



Ce document est principalement destiné à développer les langages à l'école maternelle. Constitué à la fois de textes et d'images, il peut s'intégrer à un projet de classe, voire être un support possible à un projet d'école.

Les compétences qui sont détaillées mettent en évidence l'articulation entre les différents domaines d'activités concernés.

MAITRISE DE L'ORAL

Les jeux de doigts sont un support privilégié favorisant la compréhension de l'oral (le langage est accompagné d'actions, de gestes, de mimes...). Ils favorisent aussi la production (la prise de parole est sans risque, la répétition possible).

I. Utiliser le support « jeux de doigts » :

Sous la forme de langage offert (« donner à dire ») ou sollicité.

- Quand ? pendant les regroupements, en début de situation d'apprentissage pour recentrer et mobiliser le groupe, pendant une situation d'apprentissage (ex : production écrite).
- Pour quelles compétences langagières ?
 - Compétences de communication :
 - Ecouter pour redire (réception).
 - Prendre la parole (production).
 - Compétences linguistiques et métalinguistiques :
 - Phonologie : s'exprimer de manière compréhensible (articulation, débit, intonation).(production).
: discriminer des sons voisins (réception).
 - Lexique : comprendre le lexique utilisé.
 - Morpho - syntaxe : comprendre des formes syntaxiques complexes, celles de l'écrit lu (réception).
: comprendre des mots anaphoriques :
il, le mien, celui- là...(réception).
 - Métalinguistique : isoler des mots identiques (réception).
: identifier des syllabes identiques (réception).
: trouver des rimes (production).
: jouer avec les mots et leur forme sonore (production).
 - Compétences discursives :
 - réciter un texte court (production).
 - Inventer un texte : jeu de doigts (production).

II. Utiliser le support « images » :

- Lesquelles ? celles du document ainsi que d'autres (journaux, magazines, regroupements particuliers...).
- Des images à voir, à lire, à comparer, à interpréter, à imiter, pour faire...
- Pour quelles compétences langagières ?
- Compétences de communication :
 - Prendre la parole (production).
 - Respecter les règles de tour de parole.
- Compétences linguistiques et métalinguistiques :
 - Phonologie : s'exprimer de manière compréhensible (production).
 - Lexique : nommer des propriétés relatives à des objets (production).
: utiliser des termes exprimant l'espace, le temps...(production).
- Compétences discursives :
 - Comprendre une explication à l'aide de différents supports (réception).
 - Décrire un objet, des actions, une personne...(production).
 - Exprimer son point de vue et le justifier sommairement (production).
 - Verbaliser les actions à réaliser pour résoudre un problème (production).

COMPRENDRE ET UTILISER LE LANGAGE ECRIT

Les jeux de doigts favorisent le passage de l'oral à l'écrit car ils permettent à l'enfant de comprendre que, dans les énoncés oraux, il existe des unités de trois sortes : phrase, mot, syllabe (vers la conscience phonologique).

I. Utiliser le support « jeux de doigts » en tant que support de lecture :

- Pour le questionner, visualiser le rapport oral/écrit, pour produire de l'écrit.
NB : le cahier de vie permet la mise en valeur des productions, la mémoire de l'écrit et sa communication.
- Pour quelles compétences ?
- Connaître plusieurs supports de lecture et s'y repérer :
 - Identifier la fonction (« ça sert à... »).
 - Identifier et comparer l'organisation de différents écrits (jeux de doigts et autres supports).
- S'intéresser à la matérialité de l'écriture et à sa segmentation :
 - Repérer le sens de lecture d'un texte sur une page (gauche→droite, haut→bas).
 - Localiser des mots connus dans un texte.
 - Repérer et connaître le sens de plusieurs signes de ponctuation (? !...).
- Identifier quelques formes textuelles et rechercher le sens du texte :
 - Reconnaître les caractéristiques de la mise en page.
 - Associer à la fonction.
 - Repérer des indices, émettre des hypothèses pour construire le sens du texte.
- Commencer à produire des textes écrits :
 - Concevoir le sens d'un message écrit en fonction d'un destinataire.
 - Dicter au maître.
 - Concevoir la nécessité de reformuler son énonciation jusqu'à une formulation acceptable à l'écrit.
- Tracer des lettres, des mots, des messages :
 - Produire des formes graphiques normées et enchaînées en écriture cursive (le titre par exemple).

II. Utiliser le support « images » :

Les compétences restent identiques : lecture d'images à interpréter.

EDUCATION MUSICALE

Les jeux de doigts permettent à l'enfant de s'intégrer à une activité musicale collective en explorant de nombreux paramètres musicaux : temps, intensité, hauteur, timbre, voix...

Pour quelles compétences ?

- S'intégrer à des activités musicales collectives.
- Jouer avec sa voix et en explorer les ressources.
- Se repérer dans l'espace et le temps par des jeux chantés et dansés.
- Explorer ses aptitudes motrices dans de premières activités instrumentales.
- Être attentif au monde sonore, discerner et reconnaître quelques caractéristiques des sons (intensité, timbre).
- Percevoir une relation entre activités de production et d'écoute.

AGIR DANS LE MONDE

Les jeux de doigts impliquent un travail du corps chez l'enfant (connaissance de son schéma corporel), affinent la dissociation segmentaire (vers les productions graphiques), suscitent la perception du rythme et favorisent l'expression.

Pour le domaine d'activités concerné, la principale compétence visée sera :

- Participer, avec les autres, à des activités corporelles d'expression, avec ou sans support musical.