

Sommaire

Le langage à l'école maternelle.....	5
Présentation de l'ouvrage.....	10

Partie 1 : Exploiter des situations

Chapitre 1 : Faire vivre des coins de jeux	19
• Séquence 1 : Exploiter la toilette de la poupée (PS)	20
• Séquence 2 : Créer un coin librairie et dialoguer (GS).....	25
Chapitre 2 : Vivre avec la marionnette amie	33
• Séquence 1 : Écouter des historiettes de la marionnette (PS/MS)	34
• Séquence 2 : Expliquer et exécuter des consignes (PS/MS).....	38
• Séquence 3 : Communiquer avec la marionnette en son absence (MS)	40
• Séquence 4 : Répondre aux questions de la marionnette (PS/MS).....	43
Chapitre 3 : Enrichir son langage au contact du vivant	45
• Séquence 1 : Observer le hamster, se documenter et dire (PS/MS/GS)	46
• Séquence 2 : Découvrir les phasmes et les comparer à d'autres animaux (MS/GS)	50
• Séquence 3 : Observer des oiseaux et commenter (GS)	53
• Séquence 4 : Visiter un jardin, questionner et expliquer (MS/GS).....	56
• Séquence 5 : Raconter et décrire (MS/GS)	61
Chapitre 4 : Se repérer dans l'espace et dans le temps	65
• Séquence 1 : Décrire et donner des consignes (PS/MS).....	66
• Séquence 2 : Exécuter et formuler des consignes (GS).....	69
• Séquence 3 : Raconter une suite d'actions (PS).....	73
• Séquence 4 : Raconter le déroulement d'un projet (MS/GS).....	75
Chapitre 5 : Écouter et faire vivre une histoire.....	79
• Séquence 1 : Jouer un conte et dire (PS/MS)	80
• Séquence 2 : Dessiner et reformuler (GS)	85
• Séquence 3 : Commenter la réalisation d'une maquette	90
Chapitre 6 : Créer et écrire un conte	96
• Séquence 1 : Écouter et raconter le conte (GS)	97
• Séquence 2 : Inventer et produire de l'écrit (GS).....	103

@ Téléchargez, aussi, sur le site Retz : www.editions-retz.com, un chapitre intitulé : « Explorez avec ses sens et apprendre à dire ».

Partie 2 : Exploiter des supports

Chapitre 1 : Des imagiers et un abécédaire pour enrichir le vocabulaire	109
• Séquence 1 : Nommer et mettre en relation (PS)	110
• Séquence 2 : Nommer et mettre en relation (MS/GS).....	114
• Séquence 3 : Approfondir le sens des mots (GS).....	120
• Séquence 4 : S'approprier des verbes pour mieux dire (MS/GS).....	124
• Séquence 5 : Découvrir un abécédaire et enrichir son vocabulaire (GS).....	128
Chapitre 2 : Objets, témoignages et images pour découvrir le passé.....	132
• Séquence 1 : Découvrir la vie autrefois et questionner (GS).....	133
• Séquence 2 : Découvrir le passé, décrire et comparer (GS).....	137
Chapitre 3 : Des jeux logiques pour apprendre à penser et à dire	142
• Séquence 1 : Manipuler, décrire et comparer (PS).....	143
• Séquence 2 : Manipuler, comparer et justifier (MS/GS).....	145
• Séquence 3 : Aller plus loin et résoudre une situation problème (GS).....	148
Chapitre 4 : Des albums sans texte pour dire des histoires.....	152
• Séquence 1 : Imiter et dire (PS).....	153
• Séquence 2 : Découvrir et raconter des péripéties en cascade (PS).....	158
• Séquence 3 : Comprendre, expliquer et raconter (MS/GS).....	162
Chapitre 5 : Images et textes dans l'album, une invitation au langage.....	168
• Séquence 1 : Découvrir des images, écouter des dialogues et dire (PS).....	169
• Séquence 2 : Regarder des images en écoutant le texte et raconter (PS).....	173
• Séquence 3 : Raconter et faire parler des personnages (MS/GS).....	176
• Séquence 4 : Citer ou reformuler les propos des personnages au style indirect (MS/GS)	182
• Séquence 5 : Évoquer des souvenirs (GS).....	186
Chapitre 6 : Des albums documentaires pour apprendre et dire	190
• Séquence 1 : Transmettre des informations (MS/GS)	191
• Séquence 2 : Rechercher des informations (MS/GS)	195
• Séquence 3 : Décrire et classer (MS/GS).....	200
Chapitre 7 : Regarder les mots à la loupe.....	206
• Séquence 1 : Jouer à la devinette (GS).....	207
• Séquence 2 : Explorer des noms de personnages (GS).....	209
• Séquence 3 : Comparer des mots (GS).....	213
• Séquence 4 : Créer des boîtes à mots (GS).....	216
• Séquence 5 : Collecter des expressions imagées (GS)	218
Chapitre 8 : Le dictionnaire pour réfléchir sur la langue.....	220
• Séquence 1 : Découvrir le dictionnaire à la faveur d'un album (GS).....	221
• Séquence 2 : Découvrir et exploiter un dictionnaire (GS)	224

Annexes

Modèles de masques à découper	231
Contes Les trois oranges, Ré et Philippe Soupault	240
Cartes pour exploiter le conte Les trois oranges et remplir le parcours.....	245
Cartes pour la création de l'histoire	246
Habiller l'ours : ours et vêtements à découper	252