

CATEGO

A- Présentation :

Des images mobiles qui peuvent être dispersées et rassemblées selon des associations et des relations variables ce qui permet une construction dynamique des connaissances.

La représentation des éléments est suffisamment variée pour permettre une vision plus flexible du monde.

Les imagiers traditionnels déjà regroupés par familles proposent un découpage unique et figé du monde et risquent d'enfermer les enfants dans une vision trop rigide de la manière dont le monde et les connaissances s'organisent.

Ce qui est attendu :

L'élève est amené à comparer, ordonner, trier et catégoriser donc utiliser une procédure qu'il doit pouvoir comprendre. **L'adulte étant là pour l'aider à comprendre les raisons de sa réussite.**

B- Constats

Ces activités sont proposées dans nos écoles à des élèves de **sections de grands** qui ne possèdent souvent pas suffisamment la langue française donc pas les bases lexicales ni la syntaxe.

Les élèves de nos écoles, issus souvent de milieux sociaux défavorisés n'ont pas le bagage culturel nécessaire pour un travail pertinent avec les images de CATEGO. qui présente souvent un caractère trop abstrait pour eux

Que mettre en place en amont (voir même en parallèle), en liaison avec le matériel CATEGO proposé ?

Dès la petite section (3 ans) :

- Nécessité de proposer des activités à partir non pas de représentations sur papier mais d'objets réels proches de leurs expériences : tout ce qui concerne sa vie, son corps et les expériences qui y sont liées : Les parties du corps, la toilette, les doudous...
- Favoriser les activités en groupes restreints.
- Les enfants viennent d'horizons différents donc des référents qui ne sont pas les mêmes pour tous. Choisir plutôt de faire appel **dans un premier temps** à un vécu commun de la classe avec support sous forme de photos prises à l'école, d'objets apportés par les enfants ou la marionnette, les jouets de la classe, le matériel utilisé...
- **Dans un second temps** le lien avec les cartes de CATEGO pourra se faire afin de **proposer différentes représentations d'un même objet.**

- A travers le jeu, manipuler le vocabulaire des mots usuels (il ne s'agit pas d'apprendre un lexique, mais **de l'utiliser**)
- Nécessité de « lister » les sujets des images de CATEGO qui peuvent être travaillés avant avec d'autres supports.
- Varier les jeux avec même support afin de permettre une meilleure appropriation du lexique.

C- A PARTIR DE LA SECTION DE PETITS. « Du jeu de la classe vers l'utilisation des cartes CATEGO ;

Exemples de jeux à proposer :

1. A partir du jeu des manèges :

Objectifs :

Des jeux de langage sont déjà en place dans la classe (qui ont entre autres un objectif lexical). Il s'agira ensuite de faire le lien avec le matériel CATEGO ou d'autres supports afin de se familiariser avec différentes représentations d'un même objet.

Composition du jeu : 5 disques de couleurs (manèges)

Matériel de tri « moyens de locomotion » (petits objets de plastique) de couleurs correspondantes à celles des disques

Un dé à faces de couleurs + Joker

Fonctionnement : Un « manège » par élève, Un meneur (d'abord enseignant, puis élève) lance le dé, la couleur qui apparaît est nommée et l'enfant concerné choisit un objet de la « bonne couleur » en le **nommant** et le place sur son manège.

Les élèves ont déjà beaucoup joué : Ils ont travaillé sur la correspondance des couleurs (face du dé qui correspond à la couleur de son manège), ils ont appris à nommer chaque élément qui composait le manège (matériel de tri « moyen de transport »)

Imaginer un jeu qui invite à faire correspondre chaque objet du matériel de tri avec une image de CATEGO choisie parmi une sélection établie au préalable par l'enseignant.

Puis jouer directement avec les images de catego (voir les jeux proposés pages suivantes)

Prolongements : Recherche de nouvelles dans les livres que nous possédons dans la classe : faire des remarques sur les différences, sur les utilisations possibles (c'est une voiture comme celle de papa ou c'est un jouet ou c'est celle du manège...)

2. A partir du jeu des portraits :

Objectifs : nommer l'autre, émettre un souhait, comprendre une description puis décrire une photo, une image, utiliser les verbes d'action.

Un jeu de cartes à partir de photos des enfants de la classe est en place.
Les élèves ont déjà joué avec : reconnaître l'autre, dire son prénom, jeu de kim, loto...

Puis ils ont reconnu une photo grâce à la description faite par l'enseignant.

Après cela, proposer un échantillon de cartes de catégorie avec parmi elles des représentations de personnes.
Demander aux élèves d'isoler les cartes où il y a des personnages (monsieur, dame ou enfant...)

Se les approprier en les commentant ensemble ;

Puis travailler sur la **description d'images**. (compréhension)

Par ex : 4 ou 6 joueurs

Les cartes sont distribuées aux élèves ;

L'adulte demande une carte précise en donnant des critères précis ; « je voudrais la carte où il y a une fille avec une poule, une fille habillée en rouge, un garçon sur son vélo... »

Même démarche en choisissant des images permettant de travailler sur **des verbes d'action** :

« la carte où le garçon fait du patin à roulettes, regarde un livre etc.... »

Autre jeu : les cartes sont éparpillées sur la table : L'ens. Décrit une image. L'élève qui la reconnaît peut la prendre

Les élèves sont ensuite appelés à décrire eux-mêmes les images : quelle image veux-tu ?

Des exemples de cartes Catego à utiliser :

Cartes permettant une description (personnage + objets):

- Le bébé avec son biberon
- Le monsieur et son chien
- La petite fille dans la neige
- Le garçon avec des lunettes et un bonnet de piscine
- Le bébé avec le docteur
- La petite fille habillée en rouge

Cartes permettant un travail sur les verbes d'action :

- Le garçon qui fait du patin à roulettes.
- Le garçon qui joue au ballon.
-regarde un livre.
-fait du ski.
-tient la télécommande de la télévision.
-nage.
- La fille qui fait la cuisine (prépare à manger)
-peint.
-saute à la corde.
-dessine un papillon.

3. Un objet qui va bien. (4 ou 6 joueurs)

Matériel :

Proposer une collection d'objets divers de la classe :

Par exemple en classe de petits :

Une poupée, un feutre, un pinceau, une craie, une assiette, un verre, un livre, une petite voiture, un gros camion,, un vêtement de poupée, une feuille de papier, des ciseaux, une pièce de différents jeux de constructions, un instrument de musique, un tablier de cuisine, un tablier de peinture...

Déroulement :

Chaque élève choisit un objet. Il le nomme, le décrit.

Il devra trouver, sur la table, un autre objet qui va bien le sien.

D - Inventaires des jeux avec cartes à partir de la petite section

(Certains jeux peuvent être réalisés avec des objets réels avant leurs représentations
« images »)

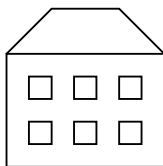
1. Décrire une image :

Matériel :

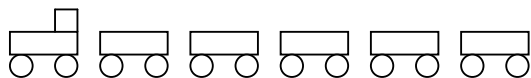
- une boîte de jetons
- une chenille dessinée sur un carton (avec + ou moins de rond suivant la tranche d'âge)



- ou une maison avec des fenêtrre que l'on peut ouvrir ou fermer



- ou un train avec des wagons à accrocher ou à remplir



- 4, 6 ou 8 cartes à décrire selon le niveau des enfants

Déroulement :

Les cartes sont retournées sur la table : les élèves, chacun leur tour, retournent une carte qu'ils doivent décrire. Quand ils ont réussi, ils gagnent un jeton. Ce jeton est alors placé sur un rond de la chenille (ou sur une fenêtrre, ou dans un wagon).
Le jeu est terminé lorsqu'un élève a recouvert tous les ronds de sa chenille.(ou autre)

2. Jeu de KIM :

Matériel :

- 4 à 6 cartes ou plus (selon l'âge des enfants)
- une chenille, ou une maison ou un wagon à remplir (cf ci-dessus)
- une boîte de jetons

Déroulement :

Les cartes sont alignées sur la table (image visible)
L'enseignant (ou un meneur) retourne une carte à l'abri des regards (derrière un paravent, ou les enfants ferment les yeux)
L'enfant qui nomme l'image cachée gagne un jeton, ou un wagon...

3. Chasse à l'intrus (1)

Matériel :

- 4 à 5 cartes d'une même catégorie
- 1 carte intruse (qui n'appartient pas à la catégorie)

Déroulement :

Demander aux enfants de « chasser l'intrus » et d'expliquer comment ils ont fait pour le trouver.

Pour enrichir l'activité, varier le type de catégories utilisées.

Une fois que les enfants sauront bien jouer (à partir de la moyenne section), leur demander de fabriquer un exercice d'intrus pour le proposer aux autres.

4. Chasse à l'intrus (2)

Matériel :

- 3 lignes de 4 à 5 cartes qui correspondent chacune à une catégorie
- 1 intrus dans chaque ligne (appartenant à l'une des deux autres lignes.)

Déroulement :

Les enfants doivent trouver l'intrus de chaque ligne et le remettre dans la bonne catégorie.

5. Caché- coucou

Matériel

- plusieurs cartes d'une même catégorie.
- un support de jeu pour chaque enfant (chenille, train...)
- un boîte de jetons.

Déroulement :

Les cartes sont posées sur la table, dissimulées partiellement par un cache en papier. Les enfants doivent essayer d'identifier l'image avant qu'elle soit complètement découverte.

Celui qui a trouvé explique comment il a fait (les propriétés de la carte qui l'ont aidées) et gagne un jeton.

Le jeu se termine lorsqu'un enfant a terminé de remplir sa chenille ou son train.

6. Jeu de LOTO

Matériel :

- des planches de 5 ou 6 images
- les cartes correspondants aux images des planches

Déroulement :

1. le meneur (l'enseignant) montre une carte et la nomme ou la décrit.
L'enfant qui possède la carte sur sa planche la positionne à la bonne place.
2. Le meneur (l'enseignant) nomme ou décrit une carte sans montrer l'image.
3. Le meneur est un enfant : il nomme ou décrit la carte sans montrer l'image.
4. Variante : le meneur ne montre qu'**une partie** de l'image ; un enfant décrit ce qu'il voit, devine la carte et justifie son choix.

7. Si je t'attrape je te garde

Matériel :

4 à 6 cartes (ou plus, selon le niveau des enfants)

Déroulement :

L'enseignant nomme les cartes alignées sur la table et les décrit (avec les enfants) puis les retourne (face cachée).

A tour de rôle les élèves désignent une carte en posant le doigt dessus et devinent l'image qui est dessous.

S'il c'est la bonne, il la gagne ; sinon il la repose **à la même place**, toujours face cachée.

8. Mariages

Matériel :

- 8, 10 ou 12 cartes fabriquées en double
- 2 joueurs puis 3
- la moitié des cartes à chacun des joueurs (chacun a le même jeu)

Déroulement :

A tour de rôle, chacun demande à l'autre joueur une carte pour confectionner une paire (nomme ou décrit l'image).

Prolongement avec 3 joueurs : à tour de rôle, les enfants interrogent **l'un ou l'autre** des joueurs.

Celui qui a réalisé toutes ses paires le premier a gagné.

9. trouve ma carte

Matériel :

- 4 joueurs
- plusieurs cartes différentes, faces visibles.

Déroulement :

Le meneur choisit une carte « dans sa tête » sans dire son nom et la décrit aux élèves. (forme, couleur, fonction).

L'élève qui a trouvé dit son nom et garde la carte.

Prolongement : Le meneur est un élève.

10. une image qui va bien.

(reprise du jeu « un objet qui va bien »)