

## Autour d'un champ lexical: CHERCHE et TROUVE 4

### Jeu du portrait en production

Sous domaine	Compétences	Objectifs
Echanger, s'exprimer	Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne	Compréhension du vocabulaire sur un champ lexical spécifique, des relations catégorielles ; de la diversité des représentations et des réalités renvoyant à un même mot ;
Progresser vers la maîtrise de la langue	Formuler, en se faisant comprendre, une description ou une question	Comprendre la description d'un objet.

**Matériel:**

- Page entière de "Cherche et trouve" (éd. 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:**

La phase de jeu sera reproduite en atelier, en groupes restreints, afin de favoriser la participation des "petits parleurs".

#### Activation du vocabulaire

Rappel des séances antérieures	10 min	Echanges oraux	Collectif
--------------------------------	--------	----------------	-----------

Le corpus étudié est réactivé:

Le maître présente les cartes et les élèves sont invités à dire le nom du vêtement représenté. La participation des "petits parleurs" sera privilégiée et sollicitée par le maître.

On insistera sur l'emploi du déterminant, et l'on pourra ajouter les caractéristiques énoncées dans les séances précédentes (paire, manches courtes / manches longues...).

La carte est ensuite posée face aux élèves.

#### Jeu du portrait: vocabulaire en production

Réinvestissement	15 min	Echanges oraux	Collectif
------------------	--------	----------------	-----------

"Nous allons rejouer au jeu du portrait. Quelle est la règle du jeu".

La règle est rappelée collectivement par les élèves, et complétée par le maître, si nécessaire:

**Pour le meneur:**

- garder la carte cachée,
- ne pas citer le nom du vêtement concerné.

**Pour les autres élèves:**

- lever le doigt pour faire une proposition.

Le maître commence en étant le meneur du jeu. Il donne les indices en gardant ceux qui semblent les plus évidents en dernier, afin de nourrir l'apport en vocabulaire.

Il introduit des adjectifs (couleur, taille, forme), et des caractéristiques de l'objet, non nécessairement visibles, qui aideront à le faire découvrir.

Lorsqu'un élève pense avoir trouvé, il énonce sa proposition à la classe. Avec l'aide du maître, la classe vérifie que l'objet cité correspond bien à la description qui vient d'en être faite (En cas de besoin le maître pourra préciser le critère qui exclu l'objet - ex: J'ai dit que l'objet caché était vert. Est ce que le pantalon est bien vert?)

Quand un objet est trouvé, la carte est disposée devant les élèves, et le meneur du jeu change.

Une nouvelle carte est choisie, et le jeu se poursuit.

<b>Reprise</b>			
<b>Institutionnalisation</b>	<b>5 min</b>	<b>Echanges oraux</b>	<b>Collectif</b>

Les cartes disposées pendant le jeu sont présentées une à une. Les élèves répètent les caractéristiques qui ont permis de découvrir l'objet, afin de favoriser la mémorisation, et la participation des élèves plus réservés.

" Nous allons revoir ensemble les vêtements que l'on a découverts, et l'on va répéter ce qui nous a permis de trouver. Il faut bien écouter, et essayer de s'en souvenir, car on pourra s'en servir dans le prochain jeu."