

Séquences d'apprentissage

Quelle progressivité de la petite à la grande section ?

Séquence en Moyenne section autour d'un champ lexical

Ressources pour faire la classe à l'école

Situation de la séance	Paramètres du dispositif : Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître	Mise en œuvre : Objectifs Compétences Déroulement et Consignes
<p><b>Séance 1</b></p>	<p><b>Découvrir des mots dans le contexte narratif d'une comptine et d'un album.</b></p> <p><b>Entrée par une lecture d'album :</b></p> <p>Lecture de l'album « Je m'habille et je te croque » (B. Guettier, Ecole des loisirs) en lien avec la comptine « Loup y es tu ? ».</p> <p>Lecture / Ecoute : 10 minutes Echanges : 5/10 minutes</p> <p>1<sup>ère</sup> séance de découverte et de prise de conscience, en réception, pour observer et comprendre : en grand groupe.</p> <p>Le rôle du maître est d'introduire le champ lexical ciblé et de sensibiliser les élèves à des tournures syntaxiques qui utilisent les mots de vocabulaire dans un contexte narratif particulier. (« Je mets mon... ») Il dit la comptine et il lit l'album. Il prononce distinctement les mots, il les répète. Il insiste sur les structures syntaxiques de phrases par la modulation de la voix, les variations de ton, l'emphase, la théâtralisation. Il utilise les illustrations pour construire ou consolider la signification des mots et l'étiquetage référentiel. Il profite du caractère répétitif de l'histoire comme de la comptine pour faire participer les élèves : redire, rejouer, répéter, compléter les phrases.</p>	<p><b>Objectifs :</b> <b>Compréhension :</b> du vocabulaire sur un champ lexical spécifique ; d'un récit simple utilisant les mots ciblés.</p> <p><b>Compétences :</b> Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié au vécu quotidien pour nommer avec exactitude les choses. Comprendre une histoire lue par le maître ; en restituer les enchaînements logiques ; la rejouer, la redire.</p> <p><b>Déroulement et consignes</b></p> <p><i>Vous vous souvenez de la comptine « Loup y es tu ? » Je vous la redis...</i> <i>Maintenant, je vais vous lire un album : vous allez reconnaître l'histoire...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Récitation de la comptine par le maître</li> <li>➤ Lecture de l'album.</li> <li>➤ Echanges sur le sens des mots, des situations, sur le personnage, sur le ressenti des élèves, sur les illustrations, sur l'ordre des actions, sur la fin de l'histoire.</li> <li>➤ Reprise de l'album page par page pour faire redire l'histoire par les élèves à partir des images du livre et en travaillant la formulation des phrases en adéquation avec le texte.</li> <li>➤ Récitation de la comptine avec les élèves en modifiant des paramètres au choix (voix, volume, rythme, mélodie, frappés...)</li> </ul>

**OBSERVATIONS**

Cette 1<sup>ère</sup> séance autour d'un album choisi parce que porteur d'un champ lexical qui sert l'objectif du maître, constitue une situation de découverte et d'imprégnation initiale.

On peut utiliser d'autres albums qui mettent en récit le vocabulaire de l'habillement et multiplier des lectures en réseau sur ce thème à d'autres moments de la semaine pendant laquelle se déroule cette séquence.  
Le corpus de mots ciblé au départ est celui des 2 textes de référence (comptine et histoire).

<b>Situation de la séance</b>	<b>Paramètres du dispositif :</b> Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître	<b>Mise en œuvre :</b> Objectifs Compétences Déroulement et Consignes
<b>Séance 2</b>	<p><b>Structuration du vocabulaire : identifier des représentations, construire le sens des mots.</b></p> <p><b>Entrée par l'image :</b></p> <p>Collection d'images extraites et modifiées à partir de l'album de départ.                  Affichage au tableau du coin regroupement ou sur un panneau en atelier.</p> <p>Cette 2<sup>ème</sup> séance peut s'organiser en grand groupe ou dans le cadre d'un atelier avec 5/6 enfants ; la durée est d'environ 15/20 minutes.</p> <p>Le rôle du maître est de structurer le vocabulaire : consolider le sens des mots ; enrichir et stabiliser les représentations du mot (image/objet) ; aider à construire des classes autour d'un terme générique (ex : chaussure, accessoire, couvre-chef...)</p> <p>Il concentre l'attention des élèves sur l'écoute et la compréhension, il guide la réflexion sur la langue et accompagne de manière explicite les procédures d'identification et de désignation des images avec le vocabulaire approprié.</p> <p>Il réfléchit à des stratégies diversifiées pour solliciter différentes manières de rencontrer et de manipuler le vocabulaire.</p> <p>Il s'assure de la participation de tous les élèves aux divers moments de l'activité.</p>	<p><b>Objectifs :</b></p> <p><b>Compréhension :</b> du vocabulaire sur un champ lexical spécifique ; des relations catégorielles ; de la diversité des représentations et des réalités renvoyant à un même mot ; de la notion de terme générique et de catégorie.</p> <p><b>Compétences :</b>                  Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié au vécu quotidien pour nommer avec exactitude les choses.                  Connaître quelques termes génériques et dans une série d'objets identifier et nommer ceux qui font partie de la classe d'un terme générique donné.</p> <p><b>Déroulement et consignes</b></p> <p><i>Nous allons travailler à partir des images de l'album « Je m'habille et je te croque ». Certaines images sont différentes...Observez les bien. Ensuite nous allons jouer et parler avec ces images.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Collection d'images affichées : observation silencieuse.</li> <li>➤ Echanges pour mettre en commun les observations.</li> <li>➤ Le maître reprend la parole : il joue le personnage du loup avec la formulation de l'histoire (Ex « <i>Je mets mon bonnet à rayures.</i> »), les élèves doivent identifier l'image correspondante. Les jeux sont courts et dynamiques avec des variantes successives.</li> <li>➤ Pour finir, on peut choisir quelques élèves pour prendre la place du maître et mener le jeu.</li> </ul>

## OBSERVATIONS

Les illustrations de l'album peuvent être reproduites (scan ou photo numérique), imprimées et plastifiées pour l'affichage et les manipulations ultérieures.

Les illustrations doivent être modifiées pour servir l'objectif du maître : pour cela il est indispensable de maîtriser quelques rudiments de retouche d'image à partir d'un logiciel photo (se reporter au référentiel des compétences 2006 du C2i des PE).

Sans cet outil TICE rapide et performant, on peut recourir à des découpages/montages/collages qui conservent la silhouette du loup par exemple et y ajoutent tous les vêtements et accessoires choisis pour travailler le lexique.

On peut, à titre indicatif, établir en MS la liste de mots suivante : *gilet, manteau, anorak, chemise, tee-shirt, pull-over, cravate, écharpe, cagoule, capuche, bonnet, bretelle, gant, moufle, ceinture, caleçon, pantalon, pyjama, chaussette, bottes, chaussons, baskets, lacets.*

Le but est donc d'utiliser la base narrative et imagée de l'album et d'apporter des images supplémentaires modifiées intégrant tous les objets correspondants à la liste de mots visés pour l'apprentissage lexical de la séquence.

On pourra complexifier la tâche en variant aussi les représentations d'un même objet au niveau des imprimés et des couleurs (ex : bonnet rouge, à rayures, à pois).

La manière de conduire les jeux d'identification peut revêtir toutes sortes de variantes : en retournant les cartes au fur et à mesure, en utilisant dans la phrase le terme générique précisé (« *Je mets des chaussures à lacets* »), en utilisant un énoncé de définition du mot plutôt que le terme lui-même (« *Je mets autour de mon cou un accessoire pour être élégant et bien habillé* »), en prononçant seulement le début du mot (« *Je mets des bre.....* ») ou en frappant le nombre de syllabes doublé d'une articulation muette du mot, en présentant l'objet réel qui correspond à une image affichée (montrer un bonnet rouge), en se masquant les yeux pendant que la maître parle sur l'image...

Toutes ces variantes peuvent être mises en œuvre à plusieurs moments de jeux car elles sollicitent des compétences à chaque fois un peu différentes autour d'un noyau dur qui est celui de la compréhension d'un corpus de mots donné.

L'intérêt est de jouer avec toutes ces modalités pour susciter la curiosité des élèves et les mobiliser pour réfléchir, chercher, comprendre, trouver « les mots pour le dire ».

Situation de la séance	Paramètres du dispositif : Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître	Mise en œuvre : Objectifs Compétences Déroulement et Consignes
<p><b>Séance 3</b></p>	<p><b>Mobilisation du vocabulaire en contexte de jeu.</b></p> <p>Une collection de vêtements et accessoires pouvant servir à l'habillage du « loup » pour chaque groupe de 5/6 élèves.</p> <p>Moment de jeu (avec plusieurs changements de rôles) d'une durée d'environ 15 minutes, à répéter plusieurs fois au cours de la séquence pour que toute la classe puisse jouer.</p> <p>On peut jouer en salle de motricité avec un aménagement de l'espace supplémentaire pour contraindre les poursuites et définir les zones de refuge, lorsque le « loup vêtu » sort de sa « maison » pour aller attraper les enfants de son groupe.</p> <p>Le maître est l'arbitre pour contrôler et réguler le jeu, en particulier au niveau du temps d'habillage du « loup », de la correction des réponses verbales correspondant à ses actes, des déplacements des enfants dans l'attente de la poursuite ; il veille à changer plusieurs fois le rôle du « loup » pour que les enfants soient tous en situation de production langagière (vocabulaire actif).</p>	<p><b>Objectifs</b></p> <p>Compréhension et réutilisation du vocabulaire en réception et production. Les élèves sont tour à tour en position de compréhension en réception (vocabulaire passif) ou en situation de production (vocabulaire actif) selon le rôle occupé : « loup », « enfant ».</p> <p><b>Compétences</b></p> <p>Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié au vécu quotidien pour nommer avec exactitude les choses. Produire un oral compréhensible par autrui (syntaxe, lexique) : communiquer et agir dans une situation de jeu.</p> <p><b>Déroulement et consignes</b></p> <p><i>Nous allons jouer au jeu du « Loup qui s'habille et qui vous croque ».</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explication des règles du jeu.</li> <li>▪ Présentation de l'installation et du matériel dans la salle de motricité dans laquelle les élèves se déplacent à chaque moment où le « loup » est occupé à s'habiller.</li> <li>▪ Présentation des zones de refuge vers lesquelles les enfants doivent se rendre lorsque le « loup vêtu » se lancera à leur poursuite. Les modes de « fuite » peuvent être diversifiés et déterminés par des contraintes motrices.</li> <li>▪ Jeu : le maître prend des photos significatives des différents moments d'habillage des « loups » de manière à couvrir l'ensemble du corpus de mots.</li> </ul>

## OBSERVATIONS

Les collections de vêtements et accessoires pour l'habillage peuvent être différentes d'un groupe à l'autre. (Ex : des gants, une écharpe, une cagoule, une chemise, un pantalon, des bottes, un gilet)

Tous les groupes ne sont pas obligés de jouer au cours de la même séance : on peut faire jouer toute la classe sur une semaine en particulier pour disposer de tout l'espace de la salle.

Il est possible d'imposer un temps total limité au jeu de questions/réponses/habillage (« Loup que fais tu ? je mets mon bonnet ») pour que le jeu reste dynamique. Pour éviter que les enfants qui interrogent et observent le loup ne restent statiques on peut imaginer des déplacements avec du matériel EPS et au signal, les enfants s'arrêtent, posent la question puis repartent pendant que le loup enfle le vêtement/accessoire constituant la réponse à leur question. Le loup n'a pas le droit de s'habiller s'il ne répond pas à la question posée par une phrase avec le mot de vocabulaire exact (le maître aide à la production de l'énoncé si besoin et le valide).

<b>Situation de la séance</b>	<b>Paramètres du dispositif :</b> Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître	<b>Mise en œuvre :</b> Objectifs Compétences Déroulement et Consignes
<b>Séance 4</b>	<p><b>Mobilisation du vocabulaire hors contexte d'activité, en situation de rappel (évocation).</b></p> <p>Les photos prises au cours du jeu imprimées en format carte postale.</p> <p>Un atelier de 15 minutes environ avec des élèves répartis en petits groupes pour cette séance qui requiert un étayage soutenu du maître et une présence plus forte auprès de chaque enfant pour guider et mesurer les productions langagières.</p> <p>Le maître aide à réinvestir le vocabulaire des noms ; il guide et enrichit les formulations syntaxiques des phrases produites.                  La parole du maître est structurante dans la mesure où elle fournit des structures linguistiques (verbes, temps, lexique) qui sont reprises, remises « en bouche », qui circulent entre tous les élèves.                  Le maître peut également relever des indicateurs de performance des élèves au cours de l'activité pour mieux mesurer l'acquisition des mots de vocabulaire depuis le début de la séquence.</p>	<p><b>Objectifs</b></p> <p>Transfert du vocabulaire dans une production langagière de rappel (évocation) et d'explication/ description.</p> <p><b>Compétences</b></p> <p>Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié au vécu quotidien pour nommer avec exactitude les choses.                  Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité (hors contexte de réalisation) : utiliser le vocabulaire exact et l'usage approprié des temps verbaux (rappel au passé, description au présent).</p> <p><b>Déroulement et consignes</b></p> <p><i>Nous allons regarder des photos que j'ai prises l'autre jour pendant le jeu du « Loup y es tu ? » dans la salle de motricité. Vous allez regarder les photos puis essayer de dire exactement ce qu'elles représentent, ce que vous voyez, ce que vous pouvez expliquer de ce qui s'est passé pendant le jeu.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Présentation et observation silencieuse des photos.</li> <li>➤ Echanges guidés autour des images.</li> <li>➤ Dans une dernière phase de la séance on peut demander aux élèves de classer les photos selon le terme générique (images avec des chaussures, des accessoires, des vêtements).</li> </ul>

## OBSERVATIONS

Pour une photo donnée (le « loup » enfille les bottes) le maître encourage les élèves à redire, à reformuler les énoncés pour enrichir les possibles au niveau de la syntaxe : « Il a des bottes. Il porte des bottes. Il enfille les bottes. Il met les bottes. Il chausse les bottes. Il a mis les bottes. Il a enfilé les bottes. Il a chaussé les bottes.

<b>Situation de la séance</b>	<b>Paramètres du dispositif :</b> Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître	<b>Mise en œuvre :</b> Objectifs Compétences Déroulement et Consignes
<b>Séance 5</b>	<p><b>Evaluation des acquis et mémorisation du vocabulaire</b></p> <p>Collection de photos représentant chacune un objet du corpus de travail avec des variantes de forme, de couleurs... (Ex : gilet en laine, gilet de costume, gilet long/court).                  Construction d'un panneau référentiel avec les photos et les mots pour un étiquetage type imagier mais les cartes images plastifiées restent mobiles ce qui permet de rejouer régulièrement avec le matériel pour réactiver le vocabulaire.                  Temps de réalisation du panneau : 15 minutes en grand groupe.                  Temps illimité de moments réguliers de remise en jeu.</p> <p>Le maître aide à construire le référentiel et veille à sa réutilisation régulière en organisant des jeux à des moments informels de la journée (accueil, jeux libres...) ou au cours d'ateliers d'apprentissage : jeu de classement, jeu de Memory, jeu de Kim, jeu de « Qui est-ce ? », jeu du portrait.                  La réactivation du lexique avec un décalage dans le temps, permet au maître de mesurer le degré de stabilisation des mots en mémoire.</p>	<p><b>Objectifs</b></p> <p>Compréhension et production du vocabulaire : évaluation.</p> <p><b>Compétences</b></p> <p>Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire spécifique : pour désigner, nommer, définir, décrire, expliquer.</p> <p><b>Déroulement et consignes</b></p> <p><i>Nous allons observer des cartes images pour voir si vous les reconnaissez et si vous savez les nommer. Ensuite nous allons classer ensemble toutes les images d'un même mot avec son écriture. Ensuite, nous allons ranger toutes les cartes sur un panneau pour ne pas oublier les mots que nous avons appris.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Présentation et observation des photos.</li> <li>➤ Echanges guidés autour des images pour nommer, classer, ranger.</li> <li>➤ Dans une dernière phase de la séance le panneau est affiché en classe.</li> </ul>

## OBSERVATIONS

Différents types d'archivages sont possibles : imagier, liste de mots, enregistrements sonores de la prononciation des mots, Cdrom avec un diaporama d'images/mots écrits.  
 Les panneaux mobiles avec glissières transparentes permettent un affichage flexible qui permet des changements de positions et des réutilisations du matériel.