

Ecoles ayant participé à ce travail : Villeneuve-sur-Yonne La Tour, Theil-sur-Vanne, RASED Villeneuve-l'Archevêque, Verlin, St Loup d'Ordon, St Julien-du-Sault

Apprentissages langagiers

Coin (espace) Véhicules/garage

Evolution possible pour organiser, sur les 3 années, la progressivité des apprentissages langagiers :

		Matériel choisi	Lexique choisi	Scénarii proposés (situations d'apprentissage)	Syntaxe visée
Evolution sur le cycle	Evolution sur l'année de PS	Voitures, camion, moto Piste (avec parking matérialisé) Photos des véhicules Flèches de couleurs (couleurs primaires)	Rouler, reculer, s'arrêter, se garer Parking, voiture, moto, camion Couleurs : les couleurs primaires A côté, devant, derrière, entre	- faire circuler sa voiture sur la route (une seule voie, pas de croisement, dépassement possible) en respectant le sens indiqué par les flèches : plusieurs itinéraires possibles - ne pas créer d'accident - suivre l'itinéraire couleur qui correspond à son véhicule - objectif final du parcours → aller garer le véhicule sur le parking : place matérialisée (couleur du véhicule) <u>ou</u> photo du véhicule collée sur la place à occuper	- pas d'échange – jeu individuel - langage d'évocation → l'enfant raconte ce qu'il a fait
		Garage Panneau des lieux : boulangerie... Accessoires (baguettes pâte à sel, livres...) Voitures Lettres pour matérialiser les places de parking La piste + les itinéraires fléchés en couleur	Noms de lieux : boulangerie, boucherie, école... Démarrer, reculer, tourner, avancer	- matérialiser des lieux où se rendre (ex. boulangerie, école, boucherie, bibliothèque) - matérialiser le point de départ : le garage - l'enfant choisit son lieu de destination et l'adulte le note : il choisit librement l'itinéraire qu'il va emprunter. Au lieu choisi, il récupère un objet qui valide qu'il est arrivé à destination puis revient jusqu'au parking - quand l'enfant revient au parking, sa place est matérialisée avec un code lettre	Décrire étape après étape l'itinéraire emprunté
		Caserne de pompier, hôpital, garage Formes/couleur : pour matérialiser l'emplacement des véhicules sur le parking de l'hôpital	Accident, dépanneur, ambulance, pompier, docteur (et leurs véhicules associés) Formes + couleurs Action : écraser, abîmer, reculer, faire demi-tour	- un accident : l'accident est déjà produit - les enfants ont un rôle déterminé : soit pompier, soit docteur (on peut envisager un dépanneur) - on matérialise deux lieux nouveaux : la caserne de pompier (point de départ pour l'enfant qui joue le rôle de pompier et fait rouler le camion de pompier) et l'hôpital pour l'enfant qui a le rôle de docteur et fait rouler l'ambulance, le garage pour le dépanneur - ils doivent se rendre sur le lieu de l'accident en empruntant l'itinéraire le plus court. Puis les véhicules se suivent jusqu'à l'hôpital et se garent à l'emplacement matérialisé par forme et couleur (ex. la croix rouge, la croix blanche...) - faire repartir seulement le véhicule de pompier jusqu'à la caserne - le dépanneur emmène la voiture accidentée au garage	Formuler les causes/conséquences de l'accident : ex. « j'ai appelé les pompiers pour... » Formuler des hypothèses sur ce qui a pu causer l'accident : imaginer

Evolution sur l'année de MS	Caisse avec véhicules divers, de différentes couleurs	Auto, voiture, camion, moto, car, caravane	Découverte, manipulation	« qu'as-tu choisi ? » → « j'ai choisi un tracteur vert ». construction de phrases avec S + V + Cplt + Adj
	Matériel qui permet la construction de routes (banc, poutre à plat...) Matériel qui permet la construction de route ascendante/descendante , toboggan Cubes asco, pavés en mousse	Rouler, avancer, reculer, pousser, se croiser En bas, en haut, devant, derrière, en bas de/en haut de Les chiffres de 1 à 10, premier, deuxième Dépasser, accélérer, ralentir, doubler	- suivre les routes (motricité fine → suivre une ligne avec son doigt ; graphisme : lignes droites) - construire 3 routes parallèles et faire la course	- décrire ce que l'on fait faire à la voiture et ce que les autres font faire à la voiture. Décrire des actions (phrases descriptives) Langage en situation - argumenter qui a gagné en utilisant « parce qu'il est arrivé en premier... », « parce qu'il a fait telle action »
	Garage, bâtiment, pont, forêt (symboliser des lieux)	Avant, après, sur, sous, à droite, à gauche Tourner, démarrer adverbes	Un lieu de départ, un point d'arrivée, des nœuds de passage : les enfants jouent librement Avant de jouer on pense ensemble à la construction du trajet	Langage d'évocation a posteriori Langage d'évocation a priori, sur ce scénario, on travaille la justification, le projet prévu a-t-il été mené à exécution ? Pourquoi oui ? pourquoi non ?
	Rajouter des personnages, animaux, tapis route	En fonction du matériel apporté	On élabore avec l'enseignant une histoire	Dicter l'histoire à l'adulte avec tout le vocabulaire spatial et lexique vu dans ce coin

Evolution sur l'année de GS	Véhicules variés : voitures, camions, véhicules agricoles, véhicules de chantier, véhicules de secours	Voitures (couleur, taille), pneu, volant, roues..., camion benne, camion citerne, tracteur, moissonneuse, remorque, camion de pompier, gendarmes, ambulance	Adapter, manipuler le véhicule par rapport à sa fonction Jeux libres	Verbaliser la fonction de chaque véhicule : « c'est une moissonneuse qui va dans le champ... »
	Garage, tapis « route », personnages « Playmobil »	Station essence : pompe, rampe, barrière... Réparation, panne (moteur, essence) Garagiste Démarrer, accélérer, freiner	La voiture tombe en panne : dépanneuse, réparations, facture	Langage de situation et d'évocation « je démarre... » « je freine... »
	Tapis plus complexe avec panneaux de signalisation, feux... Duplos gendarmerie, pompiers (playmobils, légos)	Feu rouge, vert..., stop, passage-piétons Tourner à droite, à gauche, clignotants Dessous/dessus, devant/derrière	Accident sur la route Parcours d'un point de départ à un point d'arrivée en utilisant les panneaux de signalisation Gestes de 1 ^{er} secours : le 15, sécurité routière	« Je m'appelle..., je suis..., il y a un accident, il y a un blessé... »

→ **Prolongements** : espace train (construction d'un circuit) avec locomotive, wagons, rails, croisements, ponts, tunnel...

Autre proposition

PS	MS	GS
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	Entretenir une conversation en restant dans le sujet de départ Ecouter les autres Comprendre une consigne plus complexe, personnalisée (2 tâches successives)	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

<p>maître.</p> <p>Comprendre une consigne simple, personnalisée, en situation.</p> <p>Acquisition d'un vocabulaire spécifique (voir lexique).</p> <p>Dire ce qu'il fait, a fait, va/veut faire : passer du Prénom +i +verbe à : pronom (je) + verbe</p>	<p>Enrichissement du vocabulaire</p> <p>Maniement adapté du « je » et du « tu »</p> <p>Dire ce qu'il fait, a fait va/veut faire : je +verbe au minimum</p> <p>Expliquer ce qu'il fait, comment et pourquoi : phrases construites mais approximations possibles pour les mots</p>	<p>groupe sans démonstration.</p> <p>Expliquer ce qu'il fait, comment et pourquoi : phrases construites et vocabulaire précis</p>
Matériel		
<p>Offrir un grand choix de véhicules de toutes tailles, des pistes et des circuits variés : tapis.</p> <p>Les garages peuvent être très simples (boîtes, étagères...)</p> <p>Places de parking de différentes couleurs ou avec photos des différents véhicules pour induire une première forme de rangements.</p> <p>Consigne de départ dans les situations où le maître est présent.</p> <p>Le même matériel en quantité suffisante favorise les jeux parallèles.</p>	<p>Apporter progressivement des éléments à agencer, à organiser (ponts, tunnels, croisements de routes ...)</p> <p>Les garages plus complexes induisent des manipulations différentes.</p> <p>Places de parking de différentes longueur et largeur pour ranger les véhicules</p>	<p>Proposer un cadre enrichi par des maisons, des personnages</p> <p>Des circuits plus complexes feront références au code de la route (panneaux, tracés...)</p> <p>Manipulation d'objets : véhicules, personnages plus petits : préhension fine.</p> <p>Places de parking numérotées et codées (A1 – B10)</p> <p>Introduire des fiches techniques de montage de circuits, de labyrinthes, de rangement des véhicules plus complexe (places de parking numérotées par exemple).</p>
<p>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 photo de la voiture), il faut faire attention sinon on peut avoir un accident, chacun prend une voiture et joue au garage.»</p> <p>Diminuer la taille des voitures au fil de l'année.</p>	<p>Tracer des routes et les suivre.</p> <p>L'enseignant propose des scénarios plus complexes : Exemple :« Il y a une voiture en panne au milieu de la route, que faut-il faire?»</p> <p>Faire des courses entre deux voitures sur des routes différentes : qui gagne ?</p>	<p>Se déplacer sur le tapis plan de route</p> <p>Utiliser des panneaux de signalisation sur les routes du tapis. Adapter son déplacement en fonction des panneaux.</p> <p>Faire intervenir un véhicule prioritaire (ambulance, pompiers, police..)</p> <p>Créer un accident</p> <p>Inventer des scénarii : taxis, livraisons, trajets...</p> <p>Faire fonctionner le garage : réparations, crevaisons, vente...</p> <p>Reproduire des circuits vécus en EPS avec des panneaux du code de la route.</p> <p>L'enseignant propose aux élèves de tenir différents rôles</p> <p>Exemple : « On va jouer au garage, moi je fais l'ambulancier, toi le papa qui pars au travail, toi le garagiste...»</p>

Rôle du maître – modalité de l'étayage (relances...): lorsqu'il est présent		
-sollicitation. -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 côté 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
Quelques références : <i>Les machins qui roulent</i> – Agnès Rosenstiel et Marie Aubinais – Larousse <i>Voitures, tracteurs et camions...</i> - Gérard Browne – Bayard <i>Léon, le camion</i> – Perrine Dorin – Didier Jeunesse <i>Chez Adama, mécanique générale</i> – Véronique Vernet – Points de suspension <i>Je conduis une voiture</i> – Pierrick Bisinski - Nathan		