

Développer le vocabulaire en petite et moyenne sections

Principes généraux

L'acquisition du langage et en particulier du vocabulaire se fait d'abord en situation, et au sein de la famille, au cours d'interactions quotidiennes.

Ainsi, selon l'implication des familles, à l'entrée en petite section, les enfants possèdent un **niveau de langage d'une grande diversité** tant au niveau quantitatif (le nombre de mots) que qualitatif (le registre, la syntaxe, la précision...).

L'enseignant doit prendre en compte cette diversité et développer progressivement un répertoire commun pour faciliter la **communication** au sein de la classe et permettre à tous les élèves d'étendre leur **compréhension** du monde.

La compréhension du monde passe nécessairement par **la représentation mentale** des éléments qui ont été nommés ; il est donc indispensable de nourrir l'imaginaire des élèves en leur proposant différentes représentations des mots et/ou concepts qui font le langage. C'est par la manipulation d'images diverses et multiples que chaque élève construira sa propre représentation des mots qu'il entend et utilise.

C'est ainsi dans l'action (manipuler, observer, jouer...), et au sein de situations vécues avec un certain plaisir, que se fixeront les éléments de langage.

L'écoute n'est pas spontanée, elle est fugace et intermittente. Pour capter l'attention des élèves, et notamment des plus jeunes, **il faut que les enjeux liés à la situation soient explicites et perceptibles**. *Demander simplement aux enfants d'écouter n'est pas suffisant...*

Il est évident qu'il est plus facile de capter l'attention d'un enfant au sein d'un **petit groupe** car en collectif, si tous les enfants peuvent entendre, peu de choses sont enregistrées, ou même simplement comprises.

Ainsi, nos propositions s'organisent selon deux axes :

- une situation en petit groupe où l'écoute et la parole des élèves sont prioritaires
- une situation ludique où les enjeux cognitifs sont clairement définis par l'enseignant et explicités simplement aux élèves

Progression/programmation

Explorer le monde des mots

On utilisera de préférence des images-mots individuelles, explicites, aisément manipulables. Le mot correspondant sera écrit au dos de l'image.

La progression s'appuie essentiellement sur la fréquence des mots (des plus familiers en PS aux moins fréquents en MS) et sur le nombre de mots utilisés pendant la séance.

Nommer

1 Des noms différents pour des objets différents

- deux activités complémentaires : désigner l'image nommée par l'enseignant (ou par un élève) / nommer l'image désignée par l'enseignant (ou par un élève)

on proposera des images d'objets, de personnages, d'animaux... que les élèves identifieront à tour de rôle

en MS, on pourra demander aux élèves de séparer les images représentant « un animé » de celles représentant « un inanimé » ; la distinction « vivant » - « non-vivant » viendra plus tard.

2 Le même nom pour des représentations différentes d'un même objet

- retrouver le nom commun à diverses représentations

on proposera différentes représentations d'un même mot : maison, chat, arbre, etc. et on demandera aux élèves de rassembler ce « qui se nomme pareil » ; en MS, on pourra demander aux élèves d'identifier les points communs aux diverses représentations (ex avec maison : un toit, des murs, une porte, des fenêtres, etc...)

Enrichir

1 Développer le champ lexical et sémantique : l'éventail des mots

➤ à partir d'un mot choisi par l'enseignant, la question posée est :
à quels autres mots vous fait penser le mot... ?

Un exemple avec le mot « maison » :

- champ lexical : famille, toit, cuisine, repas, jardin, maman, dormir, habiter...

- champ sémantique : habitation, immeuble, appartement, foyer, niche, écurie, etc.

les mots collectés sont notés par l'enseignant

2 Développer une chaîne d'associations : le petit train des mots

➤ à partir d'un mot pilote, dire « trouvez un mot qui va bien avec... »

un exemple avec le mot « maison », chaque mot ajouté devient à son tour pilote

maison – abri – parapluie – orage – tonnerre – peur – cacher – chercher – jeu, etc...

les mots collectés sont notés par l'enseignant

Organiser le monde des mots

Classer

1 Opérer un classement libre

A partir d'un ensemble d'images-mots (précédemment utilisées) sélectionnées par l'enseignant, les élèves sont invités à classer les mots dans des boîtes différentes. Plusieurs modes de classement successifs seront acceptés.

On demandera ensuite aux élèves d'expliquer pourquoi telles et telles images-mots ont été rassemblées, et on comparera les « critères » utilisés.

2 Opérer un classement dirigé

A partir d'un ensemble d'images-mots (précédemment utilisées) sélectionnées par l'enseignant, les élèves sont invités à classer les mots dans des boîtes différentes, et selon des critères définis. La progression de la PS à la MS s'appuie sur la sélection des mots par l'enseignant et la nature des critères.

Par exemple, en PS, dans un ensemble d'images-mots déjà manipulées et nommées précédemment, on classera en trois boîtes : les animaux, les objets, les personnages. En MS, dans un ensemble d'animaux connus des élèves, on demandera d'opérer un classement par lieu de vie (mer, forêt, ferme), ou par mode de déplacement (voler, nager, marcher, ramper), etc.

Dans cette activité de classement dirigé, l'enseignant doit s'assurer que tous les mots proposés pourront s'insérer dans un ensemble.

Catégoriser

1 Créer une catégorie

A partir d'un ensemble d'images-mots (précédemment utilisées) sélectionnées par l'enseignant, les élèves sont invités à créer une catégorie : il s'agit d'extraire de l'ensemble des mots ceux qui répondent à une question, par exemple : « qu'est-ce qui roule ? » ou « qu'est-ce qui vit dans l'eau ? »

On proposera ensuite de compléter cette catégorie en évoquant, à l'oral, d'autres mots répondant à la question et/ou avec de nouvelles images-mots que les élèves iront piocher dans des boîtes constituées lors de séances précédentes.

De fait, les images-mots non retenues dans la catégorie répondront à la question « qu'est-ce qui ne roule pas ? Ou qu'est-ce qui ne vit pas dans l'eau ? »

2 Identifier une catégorie

L'enseignant propose une série d'images-mots rassemblées selon un critère qu'il a lui-même choisi ; les élèves doivent identifier ce critère.

On proposera ensuite de compléter cette catégorie en évoquant, à l'oral, d'autres mots répondant à la question et/ou avec de nouvelles images-mots que les élèves iront piocher dans les boîtes constituées lors de séances précédentes.

L'objectif de ces activités de classements et de catégorisations est de faire prendre conscience aux élèves que les mots ne sont pas « de simples petits papillons qui volent de bouches à oreilles » mais qu'ils sont organisés dans un certain ordre et qu'ils peuvent être regroupés de différentes façons. On pourra évoquer alors la notion de « collection ».

S'appropriier le monde des mots

Constituer des collections

Les mots collectés au fil des séances devront régulièrement être relus, manipulés, utilisés ...afin d'être progressivement mémorisés.

Ils seront regroupés dans un lieu dédié, bien identifié, où les élèves pourront trouver les images-mots sous différentes présentations :

- des boîtes de mots
- des arbres à mots
- des affichages en pétales, en soleil...

Ils pourront faire l'objet d'activités libres d'exploration des divers modes de regroupement et/ou d'activités dirigées :

- constituer une collection personnelle (les mots que j'aime, qui me font rire, qui me font peur, etc.)
- constituer une collection répondant à un projet (par exemple, en vue d'une promenade en forêt, élaborer la collection de mots nécessaire pour identifier le lieu : le champignon, les feuilles, les arbres, arbuste, etc...)

Développer, mutualiser, partager un vocabulaire commun pour jouer

- Jeux de langue oraux : comptines, virelangues, jeux phonologiques...

En écoutant et en récitant des comptines, les élèves vont repérer des rimes (syllabes ou phonèmes-voyelles communs à la fin des mots), identifier et scander les syllabes des mots et commencer à percevoir des similitudes. Les exercices de repérages structurés seront amorcés en cours de moyenne section. Ils ne seront systématisés qu'en grande section.

- Jeux de devinettes :

Un élève choisit un mot et tente de le faire deviner à ses camarades en le mimant si c'est possible ou en donnant des indices (où on le voit – à quoi ça sert – de quelle couleur – est-ce que ça vit – etc.)

- Jeux de lotos, dominos ou memory constitués à partir des images-mots...