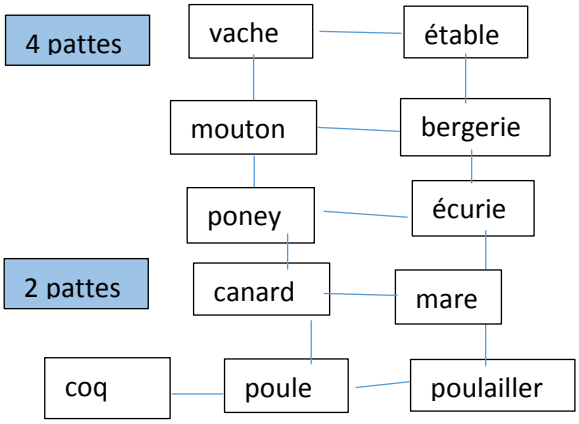
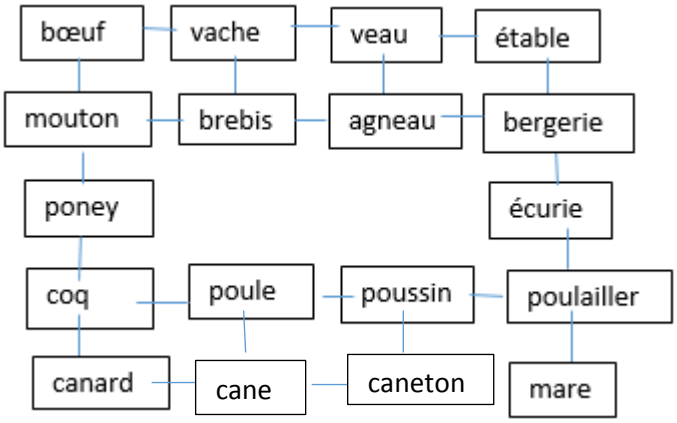
Exemple autour de la ferme en MS

<table>
<tr><th colspan="4">CORPUS DE MOTS</th></tr>
<tr><th>Noms</th><th>Verbes</th><th>Adjectifs</th><th>Autres</th></tr>
<tr><td rowspan="3">poule, coq, poussin, canard, dindon, bec, aile, œuf, plume, patte, queue, vache, bœuf, cheval, poney, mouton, brebis, moisson, agneau, cochon, truie, porcelet, groin, sabot, ongles, griffes, lapin , maison, ferme, fermier, fermière, étable, porcherie, enclos, basse-cour, écurie, bergerie, mare poulailler, tracteur…</td><td rowspan="3">habiter, traire, verser, attraper, attacher, nourrir, faire boire, apporter, ramasser, couver, galoper, emmener, rentrer, sortir, suivre, conduire, meugler, bêler, caqueter, hennir, cancaner, picorer, brouter labourer, semer, récolter, moissonner</td><td>doux, blanc, noir, gris, roux.. taché, énorme, gros, maigre, petit / grand, poilu</td><td>à l’intérieur, à l’extérieur, dans, sur à la queue leu leu, en tire-bouchon pronom relatif qui
« une poule qui picore »</td></tr>
<tr><td colspan="2">Syntaxe</td></tr>
<tr><td colspan="2">Phrase simple complète N V + complément
Phrase complexe avec parce que + infinitif
Exemple : « Le fermier trait la vache pour avoir du lait. »</td></tr>
</table>

ETAPE 1	RENCONTRER LES MOTS
Séance 1 Créer l’univers de référence	**La sortie à la ferme** Les élèves produisent un premier corpus de mots connus, et sont en réception de mots nouveaux. L’enseignant commente les découvertes, met les mots et prend en photo les éléments de la ferme. Les animaux (petit, mâle, femelle si possible), lieux (habitation, étable...), matériel (tracteur, outils divers), humains… Collecter des traces d’animaux : plumes, poils, empreintes
Séance 2	**Evoquer la sortie et recueillir le premier corpus de mots de la classe**
Evaluation diagnostique	<u>Matériel</u> : résultat de la collecte, photos prises lors de la sortie et fiche diagnostique <u>Groupe homogène de petits parleurs</u> L’enseignant commente les photos, incite les élèves à décrire ou à évoquer les évènements vécus lors de la sortie. Recueille les mots mobilisés par les élèves. <u>Autres groupes</u> : l’enseignant récolte les commentaires des autres élèves pour évaluer leurs connaissances globales.
Séance 3	**Ecrire le récit de la sortie**
Production d’écrit Permet le passage du langage d’évocation au langage scriptural	Phase 1 : Dictée à l’adulte en petits groupes homogènes. Chaque groupe écrit un épisode de la sortie Phase 2 : lecture de l’ensemble et validation par le groupe classe
ETAPE 2	**DONNER UNE VALEUR STRUCTURANTE AUX MOTS**
Séance 1	**Trouver différents classements**
Catégorisation	<u>Matériel</u> : photos des animaux, des lieux d’habitation, des engins agricoles, des humains au travail <u>Modalités de regroupement</u> : en atelier en petit groupe hétérogène Proposer aux élèves de classer les photos dans les boîtes sans leur donner de critère précis. L’enseignant incite les élèves à verbaliser les critères de classement choisis par le petit groupe. Il reformule. Il garde trace de ces propositions de catégorisation pour une exploitation collective ultérieure. Prendre en photo par exemple

Séance 2	**Construire un outil de structuration**
Institutionnalisation	Présentation des productions de la séance précédente. L'enseignant incite les élèves à verbaliser les choix, les critères de classement. Réaliser collectivement une trace écrite qui met en évidence les relations entre les mots qui ont été trouvées. Catégories, sous-catégories, réseaux… Par exemple, une guirlande de mots 
Séances suivantes	**Réactiver les mots, enrichir le corpus**
Jeu de familles	<u>Objectif</u> : amener les élèves à nommer les animaux de manière plus précise (le mâle, la femelle, le petit) <u>Phase 1</u> <u>Modalités de regroupement</u> : petit groupe puis grand groupe <u>Matériel</u> : photos et images des trois animaux constituant les familles <u>Déroulement</u> : Les élèves doivent regrouper les images « qui vont bien ensemble ». Puis ils les nomment avec l'aide de l'enseignant. Faire mise en commun en groupe classe et compléter la guirlande de mots, sans vouloir à tout prix compléter tous les « vides ».  <u>Phase 2</u> <u>Modalités de mise en œuvre</u> : petit groupe <u>Matériel</u> : jeu de familles (mâle, femelle, petit) <u>Déroulement</u> : Chaque élève reçoit une carte et doit constituer sa famille d'animaux en demandant à un autre élève la femelle, le mâle et le petit qui lui manquent en utilisant le vocabulaire précis. Dans un premier temps, l'atelier est dirigé par l'enseignant qui fait répéter le vocabulaire, puis l'atelier devient autonome.
Jeu de l'intrus	<u>Objectif</u> : énoncer des critères communs pour constituer une collection de 4 images et distinguer un intrus. Activer le vocabulaire **Phase 1 : fabriquer le jeu**

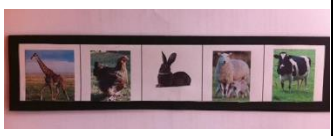
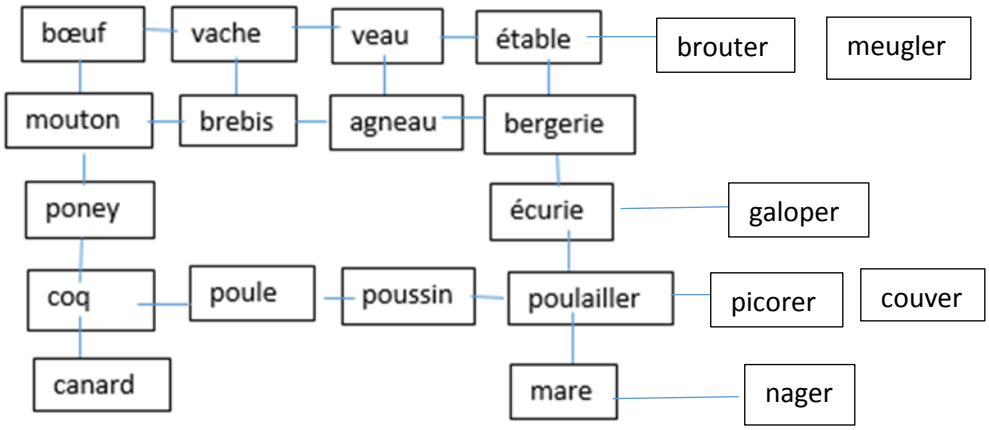
 	Matériel : images reproduites en nombre et bande de carton de couleur pouvant contenir 5 photos de long et 2 de large + plus 2 bandes de papier blanc à 5 cases Déroulement : Première consigne : chaque élève choisit 4 images d'une même catégorie, justifie son choix. Deuxième consigne : chaque élève choisit 1 image hors catégorie, justifie son choix. Si le groupe valide il colle les 5 images une première fois sur une bande, colorie la case autour de l'intrus. Colle une deuxième fois dans le même ordre sur une autre bande qui sera sur l'extérieur. Variable de différenciation : le critère de catégorisation peut-être plus ou moins facile. L'intrus peut ne pas être un animal, être un animal du zoo, être un animal de la ferme, avec un nombre de pattes différent…. **Phase 2 : jouer** Matériel : bandes de carton avec 4 images dont une est un intrus Modalité de regroupement : en grand groupe, puis en petits groupes Déroulement : l'enseignant propose aux élèves une série de cinq images dans laquelle figure un intrus. Les élèves nomment les images avec l'aide de l'enseignant. Puis ils doivent reconnaître celle qui ne va pas avec les autres et justifier leur choix. Il suffit de déplier le carton pour valider. Puis l'atelier peut devenir autonome en binôme.
Loto	Objectif : associer différentes représentations de l'animal Matériel : jeu de loto avec les animaux de la ferme Modalités de mise en œuvre : petit groupe Déroulement : jeu de loto. L'enseignant nomme les animaux. Chaque élève a une planche. Quand l'animal est nommé, il place un pion sur l'image correspondante. Puis un élève prend en charge le rôle du maître.
ETAPE 3	**REUTILISER LES MOTS EN CONTEXTE**
Coin jeu de la ferme	Matériel : ferme miniature et animaux en plastique Modalités de mise en œuvre : plusieurs possibilités • après une période de libre accès pour un petit groupe d'enfants • en attention conjointe avec un élève mutique • en atelier avec proposition de scénarios (c'est le soir, il faut rentrer les animaux- Le fermier va nourrir ses animaux)
Devinettes Qui est-ce ?	Modalité de regroupement : petit groupe ou demi -classe Matériel: photos ou représentations diverses dessins, illustrations, animaux en 3D, photos...). Le choix des supports est très important : veiller à proposer systématiquement des photos d'animaux ayant des critères communs. Déroulement : L'enseignant décrit un animal : « J'ai deux pattes. » Ou « j'ai un bec, des plumes », ou « je vis dans la basse-cour, Qui suis-je ….? » Les élèves doivent trouver de quel animal il s'agit. Puis un élève décrit un animal pour le faire deviner aux autres Variante : les élèves posent des questions au meneur de jeu qui ne répond que par oui ou par non
Production visuelle par collage	Représenter les animaux de la ferme Faire nommer les différentes parties de l'animal au moment de l'assemblage.

Photo mystère	<u>Objectif</u> : amener les élèves à nommer les animaux et à les associer avec des actions <u>Modalités de regroupement</u> : petit groupe ou demi-classe <u>Matériel</u> : Photos des animaux et du fermier en train de faire différentes actions. Le corpus initial de photos prises lors de la sortie sera enrichi par d'autres illustrations. Exemples : un cheval qui galope, broute, rue, avec un poulain,... une poule qui picore des graines, avec un poussin, couve un œuf… Le fermier laboure, nourrit les poules, trait les vaches…. <u>Déroulement</u> : Temps 1 : élèves en réception, l'enseignant décrit une photo en utilisant le lexique approprié et les élèves doivent trouver la photo décrite. Temps 2 : catégoriser. Mettre ensemble ce qui concerne chaque animal et compléter la guirlande de mots  Temps 3 : jeu de devinettes : Des photos sont affichées au tableau. L'enseignant choisit une photo sans la toucher ou en cache un double. Les élèves doivent la retrouver en posant des questions auxquelles l'enseignant ne répond que par oui ou non. Exemple : est-ce qu'il y a une vache qui broute ? Est-ce qu'il y a une poule qui picore ?
Réalisation d'un livre collectif sur la ferme	<u>Objectif</u> : nommer, désigner et produire des phrases syntaxiquement correctes <u>Matériel</u> : toutes les photos et illustrations utilisées précédemment <u>Modalités de regroupement</u> : très petit groupe ou en individuel pour certains élèves qui ont des difficultés à s'exprimer dans le groupe <u>Déroulement</u> : une photo est commentée par les élèves à l'aide d'une ou plusieurs phrases mobilisant des noms ainsi que les verbes. L'enseignant écrit la phrase produite après reformulation si nécessaire. (dictée à l'adulte) Chaque groupe aura ainsi produit une page du livre

Situations de transfert	Commenter à partir d'un film muet
Plusieurs semaines plus tard afin de s'assurer de la stabilité de la mémoire **Observer les élèves pour suivre les progrès**	Modalités de regroupement : grand groupe et demi-groupe Matériel : films documentaires sur la ferme ou dessins-animés réalisés à partir des albums de vie quotidienne qu'on peut trouver sur ces sites ou en compilations sur DVD : Petit Ours Brun découvre la ferme, T'choupi à la ferme Déroulement : Les élèves regardent le film muet tous ensemble en grand groupe. L'enseignant les laisse regarder et parler sans consigne particulière. En demi-groupe, le film est revisionné et là, les élèves verbalisent ce qu'ils voient en commentant et décrivant s'il s'agit d'un documentaire, ou en racontant la petite histoire s'il s'agit d'un récit de vie quotidienne.
	Raconter une histoire à partir d'un album
	Modalité de regroupement : petits groupes Matériel : Littérature de jeunesse exemples : Bonjour Poussin, M Ginsburg et K Chukowski, école des loisirs Es-tu ma maman ? Petit caneton, Kait Eaton, Ed Elcy Ça sert à quoi un kangourou ?, AH Benjamin, J Chapman, MIJADE Le petit cochon trop gourmand ? D Prévost, Père Castor Les élèves ont besoin des noms des animaux, des actions spécifiques, caractéristiques de ces animaux pour raconter l'histoire. Des illustrations extraites de l'album (ou des albums) choisis)

Exemple de fiche diagnostique :

Elève(s) observé(s) :	Mots prévus par l'enseignant pour accompagner l'activité / Mots employés par le groupe surlignés ou rayés	Les mots qui ont répondu à des besoins langagiers et qui ont été apportés
NOMS	poule, coq, canard, bec, aile, œuf, plume, patte, queue, vache, bœuf, poney, mouton, cochon, lapin , maison, ferme, fermier, fermière, étable, porcherie, enclos, basse-cour, écurie, bergerie, mare poulailler, tracteur…	
VERBES	habiter, traire, verser, nourrir, faire boire, apporter, ramasser, couver, emmener, rentrer, sortir, picorer, brouter, labourer	
ADJECTIFS	doux, blanc, noir, gris, roux.. taché, énorme, gros, maigre, petit / grand, poilu	
AUTRES (prépositions, mots-outils, déterminants, comparatifs, expressions …)	à l'intérieur, à l'extérieur, dans, sur à la queue leu leu, en tire-bouchon pronom relatif qui *« une poule qui picore »*	
PHRASES	Simple proposition avec parce que pour + infinitif complexe avec plusieurs complexités	