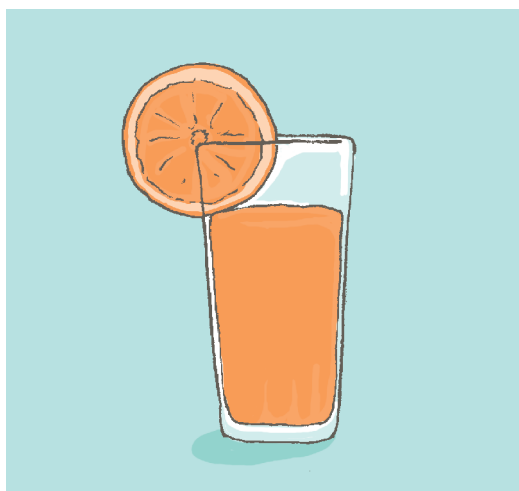


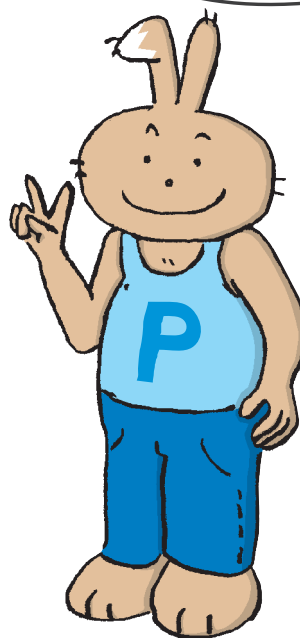
Activité 1 : Le dessin à reconnaître (variante 2) le petit déjeuner

- Stimule la performance/compétence lexicale de l'enfant
- Vise le langage comme instrument de représentation du monde et vise le langage comme instrument de communication
- 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 et sociaux 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
le mot précis
pour désigner la
totalité des objets
représentés

Activité 1 : Le dessin à reconnaître (variante 2)

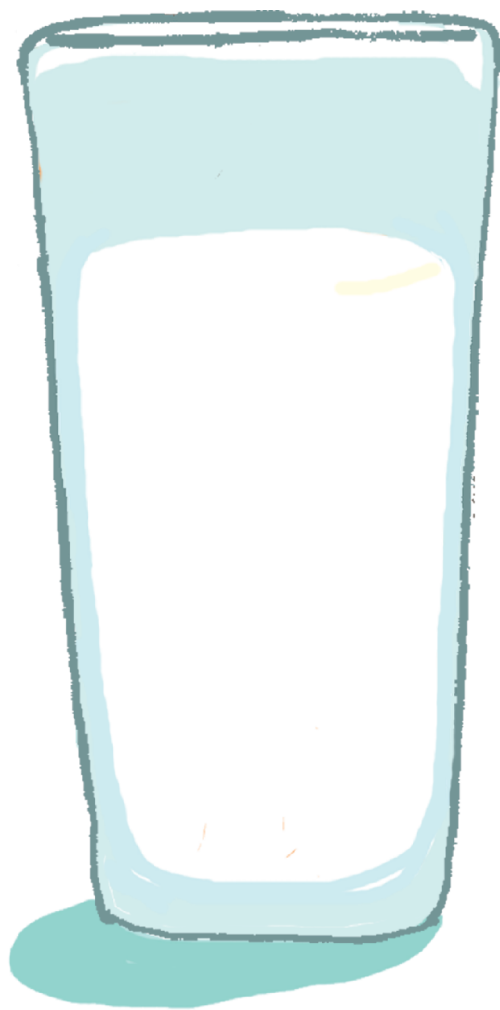
Principe

Les enfants sont rassemblés en silence autour de l'imagier. Ils placent l'index devant la bouche pour signifier qu'ils se taisent. 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 le dessin sous le carton, il lève le doigt, attend que l'enseignant l'identifie, cite son prénom et l'invite explicitement à donner sa réponse. L'élève nomme l'objet représenté en utilisant un mot précis pour le désigner. L'enfant apprend ainsi à maîtriser l'acte de langage en associant un mot à l'image à laquelle il fait référence uniquement quand il est parvenu à l'identifier de façon certaine et que la réponse lui est demandée.

Procédé

Les enfants sont rassemblés silencieusement 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, il demande la parole en levant le doigt. Il attend ensuite que l'enseignant le désigne par son prénom et donne la réponse. Si celle-ci est bonne, l'enseignant demande à l'élève 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 ensemble l'objet représenté avant de passer à l'image suivante.





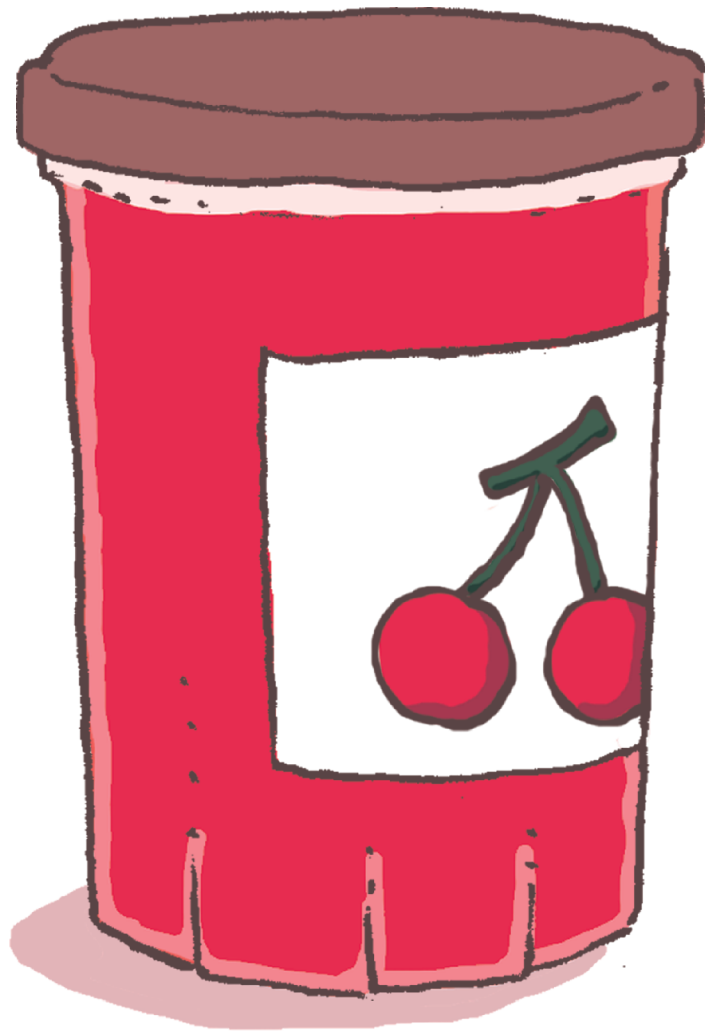
un verre de lait



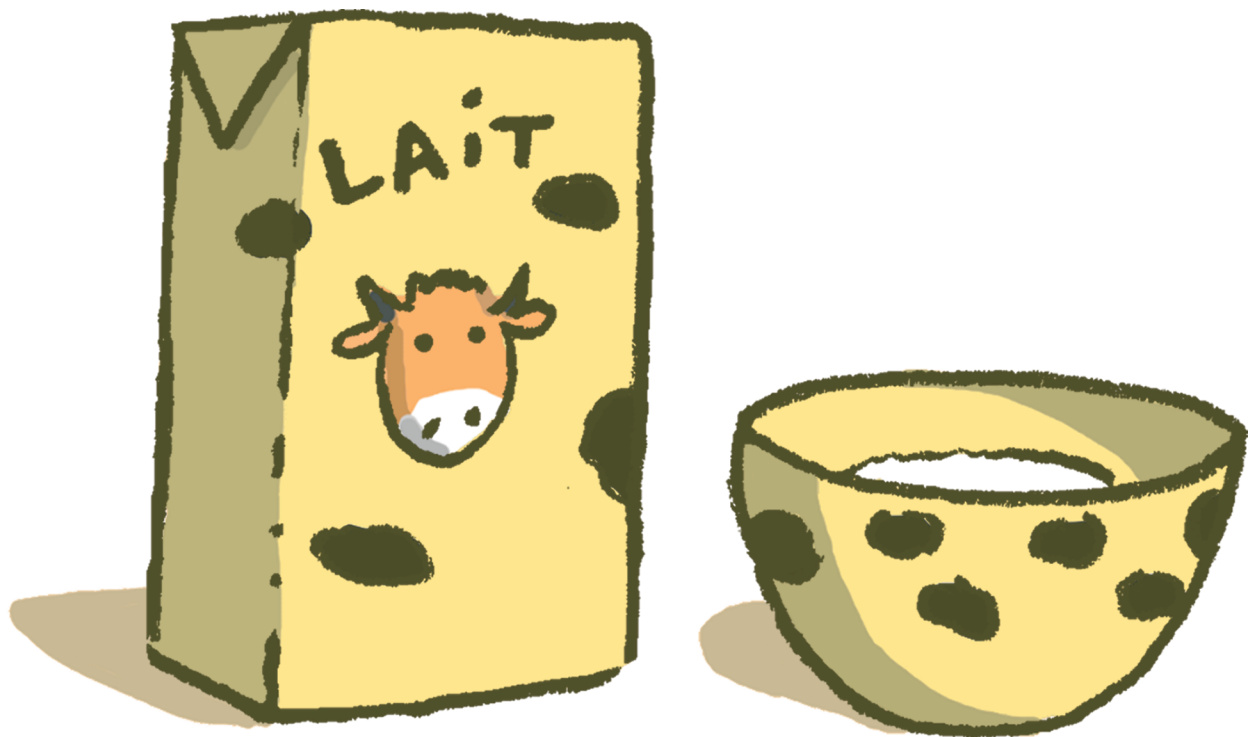
la tartine au chocolat



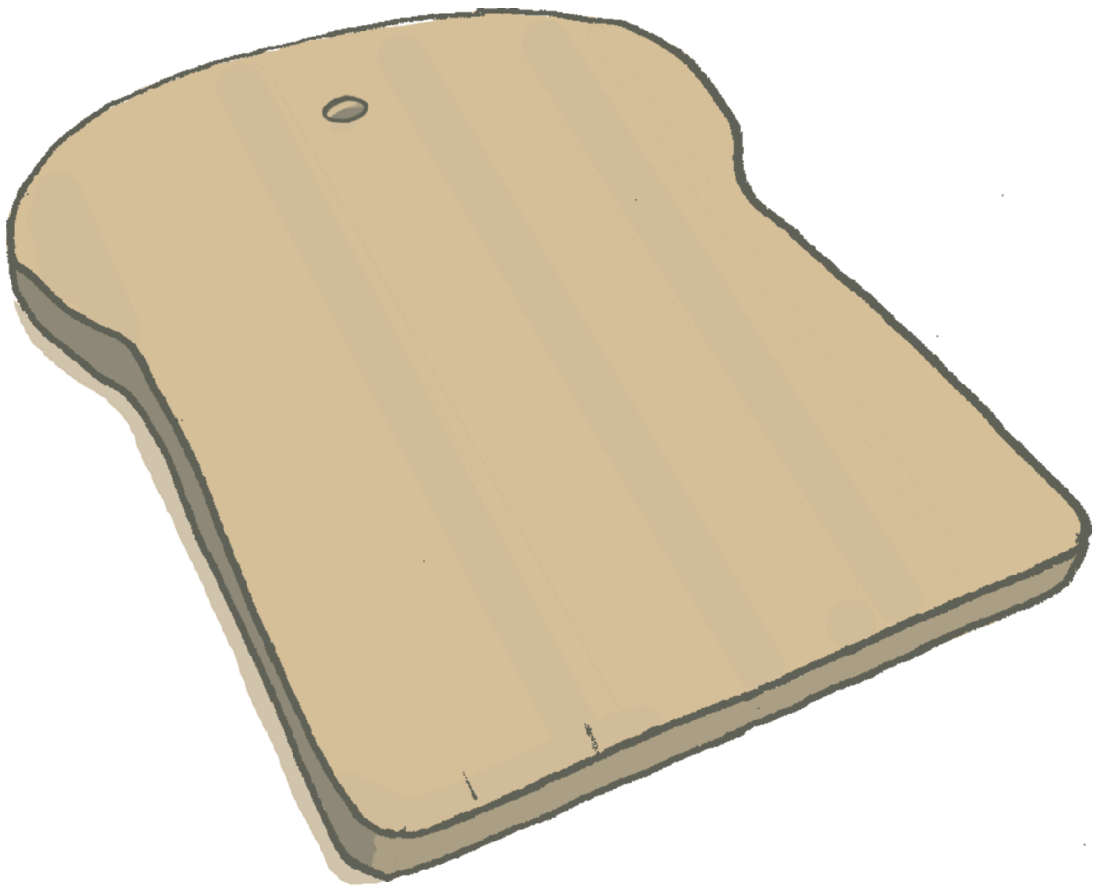
un croissant



un pot de confiture de cerise



la boîte de lait et le bol

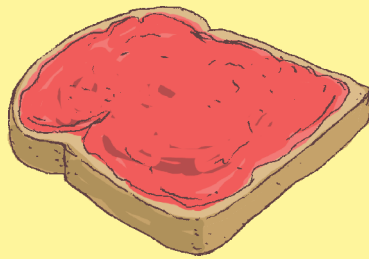


la planche à pain

Complément : Te souviens-tu des mots de l'année passée ?



un verre



la tartine à la confiture



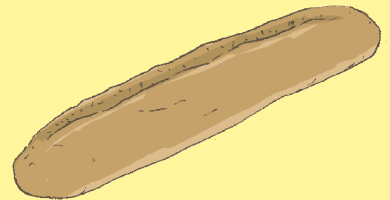
un verre de jus d'orange



une tasse



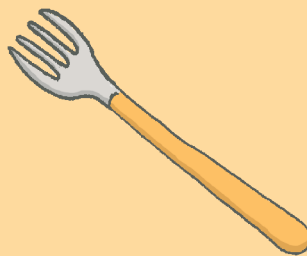
un pot



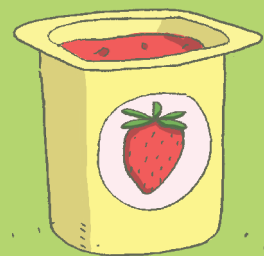
la baguette



la cuillère



la fourchette



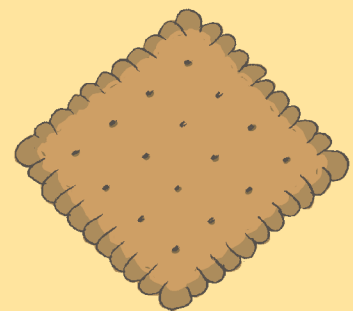
le yaourt à la fraise



un bol



le pot de confiture de fraise



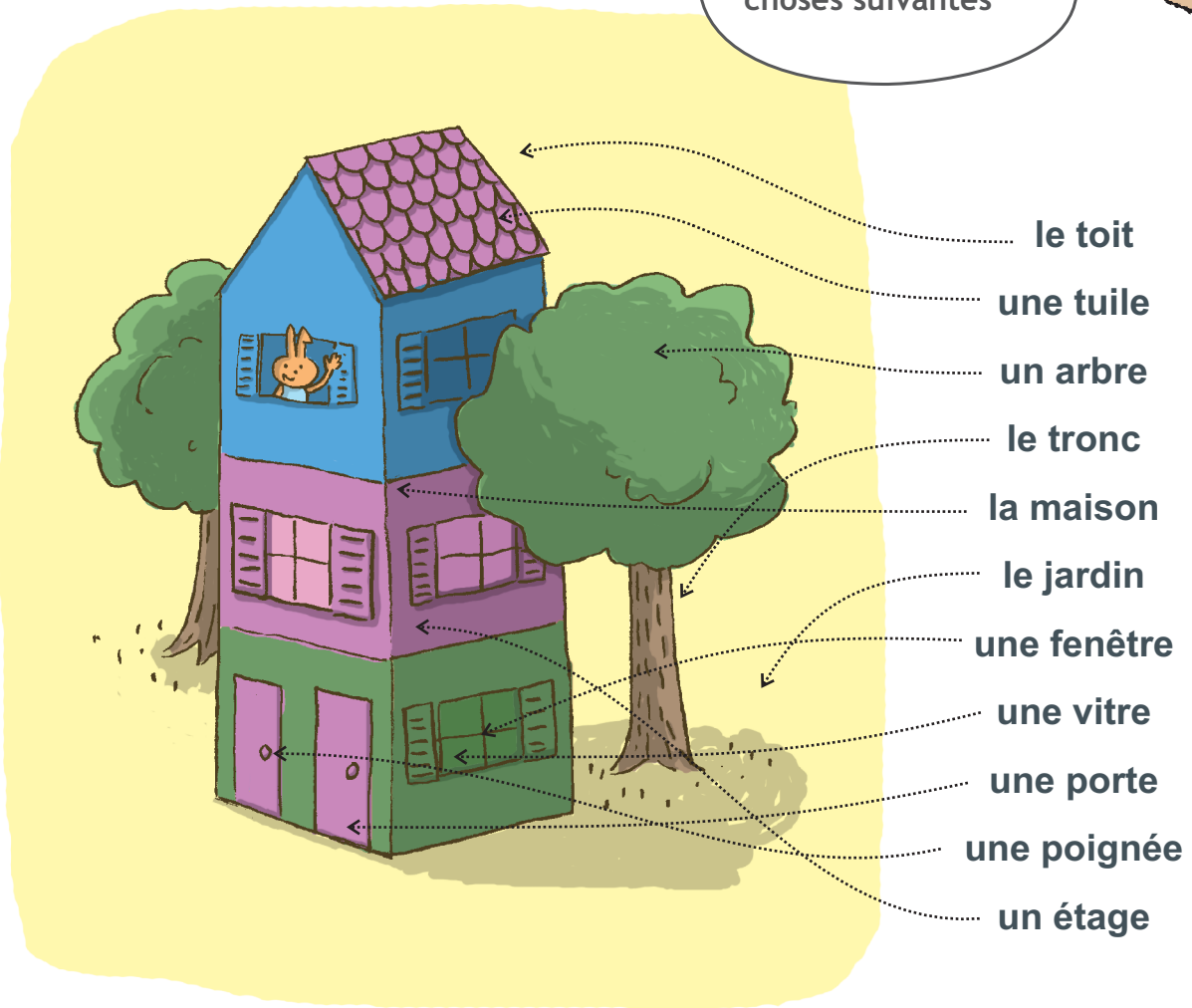
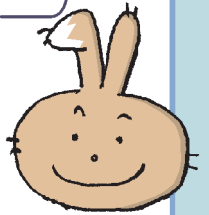
le biscuit

Activité 2 : La maison de Polo le Lapin

- 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 et sociaux de l'enfant

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

“ Montre les
choses suivantes “



L'enfant est parvenu à
identifier et à montrer
sur le dessin moins de
la moitié des éléments



L'enfant est parvenu à
identifier et à montrer
sur le dessin plus de la
moitié des éléments



L'enfant est parvenu à
identifier et à montrer
sur le dessin la totalité
des éléments

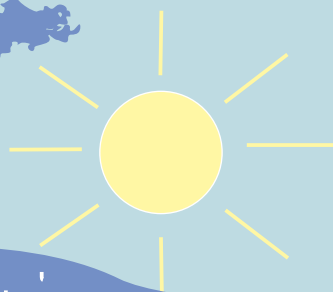
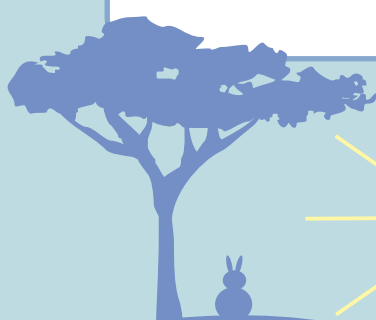
Activité 2 : La maison de Polo le Lapin

Principe

L'enfant est amené, à travers les mots, à dépasser la perception synthétique qu'il a d'une image pour en concevoir le contenu de manière analytique. Il apprend en effet à identifier puis à nommer les différentes composantes d'un objet global et à discerner, en les associant à un mot, les différentes parties de ce qui lui est d'abord apparu comme un tout.

Procédé

L'enseignant montre aux élèves le dessin représentant « la maison de Polo ». Il désigne différents éléments de l'ensemble en les identifiant par le mot précis (Polo, vitre, toit, arbre, fenêtre, porte - 3 ans - volets, vitre, tronc - 4 ans - poignée, étage, tuile - 5 ans-). Il demande alors à chaque enfant, en tenant compte de son âge et du niveau de performance lexical qui y est associé, de venir à tour de rôle montrer sur le dessin l'objet correspondant au mot prononcé. Lorsque la réponse est correcte, l'enfant répète lui-même le mot et montre à l'ensemble de la classe l'élément du dessin auquel il fait référence. Si la réponse n'est pas bonne, l'enseignant corrige et demande à l'élève de désigner Polo le Lapin sur le dessin. Il répète ensuite la question jusqu'à ce que l'enfant donne la bonne réponse et puisse, lui aussi, montrer à l'ensemble de la classe ce que le mot désigne.





le toit
une tuile
un arbre
le tronc

la maison
le jardin
une fenêtre
une vitre

une porte
une poignée
un étage

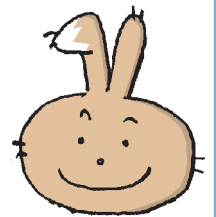
Activité 3 : Invente une histoire avec Polo

- Stimule la performance/compétence lexicale et discursive de l'enfant
- Vise le langage comme instrument de représentation du monde et 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

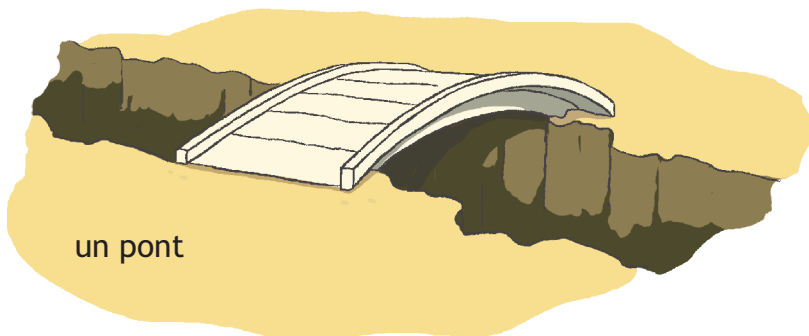
Je peux utiliser des mots précis pour dire ce que je vois.
Je prends la parole devant le groupe.



un vélo



“ Raconte une histoire à partir des dessins suivants “



un pont



une forêt

L'enfant est parvenu à identifier les objets représentés



L'enfant est parvenu à identifier les objets représentés et à intégrer au moins l'un d'entre eux dans l'histoire qu'il a racontée



L'enfant est parvenu à identifier l'ensemble des objets représentés et à les intégrer en les associant dans l'histoire qu'il a racontée

Activité 3 : Invente une histoire avec Polo

Principe

L'enfant est amené, à partir d'une image (3 ans) ou de plusieurs images qu'il associe (4 ans - 5 ans), à raconter une histoire. Il apprend ainsi non seulement à nommer l'objet mais aussi à en intégrer la signification dans un contexte qui lui donne du sens.

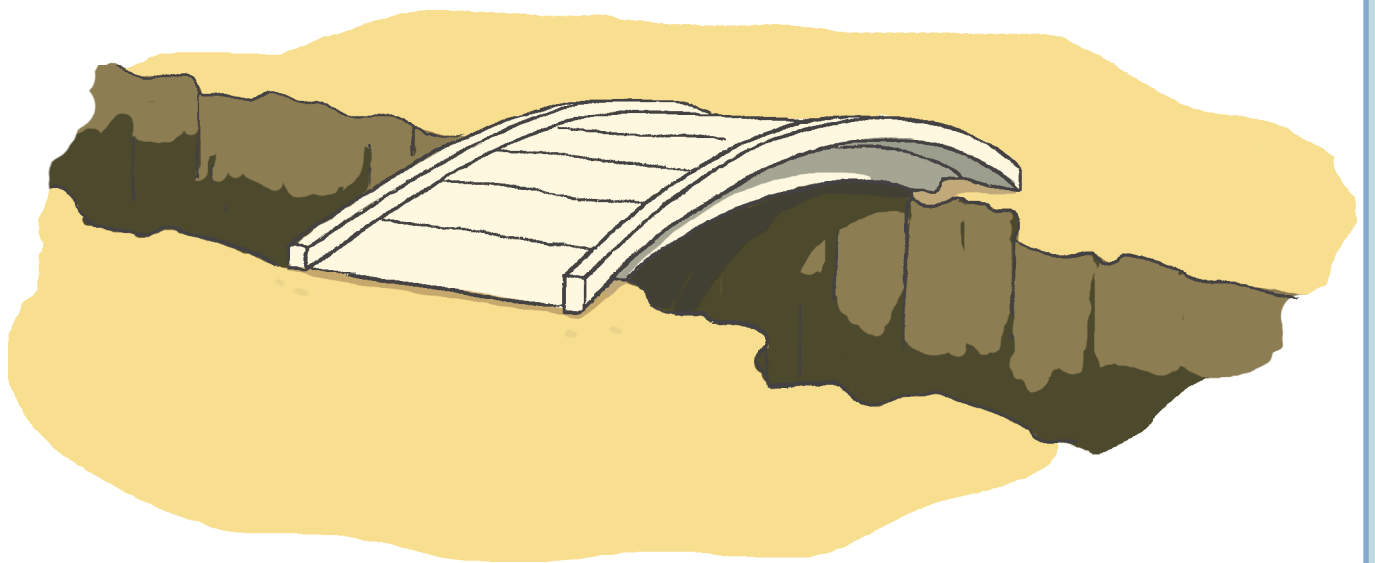
Procédé

L'enseignant montre aux élèves un dessin représentant un ou plusieurs objet(s). Il demande à un enfant de raconter aux autres, rassemblés autour de l'image, une « histoire avec Polo » dans laquelle interviennent les différents éléments représentés. L'enseignant stimule la poursuite du récit en posant des questions à l'enfant puis reprend lui-même l'histoire en structurant éventuellement davantage le contenu narratif pour le rendre intelligible par l'ensemble du groupe.





un vélo



un pont



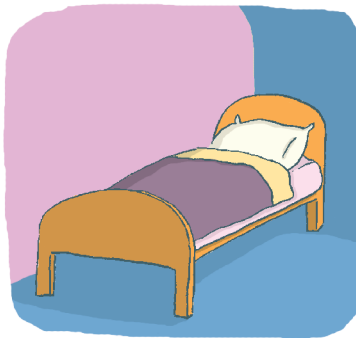
une forêt

Activité 4 : A quoi sert...

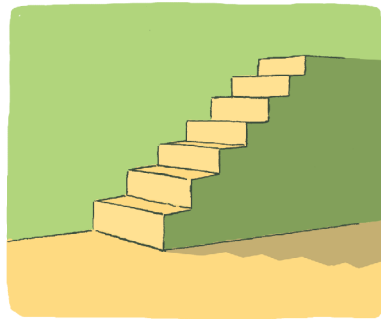
- Stimule la performance/compétence lexicale de l'enfant
- Vise le langage comme instrument de représentation du monde
- Se réalise partiellement à l'école et à la maison (activité scolaire et domestique)
- Met en jeu les besoins cognitifs de l'enfant

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

A quoi servent les 6 objets suivants ?



le lit



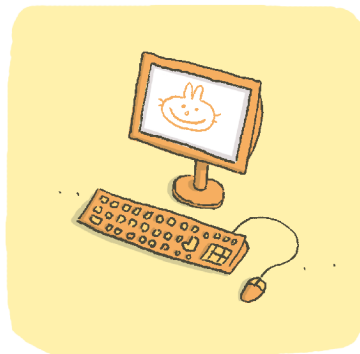
l'escalier



la cuisine



la chaise



l'ordinateur



la radio

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 4 : 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.

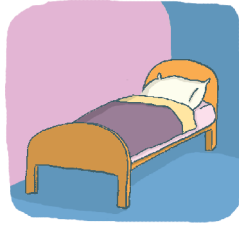
Procédé

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.



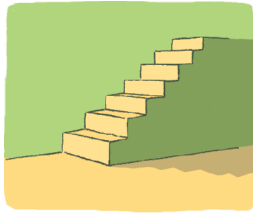
Activité 4 : A quoi sert... Quelques exemples



Un lit sert à :

dormir
se reposer
s'allonger pour lire un livre

...



L'escalier sert à :

monter à l'étage
descendre

...



La cuisine sert à :

cuisiner / préparer le dîner, le souper
manger
discuter

...



Une chaise sert à :

s'asseoir
se reposer
lire un livre

...



Un ordinateur sert à :

travailler
apprendre
jouer

...



La radio sert à :

écouter de la musique
connaître les informations (s'informer)
se divertir

...