

LANGAGE ET JEUX COLLECTIFS AU CYCLE 1 PS mots en gras MS mots en maigre GS mots en italique

Lexique

Noms	Verbes	Espace-temps, prépositions, adverbes, connecteurs...	Adjectifs
Matériel	aller, attraper, chercher, marcher, courir, envoyer, jouer, lancer, monter, porter, pousser, remplir, retourner, rouler, sauter, se sauver, suivre, tenir, tirer, tourner, tomber, toucher, vider, prendre, aider, arriver, attendre, avancer, bondir, bouger, bousculer, courir, dépasser, descendre, donner, écarter, empêcher, rapporter, déposer, envoyer, gagner, gêner, marcher à quatre pattes, marcher sur, passer, perdre, porter, poursuivre, recevoir, reculer, regarder, remplacer, respirer, revenir, s'accrocher, s'allonger, s'arrêter, s'asseoir, sauter, se baisser, se mettre debout, se reposer, se retourner, siffler, suivre, tendre, traîner, transpirer, traverser,	à, au, de, du, et, dans, dehors, sur, sous, en haut, en bas, à côté, dedans, dehors, pour, avec, devant, derrière, avant, après, contre, à côté de, loin, de près, en haut de, en bas de, vers, chez, sans, au milieu, bord, coins, vite, autour, en face de, avant / arrière, gauche, droite, puis, beaucoup, plus que, moins que, pour ...il faut que, parce que, pour / contre, ensuite, autour de, au milieu de, à l'intérieur de, à l'extérieur de, entre, à droite de, à gauche de, au-dessus de, au-dessous de, le long de, au pied de, à l'avant de, à l'arrière de, comme, jusque, depuis, pendant, à travers, égal, même, autant, chacun, quelques, quelqu'un, prochain, certains, aucun, nombreux, chaque, plusieurs...	difficile, facile, droit, fort, grand, lent, lourd, pareil, petit, rapide, seul, jaune, vert, bleu, rouge, noir, marron, rose, rond, long, dur, lent, rapide, dangereux, assis, couché, droit(e), fatigué, immobile, serré(s), assis, aligné, groupé(s), un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, dix... court, étroit, épais, immobile, orange, violet ...
Schéma corporel	corps, bras, genou, cell, cou, doigts, dos, jambes, lèvres, oreilles, pied, regard, ventre, visage, pieds, mains, pouce, ongle, épaule, coude, poignet, poing, cuisse, cheville, tête, derrière, fesse(s), point de côté, hanche, muscle, cœur, cuisse, poumon, regard...	noter, accélérer, accroupir(s), s'agenouiller(s), agiter, aligner(s), allonger(s), attaquer, bloquer, capturer, circuler, commencer, compter, croiser(se), défendre, démarrer, déménager, viser, enfuir(s) dépasser, placer, déplacer(se), doubler, échapper(s), encourager, essayer, garder, grouper(se), lâcher, libérer, observer, organiser, passer, percher(se), perdre, protéger, récupérer, rendre, enfermer...	
Autres	salle, danger, début, départ, fatigue, lapin, crocodile, loup, mouton, salle de jeux, plafond, sol, parcours, espace, arrêt, équipe, numéro, danger, peur, attention, premier, dernier, deuxième, troisième, autre, joueur, observateur, attaquant, défenseur, adversaire, effort, abri, arrivée, chemin, circuit, couloir, course, défense, direction, endroit, flèche, groupe, largeur, longueur, paire, résultat, sécurité, sifflet, signal, terrain, trajet, vainqueur, point ...		

	Syntaxe	Situations de langage
PS	<p><u>Dire</u> ce qu'il fait, a fait, va / veut faire</p> <p>Passage progressif du pronom « i » + verbe au pronom « je » + verbe <i>Ex. : Moi i court. → Pierre court. → Je cours.</i></p> <p>Formes élémentaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>C'est Pierre, Y'a ... / Il y a Pierre.</i> - <i>Là (Ici), c'est le toboggan. Derrière lui, y'a ... / Il y a Pierre.</i> - <i>C'est Pierre qui glisse. Y'a ... / Il y a Pierre qui glisse.</i> - <i>Pierre, Il glisse. Il glisse, Pierre.</i> - <i>Pierre glisse. / Il glisse.</i> <p>Pronoms : il, elle, ils, elles, je, tu, on ...</p> <p>Temps : Renforcement du système à trois temps : Présent / passé composé / futur aller (proche) <i>Ex. : Je cours / J'ai couru / Je vais courir, Je range / J'ai rangé / Je vais ranger</i></p>	<p>En classe, en parallèle de la séance EPS</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utiliser la photo en petits groupes, le film en ½ classe ou classe entière pour raconter ● Verbaliser les situations sur des maquettes réalisées en classe ● Réaliser des jeux de memory à partir des photos ● Réaliser des jeux de kim, des lotos (matériel, élèves en action...) <p>● Réalisation d'album échos individuels</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Pour les petits parleurs à la 1^{ère} personne Construire une phrase simple : - <i>Je cours – Je cours vite – Je cours dans la maison - Je cours dans le cerceau rouge ...</i> ➢ puis à la 3^{ème} personne
MS	<p><u>Dire</u> ce qu'il fait, a fait, va / veut faire : "je" + verbe au minimum</p> <p><u>Expliquer</u> ce qu'il fait, comment et pourquoi</p> <p>Renforcer et encourager l'émergence de "parce que" <i>Je ... pour... / Pour... Il faut que... / Il a plus de... parce qu'il... / Pierre court parce que le loup veut le manger.</i></p> <p>Complexités (valides quand elles sont enchâssées dans une autre phrase) :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ infinitif : <i>Je veux attraper...</i> ➢ que/infinitif : <i>Je veux que tu attrapes la queue de la souris. / Je veux attraper la queue de la souris.</i> ➢ pour + infinitif : <i>Il court vite pour gagner. / Pour gagner, il faut courir vite.</i> ➢ qui relatif : <i>Le ballon qui est dans... / J'ai vu Pierre qui a pris deux briques à la fois. / L'équipe qui a le plus de briques a gagné. / C'est Julie qui a attrapé la queue de la souris.»...</i> <p>Pronoms : idem à PS plus maniement adapté du " je " et du "tu"</p>	<p>En classe, en parallèle de la séance EPS</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utiliser le dessin, la maquette, la photo, pour verbaliser les actions, rappeler, expliquer, anticiper, en utilisant des phrases plus complexes qui s'enchaînent (puis, ensuite, d'abord, avant, après, parce que...). ● Pour enrichir la syntaxe, opérer des feed-back « et puis... », « et... », « alors... », « où ? », « pourquoi ? », « pour... »... <p>● Réalisation d'album échos pour les petits parleurs à la</p>

<p>Temps : L'objectif principal de cette section est de sortir du système à trois temps en favorisant l'émergence de l'imparfait et travailler la généralisation du système à trois temps dans l'imparfait. Imparfait : <i>C'était le jeu des briques.</i> Plus-que-parfait : <i>Avant, j'avais pris une brique.</i> Futur aller dans l'imparfait : <i>Ensuite, j'allais déposer la brique dans le cerceau de mon équipe.</i></p>	<p>3^{ème} personne <i>il...elle, ils...elles</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Incitation de l'adulte pour faire émerger l'imparfait à partir de photos du vécu collectif : «Qu'est-ce qui se passait ? Qu'est-ce qu'on était en train de faire ? » Je fais / J'ai fait / Je vais faire Je faisais / J'avais fait / J'allais faire • Rendre compte de la suite chronologique d'évènements
<p>Expliquer ce qu'il fait, comment et pourquoi Travailler toutes les complexités précédentes en favorisant l'émergence de phrases plus complexes et l'utilisation d'un vocabulaire précis. Pour que / pour+ infinitif : <i>Il tend les bras pour s'équilibrer. / Pour que je roule, il faut que je rentre la tête. / Pour rouler il faut rentrer la tête.</i> Quand : <i>Quand vous aurez terminé, vous irez ...</i> Gérondif : <i>Il court en tapant des mains.</i> Si, comme : <i>Si vous avez terminé vous pourrez ranger. / Comme il y a beaucoup de moutons à attraper, on choisira deux loups.</i></p> <p>Favoriser l'émergence des questions indirectes en si, ce que, où, qui, ce qui, quand, comment, pourquoi... et des relatives en que et où, en s'appuyant sur des questions directes intermédiaires, naturelles aux enfants.</p> <p>Pronoms : idem + nous, vous.</p> <p>Temps : Renforcer dans le récit de vie l'alternance imparfait/Passé composé Favoriser l'émergence du conditionnel et du futur simple Généraliser le système à trois temps dans le futur : futur/ futur antérieur / futur dans le futur. <i>La prochaine fois qu'on jouera au jeu des déménageurs, on pourrait porter les gros objets à deux. Avant, on aura transporté les foulards. Quand nous aurons tout déménagé, on pourra placer les meubles au bon endroit comme sur le plan.</i></p>	<p>En classe, en parallèle de la séance EPS en petits groupes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le dessin, la maquette, la photo pour verbaliser les stratégies et permettre à l'élève de conceptualiser l'espace, d'expliquer une stratégie, de revivre une situation, de l'expliquer, d'anticiper sur une séance à venir (phrases complexes + argumentation). • Ecrire la règle du jeu, la faire évoluer • Inciter par des questions indirectes du type : «Où peut-on trouver ... ? », «Je me demande ce que...», «Comment pourrions-nous...? », «Qu'est-ce que vous pensez... ?» • Réalisation d'albums échos à la 1^{ère} personne du pluriel • Incitation de l'adulte pour faire émerger le conditionnel, le futur en amenant l'élève à se projeter dans l'avenir (projet d'action). Questionnement incitatif : «Et la prochaine fois, qu'est-ce que tu voudrais faire ? », «Qu'est-ce que tu feras ?», «La prochaine fois, pour gagner, comment pourriez-vous faire... ?»... • Proposer une mise en séquences de photos (chronologie des actions, des phases d'un jeu...)

JEUX COLLECTIFS ET DECOUVERTE DU MONDE

Découvrir les formes et les grandeurs	Situations jeux collectifs
<ul style="list-style-type: none"> - Trier et classer des objets selon la forme, la taille, les couleurs... - Repérer un intrus dans une collection d'objets - Utiliser un lexique descriptif précis en référence à la grille langage 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer et trier sa couleur ("La course aux couleurs", foulard, dossard, cerceau...) - Transporter des objets - Utiliser la photo, une maquette en classe pour décrire, nommer...
Approcher des nombres et des quantités	Situations jeux collectifs
<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre des comptines numériques - Énoncer la comptine numérique jusqu'à... - Compter/décompter - Mettre en correspondance terme à terme - Former, ranger par paires - Dénombrer une collection d'objets - Distribuer des collections d'objets - Comparer des collections d'objets dans des situations fonctionnelles (installation du matériel, points, résultats, nombre de chats/souris...) - Comprendre et exprimer des comparaisons (plus que, moins que, pareil, beaucoup, pas beaucoup) - Lire les nombres en chiffres en se référant à la bande numérique (marquage des points, comparaison...) - Associer nombre et collection jusqu'à... - Utiliser les nombres pour mémoriser un résultat - Utiliser les nombres pour le repérage ordinal - Résoudre des problèmes sur les quantités : notions plus que, moins que, autant que... 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des comptines pour matérialiser le temps (compter, décompter, répondre à un signal) - Utiliser la comptine pour dénombrer une collection d'objets ("déménageurs"...), le nombre de joueurs, compter les points... - Comparer les résultats. Comment savoir qui a gagné ? - Garder une trace du résultat. S'aider d'un tableau pour conserver les points et calculer les résultats ultérieurement. - "Chacun sa maison" (correspondance terme à terme) - "Accroche-décroche" (paires) - Installer le matériel pour dénombrer - Réaliser des jeux de société (plateau, dé, cartes à points, cartes nombres...) à partir de situations de jeux collectifs ("Minuit dans la bergerie")

Se repérer dans le temps	Situations jeux collectifs
<p>Exprimer des notions de temps et percevoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ l'antériorité ➤ la postérité ➤ la simultanéité d'actions et d'événements (maintenant, hier, demain, avant/maintenant/après...) <p>- Prendre conscience de la durée en utilisant des instruments de mesure de durées (exemple: sablier, horloge, comptine...)</p> <p>- Utiliser un lexique temporel précis</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Situer verbalement dans le temps des actions réalisées - Ordonner des images séquentielles à partir de situations de jeux collectifs vécus - Rappeler la situation vécue - Anticiper sur les actions, stratégies à venir - Tenir différents rôles : « Pendant que le chat... les souris... » - Matérialiser la durée : horloge, comptine, sablier... - Construire des sabliers avec les GS - Lexique : voir grille langage p 13 du livret
Se repérer dans l'espace	Situations jeux collectifs
<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans différents espaces de jeux précis - S'y déplacer avec ou sans contraintes - Reconnaître des lignes ouvertes et fermées - Représenter des lignes ouvertes et fermées - Repérer des déplacements dans l'espace par rapport à soi - Situer un ou plusieurs objets dans un espace - Situer un objet par rapport à un autre objet - Suivre un parcours décrit oralement - S'orienter sur une maquette - Représenter un sens de déplacement - Coder un déplacement - Utiliser un lexique spatial précis 	<ul style="list-style-type: none"> - Installer le matériel - Localiser ses actions / lieux sur maquette, photo et verbaliser ses déplacements - "Minuit dans la bergerie" (corde // ligne = espace protégé "bergerie") : représenter des espaces fermés/ouverts (laine, dessin), faire du lien avec la géométrie (formes, lignes), réaliser un jeu de société coopératif (jeu de plateau avec lignes ouvertes/fermées, cartes à points ou nombres ou dé pour avancer, reculer les moutons ou le loup...) - Réaliser un jeu de kim ou memory à partir de photos - Réaliser un imagier (espace / objets orientés) - Matérialiser l'espace d'un jeu sur maquette puis le représenter en GS sur plan (dessin) - Matérialiser un déplacement sur maquette puis le représenter en GS sur plan (dessin) - Décrire un espace réel ou photographié en utilisant les marques spatiales du langage - Décrire des positions relatives ou des déplacements réalisés à l'aide d'indicateurs spatiaux - Formuler des descriptions dynamiques par rapport à des objets ou des personnes (s'éloigner, se rapprocher, venir, s'en aller, partir, quitter, avancer, reculer, arriver, monter, descendre...) - Suivre un sens dans un parcours en prenant des repères (cerceau vert pour démarrer, flèche...) - Décrire un parcours que l'on fait, que l'on a fait, que l'on va faire ... - Lexique : voir grille langage p 13 du livret