



Jeux et langage à l'école maternelle : jouer au « coin voiture » à tous les niveaux

<i>Section de petits</i>	<i>Section de moyens</i>	<i>Section de grands</i>
Situations : les enfants ...		
Se situent dans un jeu fonctionnel ils font rouler, font du bruit, percutent ... ils vocalisent et jouent plutôt seuls. Utilisation libre du matériel à la disposition des élèves : découvrir un jeu, les différents éléments du jeu.	Créent leur cadre, ils sont metteurs en scène. Imitation et identification sont les principaux mécanismes mis en place.	Deviennent capables de jouer des rôles sociaux différents au sein d'un petit groupe.
Objectifs langagiers, compétences visées		
Répondre aux sollicitations de l'adulte par une action, une phrase courte, accepter l'échange. Entrer en conversation, prendre l'initiative d'un échange même non verbal pour se faire comprendre, prendre la parole à l'invitation du maître. Comprendre une consigne simple, personnalisée, en situation. Acquisition d'un vocabulaire spécifique (voir lexique). Dire ce qu'il fait, a fait, va/veut faire : passer du Prénom +i +verbe à : pronom (je) + verbe	Entretenir une conversation en restant dans le sujet de départ Ecouter les autres Comprendre une consigne plus complexe, personnalisée (2 tâches successives) Enrichissement du vocabulaire Maniement adapté du « je » et du « tu » Dire ce qu'il fait, a fait va/veut faire : je +verbe au minimum Expliquer ce qu'il fait, comment et pourquoi : phrases construites mais approximations possibles pour les mots	Participer à un échange en tenant compte des propos des autres. Défendre un point de vue et écouter celui des autres. Comprendre une consigne simple adressée au groupe sans démonstration. Expliquer ce qu'il fait, comment et pourquoi : phrases construites et vocabulaire précis
Matériel		
Offrir un grand choix de véhicules de toutes tailles, des pistes et des circuits variés : tapis. Les garages peuvent être très simples (boîtes, étagères...) Places de parking de différentes couleurs ou avec photos des différents véhicules pour induire une première forme de rangements. Consigne de départ dans les situations où le maître est présent ;	Apporter progressivement des éléments à agencer, à organiser (ponts, tunnels, croisements de routes ...) Les garages plus complexes induisent des manipulations différentes. Places de parking de différentes longueur et largeur pour ranger les véhicules	Proposer un cadre enrichi par des maisons, des personnages Des circuits plus complexes feront références au code de la route (panneaux, tracés...) Manipulation d'objets : véhicules, personnages plus petits : préhension fine. Places de parking numérotées et codées (A1 – B10)
L'enseignant propose un scénario inducteur simple : Exemple : « Au garage on peut faire rouler les voitures sur les routes et les garer sur les parkings qui sont de la même couleur que la voiture (ou sur le parking sur lequel il y a la	L'enseignant propose des scénarios plus complexes : Exemple : « Il y a une voiture en panne au milieu de la route, que faut-il faire? »	L'enseignant propose aux élèves de tenir différents rôles Exemple : « On va jouer au garage, moi je fais l'ambulancier, toi le papa qui pars au travail, toi le garagiste... »

photo de la voiture), il faut faire attention sinon on peut avoir un accident, chacun prend une voiture et joue au garage.»		
Rôle du maître – modalité de l'étyage (relances...): lorsqu'il est présent		
-solicitation. -reprise. -questionnement -interprétation -encouragement -verbalise ce qu'il fait, ce que font les enfants.	-idem +commentaire +réponse aux questions Met en place des nouveaux scénarios Permet aux enfants de construire de nouveaux scénarios.	-idem +questionnement sur les choix Complexifie les échanges en attribuant des rôles différents à chacun, en s'impliquant dans le jeu.
Complexification lexicale introduite par le maître à défaut d'emploi par les enfants (cf.P.BOISSEAU «Enseigner la langue orale en maternelle » Retz Vocabulaire de base : PS : mots extraits des 750 mots – MS : mots extraits des 1750 mots – GS : mots extraits des 2500 mots		
Vocabulaire : Noms : garage, auto, voiture, roue, vitesse, feu, accident, moto, camion, car, vélo, voyage Verbes : partir, rouler, passer, avancer, reculer, tourner, conduire, ouvrir, conduire Adjectifs : chiffres de 1 à 10 premier, deuxième, troisième, dernier, blanc(he), noir(e), gris(e), bleu(e), rouge, jaune, vert(e), petit(e), gros(se), même, pareil(le), seul(e), solide, neuf(ve) Adverbes : vite, à côté/loin, en bas/en haut, au dessous/au dessus Prépositions : à, au, vers, de, du, dans, sur/sous, avant/après, devant/derrière	Vocabulaire : Noms : pneu, volant, frein, phare, carrefour, embouteillage, bouchon, virage, zigzag, panne, parking, bicyclette, caravane, engin, grue Verbes : démarrer, dépasser, se croiser, s'arrêter, se garer, transporter Adjectifs : moyen(ne), abîmé(e), ancien(ne), cassé(e) Adverbes : au milieu, autour Prépositions : à coté de, près de/loin de, en bas de/en haut de, au dessus de/au dessous de, au milieu de, autour de	Vocabulaire : Noms : véhicule, coffre, pont automobiliste, clignotant, pont, croisement, circulation, cycliste, bulldozer Verbes : se déplacer, circuler, accélérer, ralentir, doubler, bloquer Adjectif : furieux, fragile, coincé Adverbes : à droite/à gauche Prépositions : à l'intérieur de, à travers, entre, à droite de/à gauche de
Complexification syntaxique		
Pronoms : objectif principal : diversification : il, elle, ils, elles, je, tu, on ... Temps : renforcement du système à trois temps : présent/passé composé/ futur aller (proche): je recule/ j'ai reculé/ je vais reculer Prépositions : (voir lexique). Phrases en rapport avec la découverte de l'espace : dans le parking, sur la route, elle va au bureau...	Pronoms : comme en PS en insistant sur je et tu. Complexités : émergence de -parce que -que « je veux que ...» -infinitif « je veux sortir » -pour+infinitif : « pour se garer » -qui relatif « l'auto qui ...»	Pronoms : comme en MS en ajoutant nous, vous. Temps : usage du conditionnel Complexités : -pour que -pour +infinitif -quand, comme -relative en que et où