

académie
Besançon



direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Jura
éducation
nationale



Langage et espaces jeux

Comment s'appuyer sur les espaces jeux pour favoriser les interactions et contribuer à l'apprentissage du langage de façon structurée et organisée ?

Groupe départemental maternelle 39

Clairvaux M 28 janvier 2020 et Chassal M 4 février 2020

**GROUPE
DÉPARTEMENTAL
MATERNELLE 39**



«Le jeu c'est le travail de l'enfant.»
Pauline Kergomard



Objectif :

- Réfléchir à l'évolution des coins jeux en espaces d'apprentissages.*
- S'approprier une démarche explicite et transposable pour enseigner le langage oral aux espaces jeux.*



Les coins-jeux dans
ma classe ...



Objectif : se questionner sur ce qu'on appelle les coins-jeux dans la classe et leur utilité.





Mireille Brigaudiot

Maitre de conférence en sciences du langage

Préambule

Le langage est une **activité INTELLECTUELLE**, pas une **accumulation de mots**.

Faisons-les réfléchir,
ils parleront.



<https://www.youtube.com/watch?v=D4gm62TWfho>



Du jeu libre en TPS et PS



Panières avec légos et animaux qui permettent de construire des histoires :
Imitation, observation, Interactions par le jeu, construction d'histoires....



Le jeu du docteur et ses prolongements (salle d'attente, prescription médicale, présentation de la carte vitale,...)

C'est une situation riche en interactions, en lexique et en concept, le jeu est fluide → Que s'est-il passé avant ? En amont, le jeu du docteur a été utilisé comme situation d'apprentissage.

Objectif de l'enseignant: aider les enfants à structurer et enrichir leur langage. Il vise un vocabulaire plus en plus précis, une production de phrases de plus en plus longues et de plus en plus complexes.

«Je lui fait une pique parce qu'il est malade».

«Il est malade, alors je lui fais une pique avec ma seringue.»



Le « docteur » (GS) rédige l'ordonnance .



Les patients attendent dans la salle d'attente : ils peuvent lire des albums ou consulter des magazines.



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. (maitrise de soi, attention, planification, mémorisation...)



Viviane Bouysse

Inspectrice générale de l'éducation nationale

<https://www.youtube.com/watch?v=SDPc0S0Xa3s>



Conférence de Viviane Bouysse, inspectrice générale de l'Éducation nationale, lors de la Rencontre petite enfance, le lundi 6 mars 2017, à l'école des loisirs



Viviane Bouysse

- Jeu symbolique : le Jeu avec une majuscule
- Croire, faire croire et se faire croire
- Progressivité :
 - Les jeux de rôles : les enfants investissent eux-mêmes le jeu, physiquement (TPS-PS-MS-GS)
 - Les jeux de mise en scène : les enfants manipulent des figurines dans des décors et scénarii qu'ils ont inventés. (fin de MS-GS) Planification nécessaire → Important pour préparer la production d'écrit
- Activités mentales ; capacité créative :
 - Imaginer, raconter, adapter - raconter, revivre
- Précurseur de la production d'écrit



Jeux de rôles



Jeu de mise en scène

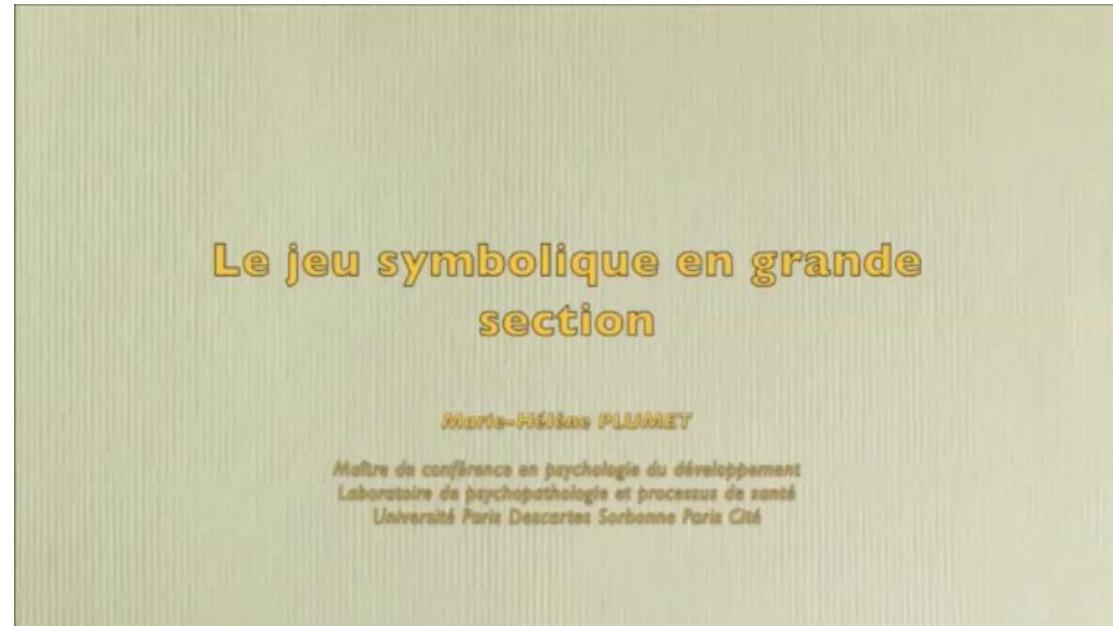




Et la GS ?

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

(même lien que la 1^{ère} vidéo, suite)



Progressivité de la TPS à la GS avec toujours le jeu symbolique présent dans la classe.

Jeu structuré qui permet de développer des compétences, des aptitudes, des connaissances chez les élèves qui ne le seraient pas sans la présence de l'adulte médiateur.

Le degré de structuration doit être pensé en amont : que programmer ? Quels objectifs ? Quelles situations proposées ?



Une modalité pertinente pour investir une séance de langage et créer des interactions :

le coin jeux symboliques qui devient espace d'apprentissage.





Types de jeux :

- d'exploration
- de construction
- symboliques
- de règles

Typologie des espaces jeux symboliques

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...



Pour engager, échanger, anticiper :

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...
Jeu dramatique / scénarisations		
Maquette et décor	En relation avec le vécu des enfants pendant les temps scolaires.	Plateau au sol ou sur grande table, avec personnages et accessoires pour réaliser le décor d'une histoire à jouer, inventée ou connue...
Castelet Scène, théâtre d'ombres		Castelet avec marionnettes à gaine, à tige, à fils, marottes... Cadre pour théâtre d'ombres... Déguisements, accessoires thématiques...

Des scénarios



Comment travailler ?

Des situations diversifiées,
enrichissantes prenant en
compte la vie quotidienne
des enfants

Elisabeth Nonnon, professeur d'université en sciences du langage à INSPE du Nord.

« ... je trouve dommage que, dans les petites classes, les activités de langage comme celles de lecture interprétative se fassent de plus en plus souvent, parfois de façon presque exclusive, à partir d'albums de fiction parfois très complexes, et moins à partir de tâches et de supports en technologie, en sciences ou de la vie pratique, par exemple.

Sans dénigrer bien sûr les apports des récits et de la fiction, il me semble que c'est une fermeture des modèles possibles de développement du langage qui peut être discriminante, et que cela limite les occasions de confronter les enfants à des tâches de verbalisation exigeantes, peut-être plus familières et lisibles pour certains. »

Élisabeth Nonnon, propos recueillis et mis en forme par Jacques David, *Langage oral et inégalités scolaires Entretien*, In *Le français aujourd'hui*, n° 185, 2014.



Les enjeux du langage à l'école maternelle

Elisabeth Bautier, sociolinguiste et chercheuse en sciences de l'éducation



https://www.canal-u.tv/video/universite_toulouse_ii_le_mirail/socialisations_langagieres_et_inegalites_scolaires_elisabeth_bautier.50785



Elisabeth Bautier

La langue et le langage sont ce qui construit la pensée.

Le langage se construit dans l'interaction entre des gens dans des situations socialement situées.

- Travailler l'autonomie qui est une construction sociale ; ce n'est pas inné.
- Proposer des situations qui permettront aux élèves de développer des raisonnements.
- Penser du déjà-là pour aller plus loin, penser avec des ressources.
- Construire avec les élèves les concepts mots (ex : de l'assiette, les assiettes, une assiette, grande assiette, verte, rouge, en plastique, en porcelaine...) et travailler sur les génériques pour introduire les autres mots. (ex : fruits pour aller ensuite vers abricot, poire, pomme....)
- Favoriser les interactions adulte / élève et élèves / élèves.
- Construire des enfants qui questionnent, qui s'interrogent, qui réfléchissent, qui raisonnent, qui parlent pour poser des questions.



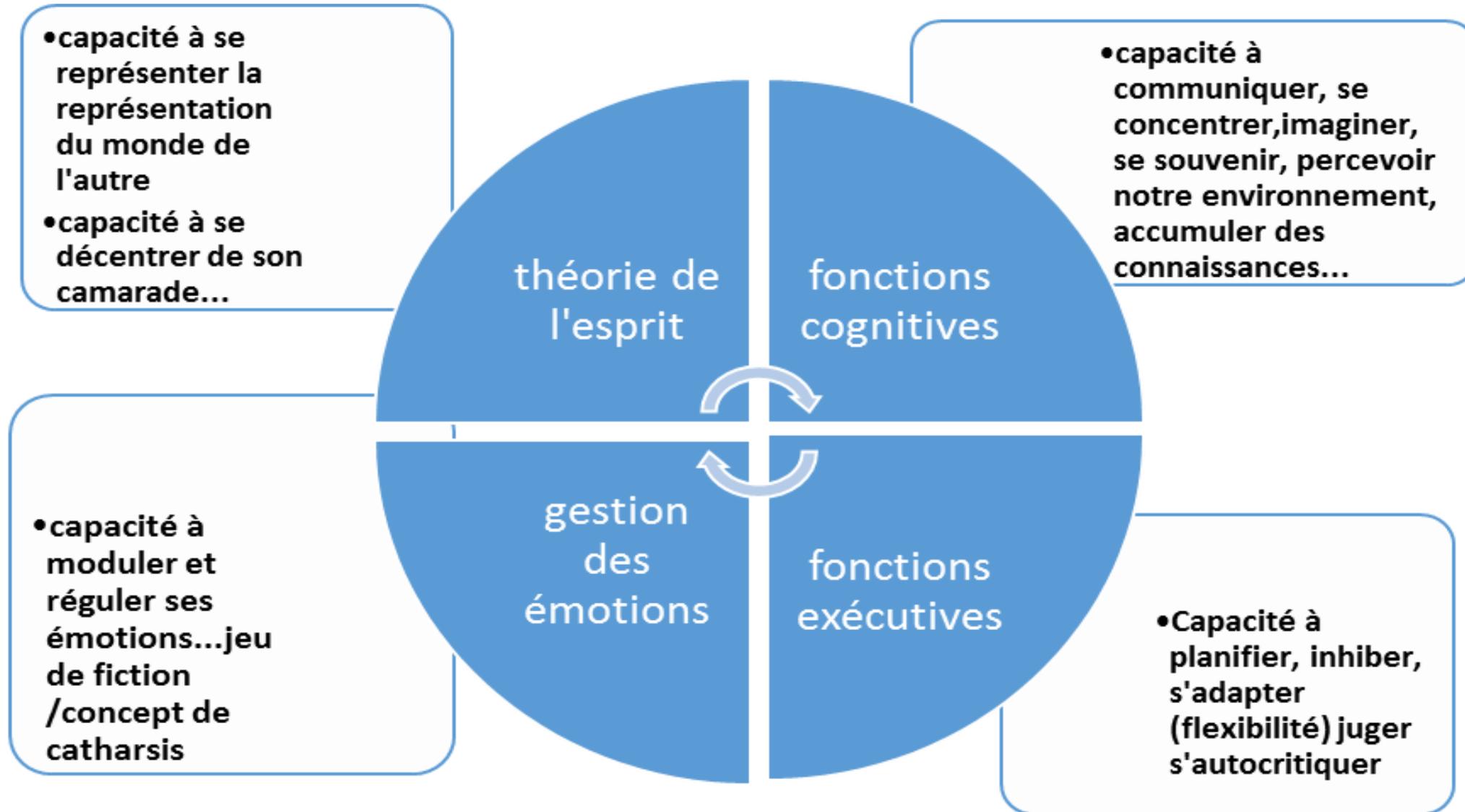
Classe de TPS et PS



La fourchette
de bébé

- Prendre en compte le vécu de l'enfant. Il arrive à l'école avec des connaissances selon son environnement, sa culture familiale.
 - Construire le concept de fourchette : description, usages, formes, couleurs, matières,...
- Partir de l'objet réel, l'objet en dinette pour utiliser ensuite la photo de l'objet connu, la photo d'un autre objet, puis le dessin puis la représentation symbolique puis le mot.

Jeu symbolique et développement des capacités de l'enfant





« Un élève de trois ans progresse considérablement dans des domaines variés grâce aux échanges adulte/enfant sans cesse rejoués. »

Philippe Boisseau





Jeu libre TPS et PS



S'asseoir avec les élèves

Jouer avec les élèves

Observer les élèves

Partager le même vécu

Adulte médiateur

- Aider les élèves à prendre la parole.
- Ne pas leur parler mais parler avec eux
- Reprendre leurs formulations, les enrichir
- Se mettre en retrait, laisser parler, faire parler



Viviane Bouysse

Comment transformer les coins jeux en espaces jeux d'apprentissages ?

Comment s'y prend-on ?

Les 4 modalités d'enseignement de Viviane Bouysse :

- Jouer
- Réfléchir et résoudre des problèmes
- S'exercer
- Mémoriser

Comment articuler les 4 modalités pour concevoir une séquence d'apprentissage du langage à partir de jeux symboliques ?



- Objectifs d'apprentissage : lexique, syntaxe, prosodie)
- Place et rôle du maitre (adulte médiateur)
- Situation réfléchie par le maitre
« Qu'est-ce que je veux leur apprendre et comment je vais m'y prendre ? »



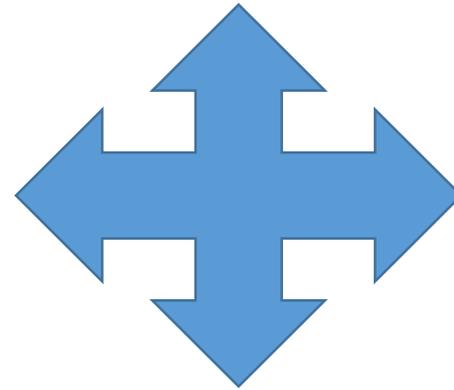
4 modalités

Apprendre
en jouant

Apprendre en
mémorisant

Apprendre
en s'exerçant

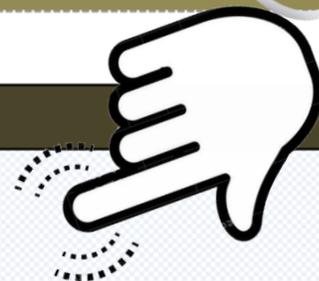
Apprendre en
réfléchissant et
en résolvant
des problèmes



Un exemple de cahier-journal, prenant en compte les 4 modalités d'apprentissage en maternelle :



DATE :



Horaires	Capacités d'attention	Contenus, formes de travail et domaines d'apprentissage																																					
8h00-8h30	Faible vigilance	Temps d'accueil		<i>Une école qui s'adapte aux jeunes enfants</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ en accueillant les enfants et leurs parents ▪ en accompagnant les transitions vécues par les enfants ▪ en pratiquant une évaluation positive 																																			
		Hygiène		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Une école qui s'adapte aux jeunes enfants, en tenant compte du développement de l'enfant 																																			
8h30-8h45	Faible vigilance	Temps de regroupement et/ou rituel(s)		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Une école où les enfants vont apprendre ensemble et vivre ensemble 																																			
8h45 à 9h15	Vigilance moyenne	Dispositifs d'apprentissage selon les attentes institutionnelles, les projets, les besoins individuels et les compétences des enfants		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'oral, l'écrit ▪ Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques ▪ Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique (dominante) ▪ Construire les premiers outils pour structurer sa pensée ▪ Explorer le monde 																																			
		Domaine d'apprentissage :		Domaine d'apprentissage :		Domaine d'apprentissage :		Domaine d'apprentissage :																															
		Dominante (en présence du PE)		Complémentaire		Complémentaire		Complémentaire																															
		Attendu de fin de GS : Objectif de séance : Objectif langagier : Consigne : Déroulement (étapes) : Modalités d'apprentissage :		Attendu de fin de GS : Objectif de séance : Consigne /critère de réussite : Modalités d'apprentissage :		Attendu de fin de GS : Objectif de séance : Consigne /critère de réussite : Modalités d'apprentissage :		Attendu de fin de GS : Objectif de séance : Consigne /critère de réussite : Modalités d'apprentissage :																															
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>J</td><td>R</td><td>M</td><td>E</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>		J	R	M	E					<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>J</td><td>R</td><td>M</td><td>E</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>		J	R	M	E					<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>J</td><td>R</td><td>M</td><td>E</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>		J	R	M	E					<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>J</td><td>R</td><td>M</td><td>E</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>		J	R	M	E				
J	R	M	E																																				
J	R	M	E																																				
J	R	M	E																																				
J	R	M	E																																				

Comment préparer ma classe ?

Exemple de cahier-journal :

<p>MS Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</p> <p>Dominante (avec moi) VLP p.38 instruments en folie étapes 3</p> <p>Attendu de fin de GS : Discriminer des sons</p> <p>Objectif de séance : reconnaître les instruments.</p> <p>Objectif langagier : nommer instruments</p> <p>Consigne : jouez avec vos instruments quand vous voyez son image.</p> <p>Déroulement (étapes) : 3</p> <p>Modalités d'apprentissage :</p> <table border="1"><tr><td>J</td><td>R</td><td>M</td><td>E</td></tr><tr><td>X</td><td></td><td></td><td></td></tr></table> <p>Instruments + images</p>	J	R	M	E	X				<p>GS Construire les 1ers outils pour structurer sa pensée</p> <p>Complémentaire en autonomie algorithmes pingouins.</p> <p>Attendu de fin de GS : Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.</p> <p>Objectif de séance : alterner 2 puis 3 pingouins + les positions.</p> <p>Consigne : positionner les pingouins en respectant le modèle.</p> <p>Modalités d'apprentissage :</p> <table border="1"><tr><td>J</td><td>R</td><td>M</td><td>E</td></tr><tr><td>X</td><td>X</td><td></td><td></td></tr></table> <p>Pingouins sur banquise</p>	J	R	M	E	X	X		
J	R	M	E														
X																	
J	R	M	E														
X	X																

Apprendre en jouant

Apprendre réfléchissant et en résolvant des problèmes

Apprendre en se remémorant et en mémorisant

Apprendre en s'exerçant



Les jeux symboliques pour développer
le langage oral

Démarche d'enseignement

Du jeu libre au jeu structuré en autonomie



Eduscol : jouer et apprendre,
les jeux symboliques p 15 à 29

Les mots de la
maternelle, p 24

**Jeu libre
(vécu commun)**

Les enfants jouent seuls	Avec adulte
	Faire avec pour partager le même vécu, Observer, coopérer, Mettre des mots

**Jeu structuré
Atelier langage
temps d'apprentissage**

Des objectifs langagiers
(syntaxe, lexique, prosodie)

- Une progressivité
- des gestes professionnels

Ex : les poupées ont faim, ont froid
On veut faire de la soupe.

**Activités décrochées
Temps d'apprentissage**

Avec adulte structurer, mémoriser, représenter. Memory, jeu de sept familles, jeu de kim, loto, fleur des mots, ...	L'espace jeu symbolique est libre
---	-----------------------------------

**Jeu libre
Autonomie**

Jeu libre avec les pairs
En autonomie

Enrichissement du jeu prolongements
Observation pour évaluer les progrès de l'enfant

en jouant

en résolvant des problèmes

en s'exerçant, en mémorisant

en s'exerçant, se remémorant

Contextualiser

Dé-contextualiser

Re-contextualiser

Apprentissage implicite

Apprentissage explicite

Construction du concept, de la pensée, du langage : de l'objet réel à la représentation



Enseigner l'oral à l'école maternelle

« 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 & éducation, OCCE

« Enseigner l'oral, c'est proposer du langage (vocabulaire, syntaxe, prosodie) et mettre les enfants en situation de le réutiliser. »

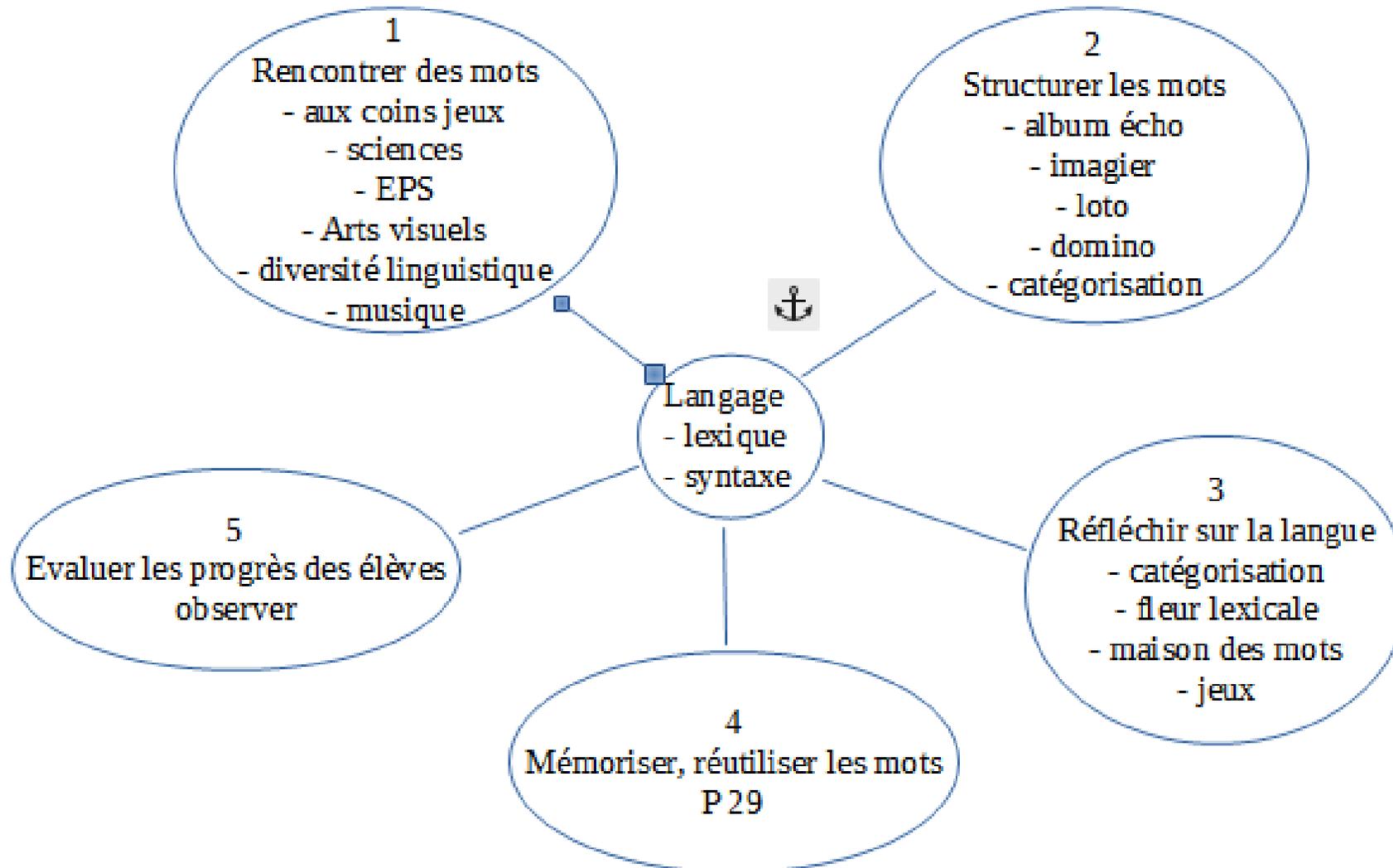
Viviane Bouysse–Janvier 2020 –Animation & éducation, OCCE

« Toutes les situations d'apprentissages sont donc opportunes pour enseigner l'oral à condition que l'enseignant pointe explicitement les apprentissages en train de s'opérer, donne un statut à ces moments de langage, adopte les gestes professionnels propres à cet apprentissage et que les situations proposées intéressent l'enfant. »

Viviane Bouysse–Janvier 2020 –Animation & éducation, OCCE



Activités de structuration du lexique, cf. Les mots de la maternelle.



Situations propices,
p 11 et 12

Interactions
Boisseau, p 13, 17

Progressivité
p 15 et 16

Démarche
pédagogique,
p 18 à 20

Mise en œuvre,
p 22 à 34
Schéma ci-contre



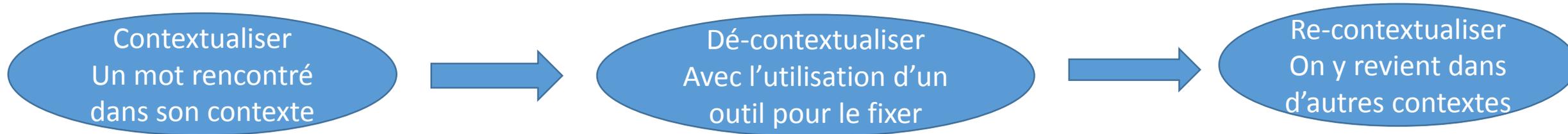
Vocabulaire : M. Cellier

maitre de conférence en langue et littérature.

Étude du sens des mots ? A l'école maternelle on ne travaille les mots qu'à partir du contexte. Il faut mettre les mots en contact, entrer par l'antonymie, la synonymie ou la polysémie



Créer un dispositif pour mettre en mémoire et récupérer les mots :

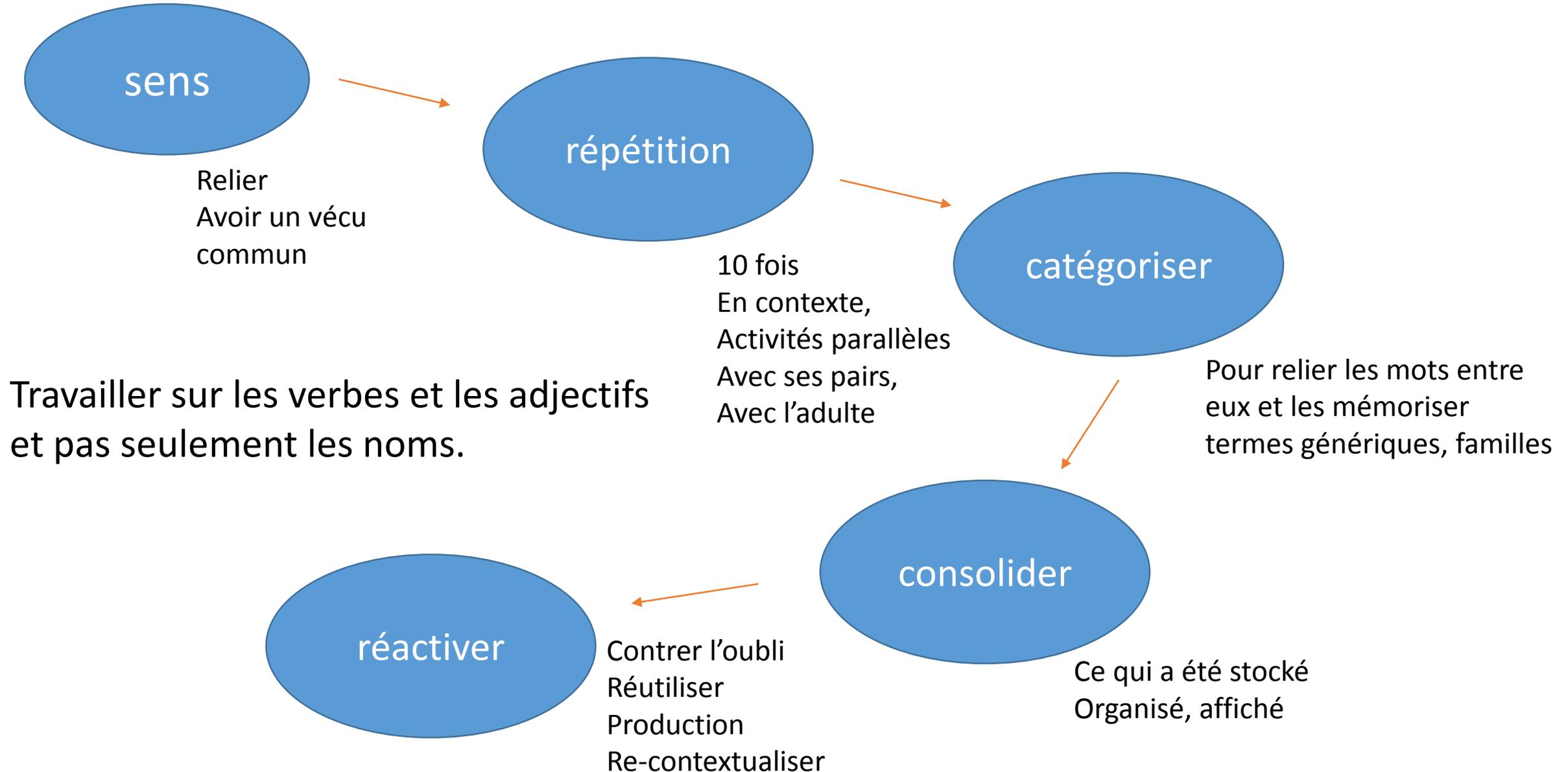


Fixer durablement le vocabulaire en explicitant ce que l'on apprend et comment on va le faire ; Activités spécifiques, systématiques, régulières, explicitement centrées sur des notions lexicales, avec une progression pensée et rigoureuse.

Ordonner et créer des outils pour récupérer cet apprentissage incident.



Que retient-on ?





Quels mots travailler ? choix

- **Les plus fréquents** (cf Boisseau), et d'abord les mots de la maison, du quotidien, et de l'école
 - **Classes grammaticales différentes** : verbes et adjectifs
- 2 ans : Verbes d'action concrets : mouvement (courir, sauter, s'asseoir), relatifs à des actions (couper, casser, manger, ranger, laver, habiller ...)
- Puis perception (voir, entendre, toucher ..) et états mentaux (penser, réfléchir ...)
- Connecteurs spatiaux (à côté, dans, sous, en dessous ...) -> se situer dans l'environnement et situer les objets les uns par rapport aux autres
 - Adjectifs : enrichir l'expression des sentiments, caractériser les objets
 - Les prépositions (à, de, chez, en, pour, sans avec ...)
 - Synonymes, contraires, mots génériques : catégoriser !!!

Mots de la
maternelle



Structurer le vocabulaire ...

Catégoriser

GS
Jeu de 7 familles



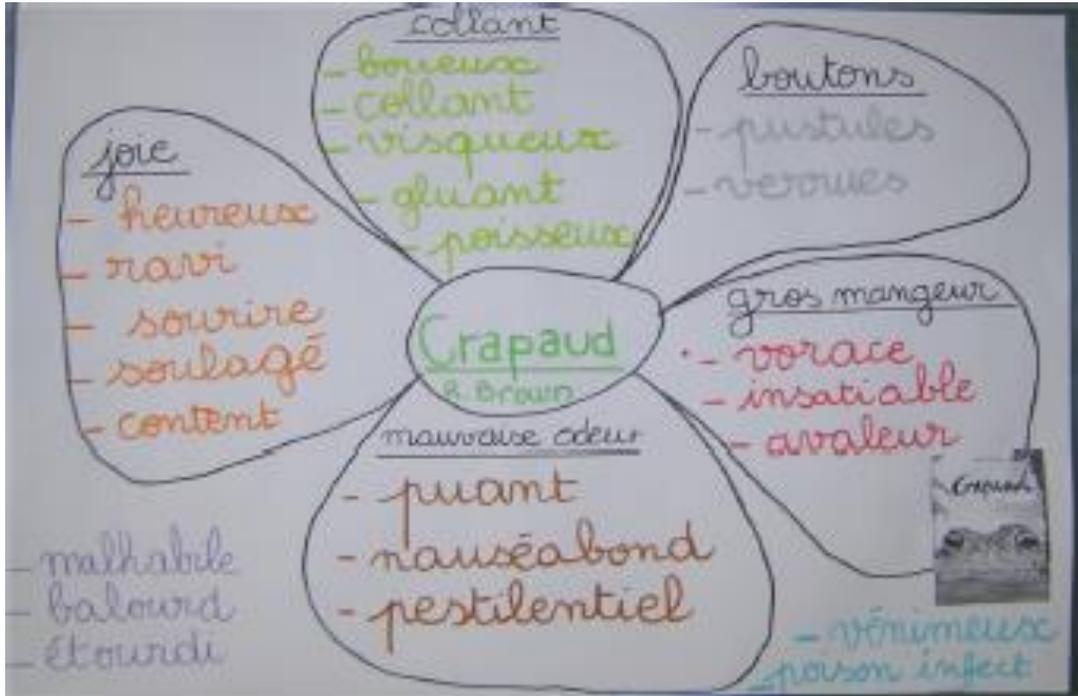
créer un outil qui ouvre la possibilité de **comprendre** ce qu'est le **lexique** : **emboîtements**, **catégories**, **sous-catégories** (notion d'outil et de répétition).

GS
Guirlandes et boites à mots

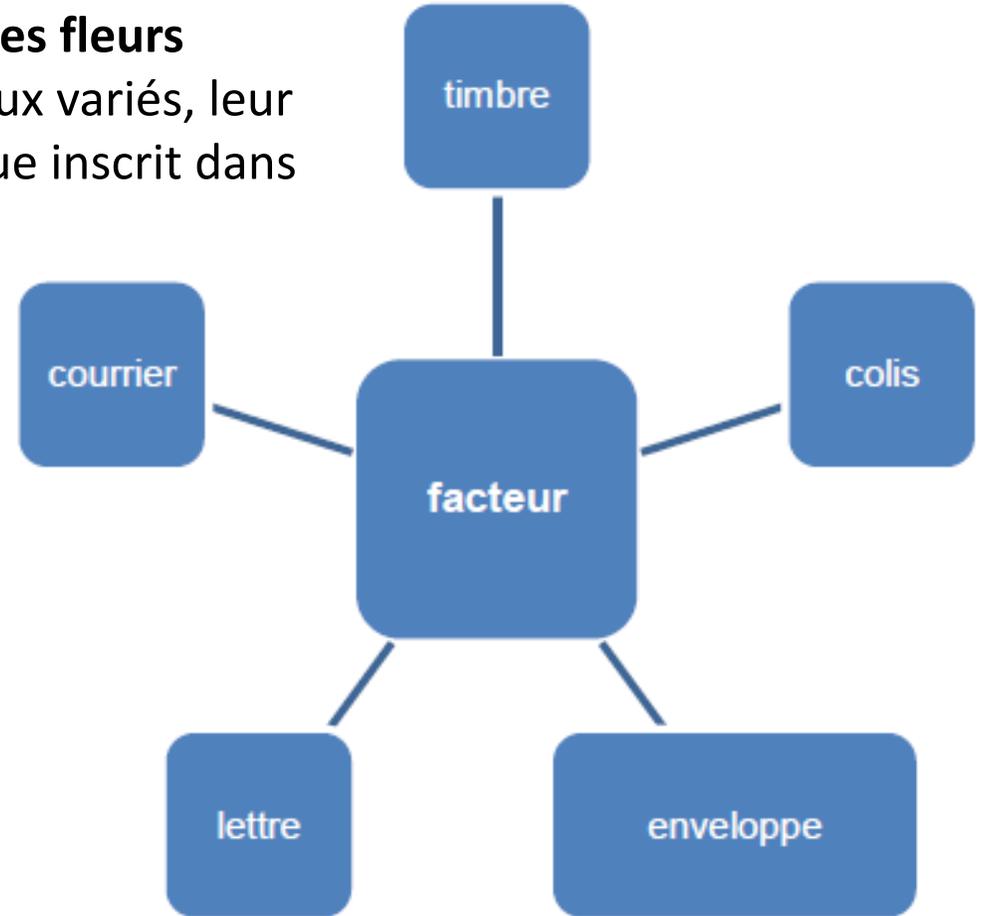
... et faire réfléchir sur la langue



Des **classements thématiques de mots** ont pour objectif de contribuer à la catégorisation des mots découverts. Parmi ces classements, **les fleurs lexicales** permettent l'exploration régulière de champs lexicaux variés, leur enrichissement et la mémorisation d'un vocabulaire spécifique inscrit dans un réseau de sens, de hiérarchie, de morphologie.



Synonymes

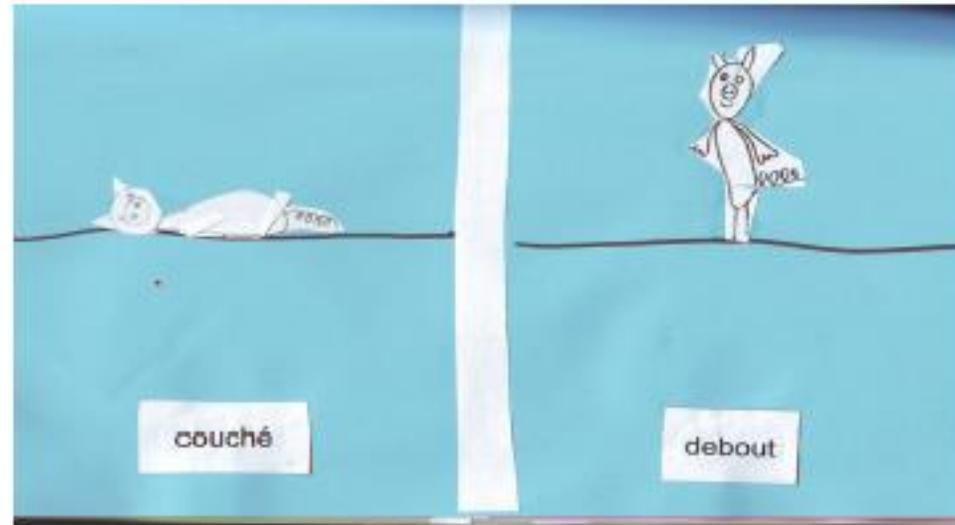


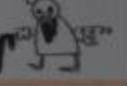
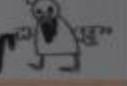
Des fleurs lexicales

Mots de la
maternelle



Le livre des contraires



gros 	maigre 	grand 	petit 
propre 	sale 	debout 	couché 
haut 	bas 	jeune 	vieux 
court 	long 	chaud 	froid 



Mots de la maternelle



Un jeu de mémoire

pour :

- décontextualiser
- mémoriser
- s'exercer



... et faire réfléchir sur la langue

Des outils qui structurent le vocabulaire et font réfléchir sur la langue

	ROUL	E
	ROUL	ETTE
	ROUL	ADE

DÉ	ROUL	ER
EN	ROUL	ER
	ROUL	EAU
	ROUL	EMENT
	ROUL	ER

dé-/des- (préfixe : contraire)
Dérouler / Rouler
Déshabiller / Habiller
Désobéir / Obéir
Défaire / Faire
Désordre / Ordre
Décoller / Coller

Les maisons de familles de mots

A
l'oral !

Mots de la
maternelle





S'entraîner et se remémorer

Des supports qui aident à la mise en mémoire, au rappel et à l'entraînement

Des jeux :

Catégorisation

Sur les contraires, de dérivation, sur les polysémies, les homophones ...

Jeux de définition (jeux de cartes ...)

Des situations :

Pour réinvestir le vocabulaire, en le re-contextualisant

Reprenant des situations connues

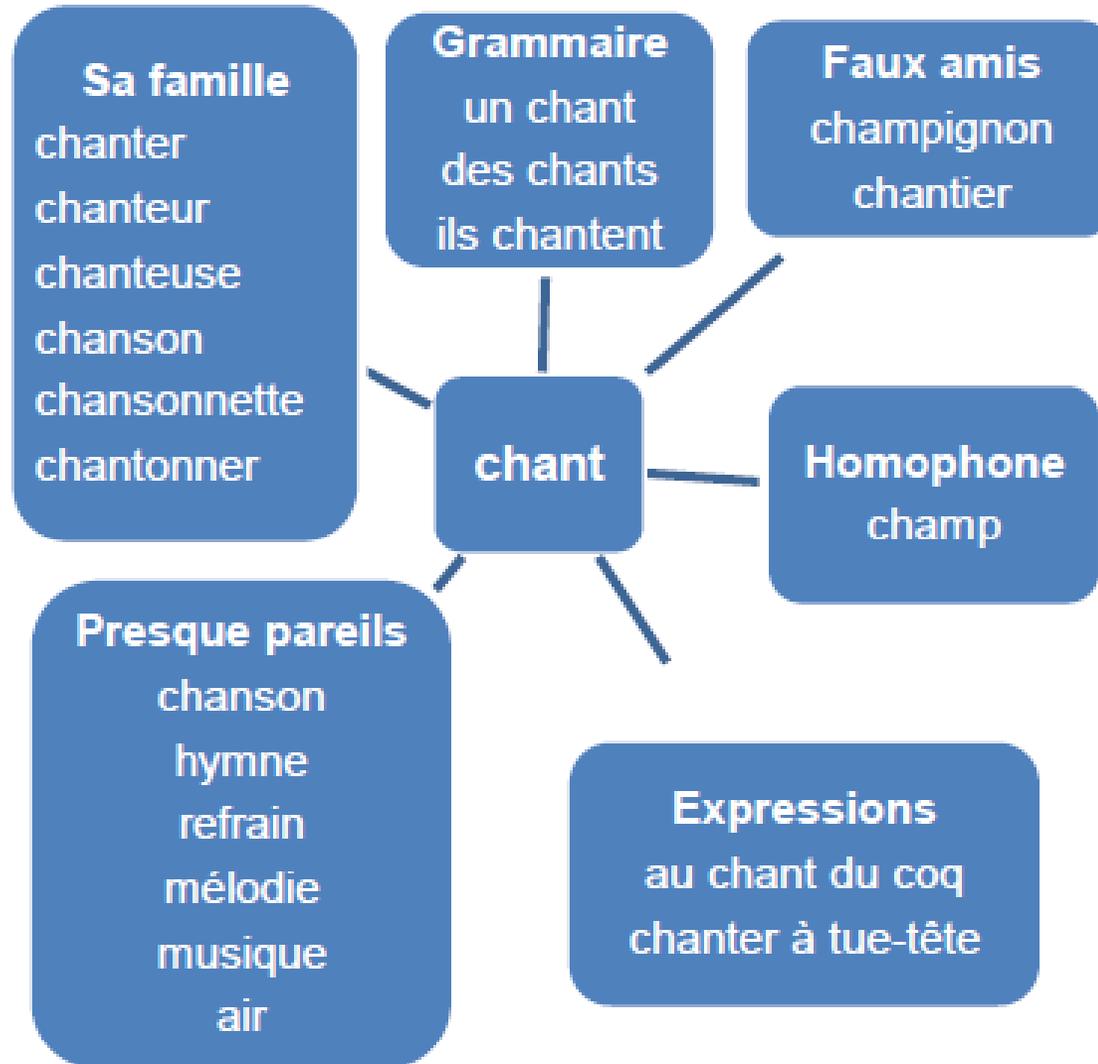
Permettant la mise en réseau

Avec des prolongements pour ré-explore

Mots de la
maternelle



Exemple de réseau de mots (outil du maître)

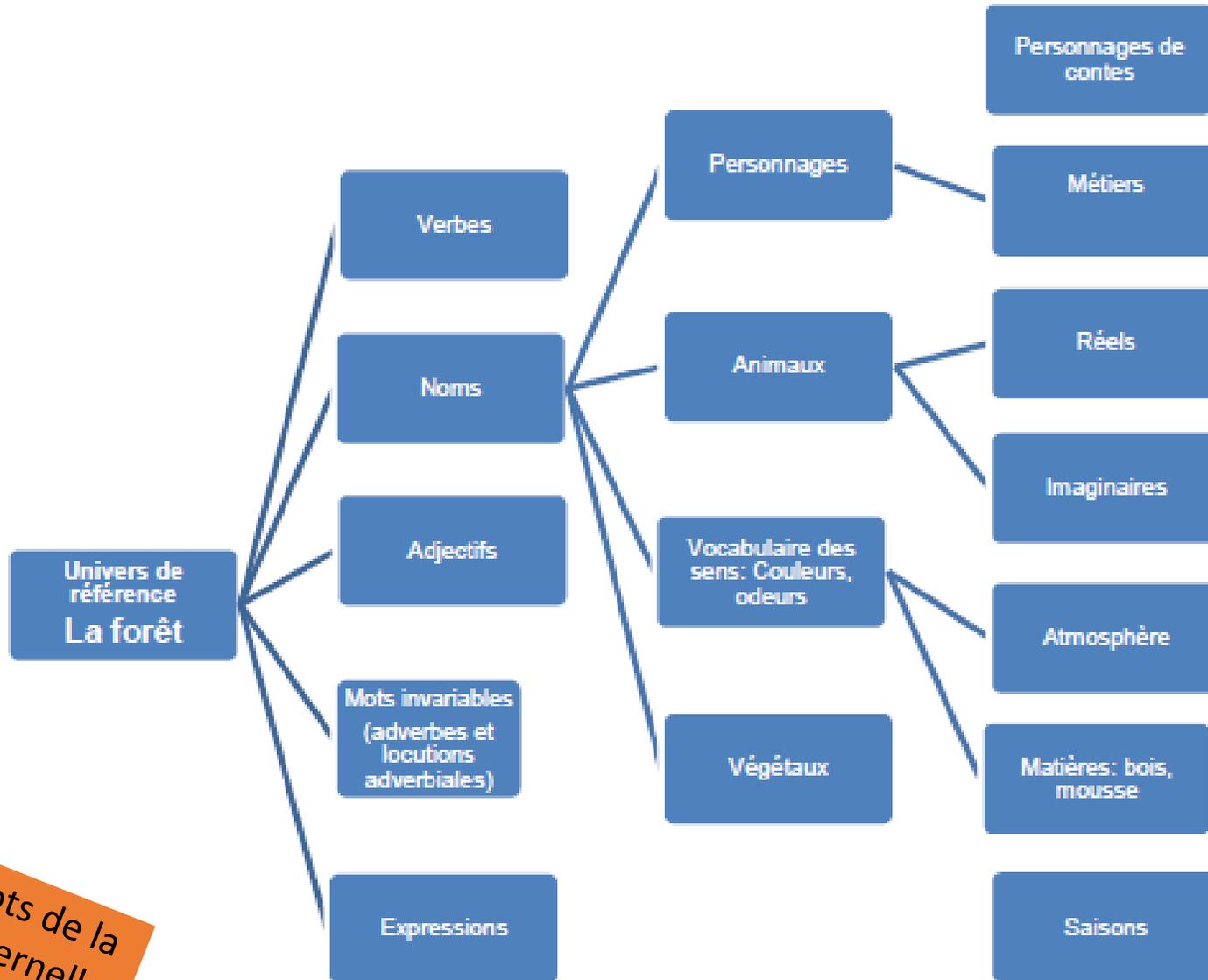


Tous ces outils doivent faire l'objet de temps de construction, de relecture collective, de manipulation, de jeu, vecteur d'apprentissage premier chez les enfants d'école maternelle. À la fin de l'école maternelle, l'exemple de représentation ci-dessous témoigne de l'apprentissage réalisé et de son évolution au fil des années. Ce tableau n'est pas présenté comme tel aux élèves, non lecteurs, mais figure dans les outils de programmation du professeur.

Mots de la maternelle



Exemple de réseau de mots (outil du maître)



Mots de la
maternelle

Cet outil donne de la lisibilité sur le lexique à étudier dans le cadre de l'univers de référence ciblé. Il permet de définir un choix de mots de différentes natures, qui s'inscrivent dans une progressivité pensée en équipe. Elle se prête également à la transmission d'outils dans le cadre de la liaison cycle 1 - cycle 2.

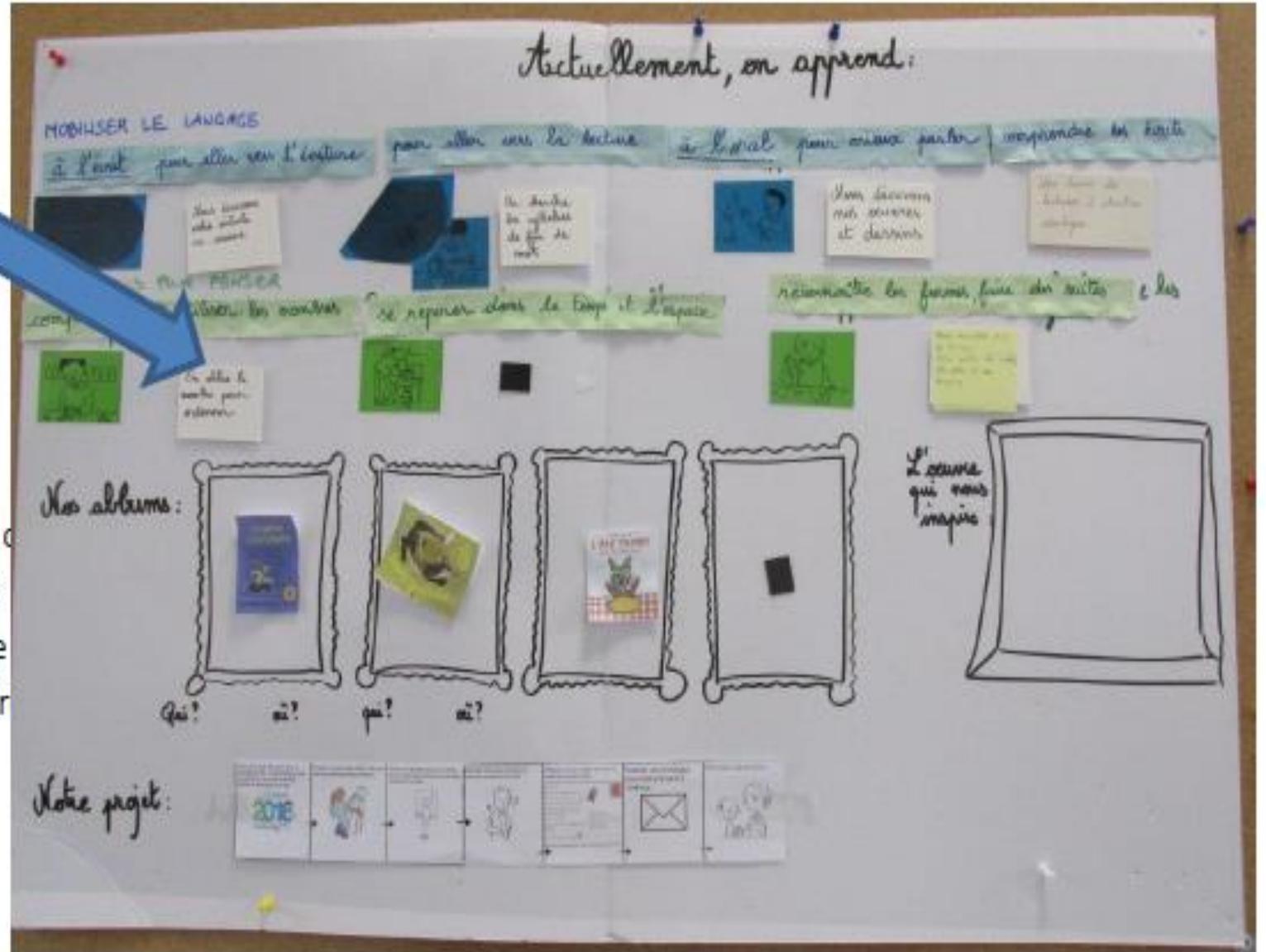


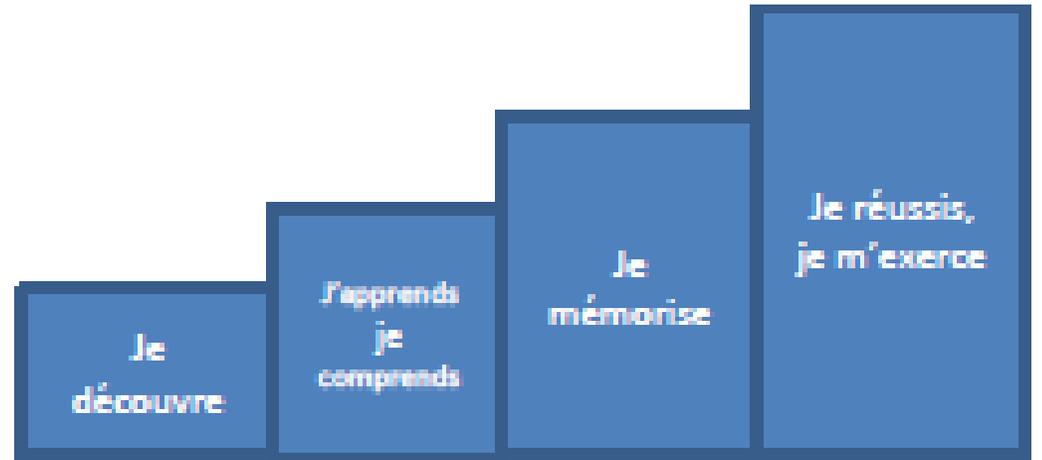
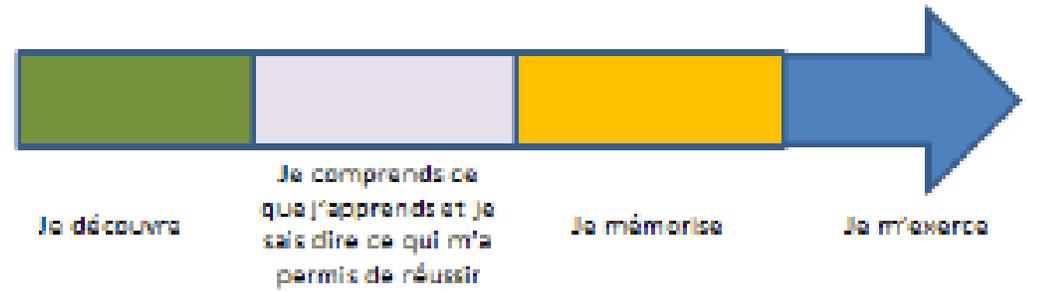
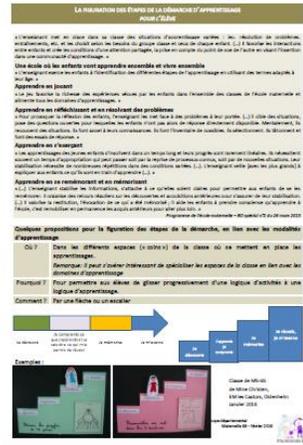
Exemples :



Un affichage dans le hall d'entrée de l'école, qui présente les entrées de programmes, décline des contenus d'enseignements en cours, explicite projet de classe, les albums et œuvres étudiés.

Classe de Mme Hueber,
EM Reber Mulhouse, janvier





Aider l'élève à se repérer dans ses apprentissages

- « On va apprendre à »
- « On fait un jeu pour apprendre à parler »
- « On a appris à »
- « Là on va s'entraîner à »
- « On va mettre dans notre mémoire »
- « On va aller chercher dans notre mémoire »



Matériel : enrichir les propositions

2 à 4 ans

Malette : Stéthoscope, seringues, gants chirurgicaux, petit marteau, fioles, coton...

Costume :

Blouse ou tablier d'infirmière avec calot.

4 ans à 5 ans

Malette : idem complété de bandes Velpeau, de gazes, de sparadrap...

Costume :

Bonnet de douche jetable.
Blouse ou tablier d'infirmière.
Sur-chaussures en plastique.

Près du téléphone :

Carnet de rendez-vous et ordonnancier

5 ans et plus

Malette : idem

Hôpital : toise, pèse-personne, radiographies, dispositif pour les « lire » (fil à linge avec pinces).

Une étagère de boîtes de médicaments (classés par pathologies : rhume, maux de tête..., inventer avec les élèves des noms comme : *gouttes nez bouché* pour le rhume.

Costume, téléphone : idem.



Progressivité / enrichissement PS MS GS

Paramètres d'évolution et de complexification :

le matériel	cubes / Kapla / mosaïque
les scénarios	maison / infirmerie / école
l'univers de référence	voiture / chantiers / gare-aéroport
Les accessoires	vaisselle réelle / instruments de cuisine / aliments factices
	+ représentation plus abstraites : photos, dessins, pictos
Liens entre coins-jeux	modelage / coin marchande / restaurant

Programmation annuelle
Programmation d'école

Situation 1 :
Jeu libre avec le matériel

Situation 2 :
Jeu en présence de l'enseignant qui nomme le matériel et les actions

Situation 3 :
Jeu d'entraînement avec le matériel
➤ **retrouve le véhicule qui est rentré dans le hangar**

(camion, tracteur, remorque, charrue)

➤ **retrouve l'animal qui s'est sauvé du parc**

(vache, veau, taureau, cochon, porcelets, cheval, mouton, agneau)

➤ **qui se cache dans le sac ?**

On sélectionne 3 à 4 éléments très différents, qui sont nommés avec les enfants.

On les cache dans des sacs, devant les enfants. On mélange les sacs. Il faut retrouver ce dont il s'agit. On demande aux enfants de justifier leurs propositions. (*utiliser les adjectifs*)

Exemples :

chat, échelle, camion, cochon

cygne, barrière, tracteur, vache

porcelets, taureau, camion...

Lexique mobilisé



Noms

le camion, le tracteur, la remorque, la charrue
le chat, le cygne, le cochon, la vache, l'agneau, le cheval, le taureau, le veau, les porcelets, le mouton
les pattes, la queue, les oreilles
la barrière, le parc, l'étang, la ferme, le chemin, l'échelle, le mur, le pré
la paille

Verbes

sortir, entrer
rouler, transporter, *labourer*
monter, descendre
têter, boire, manger
sauter, nager

Adjectifs

grand, petit
ouvert, fermé
en haut, en bas



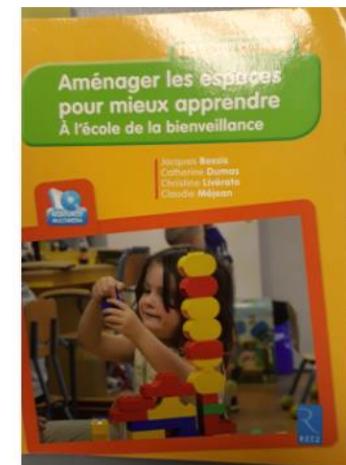
Des exemples pour le dernier temps de la démarche : jeu libre pour réinvestir

- Atelier libre : les élèves produisent des scénarios (observation/évaluation)
- Réutilisation du vocabulaire et des structures syntaxiques dans d'autres situations :
 - Le restaurant : mettre la table pour le repas de la cantine
 - Mettre des affichettes pour ranger le coin dinette (photo, mot, dessin, ...)
 - Inviter des amis pour différents repas : le petit déjeuner, déjeuner et diner...
 - Faire une recette et lister les ustensiles et leur fonction
 - Compléter par le coin épicerie et y ajouter le vocabulaire
- Faire le lien avec le parcours santé : la nutrition/le choix des aliments lors de la collation
- Faire le lien avec le parcours citoyen : les gestes/ustensiles dangereux



Références

- MH Plumet - le jeu symbolique
- Bautier – développement langagier et impact sur la réussite scolaire https://www.canal-u.tv/video/universite_toulouse_ii_le_mirail/socialisations_langagieres_et_inegalites_scolaires_elisabeth_bautier.50785
- Evelyne Bouysse - conférence : <https://www.youtube.com/watch?v=SDPc0S0Xa3s>
- Boisseau - développement langagier, repères - **P.BOISSEAU «Enseigner la langue orale en maternelle » Retz**
- Ressource eduscol : « Langage et jeux symboliques »
- Circulaire 2013
- Circulaire 2018
- Circulaire 2019
- Les mots de la maternelle - 2019
- Edscol : Langage / les jeux symboliques
- Ouvrage : « Aménager les espaces pour mieux apprendre à l'école de la bienveillance », Retz





Et après le temps de présentiel ?

- **Distanciel :**

- expérimentation en classe sur l'utilisation des espaces-jeux comme espace d'apprentissage du langage oral
- élaboration de progressivité en équipe

- **Echanges de pratiques, retour sur l'expérience en classe :** les points positifs / les difficultés rencontrées / les essais / les questionnements (**appui de photographies, de vidéos,...**). Chantal et Olivier pour le numérique peuvent accompagner l'expérimentation dans les classes ainsi que la réflexion autour d'une progression des espaces jeux en cycle 1.

- **Des pistes de réflexion :**

- Comment programmer l'enseignement du langage dans les contextes « espaces jeux » sur le cycle 1 ? Quels objectifs langagiers ? Quelle organisation spatiale ? Quelles activités décrochées
- Quel apport du numérique dans les activités langagières ? Plus spécifiquement dans le contexte des espaces jeux symboliques ?
- Quelle progression / progressivité de la PS à la GS ?



Merci de votre attention