

Imagier et loto de l'histoire

Langage oral · Vocabulaire — Comprendre puis nommer



OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Comprendre, nommer et réemployer six mots de l'histoire avec leur déterminant (la souris, le hérisson, le lapin, la pomme, la feuille, la nappe), puis associer deux images identiques.

Programme de maternelle, langage oral et écrit (BO n° 41 du 31 octobre 2024), avant 4 ans : mémoriser et réemployer les mots d'un corpus ; retrouver un intrus, ranger par catégorie.

MATÉRIEL

- L'imagier (p. 2), plastifié
- Le plateau de loto (p. 3) et les cartes (p. 4), plastifiés ; cartes découpées
- Un sac opaque pour piocher les cartes

ORGANISATION

- Atelier dirigé, 4 élèves
- 10 min
- Début de séquence, puis en autonomie

CONSIGNE À DIRE

« Regarde : c'est la pomme. Pioche une carte, dis ce que c'est, et pose-la sur la même image du plateau. »

DÉROULEMENT

- 1 Présenter l'imagier : l'adulte nomme chaque image avec son déterminant (« la pomme »), les enfants répètent.
- 2 Jeu de désignation : « Montre-moi le hérisson. » La compréhension vient avant la production.
- 3 Loto : chacun pioche une carte dans le sac, la nomme et la pose sur l'image identique du plateau.
- 4 Jeu de Kim : retirer une carte en cachette ; « Laquelle a disparu ? »

POUR AIDER

- Commencer avec trois images.
- Faire désigner avant de faire nommer.
- Accepter le mot seul ; l'adulte reprend : « Oui, c'est la pomme. »

POUR ALLER PLUS LOIN

- Décrire une image cachée pour la faire deviner (« Elle est rouge et ronde... »).
- Trier : les animaux / les autres images.
- Faire le lien avec les noms : Mina est une souris, Gaston un hérisson.

CE QUE J'OBSERVE

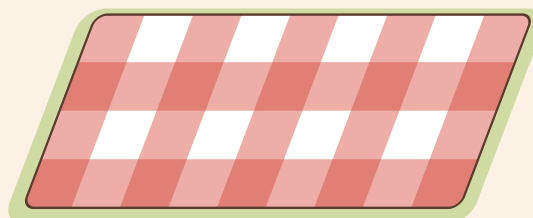
- Désigne l'image nommée par l'adulte.
- Nomme l'image avec un déterminant.
- Associe deux images identiques.

VOCABULAIRE

la souris le hérisson le lapin la pomme
la feuille la nappe pareil

DANS CE DOSSIER

- p. 2** Imagier (6 mots)
- p. 3** Plateau du loto
- p. 4** Cartes du loto (à découper)

**LA SOURIS****LE HÉRISSON****LE LAPIN****LA POMME****LA FEUILLE****LA NAPPE**



Pioche une carte. Dis ce que c'est. Pose-la sur la même image.

