

Cycle 1 – Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Dans le programme :

L'oral- Objectifs visés et éléments de progressivité

Oser entrer en communication

[...] **Après trois-quatre ans**, ils (les enfants) poursuivent ces essais et **progressent sur le plan syntaxique et lexical**. Ils produisent **des énoncés plus complets**, organisés entre eux avec cohérence, articulés à des prises de parole plus longues, et de plus en plus adaptés aux situations.

Autour de quatre ans [...] **Leurs progrès s'accompagnent d'un accroissement du vocabulaire** et d'une organisation de plus en plus complexe des phrases.

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

Dès leur plus jeune âge, les enfants sont intéressés par la langue ou les langues qu'ils entendent. Ils font spontanément et sans en avoir conscience des tentatives pour en reproduire les sons, les formes et les structures afin d'entrer en communication avec leur entourage. C'est à partir de trois-quatre ans qu'ils peuvent prendre du recul et avoir conscience des efforts à faire pour maîtriser une langue et accomplir ces efforts intentionnellement. On peut alors **centrer leur attention sur le vocabulaire**, sur la syntaxe et sur les unités sonores de la langue française dont la reconnaissance sera indispensable pour apprendre à maîtriser le fonctionnement de l'écriture du français.

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.

Dans les ressources « Évaluations »

Objectif : L'oral : échanger et réfléchir avec les autres

Ce qui est attendu en fin d'école maternelle : **S'exprimer et se faire comprendre dans un langage syntaxiquement correct et précis.**

L'enfant réussit ou commence à réussir	Contexte, circonstances, dispositifs, activités...
<ul style="list-style-type: none"> • s'appuyer beaucoup sur des verbes très fréquents (dire, faire, mettre, aller, prendre, avoir, être...) et des pronoms pour s'exprimer ex : il l'a pris ... vas-y met le ! ... ; • s'emparer du vocabulaire donné en classe et l'utiliser à bon escient dans les tâches langagières ; • corriger, reprendre son propos pour remplacer un mot par un autre plus précis, plus expert ex : renverser /verser ; • employer un vocabulaire de base (vie quotidienne à l'école) suffisamment développé pour être précis dans ses prises de parole et dans les activités ordinaires de la classe ; • réutiliser dans un autre contexte les mots appris dans un certain contexte, en classe ; ex : le verbe « se faufiler » appris dans l'histoire de la moufle est utilisé pour raconter l'histoire du renard voleur de poules ... ; • utiliser régulièrement des adjectifs et des adverbes pour spécifier son propos ; • utiliser des connecteurs logiques, temporels <p>ex : parce que, alors, tout à coup, ensuite, enfin, d'abord, après, pendant...</p>	<p>Conversation Compte-rendu Nouvelle Récit Commentaire Discussion, débat Consigne d'action Synthèse et bilan</p>

Objectif : L'oral : comprendre et apprendre

Ce qui est attendu en fin d'école maternelle : Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

L'enfant réussit ou commence à réussir	Contexte, circonstances, dispositifs, activités...
<ul style="list-style-type: none">expliquer comment il opère en situation de réalisation : en énonçant quelques mots clés -décrivant son action et/ou les manières ; [...]décrire en faisant la liste d'éléments constitutifs ; matériaux, matériels, propriétés, qualités... ;	Situations d'oral sous la forme de règles du jeu, bilan, compte-rendu, processus de fabrication, débat, projet de réalisation, hypothèses ... • Situations d'oral sous la forme de devinette, itinéraire, liste, comparaison, procédure, compte-rendu, consigne, projet de réalisation...
<p>➤ nommer :</p> <ul style="list-style-type: none">des objets, du matériel, des matériaux, des personnes, des rôles ;des actions, des gestes ;des propriétés, des qualités, des effets produits ;des relations spatiales, temporelles et logiques.	Parler pour reconnaître, nommer, désigner dans : <ul style="list-style-type: none">les activités physiques ;les activités numériques, les formes, les grandeurs ;les activités artistiques ;les activités d'exploration du monde. <p><i>Utilisation d'un lexique précis</i></p>
<ul style="list-style-type: none">Lister, énumérer les éléments caractéristiques de formes, d'objets... ;situer les uns par rapport aux autres les éléments composant une image, un objet ... pour donner à voir (construction d'une image mentale) ;situer dans l'espace personnes, objets et actions ;situer dans le temps les actions, les évolutions ;orienter un trajet dans l'espace	<p><i>Parler pour décrire, décomposer dans :</i></p> <ul style="list-style-type: none">les activités physiques ;les activités numériques, les formes, les grandeurs ;les activités artistiques ;les activités d'exploration du monde. <p><i>Utilisation de :</i></p> <ul style="list-style-type: none">adverbes : à droite...prépositions dans, sous...adjectifs, compléments du nom, propositions relatives
<ul style="list-style-type: none">rapprocher par les points communs (éléments ou caractéristiques) ;contraster par les points de différences (éléments ou caractéristiques) ;apprécier des écarts (plus/moins /le meilleur /le pire ...) ;classer, catégoriser en utilisant des termes génériques (fruits, légumes, véhicules ...) ;opposer des caractéristiques par l'utilisation de mots contraires.	Parler pour comparer, contraster, rapprocher dans : <ul style="list-style-type: none">les activités physiques ;les activités numériques, les formes, les grandeurs ;les activités artistiques ;les activités d'exploration du monde <p><i>Utilisation de :</i></p> <ul style="list-style-type: none">commeplus/moins/aussisuperlatifs : le meilleur ...contraires...

<ul style="list-style-type: none"> • justifier un choix, une décision, une action, un comportement ... ; • expliquer un déroulement ; • dire les manières de... ; • expliquer les causes, les conséquences, la condition ; • dire les procédures pour faire, pour jouer. 	<p>Parler pour expliquer dans :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les activités physiques ; • les activités numériques, les formes, les grandeurs ; • les activités artistiques ; • les activités d'exploration du monde. <p><i>Utilisation de :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>compléments circonstanciels de manière</i> • connecteurs (parce que/à cause de) conditions
<ul style="list-style-type: none"> • prévoir une installation, une organisation ; • prévoir une succession d'actions, d'activités ; • prévoir des résultats, des effets, des événements, des actions, des réactions ; • prévoir une procédure de réalisation 	<p>Parler pour anticiper, se projeter dans :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les activités physiques, artistiques ; • les activités numériques, les formes, les grandeurs ; • les activités d'exploration du monde. <p><i>Utilisation de :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>conditionnel/Futur simple, proche, antérieur</i> • adverbe peut-être
<p>A partir de sa propre expérience ou savoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> • évoquer une émotion, un fait, une sensation, une action à partir d'œuvres musicales ou visuelles, de danses, de jeu de mimes ... ; • justifier la reconnaissance d'une émotion/sensation dans un mouvement, une mélodie, une représentation ; • modifier légèrement une règle, une histoire, un rôle ... ; • imaginer les raisons de... 	<p>Parler pour interpréter dans :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les activités physiques ; • les activités numériques, les formes, les grandeurs ; • les activités artistiques ; • les activités d'exploration du monde. <p><i>Utilisation de :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • expression de l'incertitude (il me semble...) • lexique sensations • <i>jeux de rôles</i> • <i>comparaison : on dirait</i> • <i>comparatifs</i>

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique		
Parler pour	Langage mis en oeuvre	Vocabulaire et syntaxe mobilisés
<p>Nommer Désigner Décrire</p>	<p>Nommer le matériel utilisé (éléments des parcours, engins, petit matériel et objets, accessoires de danse...) et les actions relatives au transport et au rangement : réagir aux consignes (versant compréhension) puis formuler des consignes (versant production). Désigner les actions motrices, les postures et les gestes : • dire les manières de... « Je lance avec le bras plié. » ; « Je traverse la salle à cloche pied. » ; « Je passe sous le banc en rampant. »... • les causes de... « La poutre était trop haute alors j'ai pas pu sauter. » ; « J'ai raté le but parce que j'ai lancé le ballon trop fort. » ; • les conséquences de... « Je saute haut donc je gagne. » ; • le but de... « Je cours vite pour dépasser les autres et arriver le premier. » ; • la condition... « Si je mets la balle dans le panier, je marque un point ». Situer dans l'espace personnes, objets et actions : positions, positions relatives ; lieux précis, cibles, trajectoires et décrire des aménagements (l'organisation de la salle), une organisation collective (pour un relais, un jeu traditionnel, une ronde, etc.). Situer dans le temps les actions, les évolutions : expression de la durée, de la succession, de la répétition, de la simultanéité et du caractère cyclique.</p>	<p>Noms et verbes (soulever, tirer, pousser, empiler, accrocher, etc.). Groupes nominaux expansés par des adjectifs, des compléments de noms, des propositions relatives. Verbes, noms, adverbes, compléments circonstanciels de manière (avec, par, à, sans, avec l'aide de...). Utilisation du gérondif (en rampant, en enjambant, etc.). Noms de lieux et prépositions (dans, sous, sur, devant, derrière, entre, au-dessus de, autour de, vers, contre, etc.). Prépositions (avant, après, pendant, depuis, jusqu'à...) et adverbes (ensuite, puis, rapidement, longtemps...), locutions adverbiales (d'abord). Utilisation des déictiques : (maintenant, aujourd'hui, hier, ici...) qui ne prennent sens que référé à la situation d'énonciation.</p>
<p>Comparer</p>	<p>Comparer des manières de faire : « Tu plies les genoux comme Pierre, pour sauter le plus loin possible. » « Tu dois allonger plus le bras pour lancer la balle aussi haut que Léa... » Comparer des performances, des scores : mesures de longueur, de hauteur, de durée ; nombre de points.</p>	<p>Comparaison (comme, à la manière de...), comparatifs (plus, autant que, moins, aussi...) et superlatifs (le meilleur, le moins bon, le plus adroit, très rapide...). Adjectifs ordinaux (premier, troisième...). Noms d'unités de mesures.</p>
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique		
<p>Vocabulaire et syntaxe dans des situations qui sollicitent la capacité à évoquer des réalités moins immédiates :</p> <ul style="list-style-type: none"> • rappeler ce qui a été fait (pour faire un bilan, poursuivre le travail engagé ou en conserver une trace dans le cahier de vie de la classe...); • envisager ensemble ce que l'on va faire (quand, comment, pourquoi, avec qui et avec quoi) ; • justifier ou interpréter une situation, une production. 		
Parler pour	Langage mis en oeuvre	Vocabulaire et syntaxe mobilisés
<p>Raconter Relater</p>	<p>Raconter une séance, un jeu ou un moment particulier en appui d'une maquette, de photos, d'une vidéo, d'un dessin ou d'un plan. Mettre en mémoire expériences et performances :</p>	<p>Passage d'une énonciation de discours (je/tu, on/nous, ici et maintenant) à une énonciation de récit (il (s)/ elle(s) là, alors).</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • constituer un carnet de bord des séances de piscine (à la patinoire, etc.) ; • constituer le livret individuel des « premières fois », « des records » (la première fois que Marion a marché sur la poutre, que les moyens ont grimpé jusqu'en haut de l'espalier, que le groupe de la maîtresse a mis la tête sous l'eau pour trouver quels objets sont cachés et qu'ils les ont remontés à la surface...). <p>L'appui sur des traces (matériel ou productions), des maquettes, des photos, des dessins, plans ou schémas allégera la mémoire et permettra de concentrer les efforts sur la production linguistique.</p>	
Anticiper Projeter	<p>Prévoir l'organisation de la salle de jeu, d'un atelier, d'un dispositif de relais, d'un parcours (dans la salle de jeu, à la piscine).</p> <p>Élaborer un projet : prévoir les activités, les organiser chronologiquement, décider qui fera quoi.</p>	<p>Utilisation du futur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • du futur proche : « On va faire un tunnel et passer dessous. » ; • du futur simple ou du futur antérieur : « Quand on aura fini le parcours, on reviendra au point de départ. ».
Expliquer Justifier	<p>Expliquer les règles d'une activité ou d'un jeu.</p> <p>Justifier les décisions de « l'arbitre », des comportements, des réactions émotives « J'ai eu peur sur le pont alors j'ai crié... » ou affectives (déception de perdre, joie de gagner).</p>	<p>Désignations précises des objets et des actions.</p> <p>Expression des relations logiques et spatiotemporelles.</p> <p>Formulation des conditions : « Si tu arrives le dernier, tu perds ta place et c'est toi le loup. »</p> <p>Utilisation non ambiguë des procédés de reprise, en particulier l'utilisation des pronoms.</p>
Interpréter	<p>Mettre en mots comme spectateurs ce que d'autres expriment corporellement dans des jeux de mime, d'expression corporelle, d'ombres chinoises, ce que l'on en comprend, ce à quoi cela nous fait penser.</p> <p>Évoquer un ressenti en recherchant des comparaisons (« J'ai dansé comme une princesse. »).</p>	<p>Utilisation des adjectifs qualificatifs.</p> <p>Comparaison (on dirait, ça ressemble, ça fait penser à, c'est comme, à la manière de...).</p> <p>Utilisation des comparatifs (plus, autant que, moins, aussi...) et des superlatifs (le meilleur, le moins bon, le plus adroit, très rapide...).</p>

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques		
Parler pour	Langage mis en œuvre	Vocabulaire et syntaxe mobilisés
Nommer/ Désigner	Nommer le matériel et les matériaux, leurs caractéristiques. Nommer les actions et leurs résultats. Nommer les effets produits.	Noms et verbes du matériel utilisé : feutres, peinture, crayons, plumes, bois, tracer, gratter, caresser, remplir...
Décrire	Décrire une image, une sculpture, un édifice (composants, positions relatives, etc.) Décrire des procédures pour réaliser tel effet (sonore ou visuel)	Description des traces et des formes obtenues par dessins à main levée, par dessin de réserve frottage, empreintes, photocopie, monotypes, logiciel de dessin, palette graphique, peinture, pastel, encre, feutres, crayons de couleur, fusain.
Comparer	Comparer des productions sous divers aspects : couleur, technique, thème, etc. Qualifier des nuances de couleurs et des valeurs. Caractériser des voix, des sons, des tempos, des volumes.	Comparaisons des productions avec des adjectifs : clair/foncé, lumineux/sombre, lent/rapide, fort/doux, grave/aigu.
Donner des ordres, des consignes, des conseils	Pouvoir redire les consignes de l'enseignant ou de l'intervenant extérieur. Aider les autres dans l'emploi d'un outil, d'une matière, d'un médium.	Approche du dessin et des arts plastiques dans des situations variées.
Interpréter	Dire ce qu'évoquent des productions de la classe, des reproductions d'œuvres d'art, des musiques. Trier parmi des reproductions d'œuvres celles qui évoquent tel sentiment, tel événement.	Évocation des faits, des sensations en relation avec l'expérience : caresser la feuille, gratter la peinture, malaxer la terre. Présentation de son dessin, de réalisation, d'un objet ou d'une image de son album et du musée de classe : j'ai peint, j'ai sculpté, j'ai chanté, j'ai joué... Expression de ses propres sensations devant une image, une œuvre et écoute de celle des œuvres : « Cette statue m'écrase, ce tableau me fait rire, ce portrait me fait peur, cette musique m'apaise... »
Dessiner Représenter	Dessiner et construire des masques. Dessiner et ou peindre...	<ul style="list-style-type: none"> • pour jouer une histoire entendue. • à la manière de.
Raconter Relater	Relater, raconter les différentes étapes de...	Élaboration des différentes étapes du projet de la création. Travail sur les temps des verbes, les adjectifs pour enrichir, les adverbes, les connecteurs de temps.
Anticiper	Élaborer un projet.	Prévision du matériel et des matériaux, établissement de listes. Anticipation sur le produit fini.

Explorer le monde		
Parler pour	Langage mis en oeuvre	Vocabulaire et syntaxe mobilisés
Nommer/ Désigner	Désigner le matériel utilisé ; donner des caractéristiques . Dire les actions (verbes et noms ; adverbes), nommer les gestes en mobilisant le vocabulaire précis lié aux notions étudiées relatives au domaine sensoriel, à la matière, au monde vivant, au monde des objets, à l'espace, au temps, aux formes et grandeurs, aux quantités et aux nombres.	Noms et verbes concernant la matière, les sens, les objets techniques usuels, leurs usages et leurs fonctionnements, leur caractère dangereux, (lampe, lampadaire, applique, lustre, ampoule...), les verbes (éclairer, éclaircir, illuminer...). Prépositions : (<i>avant/après</i> : « après que la glace chauffe, elle devient de l'eau » ; <i>ensuite, après ; puis...</i>). Noms de lieux et prépositions (<i>dans, sous, avec, autour...</i>).
Décrire	Décrire des procédures : montage et démontage d'objets, réalisation de puzzles... Décrire des « scénarii ». Décrire une expérience. Décrire les opérations. Décrire les formes. Décrire l'orientation.	Utilisation : • du gérondif : <i>en croissant, en arrosant, en alimentant, en coupant, en épluchant, en tournant, en vissant, etc.</i> • des verbes (<i>ex : se laver les mains, se brosser les dents</i>). • des verbes pour décrire les expériences (<i>ex : faire fondre les glaçons le plus rapidement possible</i>). • des adverbes : <i>à droite, à gauche, en haut, en bas...</i> Dégagement des concepts , comme celui de « râpe » en comparant des objets culinaires et techniques.
Comparer	Comparer des quantités (situations de recettes, de fabrication), des tailles, etc. Établir des classements, des catégorisations, des sériations (définition de critères en amont ou en aval).	Comparaison entre des propriétés simples : <i>lourd/léger ; petit/grand ; simple/compliqué, haut/bas...</i> Rangement : <i>de plus en plus, de moins en moins...</i> Utilisation des adjectifs ordinaux et des noms d'unités de mesure.
Donner des ordres, des consignes, des conseils	Donner des conseils de fabrication. Élaborer une fiche technique. Rédiger une recette.	Utilisation des verbes (<i>entourer, couper, souligner, dessiner, casser, verser, mesurer, tourner, transvaser, lire, appliquer, prendre...</i>). Précision des gestes sur la fiche technique.
Expliquer Justifier	Justifier des précautions d'hygiène et de sécurité, des habitudes alimentaires. Expliquer certains comportements relatifs au respect de l'environnement, à la protection de la nature. Justifier l'usage d'un étalon pour mesurer en situation fonctionnelle (technologie, bricolage...).	Utilisation des verbes : communiquer un savoir faire, rappeler, partager la tâche, répartir, sélectionner, élaborer. Réflexion, partage dans l'élaboration. Utilisation des connecteurs : parce que, à cause de... Utilisation d'énonciations telles que « J'arrose ma plante pour... ; Je tourne le pas de vis pour serrer le boulon... Je mange pour vivre... ; Le bébé ne se penche pas par la fenêtre parce qu'il va tomber. »
Interpréter	Faire des hypothèses sur la raison de faits observés, sur le déroulement de certains phénomènes.	Utilisation des expressions qui évoquent l'incertitude : <i>peut-être, il me semble, je crois.</i>

Explorer le monde (suite)

<p>Dessiner Représenter</p>	<p>Choisir des dessins, des signes et les organiser pour représenter des observations successives. Élaborer des schémas de montage, d'outils techniques.</p>	<p>Mise en mots sur des objets et des actions dessinées. Utilisation du vocabulaire exact : <i>j'aspire, je souffle, il se déplace...</i> (pour de l'encre soufflée). Justification des choix : <i>parce que...</i></p>
<p>Raconter Relater</p>	<p>Relater une expérience (jardinage, élevage...) en mettant en évidence les liens de cause à effet. Verbaliser les étapes d'une fabrication : en technologie, en cuisine. Faire des croquis dans le carnet d'expérience.</p>	<p>Concevoir avant de réaliser. Raconter étape par étape. Utiliser des connecteurs de temps. Utiliser les temps du passé. Légender les croquis.</p>
<p>Anticiper</p>	<p>Préparer des sorties et des visites (plan du déplacement, questions à poser – s'initier au vouvoiement –, informations à recueillir, précautions à prendre pour la sécurité, etc.). Prévoir des procédures d'actions, des résultats dans des expériences technologiques ou scientifiques.</p>	<p>Utilisation des verbes de direction et de latéralisation. Utilisation des formules de politesse.</p>

Vocabulaire et syntaxe mobilisés dans les jeux		
Parler pour	Langage mis en œuvre	Vocabulaire et syntaxe mobilisés
Nommer/ Désigner	Nommer/désigner les divers éléments d'un jeu. Nommer/désigner les différentes actions (utiliser les verbes). Nommer/désigner les joueurs, les rôles. Qualifier l'attitude d'un joueur.	Noms et verbes de jouets, de joueurs, d'éléments de jouets et de jeux. Noms et attitudes de joueurs. Adjectifs qualificatifs de joueurs en train de jouer.
Décrire	Décrire les rôles des joueurs : « Anne est la maman, Ahmed est le papa, Riwan est le petit garçon. » Décrire les différentes étapes du jeu. Décrire la stratégie employée.	Noms et rôles des joueurs : « Anne est la maman, Ahmed est le papa, Riwan est le petit garçon. » Description des différents moments d'une construction : « Je commence par... ; ensuite, je ... ».
Comparer	Comparer les différents éléments des jeux. Donner les caractéristiques de jeux différents et les comparer (ex : plusieurs jeux de construction). Comparer les stratégies de plusieurs joueurs.	Comparaison des stratégies de plusieurs joueurs (ex : dans une course de construction avec des légos) avec les comparatifs « plus », « moins », « autant ». Les caractéristiques des différents éléments des jeux : adjectifs, noms pour les longueurs, couleurs, images.
Donner des ordres, des consignes, des conseils	Redire les consignes des jeux. Inventer d'autres règles, d'autres consignes. Demander des éléments précis (ex : jeu de marchand). Redire les consignes des jeux. Inventer d'autres règles, d'autres consignes. Demander des éléments précis (ex : jeu de marchand). Conseiller les autres dans leurs stratégies. Préciser le rôle de chacun.	Instauration d'un dialogue (ex dans un jeu de marchand.) Reformulation des consignes.
Expliquer Justifier	Expliquer le fonctionnement de toutes les pièces d'un jeu. Distribuer et expliquer le rôle de chacun. Expliquer et justifier le choix d'une stratégie. Expliquer le déroulement du jeu (ex : le passage ordonné d'un joueur à l'autre dans un jeu de l'oie, le droit à rejouer, l'obligation de passer son tour...).	Exemple : le passage ordonné d'un joueur à l'autre dans un jeu de l'oie, le droit à rejouer, l'obligation de passer son tour...
Interpréter	Interpréter les règles du jeu à son avantage ou pas. Savoir les exprimer autrement. Jouer sur un thème (jeu de rôle).	Jeux de rôles.
Dessiner Représenter	Dessiner d'autres situations pour un jeu de société dans la logique de ce qui existe ; transposer la structure dans un autre univers (ex : jeu de l'oie). Représenter un réseau de routes avec panneaux, obstacles, pour le coin garage.	Adjectifs descriptifs. Noms communs appartenant à la famille des jeux ou bien de l'orientation. Verbes représentant les actions que l'on peut faire sur les réseaux de routes.

Vocabulaire et syntaxe mobilisés dans les jeux (suite)

<p>Raconter Relater</p>	<p>Raconter les différentes phases d'un jeu. Relater les différents épisodes d'une construction. Raconter comment est arrivé un « accident ».</p>	<p>Noms : lancement, fin, clôture, déroulement. Verbes : jouer, monter, regarder, assister... Adverbes : avant, après, auparavant... Conjonctions : après que, avant que...</p>
<p>Anticiper</p>	<p>Préparer le matériel et mettre en place le jeu. Anticiper l'action d'un joueur. Prévoir les réactions de certains enfants (jeu de kim, de mémoire, de loto...).</p>	<p>Adverbes : peut-être... Conditionnel : il faudrait...</p>

Ressources Eduscol Partie IV-4 La littérature de jeunesse à l'école-Les imagiers

Littérature/langage –Imagiers : outils d'apprentissage lexical

Historiquement, les imagiers **visent l'acquisition du langage par la reconnaissance d'images référentielles**. Ils présentent, de page en page, une succession de représentations iconographiques le plus souvent organisées selon une logique propre aux auteurs et pouvant être accompagnées d'équivalents linguistiques destinés à la dénomination. **Le modèle archétypal de l'imagier conduit à effectuer un travail d'identification du référent représenté qui sera nommé au cours de la médiation avec l'adulte.**

Tout comme pour les abécédaires ou les livres à compter, la création littéraire contemporaine a su s'emparer des imagiers pour en proposer des versions souvent très originales jouant avec ses codes, son organisation et cultivant une dimension artistique, esthétique et parfois poétique.

Lire un imagier, de nos jours, c'est :

- identifier les relations avec le réel ;
- mettre en mots le monde représenté ;
- construire les liens qui associent les images entre elles ;
- interroger la mise en images et les choix des modes de représentations.

Outils d'apprentissage lexical

À l'école maternelle, l'imagier est l'un des vecteurs de l'apprentissage lexical (consulter la partie II.1 - Le lien oral-écrit - Lexique et syntaxe).

L'entrée par l'image qu'il propose induit une lecture et **des échanges verbaux étayés par l'enseignant de manière à activer le vocabulaire concerné**. Elle passe par l'attention conjointe, les « pointers du doigt », le partage verbal sur un réel représenté, les échanges entre pairs... Ce jeu de langage particulier facilite la mise en mot, la construction du signe linguistique.

Ces médiations permettent aux enfants :

- **d'identifier et de reconnaître le monde (vocabulaire passif) ;**
- **de nommer le monde (désigner, étiqueter avec précision, vocabulaire actif) ;**
- **de se remémorer et de réactiver les mots connus ou en cours d'acquisition (les répétitions stabilisent et consolident la mémorisation) ;**

- **de les regrouper peu à peu avec d'autres mots dans des catégories ou des associations diverses** (les animaux, les fruits, le jaune, etc.).

Les réseaux peuvent se faire de plus en plus précis comme par exemple les animaux près des hommes.

Mettre les termes en relation est un travail cognitif important qui ancre la rétention en mémoire.

- **de décrire et évoquer leurs expériences** (en voyant une girafe, l'enfant racontera une sortie au zoo, sera sollicité pour le faire, écouter une anecdote liée à l'animal, un élément documentaire ou une histoire de girafe racontée par l'adulte, ...). **Les résonances affectives et personnelles** ainsi que tous les ajouts **d'informations ancreront encore davantage la compréhension du concept et la mémorisation du mot.**

Les enseignants doivent être attentifs à **insérer ces mots dans des phrases**, comme y invitent d'ailleurs certains imagiers qui les contextualisent : « Chargeons ce camion ».

Dans toutes les sections de l'école maternelle, les enfants doivent disposer de nombreux imagiers contenant des représentations et des organisations différentes afin qu'ils puissent comprendre qu'un mot recouvre de multiples réalités à première vue distinctes et qu'une même image peut être nommée de plusieurs manières (le même chat pourra être désigné comme animal, chat, félin, siamois... notamment dans les imagiers produits avec les enfants).

Cette conscience de la flexibilité des règles de catégorisation est un enjeu essentiel.

L'imagier est souvent le premier type d'ouvrage que rencontre le très jeune enfant. En dehors des premières relations sensorimotrices qu'il établit avec l'objet-livre, il doit apprendre à l'identifier comme un espace de représentation du monde. Grâce à la médiation de l'adulte, il apprend à associer ce qu'il voit à un mot mais il doit aussi comprendre que ce qui est « à plat » dans le livre correspond à un objet, un animal... existant « en vrai » en dehors du livre, que l'image est une représentation symbolique renvoyant au réel. En fonction de ses connaissances, l'enfant qui regarde une page se trouve devant trois possibilités :

- l'élément représenté ressemble à celui qu'il connaît dans la réalité, l'identification en est alors simplifiée ;
- il ne connaît pas l'élément présenté. L'imagier joue alors pleinement son rôle documentaire. Il reste cependant difficile pour de très jeunes enfants de comprendre que ce qui est représenté, évoqué, existe en dehors du livre dans la réalité ;
- il ne reconnaît pas l'élément présenté parce qu'il y a un écart entre ce qui est figuré et ce qu'il connaît (le chien dessiné est très différent du sien...). Il doit alors identifier des caractéristiques communes pour relier l'élément illustré et sa représentation de ce qui a été nommé (lu) par l'adulte.

L'attention conjointe, l'observation et le langage de l'enseignant (dénomination, explication, désignation des attributs et évocation d'autres exemples) permettent aux jeunes enfants de construire une première représentation livresque du monde. La parole de l'enseignant est une médiation indispensable. Elle permet de faire le lien entre une illustration pas toujours compréhensible et les mots prononcés par l'adulte. Elle conduit également à appréhender les dimensions réelles car les objets représentés sont rarement proportionnés à leur taille (la poule est aussi grosse que l'éléphant). Dans un second temps, l'enfant s'approprie ce lien par des relectures solitaires. Il apprend ainsi progressivement à considérer ce qui est montré comme une représentation générique (par exemple reconnaître une glace, quelle que soit sa forme et sa couleur...).

Production d'imagiers

Produire des imagiers à l'école maternelle est reconnu comme une pratique efficace pour permettre aux enfants de développer leur vocabulaire, de découvrir le monde environnant et d'entrer dans des premiers espaces de représentation. Ils permettent d'archiver nombre de connaissances abordées en classe et partent toujours du vécu de l'enfant en petite section pour traiter des expériences ou des univers plus éloignés en grande section.

Du point de vue de la catégorisation, une finalité est de savoir passer des catégories schématiques ou fonctionnelles aux catégories taxonomiques. Les premières rassemblent les éléments selon leur contexte, leur usage, leur fonction dans la vie quotidienne (ce qu'il faut rassembler pour faire à manger...), leur lieu de présence, leur contenu. Elles sont liées à l'expérience affective, individuelle, familiale, culturelle. Le but est d'éprouver la validité de leurs critères, de passer d'une subjectivité telle que « les animaux qui font peur » à des critères liés aux pratiques sociales, plus objectivés, se détachant de critères affectifs « animaux domestiques et de compagnie », « animaux sauvages » avant d'accéder, plus tard, à des critères d'identification proprement scientifiques, liés aux acquisitions concernant par exemple les régimes alimentaires ou les modes de reproduction.

De nombreuses entrées partant de l'univers du jeune enfant sont envisageables. Les imagiers peuvent être « édités » sous forme de livres ou sous un format numérique.

Le corpus doit être constitué de noms mais aussi de verbes et d'adjectifs. On trouve par exemple dans un imagier sur *L'eau* réalisé en grande section : *eau, glace, glaçon, cascade, rivière..., arroser, laver, couler, boire, rincer..., trouble, claire, polluée...*

