

**Autour d'un champ lexical: CHERCHE et TROUVE 1**

**Sous domaine**

**Compétences**

**Objectifs**

Echanger, s'exprimer	Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne	Connaître le vocabulaire d'un champ lexical, celui des vêtements.
----------------------	--	---

**Matériel:**

- Partie gauche de la page de "Cherche et trouve" (ed. Langue au chat) contenant les photos des vêtements.
- Page entière de "Cherche et trouve" (ed. Langue au chat) contenant en plus les vêtements disposés sur une même image.
- jeu de 18 cartes "images" représentant les 18 vêtements du corpus.

**Remarques, prolongements:**

**Présentation de la situation**

Situation de départ

3 min

Lecture d'un document

Collectif - Oral

L'image présentant le corpus d'objets (partie gauche du livre) est projetée au tableau.

Les élèves sont invités à observer en silence les différents "objets" présentés.

"Je vais vous montrer des images. Vous aurez peut être envie de dire ce que vous savez sur ces images, mais vous devrez attendre. On va donc observer en silence. Puis, nous en parlerons ensemble."

**Découverte du champ lexical, en réception**

Mise en commun

7 min

Echanges oraux

Collectif - Oral

Les élèves sont invités à dire le nom des objets connus, parmi la collection des 18 vêtements. On insistera sur la présence de l'article.

Le but est de faire apparaître les noms des objets du corpus. Le maître insistera sur ce vocabulaire, et complètera ce vocabulaire si nécessaire.

On fait la synthèse des échanges en listant oralement les noms appris: "Nous allons répéter le nom de tous les objets. Il faut bien écouter et essayer de s'en souvenir, car nous en aurons besoin pour un jeu "

## Phase de jeu, en réception

Réinvestissement

15 min

Echanges oraux

Collectif - Oral

Le maître explique la règle du jeu.

"Nous allons jouer à 'Cherche et trouve' . Je vais projeter au tableau une image dans laquelle il y a tous les vêtements que l'on a vus. Puis je vais vous demander de chercher et de trouver un des vêtements. Vous devrez le retrouver et répéter son nom. On ne lève le doigt que lorsqu'on voit le vêtement."

Le jeu commence.

Un élève est alors invité à montrer l'objet cherché et à dire son nom (avec l'article). Les autres élèves valident, ou apportent un choix différent qui sera justifié (Exemple: "non, ce n'est pas l'écharpe, c'est la ceinture").

Le Maître utilisera systématiquement la formulation "Cherche et trouve ...." Cette structure pourra être adaptée, en fonction du niveau langagier de l'élève:

- Peux tu chercher et trouver...
- Savez vous où est...
- A quel endroit se trouve...
- Devine où est caché....
- Montre moi ...
- Qui peut trouver ...

Lorsque l'objet est trouvé, le meneur change, et la carte du jeu correspondante est disposée face aux élèves.

## Reprise

Bilan

5 min

Echanges oraux

Collectif - Oral

Les cartes qui ont été disposées face aux élèves durant la phase de jeu sont présentées les unes après les autres, et les élèves sont invités à rappeler le nom du vêtement concerné.