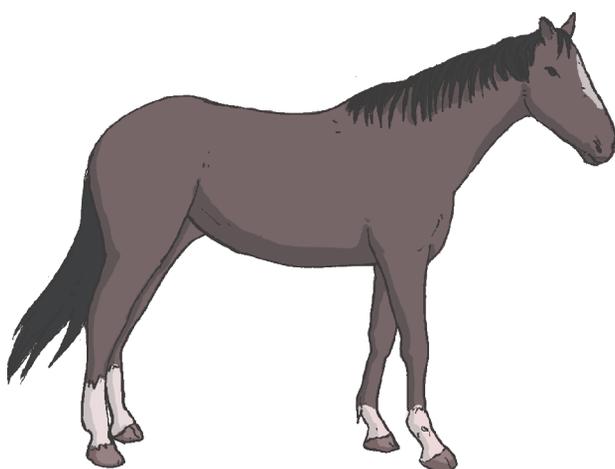
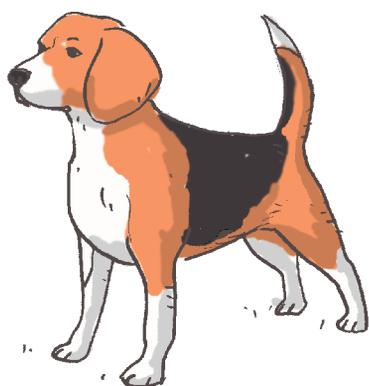


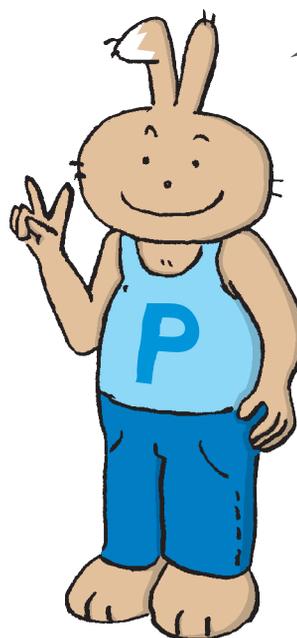
## Activité 1 : Le dessin à reconnaître, les animaux (variante 1 ou 2)

- 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 animaux,  
dis ce que c’est ”



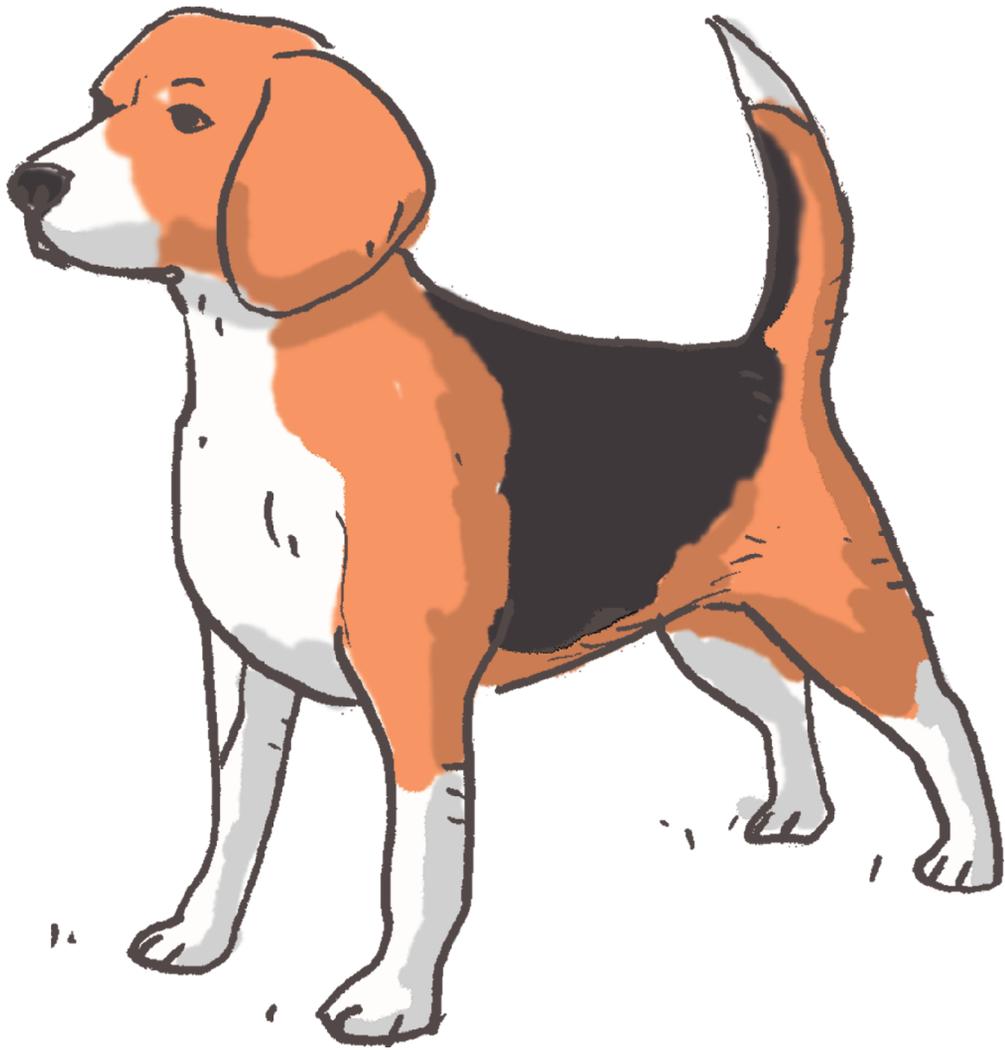
L'enfant a utilisé le  
mot précis pour  
désigner moins de la  
moitié des objets  
représentés.



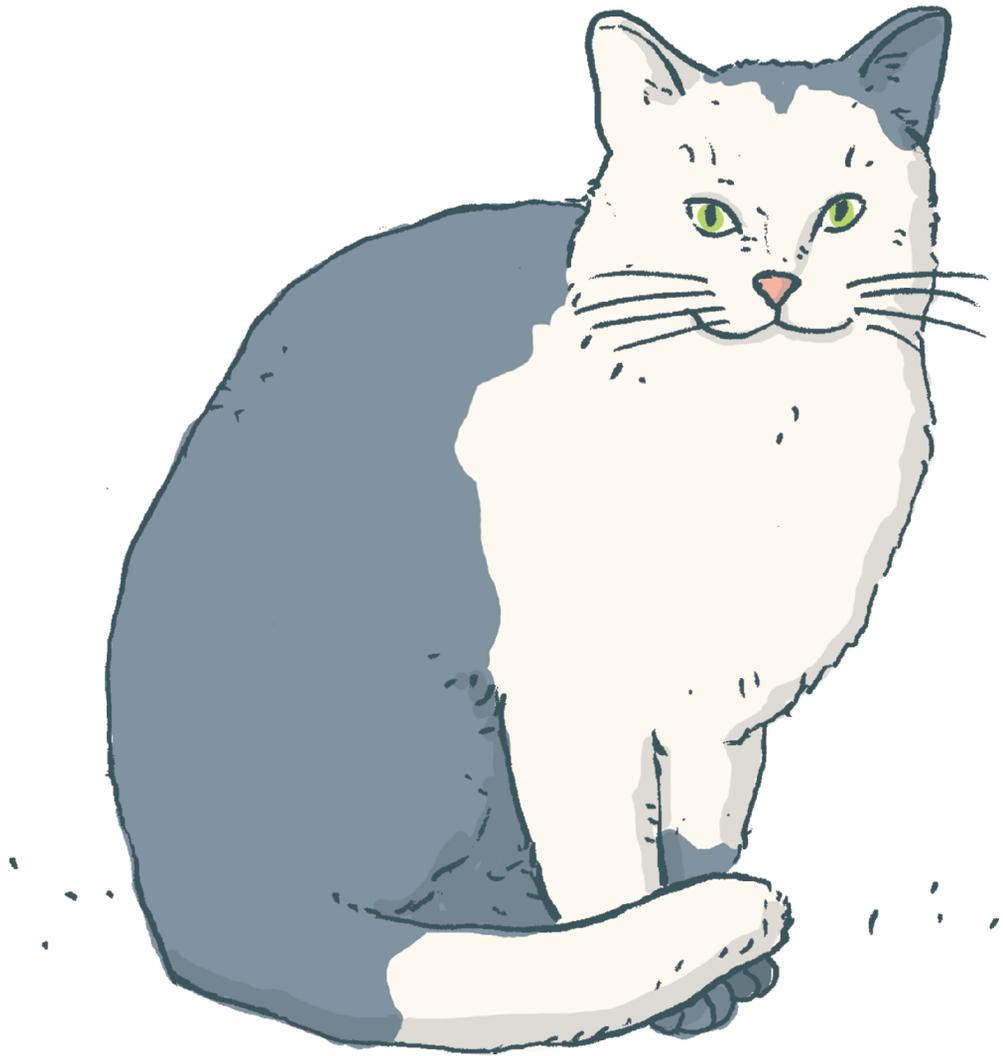
L'enfant a utilisé le  
mot précis pour  
désigner plus de la  
moitié des objets  
représentés.



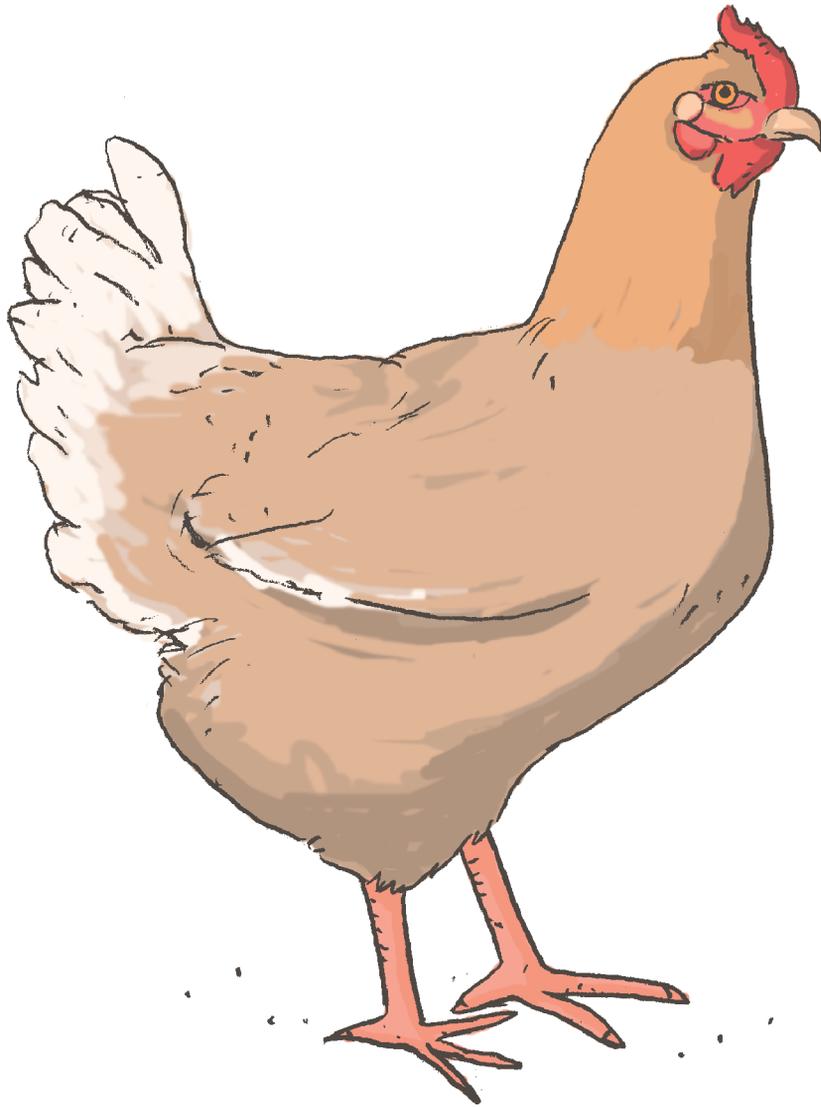
L'enfant a utilisé  
le mot précis  
pour désigner la  
totalité des objets  
représentés.



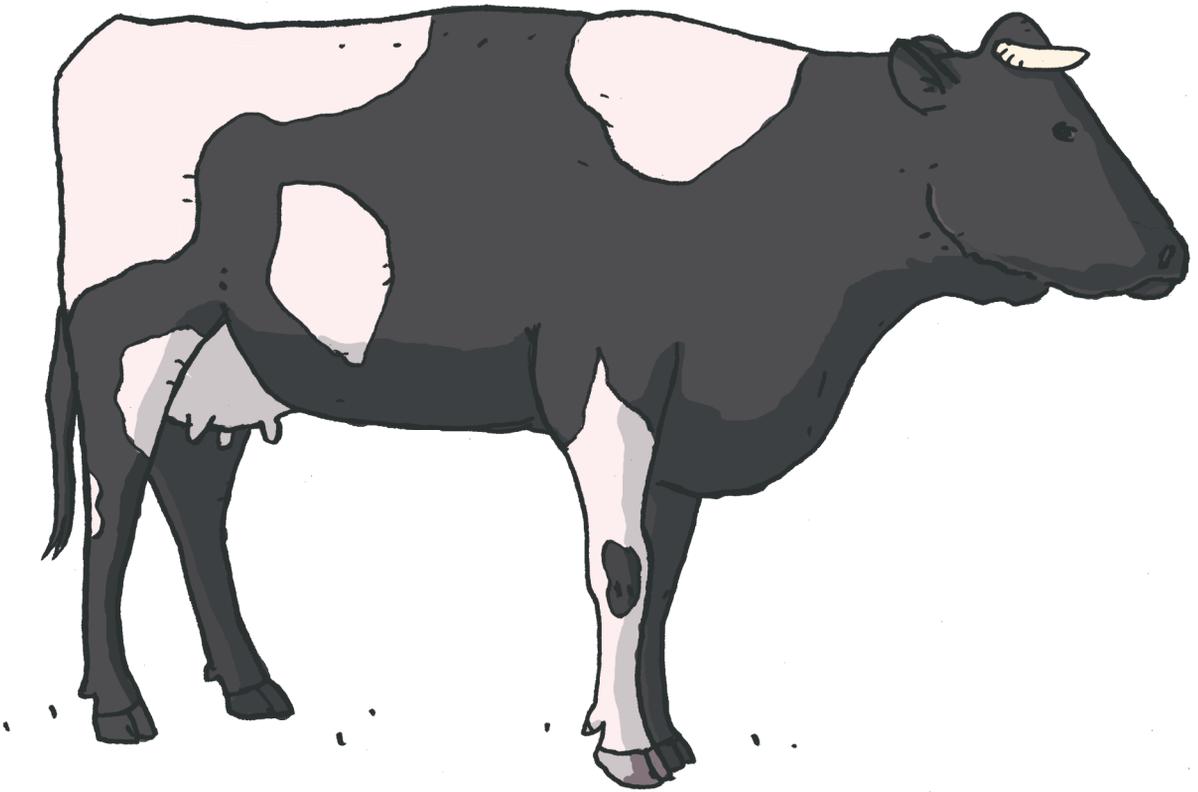
le chien



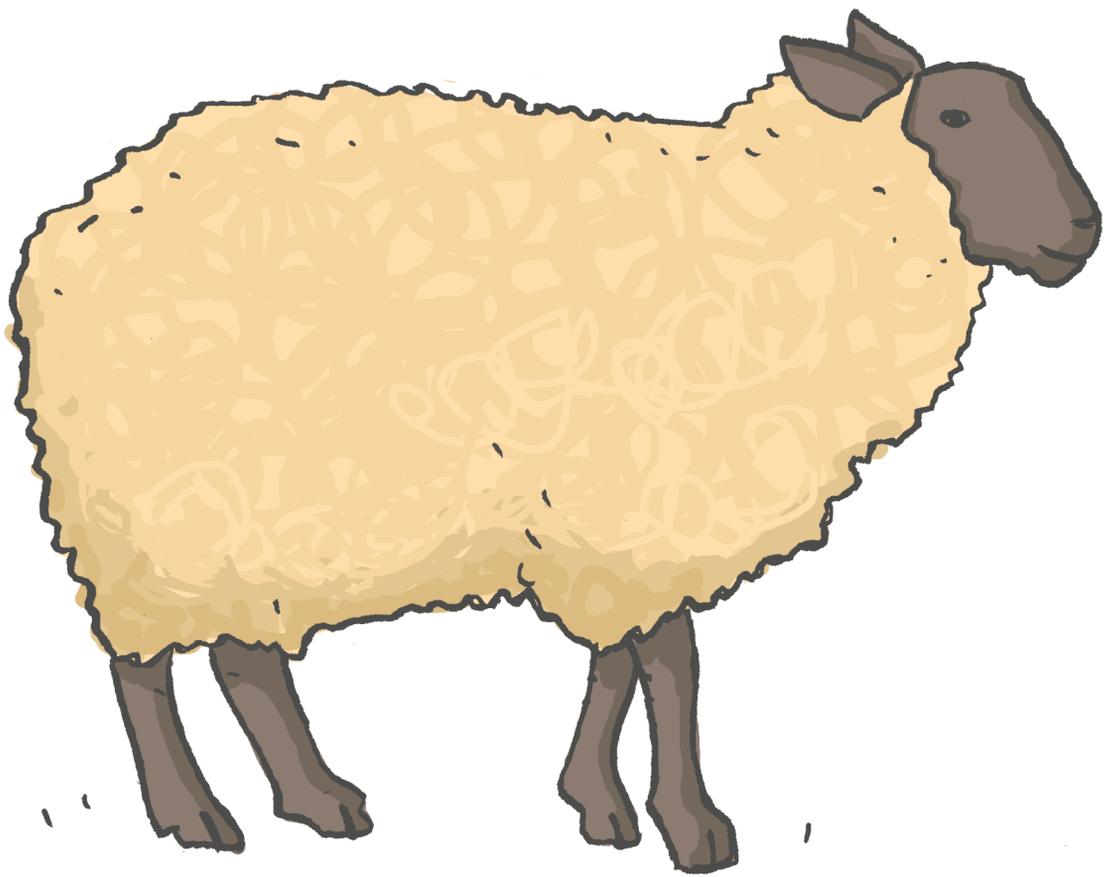
le chat



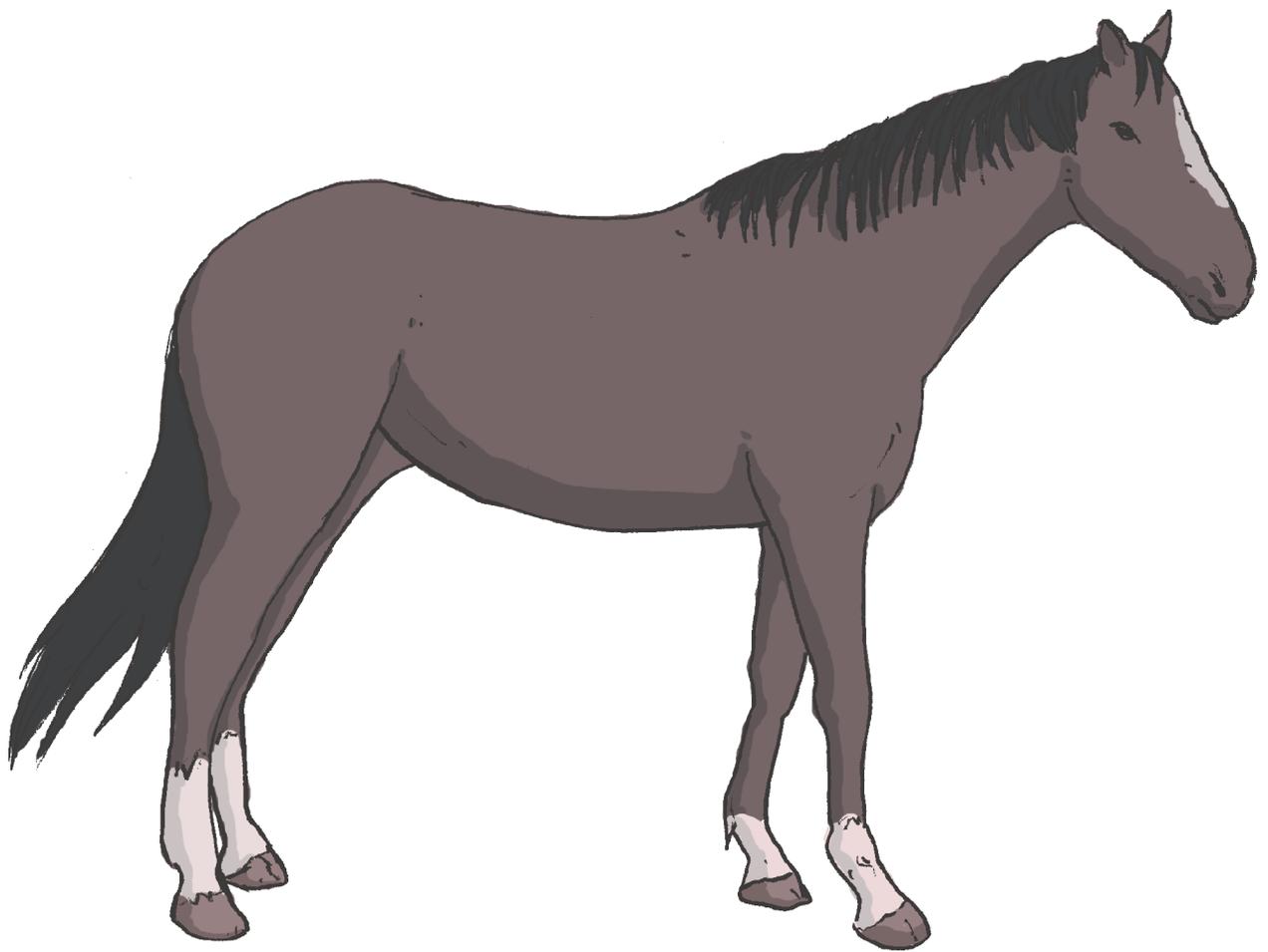
la poule



la vache



le mouton



le cheval

## Activité 2 : Qui est-ce qui ?

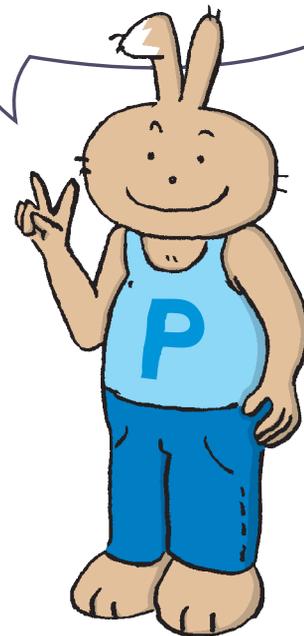
Stimule la performance/compétence lexicale et syntaxique de l'enfant  
Vise le langage comme instrument de représentation du monde et comme  
objet d'observation.

Nécessite la collaboration parentale  
Met en jeu les besoins cognitifs

Je peux utiliser des  
adjectifs et les  
associer à des noms

“ Les adjectifs servent  
à habiller les mots. Pour cela  
ils se collent le plus souvent à eux.  
Trouve un nom qui peut être collé  
auprès de chacun des adjectifs “

# surgelé



L'enfant a utilisé  
des noms sans  
les associer aux  
adjectifs



L'enfant a utilisé au  
moins un nom qu'il a  
pu associer à l'adjectif  
sans se soucier du  
sens



L'enfant a utilisé au  
moins un nom qu'il a  
pu associer à l'adjectif  
en donnant un sens à  
l'association des deux  
termes

## **Activité 2 : Qui est-ce qui ?**

### Principe

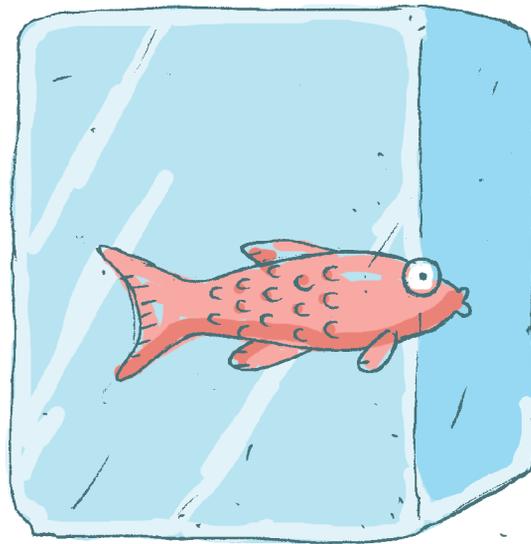
L'enfant est invité à associer à l'adjectif un ou plusieurs mots représentant des noms ou des objets qu'ils sont susceptibles de déterminer. L'attention de l'enfant doit porter à la fois sur le lien syntaxique et sur le lien sémantique qui s'établit entre les deux termes

### Procédé

Les enfants sont rassemblés autour de l'enseignant. Celui-ci leur lit le texte consacré au zoo de Polo. Il s'arrête à chaque adjectif inscrit en gras. Pour chacun d'eux, il en montre sur une fiche ou inscrit au tableau la représentation écrite. Il pose ensuite une des questions suivantes à l'ensemble du groupe : « « Qu'est ce qui est... (Adj.) ? », « Qui est ce qui est... (Adj.)? », « Qu'est ce qui peut être... (Adj.) ? », « Qui est ce qui peut être... (Adj.) ? » ». Pour chaque suggestion, l'enseignant renvoie au groupe la question : « Un ... (Nom), peut il bien être ... (Adj.) ? » En cas de réponse positive, l'enseignant pose ensuite le mot choisis devant ou derrière l'adjectif qui peut alors « habiller » le nom. Les enfants sont alors incités, après avoir été invités à imaginer l'objet ou le nom tel qu'il est associé à l'adjectif. (Quelqu'un pourrait me dire à quoi ressemble un (nom) + (adjectif) ?)



**Activité 2** : Qui est-ce qui ? Quelques exemples



Qui est-ce qui est surgelé(e) ?

*Le poisson*

*La pizza*

*Le dîner de papa*

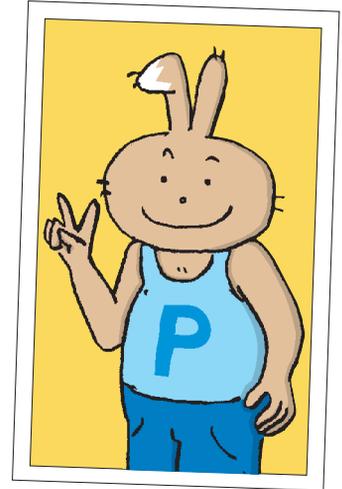
...

Polo le lapin est tout petit

Et moi je le trouve très gentil

Polo le lapin n'est pas bien grand

Quand je le vois je suis très content

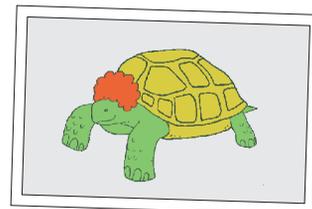
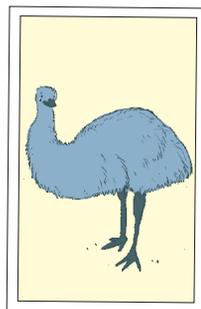
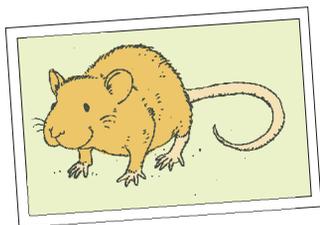


Polo le lapin m'apprend des mots nouveaux

Que je découvre dans mon livre bien au chaud

Sur chaque page Polo le lapin montre des images

Quand je les regarde je suis très sage



### Activité 3 : Dessiné, c'est gagné

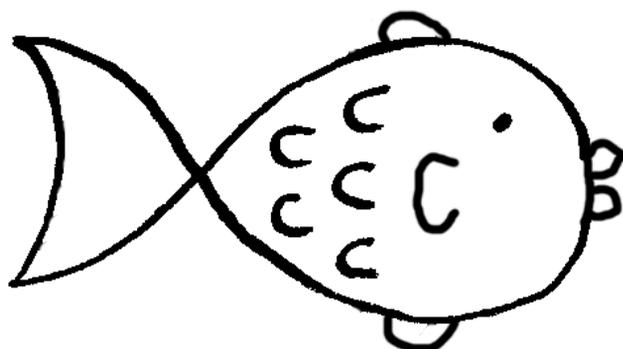
- > Stimule la performance/compétence lexicale et syntaxique de l'enfant ainsi que sa performance/compétence au niveau de la production langagière
- > Vise le langage comme instrument de représentation du monde et comme instrument de communication.
- > Nécessite l'implication parentale
- > Met en jeu les besoins cognitifs et sociaux

Je peux utiliser des mots précis pour dire ce que je vois.

Je prends la parole devant le groupe

Je parle avec des phrases complexes

“ Dessine ce que tu vois sur l'image, tes copains essayent de deviner en posant des questions “



le poisson



L'enfant a utilisé des mots simplifiés pour désigner et utilise des mots-phrases ou des phrases à deux mots pour questionner



L'enfant a utilisé des mots précis pour désigner et utilise des phrases simples et bien construites pour questionner



L'enfant a utilisé des mots précis pour désigner et utilise des phrases complexes pour questionner

### **Activité 3 : Dessiné, c'est gagné**

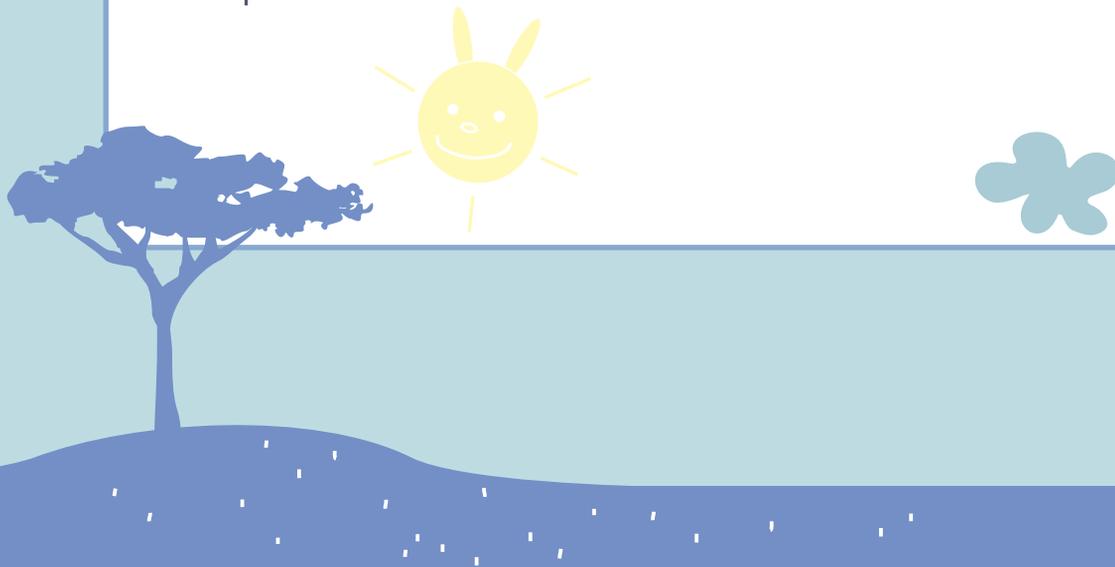
#### *Principe*

A partir de la fiche qu'il a choisie, l'enfant est invité à dessiner l'objet ou l'animal représenté au tableau ou sur une feuille. Le dessin terminé, le groupe classe énonce le nom de l'objet ou de l'animal en question. L'enfant est également invité à pratiquer l'activité à la maison avec un parent.

#### *Procédé*

L'enseignant prépare une série de fiches représentant des images articulées autour d'un champ sémantique (les animaux, les aliments, les vêtements). L'enfant appelé au tableau choisit une fiche. Il dit à l'oreille de l'enseignant ce qui y est représenté, le dessine ensuite sur le tableau pour amener les autres qui se sont regroupés en cercle autour de lui à deviner. L'enseignant doit veiller à rappeler régulièrement à l'enfant qu'il ne peut pas nommer lui-même l'objet dessiné et ne peut répondre que par « oui » ou par « non » aux questions qui lui sont posées. L'enfant qui parvient à nommer précisément l'objet ou l'animal représenté peut à son tour choisir une fiche et devenir le dessinateur.

Dans la version « famille », les enfants reprennent à leur domicile un des jeux de carte thématique. Les parents qui jouent avec l'enfant veillent à alterner les rôles en lui proposant de deviner le dessin qu'ils réalisent et de devenir lui-même dessinateur. L'enfant est ainsi tour à tour mis en position de questionner et de répondre.



► **Fiches enseignants.** Fiche 3c : Dessiné c'est gagné.

