

ministère  
éducation  
nationale



# éduscol



Ressources pédagogiques

---

Ressources pour l'école maternelle

Vocabulaire  
Grande section

Thème : l'alimentation

février 2014

## ► NOTIONS TRAVAILLÉES : LE CHAMP LEXICAL - LA CATÉGORISATION - LES TERMES GÉNÉRIQUES

Ce module propose une approche structurée de ce champ lexical, souvent travaillé à l'école maternelle. L'objectif est de dépasser la simple accumulation de mots pour conduire les élèves à leur catégorisation puis à leur emploi dans des phrases.

Un aménagement riche et évolutif de l'espace « cuisine », présent dans la plupart des classes d'école maternelle, permettra de favoriser les interactions langagières. Il sera ainsi le lieu privilégié pour travailler et s'approprier les notions abordées par la manipulation des objets en situation. Il est même recommandé de proposer parallèlement une découverte sensorielle de certains de ces aliments, en tenant compte des problèmes allergiques.

D'une manière générale, les listes de mots de vocabulaire proposées dans ces fiches peuvent être modifiées - si on les trouve trop compliquées - et/ou complétées en fonction de ce qui a déjà été travaillé.

La classification des légumes et des fruits est assez complexe. On se situe dans cette séquence selon une norme sociale et non scientifique : par exemple, la tomate est placée dans la catégorie des légumes alors que, scientifiquement, il s'agit d'un fruit. Dans le corpus, les cas litigieux ont été volontairement éliminés ; cependant, certains peuvent apparaître dans la séance 2- phase 1, lorsque les élèves choisissent eux-mêmes les images dans les prospectus.

### SÉANCE 1

#### Objectifs :

**Apprendre des mots appartenant au champ lexical de l'alimentation et les catégoriser.**

**Apprendre les termes génériques : *fruits, légumes, viandes, laitages, poissons/coquillages.***

**Matériel : des cartes illustrées (une série 1 par élève) et des feuilles de couleur (une par catégorie)**

Mots travaillés :

**Série 1** : *orange, pomme, poire, banane, carotte, haricot vert, radis, pomme de terre, saucisse, steak haché, cuisse de poulet, jambon, thon, sardine, moule, sole, yaourt, lait, camembert, beurre.*

**Catégories** : *fruits, légumes, viandes, laitages, poissons/coquillages*

### Phase 1

Apporter en classe un ou deux fruits ; les déguster puis les repérer dans les cartes étalées sur la table et demander si les élèves en (re)connaissent d'autres. Reprendre les aliments qui ne sont pas connus, l'un après l'autre, pour les nommer et donner des informations. S'appuyer sur ce qu'ils savent et ajouter des renseignements, par exemple : « On connaît la pomme de terre : on fait des frites et de la purée avec. »

## Phase 2

Distribuer les cartes de la série 1 à chaque élève puis lui demander de regrouper celles qui vont ensemble, en expliquant ses choix.

Aider les élèves à discuter des différents classements et les conduire à privilégier un classement permettant de catégoriser les aliments. Faire émerger les termes génériques : fruits, légumes, viandes, poissons/coquillages, laitages.

Une affiche de couleur par terme générique sera réalisée collectivement, en collant sur chacune, les cartes de la série correspondante. Ces affiches (voir exemples ci-dessous) seront complétées régulièrement en fonction des nouveaux mots rencontrés.



### Remarque :

Les couleurs choisies ne sont là que pour aider à mémoriser le nom des catégories et sont arbitraires.

## SÉANCE 2

**Objectifs : réinvestir les mots appris et apprendre de nouveaux mots.**

**Matériel :**

Les affiches des grandes catégories d'aliments de la séance 1.

Supports publicitaires d'enseignes alimentaires.

Des cartes illustrées (une série 2 par élève).

**Mots travaillés :**

Série 2 : *framboise, ananas, chou, poireau, côte de porc, rôti de bœuf, saumon, huître, gruyère, fromage blanc.*

### Phase 1

L'enseignant travaillera dans la mesure du possible dans l'espace « cuisine » de la classe pour faire manipuler les aliments factices et verbaliser.

Reprendre, avec le jeu du furet, l'ensemble des mots travaillés en séance 1, ainsi que les noms de chaque catégorie à l'aide des affiches réalisées. Exemple : un élève dit « Je te donne un fruit ». Un autre reçoit la carte et la nomme « la pomme ».

### Phase 2

Présenter les aliments correspondant aux cartes de la série 2 en insistant sur ceux qui sont les moins connus des élèves comme le saumon et l'huître, en leur donnant des explications ou en ouvrant éventuellement un documentaire pour en montrer d'autres représentations. Inviter les élèves à nommer les aliments factices et/ou représentés.

Leur demander ensuite de placer chaque carte dans la catégorie correspondante en discutant et en expliquant leurs choix. Par exemple : « L'huître va avec la moule, ce sont des coquillages » ; « On met le saumon avec la sole et le thon, ce sont des poissons ».

Cette situation sera l'occasion de s'assurer de la mémorisation du lexique travaillé en faisant nommer de nouveau l'ensemble des aliments présents sur les affiches avec le jeu du furet par exemple.

À la fin de la séance, l'enseignant peut proposer d'autres aliments à classer en introduisant des intrus, par exemple : de l'eau, un éplucheur à légumes.

### SÉANCE 3

#### Objectifs : réinvestir les mots appris.

Demander à chaque élève de découper dans des prospectus publicitaires deux aliments illustrant une ou deux des catégories d'aliments travaillées dans la séance 1, à savoir *fruits*, *légumes*, *viandes*, *poissons/coquillages*, *laitages*. Les laisser faire et échanger.

Chaque élève nomme l'aliment choisi et place l'image sur l'affiche de la catégorie correspondante en expliquant son choix, par exemple : « J'ai découpé une image de bifteck. Je la colle sur l'affiche rouge des viandes car le bifteck est une viande ».



### SÉANCE 4

#### Objectifs : brasser les mots appris.

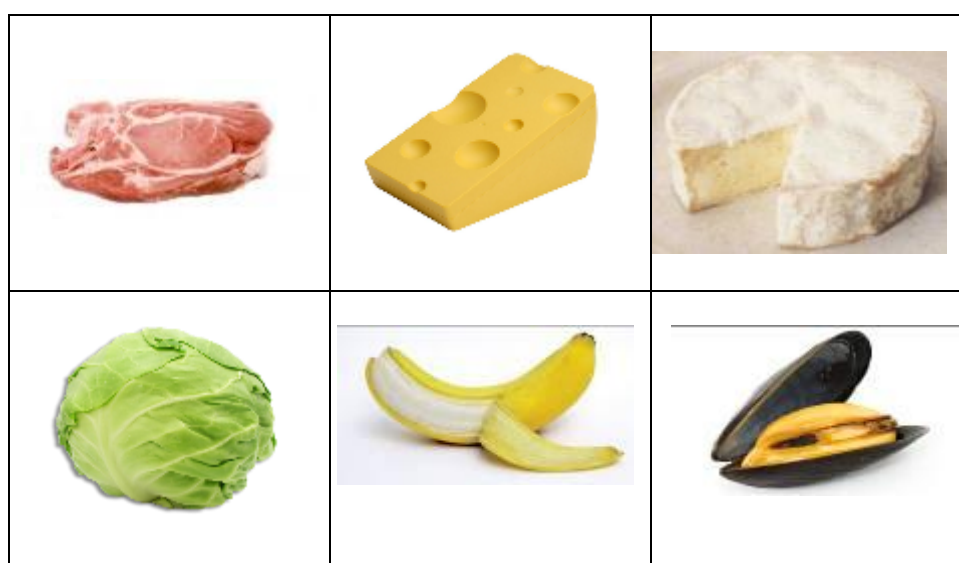
**Matériel : Jeu de loto (fourni en annexe)**

*Cette séance ne sera réalisée que si certains élèves n'ont pas encore mémorisé les mots travaillés lors des séances précédentes.*

Mettre en place un jeu de loto sous forme de monitorat. Un élève a toutes les cartes devant lui, les autres ont chacun une planche de loto. Il nomme une carte aux autres, sans montrer l'image. Exemple : « Qui a la moule ? », « Moi, j'ai la moule ». La validation se fait en donnant l'image.

Observer et aider lorsque le mot est inconnu de tous.

Exemple d'une planche de loto :



## SÉANCE 5

**Objectif : réinvestir les mots appris.**

**Un jeu (fourni en annexe) composé des 5 catégories suivantes :**

- Fruits : poire, banane, framboise, ananas
- Légumes : haricot vert, radis, chou, poireau
- Viandes : côte de porc, cuisse de poulet, rôti de bœuf, saucisse
- Poissons/coquillages : thon, sardine, moule, saumon
- Laitages : yaourt, lait, camembert, beurre

**Chaque carte représentera un aliment et au-dessus tous les aliments de la famille pour mémoire.**

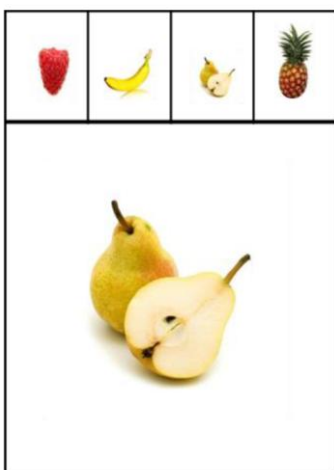
**Un jeu par élève.**

### Phase 1

Présenter aux élèves le jeu des familles. Faire nommer chaque image. Chaque élève reçoit un jeu dont les cartes ont été mélangées ; il le classe comme il le souhaite.

Montrer aux élèves le classement par catégorie et indiquer que dans le jeu, on les appelle des familles et que chaque famille comporte 4 éléments. Expliquer aux élèves que les cases du dessus montrent tous les aliments de la famille et que c'est une aide pour connaître les cartes manquantes pour former une famille.

### Phase 2



Mettre en place le jeu des familles et jouer avec les élèves jusqu'à ce qu'ils en aient compris les règles. Mélanger toutes les cartes puis en distribuer 2 par élève. Les cartes restantes forment la pioche. Chaque élève cherche à réaliser une famille complète en demandant à un autre et de façon précise ce qu'il souhaite obtenir. Par exemple : « Dans la catégorie fruits, je voudrais la poire ». Si l'autre joueur possède la carte, il la lui donne. S'il ne la possède pas, alors il pioche une carte et c'est à l'autre de jouer. Dès qu'un joueur réunit une famille, il étale les cartes devant lui et nomme les aliments représentés. Le gagnant est l'élève qui pose devant lui le plus de familles complètes.

Il faut reprendre le jeu si nécessaire afin que tous les élèves aient mémorisé les règles.

### Phase 3

Inviter les élèves à se mettre par équipe de deux pour jouer au jeu des familles. Distribuer un jeu par équipe. Dans cette phase, distribuer 4 cartes par élève.

Ce jeu devra être proposé plusieurs fois en atelier dirigé ou en autonomie.

## En prolongement possible de la séquence

### SÉANCE 6

#### Objectifs :

**Définir le nom des marchands et en varier le genre.**

**Utiliser les mots dans des phrases.**

#### Matériel :

Toutes les cartes des séries 1 et 2.

Les affiches de couleur de la séance 1.

**4 listes de courses (fournies en annexe) sur lesquelles sont représentés cinq aliments (au moins un aliment de chaque catégorie).**

#### Mots travaillés :

Le boucher, le poissonnier, le crémier, le marchand de légumes, le marchand de fruits

*Remarque : Dans cette séance, vont être travaillés les noms de métiers et de lieux attachés à l'alimentation ; cette activité lexicale semble s'éloigner des pratiques sociales de référence actuelles dans lesquelles les achats au supermarché ont largement supplanté, dans la plupart des familles, la fréquentation des boucheries et autres commerces spécialisés. Il est cependant utile de faire connaître aux enfants des métiers qu'ils ne perçoivent pas clairement – et ce, par la voie documentaire ou par des visites sur le terrain qui permettront d'étayer et de renforcer l'activité lexicale proposée. Par ailleurs, les noms de ces magasins traditionnels sont repris par les supermarchés qui organisent les achats par espaces bien identifiés et signalés par des affichages : la boucherie, la poissonnerie, la boulangerie-pâtisserie, la crèmerie, ...*

L'aménagement d'un espace « jeu de la marchande » reprendra les objets factices représentant les mots travaillés. Toutefois, les élèves peuvent jouer dans cet espace avec les cartes, si les aliments factices n'existent pas dans l'école.

#### Phase 1

Dans l'espace cuisine de la classe, mettre régulièrement en place des situations de jeu variées avec les élèves, afin qu'ils réutilisent les mots appris lors des séances précédentes. Cet espace devra être particulièrement bien équipé en aliments factices variés ou avec les cartes utilisées précédemment.

Reprendre les affiches de couleur au tableau et demander aux élèves s'ils connaissent le lieu et la personne chez qui on peut trouver cet aliment. Ajouter un petit panneau au-dessus de l'affiche avec le nom « boucherie », « crèmerie »... puis faire nommer les personnes.

Exemple : « Je vends du saumon, je suis le poissonnier ».

Ces situations permettront également de faire varier le genre des noms des métiers, par exemple le poissonnier, la poissonnière.

Exemples : « Je vends de la crème et des fromages, je suis le crémier ou la crémère » ; « Je vends de la viande, je suis le boucher ou la bouchère ».

## Phase 2

Dans la classe, 5 tables placées en arc de cercle représentent chacune l'étal d'un marchand : le boucher, le marchand de fruits, le marchand de légumes, le poissonnier, le crémier. L'enseignant dispose sur chacune d'elle les cartes correspondantes des séries 1 et 2, ainsi que le petit panneau avec le nom du marchand (si des jouets en plastique sont disponibles dans la classe, il est intéressant de les utiliser). Il pourra également installer d'autres cartes, selon la progression choisie et le niveau d'acquisition des élèves.

Présenter aux élèves le jeu en les invitant à nommer les aliments représentés et le nom de chaque marchand.

Distribuer les rôles alternativement aux élèves : un marchand de fruits, un marchand de légumes, un boucher, un crémier et un poissonnier.

Chaque élève se présente, par exemple : « Je suis le marchand de légumes ».

Les élèves seront tour à tour les clients, l'enseignant prenant la place de l'élève en situation.

L'élève-client doit prendre une liste de courses et aller chercher tous les aliments représentés.

Exemple d'une liste de courses :



Sur la liste, une cuisse de poulet est représentée. L'élève doit alors se diriger vers le boucher et faire une phrase, par exemple « Bonjour, monsieur le boucher, je voudrais une cuisse de poulet ». Le boucher lui donne la carte correspondante en réemployant les termes : « Voici une cuisse de poulet ».

Quand les élèves ont bien compris, l'enseignant peut demander aux élèves de créer eux-mêmes une liste de courses en prenant un aliment dans chaque catégorie.

Prolongement de séance possible : un moyen simple pour rebrasser le nom des aliments et pour élargir le corpus de mots, est d'utiliser les menus de la cantine en demandant de trouver des aliments correspondant aux catégories travaillées **et de favoriser les échanges entre les enfants qui déjeunent à l'école et les autres, pour les inciter à nommer et à trier les aliments consommés.**



► **TABLE DES ANNEXES**

**ANNEXE : images série 1**

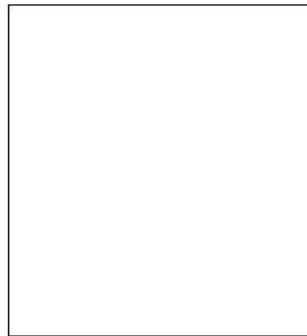
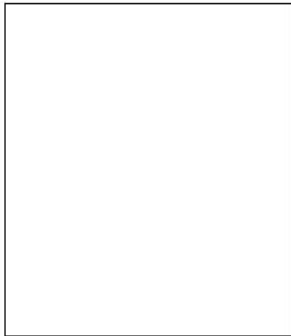
 <p>Une orange</p>	 <p>Une pomme</p>	 <p>Une poire</p>
 <p>Une banane</p>	 <p>Une carotte</p>	 <p>Un haricot vert</p>
 <p>Un radis</p>	 <p>Une pomme de terre</p>	 <p>Une saucisse</p>
 <p>Un steak haché</p>	 <p>Une cuisse de poulet</p>	 <p>Du jambon</p>



Un camembert



Du beurre



**ANNEXE : images série 2**



Une framboise



Un ananas



Un chou



Un poireau



Une côte de porc



Un rôti de bœuf



**ANNEXE : LOTO des aliments**



