



LE SINGULIER ET LE PLURIEL

fiche de préparation

Discipline	Étude de la langue	Période / Date	
Domaine	Orthographe	Effectif	
Niveau	Cycle 2	N° de séance	

Activité	Jeu de plateau avec cartes
Type	Séance d'entraînement
Durée	45 minutes
Matériel nécessaire	- Carte mentale « Le singulier et le pluriel » - Plateau de jeu « La tempête » - Cartes mots

Objectifs de fin de séance	- Comprendre la notion de nombre d'un mot - Identifier le nombre d'un ou plusieurs mots
Compétences travaillées	- Comprendre et s'exprimer à l'oral - Lire et comprendre l'écrit - Utiliser les régularités qui organisent la langue française - Organiser son travail personnel - Coopérer avec des pairs
Attendus de fin de cycle	- Maîtriser l'orthographe grammaticale de base - Utiliser des marques d'accord pour les noms et adjectifs épithètes : nombre (-s) et genre (-e)
Croisements entre enseignements	-

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE



Présentation de la séance	Durée : 10 min	Collectif
1. Introduction de la séance <i>« Aujourd'hui, nous allons nous intéresser à la notion de singulier et de pluriel des mots. Chaque nom de notre langue, lorsqu'il se trouve dans une phrase, peut être soit au singulier, soit au pluriel. Lorsque l'on parle de singulier et de pluriel des noms, on parle de nombre. On se demande alors quel est le nombre du mot. »</i>		

- ⇒ **Demander** aux élèves d'expliquer ce que sont le singulier et le pluriel.
- ⇒ **Demander** ensuite aux élèves comment il est possible de savoir si un nom est singulier ou pluriel.
Il sera attendu des élèves qu'ils relèvent que le nombre est déterminé par le déterminant qui précède le nom et également que le nom possède une marque au pluriel (le- s, le -x ou bien une autre terminaison comme -aux, -eaux...).
- ⇒ Si besoin, écrire un exemple au tableau.

2. Expliquer le travail des élèves

« Afin de vous entraîner à trouver le nombre de différents noms ou groupes nominaux, vous allez jouer à un jeu. Vous aurez pour cela des plateaux de jeu par groupe. Vous devrez piocher une carte chacun votre tour et la poser au centre du plateau de jeu (sur le bateau en corde). Vous devrez ensuite poser la bonne carte nombre (soit singulier, soit pluriel) sur la serviette de plage. Si vous trouvez le bon nombre du groupe nominal, vous remportez un point. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. »

- ⇒ **Montrer** matériel aux enfants.
- ⇒ **Montrer un exemple** avec une carte mot.

3. Vérifier la bonne compréhension du jeu

Faire reformuler la consigne du jeu par un élève.

4. Séparer la classe en formant des petits groupes

Manipulation	Durée : 20 min	Groupe
Chaque groupe réalise le travail demandé (ce travail peut se faire également individuellement). L'enseignant passera parmi les groupes afin de venir en aide si besoin, de rassurer et conforter les élèves dans leur démarche.		
Mise en commun	Durée : 5 min	Collectif
Retour sur les difficultés rencontrées : Les élèves reviennent sur les difficultés qu'ils ont rencontrées et sur la notion de nombre des noms. ⇒ Demander aux élèves de donner des exemples de groupes nominaux au singulier et au pluriel afin que l'enseignant puisse les lister au tableau à la suite de ceux déjà inscrits. Ces exemples viendront enrichir une banque de mots collective et ainsi donner lieu à un affichage dans la classe.		
Conclusion de la séance	Durée : 10 min	Collectif
1. Dire aux élèves « Vous avez pu remarquer avec ce jeu que pour trouver le nombre d'un nom, savoir s'il est singulier ou pluriel, il est important de regarder le déterminant qui le précède. S'il n'y a pas de déterminant, il faut regarder si le nom a une marque du pluriel à la fin, le -s par exemple. Vous savez maintenant comment différencier et identifier les mots qui sont au singulier		

ou au pluriel. Vous savez donc reconnaître le nombre d'un nom ou d'un groupe nominal. »

2. Institutionnaliser la notion avec la carte mentale :

L'enseignant distribue la carte mentale de son choix (à trous ou complète) et si nécessaire, la leçon linéaire.

La carte mentale sera alors complétée avec la classe et/ou lue et analysée à l'aide du code couleur de la classe.

Variante et
poursuite
possible

Ce jeu peut être utilisé plusieurs fois à l'identique pour les élèves en difficulté et être enrichi de nouvelles cartes pour les élèves plus à l'aise avec la notion de singulier et pluriel (comme avec les mots en -al, -ail, -ou...).

