

Forum : atelier en autonomie

Mise en place d'une séquence en langage

Ecole : NDMésage Mme
gauthier

Niveau de classe : PS/MS

Objectifs : Connaître et utiliser du vocabulaire. Produire des phrases élémentaires construites.

Pronoms : il/elle – ils/elles

Temps : présent de l'indicatif

Prépositions : à – dans - où

Complexité : Utiliser le présentatif f « c'est+Pn+N » - Utiliser la forme interrogative avec « Qui »

Vocabulaire : le nom de certains animaux ainsi que le nom de leur habitat ou lieu de vie

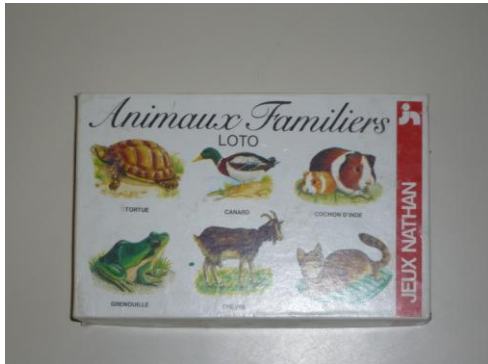
Type de langage (raconter, décrire, expliquer, argumenter, dialoguer, informer) : décrire à partir de photographies ou d'images

Séance 1	Objectif de la séance : connaître le nom des animaux. Utiliser le présentatif « c'est » en début de phrase.		
	Matériel nécessaire : Loto des animaux		
	Déroulement de la séance : activité du maître et consignes et activités des élèves :		
	1.	Durée	Organisation
2	5'	4/5 élèves	Chaque enfant choisit une planche de 6 animaux.
3	10'		L'adulte montre un exemple : il tire une carte et nomme l'animal en utilisant « C'est+Pn+N » ; Il place la carte sur la planche de l'image.
4...	5'		C'est au tour des enfants de jouer. A tour de rôle, chaque enfant tire une carte-animal et nomme l'animal en utilisant le présentatif « c'est ». Puis il la pose sur la planche adéquate ...
			Une fois la partie terminée, chaque enfant présent les six animaux de sa planche avec : « C'est »
Analyse de la séance	C'est une première initiation au jeu. Cette première séance est reprise en début de la seconde.		

Séance 2	Objectif de la séance : objectifs de la séance 1 – utiliser correctement la phrase interrogative avec inversion du sujet en utilisant le pronom « qui » (« Qui+vb+PN+N ? »)		
	Matériel nécessaire : Loto des animaux		
	Déroulement de la séance : activité du maître et consignes et activités des élèves :		
	1.	Durée	Organisation
		4/5 élèves	Consignes du maître /activités des élèves Chaque enfant choisit une planche de 6 animaux.
2	5'		L'adulte montre un exemple. Il prend une carte et dit : « C'est un ... Qui a le ... ? » L'enfant qui a l'animal désigné sur sa planche répond : « C'est moi. »
3	10'		C'est au tour des enfants de jouer. Celui qui prend une carte doit reproduire les deux phrases modèles « C'est+GN » (travaillée à la première séance et « Qui+vb+GN ? » ...
4	5'		Quand la partie est terminée (lorsque toutes les cartes ont été placées sur les planches), chaque enfant présente les six animaux de sa planche en utilisant le présentatif « c'est »
Analyse de la séance	Chaque enfant a réussi à utiliser la phrase avec le présentatif ainsi que la phrase interrogative avec inversion du sujet. Par contre, le vocabulaire des noms des animaux du jeu n'est pas maîtrisé par tous les enfants. Pour la séance 3, bien rappeler avec tous les enfants le nom de chaque animal avant de commencer une nouvelle partie.		

Séance 3	Objectif de la séance : -Réinvestir le vocabulaire travaillé aux deux premières séances. Réutiliser la phrase avec le présentatif « c'est » et la phrase interrogative. Se familiariser avec la question « Où habite/vit l'animal ? » posée par l'adulte – utiliser les prépositions à/dans		
	Matériel nécessaire : Le loto des animaux (le même qu'aux deux premières séances)+des cartes-habitat (photo et nom du lieu écrit en lettres majuscules)		
	Déroulement de la séance : activité du maître et consignes et activités des élèves :		
	1.	Durée	Organisation
	5'	4/5 élèves	Chaque enfant choisit une planche. Avec ou sans l'aide de l'adulte, il présente les six animaux de sa planche
2	10'		Une partie commence comme à la séance2 : à tour de rôle, chaque enfant prend une carte et dit : « C'est un ... Qui a le ... ? » ...
3	10'		Quand la partie est terminée, chaque enfant présente les six animaux de sa planche (pour l'adulte s'apercevoir si le nom de chaque animal est connu et bien nommé par l'enfant). L'adulte demande alors où vit/habite chaque animal. Chaque enfant nomme à nouveau les animaux de sa planche et essaie pour chaque animal de répondre à la question de l'adulte. Il peut s'aider des cartes-habitat mises à sa disposition : « Il vit dans ... / il habite à ... »
Analyse de la séance	Etapas 1 et 2 : maîtrisées par l'ensemble des élèves. Par contre pour certains d'entre eux (en PS, 3 enfants sont concernés sur 23), le nom de l'habitat est difficile. Un travail spécifique est alors fait pour eux en associant animal et habitat avant de continuer avec la séance 4		

Séance 4	Objectif de la séance : réutiliser le vocabulaire vu dans les séances précédentes (nom des animaux et nom de leur habitat). Réutiliser les phrases travaillées (« C'est+GN » - « Qui+vb+GN ? » - « Il vit/habite+Prép à/dans ... »)		
	Matériel nécessaire : Le loto des animaux – le memory des habitats – les cartes habitat		
	Déroulement de la séance : activité du maître et consignes et activités des élèves :		
	Durée	Organisation	Consignes du maître /activités des élèves
1	10'	4/5 élèves	Chaque enfant à tour de rôle nomme les six animaux de sa planche et leur habitat. Il peut s'aider des cartes-habitat
2	10'		Jeu du memory des habitats « Vous devez retrouver la maison de l'animal que vous avez tiré. » A tour de rôle, chaque enfant tire une carte-animal (tas 1) et la nomme. Avant de tirer une carte-habitat (tas 2) il doit nommer l'habitat de cet animal... A la fin de la partie, chaque enfant nomme les animaux qu'il a remportés ainsi que leur lieu de vie.
Analyse de la séance	Les MS : RAS. Pour les PS, la plupart d'entre eux n'ont eu aucune difficulté quant au réinvestissement. Pour les 3/4 enfants en difficultés, il m'a fallu deux séances supplémentaires.		
Analyse de la séquence	J'ai essayé avec un groupe de 6 enfants. Pour les PS, il est difficile d'attendre son tour. Il faut des groupes plus restreints mais cela est difficilement gérable au niveau planning avec 23 PS enfants dans une classe (les 8 Ms n'ayant pas participé à cette séquence). De plus, les PS ne sont pas assez autonomes pour jouer tous seuls au loto ou au memory, les moyens oui.		



Le Loto des animaux
Les cartes-habitat



Mémoire : Qui habite où?