



### SÉQUENCE : GRANDE MOTRICITÉ SÉANCE DE LA SEMAINE 2 – JOUR 2 – SÉANCE 5

Type : entraînement et mémorisation ; approfondissement, réinvestissement et transfert

Objectifs :

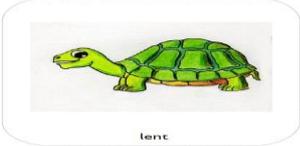
- Entraînement et mémorisation (jeu de closures de phrases) ;
- Réinvestissement du vocabulaire découvert lors de l'activité des devinettes par le biais d'un apprentissage en contexte.

Durée + organisation :

- Atelier dirigé : par groupes successifs de 4 à 6 élèves, sur la journée, 20 min environ  
*Les autres élèves sont en autonomie sur des tâches d'entraînement (par ex, jeux de loto, de bataille des mots)*
- Jeux ritualisés : 10 à 15 min
- Étayage en relation duelle (ou tout petit groupe) : 15 à 20 min

Supports :

- fiche avec des phrases à trous pour le professeur (jeu des closures de phrases)
- petites cartes des mots vus précédemment (noms, verbes d'action, connecteurs spatiaux, adjectifs)

Déroulement	
Action et rôle du professeur	Activité de l'élève
<p><b>En classe entière, avant les ateliers</b></p> <p><b>Présente</b> le jeu de closures de phrases. <b>Place</b> les images des mots étudiés face visible devant les élèves ; les images correspondent aux réponses des closures choisies + des cartes « intrus ».</p> <p><b>Explique</b> la règle du jeu, définit le but du jeu : « <i>Je vais lire une phrase. Dans cette phrase, il manque un mot. Vous devez essayer de trouver ce mot sans le dire. Si vous avez trouvé le mot qui manque, vous prenez l'image qui correspond. Celui qui trouve la réponse gagne la carte. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.</i> »</p> <p><b>Illustre</b> son propos que quelques exemples : « <i>L'escargot avance tout doucement. Il est bien plus _____ que le lapin. (lent)</i> »</p> <div data-bbox="193 1715 493 1861"><p>lent</p></div> <p><b>Organise le travail en autonomie pour les autres élèves</b>, pour pouvoir en évaluer le résultat ; par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Jeu du loto (l'élève pose l'étiquette de son</li></ul>	<p>Écoute les consignes Répond aux sollicitations</p>

<p>prénom à côté de sa planche et le professeur peut la photographier pour valider par la suite son travail).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeu de la bataille de mots</li> </ul> <p><b>En atelier dirigé</b> (groupe de 4 à 6 élèves), à <b>reproduire sur la journée</b></p> <p><b>Rappelle</b> / fait rappeler la règle du jeu de closure par les élèves du groupe.  <b>Fait nommer</b> les illustrations avec lesquelles ils vont travailler, <b>aide</b> les élèves si besoin  <b>Guide</b> le jeu dans le groupe.</p> <p><b>Différenciation – évaluation</b>  <b>Retire</b> progressivement les cartes-images pour complexifier le jeu avec certains élèves (phrases complétées sans support visuel)</p> <p><b>En différé, en classe entière :</b>  <b>organise une séance Agir et s’exprimer au travers des activités physiques</b> à partir de la photographie (vue de dessus) de la maquette réalisée par les 4 élèves en atelier lors de la séance précédente  <b>Fait installer</b> et utiliser le parcours de motricité.  <b>Introduit</b> des variantes pour réaliser le parcours (par deux, avec un ballon dans les mains, etc.)  <b>Invite</b> les élèves à s’exprimer sur leurs actions au retour de la séance.</p>	<p>Se remémore les explications données collectivement  Trouve les mots correspondant aux illustrations.</p> <p>Prend la carte illustrée lui correspondant s’il trouve le mot manquant ; examine et valide ou non le choix de ses camarades et explique pourquoi.</p> <p>Trouve le mot manquant avec image support / sans image support.</p> <p>Réinvestit le vocabulaire appris</p>
--	--

**En complément :**

- **jeux de mémorisation / activités ritualisées**
- **étayage en relation duelle ou en tout petit groupe homogène**

<b>Jeux de mémorisation / activités ritualisées : 10 à 15 min</b>	
<b>Action et rôle du professeur</b>	<b>Activité de l’élève</b>
<p><b>Fait découvrir</b> les deux <b>mots nouveaux quotidiens</b>, par le biais de devinettes et fait réviser les mots vus les jours précédents (cf. jour 1 – jeux ritualisés).</p>	<p>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>
<p><b>Fait ajouter</b> des mots sur le panneau d’affichage avec les catégories et dans</p>	<p>Nomme, scande et dénombre les syllabes des mots proposés.</p>

le sac à mots.  <b>Joue à la bataille des mots</b> avec quelques élèves	
---	--

<b>Étayage en relation duelle ou en tout petit groupe homogène : 10 à 15 min</b>	
<b>Action et rôle du professeur</b>	<b>Action de l'élève</b>
<p><b>Joue au loto des contraires</b> : utilise des planches simplifiées et partiellement remplies.</p> <p><b>Ajoute</b> avec l'élève <b>dans l'imagier</b> les mots travaillés lors de la phase de jeux pour mémoriser.</p> <p><b>Fait utiliser le sac à mots</b> (tirer au sort des étiquettes et nommer les mots qu'elles représentent).</p>	<p>Met à profit le temps d'échange en relation duelle. Apprend à s'exprimer dans une syntaxe correcte et utilise des mots précis. Reformule les propositions du professeur.</p> <p>Commence à mémoriser des mots. S'exerce au rappel des mots avec ses outils (imagier, album écho).</p>