

LISTE DE MOTS THÈME LES ANIMAUX DE LA FERME

Noms (12)	Verbes (4)	Adjectifs (4)
1. poule	1. picorer	1. palmé
2. cheval	2. butiner	2. perché
3. lapin	3. lécher	3. couché
4. mouton	4. voler	4. assis
5. vache		
6. poisson		
7. chèvre		
8. âne		
9. papillon		
10. canard		
11. cochon		
12. oie		

Petites cartes complémentaires : 16 noms

caneton, coq, poussin, cygne, poulain, agneau, veau, chevreau, ânon, poney, œuf, taureau, troupeau, chenille, cigogne, mamelle

1 : FAIRE DES DEVINETTES

Proposer un remue-méninges pour introduire le thème : aider les enfants

- pour les noms : quels animaux connaissez-vous ? avez-vous un ou plusieurs animaux chez vous ? Si oui, lesquels ?
- pour les verbes : comment se déplace tel ou tel animal ? : voler, ramper, courir, sauter...
- pour les adjectifs : comment peuvent être les animaux ? : doux, gros, petits...

Découverte du mot : un enfant sort du sac à mots une photo ou un animal en peluche.

Les noms: On l'observe, on le touche, on le décrit, (pour les noms) on dit à quoi il sert, on nomme ses différentes parties, ...

Les adjectifs: On observe l'objet et on dit comment il est.

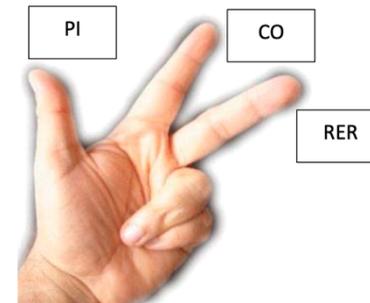
Les verbes : Dans un premier temps, on observe la photo puis l'enseignant(e) accomplit l'action.

voler : l'enseignant(e) prend un oiseau ou un autre animal qui vole en peluche et demande aux enfants d'observer ce qu'il (elle) fait et leur demande de commenter l'action et de trouver le mot qui y correspond.

poisson : l'enseignant(e) prend un poisson en peluche (faire nommer écaille) puis simule ou pas une action comme nager. Les enfants commentent l'action et essayent de trouver le mot qui y correspond.

Même chose pour les autres verbes et les autres noms.

Puis chaque enfant est invité à prononcer lentement et correctement le mot en tenant la photo ou l'objet. Surtout ne pas faire répéter plusieurs fois un enfant qui n'y arrive pas, simplement lui redonner le mot correct et passer à l'enfant suivant.



Echéancier thème 4 : Les animaux

Présentation ritualisée du mot du jour

poule

cheval

picorer

palmé

lapin

mouton

butiner

vache

perché

poisson

chèvre

lécher

âne

couché

papillon

canard

assis

cochon

voler

oie

EXEMPLES DE DEVINETTES

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose
1	poule	C'est un animal. Elle a des plumes. Elle pond des œufs.	Le poussin est le petit de la poule.	(un) poulet, (une) poulette, (un) poulailler	
La famille de la poule Le mâle : un coq La femelle : une poule Le petit : un poussin					
2	cheval	C'est un grand animal. Il a une crinière.	Le cheval est dans le champ.	(un) cheval, (des) chevaux (un) chevalier, chevaline, chevalin	
La famille du cheval Le mâle : un étalon La femelle : une jument Le petit : un poulain					
3	picorer	C'est piquer avec le bec pour manger.	Le pigeon picore des miettes de pain.		
4	palmé	C'est ce que l'on dit quand les doigts sont réunis par une peau.	Les pattes de cet oiseau sont palmées.	(une) palme	
5	lapin	C'est un petit animal. Il a de longues oreilles.	Ce lapin est blanc.		
La famille du lapin Le mâle : un lapin La femelle : une lapine Le petit : un lapereau					
6	mouton	C'est un animal. Il a des poils épais et frisés.	Avec les poils du mouton, on fait de la laine.		
La famille du mouton Le mâle : un bélier La femelle : une brebis Le petit : un agneau					
7	butiner	C'est aller de fleur en fleur pour chercher de la nourriture.	L'abeille butine.		

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose
8	vache	C'est un gros animal qui a des mamelles. On boit son lait.	La vache est dans le pré.		
<p>La famille de la vache Le mâle : un taureau La femelle : une vache Le petit : un veau</p>					
9	perché	C'est ce que l'on dit quand on se tient sur un endroit haut.	Le pigeon est perché sur le fil.	(une) perche, (un) perchoir, (se) percher	
10	poisson	C'est un animal qui vit dans l'eau. Il a des nageoires.	Ce poisson vit dans la mer.	(un) poissonnier, (une) poissonnerie	
11	chèvre	C'est un animal qui a des cornes. Cet animal peut sauter et grimper.	On fait du fromage avec le lait de la chèvre.		
<p>La famille de la chèvre Le mâle : un bouc La femelle : une chèvre Le petit : un chevreau</p>					
12	lécher	C'est passer sa langue sur quelque chose.	Le chat lèche ses poils.		
13	âne	C'est un animal qui ressemble à un petit cheval. Il a de longues oreilles.	L'âne est dans le champ.		
<p>La famille de l'âne Le mâle : un âne La femelle : une ânesse Le petit : un ânon</p>					
14	couché	C'est ce que l'on dit quand on est allongé.	Le chien est couché sur l'herbe.	(se) coucher, (une) couchette	allongé
15	papillon	C'est un petit animal. C'est un insecte qui a deux grandes ailes.	La chenille s'est transformée en papillon.	La chenille  se transforme en papillon.	

Apprentilangue Petite Section_Thème 4_ Les animaux

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose
16	canard	C'est un oiseau. Il a un bec large et des pattes palmées.	Le canard a des pattes palmées.		
<p>La famille du canard Le mâle : un canard La femelle : une cane Le petit : un caneton</p>					
17	assis	C'est ce que l'on dit quand on est posé sur son derrière.	Le chat est assis.	assise, s'asseoir	Contraire : debout
18	cochon	C'est un animal. Quand il pousse son cri, on dit qu'il grogne.	Un cochon s'appelle aussi un porc.		(un) porc
19	voler	C'est ce que font les oiseaux avec leurs ailes.	La mouette vole.	s'envoler, (un) vol, (un) cerf-volant	
20	oie	C'est un gros oiseau qui a un long cou.	L'oie a des pattes palmées.		

1 : JOUER AU LOTO DES ANIMAUX

Rituel : Découverte du mot du jour sous la forme de devinettes & Situation 2 : Loto des animaux

Activité :

Loto des animaux

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

Matériel :

2 jeux de loto : 4 planches de loto par jeu (à imprimer en double si besoin)

Petites cartes du thème

Modalité:

Travail par groupes de 3 à 6 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

But du jeu : remplir sa planche le plus rapidement possible.

Règle du jeu :

Chaque élève reçoit une planche de loto vierge.

Les cartes à placer sur les planches sont disposées face visible au centre de la table.

A tour de rôle, chaque élève choisit une carte en la nommant. Quand le groupe est d'accord, l'enseignante valide et l'élève pose sa carte sur sa planche.

Attention : au préalable, se mettre d'accord tous ensemble sur la dénomination des différentes cartes.

Variante :

L'enseignant dit « prend « la poule ». Nomme la et place la sur ta planche ».

Différenciation :

Nombre de cartes à placer sur la planche : 4 ou 6 images à placer.

Sur les différents joueurs de la partie, certains peuvent recevoir une planche vierge et d'autres (*moins à l'aise*) une planche pré-remplie par l'enseignant(e) avec les images déjà imprimées. Possibilité de distinguer les objets des actions : certains élèves peuvent travailler sur les objets pendant que d'autres travaillent sur les verbes et/ou les adjectifs. Les élèves travaillant sur les objets peuvent ainsi entendre et réactiver des verbes ou des adjectifs avec lesquels ils sont pour l'instant moins à l'aise.

2: JOUER AU JEU DE L'OIE

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes & Jeu 3 : Jeu de l'oie

Activité :
Jeu de l'oie

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

Matériel :
Planche du jeu de l'oie

Modalité :
Par groupes de 2 à 4 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

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

Règle du jeu :

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

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

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

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

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

3: JOUER AU JEU DE DOBBLE

Rituel : Découverte du mot sous la forme de devinettes Jeu 4 : Jeu de Dobble

Activité :
Jeu de Dobble
Jeu d'observation et de rapidité

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

Matériel :
Cartes du Dobble
Dobble vert : à partir de la semaine 3
Dobble bleu : à partir de la semaine 5

Modalité :
Par groupes de 2 à 4 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

But du jeu : Gagner le maximum de cartes. Dans chaque paire de cartes de Dobble, il y a toujours un dessin un commun. Soyez le plus rapide à le repérer pour gagner la partie.

Un exemple de règle du jeu :

Placez une carte au centre de la table et distribuez le reste du jeu entre les joueurs. Chaque joueur place son tas devant lui, faces visibles.

Au top départ, les joueurs tentent de se débarrasser le plus rapidement possible de leurs cartes, en les empilant sur le tas central. Pour se débarrasser d'une carte, il faut nommer le dessin commun entre la carte jouée et la carte centrale.

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