



SÉQUENCE : LE CARNAVAL JANVIER – FÉVRIER - SÉANCE DE LA SEMAINE 3 - JOUR 4 - Séance 10

Type : entraînement et mémorisation - approfondissement (antonymes, synonymes, stratégies de compréhension de nouveaux mots) - réinvestissement et transfert

Objectifs :

- Permettre une première approche de la morphologie flexionnelle.
- Permettre le réinvestissement des connaissances par le biais du jeu de la marchande.
- Permettre le transfert de mots appris par le biais d'un nouvel album sur la thématique des vêtements et par l'introduction d'albums documentaires sur les costumes à différentes époques.

Durée + organisation :

- Classe entière : 15 mn
- Atelier dirigé de 6 à 8 élèves observés pour l'évaluation.
- Jeux ritualisés en demi-classe : 10 à 15 mn
- Etayage individuel : 10 à 15 mn

Supports :

- Album de littérature sur le thème des vêtements :
Où est ma chaussure ?, Tomi Ungerer, L'école des loisirs ;
Le chat botté, Paul Galdone, Circonflexe.
- Livres documentaires sur les costumes à différentes époques ou dans différentes régions du monde
- Matériel pour le jeu de la marchande

Déroulement	
Action et rôle du professeur	Action de l'élève
<p>Classe entière Continue l'étude du nouvel album. Fait observer et nommer les vêtements dans les ouvrages documentaires.</p> <p>Met en évidence à l'oral les réseaux morphologiques.</p> <p>Demande aux élèves de trouver le plus de mots possibles appartenant au réseau et les fait mémoriser. Par exemple : <i>habit/ habiller/ s'habiller/ habillement</i> <i>hêtir/ dévêtir/ se vêtir/ se dévêtir/ vêtement</i> <i>bouton/boutonner/déboutonner/boutonnière</i> <i>lacet/lacer/délacer</i> <i>chaussure/chaussette/chausse-pied</i> <i>jupe/jupette</i> <i>serrer/desserrer/resserrer/serre-tête</i></p>	<p>Mobilise son attention. Ecoute les consignes Répond aux sollicitations</p> <p>Propose des mots en réinvestissant ses connaissances acquises.</p> <p>Associe des mots en fonction de critères morphologiques.</p> <p>Mémorise des mots de nature différente (en lien avec le corpus travaillé) à l'aide du professeur.</p>

<p>Par extension, demande aux élèves d'établir des liens avec des réseaux connus des élèves en donnant des indices (référence à des albums étudiés, à des séances de vocabulaire antérieures, à des objets connus des élèves).</p> <p>Par exemple : <i>fourche/fourchette</i> <i>maison/maisonnette</i> <i>filles/fille</i></p> <p>Organise avec les élèves la trace d'un réseau morphologique.</p> <p>Atelier dirigé (6 élèves) Organise le jeu de la marchande pour poursuivre l'évaluation des acquis afin de réinvestir le corpus étudié, en contexte. Aide quelques élèves à installer un magasin (un marchand, des vêtements et/ou des photographies et/ou illustrations de vêtements et des élèves clients).</p> <p>Evalue les élèves en observant les productions langagières.</p>	<p>Se remémore et mobilise des connaissances acquises lors de séances précédentes.</p> <p>Participe aux échanges.</p> <p>Produit un énoncé cohérent et syntaxiquement correcte.</p> <p>Utilise le vocabulaire appris.</p> <p>Participe à la conception d'une affiche en respectant les consignes de tri (réseau morphologique).</p> <p>Participe au jeu en mobilisant ses connaissances.</p> <p>Formule sa commande (1 haut, 1 bas, 1 accessoire, 1 type de chaussure) en nommant avec des mots précis les vêtements qu'il souhaite acheter.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

En complément :

- Fiche Semaine 3 Jour 4 : **jeux de mémorisation / activités ritualisées**
- Fiche Semaine 3 Jour 4 : **étayage en relation duelle ou en petit groupe homogène**

Semaine 3 Jour 4 - Jeux pour mémoriser : 10 à 15 min	
Action et rôle du professeur	Action de l'élève
<p>Organise 2 jeux :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Jeu des contraires</u> • <u>Isoler un intrus</u> dans la chaîne de mots (réseau sémantique) donnée par le professeur. 	<p>Participe aux échanges, répond aux sollicitations.</p> <p>Mémorise les mots contraires. Isole l'intrus qui n'appartient pas au réseau sémantique.</p> <p>Etablit des liens entre ses connaissances et les apports lexicaux.</p>

Semaine 3 Jour 4 - Etayage en relation duelle ou en tout petit groupe homogène : 10 à 15 min

<i>Action et rôle du professeur</i>	<i>Action de l'élève</i>
Reprend les jeux de mémorisation.	S'engage dans l'échange avec le professeur.
Demande à l'élève de mimer des actions pour se vêtir et utiliser des verbes d'action (enfiler, boutonner, lacer).	Mobilise ses connaissances. Utilise le vocabulaire acquis.
Joue à la marchande de vêtements avec l'élève.	Produit des énoncés cohérents et syntaxiquement corrects.