



SÉQUENCE : GRANDE MOTRICITÉ SÉANCE DE LA SEMAINE 2 – JOUR 3 – SÉANCE 6

Type : entraînement et mémorisation ; approfondissement (antonymes, synonymes, stratégies de compréhension)

Objectifs :

- Réviser les mots appris pendant les jours précédents : nommer (adjectifs, verbes, noms, prépositions), trouver les mots, retrouver les synonymes, retrouver les contraires, compléter les phrases, recomposer une phrase.

Durée + organisation :

- Classe entière : 20 min environ
- Jeux ritualisés : 10 à 15 min en demi-classe
- Étayage en relation duelle (ou tout petit groupe) : 10 à 15 min

Support : un diaporama des illustrations déjà utilisées

Déroulement	
Action et rôle de l'enseignant	Activité de l'élève
<p>Fait deviner des mots appris à partir d'indices.</p> <p>Projette les illustrations du thème étudié (elles apparaissent les unes après les autres).</p> <p>Demande aux élèves de les nommer à l'unisson.</p> <div data-bbox="188 1205 774 1637" data-label="Image"></div>	<p>Écoute les consignes.</p> <p>Réponds aux sollicitations.</p> <p>Nomme les mots au fur et à mesure de leur apparition.</p> <p>Nomme les illustrations et propose une réponse parmi les 6 choix proposés en justifiant son choix.</p>



Nomme les mots correspondant aux illustrations.

Proposent une réponse et la justifie.

Lit une phrase incomplète

Fait nommer les 4 propositions de réponses aux élèves ; interroge un ou plusieurs élèves en leur demandant de justifier leur choix.

Par ex :



En complément :

- jeux de mémorisation / activités ritualisées – en demi-classe
- étayage en relation duelle ou en petit groupe homogène

Jeux de mémorisation / activités ritualisées : 10 à 15 min	
Action et rôle du professeur	Activité de l'élève
Fait découvrir les deux mots nouveaux quotidiens, par le biais de devinettes et fait réviser les mots vus les jours précédents (cf. jour 1 – jeux ritualisés).	Écoute la consigne. Formule des hypothèses, des propositions. En fonction des propositions émises précédemment, élimine les hypothèses qui ne conviennent pas en argumentant son choix.

<p>Fait ajouter des mots sur le panneau d'affichage avec les catégories et dans le sac à mots.</p> <p>Jeu de KIM collectif, en demi-classe Affiche les étiquettes avec illustrations de mots appris Fait nommer les mots puis élimine 2 étiquettes et demande aux élèves de nommer ce qui a disparu.</p>	<p>Nomme, scande et dénombre les syllabes des mots proposés.</p> <p>Participe au jeu. Se porte volontaire pour être maître du jeu</p>
--	--

Étayage en relation duelle ou en tout petit groupe homogène : 10 à 15 min	
<i>Action et rôle du professeur</i>	<i>Action de l'élève</i>
<p>Joue à la bataille des mots</p> <p>Joue au loto des contraires : utilise des planches simplifiées et partiellement remplies.</p> <p>Ajoute avec l'élève dans l'imagier de la classe les mots travaillés lors de la phase de jeux pour mémoriser.</p>	<p>Nomme, scande et dénombre les syllabes des mots proposés.</p> <p>Met à profit le temps d'échange en relation duelle.</p> <p>Apprend à s'exprimer dans une syntaxe correcte et utilise des mots précis.</p> <p>Reformule les propositions du professeur.</p> <p>Commence à mémoriser des mots.</p>