

## Séquence "Cherche et trouve", autour du champ lexical des vêtements

### Domaine

S'approprier le langage

### Niveau

MS

### Compétences

- Nommer avec exactitude un objet ressortissant à la vie quotidienne
- Formuler, en se faisant comprendre, une description ou une question
- Prendre l'initiative de poser des questions

### Objectifs généraux pour la séquence

- Enrichir le vocabulaire de nouveaux mots sur un champs lexical défini, et les utiliser en production, dans différentes situations.
- Maîtriser des usages variés de la langue: décrire, questionner, expliquer

Séance 1	
Objectif(s) spécifique(s)	Connaître le vocabulaire du champ lexical des vêtements: un pyjama, une chemisette (ou un tee-shirt), un slip, un peignoir, une paire de pantoufles, 2 pulls: un rouge et un rayé (ou zébré), une salopette, une paire de tennis, une robe, une jupe, un blouson, une écharpe, un pantalon, une paire de chaussettes, une paire de souliers, 2 boutons, un imperméable, une ceinture.
Situation	Enumération collective, à l'aide d'images projetées, des 18 mots composant le corpus. Jeu "Cherche et trouve", en réception: situer un objet dans une image contenant une collection d'objets appartenant ou non au champ lexical.

Séance 2	
Objectif(s) spécifique(s)	Passer du vocabulaire en réception, au vocabulaire en production
Situation	Jeu "Cherche et trouve", en production: les élèves deviennent les meneurs du jeu.

Séance 3	
Objectif(s) spécifique(s)	Comprendre la description d'un objet visible. Identifier, avec l'aide du maître, les caractéristiques d'un objet
Situation	Jeu du portrait, en réception: deviner le nom d'un objet visible, à partir de sa description

Séance 4	
Objectif(s) spécifique(s)	Réinvestir les caractéristiques permettant de décrire un objet (langage en production)
Situation	Jeu du portrait, en production: faire deviner le nom d'un objet visible, par sa description.

Séance 5	
Objectif(s) spécifique(s)	Comprendre un questionnement qui permettra d'identifier un objet, parmi une collection connue.
Situation	Jeu de devinettes, en réception: Poser des questions, avec l'aide du maître, pour identifier un objet connu.

Séance 6	
Objectif(s) spécifique(s)	Réinvestir un questionnement pour discerner un objet, parmi une collection connue
Situation	Jeu de devinettes, en production: identifier un objet connu, en posant des questions.

## Evaluation

Objectif(s) spécifique(s)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Nommer avec exactitude un objet ressortissant à la vie quotidienne</li><li>- Formuler, en se faisant comprendre, une description</li><li>- Réemployer et transférer à d'autres situations et contextes ce que l'on a déjà appris de certains mots et de leurs usages</li></ul>
Situation	Classement: Classer les objets du corpus selon un critère choisi, dans le but de réaliser une affiche "trace écrite". Expliciter ses choix de classement.

## Suites possibles

Production d'images, à la manière de "cherche et trouve", avec les objets de la classe (amélioration de la qualité de l'image, objets plus proche du vécu des élèves, nouveaux champs lexicaux, choix plus ciblé du corpus de mots...)