

## DE LA COLLECTE A LA COLLECTION : JEUX

### COMPÉTENCES LANGAGIERES (CL) :

#### S'approprier le langage

##### maîtrise de la langue :

**AL 1** : comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent ( noms, adjectifs en relation avec les couleurs, les formes et grandeurs) concernant les activités et savoirs scolaires, l'expression des sentiments ou émotions ressentis .

**AL2** : produire des phrases correctement construites.

**AL 3** : poser une question.

##### Echanger, s'exprimer :

**AL 4** : décrire, expliquer en situation de jeu.

##### Comprendre :

**AL5** : comprendre une consigne.

#### Se préparer à apprendre à lire et à écrire

##### aborder le principe alphabétique :

**ALE 1** : reconnaître les lettres de l'alphabet.

##### Distinguer les sons de la parole :

**ALE 2** : distinguer mot et syllabes ;

**ALE 3** : dénombrer les syllabes d'un mot ;

**ALE 4** : distinguer les sons constitutifs de la langue.

##### Abréviations :

**CL** : compétences langagières

**Org** : organisation

**g** : groupe

**AL** : s'approprier le langage

**ALE** : se préparer à apprendre à lire et à écrire.

nom	CL	objectifs	Mots clés	Contenu /consignes	matériel	Org
<b><u>KIM</u></b>	AL 1 AL 5	Observer puis mémoriser le vocabulaire spécifique à la collection.	Noms communs des différents objets	- sur une table sont exposés les différents objets de la collection. - Les enfants observent bien ces objets. - Après avoir demandé aux enfants de fermer les yeux, l'enseignante enlève un objet. - Après avoir réouvert les yeux les enfants doivent nommer l'objet manquant.	Objets ou photos d'une collection.	½ g
<b><u>Boîte à toucher</u></b>	AL 1 AL 2 AL 4 AL 5  AL 1 AL 2 AL 3 AL 5	Décrire un objet en utilisant le sens du toucher.  Deviner à l'aide du questionnement	Adjectifs qualifiant une expérience sensorielle de toucher  utiliser la structure interrogative „est-ce-que ...? ”	- Dans une boîte, dans laquelle on a fait un trou au préalable, est caché un objet de la collection. - un enfant place sa main dans l'orifice et, par le toucher, décrit ce qu'il touche : "c'est doux, rugueux, pointu..." - les autres enfants essaient de deviner de quel objet il s'agit. <i>Variante</i> : les enfants spectateurs questionnent celui qui touche : "est-ce que l'objet que tu touches est pointu..." et essaient ainsi de deviner de quel objet il s'agit.	- Une boîte dans laquelle on fait un trou. - objets de la collection	½ g
<b><u>devinette</u></b>	AL 1 AL 2 AL 4	Décrire un objet pour le faire deviner à	Adjectifs qualifiant la forme, la	- sur une table sont posés différents objets de la collection.	Objets de la collection	½ g

	AL 5	d'autres.	taille, la texture, la couleur... d'un objet.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- les enfants observent bien ces objets.</li> <li>- l'enseignant décrit un de ces objets sans le nommer : "l'objet auquel je pense est rond, marron et rugueux"</li> <li>- les enfants devinent de quel objet il s'agit.</li> <li>- un enfant prend la place de l'enseignant.</li> </ul> <p><u>Variante</u> : les enfants questionnent l'adulte "est-ce que ton objet est...?" et essaient ainsi de deviner l'objet choisi.</p>		
	AL 1 AL 2 AL 3 AL 5	Deviner à l'aide du questionnement				
<b><u>Mémoire</u></b>	AL 1 AL 5	Retrouver des paires d'images identiques grâce à la mémoire visuelle.	Noms communs des différents objets	<ul style="list-style-type: none"> <li>- les différents objets de la collection sont fixés sur des cartes de façon à ce qu'il y ait toujours un double de chaque objet.</li> <li>- les cartes sont placées face cachée sur la table.</li> <li>- les enfants retournent chacun leur tour 2 cartes de manière à retrouver une paire.</li> </ul>	Objets ou photos des objets, fixés sur des cartes	Petit g 5-6 enfants
<b><u>Pictionary</u></b>	AL 1 AL 5	Utiliser le dessin pour faire deviner un objet à d'autres.	Noms communs des différents objets	<ul style="list-style-type: none"> <li>- l'enseignante dessine de façon schématique un des objets au tableau.</li> <li>- les enfants essaient de deviner de quel objet il s'agit.</li> </ul> <p><u>Variante</u> : les enfants sont répartis en deux équipes. Chaque équipe désigne un dessinateur. Les deux enfants choisis viennent au tableau et essaient de dessiner l'objet que l'enseignante leur a montré au préalable. L'équipe qui la première a deviné de quel objet il s'agit remporte la partie.</p>	Objets de la collection feutres tableau	½ g
<b><u>l'intrus</u></b>	AL 1 AL 2 AL 3 ALE1 ALE2 ALE3 ALE4	Trouver un intrus dans un groupe d'objets.	<p>Adjectifs qualifiant la forme, la taille, la texture, la couleur... d'un objet.</p> <p>Sons et phonèmes</p> <p>noms des lettres de l'alphabet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sur la table sont exposés des objets ou des photos d'objets de la collection.</li> <li>- l'enseignant sélectionne 4 objets ; 3 qui ont un point commun que le 4ème n'a pas (l'intrus).</li> <li>- les enfants essaient de trouver l'intrus et justifient leurs hypothèses en définissant le ou les points communs.</li> </ul> <p><u>Remarque</u> : commencer par des points communs concernant la qualité des objets (couleurs, formes...), puis</p>	-Objets ou photos d'objets de la collection - dictionnaire des mots de la collection	½ g

				en fonction des acquis des enfants poursuivre avec des points communs concernant la structure des mots : nombres de syllabes, sons, nombres de lettres...		
<p><b><u>Jeu de lettres</u></b></p> <p><b>PHOTOS</b> <b>Clic ici</b></p>	AL 1 AL 2 AL 3 AL 4 AL 5 ALE1	Deviner un mot en utilisant un questionnement se rapportant au nom des lettres de l'alphabet	Noms communs des différents objets  noms des lettres de l'alphabet.	<p>-Le cerceau est posé au centre du tapis tandis que les lettres mobiles, faces visibles, sont à la portée de tous.</p> <p>- un enfant choisi la photo d'un objet de la collection.</p> <p>- par un jeu de questions, concernant les lettres du mot, auxquelles il ne devra répondre que par <i>oui</i> ou par <i>non</i>, les autres enfants devront deviner de quel objet il s'agit. Chaque fois que la réponse <i>oui</i> aura été donnée concernant la présence d'une lettre dans le mot, celle-ci (lettre mobile) sera placée dans le cerceau.</p> <p>- le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un enfant ait deviné le nom à trouver.</p> <p><u>Variante:</u> sur un tableau blanc magnétique, l'enseignant place, dans le désordre, les lettres formant le nom d'un objet. En se référant au dictionnaire mural des objets de la collection, les enfants devront essayer de deviner de quel objet il s'agit. Le premier qui aura trouvé viendra replacer les lettres dans l'ordre pour confirmer son hypothèse.</p>	<p>- dictionnaire mural des objets de la collection.</p> <p>- photos des objets de la collection.</p> <p>- lettres mobiles d'assez grand format : celles qui sont nécessaires pour construire les noms des objets.</p> <p>- 1 cerceau.</p>	½ g





SAMARES  
samares  
samares



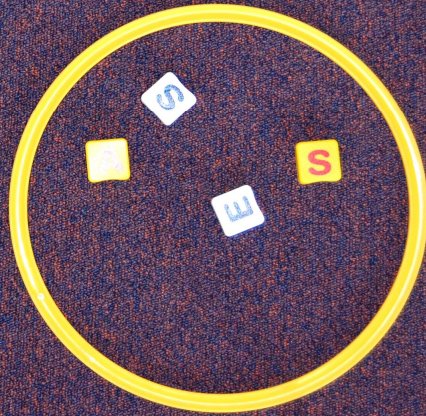
FEUILLES  
feuilles  
feuilles



GRAINES  
graines  
graines



BRANCHES  
branches  
branches



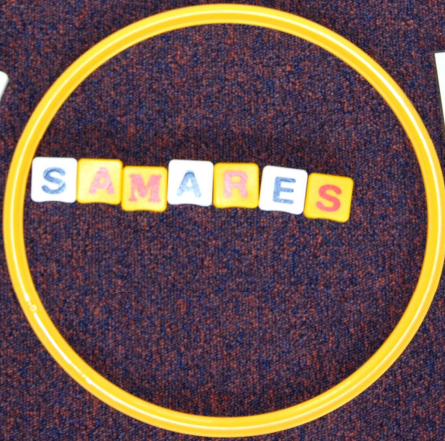
FEUILLES  
feuilles  
feuilles



GRAINES  
graines  
graines



BRANCHES  
branches  
branches



SAMARES  
samares  
samares



SAMARES  
samares  
samares



BRANCHES  
branches  
branches



GRAINES  
graines  
graines



FEUILLES  
feuilles  
feuilles



BRANCHES  
branches  
branches



GRAINES  
graines  
graines



FEUILLES  
feuilles  
feuilles



SAMARES  
samares  
samares

