

Autour du champs lexical des vêtements chauds: entrée par le jeu

Sous domaine	Compétences	Objectifs
Progresser vers la maîtrise de la langue	Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne	Nommer des objets et des actions de la vie quotidienne, scolaire et sociale (vocabulaire actif)
Comprendre	Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente	Comprendre la description d'un objet, d'une personne, d'un événement absent (vocabulaire passif)

Description du dispositif

Jeu de cartes : les cartes sont fabriquées à partir de photos qui représentent le corpus de mots de la séance 1. Chaque vêtement est présenté avec 2 variantes (ex : un manteau court, un manteau long) et la carte est doublée pour constituer des paires d'identiques.

Sous l'image, le nom du vêtement est écrit en majuscule et en script.

Règle du jeu : on joue en groupe de 5/6 élèves avec le guidage de l'enseignant.

Les cartes distribuées entre les joueurs, le but est de reconstituer le plus de paires possibles :

- Directement à partir de son jeu, en non verbal, en abaissant des paires présentes.
- En formulant des demandes à tour de rôle : « Je voudrais le manteau court ».
- La partie se termine quand un joueur a formé toutes ses paires.

Déroulement

Manipulations

20 min.

Jeu

par groupe -oral

La séance peut se dérouler et se répéter à des moments informels de la journée avec des petits groupes d'élèves (accueil, fin de matinée, intervalle entre les ateliers...).

Consigne: Voici des cartes images avec les vêtements que nous avons appris à reconnaître et à nommer la dernière fois.

Cette fois-ci nous allons jouer avec les cartes en respectant des règles. Ce jeu va nous aider à mieux apprendre les mots et à les utiliser pour parler.

- Observation réfléchie et commentée des cartes (comparaison, appariement, catégorie, mots écrits) : réactiver le vocabulaire et les connaissances.

- Explication des règles pour jouer et choix des contraintes de formulation des demandes.

- Jeu

Rôle du maître: La présence du maître est nécessaire à cette 1ère étape de réutilisation du vocabulaire :

- il contrôle le choix des mots et la compréhension, le respect des règles de jeu et des stratégies d'appariement ;
- il aide à la lecture comparative des mots écrits ; il guide et contraint la formulation des demandes par les élèves.
- Il observe et relève les difficultés éventuelles.

Observations

A partir du corpus de 15 mots de la séance 1, avec 2 variantes de chaque vêtement, on obtient 30 cartes images. On aura donc 60 cartes de paires identiques. Les cartes doivent être plastifiées pour permettre une conservation à long terme et la mise à disposition du jeu en classe à la fin de la séquence.

Les demandes peuvent être de 2 types : minimale, par type de vêtement (le manteau) ou tenant compte de la variante (le manteau long). On peut reconstituer une paire exacte (manteau identique en tout point) ou une paire catégorielle (2 variantes de manteau). Les règles peuvent être ajustées et complexifiées au fil du jeu de même que la formulation de la demande pour travailler des structures syntaxiques différentes (« Je veux, je voudrais, est-ce que quelqu'un a, je demande, Qui est-ce qui a le... »)

Le mot écrit sert de moyen de validation supplémentaire dans le cas d'une paire catégorielle ou de désaccord entre élèves au sujet d'une image (on a recours à la comparaison des 2 mots pour s'assurer qu'il s'agit bien de 2 manteaux par exemple).

Les groupes de joueurs se constituent de manière à ce que tous les élèves jouent au moins une fois mais certains peuvent participer à plusieurs sessions de jeu selon leur envie ou leur besoin (mesuré par le maître qui observe finement les compétences de chacun en cours de partie).

Lorsque le jeu et le vocabulaire sont relativement stabilisés (on peut répartir des moments de jeu sur plusieurs jours), on le laisse à disposition dans la classe ce qui permet un archivage dynamique du lexique et des possibilités de mémorisation et de restitution régulière par les enfants qui peuvent jouer en autonomie.

Matériel:

- Jeu de cartes fabriquées à partir de photos qui représentent le corpus de mots de la séance 1

Remarques, prolongements:

D'après "Ressources pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle", Eduscol, septembre 2010: <http://eduscol.education.fr/pid24346-cid52525/vocabulaire-a-l-ecole-maternelle.html>