



## Nommer un objet, une personne ou une action de la vie quotidienne

Cette fiche pédagogique présente des pistes pour travailler avec les élèves dans le cadre de l'Aide Personnalisée.



**Quelques indicateurs  
pour repérer les besoins**  
(la nature des difficultés)



### Programmes 2008 [Ecole maternelle]

S'APPROPRIER LE LANGAGE- BO hors série n°3 du 19 juin 2008, page 13

A la fin de l'école maternelle, l'enfant est capable de :

· nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne .



### Faisons un point rapide sur l'acquisition du vocabulaire

- L'élève dispose de peu de mots pour désigner des objets, des actions (MS), des perceptions, des émotions, la succession temporelle ou causale des événements (GS).
- L'élève ne connaît qu'un mot pour désigner tous les éléments d'une catégorie (crayon pour tous les scripteurs...).
- L'élève ne connaît pas les termes génériques pour catégoriser une série d'objets, réels ou sous forme imagée (ustensiles de cuisine, vêtements, moyens de transport ...).
- L'élève ne sait pas comparer des catégories.
- L'élève ne sait pas énumérer.
- L'élève ne peut pas désigner un « objet » de différentes façons.
- L'élève n'établit pas de relations entre plusieurs propriétés d'objets, de manière à dégager un point commun ou à repérer un intrus.

#### L'importance du langage du maître

« Ces acquisitions décisives sont rendues possibles par l'attention que l'enseignant porte à chaque enfant, auquel il fournit les mots exacts en encourageant ses tentatives, et en reformulant ses essais pour lui faire entendre des modèles corrects. L'enseignant veille par ailleurs à offrir constamment à ses jeunes élèves un langage oral dont toute approximation est bannie ; c'est parce que les enfants entendent des phrases correctement construites et un vocabulaire précis qu'ils progressent dans leur propre maîtrise de l'oral. »

*BO hors série N°3 du 19 juin 2008, page 13*

#### L'importance d'activités spécifiques pour l'acquisition du vocabulaire

« Le langage compris (ou vocabulaire passif) est toujours plus étendu que le langage produit (ou vocabulaire actif), de l'enfant jusqu'à l'âge adulte. Le temps de l'école maternelle correspond à une période d'explosion lexicale. Il importe d'aider les élèves dans ce développement, cette catégorisation, en organisant des activités de comparaison, mettant en jeu les cinq sens. [...] Les recherches montrent que si l'on entraîne les enfants à catégoriser, ils augmentent leur lexique et que l'intégration de la polysémie du langage est déterminante dans l'acquisition du langage. »

*Agnès FLORIN - Professeur en Psychologie de l'enfant et de l'éducation  
Université de Nantes*

## Activité N°1

### Le Kim de la vue

**1<sup>ère</sup> phase** (découverte) : faire observer et nommer les objets d'une collection (objets familiers). L'enseignant cache les objets. Les élèves énumèrent les objets qu'ils ont vus sans en oublier.

**2<sup>ème</sup> phase** (structuration) : l'enseignant découvre les objets cachés pendant 30 secondes puis demande aux enfants de fermer les yeux pendant qu'il ajoute ou retire un ou plusieurs objets. Les élèves doivent indiquer les modifications apportées.

**3<sup>ème</sup> phase** (complexification) : l'enseignant modifie la collection en retirant des objets vus et en ajoutant de nouveaux objets. Les élèves doivent nommer les objets qu'ils avaient vus et également ceux qu'ils n'ont pas revus.

#### Variables :

- ⇒ Collections hétérogènes d'objets (crayon, gomme, cahier...) puis homogènes (des crayons de différentes couleurs...)
- ⇒ Variation du nombre d'objets proposés
- ⇒ Annonce de l'ajout, du retrait ou de la substitution d'un objet
- ⇒ Plus d'annonce de la nature du changement
- ⇒ Ajout ou retrait de deux objets ou plus
- ⇒ Collections organisées en ligne(s) puis permutation, puis objets en désordre
- ⇒ Variation de l'espacement des objets
- ⇒ Position spatiale d'un objet à nommer (avant, maintenant) par rapport aux autres éléments
- ⇒ Variation du temps imparti pour mémoriser et nommer les objets
- ⇒ Collection d'objets non familiers (catégories homogènes, hétérogènes, thématiques)



### Quelques remarques...

Ces activités sont à mener sur plusieurs séances avec les mêmes élèves.

Dans un premier temps, l'élève est en situation de réception de langage. Il découvre un nouveau lexique et écoute l'enseignant présenter, expliquer, prescrire, verbaliser...

- L'enseignant sensibilise les élèves aux familles de mots (pomme → pommier...).
- L'enseignant sensibilise les élèves aux différentes utilisations d'un même mot (plateau de jeu, plateau repas, plateau d'évolution, plateaux de la balance...).
- L'enseignant sensibilise les élèves à la polysémie des mots. Exemple dans le jeu du verger : le corbeau vole (il se déplace avec ses ailes), il vole (les fruits du verger), et aux expressions culturelles « voler de ses propres ailes », « qui vole un œuf, vole un bœuf »...

L'élève est également en situation de production en nommant les éléments du jeu, en verbalisant ses actions, celles des autres joueurs, en expliquant ses actions, la règle du jeu, en s'appropriant certaines structures proposées par l'enseignant.

Le jeu de Kim est associé au développement sensoriel de l'enfant, il est donc important de ne pas se limiter aux jeux visuels mais de le proposer aussi pour l'ouïe, le toucher, le goût et l'odorat.

## Activité N°2

### Le jeu du verger

**Support :** jeu coopératif – Editions Haba (*à partir de 3 ans pour 2 à 8 joueurs*)

**Présentation :** faire nommer les éléments du jeu (les fruits, les arbres fruitiers, les paniers, le dé, le plateau du jeu, le plateau support du puzzle « corbeau », les 9 pièces du puzzle).

**But du jeu :** cueillir tous les fruits avant que le puzzle du corbeau ne soit reconstitué.

Au cours du jeu, l'élève est amené à :

- nommer les objets ;
- verbaliser les actions :

*Nous gagnerons si...*

*Le corbeau aura gagné si...*

*Je lance le dé, je relance le dé, je donne le dé au joueur après moi.*

*Je regarde la face du dé du dessus, la face supérieure, le dé tombe sur...*

*Je joue, je rejoue parce que...*

*Je passe mon tour parce que...*

*Je cueille une... et je la pose dans mon panier.*

*Je pose le morceau du puzzle pour reconstituer l'image du corbeau..*

*L'image est reconstituée .*