



SÉQUENCE : LE CARNAVAL JANVIER – FÉVRIER - SÉANCE DE LA SEMAINE 1 - JOUR 4 - Séance 5

Type : constitution d'un corpus de mots

Objectif : collecter et mémoriser des mots pour enrichir le vocabulaire sur les déguisements du carnaval.

Durée + organisation :

- Atelier dirigé en petits groupes homogènes de 6 élèves : 20 mn
- Jeux ritualisés en demi-classe 10 à 15 mn
- Etayage individuel 10 à 15 mn

Supports :

- grilles de loto qui représentent vêtements et accessoires.
- étiquettes qui représentent des vêtements et accessoires.
- photographies de vêtements pour le jeu de KIM.
- silhouettes en carton à habiller ; catalogues publicitaires avec des vêtements et accessoires.
- de nouveaux accessoires et vêtements dans la malle de la classe (penser au prêt des familles et aux prêts entre classes).
- une boîte en carton munie de 2 trous pour reconnaître à l'aveugle vêtements et accessoires de la malle des déguisements.

Déroulement	
Action et rôle du professeur	Activité de l'élève
<p>Atelier dirigé : Propose le jeu du loto (grilles avec les vêtements, accessoires et chaussures correspondant aux déguisements).</p> <p>Reformule avec les élèves la règle du jeu du loto.</p> <p>S'assure que les élèves sont en mesure de nommer ce que contient la grille de loto.</p>	<p>Participe au jeu du Loto.</p>
<p>3 Ateliers en autonomie :</p> <ul style="list-style-type: none">- choisir un personnage et le dessiner avec sa tenue (individuel) ;- habiller des silhouettes en carton en découpant des vêtements et accessoires dans des catalogues publicitaires (en binôme).	<p>Choisit un personnage et le dessine.</p> <p>Habille la silhouette de carton.</p>
<p>Classe entière : Fait un retour réflexif de la séance : le jeu de loto, règle du jeu, but, matériel utilisé ; mots</p>	<p>Participe au bilan de séance.</p>

<p>travaillés.</p> <p>Affiche les dessins et les silhouettes en carton habillées au tableau et demande aux élèves de décrire leur personnage.</p> <p>Autorise le jeu libre de déguisement par roulement.</p> <p>Regroupe les élèves pour assister au défilé des élèves déguisés et commenter les costumes.</p>	<p>S'entraîne à décrire un personnage</p> <p>Se déguise avec les vêtements et accessoires de la malle de la classe, puis se présente au groupe.</p> <p>S'entraîne à décrire les vêtements et accessoires utilisés par ses pairs pour se déguiser.</p>
--	---

En complément :

- Fiche Semaine 1 Jour 4 : **jeux de mémorisation / activités ritualisées**
- Fiche Semaine 1 Jour 4 : **étayage en relation duelle ou en petit groupe homogène**

Semaine 1 Jour 4 - Jeux pour mémoriser : 10 mn	
Action et rôle du professeur	Action de l'élève
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Jeu de KIM</u> : <p>5 photos de vêtements affichées au tableau et observées par les élèves ; le professeur en retire 2 à leur insu ; les élèves doivent être en mesure de nommer tous les vêtements retirés.</p> <p>Le nombre de vêtements retirés est augmenté à chaque partie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>La pêche aux mots</u> : <p>« Vous allez nommer la partie du costume sur le dessin/la photographie. A chaque pioche, il faudra nommer le nom précédent et le nouveau. »</p>	<p>Participe au jeu. Nomme les vêtements retirés.</p> <p>Utilise le vocabulaire travaillé. Mémorise, se remémore.</p>

Semaine 1 Jour 4 - Etayage en relation duelle ou en tout petit groupe homogène : 10 mn	
Action et rôle du professeur	Action de l'élève
<p>Reprend les jeux de mémorisation. Utilise avec l'élève l'imagier individuel.</p> <p>Place des vêtements et accessoires de la malle aux déguisements dans une grande boîte munie de trous pour passer les mains et fait deviner à l'élève, au toucher, à l'aveugle, le contenu.</p> <p>Joue avec l'élève à habiller les poupées dans les coins dédiés aux jeux symboliques.</p>	<p>Travaille la prononciation et la mémorisation des mots.</p> <p>Décrit un vêtement qu'il ne voit pas (texture, forme), le reconnaît et le nomme.</p> <p>Participe à un jeu symbolique.</p>