

# Thèmes 5-6 ans

## Guide pédagogique

### Thème 1 - L'école



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale – Pas de Modification 3.0 France.

# Thèmots 5-6 ans

## ENSEIGNER DU VOCABULAIRE EN GRANDE SECTION DE MATERNELLE

### Thème 1 - L'école

#### Auteurs

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

Marianne André, Psychologue scolaire.

Marie-Line Cadieu, Maîtresse-formatrice.

Laurence Le Corf, Maîtresse-formatrice.

Marie-José Paranthoën, Conseillère Pédagogique.

Claire Tréguier, Conseillère Pédagogique.

Patricia Valegeas, Conseillère Pédagogique.

#### Illustrateur

Jean-Loup Colombi, Professeur des écoles.

#### Remerciements

Nous tenons à remercier chaleureusement mesdames Céline Amis (école publique de Quizac), Emma Bousquet (école publique de Saint-Brieuc), Aurélie Roullier (école publique de Sévignac), Nathalie David (école publique de Trélivan), Thérèse Coupé (école publique de Mégrit), Marianne Le Vraux et Florence Chenet (école publique maternelle de Plélan-le-Petit), Marie-Noëlle Philippo (école publique de Collinée), Solène Hamon (école publique de Saint-Jacut du Mené), Laurence Le Guen et Sylvie Coriton (école publique de Plouaret), Corinne Jouan (école publique de Saint-Clet), Françoise Uséo (école publique de Paimpol Les Huit Patriotes, école de Kernoa), Fabienne Gatineau et Laure Fabaron (école publique de La Roche Derrien) et messieurs Yannick Kerlogot, Claude Le Scornet (école publique de Guingamp Castel Pic) et Mark Largoët (école publique élémentaire de Pléhédel) et tous les enseignants de GS des écoles du RRS de Saint-Brieuc ainsi que leurs élèves. Sans eux, ce travail n'aurait pu être mené à bien.

## Thème 1 - L'école

### Période de 6 semaines :

- 4 semaines d'entraînement
- 2 semaines de « révision »

### Matériel nécessaire durant cette période :

- Application Thèmots 5-6 ans : Lulu thème 1 ou devinettes
- 32 grandes cartes dictionnaire (les 32 mots de Lulu)
- 32 petites cartes dictionnaire
- 58 cartes complémentaires
- phrases closures du thème (*dans ce livret*)
- synonymes et familles de mots (*dans ce livret*)
- 3 planches fluence / dénomination
- planche évaluation (*dans ce livret*)

## Thème 1 - L'école

### Liste des mots retenus pour le thème de l'école

Thème 1 – Les mots de l'école	58 mots complémentaires (58 noms)	
32 mots (16 noms, 8 verbes, 8 adjectifs)		
découper	artichaut	canard
déchirer	carotte	poule
banc	salade	camion
tabouret	poireau	camion de police
barrer	radis	camion de pompier
souligner	tomate	voiture
écran	cabane	train
souris	château	tracteur
album	hutte	maillot de bain
journal	igloo	sandale
possible	immeuble	casquette
impossible	maison	robe
facile	ananas	short
difficile	banane	chemise
étagère	cerise	aigle
tiroir	fraise	abeille
stylo	orange	éléphant
feutre	pomme	girafe
crayon de couleur	cartable	lion
crayon à papier	tableau	tigre
pareil	trousse	bonnet
différent	craie	écharpe
colorier	chien	moufle
décorer	chat	pull-over
lavabo	oiseau	manteau
robinet	poisson	collant
carnet	chameau	
cahier	hamster	
lettre	vache	
alphabet	chèvre	
parler	cochon	
chuchoter	lapin	

## GUIDE PEDAGOGIQUE

Thème 1 L'école	Dire Lire Écrire	Dire	Écrire Lire
	RITUEL	APPRENTISSAGE ET ENTRAÎNEMENT	PRODUCTION D'ECRIT
Semaine 1	Devinettes: 2 mots par jour		Constitution de l'imagier pour la classe
Semaine 2	Devinettes : 2 mots par jour	Avec l'enseignant Jeu « bataille des syllabes »	Constitution de l'imagier pour la classe  Apprentissage de la comptine
Semaine 3	Devinettes : 2 mots par jour	Avec l'enseignant Jeu « les paires »  En autonomie Jeu de bataille des syllabes	Constitution de l'imagier pour la classe  Lecture de la comptine
Semaine 4	Devinettes : 2 mots par jour	Avec l'enseignant : Jeu de l'intrus  En autonomie : - Jeu de bataille des syllabes - Jeu « les paires »	Constitution de l'imagier pour la classe  Lecture de la comptine
Semaines 5 et 6	Reprise des devinettes	Diaporamas « révision » Fluence / Familles de mots - Synonymes  Jeux avec l'enseignant (remédiation) ou en autonomie	Écriture de la comptine

<b>Echéancier thème 1 : L'école</b>				
<b>Thème 1 L'école</b>	jour	date	Présentation ritualisée des mots	Situations
<b>Semaine 1</b>	1		feutre - stylo	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes  Constitution de l'imagier
	2		banc - tabouret	
	3		découper - déchirer	
	4		pareil - différent	
<b>Semaine 2</b>	5		colorier - décorer	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes  Constitution de l'imagier  Apprentissage de la comptine  Jeu de bataille des syllabes
	6		carnet - cahier	
	7		crayon de couleur - crayon à papier	
	8		souligner - barrer	
<b>Semaine 3</b>	9		étagère - tiroir	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes  Constitution de l'imagier  Apprentissage de la comptine  Jeu « Les paires »  Atelier en autonomie <i>Jeu de bataille des syllabes</i>
	10		facile - difficile	
	11		écran - souris	
	12		journal - album	
<b>Semaine 4</b>	13		parler - chuchoter	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes  Constitution de l'imagier  Apprentissage de la comptine  Jeu de « L'intrus »  Production écrite  Atelier en autonomie <i>Jeu de bataille des syllabes</i> <i>Jeu « Les paires »</i>
	14		possible - impossible	
	15		lavabo - robinet	
	16		lettre - alphabet	
<b>Semaines 5 et 6</b>			Reprise des devinettes Diaporamas de révision Fluence / Synonymes - Familles de mots	Ecriture de la comptine  Jeux avec l'enseignant (remédiation) ou en autonomie

## SEMAINES 1 à 4

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

### Activité :

Découverte de devinettes

### Objectifs d'apprentissage :

Se familiariser avec les diaporamas  
Développer le lexique lié à l'école

Sensibiliser les élèves à la  
correspondance oral / écrit

### Matériel :

Thèmes 5-6 ans : Lulu thème 1 : ou  
devinettes (pages 8 & 9)  
32 cartes dictionnaire (images/mots)

### Modalité :

Oral collectif, groupe classe

### Durée :

15 à 20 minutes par jour

**Procédure de présentation des mots:** 2 mots par jour pendant 4 semaines sous la forme de devinettes (cf. échéancier page 12).

- Présenter l'objectif aux élèves: « On va apprendre des mots nouveaux pour vous aider à mieux parler et à mieux comprendre. » cf. diaporama.
- Présenter l'activité aux élèves: « *On cherche un mot à partir d'une devinette.* »
- Lire la première partie de la devinette. Exemple: « *On peut s'asseoir dessus.* » pour *tabouret*.
- Les élèves formulent des hypothèses. Les écrire au tableau.
- Lire la seconde partie de la devinette quand il y en a une. Exemple : « *Je n'ai pas de dossier.* » pour *tabouret*.
- Les élèves éliminent les hypothèses qui ne conviennent pas. Les barrer au fur et à mesure.
- Proposer aux élèves de vérifier leurs hypothèses en faisant apparaître le premier graphème du mot en l'oralisant : nom et son de la lettre (expliquer aux enfants que les lettres se présentent sous 3 formes : une forme écrite, un nom et un son, ceci est à faire systématiquement tout au long du dispositif).
- Cliquer au fur et à mesure pour faire apparaître tous les graphèmes du mot (graphème par graphème : une couleur différente par "partie\*" : cf. diaporama). (*Au cours de cette découverte du mot, certains élèves remarqueront que 2 lettres peuvent s'associer pour former un seul son*).
- Une fois que le mot est apparu dans son entier, le redire tous ensemble et l'épeler tous ensemble.
- Montrer ensuite aux élèves comment s'écrit le mot en écriture cursive.
- Afficher l'image correspondant au mot trouvé.
- Procéder de la même manière pour le second mot du jour.

\**On ne parlera pas de syllabe, la syllabe étant une unité phonétique qui se prononce en une seule fois. C'est pourquoi, au cours des diaporamas, on parlera de "partie" ou de "morceau" de mot et on accentuera volontairement chaque phonème. Par contre, dans le*

*jeu de bataille de syllabes, c'est bien la syllabe orale qui sera utilisée : robe = 1 syllabe / possible = 2 syllabes / étagère = 3 syllabes...*

**Particularités:**

- Certains mots ont plusieurs sens (exemples : souris, lettre). Quand un mot polysémique est présenté, on aborde avec les élèves tous les sens de ce mot.
- L'étude d'un mot permet de préciser le sens d'autres mots en établissant des liens (exemples : album en lien avec livre, journal, cahier, carnet : tous ces objets sont fabriqués avec du papier)

**Remarque : les pastilles de couleur**

Après la découverte des deux mots du jour, les diaporamas comportent un rappel des mots découverts précédemment. Ces diapositives de rappel portent une pastille de couleur :

- bleue pour les noms
- rouge pour les verbes
- verte pour les adjectifs
- noire pour les autres mots.

Ces pastilles ont été introduites à la demande des enseignants notamment pour aider à la production d'écrit à partir des grandes cartes dictionnaire recto-verso.

Au cours de la présentation des diaporamas, la présence de ces pastilles (de catégorisation grammaticale) est expliquée aux enfants de manière simple.

« Il y a différentes catégories de mots. Il y a des noms, des verbes, des adjectifs et d'autres mots. Dans les diaporamas, les verbes portent une pastille rouge, les noms, une pastille bleue, les adjectifs, une pastille verte et les autres mots, une pastille noire. »

Dans les séances, il suffira à l'adulte de nommer la catégorie correspondante à chaque illustration quand elle apparaît.

## Mots, devinettes et phrases d'accompagnement du thème 1

## L'école

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement Mot en contexte en lien avec les cartes-images
1	feutre	Il sert à écrire et à dessiner.	Ce feutre est rouge.
	stylo	Il sert à écrire.	Ce stylo est bleu.
2	banc	On peut s'y asseoir à plusieurs.	Ceci est un banc.
	tabouret	On peut s'asseoir dessus. Il n'a pas de dossier.	Ceci est un tabouret.
3	découper	C'est faire des morceaux de papier avec des ciseaux.	On utilise des ciseaux pour découper.
	déchirer	C'est faire des morceaux de papier sans utiliser des ciseaux.	On déchire avec les mains.
4	pareil	Il me ressemble. Il est ...	Ces deux personnages sont pareils.
	différent	Il ne me ressemble pas. Il est ...	Ces deux personnages sont différents.
5	colorier	On le fait pour que ce soit joli. On remplit avec de la couleur.	Quand on remplit avec de la couleur, on colorie.
	décorer	On le fait pour que ce soit joli. On ajoute un dessin ou un objet.	Le monsieur décore le sapin de Noël.
6	carnet	On peut écrire et dessiner dessus. Il est plus petit que le cahier.	Ceci est un carnet.
	cahier	On peut écrire et dessiner dessus.	Ceci est un cahier.
7	crayon de couleur	Il sert à colorier.	Voici des crayons de couleur.
	crayon à papier	Il sert à écrire et à dessiner. On peut l'effacer avec une gomme.	Voici un crayon à papier.
8	souligner	C'est faire un trait sous un mot.	Souligner, c'est tracer un trait sous quelque chose.
	barrer	C'est faire un trait sur un mot.	Barrer, c'est tracer un trait sur quelque chose.

9	étagère	On place des objets dessus.	Ceci est une étagère.
	tiroir	On range des objets dedans.	Le deuxième tiroir est ouvert.
10	facile	On peut réussir sans faire beaucoup d'efforts. C'est ...	Ce labyrinthe est facile.
	difficile	Il faut faire beaucoup d'efforts pour réussir. C'est ...	Ce labyrinthe est difficile.
11	écran	L'ordinateur et la télévision en ont un.	Voici deux écrans.
	souris	C'est un petit animal gris. L'ordinateur en a une.	Ce sont des souris.
12	journal	Des mots sont écrits dessus. On <u>le</u> lit pour connaître les nouvelles.	Voici un journal.
	album	Des mots sont écrits dessus. <u>Il</u> raconte une histoire.	Voici quatre albums.
13	Parler	C'est dire des mots à voix haute.	Cet homme parle.
	chuchoter	C'est dire des mots à voix basse.	Le garçon au tee-shirt bleu chuchote quelque chose à l'oreille de son ami.
14	possible	On peut le faire. C'est ...	Enfiler ce fil dans cette aiguille, c'est possible.
	impossible	On ne peut pas le faire. C'est ...	Enfiler cette corde dans cette aiguille est impossible.
15	lavabo	On le trouve dans la salle de bain. On peut s'y laver les mains et les dents.	Le lavabo se trouve dans la salle de bain.
	robinet	On le trouve dans la salle de bain. Il ne faut pas oublier de <u>le</u> fermer.	Voici un robinet.
16	lettre	Il y en a 26 dans l'alphabet. On la met dans une enveloppe.	Voici des lettres.
	alphabet	Il se compose de 26 lettres. Il commence par A et se termine par Z.	Ceci est un alphabet.

## SEMAINES 2 à 4

### Production d'écrit à partir d'un texte de référence

**Activité :** Production d'écrit

**Objectifs d'apprentissage :**

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes

Écrire un texte en "reparamétrant" un texte court sur le thème de l'école

**Matériel :**

Début de poésie  
Imagier du thème constitué en classe+  
images complémentaires

**Modalité :**

Atelier de 6 élèves

Cette activité est inspirée des travaux d'André Ouzoulias (situations génératives).

**Avant la production d'écrit :**

**Semaine 2 :** Appropriation de la structure de départ (cf. page suivante)

Afficher la comptine.

La commenter. Chercher d'autres idées sur le même modèle.

**Semaines 3 et 4 :** Activités pour préparer la séance d'écriture

Mises en scène des idées et les photographier (exemple : un livre sous le toboggan, un stylo dans le lavabo)

Attention : pensez à inciter les élèves à varier les prépositions spatiales (dans, sur, au-dessus de, en-dessous de, à côté de, etc...).

Dictée à l'adulte à partir des photos.

**Semaines 5 et 6 :**

Production collective d'un nouveau texte.

**Idées de productions finales :**

Création d'un livre imagé associant textes et photos

Création d'un diaporama

**Différenciation :**

Respect des rimes demandé ou non

Travail individuel ou en binômes

Écriture des mots par l'élève ou travail avec des étiquettes

## SEMAINES 2 à 4

Production d'écrit à partir d'un texte de référence.

Texte: *Avez-vous déjà vu ?*

Avez-vous déjà vu ?  
Un journal dans le lavabo,  
Un robinet sur un toboggan,  
....

## SEMAINE 2

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

Situation de jeu 1 : Jeu de phonologie « la bataille des syllabes »

**Activité :**

Jeu de bataille des syllabes

**Objectifs d'apprentissage :**

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes

Dénombrer les syllabes dans un mot

**Matériel:**

16 cartes images pour 2 joueurs : les cartes images du thème (pour les mots déjà découverts en rituel) + cartes complémentaires.

Au fur et à mesure, le jeu s'enrichit des cartes de mots découverts en rituel.

*\* Choisir des mots de 1, de 2, de 3 et de 4 syllabes.*

**Modalité:**

Travail en atelier  
Par groupes de 2

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

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

**Règle du jeu :**

Mélanger les cartes et les distribuer aux joueurs.

Chaque joueur prend son paquet en main, face cachée.

Les joueurs déposent chacun la carte supérieure de leur paquet sur la table, ils disent le mot et scandent le nombre de syllabes. Celui qui a le mot contenant le plus de syllabes remporte le pli, et place les cartes gagnées sous son paquet.

Lorsque deux cartes jouées sont de même valeur, il y a « bataille », une seconde carte est mise en jeu par chacun. Le gagnant ramasse alors toutes les cartes sur la table.

Le jeu se termine quand l'un des deux joueurs n'a plus de carte, son adversaire gagne alors la partie.

**Différenciation :**

Choix des mots (plus ou moins difficiles)

Nombre de syllabes

## SEMAINE 3

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

Situation de jeu 2 : Jeu de catégorisation « les paires »

**Activité :**

Jeu de catégorisation « les paires »

**Objectifs d'apprentissage :**

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes

Associer deux cartes en justifiant la catégorie

**Matériel:**

Cartes du thème 1 (pour les mots déjà découverts en rituels) + cartes complémentaires pour les jeux de catégorisation

**Modalité:**

Atelier de 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 :** posséder le maximum de paires en fin de partie.

**Règle du jeu :**

Disposer 12 cartes, face visible sur la table (veiller à avoir plusieurs catégories).

Distribuer une carte à chaque élève.

Chacun, à son tour, prend une carte qu'il peut associer à la sienne en expliquant son choix.

Si le critère donné est accepté, il forme alors une paire qu'il conserve.

Quand tous les joueurs sont passés une fois, remettre des cartes sur la table de façon à en avoir à nouveau 12 pour le tour suivant et distribuer une nouvelle carte à chaque joueur.

Même déroulement.

Le gagnant sera celui qui aura constitué le plus de paires en fin de partie.

**Variante :**

Disposer les 12 cartes face cachée sur la table.

**Différenciation :**

- Nombre de cartes sur la table et nombre de catégories plus ou moins grand

- Travailler la catégorisation à la manière de S. Cèbe, R. Goigoux et J-L. Paour : Catégo (2004) : l'adulte a mis dans une enveloppe 4 ou 5 cartes d'une même catégorie (par exemple des animaux extraits des cartes complémentaires).

L'adulte montre aux enfants l'enveloppe fermée et leur dit qu'il y a placé des objets de la même catégorie et que, maintenant, il faudrait écrire sur l'enveloppe **la catégorie** qu'elle contient et que c'est à eux de trouver cette catégorie.

Comment faire étant donné qu'on n'a pas vu l'adulte faire son tri ?...

Laisser les enfants proposer une solution... .

Sortir les cartes ?

D'accord, mais on n'a le droit de ne sortir qu'une carte à la fois.

On sort donc une carte. On la décrit, on la nomme et on donne le nom de plusieurs catégories possibles.

ex : On a sorti un chat → l'adulte a pu mettre des chats (*étiquette possible : chats*), ou des animaux à poils (*étiquette possible : animaux à poils*) ou des animaux à quatre pattes (*étiquette possible : animaux à quatre pattes*) ou toutes sortes d'animaux (*étiquette possible : animaux*)... . On répertorie ainsi 3 ou 4 catégories possibles puis on remet la carte dans l'enveloppe.

**Attention** : L'important dans cette démarche est, non pas de trouver la catégorie, mais d'intégrer et de verbaliser le chemin qui permet d'y arriver d'où la nécessité d'exiger que les enfants argumentent et justifient leurs propositions.

On a 3 ou 4 catégories et il n'en faut qu'une... Comment faire pour choisir la bonne ?

Il faut sortir une autre carte... par exemple la poule.

On l'observe, on nomme les catégories auxquelles elle pourrait appartenir mais attention il ne faut pas oublier que dans l'enveloppe on a vu qu'il y avait le chat donc des catégories comme animaux à plumes, animaux ayant 2 pattes... sont irrecevables → **bien faire expliciter toutes ces démarches aux enfants, toujours leur demander d'argumenter leurs réponses et propositions, les guider pour qu'ils n'oublient pas ce qu'ils ont appris de la première carte...**

Après observation de la 2<sup>ème</sup> carte, on élimine les catégories *chats* et *animaux à poils* reste la catégorie *animaux*.

On remet la poule dans l'enveloppe, on demande aux enfants si on accepte que c'est la catégorie animaux qu'il y a dans l'enveloppe, quelles autres cartes on pourrait trouver dans l'enveloppe. A chaque proposition, l'enfant doit se justifier : « *Je propose éléphant parce que l'éléphant est un animal et que dans l'enveloppe on a placé des animaux...* »

Que fait-on maintenant ?

On écrit le mot « animaux » sur l'enveloppe ?

On sort une autre carte pour vérifier ? Mais est-ce vraiment utile ? Et, si oui, pourquoi ? ...

**On continue jusqu'à ce que tous soient d'accord sur la catégorie et ce n'est qu'alors qu'on l'écrit sur l'enveloppe.**

## SEMAINE 4

### Situation de jeu 3 : Jeu de catégorisation « l'intrus »

**Activité :**

Jeu de catégorisation : " Trouve l'intrus "

**Objectifs d'apprentissage :**

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes  
 Trouver l'intrus parmi 4 cartes images en justifiant son choix

**Matériel :**

Cartes image du thème 1 + cartes complémentaires

**Modalité :**

Atelier de 4 à 6 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

**But du jeu :** trouver le maximum d'intrus au cours d'une partie.

**Règle du jeu :**

Disposer 4 cartes alignées face visible sur la table (3 appartenant à une même catégorie + un intrus).

A tour de rôle, les élèves doivent désigner l'intrus en justifiant leur choix.

Le gagnant sera celui qui aura trouvé le plus d'intrus en fin de partie.

**Variante:**

Même règle du jeu mais c'est le premier élève qui trouve qui donne la réponse et gagne.

**Différenciation:**

Nombre plus ou moins important de cartes.

Un élève meneur de jeu : il construit une série de 4 cartes (3 appartenant à une même catégorie + un intrus) et la propose à d'autres élèves.

## SEMAINES 5 et 6

**Activités :**

Diaporamas « révision »  
Fluence / Dénomination rapide  
Synonymes  
Familles de mots

**Objectifs :** consolider les apprentissages  
des 4 semaines précédentes

**Matériel :**

Diaporamas  
3 planches de fluence  
Cartes : synonymes / Familles de mots

**Fluence / Dénomination rapide**

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

**But du jeu :** Etre le plus rapide

**Règle du jeu :**

L'élève doit nommer en un temps donné le plus d'images possible de la planche qui lui est proposée (utilisation d'un minuteur).

Une fiche de scores peut être établie par élève pour noter les progrès et se donner des objectifs.

**Variante :** L'élève doit nommer un nombre d'images donné le plus rapidement possible (utilisation d'un chronomètre).

Une fiche de scores et/ou un graphique peuvent être utilisés pour noter les scores.

## Familles de mots

Travail oral : Demander aux enfants de trouver des mots de la famille du mot proposé ou dire les mots d'une famille et demander aux enfants de trouver le mot du thème qui appartient également à cette famille.

**découper** : couper, une coupure, recouper, une coupe, un découpage

**colorier** : un coloriage, une couleur, colorer, incolore, bicolore, tricolore, multicolore, un coloris, un colorant, décolorer

**décorer** : une décoration, un décorateur, une décoratrice, un décor

**souligner** : une ligne, surligner, aligner, un alignement, un interligne

**barrer** : une barre, un barrage, une barrière

**différent** : différente, une différence, différemment, différencier

**pareil** : pareillement

**déchirer** : une déchirure

**chuchoter** : un chuchotement

**facile** : facilement, une facilité

**difficile** : difficilement, une difficulté

**possible** : impossible, une possibilité, une impossibilité

**impossible** : possible, une possibilité, une impossibilité,

**une étagère** : un étage

**un tiroir** : tirer

**un alphabet** : alphabétique

**un feutre** : feutrer, la feutrine

**un robinet** : une robinetterie

**un journal** : un jour, une journée, journalier, un journaliste

**une souris** : une souricière, un souriceau

**parler** : un parleur, un parler

## Synonymes

Travail oral : Dire le mot et demander aux élèves de trouver (dans les mots du thème) un mot qui veut dire la même chose. Les petites ou grandes cartes dictionnaire peuvent être posées sur la table pour aider les élèves.

bavarder = **parler**

murmurer = **chuchoter**

discuter = **parler**

identique = **pareil**

dialoguer = **parler**

semblable = **pareil**

le même = **pareil**

un calepin = **un carnet**

faisable = **possible**

aisé = **facile**

simple = **facile**

dur = **difficile**

peindre = **colorier**

autre = **différent**

embellir = **décorer**

colorer = **colorier**

compliqué = **difficile**

s'exprimer = **parler**

dire = **parler**

tracer un trait sur = **barrer**

*ce n'est pas sorcier* = **c'est facile**

ornier = **décorer**

## Situation supplémentaire : Closures de phrases

### Activité :

Closures de phrases

### Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes par le biais d'un apprentissage en contexte

### Matériel :

Liste des closures de phrases (disponible sur les 2 pages suivantes)  
Cartes images

### Modalité:

Groupe de 4 à 6 élèves maximum

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

**But du jeu :** Gagner le plus de jetons possible. Celui qui trouve la réponse gagne un jeton.

### Règle du jeu :

Le jeu se déroule en plusieurs phases (nombre de phases au choix) :

**1ère phase :** L'enseignant(e) place les images suivantes : *découper, étagères, écran, déchirer, journal, décorer, banc, alphabet, barrée, crayon à papier, différentes, lettres, impossible, pareilles, faciles, tabouret, possible, difficiles* : face visible au centre de la table. Les images placées sur la table correspondent aux réponses des closures choisies + des cartes « intrus ».

**Consigne :** « *Je vais lire une phrase. Dans cette phrase, il manque un mot. Vous devez essayer de deviner ce mot sans le dire. Si vous avez trouvé le mot qui manque, vous prenez l'image qui correspond.* »

Une partie correspond à la lecture du nombre de phrases closures souhaité.

Faire un exemple ensemble.

**Phases suivantes :** idem pour les mots suivants : *souple, crayons de couleur, robinet, souligner, carnet, tiroirs, découper, colorie, feutre, stylo, déchirer, album, lavabo, cahier, souris...*

**Variante :** Les cartes-images peuvent progressivement être retirées pour complexifier le jeu. Les élèves doivent alors trouver le mot manquant (sans image support).

## Phrases de closures

*Lire les phrases et demander aux enfants de trouver le mot qui manque.*

*On peut placer les images sur la table pour que les enfants montrent l'image correspondant au mot manquant et le nomment.*

1. Je prends mes ciseaux pour \_\_\_\_\_. (*découper*)
2. A la bibliothèque, les livres sont rangés sur des \_\_\_\_\_. (*étagères*)
3. La télévision et l'ordinateur ont tous les deux un \_\_\_\_\_. (*écran*)
4. Il ne faut pas \_\_\_\_\_ les pages des livres. (*déchirer*)
5. Pour connaître les nouvelles, Jeanne lit le \_\_\_\_\_ tous les matins. (*journal*)
6. J'ai acheté des guirlandes et des boules pour \_\_\_\_\_ le sapin de Noël. (*décorer*)
7. Les cinq enfants du groupe jaune sont assis sur le \_\_\_\_\_. (*banc*)
8. Anaïs connaît les vingt-six lettres de l'\_\_\_\_\_. (*alphabet*)
9. On ne peut pas passer par là car la route est \_\_\_\_\_. (*barrée*)
10. Il me faut une gomme pour effacer ce trait de \_\_\_\_\_. (*crayon à papier*)
11. Quand deux choses ne sont pas pareilles, on dit qu'elles sont \_\_\_\_\_. (*différentes*)
12. Dans sa sacoche, le facteur a beaucoup de \_\_\_\_\_. (*lettres*)
13. On ne peut pas marcher sur l'eau : c'est \_\_\_\_\_. (*impossible*)
14. Dans une paire de chaussettes, les deux chaussettes sont \_\_\_\_\_. (*pareilles*)
15. Dans ce jeu, il y a des questions difficiles mais aussi des questions \_\_\_\_\_. (*faciles*)
16. Un siège pour une personne qui a des pieds mais qui n'a ni dossier, ni accoudoir est un \_\_\_\_\_. (*tabouret*)
17. Pour colorier, on utilise des feutres ou des \_\_\_\_\_. (*crayons de couleur*)
18. Lulu, Nina et Noa sont assis sur un \_\_\_\_\_. (*banc*)
19. Quand tu auras fini de te laver les mains, n'oublie pas de bien fermer le \_\_\_\_\_. (*robinet*)
20. Le ciel est gris, il est donc \_\_\_\_\_ qu'il pleuve cet après-midi. (*possible*)
21. Lorsqu'on trace un trait sous quelque chose, on \_\_\_\_\_. (*souligne*)
22. Jules a toujours un \_\_\_\_\_ dans sa poche pour prendre des notes ou faire des croquis. (*carnet*)
23. Nous avons \_\_\_\_\_ des bandes de papier pour faire des guirlandes. (*découper*)

24. Lorsqu'on remplit avec de la couleur, on \_\_\_\_\_. (*colorie*)
25. Dans ma trousse, j'ai des crayons, une gomme et un \_\_\_\_\_ bleu. (*stylo / feutre*)
26. Une commode est un meuble qui a plusieurs \_\_\_\_\_. (*tiroirs*)
27. Un livre pour enfants qui comporte des mots et des illustrations est un \_\_\_\_\_. (*album*)
28. Pour colorier, on utilise des crayons de couleur ou des \_\_\_\_\_. (*feutres*)
29. Les chats chassent les \_\_\_\_\_. (*souris*)
30. Il range ses stylos dans le \_\_\_\_\_ de son bureau. (*tiroir*)
31. Pour m'apprendre à écrire, maman m'a acheté un \_\_\_\_\_ d'écriture. (*cahier*)
32. Le contraire de possible, c'est \_\_\_\_\_. (*impossible*)
33. Le contraire de pareil, c'est \_\_\_\_\_. (*différent*)
34. Le contraire de facile, c'est \_\_\_\_\_. (*difficile*)
35. Pour se déplacer sur l'écran de l'ordinateur, on utilise une \_\_\_\_\_. (*souris*)
36. Un meuble de rangement qui n'a pas de porte est une \_\_\_\_\_. (*étagère*)
37. L'\_\_\_\_\_ est composé de six voyelles et de vingt consonnes. (*alphabet*)
38. Je préfère commencer mon dessin avec un \_\_\_\_\_, comme cela je peux gommer.  
(*crayon à papier*)
39. On ne plus dessiner avec ces \_\_\_\_\_ car leur encre a séché. (*feutres*)
40. Il y a huit \_\_\_\_\_ dans le mot dimanche. (*lettres*)
41. Il y a de l'eau partout car le \_\_\_\_\_ de l'évier fuit. (*robinet*)
42. L'évier est dans la cuisine, le \_\_\_\_\_ est dans la salle de bain. (*lavabo*)
43. Lorsqu'on fait un trait sur un mot, on dit qu'on le \_\_\_\_\_. (*barre*)
44. Marie note ses recettes de cuisine sur un \_\_\_\_\_ bleu. (*cahier / carnet*)
45. Marion a \_\_\_\_\_ sa chambre avec des photos de chevaux. (*décoré*)
46. Le contraire de difficile, c'est \_\_\_\_\_. (*facile*)
47. Le contraire de différent, c'est \_\_\_\_\_. (*pareil*)
48. En tirant sur le manteau de Jean, Jules l'a \_\_\_\_\_. (*déchiré*)

## Autre jeu

### Jeu de Kim

**Matériel** : cartes du thème

**But du jeu** : Gagner le maximum de cartes

**Règle du jeu** : Placer 7 ou 8 cartes face visible sur la table. Demander aux élèves de bien les observer pour les mémoriser.

Quand tous estiment avoir bien mémorisé les cartes, dire de fermer les yeux. Le meneur du jeu cache alors une carte. Celui qui nomme la carte qui a disparu l'a gagnée.

*Demander aux élèves comment ils procèdent pour mémoriser les cartes. Comparer les stratégies de chacun\*, voir si des stratégies sont plus efficaces que d'autres et pourquoi. (\*L'enseignant décrit également sa stratégie.) Essayer de trouver des situations autres dans lesquelles on utilise ce genre de stratégie.*

Nom :

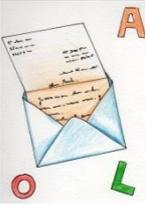
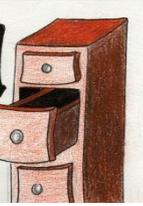
Prénom :

Date :

### S'approprier le langage

### Evaluation du lexique : Les consignes et objets de l'école.

**Consigne** : Nomme les mots correspondant aux images.

												
découper	Déchirer	colorier	décorer	barrer								
												
souligner	un carnet	un cahier	un album (des albums)	un journal								
												
parler	chuchoter	un stylo	un feutre	un crayon à papier								
												
des crayons de couleur	une lettre (des lettres)	un alphabet	une souris (des souris)	un écran (des écrans)								
												
un lavabo	un robinet	une étagère	un tiroir	un banc								
												
un tabouret	différent	pareil	possible	impossible								
		<b>Mots nommés</b>		<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Evaluation</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Acquis</td> <td></td> </tr> <tr> <td>En cours d'acquisition</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Non acquis</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Evaluation		Acquis		En cours d'acquisition		Non acquis	
Evaluation												
Acquis												
En cours d'acquisition												
Non acquis												
facile	difficile	.../32										

Nom :

Prénom :

Date :

**S'approprier le langage / Evaluation du lexique : Les consignes et objets de la classe.****Consigne** : Nomme les mots correspondant aux images.

découper	déchirer	colorier	décorer	barrer
souligner	carnet	cahier	album	journal
parler	chuchoter	stylo	feutre	crayon à papier
crayon de couleur	lettre	alphabet	souris	écran
lavabo	robinet	étagère	tiroir	banc
tabouret	différent	pareil	possible	impossible
facile	difficile			

**Mots nommés**

.../32

**Evaluation**

Acquis

En cours d'acquisition

Non acquis

Nom :

Prénom :

Date :

**S'approprier le langage / Evaluation du lexique : Les consignes et objets de la classe.****Consigne** : Nomme les mots correspondant aux images.

découper	déchirer	colorier	décorer	barrer
souligner	carnet	cahier	album	journal
parler	chuchoter	stylo	feutre	crayon à papier
crayon de couleur	lettre	alphabet	souris	écran
lavabo	robinet	étagère	tiroir	banc
tabouret	différent	pareil	possible	impossible
facile	difficile			

**Mots nommés**

.../32

**Evaluation**

Acquis

En cours d'acquisition

Non acquis