

# Thèmes 5-6 ans

## Guide pédagogique

### Thème 2 – La grande motricité



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 2 – La grande motricité

#### 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 2 - La grande motricité

### Période de 6 semaines :

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

### Matériel nécessaire durant cette période :

- Thémots 5-6 ans : Lulu thème 2 ou devinettes pages 7 & 8
- 32 grandes cartes dictionnaire
- 32 petites cartes dictionnaire
- 30 cartes complémentaires dont cartes « Mistigri » et « Joker »
- 6 planches loto des contraires
- petites cartes du thème 1
- des jetons
- cartes catégories (à fabriquer vous-mêmes : les images ne nous appartenant pas, nous ne pouvons pas les mettre à votre disposition pour l'instant)
- cartes closures + closures supplémentaires (*dans ce livret*)
- familles de mots / synonymes / préfixes (*dans ce livret*)
- 3 planches fluence / dénomination + feuilles de scores
- planche évaluation + feuilles de scores (*dans ce livret*)

***Des titres d'albums illustrant les contraires sont référencés à la fin de ce document.***

***Ces ouvrages peuvent être lus et/ou mis à disposition des enfants dans la classe.***

Liste des mots retenus pour le thème 2 : La grande motricité (à partir des listes de mots de Philippe Boisseau)

Thème 2 - La grande motricité	
32 mots (16 noms, 8 verbes, 8 adjectifs)	28 mots complémentaires au thème (14 couples de contraires)
accélérer	charger
ralentir	décharger
reculer	clouer
avancer	déclouer
réussir	plier
rater	déplier
pousser	gonfler
tirer	dégonfler
s'éloigner	s'habiller
s'approcher	se déshabiller
souple	coller
raide	décoller
groupé	chaud
dispersé	froid
lent	lacer
rapide	délacer
adroit	long
maladroit	court
prudent	petit
imprudent	grand
à l'extérieur	vide
à l'intérieur	plein
(aller) à gauche	ouvert
(aller) à droite	fermé
au-dessus	maigre
au-dessous	gros
devant	ensemble
derrière	seul
en haut	
en bas	
départ	
arrivée	

## GUIDE PEDAGOGIQUE

<b>Thème 2 La grande motricité</b>	<b>Dire Lire Écrire</b>	<b>Dire</b>	<b>Écrire Lire</b>
	<b>RITUEL</b>	<b>APPRENTISSAGE ET ENTRAÎNEMENT</b>	<b>PRODUCTION D'ECRIT</b>
<b>Semaine 1</b>	<b>Devinettes: 2 mots par jour</b>		<b>Constitution de l'imagier pour la classe</b>
<b>Semaine 2</b>	<b>Devinettes : 2 mots par jour</b>	<b>Avec l'enseignant</b> Loto des contraires <b>En autonomie</b> Jeu de bataille des syllabes	<b>Constitution de l'imagier pour la classe</b>  <b>Collecte de contraires</b>
<b>Semaine 3</b>	<b>Devinettes : 2 mots par jour</b>	<b>Avec l'enseignant</b> Jeu du minuteur (catégorisation)  <b>En autonomie</b> - Jeu de bataille des syllabes - Loto des contraires	<b>Constitution de l'imagier pour la classe</b>  <b>Activités préparatoires à la production d'écrit</b>
<b>Semaine 4</b>	<b>Devinettes : 2 mots par jour</b>	<b>Avec l'enseignant</b> Jeu de closures de phrases  <b>En autonomie</b> - Jeu du minuteur (catégorisation) - Jeu de bataille des syllabes - Loto des contraires	<b>Constitution de l'imagier pour la classe</b>  <b>Activités préparatoires à la production d'écrit</b>
<b>Semaines 5 et 6</b>	<b>Reprise des devinettes</b>	<b>Diaporamas « révision »</b> <b>Fluence / Familles de mots - Synonymes</b>  <b>Jeux avec l'enseignant (remédiation) ou en autonomie</b>	<b>Écriture d'un livre des contraires</b>

Echéancier thème 2 : <b>La grande motricité</b>				
Thème 2 La grande motricité	jour	date	Présentation ritualisée des mots	Situations
Semaine 1	1		accélérer - ralentir	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes  Constitution de l'imagier  Jeu de bataille des syllabes
	2		reculer - avancer	
	3		réussir - rater	
	4		pousser - tirer	
Semaine 2	5		s'éloigner - s'approcher	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes  Constitution de l'imagier  Collecte de contraires  Atelier en autonomie <i>Jeu de bataille des syllabes</i>
	6		souple - raide	
	7		groupé - dispersé	
	8		lent - rapide	
Semaine 3	9		adroit - maladroit	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes  Constitution de l'imagier  Activités préparatoires à la production d'écrit  Jeu du minuteur  Ateliers en autonomie <i>Loto des contraires</i> <i>Jeu de bataille des syllabes</i>
	10		prudent - imprudent	
	11		à l'extérieur - à l'intérieur	
	12		<i>(aller)</i> à droite - <i>(aller)</i> à gauche	
Semaine 4	13		au-dessus - au-dessous	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes  Constitution de l'imagier  Activités préparatoires à la production d'écrit  Closures de phrases  Ateliers en autonomie <i>Jeu du minuteur</i> <i>Loto des contraires</i> <i>Jeu de bataille des syllabes</i>
	14		devant - derrière	
	15		en bas - en haut	
	16		départ - arrivée	
Semaines 5 et 6			Fluence / Synonymes - Familles de mots	Ecriture du livre des contraires  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 :

Développer le lexique lié à la grande motricité

Aborder la notion de contraire

Sensibiliser les élèves à la correspondance oral / écrit

#### Matériel :

Thèmots 5-6 ans : Lulu thème 2 ou devinettes (pages 7 & 8)

32 cartes dictionnaire (images/mots)

#### Modalité :

Oral collectif, groupe classe

**Durée : 15-20 mns par jour**

**Ordre de présentation des mots :** cf. échéancier page 5

**Procédure de présentation des mots :** 2 mots par jour pendant 4 semaines sous la forme de devinettes.

- 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: « *Mettre beaucoup de temps* » pour *lent*.
- Les élèves formulent des hypothèses. Les écrire au tableau.
- Lire la seconde partie de la devinette quand il y en a une. Exemple: « *Ne pas aller vite.* » pour *lent*.
- Les élèves éliminent les hypothèses qui ne conviennent pas. Les barrer.
- Proposer aux élèves de vérifier leurs hypothèses en faisant apparaître le premier graphème du mot tout en l'oralisant.
- Écrire le mot au tableau en script (graphème par graphème : une couleur différente par "partie\*"). (*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 et lire la phrase mettant le mot en contexte.
- Montrer aux élèves la carte dictionnaire correspondant au mot trouvé (constitution de l'imagier de la classe).
- Procéder de la même manière pour le second mot du jour.

#### Particularités:

→ Certains mots du thème peuvent être abordés lors des séances de motricité (ce qui peut aider les élèves à faire le lien et rencontrer les mots dans des contextes différents).

\* On ne parlera pas de syllabe, la syllabe étant une unité phonétique qui se prononce d'une seule émission de voix. Ici, on parlera de "partie" ou de "morceau" de mot.

## Mots, devinettes et phrases d'accompagnement du thème 2

## La grande motricité

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement Mot en contexte en lien avec les cartes-images
1	accélérer	C'est aller plus vite.	Le feu passe au vert. Le motard accélère.
	ralentir	C'est le contraire d'accélérer.	Le feu passe au rouge. Le motard ralentit.
2	reculer	C'est aller en arrière.	Le garçon recule.
	avancer	C'est le contraire de reculer.	Le garçon avance.
3	réussir	C'est arriver à bien faire quelque chose.	Le cuisinier a réussi son gâteau.
	rater	C'est le contraire de réussir.	Le cuisinier a raté son gâteau.
4	tirer	C'est traîner derrière soi ou faire venir vers soi.	Le monsieur tire sur la corde.
	pousser	C'est le contraire de tirer.	Le monsieur pousse la caisse.
5	s'approcher	C'est venir plus près.	Le monsieur s'approche du lion en rampant.
	s'éloigner	C'est le contraire de s'approcher.	Le monsieur s'éloigne du lion en rampant.
6	souple	Se plier facilement, c'est être ...	Le jeune homme blond est souple.
	raide	C'est le contraire de souple.	Le jeune homme blond est raide.
7	groupé	Quand on est ensemble, on est ... Quand on se rapproche, on est ...	Les moutons sont groupés.
	dispersé	C'est le contraire de groupé.	Les moutons sont dispersés.

8	lent	Quand on met beaucoup de temps. Quand on ne va pas vite, on est ...	Cet animal est lent. La tortue est lente.
	rapide	C'est le contraire de lent.	Le lièvre court vite. Il est rapide.
9	adroit	Quand on est habile, on est ... Quand on sait très bien se servir de ses mains, on est ...	Ce serveur est adroit.
	maladroit	C'est le contraire d'adroit.	Ce serveur est maladroit.
10	prudent	Quand on fait très attention lorsqu'il y a du danger, on est ...	Ce plongeur est prudent.
	imprudent	C'est le contraire de prudent.	Ce plongeur est imprudent.
11	à l'intérieur	Ce qui est dedans est ...	L'écureuil est à l'intérieur de son nid.
	à l'extérieur	C'est le contraire de « à l'intérieur ».	L'écureuil est à l'extérieur de son nid.
12	à gauche	C'est le côté du corps où il y a le cœur. Le cœur est ...	Le cycliste tourne à gauche.
	à droite	C'est le contraire de « à gauche ».	Le cycliste tourne à droite.
13	au-dessous	Quand on est sous quelque chose, on est ...	L'avion vole au-dessous des nuages.
	au-dessus	C'est le contraire de « au-dessous ».	L'avion vole au-dessus des nuages.
14	devant	Quand on est à l'avant de quelqu'un ou de quelque chose, on est ...	L'homme est devant le mur.
	derrière	C'est le contraire de devant.	L'homme est derrière le mur.
15	en bas	Quand c'est dans la partie basse de quelque chose, c'est ...	Le personnage est en bas de la montagne.
	en haut	C'est le contraire de « en bas ».	Le personnage est en haut de la montagne.
16	départ	C'est le moment où on s'en va.	Le coureur est sur la ligne de départ.
	arrivée	C'est le contraire de départ.	Le coureur franchit la ligne d'arrivée.

## SEMAINES 2 à 6

### Production d'écrit

**Activité :**

Production d'écrit

**Objectifs d'apprentissage :**

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes

Ecrire un livre des contraires

**Modalité:**

Groupe classe et atelier de 6 élèves

**Avant la production d'écrit :****Semaine 2:** Collecte de contraires

Lister avec les élèves des contraires (penser au vécu de la classe : bougies allumées/éteintes : gâteau d'anniversaire, chaussures à l'endroit/l'envers, grouper/disperser en salle de motricité, etc.), les ajouter à ceux du thème.

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

- Sélectionner parmi la liste des contraires, ceux que l'on va retenir pour l'écriture du livre.
- Demander aux élèves de se mettre en situation pour illustrer l'ensemble des contraires retenus et les prendre en photo (voir exemples ci-après).

**Production d'écrit:****Semaines 5 et 6 :**

- Légender les photos en dictée à l'adulte.
- Saisie des phrases produites possibles à l'ordinateur par les élèves.
- Apparier légendes écrites et photos (prises d'indices: affichages, lecture des prénoms...)
- Constituer le livre (individuel et/ou collectif)
- Lecture des productions à l'ensemble de la classe.

**Différenciation:**

- Travail individuel ou en binômes
- Nature des aides (affichages, dictionnaire des contraires...)
- Écriture autonome des mots contraires (au lieu de la dictée à l'adulte)

## SEMAINES 2 à 6

Production d'écrit (Un exemple réalisé par les élèves de la classe de GS de Solène Hamon de l'école de Saint Jacut du Mené).



Le baigneur est **grand**.



Le bonhomme qui a un tee-shirt est **petit**.



Les mains sont **propres**.



Les mains sont **sales**.



Le jeu est **fait**.



Le jeu est **défait**.

## SEMAINE 1

### Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes & situation 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 :**

32 cartes pour 2 joueurs : les cartes images du thème 1 + cartes complémentaires. Au fur et à mesure, le jeu s'enrichit des cartes du thème 2 des 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 2

### Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes & Situation 2 : Loto des contraires

**Activité :**

Loto des contraires

**Objectifs d'apprentissage :**

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes

Sensibiliser les élèves à la notion de contraire

**Matériel :**

6 planches vierges de loto des contraires

Cartes du thème 2 : paires de contraires déjà vues (8) + les 3 paires de contraires du thème 1 [*possible/impossible, pareil/différent, facile/difficile*] + nouvelles paires de mots contraires extraites des cartes complémentaires du thème 2.

**Modalité:**

Travail par groupes 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 :** 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 paire de cartes contraires en la nommant et en justifiant pourquoi il la choisit. Quand le groupe est d'accord, l'enseignante valide et l'élève pose ses cartes sur sa planche au bon endroit.

**Attention :** au préalable, se mettre d'accord tous ensemble sur la dénomination des différentes cartes (surtout les cartes nouvelles, non encore vues par les enfants).

**Variante :**

**Pour un travail en autonomie :** l'enseignant peut imposer les 4 cartes de la première ligne en les choisissant en fonction du niveau des élèves (par exemple : si des paires de contraires posent problème à certains élèves, elles peuvent être retravaillées à ce moment-là). L'élève travaille seul et doit remplir la seconde ligne. Si présence d'un appareil photo dans la classe : l'élève pose l'étiquette de son prénom à côté et peut photographier sa planche pour que l'enseignant puisse valider son travail.

**Différenciation :**

Sur les 6 joueurs de la partie, certains peuvent recevoir une planche vierge et d'autres (*moins à l'aide*) une planche pré-remplie par l'enseignant(e).

## SEMAINE 3

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

& Situation 3 : Jeu du minuteur (inspiré de Tic Tac Boum junior)

**Activité :**

Jeu du minuteur

**Objectifs d'apprentissage :**

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes

Développer le lexique par le biais de la catégorisation

**Matériel :**

Cartes catégories

Un minuteur (*genre minuteur de cuisine*)

Des jetons

**Modalité:**

Groupe de 4 élèves maximum

**Les images utilisés pour créer ce jeu ne nous appartenant pas et n'étant pas libres de droit, nous ne pouvons actuellement pas les mettre à votre disposition.**

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 :** amasser le plus de jetons possible.

**Règle du jeu :** Les cartes catégories forment la pioche, leur face est cachée.

- Un élève pioche une carte qui indique la catégorie des mots à trouver.
- Le minuteur est programmé sur un temps variable selon l'étendue du lexique des élèves : entre 1 minute et 2 minutes.
- Chacun à tour de rôle cite un mot en lien appartenant à la catégorie tirée et donne le minuteur au suivant. Lorsque le minuteur sonne, l'élève, qui le possède, gagne un jeton s'il a pu citer un mot. Dans le cas où il n'a pu citer de nom, ce sont ses partenaires qui gagnent un jeton.
- Un nouvel élève pioche une carte et énonce la catégorie. Le minuteur est à nouveau remonté et le jeu redémarre.

Une partie correspond à quatre catégories tirées.

**Variante:**

Un élève tire une carte catégorie et énumère le plus possible de mots en lien avec cette catégorie. L'enseignant(e), en accord avec les autres élèves du groupe, valide, compte et note le nombre de points. Idem pour les autres élèves du groupe.

**Différenciation:**

Les cartes images correspondant aux différentes catégories de la pioche peuvent être disposées face visible sur la table pour aider les élèves.

## SEMAINE 4

### Situation 4 : 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 :**

Phrases de closures (pages suivantes)  
Cartes images

**Modalité:**

Groupe de 4 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 cartes. Celui qui trouve la réponse gagne la carte.

**Règle du jeu :**

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

1ère phase : L'enseignant(e) place les images du thème étudié 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 cartes closures souhaité.

Faire un exemple ensemble.

2ème phase : idem mais possibilité d'ajouter 10 mots du thème précédent : *découper, déchirer, banc, tabouret, dictionnaire, album, stylo, feutre, différent, pareil.*

3ème phase : idem pour les 12 mots suivants.

4ème phase : idem pour les 12 mots suivants.

**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

1. Quand on veut doubler un camion sur l'autoroute, on doit \_\_\_\_\_. (*accélérer*)
2. Attention ! La route est glissante, il faut \_\_\_\_\_. (*ralentir*)
3. Ils sont arrivés en retard parce qu'ils ont \_\_\_\_\_ le bus. (*raté*)
4. Léo joue au jeu de l'oie. Il doit \_\_\_\_\_ son pion de quatre cases. (*avancer / reculer*)
5. Je suis content : pour la première fois, j'ai \_\_\_\_\_ à écrire mon prénom sans modèle. (*réussi*)
6. Le gâteau que j'ai préparé a brûlé. Il est \_\_\_\_\_. (*raté*)
7. La voiture ne démarre pas. Il faut la \_\_\_\_\_ pour la faire avancer. (*pousser*)
8. Il faut être \_\_\_\_\_ pour réussir à faire le grand écart. (*souple*)
9. L'escargot avance tout doucement. Il est bien plus \_\_\_\_\_ que le lapin. (*lent*)
10. Le TGV est un des trains les plus \_\_\_\_\_ du monde. (*rapides*)
11. Il faut être \_\_\_\_\_ pour découper en suivant les traits. (*adroit*)
12. Au restaurant, la serveuse fait tomber une pile d'assiettes, elle est \_\_\_\_\_. (*maladroite*)
13. Avant de traverser la rue, les enfants regardent à droite puis à gauche, ils sont \_\_\_\_\_. (*prudents*)
14. Il est dangereux de mettre sa main \_\_\_\_\_ des flammes. (*au-dessus*)
15. Au début de la course, les coureurs se placent sur la ligne de \_\_\_\_\_. (*départ*)
16. A la fin de la course, les coureurs franchissent la ligne d' \_\_\_\_\_. (*arrivée*)
17. Malika peut se plier en arrière. Elle est très \_\_\_\_\_. (*souple*)
18. Les enfants \_\_\_\_\_ du maître pour entendre l'histoire qu'il va raconter. (*s'approchent*)
19. Le chat a grimpé jusqu' \_\_\_\_\_ de l'arbre. (*en haut*)
20. Rangez-vous en file indienne c'est-à-dire les uns \_\_\_\_\_ les autres. (*derrière*)
21. Tout doucement, le chat \_\_\_\_\_ de la souris. (*s'approche*)
22. Nous devons tourner \_\_\_\_\_ car la rue de gauche est barrée. (*à droite*)
23. Le contraire de souple, c'est \_\_\_\_\_. (*raide*)
24. La voiture ne démarre pas. Il faut la pousser pour la faire \_\_\_\_\_. (*avancer*)
25. Pour faire sonner la cloche, il faut \_\_\_\_\_ sur la corde. (*tirer*)

26. Quand on va vers l'arrière, on \_\_\_\_\_. (*recule*)
27. Le contraire de ralentir, c'est \_\_\_\_\_. (*accélérer*)
28. Le contraire de derrière, c'est \_\_\_\_\_. (*devant*)
29. Le contraire de s'approcher, c'est \_\_\_\_\_. (*s'éloigner*)
30. Le contraire de dispersé, c'est \_\_\_\_\_. (*groupé*)
31. Le contraire de « à l'extérieur », c'est \_\_\_\_\_. (*à l'intérieur*)
32. Le contraire de pousser, c'est \_\_\_\_\_. (*tirer*)
33. L'avion vole très haut \_\_\_\_\_ des nuages. (*au-dessus*)
34. Paul a renversé son bol de céréales et son verre de jus d'orange. Il est \_\_\_\_\_. (*maladroit*)
35. \_\_\_\_\_ des nuages, le ciel est bleu. (*au-dessus*)
36. Il faut être \_\_\_\_\_ pour enfiler ces perles. (*adroit*)
37. Avec l'échelle, les pompiers sont montés tout \_\_\_\_\_ de la tour. (*en haut*)
38. Le contraire de « en haut », c'est \_\_\_\_\_. (*en bas*)
39. On dit que le guépard est l'animal le plus \_\_\_\_\_ du monde. (*rapide*)
40. Vous êtes trop près du mur. \_\_\_\_\_-vous un peu. (*Eloignez*)
41. Bravo ! Tu as \_\_\_\_\_ à lacer tes chaussures tout seul. (*réussi*)
42. Paul et Marie jouent à cache-cache. Paul s'est caché \_\_\_\_\_ le canapé. (*derrière*)
43. Le \_\_\_\_\_ du train a été retardé. (*départ*)
44. Quand on ne fait pas attention au danger, on est \_\_\_\_\_. (*imprudent*)
45. Le lièvre est beaucoup plus \_\_\_\_\_ que la tortue. (*rapide*)
46. La tortue est beaucoup plus \_\_\_\_\_ que le lièvre. (*lente*)
47. Ce bâton est trop \_\_\_\_\_ pour faire un arc. (*raide*)
48. Jules n'a pas voulu entrer. Il est resté \_\_\_\_\_. (*à l'extérieur*)

Phrases de closures supplémentaires

**But du jeu :** gagner le plus de jetons possible.

**Règle du jeu :** L'enfant qui trouve la réponse obtient un jeton.

1. Ne rentre pas dans la maison avec tes bottes, laisse-les \_\_\_\_\_. (à l'extérieur)
2. Quand on fait attention au danger, on est \_\_\_\_\_. (prudent)
3. Le vent a \_\_\_\_\_ les feuilles mortes. (dispersé)
4. Quand on est le premier, on est \_\_\_\_\_ les autres. (devant)
5. Quand on est le dernier, on est \_\_\_\_\_ les autres. (derrière)
6. Aller plus vite, c'est \_\_\_\_\_. (accélérer)
7. Caché \_\_\_\_\_ un arbre, le loup observe les trois petits cochons. (derrière)
8. Il faut \_\_\_\_\_ sur ce cordon pour ouvrir les rideaux. (tirer)
9. Diminuer sa vitesse, c'est \_\_\_\_\_. (ralentir)
10. Vous êtes trop loin de l'écran, \_\_\_\_\_-vous. (approchez / avancez)
11. La chenille est enfermée \_\_\_\_\_ de son cocon. (à l'intérieur)
12. Le joueur n'a pas marqué de point car le ballon est passé \_\_\_\_\_ du but. (au-dessus)
13. Anne est tombée parce que son chien l'a \_\_\_\_\_. (poussée)
14. Le jongleur fait tourner des assiettes sur des bâtons, il est très \_\_\_\_\_. (adroit)
15. Ce joueur est agaçant : il n'arrête pas de \_\_\_\_\_ le maillot de ses adversaires. (tirer)
16. Augmenter sa vitesse, c'est \_\_\_\_\_. (accélérer)
17. Vous êtes trop près de l'écran, \_\_\_\_\_-vous un peu. (éloignez / reculez)
18. Paul n'est pas content car il pense qu'il a \_\_\_\_\_ son dessin. (raté)
19. Pour jongler avec plusieurs balles, il faut être \_\_\_\_\_. (adroit)
20. Les vaches sont toutes ensemble dans un coin du champ : elles sont \_\_\_\_\_. (groupées)
21. Le cheval a sauté \_\_\_\_\_ de la barrière. (au-dessus)
22. Soulève ces serviettes, la nappe est \_\_\_\_\_. (au-dessous)
23. Le chat n'a pas \_\_\_\_\_ à attraper la souris. (réussi)
24. Ce tissu est trop \_\_\_\_\_ pour faire une robe. (raide)

## SEMAINES 5 et 6

### Activités :

#### Production d'écrit

#### Fluence / Dénomination rapide

#### Familles de mots / Synonymes / Préfixes

#### Reprises des jeux des semaines précédentes + autres jeux

### Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes

#### Production d'écrit

- Légender les photos en dictée à l'adulte.
- Saisie des phrases produites possibles à l'ordinateur par les élèves.
- Apparier légendes écrites et photos (prises d'indices: affichages, lecture des prénoms...)
- Constituer le livre (individuel et/ou collectif)
- Lecture des productions à l'ensemble de la classe.

#### 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.

## Autres jeux

### Mistigri : 4 joueurs

**Matériel** : 31 des 32 cartes du thème + carte « Mistigri »

**But du jeu** : Réussir à se débarrasser le premier de toutes ses cartes et donc ne pas finir avec la carte « Mistigri ».

**Règle du jeu** : Distribuer toutes les cartes. Les joueurs regardent si, dans le jeu, ils peuvent constituer des paires de contraires. Si oui, ils les posent devant eux, face découverte en nommant les paires. Le jeu peut alors commencer. Le premier joueur tire une carte au hasard, dans le jeu de son voisin. Il regarde s'il peut former une paire avec cette nouvelle carte. Sinon, il la garde et c'est au joueur suivant de tirer une carte dans le jeu de son voisin et ainsi de suite.

### Jeu de paires : 4 joueurs

**Matériel** : 31 des 32 cartes du thème + carte « Joker »

**But du jeu** : Réussir à se débarrasser le premier de toutes ses cartes

**Règle du jeu** : Distribuer toutes les cartes. Les joueurs regardent si, dans leur jeu, ils peuvent constituer des paires de contraires. Si oui, ils les posent devant eux, face découverte en nommant les paires. Le jeu peut alors commencer. Le premier joueur tire une carte au hasard, dans le jeu de son voisin. Il regarde s'il peut former une paire avec cette nouvelle carte. Sinon, il la garde et c'est au joueur suivant de tirer une carte dans le jeu de son voisin et ainsi de suite.

**Le joker** permet de former une paire : le joueur l'utilise avec une des cartes de son jeu. Par exemple, il pose la carte « accélérer » et le Joker qui représente « ralentir ».

***NB** : A chaque fois qu'un joueur pose une paire de contraires sur la table, il doit les nommer.*

### Memory par association

**Matériel** : les 32 cartes du thème (*moins de cartes pour la différenciation*)

**But du jeu** : Faire un maximum de paires

**Règle du jeu** : Toutes les cartes sont posées sur la table face cachée. Le premier joueur retourne 2 cartes et les nomme. Si ces cartes font une paire, il s'en saisit et rejoue. Sinon il les retourne à nouveau et c'est au tour du joueur suivant de retourner 2 cartes.

### 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.*

## 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.

**lent** : la lenteur, ralentir, lente, lentement, un ralentisseur, un ralentissement

**raide** : une raideur, raidir

**accélérer** : un accélérateur, une accélération

**ralentir** : la lenteur, lente, lentement, un ralentisseur, un ralentissement

**souple** : souplement, la souplesse, assouplir, un assouplissement, un assouplissant

**groupé** : un groupe, regrouper, un regroupement

**rapide** : la rapidité, rapidement

**prudent** : prudente, imprudent, imprudente, la prudence, prudemment, imprudemment

**imprudent** : prudente, imprudente, la prudence, prudemment, imprudemment

**s'éloigner** : loin, lointain, lointaine, un éloignement

**s'approcher** : proche, prochain, prochaine, prochainement

**adroit/maladroit** : adroite, adroitement, une adresse, maladroite, maladroitement, une maladresse

**avancer** : une avance, avant, devant, un avancement, une avancée

**pousser** : une poussette

**tirer** : un tiroir, un tire-bouchon, s'étirer, un étirement

**devant** : devancer, une devanture

**réussir** : une réussite

**dispersé** : dispersée, disperser, une dispersion

**à l'intérieur** : intérieurement

**à l'extérieur** : extérieurement

**à gauche** : gaucher, gauchère

**à droite** : droitier, droitière

**en bas** : bas, basse

**en haut** : haut, haute, une hauteur

**départ** : partir

**arrivée** : arriver

## Synonymes

Travail oral : Dire le mot et demander aux enfants de trouver (**dans les mots du thème**) un mot qui veut dire quasiment la même chose. Les cartes dictionnaire peuvent être posées sur la table afin d'aider les enfants.

dans = à l'intérieur

s'écarter = s'éloigner

dedans = à l'intérieur

se détacher = s'éloigner

hors = à l'extérieur

dehors = à l'extérieur

sur = dessus

échouer = rater

rassemblé = groupé

habile = adroit

vite = rapide

manquer = rater

se séparer = s'éloigner

à l'avant de = devant

diminuer la vitesse = ralentir

à l'arrière de = derrière

aller plus vite = accélérer

aller moins vite = ralentir

aller près = s'approcher

se vêtir = s'habiller

se dévêtir = se déshabiller

rendre plus rapide = accélérer

rendre plus lent = ralentir

éparpillé = dispersé

se mettre plus près = s'approcher

se mettre plus loin = s'éloigner

gauche = maladroit

augmenter la vitesse = accélérer

## Préfixe mal-

Travail oral : Dire le mot (avec ou sans préfixe) et demander aux enfants de trouver le contraire.

(mal) heureux

(mal) heureuse

(mal) adroit

(mal) adroite

(mal) adresse

(mal) chance

(mal) chanceux

(mal) chanceuse

(mal) honnête

(mal) honnêteté

(mal) voyant

(mal) entendant

(mal) habile

(mal) adroitement

(mal) honnêtement

(mal) voyant

(mal) sain

## Préfixes in / im

(in) complet

(in) changé

(im) patience

(im) possible

(in) juste

(in) sécurité

(in) justice

(in) connu

(im) poli

(in) visible

(im) prévu

(in) correct

(in) cassable

(im) perméable

(in) capable

(in) sensé

(im) patiente

(in) volontaire

(in) compétent

(in) certain

(im) parfait

(im) prévisible

(in) discret

(in) croyable

(im) mangeable

(in) suffisant

(im) précis

(im) buvable

(in) sensible

(im) pur  
(in) compréhensible

(in) supportable  
(in) confortable

### Préfixes dé- /dés-

(dé) faire  
(dé) lacer  
(dé) coudre  
(dés) armer  
(dés) obéissant  
(dé) concentré  
(dés) avantage  
(dé) plaire  
(dé) bloquer  
(dé) boucher  
(dé) verrouiller  
(dé) colorer  
(dés) accord  
(dé) planter  
(dé) plisser  
(dé) congeler  
(dés) équilibre  
(dés) ordonné

(dé) brancher  
(dés) ordre  
(dé) coder  
(dé) boutonner  
(dé) favorable  
(dé) couvert  
(dé) visser  
(dé) plier  
se (dé)chausser  
(dés) agréable  
(dés) espoir  
(dé) ranger  
(dé) nouer  
(dé) coiffé  
(dé) monter  
(dé) vêtu

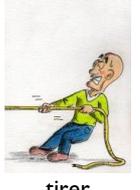
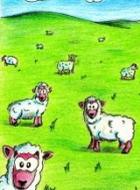
Nom :

Prénom :

Date :

**S'approprier le langage \_Evaluation du lexique : La grande motricité**

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

 accélérer	 ralentir	 reculer	 avancer	 réussir	
 rater	 pousser	 tirer	 s'éloigner	 s'approcher	
 souple	 raide	 groupé	 dispersé	 lent	
 rapide	 adroit	 maladroit	 prudent	 imprudent	
 à l'extérieur	 à l'intérieur	 à gauche	 à droite	 au-dessous	
 au-dessus	 devant	 derrière	 en bas	 en haut	
 départ	 arrivée	<b>Mots nommés</b>  .../32		<b>Evaluation</b>	
				Acquis	
				En cours d'acquisition	
				Non acquis	

Nom :

Prénom :

Date :

***S'approprier le langage / Evaluation du lexique : La grande motricité.***

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

accélérer	ralentir	reculer	avancer	réussir							
rater	pousser	tirer	s'éloigner	s'approcher							
souple	raide	groupé	dispersé	lent							
rapide	adroit	maladroit	prudent	imprudent							
à l'extérieur	à l'intérieur	à gauche	à droite	au-dessous							
au-dessus	devant	derrière	en bas	en haut							
départ	arrivée	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p style="color: red; margin: 0;"><b>Mots nommés</b></p> <p style="font-size: 2em; margin: 0;">.../32</p> </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p style="margin: 0;"><b>Evaluation</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="padding: 2px;">Acquis</td> <td style="width: 40px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">En cours d'acquisition</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Non acquis</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> </div>		Acquis		En cours d'acquisition		Non acquis	
Acquis											
En cours d'acquisition											
Non acquis											

Nom :

Prénom :

Date :

***S'approprier le langage / Evaluation du lexique : La grande motricité.***

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

accélérer	ralentir	reculer	avancer	réussir							
rater	pousser	tirer	s'éloigner	s'approcher							
souple	raide	groupé	dispersé	lent							
rapide	adroit	maladroit	prudent	imprudent							
à l'extérieur	à l'intérieur	à gauche	à droite	au-dessous							
au-dessus	devant	derrière	en bas	en haut							
départ	arrivée	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p style="color: red; margin: 0;"><b>Mots nommés</b></p> <p style="font-size: 2em; margin: 0;">.../32</p> </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p style="margin: 0;"><b>Evaluation</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="padding: 2px;">Acquis</td> <td style="width: 40px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">En cours d'acquisition</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Non acquis</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> </div>		Acquis		En cours d'acquisition		Non acquis	
Acquis											
En cours d'acquisition											
Non acquis											



**Phil et Pam découvrent les contraires**

Fabienne TEYSSEDE

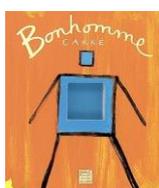
Hachette



**Bonhomme rond**

Hervé TULLET

Seuil Jeunesse



**Bonhomme carré**

Hervé TULLET

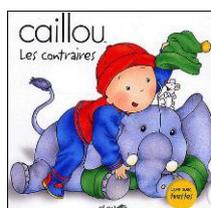
Seuil Jeunesse



**Olivia les contraires**

Ian FALCONER

Seuil - Créations Jeunesse



**Caillou : les contraires**

Fabien SAVARY, Isabelle VADEBONCOEUR, TIPEO

Chouette Editions / Collection : Petite Ourse



**L'album des contraires**

Zazie SAZONOFF, Fred CHAPOTAT

Mila



**Faut pas confondre le jour et la nuit**

Hervé TULLET

Seuil Jeunesse



**Exactement le contraire**

Tana HOBAN

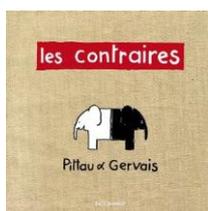
Kaléidoscope



**Le jour et la nuit**

Hélène MONTARDRE, Eric HELIOT

Milan



**Les contraires**

Francesco PITTAU, Bernadette GERVAIS

Seuil Jeunesse



**Les contraires de Didou**

Yves GOT

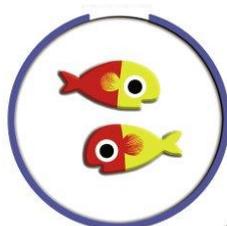
Albin Michel Jeunesse



**Les contraires**

Delphine GRAVIER

Gallimard Jeunesse



**Les contraires**

Xavier DENEUX

Editions Milan



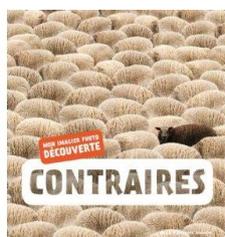
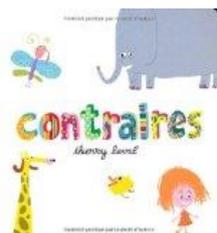
**Les contraires**  
Editions Bayard Jeunesse



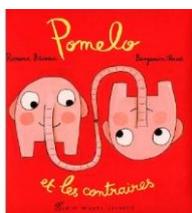
**Les contraires**  
Editions Fleurus



**Mon imagier des contraires**  
Editions Nathan



**Contraires**  
BIOSPOTO  
Editions de la Martinière



**Pomelo et les contraires**  
Benjamin CHAUD , Romana BADESCU  
Albin Michel Jeunesse