

Le quart d'heure des mots Cycle 1

Livret de situations d'apprentissage ritualisées



Équipe de la circonscription de GRAY
Haute-Saône

2020 - 2021



Direction des services départementaux
de l'Éducation nationale
Haute-Saône

Région académique
BOURGOGNE-FRANCHE-COMTÉ
<http://gray.circo70.ac-besancon.fr/>



Le quart d'heure des mots

Situations décontextualisées / Rituels pour apprendre à mieux parler

Ce livret a été réalisé par les enseignants de la circonscription de GRAY lors de la formation hybride : Vocabulaire au cycle 1.

Il s'appuie sur les propositions du Guide publié sur Eduscol en février 2020 :

Pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle / Réutiliser les mots à l'oral (p 42).

❖ Objectifs retenus

- Lier vocabulaire et syntaxe
- Faire parler les élèves le plus possible (pendant la séance)
- Faire mémoriser des structures syntaxiques et lexicales

❖ Quelques principes

- Les activités doivent être courtes (10-15 min) et régulières.
- Les niveaux de classe ne sont pas indiqués ; chaque enseignant choisira les activités qui conviennent le mieux à son groupe classe ou à son groupe d'élèves.
- Chaque activité peut être enrichie, modifiée pour répondre à l'objectif visé.
- Certaines activités nécessitent un travail d'appropriation en amont afin que les élèves puissent devenir rapidement meneurs de jeu.
- Les champs lexicaux, les corpus de mots sont laissés à l'initiative de l'enseignant afin que l'activité réponde aux thématiques travaillées.
- Certains jeux ou manuels du commerce sont cités à titre d'exemple ; en cas d'utilisation, il est nécessaire de les adapter pour en faire un jeu collectif à visée lexicale et syntaxique en production verbale par les élèves.
Il est possible de s'inspirer de ces jeux sans les acheter. Des exemples de règles sont proposés en annexe.
- Les aides langagières éventuellement apportées aux élèves ne sont pas précisées.

Les documents proposés en annexe sont disponibles sur simple demande.

marie-pierre.amiot@ac-besancon.fr

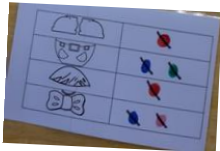
Titre	Objectifs	Matériel	Description
Les salutations Les prénoms	- Construire une phrase en utilisant le pronom "je" - Adapter sa réponse (garçon/fille)	Liste d'élèves	- Répondre à l'appel de son prénom en faisant une phrase : <i>ex : Je suis là. ; Je suis présent(e).</i> → Variante : un élève peut être meneur de jeu. - Dire son prénom en faisant une phrase : <i>Je m'appelle...</i>
Nommer et décrire	- Utiliser un lexique précis - Construire une phrase simple / complexe pour décrire son objet	Des objets, photos, images en lien avec le champ lexical étudié On pourra utiliser les collections présentes dans les classes : ours, bonhommes de tailles différentes, de couleurs différentes....	- Distribuer un objet ou une carte à chaque élève. - Chaque élève nomme l'objet ou l'image de l'objet. - Chaque élève inscrit le nom de son objet dans une phrase. <i>ex : J'ai une voiture ; J'ai une voiture jaune</i> <i>J'ai une voiture jaune qui roule très vite</i> <i>ex : J'ai un petit ours bleu. J'ai un grand bonhomme jaune.</i>
Le sac mystère La boîte mystère	- Utiliser un lexique précis - Expliquer ce qui a permis de nommer les objets	- Un sac opaque que l'on peut fermer - Des objets en lien avec le champ lexical étudié Il peut être facilitant d'avoir les objets en double. Variables : - le nombre d'objets - un sac par élève contenant les mêmes objets	1. Découverte des objets (déjà placés dans le sac) - L'enseignant sort les objets un à un et les fait nommer. - Les élèves manipulent les objets et les nomment à nouveau. - L'enseignant (en le cachant) place un objet dans le sac. 2. Trouver l'objet (juste en le touchant) - Chaque élève vient à tour de rôle deviner de quel objet il s'agit ; il peut le décrire avant de le sortir. - Chaque fois qu'un objet est découvert, le poser au sol devant les élèves pour se souvenir qu'il a déjà été trouvé. → Variantes : - Le sac contient tous les objets ; un élève choisit un objet dans le sac sans le montrer et le décrit. Les autres élèves trouvent l'objet (les objets en double peuvent être posés au sol). - Chaque élève a un sac contenant tous les objets ; un élève choisit et décrit un objet ; les autres élèves sortent le bon objet de leur sac, le nomment et expliquent quels indices ont permis de trouver le bon objet.



Titre	Objectifs	Matériel	Description
La boîte à trésors La valise à mots	- Utiliser un lexique précis - Mémoriser le contenu de la valise	- Une boîte ou une valise - Des objets en lien avec le champ lexical étudié Variable : le nombre d'objets	Des objets sont collectionnés, décrits, nommés et placés dans la boîte à trésors chaque jour. Il faut nommer sans se tromper le contenu de la boîte qui augmente au fil des jours.
A quoi ça sert ?	- Nommer des noms, des verbes - Énoncer les caractéristiques d'un objet en faisant une phrase : « c'est pour... » ; « ça sert à... »	Des objets, photos, images en lien avec le champ lexical étudié	- Distribuer un objet ou une carte à chaque élève. - Chaque élève nomme l'objet ou l'image de l'objet. - Chaque élève inscrit le nom de son objet dans une phrase. ex : <i>Une fourchette, c'est pour manger.</i>
Jeux de Kim	- Utiliser un lexique précis - Décrire un objet - Construire une phrase : « C'est ... qui a disparu » « Tu as enlevé.... » « Tu as déplacé... »	- Des objets en lien avec le champ lexical étudié - Un paravent	- L'enseignant dispose les objets sur une surface délimitée - Les élèves nomment les objets (décrivent les objets). - L'enseignant cache la surface et enlève un objet (ou le déplace). - Les élèves nomment l'objet manquant ou déplacé. - Les élèves construisent une phrase. → Variante : un élève peut être meneur de jeu.
Kim visuel	- Utiliser un lexique précis - Décrire un objet - Décrire une situation - Construire une phrase pour décrire ce qui a changé	- Diaporama avec une image originale puis une image avec des éléments qui ont disparu - Cartes recto-verso réf : Jeu Vice et versa, Gigamic 	- Projeter l'image 1 : les élèves nomment les objets ou décrivent la situation - Projeter l'image 2 : les élèves nomment l'objet disparu ou le changement de situation. → Variante avec des cartes recto/verso : au recto, une situation ; au verso, la même situation avec un changement. - L'enseignant montre la carte recto quelques secondes puis retourne la carte ; il faut trouver le changement. - Les élèves construisent une phrase pour décrire le changement. ex : recto : <i>la fleur est fermée</i> ; au verso : <i>la fleur est ouverte.</i>

Titre	Objectifs	Matériel	Description
Mise en scène avec la mascotte	- Utiliser un lexique précis - Construire une phrase simple / complexe	- La mascotte de la classe - Des objets (ou photos) en lien avec le champ lexical étudié	L'enseignant installe devant les élèves la mascotte et quelques objets (ou photos). - Les élèves nomment les objets, identifient le champ lexical. - Ils construisent une phrase mettant en scène la mascotte et un ou plusieurs objets. - L'enseignant choisit une des phrases proposées et la fait enrichir. ex : une bouée, un chapeau, du sable <i>Tchoupi est à la plage, il a mis son chapeau.</i>
Les intrus des coins jeux	- Utiliser un lexique précis - Identifier une catégorie - Nommer les intrus	Coin jeux de la classe : cuisine, poupées, garage.... L'enseignant a agencé de façon visible les objets du coin et a placé des objets intrus. → Variante : photographier le coin et projeter la photo	- Le groupe d'élèves se déplace dans le coin jeu. - Les élèves nomment les objets. - Ils identifient les objets intrus. Ils justifient leurs choix. → Variante : La photo du coin agencé est projetée. Les élèves viennent entourer au tableau tous les objets du coin en les nommant. Ils identifient les objets intrus.
Les intrus	- Utiliser un lexique précis - Nommer les intrus	Images à projeter	- Les élèves décrivent ou nomment ce qu'ils voient sur l'image. - Ils trouvent les intrus ou les anachronismes et justifient leurs découvertes.
Jacques a dit	Donner des ordres aux autres participants : * montrer les parties du corps * réaliser des actions * mimer une émotion	Un paquet d'images (ou des photos) <i>En fonction du niveau des élèves, on utilisera la vraie règle ou non : l'action ne doit être réalisée que si le meneur de jeu dit : « Jacques a dit »</i>	1. L'enseignant est le meneur de jeu pour apprendre la règle. Variante : l'enseignant ne donne pas la consigne à voix haute mais montre une partie du corps ; les élèves exécutent l'action et un élève nomme la partie du corps. 2. Un élève est meneur de jeu. On utilisera des images (photos) pour aider les élèves à conduire le jeu avec rythme.

Titre	Objectifs	Matériel	Description
Retrouve la bonne image	- Utiliser un lexique précis - Décrire, comparer	- Affiche à projeter - Cartes-images Construire une affiche avec des cartes de jeux divers : agencer les cartes sur une grande surface, les prendre en photo = affiche à projeter réf : <i>Trouvez le Zouzou !</i> Atelier de l'oiseau magique <i>(exemples en annexe)</i>	Une affiche de plusieurs images est affichée. Un élève choisit une carte-image et la décrit jusqu'à ce que ses camarades aient trouvé sur l'affiche de quelle image il s'agit. → Variantes : - Chaque élève reçoit une carte à décrire. - Le groupe a le droit de poser des questions. - L'enseignant enlève ou barre les images intruses au fur et à mesure des découvertes.
Qui est-ce ?	- Utiliser un lexique précis - Mémoriser des indices successifs - Formuler des questions en anticipant la réponse	Des objets, photos, images en lien avec le champ lexical étudié (<i>exemples en annexe</i>) ▫ Un jeu de memory peut être utilisé (carte à trouver/carte à décrire). ▫ Qui est-ce des photos de la classe réf : <i>Jeu Qui est Toto ?</i> Atelier de l'oiseau magique réf : <i>Jeu Qui est-il ?</i> Atelier de l'oiseau magique	Il s'agit de faire deviner un objet, un personnage, un animal... Les joueurs posent des questions auxquelles le meneur de jeu répond. Celui qui devine le premier a gagné. * 2 démarches possibles - Les joueurs posent des questions au meneur de jeu - Le meneur de jeu décrit une photo ou une image à retrouver * 2 modalités successives - L'enseignant est le meneur de jeu pour apprendre la règle. - Un élève est meneur de jeu. → Variantes - Projeter l'illustration de toutes les possibilités. L'enseignant peut fournir au meneur de jeu une image ou une photo à décrire ou à faire deviner ; les élèves procèdent alors par élimination des intrus. - Qui est-ce des photos de la classe : un travail est mené en amont sur les parties du visage ; en cours de jeu l'enseignant peut induire les questions (<i>Maintenant, on pose des questions sur les cheveux....</i>)

Titre	Objectifs	Matériel	Description
Les émotions	- Nommer les émotions - Construire une phrase - Allonger la phrase avec "parce que..."	- Une silhouette de personnage à afficher ou la mascotte de la classe - Des étiquettes émotions réf : <i>Jeu Tralala le loup – Atelier de l'oiseau magique</i> <i>Zatou, la boîte à émotions</i> Retz	Afficher une silhouette de personnage et ajouter une expression du visage. 1. Les élèves doivent nommer l'émotion en faisant une phrase. ex : <i>Petit monstre est triste.</i> 2. Les élèves reprennent la phrase de départ et la complètent en imaginant une cause. ex : <i>Petit monstre est triste parce qu'il a perdu son doudou.</i> Chaque élève imagine sa phrase, peut reprendre la phrase de l'élève précédent à l'identique ou en changeant un élément...
Les mathoeufs réf : <i>Jeu Les mathoeufs - Asco</i>	- Utiliser un lexique précis - Décrire - Utiliser la forme négative	- Personnage à habiller - Cartes consignes (exemples en annexe) - Affiche de plusieurs mathoeufs habillés (photo à projeter) - Cartes consignes avec des négations 	- Projeter un mathoeuf non habillé. - Distribuer une carte consigne à un élève qui va dicter les éléments à placer sur le personnage. - Faire décrire le mathoeuf réalisé. → Variante : projeter un agencement de mathoeufs habillés. Chaque élève a une carte consigne qu'il décrit ; les autres élèves doivent retrouver le bon mathoeuf. → Variante : les élèves habillent leur mathoeuf en fonction de la carte consigne. Ils le présentent aux autres élèves : <i>Ses cheveux ne sont pas rouges, ils sont donc jaunes.</i>
Le jeu des différences	- Utiliser un lexique précis - Décrire, comparer, expliquer	Images doubles à projeter (modèles en annexe) réf : <i>Jeu Différences Junior - Gigamic</i> 	- Les élèves décrivent ou nomment ce qu'ils voient sur l'image. - Ils trouvent les différences sur l'image 2 : ils énoncent oralement ces erreurs (sans se lever pour montrer). → Évolution possible : - différences évidentes, détails - annoncer ou non le nombre d'erreurs à trouver

Titre	Objectifs	Matériel	Description
Les détails en images	- Utiliser un lexique précis - Décrire des situations	Illustrations à projeter (<i>exemples proposés en annexe</i>)	Inciter les élèves à trouver des détails : les nommer, inscrire les mots dans des phrases. - Les élèves choisissent un élément de l'image. - Ils décrivent cet élément. - Les autres élèves retrouvent le détail sur l'image.
Photos	- Utiliser un lexique précis - Décrire des situations	Photos <i>réf : en annexe</i> - Site Dessine-moi une histoire - Rituel autour d'images ; site Bibouche en classe	Faire parler les élèves sur une situation avec des enfants en action. - Les élèves décrivent l'image. - Les élèves imaginent ce qui se passe en faisant une phrase.
Que disent-ils ? Que pensent-ils ?	- Utiliser un lexique précis, en particulier les émotions - Décrire des situations - Faire parler des personnes	Photos à projeter (<i>exemples proposés en annexe</i>)	Faire parler les élèves sur une situation qui met en scène un dialogue. Les élèves choisissent un personnage et imaginent ses paroles (ou ses pensées).
Où est le trésor ?	- Utiliser un lexique précis - Utiliser des connecteurs spatiaux - Construire une phrase	- Cartes vierges à accrocher au tableau (3 ou 6 cartes suivant le niveau des élèves) 3 cartes : en haut, au milieu, en bas 6 cartes : en haut à gauche ; en haut au milieu ; en haut à droite ; en bas à gauche ; en bas au milieu ; en bas à droite - Un trésor à accrocher derrière une des cartes : image d'un trésor ou image issue du lexique travaillé	L'enseignant a accroché le trésor derrière une des cartes. - Les élèves énoncent une phrase pour trouver le trésor en utilisant le nom du trésor et les bons connecteurs spatiaux. <i>ex : Le trésor se trouve en haut à gauche.</i> - Un élève retourne la carte nommée. ☒ C'est la bonne carte, le trésor est trouvé ! ☒ Il n'y a rien derrière la carte ; il faut proposer une autre phrase etc... → Variante : les élèves ont les yeux fermés ; un meneur de jeu (élève) place le trésor derrière une carte. Il énonce la phrase qui permet de trouver le trésor ; un autre élève doit trouver la carte nommée et la retourner. La phrase est validée par la découverte du trésor.

Titre	Objectifs	Matériel	Description
Devinettes	- Utiliser un lexique précis - Construire une phrase pour définir un mot	- Étiquettes images - Phrases (indices) On peut choisir les images en fonction d'un besoin : les images d'une histoire les images d'une catégorie les images avec un même son <i>Planches de devinettes en annexe</i>	1. Travail en amont (en réception) - L'enseignant lit un indice puis un autre.... - Les élèves cherchent la réponse. 2. En production Construire les indices d'une devinette pour un autre groupe (autre classe) - Présenter une image. - Les élèves construisent des phrases indices. - L'enseignant relève les indices par écrit. - Les élèves présentent leur devinette.
Les devinettes des couleurs	- Utiliser un lexique précis - Construire une phrase pour définir un mot	- une boîte contenant des fiches couleur	Un élève vient tirer une carte couleur sans la montrer aux autres élèves. Il doit faire deviner la couleur sans donner son nom (indices allant du concret à l'abstrait) <i>ex : C'est la couleur du chapeau de Tchoupi (mascotte).</i> <i>C'est la couleur du citron.</i>
Images séquentielles	- Décrire des situations - Remettre en ordre des scénarios - Construire des phrases	Images à remettre en ordre - 2 images : travailler la cause et la conséquence - 3 images : découpage temporel (images en annexe) réf : Fichier langage 2 - Jocatop Scénarios et images séquentielles Hatier	Les cartes sont affichées. - Les élèves décrivent les situations. - Ils remettent l'histoire dans l'ordre chronologique ou logique. - Ils produisent des énoncés. <i>ex : Le chat va boire le lait. Il boit le lait. Il a bu le lait.</i> <i>ex : Le pantalon de Tom est taché parce qu'il a renversé la peinture.</i> 

Appariements

Le principe est toujours le même : on distribue des objets, photos, images aux élèves ; ils doivent nommer, demander... et associer **par paire**.

Titre	Objectifs	Matériel	Description
Jeu « J'ai... Qui a... » → Jeu de chaîne	- Associer par paires (catégories) - Utiliser un lexique précis - Construire une phrase sur un modèle donné	Photos, images en lien avec le champ lexical étudié Type de cartes 	- Distribuer à chaque élève une carte comportant 2 images dans le champ lexical étudié. - L'élève nomme la grande image (la banane) et demande « qui ? » à la petite image (une orange). ex : <i>J'ai la banane, qui a l'orange ?</i> - L'élève qui a l'orange prend la main etc... → Variantes : le type de phrases demandées : <i>J' ai ... Je voudrais... ; J'ai ... Je demande...</i>
Associer par lien logique	- Associer par paires - Utiliser un lexique précis - Construire une phrase	Des objets, photos, images en lien avec le champ lexical étudié	- Distribuer à chaque élève un objet ou une carte - Les élèves nomment leurs images et associent par paire. ex : abeille - ruche - Ils construisent une phrase avec les deux mots. ex : « <i>L'abeille vit dans la ruche.</i> » - Ils enrichissent peu à peu la phrase contenant les 2 mots. ex : « <i>L'abeille fait le miel dans la ruche.</i> »
Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes Mireille Kuhl - Retz	- Formuler une demande correcte en utilisant une phrase simple ou complexe suivant l'objectif visé.	Cartes à imprimer en double (modèles en annexe) 	- Distribuer plusieurs cartes à chaque élève. - Chaque élève fait la demande de la carte nécessaire pour former une paire. → Variantes : le type de phrases demandées : <i>J' ai ... Je voudrais... ; J'ai ... Je demande...</i>

Appariements

Le principe est toujours le même : on distribue des objets, photos, images aux élèves ; ils doivent nommer, demander... et associer par paire.

Titre	Objectifs	Matériel	Description
Les verbes contraires	- Utiliser un lexique précis - Construire une phrase	Cartes-verbes	En amont : Connaitre les verbes - Distribuer une carte-verbe à chaque élève - Chaque élève nomme son verbe et l'inscrit dans une phrase. - Les élèves associent les deux cartes contraires et énoncent la phrase : « <i>Monter est le contraire de Descendre.</i> »

Catégorisation

Titre	Objectifs	Matériel	Description
Une liste de mots	Utiliser un lexique précis dans une catégorie	Des objets, photos, images en lien avec le champ lexical étudié Cartes-consignes <i>réf : 5 minutes en regroupement - site livredesapienta</i> <i>exemples proposés en annexe</i> <i>réf :</i> - Jeu Vocabulles - Grand Cerf - Jeu Lexidéfi – Alpha jeux 	- Les élèves nomment l'objet représenté sur une illustration ou une photo. - Ils citent le plus de mots possibles appartenant à la même catégorie lexicale. → Variante : Réaliser le même type d'activité avec des verbes ou des adjectifs : faire nommer l'action de la photo puis d'autres actions en lien. → Variante : tirer une carte consigne <i>ex : Cite des animaux qui vivent dans nos jardins</i> → Variante : Aligner devant les élèves un nombre choisi de cartes relevant d'une catégorie ; les élèves nomment les cartes le plus rapidement possible (défi chronométré). → Variante : contextualiser la recherche <i>ex : il faut donner un certain nombre de mots pour libérer la mascotte, pour faire sortir les alphas du tunnel, pour qu'un personnage traverse la rivière aux crocodiles...</i> <i>Dans ce cas les mots validés permettent de réaliser le défi.</i>
Une liste pour ...	- Utiliser un lexique précis - Construire une phrase sur un modèle donné		L'enseignant propose de faire une liste : - <i>Pour partir en voyage, je mets dans ma valise ...</i> - <i>Pour partir en pique-nique...</i> - <i>Je vais faire des courses.</i> - <i>Ma liste au père-noël</i> → Variante : jeu de mémoire L'enseignant dit le 1^{er} mot, l'enfant suivant dit le 1^{er} mot et un 2nd mot etc... La liste s'allonge, il ne faut rien oublier.

Catégorisation			
Titre	Objectifs	Matériel	Description
Les familles	- Utiliser un lexique précis - Identifier une catégorie - Nommer les intrus	Objets, photos, images de deux familles différentes + objets ou images intrus <i>réf : Familimage - Editions Jocatop = nommer une collection, savoir trouver un intrus</i>	- Distribuer à chaque élève un objet ou une image. - Les élèves nomment l'objet (ou l'image). - On construit 2 ou 3 familles (au sol ou au tableau si ce sont des images) : les élèves viennent placer leur objet dans la famille adéquate et justifient leur choix. → Variantes : avec quelques objets ou images-intrus
Posters-décors	- Utiliser un lexique précis - Identifier une catégorie	Posters-décors à projeter <i>réf : Posters du jeu Anim'histoires Retz la forêt, le zoo, la cour de récréation, le marché, la piscine, la cuisine</i>	- Nommer le décor ; ex : <i>la forêt</i> - Les élèves nomment des éléments que l'on peut inscrire dans ce décor (ex : <i>animaux</i>). - Les élèves valident ou non les propositions des camarades. - L'enseignant peut s'inscrire dans l'activité pour relancer les élèves sur une autre catégorie du même décor <i>ex : Moi, je dis "noisette".</i> → On part sur des fruits de la forêt.
À partir d'un conte	Utiliser un lexique précis dans une catégorie	- Album étudié - Cartes-consignes <i>exemples proposés en annexe sur le conte : Le petit Chaperon Rouge</i> <i>réf : site groupe maternelle Neufchâtel en Bray</i>	- Un élève tire une carte ; l'enseignant lit la consigne. - Les élèves citent le plus de mots possibles pour répondre à la consigne. <i>ex : Le Petit C. R doit traverser la forêt. Cite des noms d'arbres. Le Petit C.R rend visite à sa grand-mère. Cite d'autres membres de la famille.</i> → Variante : jeu en équipes avec un temps imparti (sablier) La première équipe pioche une carte. L'enseignant lit la consigne. L'équipe interrogée propose le maximum de mots sur le thème imposé. Lorsque le temps est écoulé, on compte le nombre de mots corrects donnés par l'équipe. Elle marque le nombre de points correspondant (jetons). Un temps de discussion est possible pour discuter de certaines propositions et/ou pour les enrichir.

Catégorisation

Titre	Objectifs	Matériel	Description
Imagier Catégo Hatier	- Utiliser un lexique précis - Construire des catégories	Imagier de l'outil Phono (Hatier) ou cartes diverses	Activités du manuel à adapter pour une mise en oeuvre collective - <i>Exemples donnés en annexe</i>
Qui est-ce ...	- Utiliser un lexique précis - Identifier une catégorie - Construire une phrase	Posters gratuits <i>Editions Cigale</i> proposés en annexe	- Un élève choisit une image dans l'une des catégories. - Il nomme la catégorie. - Il décrit l'objet en faisant une phrase. - Les autres élèves doivent trouver le mot. <i>ex : catégorie véhicules qui roulent : « Il a deux roues avec un moteur. » → la moto</i>
Voler - marcher sauter...	- Utiliser un lexique précis - Identifier une catégorie - Construire une phrase	- Images d'animaux - Images de verbes de déplacement	1. Catégoriser les cartes-animaux en fonction de leur déplacement (un animal peut faire partie de plusieurs catégories). 2. Chaque élève tire deux images : un verbe et un animal. Il construit la phrase et dit s'il pense que c'est possible ou non. <i>ex : Le lapin nage.....</i>

Dictées			
Titre	Objectifs	Matériel	Description
Habiller la poupée	- Utiliser un lexique précis - Décrire	- Poupée + vêtements - Photos de la poupée habillée → Variante : - une silhouette de poupée - des images de vêtements - photos de la poupée habillée	- Le meneur de jeu a une image de la poupée habillée. - Il explique comment habiller la poupée. - Chaque élève à son tour, doit choisir la bonne image-vêtements pour habiller la poupée. - On valide avec l'image.
Compléter un décor	- Utiliser un lexique précis - Construire des phrases - Utiliser des connecteurs spatiaux	- Poster ou images projetées d'un décor - Images à positionner réf : - <i>Jeu Promenade au parc – Atelier de l'oiseau magique</i> - <i>Anim'histoires - Retz</i> - <i>Jeu La chambre de Léa Atelier de l'oiseau magique</i>	On peut, dans un premier temps, faire décrire le contexte du poster. 1. Positionnement libre - Distribuer une image à chaque élève (ou chacun choisit son image). - Chaque élève positionne, nomme son image et la place où il le souhaite sur le poster. - Il inscrit le mot dans une phrase. ex : <i>J'ai mis le champignon au pied de l'arbre.</i> 2. Positionnement en dictée : un élève meneur de jeu dicte le positionnement pour chaque image.
Dictée motrice	Nommer des verbes d'action	Images-verbs (par exemple les verbes d'une histoire) réf : <i>Narramus - La dictée motrice</i>	- Un élève mime une action. - Les élèves nomment l'action.
Dessiner sous la dictée	- Utiliser un lexique précis - Construire des phrases	- Fiches visages-personnages réf : <i>Jeu Drôles de bobines</i> <i>Ed pédagogiques du Grand Cerf</i>	Le meneur de jeu choisit une fiche et décrit point par point les caractéristiques du personnage à découvrir. - Les autres élèves dessinent chacun à leur tour chaque détail. - On valide avec l'image.

Dictées

Titre	Objectifs	Matériel	Description
Colorier en dictée	- Communiquer les informations exactes et suffisantes au récepteur pour lui permettre de réaliser une tâche d'après un modèle sans qu'il puisse s'y référer directement	2 dessins avec des détails : - un dessin en noir et blanc à agrandir et à afficher - un dessin petit format avec des éléments coloriés <i>réf : Une année pour apprendre à comprendre, Anne Popet, Nathan (exemples proposés en annexe)</i>	- Un élève est meneur de jeu avec la carte coloriée. - Il décrit un élément à colorier. - Un autre élève colorie sur l'affiche. - La validation se fait à la fin de la séance.

Phrases à inventer avec amorces / contraintes

Titre	Objectifs	Matériel	Description
Jeux de substitution	- Compléter une phrase en conservant un sens à la phrase - Travailler les transformations syntaxiques (singulier/pluriel...)	Phrases amorces : groupes syntaxiques à substituer <i>(exemples proposés en annexe)</i> réf : Fichier langagier 2 - Jocatop	- L'enseignant choisit une carte et propose une phrase. - Les élèves trouvent une autre phrase (un groupe syntaxique doit être substituer : sujet, verbe...). ex : <i>Je répare mon....</i> <i>Je n'aime pas les ...</i> <i>..... a peur du noir.</i>
La maitresse se trompe	Construire une phrase dont le sens correspond à l'illustration	Cartes recto-verso : images d'un objet ou situation <i>(exemples proposés en annexe)</i> réf : Fichier langagier 1 -Jocatop  	- L'enseignant montre une carte et énonce une phrase. - Les élèves valident ou non la phrase. - Les élèves proposent une phrase qui correspond à l'illustration. ex : <i>C'est une cuillère. Non, c'est une louche.</i> <i>L'herbe est rouge. Non, l'herbe est verte.</i> <i>La petite fille lit un livre. Non, la petite fille arrose les fleurs.</i> <u>Variante</u> : un élève est meneur de jeu et invente une fausse phrase pour l'illustration donnée.
Schtroumpfer	- Construire une phrase - Substituer un verbe, un nom	Phrases amorces avec "schtroumpfe"	- L'enseignant énonce une phrase. ex : <i>Je schtroumpfe une pomme. Je schtroumpfe des carottes.</i> = ramasse, mange, achète... - Les élèves énoncent une phrase en trouvant un verbe qui convient. Variante : avec un nom masculin/féminin /singulier/pluriel ex : <i>Je mange une schtroumpfe ; je mange un schtroumpf.</i>

Phrases à inventer avec amorces / contraintes

Titre	Objectifs	Matériel	Description
Que fait-il ? Que fait-elle ?	- Utiliser un lexique précis - Construire une phrase - Utiliser les pronoms il /elle	- Cartes-action avec une fille ou un garçon - Cartes consignes réf : Jeu Que fait-il ? Que fait-elle ? Alphajeux  	1. Chaque carte-action peut être décrite (projeter la carte) grâce à des phrases diverses. <i>ex : La petite fille se lave (se frotte) les mains / La petite fille se lave les mains avec du savon...</i> 2. Chaque élève reçoit une carte différente et construit sa propre phrase. Un autre élève doit reprendre la même phrase en utilisant les pronoms il/elle. 3. Les élèves reçoivent soit une carte-action soit une carte-consigne. Un élève qui a la carte-consigne produit la phrase adéquate ; l'élève qui a la bonne carte-action lève sa carte. <i>ex : Le garçon / Il souffle les bougies.</i>
Avec un dé 	- Utiliser un lexique précis - Construire une phrase - Enrichir une phrase	Un dé personnalisable : ex : - 3 faces personnages - 3 faces verbes -action ou 2 dés (1 dé personnages et 1 dé actions) réf : dé personnalisable, site Toutpourlejeu.com	- Faire lancer le dé (ou les deux dés) - Un élève construit la phrase simple (Sujet + verbe). - Un élève suivant complète, enrichit la phrase précédente ... L'enseignant peut induire l'enrichissement de la phrase en posant des questions : Où ? Comment sont les ? <i>ex : Les dés donnent : lapin -manger Le lapin mange. Le lapin mange des carottes. Le lapin de mon grand-père mange des carottes. Le lapin de mon grand-père mange des carottes dans le jardin.</i>

Phrases à inventer avec amorces / contraintes

Titre	Objectifs	Matériel	Description
Dés pour faire des phrases et des histoires	- Utiliser un lexique précis - Construire une phrase - Enrichir une phrase	Dés des histoires ex : 1 dé personnages, 1 dé actions, 1 dé lieux réf : boites story cubes en particulier la boîte actions	- Faire lancer les dés - Les élèves nomment les faces des dés. - Ils construisent une phrase à partir de ces éléments. - Les phrases peuvent être enrichies et même tendre au texte pour les plus grands.
À partir d'un album ex : Moi j'adore, maman déteste E. Brami	- Construire une phrase simple / complexe sur un modèle donné - Mémoriser des structures syntaxiques	Album à structure syntaxique répétitive 	- L'enseignant lit l'album ou des extraits significatifs pour la séance. - L'enseignant lit une phrase modèle. - Les élèves inventent une phrase sur le même modèle. → le modèle syntaxique peut être plus ou moins complexe. ex : J'adore.... J'adore quand.... Maman déteste que.....
À partir d'un album ex : Ce que j'aime faire, A. Browne	- Construire une phrase simple / complexe sur un modèle donné - Mémoriser des structures syntaxiques - Utiliser des verbes	Album à structure syntaxique répétitive 	- L'enseignant lit l'album. - L'enseignant lit une phrase modèle. - Les élèves inventent une phrase sur le même modèle. → Les élèves enrichissent leurs phrases.
À partir d'un poème	- Utiliser un lexique précis - Mémoriser des structures syntaxiques	Poème étudié ex : à partir du poème Les poules de Maurice Carême	Le poème a été étudié en amont. Il s'agit de le redire en le transformant (changer le sujet, garder le même sujet en le mettant au pluriel). → pour travailler les accords, les rimes... ex : redire le poème en remplaçant les poules par les canards.

Phrases à inventer avec amorces / contraintes			
Titre	Objectifs	Matériel	Description
La maitresse se trompe (à partir d'un album)	- Utiliser un lexique précis - Construire une phrase - Mémoriser des structures syntaxiques	- album étudié - phrases extraites de l'album et modifiées	L'album a été étudié en amont. - L'enseignant énonce une phrase de l'album avec un élément erroné. - Les élèves identifient l'erreur, corrige le mot et énoncent la phrase correcte. <i>ex : Le petit chaperon rouge porte <u>un sac</u> avec une galette et un petit pot de beurre / <u>panier</u>.</i> <i>Elle rencontre le <u>gentil</u> loup / <u>méchant</u>.</i>