



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
<p>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).</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>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>