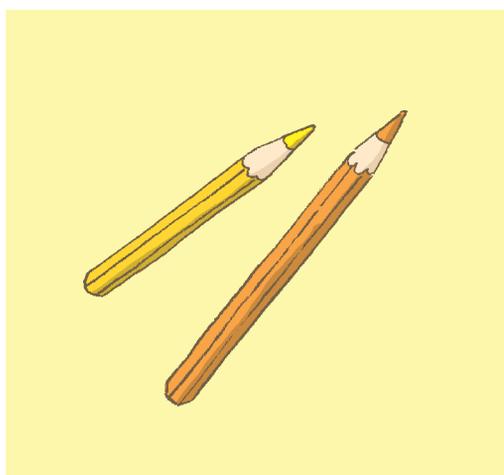


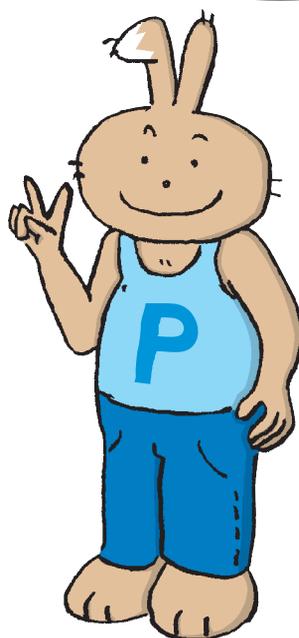
Activité 1 : Le dessin à reconnaître (variante 1) le matériel pour la rentrée

- Stimule la performance/compétence lexicale de l'enfant
- Vise le langage comme instrument de représentation du monde
- Se réalise partiellement à l'école et à la maison (activité scolaire et domestique portant sur des objets familiers)
- Met en jeu les besoins cognitifs de l'enfant

Pour dire ce que
je vois, j'utilise
des mots précis.



“ Voici des images,
dis ce que c'est “



L'enfant a utilisé le mot précis pour désigner moins de la moitié des objets représentés



L'enfant a utilisé le mot précis pour désigner plus de la moitié des objets représentés



L'enfant a utilisé un mot précis pour désigner la totalité des objets représentés

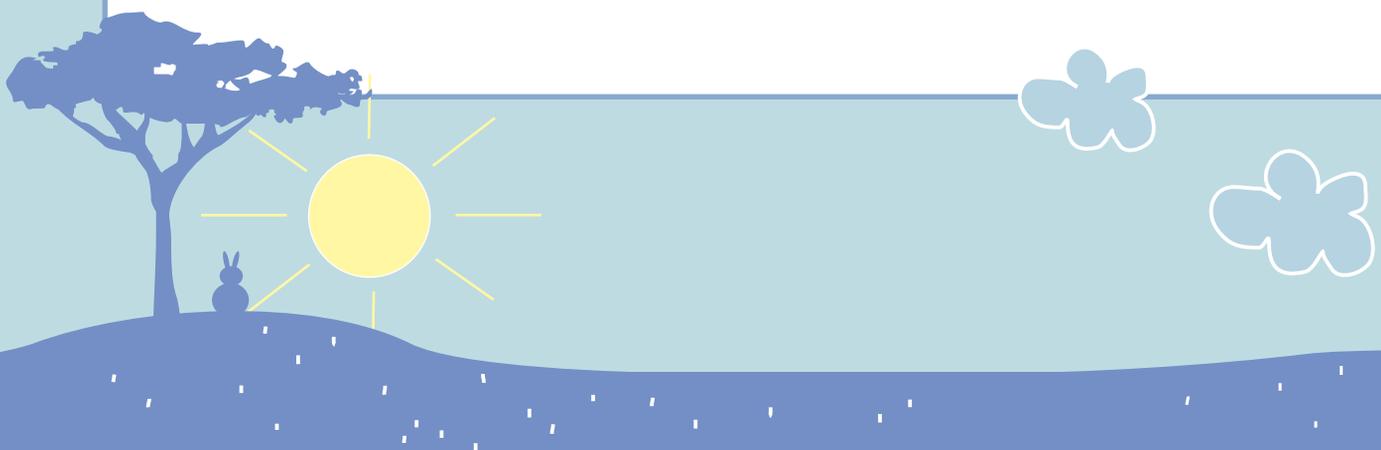
Activité 1 : Le dessin à reconnaître

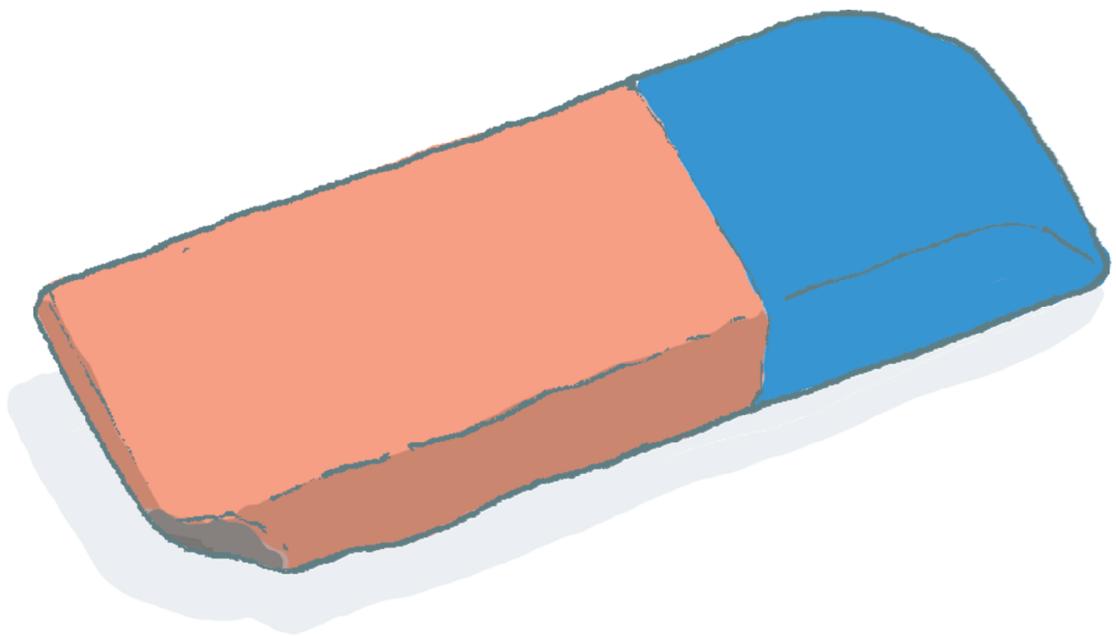
Principe

Une image représentant un objet familier identifié au préalable au cours d'une activité réalisée en famille - est montrée progressivement aux enfants. Dès que l'un d'eux parvient à deviner quel objet est représenté par un dessin sous le carton, il le nomme en utilisant un mot précis pour le désigner. L'enfant apprend ainsi à associer un mot à l'image à laquelle il fait référence.

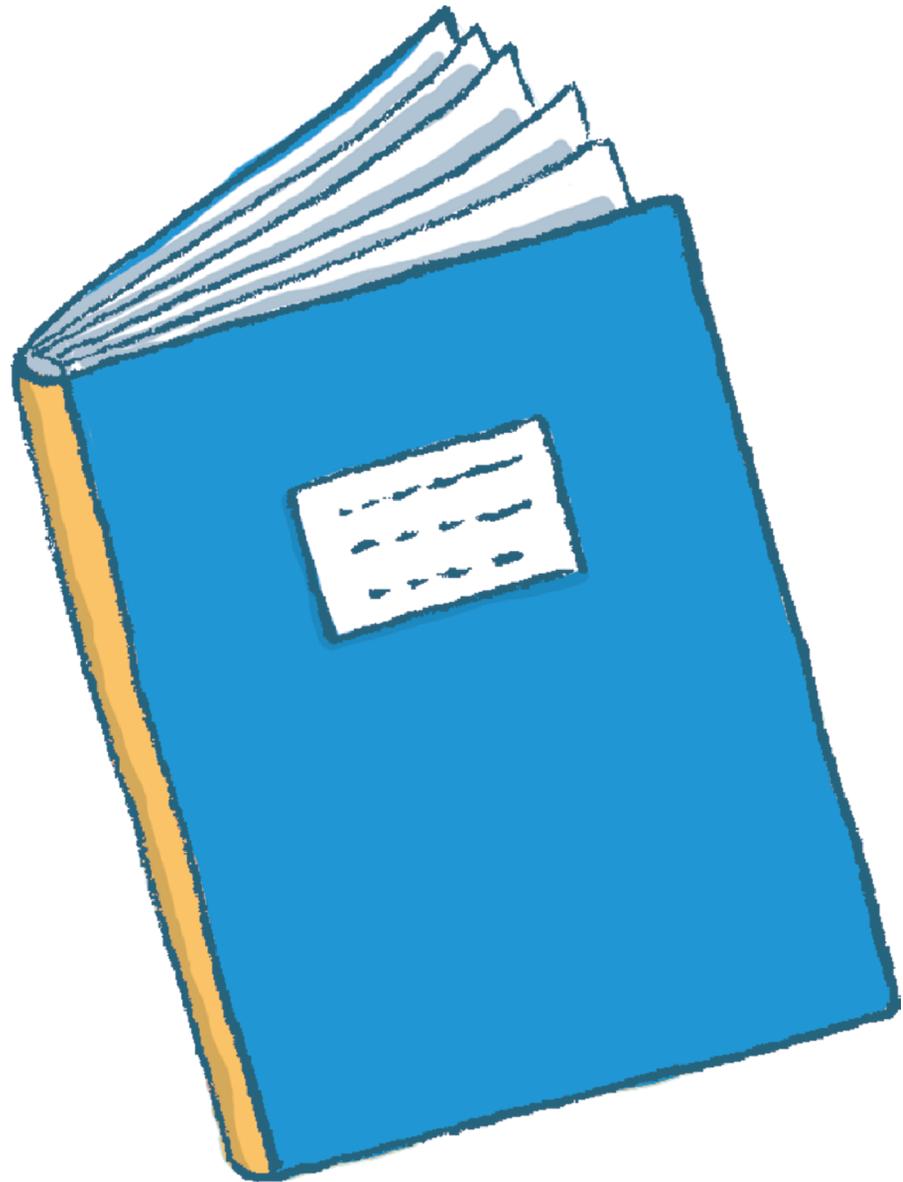
Procédé

Les enfants sont rassemblés autour de l'image partiellement dissimulée sous un carton. L'enseignant dévoile progressivement l'image en faisant glisser lentement le carton. Dès qu'un enfant a découvert l'objet caché et parvient à le nommer, l'enseignant désigne l'élève qui a donné la bonne réponse par son prénom et lui demande de répéter clairement le mot précis à l'attention de l'ensemble du groupe. Il dévoile alors l'objet dans sa totalité et invite les enfants à nommer collectivement l'objet représenté avant de passer à l'image suivante.

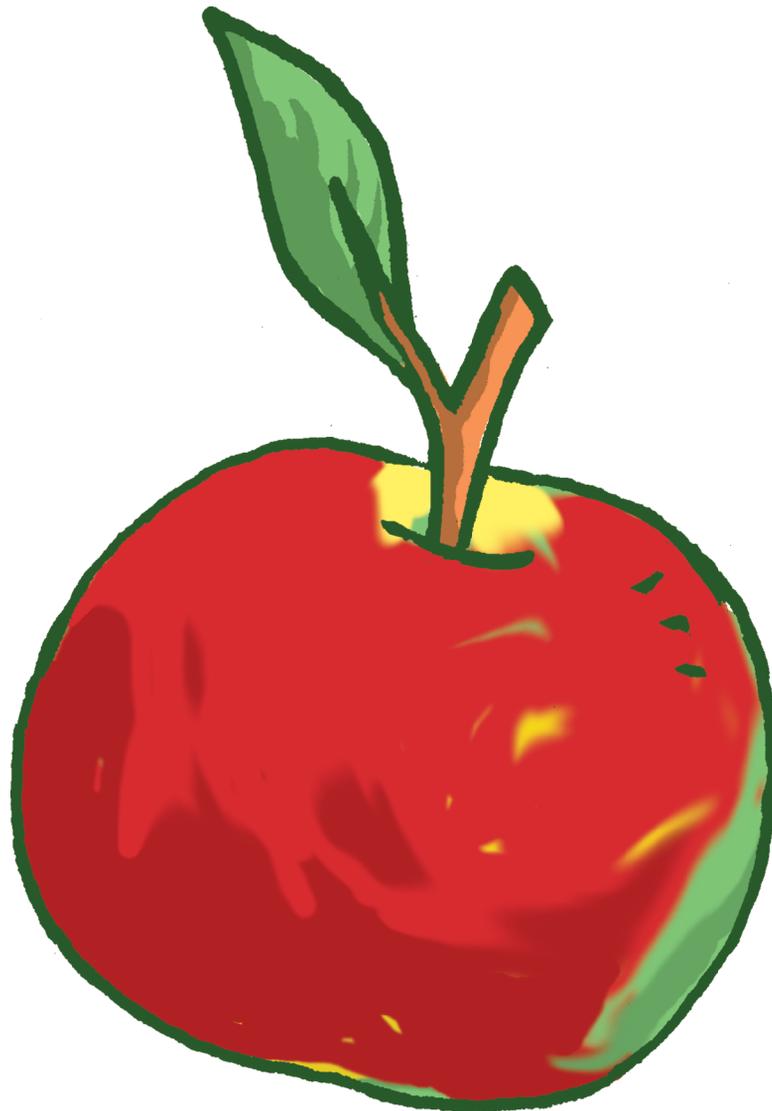




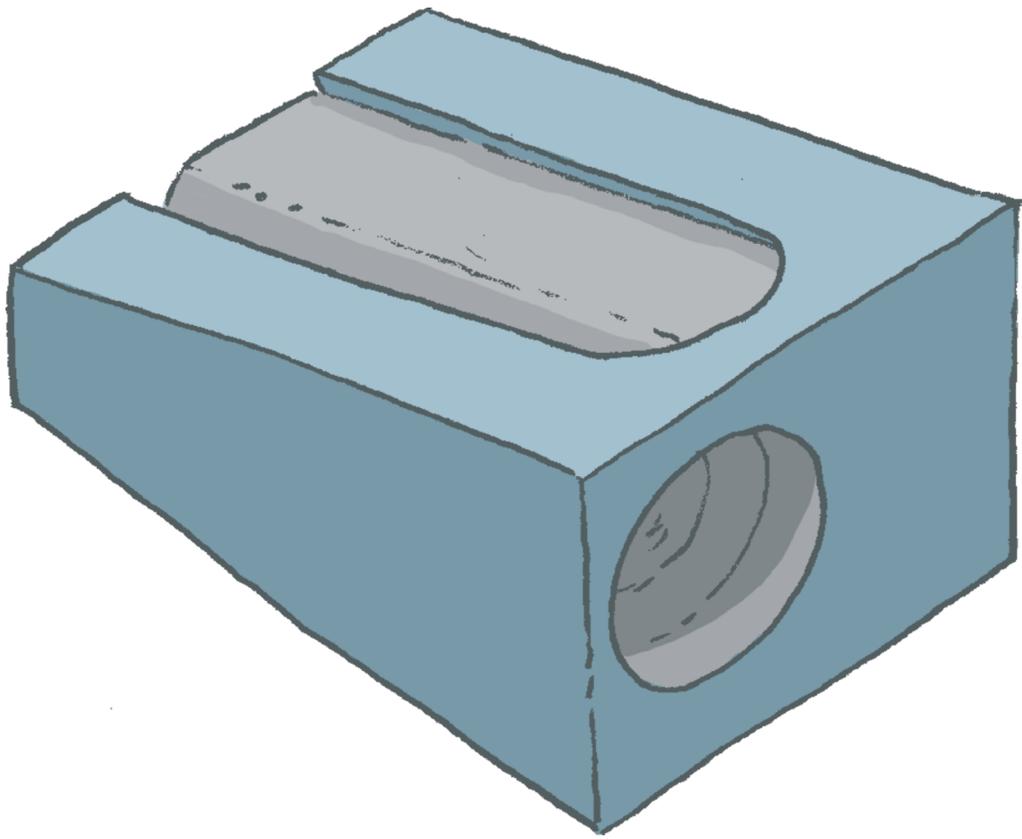
la gomme



le cahier



la pomme



le taille-crayon



le cartable



les pinceaux

Complément : Te rappelle-tu les mots de l'année passée ?



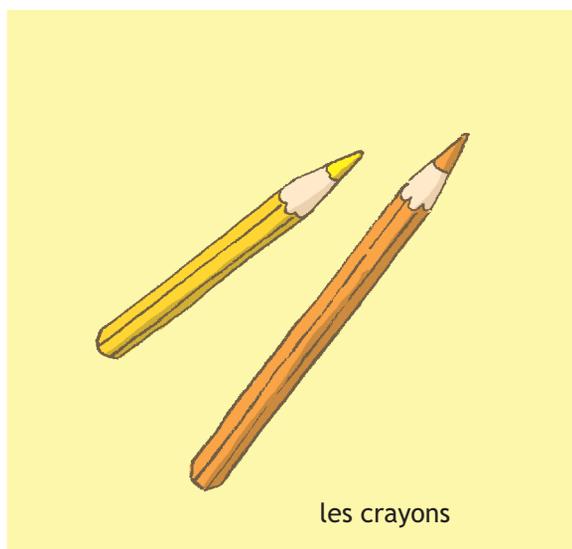
les ciseaux



un jouet



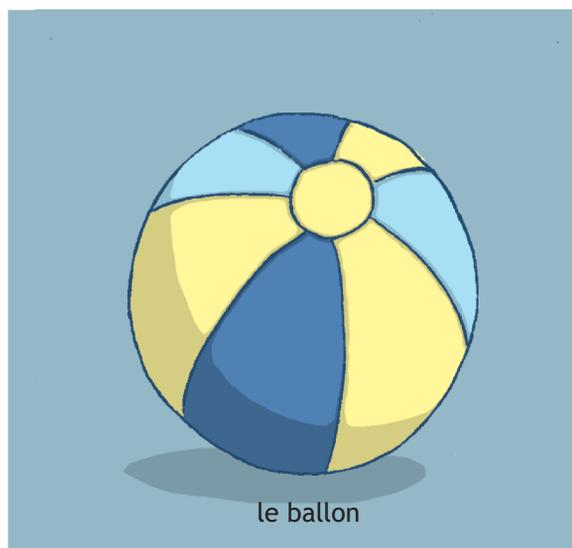
le stylo



les crayons



un livre



le ballon

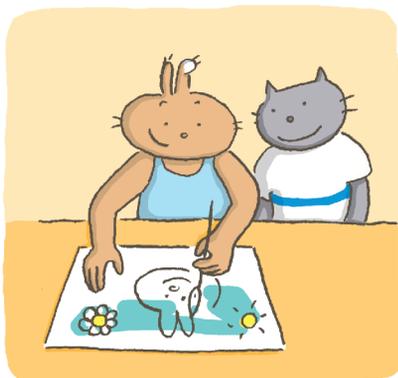
Activité 2 : L'histoire en désordre, Polo à l'école

- Stimule la performance/compétence syntaxique de l'enfant
- Vise le langage comme instrument de communication
- Se réalise partiellement à l'école et à la maison (activité scolaire et domestique)
- Met en jeu les besoins cognitifs et sociaux de l'enfant

Je peux utiliser des mots précis pour dire ce que je vois. Je prends la parole devant le groupe.



A midi, Polo mange

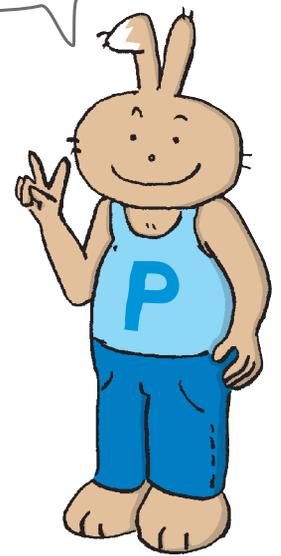


Polo travaille



L'école commence

“ Remplace les dessins dans le bon ordre, raconte ensuite l'histoire “



L'enfant a raconté une histoire en tenant compte des images mais sans chercher à les remettre dans l'ordre

L'enfant a raconté une histoire en mettant presque toutes les images dans l'ordre

L'enfant a raconté une histoire en mettant toutes les images dans l'ordre

Activité 2 : L'histoire en désordre

Principe

L'enfant associe deux ou plusieurs images pour raconter une histoire qui tient compte de la chronologie des événements. De cette manière, l'attention de l'élève est portée sur l'ordre de succession des différents éléments qui constituent le contenu narratif.

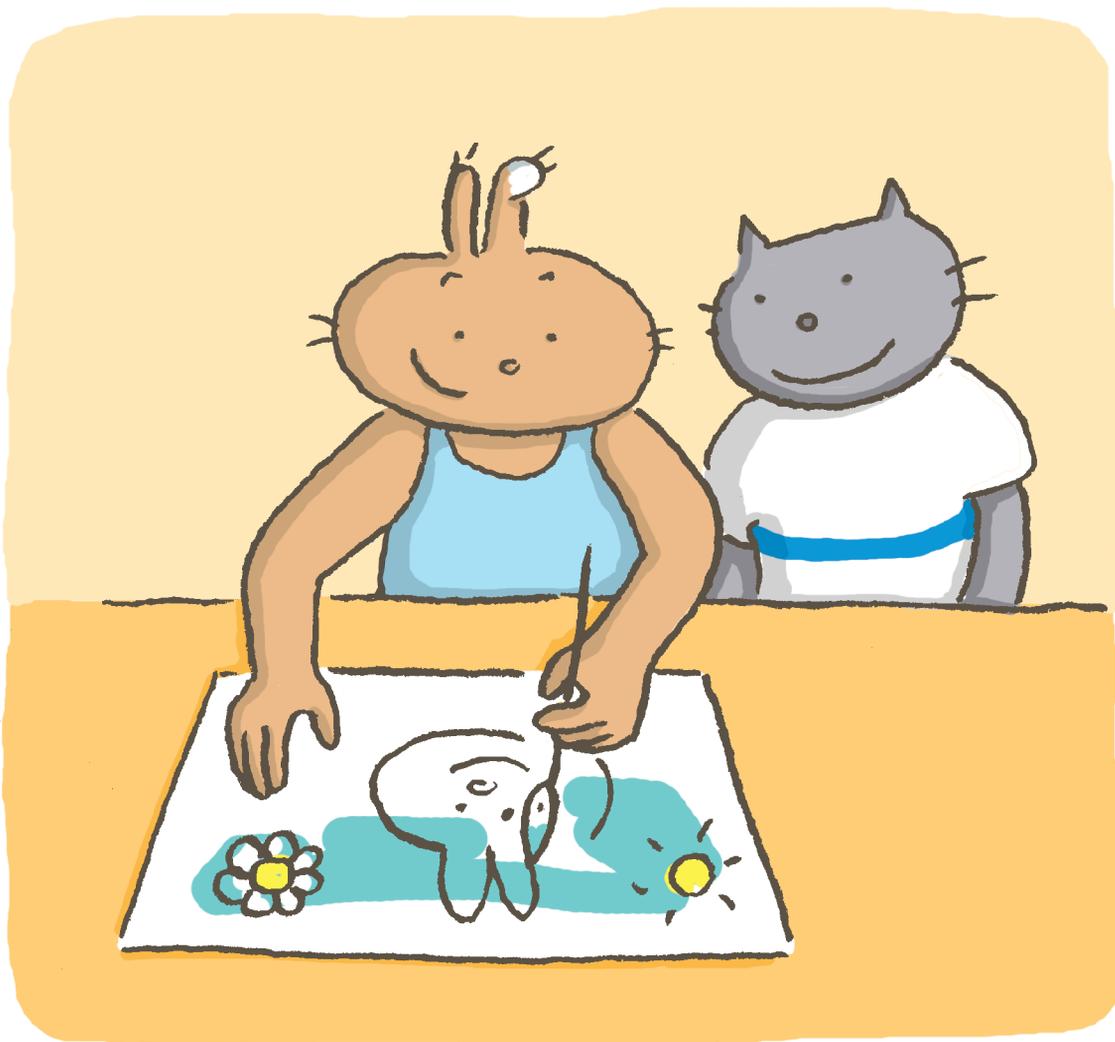
Procédé

Les images sont présentées aux enfants dans un ordre aléatoire. L'élève est invité à raconter au groupe une histoire à partir du contenu imagé en ordonnant lui-même les différentes images en fonction du déroulement de son récit.

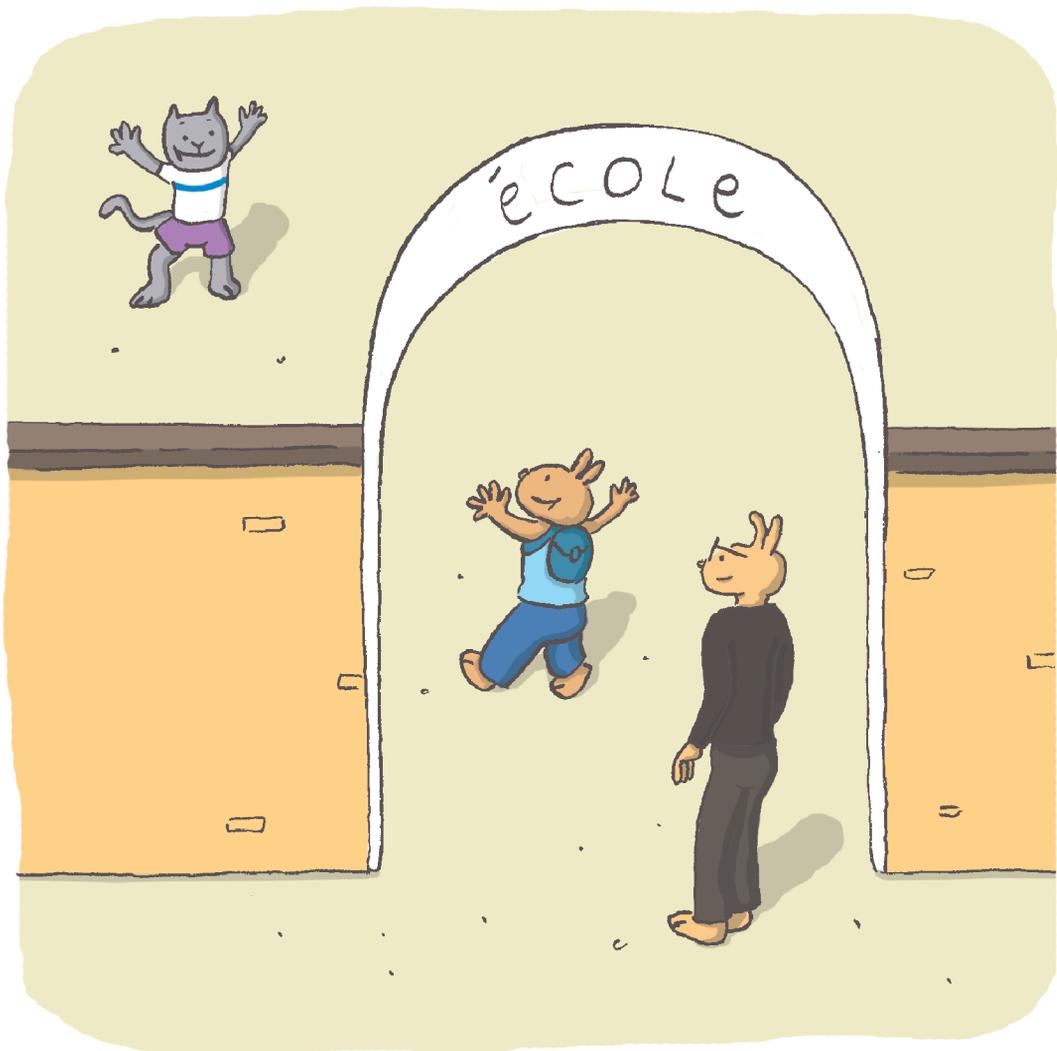




A midi, Polo mange



Polo travaille



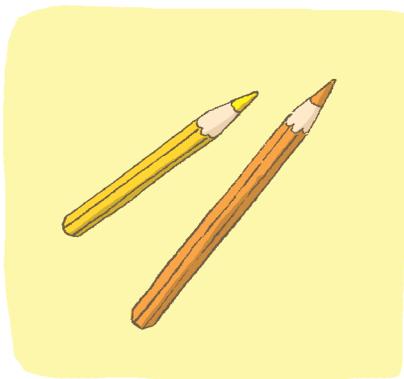
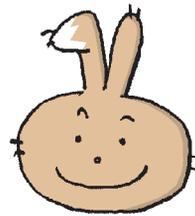
L'école commence

Activité 3 : A quoi sert...

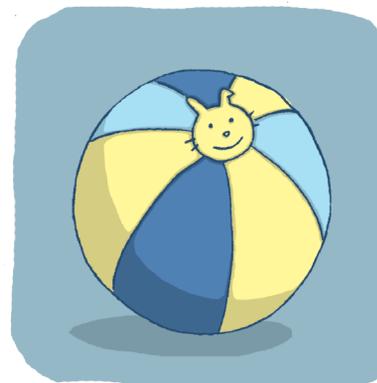
- Stimule la performance/compétence lexicale de l'enfant
- Vise le langage comme instrument de représentation du monde
- Se réalise partiellement à l'école et à la maison (activité scolaire et domestique)
- Met en jeu les besoins cognitifs de l'enfant

Quand je désigne un objet, je sais à quoi il sert.

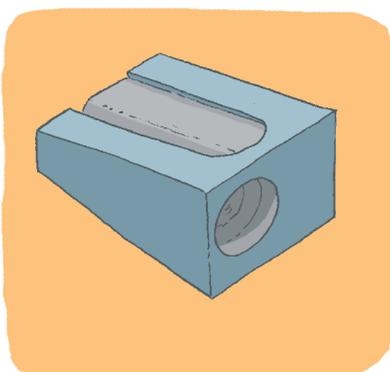
A quoi servent les 12 objets de l'activité 1 ?



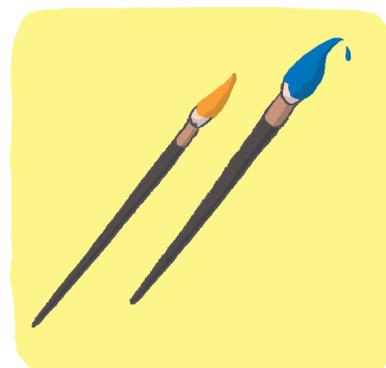
les crayons



le ballon



un taille-crayon



les pinceaux

L'enfant est parvenu à identifier les objets et leur fonction mais n'a pas utilisé de verbe pour rendre compte de l'activité associée au mot

L'enfant est parvenu à associer un verbe à presque tous les noms d'objets

L'enfant est parvenu à associer un verbe à tous les noms d'objets

Activité 3 : A quoi sert...

Principe

L'enfant est amené à expliquer « à quoi sert » un objet dont la représentation imagée a déjà été identifiée au cours des ateliers de langage. Cette manière de procéder permet à l'élève d'établir un lien significatif entre le mot qui sert à nommer l'objet et le verbe qui est utilisé pour décrire l'action qu'il rend habituellement possible ou pour rendre compte de l'activité qui y est usuellement associée.

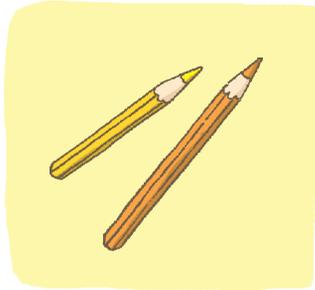
Procédé

L'enseignant reprend l'ensemble des images utilisées à l'activité 1. Il montre l'une d'entre elles aux élèves de la classe et nomme à haute voix l'objet en l'associant à une question : « A quoi sert.... ? » ou « Que peut-on faire avec... ? ».

L'enseignant récolte ensuite l'ensemble des propositions, note les verbes correspondants et, le cas échéant, les met en discussion au sein du groupe. Il cite oralement l'activité principale de l'objet en l'intégrant dans la phrase : « sert à » ou « Avec on peut.... » qu'il fait répéter à l'ensemble de la classe. Il passe ensuite à l'image suivante.



Activité 3 : A quoi sert... Quelques exemples

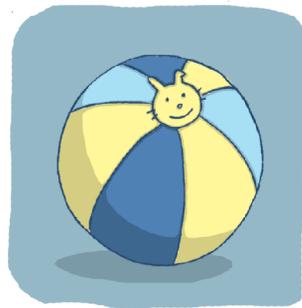


Les crayons servent à :

dessiner

écrire

...

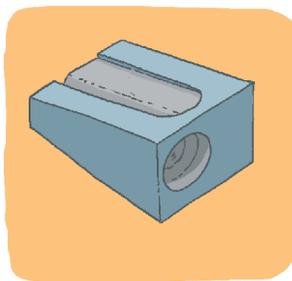


Le ballon sert à :

jouer au football

jouer au volley

...



Un taille-crayon sert à :

tailler les crayons

...



Les pinceaux servent à :

peindre un dessin

mettre en couleur

...