

Langage vocabulaire



Guide pédagogique



Tri

Matériel

Cartes images (p.48)

Objectif de l'activité

Élaborer des critères de tri et découvrir les familles d'objets.

Ce que l'élève doit faire

Il commence par trier des cartes, seul ou avec ses camarades selon les critères de tri qu'il choisit. Puis il trie en fonction de critères bien définis pour former des familles d'objets et justifie son tri.

En quoi c'est difficile

Certains élèves connaissent très peu d'objets parmi ceux qui sont proposés et sont en difficulté pour les nommer ou les trier.

Ce que l'enseignant doit faire

Avant l'activité, il présente les cartes et nomme les images en articulant puis fait répéter les mots. Au cours de l'activité, dans un premier temps, il laisse faire les élèves et leur demande de verbaliser leurs critères de tris. Il doit ensuite garder et verbaliser les critères afin de faciliter les activités de catégorisation. Il reformule les mots et les noms des familles en articulant pour que les élèves entendent bien et utilisent directement le vocabulaire approprié.

Pour celui qui n'y arrive pas

Il encourage ses réponses et décompose la tâche pour l'aider à appliquer la procédure de tri. Il le questionne étape par étape pour lui permettre de mettre en évidence les propriétés de l'objet et celles de la famille à laquelle il appartient.

Pour ceux qui réussissent très facilement

Il leur propose de trier collectivement les cartes.

Familles

Matériel

Cartes familles (p.46)

Cartes images (p.48)

Objectif de l'activité

Construire des familles d'objets en respectant des critères précis.

Ce que l'élève doit faire

Dans un premier temps, il réinvestit le vocabulaire utilisé dans les tris : il choisit une carte, la nomme et dit le nom de la famille à laquelle elle appartient. Dans un second temps, il écoute une série de mots et dit à quelle famille elle appartient. Enfin, lorsqu'il a bien manipulé les familles, il écoute une série de mots, repère la famille à laquelle ils appartiennent, cherche l'intrus et justifie sa proposition.

En quoi c'est difficile

Les élèves doivent comprendre le principe des familles et de leur nom générique, or certains noms génériques sont aussi utilisés pour désigner un élément de la famille (ex. : le bonnet et le chapeau de paille font partie de la famille des chapeaux). Enfin, le repérage d'intrus nécessite plusieurs opérations successives : mémoriser les mots, déduire la famille et vérifier si chaque objet lui appartient.

Ce que l'enseignant doit faire

Il utilise un vocabulaire très précis, ne change jamais d'appellation pour un même objet et propose une phrase type pour la réponse. Il reformule systématiquement en articulant, le nom des objets et les phrases réponses, avec une prononciation et une syntaxe correcte.

Pour celui qui n'y arrive pas

Il lui propose des images support (cartes familles ou cartes images). Il le questionne pas à pas pour l'aider à verbaliser une règle de tri, à justifier une proposition ou pour appliquer une procédure de recherche d'intrus.

Pour ceux qui réussissent très facilement

Il ajoute des mots n'ayant pas été préalablement utilisés dans les jeux de tris.

Jeu de l'oie

Matériel

Plateau (p.50)

Dé

Pions

Objectif de l'activité

Mobiliser le lexique appris dans le cadre des jeux de Tri et de Familles.

Ce que l'élève doit faire

Il lance le dé, avance le pion de son équipe et dit le nom de la famille de l'objet sur lequel il pose son pion. Lorsqu'il sait bien jouer, il doit, en plus, donner le nom d'un autre objet appartenant à la même famille. Comme il joue en équipe, il doit être attentif au jeu pour aider ses camarades en cas de besoin.

En quoi c'est difficile

En moyenne section, les modalités de jeu (l'utilisation du dé, le comptage sur un plateau) nécessitent beaucoup d'attention. L'élève doit rapidement se recentrer sur la tâche : observer l'objet, le nommer et nommer sa famille. Cela demande attention et flexibilité.

Ce que l'enseignant doit faire

Il anime la séance de façon dynamique pour maintenir la motivation des élèves. Il fait jouer les élèves à tour de rôle. Il encourage la coopération en demandant la validation à l'équipe. Lorsqu'un élève se trompe ou ne trouve pas un nom, il sollicite le reste de l'équipe pour lui faire des propositions puis lui redonne la parole. Il veille ainsi à ce que chaque enfant participe activement.

Pour celui qui n'y arrive pas

Il accompagne sa réflexion pas à pas, en lui posant des questions intermédiaires pour lui permettre de réussir la tâche.

Pour ceux qui réussissent très facilement

Il réduit le nombre d'élèves par équipe ou les fait jouer individuellement.

Mime

Objectif de l'activité

Comprendre et utiliser des verbes précis.

Ce que l'élève doit faire

Dans les premières séances, il écoute les verbes que dit l'enseignant et les mime puis nomme les actions que mime l'enseignant. Dans les séances suivantes, il mime une petite consigne en utilisant du vocabulaire de position. Dans les dernières séances, il observe une carte, en déduit une action et la mime devant ses camarades pour qu'ils la reconnaissent et la nomment.

En quoi c'est difficile

Les élèves utilisent très souvent les mêmes verbes (faire, mettre...) et connaissent peu de verbes précis.

Ce que l'enseignant doit faire

Il explique aux élèves qu'ils vont travailler sur des mots qui disent ce que l'on fait. Puis il dit les verbes, les uns après les autres et observe les réponses. Lorsqu'il y a erreur ou plusieurs réponses, il mime lui-même et explique le verbe en donnant un exemple. Selon les cas, il nomme les actions erronées. Quel que soit l'exercice, il dit plusieurs fois le verbe en l'associant au geste.

Pour celui qui n'y arrive pas

Il propose un corpus de verbes moins important au cours d'une même séance mais les propose plusieurs fois au cours de la séance. Il mime, fait mimer et répète plusieurs fois le verbe en articulant.

Pour ceux qui réussissent très facilement

Il peut augmenter le corpus de verbes.

Construction

Matériel

Cartes de scènes (p.52)

Formes géométriques prises dans le matériel de la classe.

Objectif de l'activité

Comprendre et utiliser un vocabulaire de position précis.

Ce que l'élève doit faire

Dans un premier temps, il observe une carte sur laquelle sont dessinées plusieurs formes géométriques et la reproduit à l'aide de matériel adapté puis il valide son travail en verbalisant la position de chaque forme à l'aide de l'enseignant. Dans un second temps, il organise ses formes sous la dictée de l'enseignant puis, dans les dernières séances, c'est à son tour de dicter à partir d'une carte, en utilisant du vocabulaire de position.

En quoi c'est difficile

L'exercice demande de l'attention et de la concentration, la consigne doit être exactement suivie. Lorsque c'est au tour de l'élève de dicter, il doit en outre maîtriser le vocabulaire de position.

Ce que l'enseignant doit faire

Il veille à verbaliser les positions de façon simple et rigoureuse, étape par étape en suivant les items du guide

ACTIVITÉS

pour que les élèves placent correctement les formes les unes par rapport aux autres, quelle que soit l'orientation spatiale de la construction. La description des positions doit être modélisante. Il accompagne chaque élève dans sa tâche et prend la peine de le guider individuellement pour qu'il réussisse l'activité. Il valide les constructions, en positionnant correctement la carte à côté et en la tournant si nécessaire.

Pour celui qui n'y arrive pas

Il commence par lui faire prendre les formes dont il a besoin. Il lui donne la consigne pas à pas et attend que l'élève l'ait réussie pour passer à la suite. Si l'élève se trompe, il lui demande de verbaliser la façon dont il a positionné sa forme et lui propose à nouveau la consigne. Lorsqu'il s'agit de dicter, il l'accompagne en le questionnant pour lui permettre de dicter étape par étape.

Pour ceux qui réussissent très facilement

Il donne la consigne sans faire de pause et n'intervient pas lorsque les élèves dictent. Il favorise alors les échanges entre les élèves pour que chacun réussisse à placer ses formes correctement.

Jeu des paires

Matériel

Cartes images (p.48)

Objectif de l'activité

Construire des relations entre des objets et les verbaliser.

Ce que l'élève doit faire

Il observe des cartes et doit les associer deux par deux en justifiant son choix. Lorsqu'il connaît bien ces cartes et les relations à établir, il joue au Memory, reconstitue les paires et verbalise les relations entre les cartes choisies.

En quoi c'est difficile

Pour la première fois, l'élève n'apparie pas les cartes selon un critère de famille mais en établissant une relation logique entre les deux objets.

Ce que l'enseignant doit faire

Il permet aux élèves de choisir les deux cartes qui vont bien ensemble et les questionne pour leur faire verbaliser la relation. Il reformule systématiquement la proposition en utilisant une syntaxe simple et répétitive que les élèves peuvent s'approprier. Il enrichit les propos de l'élève en reformulant avec des mots plus précis que ceux spontanément proposés.

Pour celui qui n'y arrive pas

Il propose une carte et demande à l'élève de trouver celle qui va bien avec. Il questionne l'élève pas à pas pour lui faire dire la relation. Il reformule puis questionne l'élève à nouveau.

Pour ceux qui réussissent très facilement

Lorsqu'ils ont expliqué la relation entre les deux objets, il leur demande de produire une phrase en utilisant les deux mots.

Production

Matériel

Cartes images (p.48)

Objectif de l'activité

Produire une phrase simple à partir d'une contrainte.

Ce que l'élève doit faire

Il choisit deux images, les nomme puis produit une phrase en utilisant les deux mots.

En quoi c'est difficile

L'élève doit faire preuve d'inventivité et respecter une consigne contraignante (utiliser les deux mots). Il doit en particulier mobiliser ses connaissances lexicales pour choisir un verbe adapté.

Ce que l'enseignant doit faire

Dans un premier temps, il fait nommer les deux objets puis laisse le temps à l'élève d'élaborer sa phrase. Il l'accompagne en le questionnant, encourage tous les essais et reformule systématiquement la proposition dans une syntaxe corrigée. Lorsque l'élève utilise un verbe peu précis, il reformule en enrichissant le propos avec le verbe approprié. Il veille à ce que chaque élève produise une phrase courte et simple qu'il puisse reformuler de façon modélisante. Il ne s'agit pas d'inventer une histoire à rallonge.

Pour celui qui n'y arrive pas

Il le questionne pas à pas pour lui permettre de produire la phrase. Dans un premier temps il lui permet de trouver une idée et donc un verbe à utiliser, puis il l'aide à la formuler. Il encourage sa réponse et la reformule correctement.

Pour ceux qui réussissent très facilement

Il propose à chaque élève de construire sa propre phrase à partir des deux mêmes cartes.

Jeu des doubles

Matériel

Cartes de scènes (p.52)

Objectif de l'activité

Comprendre et utiliser les connecteurs spatiaux.

Ce que l'élève doit faire

Dans un premier temps, il observe des cartes sur lesquelles une fille et un chien sont positionnés par rapport à une chaise. Il écoute l'enseignant décrire l'une d'entre elles et doit la retrouver. Dans un second temps, c'est à lui de décrire une carte pour que ses camarades la retrouvent. Enfin, en dernière séance, il réinvestit ses capacités à décrire et à utiliser le langage de position pour jouer.

En quoi c'est difficile

L'activité demande attention et concentration. De plus, l'élève doit comprendre et savoir utiliser les connecteurs spatiaux.

Ce que l'enseignant doit faire

Lors de la première séance, il décrit les cartes dans un langage clair et précis, en respectant scrupuleusement les items du guide afin de faire des propositions modélisantes. Lorsque les élèves dictent, il encourage les échanges pour leur permettre de verbaliser avec précision. La validation

ACTIVITÉS

se fait toujours dans un premier temps en revenant sur ce qui a été dit avant de comparer les cartes. Il fait alors verbaliser les positions de chaque objet et ne se contente jamais d'une simple comparaison visuelle.

Pour celui qui n'y arrive pas

Il supprime un certain nombre de cartes. Il verbalise étape par étape en faisant des pauses et en faisant, le cas échéant, éliminer certaines cartes. Il propose plusieurs fois la même séance avant de demander à l'élève de décrire lui-même. Il fait mimer les positions.

Pour ceux qui réussissent très facilement

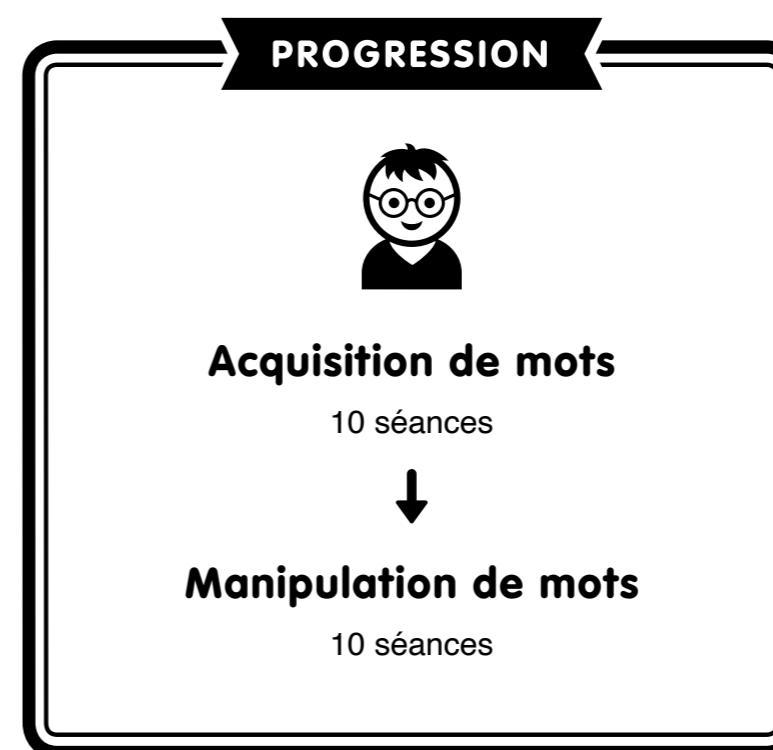
Il peut décrire la même carte plusieurs fois de façon différente, utiliser d'autres connecteurs en veillant à utiliser toujours des phrases simples et correctes.

Planification des séances

Cet entraînement, d'une durée de 10 semaines, propose des séances progressives organisées en deux unités pour travailler l'acquisition du langage à travers des activités ludiques simples et répétitives. Les élèves acquièrent du lexique, mots et verbes du registre familier, puis réinvestissent ces acquisitions dans des situations de production.

Il est possible de proposer cet entraînement dès le mois de septembre à l'ensemble des élèves. Les séances sont progressives et permettent d'installer rapidement des habitudes de travail. Tout au long des séances, l'observation fine des réponses des élèves permet de décider s'il faut poursuivre l'apprentissage ou marquer une pause en reprenant quelque temps les mêmes activités.

Pour que l'entraînement soit efficace, les séances doivent être proposées en respectant la progression, chaque groupe de séance prenant appui sur des compétences développées précédemment.



Acquisition de mots

Compétences

- Dénommer des objets
- Construire et dénommer des familles d'objets
- Comprendre et utiliser des verbes précis
- Comprendre des connecteurs spatiaux

Activités

- Tri (p.30)
- Familles (p.32)
- Jeu de l'oie (p.34)
- Mime (p.36)
- Construction (p.38)

PROGRESSION



Acquisition de noms

Séances 1 à 5



Acquisition de verbes

Séances 6 à 7



Compréhension des connecteurs

Séances 8 à 10

Manipulation de mots

Compétences

- Réinvestir le lexique acquis
- Produire des phrases
- Établir des relations entre les objets
- Décrire des scènes en utilisant les connecteurs spatiaux

Activités

- Jeu des paires (p.40)
- Familles (p.32)
- Mime (p.36)
- Production (p.42)
- Jeu des doubles (p.44)

PROGRESSION



Mise en relation d'objets

Séances 11 à 15



Manipulation de verbes

Séances 16 à 17



Emploi de connecteurs

Séances 18 à 20