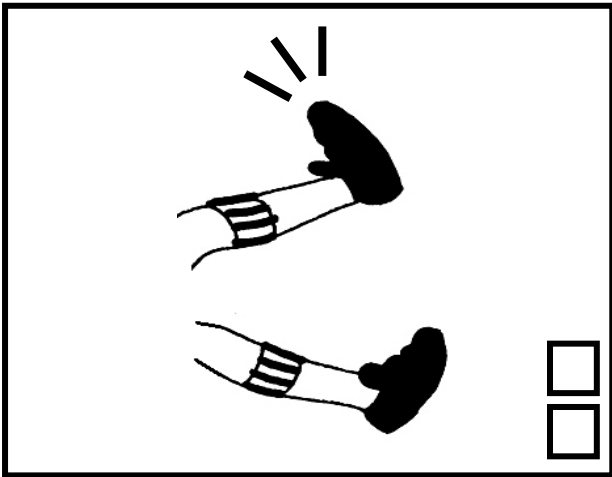
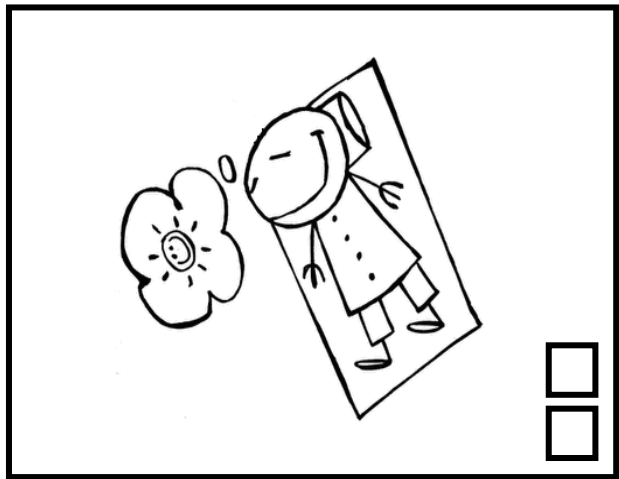
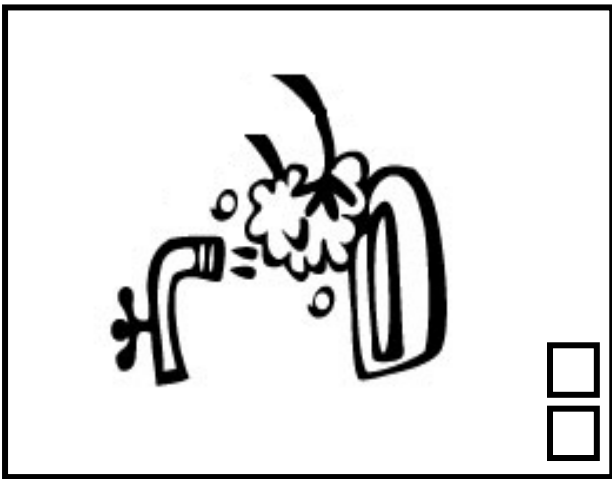
Matériel : les 16 cartes de langage (groupe 2)

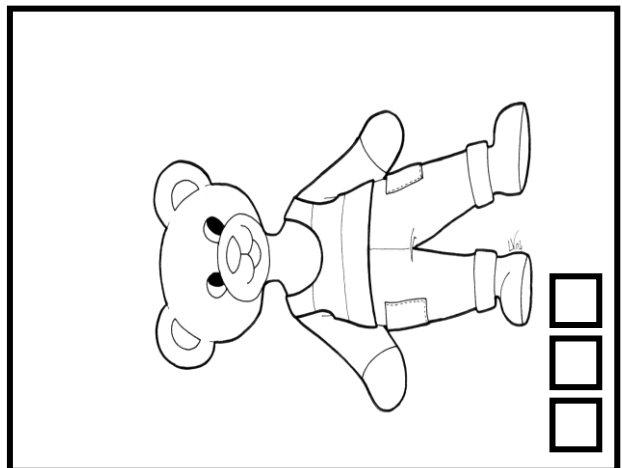
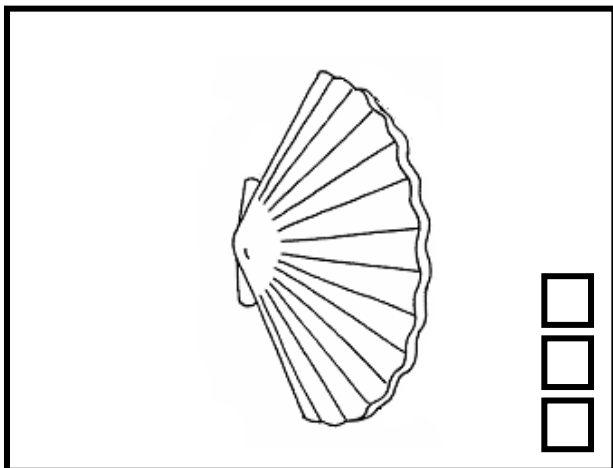
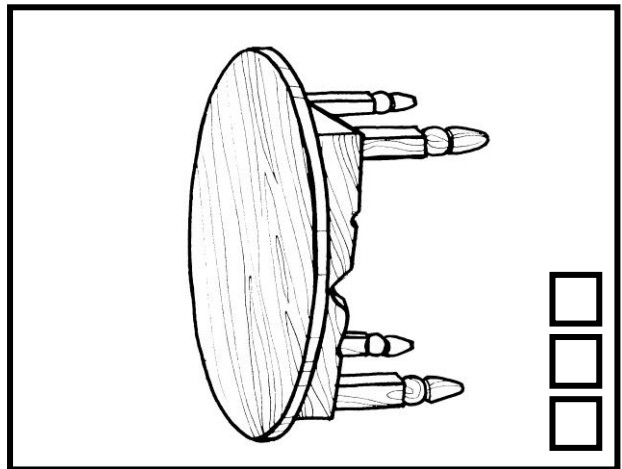
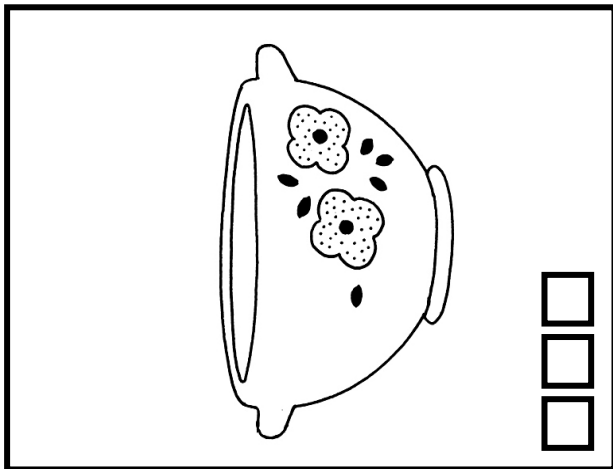
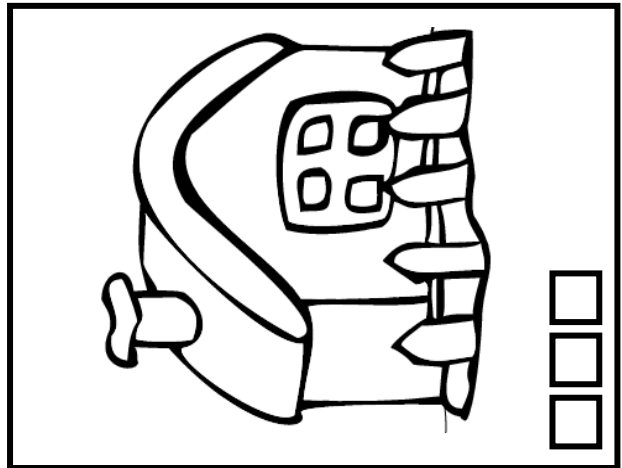
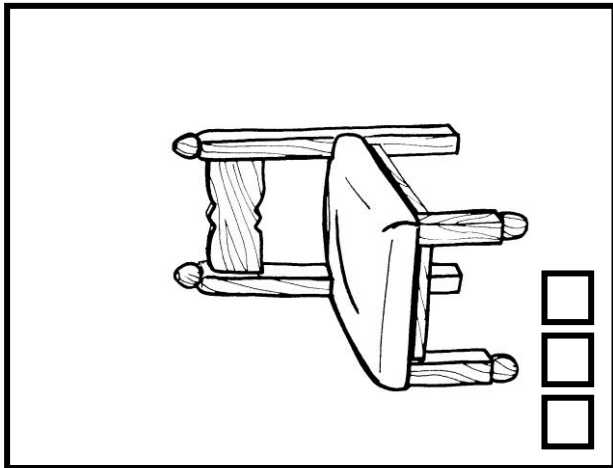
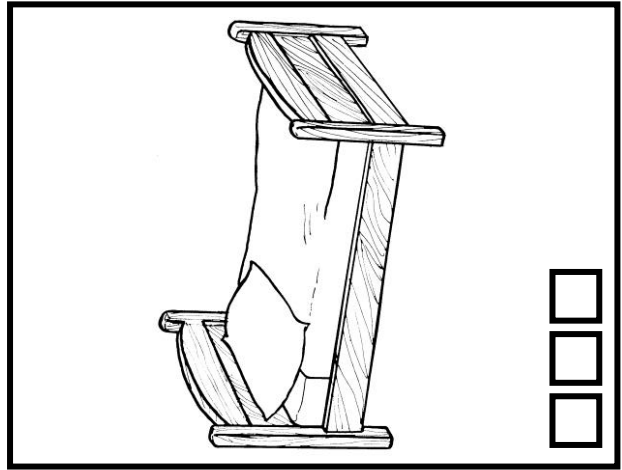
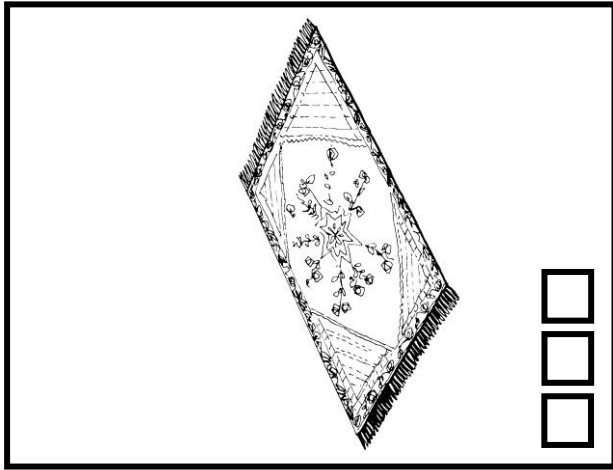
L'éducateur propose le même jeu que lors de la séance précédente mais, pour le mime les acteurs passent un à un.

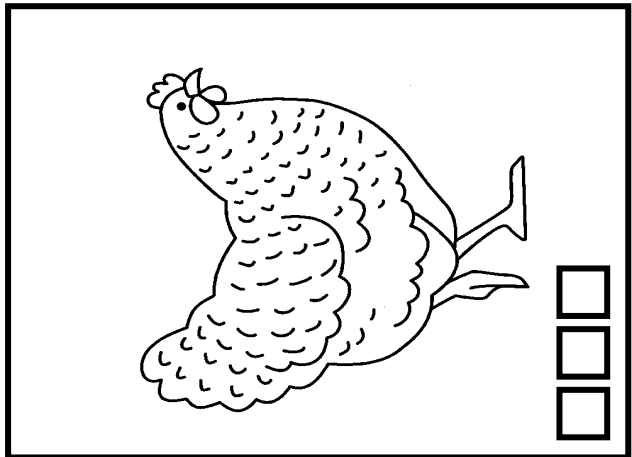
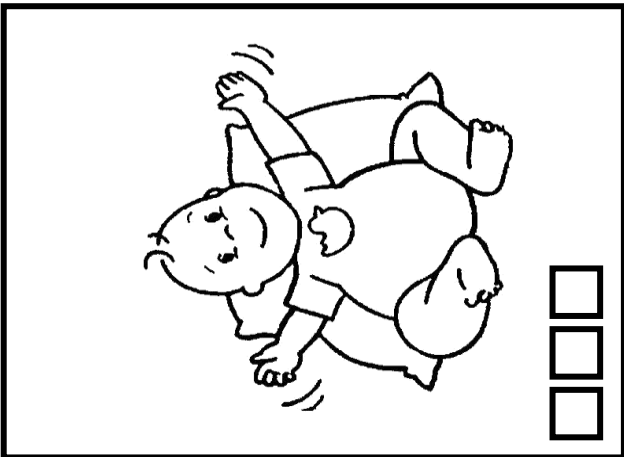
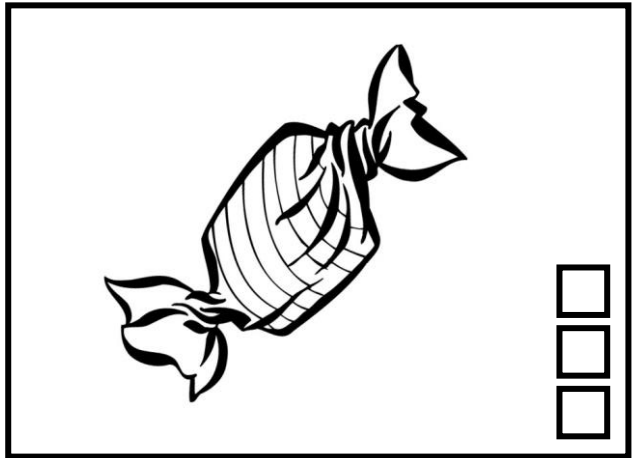
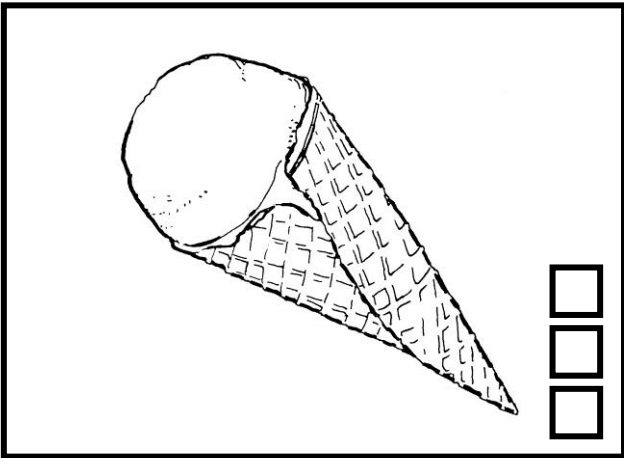
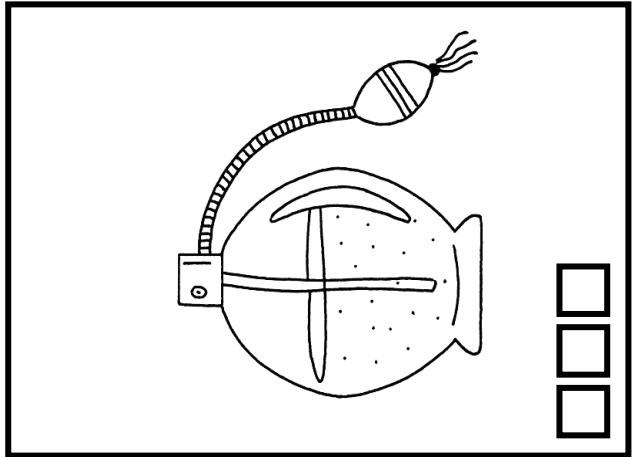
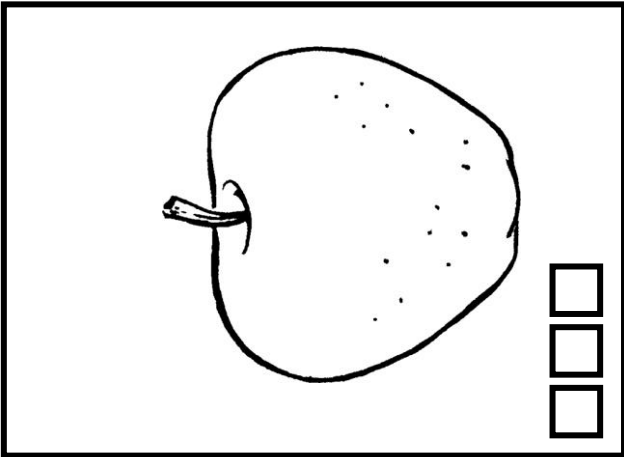
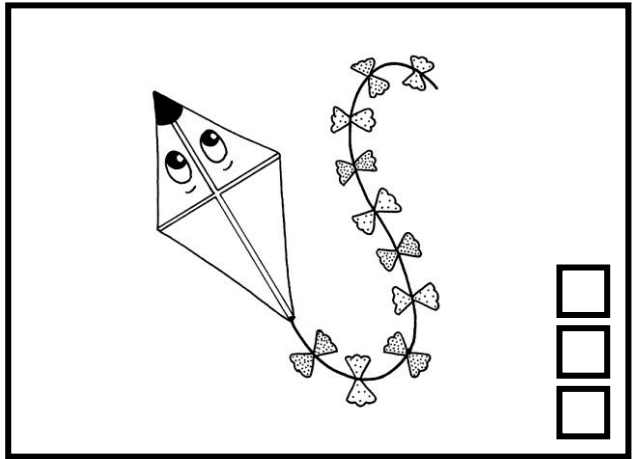
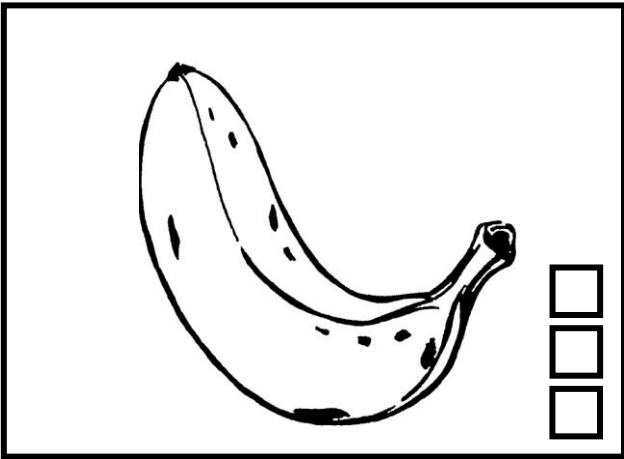
Variante : L'éducateur propose d'associer les personnages et les verbes en travaillant en binôme.











RETROUVER SON JUMEAU

OBJECTIFS : Construire des phrases longues contenant deux informations :
l'identité du personnage et la couleur de la tenue.
Accorder l'adjectif selon le genre (féminin ou masculin) du nom auquel il se rapporte.

MATERIEL : 12 paires de cartes (voir modèle ci-après)

ATTENTION !

Il est important d'utiliser dans ce jeu, les termes « short » et « maillot » « jupe » et « bottes ». Ces deux mots sont de genres différents : masculin et féminin. Ils obligent l'enfant à varier l'utilisation de l'adjectif en fonction du nom, par exemple : une jupe verte et un short vert.

ORGANISATION : Une dizaine d'enfants est assis autour d'une table.

DEROULEMENT : 2 séances

1^{ÈRE} SÉANCE : Découverte du jeu

1^{ère} étape

L'éducateur présente une carte de chaque paire (soient 12 cartes différentes) aux enfants en les plaçant toutes sur la table de façon à ce que les dessins soient visibles.

L'éducateur demande aux enfants de bien observer les cartes.



Puis, il demande aux enfants :

- « *Qu'est-ce qui est représenté sur les cartes ?* »
- « *Sont-elles toutes les mêmes ?* »
- « *Qu'est ce qui change ?* »

L'éducateur demande à un enfant de choisir une carte et de la décrire. L'éducateur reformule la phrase : « *c'est un garçon qui porte un short ... et un maillot ...* » ou bien « *c'est une fille qui porte une jupe ... et des bottes* ». Les enfants peuvent la répéter.

A tour de rôle, chaque enfant prend une carte et la décrit sur le modèle de la phrase donnée par l'éducateur.

2^{ème} étape

L'éducateur présente une carte de chaque paire (soient 12 cartes différentes). Un enfant est désigné, il choisit une carte avec ses yeux et doit la décrire : « Je suis une fille et je porte une jupe rouge et des bottes noires »

Le premier enfant qui repère la carte la montre.

Si la réponse est exacte, c'est lui qui repère une carte que les autres enfants doivent deviner.

2^{ÈME} SÉANCE

1^{ère} étape : Rappel

L'éducateur pose une carte de chaque paire (soient 12 cartes différentes) aux enfants en les plaçant toutes sur la table de façon à ce que les dessins soient visibles.

Chaque enfant choisit une carte et construit une phrase descriptive.

« *C'est une fille qui porte une jupe ... et des bottes ...* » Ou bien,
« *C'est un garçon qui porte un short ... et un maillot ...* »

Puis l'éducateur sort les paires des cartes et les place sur la table. Il demande aux enfants de les observer. « *Connaissez-vous ces cartes ?* ». Chaque enfant à tour de rôle prend la même carte que celle qu'il a déjà. L'éducateur dit, vous voyez les cartes forment des paires c'est-à-dire qu'il y a toujours deux cartes identiques. Ce sont des frères jumeaux ou des sœurs jumelles.

2^{ème} étape : découverte des règles du jeu

L'éducateur explique : « nous *allons jouer à un nouveau jeu, pour gagner il faut avoir le plus de paires possibles.* » Dans un premier temps, l'éducateur distribue toutes les cartes aux joueurs. Les cartes de chaque joueur sont posées devant eux sur la table, visibles par tous. Chaque joueur, à tour de rôle, demande à l'un de ses camarades la carte qui complètera sa paire.

Exemple : « *je demande à Réda qu'il me donne le frère jumeau qui porte un short vert et un orange* ». L'éducateur aide les enfants à formuler correctement leur demande. En fin de jeu, on compare les gains de chacun.

3^{ÈME} SÉANCE : Partie de jeu

1^{ère} étape : Rappel

L'éducateur demande aux enfants : « vous *souvenez-vous de ce jeu ? Comment y joue-t-on ? Que doit-on faire ?* »

L'éducateur veille à ce que les enfants aient bien mémorisés les couleurs, les mots : « short », « maillot » « jupe » « bottes » « frère jumeau » et « sœur jumelle »

2^{ème} étape : La partie de jeu

L'éducateur propose de compliquer les règles du jeu. Il distribue deux cartes à chacun des enfants. Chaque enfant observe ces deux cartes sans les montrer à leurs camarades. Les cartes restantes constituent la pioche (face cachée)

Chaque joueur, à tour de rôle, demande à l'un de ses camarades la carte qui complétera sa paire de jumeau.

Exemple : « je demande à Sofia si elle a le frère jumeau qui porte un short bleu et un maillot jaune ». L'éducateur aide les enfants à formuler correctement leur demande.

- ♦ Si l'enfant possède la carte, il la donne. Le demandeur pose sa paire sur la table face visible et il pioche une nouvelle carte.
- ♦ S'il ne l'a pas, le demandeur pioche une carte.

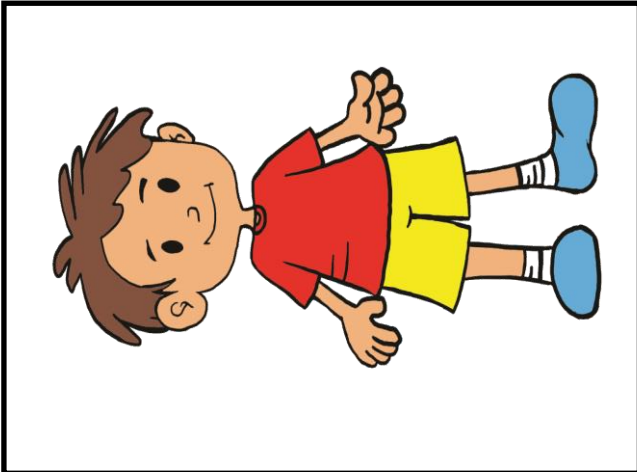
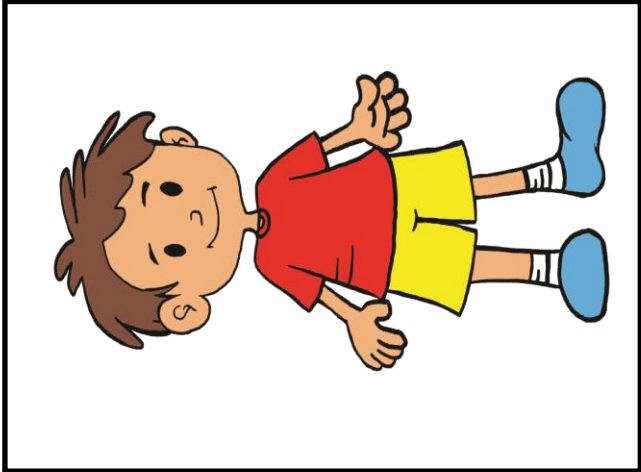
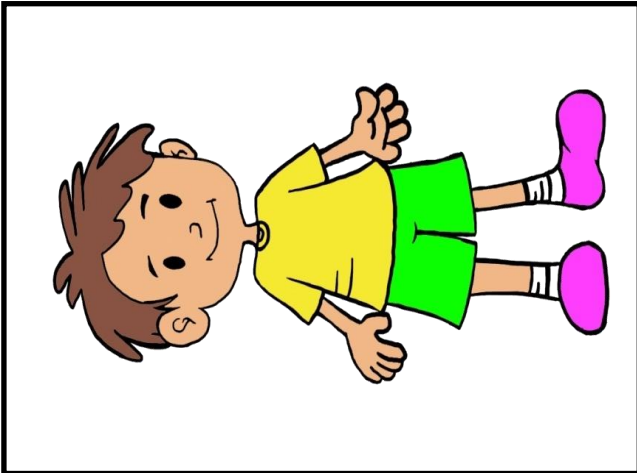
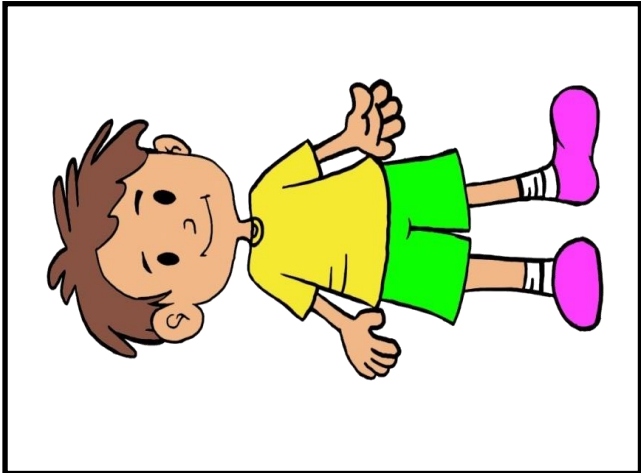
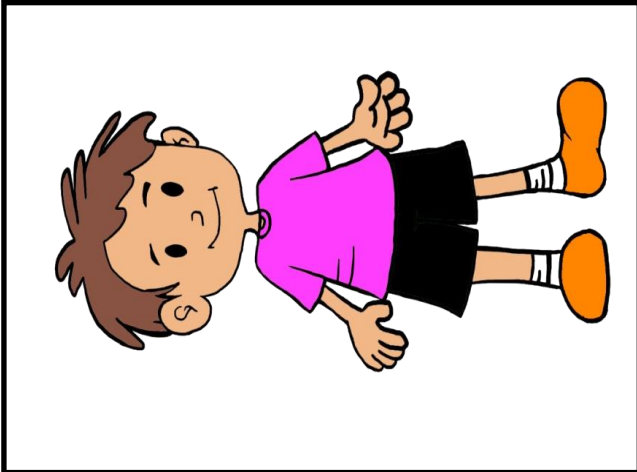
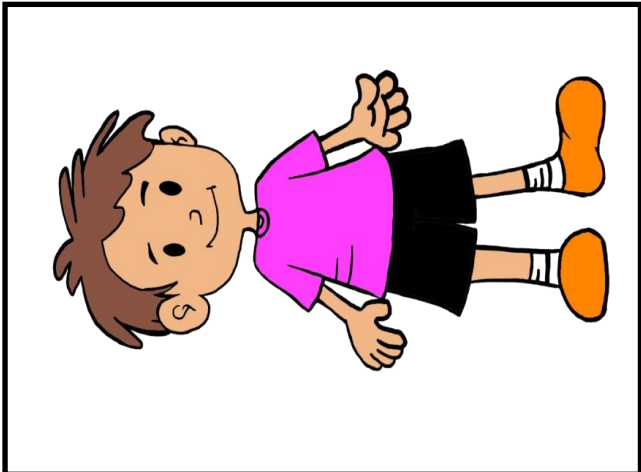
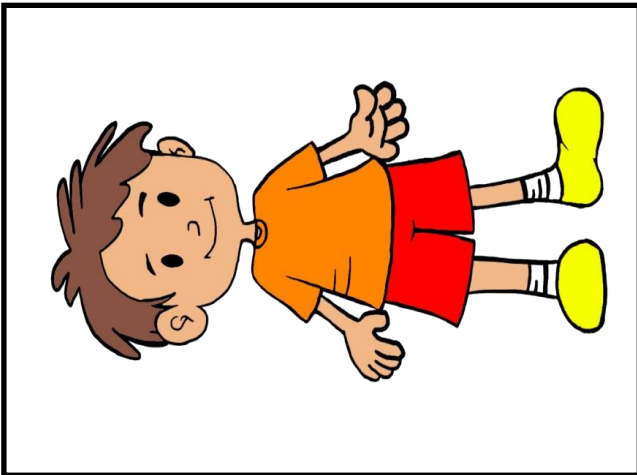
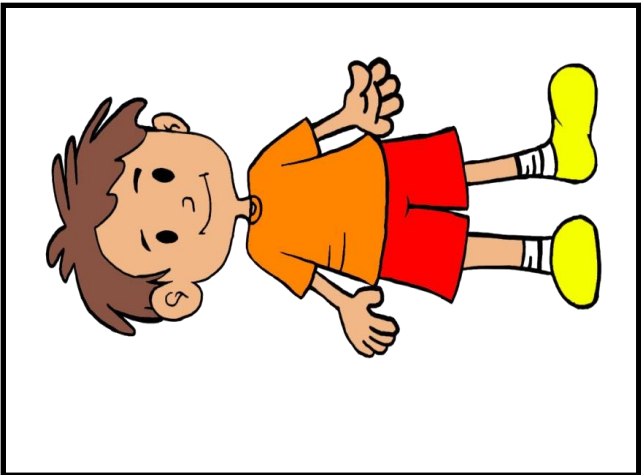
L'enfant suivant fait sa demande et ainsi de suite.

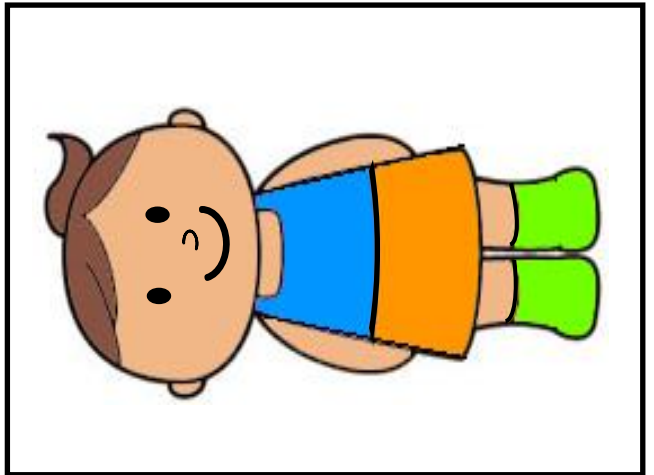
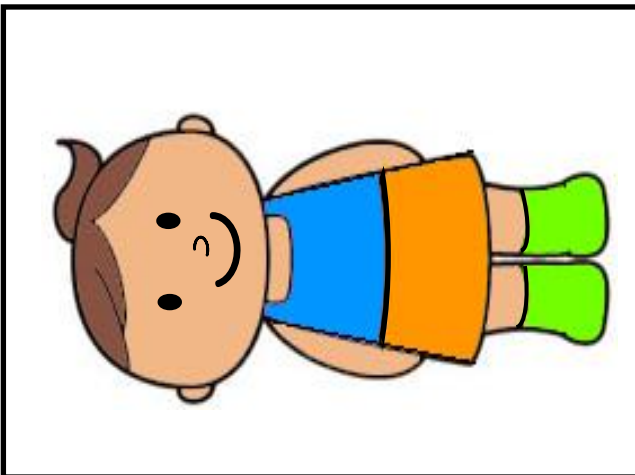
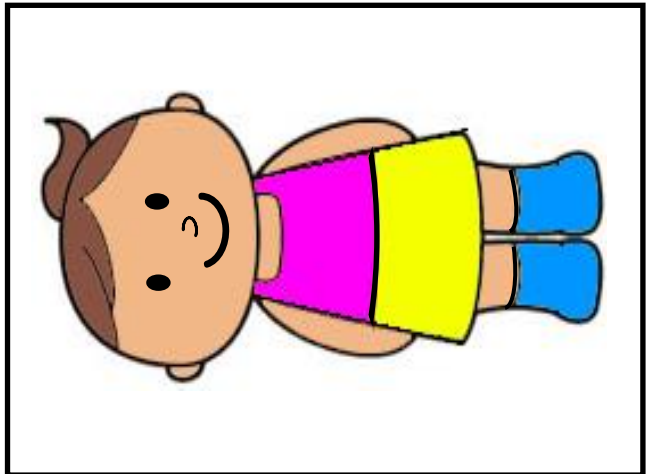
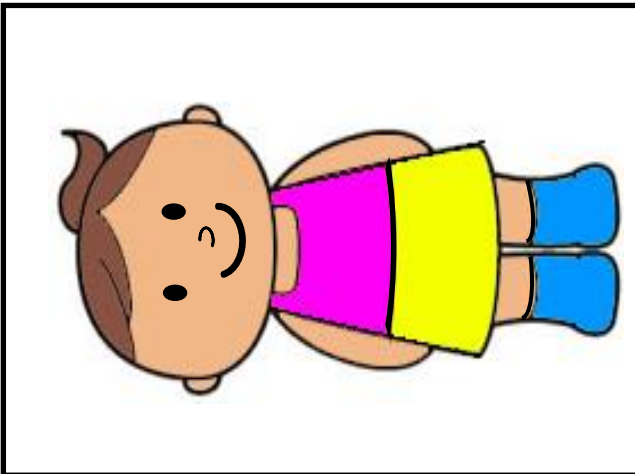
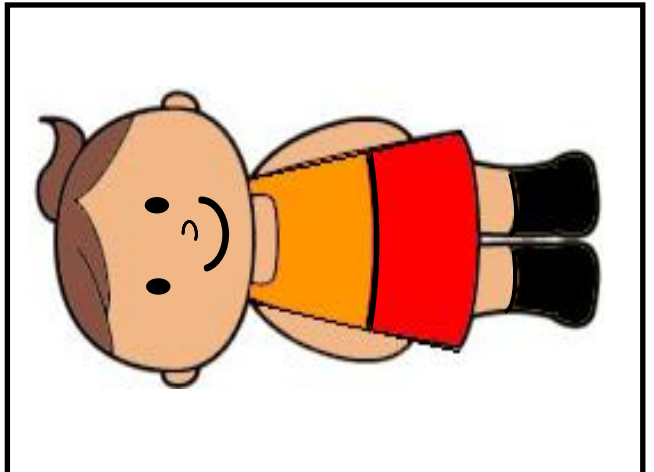
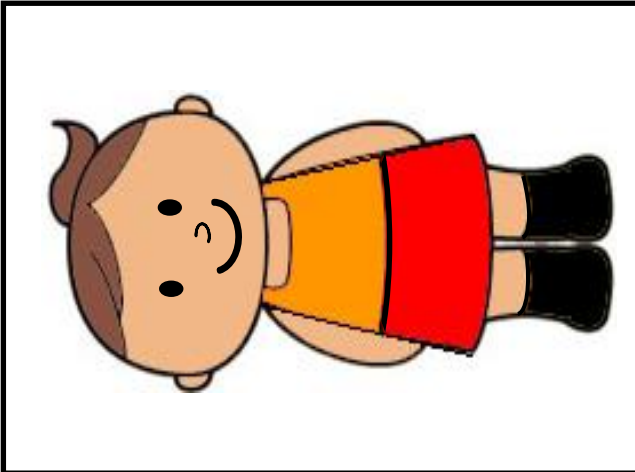
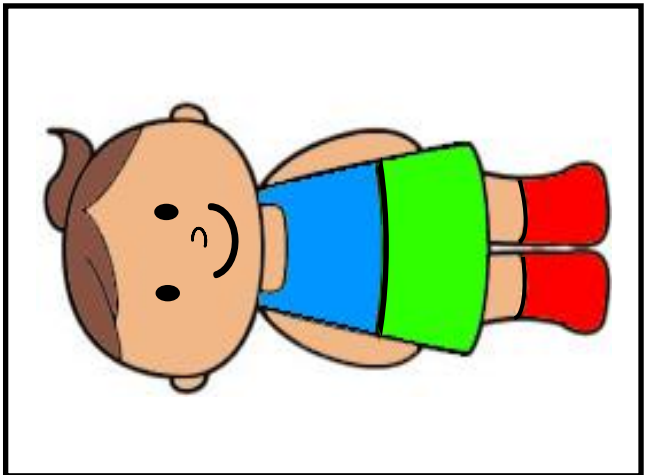
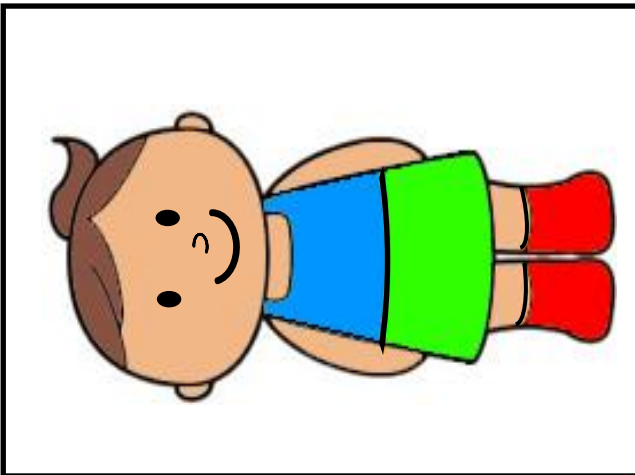
Le gagnant est celui qui a constitué le plus de paires.

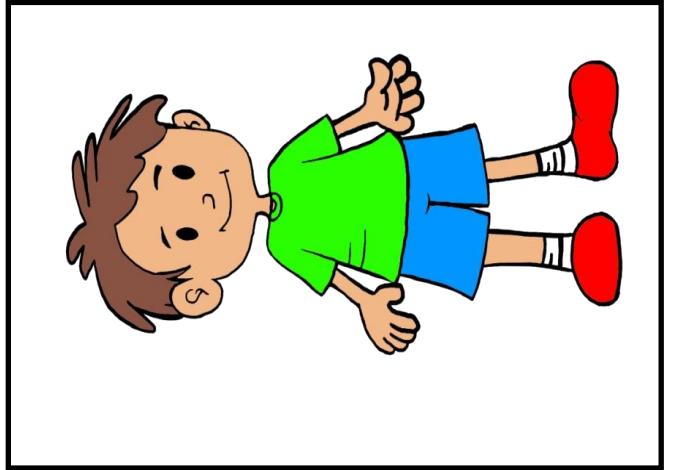
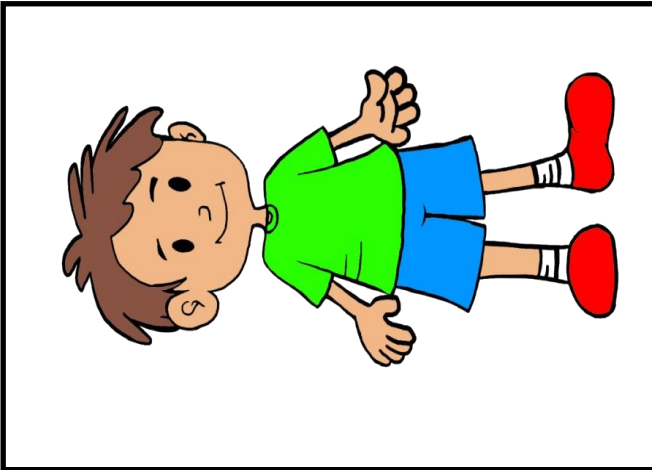
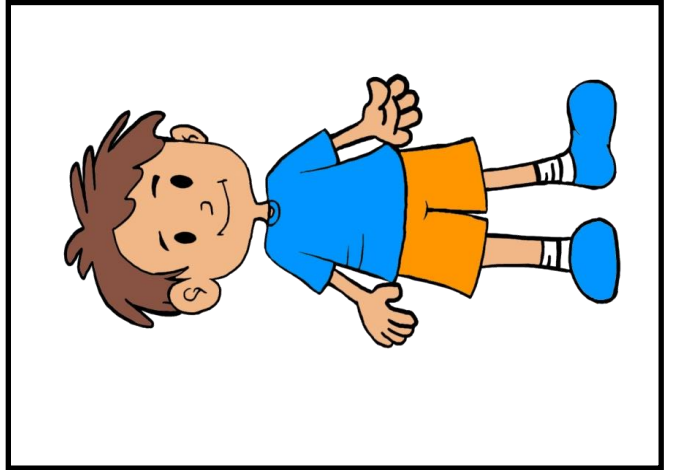
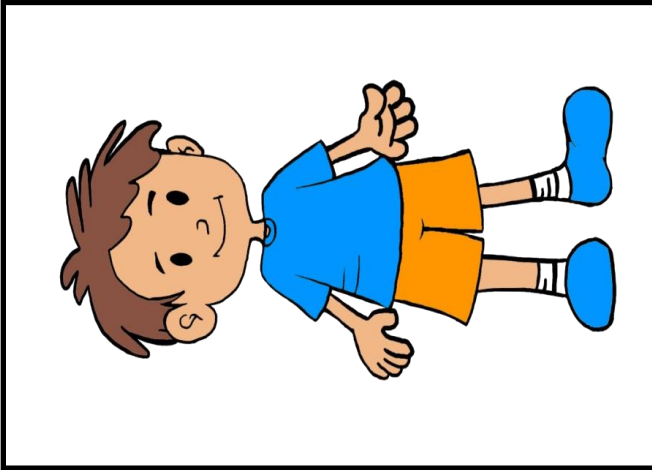
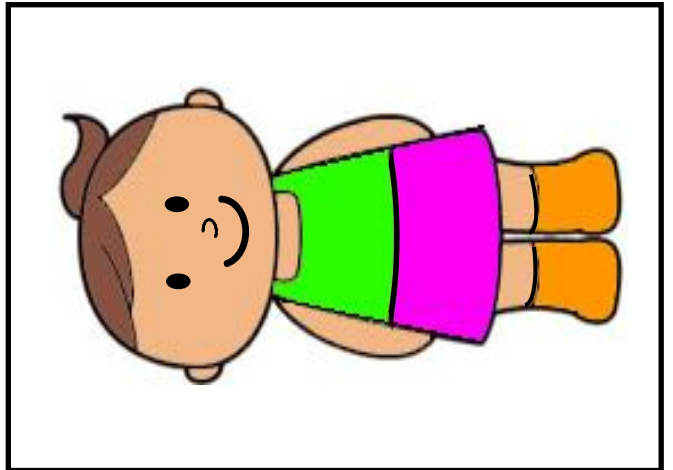
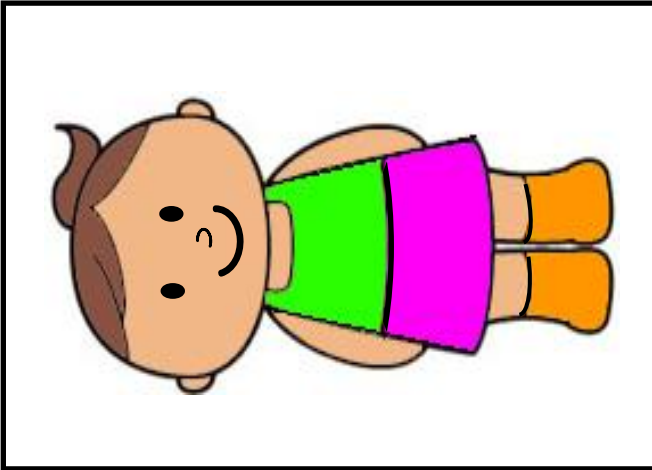
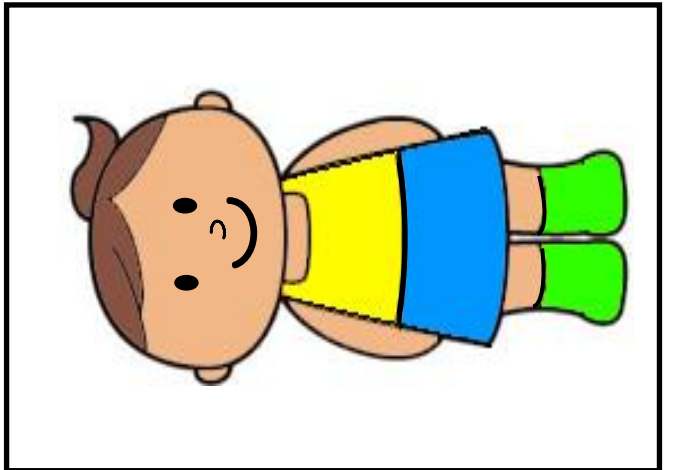
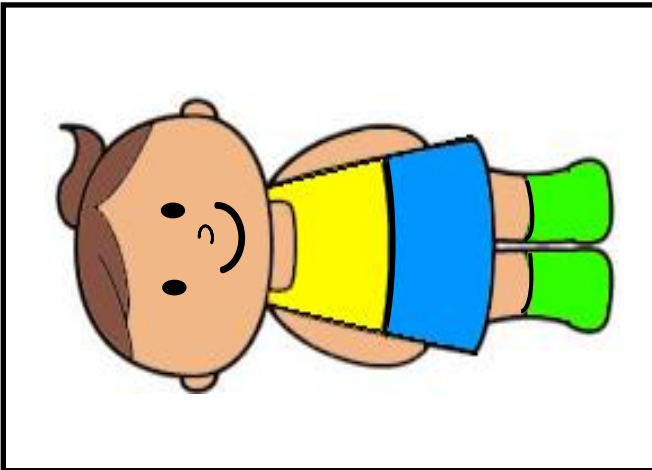
Le premier joueur désigné demande, au hasard, à un enfant de lui donner une carte pour constituer une paire avec une des cartes.

Note : il est intéressant de travailler la prononciation. En effet, les enfants prononcent souvent « qui » pour « qu'il » dans des phrases de type : « je demande à Ali *qui* (au lieu de *qu'il*) me donne... ». D'où l'utilité de prévoir des exercices amenant à utiliser « qu'il » et « *qu'elle* » en constituant des groupes mixtes.









J'AI ...QUI A... ?

OBJECTIFS : Enrichir le vocabulaire dans un champ lexical spécifique.
Produire des phrases simples : sujet + verbe + complément
Savoir formuler une question.
Parler en petit groupe et devant le groupe classe
Utiliser le *je* pour parler de soi
Écouter les autres
Faire la distinction masculin/féminin

MATÉRIEL

Cartes (ci-jointes) à découper et à plastifier.

DEROULEMENT

Activité en petit groupe

Matériel : lot des 24 cartes sur un thème de la forêt

JEU 1 : La forêt

- | | |
|-----------------|-------------------|
| ♦ La coccinelle | ♦ La fleur |
| ♦ L'ours | ♦ L'escargot |
| ♦ Le renard | ♦ La fourmi |
| ♦ Le hibou | ♦ Le champignon |
| ♦ La tortue | ♦ Le scorpion |
| ♦ Le loup | ♦ Le nid |
| ♦ Le serpent | ♦ L'abeille |
| ♦ L'écureuil | ♦ Le lapin |
| ♦ L'arbre | ♦ La branche |
| ♦ Le gland | ♦ La pomme de pin |
| ♦ La feuille | ♦ La grenouille |
| ♦ Le papillon | ♦ La chenille |

1^{ERE} SEANCE : Nommer le contenu de la carte (grande image)

1^{ère} étape

L'éducatrice pose les 24 cartes sur la table. Elle montre une carte et demande aux enfants de la décrire afin de constater qu'il y a une grande et une petite image représentée.

L'éducateur explique que, pour le moment on ne va jouer qu'avec la grande image.

Consigne : Les enfants, à tour de rôle, doivent choisir une carte et dire son nom.

- Si la réponse est juste l'enfant ramasse la carte
- Si la réponse est fausse la carte est laissée sur la table.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

2^{ème} étape :

L'éducatrice retourne les 24 cartes (face cachée).

Les enfants, à tour de rôle, retournent une carte et disent son nom.

- Si la réponse est juste l'enfant ramasse la carte
- Si la réponse est fausse la carte est laissée sur la table.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

2^{EME} SEANCE : Nommer ce qui est représenté sur la grande image en utilisant la formule « j'ai... »

1^{ère} étape :

L'éducatrice pose les 24 cartes sur la table. Les enfants, à tour de rôle, doivent choisir une carte et construire la phrase « j'ai le papillon. »

- Si la réponse est juste l'enfant ramasse la carte
- Si la réponse est fausse la carte est laissée sur la table.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

2^{ème} étape :

L'éducatrice retourne les 24 cartes (face cachée).

Les enfants, à tour de rôle, retournent une carte construisent la phrase « j'ai le papillon. »

- Si la réponse est juste l'enfant ramasse la carte
- Si la réponse est fausse la carte est laissée sur la table.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

3^{EME} SEANCE : Nommer ce qui est représenté sur l'image en utilisant la formule « j'ai... Qui a... »

1^{ère} étape : (sur le mode œil de Lynx)

L'éducatrice pose les 24 cartes sur la table. Elle rappelle que la carte comporte une grande et une petite image. Cette fois-ci, il faudra aussi tenir compte de la petite image.

Le 1^{er} joueur ramasse une carte et construit la phrase « j'ai le papillon, qui a la fleur ? »

- Si la phrase est juste l'enfant ramasse la carte

Le joueur suivant est le plus rapide qui identifie la fleur. Cependant, lorsqu'il ramasse la carte, il doit construire la phrase « j'ai la fleur, qui a l'escargot ? »

- Si la phrase est juste l'enfant ramasse la carte

Et un nouveau joueur identifie, le plus vite possible, l'escargot et construit la phrase correspondante « j'ai... Qui a... ». La partie se poursuit jusqu'à l'épuisement des cartes.

Lorsque les phrases sont inexactes, un autre joueur est désigné :
 Si c'est le tout début de la partie, il a le droit de piocher la carte de son choix,
 Si c'est pour poursuivre le jeu, il doit alors construire la phrase juste.
 Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

4^{EME} SEANCE

L'éducateur distribue toutes les cartes aux enfants.
 Celui qui commence énonce le dessin représenté sur sa (ou une de ses) carte(s) en formulant sa phrase sur ce modèle :
 « J'ai le papillon, qui a la fleur ? »
 L'enfant qui possède la fleur répond : « J'ai la fleur, qui a l'escargot ? », et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes aient été énumérées.
 On peut jouer pour le plaisir d'apprendre du vocabulaire, sans gagnant.
 Si l'on veut désigner un gagnant, ce sera le premier qui n'a plus de cartes.

La partie de cartes peut être reprise plusieurs fois.
 On peut décider d'attribuer des jetons aux enfants lorsqu'ils ont su dire les mots de leurs cartes sans aide de l'adulte, et compter à la fin des parties leurs jetons pour déterminer le vainqueur.

JEU 2 : LA MAISON

La cuisine	Le frigidaire
L'assiette	La chaise
Le robinet	La cuisinière
Le verre	Le plateau
La poêle	La chambre à coucher
La fourchette	Le coussin
La cocotte-minute	Le lit
Le saladier	L'armoire
L'évier	La salle de bain
Le couteau	Le lavabo
La théière	Le miroir
La table	La douche
Le plat	Le salon
La casserole	Le fauteuil
La cuillère	Le tapis
La marmite	La bibliothèque

Ce jeu pourra être mené de la même manière que le jeu 1.

Cependant, le nombre de cartes étant plus important, l'éducateur peut décider d'en limiter le nombre durant les premières séances.

AUTRES POSSIBILITES AVEC LE JEU 2

1^{ère} étape :

L'éducatrice pose les 32 cartes sur la table. Les enfants, à tour de rôle, doivent choisir une carte et dire ce qu'ils peuvent faire avec l'objet pioché

Exemple « j'ai l'assiette et je peux manger »

- ♦ Si la phrase est correcte l'enfant ramasse la carte
- ♦ Si la réponse est fausse la carte est laissée sur la table.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

2^{ème} étape

L'éducatrice pose les 32 cartes sur la table.

Un enfant choisit une carte et formule la phrase sur ce modèle :

« J'ai l'assiette qui a le robinet ? »

Cette fois-ci, c'est le joueur concerné (qui a le robinet) qui doit inventer ce qu'il peut faire avec l'objet :

« J'ai le robinet et je peux laver les tomates »

- Si la phrase est correcte l'enfant ramasse la carte
- Si la réponse est fausse la carte est laissée sur la table.

Un autre enfant pioche une carte et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

من عنده ؟



عندي



من عنده ؟



عندي



من عنده ؟



عندي



من عنده ؟



عندي



من عنده ؟



عندي



من عنده ؟



عندي



من عنده ؟



عندي

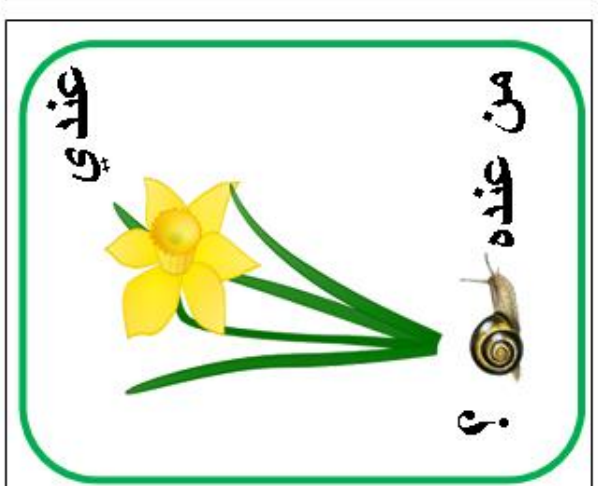
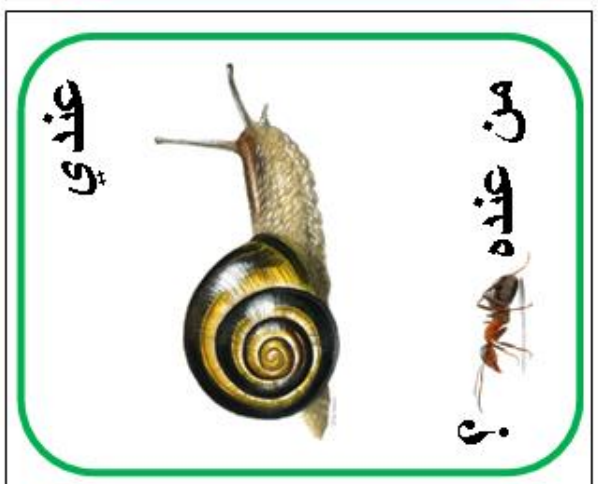
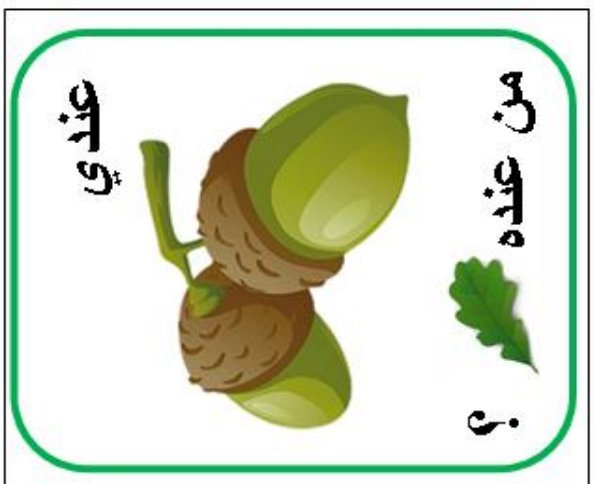
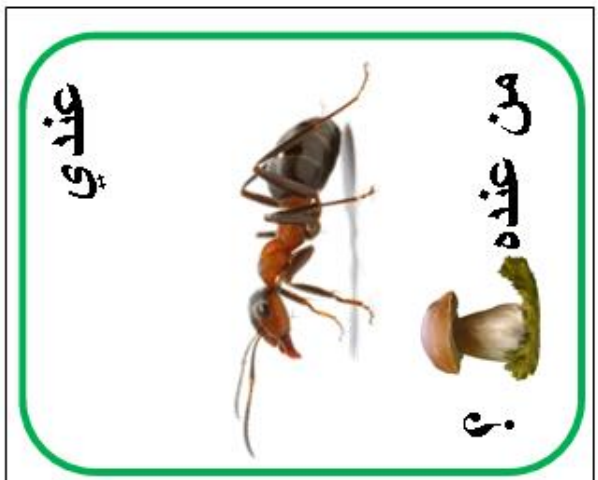
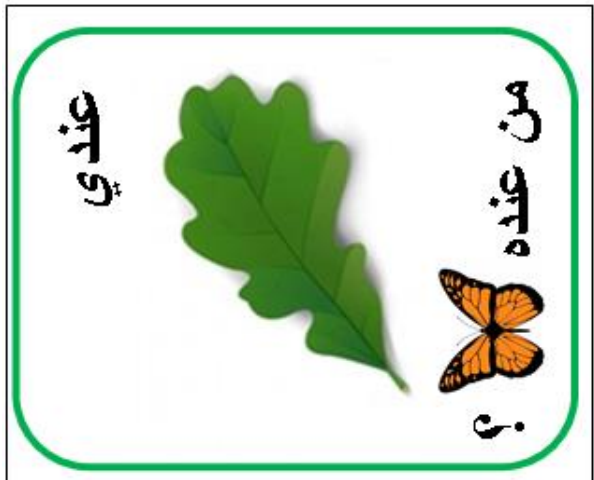


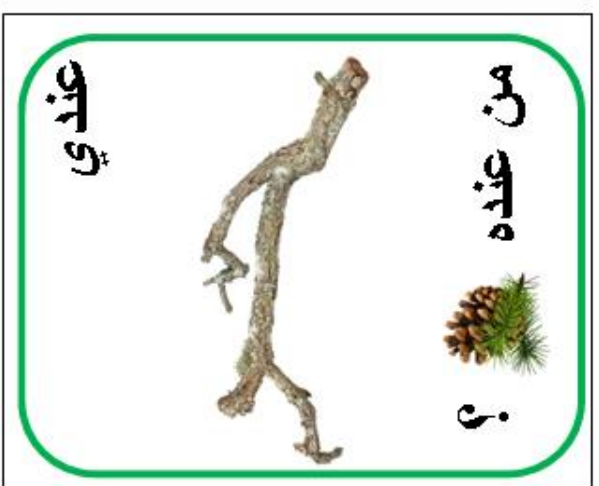
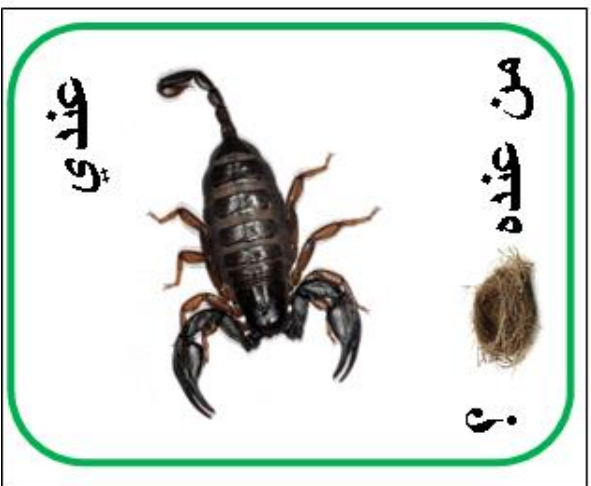
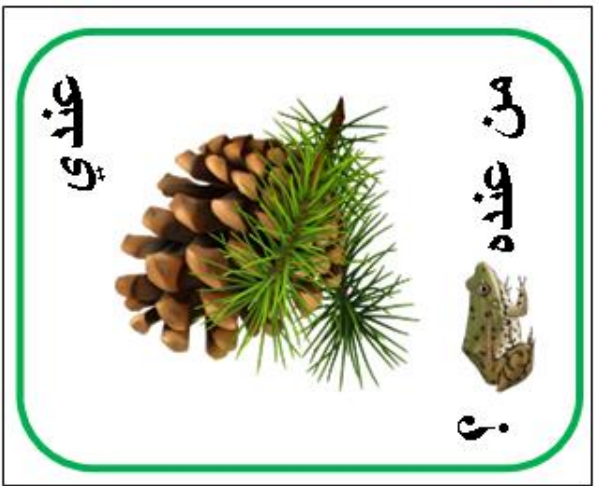
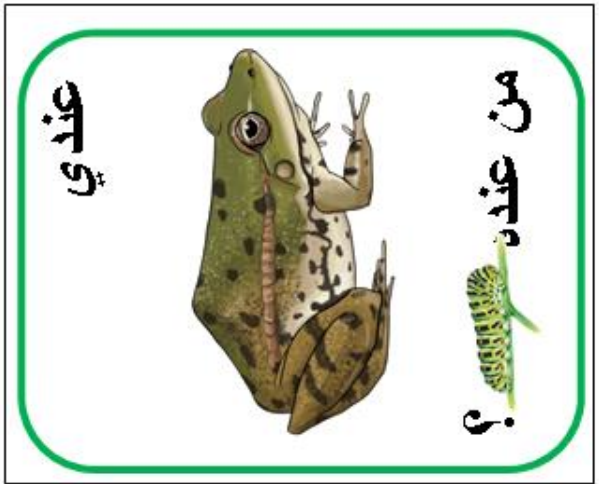
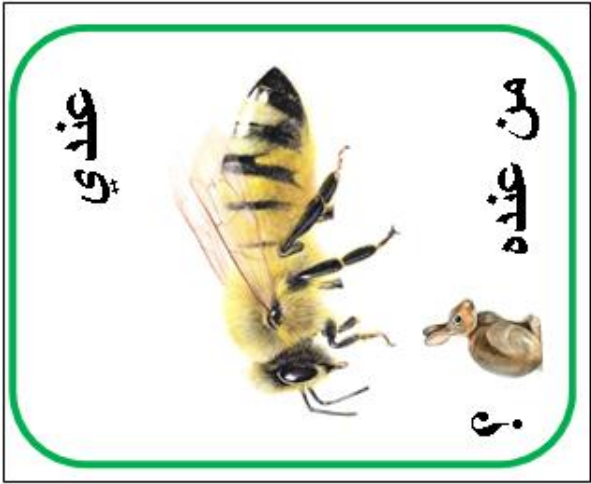
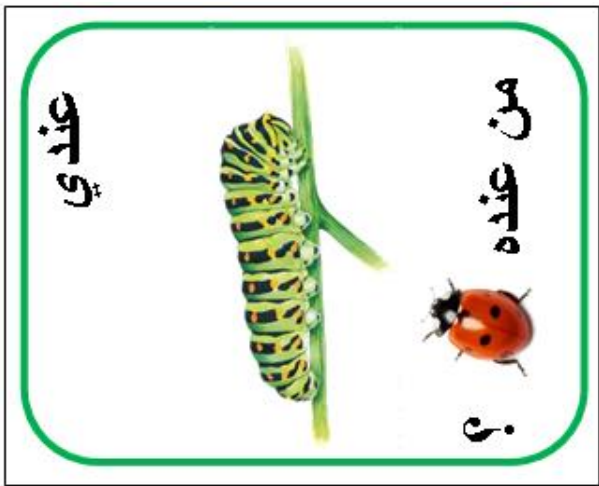
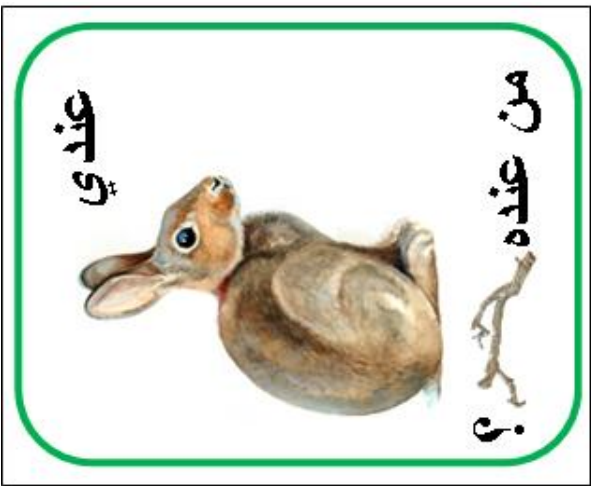
من عنده ؟



عندي







J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a



?

J'ai



Qui a



?

J'ai



Qui a



?

J'ai



Qui a



?

J'ai



Qui a



?

J'ai



Qui a



?

J'ai



Qui a



?

J'ai



Qui a



?

J'ai



?



Qui a

J'ai



?



Qui a

J'ai



?



Qui a

J'ai



?



Qui a

J'ai



?



Qui a

J'ai



?



Qui a

J'ai



?



Qui a

J'ai



?



Qui a

J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



Qui a ?



J'ai



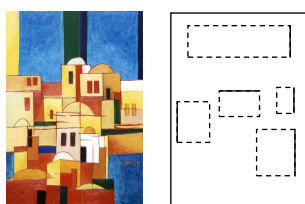
Qui a ?



DÉCOUVRIR UNE ŒUVRE PICTURALE AVEC CACHE

OBJECTIFS : Utiliser du vocabulaire,
Faire des phrases simples
Emettre des hypothèses sur le dessin caché
Confronter ses hypothèses avec le dessin dans son entièreté ;

MATERIEL : Photocopie couleur A4 de l'œuvre d'A. Rahoule
Cache avec fenêtre A4



ATTENTION ! L'éducateur veillera à placer les fenêtres de façon judicieuse. En effet, il faut que la fenêtre présente un détail du dessin sans tout révéler. Les fenêtres peuvent être de tailles différentes. Il est important aussi de choisir une image comportant assez de détails différents afin d'enrichir la discussion.

ORGANISATION : Travail en grand groupe

DEROULEMENT :

1^{ère} étape **Ouverture des fenêtres du cache**

L'éducateur affiche au tableau l'œuvre cachée.

- Vous allez essayer de deviner ce qui se cache derrière cette feuille. Nous allons faire comme des détectives, nous allons observer le mieux possible et deviner ce qui est représenté. Quand vous avez une idée vous levez le doigt mais vous ne dites rien.... Comme cela tout le monde peut réfléchir.

L'éducateur choisit un enfant qui vient près de l'affichage, il ouvre une fenêtre au choix. L'enfant décrit ce qu'il voit : couleurs et formes. Puis, il propose une interprétation du contenu de la fenêtre indépendamment du reste du tableau. Attention il doit permettre à tous les autres enfants de la classe de voir l'affichage. L'éducateur peut demander à un ou deux autres enfants de compléter la description si nécessaire et de proposer une autre interprétation s'ils en ont une.

Ensuite, il appelle un autre enfant et on recommence la démarche jusqu'à l'ouverture de toutes les fenêtres. Une fois que toutes les fenêtres sont ouvertes, l'éducateur demande aux enfants ce qu'ils pensent que l'image entière représente.

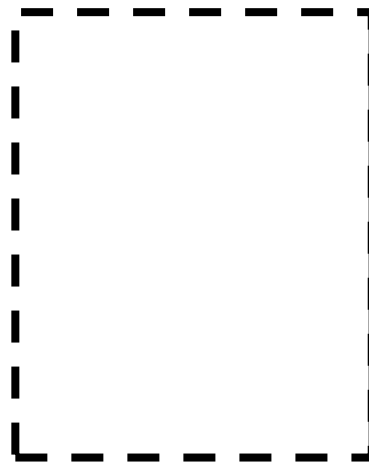
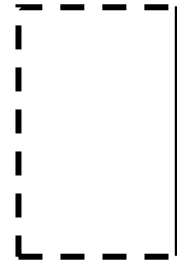
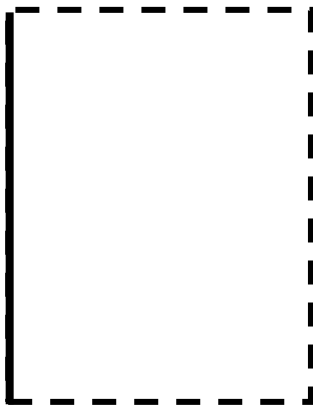
Attention, l'éducateur privilégie ici l'imaginaire et l'interprétation des enfants. Il ne cherche pas à les conduire vers une « bonne réponse unique ».

2^{ème} étape **Découverte de l'œuvre picturale**

L'éducateur enlève la feuille cache et laisse les enfants voir l'œuvre dans sa totalité.

- *Pendant une minute vous regardez l'œuvre sans rien dire.*
- *Nous allons regarder ce tableau quelles sont les formes que vous voyez ?*
- *Quelles sont les couleurs que vous voyez ?*
- *Savez-vous ce que c'est ? (Un village)*
- *Comment savez-vous que c'est un village ? (On voit un minaret de mosquée, des maisons, des portes, des fenêtres, des toits, des dômes, le ciel...)*
- *Est-ce que c'est une photographie ? (Non, c'est une peinture car, l'œuvre est réalisée avec des peintures)*
- *Le monsieur qui a réalisé ce tableau s'appelle Abderrahmane.RAHOULE (l'éducateur écrit son nom), son métier c'est de peindre des tableaux. Connaissez-vous des peintres ? Avez-vous déjà vu des peintures ? Un peintre est quelqu'un qui s'exprime non pas par des mots mais par des peintures.... Il raconte soit une histoire, soit une émotion soit il joue avec des couleurs et/ou des formes. Mais chaque personne qui regarde un tableau peut y voir quelque chose de différents ou ressentir des émotions différentes.*





COMPARER DEUX ŒUVRES PICTURALES

OBJECTIFS : Faire des phrases simples

Emettre des hypothèses sur le dessin caché

Confronter ses hypothèses avec le dessin dans son entièreté

Comparer les deux tableaux

MATERIEL : Photocopie couleur A4 de l'œuvre d'A. Rahoule

Cache avec fenêtre A4



ORGANISATION : Travail en grand groupe

DEROULEMENT :

1^{ère} étape Découverte du deuxième tableau

Durant ce premier temps, l'œuvre de la séance précédente n'est pas affichée. L'éducateur demande aux enfants s'ils se souviennent de ce qu'ils avaient fait lors de la séance précédente. Comment s'appelait le peintre qui avait réalisé le village ?

L'éducateur affiche au tableau la nouvelle œuvre cachée.

- *Nous allons faire comme la fois précédente, nous allons être des détectives.*

Normalement, cette séance doit être plus riche car les enfants ont déjà expérimenté cette démarche. L'éducateur choisit un enfant qui vient près de l'affiche, il ouvre une fenêtre au choix. L'enfant décrit ce qu'il voit : couleurs et formes. Puis, il propose une interprétation du contenu de la fenêtre indépendamment du reste du tableau. Attention il doit permettre à tous les autres enfants de la classe de voir l'affichage. L'éducateur peut demander à un ou deux autres enfants de compléter la description si nécessaire et de proposer une autre interprétation s'ils en ont une.

Ensuite, il appelle un autre enfant et on recommence la démarche jusqu'à l'ouverture de toutes les fenêtres. Une fois que toutes les fenêtres sont ouvertes, l'éducateur demande aux enfants ce qu'ils pensent que l'image entière représente.

2^{ème} étape Comparaison des deux tableaux

L'éducateur enlève la feuille cache et laisse les enfants voir l'œuvre dans sa totalité.

- *Pendant une minute vous regarder l'œuvre sans rien dire.*

L'éducateur affiche la première œuvre à côté de l'autre.

- *Pensez-vous que cette œuvre a aussi été réalisée par Abderrahmane RAHOULE ?*

- *Pourquoi ?*

- *Quelles sont les ressemblances ? Et quelles sont les différences ?*

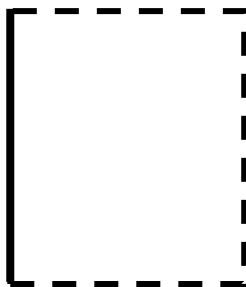
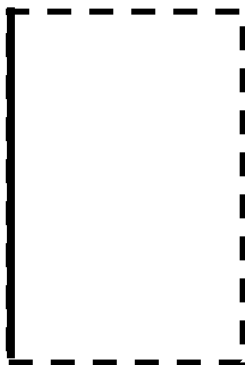
L'éducateur est attentif à ce que les enfants parlent des couleurs et des formes.

- *Quand vous regardez ce tableau (tableau 1), quelle est la couleur la plus importante ? (le jaune)*

- *Quand vous regardez ce tableau que ressentez-vous ? De la chaleur ? Du froid ? Est-ce la journée ? La nuit ?*

L'éducateur procède de la même manière pour le tableau 2. L'éducateur fait comprendre aux enfants que le choix des couleurs est important car elle donne une émotion ou une sensation différente au tableau.





LES MÉTIERS

OBJECTIFS : Plaisir de jouer.

Connaître les noms et les fonctions de chaque métier.

Connaître les éléments spécifiques à chaque métier

Formuler avec précision une phrase interrogative.

Savoir s'exprimer devant les autres.

Répondre de façon appropriée aux questions.

MATERIEL : Cartes des métiers.

A partir des photocopies des métiers (ci-jointes) l'éducateur fabrique les cartes du jeu : coloriées, collées sur du carton rigide, plastifiées.

ORGANISATION : Une quinzaine d'enfants est assis en rond.

DEROULEMENT :

1^{ERE} SEANCE : (Sélection de 5 métiers)

L'éducateur présente les cartes des métiers, une à une et pose à chaque fois les questions suivantes :

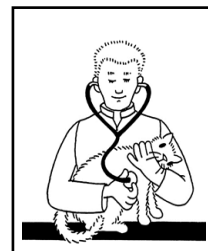
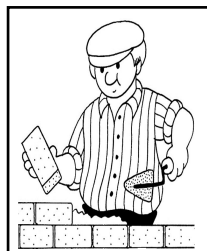
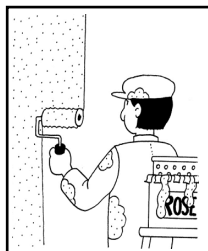
- ♦ Que voyez-vous ?
- ♦ Où est le personnage ?
- ♦ Comment est-il habillé ?
- ♦ Que fait-il ?
- ♦ De quels objets a-t-il besoin ?
- ♦ Quel est son métier ?



Afin que les enfants retiennent les noms des métiers, l'éducateur peut montrer les cartes une à une et demander de les mimer.

2^{EME} SEANCE : (Sélection de 5 métiers)

Matériel : 5 cartes de métier



1^{ère} étape

L'éducateur affiche les 5 cartes et demande à un enfant de venir choisir un personnage en disant le nom de son métier.

Si la réponse est juste, il ramasse la carte.

Si la réponse est fausse il laisse la carte affichée.

Un autre enfant est nommé et ainsi de suite jusqu'à ce que les 5 métiers soient nommés.

2^{ème} étape

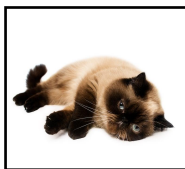
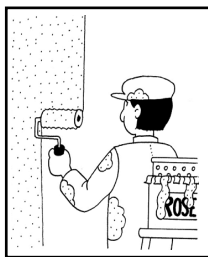
L'éducateur distribue les 5 cartes des métiers à 5 enfants. Ils ne doivent pas la montrer aux autres.

Ils doivent mimer le métier du personnage, les autres enfants doivent deviner son métier.

3^{ème} SEANCE : (Sélection de 5 métiers et des 5 images associées aux métiers)

Matériel : 5 cartes de métier

5 cartes d'objet associés



1^{ère} étape : Devinette

L'éducateur propose une phrase :

- Je découpe la viande. Qui suis-je ?

L'enfant désigné qui donne la bonne réponse reçoit la carte.

Exemple :

- Je peins les murs. Qui suis-je ?
- Je répare les chaussures. Qui suis-je ?
- Je construis les maisons. Qui suis-je ?
- Je soigne les animaux malades. Qui suis-je ?

2^{ème} étape : jeu d'association

L'éducateur pose les 5 images de métier sur le côté pour qu'ils restent visibles pour les enfants. Puis, il affiche une à une les images associées aux métiers

Questions	Réponses attendues
- Qui peut me dire ce qui est représenté sur cette image ?	Il y a un chat
- Avec quel personnage (métier) cette image va-t-elle ?	Avec le vétérinaire
- Expliquez pourquoi ?	Le vétérinaire soigne les animaux. Le vétérinaire soigne le chat parce qu'il est malade.

Ce jeu d'association va permettre de :

Connaitre un nouveau vocabulaire associé à chacun des métiers (des noms mais aussi des verbes)

Construire des phrases simples ou complexes.

4^{EME} SEANCE : (Sélection de 5 métiers et des 5 images associées aux métiers)

1^{ère} étape :

Rappel du nom des 5 métiers - des 5 images associées – de la fonction du métier

2^{ème} étape

L'éducateur distribue les 5 cartes des métiers à 5 enfants et les 5 images associées à 5 autres enfants. Ils ne doivent pas la montrer aux autres.

L'enfant désigné (carte métier) doit expliquer son métier :

- Je découpe la viande.

L'enfant ayant l'image associée correspondante lève la main.

- Tu as besoin d'un couteau.

Et ainsi de suite pour chaque métier. La partie peut être reprise plusieurs fois.

5^{EME} SEANCE :

1^{ère} étape : mime

L'éducateur distribue les 5 cartes des métiers à 5 enfants. Ils ne doivent pas la montrer aux autres.

A tour de rôle, un enfant est choisi et mime son métier devant les autres joueurs. Ceux-ci doivent deviner quel est son métier (celui représenté sur sa carte).

Les enfants poursuivent, jusqu'à ce qu'ils découvrent le métier de leur camarade. A ce moment-là, un nouvel enfant est choisi et le jeu reprend.

2^{ème} étape : devinette

L'éducateur distribue les 5 cartes des métiers à 5 enfants. Ils ne doivent pas la montrer aux autres.

Un enfant est choisi et les autres joueurs doivent deviner quel est son métier (celui représenté sur sa carte).

Pour découvrir son métier, les joueurs posent des questions auxquelles l'enfant ne peut répondre que par oui ou par non :

- *As-tu besoin d'un habit particulier ?*
- *Travailles-tu dehors ?*

Les enfants poursuivent, à tour de rôle, jusqu'à ce qu'ils découvrent le métier de leur camarade. A ce moment-là, un nouvel enfant est choisi et le jeu reprend.

A RETENIR

La démarche, qui vient d'être décrite, sera suivie chaque fois que l'éducateur introduit 5 nouveaux métiers.

Au fur et à mesure que les enfants connaissent bien les noms des métiers et la fonction de chacun, il est possible (surtout pour la GS) d'augmenter le nombre de cartes pour rendre la jeu plus difficile et plus attrayant pour les enfants.

Ces cartes peuvent être le support d'autres jeux à animer avec les enfants :

Jeu de Kim (vue)

Jeu de memory (construire la paire métier/objet associé)

LES METIERS

- | | |
|------------------|------------------------|
| ♦ Le boucher | ♦ Le pompier |
| ♦ Le peintre | ♦ Le mécanicien |
| ♦ Le cordonnier | ♦ Le policier |
| ♦ Le maçon | ♦ L'épicier |
| ♦ Le vétérinaire | ♦ La caissière |
| ♦ Le Poissonnier | ♦ Le serveur |
| ♦ L'agriculteur | ♦ La pharmacienne |
| ♦ Le facteur | ♦ Le dentiste |
| ♦ La secrétaire | ♦ La couturière |
| ♦ L'éducatrice | ♦ Le menuisier |
| ♦ La coiffeuse | ♦ Le chauffeur de taxi |
| ♦ La boulangère | ♦ Le médecin |

LES VERBES ET LES ELEMENTS ASSOCIES

Le boucher **vend** la viande. Il a besoin d'**un couteau** pour **découper** la viande.

Le peintre **peint**. Il a besoin d'**un pinceau** pour **peindre** le mur.

Le cordonnier **répare** les chaussures. Il a besoin d'**un marteau** pour **réparer** les semelles.

Le maçon **construit** les maisons. Il a besoin de **briques** pour **construire** le mur.

Le vétérinaire **soigne** les animaux malades. **Le chat malade** a besoin d'être soigné.

Le poissonnier **vend** des **poissons**.

L'agriculteur **travaille** la terre. Il a besoin d'**un tracteur**.

Le facteur **distribue le courrier**.

La secrétaire **écrit** des lettres. Elle a besoin d'**un ordinateur** pour **écrire**.

L'éducatrice s'occupe **des enfants**. Elle a besoin de **pinceaux** pour leur apprendre à **peindre**, de **ciseaux** pour leur apprendre à **découper**, de **crayons** pour leur apprendre à **dessiner**.

La coiffeuse **coupe** les cheveux. Elle a besoin d'**une brosse** pour **coiffer** les cheveux.

La boulangère **vend** le pain. Elle a besoin **de pâte** pour **faire** du pain.

Le pompier **éteint** le feu. Il a besoin d'**un tuyau** pour **transporter** l'eau.

Le mécanicien **répare** les voitures. Il a besoin d'**une clé** pour **réparer le moteur**.

Le policier **fait** la circulation. Il a besoin d'**un sifflet** pour **arrêter** les voitures.

L'épicier **vend** de l'huile. Il a besoin d'**une balance** pour **peser** les aliments.

La caissière **enregistre** le prix des courses. Elle a besoin d'**une caisse enregistreuse**.

Le serveur **apporte** les boissons. Il a besoin d'**un plateau** pour **poser** les verres et les bouteilles.

La pharmacienne **vend** des **médicaments**.

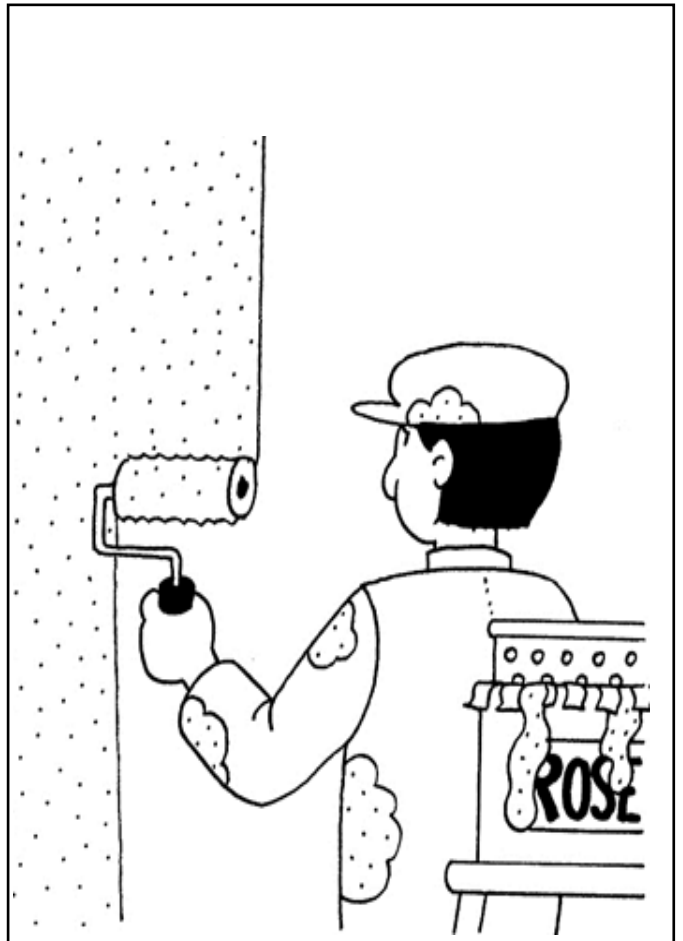
Le dentiste **soigne** les dents. Il a besoin d'**une pince** et d'**un miroir** pour **soigner** les dents.

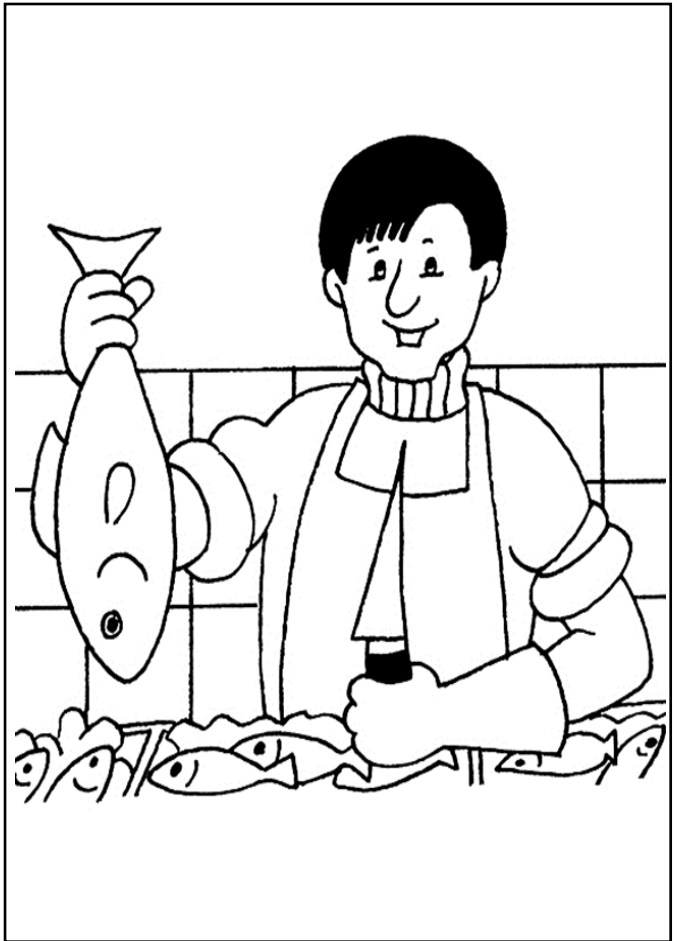
La couturière **fait** des vêtements. Elle a besoin d'**une aiguille et du fil** pour **coudre**.

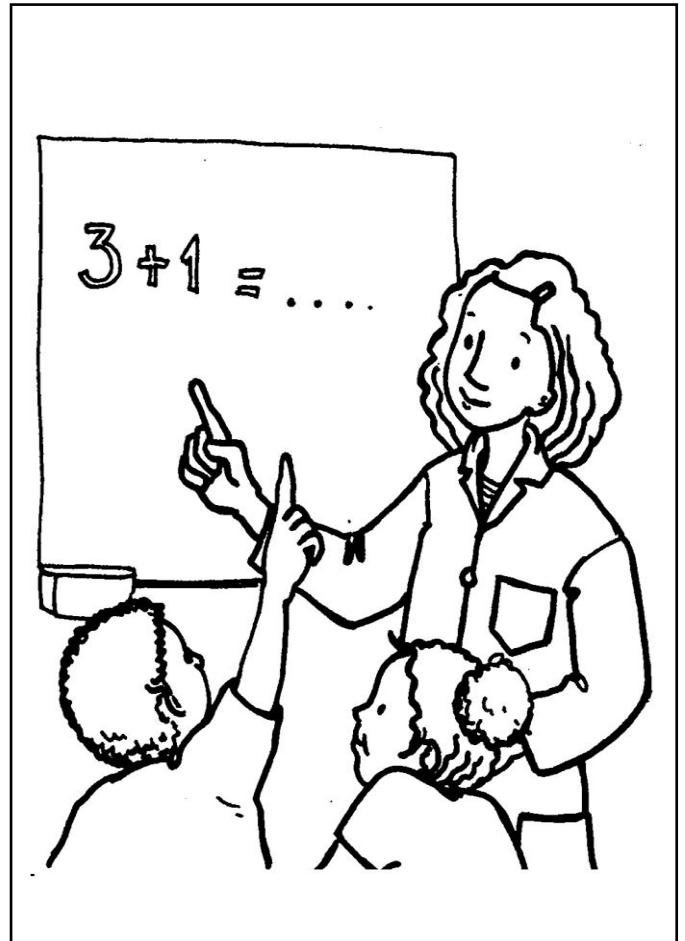
Le menuisier **fabrique** des meubles. Il a besoin d'**une scie** pour **scier** le bois.

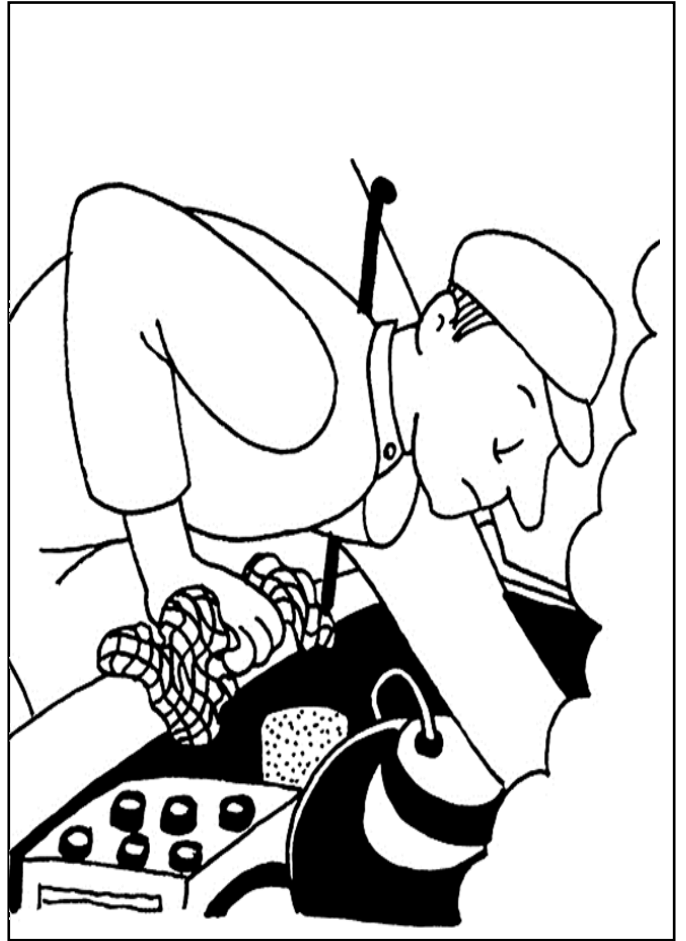
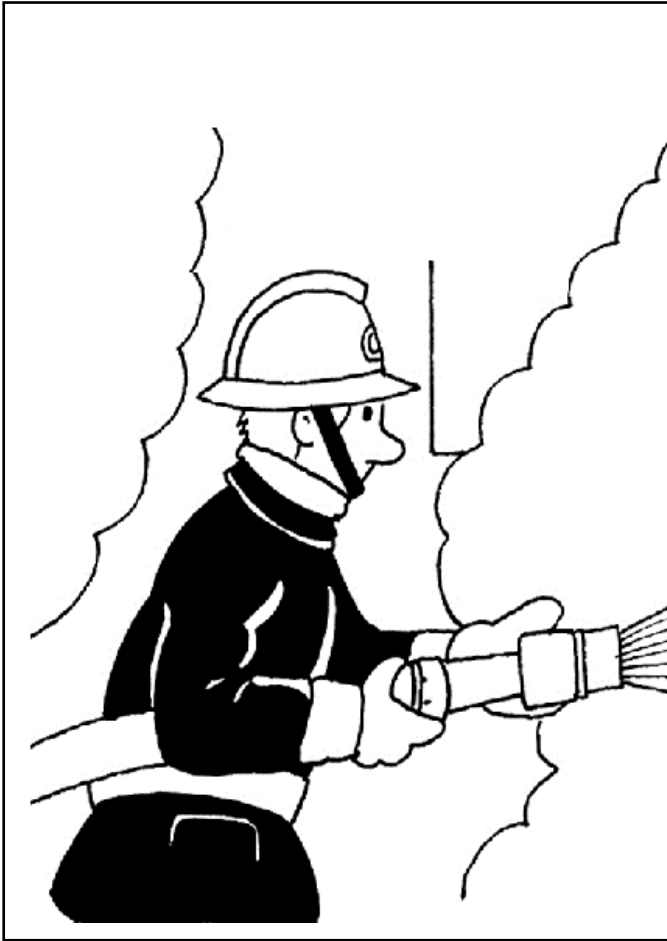
Le **chauffeur de taxi** transporte les clients. Il a besoin d'**une voiture** pour **circuler**.

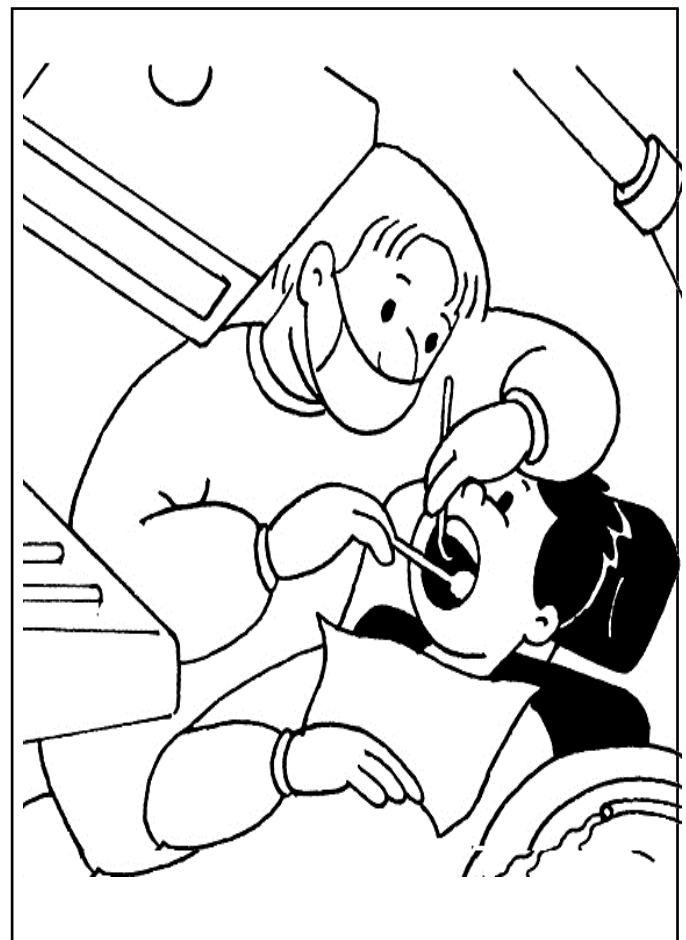
Le médecin soigne les malades. Elle a besoin d'**une seringue** pour **soigner** les malades.

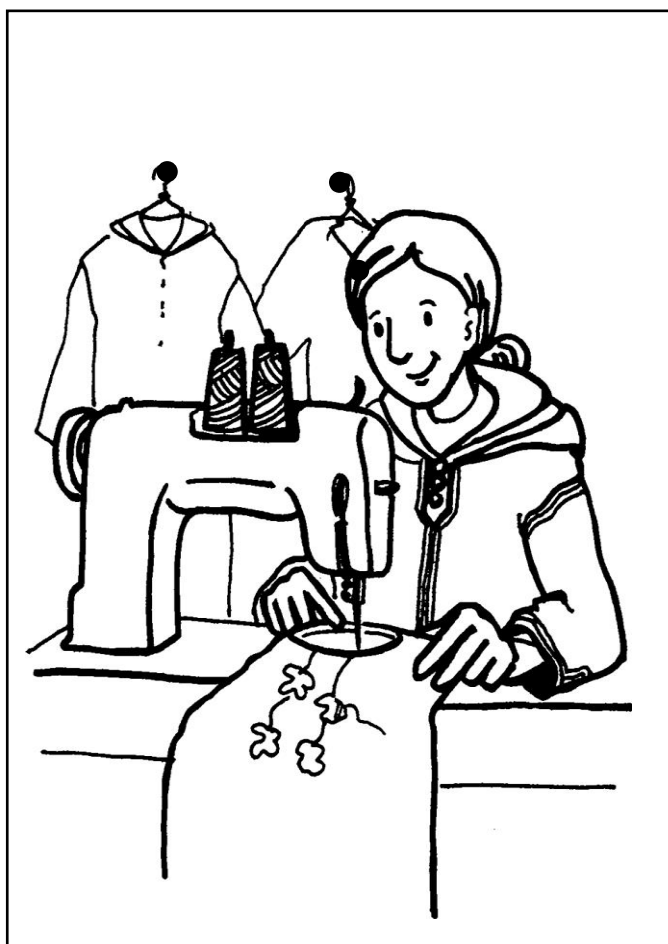


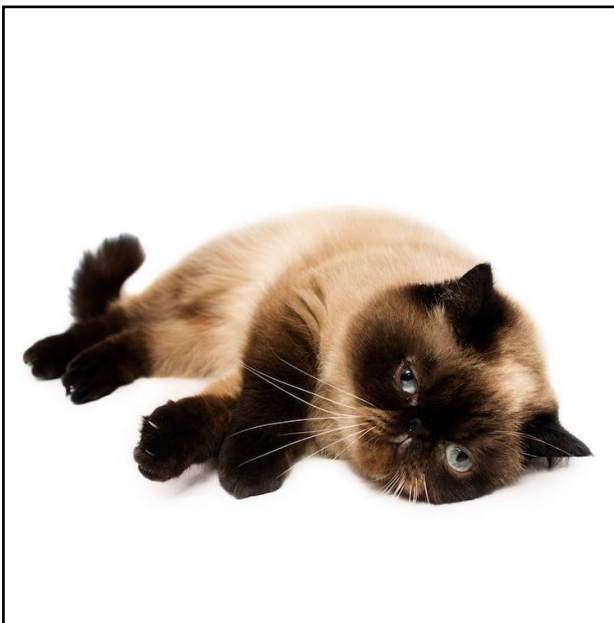


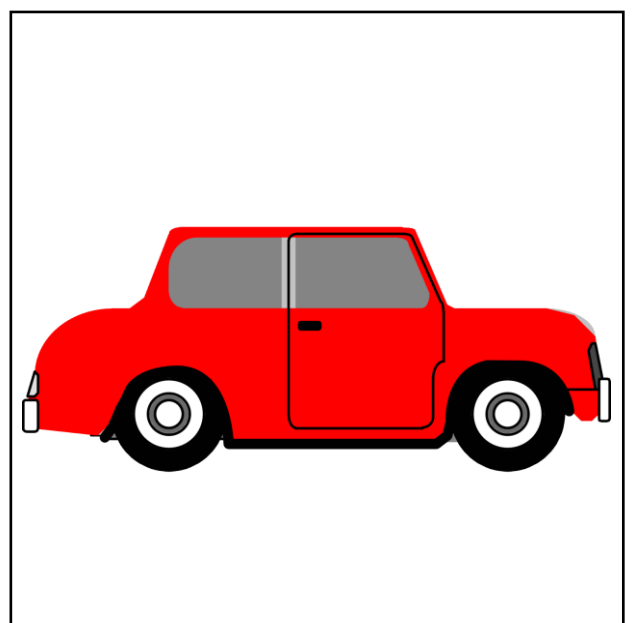
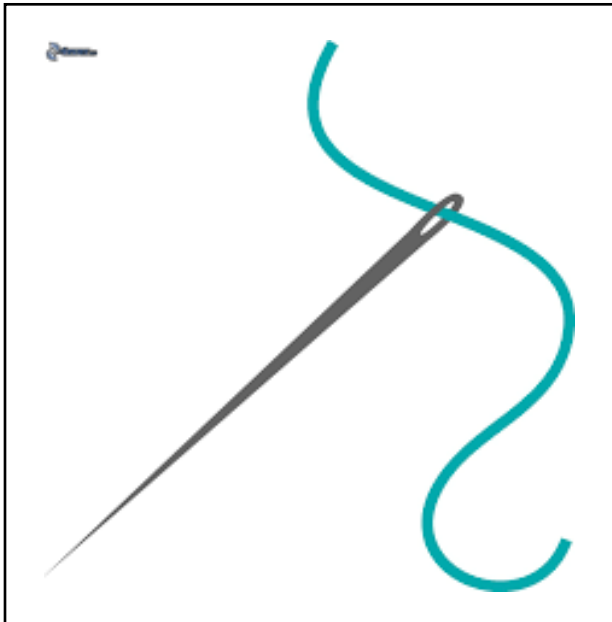


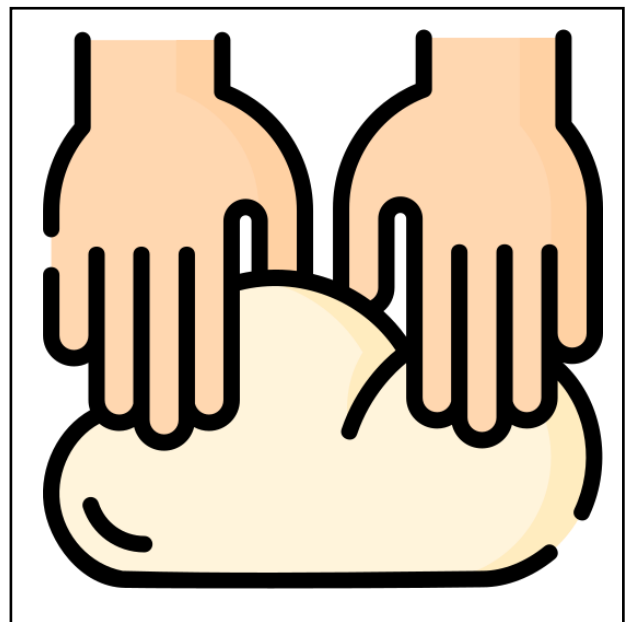


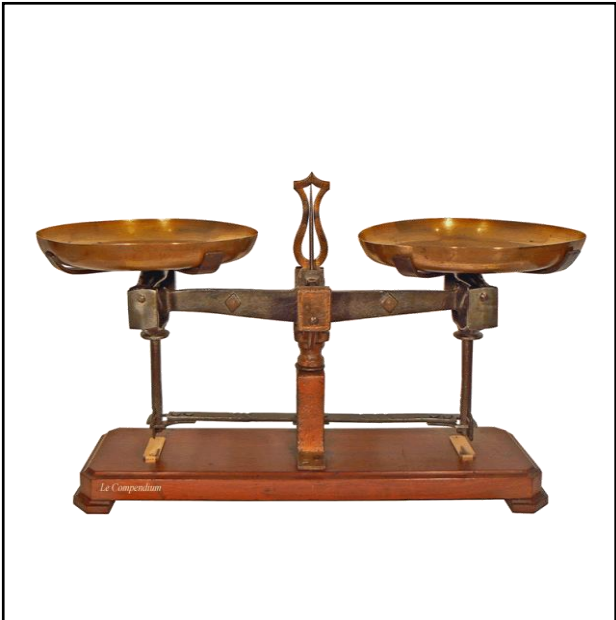






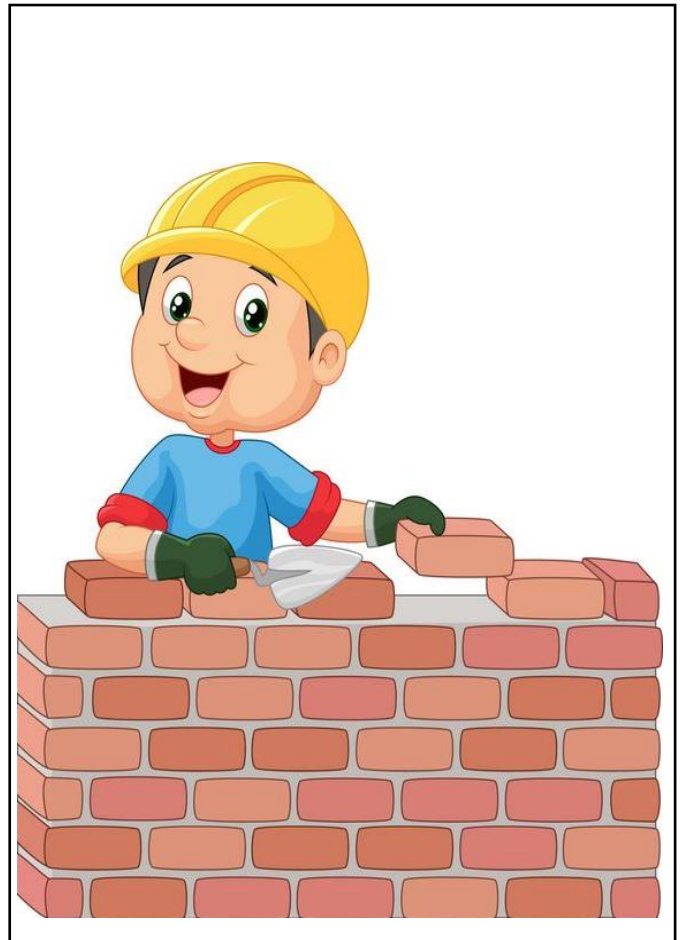
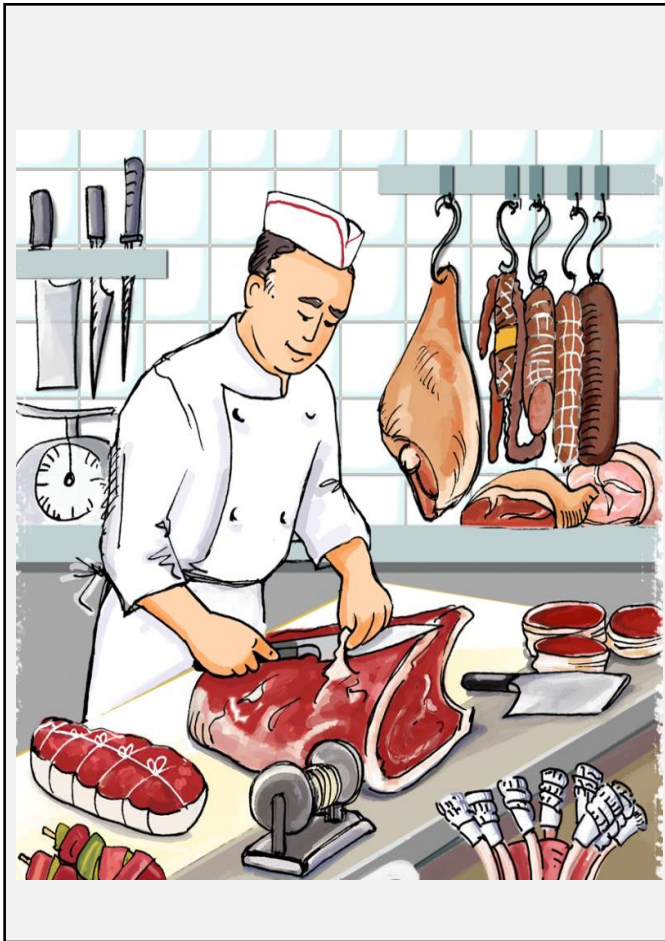


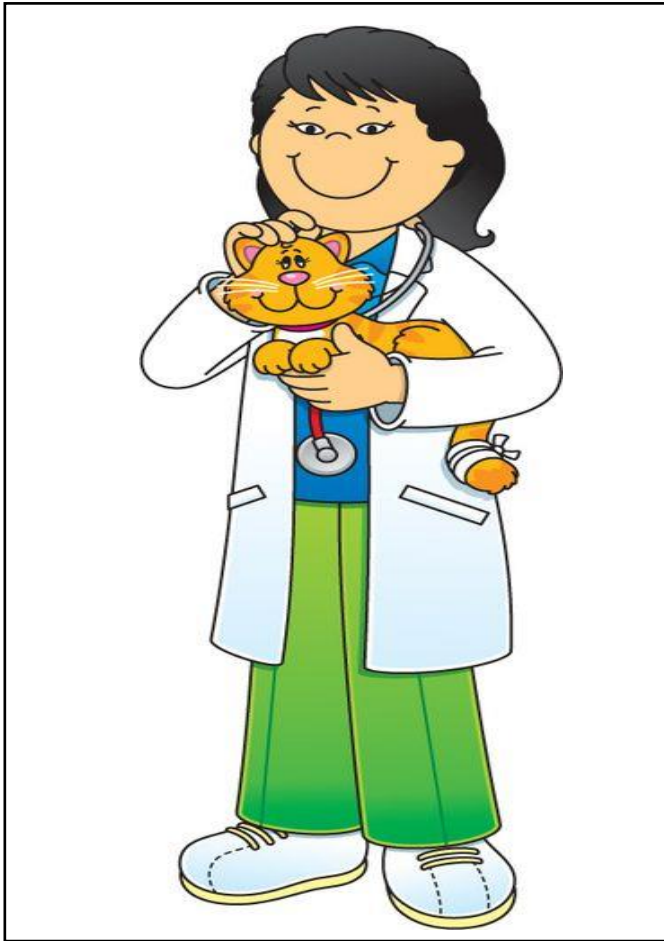


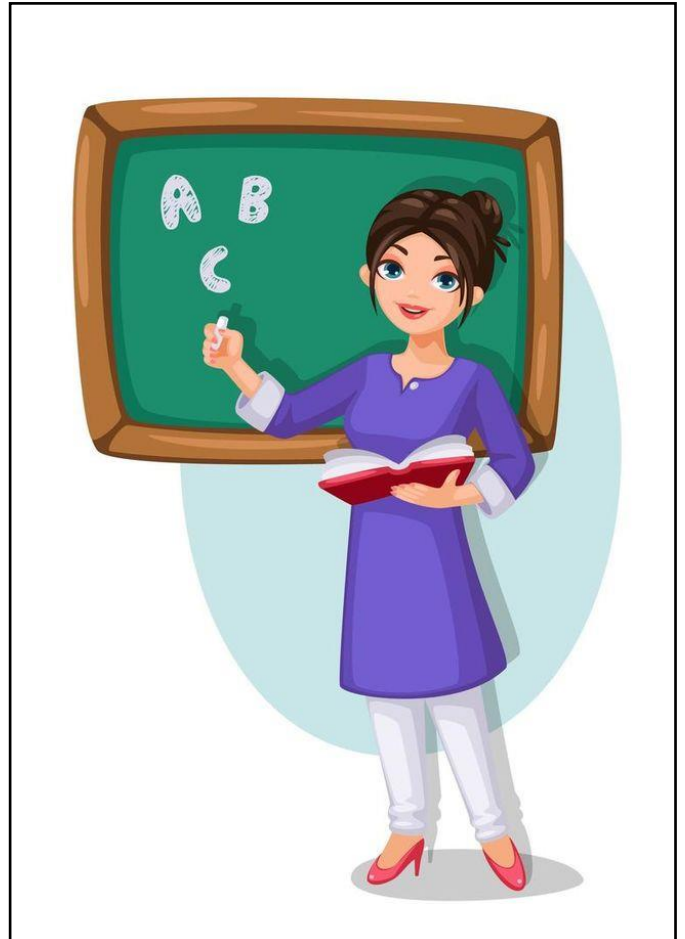


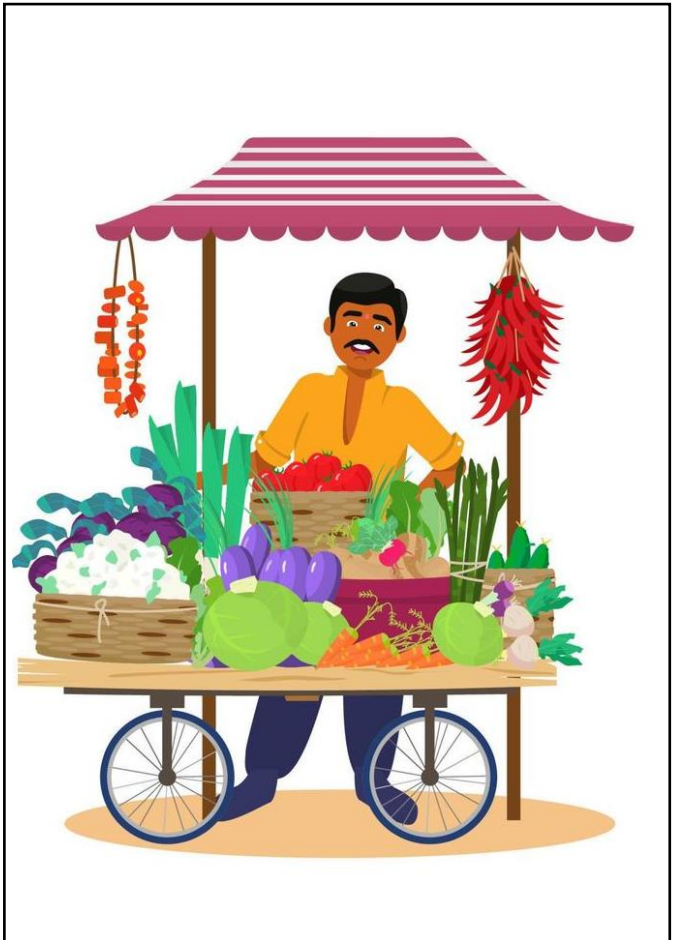
CARTES DES METIERS EN COULEUR

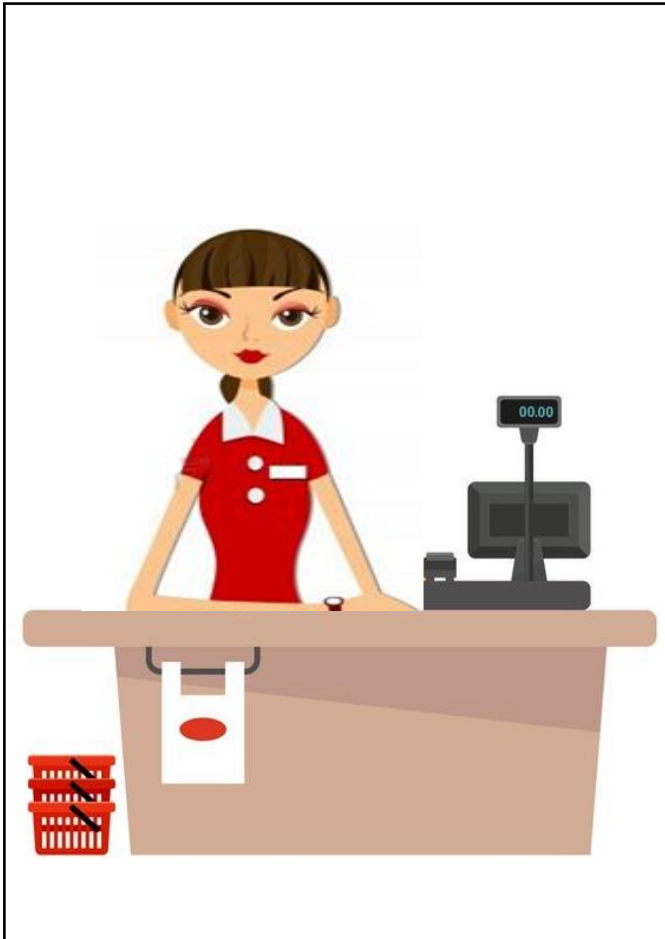
- ♦ Le boucher
- ♦ Le peintre
- ♦ Le cordonnier
- ♦ Le maçon
- ♦ La vétérinaire
- ♦ Le cuisinier
- ♦ L'agriculteur
- ♦ Le facteur
- ♦ La secrétaire
- ♦ L'éducatrice
- ♦ Le coiffeur
- ♦ Le boulanger
- ♦ Le pompier
- ♦ Le garagiste
- ♦ La policière
- ♦ Le marchand de légumes
- ♦ La caissière
- ♦ Le serveur
- ♦ La dentiste
- ♦ Le chanteur
- ♦ La couturière
- ♦ Le menuisier
- ♦ Le plombier
- ♦ La médecin

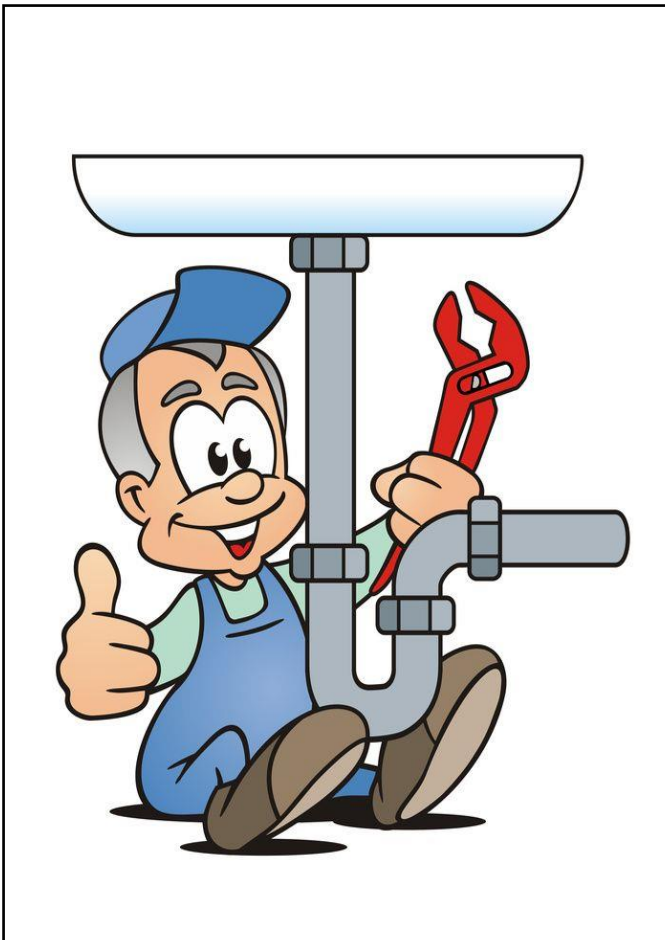












LES IMAGES ETRANGES

La même démarche pédagogique pourra être suivie pour toutes les images étranges. Selon le thème en cours, l'éducateur choisira celle qui se rapporte au champ lexical visé (la campagne, la maison, la ville, la plage, le champ)

OBJECTIFS : Utiliser du vocabulaire,
Utiliser des phrases simples et des phrases complexes

MATERIEL : Une image format A3 (Thème de la campagne)



ORGANISATION : Travail en grand groupe.

DEROULEMENT :

1^{ERE} SEANCE (Description de l'image)

1^{ère} étape Identifier le lieu et le nom des éléments qui vont avec.

- Où sommes-nous ? Comment le savez-vous ?
- Quels sont les personnages que vous voyez ?
- Quels sont les animaux ?
- Que voyez-vous encore ?

Au fur et à mesure, l'enfant désigné se lève, vient montrer sur l'image l'élément qu'il a observé et il dit son nom.

2^{ème} étape Identifier les personnages et ce qu'ils font

- Que font les personnages ?

2^{EME} SEANCE (Repérage des éléments étranges)

1^{ère} étape Rappel des éléments du poster.

L'éducatrice désigne un enfant qui dit le nom d'un élément présent sur l'image. Un autre enfant est désigné pour venir le montrer.

S'il manque des éléments, l'éducateur complète.

2^{ème} étape Rappel des personnages et de ce qu'ils font

3^{ème} étape

L'éducateur demande aux enfants s'ils ont remarqué des choses insolites. C'est-à-dire des choses étonnantes.

Ils doivent dire quels sont les éléments qui les étonnent et expliquer pourquoi.

L'éducateur apporte son aide à l'aide de questions qui rétablissent la « normalité de la situation »

Quelques exemples

SITUATIONS ETRANGES	QUESTIONS
Il y a un poisson dans le nid	Où vit le poisson d'habitude ? Que va-t-il se passer s'il reste dans ce nid ? Qui habite d'habitude dans un nid ? Que dépose l'oiseau dans son nid ?
Il y a une girafe dans la campagne	Où vit la girafe ? De quoi se nourrit-elle ?
L'arbre est coupé (scié)	Que se passe-t-il lorsque le bûcheron coupe un arbre ? Que devrait-il se passer sur ce poster si l'arbre tombe ?

3^{ème} SEANCE (Repérage des éléments étranges)

1^{ère} étape Rappel des éléments étranges.

L'éducateur demande aux enfants s'ils se rappellent des choses étonnantes qui se trouvent sur le poster.

2^{ème} étape Remettre les choses en place

L'éducateur dit aux enfants qu'ils vont devenir des magiciens et avec une baguette ils disent ce qu'il faut faire pour que tout redevienne normal, en construisant autour de la structure de phrase suivante :

Il faut + INFINITIF + COMPLEMENT

Exemple :

Il faut mettre le poisson dans la mer.

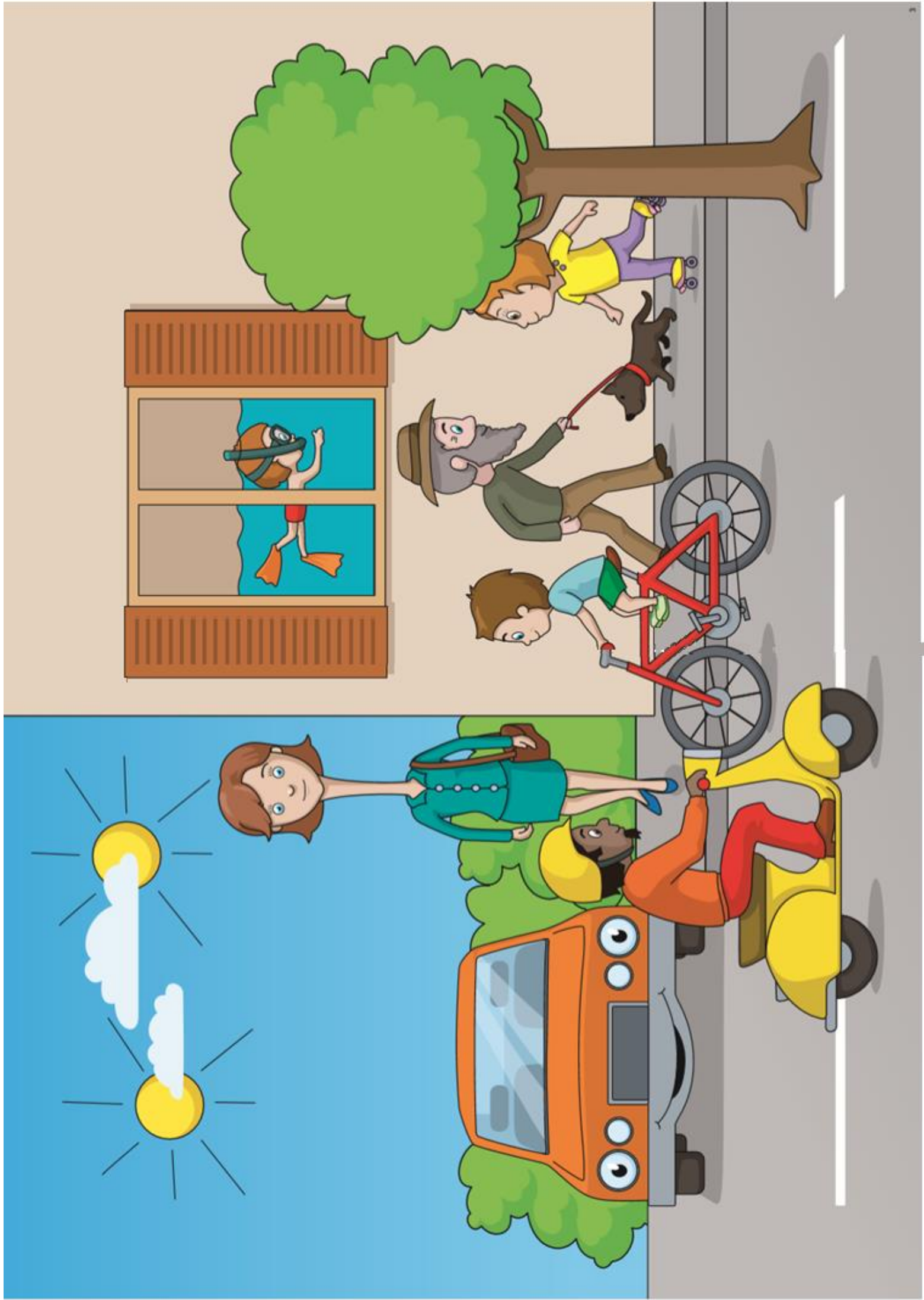
Il faut mettre le livre à l'endroit.

Il faut mettre les étoiles dans la nuit.

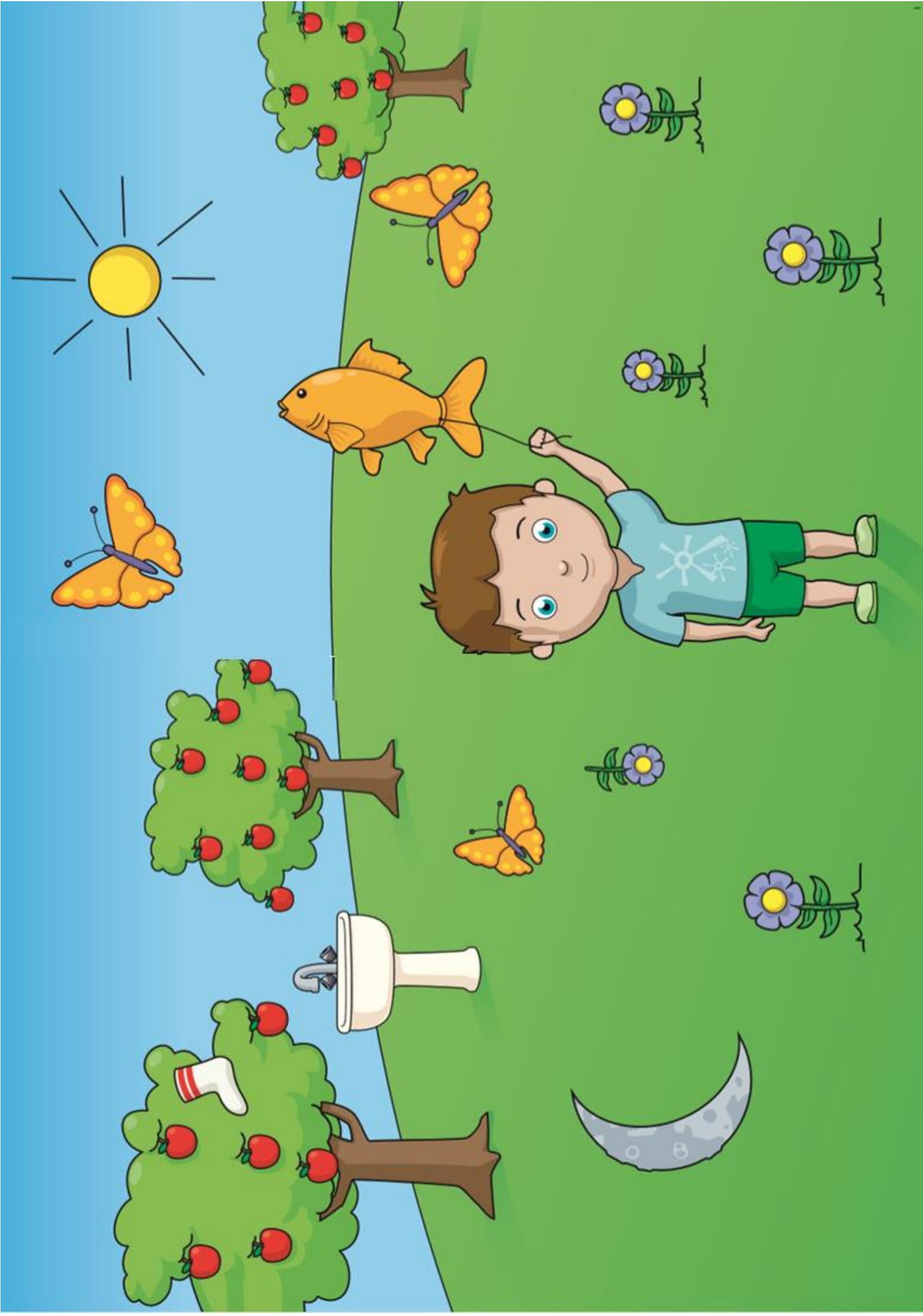
Etc...











2^{ème} PARTIE

A LA DECOUVERTE DES POSTERS POUR SOUTENIR LES ACTIVITÉS DE LANGAGE ET AUTRES ...



Pourquoi utiliser les posters au préscolaire ?

Les posters fascinent les enfants. Ils renvoient souvent à une expérience personnelle qui donne une certaine familiarité à l'image ou au contraire, ils ouvrent la voie vers l'imaginaire des enfants.

Les posters sont d'excellents supports pour déclencher la parole des jeunes enfants. Ils permettent de construire le langage oral à travers le développement du vocabulaire, la prise de parole devant le groupe, l'écoute de ce qui se dit, la cohérence du discours (en restant dans le sujet), la construction de phrases...

La lecture de posters prépare l'enfant à la lecture. En effet, l'image et le texte appartiennent tous deux à l'univers de la trace, de l'empreinte.

Les compétences que l'enfant doit mobiliser sont identiques :

- ♦ Repérer des signes visuels
- ♦ Formuler des hypothèses,
- ♦ Rechercher le sens.

La lecture d'images est un apprentissage qui permet de structurer la pensée du jeune enfant et qui lui donne des mécanismes opératoires qui lui seront utiles face à l'écrit. Dans la lecture des posters, il doit repérer des signes (éléments visibles de l'images), formuler des hypothèses, rechercher du sens. Comme il devra le faire plus tard dans l'activité de lecture.

Les posters permettent la création d'un lien affectif et cognitif. Ce lien influe l'observation et l'interprétation des informations contenues dans les posters. Ainsi, les enfants prennent conscience qu'ils peuvent trouver plusieurs sens sur un même poster.

A travers la lecture de posters (et le guidage de l'éducateur), les enfants apprennent à produire des inférences, qui les conduisent à construire du sens.

Inférence : Opération logique par laquelle on admet une proposition en vertu de sa liaison avec d'autres propositions déjà tenues pour vraies.

Exemple

C'est l'automne. Pourquoi ? (*Comment tu le sais ?*)

Les feuilles des arbres sont jaunes et marron.

Il y a beaucoup de feuilles par terre.

Un monsieur ramasse les feuilles mortes avec un balai.

Les enfants portent des tricotés et des vestes.

Les enfants jouent avec les feuilles mortes



A RETENIR

Dès le préscolaire, l'enfant doit être entraîné à apprendre à observer des posters, à « lire leurs contenus » et à restituer leurs observations sous forme de mots. Le regard doit être formé pour acquérir des automatismes.

L'enfant doit apprendre à repérer des indices. Parmi ces indices certains sont plus pertinents que d'autres pour accéder à la compréhension de l'image. Sa capacité de lire un poster est fonction de son répertoire d'images mentales auquel s'ajoute son expérience personnelle.

Comment choisir les posters ?

□ En fonction du thème et de l'album en cours

Le choix des posters est étroitement lié au thème et/ou à l'histoire en cours. C'est un outil qui vient renforcer la construction du vocabulaire mais aussi les connaissances générales qui peuvent être acquises par les enfants à travers le choix de la thématique.

□ En fonction de critères esthétiques

Il s'agit de proposer des images nettes et colorées. Le contenu du poster doit présenter des images attractives pour les enfants auxquelles ils peuvent facilement s'identifier.

La dimension minimale du poster est un format A2 (42 cm / 59,4 cm) ou plus.

□ En fonction du niveau des enfants

Avec des enfants de petite section, il est préférable de choisir des posters comportant un personnage (être humain ou animal personnalisé) afin de pouvoir se centrer sur sa description (vêtements, couleurs, position, action en cours) et sur la description des éléments présents qui aident à comprendre l'action du personnage et quelquefois le lieu et le moment de la journée.

Exemples de posters pour la Petite section



Peu d'éléments sont représentés mais ils sont essentiels à la compréhension : Petit ours (personnage central), maillot de bain, ballon, bateau, drapeau, mer, sable, parasol, cabanon... Tous les éléments sont clairement identifiables.

Que dit le poster ? Petit Ours joue au bord de la mer.

Quelle hypothèse lancer avec des jeunes enfants ? Est-ce que Petit Ours est tout seul au bord de la mer ?

La construction de l'hypothèse pourra être apportée par l'affichage d'un nouveau poster.



L'association de deux images est porteuse de sens. Elle permet aux enfants de valider leurs hypothèses et de trouver réponse à leurs questions.

Avec des enfants de moyenne section, les posters retenus vont contenir plus d'informations (plusieurs personnages, des éléments variés qui permettent de situer sans équivoque le lieu et le temps). Simultanément, plusieurs personnages accomplissent des actions différentes tout en se trouvant dans une unité de lieu et de temps.



- ▶ De nombreux éléments sont présents et peuvent faire échos à la vie de l'enfant.
- ▶ Le rôle et l'action de chaque personnage sont facilement identifiables.
- ▶ Chacun peut être décrit (vêtement, couleur, coiffure, posture, action...)
- ▶ D'autres informations peuvent être prélevées : le lieu, le moment de la journée...

Avec les enfants de grande section, les posters retenus contiennent une multitude de personnages ou d'animaux mis en scène ainsi qu'une grande diversité d'éléments.



Ce fouillis apparent aiguise le regard des enfants et leur désir de parler. Certains enfants manifestent un réel plaisir « à plonger » dans le relevé de tous les détails. Les enfants sont capables d'interpréter, de confronter leurs hypothèses. Ils peuvent imaginer ce qui s'est passé avant ou ce qui arrivera après à partir de la situation présente.

Comment préparer la séance de langage avant l'utilisation d'un poster ?

Avant toute utilisation avec les enfants, l'éducateur doit faire une analyse approfondie du poster sélectionné.

Analyse lexicale

Liste des mots véhiculés par le poster : noms communs, verbes, adjectifs, adverbe...
Liste de mots à mémoriser (c'est-à-dire que dans tout le vocabulaire véhiculé par le poster, l'éducateur retient, plus particulièrement, le vocabulaire usuel).

Analyse de contenus

Observation de tous les personnages (ou animaux) et de leur action en cours.

Observation des émotions qui se dégagent des personnages.

Recherche des réponses aux questions clés (Qui ? Où ? Quand ? Comment ? Pourquoi ?) qui seront posées durant la séance de langage aux enfants.

Recherche du message contenu dans le poster

Le but de cette préparation n'est pas d'obliger les enfants à voir de la même manière que l'éducateur ni de les orienter vers des explications standardisées. L'intérêt de cette préparation est de permettre à l'éducateur d'être un véritable guide dans la justesse et la richesse du vocabulaire qui servira à la description du poster et dans l'approfondissement de l'observation des enfants qui les aidera à comprendre le contenu du poster.

Préparation du poster sélectionné

Le poster est imprimé en couleur, en format A3 sur papier cartonné glacé. Bien sûr, s'il est possible d'imprimer en plus grand format, c'est encore mieux !

Le poster sera affiché, pendant la séance sur un pan de mur bien visible par les enfants.

Cet outil peut être conservé d'une année sur l'autre, à condition que l'éducateur prenne soin de son matériel, dans la façon de l'accrocher au mur et de le ranger en fin d'utilisation.

Comment lire un poster avec les enfants ?

La séance s'adresse à un groupe d'une quinzaine d'enfants qui sont regroupés autour du poster.

La disposition du poster et des enfants doit permettre :

- ♦ Une bonne vue sur le poster
- ♦ Une circulation facile des enfants qui doivent pouvoir se lever, durant la séance, pour pointer des éléments du poster.

Avant toute lecture de poster, il faut toujours prévoir **un moment silencieux** où les enfants sont invités à bien observer l'image affichée.

Pour focaliser leur attention, l'éducateur peut avoir recours à des caches sur le poster. L'image est entièrement couverte par des caches qui sont dévoilés dans un ordre précis. L'ouverture progressive de la fenêtre va permettre d'attirer le regard sur une zone déterminée du poster et d'émettre des hypothèses sur la nature globale de du poster à partir des détails visibles. Chaque nouvelle partie de poster permet d'affiner ces hypothèses.

Entrer dans la lecture des posters sous-entend de permettre aux enfants de comprendre l'image mais aussi de l'interpréter. Cette capacité à comprendre une image va être très variable d'un enfant à l'autre.

D'une part, les mots dont dispose l'enfant conditionnent sa manière d'observer et de comprendre. L'augmentation et l'enrichissement du vocabulaire de l'enfant doit faire l'objet d'une attention particulière dans tous les domaines du préscolaire.

D'autre part, des éléments comme l'imaginaire de l'enfant, son vécu personnel sur lequel vient se construire ses images mentales influent grandement son rapport au poster.

Exemple

L'éducateur utilise un poster qui représente une gare ferroviaire. La capacité de lecture du poster chez un enfant qui a déjà pris le train par rapport à celui qui n'a jamais utilisé ce moyen de transport sera totalement différent. L'un fera appel à ses souvenirs et à son vécu tandis que l'autre devra faire appel à son imaginaire.

Les étapes de lecture du poster avec les enfants

1^{ère} étape : Lecture de tout ce qui est représenté

L'éducateur demande aux enfants de dire tout ce qu'ils voient sur le poster. Les enfants font une énumération de tous les éléments du poster.

Exemples : « Je vois un arbre. » « Je vois un chat » « Je vois une petite fille ».

Cette activité qui peut être reprise plusieurs fois va permettre de fixer le vocabulaire en lien avec le thème du poster.

Ce même vocabulaire va se retrouver dans les jeux de langage et dans l'album en cours. C'est cette redondance qui aide la répétition et la mémorisation du vocabulaire.

QUELQUES VARIANTES POSSIBLES

■ Dans une activité en petit groupe, les enfants de Petite et de Moyenne sections, nomment l'élément et le pointent sur le poster. Cela permet aux enfants qui ne connaissent pas encore le vocabulaire de pouvoir l'associer à une image.

■ L'éducateur pour encourager l'écoute active des enfants peut fixer la règle suivante : « *On ne peut pas redire quelque chose qui a déjà été dit* ». Dans ce cas, l'enfant perdant reçoit un pion. A la fin de la séance, les gagnants sont ceux qui n'ont aucun pion.

2^{ème} étape : Explication de ce que l'on comprend

C'est ce que l'on peut voir à travers l'image, ce que l'on comprend, qui n'apparaît pas directement. Ce niveau peut s'apparenter à ce que l'on appelle la compréhension fine. La production d'inférences permet de mettre en lien des indices relevés dans

l'image. Ces inférences peuvent être logiques ou pragmatiques (le sens connoté dépend de la culture de l'enfant, de son imaginaire, de ses représentations socio-culturelles tout en s'appuyant sur les informations visuelles du poster).

L'éducateur, à travers ses questions, guident le regard des enfants. Il les oriente aussi, quelquefois, vers des indices pertinents pour la compréhension du poster.



Questions - Clés	Commentaires
QUI ?	Quels sont les personnages ou les animaux représentés ?
COMMENT ?	Quelle est l'attitude des personnages ? (Debout/assis/allongé). Faire une description physique (habits, couleurs, coiffure,) Dire l'émotion qui se dégage (joie/ colère...)
OÙ ?	Quel est le lieu représenté sur le poster ? (La ville/la campagne/la mer/la forêt – à l'intérieur/à l'extérieur – un commerce/un service – une pièce de la maison... L'éducateur aide les enfants à construire des inférences en les encourageant à justifier leur réponse grâce à des indices prélevés sur le poster. Exemple : Educateur : <i>Dans quel lieu sont ces personnages ?</i> Enfant : Ils sont en ville. Educateur : <i>Comment tu le sais ?</i>
QUAND ?	A quel moment se déroule cette situation ? Le jour/la nuit A quel moment de la journée ? Matin, au moment du repas, l'après-midi ... A quelle saison (Automne, été ...) L'éducateur demande aux enfants de justifier leur réponse.
QUOI ?	Que se passe-t-il ? Que font les personnages ? (Description de l'action et des accessoires nécessaires à l'action) Exemple : les enfants <i>jouent avec un ballon</i> . Ils jouent au football.
POURQUOI ?	Cette dernière question conduit l'enfant à mettre en réseau tous les indices qui ont été prélevé pour faire une interprétation du poster. Lorsque le poster est simple, l'interprétation est claire. Cependant, il arrive fréquemment que l'interprétation soit plurielle, malgré le prélèvement d'indices. Cette pluralité est en lien avec le vécu de l'enfant, son imaginaire et ses images mentales. Il faut l'accepter et aider l'enfant à en prendre conscience. Cette pluralité d'interprétation est à mettre en lien avec le développement du jeune enfant qui découvre la théorie de l'esprit (les personnes autour de lui ne voient pas le monde comme lui)

3^{ème} étape : Interprétation de l'image

C'est ce que l'on peut déduire à partir de tous les éléments précis prélevés et de tout ce que l'on a appris à partir de ce poster. Il s'agit ainsi de donner du sens à l'image.

Exemple

« *Nous avons compris beaucoup de choses qui étaient sur ce poster. A quoi, ou à qui vous fait penser ce que nous voyons, ce que nous avons dit. On va se servir de tout ce que l'on sait pour comprendre cette image.* »

C'est la vie dans une grande ville. Il n'y a pas beaucoup de place pour que les enfants jouent. Il y a beaucoup de dangers en raison de la circulation.

A RETENIR

L'exploitation du poster avec les enfants nécessitent toujours un travail préalable de préparation pour l'éducateur.

Analyse du vocabulaire véhiculé par le poster : noms communs, verbes, adjectifs, prépositions (en arabe et en français) avec une vérification de la justesse des mots et pour les noms communs de leur genre.

Analyse du message véhiculé par le poster (souvent plusieurs en même temps).

Analyse des prolongements possibles : élargissement des connaissances des enfants, éducation aux valeurs...

Quelles sont les autres activités autour du poster ?

Il ne s'agit pas ici, de faire une liste exhaustive des activités mais de proposer quelques pistes qui peuvent être utilisées pour animer des séances de langage. Ces séances sont proposées à la suite des séances de lecture du poster.

Jeu de repérage

Objectif : Comprendre une question

L'éducateur affiche le poster.



Il demande aux enfants : de retrouver tel objet, tel personnage ?

« Qui peut me montrer le bac à sable ? »

« Qui peut me montrer la petite fille cachée derrière un arbre »

L'enfant désigné vient pointer l'élément ou le personnage sur le poster.

Jeu de repérage à l'aveugle

Objectif : Se rappeler des éléments du poster

L'éducateur divise le groupe en deux.

♦ Un groupe d'enfants, sans regarder le poster, cite des éléments présents sur le poster. Les enfants passent à tour de rôle et cite un élément à la fois.

♦ L'autre groupe en face du poster valide ou pas la proposition.

Si erreur, l'enfant qui s'est trompé reçoit un pion.

L'éducateur inverse les groupes. Le groupe gagnant est celui qui a le moins de pions.

Je dis ce que font les personnages

Objectif : Utiliser des verbes d'action

L'éducateur affiche le poster. Les enfants vont devoir expliquer ce que font les personnages du poster.

Exemples

Educateur : *Qui peut me dire ce que font les parents devant le jardin d'enfants ?*

Enfant : Les parents disent aurevoir à leur petite fille.

Educateur : *Qui peut me dire ce que font les deux petites filles assises dans la cour de récréation ?*

Enfant : Les petites filles jouent avec les feuilles mortes.

Les petites filles lancent les feuilles mortes.

Je donne la parole aux personnages

Objectif : Construire des phrases

L'éducateur affiche le poster. Les enfants vont devoir imaginer ce que disent les personnages du poster.

Exemples

Educateur : *Qui peut me dire ce que dit l'éducatrice qui écrit au tableau ?*

Enfant : Les enfants on v compter.

Educateur : *Qui peut me dire ce que dit le petit garçon en jaune dans la cour de récréation ?*

Enfant : Est-ce que je peux venir jouer avec vous ?

J'imagine ce que pense les personnages

Objectif : Construire des phrases en faisant appel à son imaginaire.

L'éducateur affiche le poster. Les enfants vont devoir imaginer ce que pensent les personnages du poster.

Exemples

Educateur : *Qui peut me dire ce que pense la petite fille qui dit aurevoir à ses parents ?*

Enfant : Je vais bien m'amuser avec mes amis.

Educateur : *Qui peut me dire ce que pense le balayeur de feuilles mortes ?*

Enfant : J'espère qu'il n'y aura pas trop de vent aujourd'hui.

J'observe et je compte

Objectif : Comprendre une question pour dénombrer

L'éducateur affiche le poster. Les enfants vont devoir compter les personnages ou les éléments définis par l'éducateur. Cette séance est à mi-chemin entre le langage (l'enfant doit comprendre la consigne) et les mathématiques (l'enfant doit dénombrer)
Exemples

Educateur : *Combien y a-t-il d'enfants à l'intérieur du jardin d'enfants ?*

Enfant : Il y a 13 enfants dans le jardin d'enfants.

Educateur : *Combien d'enfants jouent dans la cour de récréation ?*

Enfant : Il y a 7 enfants qui jouent dans la cour de récréation.



L'éducateur choisit la quantité à dénombrer selon le niveau des enfants.

J'imite les personnages

Objectif : Retrouver le personnage imité.

L'éducateur affiche le poster.

- ♦ Un enfant est nommé, il imite un personnage présent sur le poster (avec une grande précision de la posture)
- ♦ Les autres enfants doivent deviner quel est le personnage et le montrer sur le poster en disant ce qu'il fait.
- ♦ Si la réponse est juste, l'enfant qui a deviné mime un personnage. Sinon ? l'éducateur nomme un autre enfant.

Jeu de devinettes autour du poster

Objectif : Comprendre une description

L'éducateur affiche le poster. Il pose des devinettes qui peuvent porter sur un élément ou sur un personnage représenté sur le poster. Un enfant est désigné, il pointe la bonne réponse sur le poster en construisant une phrase.

Exemples

Educateur : Je transporte les enfants à l'école. Qui suis-je ?

Enfant : C'est l'autobus qui transporte les enfants.

Educateur : J'écris des chiffres au tableau. Qui suis-je ?

Enfant : C'est l'éducatrice qui écrit les chiffres au tableau.

Cherche et trouve

Objectif : Comprendre les prépositions de lieu

L'éducateur affiche le poster. Il pose des questions aux enfants qui nécessitent de pouvoir se repérer dans l'espace.

Un enfant est désigné, il pointe la bonne réponse sur le poster en construisant une phrase.

Exemples

Educateur : Que vois-tu au milieu du bac de sable ?

Enfant : Je vois une pelle et un seau au milieu du bac de sable.

Educateur : Que vois-tu derrière l'arbre ?

Enfant : Je vois une fille derrière l'arbre.

Retrouve-moi sur le poster

Objectif : Nommer un élément et le retrouver sur le poster.

L'éducateur affiche le poster. Il dispose d'images en lien avec le poster.

L'enfant désigné pioche une carte, dit son nom et la recherche sur le poster.

Exemple

L'enfant pioche une carte qui représente une pelle. Il dit : « une pelle » et pointe la pelle qui se situe sur le poster dans le bac à sable.

Quelle évaluation ?

1^{er} point : **Les enfants ne voient pas les mêmes choses**

Se servir des images peut sembler évident. Mais, il est important de tenir compte du fait que tous les enfants ne « regardent » pas de la même manière le poster qui sert de support, et leur expression orale s'en trouve limitée.

Il est donc nécessaire de travailler plus en profondeur, sur le regard porté sur l'image. Accompagner le regard de l'enfant pour l'aider à observer plus finement les éléments présents, décrire, comprendre (en mettant en lien certains indices) et enfin interpréter.

Cette dernière notion requiert une capacité particulière, celle de prendre du recul, de percevoir une image mentale suffisamment forte pour émettre des hypothèses.

L'étayage est plus que nécessaire pour guider les regards vers les points d'intérêt.

La lecture des posters est un apprentissage qui se construit progressivement.

2^{ème} point : **Les enfants progressent**

Ils acceptent l'échange verbal.

Ils osent parler dans le groupe.

Ils acquièrent du vocabulaire (ils nomment correctement ce qu'ils voient)

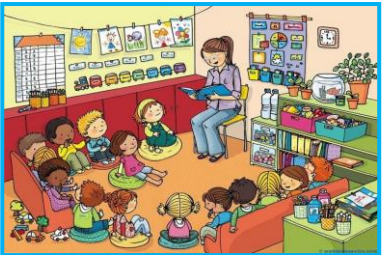
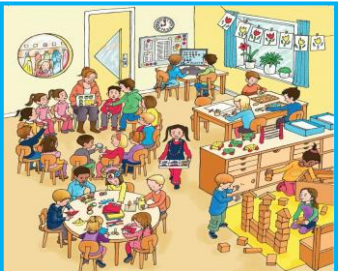
Ils progressent dans la syntaxe (ils construisent des phrases correctes)

Ils utilisent des éléments grammaticaux : je, il, elle, qui, ... et des connecteurs pour enchaîner plusieurs phrase

Ils s'expriment de manière compréhensible

Selon l'objectif déterminé à l'avance, l'éducateur pointe les réussites des enfants.

L'ÉCOLE

POSTERS	NIVEAU	THEMES DES POSTERS
	MS/GS	L'école Les différents espaces
	MS/GS	L'école L'accueil du matin
	MS/GS	L'école Le regroupement
	GS	L'école Les activités de la classe

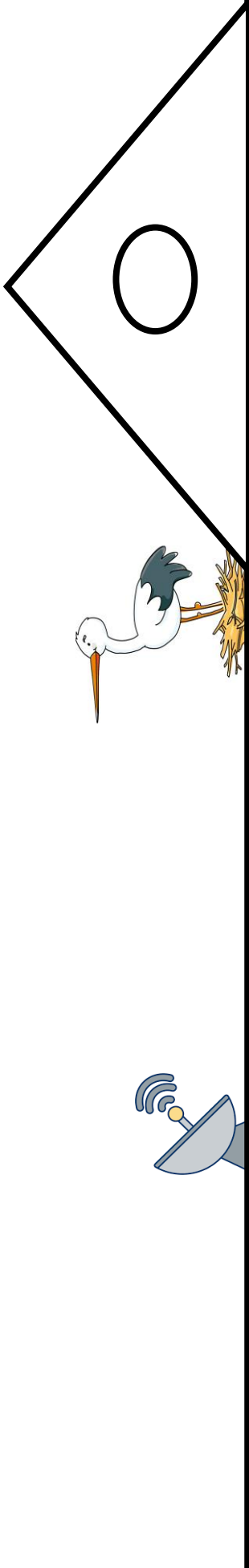
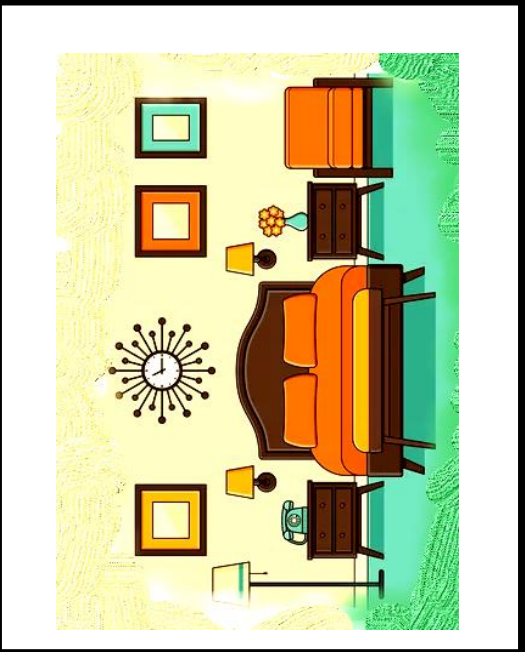
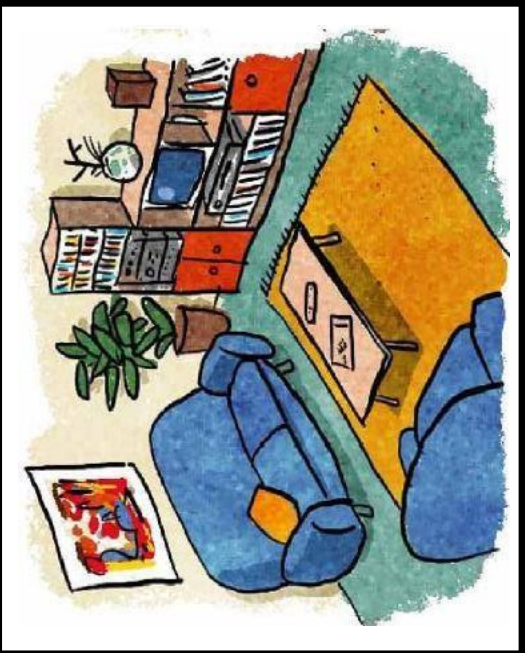
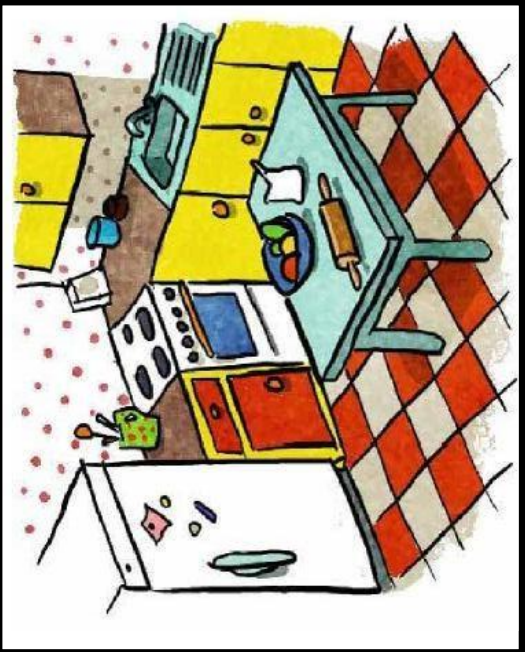




LA MAISON

POSTERS	NIVEAU	THEMES DES POSTERS
	MS/GS	La maison Les différentes pièces
	MS/GS	La maison Les différentes pièces
	MS/GS	La cuisine Exemple d'activité de découverte d'un poster et présentation d'activités avec les cartes des objets de la cuisine
	MS/GS	Le salon
	MS/GS	La salle à manger
	MS/GS	La chambre
	MS/GS	La salle de bain





LA DECOUVERTE D'UN POSTER

OBJECTIFS : Utiliser du vocabulaire,
Faire des phrases simples

MATERIEL : Un poster format A3



ORGANISATION : Travail en grand groupe.

DEROULEMENT :

1^{ERE} SEANCE

1^{ère} étape Identifier la pièce et le nom des objets qui vont avec.

- *Dans quelle pièce de la maison sommes-nous ?*
- *Quels sont les objets qui se trouvent dans cette pièce ?* (La table, la cuisinière, le saladier, le moulin, la poêle...)

Au fur et à mesure, l'enfant désigné se lève, vient montrer sur l'image l'objet qu'il a observé et dit son nom.

- *Pensez-vous à d'autres objets qui peuvent se trouver dans la cuisine ?* (la fourchette, l'assiette, le mixeur, la cocotte-minute, le tajine....)

2^{ème} étape Identifier les personnages et ce qu'ils font

- *Quels personnages voyez-vous dans cette cuisine ?* (des enfants, on peut les compter...)
- *Que fait chacun d'entre eux ?* (La maman ..., le papa..., les enfants..., le chat...)

2^{EME} SEANCE

1^{ère} étape Rappel des objets de la cuisine.

L'éducatrice dit le nom d'un objet. Les enfants doivent le retrouver sur le poster. Un enfant est désigné pour le montrer et ainsi de suite.

2^{ème} étape Rappel des personnages et de ce qu'ils font

3^{ème} étape

L'éducateur demande aux enfants ce que l'on peut faire dans la cuisine.

Par exemple : Dans la cuisine on peut faire le pain

- *Que peut-on faire encore dans une cuisine ?* (Manger, éplucher les légumes...)

A chaque proposition des enfants, l'éducatrice veille à la construction correcte de la phrase :

« **Dans la cuisine on peut + infinitif** »

3^{EME} SEANCE

Matériel : les 18 images

- | | |
|------------------|------------------------|
| ♦ Une serviette | ♦ Un évier |
| ♦ Une carafe | ♦ Un couteau |
| ♦ Un frigidaire | ♦ Une assiette |
| ♦ Un verre | ♦ Un fouet |
| ♦ Une éponge | ♦ Un torchon |
| ♦ Une bouilloire | ♦ Une table |
| ♦ Une cuisinière | ♦ Un saladier |
| ♦ Un placard | ♦ Une pelle |
| ♦ Un robinet | ♦ Une cuillère en bois |

1^{ère} étape : Nommer l'objet représenté sur l'image

L'éducatrice montre les 18 cartes, une à une, et demande leur nom aux enfants

2^{ème} étape : Identifier l'objet représenté sur l'image dans le poster et dire son nom

L'éducatrice place les petites images tout autour du poster. Un enfant est désigné, il choisit une petite image, dit son nom et cherche cet objet sur le poster.



4^{EME} SEANCE

Matériel : les 18 images

1^{ère} étape : Nommer l'objet représenté sur l'image et dire ce que je fais avec

L'éducatrice distribue les 18 cartes aux enfants.

A tour de rôle, elle leur demande de construire une phrase.

Par exemple : *Avec la serviette, je m'essuie la bouche.*

2^{ème} étape

L'éducatrice distribue les 18 cartes aux enfants qui ne doivent pas les montrer.

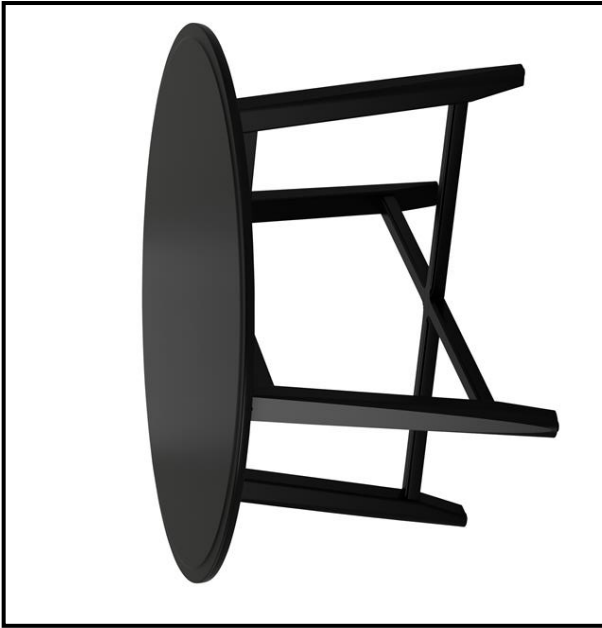
A tour de rôle, un enfant est désigné pour mimer ce qu'il fait avec l'objet.

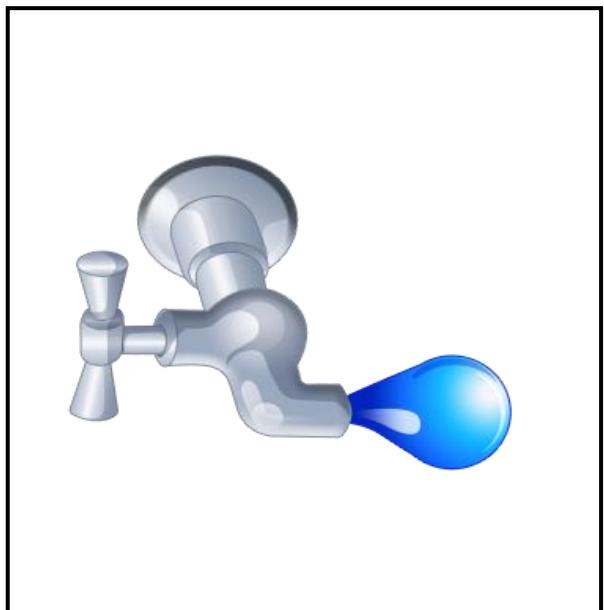
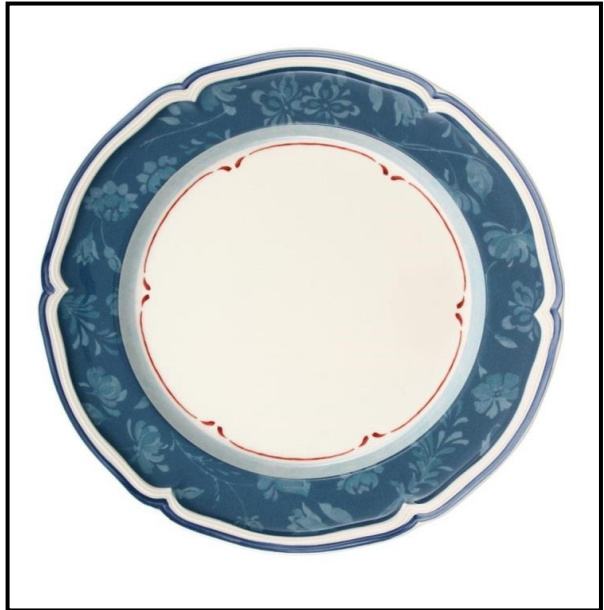
Les enfants doivent deviner l'objet et l'action.

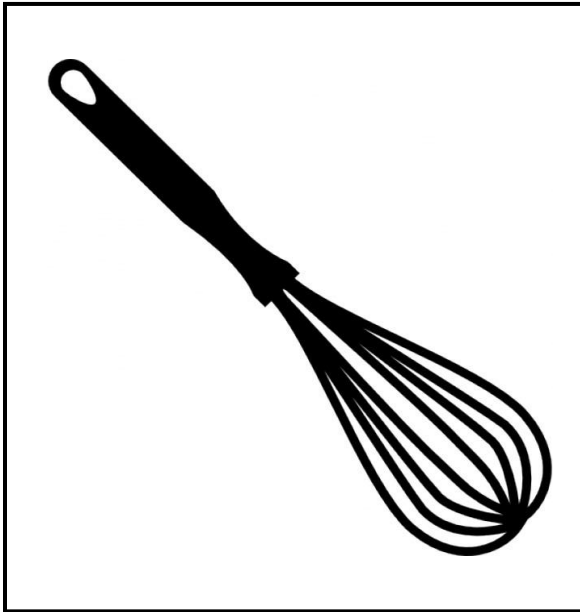
Par exemple :

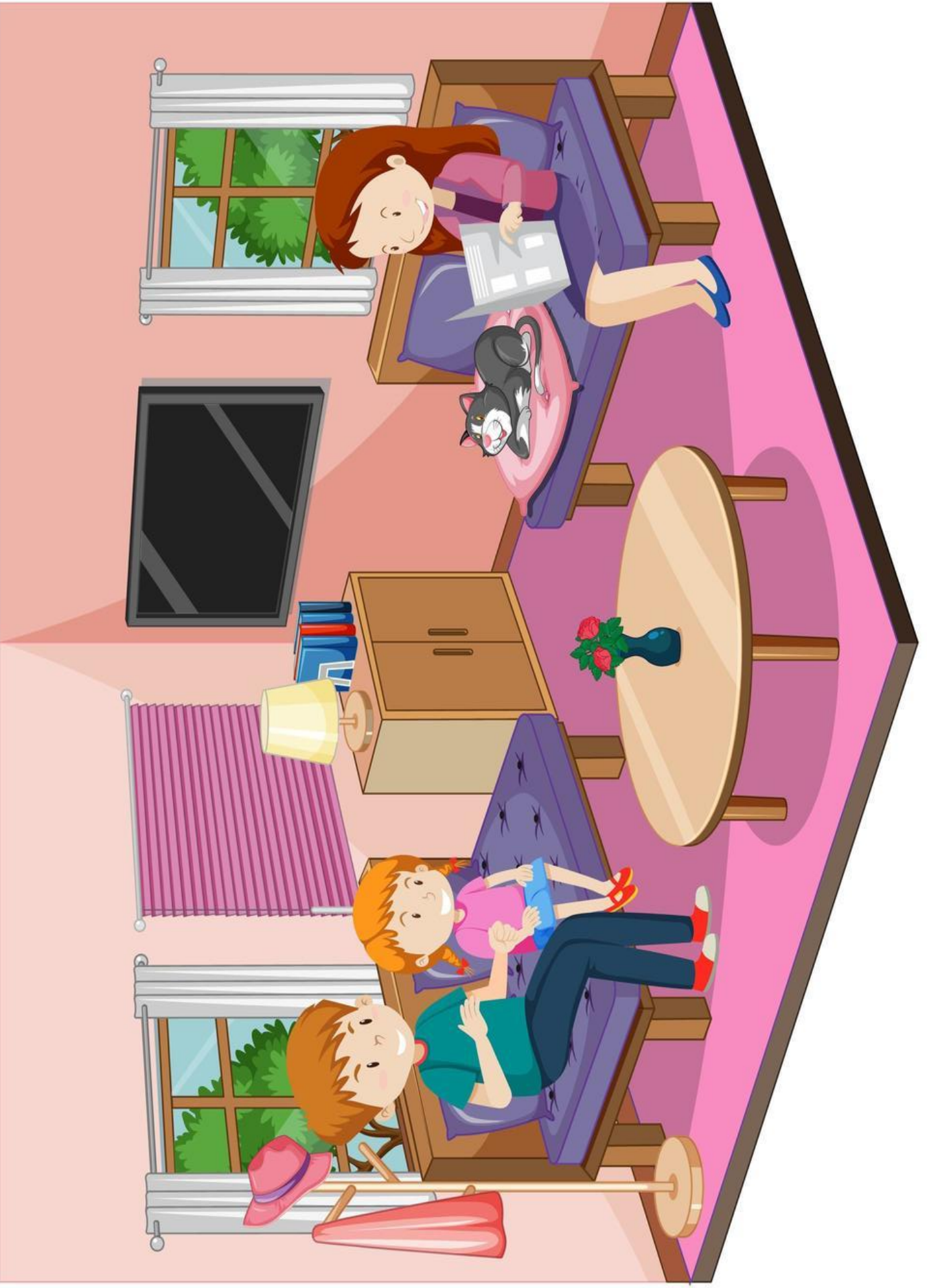
Tu sers de l'eau avec la carafe











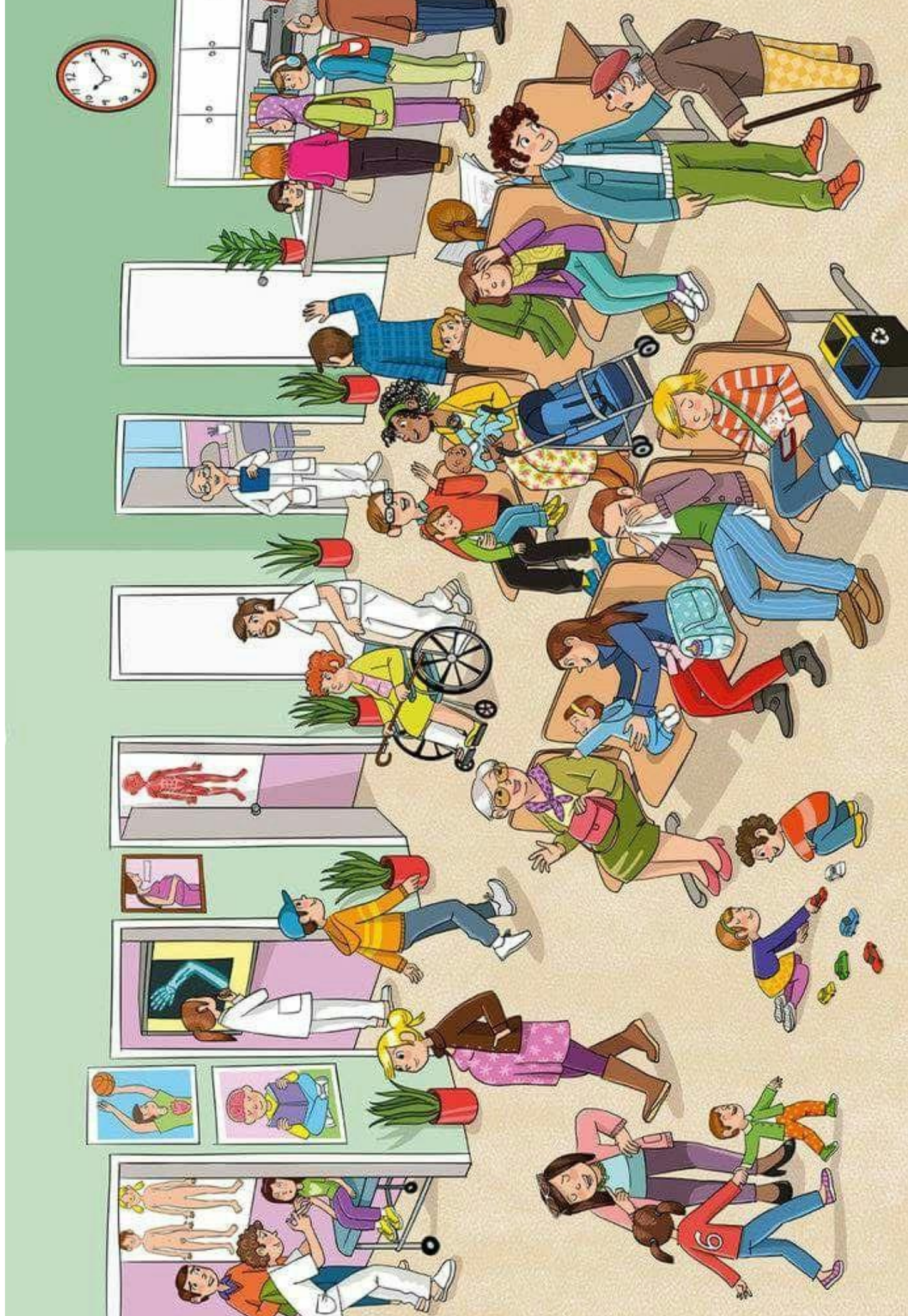




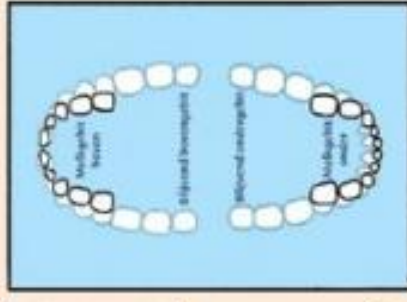
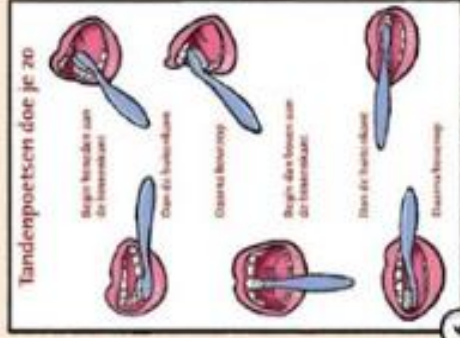


LA SANTÉ

POSTERS	NIVEAU	THEMES DES POSTERS
	GS	A l'hôpital
	MS/GS	Chez le dentiste
	MS/GS	Chez le docteur

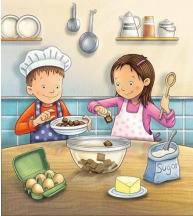


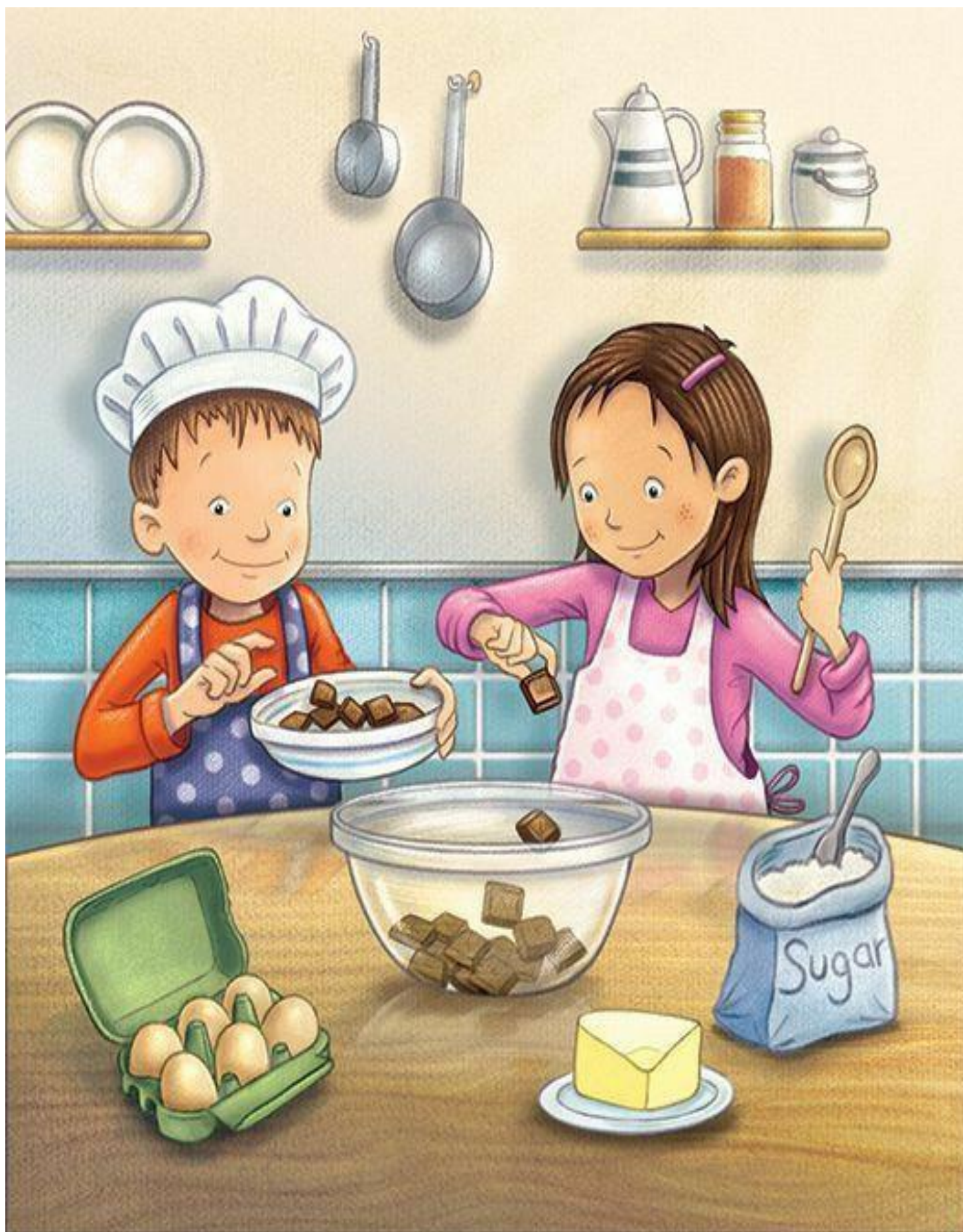
BIJ DE TANDARTS





L'ALIMENTATION

POSTERS	NIVEAU	THEMES DES POSTERS
	PS/MS	Fabriquer un dessert
	GS	Les aliments

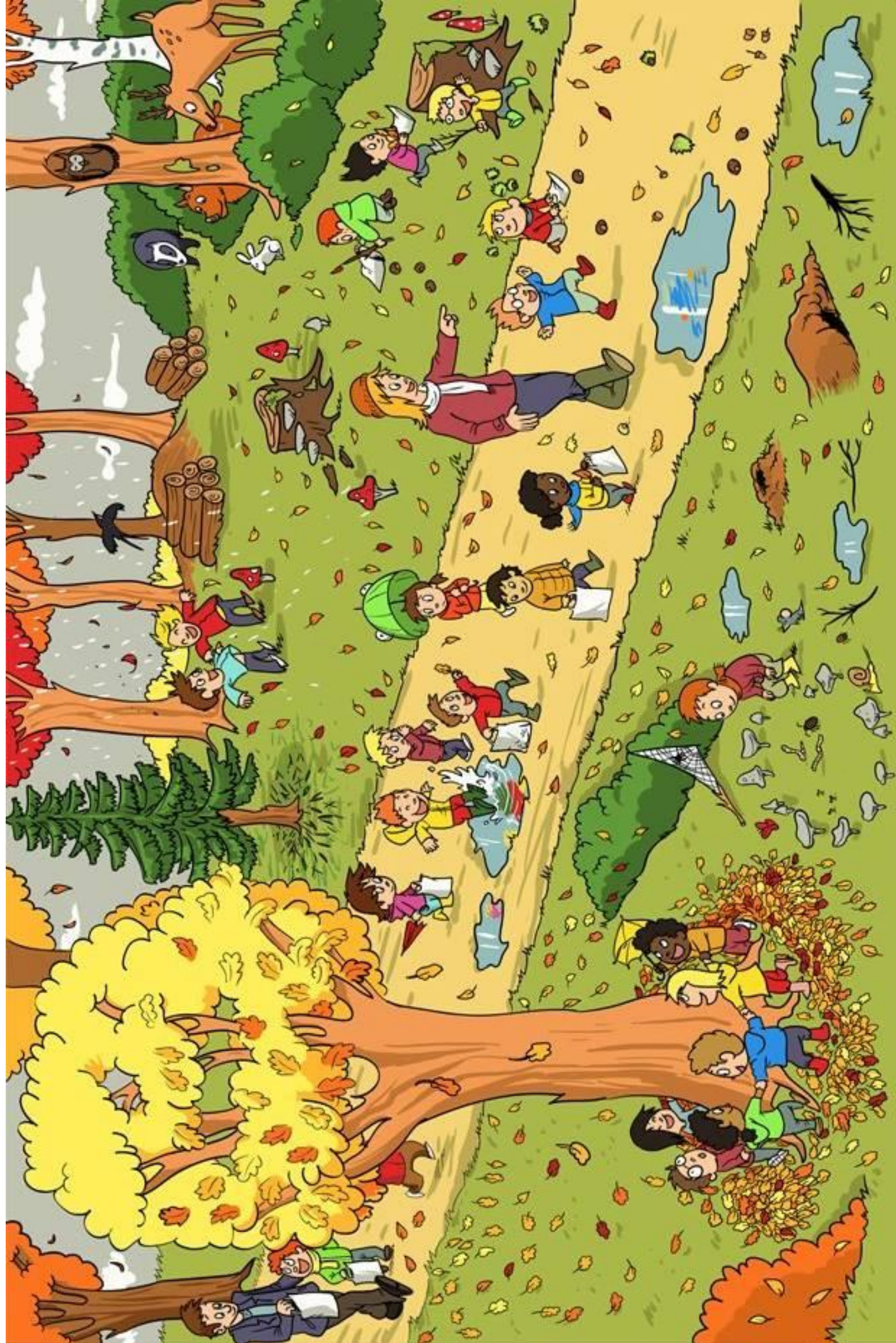




L'AUTOMNE

POSTERS	NIVEAU	THEMES DES POSTERS
	PS/MS	La forêt et les animaux
	MS/GS	La forêt et les animaux Les activités en forêt
	GS	Les activités en forêt

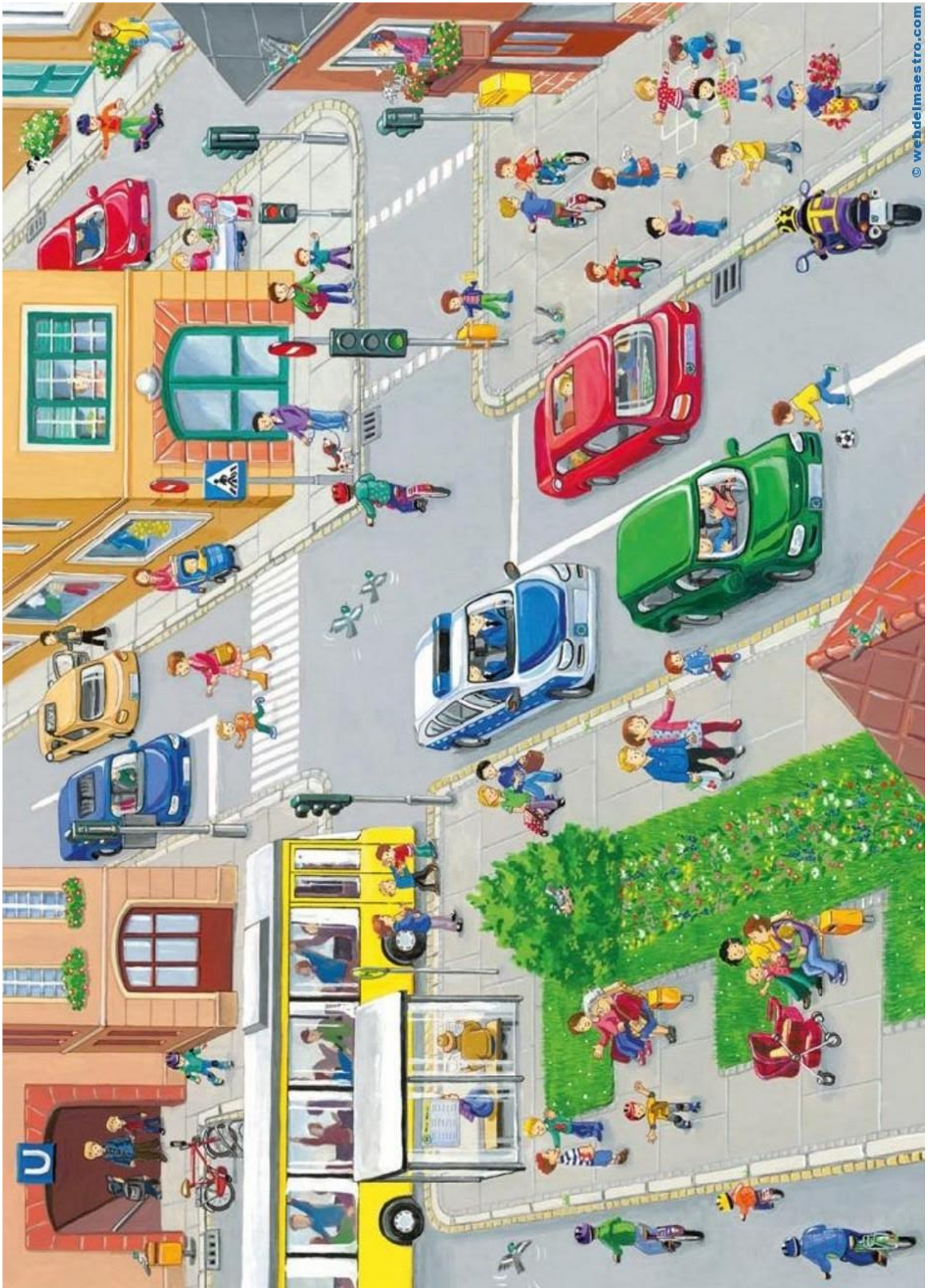


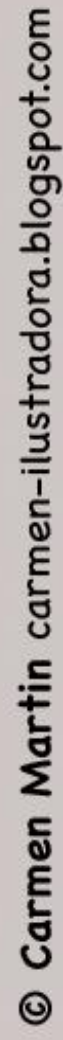


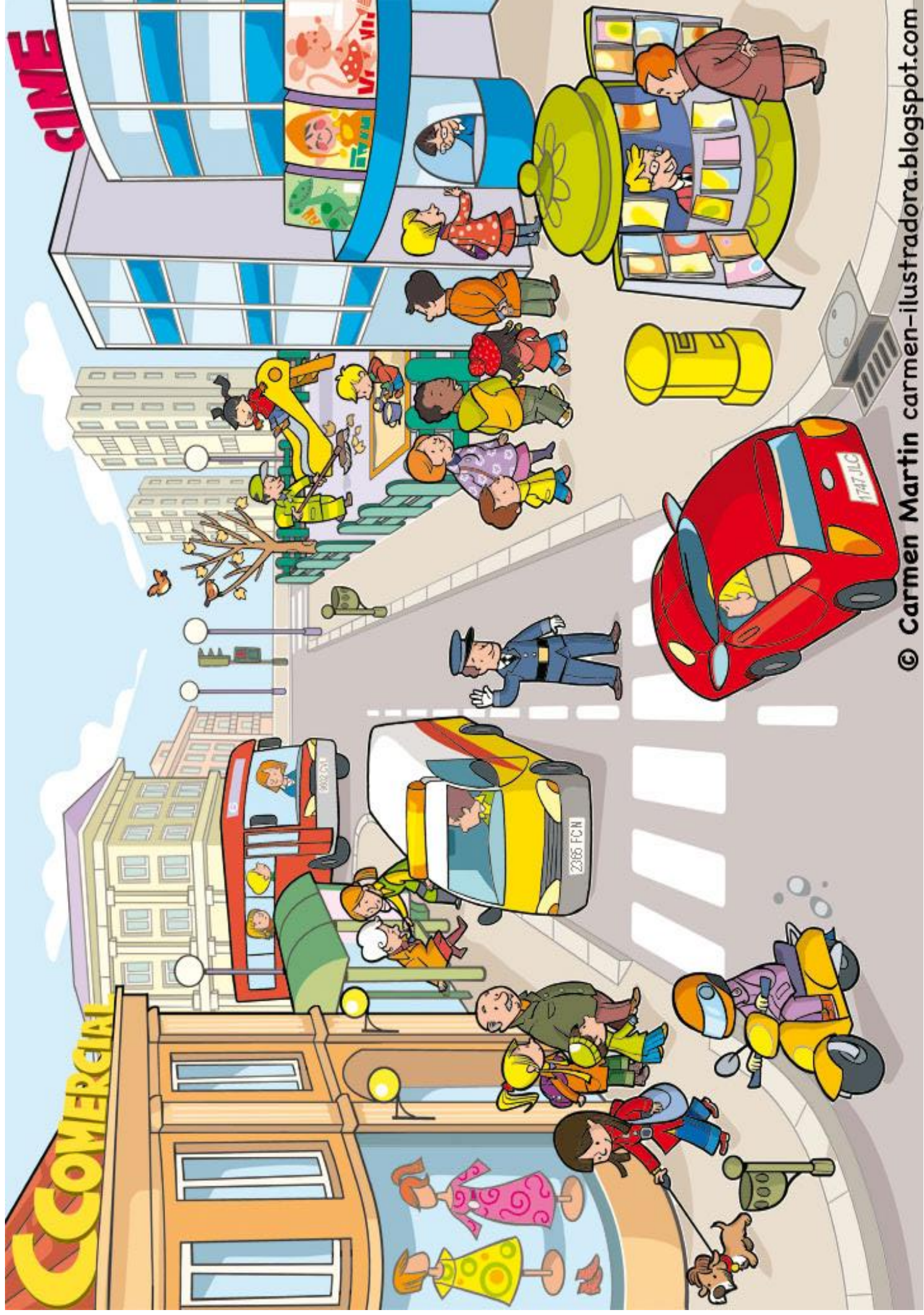


LA VILLE

POSTERS	NIVEAU	THEMES DES POSTERS
	GS	La vie en centre-ville
	MS/GS	Les commerces et les services
	MS/GS	La circulation
	GS	Le supermarché









LA CAMPAGNE – LE PRINTEMPS

POSTERS	NIVEAU	THEMES DES POSTERS
	MS/GS	Sortie à la campagne
	MS/GS	Les activités de détente au printemps
	GS	Les activités de détente et travaux des champs







LE PARC

POSTERS	NIVEAU	THEMES DES POSTERS
	MS	La promenade
	MS	Les jeux du parc
	GS	Les jeux à l'extérieur

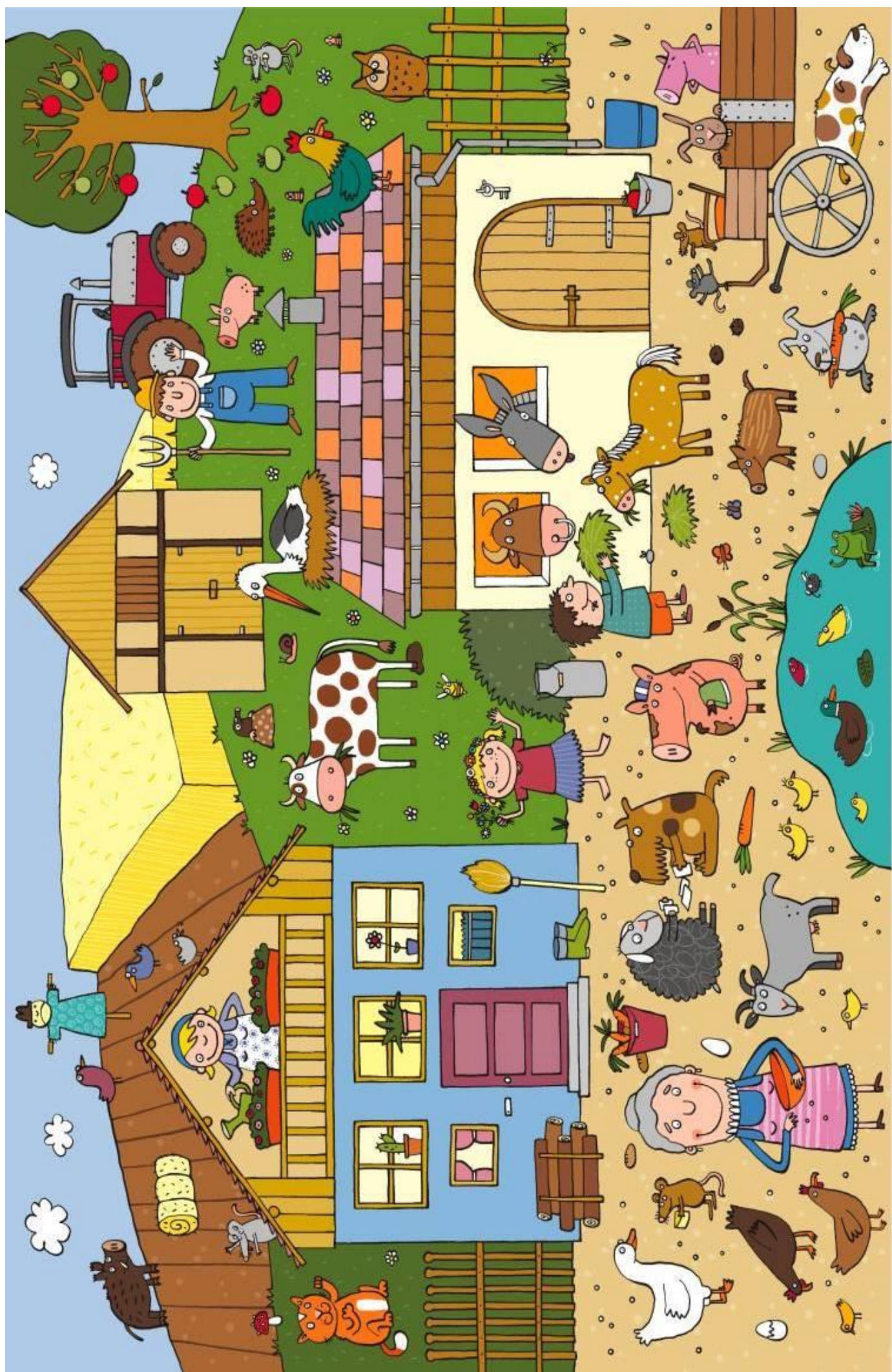


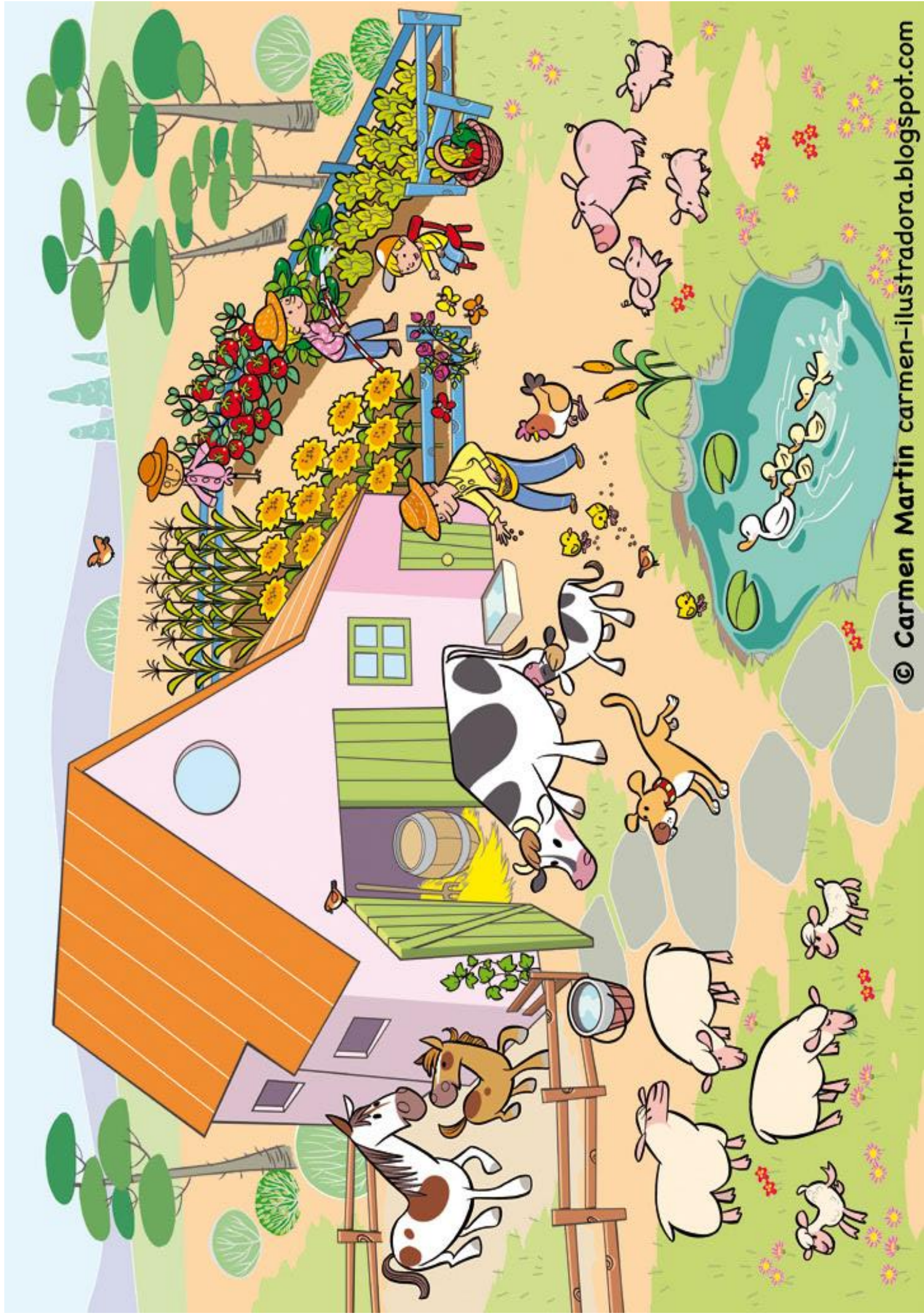


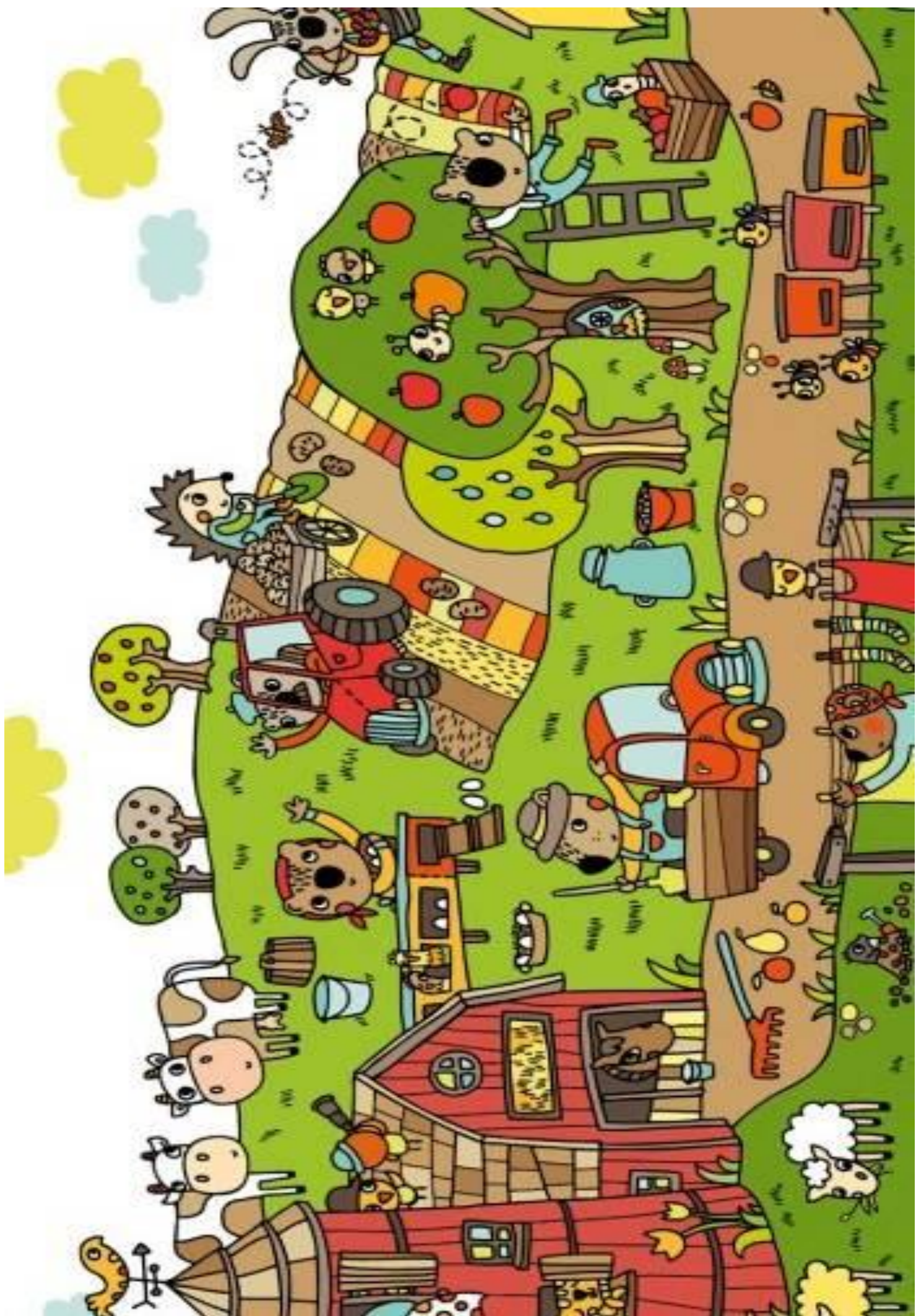


LA FERME

POSTERS	NIVEAU	THEMES DES POSTERS
	MS/GS	Les animaux de la ferme
	MS/GS	Les différents espaces de la ferme
	GS	Les activités du fermier et de la fermière
	GS	Les produits de la ferme
	MS/GS	Le jardin potager



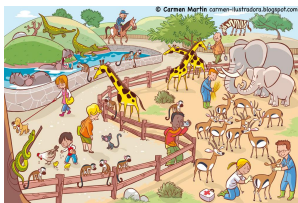




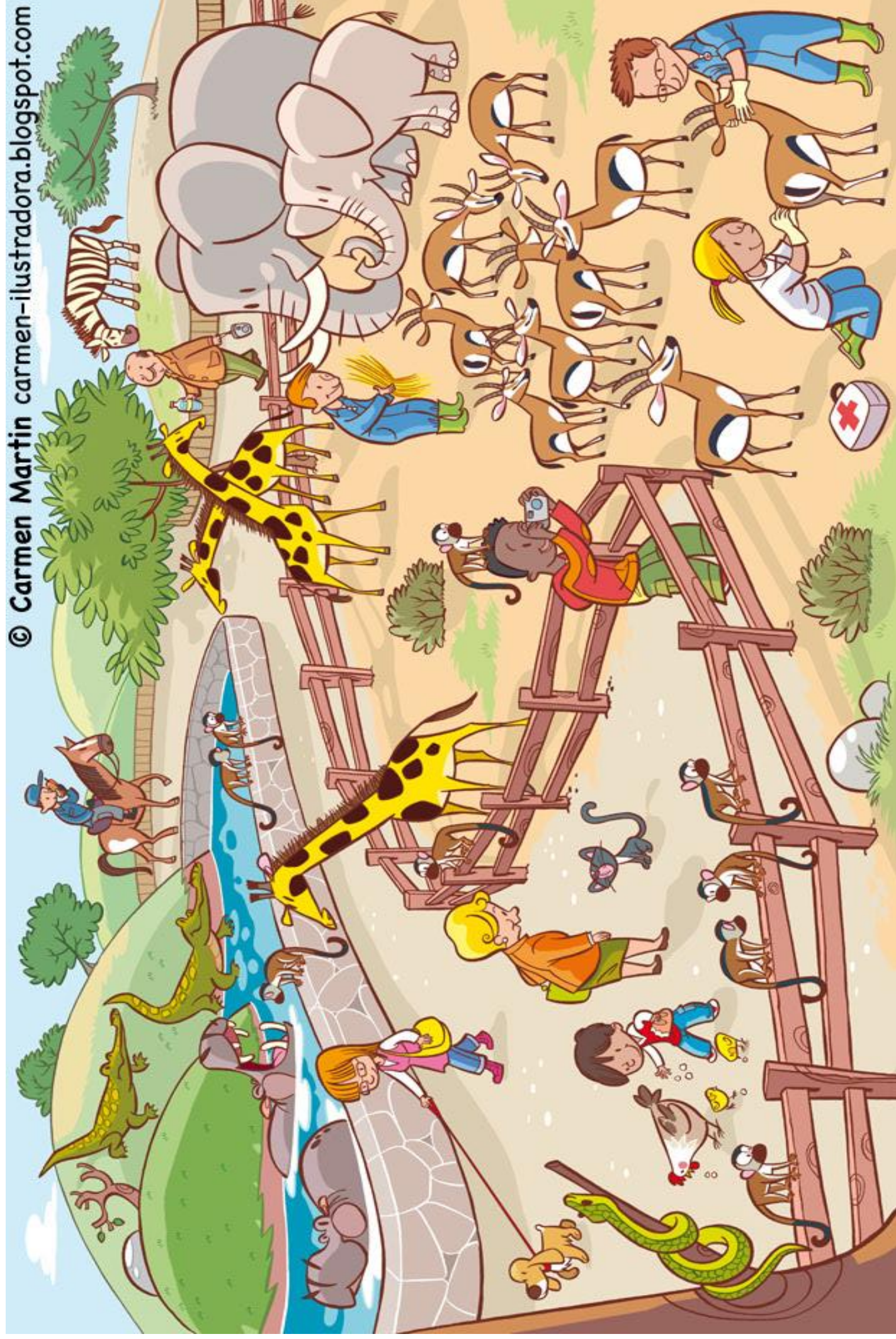




LE ZOO

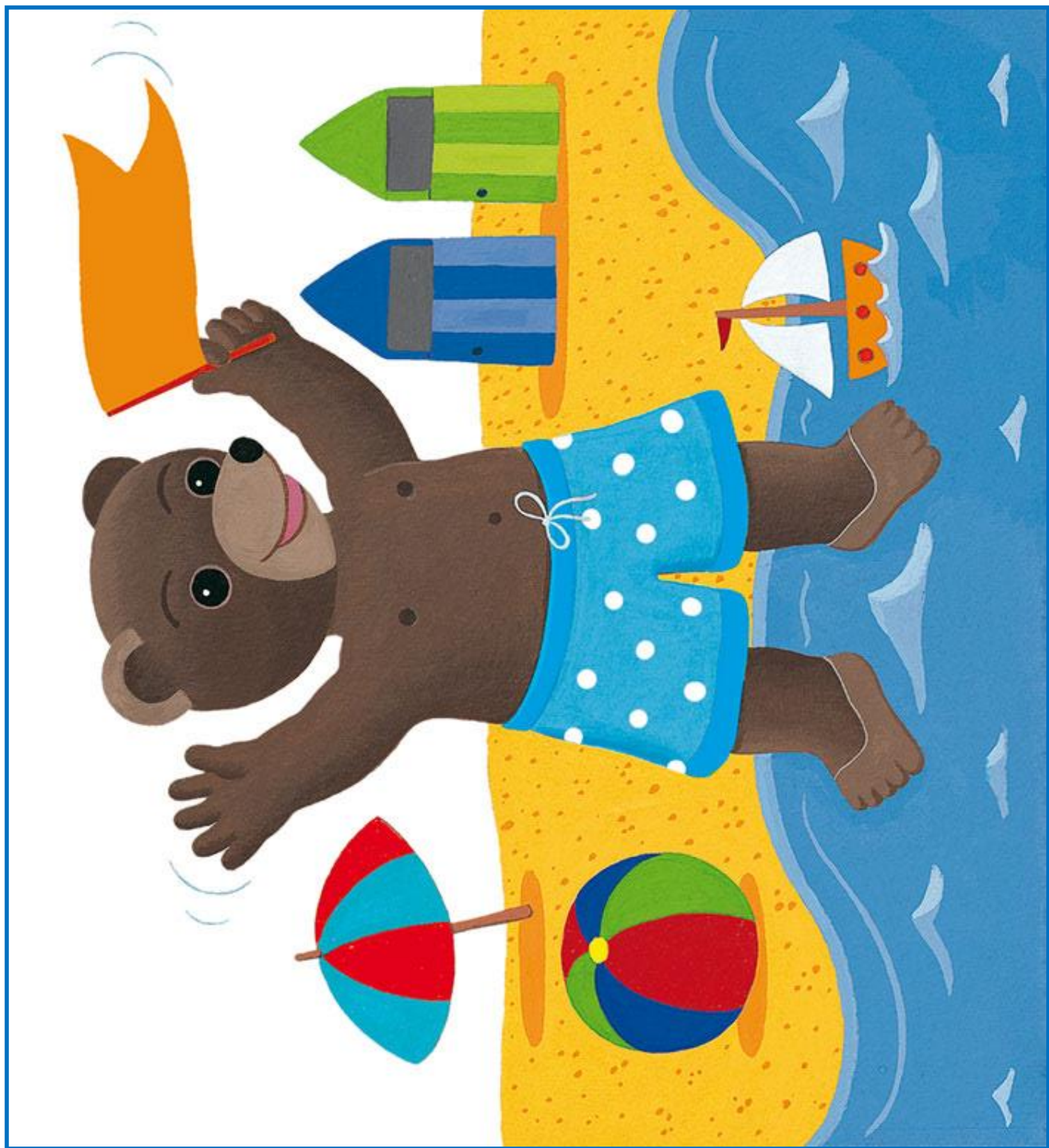
POSTERS	NIVEAU	THEMES DES POSTERS
	GS	Le zoo – Les animaux du zoo
	MS/GS	Le zoo – Les animaux du zoo



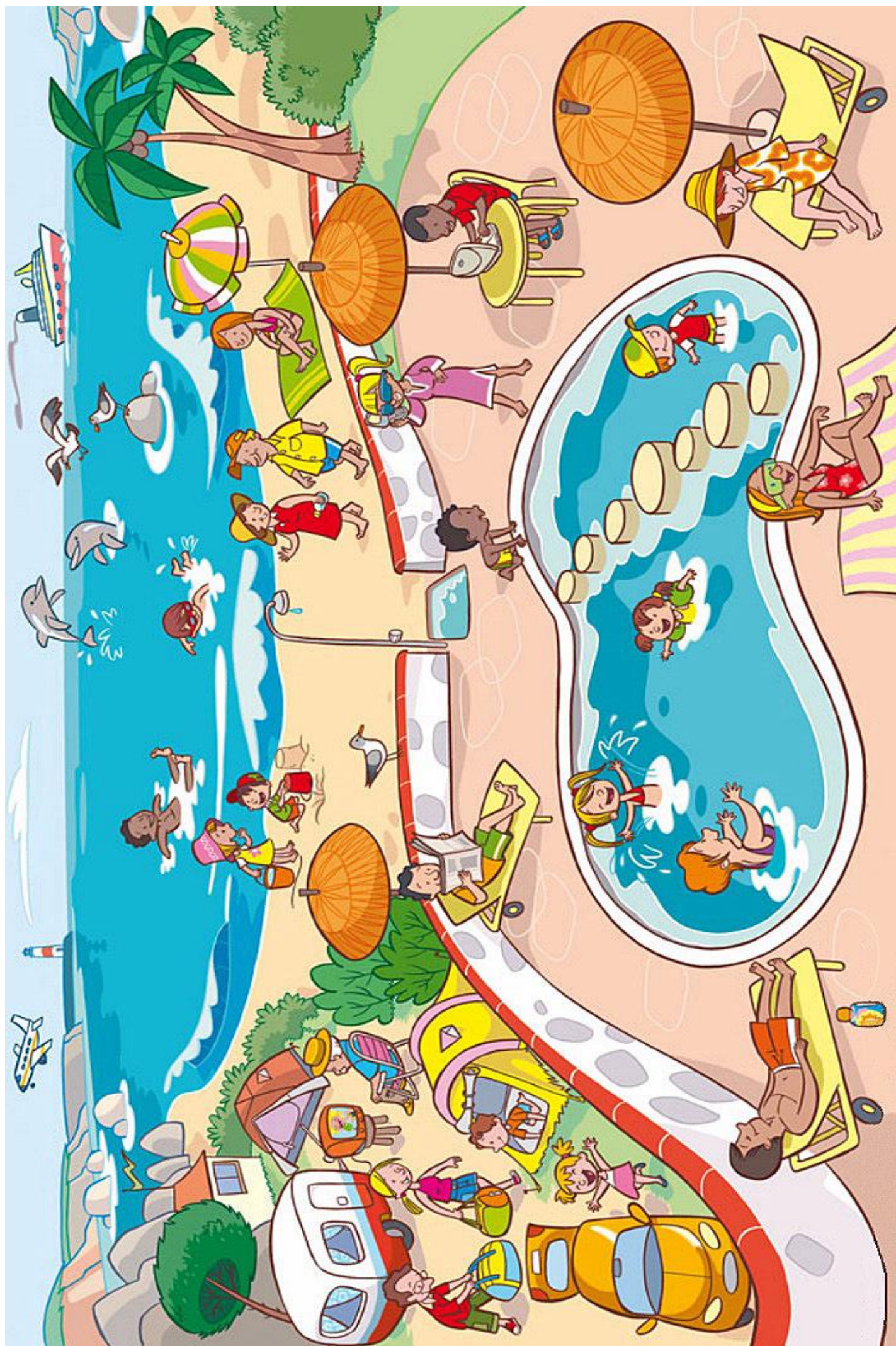


L'ÉTÉ – LES VACANCES

POSTERS	NIVEAU	THEMES DES POSTERS
	PS	Le bord de la mer et les jouets
	PS/MS	Les jeux et jouets au bord de la mer
	MS/GS	Les vacances au bord de la mer
	GS	Au bord de la piscine
	GS	Au bord de la mer











WEBOGRAPHIE

https://www.cea.ac.ma/medias/professeurs/doc_primaire/pedagogie/si_on_parle_des_maternelles/lecture_d_image_maternelle.pdf

http://ien21-chatillon.ac-dijon.fr/IMG/pdf/diaporama_lecture_d_images_v2.pdf

https://cnlj.bnf.fr/sites/default/files/revues_document_joint/PUBLICATION_6258.pdf

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02289929/document>

http://groupes-premier-degre-36.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/sites/groupes-premier-degre-36/IMG/pdf/Animation_Image_en_Maternelle.pdf

<https://www.editions-cigale.com/system/files/documents/quelques-pages-guide-comprehension-de-la-langue-gs.pdf>

<http://carmen-ilustradora.blogspot.com/2011/05/posters-educacion-infantil.html>
<http://www.les-maternelles.fr/affichage.php>

<https://vs.schule.at/portale/volksschule/wochenthemen/detail/-8159dc9840.html>

<https://www.lecoledescereales.fr/pedagogie/francais/ble/les-cereales-la-ferme>