

## Focus - Un exemple de séquence en petite section pour travailler le champ lexical des vêtements

En petite section, apprendre et comprendre des mots nouveaux, c'est construire du sens en lien avec une expérience vécue ou une réalité sensible. Le professeur organise un enseignement en continu avec un ancrage dans les situations globales liées à la vie de la classe dans les différents domaines d'apprentissage.

### Objectifs :

- Comprendre le vocabulaire du champ lexical des vêtements
- Décrire une silhouette en utilisant les mots du champ lexical des vêtements

### Présentation de l'album support :

Cette séquence est conduite à partir d'un album de littérature de jeunesse issu de la liste de référence publiée par le ministère de l'éducation nationale et de la jeunesse : *Je m'habille et ... je te croque !*

C'est l'histoire d'un loup-garou très élégant ! Il prend le temps de s'habiller avant de partir à la recherche de nourriture... Qui va-t-il manger ?

*Bénédicte Guettier, Je m'habille et ... je te croque !*  
*Ecole des Loisirs Lutin Poche, 1998.*



### Choix du corpus :

Le choix du corpus de mots travaillés reprend les noms des vêtements présents dans l'album. Il s'agit d'associer une action à un vêtement.

Le professeur s'appuie sur la structure répétitive « Je mets .... » pour présenter les différents vêtements, les nommer avec un vocabulaire précis et les lister dans l'ordre de l'habillement du personnage.

Déterminants	Noms communs	Verbes
ma	culotte	mettre
mes	chaussettes	
mon	tee-shirt	
mon	pantalons	
mon	pull	
mes	bottes	
mon	chapeau	
mon	manteau	

### Première phase : construire l'univers de référence ; les vêtements

En amont de la découverte de l'album, le professeur met en place plusieurs situations à vivre en classe :

- Habiller des poupées, se déguiser dans l'espace dédié au jeu symbolique
- Choisir la tenue de la marotte de la classe en fonction de la météo tous les matins, lors du regroupement
- Apprendre la comptine *Promenons-nous dans les bois* qui utilise une structure grammaticale répétitive et qui joue sur le vocabulaire choisi. Vivre la comptine en utilisant les vêtements de la malle à déguisements pour s'habiller au rythme de la comptine.

- Décrire sa tenue en respectant l'ordre dans lequel les vêtements sont enfilés et la saison à laquelle ils se réfèrent, lors d'un échange langagier en demi-groupe.

### **Deuxième phase : découverte de l'album et manipulation du lexique travaillé**

- Lire l'album sans montrer les images. Plusieurs lectures sont proposées dans la même journée et les autres jours et les illustrations sont découvertes. A l'issue, les élèves racontent l'histoire avec ou sans les illustrations.
- Le professeur invite les élèves à proposer d'autres vêtements dans le récit afin d'enrichir le champ lexical travaillé tout en gardant la structure grammaticale de l'album (« *Je mets ...* »).

### **Troisième phase : compréhension du vocabulaire en situation de production et mémorisation. Structurer**

À ce stade, les élèves s'entraînent à passer d'un vocabulaire passif à un vocabulaire actif. Il est nécessaire de proposer des activités qui permettent de convoquer le vocabulaire dans diverses activités de langage et de jeux amenant les enfants à trier, à catégoriser, à comparer, à ranger... :

- Rassembler dans une boîte des photos de vêtements partageant une même caractéristique (les saisons, modèle, utilisation).
- Habiller des silhouettes avec des vêtements variés. Nommer, décrire les vêtements et accessoires utilisés. Décrire et retrouver une silhouette parmi plusieurs.
- Construire un imagier des vêtements pour garder en mémoire les noms des vêtements découverts et servir de support à des activités langagières remobilisant le vocabulaire appris pour raconter et décrire.
- Introduire de nouveaux mots pour compléter les collections à travers des activités de catégorisation
- Jouer au memory ou loto des vêtements

### **Quatrième phase : mémorisation et réinvestissement. Réutiliser.**

- Deviner et faire deviner des personnages à partir de la description de leur tenue.
- Jouer au jeu de l'oie des vêtements (l'arrivée sur une case autorise à prendre un vêtement dans la pioche ; le gagnant est celui qui habille son personnage).
- Enrichir la capacité de l'élève à décrire un vêtement en introduisant l'utilisation de l'adjectif qualificatif en utilisant comme support l'album de référence et l'imagier de la classe.
- Passer du présent : « *Je mets ...* » au passé composé « *J'ai mis ...* »
- Réinvestir un champ lexical (celui des vêtements) pour inventer une histoire. Illustrer l'histoire inventée par le groupe classe
- A partir de la comptine « *J'ai mis mon pantalon long* », réutiliser le vocabulaire acquis pour inventer une comptine en respectant la cohérence chronologique de l'habillement. Illustrer et produire un affichage à partir de cette nouvelle comptine.