



Apprentilangue

Moyenne Section de maternelle

Guide pédagogique

Thème 3 – Le zoo

Auteurs

Fanny De La Haye, Maître de Conférences
en psychologie cognitive, ESPE de Bretagne.
Marianne André, Psychologue scolaire, Brest.

Illustrateur

Jean-Loup Colombi, Professeur des écoles, Finlande.

Apprentilangue

Moyenne Section de maternelle

Thème 3 – Le zoo

Période de 6 semaines :

- 4 semaines d'entraînement
- 2 semaines de « révision »

Matériel nécessaire durant cette période :

- Devinettes pages 7-8
- 32 grandes cartes + 1 grande carte « Zoo »
- 32 petites cartes
- 10 petites cartes complémentaires + 1 carte « Joker »
- Planches évaluation + feuilles de scores (*dans ce livret*)
- Jeux de loto
- Jeux de l'oie
- Jeux de Dobble
- Jeu des familles

***Des titres d'albums sur le thème du zoo sont référencés
à la fin de ce document.***

***Ces ouvrages peuvent être lus et/ou mis à disposition
des enfants dans la classe.***

Liste des mots retenus pour le thème 3 : Le zoo

Thème 3 – Le zoo	
32 mots (16 noms, 8 verbes, 8 adjectifs)	Mots complémentaires (8 noms, 1 verbe, 1 adjectif)
éléphant	zoo
enfermé	perroquet
girafe	bondir
énorme	grenouille
galoper	plume
lion	poilu
patte	chameau
rapide	poisson
ronger	hyène
sauvage	aigle
domestique	
crocodile	
ours	
nourrir	
téter	
poil	
brouter	
corne	
couver	
panda	
sabot	
caresser	
rayé	
écaille	
griffe	
tigre	
tacheté	
singe	
soigner	
zèbre	
léopard	
lent	

Echéancier thème 3 : Le zoo

Thème 3 Le zoo	Jour	Date	Présentation ritualisée des mots	Situations
Semaine 1	1		éléphant - enfermé	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier
	2		girafe - énorme	
	3		galoper - lion	
	4		patte - rapide	
Semaine 2	5		léopard - ronger	Découverte de deux mots par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Memory du zoo (avec les 8 mots vus en semaine 1)
	6		sauvage - crocodile	
	7		nourrir - domestique	
	8		ours - téter	
Semaine 3	9		poil - brouter	Découverte d'un mot par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Jeu de loto 1 Ateliers en autonomie Memory du zoo (avec les 16 mots vus en semaines 1 & 2)
	10		corne - couvrir	
	11		panda - sabot	
	12		caresser - rayé	
Semaine 4	13		écaille - griffe	Découverte d'un mot par jour sous la forme de devinettes Constitution de l'imagier Jeu de Dobble 1 Ateliers en autonomie Memory du zoo (avec autant de mots que l'on veut parmi les 24 mots vus en semaines 1, 2 & 3) Jeux de loto 2 & 3
	14		tacheté - tigre	
	15		lent - singe	
	16		soigner - zèbre	
Semaine 5	17		3 diaporamas de révisions	Constitution de l'imagier Jeu de l'oie Ateliers en autonomie Memory du zoo Jeux de loto 2 & 3 Jeux de Dobble 1 & 2 Jeux de l'oie 1,2,3 & 4
	18			
	19			
	20			
Semaine 6	21		3 diaporamas de révisions	Constitution de l'imagier Jeu des familles Ateliers en autonomie Memory du zoo Jeux de loto 2 & 3 Jeux de Dobble 1 & 2 Jeux de l'oie 1,2,3 & 4
	22			
	23			
	24			

Séance 1 : Remue-méninges

Clarté cognitive : Dire aux élèves qu'on va explorer le « monde » d'un mot pour voir tout ce qu'ils connaissent déjà de ce « monde » et à partir de là le connaître un peu plus, apprendre des mots nouveaux, apprendre comment on peut construire des mots et avec ces mots construire des phrases... Rappeler qu'il est important de connaître des mots pour bien parler, bien comprendre, bien se faire comprendre et pour écrire. Et rappeler qu'apprendre des mots, c'est amusant.

L'enseignant a à l'esprit les mots qu'il devra aider à faire émerger s'ils ne sont pas énoncés par les élèves.

Ecrire au tableau le mot « Zoo » et demander aux élèves tout ce que ce nom leur évoque.

Noter au tableau tous les mots.

Au besoin pour faire émerger par exemple « bondir » : si le nom singe est apparu, demander ce que fait un singe, comment il se déplace...

Une fois qu'une vingtaine de mots sont inscrits au tableau, faire une photo du tableau avant de l'effacer. Les mots qui y sont serviront pour la séance 2.

Prendre la grande carte « zoo », la montrer aux élèves et l'afficher en expliquant aux élèves que d'autres mots concernant le zoo seront affichés là au fur et à mesure de leur découverte.

Séance 2. Rituel : Diaporama ou lecture orale des devinettes des mots

Découverte de 2 nouveaux mots par jour.

SEMAINES 1 à 4

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

Activité :

Découverte de devinettes

Objectifs d'apprentissage :

Développer le lexique lié au zoo

Matériel :

Devinettes pages 6-7
32 grandes cartes (images/mots) à afficher sur le mur des mots

Modalité :

Oral collectif, groupe classe

Durée : environ 10 mins par jour

Ordre de présentation des mots : cf. échéancier page 3

Procédure de présentation des mots : 2 mots par jour pendant 4 semaines sous la forme de devinettes.

- Présenter l'objectif aux élèves : « On va apprendre des mots nouveaux pour vous aider à mieux parler et à mieux comprendre. »
- Présenter l'activité aux élèves : « *On cherche un mot à partir d'une devinette.* »
- Lire la devinette. Exemple : « *Je suis un gros animal.* » pour éléphant.
- Les élèves formulent des hypothèses. Les écrire au tableau en capitales d'imprimerie.
- Si une proposition ne correspond pas à la définition, relire la définition et engager une discussion autour de la proposition erronée : « *Pourquoi ce mot ne convient pas ? Qu'est-ce qui, dans la définition, fait que l'on ne peut pas prendre ce mot ?* ».
- Proposer aux élèves de vérifier leurs hypothèses en faisant apparaître la première lettre du mot en capitales d'imprimerie tout en la nommant et comparer cette lettre aux premières lettres des hypothèses écrites au tableau. On élimine alors tous les mots dont la première lettre n'est pas identique à celle apparue en explicitant pour chaque mot que l'on élimine : « On barre RHINOCÉROS car ce mot ne commence pas par É. »
- Les élèves éliminent les hypothèses qui ne conviennent pas. Les barrer.
- Écrire le mot au tableau lettre par lettre : É/L/É/P/H/A/N/T.
- Une fois que le mot est apparu dans son entier, le faire dire individuellement par tous les enfants (en veillant bien à la prononciation) puis l'épeler tous ensemble en nommant toutes les lettres du mot en veillant à les montrer une à une avec le doigt.
- A noter : certains mots peuvent être mimés et ne pas hésiter à demander aux enfants de le faire (par exemple : galoper, bondir...).
- Afficher l'image correspondant au mot trouvé et lire la phrase mettant le mot en contexte.
- Montrer aux élèves la grande carte correspondant au mot trouvé (constitution de l'imagier de la classe) et l'afficher sur le mur des mots.
- Procéder de la même manière pour le second mot du jour.
- Une fois que les deux mots du jour sont découverts, procéder à la partie « Les mots que nous avons appris » : les mots découverts les jours précédents ainsi que les deux mots du jour sont renommés tous ensemble et les mots de la même famille, les synonymes et/ou les contraires (en fonction des mots) introduits et nommés pour chacun d'entre eux (exemples : *éléphante, éléphant* pour éléphant).

Ne pas faire l'économie de cette phase. En effet, aborder le vocabulaire par la dimension morphologique est un moyen extrêmement puissant pour le développer.

Mots, devinettes et phrases d'accompagnement du thème 3 : Le zoo

Séances	Mots	Devinettes	Phrases d'accompagnement Mot en contexte en lien avec les cartes-images	Mots de la même famille	Mots qui veulent dire la même chose
1	éléphant	C'est un très gros animal.	L'éléphant a une trompe et deux défenses.	(une) éléphante (un) éléphanteau	
	enfermé	C'est quand on ne peut pas sortir.	Cet animal est enfermé derrière des barreaux.	fermer (une) fermeture refermer	prisonnier emprisonné
2	girafe	C'est un grand animal qui a un long cou.	La girafe a un long cou. Son corps est recouvert de tâches.	(un) girafon	
	énorme	Qui est très grand et très gros.	L'hippopotame est énorme. La souris est minuscule.		immense
3	galoper	C'est courir très vite.	Le cheval galope.	(un) galop	
	lion	C'est un grand animal qui a une crinière. Il vit en Afrique et en Asie.	Le lion a une crinière.	(une) lionne (un) lionceau	
4	patte	C'est une partie d'animal.	Le lion a quatre pattes.		
	rapide	C'est quand on va vite.	Le lièvre est rapide.	rapidement (une) rapidité	
5	léopard	C'est le nom d'une panthère.	Le léopard est une panthère d'Afrique.		
	ronger	C'est user en coupant avec les dents.	Le castor ronge un morceau de bois.	(un) rongeur	
6	sauvage	C'est ce qu'on dit d'un animal qui vit en liberté dans la nature.	Cet animal est sauvage. Il vit dans la nature.		
	crocodile	C'est un animal sauvage. Il a une grande gueule.	Le crocodile ouvre grand sa gueule.		
7	nourrir	C'est donner à manger.	L'oiseau nourrit son petit.	(une) nourriture (une) nourrice	
	domestique	C'est ce qu'on dit d'un animal qui vit avec les hommes.	Le chat est un animal domestique.		apprivoisé
8	ours	C'est un grand animal. Il a une fourrure épaisse et un museau pointu.	L'ourson est le petit de l'ours.	(une) ourse (un) ourson	
	téter	C'est boire en suçant.	Le veau boit du lait. Il tète une des mamelles de sa mère.	(une) tétine	

9	poil	C'est ce qui recouvre le corps de certains animaux.	La loupe permet de bien voir les poils.	poilu	
	brouter	C'est ce que font certains animaux pour se nourrir.	La vache broute de l'herbe.		
10	corne	Elle se trouve sur la tête de certains animaux.	Ce rhinocéros a deux cornes sur le nez.		
	couver	C'est rester sur ses œufs.	La poule couve ses œufs.	(une) couveuse	
11	panda	C'est un animal blanc et noir qui ressemble à un ours.	Le panda se nourrit de pousses de bambou.		
	caresser	C'est toucher gentiment avec la main.	Lulu aime caresser son chat.	(une) caresse	
12	sabot	C'est une partie d'un animal.	La girafe a des sabots.		
	rayé	Qui a des traits.	Le zèbre est rayé.	(une) rayure (une) raie	
13	écaille	C'est ce qui recouvre le corps de certains animaux.	Le corps du poisson est recouvert d'écailles.		
	griffe	C'est au bout des pattes de certains animaux.	Le lion a des griffes.	griffer (une) griffure	
14	tacheté	Qui a des taches.	Le léopard et la girafe sont tachetés.	(une) tache	
	tigre	C'est un animal sauvage. Il est jaune rayé de bandes noires.	Le tigre se nourrit de viande.	(une) tigresse	
15	lent	Qui ne va pas vite.	Quand on n'avance pas vite, on est lent comme une tortue.	lente lentement (une) lenteur	
	singe	C'est un animal qui a des mains.	Le singe saute de branche en branche.		
16	soigner	C'est ce qu'on fait quand une personne ou un animal est malade ou blessé.	Il a soigné l'oiseau blessé.	(un) soigneur (une) soigneuse	
	zèbre	C'est un animal sauvage qui ressemble à un âne.	Le zèbre est rayé. Il a une crinière courte.	zébré (une) zébrure	

SEMAINES 2 à 6

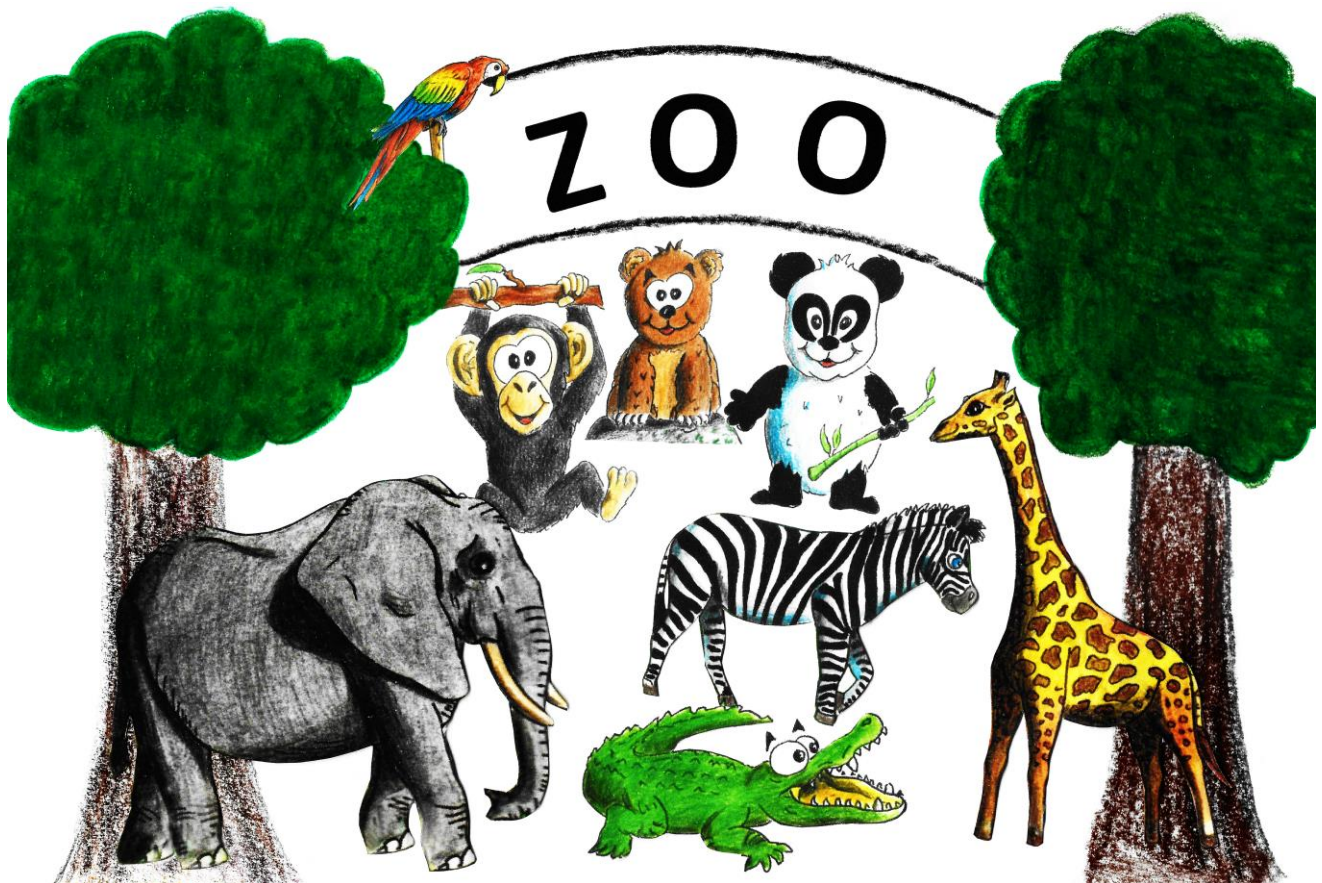
Cahier de vocabulaire en Moyenne Section de Maternelle

Support :

Planche mémoire des mots découverts pendant la période (*feuilles à découper pages 30 et 31*)

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée avec les pairs et/ou la famille.



SEMAINE 2

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

& Jeu 1 : Le memory du zoo

Activité :

Jeu de mémorisation

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée.

Matériel :

Petites cartes images du thème à imprimer deux fois (commencer à jouer avec les 8 mots découverts lors de la semaine 1 puis ajouter chaque semaine les 8 mots nouveaux)

Modalité :

En atelier par groupes de 2

Atelier guidé par l'enseignant(e).

Au terme de la semaine, tous les élèves de la classe ont participé à l'atelier en présence de l'enseignant(e).

But du jeu : posséder le maximum de paires de cartes en fin de partie.

Règle du jeu :

Tout d'abord, il faut mélanger les cartes. Puis, les étaler face contre table afin qu'aucun des joueurs ne puissent les identifier. Une fois cela fait, le premier joueur retourne 2 cartes de son choix.

- Si les cartes sont identiques, le joueur les conserve à côté de lui et rejoue.
- Si les cartes ne sont pas identiques, le joueur les retourne face cachée de nouveau et les replace au même endroit. C'est alors au joueur suivant de jouer.

Le jeu de termine une fois que toutes les paires ont été trouvées.

Différenciation :

Lorsque le jeu est présenté aux élèves la première fois, en fonction des élèves, jouer avec les cartes placées face visible sur la table.

Nombre de paires de cartes en fonction des élèves.

SEMAINE 3

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

& Jeu 2 : Loto du zoo 1

Activité :

Loto du zoo

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

Matériel :

4 à 6 planches vierges de loto du zoo
Cartes du thème

Modalité :

Par groupes de 4 à 6 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

Au terme de la semaine, tous les élèves de la classe ont participé à l'atelier en présence de l'enseignant(e).

But du jeu : remplir sa planche le plus rapidement possible.

Règle du jeu :

Chaque élève reçoit une planche de loto vierge.

Les cartes à placer sur les planches sont disposées face visible au centre de la table.

A tour de rôle, chaque élève choisit une carte en la nommant. Quand le groupe est d'accord, l'enseignante valide et l'élève pose sa carte sur sa planche.

Attention : au préalable, se mettre d'accord tous ensemble sur la dénomination des différentes cartes.

Variante :

L'enseignant dit « prends « le zèbre ». « Nomme-le et place-le sur ta planche ».

Différenciation :

Nombre de cartes à placer sur la planche : 4 ou 6 images à placer.

Sur les différents joueurs de la partie, certains peuvent recevoir une planche vierge et d'autres (*moins à l'aise*) une planche pré-remplie par l'enseignant(e) avec les images déjà imprimées. Possibilité de distinguer les noms des actions : certains élèves peuvent travailler sur les noms pendant que d'autres travaillent sur les verbes et/ou les adjectifs. Les élèves travaillant sur les noms peuvent ainsi entendre et réactiver des verbes ou des adjectifs avec lesquels ils sont pour l'instant moins à l'aise.

Dans le dispositif, il y a un autre loto 1 à utiliser en suivant les règles du jeu de loto : chaque élève reçoit une planche. Le meneur de jeu dispose les 16 cartes des mots étudiés au cours des 2 premières semaines, il en prend une, la nomme sans la montrer. Le joueur qui a le mot sur sa planche annonce qu'il l'a. Si c'est exact, le meneur de jeu la lui donne. Le joueur la place alors sur sa planche. Le gagnant est celui qui a rempli sa planche en premier.

SEMAINE 4

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

& Jeu 3 : Jeu de Dobble 1

Activité :

Jeu de Dobble
Jeu d'observation et de rapidité

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

Matériel :

Cartes du Dobble 1

Modalité :

Par groupes de 2 à 4 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

Au terme de la semaine, tous les élèves de la classe ont participé à l'atelier en présence de l'enseignant(e).

But du jeu : Gagner le maximum de cartes. Dans chaque paire de cartes de Dobble, il y a toujours un dessin un commun. Soyez le plus rapide à le repérer pour gagner la partie.

Un exemple de règle du jeu :

Placez une carte au centre de la table et distribuez le reste du jeu entre les joueurs. Chaque joueur place son tas devant lui, faces visibles.

Au top départ, les joueurs tentent de se débarrasser le plus rapidement possible de leurs cartes, en les empilant sur le tas central. Pour se débarrasser d'une carte, il faut nommer le dessin commun entre la carte jouée et la carte centrale.

Tout le monde joue en même temps, il faut donc être le plus observateur et le plus rapide.

SEMAINE 5

Rituel : Découverte de mots sous la forme de devinettes

& Jeu 4 : Jeu de l'oie du zoo

Activité : Jeu de réactivation des mots du zoo

Objectifs d'apprentissage :
Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes.

Matériel : Planches des jeux de l'oie (jeux 1, 2 & 3)

1 dé
Des pions

Modalité :
Groupe de 4 élèves maximum

Atelier guidé par l'enseignant(e).

Au terme de la semaine, tous les élèves de la classe ont participé à l'atelier en présence de l'enseignant(e).

But du jeu : Arriver le premier sur la case « arrivée ».

Règle du jeu :

Chaque joueur reçoit un pion. Il lance le dé et avance son pion d'autant de cases que de points sur le dé. Quand un élève tombe sur une illustration du thème, il donne le mot correspondant puis il produit une phrase en employant ce mot.

Deux pions ne peuvent occuper la même case. Si on tombe sur une case déjà occupée, on retourne à la case d'où l'on vient.

- Si l'on tombe sur la case « *Oie* », on double le nombre de cases à franchir, autrement dit, on avance une nouvelle fois d'autant de cases que de points sur le dé.

- Si l'on tombe sur la case « *Prison* », le joueur ne joue pas pendant un ou deux tours.

- En fin de parcours, le nombre de points du dé doit correspondre exactement à celui des cases qu'il reste à franchir pour atteindre la case « Arrivée ». Si le nombre donné par le dé est supérieur au nombre de cases amenant à la case « Arrivée », le joueur doit parcourir autant de cases que de points et quand il arrive sur la case « Arrivée », il repart en sens inverse (*jusqu'à avoir franchi le nombre de cases correspondant aux points du dé*).

SEMAINE 6

Jeu 5 : Jeu des familles et lotos (cf. pages 10 & 14)

Activité : Jeu de réactivation des mots du zoo

Objectifs d'apprentissage :
Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité des devinettes et sensibiliser à la catégorisation.

Matériel : 40 cartes composant 10 familles de 4 (L'enseignant choisit 6 familles parmi les 10 proposées dans le dispositif, c'est-à-dire 24 cartes)

Modalité :
Groupe de 4 élèves maximum

Atelier guidé par l'enseignant(e).

Au terme de la semaine, tous les élèves de la classe ont participé à l'atelier en présence de l'enseignant(e).

But du jeu : Le **but du jeu des familles** est d'être le joueur ayant à la fin de la partie, réussi à réunir le plus de familles complètes.

Règle du jeu :

Chaque joueur reçoit 4 cartes. Le reste des cartes faisant office de pioche. Pour commencer une partie, le premier joueur demande à la personne de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite (exemple : Dans la famille Plume, je voudrais le perroquet). Si le joueur questionné possède cette carte, il doit donner la carte au joueur ayant posé la question. S'il ne possède pas la carte, le premier joueur doit piocher une carte.

Jeu supplémentaire : Jeu de Kim

Activité :

Jeu de Kim

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

Matériel :

Petites cartes du thème + les cartes complémentaires

Modalité :

Par groupes de 4 à 6 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

Au terme de la semaine, tous les élèves de la classe ont participé à l'atelier en présence de l'enseignant(e).

But du jeu : Gagner le maximum de cartes

Règle du jeu : Placer 7 ou 8 cartes face visible sur la table. Demander aux élèves de bien les observer pour les mémoriser.

Quand tous estiment avoir bien mémorisé les cartes, dire de fermer les yeux. Le meneur du jeu cache alors une carte. Celui qui nomme la carte qui a disparu l'a gagnée.

Demander aux élèves comment ils procèdent pour mémoriser les cartes. Comparer les stratégies de chacun*, voir si des stratégies sont plus efficaces que d'autres et pourquoi.

(*L'enseignant décrit également sa stratégie.) Essayer de trouver des situations autres dans lesquelles on utilise ce genre de stratégie.

Jeu supplémentaire : Lotos 2 et 3

Activité :

Jeu de loto

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée

Matériel :

Planches de loto (soit le 2 soit le 3) + les petites cartes

Modalité :

Par groupes de 4 + 1 meneur de jeu

But du jeu : Remplir sa planche le premier.

Règle du jeu : Chaque joueur dispose d'une planche. Le meneur de jeu a les cartes, il en prend une, la nomme sans la montrer. Le joueur qui l'a sur sa planche, annonce qu'il l'a. Si c'est exact, le meneur de jeu la lui donne pour qu'il la place sur sa planche.

Jeu supplémentaire : Fluence / Dénomination rapide**Activités :**

Fluence / Dénomination rapide

Objectifs : Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité ritualisée**Matériel :**

4 planches de fluence + feuilles de notation correspondantes

Fluence / Dénomination rapide

Atelier guidé par l'enseignant(e).

Au terme de la semaine, tous les élèves de la classe ont participé à l'atelier en présence de l'enseignant(e).

But du jeu : Etre le plus rapide**Règle du jeu :**

L'élève doit nommer en un temps donné le plus d'images possible de la planche qui lui est proposée (utilisation d'un minuteur).

Une fiche de scores peut être établie par élève pour noter les progrès et se donner des objectifs.

Variante : L'élève doit nommer un nombre d'images donné le plus rapidement possible (utilisation d'un chronomètre).

Une fiche de scores et/ou un graphique peuvent être utilisés pour noter les scores.

Jeu supplémentaire : Jeu de Dobble 2

Activité :

Jeu de Dobble
Jeu d'observation et de rapidité

Objectifs d'apprentissage :

Réinvestir le lexique découvert lors de
l'activité ritualisée

Matériel :

Cartes du Dobble 2

Modalité :

Par groupes de 2 à 4 élèves

Atelier guidé par l'enseignant(e).

Au terme de la semaine, tous les élèves de la classe ont participé à l'atelier en présence de l'enseignant(e).

But du jeu : Gagner le maximum de cartes. Dans chaque paire de cartes de Dobble, il y a toujours un dessin un commun. Soyez le plus rapide à le repérer pour gagner la partie.

Un exemple de règle du jeu :

Placez une carte au centre de la table et distribuez le reste du jeu entre les joueurs. Chaque joueur place son tas devant lui, faces visibles.

Au top départ, les joueurs tentent de se débarrasser le plus rapidement possible de leurs cartes, en les empilant sur le tas central. Pour se débarrasser d'une carte, il faut nommer le dessin commun entre la carte jouée et la carte centrale.

Tout le monde joue en même temps, il faut donc être le plus observateur et le plus rapide.

Autres activités permettant de renforcer l'acquisition des mots du thème
Travail sur les définitions :

Mettre au centre de la table les cartes en vrac (y inclure les cartes complémentaires).
Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes.

Exemples :

- 7 cartes sur la table : [chameau](#) - [lion](#) - [zèbre](#) - [éléphant](#) - [panda](#) - [girafe](#) - [tigre](#)

Seules 5 des cartes correspondent aux définitions.

- a. L'enseignant dit : « Il a des défenses et une trompe. » L'élève qui trouve l'animal, dit le nom et prend la carte **éléphant**.
- b. L'enseignant dit : « Elle est tachetée. Elle a un très long cou. » **girafe**
- c. L'enseignant dit : « Il peut galoper. Il est rayé. » **zèbre**
- d. L'enseignant dit : « Il a une crinière. Quand il crie, il rugit. On dit qu'il est le roi des animaux. » **lion**
- e. L'enseignant dit : « Il a deux bosses sur le dos. » **chameau**

- 7 cartes sur la table : [soigner](#) - [rapide](#) - [panda](#) - [poilu](#) - [zèbre](#) - [patte](#) - [téter](#)

- a. L'enseignant dit : « C'est le contraire de lent. » **rapide**
- b. L'enseignant dit : « Il est blanc et noir. Il ne galope pas. » **panda**
- c. L'enseignant dit : « C'est ce qu'on fait quand un animal est blessé. » **soigner**
- d. L'enseignant dit : « C'est avoir plein (beaucoup) de poils. » **poilu**
- e. L'enseignant dit : « C'est une partie d'un animal. » **patte**

- 7 cartes sur la table : [galoper](#) - [brouter](#) - [corne](#) - [domestique](#) - [téter](#) - [lent](#) - [sauvage](#)

- a. L'enseignant dit : « C'est ce que l'on dit d'un animal qu'on a à la maison. » **domestique**
- b. L'enseignant dit : « C'est une partie d'animal. » **corne**
- c. L'enseignant dit : « C'est courir vite. » **galoper**
- d. L'enseignant dit : « C'est le contraire de rapide. » **lent**
- e. L'enseignant dit : « C'est manger de l'herbe. » **brouter**

- 7 cartes sur la table : [écaille](#) - [griffe](#) - [plume](#) - [crocodile](#) - [léopard](#) - [perroquet](#) - [singe](#)

- a. L'enseignant dit : « C'est ce que les oiseaux ont sur le corps. » **plume**
- b. L'enseignant dit : « C'est ce que les poissons ont sur le corps. » **écaille**
- c. L'enseignant dit : « Il est tacheté. Il court très vite. » **léopard**
- d. L'enseignant dit : « Il a une très grande gueule. » **crocodile**
- e. L'enseignant dit : « Il a des plumes colorées. » **perroquet**

- 7 cartes sur la table : [zèbre](#) - [tigre](#) - [téter](#) - [ours](#) - [bondir](#) - [ronger](#) - [chameau](#)

- a. L'enseignant dit : « C'est sauter en l'air. » **bondir**
- b. L'enseignant dit : « C'est boire en suçant. » **téter**
- c. L'enseignant dit : « Il est rayé. Il a des griffes. » **tigre**
- d. L'enseignant dit : « Il a des sabots. Il est rayé. » **zèbre**
- e. L'enseignant dit : « Il a des plumes colorées. » **perroquet**

- 7 cartes sur la table : aigle - hyène - corne - enfermé - grenouille - poilu - rapide

- L'enseignant dit : « C'est quand on ne peut pas sortir. » **enfermé**
- L'enseignant dit : « Certains animaux en ont sur la tête. » **corne**
- L'enseignant dit : « Elle a deux grands pattes arrière. » **grenouille**
- L'enseignant dit : « Il a des plumes. » **aigle**
- L'enseignant dit : « Elle est tachetée. » **hyène**

Travail sur le vocabulaire en réception et en émission

A faire dès la deuxième semaine

L'enseignant lit le texte une première fois. « *Je vais vous raconter une petite histoire. Ecoutez-bien.* »

L'enseignant lit le texte une deuxième fois. « *Maintenant, je vais vous redire l'histoire et chaque fois que vous entendrez un mot du thème du zoo, vous lèverez le doigt et vous montrerez la carte du mot que vous avez entendu.* »

Les cartes des mots utilisés dans le texte sont placées au centre de la table.

Texte 1 : (cartes : zoo, lion, énorme, girafe, éléphant, + un intrus : tigre)

« Au zoo, Léo a vu un énorme éléphant. Il a entendu un lion rugir. Il a caressé une girafe. »

Au cours de la seconde lecture, les cartes sont saisies puis rangées sur la table en fonction de leur apparition dans le texte.

A la fin, demander à un élève de raconter l'histoire en s'aidant des cartes rangées.

Texte 2 : (cartes : zoo, lion, enfermé, girafe, éléphant, + un intrus : singe)

« Hier, je suis allé au zoo. J'ai vu des lions. Ils sont enfermés parce qu'ils sont dangereux. J'ai donné à manger à une girafe et à un éléphant. »

Au cours de la seconde lecture, les cartes sont saisies puis rangées sur la table en fonction de leur apparition dans le texte.

A la fin, demander à un élève de raconter l'histoire en s'aidant des cartes rangées.

Texte 3 : (cartes : lion, singe, ours, crocodile + un intrus : grenouille)

« Les singes crient et sautent de branche en branche. Un crocodile sort lentement de l'eau. On entend un lion rugir. Un ours dort sur un rocher. »

Texte 4 : (cartes : girafe, panda, zoo, zèbre, léopard + un intrus : tigre)

« Au zoo, Nina a vu des zèbres, des girafes et des léopards. Mais les animaux qu'elle a préférés ce sont les pandas. »

S'approprier le langage *_Planche d'évaluation du vocabulaire en production : Le zoo*

 BROUTER	 CARESSER	 CORNE	 COUVER	 CROCODILE
 DOMESTIQUE	 ÉCAILLE	 ÉLÉPHANT	 ENFERMÉ	 ÉNORME
 GALOPER	 GIRAFE	 LÉOPARD	 GRÎFFE	 LENT
 LION	 NOURRIR	 OURS	 PANDA	 ZÈBRE
 POIL	 RAPIDE	 RAYÉ	 RONGER	 SABOT
 SAUVAGE	 SINGE	 SOIGNER	 TACHETÉ	 PATTE
 TIGRE	 TÉTER	<u>Mots nommés</u>		
/32				

Nom :

Prénom :

Date :

S'approprier le langage / Evaluation du lexique en production : Le zoo.***Consigne*** : Nomme les mots correspondant aux images.

brouter	caresser	corne	couver	crocodile
domestique	écaille	éléphant	enfermé	énorme
galoper	girafe	léopard	griffe	lent
lion	nourrir	ours	panda	zèbre
poil	rapide	rayé	ronger	sabot
sauvage	singe	soigner	tacheté	patte
tigre	téter			

Mots nommés

.../32

Nom :

Prénom :

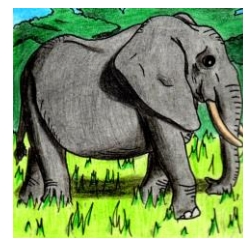
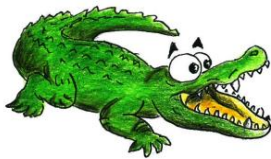
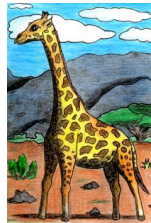
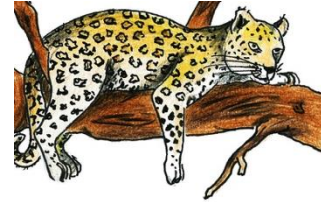
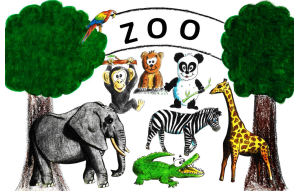
Date :

S'approprier le langage / Evaluation du lexique en production : Le zoo.***Consigne*** : Nomme les mots correspondant aux images.

brouter	caresser	corne	couver	crocodile
domestique	écaille	éléphant	enfermé	énorme
galoper	girafe	léopard	griffe	lent
lion	nourrir	ours	panda	zèbre
poil	rapide	rayé	ronger	sabot
sauvage	singe	soigner	tacheté	patte
tigre	téter			

Mots nommés

.../32



<i>Prénoms</i> →																				
« Montre-moi ... » ↓	éléphant																			
	enfermé																			
	zoo																			
	girafe																			
	énorme																			
	galoper																			
	lion																			
	patte																			
	rapide																			
	léopard																			
	ronger																			
	sauvage																			
	bondir																			
	crocodile																			
	nourrir																			
	domestique																			
	ours																			
	téter																			
	total sur 18																			

Feuille de passation individuelle : Vocabulaire en compréhension (1) *Mots des 2 premières semaines*

Nom :

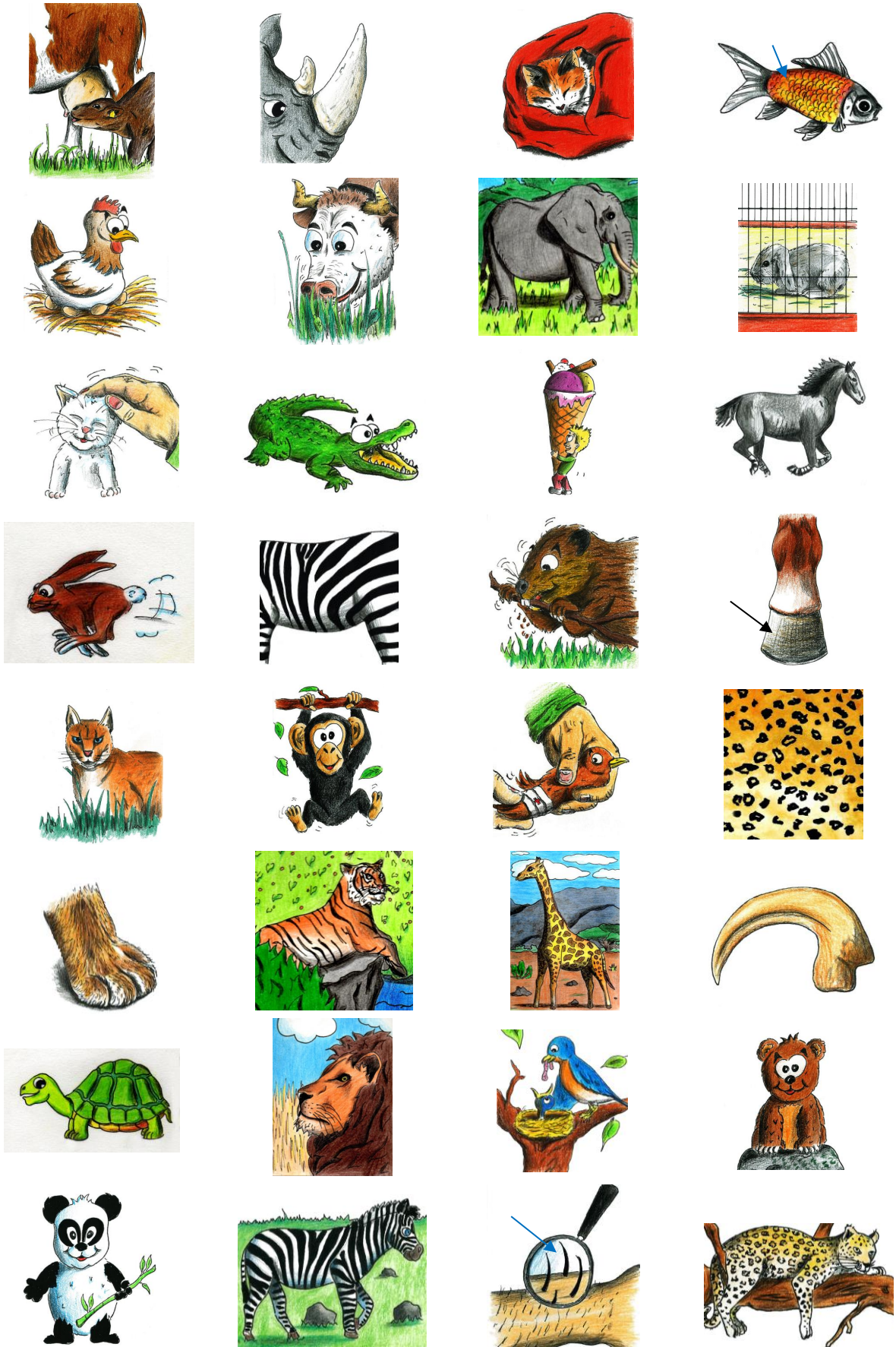
Prénom :

Date :

Date :

« Montre-moi ... »	1 ^{ère} passation		2 ^{ème} passation	
	<i>Réponse de l'élève en cas d'erreur</i>	<i>Note : 1 ou 0</i>	<i>Réponse de l'élève en cas d'erreur</i>	<i>Note : 1 ou 0</i>
éléphant				
enfermé				
zoo				
girafe				
énorme				
galoper				
lion				
patte				
rapide				
léopard				
ronger				
sauvage				
bondir				
crocodile				
nourrir				
domestique				
ours				
téter				
total sur 18				

Planche d'évaluation du vocabulaire en compréhension – Mots des 4 semaines



" Montre-moi "



crocodile														
griffe														
téter														
rapide														
zèbre														
ronger														
lion														
domestique														
singe														
couver														
ours														
sauvage														
sabot														
soigner														
écaille														
énorme														
corne														
tigre														
patte														
tacheté														
panda														
caresser														
girafe														
poil														
brouter														
léopard														
lent														
éléphant														
nourrir														
enfermé														
galoper														
rayé														
Total sur 32														

Feuille de passation individuelle : Vocabulaire en compréhension (2)

Nom :

Prénom :

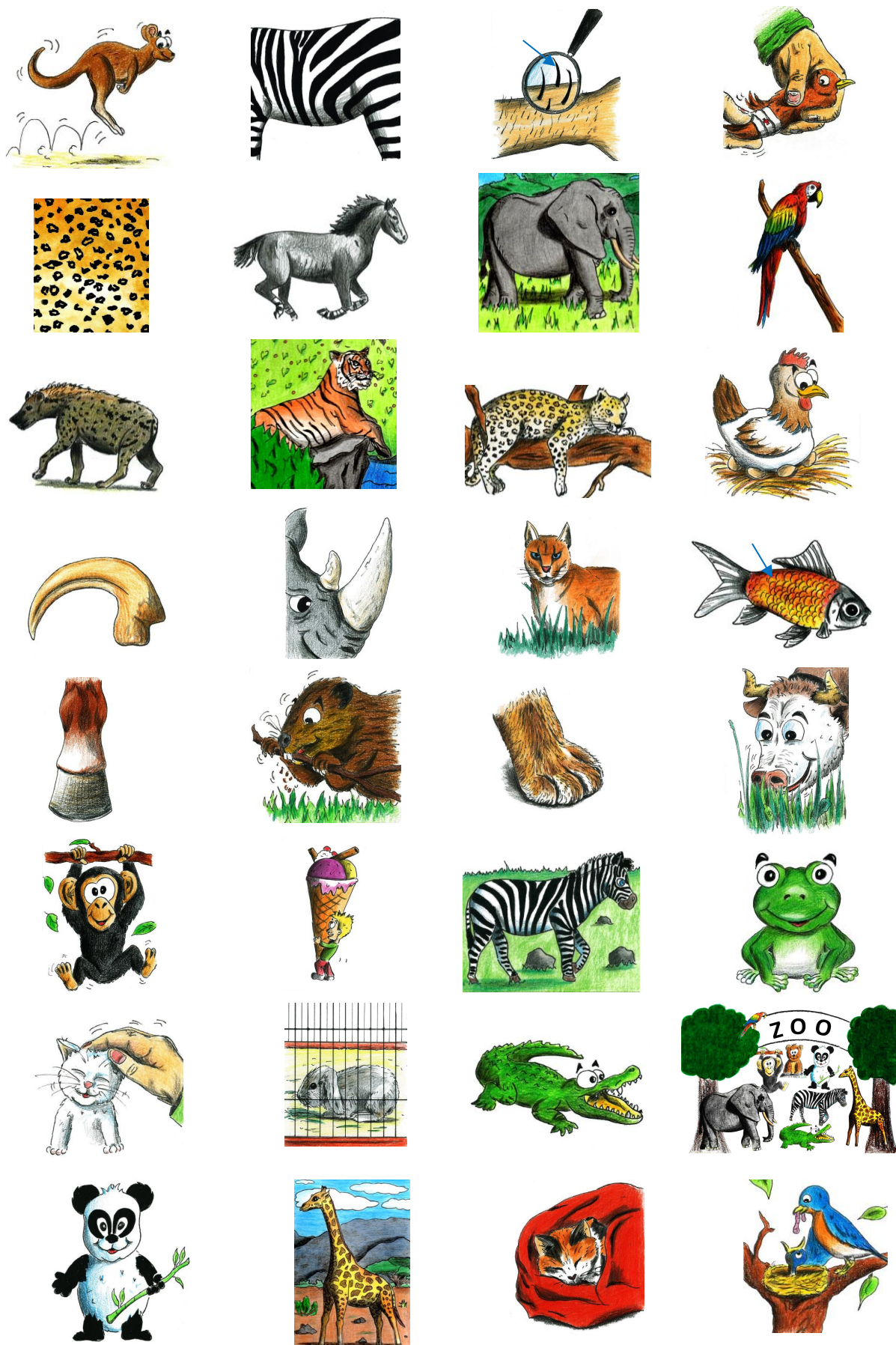
Date :

Date :

« Montre-moi »

	1^{ère} passation <i>Réponse de l'élève en cas d'erreur</i>	<i>Note : 1 ou 0</i>	2^{ème} passation <i>Réponse de l'élève en cas d'erreur</i>	<i>Note : 1 ou 0</i>
crocodile				
griffe				
téter				
rapide				
zèbre				
ronger				
lion				
domestique				
singe				
couver				
ours				
sauvage				
sabot				
soigner				
écaille				
énorme				
corne				
tigre				
patte				
tacheté				
panda				
caresser				
girafe				
poil				
brouter				
léopard				
lent				
éléphant				
nourrir				
enfermé				
galoper				
rayé				
Total sur 32				

Feuille de passation collective : Vocabulaire en compréhension (2) – Mots des 4 semaines



Feuille de passation collective : Vocabulaire en compréhension (3) - Mots des 4 semaines

« Montre-moi ... »

griffe														
brouter														
galoper														
domestique														
corne														
zèbre														
patte														
bondir														
singe														
grenouille														
hyène														
énorme														
zoo														
perroquet														
ronger														
crocodile														
sauvage														
girafe														
enfermé														
nourrir														
caresser														
sabot														
tacheté														
écaille														
panda														
tigre														
éléphant														
rayé														
poil														
léopard														
soigner														
couver														
Total sur 32														

Feuille de passation individuelle : Vocabulaire en compréhension (3)

Nom :

Prénom :

Date :

Date :

	1^{ère} passation <i>Réponse de l'élève en cas d'erreur</i>	<i>Note : 1 ou 0</i>	2^{ème} passation <i>Réponse de l'élève en cas d'erreur</i>	<i>Note : 1 ou 0</i>
griffe				
brouter				
galoper				
domestique				
corne				
zèbre				
patte				
bondir				
singe				
grenouille				
hyène				
énorme				
zoo				
perroquet				
ronger				
crocodile				
sauvage				
girafe				
enfermé				
nourrir				
caresser				
sabot				
tacheté				
écaille				
panda				
tigre				
éléphant				
rayé				
poil				
léopard				
soigner				
couver				
Total sur 32				

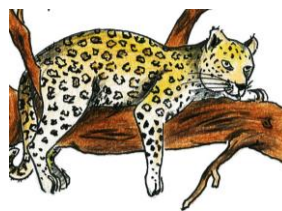
Mots à coller



ÉLÉPHANT



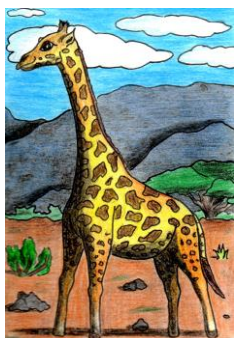
ENFERMÉ



LÉOPARD



RONGER



GIRAFE



ÉNORME



SAUVAGE



CROCODILE



GALOPER



LION



NOURRIR



DOMESTIQUE



PATTE



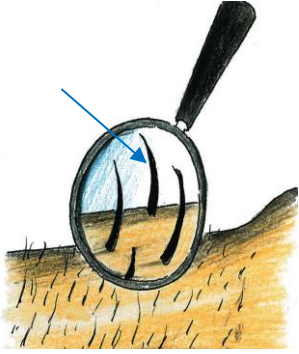

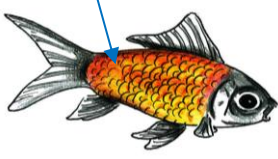

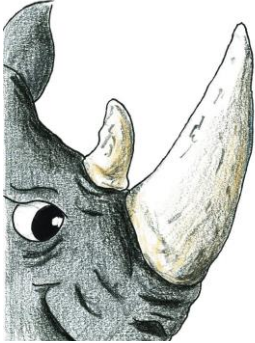


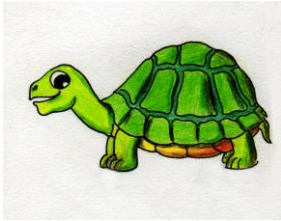



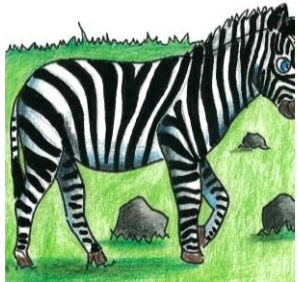
RAPIDE



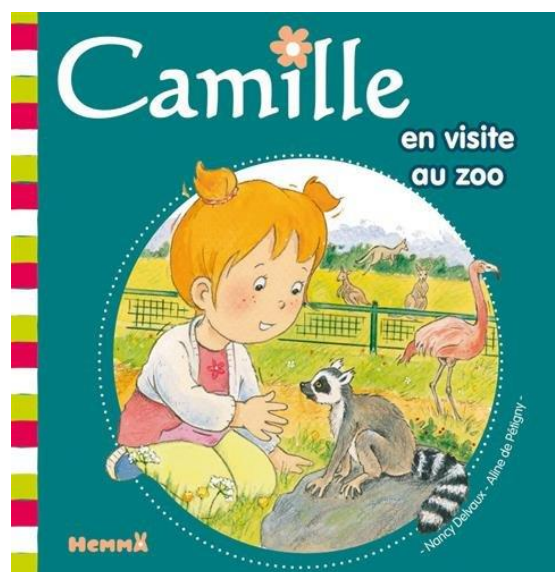
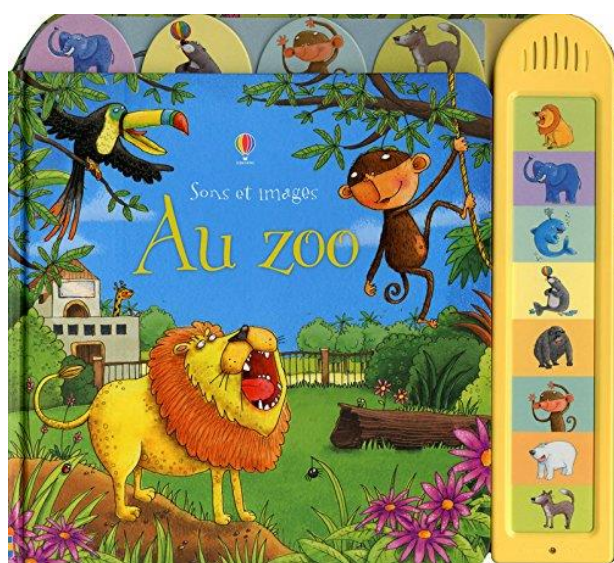
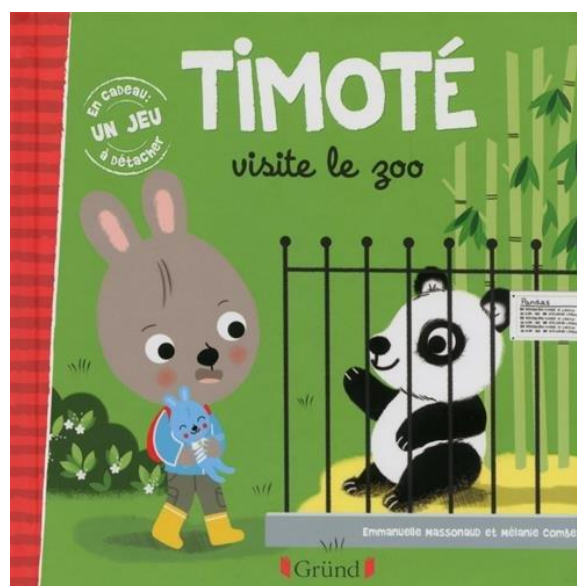
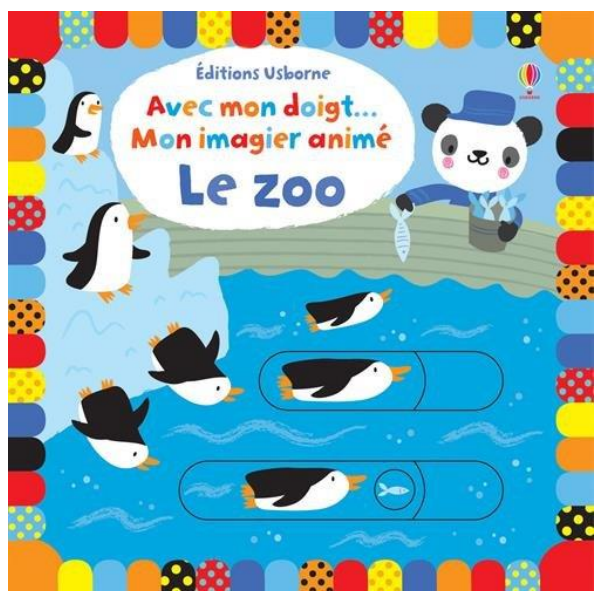
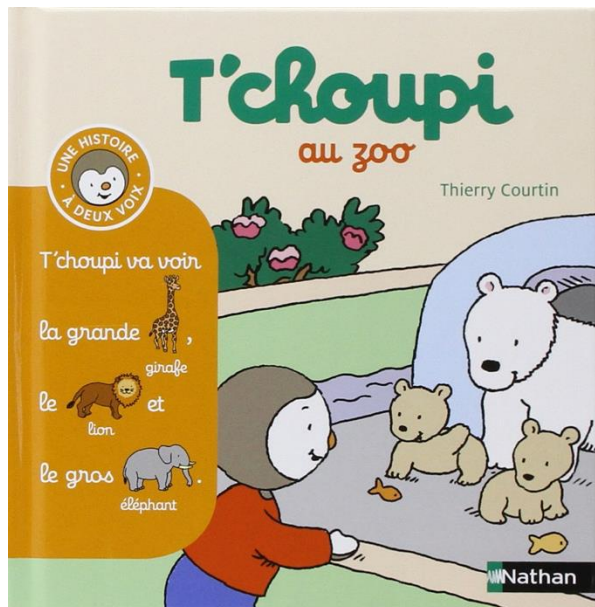
OURS

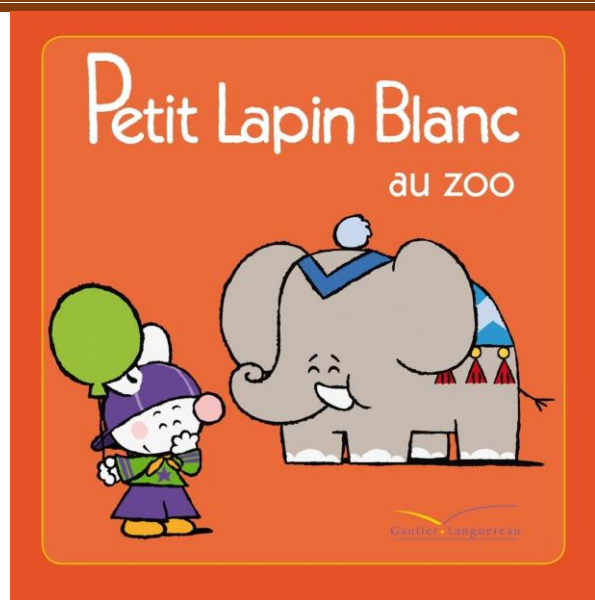
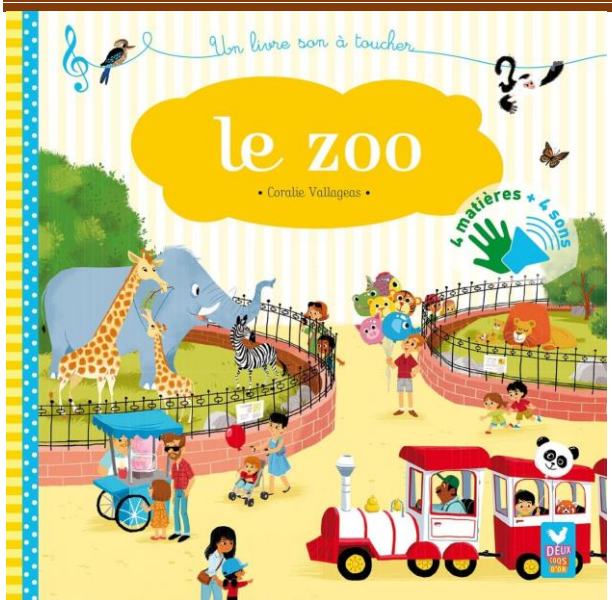


TÉTER

 <p>POÏL</p>	 <p>BROUTER</p>	 <p>ÉCAILLE</p>	 <p>GRÎFFE</p>
 <p>CORNE</p>	 <p>COUVER</p>	 <p>TACHETÉ</p>	 <p>TIGRE</p>
 <p>PANDA</p>	 <p>SABOT</p>	 <p>LENT</p>	 <p>SÏNGE</p>
 <p>CARESSER</p>	 <p>RAYÉ</p>	 <p>SOIGNER</p>	 <p>ZÈBRE</p>

Livres pouvant être lus et/ou mis à disposition des élèves dans la classe.





Memory



Il est possible de construire soi-même des jeux de l'oie en utilisant les petites cartes.

