

Objectif général	- A travers une situation ludique inciter Lucy à s'exprimer de façon spontanée à l'oral afin d'enrichir son champ lexical et syntaxique
------------------	---

Objectifs spécifiques		Séance individuelle : Qui vit dans la mer ?
communicationnel		Prendre plaisir à parler autour du thème de la mer
Articulaire		Travailler les phonèmes complexes [cr] et [vr]
Linguistique	lexical	Enrichir le vocabulaire des animaux de la mer
	syntaxique	Produire des phrases simples - <i>C'est le / la Il habite / vit.....</i>
		Produire des phrases courtes pour répondre à la consigne de l'exercice. - <i>Le / la est sur/ sous / dans/ devant/ à côté de.....</i>
prosodique		Suivre la courbe intonative de la comptine
Education auditive		Reconnaître les bruits des animaux et retrouver l'animal demandé (sans lecture labiale)

ACTIVITES	DEROULEMENT	DUREE	REMARQUE/ MATERIEL
Accueil	Sur le chemin entre la classe et la salle de parole, vérification des appareils. Lucy accroche son nom sur l'affiche et nous la lisons.	2'	Passage aux toilettes si nécessaire Affiche du rituel
Mise en corps mise en voix	Comptine : « C'est la baleine » <i>C'est la baleine qui va qui vire, qui fait le tour des navires Oh la baleine, la baleine Oh la baleine me croque un doigt ! CROC ! Aïe Aïe Aïe !!!</i>	5'	Affiche de la comptine Plancher vibrant + 2 micros
Situation de communication	Qui vit dans la mer ? Présentation des décors. A tour de rôle on pioche les animaux. On le nomme, on le décrit et on dit où il vit. Education auditive : Ecoute de 3 bruits sur le thème de la mer. Lucy doit retrouver un animal sans lecture labiale. Validation du tri des animaux.	10'	Affiches : de la mer, de la forêt et de la ferme. (créées en classe) Images d'animaux de la ferme, de la forêt et de la mer Bruits sur l'ordinateur Poster de la mer avec les animaux pour validation du tri
Phase de systématisation	Jeu de topologie Production attendue : - Prends le / la..... - Il est sur /sous/ dans /devant / à côté de..... Education auditive : Reconnaître le bruit. Lucy doit le montrer ou le nommer.	5'	Planches de jeu Cartes des animaux Bruits sur l'ordinateur
Trace écrite	Rappel sur ce que l'on a fait lors de la séance. On place les images de la mer et des animaux dans le cahier	2'	Cahier + images