



# **Apprentilangue**

## **Petite Section de maternelle**

### **Guide pédagogique**

#### **Thème 1 – Les vêtements**

##### **Auteurs**

**Fanny De La Haye**, Maître de Conférences  
en psychologie cognitive, INSPÉ de Bretagne.  
**Marianne André**, Psychologue scolaire, Brest.

##### **Photos**

**Marianne André**, Psychologue scolaire, Brest.

# Apprentilangue

## Petite Section de maternelle

### Thème 1 – Les vêtements

#### Période de 6 semaines :

- 5 semaines d'entraînement
- 1 à 2 semaines de « révision »

#### Matériel nécessaire durant cette période : téléchargeable sur le blog : [apprentilangue.jimdo.com](http://apprentilangue.jimdo.com)

- Devinettes (diaporamas ou définitions présentes dans ce guide pour celles et ceux qui n'ont pas de vidéoprojecteur)
- 20 grandes cartes correspondant aux 20 mots du thème.
- 30 petites cartes : 20 mots du thème + 10 mots complémentaires (10 noms)

#### Les jeux :

- Memory
  - Jeux de loto
  - Jeu de l'oie
  - Planche de fluence
  - Dobble
- 
- Planches évaluation + feuilles de scores
  - Planches à coller dans le cahier de vocabulaire

## Liste des mots retenus pour le thème 1 : Les vêtements

Noms (12)	Verbes (4)	Adjectifs (4)
1. pantalon	1. boutonner	1. froissé
2. chemisier	2. s'habiller	2. troué
3. pyjama	3. coudre	3. taché
4. pull-over	4. repasser	4. déchiré
5. manteau		
6. polo		
7. casquette		
8. écharpe		
9. chaussure		
10. bonnet		
11. gant		
12. jupe		

Petites cartes complémentaires : 10 noms :

bermuda, basket, botte, chausson, collant, moufle, chapeau, gilet, chemise de nuit, chaussette

Echéancier thème 1 : <b>Les vêtements</b>				
Thème 1 Les vêtements	Jour	Date	Présentation ritualisée du mot du jour	Situations
Semaine 1	1		<b>pantalon</b>	Découverte d'un mot par jour sous la forme d'une devinette  Constitution de l'imagier
	2		<b>boutonner</b>	
	3		<b>froissé</b>	
	4		<b>chemisier</b>	
Semaine 2	5		<b>pyjama</b>	Découverte d'un mot par jour sous la forme d'une devinette Constitution de l'imagier  <b>Ateliers</b> <b>Memory (avec les 4 mots vus en semaine 1)</b>
	6		<b>s'habiller</b>	
	7		<b>pull-over</b>	
	8		<b>manteau</b>	
Semaine 3	9		<b>troué</b>	Découverte d'un mot par jour sous la forme d'une devinette Constitution de l'imagier  <b>Ateliers</b> <b>Jeu de Dobble vert</b> <b>Memory (avec les 8 mots vus en semaines 1 &amp; 2)</b>
	10		<b>polo</b>	
	11		<b>casquette</b>	
	12		<b>coudre</b>	
Semaine 4	13		<b>écharpe</b>	Découverte d'un mot par jour sous la forme d'une devinette Constitution de l'imagier  <b>Ateliers</b> <b>Memory (avec les 12 mots vus en semaines 1, 2 &amp; 3)</b>
	14		<b>repasser</b>	
	15		<b>chaussure</b>	
	16		<b>taché</b>	
Semaine 5	17		<b>bonnet</b>	Découverte d'un mot par jour sous la forme d'une devinette Constitution de l'imagier  <b>Ateliers</b> <b>Jeu de Dobble jaune</b> <b>Memory (avec les 16 mots vus en semaines 1, 2, 3 &amp; 4)</b>
	18		<b>gant</b>	
	19		<b>déchiré</b>	
	20		<b>jupe</b>	
Semaine 6	Diaporamas de révision		Diaporamas de révision	Constitution de l'imagier  <b>Ateliers</b> <b>Jeu de fluence</b> <b>Jeux de loto 1 &amp; 2</b> <b>Memory (avec autant de mots que l'on veut parmi les 20 mots vus en semaines 1, 2, 3, 4 &amp; 5)</b> <b>Jeux de Dobble</b> <b>Jeu de l'oie</b>

## Séance 1 : Remue-méninges

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

- pour les noms (qu'est-ce qu'on met sur la tête ? sur les mains ? sur les jambes ? aux pieds ? les différentes parties : *manche, col, étiquette, ...*)
- pour les verbes : que fait-on avec les vêtements ? *s'habiller, se déshabiller, enfiler, enlever, laver, sécher, repasser, porter, (se) chausser, ...*
- pour les adjectifs : comment sont les vêtements ? *usé, déchiré, neuf, propre, sale, taché, petit, grand, court, long, ...*

**Découverte du mot** : un enfant sort du sac à mots une photo ou un vêtement.

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

Les adjectifs: On observe le vêtement et on dit comment il est.

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

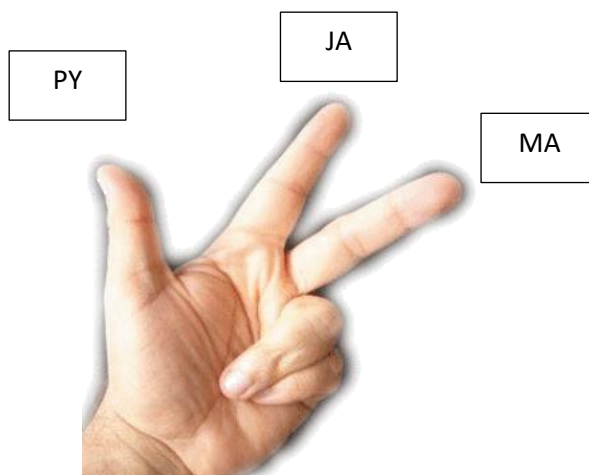
*Boutonner* : l'enseignant(e) prend un vêtement et demande aux enfants d'observer ce qu'il (elle) fait et leur demande de commenter l'action et de trouver le mot qui y correspond.

*Coudre* : l'enseignant(e) prend un fil et une aiguille (faire nommer fil - aiguille) puis enfiler l'aiguille, prend un morceau de tissu et y fait quelques points. Les enfants commentent l'action et essayent de trouver le mot qui y correspond.

Même chose pour les autres verbes.

On répète tous ensemble le mot du jour. *Pour les mots de deux, trois et quatre syllabes, on utilise les doigts pour aider à la prononciation.*

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



**Rituel : Découverte quotidienne d'un mot nouveau**

**Domaine :** mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

**Activité :** découverte d'un mot nouveau

**Compétence :** communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.

**Objectifs d'apprentissage :** apprendre des mots nouveaux pour enrichir le lexique lié aux vêtements, la syntaxe.

**Matériel :**

20 grandes cartes mur des mots

30 petites cartes (imprimées en double pour le memory)

Un cartable avec dedans une image (représentant le mot), l'objet réel, le même objet dans l'école ou dans la classe.

**Modalité :**

Oral collectif, groupe classe. Si possible, favoriser le ½ groupe classe.

**Ordre de présentation des mots :** cf. proposition d'échéancier

**Procédure ritualisée de présentation des mots :** 1 mot par jour pendant 5 semaines en utilisant le cartable de la mascotte de la classe ou un autre contenant.

- Présenter la place de l'activité ritualisée dans la matinée en demandant à un enfant de déplacer le curseur.
- Présenter l'objectif aux élèves: « *On va apprendre un nouveau mot pour mieux parler.* »
- Présenter l'activité aux élèves: « *Quelque chose est caché dans le cartable. Je vais demander à l'un d'entre vous de venir voir ce que c'est.* »
- Choisir un élève, ouvrir le cartable, sortir (selon la difficulté du mot) l'image ou l'objet, dire le mot, montrer l'image aux autres.
- Poser des questions, décrire l'objet, le toucher, proposer le vrai objet (ça sert à..., c'est grand/petit, où peut-on le trouver, etc...).
- Donner des indices, émettre des hypothèses (utilisation, forme, aspect...) compléter, vérifier, écouter les autres
- Faire répéter le mot, notamment aux enfants qui en ont le plus besoin puis afficher l'image sur le mur des mots.

Laisser les images à disposition des élèves dans une boîte où ils peuvent les manipuler librement.

**Exemple avec le mot « manteau »**

Un manteau de poupée est caché dans le cartable.

Des manteaux d'enfant et d'adulte sont présentés aux élèves.

C'est un vêtement que l'on met par-dessus les autres vêtements pour avoir chaud.

Afficher la photographie sur le panneau avec les autres mots du même thème.

---

Conseils pour le rituel de découverte :

Attention :

- Penser à présenter et à prononcer le mot sans déterminant afin d'éviter les liaisons (exemple : évier au lieu de un évier qui pourrait induire le mot « névier » chez les enfants). Par contre, dès qu'une phrase est prononcée, le déterminant va de soi.
- Penser à associer l'action à l'objet découvert quand cela s'y prête (exemple : enfiler le manteau devant les enfants).
- Penser au décroisement pour avoir des effectifs réduits lors de cette phase de découverte de mots nouveaux. Utiliser le passage aux toilettes afin de scinder la classe en deux.

**EVALUATION** : en situation (grille à remplir), sur fiche (images).

## Les différentes étapes de la séance en photos.



Présentation de la place de l'activité ritualisée dans la matinée en demandant à un enfant de déplacer le curseur.



Présentation du cartable et de l'objectif de l'activité ritualisée.



Le cartable permettant de faire découvrir les mots nouveaux.



A l'intérieur du cartable, on place l'image et/ou le ou les objet(s) à découvrir.



Le mot découvert quotidiennement est affiché dans la classe sur le mur des mots à hauteur des élèves.

**Puis diaporama** (reprenant le mot amené par une devinette). Les enfants viennent de découvrir le mot mais ce sera l'occasion pour eux de le revoir en y introduisant la définition.

Les mots apparaissent en capitales d'imprimerie, lettre après lettre. L'enseignant(e) nomme alors chacune des lettres au fur et à mesure de leur apparition (très souvent, les élèves nomment les lettres après l'enseignant). L'objectif n'est pas que les enfants connaissent les lettres de l'alphabet en fin d'année mais consiste à une sensibilisation et une familiarisation à la langue écrite.

On affiche la photo sur le mur à mots.



## SEMAINES 1 à 5

### Rituel : Révision du mot nouveau à partir de la devinette

**Activité :**

Découverte de mots nouveaux

**Objectifs d'apprentissage :**

Développer le lexique lié aux vêtements

**Matériel :**

Devinettes

20 grandes cartes (images/mots) à afficher sur le mur des mots

**Modalité :**

Oral collectif, groupe classe

**Durée : environ 10 mins par jour**

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

**Procédure de présentation des mots :** 1 mot par jour pendant 5 semaines en utilisant le cartable de la mascotte de la classe ou un autre contenant.

- 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 devinette. Exemple « *C'est un vêtement. Il couvre les jambes* » pour pantalon.
- Les élèves formulent des hypothèses. Les écrire au tableau en capitales d'imprimerie.
- Si une proposition ne correspond pas à la définition, relire la définition et engager une discussion autour de la proposition erronée : « *Pourquoi ce mot ne convient pas ? Qu'est-ce qui, dans la définition, fait que l'on ne peut pas prendre ce mot ?* ».
- Proposer aux élèves de vérifier leurs hypothèses en faisant apparaître l'image puis la première lettre du mot en capitales d'imprimerie tout en la nommant et comparer cette lettre aux premières lettres des hypothèses écrites au tableau. On élimine alors tous les mots dont la première lettre n'est pas identique à celle apparue en explicitant pour chaque mot que l'on élimine : « On barre SHORT car ce mot ne commence pas par la lettre P. »
- Les élèves éliminent les hypothèses qui ne conviennent pas. Les barrer.
- Écrire le mot au tableau lettre par lettre : P/A/N/T/A/L/O/N.
- Une fois que le mot est apparu dans son entier, le faire dire individuellement par tous les enfants (en veillant bien à la prononciation) puis l'épeler tous ensemble en nommant toutes les lettres du mot en les montrant une à une avec le doigt.
- A noter : certains mots peuvent être mimés et ne pas hésiter à demander aux enfants de le faire (par exemple : s'habiller, repasser, boutonner...).
- Afficher l'image correspondant au mot trouvé et lire la phrase mettant le mot en contexte.
- Montrer aux élèves la grande carte correspondant au mot trouvé (constitution de l'imagier de la classe) et l'afficher sur le mur des mots.
- Une fois que le mot du jour est découvert, procéder à la partie « Les mots que nous avons appris » : les mots découverts les jours précédents ainsi que le mot du jour sont renommés tous ensemble et les mots de la même famille, les synonymes et/ou les contraires (en fonction des mots) introduits et nommés pour chacun d'entre eux (exemples : pour le mot boutonner, les mots de la même famille : un bouton, une boutonnière, déboutonner et le contraire : déboutonner).

**Ne pas faire l'économie de cette phase. En effet, aborder le vocabulaire par la dimension morphologique est un moyen extrêmement puissant pour le développer.**

**Mots, devinettes et phrases d'accompagnement du thème 1 : Les vêtements**

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose
1	<b>pantalon</b>	C'est un vêtement. Il couvre les jambes.	<b>Ce pantalon est bleu.</b>  D'autres vêtements qui couvrent les jambes : un bermuda et un collant		
2	<b>boutonner</b>	C'est fermer avec un bouton.	<b>Anaïs boutonne le manteau.</b>	un bouton, une boutonnière, déboutonner  <b>Contraire :</b> déboutonner	
3	<b>froissé</b>	C'est ce que l'on dit d'un vêtement qui est chiffonné.	<b>Ce tee-shirt est froissé.</b>	<b>Contraire :</b> repassé	chiffonné, fripé
4	<b>chemisier</b>	C'est un vêtement qui couvre le haut du corps. Il a un col, des manches. On le boutonne sur le devant.	<b>Ce chemisier est bleu.</b>	une chemise	
5	<b>pyjama</b>	C'est un vêtement que l'on met pour dormir la nuit. Il est composé d'une veste et d'un pantalon.	<b>Maman m'a acheté un pyjama.</b>  Un autre vêtement que l'on met pour dormir la nuit : une chemise de nuit		
6	<b>s'habiller</b>	C'est mettre des vêtements.	<b>Gabriel s'habille.</b>	un habit, se rhabiller, se déshabiller  <b>Contraire :</b> se déshabiller	
7	<b>pull-over</b>	C'est un vêtement qui couvre le haut du corps. On l'enfile par la tête.	<b>Mamie a tricoté un pull-over.</b>  Un autre vêtement qui couvre le haut du corps : un gilet		

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose
8	<b>manteau</b>	C'est un vêtement chaud. On le met sur les autres vêtements pour aller dehors.	<b>Anna met son manteau avant de sortir.</b>		
9	<b>troué</b>	C'est ce que l'on dit de quelque chose qui a un trou.		un trou	percé
10	<b>polo</b>	C'est un vêtement qu'on enfle par la tête. Il a un col et des manches.	<b>Papa m'a acheté un polo.</b>		
11	<b>casquette</b>	Elle se met sur la tête. Elle a une visière.	<b>J'ai une casquette.</b>		
12	<b>coudre</b>	C'est ce que l'on fait avec du fil et une aiguille.	<b>Léa sait coudre.</b>	une couture, une couturière, un couturier, cousu, découdre, recoudre  <b>Contraire :</b> découdre	
13	<b>écharpe</b>	C'est une bande de tissu. On la porte autour du cou.	<b>Alice a tricoté une écharpe.</b>		
14	<b>repasser</b>	C'est ce que l'on fait pour défroisser les vêtements.	<b>Léo repasse son pantalon.</b>		
15	<b>chaussure</b>	C'est ce que l'on met aux pieds.	<b>Lisa met ses chaussures.</b>	un chausson, une chaussette, se chausser, se déchausser	

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire ou presque dire la même chose
16	taché	C'est ce que l'on dit quand c'est sali par une ou plusieurs taches.	<b>Ce pull-over est taché.</b>	une tache, tacheté	
17	bonnet	On le met sur la tête pour avoir chaud.	<b>Lou porte un bonnet de laine.</b>  Sur la tête on peut aussi mettre : un chapeau		
18	gant	C'est un vêtement que l'on porte sur la main.	<b>Léa a perdu un gant.</b>  Sur la main, on peut aussi mettre : une moufle		
19	déchiré	C'est ce que l'on dit d'un vêtement qui a une déchirure.	<b>Ce pantalon est déchiré.</b>	une déchirure	
20	jupe	C'est un vêtement porté par les filles. Il part de la taille et couvre une partie des jambes.	<b>Nina porte une jupe bleue.</b>	un jupon	

## SEMAINES 2 à 6

### Cahier de vocabulaire en Petite Section de Maternelle

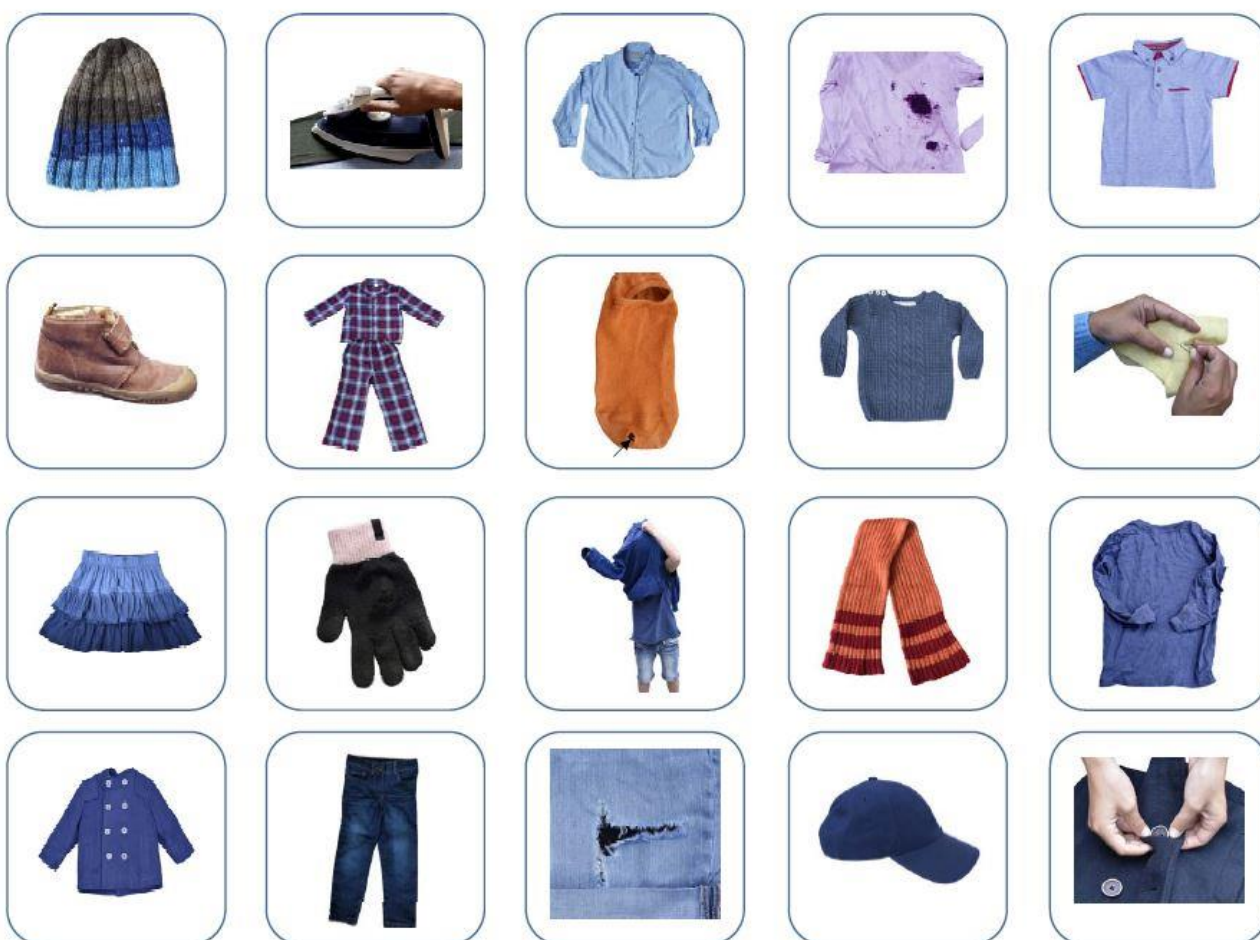
**Support :**

Planche mémoire des mots découverts pendant la période (*feuilles à découper à la fin de ce livret*).

**Objectifs d'apprentissage :**

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée avec les pairs et/ou la famille.

## LES VÊTEMENTS



## SEMAINE 2

**Rituel : Découverte du mot du jour**

**& Jeu 1 : Le memory des vêtements**

**Activité :**

Jeu de mémorisation

**Objectifs d'apprentissage :**

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

**Matériel :**

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

**Modalité :**

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 paires de cartes en fin de partie.

**Règle du jeu :**

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

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

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

**Différenciation :**

Lorsque le jeu est présenté aux élèves la première fois, en fonction des élèves, jouer avec les cartes placées face visible sur la table.

Nombre de paires de cartes en fonction des élèves.

## SEMAINE 3

**Rituel : Découverte du mot du jour sous la forme de devinettes**

**& Situation 2 : Loto des vêtements**

**Activité :**

Loto des vêtements

**Objectifs d'apprentissage :**

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

**Matériel :**

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

Petites cartes du thème

**Modalité:**

Travail par groupes de 3 à 6 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

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

**Règle du jeu :**

Chaque élève reçoit une planche de loto vierge.

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

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

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

**Variante :**

*L'enseignant dit « prend « le pantalon ». Nomme le et place le sur ta planche ».*

**Différenciation :**

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

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

## SEMAINE 4

**Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes**

**& Jeu 3 : Jeu de l'oie**

**Activité :**

Jeu de l'oie

**Objectifs d'apprentissage :**

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

**Matériel :**

Planche du jeu de l'oie

**Modalité :**

Par groupes de 2 à 4 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

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

**Règle du jeu :**

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

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

- Si l'on tombe sur la case « *Oie* », on double le nombre de cases à franchir, autrement dit, on avance une nouvelle fois d'autant de cases que de points sur le dé.
- Si l'on tombe sur la case « *Prison* », le joueur ne joue pas pendant un ou deux tours.
- En fin de parcours, le nombre de points du dé doit correspondre exactement à celui des cases qu'il reste à franchir pour atteindre la case « Arrivée ». Si le nombre donné par le dé est supérieur au nombre de cases amenant à la case « Arrivée », le joueur doit parcourir autant de cases que de points et quand il arrive sur la case « Arrivée », il repart en sens inverse (*jusqu'à avoir franchi le nombre de cases correspondant aux points du dé*).



## SEMAINE 5

### Rituel : Découverte du mot sous la forme de devinettes

#### Jeu 4 : Jeu de Dobble

**Activité :**

Jeu de Dobble  
Jeu d'observation et de rapidité

**Objectifs d'apprentissage :**

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

**Matériel :**

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

**Modalité :**

Par groupes de 2 à 4 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

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

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

#### Un exemple de règle du jeu :

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

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

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

## Jeu supplémentaire : Jeu de Kim

**Activité :**

Jeu de Kim

**Objectifs d'apprentissage :**

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

**Matériel :**

Petites cartes du thème + les cartes complémentaires

**Modalité :**

Par groupes 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 :** 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.*

**Jeu supplémentaire : Fluence / Dénomination rapide****Activités :**

Fluence / Dénomination rapide

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

**Matériel :**

1 planche de fluence + feuilles de notation correspondantes

**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.

## **Evaluations et mots à coller**

Le matériel nécessaire à la passation des évaluations (en compréhension et en réception) ainsi que celui nécessaire à la fabrication du cahier de vocabulaire des élèves est téléchargeable sur le blog <https://apprentilangue.jimdo.com>