

ENSEIGNER LE VOCABULAIRE ET LA SYNTAXE EN MATERNELLE

Objectifs

Selon P. Boisseau : Enseigner la langue orale en maternelle - Retz

Les objectifs du maître :

- Combattre l'inégalité linguistique
- Encourager la construction de la syntaxe
- Permettre l'élaboration du vocabulaire

Les objectifs syntaxiques : Travailler avec les élèves

- La complexité des phrases
- Les pronoms
- Les temps
- Les prépositions

Les objectifs lexicaux : Travailler avec les élèves

- Les catégories de mots
- Les listes de mots

Compétences travaillées

Compétences d'ordre syntaxique selon P. Boisseau

La complexité des phrases		
PS	MS	GS
Mot-phrase : <i>cocola</i>	par addition avec	par addition avec
Phrase 2 mots : <i>manzé cocola</i>	- parce que	- pour que/pour + infinitif
Phrase élémentaire	- que	- quand
Pronom + Gv <i>Il mange du chocolat.</i>	<i>Je veux que tu partes</i>	- gérondif (<i>en courant...</i>)
Présentatif + GN <i>c'est X...</i>	- infinitif	- comme
GN, Pronom GV <i>X, il est dans la cour</i>	<i>Je veux partir</i>	- Favoriser l'émergence des questions indirectes en "si, ce que, où, qui, ce qui, quand, comment, pourquoi"...et des relatives en "que" et "où"
	- pour + infinitif	<i>Je me demande où se cache.</i>
	- qui/relatif	

Les pronoms		
PS	MS	GS
<i>je</i>	<i>je</i>	+
<i>tu</i>	<i>tu</i>	<i>nous</i>
<i>il</i>	<i>il</i>	<i>vous</i>
<i>elle</i>	<i>elle</i>	
<i>ils</i>	<i>ils</i>	
<i>elles</i>	<i>elles</i>	
<i>on</i>	<i>on</i>	

Les temps		
PS	MS	GS
<i>présent</i>	- Favoriser l'émergence de :	- Renforcer dans le récit de vie l'alternance
<i>passé composé</i>	<i>imparfait</i>	<i>imparfait/passé composé</i>
<i>futur aller</i>	- Système des 3 temps dans	- Favoriser l'émergence
<i>Je fais</i>	<i>l'imparfait (imparfait, plus que</i>	<i>conditionnel</i>
<i>J'ai fait</i>	<i>parfait, ALLER dans l'imparfait)</i>	<i>futur simple</i>
<i>Je vais faire</i>	<i>Je faisais...</i>	<i>futur dans le futur</i>
	<i>j'avais fait...</i>	Quand on va aller...je vais pouvoir faire...
	<i>j'allais faire...</i>	

Les prépositions		
PS	MS	GS
<i>à, au</i>	<i>devant, derrière</i>	<i>autour de</i>
<i>de, du</i>	<i>avant, après</i>	<i>au milieu de</i>
<i>dans</i>	<i>contre</i>	<i>à l'intérieur de</i>
<i>sur, sous</i>	<i>chez</i>	<i>à travers</i>
<i>avec</i>	<i>avec, sans</i>	<i>entre</i>
<i>pour</i>	<i>à côté de, près de, loin de</i>	<i>à droite de</i>
	<i>au-dessus de, au-dessous de</i>	<i>à gauche de</i>
	<i>en haut de, en bas de</i>	

Compétences d'ordre lexical

Philippe Boisseau a regroupé les mots selon leur fréquence (tableau de fréquence). Il constate que les mots les plus utilisés sont les mots grammaticaux, les noms, les verbes et les adjectifs. Sur une liste de 750 mots, il y a 119 mots grammaticaux, 83 adjectifs, 191 verbes et 354 noms. Or en classe, on est souvent dans l'acquisition des noms, sans oublier les mots grammaticaux (mots outils), les adjectifs et les verbes.

Des listes de mots		
PS	MS	GS
750 mots	+ 1000 mots soit en fin de MS 1750 mots	+ 750 soit en fin de GS 2500 mots

⇒ Encart sur le vocabulaire : circulaire n°2007-063 du 16-3-2007

"En GS, l'apprentissage d'un ou deux mots par jour sera un objectif."

Des catégories de mots

PS	MS	GS
<ul style="list-style-type: none">● L'identité : fille/garçon/famille/copains● La motricité : salle de jeu/cour● La cuisine : recettes/goûters● Les animaux : vus ou élevés en classe● Les fêtes : Noël/rois/ carnaval/ anniversaires● Les jeux et coins jeux de la classe : eau/graines/cuisine/marionnettes	<ul style="list-style-type: none">● Mêmes thèmes que pour la PS enrichis● Les mots de la classe/école, lieux, coins jeux : dînette/marchande/chambre voitures/déguisements/consignes scolaires● Les mots du temps● Le travail, les activités● Les événements naissance/maladie/accident● Les sorties thématiques dans le quartier...	<ul style="list-style-type: none">● Reprise des mêmes thèmes sous des formes différentes.● La maison : les pièces● Les moyens transport● Les sorties● Les métiers● Les activités

Des catégories de mots à partir de thèmes

- intéressants/motivants les enfants
- accessibles aux compétences des enfants (vécu/univers connu)
- mobilisant des champs lexicaux particuliers
- pouvant être utilisés pour la mise en place de situations de classe authentiques et variées
- favorisant les répétitions langagières parce qu'ils permettent, en s'ancrant dans le vécu, d'utiliser et de répéter des mots dans des situations différentes

Des pratiques et leur mise en oeuvre

Les pratiques et leur mise en oeuvre

- Fonctionner en petits groupes de langage axés prioritairement sur les enfants en retard dans l'acquisition du langage, dès la PS
- S'appuyer sur des situations pédagogiques amenant à développer à la fois le vocabulaire et la syntaxe
- Revenir souvent sur ces situations car dans nos séances de langage, on a tendance à ne présenter qu'une seule fois les choses alors que les enfants ont besoin de les réentendre pour prendre le temps de se les approprier

Des situations pédagogiques authentiques

Le vécu direct : situations de classe, commentaires suscités pour accompagner l'activité, consignes (par l'adulte, par l'enfant, en interaction...), bilans d'activité...

Le rappel en différé : récits et surtout **albums-échos** qui déclenchent les **répétitions**, l'appropriation des mots étant renforcée par les interactions adulte/enfant

→ Ces 2 situations favorisent le travail dans tous les champs du langage oral, particulièrement celui sur **les verbes**

L'utilisation des imagiers : particulièrement utiles pour l'acquisition **des noms et des adjectifs**

Les jeux : pour le renforcement/la mémorisation du vocabulaire

Les albums de littérature de jeunesse lus ou racontés en classe, **les contes, les comptines, les chansons**

Le vécu direct : mobilise un lexique particulier : langage en situation/en contexte
<p>Les coins jeux "jouer à faire semblant" Coins chambre/cuisine/garage/bricolage - Le jeu de la marchande/du mécanicien - Le jeu du téléphone</p> <p>Atelier dirigé dans lequel l'enseignant doit mettre en place des scénarios/des jeux pour permettre aux enfants</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ d'acquérir un vocabulaire et une syntaxe thématiques ○ d'entrer dans un rôle en utilisant le discours approprié à la situation/aux interlocuteurs
<p>Les ateliers des domaines d'activité</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Approche intégrée : le langage n'est pas l'objet sur lequel on travaille mais il progresse de manière naturelle ● Découvrir des champs lexicaux divers (scientifiques/techniques/Arts...) ● Lexique plus rare, plus spécialisé/formulations plus complexes
<p>Les activités quotidiennes</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Les rituels (météo/calendrier) ● Les activités physiques ● Les projets ● Les sorties/les visites

Les albums échos des situations – Philippe Boisseau
<p>- le rôle de l'imitation "l'imitation de l'adulte permet à l'enfant de stocker en mémoire un matériau global (énoncés, groupes de mots...) sur lequel il opère ses propres analyses, sa propre reconstruction de la langue"</p> <p>- la qualité des feed-back. "Ce qui rend possible l'émergence des structures syntaxiques ce sont les interactions adulte/enfant et les multiples répétitions de ces structures..." "C'est la qualité des interactions qui est cruciale"</p>
<p>Il s'agit dans le principe d'apprentissage de faire écho au discours de l'enfant en ne modifiant que peu d'éléments de la progression qui fait défaut à la fois. Ainsi, on place l'apprentissage juste au dessus des possibilités de l'enfant en lui permettant de se faire comprendre. (modèle d'apprentissage basé sur la Zone Proximale de Développement de Vygotski).</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Écrire un album écho consiste à renvoyer à l'élève (en écho), le contenu de son message à un niveau de complexité supérieur. C'est un outil individualisé de progression. ● L'action consiste à faire parler les enfants sur des photographies les représentant en activité, sans perdre de vue les objectifs de vocabulaire et de syntaxe. ● A partir des propos d'enfants notés ou enregistrés, retenir les idées proposées et les éléments de forme. Le récit est restitué ensuite avec un enrichissement de la structure de base, des pronoms, et des systèmes des temps. ● On peut distinguer trois types d'album écho : 1^{ère} personne/3^{ème} personne/type "moi, je", "toi, tu", support au dialogue.
<p>Les albums échos des situations à la 1^{ère} personne</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 4 à 8 photos d'un enfant pendant une situation ● Le laisser les observer/s'exprimer librement ● Questionner pour stimuler la production (feed-back) ● Noter les 1ers jets ● Elaborer un texte de l'oral en reprenant les propositions spontanées de l'enfant et en les complexifiant légèrement (en tenant compte des capacités du moment de l'enfant) - Exemple : au lieu d'écrire « je mets du lait », on peut amener et proposer à l'enfant la proposition suivante : « je verse du lait ». ● Cet album sera ensuite régulièrement repris/reformulé par l'enfant → capable de le raconter correctement en autonomie → raconter à un camarade/à sa famille... ● Puis passer à un album plus complexe ● Lorsque dans une école les albums échos sont utilisés sur les trois niveaux (PS/MS/GS), la qualité des échanges s'en ressent considérablement
<p>Albums échos de 3^{ème} personne</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Constituer des albums que n'importe quel enfant peut raconter (pour les trois ans, ne pas dépasser six, sept photos...) ● Prévoir trois niveaux de difficultés (adapter la syntaxe aux possibilités des élèves) ● Faire une présentation magistrale de l'album ● Photocopier l'album afin de pouvoir prévoir des jeux avec les élèves ● Faire présenter l'album en autonomie par les élèves

Jeux à partir des albums échos

- **Cherchez la page** : 1 album/élève et 1 pour l'enseignant. Lire un passage de l'album. Les élèves doivent retrouver la page. Faire de même avec 1 élève meneur de jeu.
- **Loto** : Les illustrations de l'album sont réparties sur plusieurs planches (une par enfant). L'enseignant dispose du jeu d'illustrations. A chaque proposition d'image par l'enseignant, l'enfant qui a l'illustration sur sa planche doit la raconter avant de la poser sur sa planche
- **Images séquentielles/Chronologie/Travail sur la journée** : Photos des différents moments d'activité de classe pour permettre aux enfants d'utiliser les 3 temps : passé, présent, futur.
Par petits groupes, les enfants commentent les photos en vrac.
Ensuite, travail à partir des photos en ciblant les questions pour obliger l'emploi des 3 temps :
Que fait-on en ce moment ? / Que fera-t-on après ? / Qu'a-t-on fait tout à l'heure ?
Le planning des activités reste affiché dans la classe.
- **Faire tout ce qui dit l'album écho**
L'élève fait tout ce que dit l'album écho en verbalisant à mesure ces actions

Les imagiers et les représentations graphiques

Outils pour :

- Renforcer le vocabulaire
- Mettre en place différents champs lexicaux, sémantiques et syntaxiques.
- Particulièrement utiles pour les noms, les adjectifs, les verbes d'action.
- Equiper chaque classe, de la PS à la GS, avec des imagiers du commerce ou fabriqués avec les enfants, en consultation libre et permanente dans la bibliothèque de la classe
- Constituer des séries d'objets, de photos et d'images en fonction de l'entrée thématique travaillée (une série en rapport avec l'alimentation, avec une fête, des objets techniques...)
- Travailler, dans la mesure du possible, dans un premier temps avec des **objets réels** appartenant à l'univers de référence des enfants (présents dans la classe, dans l'école ou issus d'un vécu commun au cours d'expérimentations, de sorties, de spectacles...) puis des **photos** et **images** (albums photos, catalogues, prospectus, imagiers...)

Les jeux

- L'ancrage de l'apprentissage dans une **situation vécue** (manipulations, aspect ludique et thématique...) assure une **acquisition plus sûre** du sens des mots, donc leur **mémorisation**
- Les jeux proposés doivent être le plus possible en rapport avec une situation abordée dans la vie de classe (éviter de "parachuter" des jeux de structuration d'un vocabulaire complètement étranger à l'expérience des enfants)
- **Jeu de kim avec objets réels puis images et photos** :
Dans une série, retrouver l'objet, qui a été enlevé, déplacé ou modifié. Travailler au départ avec des objets très différents appartenant à une même catégorie (la dinette) puis sur des objets plus proches (différentes voitures par la taille, la couleur, la fonction)
- **Jeu de l'objet mystère** :
Dans des sacs à toucher. Palper et deviner un objet parmi plusieurs placés dans un sac à toucher opaque
- **Jeu de loto** :
Jeu de mobilisation d'un vocabulaire présent dans des albums de littérature de jeunesse lus en classe, des comptines et chansons, de la vie de classe, des activités de différents domaines.
- **Jeu de devinette**
Deviner la carte choisie en secret par un enfant parmi des cartes thématiques. Les cartes doivent rester à la vue des enfants, comme référents permanents.

Les jeux de catégorisation

- **Jeu d'associations** :
Proposer aux enfants ou réaliser avec eux des séries d'objets ou images qui "vont bien ensemble".
Une série de meubles et d'objets à ranger. Situation problème : comment et où va-t-on ranger tout ce qui traîne ? Nommer les objets et leur fonctionnalité respective (je range les assiettes dans le buffet, les feutres sur l'étagère, les vêtements dans l'armoire...)
- **Jeu des intrus** :
Dans une série d'objets ou d'images en rapport avec un thème, retrouver l'intrus qui n'a pas sa place parmi les autres, et justifier. (une série de jeux : enlever ce qui n'est pas un jeu)

● **Jeu de l'objet caché dans la classe :**

Demander aux enfants de retrouver un objet caché en posant des questions à la maîtresse, puis à un enfant qui cache lui-même l'objet (est-ce qu'il est sous le coussin ? sur l'étagère ?...).

Répondre uniquement par oui ou non...

Jeu de pareil/pas pareil : travail sur les sens

- **Toucher** : comparaison de textures de matières différentes : tissu, coton, toile émeri, soie, carton, bois, papier... yeux ouverts/bandés. Introduire un deuxième exemplaire identique et appairer les mêmes.
- **Goût** : sucré, salé, acide, amer, doux, piquant...
- **Odeur** : herbe fraîche, paille, fleur, poivre, vanille... (extraits d'odeurs placés dans des boîtes de pellicule photos en deux exemplaires identiques pour pouvoir retrouver les mêmes).
- **Vue** : sacs à toucher : dénommer les objets, leur utilité, leurs différences, puis les placer dans des sacs à toucher et retrouver leur nom et leur utilité, sans les voir.
- **Jeu des contraires** : pour organiser le lexique des verbes (entrer/sortir...) / des adjectifs (long/court...) / des adverbes et des prépositions (dessus/dessous)
- **Jeu des comparaisons** : Comparer armoire, placard, buffet, étagère... Où les trouve-t-on dans la maison ? Que range-t-on dans chacun de ces meubles ?
- **Catégo** : imagier pour apprendre à catégoriser, Cèbe, Sylvie / Paour, Jean-Louis / Goigoux, Roland – Hatier
- **Flexi MS** : outil pour apprendre à catégoriser en développant sa flexibilité, Nguyen J. / Semanaz Y. – les Editions de la Cigale
- **Jeu du lynx**

Les albums de littérature jeunesse

Lecture partagée

- Lire un album tel qu'il est écrit pour faire entrer les enfants dans le **monde de l'écrit** pour qu'ils s'imprègnent des structures de l'écrit et se les approprient (plusieurs séances/varier les types de lecture...)
- Acquérir un lexique et une syntaxe de l'écrit
- Travailler la compréhension de textes

Comprendre à l'oral : langage familier avec vocabulaire plus sommaire

Comprendre à l'écrit : langage soutenu avec vocabulaire plus riche

Développer tôt des habiletés de compréhension fine au service de l'écrit

Albums en syntaxe adaptée albums pour apprendre à parler ou oralbums

- P. Boisseau propose de prendre des albums et de les réécrire dans les structures de l'oral. *Pédagogie du langage pour les 3 ans, CRDP de ROUEN, 2002*. L'histoire est alors racontée à l'enfant avec les structures de l'oral afin qu'il se les réapproprie. Ensuite, l'enfant raconte à son tour l'histoire dans les structures de l'oral.

Les Oralbums - Retz

- L. Lentin et al. *Les histoires à parler, réédition AsFoReL 2006*

BIBLIOGRAPHIE

Textes officiels

- Encart : Mise en oeuvre du socle commun de connaissances et de compétences : L'acquisition du vocabulaire à l'école primaire
- Horaires et programmes d'enseignement de l'école primaire B0 n°3 du 19/06/2008
- Le socle commun des connaissances et des compétences

Didactique - Pédagogie

- *Catégo GS/CP soutien*, Cèbe Sylvie, Paour Jean-Louis, Goigoux Roland – Hatier
- *Flexi MS*, Nguyen J. / Semanaz Y - Les cahiers de la fourmi
- *Multi PS-MS-GS* - Les cahiers de la fourmi
- *Langue orale en maternelle, il était une fois la musique des mots* - CRDP du Nord Pas-de-Calais, 1999 : travail sur les mots tordus, les maisons des sons...
- *Enseigner la langue orale en maternelle*, Philippe Boisseau - Retz
- Site P.Boisseau : <http://www.ac-amiens.fr/inspections/O2/ressources/lem/m3.html>

Jeux

- Le jeu du lynx - www.EveilEtJeux.com
- Vocabulon des petits ou Vocabulon Junior - Larousse