

Jeux et langage à l'école maternelle :

Jeux de catégorisation

Les jeux proposés doivent être le plus possible en lien avec les activités de la classe.

Comparer, trier, ranger, classer sont des procédures qui constituent des outils pour organiser la pensée. Ces outils permettent d'accéder à l'abstraction.

Conférences Agnes Florin :

http://educ73.ac-grenoble.fr/nectar/nectar_enseignant/docs_pedas/bcu95_florin/bcu95_florin.pdf

http://www.ac-creteil.fr/langages/contenu/prat_peda/dossiers/doc_pdf/eval_nat/part_creteil/conf_A_Florin.pdf

Conférence de Sylvie Cèbe :

<http://www.ac-amiens.fr/pedagogie/craeemd/langage/cr/confsylceeb.htm>

<i>Section des petits</i>	<i>Section des moyens</i>	<i>Section des grands</i>
Situations		
Proposer des situations variées qui permettent d'apprendre qu'il y a beaucoup de réponses possibles (par exemple avec les images catégo, selon le critère choisi lors du tri, l'éléphant va avec l'écuyère (cirque), mais aussi avec le moustique (animaux), ou avec le livre de la jungle (littérature))	Proposer des situations qui les incitent à différer leurs actions afin de s'arrêter sur les propriétés des objets (taille, forme, couleurs, ..)	Trouver la règle du jeu, trouver un titre de jeu pour réfléchir sur les catégories Réfléchir sur les catégories
Objectifs		
Aider à la hiérarchisation du vocabulaire Aider à sa mémorisation Apprendre à observer, nommer, comparer Structurer l'apprentissage de l'observation et de la description Construire des catégories		
Compétences visées		
Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre Prendre l'initiative d'un échange et le conduire au delà de la première réponse Participer à un échange collectif en acceptant d'accepter autrui, en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange Comprendre les consignes ordinaires de la classe Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade	Comprendre les consignes ordinaires de la classe Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade	Représenter un objet
Matériel		
Objets réels, photos, imagiers, imagier Catego (Hatier) Les images sont choisies en fonction de l'âge des enfants, en fonction de leurs difficultés d'apprentissage.		
Organisation matérielle et humaine		
Individuelle : maître élève En petits groupes	Organisation en groupes	Organisation collective sur des temps brefs.

		Organisation en groupes
Exemples de jeux		
http://www.ac-nancy-metz.fr/casnav/petenfance/petenfance_lang_lexique.htm		
<p><u>Jeux de Kim</u> avec des objets réels</p> <p><u>Jeu de l'objet mystère</u> (dans un sac à toucher) travail sur les sens</p> <p><u>Jeu des associations</u> (réaliser des séries d'objets qui vont bien ensemble) : nommer les objets et identifier les critères qui permettent de les mettre ensemble</p> <p><u>Les intrus</u>: dans une série d'objets en rapport avec un thème, retrouver l'intrus, celui qui n'a pas sa place parmi les autres , justifier sa réponse.</p> <p><u>Jeu de l'objet mystère</u> : demander de trouver un objet en posant des questions (qui permettent de le décrire) à la maîtresse, puis à un enfant choisit lui-même l'objet.</p>	<p><u>Jeux de Kim</u> avec objets, photos, images</p> <p><u>Jeu de loto</u></p> <p><u>Jeu de devinette</u> : deviner la carte choisie en secret par un enfant, parmi les cartes représentant différents objets, animaux ...</p>	<p><u>Jeux de Kim</u> avec images</p> <p><u>Jeu de domino</u> : à partir de l'imagier « Catego », les élèves ont le même nombre d'images et doivent poser à tour de rôle, l'image qui va avec la carte posée précédemment en justifiant leur choix.</p> <p><u>Mistigri</u> à partir de 25 images de 6 catégories et un intrus : le mistigri, les 4 joueurs possèdent 6 cartes (le joueur qui a la main en possède 7). Les joueurs posent sur la table les paires qu'il peuvent constituer en justifiant leurs choix ; puis à tour de rôle, chaque joueur pioche une carte dans le jeu du voisin. Si la carte peut être associée à l'une qu'il a dans son jeu, il dépose les deux cartes. Le gagnant est celui qui a déposé toutes les cartes.</p>
Rôle du maître – modalités d'étayage		
<p>Désignation précise des objets, en situation, par le maître</p> <p>L'adulte joue avec l'élève</p> <p>Mise en place d'affichages dans la classe (imagiers)</p> <p>Décrire les procédures des élèves et peu à peu les conduire à les verbaliser</p>	<p>Désignation précise des objets, des images par l'adulte et l'élève (avec objets, photos, illustrations)</p> <p>L'élève décrit l'objet (jeu de devinettes)</p> <p>Aider les élèves à verbaliser les procédures employées</p>	<p>Désignation précise des objets par l'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • En situation • En évocation • A partir d'objets, de photos, d'images <p>Travail sur les différences et les similitudes</p>
Complexification lexicale et/ou syntaxique apportée par le maître		
<p>Fabrication d'imagiers en consultation libre et permanente dans la classe ou la BCD</p> <p>Constituer des séries d'objets (objets réels appartenant à l'univers de référence de l'enfant), puis de photos et d'images en fonction des entrées thématiques</p>	<p>Fabrication d'imagiers en consultation libre et permanente dans la classe ou la BCD</p> <p>Constituer des séries d'objets, de photos et d'images en fonction des entrées thématiques</p>	<p>Fabrication d'imagiers en consultation libre dans la classe ou la BCD</p> <p>Constituer des séries d'objets, de photos et d'images en fonction des entrées thématiques</p> <p>Reprise du lexique dans d'autres situations (activités et fabrications)</p> <p>Ecriture d'albums échos avec pour objectif spécifique la diversification lexicale (exemple diversifier les verbes d'action)</p>