

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 souris, le chat, le gardien, le trou, la fenêtre, le tableau, le cadre, la lune, l'étoile, la vague, le château, l'arbre), 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 : « le château ». 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 apparaît dans l'histoire ou dans l'image.
- 2 Distinguer les mots proches : le cadre (vide) et le tableau (avec une peinture) ; la lune et l'étoile ; le trou de Pipa et la fenêtre.
- 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 où Pipa s'est endormie... » (l'arbre).

POUR AIDER

- Jouer avec quatre paires très différentes : la souris, le château, la lune, la vague.
- Nommer à la place de l'enfant, qui répète.
- Ne pas mettre ensemble, au début, le cadre et le tableau.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Jouer avec les douze paires.
- Classer : ce qui est dans le ciel, ce qui est dans le musée, les cachettes de Pipa.
- 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

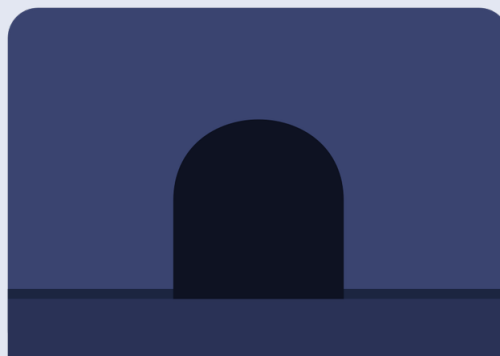
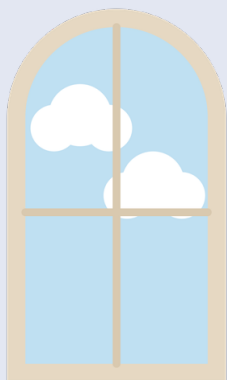
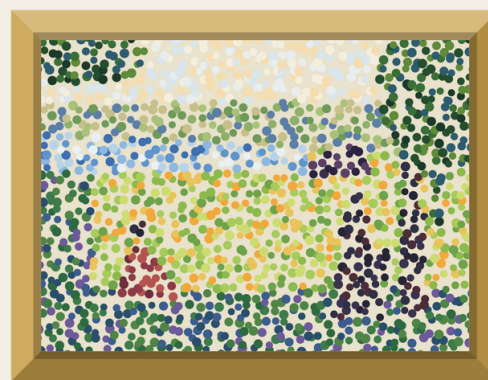
le gardien le trou la fenêtre le cadre
le tableau le château l'arbre le musée
la nuit

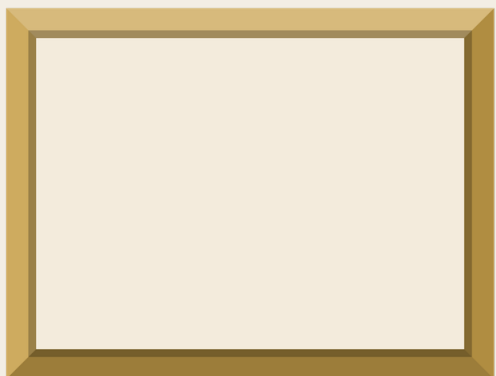
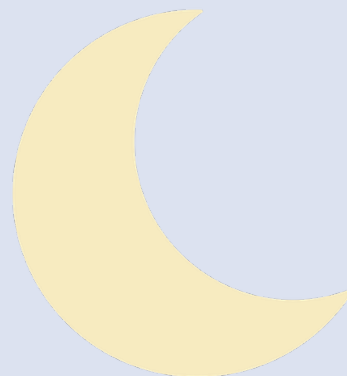
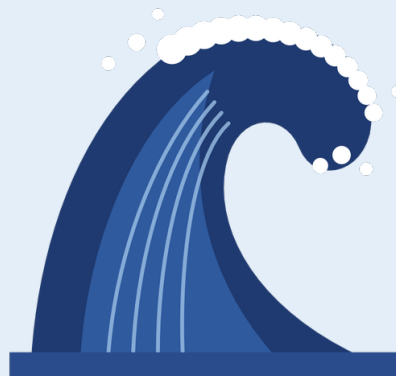
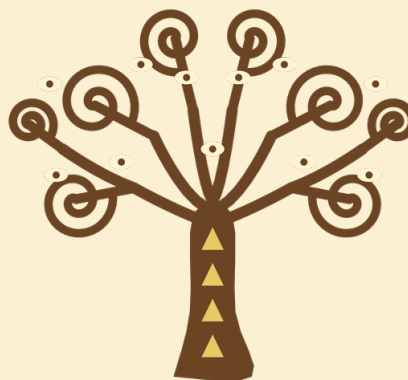
CORRIGÉ ET REPÈRES

Les images reprennent les dessins de l'album : la souris est Pipa, le chat est Basile ; le gardien est vu de dos, comme à la première page ; le trou est celui de Pipa, au bas du mur ; le château et l'arbre doré sont deux des tableaux où Pipa se cache.

DANS CE DOSSIER

- p. 2 ☑ Imagier : souris, chat, gardien, trou, fenêtre, tableau
- p. 3 ☑ Imagier : cadre, lune, étoile, vague, château, arbre
- p. 4 ☑ 12 cartes du memory (×2)

**LA SOURIS****LE CHAT****LE GARDIEN****LE TROU****LA FENÊTRE****LE TABLEAU**

**LE CADRE****LA LUNE****L'ÉTOILE****LA VAGUE****LE CHÂTEAU****L'ARBRE**



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

