

Thèmes 5-6 ans

Thème 3 – Le corps humain



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.

Thémots 5-6 ans

ENSEIGNER DU VOCABULAIRE EN GRANDE SECTION DE MATERNELLE

Thème 3 – Le corps humain

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 Kernoq), 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 Pléhédél) 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 3 - Le corps humain

Période de 6 semaines :

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

Matériel nécessaire durant cette période :

- 32 grandes cartes dictionnaire (à imprimer en recto-verso)
- 32 petites cartes dictionnaire
- petites cartes des thèmes 1 et 2
- dé-voyelles
- jeux de l'oie (1 + 2 jeux simplifiés)
- le dé des voyelles
- la carte Joker / la carte mistigri
- un dé
- des pions
- closures
- fleurs des voyelles : 5 planches : a / o / u / i / é
- 3 planches fluence / dénomination + feuilles de scores
- synonymes (page 10)
- familles de mots (page 10)
- Expressions (page 13)
- planche évaluation + feuille de score

Liste des mots retenus pour le thème du corps humain

Thème 3 - Le corps humain 32 mots (16 noms, 8 verbes, 8 adjectifs)
tête
cœur
ventre
cou
respirer
voir
propre
musclé
dent
poing
menton
épaule
entendre
sentir
égratigné
cariée
front
coude
orteil
cheville
goûter
transpirer
frisé
ébouriffé
talon
chevelure
cuisse
poignet
toucher
se laver
essoufflé
endormi

Thème 3 Le corps humain	Dire Lire Écrire	Dire	Écrire Lire
	RITUEL	APPRENTISSAGE ET ENTRAÎNEMENT	PRODUCTION D'ECRIT
<i>Semaine 1</i>	Devinettes: 2 mots par jour		Constitution de l'imagier pour la classe
<i>Semaine 2</i>	Devinettes : 2 mots par jour	Avec l'enseignant jeu « fleur des voyelles »	Constitution de l'imagier pour la classe Collecte de contraires
<i>Semaine 3</i>	Devinettes : 2 mots par jour	Avec l'enseignant Jeu « dénomination et fluence » En autonomie - Jeu « fleur des voyelles »	Constitution de l'imagier pour la classe
<i>Semaine 4</i>	Devinettes : 2 mots par jour	Avec l'enseignant Jeu de l'oie et Jeu de l'oie simplifié pour les élèves en difficulté En autonomie - Jeu « dénomination et fluence » - Jeu « fleur des voyelles »	Constitution de l'imagier pour la classe
<i>Semaines 5 et 6</i>	Reprise des devinettes	Fluence / Familles de mots - Synonymes Jeux avec l'enseignant (remédiation) ou en autonomie	Illustration de mots, écriture de phrases et création d'un livre.

Echéancier thème 3 : Le corps humain				
Thème 3_Le corps humain	Jour	Date	Présentation ritualisée des mots	Situations
Semaine 1	1		tête - respirer	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier
	2		cœur - propre	
	3		ventre - voir	
	4		dent - musclé	
Semaine 2	5		cou - entendre	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier La fleur des voyelles
	6		poing - sentir	
	7		menton - égratigné	
	8		épaule - cariée	
Semaine 3	9		front - essoufflé	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Jeu de l'oie du corps humain Atelier en autonomie : <i>La fleur des voyelles</i>
	10		coude - endormi	
	11		orteil - toucher	
	12		cheville - goûter	
Semaine 4	13		cuisse - se laver	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Jeu de dénomination et de fluence Atelier en autonomie : <i>La fleur des voyelles</i> <i>Jeu de l'oie du corps humain</i>
	14		poignet - transpirer	
	15		talon - frisé	
	16		chevelure - ébouriffé	
Semaines 5 et 6			Reprise des devinettes Reprise des jeux Diaporamas de révision Fluence / Synonymes - Familles de mots / Expressions	Production écrite : illustrer un mot choisi et produire une phrase 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 au corps humain

Sensibiliser les élèves à la correspondance oral / écrit

Matériel :

Devinettes

32 cartes dictionnaire (images/mots)

Modalité :

Oral collectif, groupe classe

Durée :

15 à 20 minutes

Ordre de présentation des mots: cf. échéancier.

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

SEMAINE 1

Situation 1 : Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

Activité :

Découverte de devinettes

Objectifs d'apprentissage :

Développer le lexique lié au corps humain

Sensibiliser les élèves à la correspondance oral / écrit

Matériel :

Devinettes

8 cartes dictionnaire (images/mots)

Modalité :

Oral collectif, groupe classe

Durée :

15 à 20 minutes

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. »
- 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.
- Proposer aux élèves de vérifier leurs hypothèses en faisant apparaître le premier graphème du mot en l'oralisant.
- 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 cursif.
- Afficher l'image correspondant au mot trouvé.
- Procéder de la même manière pour le second mot du jour.

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 : dictionnaire / album en lien avec livre, journal, catalogue...)

* 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 qui sera utilisée : robe = 1 syllabe / possible = 2 syllabes / étagère = 3 syllabes...

Mots, devinettes et phrases d'accompagnement du thème 3

Le corps humain

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement Mot en contexte en lien avec les cartes-images
1	tête	C'est une partie du corps humain. C'est la partie la plus haute. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».	La tête de ce personnage est rigolote.
	respirer	C'est une action du corps humain. C'est aspirer de l'air par les poumons puis le faire sortir par le nez et la bouche.	Le nageur respire par la bouche.
2	cœur	C'est un organe. Quand on pose son oreille sur la poitrine d'une personne, on l'entend battre. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	Le cœur est un muscle qui fait circuler le sang dans le corps.
	propre	C'est le contraire de sale.	Le sol est propre. Il n'y a plus une seule tache.
3	ventre	C'est une partie du corps humain. Il peut nous faire mal quand on mange trop. On y trouve les intestins et l'estomac. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	Quand on mange trop de bonbons, on a mal au ventre.
	voir	C'est une action du corps humain. On peut aussi dire regarder.	Les yeux permettent de voir.
4	dent	C'est une partie du corps humain. On en a plusieurs. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».	Les dents nous permettent de couper, de croquer et de mâcher les aliments.
	musclé	C'est un mot qui dit comment on est. On peut aussi dire costaud, fort.	Cet homme est musclé.
5	cou	C'est une partie du corps humain. Cette partie se situe entre la tête et le tronc.	Les colliers et les écharpes se portent autour du cou.

		C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	
	entendre	C'est une action du corps. Cette action nous permet de percevoir un bruit, un son.	Les oreilles nous permettent d'entendre.
6	poing	C'est le nom que l'on donne à la main quand on replie les cinq doigts ensemble. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	Les boxeurs combattent avec leurs poings.
	sentir	C'est une action du corps humain. Cette action nous permet de percevoir les odeurs.	Cette femme sent une fleur. Cette fleur sent très bon.
7	menton	C'est une partie du corps humain. C'est une partie du visage. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	Le menton se situe sous la bouche.
	égratigné	Je suis tombé, mon genou est ...	J'ai écorché mon genou. Il est égratigné.
8	épaule	C'est une partie du corps humain. On en a deux. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».	L'épaule est l'endroit où le bras s'attache au tronc.
	cariée	C'est un mot qui dit qu'une dent est malade.	Le dentiste soigne les dents cariées.
9	front	C'est une partie du visage. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	La partie du visage qui se trouve entre les sourcils et les cheveux se nomme le front.
	essoufflé	Quand on a beaucoup couru et qu'on a du mal à respirer, on dit qu'on est ...	Cet homme a monté les escaliers trop vite, maintenant il est essoufflé.
10	coude	C'est une partie du bras. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	Le coude permet de plier le bras.
	endormi	Quand on n'est pas réveillé, on est ...	Cet homme vient de se réveiller. Il a encore l'air endormi.
	orteil	C'est une partie du pied.	Les doigts de pied se

11		C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	nomment les orteils.
	toucher	C'est une action du corps humain. C'est une action que l'on fait généralement avec les mains pour tâter quelque chose.	Lulu touche le champignon avec son index.
12	cheville	C'est une partie du corps humain située entre le pied et la jambe. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».	La flèche indique la cheville.
	goûter	C'est une action du corps humain. C'est une action que l'on fait avec la bouche.	Lulu goûte le gâteau.
13	cuisse	C'est une partie de la jambe. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».	Les cuisses de cet homme sont musclées.
	se laver	C'est une action du corps humain. C'est une action que l'on fait pour être propre.	Lulu se lave le visage avec un gant de toilette.
14	poignet	C'est la partie du corps humain qui permet de faire bouger une autre partie du corps. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	Le poignet est l'articulation qui réunit le bras à la main.
	transpirer	C'est une action du corps humain. C'est une action qui se produit quand le corps a très chaud.	Il fait tellement chaud que l'homme transpire.
15	talon	C'est une partie du pied. C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».	Le talon est la partie arrière du pied.
	frisé	Quand quelqu'un a les cheveux très bouclés, on dit qu'il a les cheveux	Ce personnage a les cheveux frisés.
16	chevelure	C'est une partie de la tête. C'est un nom féminin, c'est-à-dire qu'on dit « une » ou « la ».	L'ensemble des cheveux s'appelle la chevelure.
	ébouriffé	C'est un mot qui veut dire qu'on a les cheveux en désordre.	La chevelure de ce personnage est ébouriffée.

SEMAINE 2

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes & Situation 2 : Les fleurs des voyelles

Activité : Fleur des voyelles

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes

Identifier ou reconnaître les phonèmes voyelles « a, o, i, u, é »

Matériel : 5 supports fleurs (un par phonème).

Dé des voyelles.

Cartes images vues en semaine 1 + cartes images à choisir parmi les cartes images des thèmes 1 & 2.

La carte Joker

Modalité : Travail par groupe 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 les supports fleurs.

Règle du jeu :

L'ensemble des cartes images est placé face visible au centre de la table. Les élèves lancent le dé des voyelles à tour de rôle, choisissent une carte image en fonction du phonème sorti et la posent sur le support fleur correspondant.

Si l'élève sort le joker, il choisit une carte avec le phonème de sa fleur.

Variante :

Les cartes images peuvent être placées face cachée au centre de la table. L'élève choisit une carte et doit attribuer la carte image au bon support fleur (*pas d'utilisation du dé des voyelles*).

Différenciation : Pour un travail en autonomie : L'enseignant peut proposer à certains élèves en difficulté avec certains phonèmes un travail de renforcement en autonomie. L'élève doit remplir seul le support fleur du phonème qui lui pose encore des difficultés. Si présence d'un appareil photo dans la classe : l'élève pose l'étiquette de son prénom à côté et peut photographier son support fleur pour que l'enseignant puisse valider son travail.

SEMAINE 3

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

& Situation 3 : Jeu de l'oie du corps humain

Activité : Jeu de l'oie

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes.

Matériel :

Piste du jeu de l'oie + 4 pions de couleurs différentes + 1 dé.

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 : 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 y reste jusqu'à ce qu'un autre joueur y tombe à son tour. Le joueur « libéré de prison » va alors sur la case d'où est parti celui qui vient de prendre sa place en prison. Variante : le joueur tombé sur la case « *Prison* » ne joue pas pendant un ou deux tours.

- Si l'on tombe sur la case « *Pont* », on avance de 3 cases.

- 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*).

Variante : Chaque joueur reçoit deux pions.

Différenciation : *Jeux de l'oie simplifiés 1 et 2*. Avant de commencer la partie, faire nommer par les élèves les parties du corps humain qui figurent sur la planche de jeu.

SEMAINE 4

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes & Situation 4 : Jeu de dénomination et de fluence

Activité :

Jeu de dénomination et de fluence

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes.
Développer le lexique par le biais de la dénomination et de la fluence.

Matériel :

Planches d'images fluence.
Feuilles de scores
Un chronomètre et un minuteur

Modalité:

Groupe classe et 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 : 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.

SEMAINES 5 et 6 (1)

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 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 phrases closures souhaité.

Faire un exemple ensemble.

Phases suivantes : idem pour les autres mots du thème.

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

Poser les 32 cartes du thème sur la table pour aider les élèves.

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

Jeu : Donner un jeton par bonne réponse. L'enfant qui a le plus de jetons à gagner.

1. Paul a mal au _____ parce qu'il a trop mangé. (*ventre*)
2. Julie est allée chez le dentiste car elle avait une dent _____. (*cariée*)
3. Une écharpe se porte autour du _____. (*cou*)
4. Les doigts de pied s'appellent les _____. (*orteils*)
5. Pierre a beaucoup couru, maintenant il est _____. (*essoufflé*)
6. Jean est tombé dans la cour, il s'est _____ le genou. (*égratigné*)
7. Le contraire de sale, c'est _____. (*propre*)
8. Le dentiste soigne les _____. (*dents*)
9. Ne faites pas de bruit, le bébé vient de _____. (*s'endormir*)
10. L'articulation qui relie la jambe au pied se nomme la _____. (*cheville*)
11. L'articulation qui relie le bras à la main se nomme le _____. (*poignet*)
12. Les yeux permettent de _____. (*voir*)
13. Les oreilles permettent d' _____. (*entendre*)
14. Nos cinq sens sont : la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le _____. (*toucher*)
15. L'articulation qui relie le bras au torse se nomme l' _____. (*épaule*)
16. Le nez permet de _____. (*respirer*)
17. Le pied va du _____ aux orteils. (*talon*)
18. L'ensemble des cheveux se nomme la _____. (*chevelure*)
19. La partie du corps qui va de la hanche au genou se nomme la _____. (*cuisse*)
20. La main fermée s'appelle le _____. (*poing*)
21. Quand on est en sueur, on dit qu'on _____. (*transpire*)
22. Il est _____ comme un mouton. (*frisé*)
23. On ne met ses _____ sur la table quand on mange. (*coudes*)
24. La partie du visage située entre les sourcils et les cheveux se nomme le _____. (*front*)

26. Les chapeaux se portent sur la _____. (*tête*)
27. Tes cheveux sont tout en désordre : ils sont _____. (*ébouriffés*)
28. Peux-tu _____ cette crème pour me dire si elle est assez sucrée ? (*goûter*)
29. L'organe qui bat dans notre poitrine se nomme le _____. (*cœur*)
30. Pour être propre, il faut _____. (*se laver*)
31. Ce plat est très chaud, il ne faut pas le _____. (*toucher*)
32. Aspirer l'air, puis le rejeter c'est _____. (*respirer*)
33. Pour réussir à porter ces caisses, il faut être _____. (*musclé*)
34. La partie du visage que se situe au-dessous de la bouche se nomme le _____. (*menton*)
35. Parle plus fort, je n'arrive pas à t' _____. (*entendre*)
36. Etre hors d'haleine et avoir du mal à retrouver son souffle, c'est être _____. (*essoufflé*)
37. Henri est rêveur, il a souvent la _____ ailleurs. (*tête*)
38. Quand on a les cheveux très bouclés, on dit qu'on a les cheveux _____. (*frisés*)
39. J'aime bien _____ le parfum des roses. (*sentir*)
40. Le vent a _____ mes cheveux. (*ébouriffé*)
41. Mes chaussures neuves m'ont fait une ampoule au _____. (*talon*)
42. Pour éviter les _____, il faut se brosser les dents après chaque repas. (*caries*)
43. Anne porte un bracelet au _____ droit. (*poignet*)
44. Le morceau que je préfère dans le poulet, c'est la _____. (*cuisse*)
45. Les colliers se portent autour du _____. (*cou*)
46. C'est le _____ qui fait circuler le sang dans le corps. (*cœur*)
47. Antoine fait beaucoup de sport. Il est très _____. (*musclé*)
48. Pour m'aider à m' _____, maman me lit une histoire tous les soirs. (*endormir*)
49. Il fait tellement chaud que je _____. (*transpire*)
50. La reine ne pensait pas que la princesse pourrait _____ le petit pois caché sous les matelas. (*sentir*)

SEMAINES 5 et 6 (2)

Situation 5 : Production d'écrit

Activité :

Production d'écrit

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir les verbes et les adjectifs découverts lors de l'activité des devinettes en légendant un dessin par la production d'une phrase.

Matériel :

Diaporamas « révisions »

Modalité:

Groupe classe et atelier de 6 élèves

Avant la production d'écrit

Semaine 5 : Collecte de mots à illustrer

Lister avec les élèves les mots retenus pour la production d'écrit : musclé, égratigné, sentir, transpirer, frisé, ébouriffé, essoufflé, endormi.

Demander aux élèves de choisir un mot et de l'illustrer en dessinant un personnage (*cette activité peut permettre à l'enseignant de faire un lien entre maîtrise de la langue et arts visuels*).

Production d'écrit

Semaine 6 :

Légender chaque dessin en utilisant le mot choisi en produisant une phrase, en dictée à l'adulte.

Saisie des phrases produites possible à l'ordinateur par les élèves.

Apparier légendes écrites et dessins.

Constituer le livre (individuel et/ou collectif).

Lecture des productions à l'ensemble de la classe.

Différenciation:

Travail individuel ou en binômes

Écriture autonome des phrases (au lieu de la dictée à l'adulte)

Prolongements : Créer des bonshommes articulés, des pantins : le bonhomme ébouriffé, le bonhomme essoufflé....

SEMAINES 5 et 6 (3)

Situation supplémentaire : Fluence et dénomination

Activité :

Production d'écrit

Objectifs d'apprentissage :**Matériel :**

Diaporamas « révisions »

3 planches fluence

Un minuteur

Un chronomètre

Les feuilles de score

Modalité:

Groupe 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.

Familles de mots

Travail oral : Demander aux élèves de trouver des mots de la famille du mot proposé.

tête : têtue, entêté, un têtard

musclé : un muscle, la musculature, se muscler

essoufflé : un souffle, souffler, un soufflement

dent : un dentiste, un dentifrice, un dentier, une dentelle, édenté, dentaire

chevelure : un cheveu, échevelé

égratigné : une égratignure

cœur : écoeuré, un écoeurement

transpirer : la transpiration

respirer : la respiration

se laver : un lavage

propre : la propreté, proprement

voir : revoir, apercevoir, prévoir

cariée : une carie

front : frontal, affronter

coude : un accoudoir, accouder

endormi : dormir, dormant, se rendormir, s'endormir

ventre : ventru, ventral, éventre

goûter : le goût, dégoûter, dégoûtant

Synonymes

Les petites cartes dictionnaire peuvent être étalées sur la table afin d'aider les élèves.

écorché = **égratigné**

suer = **transpirer**

très bouclé = **frisé**

les doigts de pied = **les orteils**

décoiffé = **ébouriffé**

regarder = **voir**

observer = **voir**

écouter = **entendre**

inspirer, expirer = **respirer**

assoupi = **endormi**

être à bout de souffle = **essoufflé**

costaud = **musclé**

robuste = **musclé**

hors d'haleine = **essoufflé**

fort = **musclé**

se nettoyer = **se laver**

se débarbouiller = **se laver**

faire sa toilette = **se laver**

se savonner = **se laver**

se doucher = **se laver**

prendre un bain = **se laver**

Contraires

sale / **propre**

saine / **cariée**

raide / **frisé**

coiffé / **ébouriffé**

éveillé / **endormi**

réveillé / **endormi**

frêle / **musclé**

être sourd / **entendre**

être aveugle / **voir**

fluet / **musclé**

Mots supplémentaires

Les doigts, le pouce, l'index, le majeur, l'annulaire, l'auriculaire, une phalange, un ongle, la paume

Les articulations, la cheville, le genou, la hanche, l'épaule, le coude, le poignet

Le squelette, les os, le crâne,

un organe, le cœur, les poumons, l'estomac

Les 5 sens : la vue, l'ouïe, le goût, le toucher, l'odorat

manger, avaler, dévorer, croquer, se nourrir, s'alimenter, se restaurer (*un restaurant*), grignoter, déguster, savourer,

Le visage, la face, un sourcil, un cil, un œil, des yeux, la pupille, l'iris, la bouche, une lèvre, la gencive, le palais, la mâchoire, mâcher, la salive, saliver, la joue

Le dos, la gorge, la poitrine, le torse, le nombril.

Les expressions

Livres :

Avoir les yeux plus gros que le ventre - *Editions Gründ*

Avoir une faim de loup - *Editions Thomas Jeunesse*

Petit guide des expressions- *Editions Rue des enfants*

....

- **Avoir les yeux plus gros que le ventre** : avoir très faim
- **Avoir l'estomac dans les talons** : avoir très faim
- **Avoir les yeux plus gros que le ventre** : se servir plus qu'on ne peut manger
- **Donner sa langue au chat** : demander la réponse
- **Mettre les pieds dans le plat** : faire une gaffe
- **Dormir sur ses deux oreilles** : dormir profondément, à poings fermés
- **Avoir la main verte** : réussir ses plantations
- **Couper les cheveux en quatre** : être pointilleux, tatillon
- **Avoir une langue de vipère** : dire des méchancetés sur les autres
- **Etre myope comme une taupe** : ne pas bien voir
- **Etre muet comme une carpe** : ne rien dire
- **Avoir la tête dans les nuages** : être rêveur
- **Etre sourd comme un pot** : ne pas entendre
- **Avoir les cheveux en bataille** : être décoiffé, ébouriffé
- **Avoir le cœur sur la main** : être généreux
- **Avoir le cœur gros** : être malheureux
- **Pleurer toutes les larmes de son corps** : pleurer abondamment
- **Prendre ses jambes à son cou** : s'enfuir rapidement
- **Se creuser la tête** : réfléchir
- **Faire les yeux doux** : amadouer
- **Ne pas avoir sa langue dans sa poche** : être impertinent
- **Faire la tête** : bouder
- **Avoir la langue bien pendue** : être bavard
- **Avoir un poil dans la main** : être paresseux
- **Se serrer les coudes** : être solidaire
- **Casser les pieds** : embêter, ennuyer quelqu'un
- **Avoir la tête sur les épaules** : avoir du bon sens
- **Donner froid dans le dos** : faire peur, effrayer
- **Donner un coup de pouce** : aider
- **Sur le bout des doigts** : connaître parfaitement
- **Etre têtu comme une mule**

Autres jeux

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 :

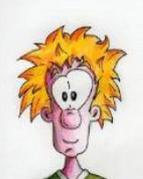
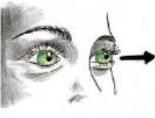
Date :

S'approprier le langage

Evaluation du lexique :

Le corps humain

Consigne : Nomme les mots correspondant aux images.

												
la tête	respirer	le cœur	propre	le ventre								
												
voir	une dent	musclé	le cou	entendre								
												
poing	sentir	le menton	égratigné	une épaule								
												
cariee	le front	essoufflé	le coude	endormi								
												
les orteils	toucher	la cheville	goûter	les cuisses								
												
se laver	le poignet	transpirer	le talon	frisé								
		Mots nommés		<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												
chevelure	ébouriffé	.../32										

Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage / Evaluation du lexique : Le corps humain.**Consigne** : Nomme les mots correspondant aux images.

la tête	respirer	le cœur	propre	le ventre
voir	une dent	musclé	le cou	entendre
le poing	sentir	le menton	égratigné	une épaule
cariée	le front	essoufflé	le coude	endormi
les orteils	toucher	la cheville	goûter	les cuisses
se laver	le poignet	transpirer	le talon	frisé
la chevelure	ébouriffé	Date		Score
				/32

Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage / Evaluation du lexique : Le corps humain.**Consigne** : Nomme les mots correspondant aux images.

la tête	respirer	le cœur	propre	le ventre
voir	une dent	musclé	le cou	entendre
le poing	sentir	le menton	égratigné	une épaule
cariée	le front	essoufflé	le coude	endormi
les orteils	toucher	la cheville	goûter	les cuisses
se laver	le poignet	transpirer	le talon	frisé
la chevelure	ébouriffé	Date		Score
				/32