

Imagier et memory des objets de l'histoire

Langage oral · Vocabulaire — Nommer avec le bon déterminant, décrire



OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Nommer douze objets et animaux de l'histoire avec leur déterminant (le, la, l', les), dire à quel moment de l'histoire ils apparaissent, puis les retrouver par paires au memory en les nommant.

Programme de maternelle, langage oral et écrit (BO n° 41 du 31 octobre 2024) : enrichir son vocabulaire ; utiliser les déterminants ; décrire et expliquer.

MATÉRIEL

- L'imagier (p. 2), plastifié
- Les cartes du memory (p. 3 et 4), plastifiées et découpées (deux exemplaires de chaque image)
- Le vrai matériel quand c'est possible : un crayon rouge, une gomme, des marrons, une feuille d'érable

ORGANISATION

- Atelier de 4 élèves
- 15 min
- Pendant et après la lecture

CONSIGNE À DIRE

« Retourne deux cartes et dis ce que tu vois : « le marron... le chien ». Si ce sont les mêmes, tu gardes la paire. Raconte ce qu'il fait dans l'histoire. »

DÉROULEMENT

- 1 Présenter l'imagier en le reliant à l'histoire : « Le marron, Lou le ramasse ; le marron glisse entre les mains de Toc-Toc. »
- 2 Jeu de devinette : l'adulte décrit (« Il est rond, il est lisse, il tombe des arbres en automne »), l'enfant trouve et nomme.
- 3 Memory : retourner deux cartes en nommant chaque image avec son déterminant ; garder les paires.
- 4 Ranger les cartes : ce qui se mange, ce qui sert à dessiner, ce qui est vivant.

POUR AIDER

- Jouer avec six paires seulement.
- Jouer cartes visibles, puis retournées.
- Reformuler : « Oui, c'est LA crêpe. »

POUR ALLER PLUS LOIN

- Ajouter une phrase : « Ça sent le chien ! » dit Toc-Toc (p. 22).
- Classer les cartes : le, la, les, l'.
- Inventer une devinette pour les copains.

CE QUE J'OBSERVE

- Nomme les objets avec le bon déterminant.
- Relie l'objet à un moment de l'histoire.
- Retrouve les paires et se souvient de leur place.

VOCABULAIRE

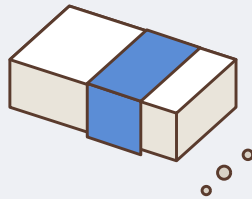
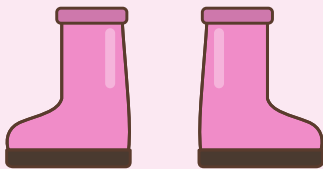
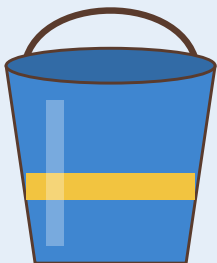
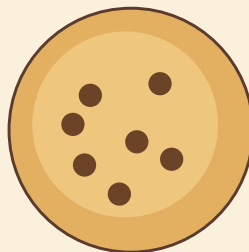
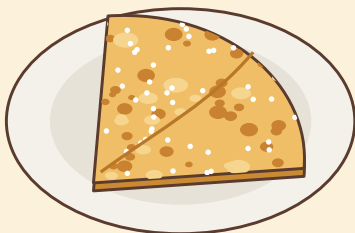
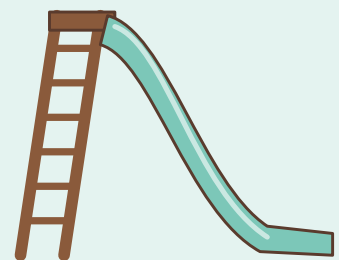
le crayon la gomme la pomme les bottes
l'oiseau le marron le seau le biscuit le chien
la crêpe la feuille le toboggan

CORRIGÉ ET REPÈRES

Le crayon, la pomme, l'oiseau, le marron et le chien sont détournés dans les illustrations de l'album ; la gomme, les bottes, le seau, le biscuit, la crêpe, la feuille et le toboggan sont redessinés d'après l'album. Dans l'histoire : la pomme (p. 8), la gomme (p. 9), l'oiseau (p. 13), le marron (p. 15), le seau (p. 17), le biscuit (p. 19), le chien (p. 22), la crêpe (p. 23), la feuille (p. 24), le toboggan (p. 27).

DANS CE DOSSIER

- p. 2 ☑ Imagier (12 mots)
- p. 3 ☑ Memory : 12 cartes
- p. 4 ☑ Memory : les 12 jumelles

**LE CRAYON****LA GOMME****LA POMME****LES BOTTES****L'OISEAU****LE MARRON****LE SEAU****LE BISCUIT****LE CHIEN****LA CRÊPE****LA FEUILLE****LE TOBOGGAN**

