

Vingt-six fois vingt-six symboles

Supplément pour la Moyenne Section :

De l'image vers l'icône

Pour apprendre à désigner :

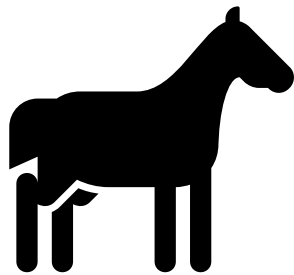
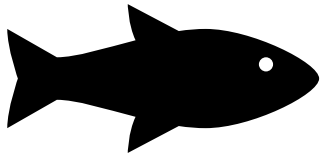
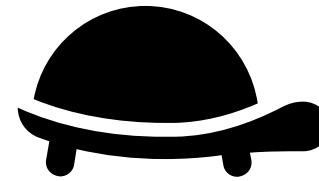
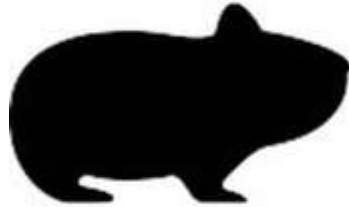
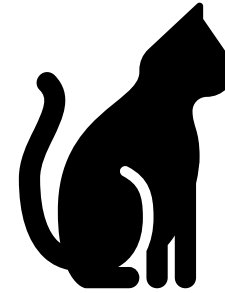
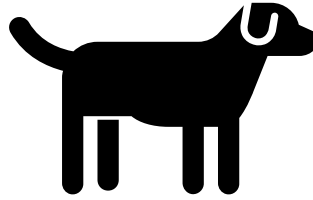
1. les animaux familiers
2. les objets du quotidien
3. les vêtements
4. le matériel de l'école
5. les aliments et les boissons
6. fruits et légumes
7. les animaux sauvages proches
8. jeux et jouets
9. le corps
10. les métiers
11. l'habitation ; le mobilier
12. les oiseaux
13. l'eau dans la nature
14. les animaux des pays froids
15. les métiers
16. les moyens de transport
17. les paysages
18. insectes et petites bêtes
19. les animaux des pays chauds
20. les actions
21. les positions
22. les couleurs et leurs nuances
23. les formes
24. les grandeurs
25. les instruments de musique
26. les sons

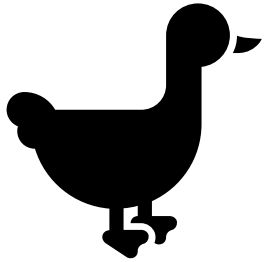
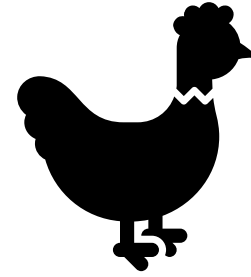
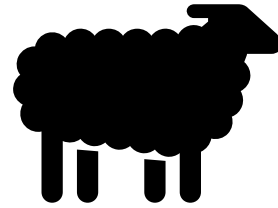
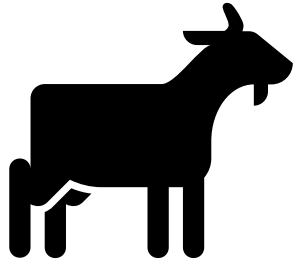
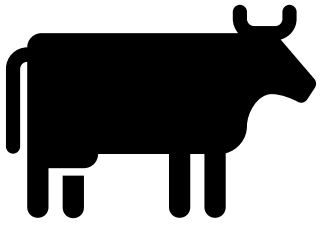
Mode d'emploi :

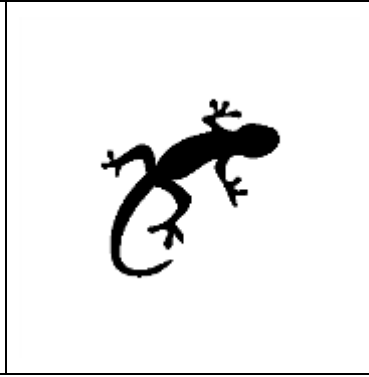
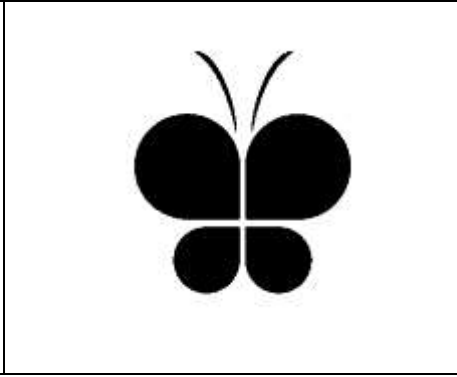
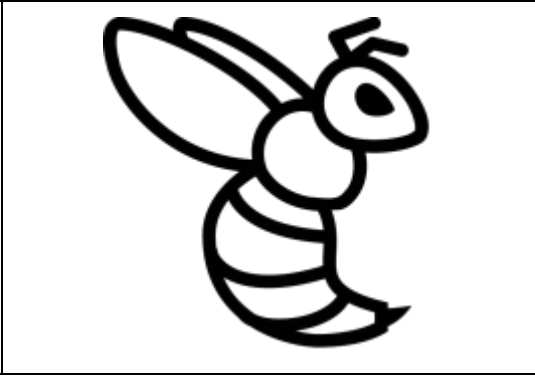
1. Imprimer, plastifier et découper les 26 icônes de la première série.
2. Ne pas oublier de les repérer d'un même signal mais de couleurs différentes (chiffre, pour l'adulte, c'est simple) pour anticiper le rangement futur.
3. Lorsque les enfants savent nommer et repérer les 5 premières images de la série photographique correspondante, afficher les 5 icônes correspondant sur le tableau, sans les nommer.
4. Demander aux élèves de les observer, puis de les désigner par leurs noms. Faire justifier leurs réponses : « Ça, c'est le hamster, et ça, c'est le cochon d'Inde, parce que le hamster est plus petit que le cochon d'Inde. » ; « Le museau du cochon d'Inde est plus gros. » ; etc.
5. Laisser les deux jeux à libre disposition des enfants pour des activités de tris, d'appariements et des jeux d'imitation dont les éléments représentés sur les cartes seront les personnages.
6. Organiser le rangement pour qu'il puisse être effectué en autonomie par des élèves de MS.
7. Si un enfant prend les cartes et va les semer un peu partout dans la classe, chacune près de l'élément réel qu'elle représente, sauter de joie et montrer aux autres enfants le « nouveau jeu que Untel a inventé » ! Et, le soir à la veillée, inscrire dans le cahier de réussite du petit et de ses camarades ayant participé au « nouveau jeu » : « A compris la fonction de l'écrit ».

1. Animaux familiers

- | | | | |
|------------|------------|-----------------|------------------|
| 1. chien | 8. cheval | 14. poule | 21. ver de terre |
| 2. chat | 9. âne | 15. canard | 22. mouche |
| 3. lapin | 10. poney | 16. escargot | 23. abeille |
| 4. hamster | 11. vache | 17. pigeon | 24. guêpe |
| 5. cobaye | 12. chèvre | 18. moineau | 25. papillon |
| 6. tortue | 13. mouton | 19. mésange | 26. lézard |
| 7. poisson | | 20. rouge-gorge | |

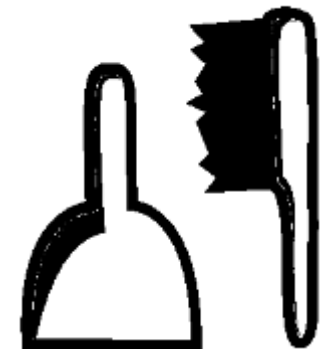
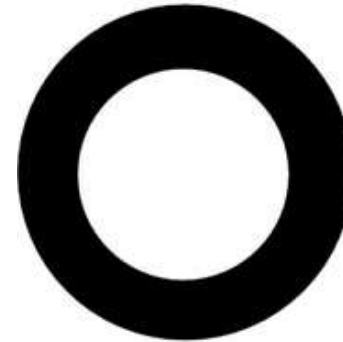


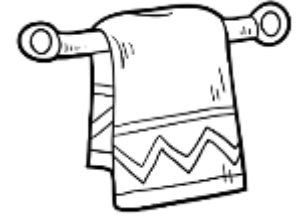
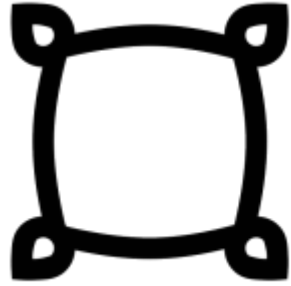
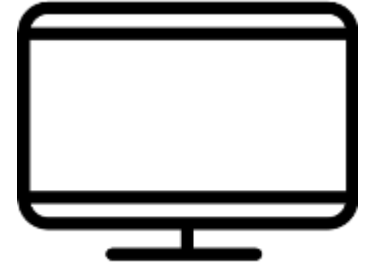


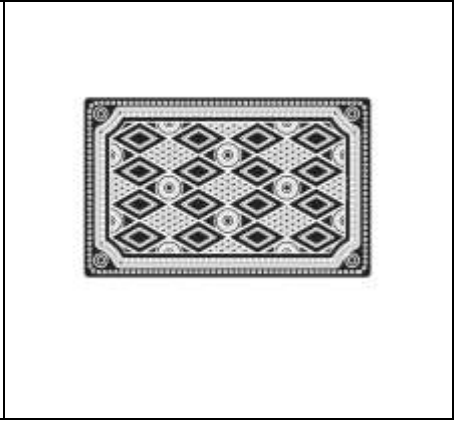
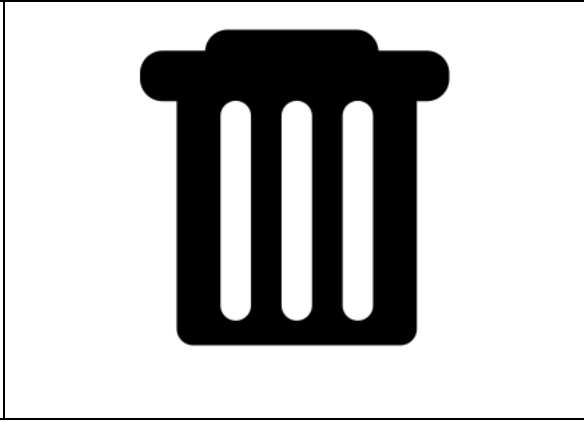
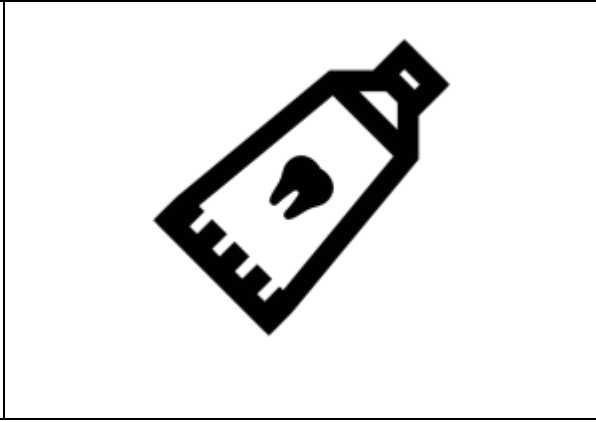
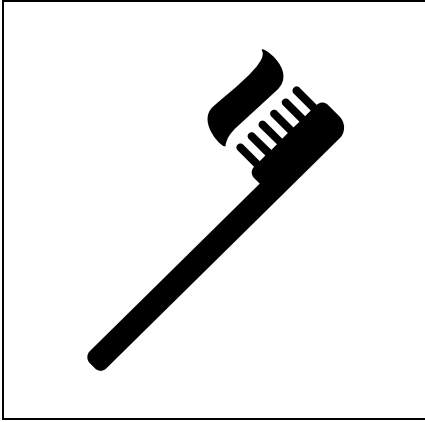


2. Objets du quotidien

- | | | | |
|---------------|-------------------------|-----------------|------------------|
| 1. assiette | 8. balai | 14. télévision | 21. brosse |
| 2. bol | 9. seau | 15. chaîne hifi | 22. peigne |
| 3. cuiller | 10. pelle-
balayette | 16. coussin | 23. brosse dents |
| 4. couteau | 11. ordinateur | 17. tapis bain | 24. dentifrice |
| 5. fourchette | 12. téléphone | 18. serviette | 25. poubelle |
| 6. verre | 13. réveil | 19. savon | 26. paillasson |
| 7. éponge | | 20. shampoing | |







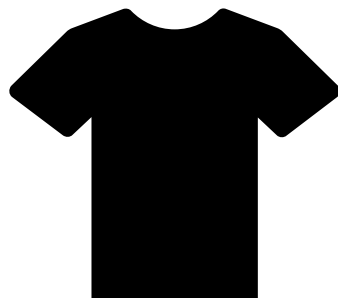
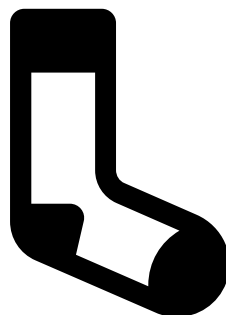
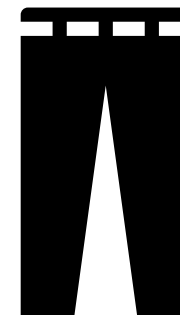
3. Vêtements

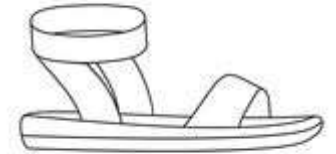
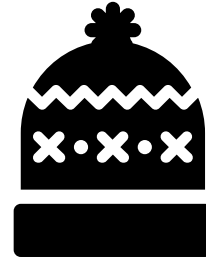
1. pyjama
2. pull
3. pantalon
4. chaussettes
5. collant
6. culotte
7. caleçon

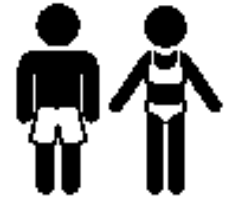
8. tee-shirt
9. blouson
10. manteau
11. gants
12. écharpe
13. bonnet

14. casquette
15. chaussure
16. tennis
17. bottes
18. sandales
19. pantoufles
20. gilet

21. chemise
22. robe
23. jupe
24. short
25. bermuda
26. maillot de bain

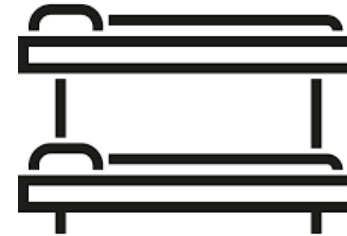
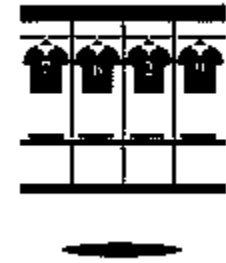


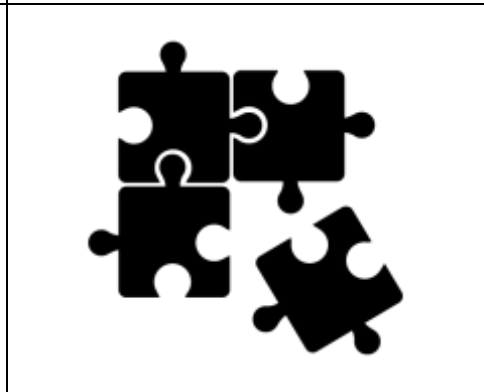
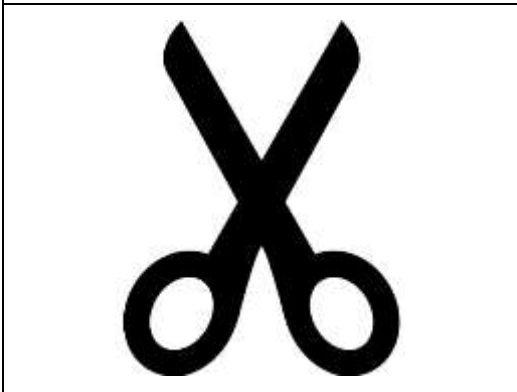
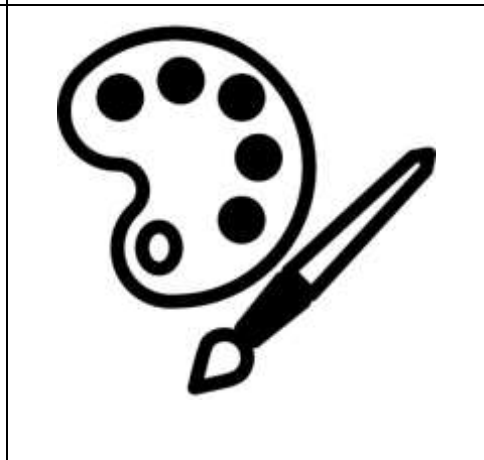
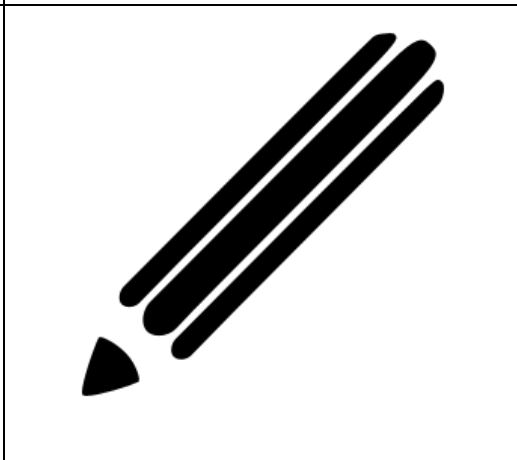
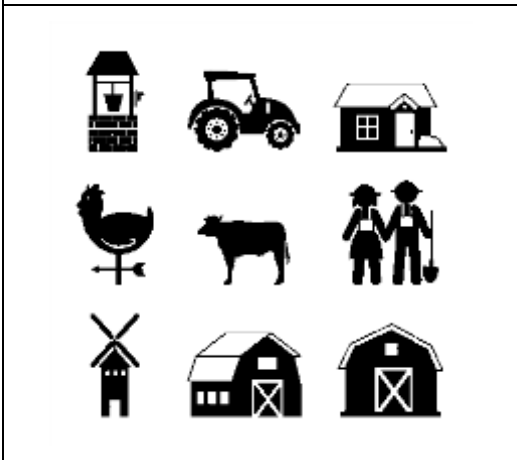
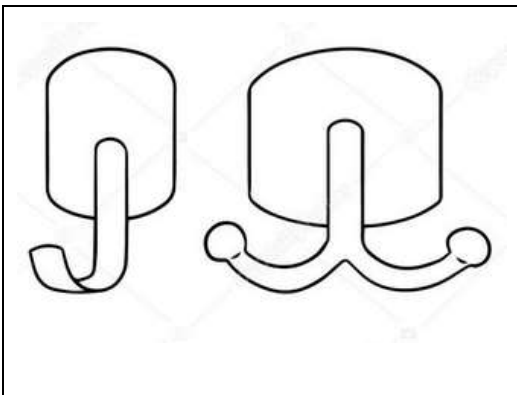


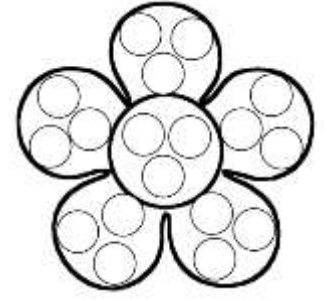
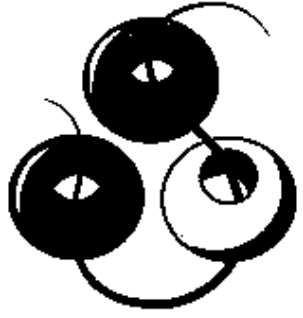


4. Le matériel de l'école

- | | | | |
|------------------|-------------------|--------------|---------------|
| 1. classe | 8. table | 14. poupées | 21. colle |
| 2. vestiaire | 9. chaise | 15. ferme | 22. puzzle |
| 3. cour | 10. lit | 16. garage | 23. perles |
| 4. salle de mot. | 11. porte-manteau | 17. crayons | 24. tricycles |
| 5. dortoir | 12. dînette | 18. peinture | 25. sable |
| 6. toilettes | 13. bibliothèque | 19. ciseaux | 26. gommettes |
| 7. banc | | | |







5. Les aliments et les boissons

- | | | | |
|---------------|-------------|-------------------|-------------------|
| 1. pain | 8. biscuits | 14. steak | 21. bonbon |
| 2. beurre | 9. pâtes | 15. poulet | 22. sucette |
| 3. confiture | 10. riz | 16. poisson | 23. croissant |
| 4. céréales | 11. purée | 17. fromage | 24. brioche |
| 5. lait | 12. légumes | 18. yaourt | 25. pain chocolat |
| 6. pâte cacao | 13. salade | 19. crème dessert | 26. tartelette |
| 7. jus fruit | | 20. chocolat | |

