

**DÉVELOPPER
LE LEXIQUE
AU COIN JEUX**

SOMMAIRE



- Retour sur les questionnaires
- Le lexique : enjeux et définitions
- La mémorisation du lexique
- Développer le lexique au coin-jeux : quels intérêts ?
- Les étapes pour structurer l'enseignement du lexique
- Un exemple de coin-jeux : le médecin

Les pratiques

Les questionnaires complétés par les écoles

Analyse et synthèse

Quels supports utilisez-vous ?

Narramus

Apprentilangue

Espace à scénarios

Oralbooks

Album échos

Scènes de langage (access)

VOS COINS-JEUX : ESPACES ET OUTILS

LES ESPACES



Cuisine

Marchande

Garage

Bibliothèque



LES OUTILS



Scénario pédagogique

Cartes lexique, imagiers

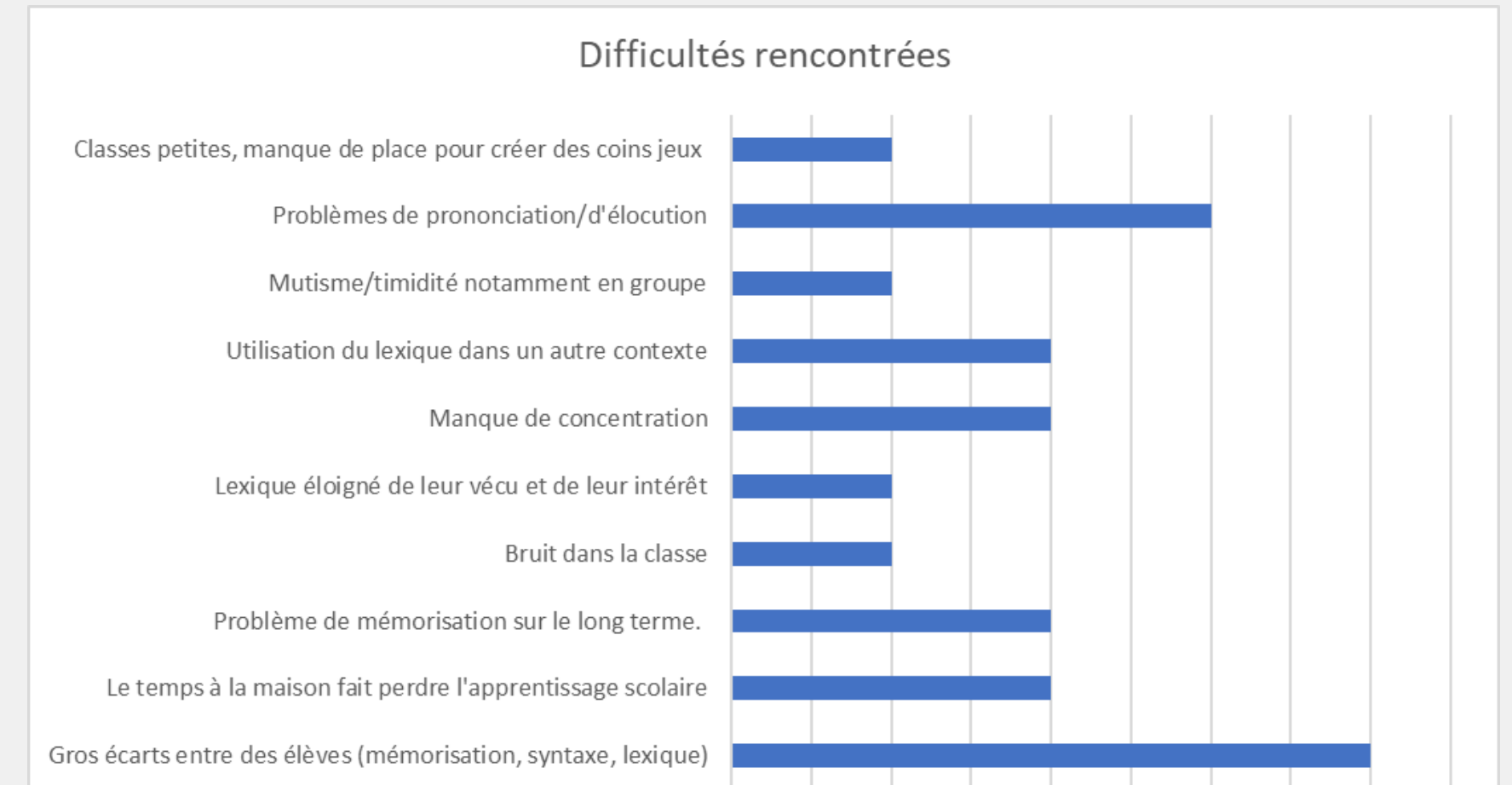
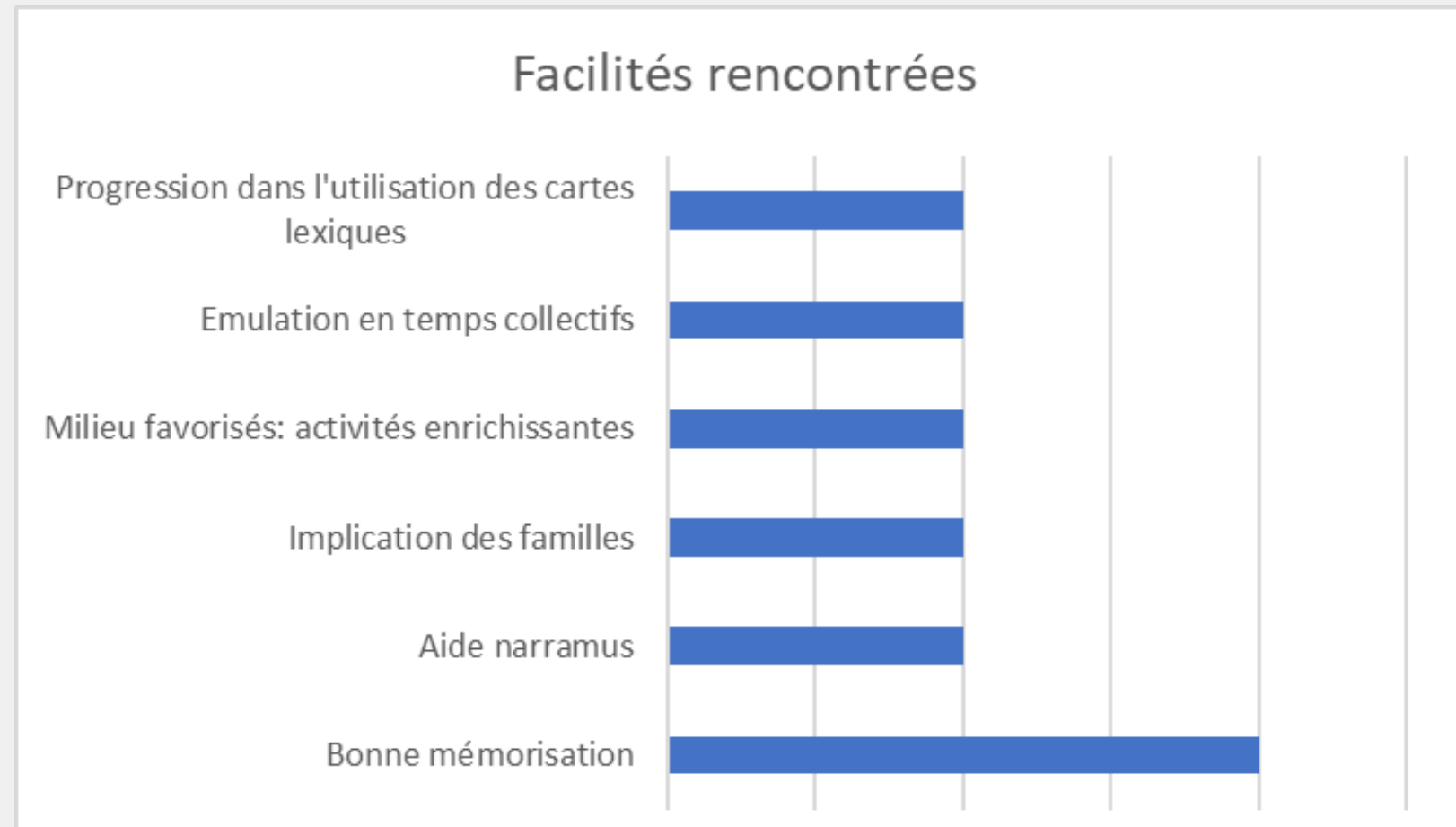
Boîte à mots

Corpus de mots

Loto, memory

En quoi la mise en œuvre de ces supports s'est avérée bénéfique pour vos élèves ?
Quelles difficultés a-t-elle générées ? Quelles difficultés persistent ?

PARTIE 1

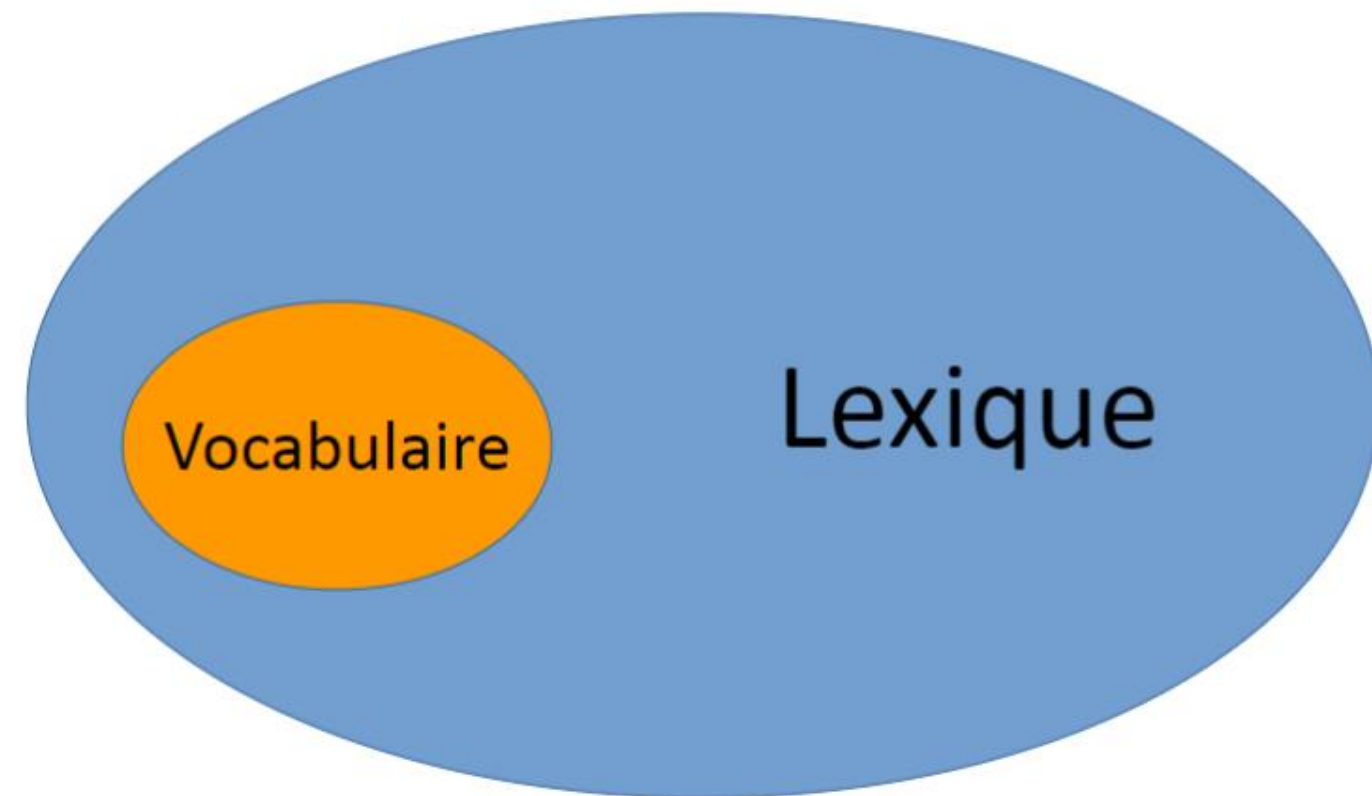


En quoi la mise en œuvre de ces supports s'est avérée bénéfique pour vos élèves ? Quelles difficultés a-t-elle générées ? Quelles difficultés persistent ?

Freins	Identifiez un ou deux points de force de votre équipe quant à l'enseignement du vocabulaire :
X	Travail d'équipe, partage de pratiques, harmonisation des méthodes.
X	Narramus
X	Utilisation des cartes lexique sur les 3 cycles avec progressivité
X	Partage d'expériences
X	Forte implication des enseignants dans la préparation des assemblées (automne, Noël, printemps...). Ces événements sont fédérateurs et génèrent des projets communs à toutes les classes.
X	Programmation spiralaire des apprentissages dans tous les domaines sur le cycle 1 Bonne communication entre les différents niveaux du cycle
L'effectif de la classe ne nous permet pas toujours de travailler sereinement et avec efficacité : bruit dans la classe, groupe trop important, élèves qui ne savent pas encore travailler en autonomie, manque de personnel ATSEM ou de personnel encadrant. La quantité et la disponibilité du matériel peut également être un frein.	Échange, partage de matériel, discussion, recherche de nouveaux supports et de nouvelles méthodes
X	Décloisonnements réguliers toute l'année permettant de travailler en plus petits groupes
X	bagage théorique + équipe stable avec beaucoup d'échanges autour des difficultés (et des réussites) des élèves afin de réajuster régulièrement nos pratiques selon les besoins

A partir des documents fournis, identifiez un ou deux axes que vous souhaiteriez faire évoluer
Appropriation d'un outil commun, Apprentilangue
Exploitation des supports numériques plus importante: applications tablettes (leximages) ENT (cahier multimédia)
Impliquer les familles dans l'appropriation du lexique.
Création de corpus de mots pour le cycle en lien avec notre programmation de littérature de jeunesse
Création d'un outil d'observation et d'évaluation des élèves
Une non réponse
Espace à scénario :
L'aménagement d'espace à scénarios qui change par période que l'on pourrait échanger entre les classes
Création et mise en place d'un espace à scénario commun, évolutif et utilisable sur tout le cycle : choix du lieu, achat du matériel et création du corpus de mots, grille d'évaluation
Création du corpus de mots pour le cycle dans les autres domaines d'apprentissage
Travailler sur les champs lexicaux

PETIT POINT DE TERMINOLOGIE (LEXIQUE-VOCABULAIRE)



Le lexique

c'est l'ensemble des mots d'une langue.

Le vocabulaire

c'est l'ensemble des mots que possède une personne dans un contexte particulier.

Un facteur prédictif de réussite scolaire

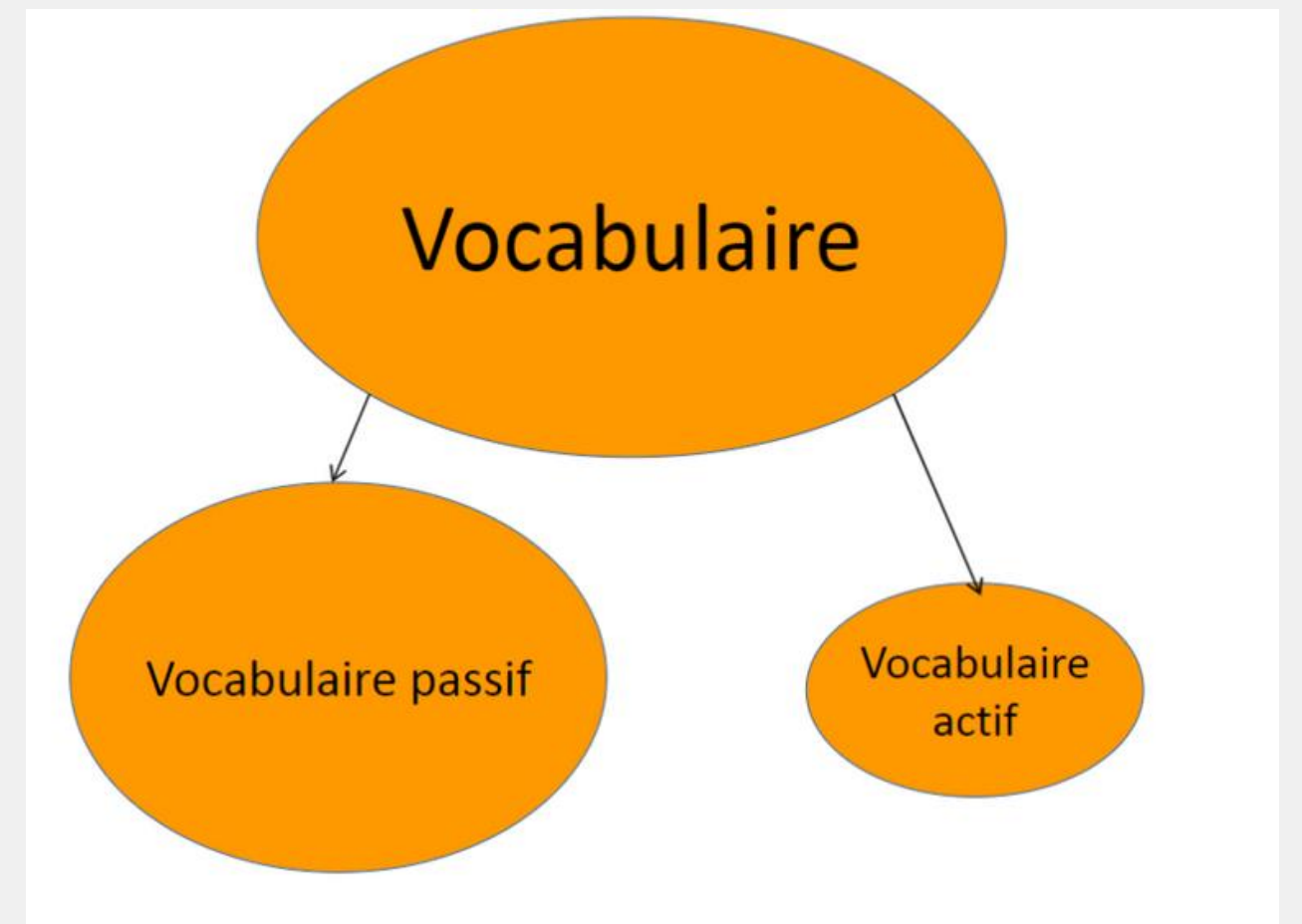
Des recherches montrent que l'étendue du vocabulaire à l'école maternelle est un facteur prédictif de la réussite scolaire.

Lieury et al. (1992) ont montré que les corrélations entre réussite scolaire et connaissances lexicales sont plus élevées que celles que l'on peut établir entre réussite scolaire et niveau intellectuel.

Facilite l'apprentissage de la lecture

Le niveau verbal est l'un des facteurs essentiels pour l'apprentissage de la lecture, l'autre étant la capacité à manipuler les sons de la parole (syllabes puis phonèmes). Le langage écrit est plus soutenu que le langage oral et il est plus facile d'être efficace dans le décodage si on retrouve des mots et tournures de phrases que l'on connaît déjà.

PETIT POINT DE TERMINOLOGIE (VOCABULAIRE PASSIF/ACTIF)



Le vocabulaire passif

**Ensemble de mots que l'on connaît, reconnaît lorsqu'on les entend prononcer.
(réception/compréhension)**

Le vocabulaire actif

**c'est le vocabulaire que les élèves sont capables de réutiliser à bon escient dans un
contexte donné.
(production)**

LE VOCABULAIRE DE BASE

« Généralement, les premiers mots de l'enfant se réfèrent aux personnes et aux objets avec lesquels il est le plus souvent en contact, les objets et les personnes qui font partie de son univers, les membres de sa famille, les animaux, la nourriture, les boissons et les jouets. »

**Inserm,
Acquisition du langage
oral : repères
chronologiques¹⁹.**

Il semble donc logique que le parcours de l'élève dès la petite section débute avec des mots qu'il doit apprendre en priorité, tant ils sont utiles pour comprendre et se faire comprendre. Il s'agit donc de partir des mots les plus fréquents dans sa vie, familiale et à l'école.

DES MODALITÉS DE REGROUPEMENT VARIÉS

Grand groupe	Activités d'écoute, de compréhension en réception. Attention particulière portée aux petits parleurs. En classe multi-âge, ne pas hésiter à organiser plusieurs regroupements : un par section.
Petits groupes	Production langagière, analyse de la langue, structuration, étayage, remédiation Le PE s'adresse à chacun, sollicite fréquemment les plus réservés.
Relation duelle	Toutes les occasions sont saisies. En PS, elle est indispensable. L'apprentissage de mots nouveaux est favorisé par l'adulte grâce à une verbalisation des situations en cours, des interactions avec l'enfant quand il essaie de produire des énoncés, des reformulations des productions enfantines, ou des questions ouvertes qui permettent à l'enfant de préciser sa pensée.

LA MÉMOIRE

La mémoire ne retient que ce qu'elle comprend

La mémoire a besoin de réactivations

Il n'y a pas mémorisation efficace sans projet d'utilisation des connaissances

La mémoire enregistre mieux les éléments structurés

Il y a mémorisation efficace si on organise un rituel enrichi expansé

La mémoire a horreur du stress

La mémoire a besoin de pauses

La mémoire fonctionne d'autant mieux qu'on associe la nouvelle information à du connu

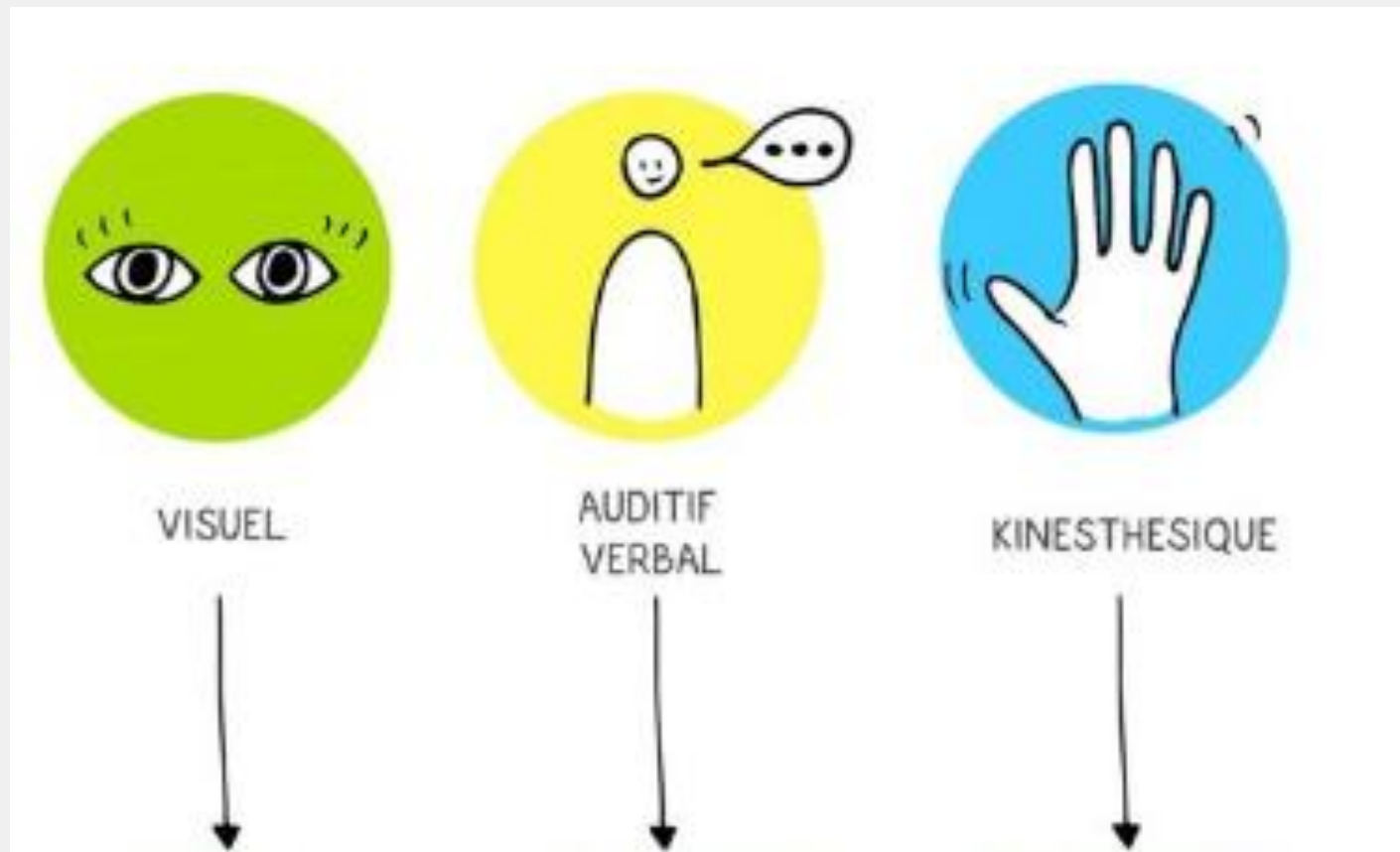
La mémorisation est en lien avec l'aspect émotionnel.

COMMENT FAVORISER LA MÉMORISATION ?

LES TROIS DIMENSIONS - 1. L'ENCODAGE

- L'importance de la **mémorisation**

- **L'encodage**: traitement de l'information à partir d'un stimulus visuel, auditif, moteur....



LES TROIS DIMENSIONS - 2. LE STOCKAGE

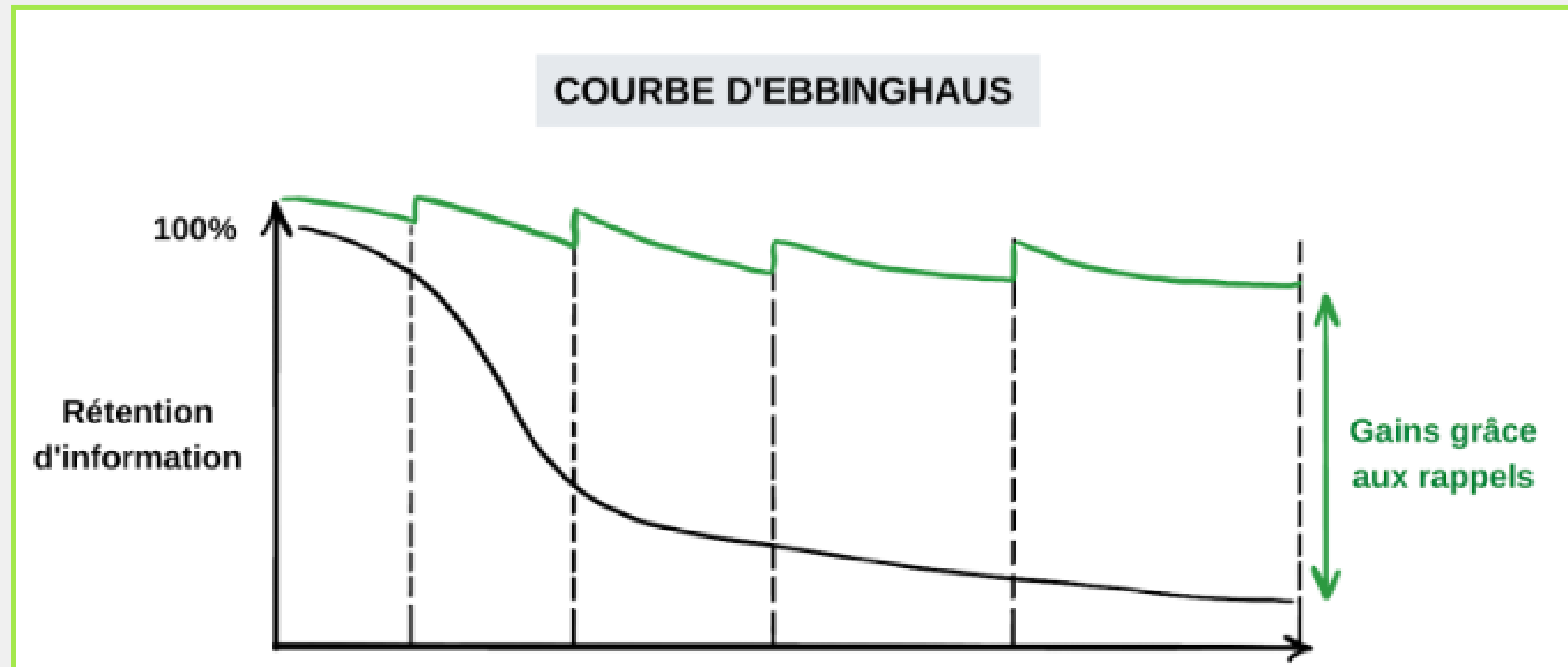
- **Le stockage:** Mise en lien avec des connaissances antérieures

Fonctionnement en réseaux de la mémoire autour de 3 composantes:

LA FORME	LE CONTENU	L'USAGE
Orale au C1 (phonologie) , écrite par la suite	La signification du mot	La pragmatique : le contexte d'utilisation du mot par des locuteurs
Le PE aide les élèves à décomposer la parole en mots. Il attire l'attention des élèves sur les ressemblance entre les mots (savane/ savate)	Le mot n'est jamais isolé des autres mots de la langue. On exclut l'apprentissage par listes. En PS on se limite à la fonction référentielle du mot (un mot=1 action, 1 objet) En MS , on commence à catégoriser, à faire des liens entre les mots.	En PS : on désigne l'objet par son illustration, un mime. On indique sa fonction : C'est pour... En GS : l'élève doit être en mesure d'utiliser le mot en contexte dans une phrase, de chercher un synonyme, le contraire, d'employer une expression approchante.

LES TROIS DIMENSIONS - 3. LA RÉCUPÉRATION

■ *La récupération:*



→ Plus une information sera réactivée, plus sa mémorisation sera profonde.



**LE COIN-JEUX SYMBOLIQUE QUI DEVIENT
ESPACE D'APPRENTISSAGE**

LE JEU LIBRE - LE JEU SYMBOLIQUE

Marie-Hélène Plumet, maitre de conférence
en psychologie du développement

[http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/Interview de MH PLUMET Juillet 2015.mp4](http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/Interview_de_MH_PLUMET_Juillet_2015.mp4)

Outil de représentation et outil de relation sociale

- Théorie de l'esprit : entre 3 et 6 ans, l'enfant prend conscience que l'autre peut penser différemment de nous.
- Créativité, imaginaire : dans le décalage de la représentation imaginaire / réelle, l'enfant développe des compétences cognitives en partageant, en clarifiant ses idées (ex de la banane = fruit dans le réel et le téléphone dans l'imaginaire).
- Communication : S'ajuster aux différences de point de vue, aux différents rôles joués, aux exigences de l'autre ou des autres = Exige de prendre la perspective de l'autre en production comme en compréhension donc développe les dimensions communicatives.
- Fonctions exécutives : processus de contrôle et de régulation qui permet de s'adapter à de nouvelles situations en s'appuyant sur le déjà vu, le connu. Flexibilité à s'adapter à une situation nouvelle. (maîtrise de soi, attention, planification, mémorisation...)

DÉVELOPPER LE LEXIQUE AU COIN-JEUX

POURQUOI?

Les coins-jeux offrent des situations **diversifiées et enrichissantes**.

Les séances de vocabulaire s'appuient sur des situations motivantes qui contextualisent les apprentissages et les construisent dans les interactions entre pairs et avec les adultes.

**guide
vert**

Les coins-jeux offrent des situations proches de leur **vécu**.

“Vous n’obtiendrez pas la coopération d’un jeune enfant dans la communication si ce dont vous lui parlez est totalement étranger à son univers”

Viviane Bouysse - janvier 2020 - Animation et éducation, OCCE

Tableau 1. Panorama non exhaustif d'espaces dédiés au jeu symbolique

Espace	Vécu commun aux enfants	Quelques éléments matériels
A la maison (prévoir des téléphones mobiles pour communiquer entre les différents espaces)		
Cuisine Salle à manger	Parents qui préparent des repas, des plats. Parents qui lavent la vaisselle. Repas en famille, dressage de la table...	Ustensiles de cuisine, fruits et légumes de saison, aliments (prévoir le réel avant l'objet plastique)... Table, chaises, nappes, plateau, décors de table, assiettes, verres, couverts, serviettes...
Salle de bain Lingerie Nurserie	Bain et hygiène du bébé, toilette, coiffure... Habillage, choisir une tenue pour...	Baignoire, table à langer avec accessoires, gants, serviettes, peignes et brosses, sèche-cheveux... Vêtements avec cintres, porte-manteaux, portants...
Chambre	Le coucher, le lever, « faire le lit »...	Lits avec parures, lampe de chevet (à piles), petits jouets pour l'endormissement...
Activités ménagères	Parents ou personnels de service qui balaient, passent l'aspirateur, nettoient, etc.	Seau, balai, serpillère, aspirateur, poubelle, torchons et chiffons pour meubles et vitres...
Bricolage / entretien	Parents qui fabriquent, entretiennent, réparent ou démontent...	Outils, objets simples et de toutes tailles, à démonter ; boîte à outils et bleu de travail...

Espace	Vécu commun aux enfants	Quelques éléments matériels
Hors de la maison		
Achats et courses	Sortie à la supérette, au marché, dans des commerces...	Étals et présentoirs pour nourriture, vêtements, jouets, accessoires du quotidien (pain, savon, ...).
Médecin, hôpital	Visite médicale, maladie, etc.	Vêtements et accessoires, table d'examen, brancard, bureau du praticien avec nécessaire pour écrire...
Garage, casernes pompiers, police	Voitures, sirènes et avertisseurs d'urgence lors de sorties en famille...	Garage et casernes, avec engins associés ; couplage avec espaces hôpital, circuit, décor, maison...
Circuit, piste, voie	Scènes observées dans la vie quotidienne, dans les médias...	Engins ou objets roulants, plans inclinés et ponts, accessoires pour construire des voies...
Ferme, agriculture et chantiers divers		Engins et matériel agricole, de terrassement, de transport, de levage, avec accessoires...
Le cirque, le zoo, le parc, un milieu naturel...	Sorties en famille ou dans le cadre d'activités scolaires ou extra-scolaires...	Animaux, cages, barrières, grilles, arbres, bassins, accessoires pour composer un décor naturel...

un enseignement
explicite

un travail à partir d'un
stimulus visuel, auditif
et kinesthésique

un coin-jeux
aménagé

**STRUCTURER
L'ENSEIGNEMENT DU
VOCABULAIRE**

de la manipulation

un
réinvestissement

une progression

Pour assurer le caractère progressif et méthodique de l'enseignement du vocabulaire, deux conditions sont nécessaires :

- _ avoir une vision structurée de l'enseignement du vocabulaire ;
- _ disposer au départ d'un corpus de mots soigneusement choisis.

Une programmation annuelle assure la cohérence et la continuité dans la durée des séquences pédagogiques, lors de leur élaboration, quant au choix :

— **du vocabulaire** ; — **de la syntaxe** ; — **des supports** (contes mythologiques et traditionnels, albums de littérature jeunesse, poèmes, chansons, comptines, projets communs, séquences sur la vie des plantes ou des animaux, etc.) ; — **des situations langagières** (le temps de l'accueil, l'ouverture et la clôture des séances dans tous les domaines d'apprentissage, les jeux dans les espaces aménagés, les ateliers de langage, etc.) ; — **du travail sur le matériau de la langue** (code alphabétique et phonologie).

L'AMÉNAGEMENT DES COINS-JEUX

Les coins-jeux doivent être aménagés en fonction du lexique
choisi dans la progression.

Tout le matériel doit être présent.

UN ENSEIGNEMENT EXPLICITE FONDÉ SUR L'INTERACTION AVEC L'ÉLÈVE

Il ne suffit pas de mettre l'élève en activité pour qu'il s'approprie les compétences visées.

Il faut expliciter clairement aux élèves les 5/6 mots à retenir.

Les étapes

- **Avant d'introduire l'espace à scénario :**
- Découvrir l'espace en jeu libre : Laisser les enfants jouer en autonomie pour les observer, mieux connaître **leurs représentations initiales** et **évaluer** leurs besoins.
- Découvrir le matériel et les symptômes (j'ai mal au ventre, je vomis...) et les nommer.

2. Présenter le scénario :

- D'abord jouer soi-même le rôle du médecin, un élève joue le rôle du patient et les autres enfants regardent. Puis le patient devient ensuite médecin et faire jouer le scénario entre pairs.

Passer d'un vocabulaire passif à un vocabulaire actif

Structurer

Mettre l'accent sur la production langagière de l'élève.

Mise en oeuvre du dispositif pédagogique et des consignes.

Proposer un scénario pédagogique.

Passer à la compréhension en situation de production et de mémorisation.

Pour passer d'un vocabulaire passif à un vocabulaire actif

Structurer

Mettre l'accent sur la production langagière de l'élève.

Des jeux de manipulation :

- Décrire des images
- Jeux de kim, memory, loto, puzzle
- Jeux de catégorisation (mots génériques, par thème...)
- Elaborer avec les élèves des boites à mots
- Un recueil de scénarios - Construire un imagier - Faire des affiches - Construire un ensemble d'images séquentielles
- Transformer des phrases récurrentes au pluriel, au féminin
- Produire des devinettes
- Construire un jeu de familles
- Construire une carte lexicale

Mémorisation, réinvestissement et transfert

Exploiter **tous les jours pendant 5 minutes** les mots en rituel en piochant dans la boîte à mots. (exemple : raconte une histoire en utilisant ce mot)

- Coins-jeux en autonomie
- Mettre en réseau avec des albums
- Réinvestir le champ lexical travaillé pour inventer un autre scénario
- Illustrer le scénario
- Raconter l'histoire à l'aide d'un tapis de conte.
- Relier le scénario avec d'autres disciplines : l'écrit, les mathématiques...

Exemple de scénario pédagogique chez le médecin

Vidéo du scénario + entretien avec l'enseignante de la classe

Le scénario pédagogique

Docteur : questionner pour obtenir une information (lieu de la douleur, nature de la douleur, intensité, date d'apparition des symptômes, événement pouvant expliquer l'apparition des symptômes...) ; mémoriser un enchaînement d'actions ; présenter un diagnostic ; commenter une ordonnance ; « rédiger » une ordonnance

Parent du patient ou patient lui-même : répondre avec précision aux questions du médecin, poser des questions sur la gravité de la maladie, son traitement, sa durée...

Tous : nommer des parties du corps, des actions et des objets liés à l'auscultation

Un exemple de scénario :

Léo (docteur) : *Bonjour Emma.*

Emma (patiente) : *Bonjour docteur Léo.*

Léo (docteur) : *Qu'est-ce qui ne va pas ?*

Emma (patiente) : *J'ai mal au ventre, docteur Léo.*

Léo (docteur) : *Je vais t'examiner. Hum, rien de grave, tu devrais manger plus de légumes.*

Emma (patiente) : *D'accord.*

Léo (docteur) : *Je vais te faire une ordonnance. Tu prendras 1 cuillère par jour de malaubidon.*

Emma (patiente) : *Très bien ! Merci docteur Léo. Au revoir.*

Léo (docteur) : *Au revoir Emma.*

Compétences

- Accepter d'interpréter un rôle.
- Comprendre le scénario.
- Tenir de manière cohérente son rôle.

Objectifs langagiers/interactions langagières

- Enoncer des phrases en veillant à leur sens, prononciation et aux formes grammaticales.
- Répondre correctement aux sollicitations d'un pair.
- Découvrir la fonction de l'écrit
- Associer deux mots identiques écrits en lettres capitales
- Copier un groupe de mots

Evaluation :

- Savoir participer activement à un jeu de rôle.
- Savoir se faire comprendre par les autres.
- Savoir saluer, remercier...
- Savoir nommer les objets
- Savoir nommer les symptômes.

Exemple d'organisation progressive sur le cycle

Situation du docteur



Utiliser la mascotte de la classe pour travailler sur les parties du corps, les maux

Utiliser le vocabulaire « salle d'attente », admission



Lire des albums en lien avec la visite chez le docteur



Demander aux enfant d'apporter des radiographies

PS: Chute d'un enfant ou absence d'un enfant (maladie)

MS :Infirmière de la PMI intervention pédagogique
→ Séquences dangers domestiques
→ Apprendre à donner l'alerte



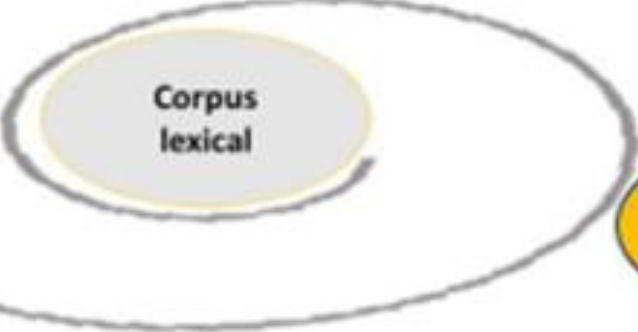
GS : Passage du médecin scolaire , infirmière
Apprendre à porter secours



Comptine « mon âne »



Soigner la mascotte de la classe



Aller voir les pompiers

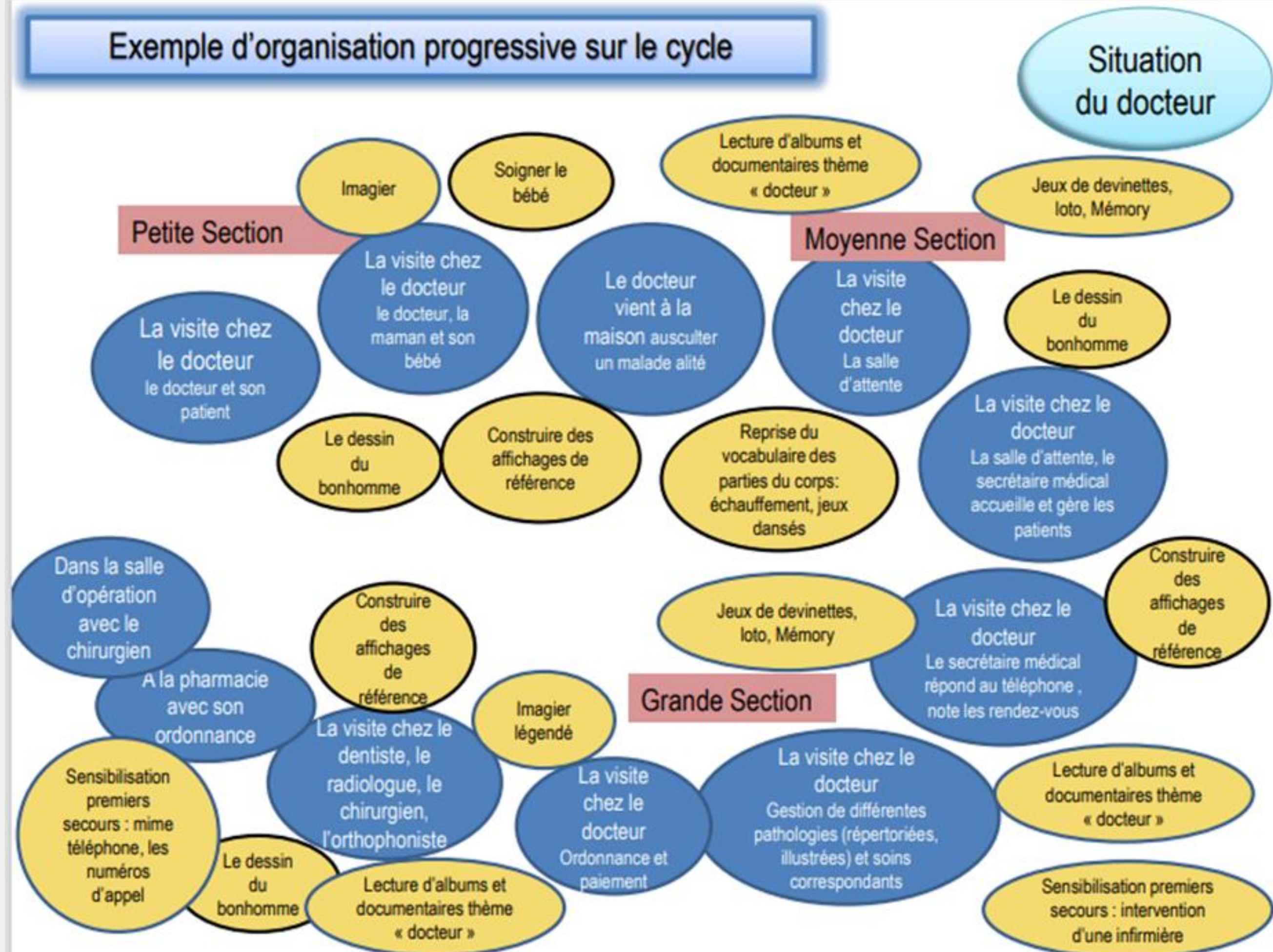


Le coin du docteur

Danse : réutilisation du vocabulaire schéma corporel



Exemple d'organisation progressive sur le cycle



Corpus lexical

Situation du docteur

<p>Danger – accident – tomber – sang – pleurer – prendre la température – thermomètre – fièvre – boutons – poison – docteur – hôpital – pansements – fesses – piqûre – croûte</p> <p>– corps – bras – doigts – jambes – pieds – genoux – dos – ventre – tête – front – figure – joue – nez – œil – oreille – langue</p> <p>Pousser – se cogner – soigner – trembler – se brûler – aider – tousser – éternuer – se moucher – téléphoner – se coucher – dormir – aller mieux/bien/mal – renifler</p> <p>Dangereux – malade – fatigué Fermer les yeux – avoir le nez qui coule – avoir mal au ventre – se déshabiller</p> <p>Utiliser les pronoms je, tu, il, elle, vous.</p>	<p>Chute – larmes – seringue – fils – santé – dents – coudes – poignets – chevilles – cuisses – épaules – visage – menton – yeux – gorge – cœur – peau</p> <p>Bousculer – se blesser – consoler – s'allonger sur le ventre/sur le dos – respirer – recoudre – se reposer – guérir – transpirer – vomir</p> <p>Grave – triste – maigre Tirer la langue</p> <p>Il faut que – parce que – car – qui en pronom relatif</p>	<p>Chuter – infection – médecin – ordonnance – radio – instruments – pharmacien – dentiste – os- squelette – narines – lèvres – gencives – paupières – cils – sourcils – muscles – chevelure – nombril – hanche – articulations – sexe – noms des doigts – estomac – ingestion</p> <p>Se protéger – s'écorcher – piquer – gratter – mourir – décéder – suer – inspirer – expirer</p> <p>Blessures légères/graves Ouvrir grand la bouche – prendre la tension – faire du bouche à bouche</p> <p>Les pronoms relatifs que et où L'impératif</p>
--	--	---

PS

MS

GS



**AMÉNAGER LES ESPACES
OUTILS CRÉÉS AUTOUR DU THÈME
DOCTEUR/HÔPITAL**

DES IDÉES D'ESPACES À SCÉNARIO

https://padlet.com/delphine_jacobus/des-espaces-sc-narios-pour-travailler-le-vocabulaire-mais-pa-5qcy25p270iigmuf

delphine_jacobus + 5 • 12 jours

Des espaces à scénarios pour travailler le vocabulaire... mais pas que

Tous Apprenants ! - Béthune 3 - classe de Jessy DUTHOIT GS dédoublées

Espace gentillesse inspiré de Maitresse Mélanie

+



PDF
photos-gentillesse

Espace vétérinaire

+



PDF
photos-espace vétérinaire

Espace la mini-ferme

+



Le lapin est **en-dessous** du cheval.
La poule rousse est **entre** la poule blanche et le coq.
La poule rousse est **sur** le cheval.
L'œuf est **sous** le coq.
La poule rousse est **sur** le cheval et le lapin **en-dessous**.

Le lapin est **en-dessous** du cheval.
La poule rousse est **entre** la poule blanche et le coq.
La poule rousse est **sur** le cheval.

PDF
PHRASES A LIRE 1 topo la ferme

Espace "la classe dans la classe"

+



PDF
mini-ferme

Espace ophtalmologiste

+







ORDONNANCE

Docteur
médecine générale
Diplômé de l'école de Béthune



Boulevard des Etats-Unis
62400 BETHUNE
Tel : 03-21-56-78-91

Date :

Nom du patient :

Diagnostic :

Le patient a mal à

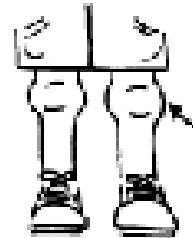
Signature :



nuque



paupière



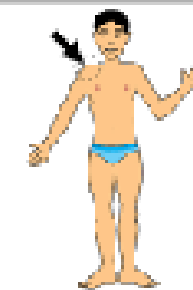
genou



hanche



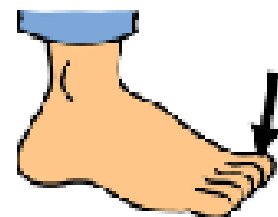
poignet



épaule



paupière



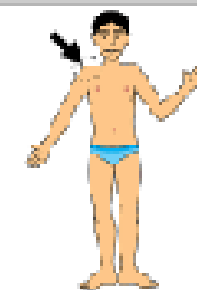
orteil



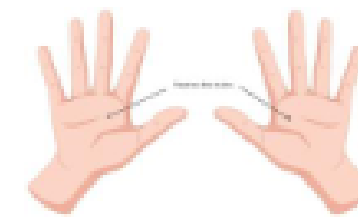
hanche



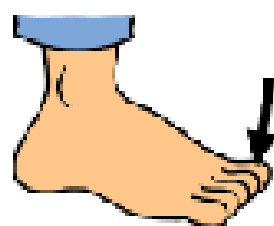
cheville



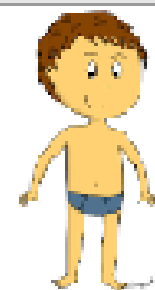
épaule



paume



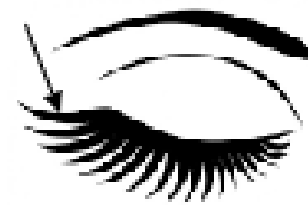
orteil



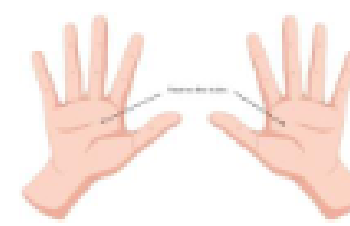
cuisse



cheville



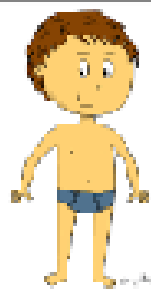
cil



paume



muscle



cuisse



sourcil



cil



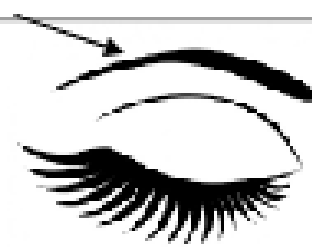
mallet



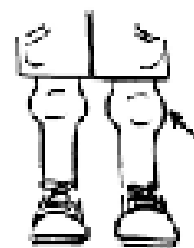
muscle



soupirer



sourcil



genou



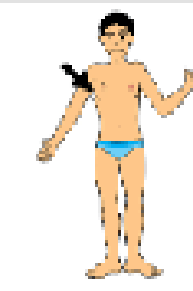
mallet




















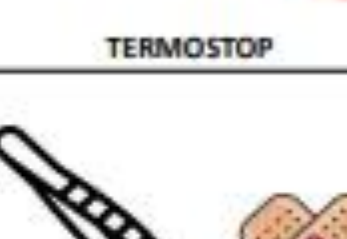
poignet



soupirer



aisselle

 <p>J'AI MAL A LA TÊTE</p>	 <p>MIGRAINE</p>	 <p>MALALATET</p>
 <p>J'AI MAL À LA GORGE J'AI LE NEZ QUI COULE</p>	 <p>RHUME</p>	 <p>STOPTOU</p>
 <p>J'AI DES BOUTONS, CA ME GRATTE</p>	 <p>VARICELLE</p>	 <p>CALMETOU</p>
 <p>J'AI MAL AU VENTRE? JE VOMIS</p>	 <p>GASTRO</p>	 <p>SAPIK</p>
 <p>J'AI TRES CHAUD PUIS TRES FROID</p>	 <p>GRIPPE</p>	 <p>TERMOSTOP</p>
 <p>JE ME SUIS BLESSEE</p>	 <p>DOULEUR</p>	 <p>BOBOSTOP</p>

Bibliographie

- Jouer et apprendre Cadrage général. Eduscol. Sept 2015
- Jouer et apprendre, les jeux symboliques. Eduscol. Sept 2015
- Pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle. Eduscol. 2020
- Aménager les espaces, mise en œuvre. Claudie Faucon Méjean. RETZ
- Les espaces à scénario. Mélanie Rambaud. Les éditions Sésames
- Animation pédagogique : l'apprentissage du langage, le vocabulaire à l'école maternelle.
<https://www.youtube.com/watch?v=9POJ-H0JiG4&t=1656s>