

Activités pour la mise en œuvre de la démarche d'acquisition du vocabulaire

Étape de la mémorisation

Vocabulaire employé

Descriptifs des supports utilisés

Nature des supports

- jeux du commerce
- albums,
- maquettes ,
- marionnettes et marottes ...

La pêche aux mots





Type de support	Titre ou Nom	Editeur /Auteur
Jeu	Pêche aux mots	A fabriquer : divers animaux marins à plastifier, un trombone. Pour la canne à pêche : un bâton, une ficelle, un aimant.
Descriptif/règle du jeu	<p>Les animaux marins sont placés sur la table. Au dos sont fixés à l'aide d'un trombone les images-mots déjà encodés. A tour de rôle, chaque élève pêche un animal, le retourne et nomme l'image cachée qui est au dos. S'il réussit, il gagne l'image fixée à l'animal marin ; s'il perd, l'image fixée à l'animal marin est replacée dans la pioche. Celui qui gagne le jeu est celui qui a le plus d'images à la fin de la pêche.</p> <p><u>Remarque</u> : les différents animaux marins sont proposés pour motiver les élèves (certains préfèrent pêcher des requins, d'autres des crevettes...). Ce jeu peut être repris pour différents champs lexicaux (les animaux marins restent inchangés, les images au dos sont remplacées).</p>	

La démarche de mémorisation des mots			Préconisé en	Petite section	Moyenne section	Grande section
Encodage	Stockage	Restitution	En réception	x	X	x
	x	x	En production	x	X	x

Permet d'aborder le vocabulaire suivant	Tous les champs lexicaux peuvent être abordés.
Acquisition de structures syntaxiques	<p>Structure syntaxique mise en évidence</p> <p>Sujet + verbe : J'ai gagné l'image d'un... C'est le...</p> <p>Exemple : J'ai gagné l'image d'un chien. C'est le chien.</p>




Livres et jeux sur le thème des animaux

Type de support	Titre ou Nom				Editeur /Auteur
Livres et jeux sur le thème des animaux					Fiche réalisée par Catherine Ruff Margotton
Descriptif/règle du jeu	<p>En quart de classe, série de jeux pour mémoriser et réinvestir le lexique des animaux les plus courants:</p> <ul style="list-style-type: none"> - d'abord, sorties à la ferme, au zoo, à la s.p.a. - nommer les animaux et les placer dans l'environnement adapté : eau, forêt, ferme, etc (lorsque plusieurs endroits sont possibles justifier son choix) , catégoriser - loto - memory - trouver la réponse à des devinettes (ex. : « il a des rayures », « il a une crinière ») - jeux de phonologie avec l'abécédaire (GS) ex. : « p comme...panda » - jeux de langage avec les animaux / marionnettes à doigts (ex. de dialogue « bonjour, je suis le lion, ma femelle est la lionne et mon bébé le lionceau) - initiation au principe alphabétique avec le syllabozoo (GS): dire très fort la dernière syllabe, tout doucement la deuxième et vice-versa, mélanger les syllabes pour fabriquer des animaux qui n'existent pas Encodage (GS) : écrire le nom d'un animal qui n'existe pas à l'aide du syllabozoo, soit librement, soit à partir d'une image donnée, utiliser le répertoire des animaux connus et disponibles sous forme d'un imagier (cahier, affichage, fiches) pour réinvestir des sons entendus dans leur nom afin d'écrire des mots nouveaux 				



La démarche de mémorisation des mots			Préconisé en	Petite section	Moyenne section	Grande section
Encodage	Stockage	Restitution	En réception	×	×	×
	×	×	En production		×	×

Permet d'aborder le vocabulaire suivant	<p>Thème : les animaux</p> <p><i>Exemple de mots</i> : le nom des animaux de la ferme, domestiques, du zoo, de la forêt, de la montagne, des pays chauds et froids...</p> <p>Le nom du mâle, de la femelle et du petit pour les plus courants.</p> <p>Le nom de leur habitat : niche, panier, terrier, tanière, etc</p> <p>Les noms spécifiques pour les décrire : poils, plumes, fourrure, griffes, pattes, bec, gueule, crinière, ailes, etc.</p> <p>Le cri des animaux les plus courants : miauler, aboyer, hennir, rugir, glapir, etc...</p> <p>La nourriture des animaux les plus courants : graines, pâtée, vers, viande, herbe, etc</p> <p>Les verbes d'action spécifiques : sauter, courir, gambader, brouter, dévorer, laper, croquer, une auge, un abreuvoir, une écuelle, etc.</p>
---	--

Le lexique de la maison

Type de support	Titre ou Nom		Editeur /Auteur
Maison en volume et ses accessoires			Jeu adapté par Catherine Ruff
Descriptif/règle du jeu	<p>En quart de classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Nommer les accessoires et les placer dans la pièce adéquate (lorsque plusieurs endroits sont possibles justifier son choix) - les accessoires sont placés dans la maison mais certains ne sont pas au bon endroit, observer et repérer les intrus - trouver la réponse à des devinettes (ex. : « on y couche bébé ») - les caractéristiques de la maison : toit, porte, volets,etc 		

La démarche de mémorisation des mots			Préconisé en	Petite section	Moyenne section	Grande section
Encodage	Stockage	Restitution	En réception	×	×	
	×	×	En production		×	×

Permet d'aborder le vocabulaire suivant	<p>Thème : les objets de la maison</p> <p><i>Exemple de mots</i> : les pièces (cuisine, salon, chambre,salle de bain, etc.), le mobilier (table, chaise, fauteuil, canapé, etc.), la vaisselle (casserole, poêle, assiette, couverts, etc.), l'électro-ménager (gazinière, aspirateur, lampe, etc.)</p>		
Réinvestissement sous d'autres formes de jeux			

	<p>Repérer dans les différentes pièces du livre des objets ou des situations nommés, trouver des objets identiques aux images posées devant soi...</p>	<p>Chaque élève a devant lui un dessin d'une pièce de la maison (supports imprimés à partir de google images) et une enveloppe contenant des images, il doit les placer si elles conviennent, les écarter sinon (plusieurs réponses possibles, à justifier)</p>	<p>Images Œil de Lynx :</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux de loto - jeux de mémoire - jeux de l'intrus <p>(images alignées dont l'une d'elle n'a pas de rapport, ex. : plusieurs meubles et une gazinière)</p>
--	--	---	---




Album dans la maison

Type de support	Titre ou Nom	Editeur /Auteur
	<p>Dans la maison <i>La famille Ramassetout</i></p>	<p>Norbert LANDA, Hanne TURK, Mango Jeunesse</p>
<p>Descriptif/règle du jeu</p>	<p><u>Arts visuels</u> → Réaliser une composition en volume selon un désir d'expression en détournant des objets de leur fonction usuelle</p> <ul style="list-style-type: none"> Collecte d'objets : les élèves ramènent de chez eux ce qui peut servir à la fabrication d'une maison pour la mascotte de la classe à l'image de celle de la famille Ramassetout. Agencement des pièces (1 boîte par pièce) avec des éléments collectés et détournés de leur fonction initiale et des éléments fabriqués en classe 	

La démarche de mémorisation des mots			Préconisé en	Petite section	Moyenne section	Grande section
Encodage	Stockage	Restitution	En réception			
		X	En production		X	x

<p>Permet d'aborder le vocabulaire suivant</p>	<p><u>Thème</u> : pièces et objets de la maison</p> <p><u>Exemple de mots</u> : cuisine, bureau, chambre des enfants, salon, salle de gym, terrasse, atelier, salle de bain, chambre à coucher</p>
<p>Acquisition de structures syntaxiques</p>	<p><u>Structure syntaxique mise en évidence</u> : Pour+infinitif /Il y a .../Complément circonstanciel de temps</p> <p><u>Exemple</u> : Avec (une barquette de beurre), on a fabriqué (une baignoire) On a pris un ... pour fabriquer un ... Dans la/le (nom de la pièce), il y a un/une (meuble) fabriqué avec (matériel)</p>

A partir d'un memory


Type de support	Titre ou Nom	Editeur /Auteur
Jeu 	Memory parlant	Ravensburger
Descriptif/règle du jeu	<ul style="list-style-type: none"> PS : identifient l'animal, piochent la carte, répètent le nom de l'animal Pour ranger, la maîtresse demande aux élèves : « qui a le chien ? » MS et GS : identifient l'animal, piochent la carte, répètent le nom et le cri de l'animal En fin de séance chaque élève récapitule le nom des animaux gagnés. Pour ranger, la maîtresse demande aux élèves : « qui aboie ? » 	

La démarche de mémorisation des mots			Préconisé en	Petite section	Moyenne section	Grande section
Encodage	Stockage	Restitution	En réception	x	x	x
x	x		En production		x	x

Permet d'aborder le vocabulaire suivant	Thème : les cris des animaux Exemple de mots : nom + verbe <ul style="list-style-type: none"> de la ferme le chien aboie, le chat miaule, le cheval hennit, le cochon grouine, le coq chante, l'oie cacarde, la grenouille coasse, l'âne braie, le mouton bêle, la vache meugle, le canard cancanne, la chouette hulule. <ul style="list-style-type: none"> de la savane le phoque bêle, le perroquet jase, l'ours grogne, l'aigle glapit, le tigre feule, le lion rugit, le loup hurle, le singe cri, la hyène ricane, le dauphin quine, l'éléphant barrit, le cerf brame
Acquisition de structures syntaxiques	Structure syntaxique mise en évidence Sujet + verbe : J'ai gagné un... C'est le... Exemple : J'ai gagné un chien. C'est le chien.

Chez le même éditeur : Memory parlant des animaux sauvages

La marchande de poneys

Type de support	Titre ou Nom	
Accessoires : des petits poneys de couleurs variées 	La marchande de poneys	Activité élaborée par Anne LUDWIG animation soutien RAR Bourzwiller MULHOUSE 2
Description de l'activité	Activité évolutive PS/MS/GS Mise en scène : dans un magasin - la vendeuse (M) - le client (E) M propose un choix de poneys tous différents (couleurs) E : choisit un poney, le décrit puis le paye.	

La démarche de mémorisation des mots			Préconisé en	Petite section	Moyenne section	Grande section
Encodage	Stockage	Restitution	En réception	X		
X	X	X	En production	X	X	X

Permet d'aborder le vocabulaire suivant	Les couleurs Des formule de politesse PS /MS/GS Bonjour.... madame ...s'il vous plait.....au revoir.....merci Déterminant/nom commun/verbe : le/un poney la/une crinière/ la/une queue au pré Je PS : vouloir : présent MS/GS vouloir : conditionnel brosser-brouter-galoper-trotter-hennir....
Vocabulaire dans son contexte Acquisition de structures syntaxiques	Structures syntaxiques mises en évidence PS En production : 1. Echanger des formules de politesse <i>"Bonjour madame.....merci madame....au revoir madame"</i> En réception puis en production 2. Formuler une demande : phrase simple <i>"Je veux un poney bleu (.....selon la couleur choisie)"</i> MS En production : 1. Echanger des formules de politesse 2. Formuler une demande : phrase complexe <i>"Je voudrais s'il vous plait un poney bleu avec une crinière jaune."</i>

Affichage et supports

Dire, décrire, expliquer : hors contexte de réalisation.

- Structures syntaxiques
- Illustration des poneys
- Cartes jeu de paires
- Des albums, documentaires sur le thème des poneys, chevaux...

GS

En production :

1. Echanger des formules de politesse
2. Formuler une demande : phrase complexe (prop. relative)

Ex : *"S'il vous plait, je voudrais acheté un poney bleu qui a une crinière et une queue jaune."*

Par la suite les poneys sont brossés (crinière/queue) puis au pré, ils broutent, trottent, galopent dans leur pré

Activités de réactivation et de réinvestissement

- Retour en classe : raconter ce qu'on a fait (j'ai acheté le poney.....description, j'ai brossé sa crinière etc.)
- Le jeu avec la maîtresse ou un autre adulte : "Bonjour madame/merci madame (monsieur), aujourd'hui je voudrais (dessiner, jouer à....etc.) c'est possible ?"
- En différé : description des poneys affichés, reformulation (je préfère le poney jaune avec....), Identifier un poney d'après sa description, associer une figurine décrite à son illustration ou l'inverse.
- Découverte d'albums, de documentaires avec des poneys
- Coloriage de poneys d'après modèles : verbaliser ce qu'on va faire, ses choix de couleurs.....création de nouveaux poneys
- Réactivation de la structure syntaxique : formuler une demande dans le cadre de situations variées : la collation (choix du gobelet, d'un fruit,) le choix de jeux pour la récréation, etc.
- En groupe : Jeu de paires, jeu de familles (cartes poneys)

Qu'est ce que j'ai dans ma poche ?

Type de support	Titre ou Nom	Créé par Anne LUDWIG Animation soutien RAR Bourzwiller MULHOUSE 2
Accessoires : des objets du quotidien de l'enfant Cartes pour symboliser : couleurs/formes/matières/lieux/utilisations	Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ?	

Description de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> M cache un objet dans sa poche : Formulation de la question : <i>qu'est ce que j'ai dans ma poche ?</i> les E ont pour mission de deviner ce que M a dans sa poche. <i>"Vous pouvez me poser des questions. Mais je ne peux répondre que par oui ou non."</i> <p>Verbalisation d'indices (description de caractéristiques : couleur, forme, matière/consistance, localisation, utilisation...) par M pour faire deviner un objet dans un champ donné → <i>j'ai trouvé cet objet dans...il est ...il sert à ...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Tentatives de réponses individuelles → <i>c'est un(e), dans ta poche, il y a...</i> Etapas intermédiaires pour entrer dans une démarche de questionnement : formulation de questions par E pour élucider le mystère → <i>est-ce que l'objet mystère est (couleur, forme, consistance), est en (matière)/est dans (localisation)/sert à (utilisation)/a</i> – réponses du M par oui ou non (prolongement : comptabiliser le nombre de questions posées, trouver en posant le moins de questions possibles, se limiter à 5 questions...) : tableau/mémoire avec illustrations des objets trouvés associés aux nombres de questions qui ont été nécessaires. Reformulation de l'adulte qui recentre sur un champ d'investigation, encourage à poursuivre le questionnement → <i>vous savez déjà que... posez des questions sur</i> : introduction des cartes symboles
	Reformulation de l'adulte qui valorise l'essai réussi → bravo c'est... Ensemble que vous avez trouvé...

La démarche de mémorisation des mots			Préconisé en	Petite section	Moyenne section	Grande section
Encodage	Stockage	Restitution	En réception			
X	X	X	En production		X	X

Permet d'aborder le vocabulaire suivant	Formes : rond-boule-triangle-carré-long-fin-.... Couleurs Matières : papier-métal-verre-matière plastique-bois.... Au toucher : mou-dur- doux-lisse-rugueux-poilu...etc Lieux : école/classe maison/pièces Verbes d'action associés aux lieux : dessiner-écrire-coller-gommer-peindre....Manger-jouer-se peigner/brosser ... cf cartes symboles figure 1
Acquisition de structures syntaxiques	Questionnement Est-ce que c'est....? Est-ce qu'on le trouve....? Est-ce que ça sert à....





Un vértice que / de cada dos vértices

65

Fecha	Objeto	Cantidad de vértices
11/10		24
11/10		22
18/10		14
18/10		19
18/10		25
18/10		27


Un vértice que / de cada dos vértices

65

Fecha	Objeto	Cantidad de vértices
15/11		14
22/11		17
22/11		15
29/11		14
29/11		15



A partir d'un documentaire sur le loup

Type de support	Titre ou Nom	Editeur /Auteur
<p>Album</p>  <p>ou un documentaire avec photos, un récit illustré, un conte connu...</p>	Le loup	M.Liber, J.Millot
<p>Descriptif de l'activité</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Découverte des illustrations de l'album • M fait des propositions : <ul style="list-style-type: none"> - <i>Le loup chante le matin.</i> • Validation ou non par les E (accompagnement gestuel : avec le doigt) <ul style="list-style-type: none"> - <i>Non! non ! non ! non ! non ! et non ! C'est faux. Le loup hurle dans la nuit</i> (les E utilisent leur index pour appuyer leur réponse) - <i>Le loup dort dans son lit.</i> - <i>Non ! non ! non ! non ! non ! et non ! C'est faux. Le loup dort dans sa tanière</i> - <i>La louve lèche ses petits.</i> - <i>Oui c'est vrai !</i> (les E pointent leur index pour appuyer leur validation) - Validation à partir des illustrations de l'album. • Réinvestissement avec des phrases interrogatives et des phrases négatives <ul style="list-style-type: none"> - <i>Est-ce que le loup chante le matin ?</i> - <i>Non ! non ! non ! non ! non ! et non ! C'est faux. Le loup ne chante pas le matin, il hurle dans la nuit.</i> <p>Réactivation/réinvestissement : avec d'autres documentaires sur le loup (voc autour du loup) A partir d'un conte connu : le petit chaperon rouge.... (activité : vrai/faux) production de devinettes grâce à des ouvrages doc, aux connaissances acquises lors d'une visite au zoo....</p>	

La démarche de mémorisation des mots			Préconisé en	Petite section	Moyenne section	Grande section
Encodage	Stockage	Restitution	En réception		X	
X			En production		X	X

<p>Permet d'aborder le vocabulaire suivant</p>	<p>Thème : le loup Exemple de mots la tanière-la louve-les louveteaux- les crocs- hurler- rôder</p>
<p>Acquisition de structures syntaxiques</p>	<p>Structure syntaxique mise en évidence Le questionnement La phrase négative</p>

A partir d'un récit en randonnée

Type de support	Titre ou Nom	Editeur /Auteur
Récit en randonnée: adaptation (<i>annexe 1 le texte</i>) Sac de marionnettes à doigts : animaux (<i>annexe 2 les marottes</i>)	Le petit lapin blanc	D'après le texte de B. Fayol
Descriptif de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> M raconte l'histoire du petit lapin et prête sa voix au lapin. <p>E piochent une marionnette et entrent dans le dialogue → trouvent des arguments qui justifient qu'ils ne peuvent pas accueillir le lapin dans leur maison.</p>	

La démarche de mémorisation des mots			Préconisé en	Petite section	Moyenne section	Grande section
Encodage	Stockage	Restitution	En réception	X	X	
X	X		En production	X -Les noms des animaux " <i>Ce n'est pas possible !</i> " " <i>Alors, laisse-moi tranquille !</i> "	X	X

Permet d'aborder le vocabulaire suivant	<p>Nom des animaux Canard, renne, cochon , vache, chien, crabe, crocodile, éléphant, panthère, girafe, hippopotame, koala, lapin, ours panda, perroquet, pieuvre, poisson , requin, baleine , singe, tigre, tortue, souris, poney</p> <p>Nom des habitats Mare, forêt/bois, porcherie, étable, niche clapier/terrier, écurie, mer, océan, rivière, savane, eucalyptus, grotte/tanière, bambou, arbre, trou</p> <p>Verbes (en fonction des arguments)</p>
Acquisition de structures syntaxiques	<p>lien cause/ conséquence</p> <ul style="list-style-type: none"> forme négative <p>M : Vraiment, vraiment, il n'y a personne qui veuille me prendre dans sa maison ?! → passe un animal M : Est-ce que tu peux me prendre dans ta maison ? E : Ce n'est pas possible ! M : Pourquoi ? E : Parce que... E : Alors laisse-moi tranquille</p>

Annexe 1 : HISTOIRE DU PETIT LAPIN BLANC :

C'est l'histoire d'un petit lapin blanc qui décide de quitter son clapier parce que ses petits frères n'arrêtent pas de l'embêter. Ils lui tirent ses petites oreilles, lui chatouillent son petits cou, tapent son petit dos et pincent sa petite queue.

Malheureusement, il se perd dans la forêt et la nuit tombe. Au loin il entend les loups qui hurlent. Hououououou !

Alors il part à la recherche d'une autre maison et va demander à d'autres animaux de l'héberger.

Passé une grenouille :

- Bonjour madame la grenouille !
- Bonjour petit lapin !
- Est-ce que je peux habiter dans votre maison ?
- Mais ce n'est pas possible...j'habite dans l'eau, tu vas être tout mouillé, tu vas tomber malade....alors, laisse-moi tranquille !!!
- Bouhhhh !!! Vraiment, vraiment, il n'y a personne qui veuille me prendre dans sa maison ???

Passé un singe, un éléphant, une souris etc.

Heureusement à la fin un petit caneton lui répond : "moi, moi, je veux bien te prendre dans ma maison". Il passe la nuit ensemble bien au chaud dans le nid et au matin après un bon petit déjeuner composé de café au lait, de tartines avec du beurre et de la confiture, les deux amis retrouvent ensemble le chemin de la maison du lapin.

Le papa et la maman étaient très inquiets. Ils demandent au petit lapin blanc pourquoi il est parti.

- Mes petits frères n'arrêtent pas de m'embêter.

Alors les parents vont voir les frères et les grondent :

- A partir d'aujourd'hui, il est interdit de tirer les oreilles, chatouiller le cou etc.

Depuis ce jour le petit lapin blanc vit bien tranquillement dans son clapier avec sa maman, son papa, ses petits frères et...son nouvel ami, le petit caneton!


(adaptation du récit de Fayol)

Annexe 2 : quelques personnages.

Marionnettes à doigts (ou possibilité de fabriquer les marottes)




A partir d'Oudordodo

Type de support	Titre ou Nom	Editeur /Auteur
Jeu de cartes 	OUDORDODO	DJECO Eveil et Jeux
Descriptif/règle du jeu	Environ 4 joueurs durée : 5 min par joueur. <u>But du jeu</u> : trouver Dodo Toutes les cartes sont posées sur la table. Un enfant ferme les yeux tandis que les autres collaborent pour cacher Dodo (une image d'ours) sous une des cartes disposées. L'enfant ouvre les yeux et pose des questions aux autres enfants pour trouver où Dodo se cache.	

La démarche de mémorisation des mots			Préconisé en	Petite section	Moyenne section	Grande section
Encodage	Stockage	Restitution	En réception	X	X	X
		X	En production	X	X	X

Permet d'aborder le vocabulaire suivant	Les animaux, les couleurs, les caractéristiques des animaux (moustache...), la maison (cheminée, porte...). Compétence transversale : les réponses conduisent à une action logique (éliminer les cartes lorsque la réponse est négative ou positive) Remarque : pour les PS, le nombre de cartes peut être diminué.
Acquisition de structures syntaxiques	Structure syntaxique mise en évidence : phrase interrogative Exemple : Dodo dort-il chez un animal à moustache ?

A partir d'un conte lu

Type de support	Titre ou Nom	Editeur /Auteur
Contes et accessoires		Élaboré par Emmanuelle Margotton
Descriptif/règle du jeu	<p>En demi-classe :</p> <p>A l'aide de marottes ou d'accessoires (costumes, objets...) : mise en scène d'un conte avec répétitions des phrases clefs de l'histoire.</p> <p>Après la lecture du conte, on le jouera plusieurs fois afin que chaque enfant ait l'occasion de jouer différents personnages et qu'il ait le temps de s'approprier le nouveau vocabulaire et les structures syntaxiques.</p>	

La démarche de mémorisation des mots			Préconisé en	Petite section	Moyenne section	Grande section
Encodage	Stockage	Restitution	En réception	×	×	×
	×	×	En production		×	×

Permet d'aborder le vocabulaire suivant	<p>Thème : le conte</p> <p><i>Exemple de mots</i> : le loup, la grand-mère, le chasseur, le chaperon, le bois (la forêt), le chemin, la galette, le fil, l'aiguille, manger, dévorer, recoudre.</p> <p>Veiller à noter ce vocabulaire sur un panneau (dans la classe) ou dans le cahier de littérature de l'enfant.</p>
Acquisition de structures syntaxiques	<p>Structures syntaxiques mises en évidence :</p> <p><i>Des phrases du type questions / réponses</i></p> <p>« Bonjour, petit chaperon rouge, où vas-tu ? »</p> <p>« Je vais chez ma grand-mère qui est malade. »</p> <p>« Toc, toc, toc, qui est là ? »</p> <p>« C'est le petit chaperon rouge qui t'apporte une galette et un petit pot de beurre »</p> <p>Les enfants doivent répéter fidèlement le texte ou en fournir une version dont le sens est identique (mais attention aux constructions de phrases approximatives qui sont à corriger)</p> <p>Exemple : Grand-mère comme tu as de grands yeux, C'est pour mieux te voir, mon enfant. Grand-mère comme tu as de grandes oreilles, C'est pour mieux t'entendre, mon enfant. Grand-mère comme tu as de grandes dents, C'est pour mieux te manger !!</p> <p>On pourra décliner ses phrases à volonté avec d'autres mots (parties du corps) afin d'enrichir le lexique et reproduire la même structure syntaxique.</p>