

PROGRESSION et PISTES D'ACTIVITÉS

Avec ce jeu de cartes augmentées MONTESSORI, proposez aux enfants des activités ludiques et motivantes qui enrichiront leur lexique.

Aidez tout d'abord l'enfant à s'approprier les mots nouveaux en suivant l'apprentissage *en trois temps*. Dès que l'enfant est suffisamment familiarisé avec ce lexique... jouez ! Quelques activités de base sont présentées ci-après ; n'hésitez pas à en inventer de nouvelles !



Les compléments audio/vidéo dynamisent les activités.
N'hésitez pas à faire participer l'enfant !

► Appropriation des mots nouveaux (pédagogie Montessori)

Temps 1

Trois images sont proposées à l'enfant. On lui montre chaque image en énonçant d'abord le mot sans l'article (pour ne pas induire de mauvaise liaison), puis en le répétant avec l'article (pour aider les enfants à apprêhender le genre des mots). Par exemple : *Girafe* ; *la girafe*.

Temps 2

Demandez à l'enfant : *Montre-moi...* . Proposez cet exercice plusieurs fois au cours d'une même séance en mélangeant les cartes régulièrement.

Temps 3

Montrez une image en demandant : *Qu'est-ce que c'est ?* L'enfant doit se souvenir du mot sans aide extérieure.



Scannez le QR code et écoutez le son-mot !

► Activités de tri

Les activités de catégorisation sont incontournables : elles permettent d'ancrer le vocabulaire dans la mémoire.

Pour les plus jeunes enfants, proposez un tri en deux catégories bien distinctes.

Ces activités doivent être pratiquées de façon régulière, en variant les critères de tri.

Bien qu'appartenant toutes au thème **Animaux**, les cartes peuvent être triées de bien des manières :

> *domestique | ferme | forêts, prairies | marins | savane*

> *à plumes | à poils | à écailles | à peau nue*

> *volant | rampant | nageant | marchant*

> *pondant des œufs | portant leur petit dans leur ventre*

> *carnivore | herbivore | omnivore*



Scannez le QR code et visionnez la vidéo contextuelle !

La vidéo aidera l'enfant à décrire l'animal. Encouragez-le à donner des détails en utilisant des verbes, des adjectifs...

► La commande

Cette activité permet de vérifier que l'enfant connaît bien les mots qu'il a appris. Répétez régulièrement ce jeu afin qu'il les mémorise durablement.

Placez plusieurs cartes au centre de la table. Le joueur A montre une carte et la nomme. Si la réponse est juste, il remporte la carte. Sinon, elle reste au centre.

C'est ensuite au joueur B de jouer.

Variante (plus difficile) : A nomme une carte et B doit la montrer. Puis B nomme une carte et C la montre...



L'enfant vérifie sa réponse en écoutant le son-mot !

► À quoi je pense ?

Cette activité permet de travailler la précision du vocabulaire en s'adaptant à la progression de l'enfant.

Placez plusieurs cartes au centre de la table. L'adulte fait deviner une carte en fournissant des indices plus ou moins complexes selon le niveau de l'enfant :

Je pense à un animal ...[Facile] de la savane qui a une grosse crinière ; ...[Moyen] qui est un puissant carnivore et qui rugit ; ...[Difficile] qui rugit et qui n'est pas herbivore.

Variante : L'enfant fait deviner un animal à un joueur qui, à son tour, fera deviner au suivant, et ainsi de suite.



L'enfant vérifie sa réponse en écoutant le son-mot !

► Devinette sonore

Dans cette activité, le mot est inséré dans son contexte. L'enfant doit donc avoir un minimum de connaissances préalables (cri de l'animal, caractéristiques...).

Choisissez une carte (selon le niveau de l'enfant) et masquez l'image : seul le QR code est apparent. Le but du jeu est de deviner le nom de l'animal grâce aux compléments audio.



Scannez le QR code et écoutez le cri d'un animal ou la définition.



L'enfant vérifie sa réponse en écoutant le son-mot !

Spécial JEUNE LECTEUR

Au dos des cartes, le mot est écrit en trois graphies différentes. Les enfants jeunes lecteurs peuvent ainsi s'auto-corriger et développer leur autonomie.

ICÔNES

Les icônes au verso des cartes correspondent aux sous-catégories suivantes :

-  bébés animaux |  animaux domestiques |  ferme
-  forêt-prairie |  insectes petites bêtes
-  mammifères marins |  autres animaux marins
-  carnivores de la savane |  herbivores de la savane

QR CODE

Les QR codes donnent accès aux compléments suivants (ceux-ci varient selon les catégories de mots) :

-  **mot lu à haute voix**
pour découvrir le vocabulaire proposé sans intervention systématique d'un adulte.
-  **définition audio**
présentation des caractéristiques, de la composition d'un objet, de son usage, etc.
-  **son associé**
son des instruments de musique, cri des animaux.
-  **vidéo contextuelle**
pour relier le mot à la réalité : comportement d'un animal, utilisation d'un outil, etc.
-  **photo contextuelle**
pour relier le mot à la réalité : croissance des légumes, tenue d'un instrument, etc.

Plus d'infos :

