

Mettre en œuvre un apprentissage structuré du lexique au travers du jeu dans la classe.
 Elaborer pour le partager un « tableau de bord » des apprentissages langagiers autour d'un jeu dans la classe.

1/ Je sélectionne un jeu libre ou un jeu symbolique exploitable dans la classe :

J'ai sélectionné le jeu de la ferme

2/ Niveau(x) des élèves :

TPS

PS

MS

GS

3/ Liste des mots du lexique à travailler – observables - à évaluer :

Penser à entraîner les élèves à mobiliser des mots appartenant à diverses classes grammaticales : des noms, des verbes, des adverbes, des adjectifs, des prépositions, des connecteurs de temps, de causalité, de conséquence...

Penser à adapter la liste à l'âge des élèves (progressivité à réfléchir en équipe pour faire tourner les jeux dans les classes)

noms d'animaux et "lével animaux"

- mouton, brebis, agneau
- chien, chienne, chiot
- canard, canne, caneton
- taureau, vache, veau
- chat, chatte, chaton
- coq, poule, poussin
- différence cheval / poulain (+ écurie)
- cochon, truie, porcelet (+ porcherie)
- lait, laine, toison

verbes : semer, nourrir, battre, faucher, mouler, tondre

adjectifs : les couleurs doux, délicieux, fatiguant, lourd, léger...

connecteurs : après, avant, au matin, au soir, à la Saison des moissons...

3/ Liste des structures syntaxiques à travailler – observables - à évaluer :

Penser à entraîner les élèves à mobiliser des structures syntaxiques variées appartenant à un niveau de langage courant.

Penser à adapter la liste à l'âge des élèves (progressivité à réfléchir en équipe pour faire tourner les jeux dans les classes)

Dans la ferme, les animaux...

Le fermier sème ...

Le fermier moissonne.

Le fermier tond ...

Le fermier fauche le blé.

Le fermier bat le blé moulu

La farine est utilisée pour faire du pain.

Le petit de la vache

du mouton

du coq

de la chatte

de la chienne

est... s'appelle...

Dans la mesure du possible, vous pouvez travailler en équipe à l'élaboration de ce tableau de bord. Vous prendrez alors soin de penser et présenter chacune des deux listes de manière à ce que l'on puisse facilement identifier la progressivité des attendus pour chaque niveau (TPS – PS – MS – GS) → Listes évolutives – codes couleurs.