



COMPETENCE 3: Traiter une situation de communication écrite en pratiquant des jeux de lecture.

THEME : Les jeux de lecture

TITRE DE LA LECON 6 : LES JEUX DES ONOMATOPEES

Séance 1 : L'imitation de cris d'animaux

1-SITUATION d'APPRENTISSAGE

Des élèves en classe sont surpris d'entendre d'un mégaphone des cris et des bruits qu'ils distinguent à peine. Attirés par ces cris et des bruits, Ils mémorisent puis imitent ces cris et bruits.

2- CONTENU / RESUME

Le parent fait écouter attentivement les cris de plusieurs animaux à l'enfant (le chat, le chien, le coq)

Le parent fait écouter le cri d'un l'animal puis il demande à l'enfant de quel animal il s'agit.

Le parent demande à l'enfant d'imiter le cri de l'animal nommé

Le parent fait écouter le cri de l'animal à l'enfant puis il lui demande de nommer l'animal ensuite d'imiter son cri

Suggestions de matériels : téléphone portable magnétophone

Temps d'apprentissage : 15 minutes

Suggestions d'âge d'apprentissage : 3ans

3-EXERCICE / EVALUATION

Exercice : Imiter le cri du chat

Réponse : Mihaou mihaou