

Livret explicatif

Les
Albums
PS • MS

Urashima et la princesse des mers



Collection dirigée par Philippe Boisseau
et Chantal Tartare-Serrat

Conte adapté par Virginie Le Roy

Illustrations de Mizuho Fujisawa



R
RETZ

Complétant le dispositif des Oralbums et des Mini Oralbums, ces imagiers adaptés à la PS et à la MS visent la consolidation et l'enrichissement du vocabulaire en syntaxe de phrase et de texte, après restitution orale des histoires. Ils s'appuient sur les listes de fréquence issues d'*Enseigner la langue orale en maternelle**, qui ciblent le lexique adapté à chaque tranche d'âge. Les repères 750 mots dès 3 ans / 1 750 à 4 ans / 2 750 à 5 ans donnés dans cet ouvrage ont été récemment repris dans un document officiel (DGESCO).

Caractéristiques des Imagiers des Oralbums



Chaque imagier contient 45 cartes en couleurs.

Au recto de la carte se trouve une illustration (un personnage, un objet, un personnage qui fait une action) tirée de l'Oralbum.

Au verso de la carte est écrit le mot (nom, verbe conjugué ou adjectif) qui correspond à l'illustration. Ce mot est écrit de la même couleur que dans les listes de vocabulaire récapitulatives de l'Oralbum. Le rose indique les mots du vocabulaire de base à travailler dès 3 ans, le vert ceux du vocabulaire de 1 750 mots à travailler dès 4 ans, le bleu ceux du vocabulaire de 2 750 mots à travailler dès 5 ans. Des pastilles **PS** **MS** **GS** indiquent dans quelle(s) version(s) du texte (Petits/Moyens/Grands) ce mot se trouve. Si les trois pastilles sont présentes sur la carte, cela signifie que le mot se trouve dans les trois versions de l'histoire. Certains mots ne se trouvent que dans la version des petits ou que dans la version des moyens.

La mise en œuvre

■ Jeu du loto

Support : 4 à 6 planches de loto à fabriquer à partir des cartes.

En petite section, l'enseignant peut utiliser 20 cartes de l'imagier pour construire 5 planches de loto. Pour travailler avec un groupe de soutien de 5 enfants, il photocopie ces images par 4 afin de sortir une planche de loto en noir et blanc de 4 images. Il est recommandé de ne prendre que les images qui sont marquées du symbole

PS indiquant que ces mots sont dans le texte des petits. En moyenne section, l'enseignant peut travailler avec une trentaine d'images et ainsi réaliser 5 planches de loto avec 6 images sur chaque planche. Il peut travailler avec les images marquées du symbole **PS** ou **MS**, les enfants connaissant les deux versions de l'histoire.

L'enseignant distribue une planche de loto à chaque enfant du petit groupe.

Au cours des premiers lotos, il présente aux enfants les images en couleurs une par une de façon à ce que les joueurs soient tour à tour sollicités. Il prend soin de resituer les images dans leur contexte : « Vous vous rappelez l'histoire de... ».

À chaque fois qu'une nouvelle image est présentée, l'enseignant demande : « Qu'est-ce que c'est ? » L'enfant qui l'a sur sa planche répond : « C'est la tortue. », « C'est la princesse. » Puis l'enseignant lui donne l'image couleur qu'il pose sur la photocopie correspondante.

Le déroulement est le même pour les verbes. L'enseignant questionne : « Qu'est-ce qu'il/elle fait ? Qu'est-ce qui se passe ? » L'enfant répond : « Il rame. », « Elle offre. » Pour les adjectifs, l'enseignant demande : « Comment il/elle est ? » « Il est multicolore. »

Peu à peu, les différentes planches de loto en noir et blanc se remplissent d'images en couleurs, ce qui enchante les enfants et leur permet de retenir leur attention jusqu'à la fin du jeu.

Quand les enfants ont joué plusieurs fois de cette manière-là, l'enseignant peut ne plus montrer l'image en couleurs, mais seulement dire le mot. L'enfant retrouve

*Philippe Boisseau, *Enseigner la langue orale en maternelle*, Paris, Retz et CRDP de l'académie de Versailles, 2005.