

## 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-ménages 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 essaient de trouver le mot qui y correspond.

Même chose pour les autres verbes et les autres noms.

## 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	
<b>La famille de la poule</b> 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	
<b>La famille du cheval</b> 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.		
<b>La famille du lapin</b> 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.		
<b>La famille du mouton</b> 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.		
<b>La famille de la vache</b> Le mâle : un taureau La femelle : une vache Le petit : un veau					
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.		
<b>La famille de la chèvre</b> Le mâle : un bouc La femelle : une chèvre Le petit : un chevreau					
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.		
<b>La famille de l'âne</b> Le mâle : un âne La femelle : une ânesse Le petit : un ânon					
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.		
<b>La famille du canard</b> Le mâle : un canard La femelle : une cane Le petit : un caneton					
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.		

## 2 : JOUER AU MEMORY DES ANIMAUX

**Activité :**

Jeu de mémorisation

**Objectifs d'apprentissage :**

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

**Matériel :**

Petites cartes images du thème à imprimer deux fois (commencer à jouer avec les 4 mots découverts lors de la semaine 1 + les mots complémentaires en lien avec les mots découverts (exemple : âne avec ânon) puis ajouter chaque semaine les 4 mots nouveaux)

**Modalité :**

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

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

**But du jeu :** posséder le maximum de paires de cartes en fin de partie.

**Règle du jeu :**

Tout d'abord, il faut mélanger les cartes. Puis, les étaler face contre table afin qu'aucun des joueurs ne puissent les identifier. Une fois cela fait, le premier joueur retourne 2 cartes de son choix.

- Si les cartes sont identiques, le joueur les conserve à côté de lui et rejoue.
- Si les cartes ne sont pas identiques, le joueur les retourne face cachée de nouveau et les replace au même endroit. C'est alors au joueur suivant de jouer.

**Le jeu de termine une fois que toutes les paires ont été trouvées.**

### 3 : 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.

### 4 : 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*).