

## LANGAGE DESCRIPTIF

COMPETENCES LANGAGIERES	ACTIVITES POSSIBLES	COMPETENCES LINGUISTIQUES	PS		MS		GS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- nommer</li> <li>- décrire</li> <li>- inventorier</li> <li>- observer</li> <li>- analyser</li> <li>- comparer</li> <li>- constater</li> <li>- enrichir le lexique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- à partir d'objets placés dans un sac: toucher, décrire et deviner ( ou faire deviner )</li> <li>- à partir d' une image: description fine des objets, des couleurs...Place des objets les uns par rapport aux autres ( orientation spatiale )</li> <li>- à partir d'un objet insolite: décrire et identifier - utiliser</li> <li>- à partir de l'illustration d'un album</li> <li>- à partir de dessins d'objets: jeu de devinettes ( description des cartes et tri )</li> <li>- à partir de photographies</li> <li>- décrire le résultat d'une activité</li> </ul>	<b>LEXIQUE</b>						
		°Acquérir et réinvestir le vocabulaire acquis dans les diverses activités de la classe: <b>champs lexicaux</b>						
		<b>- identifier et nommer:</b>						
		- des objets familiers: - l'habillement						
		- la toilette						
		- les repas						
		- les matériels de l'école						
		- les lieux de l'école						
		- des animaux: - familiers ( maison, ferme... )						
		- sauvages						
		- par classe ( les oiseaux, les poissons... )						
		- des couleurs						
		- des actions: - familières ( manger, dormir... )						
		- autres ( nager, plonger, être mouillé... )						
		- des bruits de la vie quotidienne						
		- des sentiments, des émotions						
		<b>- définir un mot:</b>						
		- par un usage similaire dans un autre contexte ( c'est comme... )						
		- par l'emploi d'un synonyme						
		- en terme d'opposition ( qui n'est pas )						
		- par l'emploi du contraire						
- Relater une expérience observée								
- Décrire des actions simples: utilisation de phrases simples								
- Décrire des actions complexes: utilisation de phrases complexes, avec mots de liaison								
et puis								
ensuite								
parce que								
quand								

