

Les mots de l'histoire : imagier et memory

Langage oral • Vocabulaire — Nommer avec précision



OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Comprendre, nommer et réemployer douze mots de l'histoire (la cabane, le trou, la feuille, la branche, l'arbre, le nuage, la goutte, la pluie, la boîte, la couverture, la salade, l'escargot), puis les retrouver en jouant au memory.

Programme de maternelle, langage oral et écrit (BO n° 41 du 31 octobre 2024), à partir de 4 ans : enrichir son vocabulaire ; mémoriser et réemployer des mots dans des situations variées ; décrire pour faire deviner.

MATÉRIEL

- L'imagier (p. 2 et 3), plastifié
- Les cartes du memory (p. 4), à imprimer deux fois, plastifiées et découpées
- L'album, pour retrouver chaque mot dans les images

ORGANISATION

- Atelier dirigé, 4 élèves, puis jeu autonome
- 15 min
- Après plusieurs lectures de l'album

CONSIGNE À DIRE

« Retourne deux cartes. Si ce sont les mêmes, garde-les et dis leur nom avec le petit mot devant : « la couverture ». Sinon, remets-les à la même place.

DÉROULEMENT

- 1 Relire l'album et poser chaque carte de l'imagier sur la table au moment où le mot est lu.
- 2 Distinguer les mots proches : la goutte (une seule) et la pluie (beaucoup de gouttes) ; la branche et l'arbre ; le trou et la cabane.
- 3 Memory : commencer avec quatre paires faces visibles, puis faces cachées. Le joueur nomme la paire pour la garder.
- 4 Jeu du portrait : « Je pense à quelque chose qui est dans la boîte et que l'escargot mange... » (la salade).

POUR AIDER

- Jouer avec quatre paires très différentes : cabane, nuage, salade, escargot.
- Nommer à la place de l'enfant, qui répète.
- Ne pas mettre ensemble, au début, la goutte et la pluie.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Jouer avec les douze paires.
- Classer : ce qui vient du ciel, ce qui vient de l'arbre, ce qu'on apporte dans la cabane.
- Faire deviner une carte en la décrivant.

CE QUE J'OBSERVE

- Nomme les mots avec le bon déterminant (le, la, l').
- Retrouve une paire en mémorisant sa place.
- Décrit un objet pour le faire deviner.

VOCABULAIRE

la branche l'arbre la pluie la goutte la boîte
la couverture la salade le toit à l'abri

CORRIGÉ ET REPÈRES

Les images reprennent les illustrations de l'album. La branche est un morceau de bois comme ceux qui tiennent la cabane ; la boîte est celle du goûter, où l'escargot mange la salade ; la couverture est celle que Pim apporte.

DANS CE DOSSIER

- p. 2 ☑ Imagier : cabane, trou, feuille, branche, arbre, nuage
- p. 3 ☑ Imagier : goutte, pluie, boîte, couverture, salade, escargot
- p. 4 ☑ 12 cartes du memory (×2)

**LA CABANE****LE TROU****LA FEUILLE****LA BRANCHE****L'ARBRE****LE NUAGE**

**LA GOUTTE****LA PLUIE****LA BOÎTE****LA COUVERTURE****LA SALADE****L'ESCARGOT**



Retourne deux cartes. Pareilles ? Dis leur nom et garde-les.

