

# LES FAMILLES D'ANIMAUX

Niveau de classe : MS et GS

Objectif : être capable de reconnaître un animal précis (mâle, femelle, petit), être capable de nommer de manière précise des animaux de même famille.

Compétences travaillées : Comprendre et acquérir du vocabulaire. Nommer avec exactitude un animal. Apprendre à solliciter l'aide d'un tiers lorsqu'on ne sait pas et qu'un mot nous manque. Participer à une activité en groupe de manière autonome.

Temps 1 : atelier dirigé : L'enseignant propose une série de photos à chaque élève. Les élèves doivent regrouper les photos qui vont bien ensemble.

Puis ils doivent les nommer avec l'aide de l'enseignant.

Mise en commun des séries trouvées sur un imagier.

Cet imagier sera affiché dans la classe avant de commencer le jeu de familles.

Temps 2 : atelier dirigé : Chaque élève, à tour de rôle, demande à un banquier le mâle, la femelle et le petit pour constituer une famille. Le banquier donne les photos demandées. L'élève nomme précisément les animaux, l'enseignant fait répéter le vocabulaire. Cet atelier fait l'objet d'une pratique quotidienne.

Temps 3 : atelier autonome. Même consigne que le temps 2. Le jeu de famille devient une activité autonome.

Grille d'évaluation des compétences lexicales et du vocabulaire acquis lors des séquences.

D'après Anne-Marie Petitjean, groupe vocabulaire maternelle

### Compétences de tri

- Je sais regrouper des mots d'après un thème commun (écarter un intrus, poursuivre une liste)

### Compétences d'emploi

Je repère un mot qui ne faisait pas partie de mon vocabulaire.

- Je nomme
- J'essaie un mot nouveau dans mes propres énoncés
- J'hésite entre deux mots
- Je choisis un mot entre plusieurs de manière pertinente
- Je substitue un mot plus précis à un mot passe-partout.

### Compétences réflexives

Je m'interroge sur le sens d'un mot

- Je manifeste qu'un mot me manque
- J'explique le sens d'un mot nouvellement employé



















