

Programmation de cycle en lexique - Maternelle

PS	MS	GS
Compétences		
Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms et verbes en particulier ; quelques adjectifs en relation avec les couleurs, les formes, les grandeurs) concernant : - les actes du quotidien, - les activités de la classe, - les relations avec les autres.	Idem. + les récits personnels, le rappel des histoires entendues	Idem. + l'expression des sentiments ou émotions personnels ou en lien avec les histoires connues, + s'intéresser au sens des mots nouveaux.
Activités		
<u>Le bain du bébé (savoir nommer des objets)</u> • Lister le matériel. • Faire prendre le bain. • Constituer un imagier. • Apporter un panier surprise avec de nouveaux objets. • Lire des albums parlant du bain. • Jeu de kim. <u>Les animaux, les légumes et les fruits, les vêtements, le matériel de la classe.</u> Travailler de la même façon, avec des objets réels puis des imagiers. <u>Les coins jeux</u> Utiliser les coins jeux et nommer les objets et les activités.	<u>Les outils du jardinier</u> • Découverte du matériel, manipulation, noms des objets et verbes correspondants. • Jeu de mime pour trouver de quelle action il s'agit et l'outil employé. • Jeu de loto. • Jeu des intrus.	<u>Le champ lexical du logement</u> • Les différentes sortes de logements : le pavillon, le chalet, la caravane, l'igloo... • Capital mots : toit, chambre, cuisine... • Représenter par le dessin. • Recherche documentaire. • Sortie en ville.

<u>Les imagiers</u> Equiper chaque classe avec des imagiers du commerce ou fabriqués avec les enfants. Constituer des séries en fonction de l'entrée thématique travaillée. Travailler avec des objets, puis avec des photos et des images. <u>Le jeu de l'objet caché dans un sac mystérieux.</u> Retrouver le nom d'un objet enfoui dans un sac et appréhendé au toucher. <u>L'image cachée (2 morceaux)</u> Découverte pièce par pièce d'une image morcelée. Montrer des parties très identifiables. Faire formuler des hypothèses argumentées. <u>Les bruits familiers</u> Ecouter des bruits familiers, les nommer. <u>Le sac à son</u> Découverte par l'écoute d'objets sonores cachés dans un sac (deux ou trois instruments de musique bien connus), justification d'hypothèses	Travailler avec des photos et des images. <u>Le jeu de l'objet caché dans un sac mystérieux</u> Le nommer en faisant une phrase. <u>L'image cachée (4 morceaux)</u> Travailler sur des images en dévoilant progressivement des détails. <u>Jeu de devinettes</u> Présentation de 4 photos pratiquement identiques, un élève en décrit une précisément, le reste de la classe doit trouver. <u>Des bruits inconnus</u> De l'environnement proche (une voiture, un klaxon...) <u>Le sac à son</u> Apporter de nouveaux instruments : grelots, clochette, tambourin, maracas...	Travailler avec des photos et des images. <u>Le jeu de l'objet caché dans un sac mystérieux</u> Faire la description orale pour le faire deviner à un copain. <u>L'image cachée (6 morceaux)</u> Travailler sur des images en dévoilant progressivement des détails. Complexifier pour développer les hypothèses. Idem <u>Des bruits particuliers</u> La mer, se laver les mains, un jet d'eau, une pluie fine, un orage... <u>Le sac à son</u> Du papier froissé, du plastique compressé.
--	--	--

<u>Les albums écho</u> Ils sont construits à partir de photos de moments de classe où l'enfant est en action (coins jeux, EPS, recettes...) et qui le font le plus réagir lorsqu'il se voit. L'enseignant note les propos, reformule, amplifie. <u>La recette de cuisine</u> Elaborer une recette de cuisine et mise en pratique avec les enfants. Verbaliser amplement. <u>Les actions quotidiennes</u> Je me lève, je m'habille, je mets mon manteau, mes chaussures... Elaborer un imagier. <u>Les activités de la classe</u> Je joue à, je peins, je cours... Répéter, reformuler, faire répéter. <u>Le lexique de la maison</u> • Nommer divers objets de la maison. • Nommer les différentes pièces de la maison. • Classer des images : tel objet, telle pièce (la brosse à dents dans la salle de bains).	<u>Les albums écho</u> Rédiger sous la dictée le texte allant avec la photo. Faire restituer les actions. <u>La recette de cuisine</u> Nommer les ustensiles de cuisine et les verbes d'action (battre, remuer, verser...). Utiliser l'infinitif ou l'impératif pour l'écrit (dictée à l'adulte). Utiliser le « je » dans l'action. <u>Le lexique de la maison</u> • Trouver l'intrus parmi une série d'images représentant les objets de la cuisine, du salon, de la salle de bains... • Jeu de devinette : « On me trouve dans la salle de bains, on m'utilise avec du dentifrice ». • Fabriquer, avec les enfants, un jeu de	<u>Les albums écho</u> L'enfant présente son album en autonomie à la classe. <u>La famille</u> Travailler sur des photos et nommer les différents membres de la famille en utilisant les mots appropriés (parents, grands parents, oncle, tante...). Commencer à établir un arbre généalogique simple. <u>Les personnages des albums</u> Evoquer les émotions (tristesse, joie, peur, impatience...). Modifier un verbe dans une phrase spécifique « Je <i>mets</i> du lait, je <i>verse</i> du lait ». <u>L'habitat du monde</u> • Découvrir de nouveaux habitats, montrer des photos : la iourte, le gratte ciel, la case... • Jeu de devinettes : « Je suis une maison de ... ». • Ecrire un jeu de devinettes, dictées à l'adulte, travailler le mode interrogatif.
--	--	---

<u>Les bruits familiers</u> Les reconnaître, les nommer. <u>Musique descriptive</u> Ecouter, laisser parler librement. <u>Présentation d'un objet technique</u> L'utiliser devant les enfants, savoir à quoi cela sert. <u>Les comptines</u> Dire, répéter des mots nouveaux, mémoriser.	loto sur les objets usuels. - Présenter différentes formes d'habitat, apprendre des mots nouveaux : pavillon, immeuble, cabane, chalet... <u>Les bruits familiers</u> Les reconnaître, faire une phrase pour les nommer. <u>Musique descriptive</u> Ecouter, exprimer ses sentiments. <u>Présentation d'un objet technique</u> Le nommer, dire à quoi il sert. <u>Les comptines</u> - Ecouter attentivement des comptines apprises dans lesquelles l'enseignante introduit des erreurs à repérer. - Provoquer des réponses en respectant la structure initiale (jeu du questionnement).	- Mettre en lien avec la lecture d'albums sur le même thème. - Jeu de l'œil du lynx : une planche où figurent tous les habitats, la maîtresse montre une image, l'élève doit la retrouver sur le plateau de jeu et nommer le type d'habitat. <u>Les bruits familiers</u> Les reconnaître, faire une phrase pour les nommer, justifier ses hypothèses. <u>Musique descriptive</u> Ecouter, exprimer ses sentiments, les justifier. <u>Présentation d'un objet technique</u> Le nommer, décrire les actions provoquées. <u>Les comptines</u> Changer les noms, adjectifs, verbes. <u>Jeu de l'imitateur</u> Un groupe de spectateur Un acteur derrière un paravent qui verbalise ses actions. Un enfant imite les actions décrites. Les spectateurs font le bilan.
--	---	--