

Langage en maternelle MS/GS
--

Compétence visée: « *relater un événement inconnu des autres, exposer un projet, inventer une histoire (à partir de quelques images éventuellement).* » (Programmes GS p.29)

1. Evaluation dans la classe :

Objectif pour l'enseignant: repérer les élèves qui ne maîtrisent pas encore cette compétence ; ceux qui ne la maîtrisent pas pourront bénéficier de l'aide personnalisée.

But pour l'élève : raconter aux autres ce qu'il y a sur les images séquentielles.

Déroulement : « *vous disposez d'images devant vous. Vous regardez bien les images. Chacun à votre tour, vous racontez ce qui se passe sur vos images. Attention, vous ne devez pas montrer vos images aux autres* ».

Organisation : par groupe de 6 à 8 environ (les autres élèves travaillant pendant ce temps en autonomie).

Critères de réussite de l'évaluation :

- Compétence acquise : l'élève s'exprime de manière compréhensible en restituant la totalité de la scène (début/milieu/fin)
- Compétence en cours d'acquisition : l'élève a du mal à se faire comprendre et ne restitue que quelques éléments de l'histoire.
- Compétence non acquise : l'élève ne se fait pas comprendre et ne restitue aucun élément de l'histoire.

Matériel :

- Images séquentielles regroupées (histoire ou scène)
- Liste des élèves.

2. Situations pour travailler cette compétence pendant l'aide personnalisée :

Situation 1 : raconter un album sans texte.

Objectif pour l'enseignant: raconter une histoire grâce à une succession d'images établies.

But pour l'élève : imaginer et raconter l'histoire

Organisation : groupe de 4 ou 6

Description de la situation :

- L'enseignant montre l'album et feuillette sans parler, sans rien dire. Les élèves réagissent
- Réaction des élèves par rapport à l'album
- Les élèves racontent chacun leur tour

Variable : L'enseignant va aider ou non les élèves à parler. Il va les guider.

Matériel : Albums sans histoire à l'intérieur.

Situation 2 : remettre des images dans l'ordre

Objectif pour l'enseignant: prendre conscience qu'on raconte dans un ordre précis

But pour l'élève : remettre une histoire dans l'ordre

Organisation : individuel ou à 2

Description de la situation (modalités) :

« Je te donne 5 images, remets les dans l'ordre. » L'enseignant vérifie l'exactitude.

« Peux-tu me raconter l'histoire ? »

Variable : le nombre d'images.

Matériel : plusieurs jeux d'images séquentielles.

Situation 3: Imaginer la suite d'une histoire

Objectif pour l'enseignant: inventer une histoire tout en étant guidé au départ

But pour l'élève : arriver à trouver la fin de l'histoire

Organisation : imaginer la suite d'une histoire à partir d'une image de départ.

Variable : à la place de la carte, on peut commencer une histoire. Exemple : « Vanessa est dans une forêt, elle a emporté son ours en peluche, tout d'un coup, elle entend un bruit ». l'élève continue.

Matériel : Une carte permettant le départ de l'activité.

Situation 4 : Inventer une histoire entière.

Objectif pour l'enseignant :

But pour l'élève : inventer une histoire

Organisation : Inventer une histoire dans sa globalité, et l'illustrer pour aller la raconter dans la classe le lendemain. A partir d'une marionnette une marotte une peluche, raconter l'histoire de cette peluche (lui trouver un nom, définir son lieu d'habitation, imaginer une histoire.

Variable :

- Eventuellement faire une dictée à l'adulte de cette histoire, l'illustrer, l'enregistrer
- S'entraîner à la raconter avec la marionnette
- Sans support, avec certains supports (images en accumulation)

Situation 5 : Faire deviner à d'autres élèves l'histoire racontée

Situation 6 : enregistrer plusieurs histoires, et les faire retrouver aux autres

Situation 7 : évaluation finale : on reprend les mêmes qu'en évaluation initiale

JEU TOTAL Cycle 2

Objectif pour l'enseignant: Automatiser les décompositions additives des nombres jusqu'à 20

But pour l'élève : gagner en se débarrassant de ses cartes/ trouver le plus possible de décompositions

Organisation : à 2

Description de la situation

- Chaque joueur reçoit 10 cartes, le reste est au talon.
- On retourne les 2 premières cartes du talon et on les dépose face visible, on calcule leur somme.
- Les joueurs doivent abattre le même nombre avec 1 ou 2 cartes.
- Quand aucun joueur ne peut continuer, on tire 2 nouvelles cartes du talon.
- Le gagnant est celui qui s'est débarrassé de ses cartes, ou celui qui en a le moins.

Variables :

- On peut travailler la soustraction en se la donnant comme règle
- Utiliser des cartes 10, 20, 30, 40... pour travailler sur les dizaines

Matériel : jeu de cartes dans lequel on ne garde que les cartes de 1 à 10

Lecture en cycle 2 : la course aux mots

Compétence travaillée : « lire aisément les mots étudiés » (CP, programmes p. 31)

Objectif pour l'enseignant: reconnaître des syllabes ou des mots rapidement ; automatiser la lecture

But pour l'élève : aller le plus vite possible pour retrouver les mots sur sa feuille.

Organisation : seul, ou par équipe.

Description de la situation : En un minimum de temps, l'élève va lire un mot d'une série écrite à l'autre bout de la pièce, et revenir. A sa place, il entoure le mot lu de l'autre côté de la classe. Puis il va rechercher un autre mot à l'autre bout de la pièce pour entourer le mot adéquat sur sa feuille... L'élève qui a fini sa liste de mots sans erreur le premier a gagné.

Variables :

- A la place des mots on peut lire des syllabes en CP
- Les mots peuvent servir à faire une phrase qu'il faudra remettre dans l'ordre.
- Les mots ne sont pas forcément présentés dans le même ordre aux différents élèves.
- Au lieu d'entourer les mots, on peut les écrire sur une feuille, on peut les chuchoter dans l'oreille du maître, on peut demander de chercher plusieurs mots à la fois...

Matériel : mot étiquette, liste de mots

Le gagnant est celui qui a déchiffré tous les mots le premier sans se tromper, ou celui qui les a entourés ou écrits sans se tromper.

Autres situations pour travailler cette compétence :

Remarque : ce jeu peut se faire également en orthographe ou conjugaison en cycle 3.

CYCLES 1 et 2 LES PETITS CHEVAUX

Objectifs pour l'enseignant:

- améliorer la connaissance des petits nombres,
- automatiser l'addition des petits nombres,
- faire visualiser la régularité de la frise numérique en faisant correspondre un nombre avec un déplacement (+1 correspond à 1 bond et non à 1 case)

Motivation de l'élève : faire gagner son ou ses pions

Dans son désir de gagner, l'élève va essayer d'anticiper sur son tour en calculant combien il doit faire pour rentrer à l'écurie ou pour éliminer son adversaire. En jouant avec 2 pions, il peut aussi développer une stratégie particulière.

Buts pour l'élève :

- apprendre à reconnaître les constellations
- reconnaître une petite quantité sans dénombrer
- se déplacer sur un chemin dans un sens donné
- faire la correspondance constellation/ nombre écrit
- additionner des petits nombres rapidement

Organisation : de 2 à 4

Description de la situation jeu classique des petits chevaux

Variables :

- constellations des dés (classique ou autre) ou nombres écrits
- nombre de points sur les dés (1 à 3, 1 à 6, 1 à 5, nombres pairs, ...)
- nombre de dés (à 2 dés on travaille l'addition)
- règle de déplacement : on peut décider de compter de 2 en 2 en utilisant seulement des dés avec des nombres pairs/ on peut envisager aussi que chaque intervalle correspond à 10 avec un dé comportant les nombres 10, 20, 30, 40, ... → on se déplace donc en comptant de 10 en 10
- nombre de pions par élève

Matériel :

- Jeu classique
- Jeu construit avec 5 cases par lignes et jeu à 2 dés → faciliter la décomposition du nombre 10
- Jeu plus grand pour jouer avec des dés aux constellations plus importantes...

Compétence visée concernant l'aide personnalisée : construire des procédures pour répondre à des questionnaires

Voir diaporama, diapos 41 à 47

Situation: apprendre à répondre à un questionnaire de lecture au cycle 3

Objectif pour l'enseignant: rendre explicites les différentes procédures permettant de répondre à un questionnaire

But pour l'élève : prendre conscience que la réponse à une question n'est pas toujours dans le texte

Organisation : indiv ou en binôme

Description de la situation :

- découverte et lecture du texte par l'enseignant ou un enfant
- présentation des questions et des réponses par l'enseignant
- explicitation de la tâche : le surlignage
- recherche individuelle ou en binôme
- mise en commun permettant de mettre à jour les différentes procédures
- construction d'une fiche conservant la mémoire de la synthèse réalisée collectivement

Variables : enseignement explicite des stratégies (l'enseignant sert de modèle)

Matériel : texte en autant d'exemplaires que de questions/questions-réponses

Conjugaison en cycle 3 : Basket conjugaison

Compétence CE2: « conjuguer à l'indicatif présent, futur et imparfait les verbes des premier et second groupes ainsi qu'être, avoir, aller, dire, faire, pouvoir, partir, prendre, venir, voir, vouloir. » (p.36 des programmes).

Objectif pour l'enseignant: systématiser des apprentissages en conjugaison.

But pour l'élève : gagner le maximum de points. Préparer un basket pour les autres.

Organisation : Seul ou par 2

Description de la situation (modalités) :

L'enseignant a préparé des questions du type

Ils (jouer ?) présent On (faire) futur → l'élève doit écrire le verbe

Ou allais a pris → l'élève doit écrire le ou les pronoms et donner le temps

Ou utilise le jeu de conjugaison décrit dans « Un jour, un mot » : projet 7 (cf. bibliographie).

Les élèves écrivent leur réponse sur une feuille, l'enseignant regarde et dit si la réponse est bonne ou pas. Si la réponse est bonne, l'élève marque un point et a le droit de shooter dans une corbeille avec un ballon pour tenter de marquer un point supplémentaire. Si la réponse est mauvaise, l'élève ne peut shooter.

Variables :

- Le nombre d'élève par équipe
- Choix des questions de conjugaison

Possibilité d'utiliser les questions (à l'écrit) tableau la forme correcte et tout le monde prend la correction

Prolongement: ce jeu peut se décliner en orthographe (dictée de mots, de phrases, de GN...), grammaire (où est le verbe ? le sujet ? Souligne les déterminants...) , problèmes, opérations, ...

Matériel :

Ballon en mousse, corbeille en papier, petits papiers avec des exemples de conjugaison.

Autres situations pour travailler cette compétence :

Jeu de sept familles avec un verbe par famille : pour la famille « chanter » : l'élève doit réunir les six cartes : je chante, tu chantes, il/elle/on chante...

Lecture de consignes en cycle 3

Compétence CE2 : « Lire les consignes de travail, les énoncés de problème dont le vocabulaire difficile ou nouveau a été élucidé par le maître. » (programme p. 34).

1. Evaluation dans la classe :

- Après observation dans la classe des élèves qui ne comprennent pas une consigne seul.
- Après une séance spécifique sur la consigne

Critères de réussite de l'évaluation :

- ils demandent tout le temps l'aide du maître pour s'engager dans le travail
- ils se trompent régulièrement dans leur écrit par rapport à une mauvaise compréhension de la consigne).

2. Situations pour travailler cette compétence pendant l'aide personnalisée :

Situation 1 : repérer une phrase consigne et définir une consigne.

Objectif pour l'enseignant : permettre aux élèves de définir et de repérer une consigne.

Organisation : par deux ou trois

Description de la situation : à partir d'une série de phrases au tableau, déterminer quelles sont les phrases qui sont des consignes et celles qui ne le sont pas. A partir de là, définition de la consigne.

Variable :

Pour compliquer : utilisation de phrases qui se ressemblent (exemple : « il y a douze mois dans l'année » et « cite les douze mois de l'année »).

Remarque : Un rappel de la notion de verbe sera peut être nécessaire.

Situation 2 : repérer le verbe de la consigne

Objectif pour l'enseignant : permettre aux élèves de repérer le verbe qui est le mot la plus important de la consigne.

Organisation : seul

Description de la situation : à partir d'une série de consignes écrites au tableau les élèves entourent les verbes.

Variables :

- Pour compliquer : on peut écrire au tableau des phrases qui ne sont pas des consignes, et demander d'entourer simplement des verbes des phrases à consignes.
- Utiliser les manuels des élèves pour rechercher les consignes

Situation 3 : Repérer les verbes quand il y a une consigne avec plusieurs tâches : Objectif pour l'enseignant : permettre aux élèves de repérer une consigne qui comporte plusieurs actions afin de ne pas en oublier.

Organisation : seul, ou par équipe

Description de la situation : à partir de consignes, trouver les verbes et préciser l'ordre de réalisation.

Variables : Chercher dans les manuels des consignes où il y a plusieurs tâches à faire

Situation 4 : repérer les autres éléments de la consigne : les éléments qui nous disent où on doit faire le travail, le matériel nécessaire, quels sont les conseils qu'on nous donne dans la consigne...

Situation 5 : Trouver parmi plusieurs consignes, celle qui convient à l'exercice.

Situation 6: Ecrire une consigne à partir d'un exercice sans consigne.

Situation 7 : synthèse : que faire pour comprendre une consigne ? Réalisation d'une fiche-outil, qui sera à leur disposition pendant la classe.

Situation 8 : Evaluation.

Document de travail rédigé par Fabienne Arondeau, PEMF, Marie-Christine Gerin, PEMF, Martine Bonte, Maître E et Alexis Charré, conseiller pédagogique.