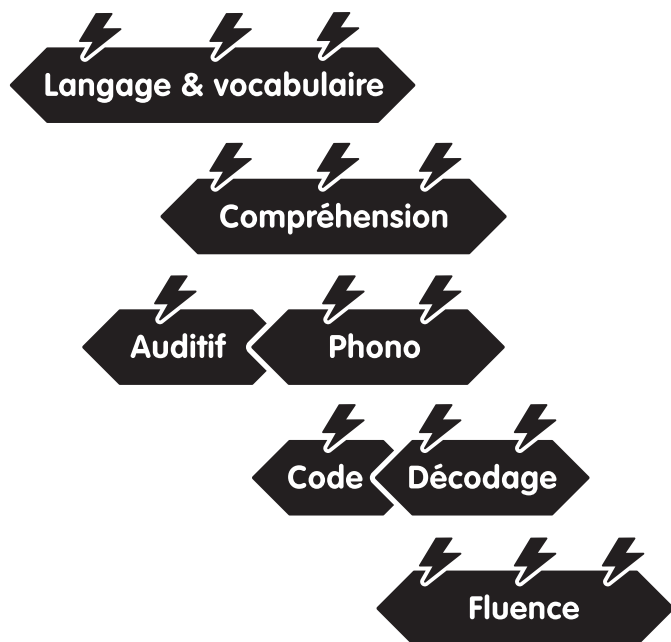


Langage & vocabulaire



20 séances

MS



La maîtrise du langage oral et écrit repose sur l'apprentissage progressif de ses principales composantes dans la continuité des cycles.

Dispositif d'entraînement

Pour être performant, un sauteur à la perche doit courir le 100 mètres en moins de 11 secondes, sauter 2 mètres en hauteur et posséder une bonne représentation de son corps dans l'espace. Son entraînement va donc essentiellement consister en l'amélioration de ces compétences de base.

Il en va de même pour l'apprentissage de la lecture. Pour que les processus complexes liés à la compréhension et au sens puissent se réaliser, il faut que les capacités cognitives de « bas niveau » soient totalement automatisées et donc inconscientes.

L'entraînement du futur lecteur va donc porter sur un ensemble de compétences précises abordées progressivement dans la continuité des cycles.

Comme pour tout entraînement, la fréquence et la régularité des séances est un facteur déterminant pour la réussite de ces apprentissages, particulièrement pour les élèves dont les acquis sont les plus fragiles.

Ressources

Documents

Fondements scientifiques
Principes pédagogiques
Organisation de l'entraînement
Gestes pour animer les séances
Supports élèves à manipuler

Vidéos

Séances filmées en classe



Pour profiter de ces compléments,
scannez ce code avec votre mobile ou
consultez la page edlc.page/vocabulaire

Langage & vocabulaire

Langage & vocabulaire MS permet aux élèves de construire et d'enrichir leur langage grâce à des activités ludiques basées sur la manipulation de mots. Ils apprennent à nommer avec précision les objets de leur environnement, à utiliser des verbes variés et des connecteurs. Ils construisent des catégories et réinvestissent le lexique appris dans des activités de production orale.

La démarche s'appuie sur des activités orales simples, répétitives et complémentaires qui assurent un apprentissage progressif et favorisent les acquisitions.

Grâce à des supports d'images, l'élève manipule des noms communs, apprend les noms génériques des catégories, mime des verbes, et manipule le vocabulaire de position.

Vocabulaire MS permet à chaque élève de commencer à s'approprier la langue sous ses différents aspects et d'être ainsi en mesure de mieux la comprendre et l'utiliser.



Guide

Principes (p.12)

Des repères pour organiser un
entraînement efficace

Gestes (p.18)

Les techniques incontournables
pour animer l'atelier

Activités (p.30)

Le descriptif détaillé des exercices
proposés dans les séances

Supports (p.46)

La présentation du matériel
à manipuler par les élèves



Proposer un apprentissage structuré

Suivre rigoureusement la démarche proposée en respectant l'ordre des séances et des activités. La programmation, progressive et structurée, travaille les compétences plusieurs fois en variant les modalités de réponse.



Rendre explicites les activités

Expliquer aux élèves, dans un langage clair et accessible, ce qu'ils apprennent, ce qu'ils ont à faire, pourquoi et comment ils doivent le faire. Pour que tous apprennent, rien ne doit faire obstacle à la réussite des activités proposées.



Solliciter les élèves à tour de rôle

Solliciter les élèves, chacun à son tour. Freiner les interventions spontanées pour laisser à chacun le temps de réfléchir et de répondre. Ainsi les élèves sont rassurés, ils ont la certitude d'avoir la parole et peuvent s'y préparer.

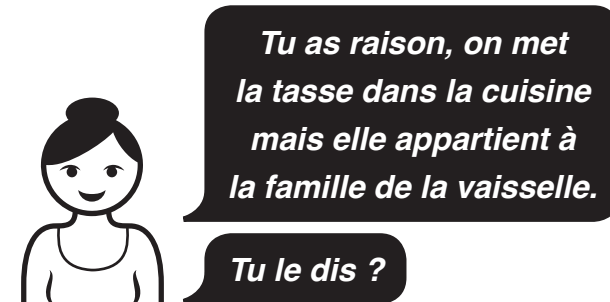
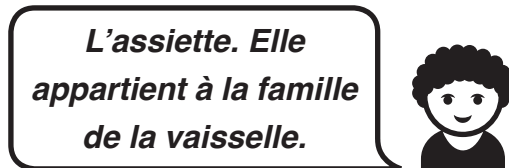
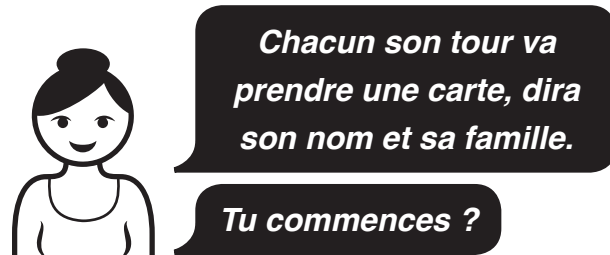


Faire le lien avec le quotidien

Faire systématiquement le lien entre les compétences de l'entraînement et les situations quotidiennes de langage et de lecture de la classe. Les élèves doivent pouvoir transférer leurs acquisitions dans d'autres contextes.

Solliciter les élèves

Interroger les élèves à tour de rôle, de façon systématique et sans trop parler, pour leur permettre de se préparer et de se concentrer. Chaque élève doit être interrogé plusieurs fois et avoir le temps de répondre.



Tri

Matériel

Cartes images (p.48)

Objectif de l'activité

Élaborer des critères de tri et découvrir les familles d'objets.

Ce que l'élève doit faire

Il commence par trier des cartes, seul ou avec ses camarades selon les critères de tri qu'il choisit. Puis il trie en fonction de critères bien définis pour former des familles d'objets et justifie son tri.

En quoi c'est difficile

Certains élèves connaissent très peu d'objets parmi ceux qui sont proposés et sont en difficulté pour les nommer ou les trier.

Ce que l'enseignant doit faire

Avant l'activité, il présente les cartes et nomme les images en articulant puis fait répéter les mots. Au cours de l'activité, dans un premier temps, il laisse faire les élèves et leur demande de verbaliser leurs critères de tris. Il doit ensuite garder et verbaliser les critères afin de faciliter les activités de catégorisation. Il reformule les mots et les noms des familles en articulant pour que les élèves entendent bien et utilisent directement le vocabulaire approprié.

Pour celui qui n'y arrive pas

Il encourage ses réponses et décompose la tâche pour l'aider à appliquer la procédure de tri. Il le questionne étape par étape pour lui permettre de mettre en évidence les propriétés de l'objet et celles de la famille à laquelle il appartient.

Pour ceux qui réussissent très facilement

Il leur propose de trier collectivement les cartes.

Familles

Matériel

Cartes familles (p.46)

Cartes images (p.48)

Objectif de l'activité

Construire des familles d'objets en respectant des critères précis.

Ce que l'élève doit faire

Dans un premier temps, il réinvestit le vocabulaire utilisé dans les tris : il choisit une carte, la nomme et dit le nom de la famille à laquelle elle appartient. Dans un second temps, il écoute une série de mots et dit à quelle famille elle appartient. Enfin, lorsqu'il a bien manipulé les familles, il écoute une série de mots, repère la famille à laquelle ils appartiennent, cherche l'intrus et justifie sa proposition.

En quoi c'est difficile

Les élèves doivent comprendre le principe des familles et de leur nom générique, or certains noms génériques sont aussi utilisés pour désigner un élément de la famille (ex. : le bonnet et le chapeau de paille font partie de la famille des chapeaux). Enfin, le repérage d'intrus nécessite plusieurs opérations successives : mémoriser les mots, déduire la famille et vérifier si chaque objet lui appartient.

Ce que l'enseignant doit faire

Il utilise un vocabulaire très précis, ne change jamais d'appellation pour un même objet et propose une phrase type pour la réponse. Il reformule systématiquement en articulant, le nom des objets et les phrases réponses, avec une prononciation et une syntaxe correcte.

Pour celui qui n'y arrive pas

Il lui propose des images support (cartes familles ou cartes images). Il le questionne pas à pas pour l'aider à verbaliser une règle de tri, à justifier une proposition ou pour appliquer une procédure de recherche d'intrus.

Pour ceux qui réussissent très facilement

Il ajoute des mots n'ayant pas été préalablement utilisés dans les jeux de tris.

Jeu de l'oie

Matériel

Plateau (p.50)

Dé

Pions

Objectif de l'activité

Mobiliser le lexique appris dans le cadre des jeux de Tri et de Familles.

Ce que l'élève doit faire

Il lance le dé, avance le pion de son équipe et dit le nom de la famille de l'objet sur lequel il pose son pion. Lorsqu'il sait bien jouer, il doit, en plus, donner le nom d'un autre objet appartenant à la même famille. Comme il joue en équipe, il doit être attentif au jeu pour aider ses camarades en cas de besoin.

En quoi c'est difficile

En moyenne section, les modalités de jeu (l'utilisation du dé, le comptage sur un plateau) nécessitent beaucoup d'attention. L'élève doit rapidement se recentrer sur la tâche : observer l'objet, le nommer et nommer sa famille. Cela demande attention et flexibilité.

Ce que l'enseignant doit faire

Il anime la séance de façon dynamique pour maintenir la motivation des élèves. Il fait jouer les élèves à tour de rôle. Il encourage la coopération en demandant la validation à l'équipe. Lorsqu'un élève se trompe ou ne trouve pas un nom, il sollicite le reste de l'équipe pour lui faire des propositions puis lui redonne la parole. Il veille ainsi à ce que chaque enfant participe activement.

Pour celui qui n'y arrive pas

Il accompagne sa réflexion pas à pas, en lui posant des questions intermédiaires pour lui permettre de réussir la tâche.

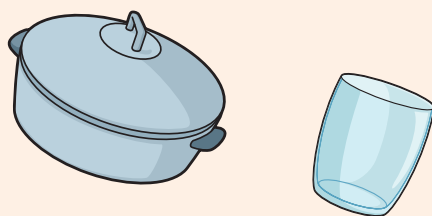
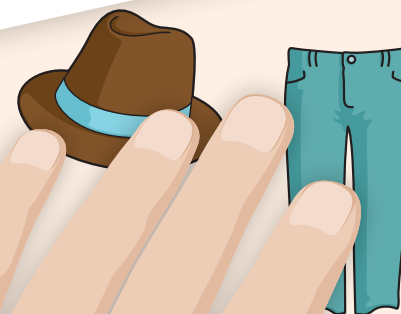
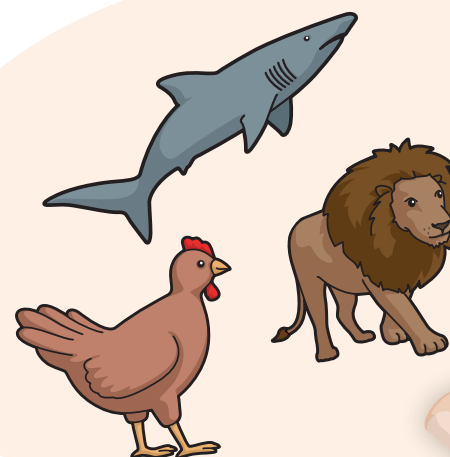
Pour ceux qui réussissent très facilement

Il réduit le nombre d'élèves par équipe ou les fait jouer individuellement.

Cartes familles

Ces cartes représentent chacune une famille d'objets organisée dans un nuage de couleur. Le choix des dessins permet aux élèves de déduire le nom de la famille. Les nuages colorés facilitent l'identification rapide de ces cartes et de leur fonction.

8 cartes (couleur) • 1

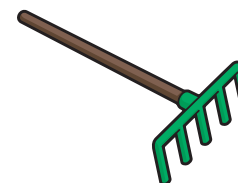
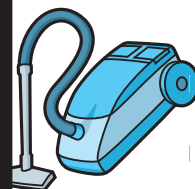
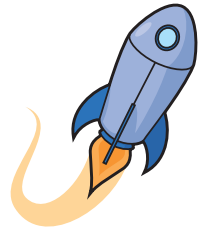


Cartes images

Ces cartes représentant un objet, un personnage ou une action sont utilisées dans plusieurs activités avec une dénomination précise. Afin d'éviter les erreurs, elles sont présentées aux élèves en début de séance et chaque image est nommée.

130 cartes (couleur)

2 • 3 • 4 • 9 • 10 • 11



Plateau

Ce plateau permet d'organiser un jeu pour réinvestir les compétences travaillées en catégorisation. Il est nécessaire, pour l'utiliser, de prévoir des dés et des pions en nombre suffisant. La constitution d'équipes de deux ou trois élèves permet de terminer le jeu et de développer l'esprit de coopération.

1 plateau (couleur) • 5



Atelier

Programmation (p.60)

La progression suivie par
les séances de l'entraînement

Apprentissages (p.62)

La déclinaison des compétences
et des activités proposées

Séances (p.66)

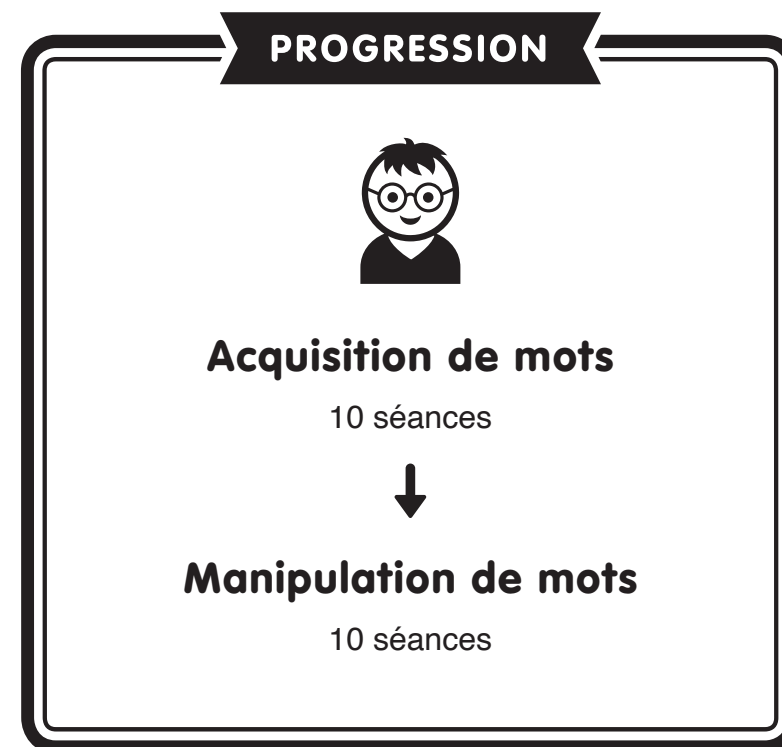
Le déroulement détaillé avec
matériel, consignes et items

Planification des séances

Cet entraînement propose des séances progressives organisées en deux séquences pour travailler l'acquisition du langage à travers des activités ludiques simples et répétitives. Les élèves acquièrent du lexique, mots et verbes du registre familier, puis réinvestissent ces acquisitions dans des situations de production.

Il est possible de proposer cet entraînement dès le début de l'année scolaire à l'ensemble des élèves. Les séances sont progressives et permettent d'installer rapidement des habitudes de travail. Tout au long des séances, l'observation fine des réponses des élèves permet de décider s'il faut poursuivre l'apprentissage ou marquer une pause en reprenant quelque temps les mêmes activités.

Pour que l'entraînement soit efficace, les séances doivent être proposées en respectant la progression, chaque groupe de séance prenant appui sur des compétences développées précédemment.



Acquisition de mots

Compétences

Dénommer des objets

Construire et dénommer des familles d'objets

Comprendre et utiliser des verbes précis

Comprendre des connecteurs spatiaux

Activités

Tri (p.30)

Familles (p.32)

Jeu de l'oie (p.34)

Mime (p.36)

Construction (p.38)

PROGRESSION



Acquisition de noms

Séances 1 à 5



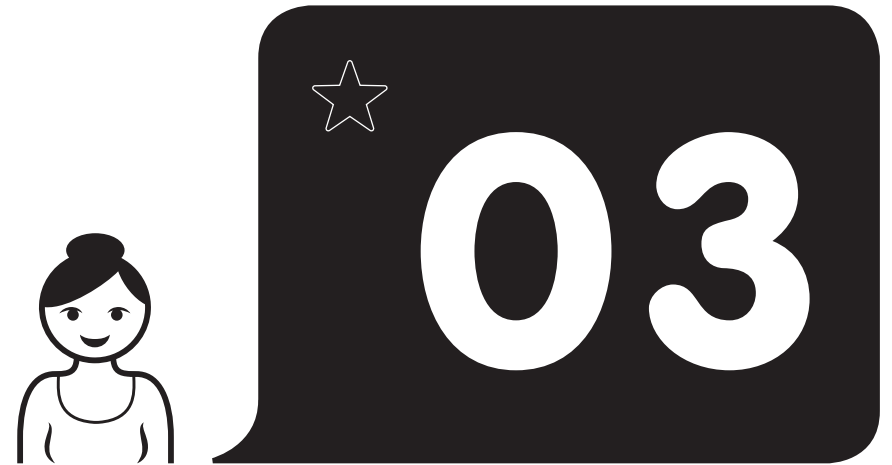
Acquisition de verbes

Séances 6 à 7



Compréhension des connecteurs

Séances 8 à 10



Objectif

Apprendre des noms et catégoriser (animaux, vaisselle et outils).

Activités

Tri (p.30)

Familles (p.32)

Matériel

Cartes familles 1 (p.46)

Cartes images 4 (p.48)

Mise en route

« ***Vous souvenez-vous de ce que vous avez fait dans la dernière séance ?*** »

- Laisser les élèves s'exprimer. Si nécessaire les aider à verbaliser (faire des familles d'aliments, d'instruments de musique et de meubles).

« ***Aujourd'hui, vous allez apprendre le nom de nouvelles familles.*** »

- Expliquer aux élèves qu'ils devront regarder les cartes pour trouver les objets qui vont bien ensemble.

Tri

- Poser les cartes 4 faces visibles sur la table en les nommant et garder les cartes 1.

« ***Vous allez commencer par trier ces cartes.*** »

- Laisser les élèves trier librement.
- Faire justifier le tri et verbaliser les critères en reformulant les propos des élèves pour les rendre compréhensibles par tous.
- Montrer les cartes 1 correspondant aux familles en les nommant (animaux, vaisselle et outils) et si nécessaire faire procéder à de nouveaux tris.

Familles

- Mélanger les cartes 4 sur la table, faces visibles.

« ***Chacun son tour prendra une carte, dira son nom et sa famille.*** »

- Donner un exemple : prendre la carte du bol et dire « **c'est un bol, il appartient à la famille de la vaisselle.** »
- Interroger les élèves à tour de rôle.
- Valider en nommant l'objet et en montrant la carte de la famille. Faire répéter en chœur.
- Poser les trois cartes familles sur la table.

« ***Je vais dire des mots, vous devrez montrer la carte de la famille et dire son nom.*** »

- Donner un exemple : dire « **perceuse, marteau, scie, pelle.** » Montrer la carte de la famille et dire « **c'est la famille des outils** ».
- Interroger les élèves à tour de rôle, chacun doit dire au moins une famille.

- bol casserole cuillère assiette
- râteau marteau scie tournevis
- mouton canard singe grenouille



- rouleau de peinture marteau scie tournevis
- cuillère plat à tarte fourchette tasse
- grenouille chat zèbre ours
- scie pelle marteau perceuse
- assiette fourchette bol plat à tarte
- canard singe girafe chat

« **Maintenant, je vais dire des mots et vous trouverez celui qui n'est pas de la même famille.** »

- Donner un exemple : dire « **marteau, scie, girafe, tournevis, râteau, c'est la famille des outils et l'intrus c'est la girafe.** »
- Interroger les élèves à tour de rôle.

- marteau scie girafe tournevis râteau
- casserole assiette marteau tasse bol
- grenouille scie zèbre ours chat
- bol râteau fourchette plat à tarte casserole
- marteau tasse scie pelle tournevis
- cuillère assiette casserole singe tasse
- mouton canard singe chat bol
- pelle perceuse tournevis assiette marteau
- zèbre casserole chat ours girafe

Clôture

- Interroger les élèves sur ce qu'ils ont fait pendant la séance.
- Les aider à verbaliser ce qu'ils ont fait (faire des familles d'outils, de vaisselle et d'animaux).
- Annoncer que la prochaine fois, il faudra jouer avec les familles.



Objectif

Réinvestir les noms et catégoriser.

Activités

Jeu de l'oie (p.34)

Matériel

Cartes familles 1 (p.46)

Plateau 5 (p.50)

Dé

Pions

Mise en route

« Vous souvenez-vous de ce que vous avez fait dans la dernière séance ? »

- Laisser les élèves s'exprimer. Si nécessaire les aider à verbaliser (faire des familles d'outils, de vaisselle et d'animaux).
- Montrer les cartes 1 (cartes des familles) l'une après l'autre et faire répéter leur nom en chœur.

« Aujourd'hui, vous allez jouer pour bien apprendre les familles. »

- Expliquer aux élèves qu'ils devront bien observer des dessins pour trouver leur famille.

Jeu de l'oie

- Poser le plateau, les pions, un dé sur la table. Organiser les élèves en deux équipes.

« Vous allez jouer au jeu de l'oie. Lorsque vous poserez votre pion sur une case, vous devrez dire le nom de l'objet et de sa famille. »

- Donner un exemple : lancer le dé et déplacer un pion. Nommer l'objet qui se trouve sur la case et sa famille.
- Faire jouer les élèves à tour de rôle, chacun déplaçant le pion de son équipe.

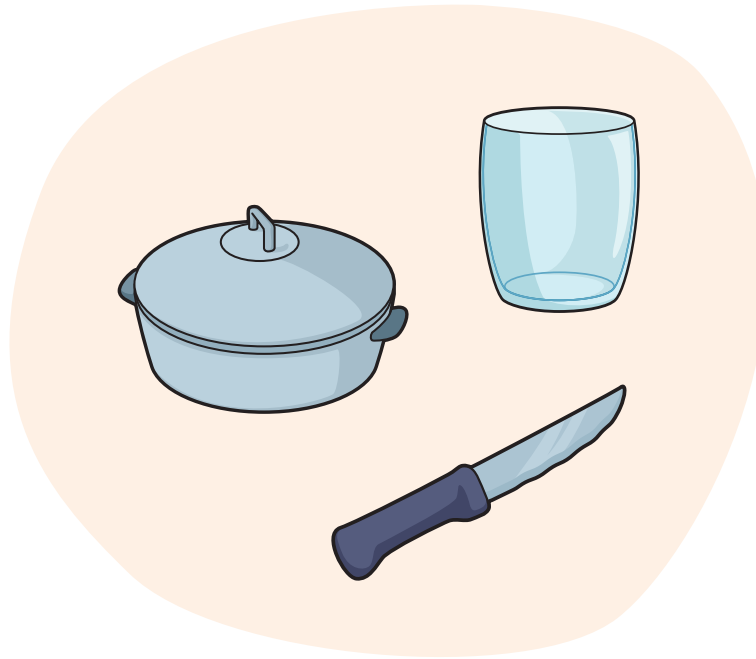
- Si un élève ne trouve pas le nom de l'objet ou de la famille, solliciter les élèves de son équipe.
- Faire valider les propositions par le groupe.

Clôture

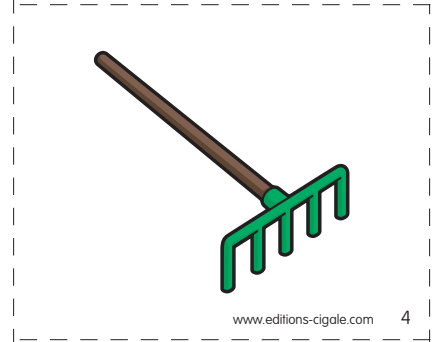
- Interroger les élèves sur ce qu'ils ont fait pendant la séance.
- Les aider à verbaliser ce qu'ils ont fait (jouer au jeu de l'oie pour trouver les familles).
- Annoncer que la prochaine fois, il faudra continuer à jouer au jeu de l'oie.



www.editions-cigale.com 1



www.editions-cigale.com 1



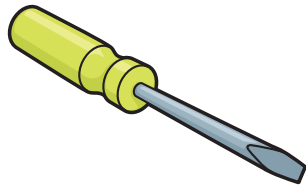
www.editions-cigale.com 4



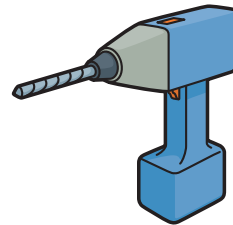
www.editions-cigale.com 4



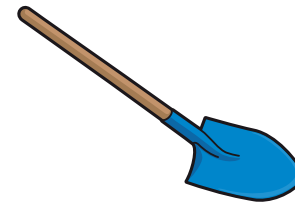
www.editions-cigale.com 4



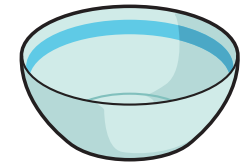
www.editions-cigale.com 4



www.editions-cigale.com 4



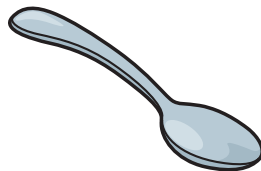
www.editions-cigale.com 4



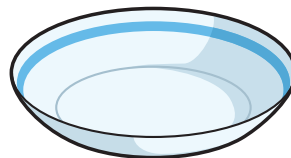
www.editions-cigale.com 4



www.editions-cigale.com 4



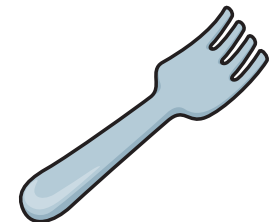
www.editions-cigale.com 4



www.editions-cigale.com 4



www.editions-cigale.com 4



www.editions-cigale.com 4

