

## Compréhension et lexique

Attendus de fin de cycle : Mettre en œuvre (de manière guidée puis autonome), une démarche explicite pour découvrir et comprendre un texte.

### Objectifs :

- Apprendre à comprendre et à raconter une histoire
- Structurer le répertoire lexical


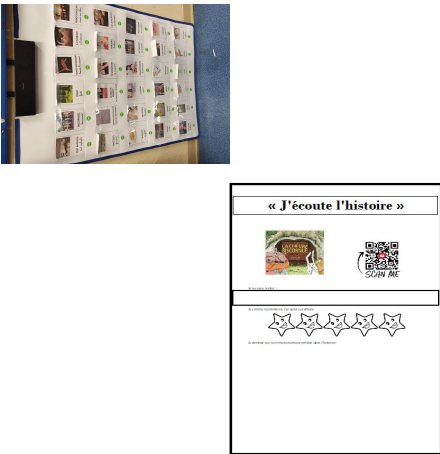
### Compétences :

- Compétences lexicales et syntaxiques : Mémoriser le vocabulaire
- compétences inférentielles : comprendre les personnages
- compétences narratives en réception et en production

### Séquence d'apprentissage du lexique en lien avec la compréhension et la production d'écrit :

1. collecter/ expliquer
2. mémoriser/catégoriser/valider en ajoutant/construire des réseaux
3. réviser/entraîner, manipuler
4. réinvestir, transférer, utiliser

### Déroulement :

<p>1- <u>collecter / expliquer</u> : compréhension orale</p> <p>Séance de vocabulaire méthode Narramus (vidéoprojection)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ en réception</li><li>○ en production : raconter, jouer la scène avec masques, jouer l'histoire sur une maquette</li></ul> <p>ou avec « une histoire par jour » en rituel le matin</p>	
<p>2- <u>Mémoriser</u> :</p> <p>Afficher les images sur le mur sonore interactif pour mémorisation et/ou jeu d'association (compléter le thème si nécessaire)</p> <p>- catégoriser :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• trier par thème/ objets/ personnages...etc</li></ul> <p>- valider :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• introduire de nouvelles images au fur et à mesure</li><li>• jeu de l'intrus</li></ul> <p>-construire des réseaux ?</p> <p>- Réécouter l'histoire (tablette et casques) et dessiner un moment de l'histoire</p>	<p>Mur sonore interactif</p> 
<p>3- <u>Réviser/ entraîner, manipuler</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Jeux de Memory avec mots/ intrus/Dobble/pendu/devinettes/ paires mot et image/jeu de l'oie</li><li>• sacs à albums (avec décor et personnages)</li></ul>	

- Maquette pour raconter l'histoire



6- réinvestir/transférer/ utiliser :

- productions d'écrit :
  - jeu de dé
  - phrases avec méthode « Apprentilangues »
  - suite de l'histoire ?
  - pensée des personnages
  - titre
  - trouver des adjectifs pour définir le personnage
  - dessiner un moment de l'histoire
  - compléter une phrase
  - écrire à la manière de...
  - dessiner et légender/ ...
- compréhension écrite : questions réponses (fiche d'évaluation ?)

**La chèvre Biscornue** Lance le dé pour chaque colonne et écris ton histoire.

Qui	Quoi	Où - Comment
La chèvre Biscornue	disparaît en courant	dans la forêt.
Lapin	ballie	derrière le rondin.
Coeq	claironne	dans la clairière.
Renard	chantonne	sur le chemin.
Ours	fait le fier à bras	en hurlant !
Abelle	piquie, piquie et respique	dans le terrier.