

LES VETEMENTS

Objectifs :

- identifier, nommer les différents éléments composant une tenue vestimentaire.
- décrire sa propre tenue vestimentaire et / ou celle d'une personne donnée en utilisant les structures adéquates : pronom (je/il/elle) + forme verbale correspondante.

Séance 1

Objectifs:

- présenter, se familiariser avec le lexique de base, le mémoriser .
- décrire sa tenue vestimentaire

Matériel :

- cartes dessin/photo de chaque vêtement.
- photos extraites de catalogues.

Lexique:

un pantalon - une jupe - une robe -un pull - une chaussure - une chaussette (+ pluriel: des chaussures , des chaussettes) .

Situations:

- observation directe des cartes.
- jeu des échanges: 1 ou 2 cartes par élève; la maîtresse ou un autre élève désigne un vêtement, celui qui a la carte correspondante doit la donner.
- jeu des devinettes: chaque élève prend une carte , par le biais de questions (ouvertes ou fermées selon le niveau de langue des élèves) les autres doivent parvenir à identifier le vêtement qu'il possède.

Structures :

" *Qu'est-ce que c'est ?* " *c'est un pull c'est + déterminant + nom*

" *Qu'est-ce que tu portes?* " *je porte + dét + nom*

" *Que portes-tu?* " *j'ai + dét + nom*

" *Que porte X ?* " *il/elle porte*

il/elle a + dét + nom

Exercice possible : demander aux élèves de se dessiner avec les habits du jour en respectant les couleurs (et les motifs).

Séance 2

Objectifs: vérification, consolidation de la connaissance du lexique de base. Réinvestissement des acquis sur la notion de couleur.

Matériel: Cf. Jeux pour parler, Cefisem de Metz.

- 1 poupée (garçon ou fille) à habiller par élève.
- 6 pantalons, 6 jupes, 6 pulls, 6 chemises, 6 paires de chaussures de couleurs différentes (couleurs invariables à l'oral: jaune, marron, rouge, noir, orange, rose.)

Situations:

- Présentation du matériel de jeu,
- jeu de la marchande: chaque élève demande à la maîtresse, qui tient le rôle de la marchande, les vêtements de son choix pour habiller sa poupée.

Structures:

"Qu'est-ce que c'est? " c'est + dét + nom

"De quelle couleur est + dét + nom? " dét + nom + verbe + adj de couleur

"Qu'est-ce que tu veux?" je veux/ je voudrais +dét + nom + adj de couleur

"Comment est habillée ta poupée? "

"Qu'est-ce qu'il/elle a /porte?"

il /elle a /porte + dét +nom + adj de couleur

Extension du groupe verbal, utilisation de la conjonction de coordination "et"

Récapitulation: c'est un garçon, il a un pantalon noir et un pull rouge et des chaussures jaunes.

Exercice possible : à partir d'un modèle de base (garçon et fille), faire colorier les vêtements en respectant les consignes données par l'enseignant. Au cycle 3 on peut demander d'écrire certains noms de vêtements du lexique de base. Exemple : une chemise , un pull, un pantalon....

Séance 3

Objectifs:

- réinvestissement.
- lecture, écriture des mots appris.

Matériel:

- les vêtements de la séance précédente + les étiquettes- mots correspondantes .

Situations:

- phase commune de mise en relation des dessins et de leur transcription graphique (modèles laissés au tableau).
- à tour de rôle les élèves habillent la poupée au tableau et ils doivent établir la relation image-mot.

Exercice possible : établir une correspondance image-mot (à partir de la fiche thème n° 4)

Séance 4

Objectifs:

- élargissement du lexique.
- utilisation de la tournure " c'est pour..."

Matériel:

- ensemble de vêtements (dessinés ou préalablement découpés dans des catalogues par l'enseignant ou par les élèves eux-mêmes.)
- poupées représentant des personnages: des enfants (fille et garçon) et des adultes (homme et femme)

Lexique:

une veste, un manteau, un blouson, un pyjama, une chemise de nuit, une culotte, un slip, un short, une salopette,...

Situations:

- présentation des différents vêtements.
- chaque élève reçoit un certain nombre de vêtements et doit les placer dans la valise du garçon ou de la fille.

Structures:

"Qu'est-ce que c'est ? " C'est + dét + nom .

"C'est pour qui ? " C'est pour la fille/ le garçon.

C'est pour la fille et pour le garçon.

"Qui met la jupe ?" C'est la fille qui met la jupe.

Exercice possible : à partir d'un ensemble de vêtements, faire entourer en rose les vêtements de fille et en bleu ceux de garçon.

Séance 5

Objectifs:

- réinvestissement et consolidation du lexique,
- description d'un personnage,
- utilisation de l'interrogation, de la négation sous la forme " **ne... pas** " .

Matériel:

- fiches cartonnées sur lesquelles sont collés des personnages (hommes, femmes, enfants) vêtus de manière différente.

Lexique:

une veste, un manteau, un survêtement, des bottes, des baskets,.....

Situations:

- jeu des devinettes

Structures:

l'interrogation: « **Est-ce que c'est une fille?** »

affirmation: oui, c'est une fille

négation: non ce n'est pas une fille (accepter la formulation " c'est pas " et la reformuler correctement à la suite).

« **Est-ce qu'elle a /porte une jupe?** » **Oui, elle a /porte....**

Non, elle n'a pas/ne porte pas + dét + nom.

« **De quelle couleur est la jupe ?** » **La jupe est jaune.**

Énumération des vêtements connus jusqu'à trouver l'habillement complet, on procède alors à la récapitulation de tous les vêtements portés: **c'est une fille, elle a une jupe jaune et une chemise...et...**

Exercice possible : faire découper des personnages sur un catalogue, les coller sur le cahier de classe puis les légènder à l'aide de la fiche lexicque.

Séance 6

Objectifs:

- réinvestissement,
- utilisation de la forme verbale: je mets, il /elle met.

Matériel:

- des représentations iconographiques des saisons et/ou de lieux (plage, terrain de sport...),
- les cartes photos/dessins des vêtements.

Lexique: un bonnet, une écharpe, un anorak, un maillot, un survêtement, des lunettes de soleil, des sandales, un tee-shirt, des baskets....

Situations:

- observation des documents,
- chaque élève reçoit un certain nombre de cartes, la maîtresse ou un élève pose les questions.

Structures:

- « *Qui a le bonnet?* » C'est moi qui ai le bonnet / moi j'ai le bonnet.
- « *Quand met-on le bonnet?* » On met le bonnet l'hiver / quand il fait froid.
- « *Quand mets-tu le bonnet?* » Je mets le bonnet...
- « *Quand mets-tu le maillot ?* » ... pour aller à la plage.

Établir la variation : vêtements / saisons puis vêtements / situations.

Exercice possible : relier des personnages vêtus aux saisons correspondantes.

Séance 7

Objectifs:

- réinvestissement du lexique,
- description,
- l'accord en genre de l'adjectif de couleur,
- demander quelque chose à quelqu'un.

Matériel:

Planches de loto et cartes correspondantes. Chaque planche représente deux garçons et deux filles vêtus différemment .

1) Un garçon et une fille dont les vêtements sont de nature différente mais de même couleur **et** dont l'adjectif de couleur est invariable en genre à l'oral (couleurs choisies: rouge, noir, jaune, rose, marron, orange, bleu.)

Exemple:

un garçon avec un pantalon noir et un pull rouge / une fille avec une jupe noire et une chemise rouge.

2) Un garçon et une fille dont les vêtements sont de la même couleur **et** dont l'adjectif de couleur est variable(le choix des couleurs est à effectuer en fonction de celles qui sont déjà connues. Ici on a retenu 4 couleurs : blanc, violet, gris et vert.)

Exemple:

un garçon avec un pantalon violet et un pull jaune/ une fille avec une jupe violette et une chemise jaune.

Situations:

- présentation commune du matériel de jeu et détail de chaque carte,
- explication de la règle du jeu: si la demande n'est pas formulée correctement, l'élève n'obtient pas la carte souhaitée et passe son tour .

Structures:

« *Qu'est-ce que tu veux?* »

Je veux/je voudrais la fille avec/qui a + dét + nom + adj de couleur.

Donne-moi ...

Séance 8

Objectifs:

- réinvestissement.

Matériel:

-une série de cartes à appairer (voir planche carte à photocopier et colorier)

- 8 filles vêtues avec:

pantalon marron + chemise violette ; jupe marron + chemise violette

pantalon noir + chemise verte ; jupe noire + chemise verte

pantalon rose + chemise grise ; jupe rose + chemise grise

pantalon bleu + chemise blanche ; jupe bleue + chemise blanche

- 8 garçons vêtus:

pantalon marron + blouson violet ; pantalon marron + chemise violette

pantalon orange + blouson gris ; pantalon orange + chemise grise

pantalon jaune + blouson blanc ; pantalon jaune + chemise blanche

pantalon noir + blouson vert ; pantalon noir + chemise verte

Élargissement possible du jeu :

8 autres filles vêtues :

pull rouge + pantalon gris ; pull rouge + jupe grise

pull bleu + pantalon blanc ; pull bleu + jupe blanche

pull orange + pantalon violet ; pull orange + jupe violette

pull jaune + pantalon vert ; pull jaune + jupe verte

Situations:

- présentation collective des cartes,

- tri des cartes: en fonction des habits, en fonction des couleurs: argumentation: c'est la même chose, c'est de la même couleur.

- regrouper les cartes par paires et élaborer la règle du jeu:(type jeu des 7 familles)" on doit demander la poupée qui nous manque". "Les habits sont de la même couleur mais il y en a toujours un qui change"

Pour ce type de jeu on peut s'inspirer des méthodes " Jouer pour parler ", " Des jeux pour parler " (Cefisem de Metz).

Structures:

Je demande à + nom de l'élève choisi... la fille avec / qui a / qui porte + dét + nom + adj de couleur

.

Tiens, voilà la fille.....

Je ne l'ai pas, tu pioches .

Merci .

Séance 9

Objectifs:

-élargissement du lexique et enrichissement du groupe déterminatif.

Lexique:

-à pois -à rayures -à fleurs -..... à carreaux.

Matériel:

- cartes (photos ou dessins) de personnes présentant des vêtements aux caractéristiques précitées.

Situations:

- présentation des cartes, mémorisation du lexique nouveau,
- chaque élève reçoit un certain nombre de cartes , les élèves se questionnent à tour de rôle pour découvrir comment sont habillés les personnages.(selon un schéma de questions/réponses familier).

Structures:

« *Qu'est-ce que c'est ?* » C'est une chemise à pois - un pantalon à carreaux...

« *Est-ce que c'est une fille?* » Oui , c'est .../ non, ce n'est pas...

« *Est-ce qu' il / elle a?* »

Prolongement:

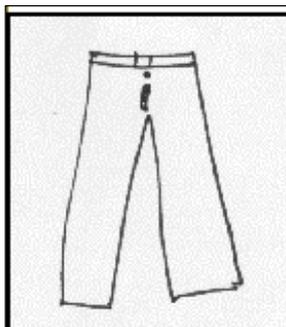
- jeu de paires (s'inspirer des jeux présentés dans "Apprendre la grammaire dès la maternelle" de Mireille Kuhl-Aubertin éd. RETZ)

FICHE DE TRAVAIL

Lexique : Écrire le nom en cursive

- 1- un pantalon
- 2 - une jupe
- 3- un pull / un tricot.....
- 4 - une chemise.....
- 5 - une robe
- 6 - une chaussette / des chaussettes.....
- 7 - une chaussure /des chaussures.....
- 8 - une botte /des bottes
- 9 - des baskets.....
- 10 - une veste.....
- 11- un blouson.....
- 12 - un manteau.....
- 13 - un tee-shirt
- 14 - un short
- 15 - une salopette.....
- 16 - un survêtement / un jogging.....
- 17 - un imperméable.....
- 18 - un bonnet
- 19 - un chapeau
- 20 - une casquette
- 21 - une ceinture
- 22 - une écharpe.....
- 23 - une culotte
- 24 - un slip.....
- 25 - un pyjama.....

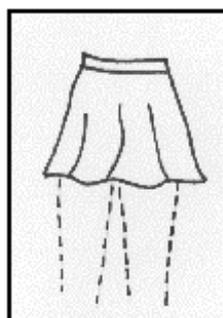
IMAGIER



1)
un pantalon



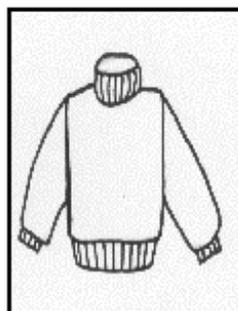
6)
**une chaussette
des chaussettes**



2)
une jupe



7)
**une chaussure
des chaussures**



3)
un pull



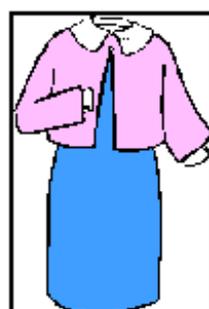
8)
**une botte
des bottes**



4)
une chemise



9)
des baskets



5)
une robe

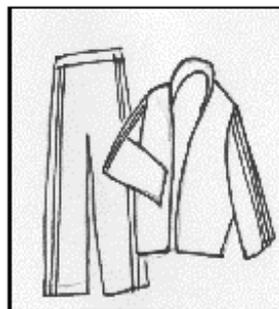


10)
une veste

IMAGIER



11)
un blouson



16)
un jogging



12)
un manteau



17)
un imperméable



13)
un tee-shirt



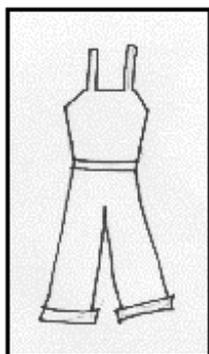
18)
un bonnet



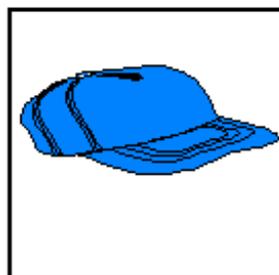
14)
un short



19)
un chapeau



15)
une salopette



20)
une casquette

IMAGIER



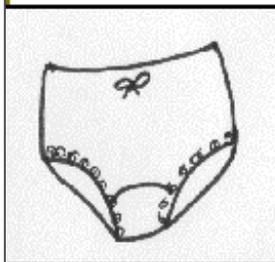
21)

une ceinture
une ceinture



22)

une écharpe
une écharpe



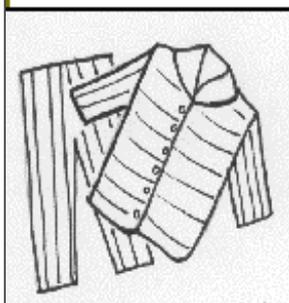
23)

une culotte
une culotte



24)

un slip
un slip



24)

un pyjama
un pyjama

DESSINE

	Un pantalon		Une chaussette
	Une jupe		Une chaussure
	Un pull		Une botte
	Une chemise		Des baskets
	Une robe		Une veste

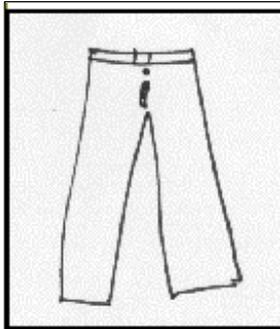
DESSINE

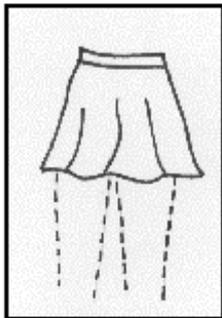
	Un blouson		Un survêtement
	Un manteau		Un imperméable
	Un tee-shirt		Un bonnet
	Un short		Un chapeau
	Une salopette		Une casquette

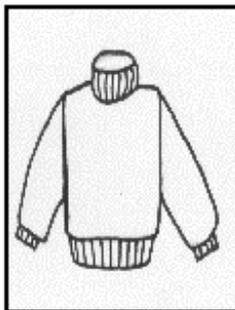
DESSINE

	Une ceinture
	Une écharpe
	Une culotte
	Un slip
	Un pyjama

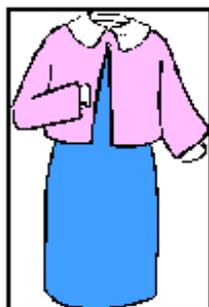
ECRIRE LE NOM DU VETEMENT













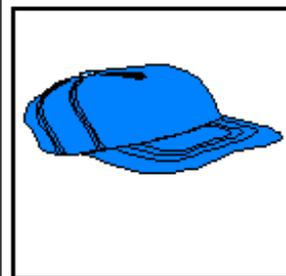
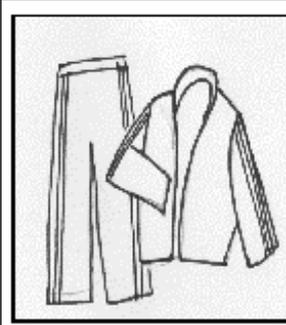
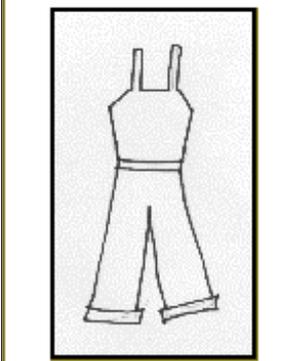








ECRIRE LE NOM DU VETEMENT



ECRIRE LE NOM DES VETEMENTS





