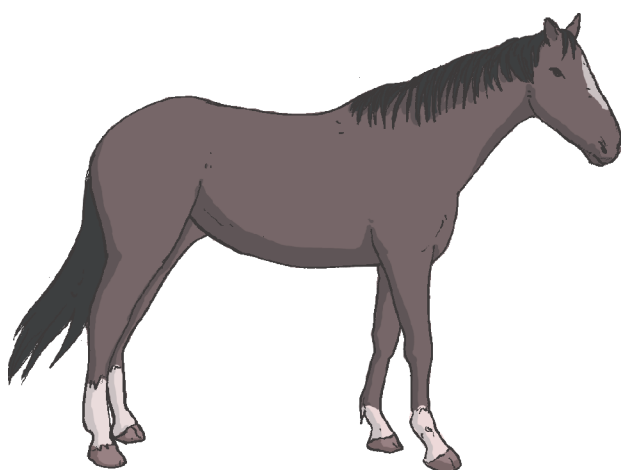


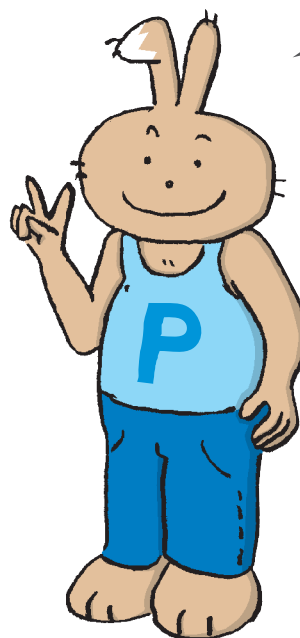
Activité 1 : Le dessin à reconnaître, les animaux (variante 1 ou 2)

- 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 “



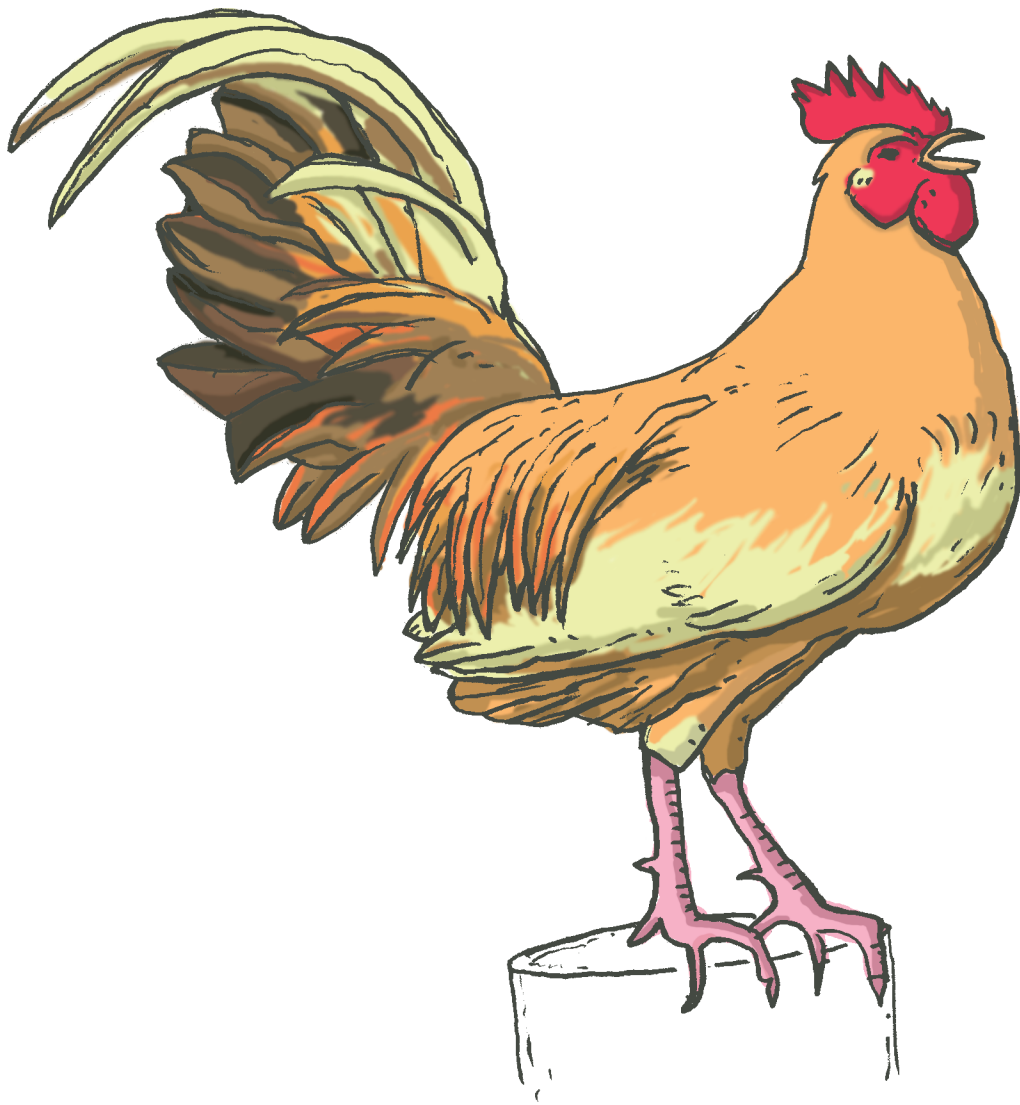
L'enfant a utilisé le
mot précis pour
désigner moins de la
moitié des objets
représentés.



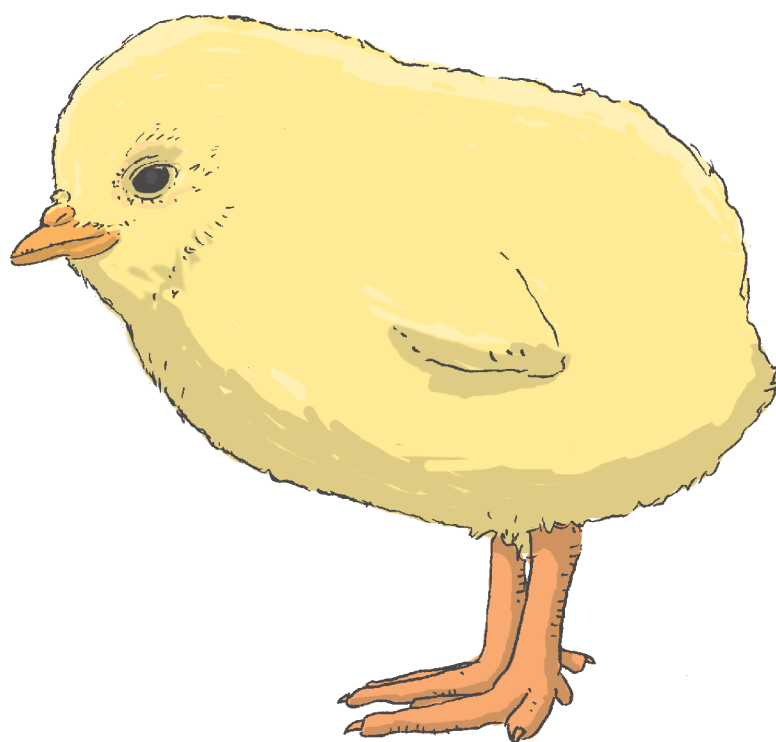
L'enfant a utilisé le
mot précis pour
désigner plus de la
moitié des objets
représentés.



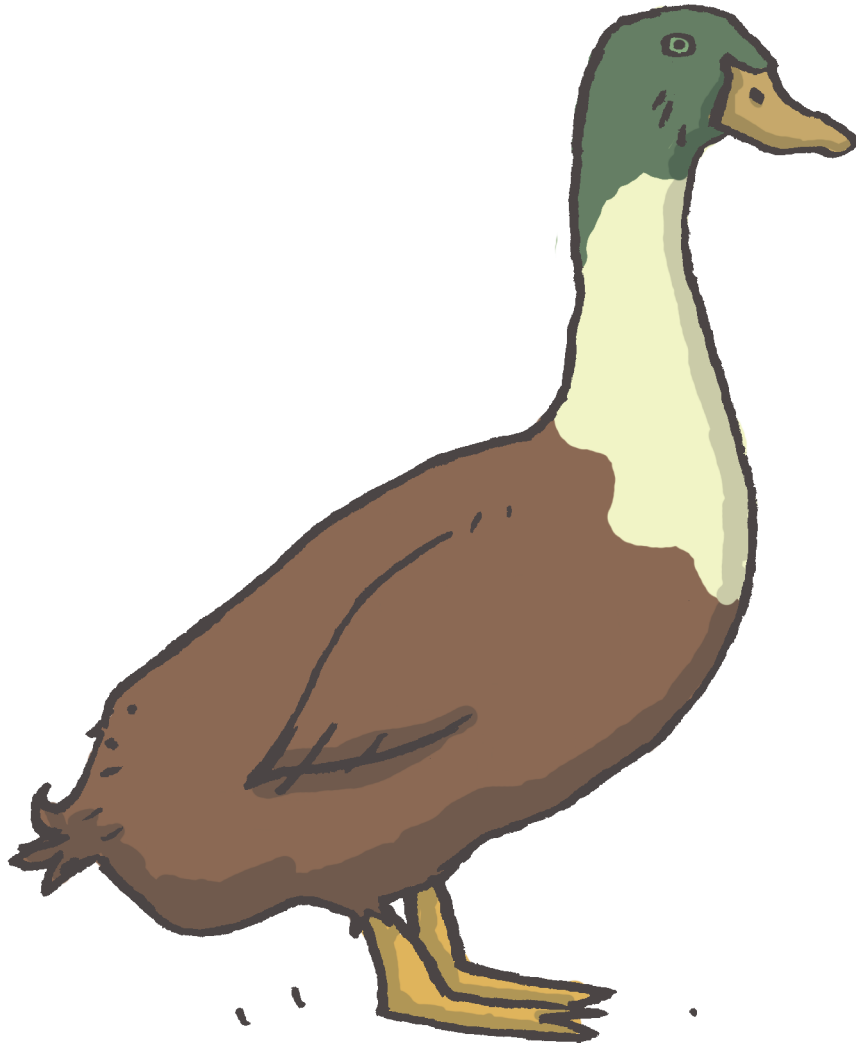
L'enfant a utilisé
le mot précis
pour désigner la
totalité des objets
représentés.



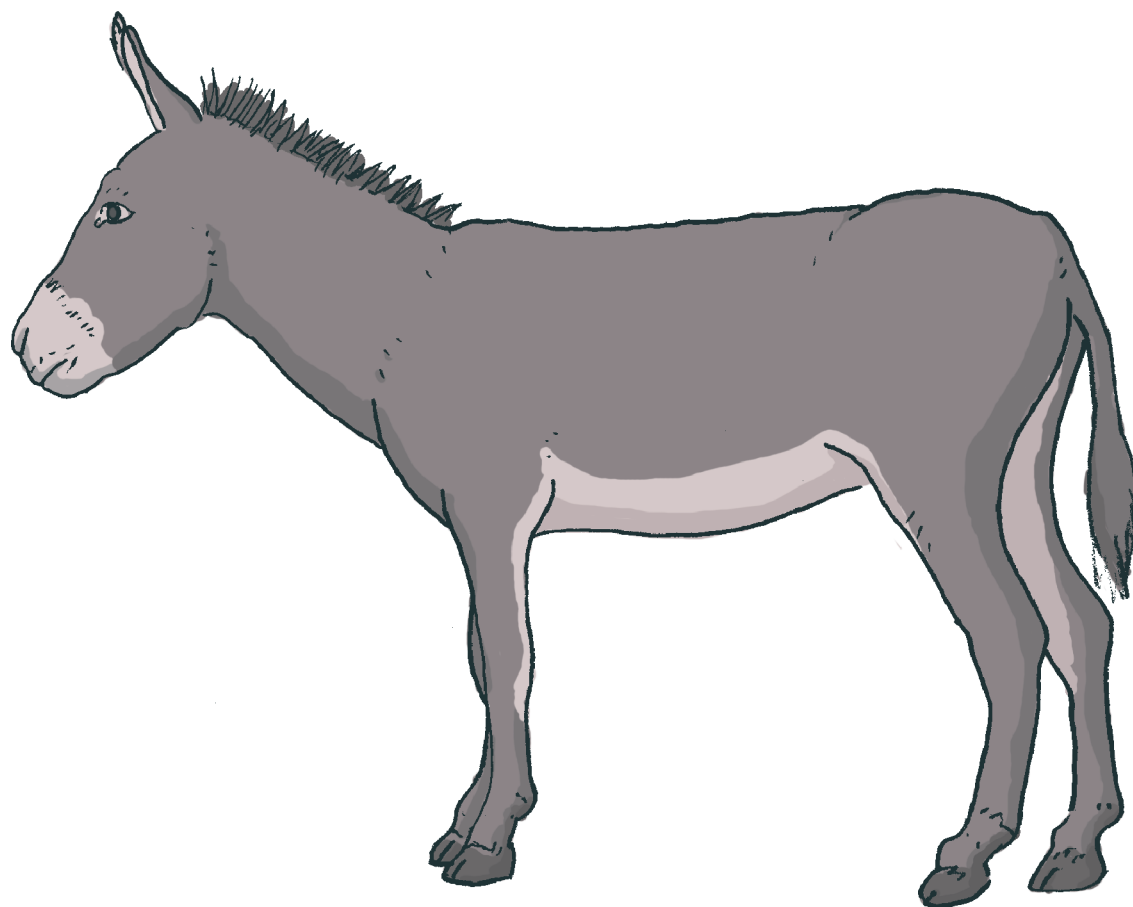
le coq



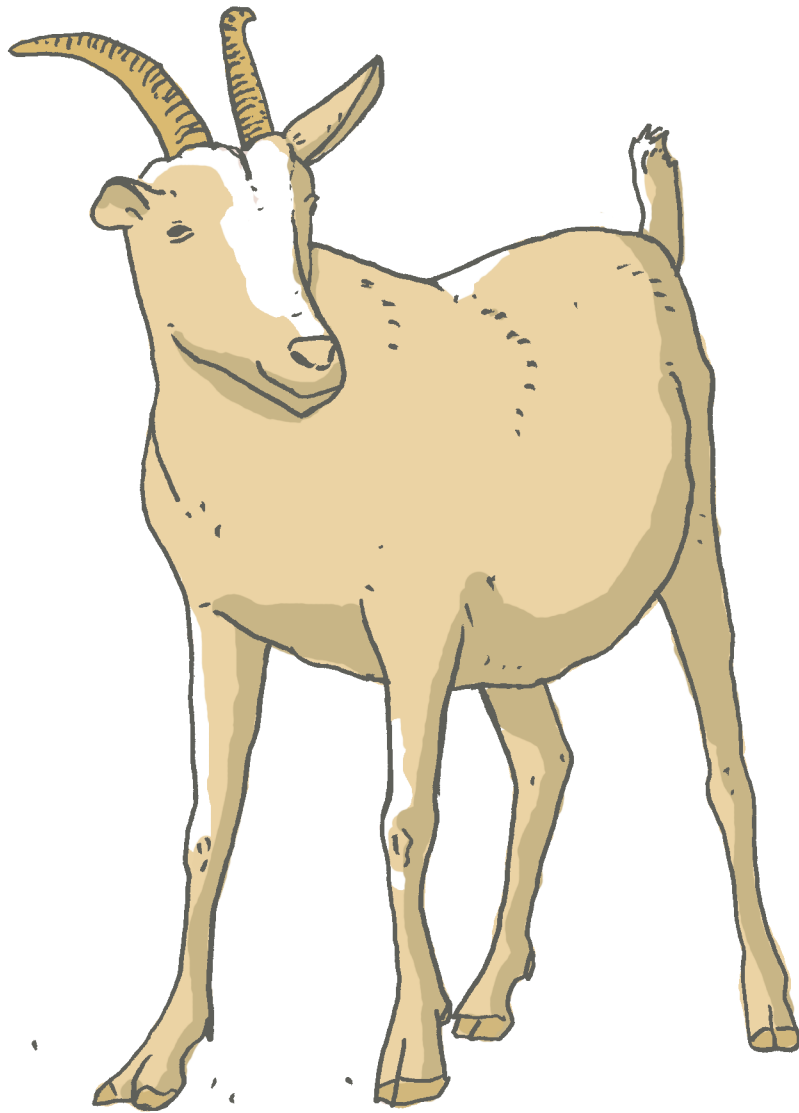
le poussin



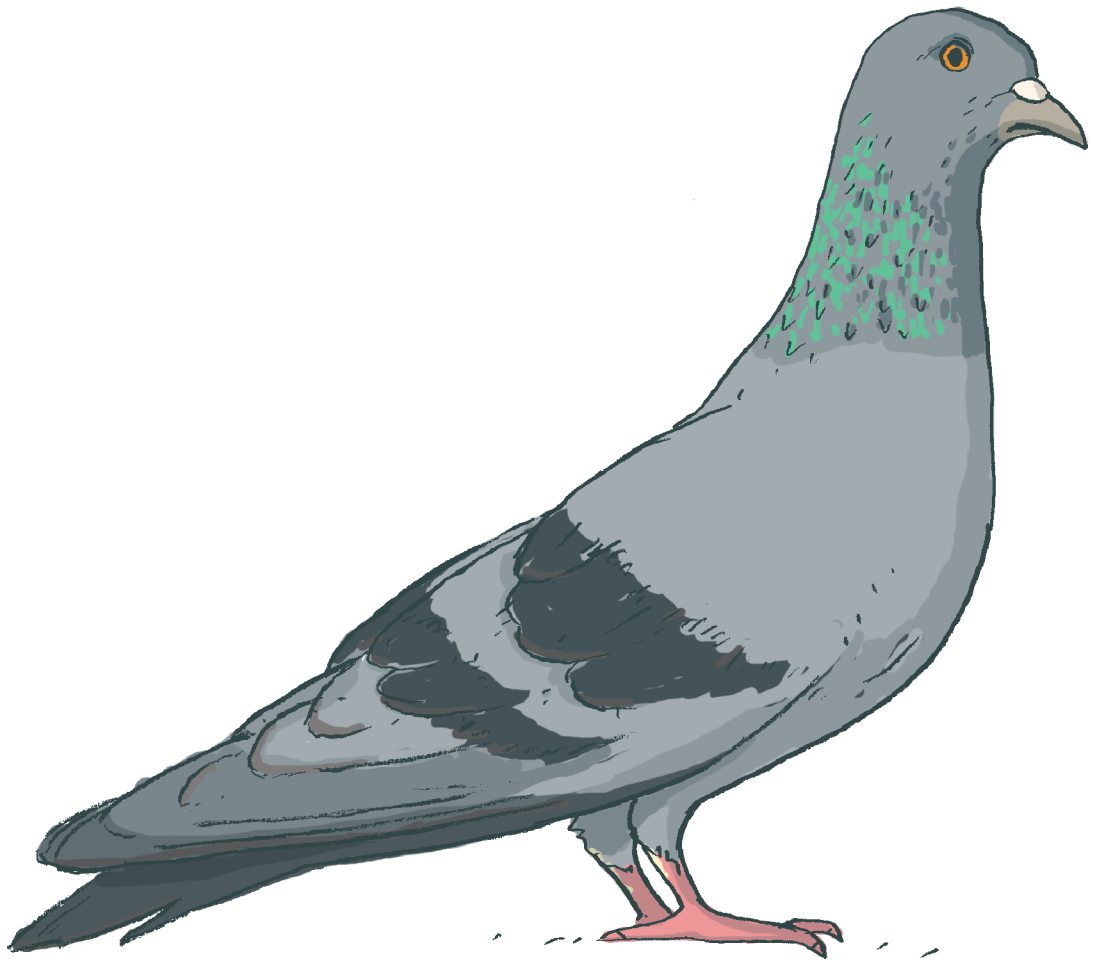
le canard



l'âne

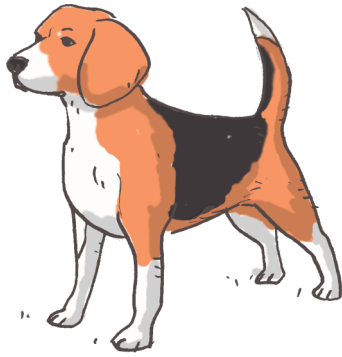


la chèvre



le pigeon

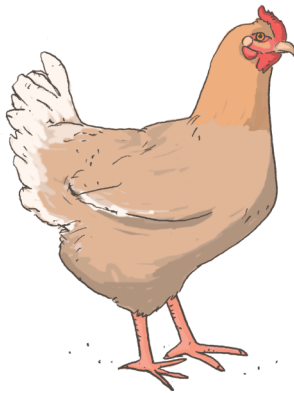
Te souviens-tu des animaux de l'année passée ?



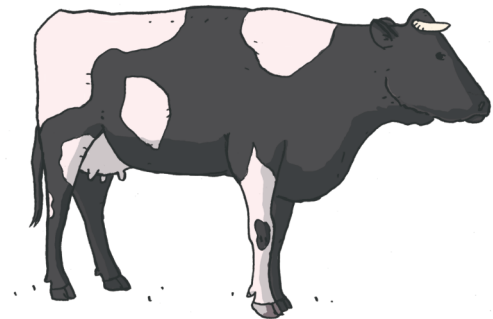
le chien



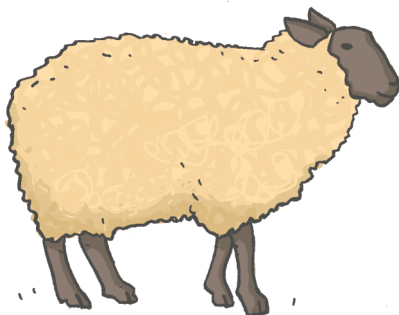
le chat



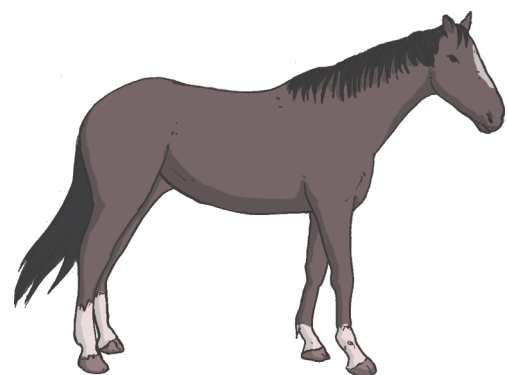
la poule



une vache



un mouton



le cheval

Activité 2 : Décris l'image

- 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

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



L'enfant est parvenu à identifier et à montrer sur le dessin moins de six éléments.



L'enfant est parvenu à identifier et à montrer sur le dessin entre six et dix éléments.



L'enfant est parvenu à identifier et à montrer sur le dessin plus de dix éléments.



Activité 2 : Décris l'image

Principe

L'activité « image à décrire » permet à l'enfant de passer d'une perception synthétique de l'image par laquelle il conçoit le contenu dans sa globalité à une perspective analytique qui l'amène à examiner les différents détails qui composent l'ensemble.

En décrivant ce qu'il voit, l'enfant apprend à mettre des mots sur les représentations imagées qui lui sont données de la réalité. Par le contenu narratif, l'enfant tend progressivement à mettre en lien les différents éléments observés pour les intégrer dans un ensemble cohérent.

Procédé

L'image est montrée à l'ensemble de la classe et les enfants évoquent, à tour de rôle, ce qu'ils y voient tout en se montrant attentifs à ce que les autres ont pu observer. Dans la mesure des possibilités et en tenant compte des données recueillies, les observations sont intégrées par l'enseignant dans une histoire qui reprend les différents éléments rapportés par les enfants dans un contenu cohérent.



► Fiches enseignants. Fiche 2c : Décris l'image



As-tu remarqué ?

les animaux
Polo le Lapin
les nuages
la neige

le soleil
une montagne
une maison
les fleurs
les arbres

l'éléphant
une girafe
le singe
l'oiseau
un lion

Activité 3 : 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

surgelé

touffu

“ 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 “



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 3 : Qui est-ce qui ?

Principe

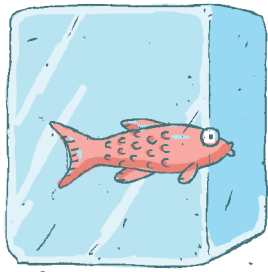
L'enfant est invité à associer à l'adjectif un ou plusieurs mots représentant des noms ou des objets qu'ils sont susceptibles de déterminer. L'attention de l'enfant doit porter à la fois sur le lien syntaxique et sur le lien sémantique qui s'établit entre les deux termes

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 3 : Qui est-ce qui ? Quelques exemples



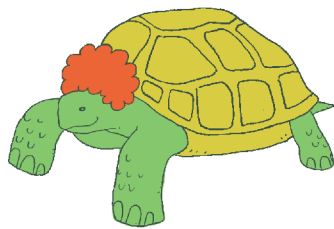
Qui est-ce qui est surgelé(e) ?

Le poisson

La pizza

Le dîner de papa

...



Qui est-ce qui est touffu(e) ?

La pelouse

La forêt

Le tapis

La tortue(?)

...

Quand il s'agit d'être amusant,

Polo le lapin répond toujours présent.

Quand il s'agit de faire des noms avec des sons,

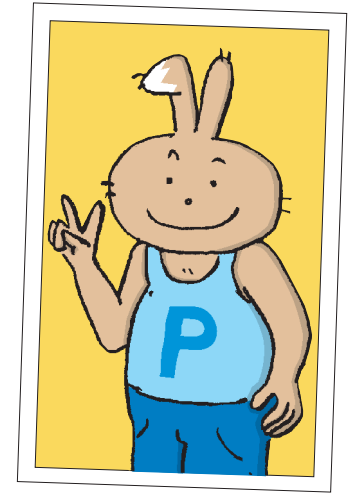
Polo le lapin est toujours très bon.

Alors il accourt sans être prudent

car il sait que c'est important

de connaître tous les mots

qui désignent ce qui lui paraît beau.



Il me montre des choses, grosses, minces, grandes, petites, lisses
ou rugueuses en riant comme un fou.

Il dessine des tas d'objets, les mets en bas, en haut, au chaud, au
froid, nulle part et partout.

Il se sert de machins ronds ou carrés, anciens ou nouveaux,
parfois durs, parfois mous, un peu pointus ou même tordus peu
importe après tout.

L'important pour lui c'est de les appeler par leur nom.

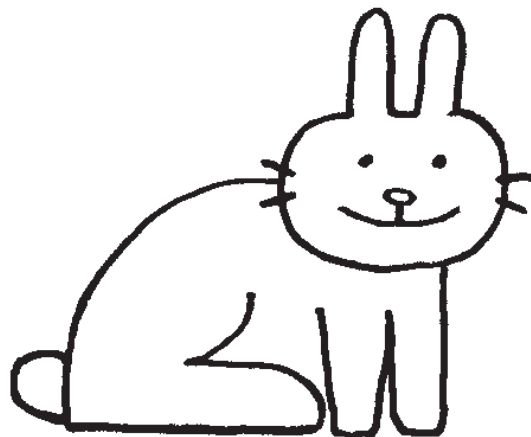
Et pour les nommer avec moi, c'est sûr il se fera tout mignon.

Activité 4 : Dessiné, c'est gagné

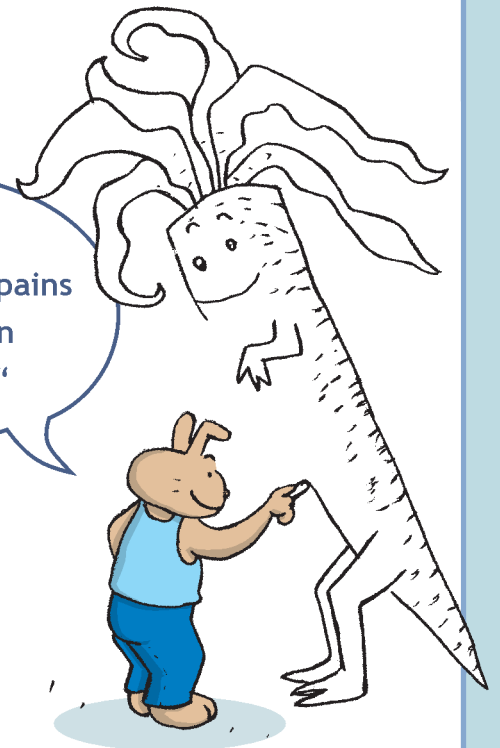
- > Stimule la performance/compétence lexicale et syntaxique de l'enfant ainsi que sa performance/compétence au niveau de la production langagière
- > Vise le langage comme instrument de représentation du monde et comme instrument de communication.
- > Nécessite l'implication parentale
- > Met en jeu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



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 4 : Dessiné, c'est gagné

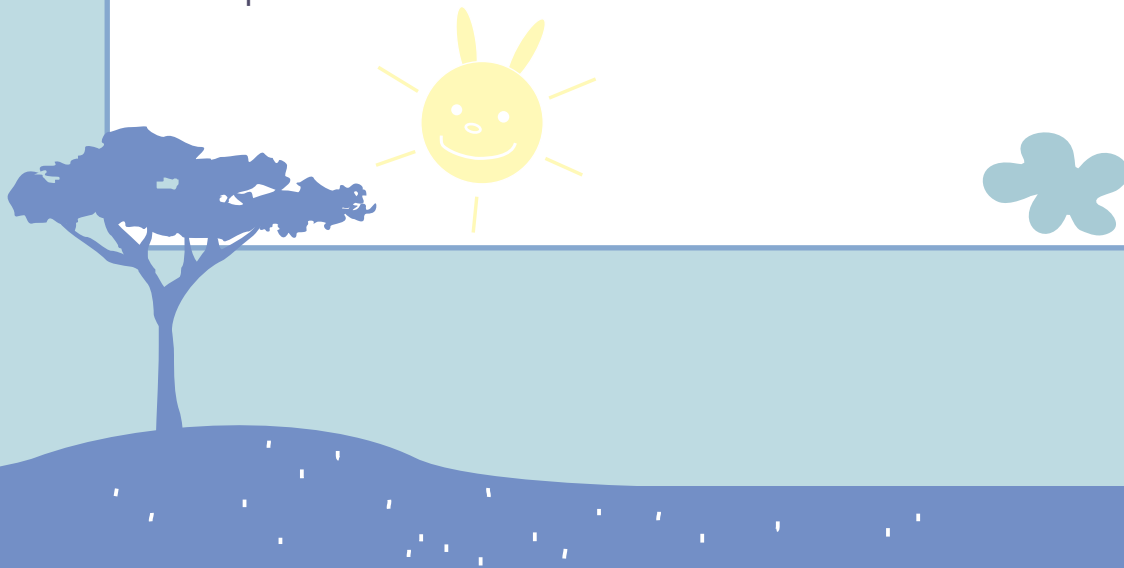
Principe

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 4c : Dessiné c'est gagné.

