

Apprendre à catégoriser à l'école maternelle

mercredi 23 janvier 2019

Recueil des représentations

- ◉ Que représente pour chacun d'entre vous la catégorisation ?
- ◉ Essai de définition commune

recherche

Constituer des catégories, chaque mot pouvant être utilisé dans plusieurs d'entre elles .

1. *Seul(e), vous constituez des catégories.*
2. *Par trois ou quatre, vous échangez les classifications établies, vous les comparez et vous vous mettez d'accord sur des critères.*
3. *Retour collectif*

A VOUS ...

histoire - cochon - maison -
poule - loup - bois - grotte -
branche - forêt - cheminée -
lit - fille - grand-mère - plafond
- ciseaux - ours - table -
chasseur - cuire - fumer - se
cacher - construire - manger -
petite - gros - bouillante

Un cadre didactique à construire

◉ Que veut dire catégoriser ?

- > *Catégoriser c'est considérer de manière équivalente des objets, des personnes ou des situations qui partagent des caractéristiques communes. Sylvie Cèbe, professeur des sciences de l'éducation à l'université de Genève*
- > *Catégoriser, c'est déterminer des équivalents d'objets, en adoptant un point de vue particulier. Nadège Verrier, enseignant chercheur, maître de conférence de l'UFR de psychologie de Nantes*
- > *Catégoriser, c'est réduire la complexité du monde et mettre de l'ordre dans ses connaissances en les subdivisant en catégories. Jean Louis Paour, directeur de l'UFR de psychologie, sciences de l'éducation à l'université de Provence*

- **Conceptualiser** : c'est associer un mot (ou une expression) à une représentation mentale. Ce mot regroupe une même catégorie d'objets (ou d'événements, de relations) ayant des propriétés communes.

Acquérir un mot nouveau, ce n'est pas ajouter un mot mais réorganiser et comprendre qu'un mot peut appartenir à différentes catégories conceptuelles.

A quoi sert la catégorisation ?

- ◉ Elle est à la base de toute forme **de pensée structurée** et de **raisonnement**.
- ◉ Elle entre aussi en jeu dans les processus **de classification**, de **sérialisation** et dans l'acquisition des processus de compréhension, de raisonnement.
- ◉ Elle réduit les efforts cognitifs en représentant des aspects du monde d'une manière plus informative et plus économique.
- ◉ Elle est impliquée dans le développement du langage (permet de faire des ensembles) et de la mémorisation (permet de structurer les connaissances dans la mémoire sémantique).
- ◉ Elle permettrait à nos élèves les plus fragiles d'appréhender plus facilement l'apprentissage de la lecture (Cf. travaux de J-E. Gombert, S. Cèbe et J-L. Paour)

Pour catégoriser, il faut savoir :

**Classer – trier - ranger – sérier – apparier –
identifier – énumérer – lister – mettre en relation**

« Dans le langage courant, certains mots sont déjà chargés de sens différents selon les personnes et les milieux »

extrait de « L'apprentissage de l'abstraction » Britt – Mari Barth

Il est donc essentiel de donner aux élèves une pratique commune d'un vocabulaire et de l'explicitier dans un contexte d'apprentissage.

Classer - trier - ranger ?

Activité 1



Activité 2



Activité 3



Activité 4



Activité 5



Activité 6



Activité 7



Activité 8



Activité 9



Classer ?

Classer : C'est regrouper des objets suivant une caractéristique commune.

Ex : On peut regrouper des animaux autour d'un caractère anatomique commun : ceux qui ont des plumes, ceux qui ont des poils, ...

Par contre, les élèves qui ont fait une course n'ont pas été « classés », en fait ils ont été rangés suivant leur performance.

Et les couverts n'ont pas été rangés, mais classés. Chacun rejoint sa « classe » (c'est-à-dire un groupe qui se distingue des autres, la fourchette se retrouvera avec ses semblables, qui ne sont pas forcément identiques à elle mais qui possèdent comme elle 4 dents.

Classer - trier - ranger ?

Activité 1



Activité 2



Activité 3



Activité 4



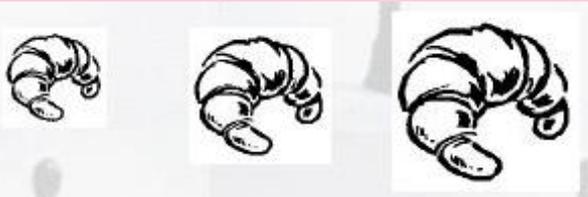
Activité 5



Activité 6



Activité 7



Activité 8



Activité 9



Trier ?

- **Trier** : C'est d'abord **se fixer une norme** puis **comparer chaque objet à cette norme** : celui qui la possède est conservé, celui qui ne la possède pas est **écarté**.

Exemples :

On trie des lentilles en écartant les autres graines mais aussi les brins d'herbe ou les petits cailloux.

Par contre on ne trie pas de photographies de la sortie scolaire : soit on les **regroupe** suivant un critère faisant sens (le lieu, le moment, ...) soit on les **ordonne** chronologiquement. Parfois on combine ces deux activités, ce qui ajoute à la confusion.

Classer - trier - ranger ?

Activité 1



Activité 2



Activité 3



Activité 4



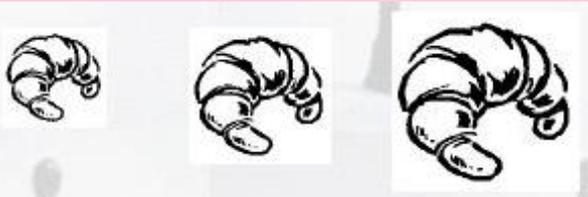
Activité 5



Activité 6



Activité 7



Activité 8



Activité 9



Ranger ?

- **Sérier, ranger** : c'est l'action d'organiser les différents éléments d'une collection en fonction d'une relation d'ordre croissant ou décroissant après avoir comparé deux à deux. Cela se traduit par des expressions du type « plus petit », « plus grand », « avant », « après ».

C'est attribuer à chaque objet une grandeur mesurable.

- *Autre synonyme* : **ordonner**

- **Exemples** :

« *Ranger les couverts* » revient à discriminer les objets cuillères, fourchettes, couteaux, ... puis à leur assigner une place dans le tiroir de « rangement » c'est-à-dire dans un classement préétabli et qui pourrait être étiqueté.

Ranger des feuilles d'arbres de la plus courte à la plus longue : revient à attribuer à chaque objet une grandeur mathématique (dans ce cas, c'est la longueur) puis à comparer ces grandeurs mathématiques afin de les ordonner suivant une règle (ici l'ordre croissant).

Classer - trier - ranger ?

Activité 1



Activité 2



Activité 3



Activité 4



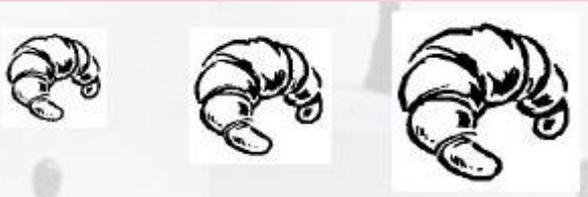
Activité 5



Activité 6



Activité 7



Activité 8



Activité 9



Pour catégoriser, il faut aussi savoir:

- **apparier** : effectuer une correspondance terme à terme [particulière, elle se fait entre éléments de deux collections, mais pas entre des éléments quelconques de ces collections mais en fonction de certaines des propriétés (ou qualités) de ces éléments.

ex : chèvre et chevreau / chatte, chaton...] Dominique Valentin - Découvrir le monde avec les mathématiques à la maternelle , Situations pour la petite et la moyenne section Cycle 1

mais aussi

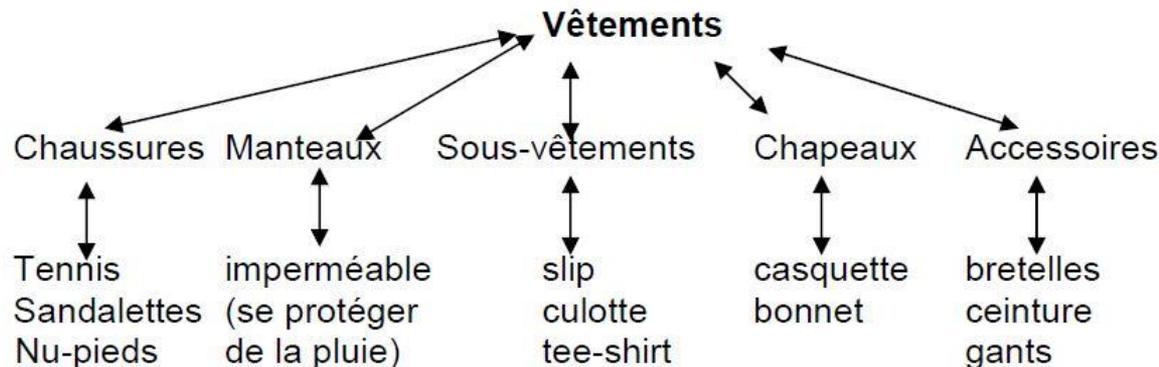
- **identifier** : Reconnaître quelque chose ou quelqu'un mais aussi déterminer la catégorie à laquelle appartient une chose, une personne, un animal, une plante...
- **énumérer, lister** : énonciation successive et unique des objets d'un ensemble.
- **mettre en relation** : associer deux éléments de deux ensembles (lien entre objets et usages, entre les propriétés...).

Les trois types d'organisations mentales

- Pour catégoriser, l'enfant fait appel à trois types d'organisations mentales :
 - > Organisation perceptive
 - > Organisation thématique (schématique ou fonctionnelle)
 - > Organisation taxonomique
- Il existe donc trois types de catégories.

Les catégories taxonomiques (les familles)

- Les catégories taxonomiques regroupent **des éléments qui se ressemblent** qui partagent des propriétés communes : les animaux, les aliments, les végétaux, ...



Divers catégories peuvent être réalisées à partir d'un même corpus images : voyage, corps, membres, sens, hygiène, salle de bain, mobilier, meubles..., accessoires de ..., produits de toilette, soin...

Exemple de situation

- Poser plusieurs cartes sur la tables faces cachées appartenant à différentes catégories très connues. Attribuer une catégorie à chacun des enfants.
 - > *« Matthieu prendra tous les fruits. »*
 - > *« Léa prendra tous les animaux. »*
 - > *« Hugo prendra tous les légumes. »*
- *L'enseignant retourne la première carte.*
- *L'élève qui a la catégorie prend la carte et justifie.*

Exemple : *« Je prends la cerise parce que je prends tous les fruits. »*

Les catégories thématiques (schématiques ou fonctionnelles)

- Elles ne sont pas fondées sur la similarité mais rassemblent des éléments qui sont associés dans une **même scène** ou dans un **même évènement de la vie quotidienne** .
- Les objets partagent une relation de contigüité dans un même espace/temps. On parle aussi de « routine », de schéma, de scénarii utilisés pour regrouper logiquement les objets.
- Exemples :
 - > Le tracteur et la vache appartiennent à la catégorie « ferme ».
 - > La valise et le billet d'avion appartiennent à la catégorie « aéroport ».
 - > Le chien est associé à la niche.
 - > La main est associée au gant.
 - > Le chaton avec la pelote
 - > Le puzzle avec les étagères
 - > ...

Exemple de situation

- ◉ Poser plusieurs cartes sur la table faces cachées appartenant à différentes catégories très connues. Attribuer une catégorie à chacun des enfants.
 - > *« Matthieu prendra toutes les choses que l'on voit sur la plage. »*
 - > *« Léa prendra tout ce qu'il faut pour faire un gâteau. »*
 - > *« Hugo prendra tout ce qu'il faut pour faire du jardinage. »*
 - > L'enseignant tourne la première carte. L'élève qui a la catégorie prend la carte et justifie.
 - *Je prends le fouet parce que je prends tout ce qu'il faut pour faire une gâteau. »*

Les catégories thématiques

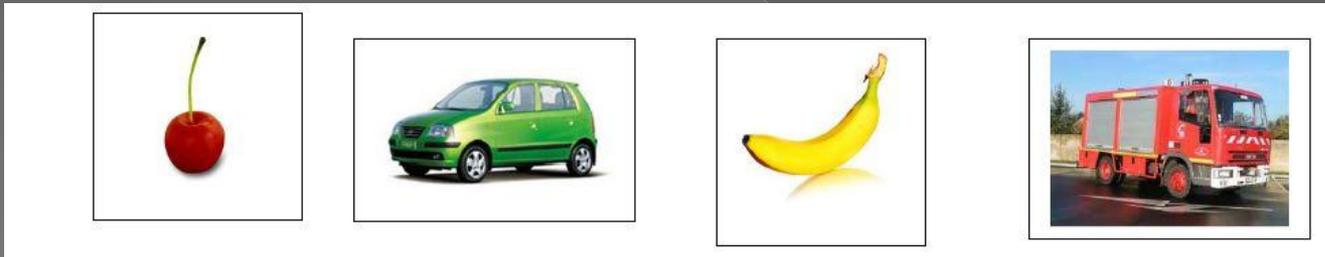
- Elles peuvent aussi rassembler un **enchaînements d'actions ou d'événements** (*Tout ce qu'il faut pour planter un clou, le déroulement d'un anniversaire*).
- Ces catégories se construisent à partir de **l'expérience**, c'est pourquoi le contenu peut varier d'un individu à l'autre. Ces catégories sont **fortement contextualisées**, elles dépendent des expériences que les enfants réalisent quotidiennement.

Exemple de situation

- Pour la catégorie thématique « *ce qu'il faut pour planter un clou* », Elliot prendra le mètre, le crayon de charpentier et le marteau car il a vu son papa accomplir cette tâche avec ces outils là alors qu'un autre élève choisira un caillou à la place du marteau car son père ne dispose pas de marteau.
- Le choix de l'enfant renvoie à un scénarii personnel rencontré à la maison.
- **le rôle de l'enseignant : veiller à compléter et à diversifier les catégories dont les enfants dispose quand il entre à l'école maternelle.**

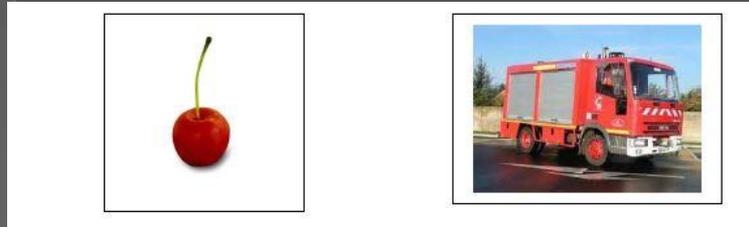
Les catégories perceptives

- Le très jeune enfant construit des catégories perceptives, à partir d'équivalences physiques entre les objets. Si on propose différents objets à l'enfant, il va les associer selon leur taille, leur forme, leur(s) couleur(s), ...
- Si on propose à un enfant différents objets à associer :

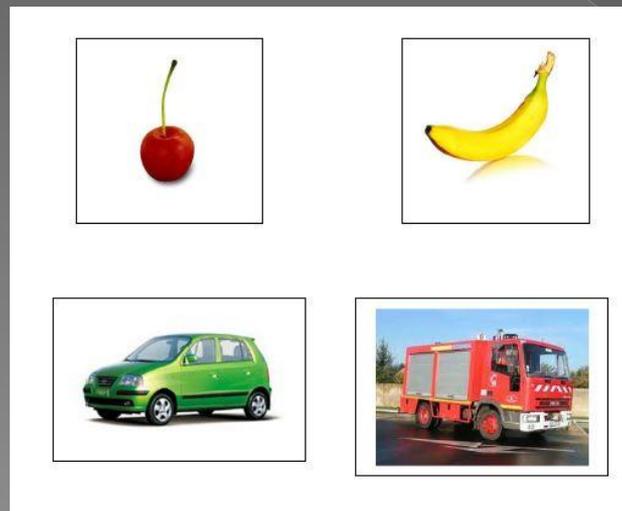


- La consigne : *»Regroupe ce qui va bien ensemble. »*

- Réponse de l'enfant :



- L'enfant ne parvient pas à construire initialement à construire des catégories taxonomiques et thématiques/schématiques.



Les fruits

Ce qui roule.

regroupement des éléments par taille, forme ou couleur



Comprendre la logique de catégorisation

◎ C'est comprendre que :

1. L'objet partage la même propriété que tous les autres objets de la catégorie.
2. Une fois que nous avons choisi une règle de tri, il est nécessaire de l'appliquer jusqu'au bout. Il faut maintenir la propriété.
3. On ne doit pas accepter d'intrus même s'il partage une propriété commune avec l'un des éléments de la catégorie : apprendre à ne pas être perméable.

Une même image :
la pomme



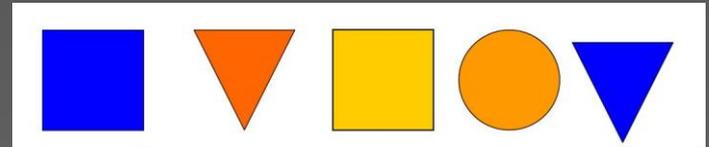
Catégories	Associations possibles
Fruits	Cerise, prune
Dessert	Mousse au chocolat, ile flottante
Aliment	Poulet, pomme de terre
Sucré	Bonbon, gâteau
A une queue	Radis, haricot vert
A des pépins	Concombre, orange
De couleur verte	Courgette, salade

Quelles sont les difficultés rencontrées par les élèves ?

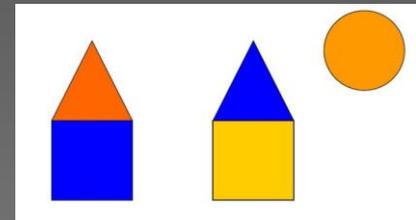
1^{ère} difficulté : L'enfant réagit davantage au matériel qu'il ne l'organise.

- > On a longtemps pensé que les jeunes enfants ne savaient pas catégoriser notamment parce qu'avant an, les enfants ont du mal à classer de manière logique un ensemble de formes géométriques.

- Ils ont tendance à aligner les formes.



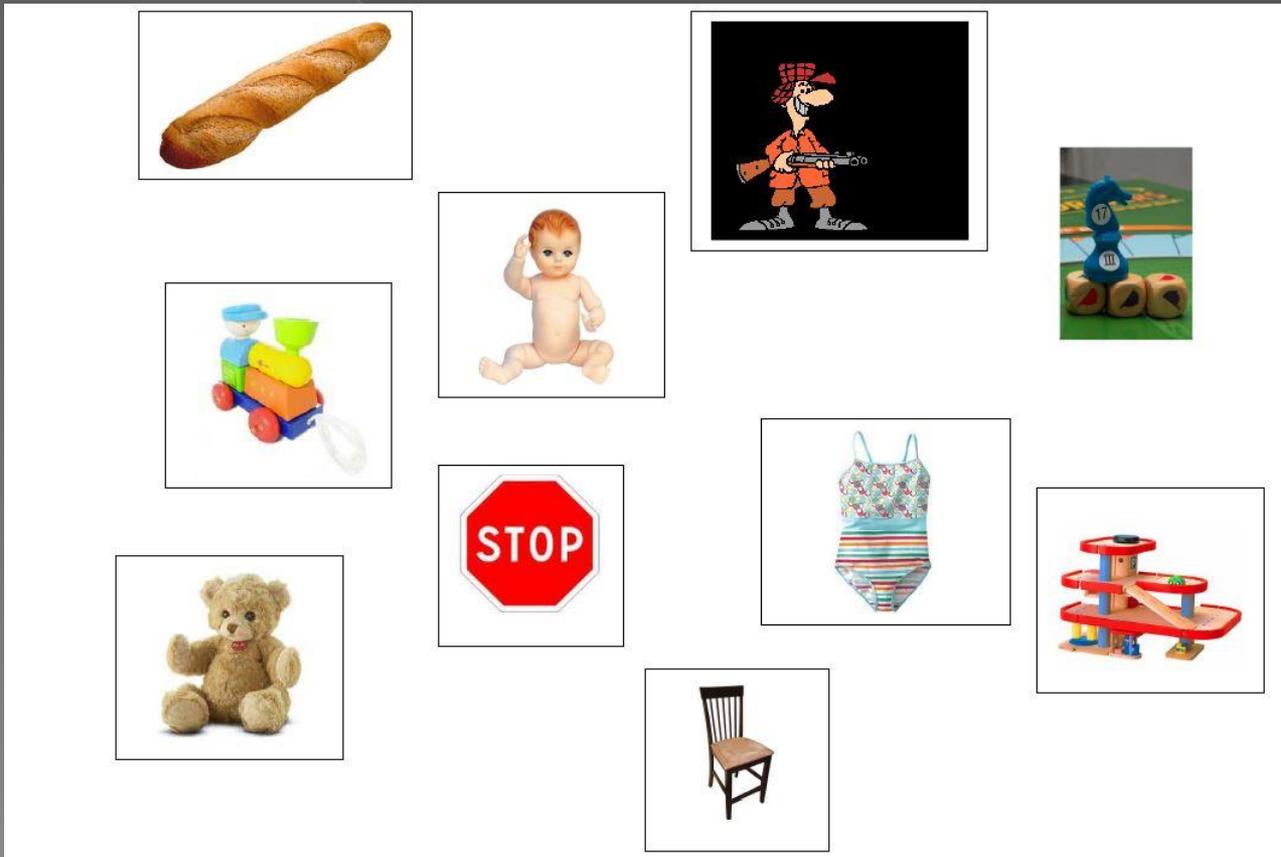
- Ou à les utiliser pour représenter des objets familiers.



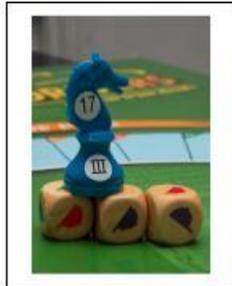
Cela ne signifie pas pour autant qu'ils ne savent pas catégoriser puisque qu'ils savent le faire lorsqu'on remplace les formes géométriques par des images d'objets, de personnages ou d'animaux familiers.

Exemple en PS

- Consigne : « Regroupe les objets qui vont ensemble. »



Les enfants parviennent à mettre ensemble les images représentant des jouets. Ils parviennent également à désigner leur regroupement par l'étiquette « JOUETS ».



Les enfants parviennent donc à catégoriser dès lors que le matériel qu'on leur propose correspond à **des catégories qu'ils connaissent**.

Chez le jeune enfant, la catégorisation est donc davantage contrôlée par les associations suggérées par le matériel que par la recherche délibérée de relations. On peut dire que **l'enfant réagit davantage au matériel qu'il ne l'organise**. Lorsqu'il regroupe les images de jouets puis désigne son regroupement par l'étiquette « jouets », **il n'est pas nécessairement conscient de la nature des relations catégorielles (les règles c'est-à-dire la façon dont il s'y est pris pour catégoriser et les critères) qu'il vient d'utiliser**.

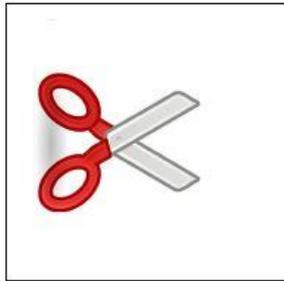
On observe parfois des **prises abusives du matériel** : l'élève de maternelle s'empare immédiatement du matériel sans qu'aucune règle ne préside à cette appropriation.

Le rôle de l'enseignant sera d'**inhiber** les réponses impulsives d'auto-attribution et de prendre progressivement le temps de réfléchir pour examiner l'appartenance catégorielle.

2^{ème} difficulté : l'enfant a du mal à planifier ses rangements

- C'est à dire qu'il ne sait pas se fixer de règle dès le départ.
- Il se laisse guider par ce qu'il voit et ne se demande qu'après coup quelle est la propriété commune aux éléments rassemblés.
- Ce n'est qu'à l'issue du rangement que la règle lui « saute aux yeux » et qu'il peut énoncer pourquoi ces éléments vont bien ensemble « *Parce que ce sont des jouets* ».

3^{ème} difficulté : le jeune enfant ne parvient à catégoriser que dès que la matériel proposé correspond à des catégories qu'il connaît.



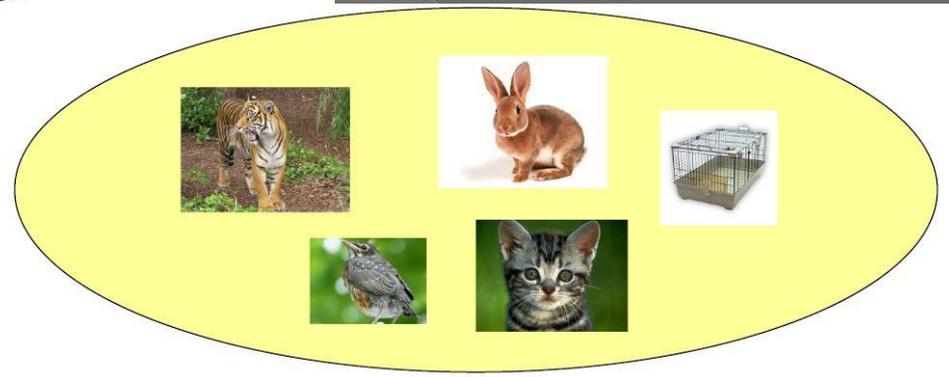
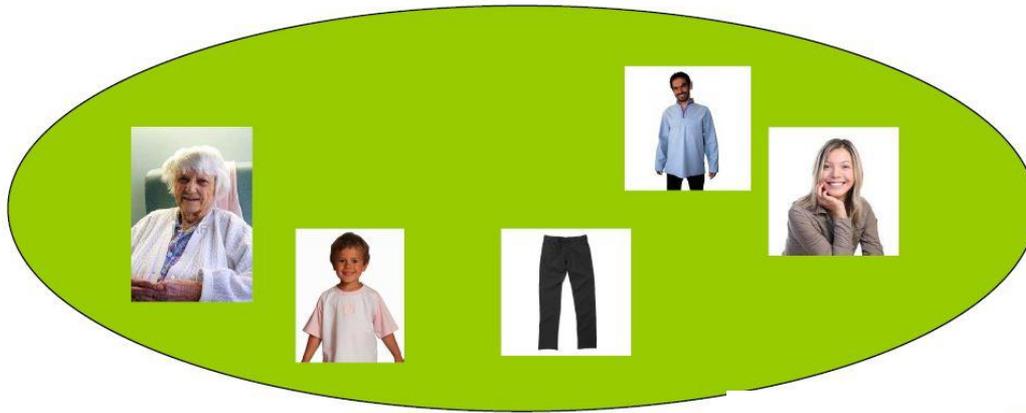
4^{ème} difficulté : les jeunes enfants se montrent en général peu flexibles.

- Ils ne sont pas capables de changer rapidement de critère pour catégoriser.
 - > Exemple de la carotte, de la salade et du lapin
- L'usage d'images mobiles peut aider à la construction de relations catégorielles.

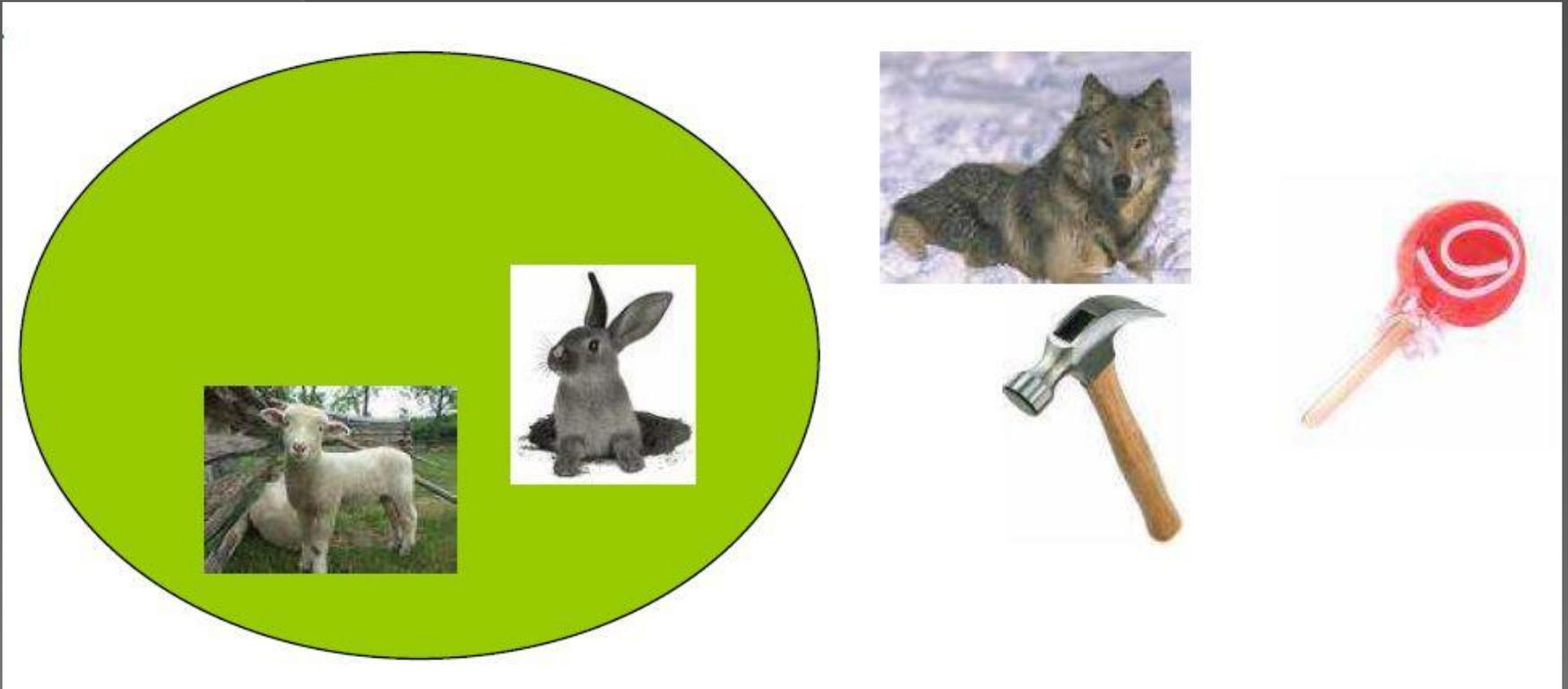
					Cirque
				Animaux	
					Zoo

5^{ème} difficulté : chez les jeunes enfants, les frontières entre ses catégories sont floues et perméables.

- C'est pourquoi l'enfant accepte facilement l'introduction d'intrus si ceux-ci partagent un point commun avec l'un des membres de la catégorie



6^{ème} difficulté : Les jeunes enfants ont du mal à se centrer sur une seule dimension cognitive du langage sans prendre en compte sa dimension affective.



A l'âge de 4 ans , il n'est pas facile de conserver sa logique de catégorisation quand la « vraie vie » vient la contredire.

7^{ème} difficulté : l'enfant sait qu'il réussit mais il ne sait pas expliquer les règles qu'il a utilisées.

- L'observation montre que l'enfant de 3-4 ans réussit à catégoriser et il sait qu'il a réussi.

Mais il ne sait pas expliquer la suite des opérations qui l'ont amené à la bonne réponse.

- **Ce n'est pas uniquement un problème de langage.**

Conclusion sur les difficultés des élèves

- Les jeunes enfants ont une maîtrise de **type procédural** (savoir-faire, réussite en acte) mais n'ont pas de compréhension conceptuelle de l'activité :
 - > difficulté à anticiper les tris,
 - > à les expliciter en les nommant,
 - > à modifier les tris réalisés,
 - > à trouver d'autres tris possibles,
 - > à justifier les intrus,
 - > à utiliser leurs connaissances catégorielles de manière stratégique (pour planifier ou pour mémoriser par exemple).

Les objectifs d'apprentissage en lien avec les activités de catégorisation

Comprendre que, pour qu'un objet appartienne à une catégorie, il faut qu'il partage la même propriété que tous les autres objets de cette catégorie.

L'enfant comprendra qu'il faut renoncer à mettre la poupée dans la catégorie des êtres vivants. Il n'hésitera plus à introduire le loup dans la bergerie.

L'élève doit être capable de planifier ses rangements. Il doit identifier au départ la propriété commune aux objets de la collection et la règle de tri.

L'élève doit augmenter son nombre de catégories connues.

L'élève doit développer sa flexibilité en se montrant capable de changer rapidement de critère pour catégoriser.

L'élève apprendra alors à identifier les nombreuses propriétés d'un même élément

(perceptive, fonctionnelle, taxonomique).

Exemple : la pomme peut appartenir à plusieurs catégories

- Catégorie taxonomique : fruit
- Catégorie schématique ou fonctionnelle : ce qu'il faut pour faire une tarte aux pommes
- Catégorie perceptive : verte

L'élève doit maintenir la règle de tri jusqu'au bout :

- Bien distinguer les frontières entre les catégories.
- Ne pas introduire d'intrus dans une collection d'objets appartenant à une même catégorie. Si celui-ci partage un point commun avec l'un des membres de la catégorie qu'il a constituée.

(Ne pas accepter par exemple la cage dans la catégorie des animaux ou le pantalon dans la catégorie des humains).

L'élève se centre sur la seule dimension cognitive du langage sans prendre en compte sa dimension affective.

L'élève doit être capable d'expliquer les règles qu'il a utilisées lors des activités de catégorisation. En d'autres termes, il doit déplacer son attention du résultat de son action à la manière dont il l'a atteint.

**Des repères pour construire une
programmation des
apprentissages dans le
domaine de la catégorisation**

EN PETITE SECTION

- **Catégories perceptives et taxonomiques**
- **Jeux simples permettant aux élèves d'apprendre à construire des catégories.**
Privilégier les phases manipulatoires avec des objets et des consignes du type « Regroupe ce qui va bien ensemble ».
- **Jeux simples permettant aux élèves d'identifier des catégories qu'il aura lui-même** construites en manipulant des objets.
« Tu as mis tous ces objets ensemble. Pourquoi les as-tu mis ensemble ? »
- **Jeux permettant aux élèves d'identifier des catégories construites par l'adulte à l'aide d'objets et plus tard de cartes mobiles dont le nombre sera peu élevé.**
« J'ai mis tous ces objets ensemble. Pourquoi les ai-je mis ensemble ? »
« J'ai mis toutes ces images ensemble. Pourquoi les ai-je mises ensemble ? »
- *L'enseignant demande aux élèves de **se remémorer les situations vécues** précédemment.*
- *L'enseignant se montre attentif à la **réalisation** et au **résultat**. Il veille à utiliser et à faire utiliser un langage précis.*
- **L'enseignant laisse les élèves constituer leurs catégories.**
- **Progressivement, l'enseignant demandera à l'élève d'expliquer pourquoi des objets vont bien ensemble.**

En moyenne section

- **Catégories perceptives, taxonomiques, schématiques**
- Jeux permettant aux élèves d'apprendre à construire des catégories en **manipulant des objets**. Le nombre d'objets sera augmenté.
« Regroupe ce qui va bien ensemble »
- Jeux simples permettant aux élèves de **construire des** catégories en manipulant des cartes mobiles. Le nombre de cartes sera peu élevé.
« Regroupe ce qui va bien ensemble »
- Jeux permettant aux élèves d'identifier des catégories construites par l'adulte avec des **cartes mobiles**. Le nombre de cartes sera peu élevé.
« J'ai mis toutes ces images ensemble. Pourquoi les ai-je mises ensemble ? »
- Ajouter un **intrus**.
- Proposer des **jeux simples** pour commencer à travailler **la flexibilité**.
- Lorsque le jeu sera bien maîtriser, **prendre la place de l'adulte**.
- L'enseignant déplace progressivement l'attention de l'élève **du résultat à la procédure**.
Pourquoi ces objets vont-ils bien ensemble ?
Donner le mot étiquette après l'activité de catégorisation.
- L'enseignant invite l'élève à **expliquer comment il s'y est pris pour catégoriser**.

En grande section

- **Catégories perceptives, taxonomiques, schématiques**
- Proposer des jeux permettant aux élèves de **construire et d'identifier des catégories** avec un nombre de cartes élevé.
- Proposer des jeux permettant aux élèves de développer la **flexibilité**.
- Proposer des jeux avec des **intrus**.
- Demander aux élèves de trouver **des titres aux jeux**.
- Demander aux élèves de **trouver des variables** pour rendre le jeu plus facile ou plus difficile.
- Demander aux élèves **d'inventer des jeux**.
- Demander aux élèves de **comparer les jeux** de catégorisation entre eux.
- Demander aux élèves de **trouver de nouvelles versions** des jeux proposés. Lorsque le jeu sera bien maîtrisé, **prendre la place de l'adulte**.

Exemples de situations d'apprentissage

Langage et catégorisation

- Le développement du lexique oral est tout à la fois cause et conséquence de ces nouveaux apprentissages.
- Cependant, pour pouvoir s'engager dans des activités de catégorisation, les élèves doivent **savoir nommer les objets manipulés ou représentés** qu'ils rencontrent (photographies, images).
- **Des séances spécifiques** de langage doivent absolument précéder les activités de catégorisation si les élèves ne disposent pas du lexique en jeu dans ces activités de catégorisation.
- Concernant le lexique, l'enseignant se centrera **sur l'environnement** de l'enfant **du plus proche au plus éloigné** : *animaux, corps, maison, école, vêtements, sports...* Une programmation de cycle permettra de définir le lexique à acquérir dans chacune des classes de l'école maternelle.

Différentes pistes pédagogiques pour travailler le langage

● **Apprendre en situation :**

- > Ancrée dans le vécu de la situation dont l'enfant est le protagoniste.
- > Centrée sur le faire, la manipulation, l'expérimentation.

● **Apprendre hors contexte :**

- > Rapporter le scène avec précision à quelqu'un qui ne l'a pas vécue

● **Apprendre à catégoriser :**

- > Utiliser le langage pour apprendre, pour expliquer, pour mettre en mots, pour conceptualiser.
- > On ne vise pas que l'acquisition du langage mais on cherche à centrer l'attention de l'enfant sur ses procédures.

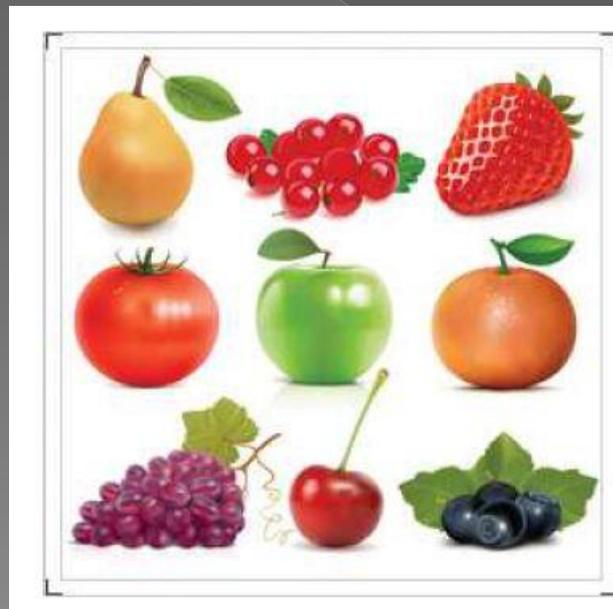
Des exemples de situations de langage

- Avec objets réels et images : aménagement du coin « chambre », « coiffeuse », « docteur »...
- ◉ Nommer et noter ces catégories
- ◉ Faire la valise de la poupée (voyage, va chez grand-mère, à la plage...), le bain de la poupée, faire le lit, la lessive...
- ◉ Thématique : faire le sac de piscine, une séance de piscine (livre des étapes...), lavage des mains, brossage des dents...
- ◉ Objet et fonction : un peigne pour peigner les cheveux, une brosse pour brosser les cheveux, les habits...
- ◉ Les métiers : docteur, infirmière, pharmacien (soin, soigner, pharmacie, médicaments, dangers...)
- ◉ Se range dans ...
- ◉ Me fait penser à...
- ◉ Identifier, trier, classer, ordonner, ranger, énumérer, lister, mettre en relation
- ◉ Trier en respectant une consigne donnée : demander les objets nécessaires pour...

- Classer les objets, les ustensiles selon les indications du maître ou son choix (forme, matière, couleur, fonction...)
- Trouver l'intrus, Jeux de discrimination, jeux des 7 erreurs.
- Découvrir un objet dans la boîte mystère par le questionnement
- Dessiner, photographier les étapes d'un thème (lavage des mains...) : vivre la situation (concret), photographie des étapes, dessins ou photos des objets (robinet, verre, dentifrice, brosse avec et sans dentifrice, sourire...) vers les images séquentielles
- Verbaliser les étapes (suite chronologique)
- Commande de jeux pour la classe avec les élèves
- Constitution de listes d'objets que l'on trouve dans tel ou tel endroit, d'objets qui servent à...
- Varier les représentations d'un même objet : l'objet réel, objet du coin jeu, le dessin, la photographie, le mot
- Projet de classe : créer un imagier, jeu de loto, jeu de mémoire...
- Devinette : Jeu de « Qui est-ce ? ».
- Nommer le plus d'objets d'une catégorie en un temps donné
- Jeu de cartes « à la parlante » où il faut reconstituer des paires, des familles, des classes,
- des collections en demandant les cartes manquantes de manière explicite et critériée.
- Etc....

Le rôle des imagiers

- ◉ Dans les imagiers traditionnels, les illustrations sont regroupées par familles ou par thème.
- ◉ Ce mode de regroupement constitue une bonne stratégie pédagogique pour aider les enfants à apprendre des mots (nommer ce que l'image représente) ainsi que des concepts (les familles et les thèmes au sein desquels on les présente).



Les imagiers : les limites

- ◉ Lorsque l'imagier est réalisé sous la forme d'un livre, il prend une forme unique.
- ◉ Le découpage du monde est figé selon le principe de classement que l'auteur s'est donné pour le réaliser. Chaque image est alors enfermée dans un réseau singulier d'associations et de relations.
- ◉ Le livre imagier repose sur un seul principe de classement : les éléments sont représentés soit par famille, soit par thèmes. De surcroît, chaque image est insérée dans un seul voisinage qui l'enferme dans un réseau singulier d'association.
- ◉ Les imagiers traditionnels favorisent donc **une construction de connaissances plus statiques que dynamiques**

Créer des imagiers avec les élèves

Pour ne pas s'enfermer dans la forme imagier, intégrer l'imagier à d'autres types de traces écrites dans les projets de découverte du monde

Ainsi, une même image « POMME » pourra appartenir à plusieurs catégories :

				
---	---	---	---	---

Catégorie FRUITS Associations possibles : Cerise – Abricot – Raisin – Pêche

				
---	---	---	---	---

Catégorie FRUIT D'AUTOMNE dans laquelle n'apparaissent plus l'abricot, la pêche et la cerise mais dans laquelle demeure le raisin.

				
--	--	--	--	--

Catégorie DESSERT

				
---	---	---	---	---

Catégorie ALIMENTS

				
---	---	---	---	---

Catégorie SUCRE

				
--	---	---	---	---

Catégorie « qui a des pépins »

				
---	--	--	--	--

Catégorie « VERT »

Exemple : après une sortie au musée

- - Rédiger un récit de vie : nous sommes allés... nous avons VUS
- - Rédiger un documentaire sur ... avec des textes explicatifs ou des dessins, des légendes
- Créer un imagier :
 - des « choses » que nous avons vues au musée,
 - des « lieux » où nous sommes passés,
 - des personnes que nous avons rencontrées,
 - ...
- Les photographies prises pendant la sortie pourront se retrouver dans divers imagiers selon les critères de classement retenus.

Intégrer l'imagier à d'autres disciplines enseignées à l'école maternelle

- Dans le domaine de l'Agir et s'exprimer avec son corps : *«Vous allez regrouper les images qui vont bien ensemble. Après les avoir regroupées, il faudra m'expliquer pourquoi vous les avez mises ensemble.»*



(Se déplacer en quadrupédie)



(Rouler)



(Se renverser)



Fabriquer des imagiers

- **Imagiers associés à des activités permettant un travail sur la classification : animaux (poissons, suite à la visite d'un aquarium ; animaux domestiques suite à la visite de la ferme...), végétaux (différentes catégories...), en technologie : le bricolage (les outils, les matériaux), le jardinage (les outils, ce que l'on plante), la cuisine (les ustensiles, les ingrédients)...**
- **Imagiers, boîtes, murs sensoriels permettant une recherche sur le rapport à la matière: sur des fines plaques de contreplaqué coller des photos ou des dessins d'objets en bois, même recherche avec du plastique, du papier, du calque (transparence), papier brillant (ce qui brille)...** Faire du lien avec les Arts visuels.
- **Imagiers permettant une recherche sur le rapport à la forme : coller des photos ou des dessins d'objets ronds dans un imagier rond, coller des photos ou des dessins d'objets pointus dans un imagier triangulaire...**
- **Imagiers permettant une recherche sur le rapport à l'effet de zoom (voir *Dans ma maison il y a, Circonflexe ; Zoom, Circonflexe et Zoom, L'École des loisirs*) : créer cet effet de zoom à partir de l'école.**
- **Imagiers permettant une recherche sur le rapport à la prise de vue et au regard : dedans/dehors, dessus/dessous, devant/derrière (voir *Sens dessus dessous, Circonflexe ; livres de Tana Hoban, L'École des loisirs*) à l'aide de l'appareil photo numérique les enfants vont photographier les objets de différents points de vue. On peut aussi utiliser des cadres diapos évidés, des cadres cache sur des images, des productions plastiques, utiliser le tableau numérique avec l'objet « cache »...**

Fabriquer des imagiers

- ◉ **Imagiers pour construire le champ lexical et la syntaxe :**
 - Noms propres (les personnes de l'école, les personnes de la famille).
 - Les verbes de l'école, de la maison.
 - Les adjectifs.
- ◉ **Imagier plus complexe pour aborder les consignes de l'école (suivant la mise en page de *Sens dessus dessous*, *Circonflexe*, mettre en correspondance la page des verbes des consignes, la page de l'objet utilisé pour réaliser l'action et la page du résultat obtenu).**

Imagier des lieux de l'école

imagier des consignes

Imagier des actions EPS, du matériel, du lexique espace

Imagier des objets de la maison pour associer les familles et connaître les différentes cultures

Imagier des objets de la chambre

Imagier des coins jeux (objets, verbes)

Imagier sensoriel

Imagier gros plan « effet zoom »

imagier de champs lexicaux et syntaxe

Imagier des sciences (classification, matériaux...) Imagier du jardin ...

Imagier des objets de la classe

Imagier de la cuisine

Imagier quartier, commerces

Imagier de formes

Imagier point de vue

Imagier des objets des contes

- ◉ Jeux fabriqués en classe autour d'un corpus de mots (memory, jeu de kim, loto, jeux du lynx...)

« Catégo » des éditions Hatier en GS

CATEGO est à utiliser avec les cartes de l'IMAGIER

- L'IMAGIER est composé de 240 cartes dont 6 cartes vierges
- 38 catégories
- Plusieurs modalités graphiques: photos et dessins variés en noir et blanc et en couleur
- CATEGO propose des images mobiles: elles peuvent être *assemblées, dispersées* et *rassemblées* selon des **associations et des relations variables**.
- On entre alors dans le monde de la CATEGORISATION

Planche n° 1 Planche n° 2 Planche n° 3 Planche n° 4

Animaux	Classe	Piscine	Vêtements
Vache	Cartable	Plongeoir	Chapeau
Cheval	Livre et cahier	Shampooing	Robe
Chat	Peinture	Bouée et planche	Pantalon
Mouton	Stylos, feutres, crayons	Maître nageur	Chaussures
Chien	Colle et ciseaux	Lunettes et bonnet	Pull
Cochon	Table	Maillot de bain	Anorak

Oiseaux	Contes	Plage	Sports
Canari	Le petit Poucet	Château et parasol	Foot
Aigle	Boucle d'Or	Masque, palmes, tuba	Judo
Mouette	Les 3 petits Cochons	Serviette de bain	Cyclisme
Perroquet	Blanche Neige	Crabe	Ski
Pigeon	Petit Chaperon Rouge	Socau, râteau et pelle	Natation
Moineau	La Petite Sirène	Bateau pneumatique	Tennis

Animaux sauvages	Activités scolaires	Rue	Êtres humains
Éléphant	Compter	Trottoir avec magasins	Bébé
Crocodile	Dessiner	Passage protégé	Petite fille
Chameau	Lire	Panneau de direction	Petit garçon
Lion	Chanter	Panneau routier (stop)	Jeunes
Panda	Écrire	Dame qui fait traverser	Personnes âgées
Zèbre	Peindre	Fau tricolore	Adultes

Animaux marins	Consignes scolaires	Immeuble	Actions
Requin	Barer	Façade	Rouler
Étoile de mer	Découper	Cage d'escalier	Courir
Sole	Relier	Interphones	Grimper
Baleine	Entourer	Gardien et poubelles	Sauter
Otarie	Souligner	Boîtes aux lettres	Marcher
Crevette	Colorier	Ascenseur	Ramper

Insectes	Cantine	Maison	Corps humain
Mouche	Cuisinière	Télévision	Nez
Abeille	Casier de serviettes	Armoire	Bras
Fourmis	8 cuisses de poulet	Chaise	Main
Coccinelle	Chariot avec plats	Salle de bain	Jambe
Papillon	Lavabo et savon citron	Cuisine	Pied
Moustique	Table pour 8 enfants	Lit	Yeux

Planche n° 5 Planche n° 6 Planche n° 7 Planche n° 8

Cirque	Le couvert	Jouets	Hiver
Clown	Tasse	Poupée	Enfant ammitouffé
Écuyère	Verre	Petits chevaux	Bonhomme de neige
Chapeau	Couverts	Petit train	Sapin de Noël
Dompteur et tigre	Assiette	Nounours	Skis et bâtons
Public sur gradins	Pot à eau	Voitures et garage	Arbres enneigés
Acrobate sur trapèze	Sel et poivre	Dînette	Bonnet, écharpe, gants

Zoo	Fruits	Véhicules	Divers
Éléphant	Corises	Trottinette	Maison
Singe	Pomme	Avion	Valises
Girafe et enfant	Bananes	Camion de pompiers	Louç
Hippopotame	Ananas	Voiture	Outils de garagiste
Ours (dans la fosse)	Orange	Bateau	Bijoux
Famille et gardien	Fraises	Vélo	Niche

Ferme	Légumes	Commerces	Musique
Tracteur	Radis	Primeurs	Xylophone
Hangar, bottes de paille	Salade	Librairie papeterie	Fûts
Clapier avec des lapins	Petits pois	Magasin de jouets	Guitare
Vétérinaire	Haricots verts	Boulangerie	Piano
Enfols avec vaches	Pommes de terre	Pharmacie	Tambour
Poule	Carottes	Boucherie	Trompette

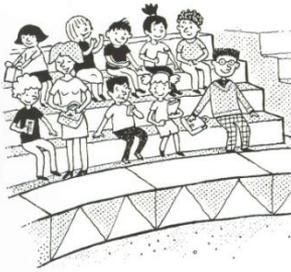
Forêt	Desserts	Métiers	Mémo
Biche	Crème au chocolat	Fermière	Plus
Arbre	Tarte aux fraises	Pédistre	Neige
Champignon	Salade de fruits	Facteur	Soleil
Écureuil	Éclair au chocolat	Pompier	Verr
Chasseur	Gâteau au chocolat	Garagiste	Nuage
Sanglier	Compote	Maitresse	The momètre

Petit-déjeuner
Pain
Boî de chocolat
Jus d'orange
Corn flakes
Croissants
Beurre et confiture

Repas
Frites
Glace
Fromage
Pizza
Saucisses
Yaourt

Nom de 6 catégories
Animaux
Classe
Le couvert
Fruits
Légumes
Vêtements

Cartes vierges



1 Construisons et découvrons des catégories

Reconnaissons

1. Faire connaissance avec <i>Catégo</i>		Décrire des cartes.
2. Retrouvons		Retrouver une carte d'une catégorie donnée.
3. Toi, tu serais... et toi tu serais...		Trouver dans un ensemble de cartes celles qui appartiennent à une catégorie donnée.
4. Si je t'attrape, je te garde!	JEU A POINTS	Décider si une carte appartient à une catégorie donnée.
5. Retourner		Retourner les cartes qui appartiennent à une catégorie donnée.
6. Le jeu des familles		Trouver dans son jeu les cartes qui appartiennent à une catégorie donnée.
7. Les deux font la paire	JEU A POINTS	Trouver une carte en fonction de son appartenance catégorielle.
8. À moi tous les...	JEU A POINTS	Rassembler les cartes d'une même catégorie.
9. Le jeu des 7 catégories	JEU A POINTS	Rassembler les cartes d'une même catégorie.

★
★

Triens

10. Poursuivre une catégorie	Choisir dans un ensemble de cartes celles qui permettent de poursuivre une catégorie commencée.
11. Continuer le tri	Choisir dans un ensemble de cartes celles qui permettent de poursuivre des tris commencés.
12. Tris	Trier un ensemble de cartes.
13. Sans les yeux	Trier dans des boîtes qui dissimulent le tri.

Corrigeons

14. Chasse à l'intrus (1)	Trouver l'intrus.
15. Chasse à l'intrus (2)	Trouver les intrus pour les replacer dans leur catégorie.
16. Chasse à l'intrus (3)	Trouver les intrus à plusieurs catégories.
17. L'intrus caché	Trouver l'intrus dans un groupe de cartes placées face cachée.
18. Que des intrus	Trouver toutes les cartes qui n'appartiennent pas à une catégorie.
19. Alterner	Continuer une catégorie en alternant une carte qui appartient à la catégorie et un intrus par rapport à cette catégorie.
20. Corriger une catégorie	Trouver tous les intrus.
21. Le plus intrus des deux...	Comparer différents intrus à une même catégorie.

★

Les jeux signalés par une ★ sont particulièrement ludiques.

Découvrons

★ 22. Découvrir la catégorie	JEU A POINTS	Découvrir la nature d'une catégorie en retournant successivement les cartes qui la compose.
★ 23. Trouvez notre catégorie	JEU A POINTS	Découvrir réciproquement la nature d'une catégorie.
24. Caché - Coucou!		Utiliser les connaissances catégorielles pour faciliter l'identification d'une carte progressivement dévoilée.
25. Trouve ma carte		Utiliser les catégories pour identifier une carte.
26. Qu'est-ce que c'est?		Utiliser les catégories pour identifier une carte.

2 Associations des cartes

Apparions

★ 27. Cache-cache		Rapprocher deux cartes en fonction d'une association.
★ 28. Mariages		Rapprocher deux cartes en fonction d'une association.
29. Une image qui va bien		Rapprocher deux cartes en fonction d'une association.
30. Pareil et différent	JEU A POINTS	Trouver le plus de ressemblances et de différences possibles entre deux cartes.

Associations de multiples façons

31. Association de cartes		Associer une même carte à plusieurs autres en fonction d'associations catégorielles différentes.
32. Ramasse	JEU A POINTS	Ramasser la carte que l'on peut associer avec l'une des cartes de son jeu.
33. Ponts		Trouver une carte qui va bien avec deux autres.
34. Imaginer les associations	JEU A POINTS	Trouver le plus d'associations possible pour une seule carte.
35. Et si c'était...		Trouver le plus d'associations possible avec une même carte d'associations.
36. Portrait		Faire le portrait d'une carte cachée en utilisant ses appartenances catégorielles.
37. Trouver le plus de propriétés et d'associés possible	JEU A POINTS	Trouver le plus d'exemples possible d'une même association.
38. Ça ne va pas bien!		Trouver des cartes qui n'ont pas de relation catégorielle avec une autre.
★ 39. Domino	JEU A POINTS	Construire une ligne de cartes en fonction d'associations catégorielles.
★ 40. Mistigri	JEU A POINTS	Constituer des paires en fonction d'une association catégorielle.
★ 41. « Mémo »		Constituer des paires en fonction d'une association catégorielle.

3 Transposons des associations et des relations

Maintenons l'association

42. Plusieurs bonnes raisons d'associer		Trouver plusieurs associations catégorielles entre deux cartes.
43. D'autres paires		Former des paires de cartes qui entretiennent la même association que l'exemple.
44. Ribambelles		Construire une ligne de cartes en reproduisant avec d'autres cartes les associations de la ligne d'exemple.
45. Dominos des grands	JEU À POINTS	Maintenir le plus longtemps possible une même association catégorielle.
★ 46. Par-dessus		Trouver d'autres exemples d'une même association catégorielle.
47. Matrices		Appliquer une association catégorielle pour identifier la bonne carte.
48. Changer		Modifier une association catégorielle en fonction d'un exemple.
49. Conserver l'association		Trouver l'intrus par rapport à une relation catégorielle.

Maintenons la façon de trier

50. Comparaisons	Comparer différentes sortes d'association pour en donner d'autres exemples.
51. Partie de paires	Former des paires de cartes en fonction du type d'association donné en exemple.
52. Affiches	Faire des groupements de cartes du même type que le modèle.
53. Substitutions	Changer les cartes d'une ligne en respectant toutes les associations catégorielles initiales.

4 Catégorisons pour organiser, résoudre et apprendre

Montons et descendons dans la catégorie

54. Monter	Modifier l'étiquette de la catégorie pour s'ajuster aux ajouts de cartes.
55. Descendre	Subdiviser une catégorie en sous-catégories.

Soyons stratégiques

56. Trouve-moi		Utiliser les connaissances catégorielles pour en trouver, le plus vite, une cachée.
57. La catégorie la plus longue: entraînement		Utiliser ses connaissances catégorielles pour trouver dans son jeu la catégorie qui comprend le plus de cartes.
★ 58. La catégorie la plus longue: attention ça compte!	JEU À POINTS	Utiliser ses connaissances catégorielles pour trouver dans son jeu la catégorie qui comprend le plus de cartes.
59. La catégorie la plus petite	JEU À POINTS	Proposer une catégorie qui rassemble le moins possible de cartes.
60. Le plus grand nombre	JEU À POINTS	Trouver le plus de catégories possible à partir d'un ensemble de cartes.
★ 61. Trio	JEU À POINTS	Utiliser ses connaissances catégorielles pour former des trios de cartes le plus vite possible.
62. Carte mystère	JEU À POINTS	Utiliser ses connaissances catégorielles pour identifier une carte parmi d'autres.
★ 63. Massacre	JEU À POINTS	Utiliser ses connaissances catégorielles pour éliminer toutes les cartes d'un tas sauf une.
★ 64. « Tonkin »	JEU À POINTS	Utiliser ses connaissances catégorielles pour reconstituer le plus vite possible une catégorie.
65. Pyramide	JEU À POINTS	Utiliser ses connaissances catégorielles pour identifier une carte parmi d'autres.
66. Bien ranger... oui, mais comment?		Utiliser les catégories pour différents rangements.
67. Se souvenir des choses		Utiliser les catégories pour mémoriser des cartes.

Soyons experts

68. Mais comment ranger Catégo?	Comment ranger beaucoup de cartes.
69. Le meilleur exemple	Trouver un bon représentant de la catégorie.
70. Donner un nom aux jeux de Catégo	Décrire l'objectif des jeux de Catégo.
★ 71. Comparer les jeux de Catégo	Comparer les activités de catégorisation.
72. Inventer de nouveaux jeux pour Catégo	Trouver d'autres tâches de catégorisation.

Monter (54 - catégo)

- Proposez quelques cartes qui correspondent à une sous-classe (des voitures). Une fois que les enfants ont trouvé le nom de la catégorie, rajoutez une carte (un camion) qui oblige à changer le nom.
- Demandez quel nom il faut donner pour tenir compte de l'ajout et pourquoi (« des véhicules, des véhicules à moteur, des quatre roues »).
- Poursuivre en ajoutant encore d'autres cartes (vélo et bateau) et reposez la question précédente: cette fois ci, il faut trouver la catégorie qui permet d'englober toutes les cartes: « véhicules ».

La catégorie la plus longue (57 – Catégo)

- Distribuez le même nombre de cartes à chaque enfant (8 à 10). Le jeu consiste à trouver dans son jeu, la catégorie qui rassemble le plus de cartes (chaque joueur a dans son jeu au moins une ou deux cartes intruses).
- Après un petit moment de réflexion, chaque joueur annonce le nombre de cartes qu'il peut associer et aligne, faces cachées, les cartes de son tri. Celui qui a annoncé le plus grand nombre retourne une première carte : les autres joueurs essayent de découvrir sa catégorie le plus vite possible.
- Dans un premier temps s'arranger pour donner à chacun des cartes qui correspondent à des catégories facilement repérables (par exemple : tarte aux pommes, banane, moustique, pomme, orange, fraise, crème caramel, lapin; si l'enfant choisit animaux, il ne pose que 2 cartes, s'il retient fruits, il en pose 4 cartes- et il en pose 6 s'il trouve dessert!).
- Ensuite, les cartes seront distribuées au hasard.

Créer ses propres jeux en s'aidant de la progression proposée par « Catégo »

PS	MS	GS
<p>Jeux de Kim avec des objets réels</p> <p>Jeu de l'objet mystère (dans un sac à toucher) travail sur les sens</p> <p>Jeu des associations (réaliser des séries d'objets qui vont bien ensemble) : nommer les objets et identifier les critères qui permettent de les mettre ensemble</p> <p>Les intrus: dans une série d'objets en rapport avec un thème, retrouver l'intrus, celui qui n'a pas sa place parmi les autres, justifier sa réponse.</p> <p>Jeu de l'objet mystère : demander de trouver un objet en posant des questions (qui permettent de le décrire) à la maîtresse, puis à un enfant choisit lui-même l'objet.</p>	<p>Jeux de Kim avec objets, photos, images</p> <p>Jeu de loto</p> <p>Jeu de devinette : deviner la carte choisie en secret par un enfant, parmi les cartes représentant différents objets, animaux</p>	<p>Jeux de Kim avec images</p> <p>Jeu de domino : à partir d'images données. Les élèves ont le même nombre d'images et doivent poser à tour de rôle, l'image qui va avec la carte posée précédemment en justifiant leur choix.</p> <p>Mistigri à partir de 25 images de 6 catégories et un intrus : le mistigri, les 4 joueurs possèdent 6 cartes (le joueur qui a la main en possède 7). Les joueurs posent sur la table les paires qu'ils peuvent constituer en justifiant leurs choix ; puis à tour de rôle, chaque joueur pioche une carte dans le jeu du voisin. Si la carte peut être associée à l'une qu'il a dans son jeu, il dépose les deux cartes. Le gagnant est celui qui a déposé toutes les cartes</p>