

# éduscol



Ressources maternelle

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Partie II. 1 – Lien oral-écrit

Annexe. Le vocabulaire et la syntaxe  
dans les différents domaines  
d'apprentissage



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE, DE  
L'ENSEIGNEMENT  
SUPÉRIEUR ET DE  
LA RECHERCHE

Retrouvez eduscol sur :



Avril 2016

# Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Parler pour	Langage mis en œuvre	Vocabulaire et syntaxe mobilisés
<p><b>Nommer</b></p> <p><b>Désigner</b></p> <p><b>Décrire</b></p>	<p>Nommer le matériel utilisé (éléments des parcours, engins, petit matériel et objets, accessoires de danse...) et les actions relatives au transport et au rangement : réagir aux consignes (versant compréhension) puis formuler des consignes (versant production).</p> <p>Désigner les actions motrices, les postures et les gestes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dire les manières de... « Je lance avec le bras plié. » ; « Je traverse la salle à cloche pied. » ; « Je passe sous le banc en rampant. »...</li> <li>• les causes de... « La poutre était trop haute alors j'ai pas pu sauter. » ; « J'ai raté le but parce que j'ai lancé le ballon trop fort. » ;</li> <li>• les conséquences de... « Je saute haut donc je gagne. » ;</li> <li>• le but de... « Je cours vite pour dépasser les autres et arriver le premier. » ;</li> <li>• la condition... « Si je mets la balle dans le panier, je marque un point ».</li> </ul> <p>Situer dans l'espace personnes, objets et actions : positions, positions relatives ; lieux précis, cibles, trajectoires et décrire des aménagements (l'organisation de la salle), une organisation collective (pour un relais, un jeu traditionnel, une ronde, etc.).</p> <p>Situer dans le temps les actions, les évolutions : expression de la durée, de la succession, de la répétition, de la simultanéité et du caractère cyclique.</p>	<p>Noms et verbes (<i>soulever, tirer, pousser, empiler, accrocher, etc.</i>).</p> <p>Groupes nominaux expansés par des adjectifs, des compléments de noms, des propositions relatives.</p> <p>Verbes, noms, adverbes, compléments circonstanciels de manière (<i>avec, par, à, sans, avec l'aide de...</i>). Utilisation du gérondif (<i>en rampant, en enjambant, etc.</i>).</p> <p>Noms de lieux et prépositions (<i>dans, sous, sur, devant, derrière, entre, au-dessus de, autour de, vers, contre, etc.</i>).</p> <p>Prépositions (<i>avant, après, pendant, depuis, jusqu'à...</i>) et adverbes (<i>ensuite, puis, rapidement, longtemps...</i>), locutions adverbiales (<i>d'abord</i>).</p> <p>Utilisation des déictiques : (<i>maintenant, aujourd'hui, hier, ici...</i>) qui ne prennent sens que référé à la situation d'énonciation.</p>
<p><b>Comparer</b></p>	<p>Comparer des manières de faire : « Tu plies les genoux comme Pierre, pour sauter le plus loin possible. » « Tu dois allonger plus le bras pour lancer la balle aussi haut que Léa... »</p> <p>Comparer des performances, des scores : mesures de longueur, de hauteur, de durée ; nombre de points.</p>	<p>Comparaison (<i>comme, à la manière de...</i>), comparatifs (<i>plus, autant que, moins, aussi...</i>) et superlatifs (<i>le meilleur, le moins bon, le plus adroit, très rapide...</i>).</p> <p>Adjectifs ordinaux (<i>premier, troisième...</i>).</p> <p>Noms d'unités de mesures.</p>

Les situations qui suivent sollicitent la capacité à évoquer des réalités moins immédiates :

- rappeler ce qui a été fait (pour faire un bilan, poursuivre le travail engagé ou en conserver une trace dans le cahier de vie de la classe...);
- envisager ensemble ce que l'on va faire (quand, comment, pourquoi, avec qui et avec quoi);
- justifier ou interpréter une situation, une production.

Elles suscitent des actes de langage plus complexes. Parler de quelque chose que l'on n'est pas en train de faire ou de vivre requiert en effet la production d'énoncés suffisamment précis pour assurer la compréhension de la réalité évoquée grâce aux seules ressources linguistiques. Ces situations doivent être repérées et utilisées explicitement à des fins de perfectionnement du langage oral sur les plans lexical et syntaxique. Ce sont les exigences du maître sur le plan linguistique qui vont permettre aux enfants d'accéder en fin d'école maternelle à la maîtrise d'un oral élaboré, très proche du français écrit. En petite section, il est trop tôt pour avoir ce type d'exigences; en revanche, il est primordial que l'enseignant pratique régulièrement ce langage, en redisant avec beaucoup de précisions ce que viennent de formuler les enfants. Ce modèle linguistique sensibilise les enfants à cette qualité de langue et permet dans un premier temps d'en assurer sa compréhension. Pour permettre aux enfants de pratiquer le langage hors situation, il est souhaitable, autant que possible d'organiser les conditions qui ne rendent pas artificielles les exigences du maître. Communiquer à des personnes étrangères la réalité évoquée offre les conditions idéales pour cela.

Les adultes ou enfants n'ayant pas partagé l'expérience jouent à cet égard un rôle déterminant (camarades absents ou enfants d'une autre classe, parents, ATSEM, marionnette).

Parler pour	Langage mis en œuvre	Vocabulaire et syntaxe mobilisés
<b>Raconter</b> <b>Relater</b>	<p>Raconter une séance, un jeu ou un moment particulier en appui d'une maquette, de photos, d'une vidéo, d'un dessin ou d'un plan.</p> <p>Mettre en mémoire expériences et performances :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• constituer un carnet de bord des séances de piscine (à la patinoire, etc.);</li> <li>• constituer le livret individuel des « premières fois », « des records » (la première fois que Marion a marché sur la poutre, que les moyens ont grimpé jusqu'en haut de l'espalier, que le groupe de la maîtresse a mis la tête sous l'eau pour trouver quels objets sont cachés et qu'ils les ont remontés à la surface...).</li> </ul> <p>L'appui sur des traces (matériel ou productions), des maquettes, des photos, des dessins, plans ou schémas allégera la mémoire et permettra de concentrer les efforts sur la production linguistique.</p>	<p>Passage d'une énonciation de discours (<i>je/tu, on/nous, ici et maintenant</i>) à une énonciation de récit (<i>il (s)/elle(s) là, alors</i>).</p>
<b>Anticiper</b> <b>Projeter</b>	<p>Prévoir l'organisation de la salle de jeu, d'un atelier, d'un dispositif de relais, d'un parcours (dans la salle de jeu, à la piscine).</p> <p>Élaborer un projet : prévoir les activités, les organiser chronologiquement, décider qui fera quoi.</p>	<p>Utilisation du futur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• du futur proche : « On va faire un tunnel et passer dessous. »;</li> <li>• du futur simple ou du futur antérieur : « Quand on aura fini le parcours, on reviendra au point de départ. ».</li> </ul>

<p><b>Expliquer</b> <b>Justifier</b></p>	<p>Expliquer les règles d'une activité ou d'un jeu.</p> <p>Justifier les décisions de « l'arbitre », des comportements, des réactions émotives « J'ai eu peur sur le pont alors j'ai crié... » ou affectives (déception de perdre, joie de gagner).</p>	<p>Désignations précises des objets et des actions.</p> <p>Expression des relations logiques et spatiotemporelles.</p> <p>Formulation des conditions : « Si tu arrives le dernier, tu perds ta place et c'est toi le loup. »</p> <p>Utilisation non ambiguë des procédés de reprise, en particulier l'utilisation des pronoms.</p>
<p><b>Interpréter</b></p>	<p>Mettre en mots comme spectateurs ce que d'autres expriment corporellement dans des jeux de mime, d'expression corporelle, d'ombres chinoises, ce que l'on en comprend, ce à quoi cela nous fait penser.</p> <p>Évoquer un ressenti en recherchant des comparaisons (« J'ai dansé comme une princesse. »).</p>	<p>Utilisation des adjectifs qualificatifs.</p> <p>Comparaison (<i>on dirait, ça ressemble, ça fait penser à, c'est comme, à la manière de...</i>).</p> <p>Utilisation des comparatifs (<i>plus, autant que, moins, aussi...</i>) et des superlatifs (<i>le meilleur, le moins bon, le plus adroit, très rapide...</i>).</p>

## Explorer le monde

Parler pour	Langage mis en œuvre	Vocabulaire et syntaxe mobilisés
<p><b>Nommer</b> <b>Désigner</b></p>	<p>Désigner le matériel utilisé ; donner des caractéristiques.</p> <p>Dire les actions (verbes et noms ; adverbess), nommer les gestes en mobilisant le vocabulaire précis lié aux notions étudiées relatives au domaine sensoriel, à la matière, au monde vivant, au monde des objets, à l'espace, au temps, aux formes et grandeurs, aux quantités et aux nombres.</p>	<p>Noms et verbes concernant la matière, les sens, les objets techniques usuels, leurs usages et leurs fonctionnements, leur caractère dangereux, (<i>lampe, lampadaire, applique, lustre, ampoule...</i>), les verbes (<i>éclairer, éclaircir, illuminer...</i>).</p> <p>Prépositions : (<i>avant/après</i> : « après que la glace chauffe, elle devient de l'eau » ; <i>ensuite, après ; puis...</i>).</p> <p>Noms de lieux et prépositions (<i>dans, sous, avec, autour...</i>).</p>

<p><b>Décrire</b></p>	<p>Décrire des procédures : montage et démontage d'objets, réalisation de puzzles...</p> <p>Décrire des « scénarii ».</p> <p>Décrire une expérience.</p> <p>Décrire les opérations.</p> <p>Décrire les formes.</p> <p>Décrire l'orientation.</p>	<p>Utilisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• du gérondif : <i>en croissant, en arrosant, en alimentant, en coupant, en épluchant, en tournant, en vissant, etc.</i></li> <li>• des verbes (ex : <i>se laver les mains, se brosser les dents</i>).</li> <li>• des verbes pour décrire les expériences (ex : <i>faire fondre les glaçons le plus rapidement possible</i>).</li> <li>• des adverbes : <i>à droite, à gauche, en haut, en bas...</i></li> </ul> <p>Dégagement des concepts, comme celui de « râpe » en comparant des objets culinaires et techniques.</p>
<p><b>Comparer</b></p>	<p>Comparer des quantités (situations de recettes, de fabrication), des tailles, etc.</p> <p>Établir des classements, des catégorisations, des sériations (définition de critères en amont ou en aval).</p>	<p>Comparaison entre des propriétés simples : <i>lourd/léger ; petit/grand ; simple/compliqué, haut/bas...</i></p> <p>Rangement : <i>de plus en plus, de moins en moins...</i></p> <p>Utilisation des adjectifs ordinaux et des noms d'unités de mesure.</p>
<p><b>Donner des ordres, des consignes</b></p>	<p>Donner des conseils de fabrication.</p> <p>Élaborer une fiche technique.</p> <p>Rédiger une recette.</p>	<p>Utilisation des verbes (<i>entourer, couper, souligner, dessiner, casser, verser, mesurer, tourner, transvaser, lire, appliquer, prendre...</i>).</p> <p>Précision des gestes sur la fiche technique.</p>
<p><b>Expliquer</b></p> <p><b>Justifier</b></p>	<p>Justifier des précautions d'hygiène et de sécurité, des habitudes alimentaires.</p> <p>Expliquer certains comportements relatifs au respect de l'environnement, à la protection de la nature.</p> <p>Justifier l'usage d'un étalon pour mesurer en situation fonctionnelle (technologie, bricolage...).</p>	<p>Utilisation des verbes : communiquer un savoir faire, rappeler, partager la tâche, répartir, sélectionner, élaborer.</p> <p>Réflexion, partage dans l'élaboration.</p> <p>Utilisation des connecteurs : <i>parce que, à cause de...</i></p> <p>Utilisation d'énonciations telles que « J'arrose ma plante pour... ; Je tourne le pas de vis pour serrer le boulon... Je mange pour vivre... ; Le bébé ne se penche pas par la fenêtre parce qu'il va tomber. »</p>
<p><b>Interpréter</b></p>	<p>Faire des hypothèses sur la raison de faits observés, sur le déroulement de certains phénomènes.</p>	<p>Utilisation des expressions qui évoquent l'incertitude : <i>peut-être, il me semble, je crois.</i></p>
<p><b>Dessiner</b></p> <p><b>Représenter</b></p>	<p>Choisir des dessins, des signes et les organiser pour représenter des observations successives.</p> <p>Élaborer des schémas de montage, d'outils techniques.</p>	<p>Mise en mots sur des objets et des actions dessinées.</p> <p>Utilisation du vocabulaire exact : <i>j'aspire, je souffle, il se déplace...</i> (pour de l'encre soufflée).</p> <p>Justification des choix : <i>parce que...</i></p>

<p><b>Raconter</b></p> <p><b>Relater</b></p>	<p>Relater une expérience (jardinage, élevage...) en mettant en évidence les liens de cause à effet.</p> <p>Verbaliser les étapes d'une fabrication : en technologie, en cuisine.</p> <p>Faire des croquis dans le carnet d'expérience.</p>	<p>Concevoir avant de réaliser.</p> <p>Raconter étape par étape.</p> <p>Utiliser des connecteurs de temps.</p> <p>Utiliser les temps du passé.</p> <p>Légender les croquis.</p>
<p><b>Anticiper</b></p>	<p>Préparer des sorties et des visites (plan du déplacement, questions à poser – s'initier au vouvoiement –, informations à recueillir, précautions à prendre pour la sécurité, etc.).</p> <p>Prévoir des procédures d'actions, des résultats dans des expériences technologiques ou scientifiques.</p>	<p>Utilisation des verbes de direction et de latéralisation.</p> <p>Utilisation des formules de politesse.</p>

# Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Parler pour	Langage mis en œuvre	Vocabulaire et syntaxe mobilisés
<b>Nommer/ Désigner</b>	Nommer le matériel et les matériaux, leurs caractéristiques.  Nommer les actions et leurs résultats.  Nommer les effets produits.	Noms et verbes du matériel utilisé : <i>feutres, peinture, crayons, plumes, bois, tracer, gratter, caresser, remplir...</i>
<b>Décrire</b>	Décrire une image, une sculpture, un édifice (composants, positions relatives, etc.)  Décrire des procédures pour réaliser tel effet (sonore ou visuel)	Description des traces et des formes obtenues par dessins à main levée, par dessin de réserve frottage, empreintes, photocopie, monotypes, logiciel de dessin, palette graphique, peinture, pastel, encre, feutres, crayons de couleur, fusain.
<b>Comparer</b>	Comparer des productions sous divers aspects : couleur, technique, thème, etc.  Qualifier des nuances de couleurs et des valeurs.  Caractériser des voix, des sons, des tempos, des volumes.	Comparaisons des productions avec des adjectifs : <i>clair/foncé, lumineux/sombre, lent/rapide, fort/doux, grave/aigu.</i>
<b>Donner des ordres, des consignes, des conseils</b>	Pouvoir redire les consignes de l'enseignant ou de l'intervenant extérieur.  Aider les autres dans l'emploi d'un outil, d'une matière, d'un médium.	Approche du dessin et des arts plastiques dans des situations variées.
<b>Interpréter</b>	Dire ce qu'évoquent des productions de la classe, des reproductions d'œuvres d'art, des musiques.  Trier parmi des reproductions d'œuvres celles qui évoquent tel sentiment, tel événement.	Évocation des faits, des sensations en relation avec l'expérience : caresser la feuille, gratter la peinture, malaxer la terre.  Présentation de son dessin, de réalisation, d'un objet ou d'une image de son album et du musée de classe : j'ai peint, j'ai sculpté, j'ai chanté, j'ai joué...  Expression de ses propres sensations devant une image, une œuvre et écoute de celle des œuvres : « Cette statue m'écrase, ce tableau me fait rire, ce portrait me fait peur, cette musique m'apaise... »
<b>Dessiner Représenter</b>	Dessiner et construire des masques.  Dessiner et ou peindre...	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pour jouer une histoire entendue.</li> <li>• à la manière de.</li> </ul>

<b>Raconter</b> <b>Relater</b>	Relater, raconter les différentes étapes de...	Élaboration des différentes étapes du projet de la création.  Travail sur les temps des verbes, les adjectifs pour enrichir, les adverbes, les connecteurs de temps.
<b>Anticiper</b>	Élaborer un projet.	Prévision du matériel et des matériaux, établissement de listes.  Anticipation sur le produit fini.

## Vocabulaire et syntaxe mobilisés dans les jeux

Parler pour	Langage mis en œuvre	Vocabulaire et syntaxe mobilisés
<b>Nommer</b> <b>désigner</b>	Nommer/désigner les divers éléments d'un jeu.  Nommer/désigner les différentes actions (utiliser les verbes).  Nommer/désigner les joueurs, les rôles.  Qualifier l'attitude d'un joueur.	Noms et verbes de jouets, de joueurs, d'éléments de jouets et de jeux.  Noms et attitudes de joueurs.  Adjectifs qualificatifs de joueurs en train de jouer.
<b>Décrire</b>	Décrire les rôles des joueurs : « Anne est la maman, Ahmed est le papa, Riwan est le petit garçon. »  Décrire les différentes étapes du jeu.  Décrire la stratégie employée.	Noms et rôles des joueurs : « Anne est la maman, Ahmed est le papa, Riwan est le petit garçon. »  Description des différents moments d'une construction : « Je commence par... ; ensuite, je ... ».
<b>Comparer</b>	Comparer les différents éléments des jeux.  Donner les caractéristiques de jeux différents et les comparer (ex : plusieurs jeux de construction).  Comparer les stratégies de plusieurs joueurs.	Comparaison des stratégies de plusieurs joueurs (ex : dans une course de construction avec des légos) avec les comparatifs « plus », « moins », « autant ».  Les caractéristiques des différents éléments des jeux : adjectifs, noms pour les longueurs, couleurs, images.

<b>Donner des ordres, des consignes</b>	<p>Redire les consignes des jeux.</p> <p>Inventer d'autres règles, d'autres consignes.</p> <p>Demander des éléments précis (ex : jeu de marchand).</p> <p>Redire les consignes des jeux.</p> <p>Inventer d'autres règles, d'autres consignes.</p> <p>Demander des éléments précis (ex : jeu de marchand).</p> <p>Conseiller les autres dans leurs stratégies.</p> <p>Préciser le rôle de chacun.</p>	<p>Instauration d'un dialogue (ex dans un jeu de marchand.)</p> <p>Reformulation des consignes.</p>
<b>Expliquer Justifier</b>	<p>Expliquer le fonctionnement de toutes les pièces d'un jeu.</p> <p>Distribuer et expliquer le rôle de chacun.</p> <p>Expliquer et justifier le choix d'une stratégie.</p> <p>Expliquer le déroulement du jeu (ex : le passage ordonné d'un joueur à l'autre dans un jeu de l'oie, le droit à rejouer, l'obligation de passer son tour...).</p>	<p>Exemple : le passage ordonné d'un joueur à l'autre dans un jeu de l'oie, le droit à rejouer, l'obligation de passer son tour...</p>
<b>Interpréter</b>	<p>Interpréter les règles du jeu à son avantage ou pas.</p> <p>Savoir les exprimer autrement.</p> <p>Jouer sur un thème (jeu de rôle).</p>	<p>Jeux de rôles.</p>
<b>Dessiner Représenter</b>	<p>Dessiner d'autres situations pour un jeu de société dans la logique de ce qui existe ; transposer la structure dans un autre univers (ex : jeu de l'oie).</p> <p>Représenter un réseau de routes avec panneaux, obstacles, pour le coin garage.</p>	<p>Adjectifs descriptifs.</p> <p>Noms communs appartenant à la famille des jeux ou bien de l'orientation.</p> <p>Verbes représentant les actions que l'on peut faire sur les réseaux de routes.</p>
<b>Raconter Relater</b>	<p>Raconter les différentes phases d'un jeu.</p> <p>Relater les différents épisodes d'une construction.</p> <p>Raconter comment est arrivé un « accident ».</p>	<p>Noms : <i>lancement, fin, clôture, déroulement.</i></p> <p>Verbes : <i>jouer, monter, regarder, assister...</i></p> <p>Adverbes : <i>avant, après, auparavant...</i></p> <p>Conjonctions : <i>après que, avant que...</i></p>
<b>Anticiper</b>	<p>Préparer le matériel et mettre en place le jeu.</p> <p>Anticiper l'action d'un joueur.</p> <p>Prévoir les réactions de certains enfants (jeu de kim, de memory, de loto...).</p>	<p>Adverbes : <i>peut-être...</i></p> <p>Conditionnel : <i>il faudrait...</i></p>