



SÉQUENCE : LE CARNAVAL JANVIER – FÉVRIER - SÉANCE DE LA SEMAINE 1 - JOUR 3 - Séance 3

Type : constituer un corpus de mots

Objectifs :

- Collecter des mots (rappel et extension du corpus de mots découvert dans le cadre de la fête du carnaval à l'école).
- Comprendre, apprendre et utiliser à bon escient un vocabulaire spécifique.
- Mobiliser des références culturelles pour décrire des personnages archétypaux.

Durée + organisation :

- Séance en classe entière 20 mn
- Jeux ritualisés en demi-classe 10 à 15 mn
- Etayage individuel 10 à 15 mn

Supports :

- sac en tissu dit « sac à mots » contenant des photos ou dessins des parties du costume de carnaval (vêtements, accessoires, personnage déguisé)
- albums de littérature de jeunesse étudiés en MS et PS, en début d'année de GS.
- photos de personnages archétypaux (pirate, sorcière, fée, roi, cow-boy, policier, etc.).
- silhouettes de personnages de contes ou d'albums connus des enfants.
- de nouveaux accessoires et vêtements dans la malle de la classe (penser au prêt des familles et aux prêts entre classes).

Déroulement	
Action et rôle du professeur	Activité de l'élève
<p>Classe entière</p> <p>Montre le panneau d'affichage regroupant des vêtements et des accessoires mélangés (portés lors du carnaval mais aussi en situation ordinaire) auquel des étiquettes ont été ajoutées. Demande de montrer les étiquettes ajoutées. Demande de nommer les étiquettes ajoutées.</p> <p>« Connaissez-vous des personnages qu'on trouve dans les contes ? Vous souvenez-vous de personnages rencontrés dans les albums ? Vous souvenez-vous de leurs vêtements ? Si on voulait leur ressembler, quels vêtements et accessoires porterait-on ? »</p> <p>Montre des illustrations de 4 ou 5</p>	<p>Montre les étiquettes ajoutées. Nomme les différents vêtements reconnus sur le panneau. Observe avec attention.</p> <p>Se remémore. Décrit les vêtements des personnages rencontrés à l'occasion de l'étude d'un album. Nomme les vêtements nécessaires pour se déguiser en, pour ressembler à...</p> <p>Identifie et décrit les personnages</p>

<p>personnages archétypaux, des personnages des albums étudiés.</p> <p>Organise et régule un échange langagier à partir d'un questionnement sur ces personnages et leurs vêtements.</p> <p>Après cette première phase :</p> <ul style="list-style-type: none"> - explicite les objectifs de la séance - demande aux élèves de rappeler les mots nouveaux collectés - explique l'importance de pouvoir comprendre et communiquer précisément (en réception / en production). <p>Attire l'attention des élèves sur les mots nouveaux : sonorité, prononciation, similitude avec des mots connus.</p> <p>Demande aux élèves de dessiner un personnage.</p> <p>Circule parmi les élèves, explicite et apporte un étayage langagier aux élèves les plus fragiles pour commenter leur dessin et identifie des éléments significatifs qui auraient pu être oubliés.</p> <p>Est vigilant sur les tournures syntaxiques à faire acquérir : « il porte, il met, il se costume, il se déguise avec/en ».</p> <p>Reformule et demande aux élèves de reformuler les propositions pour obtenir un langage précis et élaboré.</p> <p>Complète le panneau collectif avec des photographies ou dessins correspondants aux nouveaux mots collectés.</p> <p>Autorise l'accès à la malle de déguisement à 4 élèves, puis regroupe tous les élèves pour leur faire commenter les costumes.</p> <p>Présente à la classe entière le jeu du Loto (grille agrandie avec des vêtements, accessoires et chaussures) qui sera utilisé ultérieurement.</p>	<p>archétypaux des contes qu'il connaît, et les personnages des albums dont il se souvient.</p> <p>Ecoute avec attention. Fait des liens. <i>Attitude réflexive face à la langue.</i></p> <p>Cite des mots nouveaux utilisés lors de la séance. Formule ce qu'il a appris</p> <p>Dessine un personnage de son choix avec ses vêtements et accessoires.</p> <p>Utilise un vocabulaire précis</p> <p>Cherche à employer des tournures syntaxiques correctes.</p> <p>Reformule. Ecoute. Améliore sa production orale.</p> <p>Se déguise. Observe ses camarades. Décrit, commente son déguisement.</p> <p>Ecoute. Questionne. Reformule la règle du jeu.</p>
--	--

En complément :

- Fiche Semaine 1 Jour 3 : **jeux de mémorisation / activités ritualisées**
- Fiche Semaine 1 Jour 3 : **étayage en relation duelle ou en petit groupe homogène**

Semaine 1 Jour 3 - Jeux pour mémoriser : 10 mn	
Action et rôle du professeur	Action de l'élève
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Collecte de mots en demi-classe</u> : « Qui veut me décrire la tenue de son voisin ou d'un enfant de la classe ? » « Avez-vous remarqué si des enfants portent le même vêtement ? » • <u>La pêche aux mots</u> : « Vous allez dire le plus vite possible le nom des vêtements piochés dans le sac aux mots ». <p>Veille à faire participer tous les élèves. Sollicite les élèves les plus en retrait.</p>	<p>Décrit la tenue d'un autre élève. Utilise le vocabulaire spécifique pour nommer, décrire les vêtements et accessoires des déguisements.</p> <p>Nomme des suites de vêtements piochés dans le sac aux mots.</p> <p>Utilise le vocabulaire spécifique pour nommer, décrire les vêtements et accessoires des déguisements. Est volontaire pour mener le jeu.</p>

Semaine 1 Jour 3 - Etayage en relation duelle ou en tout petit groupe homogène : 10 mn	
Action et rôle du professeur	Action de l'élève
<p>A partir de <u>jeux déjà connus</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu de KIM : 4 étiquettes présentées, puis 2 retournées ; faire nommer ce qui a disparu. • Jeu du Loto avec le matériel présenté en classe entière. <p>Aide l'élève à enrichir son imagier personnel.</p>	<p>Ose s'exprimer dans un climat bienveillant. Se concentre sur les échanges avec le professeur. Utilise le vocabulaire spécifique pour nommer, décrire les vêtements et accessoires des déguisements. Travaille la prononciation et la mémorisation des mots.</p>