

Oscar et les images

Aucun enfant ne joue pour apprendre, mais parce que le jeu qu'il crée l'intrigue, l'amuse ou l'intéresse. Ce faisant, celui-ci lui permet bien d'apprendre. Dans les métiers de la petite enfance, nous devons toujours nous demander ce que chaque enfant fait en jouant. Ainsi, nous le comprenons et l'accompagnons au mieux. Voyons donc ce que fait Oscar avec les images.

© 2023 Elsevier Masson SAS, Tous droits réservés

Mots clés – apprentissage ; catégorisation ; jeu ; langage ; vocabulaire

Laurence RAMEAU
Directrice petite enfance,
rédactrice en chef

c/o Métiers de la petite
enfance, 65, rue Camille-
Desmoulins, 92442 Issy-les-
Moulineaux, France

Univers

Installons un univers ludique¹ [1] consacré aux images. Il est, par exemple, possible de proposer des imagiers, qui offrent une bonne alternative aux livres pour interagir avec les plus petits au niveau langagier. Simples, ils mettent généralement en valeur un seul visuel par page, sous lequel est inscrit le nom de l'objet ou de l'animal reproduit.

Une autre idée consiste à concevoir des univers ludiques composés de séries de visuels autour des objets du quotidien, des véhicules, des jouets, des animaux, etc. Ou d'images confectionnées à partir de clichés

des membres de la famille et de la maison, voire de la crèche, avec les enfants, les parents, les professionnels, les locaux, les divers espaces, etc. Afin de créer à la fois de la similitude et de la différence, les images peuvent être de plusieurs tailles, offrir des représentations identiques ou distinctes, être recto verso ou pas.

Le plus important est de les plastifier pour qu'elles ne soient pas trop vite détruites par les enfants et



d'en posséder suffisamment pour que les tout-petits puissent investir l'univers de jeu à plusieurs et que chacun bénéficie d'un nombre conséquent de visuels à manipuler. Il est également indispensable de garder à l'esprit que certains enfants auront à cœur de ranger leurs images dans des contenants, comme des boîtes ou des paniers, qu'il faut donc mettre à leur disposition.

Situation

Oscar s'installe près de son éducatrice et brandit une image, puis une autre, et ainsi de suite en lui montrant chacun des visuels. L'adulte lui donne chaque fois la dénomination de ce qui est représenté en prenant garde à mentionner l'article et le nom : un cheval, une chèvre, un agneau, une poule, etc. Lorsque Oscar retourne l'image, il retrouve le même visuel et sollicite à nouveau son éducatrice, qui lui indique le nom de chaque animal : le cheval, la chèvre, l'agneau, la poule. Le petit garçon s'interroge, car il entend que quelque

chose a changé, un détail qu'il perçoit mais ne comprend pas encore. *Un* cheval est devenu *le* cheval. Pourtant, il s'agit de la même image ! Alors Oscar continue ses investigations à l'aide de son éducatrice, qui prend soin de lui montrer, avec son doigt, l'endroit où chaque nom est noté. Puis elle inverse les rôles et demande à Oscar s'il sait comment s'appelle l'animal reproduit. Il n'hésite pas une seconde et indique : poule, chèvre, agneau et cheval, sans jamais énoncer l'article. En effet, cela reste encore un mystère pour lui.

Adresse e-mail :
laurence.rameau@orange.fr
(L. Rameau).