

Jeu de langage oral

LEXIQUE DES VÊTEMENTS

Nommer, décrire

Le jeu de
la valise



Vêtements en tissu



Vêtements en papier (cf. document joint)

MATÉRIEL :

- Des vêtements. Ils sont photocopiés et plastifiés ou recouverts de différents tissus (cf. ci-dessous). Ces vêtements sont en tissus différents, à motifs variés et certains ont quelques « accidents » (déchirés, raccommodés, rapiécés, troués).
- Une valise.
- Dans un sac, des cartes de codage des catégories de vêtements : codage des couleurs, des motifs, des « accidents », des matières. Ces codages peuvent avoir été réalisés en classe avec les élèves.

BUT DU JEU : Sélectionner des objets d'après une catégorie (nom ou nom + adjectif ou nom + complément du nom) pour les ranger dans une valise.

COMPÉTENCES / ATTENDUS :

- Développer l'acquisition d'un vocabulaire précis.
- Verbaliser une action à la 1^{ère} personne.
- Maîtriser le genre des noms et associer l'article indéfini.
- S'exprimer de façon compréhensible (bien articuler, dire tous les mots, parler avec une intensité suffisante).
- Agir en fonction des indications de classement.

OBJECTIFS :

- Nommer les vêtements, les décrire en utilisant des adjectifs ou des compléments de nom précis et adaptés (en lien avec la matière, l'état, le motif, la couleur).
- Développer le classement sémantique.
- Utiliser le pronom « je ».
- Réaliser une phrase « Dans ma valise, je range ...article + nom + adjectif (ou complément du nom) ».

LEXIQUE

- *Articles* : un, une
- *Pronoms* : je
- *Temps* : présent
- *Connecteurs* : et
- *Syntaxe* : phrase simple → Pronom + verbe + GN

- *Noms* : tee-shirt, tunique, débardeur, robe à manches courtes, robes à manches longues, robe à bretelles, veste, pantalon, short, leggings.
- En dentelle, en cuir, en coton, en velours, en laine, en polaire, à rayures, à pois, à carreaux, à fleurs, à motifs
- *Verbes* : mettre, ranger, emporter.
- *Adjectifs* : petit, grand, à (rayures) verticales, horizontales, obliques, pailleté, raccommodé, déchiré, troué, rapiécé.

DÉROULEMENT :

En petit groupe :

- Les images sont étalées sur la table. Une petite valise circule d'un enfant à l'autre.
- Le PE propose une catégorie de vêtement à ranger dans la valise : classement par vêtement / par couleur / par motif du vêtement / par matière du vêtement / par « accident » sur le vêtement.

Exemple : Nous allons ranger les robes à manches courtes (les vêtements troués, les vêtements à rayures).

Chaque enfant prend la valise à tour de rôle, trouve un vêtement de la catégorie et dit la phrase avant de la placer dans la valise : « **Dans ma valise je range une robe déchirée.** »

« **Dans ma valise, je range une jupe déchirée.** »

- Quand les vêtements de la catégorie sont épuisés, l'adulte propose une autre catégorie.

Variante : Jeu à deux (niveau MS-GS)

- Les deux enfants ont chacun une valise.
- Un des deux enfants tire une carte catégorie au hasard ou choisit une des cartes.

Exemple : carte de la robe

- Chacun leur tour, ils complètent leur valise en disant :

« **Je pars en voyage et je range dans ma valise la robe (rouge / trouée/ en dentelle/ en cuir et déchirée).** »

- Quand les vêtements de la catégorie sont épuisés, le 2^{ème} enfant prend, en choisissant ou au hasard une autre carte, catégorie.

STRUCTURES INDICATIVES :

1 ^{er} niveau Nom du vêtement	2 ^{ème} niveau Nom du vêtement + adjectif de couleur	3 ^{ème} niveau Nom du vêtement + 1 caractéristique (adjectif ou complément du nom)	4 ^{ème} niveau Nom du vêtement + 2 caractéristiques
« J'emporte une <u>robe</u> dans la valise. »	« J'emporte une <u>robe rouge</u> dans la valise. »	« Dans ma valise, j'emporte <u>une robe à pois</u> (à rayures, à fleurs, unie...) »	« Je pars en voyage et j'emporte dans ma valise <u>une robe en dentelle (et) déchirée.</u> »
« J'emporte une <u>robe</u> dans la valise. »	« J'emporte une <u>robe bleue</u> dans la valise. »	« Dans ma valise, j'emporte <u>une robe trouée.</u> »	« Je pars en voyage et j'emporte dans ma valise <u>une jupe rouge (et) déchirée.</u> »

