



SÉQUENCE : LES VÉHICULES SÉANCE DE LA SEMAINE 2 – JOUR 4 – SÉANCE 6

Type : constitution et structuration du corpus de mots ; mise en réseau des mots (catégories) dans une situation de recherche

Objectifs :

- Catégoriser les véhicules selon le tri institutionnalisé lors de la séance précédente.
- Mémoriser les noms des véhicules et de leurs catégories.

Durée + organisation :

- Ateliers, dont un dirigé : par groupes de 4 à 6 élèves ; 20 min environ
Les autres élèves sont répartis en groupes de niveau hétérogène ; ils sont en autonomie sur des tâches d'entraînement.
Prolongement en classe entière : travail sur deux réseaux morphologiques.
- Jeux ritualisés : 10 min
- Étayage en relation duelle : 10 à 15 min

Supports :

- Jeu du Loto des véhicules ; en 2 exemplaires
- Jeu de cartes des Familles : 3 familles (véhicules qui roulent, véhicules qui glissent, véhicules qui volent) ; 5 cartes dans chaque famille, représentant chacune un véhicule ; 3 joueurs.
- Les grandes affiches collectives.
- 3 sacs « à mots » (en 2 exemplaires) munis chacun d'une étiquette qui représente le générique (véhiculent qui roulent, qui glissent, qui volent).

Déroulement	
Action et rôle de l'enseignant	Activité de l'élève
<p>En classe entière, avant les ateliers</p> <p>Présente le nouveau jeu des familles. Explique à l'aide d'exemples la règle et le but du jeu.</p> <p>En ateliers Répartit la classe en groupes hétérogènes. - Ateliers en autonomie : jeu du Loto (2 groupes) ; jeu la Pêche aux mots avec les 3 sacs (2 groupes) - Atelier dirigé : jeu de cartes Les familles.</p> <p>En prolongement, en classe entière : travail sur deux réseaux morphologiques. Donne un exemple de réseau aux élèves (Travail/travailler/travailleur/travailleuse) puis leur demande d'en construire (à l'oral) à partir d'un mot donné (en gras) : <i>par ex</i> Roue/rouler/roulement/enrouler/dérouler Conduire/conducteur/conductrice/conduite Frein / freiner</p>	<p>Écoute les consignes.</p> <p>Répond aux sollicitations.</p> <p>Verbalise ce qu'il n'a pas compris.</p> <p>Participe au jeu dans son atelier.</p>

En complément :

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

Jeux ritualisés pour mémoriser	
Action et rôle du professeur	Activité de l'élève
Reprend les réseaux morphologiques travaillés. Organise des jeux oraux : <ul style="list-style-type: none">- La pêche aux mots avec les 3 sacs.- Jeu de KIM avec des mots introduits récemment.- Verbes antonymes	Écoute les consignes. Répond aux sollicitations. Travail le rappel des mots déjà étudiés. Se propose pour conduire le jeu.

Étayage en relation duelle (ou en tout petit groupe homogène) : 10 à 15 min	
Action et rôle du professeur	Activité de l'élève
Jeu de KIM , avec un nombre de mots adapté à l'élève. Jeu des verbes antonymes demande aux élèves de mimer les actions sur le tapis des voitures si besoin. Complète l'imagier avec l'élève.	Se concentre sur les échanges avec le professeur. Met à profit une relation privilégiée pour apprendre en toute sécurité : ose s'exprimer dans un climat bienveillant. S'entraîne à mémoriser les mots.