

# Maîtrise de la langue

## Entrez en piste !



### Objectifs

- Effectuer des recherches,
- Acquérir un vocabulaire spécifique et jouer ensemble.

### Compétences (Etre capable de) :

- Parler à propos d'un thème commun,
- sélectionner et identifier des informations.

Matériel: livres de la bibliothèque, Le cirque de Gallimard, K7 ou DVD sur le cirque.

Organisation : Groupe classe et atelier de 6 à 7 enfants. Plusieurs séances.

### 1 – Entrer dans l'univers du cirque par les livres

- **Présenter aux enfants un livre sur le thème du cirque** où l'on découvre les principaux acteurs qui s'activent sous le chapiteaux : clowns, acrobates, animaux, dompteurs... faire nommer et parler les enfants autour de ce qu'ils observent.

Eventuellement proposer un documentaire vidéo sur le cirque afin de voir l'organisation, visualiser différents artistes ...

- Puis **demander aux enfants de rechercher à la BCD** d'autres histoires sur le thème.

Consigne : *Rechercher des livres, des histoires de cirque ? Que va-t-on trouver dans ces livres ?* (Réponses attendues : clowns, tigres, éléphants, dompteurs...).

Laisser les enfants chercher, ouvrir, manipuler les livres et pour chaque livre apporté à l'enseignante, interroger :

- **pourquoi as-tu choisis ce livre ?**
- faire nommer les personnages identifiables.

**Rappeler si nécessaire la consigne** car les enfants se laissent parfois entraîner dans le monde des histoires et oublier la consigne (prévoir un temps libre à l suite de la recherche).

### 2 – Langage de clowns

- Demander aux enfants de se réunir afin d'**observer les livres trouvés**. Présenter tous les livres en conservant 1 ou 2 livres qui n'ont pas de rapport avec le sujet afin de provoquer **un moment d'échange** : pour faire réfléchir et argumenter les enfants sur l'exactitude du livre sélectionné.

- **Parler des personnages** et de leurs actions, rôles dans le cirque :

- Que fait-il ?
- Comment est-il habillé ?
- Comment est-il maquillé ? ...

- Nommer **les animaux** (les décrire) rencontrés et ce qu'ils font. Quels sont les rapport entre les animaux et les personnes ?

### 3 – Associer !

Proposer deux ateliers de langage de 6 à 7 enfants :

Jeu de memory	Inventaire de livres			
<p>Associer les images identiques :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- dompteurs</li><li>- chapiteaux</li><li>- ballons</li><li>- tigres ...</li></ul> <p>Jouer une fois avec les enfants pour expliquer les règles et pour faire verbaliser le nom de chaque image représentée. Laisser ensuite les enfants jouer seul.</p> 	<p>- Sur la table, proposer aux enfants une 15ème de livres. Certaines évoquent le monde du cirque et d'autres n'ont rien à voir (animaux de la ferme, histoires diverses...).</p> <p>- Demander aux enfants de les observer et de les manipuler librement.</p> <p>- Après quelques minutes, demander ce qu'ils ont remarqué. Laisser les enfants parler, montrer, nommer, raconter ... puis si aucun n'a vu que certains livres évoquent le même sujet et d'autres rien, relancer : <i>tiens, tu as déjà vu une vache dans un cirque ?</i></p> <p>➤ Amener les enfants à trier les livres en 2 ou 3 catégories :</p> <table border="1" data-bbox="858 922 1481 974"><tr><td data-bbox="858 922 1066 974">Cirque</td><td data-bbox="1066 922 1273 974"><del>Cirque</del></td><td data-bbox="1273 922 1481 974">Ferme</td></tr></table>	Cirque	<del>Cirque</del>	Ferme
Cirque	<del>Cirque</del>	Ferme		

Bilan :



CHAPITEAU



CHAPITEAU



JONGLEUR



JONGLEUR



CLOWN



CLOWN



ELEPHANT



ELEPHANT



TIGRE



TIGRE



ACROBATES



ACROBATES

 <p>DOMPTEUR</p>	 <p>DOMPTEUR</p>	 <p>BALLONS</p>
 <p>BALLONS</p>	 <p>ETOILE</p>	 <p>ETOILE</p>

## Memory du cirque

**But du jeu** : Le jeu consiste à retrouver toutes les paires de dessins identiques.

**Déroulement** : un enfant (chacun son tour) retourne 2 cartes. Si les 2 cartes sont identiques, il les garde et il peut rejouer. Sinon, c'est au tour de l'enfant suivant de jouer.

C'est l'enfant qui a le plus de cartes qui gagne le jeu.

