

Chacun son tour, les enfants demandent à un joueur de leur choix s'il possède le contraire qui leur manque pour réaliser une paire. Si tel est le cas, l'enfant en question doit donner la carte en question.

L'enfant qui a réussi à réaliser le plus de paires a gagné.

– Jeu de mime

Sélectionner une paire de cartes par enfant (selon capacité de chacun) faces cachées sur la table devant chacun d'eux.

Chaque enfant retourne pour lui-même sa paire de contraire puis doit la mimer. Le reste du groupe essaie de trouver de quels contraires il s'agit.

• **Proposition d'évaluation individuelle**

Distribuer à chaque enfant une feuille où sont reproduits un certain nombre de contraires par paires (à déterminer selon le niveau de la classe) sur deux colonnes, mais ne correspondant pas terme à terme : la consigne est de relier chaque paire.

Photos langage 3



Cet imagier *Photos langage 3* regroupe deux séries de cartes photographiques représentant des objets ou des scènes proches de l'environnement de l'enfant. Grâce à multiples et diverses manipulations que ce jeu propose, il s'adresse à un large public de jeunes enfants.

L'originalité du matériel repose sur le concept d'identification et d'association de contraires.

Objectifs pédagogiques

- Nommer des actions, des sentiments en enrichissant progressivement le vocabulaire.
- Encourager la compréhension des attributs contraires.
- Mémoriser et réinvestir le vocabulaire acquis dans les diverses activités de la classe.
- Émettre des suppositions, faire des choix et les expliquer, décrire une manipulation (ex. : « Je mets ces deux cartes ensemble parce que, sur la première, on voit le garçon mettre le verre à sa bouche pour commencer à boire et, sur la seconde, il a fini de boire son lait ; son verre est vide »).
- Situer les événements de la vie quotidienne les uns par rapports aux autres, se produisant dans un même lieu mais en deux temps différents (ex. : « L'enfant est dans son lit ; il est endormi ; un peu plus tard ; il se réveille »).
- Apprendre à se situer et se repérer dans l'espace (en haut/en bas, dedans/dehors, sur/à côté, devant/derrière, dessus/dessous).
- Distinguer le passé récent de l'avenir (ex. : être « jeune » (bébé)/devenir « vieux »).
- S'exercer à comparer des grandeurs continues : longueur (long/court) ; volume (gros/petit) ; contenance (vide/plein).
- Faire des observations sur des propriétés des objets, des matières : changement d'état.
- Conserver en mémoire des objets ou des scènes présentés, puis substitués au regard.

Niveau d'utilisation

- À partir de 2 ans : Cycle 1, Éducation spécialisée.

2

Description du matériel

- 80 photos couleurs (138 × 125 mm) réparties en 2 séries de 40 cartes dont 20 paires de situations contraires et une seconde série de 40 cartes dont 20 paires de concepts contraires.

• 1 notice pédagogique

Série 1

- | | | | |
|--------------------|---|------------------|--|
| – Plein/vide : | verre de jus d'orange
boîte de biscuits
aquarium
coffre à jouer | – Fermé/ouvert : | boîte de crayons
boîte
livre de lecture
bouquet de fleurs |
| – En haut/en bas : | enfant sur toboggan
jeu de quilles
pantin à ficelle
enfant sur un tremplin | – Mouillé/sec : | enfant en imperméable
lessive
chien
mains d'enfant |
| – Usé/neuf : | chaussures d'enfant
ours en peluche
balle
boîte de peinture | | |

Série 2

- | | | | |
|------------------|-------------------|--------------------|-------------------|
| – Content/triste | – Gros/petit | – Réveillé/endormi | – Commencer/finir |
| – Propre/sale | – Épais/fin | – Serré/lâche | – Long/court |
| – Dedans/dehors | – Tirer/pousser | – Fait/défait | – Dessus/dessous |
| – Chaud/froid | – Cassé/entier | – Crier/chuchoter | – Flotter/couler |
| – Vieux/jeune | – Devant/derrière | – Sur/à côté | – Large/étroit |

3

Mise en œuvre du matériel

- Manipulation libre, seul ou avec d'autres enfants.
- Travail avec l'enseignant en fonction des besoins et des possibilités manifestés par les enfants.
- En petits groupes : l'enseignant rassemble 5 ou 6 enfants afin de permettre à chacun de s'exprimer, de participer, mais aussi de progresser, d'enrichir son vocabulaire et ses compétences. Les autres élèves sont occupés à des activités satellites (coins de jeux ou ateliers autonomes).
- Individuellement : l'enseignant utilise ce matériel avec des enfants présentant des besoins particuliers (ex. : difficultés dans l'apprentissage de la langue et/ou dans l'organisation de la pensée).

Activités suggérées

• Avec la série 1

Pour débiter, l'enseignant propose la première série afin de sensibiliser les enfants à la notion de contraire. En montrant les mêmes antonymes dans des contextes divers, l'enseignant aide les enfants à élargir leurs connaissances en associant un concept à plusieurs situations. La motivation est renforcée à l'aide de manipulations réelles de matériel et de commentaires sur les actions.

Quelques pistes...

- Ouvert/fermé : ouvrir et fermer toute sorte d'emballages avec couvercle, une porte, une fenêtre, des rideaux, un tiroir, ma main, une paire de ciseaux...
- Plein/vide : remplir et vider à l'occasion de jeux d'eau (ou de sable) différents récipients (arrosoir, seau, bouteille, verre...) permettant des transvasements. Essuyer le matériel à la fin de la séance (mouillé/sec).

– En haut/en bas : monter et descendre un escalier, une échelle. Notions à vivre et verbaliser au cours d'activités motrices (ex. : envoyer un ballon en l'air, tout en haut jusqu'au plafond, le faire glisser jusqu'en bas le long d'un plan incliné). Progressivement parvenir aux mêmes notions sur une feuille.

– Usé/neuf : rechercher dans la classe deux objets de même nature mais l'un neuf et l'autre usé (ex. : un vieux livre de bibliothèque et un autre acquis tout récemment).

Une fois que les enfants ont compris le concept qui associe les cartes par paire, l'enseignant peut introduire les petits jeux suivants :

- Présenter les 4 exemples pour chaque paire de contraires d'un même concept (ex. : en haut/en bas). Mélanger les 8 cartes, distribuer une carte à chacun (une moitié de paire ; ex. : l'enfant en l'air sur le tremplin). Placer les cartes restantes sur la table et demander à chacun de retrouver son contraire. Chaque enfant doit verbaliser son choix.
- Même démarche avec un exemple pour chaque paire de contraires de concept différent.
- Distribuer puis faire placer 15 paires de cartes sur un tableau de 5 colonnes, déterminées par un ensemble de chaque concept (5 paires préaffichées par l'enseignant).

L'enseignant présente la série 2 lorsque les notions abordées lors de la première série sont bien assimilées.

• Avec la série 2

– Découverte de nouveaux contraires : l'enseignant montre une seule carte d'une même paire, demande aux enfants de la décrire puis d'en deviner le contraire.

– Invention de petites histoires : l'enseignant incite les enfants à imaginer la cause d'un changement d'état d'un objet ou d'une situation.

Ex. : entier/cassé : Maman fait la vaisselle ; essuie l'assiette ; la fait tomber ; l'assiette se casse.

Crier/chuchoter : Les petites filles font beaucoup de bruit en criant. Le maître leur demande de se taire, alors elles parlent tout doucement, dans l'oreille.

Les phrases sont écrites au tableau sous la reproduction de chaque paire de contraires.

- Bon nombre de concepts peuvent être vécus par les enfants au cours des différentes activités proposées en classe (à la suite de premières expériences réalisées avec la série 1).

Quelques pistes...

- Au cours d'activités motrices, aborder les notions suivantes :
 - Intérieur/extérieur
- Ex. : cerceaux au sol : être « dedans » ou « dehors » selon un signal préétabli.
- Sur/à côté
- Ex. : rouler sur un vélo, au signal, se placer à côté.
- Devant/derrière
- Ex. : au cours d'un déplacement, passer devant ou derrière une chaise.
- Dessus/dessous
- Ex. : réaliser un parcours en passant sur ou sous des barres.
- Tirer/pousser des objets
- Ex. : tirer un anneau au bout d'une corde ou pousser un chariot.
- Large/étroit
- Ex. : tracer à la craie des chemins ou au contraire étroits.
- Au cours de jeux d'eau (voir démarche série 1) :
 - trier toute sorte d'objets selon qu'ils flottent ou qu'ils coulent ;
 - laver les objets sales (ex. : les timbres après la collation).
- Au cours de jeux de rôles, mettre en scène différentes situations :
 - exprimer la joie puis la tristesse (content/triste) ;
 - faire semblant de s'endormir puis de se réveiller ;
 - faire et défaire ses lacets ;
 - faire semblant d'avoir « chaud » ou « froid ».

- Au cours d'activités de découpage, découper des bandes de papier de différentes longueurs :

- les mesurer pour en déterminer les plus courtes et les plus longues ;

- l'enseignant demande aux enfants d'associer 4 ou 5 paires de cartes proposées.

Commencer par les plus simples (ex. : propre/sale, cassé/entier...).

Poursuivre par de plus complexes permettant d'affiner le vocabulaire (ex. : large/étroit, épais/fin...).

L'enseignant demande aux enfants de trouver d'autres paires de contraires ; d'autres cartes illustrées (dessins d'enfants ou découpage dans magazines) pourront être réalisées (ex. : oui : non, nuit/jour, bonjour/au-revoir, mou/dur, soleil/pluie, sucré/salé, cru/cuit...).

• Jeux par petits groupes avec l'une ou l'autre des séries

- Diviser les cartes en 2 paquets avec dans chacun la moitié d'une paire, faces contre table.

Distribuer la première pile de cartes aux enfants. L'enseignant est chargé de retourner une à une les cartes de la seconde pile. L'enfant qui possède le contraire correspondant à la carte place sa carte à côté, et décrit la situation.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes soient utilisées.

- Jeu de Memory : un certain nombre de paires de contraires (à déterminer selon le niveau des enfants) sont mélangées puis disposées face caché sur la table. Chacun son tour, les enfants doivent retourner deux cartes afin de retrouver une paire. Si le cas se présente, l'enfant décrit la situation contraire puis prend les cartes. En cas d'échec, les cartes sont de nouveau retournées et c'est le tour de l'enfant suivant.

L'enfant qui a rassemblé le plus de paires a gagné.

- Distribuer en partie ou toutes les cartes (selon la section) aux enfants du groupe. Si les enfants possèdent des paires dans leur jeu, ils les posent sur la table devant eux (en justifiant leur choix).