

Le livre de la comptine / S2

▪ Texte descriptif

Le livre de la comptine invite les élèves à mettre en correspondance une image avec une phrase de la comptine mémorisée préalablement. Chaque phrase de la comptine a été illustrée. L'ensemble (images, texte) constitue un livre. Ce livre est dupliqué en 6 exemplaires. Chaque image est photocopiée et plastifiée pour constituer un jeu de cartes. Nous préconisons d'utiliser six petits classeurs plutôt que six livres, cela permettant de modifier l'ordre des images.

Un élève choisit une image, la cache et dit la phrase illustrée par l'image. Les autres élèves écoutent et doivent retrouver l'image dans leur classeur.

▪ Cadre lexical

Objectifs syntaxiques :

Pronoms :

Temps : présent

Forme interrogative : C'est... ? Est-ce que c'est... ?

Vocabulaire :

Verbes :

Noms :

Prépositions :

Adverbes :

Adjectifs :

Le livre de la comptine / S2

Conditions de faisabilité

En préalable, le livre est au coin bibliothèque de la classe, en libre accès, il a fait l'objet de lectures ; il a été utilisé en libre service ; durée 15' ; petit groupe de niveau homogène ; un livre reprend chaque phrase de la comptine illustrée d'une photo ou d'un dessin ; il faut 5 ou 6 livres ; il faut les images plastifiées.

La maître mène les jeux une première fois, il est ensuite dans le jeu mais laisse la place du meneur de jeu puis se retire du jeu. Il étaye, guide, il est garant de la phrase, il évalue.

Les jeux

Dans le jeu du livre de la comptine, l'élève connaît la comptine, il a une connaissance antérieure des mots. L'élève est maintenant face à une résolution de problème.

Quand le but est d'écouter avec attention la phrase pour que l'élève retrouve l'image de la comptine :

- On travaille la compréhension : la phrase est dite et redite par le maître pendant que les élèves cherchent l'image.

- On travaille la mémorisation : le maître aide les élèves à retenir la phrase pour qu'ils recherchent ensuite l'image dans le livre.

Quand le but est de dire explicitement la phrase qui correspond à l'image cachée :

- On travaille l'expression et son évaluation: La phrase est dite par un élève, les autres enfants cherchent l'image s'ils ont compris.



Les jeux



Jeu 1 :

Variables : Les images sont posées face visible.

Objectifs : Associer une phrase à son illustration.

Pour les joueurs : Mieux regarder l'image.

Pour le meneur de jeu : Réutiliser et une formule syntaxique.

Tâche de l'élève : Le but est de retrouver l'image cachée par le meneur de jeu et de dire la phrase qui correspond à l'image.



Jeu 2 :

Variable : Les images sur la table sont face cachée.

Objectif : Créer une image mentale associée à la phrase de la comptine afin d'augmenter la compréhension du langage et sa mémorisation.

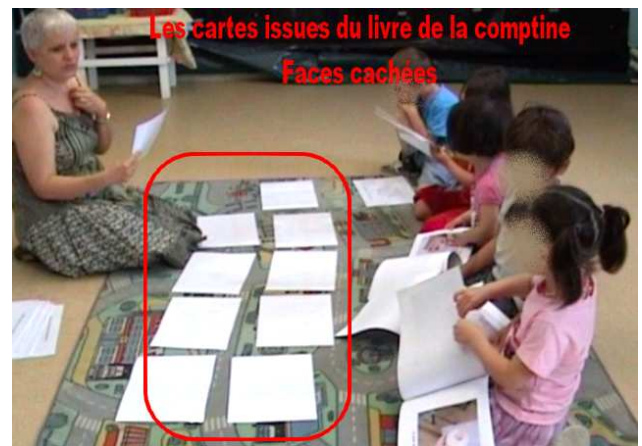
Tâche de l'élève :

Pour les joueurs : Le but est d'écouter avec attention la phrase pour comprendre de quelle image il s'agit et la retrouver dans le livre.

Pour le meneur de jeu : Dire correctement la phrase.

*Si on veut travailler l'association texte image, le maître répète plusieurs fois la phrase.

*Si on veut travailler la mémorisation, le maître répète peu la phrase mais insiste pour qu'elle soit retenue.



Jeu 3 :

Variable : Un seul livre pour l'enfant qui mène le jeu, les images dupliquées sont disposées sur la table face visible.

Objectif : Trier des indices dans les images au fur et à mesure de la phrase entendue.

Tâche de l'élève :

Pour le meneur : Chercher dans le livre l'image qu'il choisit de dire sans la montrer ;

Pour les joueurs : Retrouver l'image parmi celles posées sur la table mais sans dire ni montrer.

→ Le meneur désigne un élève pour montrer l'image. S'il a gagné, il prend le rôle de meneur.

*Ce jeu permet d'évacuer les contraintes de manipulations du livre

*Pour les élèves en difficulté : Le maître propose une situation préalable à l'activité avec les élèves les plus en difficulté. Le recours à la manipulation (faire l'action) peut être une aide.