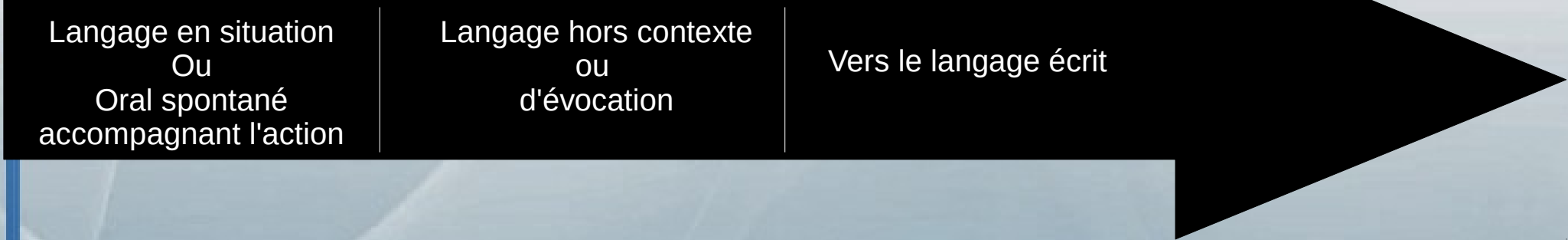
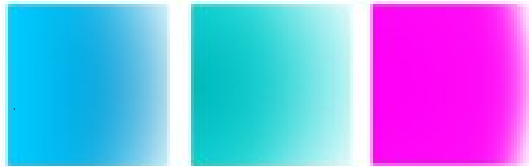




ia89.ac-dijon.fr

Arts visuels & langage en maternelle

Le mur d'images, les jeux
et la mobilisation du lexique



ia89.drd-dijon.fr

L'ancrage dans une situation vécue (manipulations, aspect ludique et thématique...) assure l'acquisition plus sûre du sens des mots

DONC

Les jeux abordés doivent être le plus possible en rapport avec une situation abordée dans la vie de la classe.

AINSI

Il serait inefficace de « parachuter » des jeux de structuration d'un vocabulaire complètement étranger à l'expérience des enfants

Un parti-pris pédagogique
le mur d'images de référence à partir duquel pourra être mené l'essentiel de ces jeux



□ Jeu de Kim avec des objets réels, des photos, des reproductions ...

- Jeu à faire avec toute oeuvre d'art présentant une accumulation d'éléments ou de détails :



Les jeux d'enfants de Pieter Bruegel - 1560

- Montrer 10 secondes, puis cacher

- Variante : . faire un repérage de l'oeuvre, masquer un détail et chercher lequel manque
. faire un cache à fenêtre pour émettre des hypothèses

□ Jeu de familles du commerce (apprendre à catégoriser), fabriqué en classe (réinvestissement d'un apprentissage)

□ Jeu de l'objet mystère (possibilité d'investir les cinq sens), jeu de devinettes et questionnements avec des variantes verbales et sensibles :

- avec une oeuvre

- avec plusieurs oeuvres, à partir d'un mur d'images (réinvestissement d'un lexique thématique OU d'un lexique spécifique lié aux matériaux, couleurs, procédés, formes, par exemple

□ Jeu de loto

□ **Jeu de catégorisation selon des critères sémantiques, associatifs...** : les associations de critères communs, par identiques, contraires, exclusions d'intrus participent à la construction notionnelle et à la mémorisation.

« *Catégoriser, c'est repérer ce qui est identique au-delà de la différence.* »

Roger GOIGOUX

Références théoriques : Philippe BOISSEAU in

« Enseigner l'oral à l'école maternelle », CRDP Retz, 2005

S. CEBE, J-L PAOUR, Roland GOIGOUX in

« Catégo, apprendre à catégoriser », Hatier, 2004

Le développement lexical est très lié aux activités de catégorisation : repérer ce qui est identique au-delà de la différence **OU** repérer ce qui est différent au delà de la similitude.

La catégorisation peut se faire à partir :

- . de caractéristiques perceptives : couleur, forme, taille, odeur, texture...
- . de caractéristiques de proximité : par exemple, seau – pelle - château
- . de caractéristiques fonctionnelles : cela sert la même chose
- . des caractéristiques taxonomiques : les animaux, les déplacements...

Ces caractéristiques plus abstraites seront abordées plus tardivement que les précédentes.

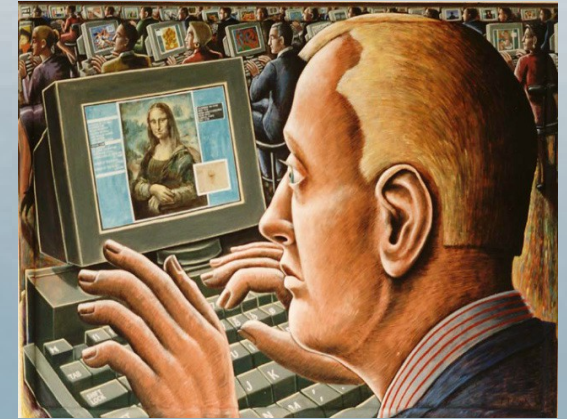
Un parti-pris pédagogique : LE MUR D'IMAGES

- A partir d'un mur d'images en groupe-classe et/ou en atelier
OU
vers le mur d'images ou la collection/musée de classe, les boîtes à trésors ... évolutifs et transformables en fonction des thèmes abordés

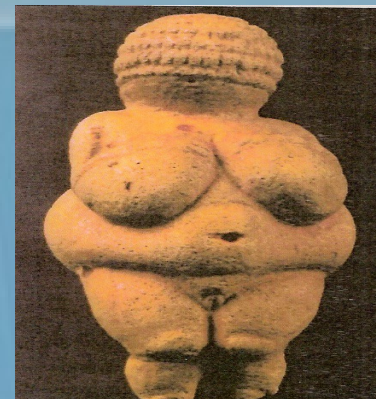
- . Construire et découvrir des catégories
- . Associer des cartes (appariement, association de multiples façons)
- . Transposer des associations et des relations (maintenir l'association et des façons de trier)

*Voir la liste jointe établie à partir du livre « **Catégo, apprendre à catégoriser** » de Roland Goigoux*

- **jeu des oeuvres en miroir** (première approche diachronique de l'histoire des arts à travers les notions de « ruptures et continuités », dès la GS)



- rapprocher des oeuvres différentes mais traitant du même thème, d'une même technique ou d'un même procédé artistique (ressemblances et dissemblances)



Jeu de rencontres impossibles

□ Jeux de mime et de mise en scène



La Danse de Matisse



La vie de Chagall

Les imagiers et autres représentations graphiques ou photographiques : élaborer et utiliser ces imagiers évolutifs



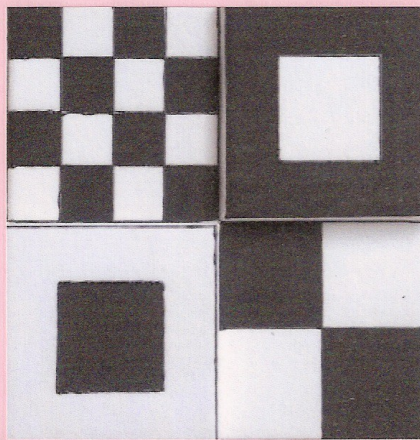
VIOLENT

Les émotions



DECOUPER

Les verbes



CARRE

Les formes