

L'étayage langagier (article de Claude Le Manchec)

http://www.ac-grenoble.fr/savoie/mat/group_de/theorie/etayage.htm



LES DIFFÉRENTES FORMES D'ÉTAYAGE

1. L'étayage affectif :

Le premier objectif est de faire en sorte que l'enfant ose s'exprimer. La communication non verbale va permettre de créer l'envie de communiquer grâce à un sourire, un regard, un geste. L'adulte peut s'asseoir près de l'enfant, centrer la communication sur son corps ou un objet (livre, jouet...), puis, lorsqu'il sera plus à l'aise, lui signaler un camarade de jeu avec qui il pourra s'exprimer. À tous les niveaux, l'étayage affectif est important : encourager les timides, solliciter du regard ceux qui parlent le moins, laisser à chacun le temps de s'exprimer, créer des centres d'intérêt qui suscitent les échanges.

2. L'étayage langagier :

- la prise en charge d'une partie du discours : par exemple, un mot de l'enfant, deux mots de l'adulte (début école maternelle).
- des interactions :
 - ▶ la *reformulation* qui permet de rendre le message plus clair, plus satisfaisant sur le plan langagier ou simplement plus audible. C'est un volet modélisateur (feed-back).

Différentes reformulations possibles :

- substitution : remplacement d'un élément de l'énoncé par un autre.
- ajout : enrichissement de la phrase par ajouts

Ex. « moi, ai donné à manger au poisson » (enfant)

« tu as donné à manger au poisson parce qu'il avait faim ? » (adulte)

- réduction : simplification d'un énoncé peu clair, trop long...
- transformation : modification de la structure d'un énoncé.

L'enseignant peut aussi inciter l'enfant à reformuler ou amener un autre enfant à le faire.

- ▶ la *relance* : elle aide à poursuivre le discours et donc à l'enrichir. C'est un volet conversationnel.

Ex. « moi, ai fait du vélo avec le carton » (enfant)

« tu as fait du vélo avec le carton (feed-back), c'est intéressant, et après ? » (relance adulte)

- des techniques d'animation :

- ▶ les *questions ouvertes* : « et alors » incite à raconter, « comment ça ? » à expliquer, « tu veux dire ? » à expliquer, « tu es sûr ? » à argumenter... (en lien avec les conduites discursives).

- ▶ *la dénégation* : « tu crois qu'il va comprendre, Paul, si tu ne lui dis que ça ? »

3. L'étayage cognitif :

L'adulte fait réfléchir l'enfant sur les situations de langage, des situations où la langue est donc objet cognitif d'étude.

Ex.

- communication : parler assez fort pour être compris, tenir compte du destinataire...
- outils linguistiques : comprendre les différentes significations d'un même mot (conduite de définition)
- langage en situation/d'évocation : annoncer la conduite discursive attendue de l'enfant (« tu vas expliquer à... ») ou la faire formuler à l'issue d'une situation langagière ou encore, à propos d'un récit oral, analyser les différentes parties (début, rupture, situation finale) avant une dictée à l'adulte...

Conclusion : un étayage réussi pourrait se définir par deux caractéristiques, d'une part par sa **nature** (cf. 3.1, 3.2, 3.3) et d'autre part par le **moment d'intervention**.

Certaines formes d'étayage se font « à l'intuition » en étant attentif au déroulement des interventions des élèves (ex. répartir, réguler le dialogue, reformuler, établir une relation d'encouragement à la prise de parole, réorienter un dialogue...).

D'autres formes d'étayage supposent un choix plus construit (ex. annoncer la conduite discursive attendue, reformuler l'enjeu, aider à valider une procédure...).

4. Des dispositifs :

- les ateliers conversationnels : organisation basée sur la constitution de groupes homogènes à partir de la quantité de prise de parole dans le grand groupe.
- des organisations de classe adaptées à la tâche langagière orale attendue : (conduites discursives) culture commune, taille des groupes favorisant les interactions et donc la co construction du langage, usage des traces écrites comme appuis pour le langage...

LA GESTION DU GROUPE: exemples de pratiques

Pendant les moments d'activités en groupes, voici quelques pratiques possibles observées dans des classes et permettant une gestion du groupe au service de pratiques langagières. Le plus souvent, l'enseignant prend en charge un groupe d'élèves sur un temps imparti puis en prend un autre par permutation sur le même temps horaire. Ce mode d'organisation permet de proposer à tous les élèves un temps d'apprentissage journalier.

1. Trois groupes en autonomie et un groupe de langage avec l'enseignant ; dans les ateliers, veiller à ce que le but de la tâche soit bien défini ainsi que les critères de réussite ; un enfant responsable de l'atelier peut faciliter la mise en œuvre. Prévoir aussi des ateliers de repli.
2. Petits pendant l'accueil : groupe de langage autour d'une activité attractive (coin jeux, livres, manipulations...). L'ATSEM régule les autres activités pendant ce temps. Le groupe est variable et change. Inviter à venir, noter qui est venu, le faire plusieurs matins de suite, laisser le matériel à la disposition des enfants (pour le retrouver et « reparler »).
3. Demi-classe avec l'enseignant, demi-classe en atelier puis permuter. Intéressant pour une mise en commun possible (ex. récit, règle de jeu...). Lorsqu'on a des groupes définis par des couleurs, on peut très bien réunir deux groupes pour cette situation.
4. Groupe de besoin avec l'enseignant et ateliers. Le premier groupe rejoint les autres ensuite (consignes adaptées) ; ateliers de repli pour les autres ou atelier de langage.
5. Un groupe langage avec les petits qui ne dorment pas ou qui sont réveillés. Communication aux autres possible.
6. Quatre groupes de langage en même temps (ex. inventer une histoire à partir d'images, expérience en sciences où le compte-rendu est annoncé à l'avance). Mise en commun très riche.
7. Groupe de langage le samedi matin (ou mercredi) ; on incite alors les parents à venir (ex. travail à partir d'albums...) ; un réinvestissement à la maison est alors possible.
8. Dans l'école : pendant la sieste, la maîtresse des petits prend en charge une section de grands dont la maîtresse peut alors animer un groupe de langage.

9. Dans l'école : décloisonnement où des ateliers sont organisés sur deux classes ; un groupe de langage fonctionne avec la maîtresse A pendant que les autres sont en ateliers avec la maîtresse B, l'ATSEM, des parents. Intéressant pour jeux de société par ex.
10. Dans l'école : intervention du maître E.
11. Dans l'école : groupe de langage animé par les plus grands (ex. apprendre à jouer à un jeu de société)...

D'autres formes de travail existent ; elles dépendent de l'organisation de l'école. Ce qui est important, c'est de les faire varier afin que chacun y trouve efficacité.

La gestion du groupe : groupes et ateliers de langage

http://www.ac-creteil.fr/id/94/c14/maternelle/html/appren_prog_group_lang.html

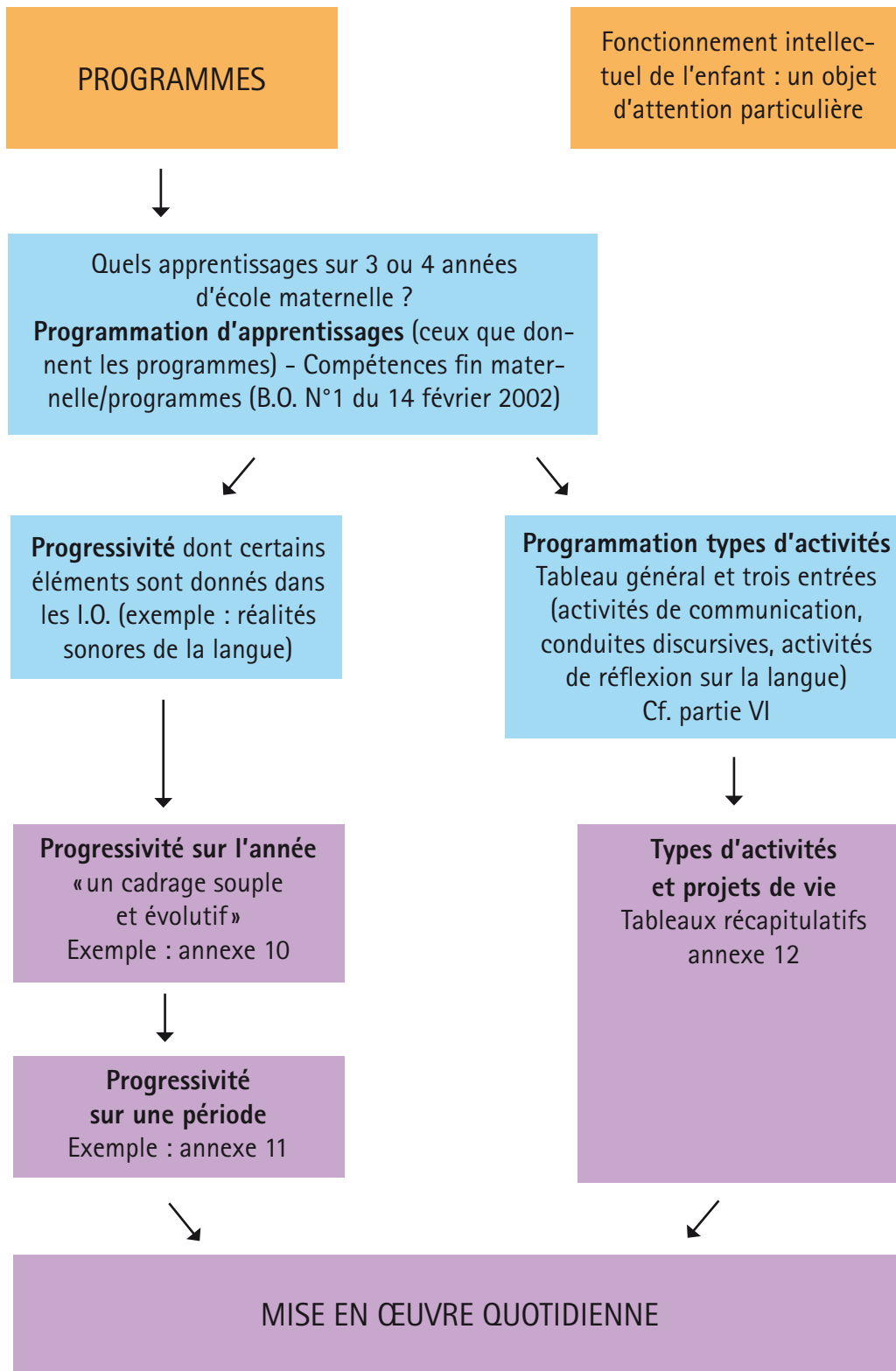


La gestion du groupe : les ateliers conversationnels

http://eduscol.education.fr/index.php?./D0033/accueil_publication.htm



PROGRAMMER



Cadrage de référence



Au niveau du cycle (long terme)



Au niveau de la classe
(moyen et court termes)

LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES (TPS)

Compétences de communication

Être capable de :

- *répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre dès la fin de la première année de scolarité (3 à 4)*
- *prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà de la première réponse*
- *participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange*

En réception savoir :

- écouter les autres enfants et l'enseignant pour... répondre, réagir, écouter...
- comprendre les situations dans lesquelles ils sont placés.

En production savoir ;

- prendre la parole dans diverses situations (duelle, petit groupe, classe)
- répondre correctement à une demande (verbale ou non)
- utiliser le pronom « je » de l'énonciation
- prendre la parole spontanément dans diverses situations

Compétences concernant le langage d'accompagnement de l'action :

(le langage en situation)

Être capable de :

- *comprendre les consignes ordinaires de la classe*
- *dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (dans une activité, dans un atelier...)*
- *prêter sa voix à une marionnette.*

En réception savoir :

- écouter
- comprendre des consignes nominatives et collectives sans support de geste (questions, ordres, conseils)
- comprendre une demande indirecte (j'aimerais que tu fasses)

En production savoir :

- justifier son activité par rapport à la consigne

Compétences concernant le langage d'évocation

Être capable de :

- *rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident...)*
- *comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire*
- *identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner*
- *raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations*
- *inventer une courte histoire dans laquelle les acteurs sont correctement posés, ou il y aura au moins un événement et une clôture*
- *dire ou chanter chaque année au moins une dizaine de comptines ou jeux de doigts et au moins une dizaine de chansons et de poésies*

En réception savoir :

- comprendre la description d'un objet, d'une personne, d'un événement absent
- comprendre un récit et l'enchaînement des événements rapportés

En production savoir :

- décrire un objet, des actions, une personne, un personnage absent
- rapporter un événement absent
- mémoriser un poème, une comptine, une chanson, des jeux de doigts

Compétences linguistiques transversales qui se mettent directement au service de la construction du langage

Compétences lexicales

En réception, savoir :

- comprendre le vocabulaire de la vie quotidienne, scolaire et sociale (vocabulaire au sens large désignant objets, actions, propriétés des objets ou des personnes, sentiments)
- comprendre un lexique et des mots de liaison exprimant une relation temporelle
- comprendre un lexique et des mots de liaison exprimant une relation spatiale
- comprendre un lexique exprimant une relation logique

En production savoir :

- nommer des actions de la vie quotidienne, scolaire et sociale

- nommer des propriétés relatives à des objets ou des personnes, nommer des sentiments
- utiliser à bon escient un lexique et des mots de liaison exprimant une relation temporelle
- utiliser à bon escient un lexique et des mots de liaison exprimant une relation spatiale

Compétences phonologiques

En réception savoir :

- identifier des mots au sein d'une comptine, d'une phrase
- identifier des syllabes orales au sein d'une comptine, d'une phrase.

En production savoir :

- s'exprimer de façon compréhensible (articulation, débit, prononciation).

*Document classe Passerelle Mulhouse (accueil tout-petits)
Isabelle Ritzenthaler*

LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES

COMPETENCES DE COMMUNICATION

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre dès la fin de la première année de scolarité (3 à 4 ans) prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà de la première réponse participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange 			
En réception, savoir :			
- écouter les autres enfants et l'enseignant pour ... répondre, réagir, écouter, redire, donner un point de vue, apporter une contradiction...			
- comprendre les situations dans lesquelles il est placé			
- disposer des référents culturels nécessaires à la compréhension des situations proposées			
En production, savoir :			
- prendre la parole dans diverses situations (duelle, petit groupe, classe) en étant sollicité			
- répondre correctement à une demande (verbale ou non)			
- utiliser le pronom « je » de l'énonciation			
- prendre la parole spontanément dans diverses situations			
- respecter les tours de parole.			
- tenir compte de ce qui vient d'être dit			
- aller au bout de ce qu'on a à dire			
- rester dans le sujet proposé			
- utiliser à bon escient le vocabulaire dont on dispose déjà, dans des situations différentes de l'apprentissage			
- tenir compte des connaissances supposées de l'interlocuteur pour communiquer les informations nécessaires			
- moduler l'intensité de la voix selon la situation de communication			

COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE D'ACCOMPAGNEMENT DE L'ACTION (le langage en situation)

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> comprendre les consignes ordinaires de la classe dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (dans une activité, dans un atelier...) prêter sa voix à une marionnette 			
En réception, savoir :			
- écouter			
- comprendre des consignes nominatives et collectives sans support de geste (questions, ordres, conseils)			
- repérer des indices permettant l'accès au sens			
- comprendre une demande indirecte (j'aimerais que tu fasses)			
- identifier qui parle dans une énonciation (dialogue, conte...)			
- comprendre une explication à l'aide de différents supports (documentaires, exposés, expériences...)			
- repérer l'existence de différences de point de vue, d'avis			
En production, savoir :			
- justifier son activité par rapport à la consigne			
- justifier son activité par rapport à la tâche			
- produire des consignes			
- reformuler la parole d'autrui ou une consigne pour un camarade ou le groupe			
- demander de l'information ou poser des questions sur le monde			

- expliquer la réalisation d'une action, d'un phénomène physique connu, des différences de points de vue			
- exprimer son point de vue et le justifier sommairement			
- identifier et reformuler verbalement une situation qui pose problème			
- prendre en compte un autre point de vue que le sien			
- improviser dans un dialogue où les rôles sont définis			

COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE D'EVOCATION

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> • rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident, ...) • comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire • identifier les personnages d'une l'histoire, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner • raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations • inventer une courte histoire dans laquelle les acteurs sont correctement posés, où il y aura au moins un événement et une clôture • dire ou chanter chaque année au moins une dizaine de comptines ou jeux de doigts et au moins une dizaine de chansons et de poésies 			
En réception, savoir :			
- comprendre la description d'un objet, d'une personne, d'un événement absent			
- comprendre un récit et l'enchaînement des événements rapportés			
- percevoir des éléments implicites dans un récit			
- repérer les éléments communs et les éléments différents dans des variétés de contes (héros positifs et négatifs et leurs variantes, événements et transformations similaires)			
- identifier l'in vraisemblable ou l'humoristique dans le discours			
En production, savoir :			
- décrire un objet, des actions, une personne, un personnage absent			
- rapporter un événement absent			
- restituer une histoire déjà connue, à deux ou trois épisodes			
- raconter une histoire entendue depuis peu			
- raconter une histoire entendue depuis longtemps			
- mémoriser un poème, une comptine, une chanson, des jeux de doigts			
-dire un texte court (une poésie, une comptine, une chanson, des jeux de doigts ...)			
- formuler des inférences à partir d'un récit			
- verbaliser par anticipation le but ou les résultats attendus dans une situation qui pose problème			
- verbaliser les étapes à réaliser pour résoudre une situation qui pose problème			
- verbaliser les actions à réaliser pour résoudre une situation qui pose problème			
- inventer ou imaginer une petite histoire, une blague, un poème, la fin d'une histoire, le début d'une histoire			

Compétences linguistiques transversales qui se mettent directement au service de la construction du langage

Compétences lexicales

En réception, savoir :			
- comprendre le vocabulaire de la vie quotidienne, scolaire et sociale (vocabulaire au sens large désignant objets, actions, propriétés des objets ou des personnes, sentiments)			
- comprendre un lexique et des mots de liaison exprimant une relation temporelle			
- comprendre un lexique et des mots de liaison exprimant une relation spatiale			
- comprendre un lexique exprimant une relation logique			
- comprendre un lexique relatif à la causalité			

Document élaboré par les CPC du Haut-Rhin

- comprendre l'existence de la polysémie du langage, des synonymes et des contraires			
- mémoriser un lexique relatif aux objets et aux actions de la vie quotidienne, scolaire et sociale			
En production, savoir :			
- nommer des objets et des actions de la vie quotidienne, scolaire et sociale			
- nommer des propriétés relatives à des objets ou des personnes, nommer des sentiments			
- utiliser à bon escient un lexique et des mots de liaison exprimant une relation temporelle			
- utiliser à bon escient un lexique et des mots de liaisons exprimant une relation spatiale			

- utiliser à bon escient un lexique exprimant une relation logique			
- utiliser à bon escient un lexique relatif à la causalité			
- définir un mot par un usage similaire dans un autre contexte			
- définir un mot par l'emploi d'un synonyme			
- définir un mot par l'emploi d'un contraire			
Compétences phonologiques			
En réception, savoir :			
- identifier des phonèmes au sein d'une comptine, d'une phrase			
- identifier des mots au sein d'une comptine, d'une phrase			
- repérer la place d'un phonème dans la chaîne parlée			
- repérer la place d'un mot dans la chaîne parlée			
- distinguer des phonèmes voisins au sein d'une comptine, d'une phrase			
- distinguer des mots voisins au sein d'une comptine, d'une phrase			
- repérer des mots longs/courts			
- repérer un phonème dominant dans une liste de mots			
- localiser une syllabe (début, milieu, fin d'un mot)			
- segmenter un mot en syllabes			
- repérer le nombre de syllabes contenues dans un mot			
En production, savoir :			
- s'exprimer de façon compréhensible (articulation, débit, prononciation)			
- exprimer un message avec l'intonation adéquate			
- émettre le même message en employant des intonations différentes			
Compétences morpho-syntaxiques			
En réception, savoir :			
- comprendre des formes syntaxiques complexes de l'écrit lu par l'adulte (temporelles, causales, conditionnelles, relatives, infinitives, impératives)			
- comprendre la chronologie des événements marqués par les temps des verbes ou certains mots de liaison (après, en même temps, tout à coup...)			
- comprendre des mots anaphoriques (il, celui-ci...)			
En production, savoir :			
- utiliser des formes syntaxiques complexes (principale + subordonnée avec qui, que, quand, si, parce que, pour que...)			
- utiliser correctement les déterminants et, en particulier, les articles			
- utiliser correctement quelques conjonctions telles que : et, mais, où			
- utiliser correctement les prépositions et quelques adverbes de temps			
- faire varier les temps des verbes et utiliser le futur			
- exprimer des relations temporelles entre les événements simultanés, successifs, cycliques en utilisant quelques mots tels que : chaque fois que..., tous les...,etc			
- substituer correctement quelques anaphores (pronoms personnels et démonstratifs) à des substantifs			

COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE ECRIT

Les fonctions de l'écrit

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> savoir à quoi servent les panneaux urbains, une affiche, un journal, un livre, un cahier, un écran d'ordinateur...(c'est-à-dire donner des exemples de textes pouvant être trouvés sur l'un d'entre eux) 			
Savoir :			
- lire avec l'adulte, des textes extraits de ces différents supports			
- comparer entre eux les différents supports d'écrits			
- classer les supports de même nature			
- distinguer les supports entre eux			
- sélectionner, dans une collection, les supports de même nature			

- nommer les différents supports			
- repérer les traits spécifiques de ces différents supports d'écrits			
- trouver l'indice pertinent qui permettra d'identifier un support d'écrit			
- connaître le sens de ces différents mots : revue, journal, affiche...			
- connaître, d'une manière générale, les différentes fonctions de l'écrit			
- distinguer un écrit fonctionnel d'un écrit de fiction			
- repérer les différents objets porteurs d'écrits dans la vie courante			
- distinguer les objets porteurs d'écrits des écrits eux-mêmes			
- repérer les lieux où l'on trouve habituellement ces supports d'écrits			
- identifier les situations au cours desquelles on utilise ces supports			
- associer les supports aux situations de communication			
- rechercher le support qui permettra de trouver la réponse à une demande précise			
- reconnaître les types d'informations contenues sur la couverture d'un livre, d'un journal, d'une lettre...			
- distinguer les caractéristiques de la mise en page (texte, espaces, paragraphes, illustrations, numérotation des pages, titre, etc.)			
- repérer les types de rapports existant entre le texte et son illustration			
- donner les éléments caractéristiques d'une page			
- comparer différentes organisations d'une page à l'intérieur d'un album, d'affiches publicitaires...			
- tourner les pages, toutes les pages, dans le bon sens, dans l'ordre, une à une			
- distinguer la couverture d'une page de livre			
- repérer la pagination			
- repérer le titre du livre			
- distinguer le titre du livre du nom de l'auteur, de celui de l'illustrateur...			
- repérer une table des matières			
- situer rapidement l'endroit où l'on trouve le titre, la table des matières, les numéros des pages...			
- comprendre la fonction du livre			
- comprendre la fonction de la pagination			
- comprendre la fonction de la table des matières			
- repérer quelques caractéristiques extérieures d'un texte : mise en page, structure, graphisme particulier...			
- repérer quelques caractéristiques extérieures de textes de natures différentes			
- comprendre des textes de même nature pour en dégager les traits caractéristiques			
- connaître les différentes fonctions des textes			
- reconnaître la fonction dominante de chaque type de texte			
- mettre en relation un ensemble d'indices pertinents pour identifier un type de texte			
- associer ces caractéristiques à la fonction du texte			
- nommer les différents types de textes étudiés			
- reconnaître le titre dans un texte			
- reconnaître les noms propres			
- repérer des mots connus			
- repérer des éléments simples de ponctuation : point d'interrogation, point, guillemets...			
- identifier les unités de la langue écrite : lettre, mot, phrase, texte, titre,			
- utiliser ce vocabulaire spécifique			
- établir à partir de ces premiers indices, des hypothèses sur le sens général du texte			
- justifier ces hypothèses en se référant aux éléments identifiés			
- vérifier ces hypothèses en se référant aux éléments identifiés			

Familiarisation avec la langue de l'écrit et la littérature

PS	MS	GS
----	----	----

Etre capable de :

- **dicter individuellement un texte à un adulte en contrôlant la vitesse du débit et en demandant des rappels pour modifier ses énoncés**

Savoir :

- | | | | |
|--|--|--|--|
| - repérer quelques caractéristiques du code de l'écrit (majuscule, ponctuation...) | | | |
|--|--|--|--|

- adopter à l'oral les règles de fonctionnement du code écrit			
- rectifier une formulation impropre ou inappropriée			
- se placer en situation de communication avec un interlocuteur virtuel			
- connaître le contenu du texte à dicter			
- organiser son discours en fonction du texte à dicter			
- connaître les caractéristiques de quelques types de textes (lettre, recette, comptine, histoire...)			
- distinguer les textes par leur forme extérieure usuelle			
- comprendre la nécessité de conserver par écrit un souvenir			
- comprendre la nécessité de conserver par écrit des sentiments ou des réflexions			
- comprendre la nécessité de communiquer par écrit un message ou une information			
<ul style="list-style-type: none"> • dans une dictée collective à l'adulte, restaurer la structure syntaxique d'une phrase non grammaticale, proposer amélioration de la cohésion du texte (pronominalisation, connexion entre deux phrases, restauration l'homogénéité temporelle...) 			
Savoir :			
- comprendre des formes syntaxiques complexes de l'écrit lu par l'adulte (temporelles, causales, conditionnelles, relatives, infinitives, impératives)			
- comprendre la chronologie des événements marqués par les temps des verbes ou certains mots de liaison (après, en même temps, tout à coup...)			
- comprendre des mots anaphoriques (il, celui-ci...)			
- utiliser des formes syntaxiques complexes (principale + subordonnée avec qui, que, quand, si, parce que, pour que...)			
- utiliser correctement les déterminants et, en particulier, les articles			
- utiliser correctement quelques conjonctions telles que : et, mais, où			
- utiliser correctement les prépositions et quelques adverbes de temps			
- faire varier les temps des verbes et utiliser le futur			
- exprimer des relations temporelles entre les événements simultanés, successifs, cycliques en utilisant quelques mots tels que : chaque fois que..., tous les.... etc.			
- substituer correctement quelques anaphores (pronoms personnels et démonstratifs) à des substantifs			
<ul style="list-style-type: none"> • reformuler avec ses propres mots un passage lu par l'enseignant • évoquer, à propos de quelques grandes expériences humaines, un texte lu ou raconté par le maître • raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction rencontrés dans les albums ou dans les contes découverts en classe 			

Découverte des réalités sonores du langage

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> • rythmer un texte en scandant les syllabes orales • reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés (en fin, en début, en milieu d'énoncé) • produire des assonances ou des rimes 			

Activités graphiques et écriture

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> • écrire son prénom en capitales d'imprimerie et en lettres cursives 			
Savoir :			
- utiliser ses doigts pour faire des traces			
- utiliser, sans consigne, des outils dont la manipulation nécessite des mouvements amples			
- utiliser des outils impliquant des gestes fins			
- adapter la préhension de l'outil à son utilisation			
- adapter la posture corporelle à l'outil utilisé			
- choisir l'outil en fonction du format du support utilisé			
- choisir l'outil en fonction de la nature du support utilisé			

- exercer sur l'outil scripteur la pression qui convient			
- diversifier intentionnellement la pression exercée sur un outil			
- demeurer à une distance constante du support			
- maintenir, dans l'utilisation de l'outil, une pression et une orientation constantes			
- adapter la posture corporelle au plan de travail			
- adapter la posture corporelle à l'outil utilisé			
- adopter une posture corporelle confortable			
- copier de mémoire son prénom			

<ul style="list-style-type: none"> copier des mots en capitale d'imprimerie, en cursives avec ou sans l'aide de l'enseignant 			
Savoir :			
- percevoir une partie ou l'ensemble des signes			
- mémoriser l'image visuelle des éléments constitutifs du mot, d'un groupe de mots, d'une phrase			
- mémoriser au moins deux lettres avant copie			
- copier tous les signes, lettres, mots, d'un message			
- les reproduire avec un outil scripteur sur un plan			
- ne pas modifier les lettres, signes, mots copiés			
- passer rapidement du tableau ou de l'étiquette au cahier ou à la feuille			
- copier des mots utilisés couramment dans la classe			
- copier des mots nouveaux			
- respecter les espaces entre les mots			
- former correctement les lettres d'un mot			
- lier entre elles les lettres d'un même mot			
- copier des mots en utilisant un clavier (machine à écrire, ordinateur...)			
- utiliser correctement différents outils scripteurs (stylos, craie, feutres...)			
<ul style="list-style-type: none"> reproduire un motif graphique simple en expliquant sa façon de procéder 			
Savoir :			
- passer d'un plan (vertical, horizontal...) à un autre			
- associer le modèle au mouvement qui va permettre sa reproduction			
- identifier les éléments du modèle à reproduire			
- repérer les rapports entretenus par les différents éléments du modèle entre eux			
- repérer la place occupée par un modèle sur le support			
- conserver une image du modèle à reproduire			
- placer correctement entre eux les éléments constitutifs du modèle			
<ul style="list-style-type: none"> représenter un objet, un personnage, réels ou fictifs 			
<ul style="list-style-type: none"> en fin d'école maternelle, copier une ligne de texte en écriture cursive en ayant une tenue correcte de l'instrument, en plaçant sa feuille dans l'axe du bras et en respectant le sens des tracés 			

Découverte du principe alphabétique

PS	MS	GS
----	----	----

Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> dès la fin de la première année passée à l'école maternelle (à 3 ou 4 ans), reconnaître son prénom écrit en capitales d'imprimerie 			
Savoir :			
- utiliser les référentiels habituels de la classe			
- discriminer son prénom parmi d'autres			
- effectuer des remarques analogiques			
- repérer les caractéristiques de ces prénoms			
- comparer les prénoms entre eux			
- identifier son prénom à partir d'un indice (première, dernière lettre, deux lettres associées, une lettre caractéristique)			
- repérer quelques prénoms sous des graphies différentes			
<ul style="list-style-type: none"> pouvoir dire où sont les mots successifs d'une phrase écrite après lecture par l'adulte 			
Savoir :			
- utiliser les référentiels habituels de la classe			
- discriminer un mot parmi d'autres mots d'écritures voisines			
- effectuer des remarques analogiques			
- repérer les caractéristiques de ces mots			
- comparer les mots entre eux			

- identifier un mot familier à partir d'un indice (première, dernière lettre, deux lettres associées, une lettre caractéristique)			
- associer un mot à l'objet, à la personne, à l'action correspondant			
- mémoriser ces mots			
- repérer quelques mots sous des graphies différentes			
- identifier un mot à l'aide du contexte			
- segmenter la chaîne écrite en mots			
- repérer quelques indices simples permettant d'isoler les mots			
- reconnaître un corpus simple de mots			
-localiser les mots dans la chaîne parlée			
- localiser les mots dans la chaîne écrite			
- mémoriser une chaîne parlée			
• connaître le nom des lettres de l'alphabet			
• proposer une écriture alphabétique pour un mot simple en empruntant des fragments de mots au répertoire des mots affichés en classe			
Savoir :			
- repérer une syllabe dominante dans une liste de mots, à l'oreille et à l'écrit			
- localiser une syllabe (début, milieu, fin d'un mot), à l'oreille et à l'écrit			
- classer ensemble des mots comportant la même syllabe, à l'oreille et à l'écrit			
- segmenter un mot en syllabes, à l'oreille			
- repérer le nombre de syllabes contenues dans un mot à l'oreille			
- repérer des syllabes différentes à l'oreille			
- repérer un mot de deux, trois syllabes à l'oreille			
- repérer le mot le plus long, le plus court à l'oreille et à l'écrit			
- repérer un mot de.. lettres			
- identifier les différences de taille entre deux graphies voisines (« e » et « l »)			
- identifier les différences d'orientation entre deux graphies voisines (« u » et « n », « p » et « q », « é » et « è »)			
- identifier les différences de position entre deux graphies voisines (« d » et « p »)			
- identifier les différences de composition entre deux graphies voisines (« n » et « m »)			
- classer les mots en fonction d'un graphème situé en début et/ou en fin de mot			
- se construire l'image visuelle d'une lettre, d'une syllabe, d'un mot			
- associer l'image visuelle d'une lettre, d'une syllabe, d'un mot à son image sonore			

LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES

COMPETENCES DE COMMUNICATION

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre dès la fin de la première année de scolarité (3 à 4 ans) prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà de la première réponse participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange 			
En réception, savoir :			
- écouter les autres enfants et l'enseignant pour ... répondre, réagir, écouter, redire, donner un point de vue, apporter une contradiction...			
- comprendre les situations dans lesquelles il est placé			
- disposer des référents culturels nécessaires à la compréhension des situations proposées			
En production, savoir :			
- prendre la parole dans diverses situations (duelle, petit groupe, classe) en étant sollicité			
- répondre correctement à une demande (verbale ou non)			
- utiliser le pronom « je » de l'énonciation			
- prendre la parole spontanément dans diverses situations			
- respecter les tours de parole.			
- tenir compte de ce qui vient d'être dit			
- aller au bout de ce qu'on a à dire			
- rester dans le sujet proposé			
- utiliser à bon escient le vocabulaire dont on dispose déjà, dans des situations différentes de l'apprentissage			
- tenir compte des connaissances supposées de l'interlocuteur pour communiquer les informations nécessaires			
- moduler l'intensité de la voix selon la situation de communication			

COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE D'ACCOMPAGNEMENT DE L'ACTION (le langage en situation)

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> comprendre les consignes ordinaires de la classe dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (dans une activité, dans un atelier...) prêter sa voix à une marionnette 			
En réception, savoir :			
- écouter			
- comprendre des consignes nominatives et collectives sans support de geste (questions, ordres, conseils)			
- repérer des indices permettant l'accès au sens			
- comprendre une demande indirecte (j'aimerais que tu fasses)			
- identifier qui parle dans une énonciation (dialogue, conte...)			
- comprendre une explication à l'aide de différents supports (documentaires, exposés, expériences...)			
- repérer l'existence de différences de point de vue, d'avis			
En production, savoir :			
- justifier son activité par rapport à la consigne			
- justifier son activité par rapport à la tâche			
- produire des consignes			
- reformuler la parole d'autrui ou une consigne pour un camarade ou le groupe			
- demander de l'information ou poser des questions sur le monde			

- expliquer la réalisation d'une action, d'un phénomène physique connu, des différences de points de vue			
- exprimer son point de vue et le justifier sommairement			
- identifier et reformuler verbalement une situation qui pose problème			
- prendre en compte un autre point de vue que le sien			
- improviser dans un dialogue où les rôles sont définis			

COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE D'EVOCATION

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> • rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident, ...) • comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire • identifier les personnages d'une l'histoire, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner • raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations • inventer une courte histoire dans laquelle les acteurs sont correctement posés, où il y aura au moins un événement et une clôture • dire ou chanter chaque année au moins une dizaine de comptines ou jeux de doigts et au moins une dizaine de chansons et de poésies 			
En réception, savoir :			
- comprendre la description d'un objet, d'une personne, d'un événement absent			
- comprendre un récit et l'enchaînement des événements rapportés			
- percevoir des éléments implicites dans un récit			
- repérer les éléments communs et les éléments différents dans des variétés de contes (héros positifs et négatifs et leurs variantes, événements et transformations similaires)			
- identifier l'in vraisemblable ou l'humoristique dans le discours			
En production, savoir :			
- décrire un objet, des actions, une personne, un personnage absent			
- rapporter un événement absent			
- restituer une histoire déjà connue, à deux ou trois épisodes			
- raconter une histoire entendue depuis peu			
- raconter une histoire entendue depuis longtemps			
- mémoriser un poème, une comptine, une chanson, des jeux de doigts			
-dire un texte court (une poésie, une comptine, une chanson, des jeux de doigts ...)			
- formuler des inférences à partir d'un récit			
- verbaliser par anticipation le but ou les résultats attendus dans une situation qui pose problème			
- verbaliser les étapes à réaliser pour résoudre une situation qui pose problème			
- verbaliser les actions à réaliser pour résoudre une situation qui pose problème			
- inventer ou imaginer une petite histoire, une blague, un poème, la fin d'une histoire, le début d'une histoire			

Compétences linguistiques transversales qui se mettent directement au service de la construction du langage

Compétences lexicales

En réception, savoir :			
- comprendre le vocabulaire de la vie quotidienne, scolaire et sociale (vocabulaire au sens large désignant objets, actions, propriétés des objets ou des personnes, sentiments)			
- comprendre un lexique et des mots de liaison exprimant une relation temporelle			
- comprendre un lexique et des mots de liaison exprimant une relation spatiale			
- comprendre un lexique exprimant une relation logique			
- comprendre un lexique relatif à la causalité			

Document élaboré par les CPC du Haut-Rhin

- comprendre l'existence de la polysémie du langage, des synonymes et des contraires			
- mémoriser un lexique relatif aux objets et aux actions de la vie quotidienne, scolaire et sociale			
En production, savoir :			
- nommer des objets et des actions de la vie quotidienne, scolaire et sociale			
- nommer des propriétés relatives à des objets ou des personnes, nommer des sentiments			
- utiliser à bon escient un lexique et des mots de liaison exprimant une relation temporelle			
- utiliser à bon escient un lexique et des mots de liaisons exprimant une relation spatiale			

- utiliser à bon escient un lexique exprimant une relation logique			
- utiliser à bon escient un lexique relatif à la causalité			
- définir un mot par un usage similaire dans un autre contexte			
- définir un mot par l'emploi d'un synonyme			
- définir un mot par l'emploi d'un contraire			
Compétences phonologiques			
En réception, savoir :			
- identifier des phonèmes au sein d'une comptine, d'une phrase			
- identifier des mots au sein d'une comptine, d'une phrase			
- repérer la place d'un phonème dans la chaîne parlée			
- repérer la place d'un mot dans la chaîne parlée			
- distinguer des phonèmes voisins au sein d'une comptine, d'une phrase			
- distinguer des mots voisins au sein d'une comptine, d'une phrase			
- repérer des mots longs/courts			
- repérer un phonème dominant dans une liste de mots			
- localiser une syllabe (début, milieu, fin d'un mot)			
- segmenter un mot en syllabes			
- repérer le nombre de syllabes contenues dans un mot			
En production, savoir :			
- s'exprimer de façon compréhensible (articulation, débit, prononciation)			
- exprimer un message avec l'intonation adéquate			
- émettre le même message en employant des intonations différentes			
Compétences morpho-syntaxiques			
En réception, savoir :			
- comprendre des formes syntaxiques complexes de l'écrit lu par l'adulte (temporelles, causales, conditionnelles, relatives, infinitives, impératives)			
- comprendre la chronologie des événements marqués par les temps des verbes ou certains mots de liaison (après, en même temps, tout à coup...)			
- comprendre des mots anaphoriques (il, celui-ci...)			
En production, savoir :			
- utiliser des formes syntaxiques complexes (principale + subordonnée avec qui, que, quand, si, parce que, pour que...)			
- utiliser correctement les déterminants et, en particulier, les articles			
- utiliser correctement quelques conjonctions telles que : et, mais, où			
- utiliser correctement les prépositions et quelques adverbes de temps			
- faire varier les temps des verbes et utiliser le futur			
- exprimer des relations temporelles entre les événements simultanés, successifs, cycliques en utilisant quelques mots tels que : chaque fois que..., tous les...,etc			
- substituer correctement quelques anaphores (pronoms personnels et démonstratifs) à des substantifs			

COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE ECRIT

Les fonctions de l'écrit

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> savoir à quoi servent les panneaux urbains, une affiche, un journal, un livre, un cahier, un écran d'ordinateur...(c'est-à-dire donner des exemples de textes pouvant être trouvés sur l'un d'entre eux) 			
Savoir :			
- lire avec l'adulte, des textes extraits de ces différents supports			
- comparer entre eux les différents supports d'écrits			
- classer les supports de même nature			
- distinguer les supports entre eux			
- sélectionner, dans une collection, les supports de même nature			

- nommer les différents supports			
- repérer les traits spécifiques de ces différents supports d'écrits			
- trouver l'indice pertinent qui permettra d'identifier un support d'écrit			
- connaître le sens de ces différents mots : revue, journal, affiche...			
- connaître, d'une manière générale, les différentes fonctions de l'écrit			
- distinguer un écrit fonctionnel d'un écrit de fiction			
- repérer les différents objets porteurs d'écrits dans la vie courante			
- distinguer les objets porteurs d'écrits des écrits eux-mêmes			
- repérer les lieux où l'on trouve habituellement ces supports d'écrits			
- identifier les situations au cours desquelles on utilise ces supports			
- associer les supports aux situations de communication			
- rechercher le support qui permettra de trouver la réponse à une demande précise			
- reconnaître les types d'informations contenues sur la couverture d'un livre, d'un journal, d'une lettre...			
- distinguer les caractéristiques de la mise en page (texte, espaces, paragraphes, illustrations, numérotation des pages, titre, etc.)			
- repérer les types de rapports existant entre le texte et son illustration			
- donner les éléments caractéristiques d'une page			
- comparer différentes organisations d'une page à l'intérieur d'un album, d'affiches publicitaires...			
- tourner les pages, toutes les pages, dans le bon sens, dans l'ordre, une à une			
- distinguer la couverture d'une page de livre			
- repérer la pagination			
- repérer le titre du livre			
- distinguer le titre du livre du nom de l'auteur, de celui de l'illustrateur...			
- repérer une table des matières			
- situer rapidement l'endroit où l'on trouve le titre, la table des matières, les numéros des pages...			
- comprendre la fonction du livre			
- comprendre la fonction de la pagination			
- comprendre la fonction de la table des matières			
- repérer quelques caractéristiques extérieures d'un texte : mise en page, structure, graphisme particulier...			
- repérer quelques caractéristiques extérieures de textes de natures différentes			
- comprendre des textes de même nature pour en dégager les traits caractéristiques			
- connaître les différentes fonctions des textes			
- reconnaître la fonction dominante de chaque type de texte			
- mettre en relation un ensemble d'indices pertinents pour identifier un type de texte			
- associer ces caractéristiques à la fonction du texte			
- nommer les différents types de textes étudiés			
- reconnaître le titre dans un texte			
- reconnaître les noms propres			
- repérer des mots connus			
- repérer des éléments simples de ponctuation : point d'interrogation, point, guillemets...			
- identifier les unités de la langue écrite : lettre, mot, phrase, texte, titre,			
- utiliser ce vocabulaire spécifique			
- établir à partir de ces premiers indices, des hypothèses sur le sens général du texte			
- justifier ces hypothèses en se référant aux éléments identifiés			
- vérifier ces hypothèses en se référant aux éléments identifiés			

Familiarisation avec la langue de l'écrit et la littérature

PS	MS	GS
----	----	----

Etre capable de :

- **dicter individuellement un texte à un adulte en contrôlant la vitesse du débit et en demandant des rappels pour modifier ses énoncés**

Savoir :

- | | | | |
|--|--|--|--|
| - repérer quelques caractéristiques du code de l'écrit (majuscule, ponctuation...) | | | |
|--|--|--|--|

- adopter à l'oral les règles de fonctionnement du code écrit			
- rectifier une formulation impropre ou inappropriée			
- se placer en situation de communication avec un interlocuteur virtuel			
- connaître le contenu du texte à dicter			
- organiser son discours en fonction du texte à dicter			
- connaître les caractéristiques de quelques types de textes (lettre, recette, comptine, histoire...)			
- distinguer les textes par leur forme extérieure usuelle			
- comprendre la nécessité de conserver par écrit un souvenir			
- comprendre la nécessité de conserver par écrit des sentiments ou des réflexions			
- comprendre la nécessité de communiquer par écrit un message ou une information			
<ul style="list-style-type: none"> • dans une dictée collective à l'adulte, restaurer la structure syntaxique d'une phrase non grammaticale, proposer amélioration de la cohésion du texte (pronominalisation, connexion entre deux phrases, restauration l'homogénéité temporelle...) 			
Savoir :			
- comprendre des formes syntaxiques complexes de l'écrit lu par l'adulte (temporelles, causales, conditionnelles, relatives, infinitives, impératives)			
- comprendre la chronologie des événements marqués par les temps des verbes ou certains mots de liaison (après, en même temps, tout à coup...)			
- comprendre des mots anaphoriques (il, celui-ci...)			
- utiliser des formes syntaxiques complexes (principale + subordonnée avec qui, que, quand, si, parce que, pour que...)			
- utiliser correctement les déterminants et, en particulier, les articles			
- utiliser correctement quelques conjonctions telles que : et, mais, où			
- utiliser correctement les prépositions et quelques adverbes de temps			
- faire varier les temps des verbes et utiliser le futur			
- exprimer des relations temporelles entre les événements simultanés, successifs, cycliques en utilisant quelques mots tels que : chaque fois que..., tous les.... etc.			
- substituer correctement quelques anaphores (pronoms personnels et démonstratifs) à des substantifs			
<ul style="list-style-type: none"> • reformuler avec ses propres mots un passage lu par l'enseignant • évoquer, à propos de quelques grandes expériences humaines, un texte lu ou raconté par le maître • raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction rencontrés dans les albums ou dans les contes découverts en classe 			

Découverte des réalités sonores du langage

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> • rythmer un texte en scandant les syllabes orales • reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés (en fin, en début, en milieu d'énoncé) • produire des assonances ou des rimes 			

Activités graphiques et écriture

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> • écrire son prénom en capitales d'imprimerie et en lettres cursives 			
Savoir :			
- utiliser ses doigts pour faire des traces			
- utiliser, sans consigne, des outils dont la manipulation nécessite des mouvements amples			
- utiliser des outils impliquant des gestes fins			
- adapter la préhension de l'outil à son utilisation			
- adapter la posture corporelle à l'outil utilisé			
- choisir l'outil en fonction du format du support utilisé			
- choisir l'outil en fonction de la nature du support utilisé			

- exercer sur l'outil scripteur la pression qui convient			
- diversifier intentionnellement la pression exercée sur un outil			
- demeurer à une distance constante du support			
- maintenir, dans l'utilisation de l'outil, une pression et une orientation constantes			
- adapter la posture corporelle au plan de travail			
- adapter la posture corporelle à l'outil utilisé			
- adopter une posture corporelle confortable			
- copier de mémoire son prénom			

<ul style="list-style-type: none"> copier des mots en capitale d'imprimerie, en cursives avec ou sans l'aide de l'enseignant 			
Savoir :			
- percevoir une partie ou l'ensemble des signes			
- mémoriser l'image visuelle des éléments constitutifs du mot, d'un groupe de mots, d'une phrase			
- mémoriser au moins deux lettres avant copie			
- copier tous les signes, lettres, mots, d'un message			
- les reproduire avec un outil scripteur sur un plan			
- ne pas modifier les lettres, signes, mots copiés			
- passer rapidement du tableau ou de l'étiquette au cahier ou à la feuille			
- copier des mots utilisés couramment dans la classe			
- copier des mots nouveaux			
- respecter les espaces entre les mots			
- former correctement les lettres d'un mot			
- lier entre elles les lettres d'un même mot			
- copier des mots en utilisant un clavier (machine à écrire, ordinateur...)			
- utiliser correctement différents outils scripteurs (stylos, craie, feutres...)			
<ul style="list-style-type: none"> reproduire un motif graphique simple en expliquant sa façon de procéder 			
Savoir :			
- passer d'un plan (vertical, horizontal...) à un autre			
- associer le modèle au mouvement qui va permettre sa reproduction			
- identifier les éléments du modèle à reproduire			
- repérer les rapports entretenus par les différents éléments du modèle entre eux			
- repérer la place occupée par un modèle sur le support			
- conserver une image du modèle à reproduire			
- placer correctement entre eux les éléments constitutifs du modèle			
<ul style="list-style-type: none"> représenter un objet, un personnage, réels ou fictifs 			
<ul style="list-style-type: none"> en fin d'école maternelle, copier une ligne de texte en écriture cursive en ayant une tenue correcte de l'instrument, en plaçant sa feuille dans l'axe du bras et en respectant le sens des tracés 			

Découverte du principe alphabétique

PS	MS	GS
----	----	----

Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> dès la fin de la première année passée à l'école maternelle (à 3 ou 4 ans), reconnaître son prénom écrit en capitales d'imprimerie 			
Savoir :			
- utiliser les référentiels habituels de la classe			
- discriminer son prénom parmi d'autres			
- effectuer des remarques analogiques			
- repérer les caractéristiques de ces prénoms			
- comparer les prénoms entre eux			
- identifier son prénom à partir d'un indice (première, dernière lettre, deux lettres associées, une lettre caractéristique)			
- repérer quelques prénoms sous des graphies différentes			
<ul style="list-style-type: none"> pouvoir dire où sont les mots successifs d'une phrase écrite après lecture par l'adulte 			
Savoir :			
- utiliser les référentiels habituels de la classe			
- discriminer un mot parmi d'autres mots d'écritures voisines			
- effectuer des remarques analogiques			
- repérer les caractéristiques de ces mots			
- comparer les mots entre eux			

- identifier un mot familier à partir d'un indice (première, dernière lettre, deux lettres associées, une lettre caractéristique)			
- associer un mot à l'objet, à la personne, à l'action correspondant			
- mémoriser ces mots			
- repérer quelques mots sous des graphies différentes			
- identifier un mot à l'aide du contexte			
- segmenter la chaîne écrite en mots			
- repérer quelques indices simples permettant d'isoler les mots			
- reconnaître un corpus simple de mots			
- localiser les mots dans la chaîne parlée			
- localiser les mots dans la chaîne écrite			
- mémoriser une chaîne parlée			
• connaître le nom des lettres de l'alphabet			
• proposer une écriture alphabétique pour un mot simple en empruntant des fragments de mots au répertoire des mots affichés en classe			
Savoir :			
- repérer une syllabe dominante dans une liste de mots, à l'oreille et à l'écrit			
- localiser une syllabe (début, milieu, fin d'un mot), à l'oreille et à l'écrit			
- classer ensemble des mots comportant la même syllabe, à l'oreille et à l'écrit			
- segmenter un mot en syllabes, à l'oreille			
- repérer le nombre de syllabes contenues dans un mot à l'oreille			
- repérer des syllabes différentes à l'oreille			
- repérer un mot de deux, trois syllabes à l'oreille			
- repérer le mot le plus long, le plus court à l'oreille et à l'écrit			
- repérer un mot de.. lettres			
- identifier les différences de taille entre deux graphies voisines (« e » et « l »)			
- identifier les différences d'orientation entre deux graphies voisines (« u » et « n », « p » et « q », « é » et « è »)			
- identifier les différences de position entre deux graphies voisines (« d » et « p »)			
- identifier les différences de composition entre deux graphies voisines (« n » et « m »)			
- classer les mots en fonction d'un graphème situé en début et/ou en fin de mot			
- se construire l'image visuelle d'une lettre, d'une syllabe, d'un mot			
- associer l'image visuelle d'une lettre, d'une syllabe, d'un mot à son image sonore			

**Récapitulatif des types d'activités
sur la période du..... au.....**

Types d'activités	LCA	VE	AEC	DM	ISC
Domaines d'activités					
Les conduites discursives					
Les activités de communication					
Les activités de réflexion sur la langue					

Les supports des évaluations GS/CP

http://www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/maternelle/eval/tab_compet.htm



ÉVALUATION

Pratiques d'évaluation	Supports	Intérêts (en plus d'une analyse et de la mise en perspective d'apprentissages)	Types de compétences évaluées	Supports mémoire de l'évaluation
<ul style="list-style-type: none"> - observations, prises de notes - enregistrements - évaluations institutionnelles ou autres (passation individuelle, en petit groupe) 	<ul style="list-style-type: none"> - bloc, carnet de bord, tableau à cocher - cassette audio - tableau récapitulatif 	<ul style="list-style-type: none"> - souplesse, prendre le temps mais avoir des observations sur chaque élève - écoute possible par les élèves - analyse fine et individuelle 	<ul style="list-style-type: none"> - compétences liées aux domaines d'activités (conduites discursives), compétences communicationnelles - idem + genres formels - idem + outils de la langue (lexique...) 	<ul style="list-style-type: none"> - livret scolaire - cahier de vie (collage de supports explicites) - cahier de compétences, de progrès - supports d'évaluation évolutifs associant l'élève (comptine numérique orale, règles conversationnelles...)

«Classe Passerelle» Mulhouse 2

Le document peut être renseigné soit par un codage, une date ou une remarque

Évaluation des compétences discursives

Période du au
TPS / PS

Nom de l'élève											
Compétences											
Comprend les consignes ordinaires (LS)											
Participe aux comptines, jeux de doigts (LS)											
Pose des questions (LS)											
Demande de l'aide (LS)											
Raconte une ou deux images d'un album (LE)											

Le document peut être renseigné soit par un codage, une date ou une remarque

Évaluation des compétences linguistiques

Période du au

TPS / PS

Nom de l'élève																				
Compétences																				
Nomme un ou plusieurs camarades (LS)																				
Nomme des aliments (LS)																				
Utilise les pronoms « moi », « je »... (LS)																				
Produit des sons en répétant, imitant (LS)																				
Module sa voix : parle fort, chuchote... (LE)																				

Exemple de situations spécifiques d'évaluations
(individuelles ou en petits groupes)
suite à un projet de classe

LE CAHIER DE VIE PERSONNEL DE L'ÉLÈVE : raconter, expliquer.

L'évaluation peut consister à observer les enfants en situation de lecture spontanée à un camarade, ou à un adulte étranger à la classe. Les commentaires peuvent porter sur le contexte de l'activité réalisée ou sur la trace réalisée. On peut observer la capacité à raconter ce qui a été fait et les conditions de réalisation, ou la capacité à expliciter la trace elle-même.

L'enfant lit ou reformule les écrits, commente les images ou les autres éléments des traces.

On peut alors lui demander d'établir le lien avec l'activité ou l'événement et de les replacer dans le contexte de l'activité ou de l'événement.

*Document élaboré d'après L'oral en maternelle de Annie Martin aux éditions Nathan, 2002
(voir page ci-après).*

Compétences visées	Capacités évaluées	Éléments observés pour une évaluation formative			
		O	E	Temps 1	Temps 2
<p>LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES</p> <p>Compétences de communication</p> <p>Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre dès la fin de la première année de scolarité (3 ou 4 ans)</p> <p>Prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà de la première réponse.</p>	<p>Répondre aux questions de l'enseignant relatives à une page de cahier.</p> <p>Dire spontanément l'essentiel de l'activité ou de l'événement signifié par la trace.</p> <p>Utiliser son cahier pour enclencher des échanges avec un adulte ou avec un pair.</p> <p>Relater une activité ou un événement familial ou scolaire, vécu par l'enfant, à partir d'une trace (écrit, image insérée dans le cahier).</p> <p>Raconter un événement ou une activité scolaire à partir d'une trace ou d'une production insérée dans le cahier.</p> <p>Retrouver la trace évoquant une activité ou un événement dans un dialogue avec l'enseignant.</p> <p>Nommer les objets, les actions, les lieux, les sentiments mis en jeu dans une activité ou un événement vécu collectivement.</p> <p>Restituer des comptines, des textes, des histoires, des chansons, des poèmes, des enchaînements au cours du feuilletage accompagné du cahier.</p>				
<p>COMPÉTENCES CONCERNANT LE LANGAGE D'ÉVOCATION</p> <p>Rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident...)</p> <p>Dire ou chanter chaque année au moins une dizaine de comptines ou de jeux de doigts et au moins une dizaine de chansons et de poésies</p>					

Exemple de situations spécifiques d'évaluations
(individuelles ou en petits groupes)
suite à un projet de classe

LA FÊTE DE L'ÉCOLE : évoquer un événement.

L'évaluation porte sur l'évocation de la fête après l'avoir vécue et peut se faire avec ou sans support de traces (photographies).

Avec les PS, on constate que l'évocation est plus riche si elle s'appuie sur des traces.

Les enfants donnent plus d'informations sur les caractéristiques de la fête. Sans support, ils citent au plus deux éléments, alors que les GS les citent tous.

*Document élaboré d'après L'oral en maternelle de Annie Martin aux éditions Nathan, 2002
(voir page ci-après).*

Compétences visées	Capacités évaluées	Éléments observés pour une évaluation formative			
		O	E	Temps 1	Temps 2
<p>LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES</p> <p>Compétences de communication</p> <p>Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre dès la fin de la première année de scolarité (3 ou 4 ans).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expliquer les caractéristiques de la fête : <ul style="list-style-type: none"> - le motif de la fête, - la transformation des lieux, - les métamorphoses physiques, - les participants. • Avec ou sans support imagé. 				
<p>Compétences concernant le langage d'accompagnement de l'action (langage en situation)</p> <p>Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (dans une activité, un atelier...).</p>	<p>Nommer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les objets - les actions - les lieux - les personnages 				
<p>COMPÉTENCES CONCERNANT LE LANGAGE D'ÉVOCATION</p> <p>Rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement.</p>	<p>Raconter la fête avec un support imagé</p>				
	<p>Raconter la fête sans support imagé</p>				

Exemple de situations spécifiques d'évaluations
(individuelles ou en petits groupes)
suite à un projet de classe

LE CAHIER DE VIE PERSONNEL DE L'ÉLÈVE : raconter, expliquer.

L'évaluation peut consister à observer les enfants en situation de lecture spontanée à un camarade, ou à un adulte étranger à la classe. Les commentaires peuvent porter sur le contexte de l'activité réalisée ou sur la trace réalisée. On peut observer la capacité à raconter ce qui a été fait et les conditions de réalisation, ou la capacité à expliciter la trace elle-même.

L'enfant lit ou reformule les écrits, commente les images ou les autres éléments des traces.

On peut alors lui demander d'établir le lien avec l'activité ou l'événement et de les replacer dans le contexte de l'activité ou de l'événement.

*Document élaboré d'après L'oral en maternelle de Annie Martin aux éditions Nathan, 2002
(voir page ci-après).*

Compétences visées	Capacités évaluées	Éléments observés pour une évaluation formative			
		O	E	Temps 1	Temps 2
<p>LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES</p> <p>Compétences de communication</p> <p>Participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange.</p>	<p>Dans un petit groupe ou dans le groupe-classe, participer activement à l'évocation collective de la sortie, raconter avec qui on était, ce que l'on a vu, ce que l'on a fait...</p>				
<p>COMPÉTENCES CONCERNANT LE LANGAGE D'ÉVOCATION</p> <p>Rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident...)</p>	<p>Évoquer individuellement la sortie à partir des éléments rapportés.</p> <p>Évoquer individuellement la sortie sans aucun support concret.</p>				

Exemple pour les compétences concernant le langage d'évocation : une séquence

Démarche d'enseignement de l'oral

Projet

1

*Production
initiale*

Enregistrement
(cf. séance 1)

Évaluations fin de GS

2

*Repérage et analyse
des compétences*

Compétence

Raconter un conte déjà
connu en s'appuyant
sur la succession des
illustrations
(Cf. séance 1)

3

*Situations
d'apprentissage*

Cf. séquence

4

MS/GS

*Production
finale*

Nouvel enregistrement
et/ou nouvelles
prises de notes après
observations

Poursuite de la mise en
œuvre en fonction des
besoins des élèves

Renseignement du
tableau de bord

Langue outil de
communication

Langue objet d'apprentissage

Langue outil de
communication

←—————→
Séquence

Exemples pour les compétences de communication

Exemple 1

Projet

1

Production initiale

Évaluation quantitative de la prise de parole

Prise des notes (tableau de bord)

2

Repérage et analyse des compétences

Compétence :
Prendre l'initiative d'un échange

3

Situations d'apprentissage

Mise en œuvre d'un dispositif adapté : les ateliers conversationnels (petits parleurs/moyens parleurs/grands parleurs).
La différenciation porte sur le choix des compétences communicationnelles en fonction des groupes.
Ex :
- prendre la parole
- écouter l'autre
- attendre son tour de parole
- rester dans le propos de l'échange...

4

Production finale

Nouvelle évaluation de la prise de parole dans une situation collective.

Poursuite du dispositif et/ou choix de nouvelles compétences.

Renseignement du tableau de bord.

Langue outil de communication

Langue objet d'apprentissage

Langue outil de communication



Séquence

Exemple 2

Projet

1

Production initiale

Enregistrement ou prise de notes après observation des élèves

(cf. tableau de bord)

2

Repérage et analyse des compétences

Compétence :

Répondre aux sollicitations de l'adulte **en se faisant comprendre** (articulation, prononciation)

3

Situations d'apprentissage

Mise en œuvre de situations d'enseignement portant sur l'articulation et la prononciation :

- en alternant des jeux de discrimination (écoute seule) avec des jeux de production (écoute et production orale)
- en travaillant sur les oppositions phonologiques.

Cf. exemples dans la partie 6.

4

Production finale

Nouvel enregistrement et/ou nouvelles prises de notes après observations

Poursuite de la mise en œuvre en fonction des besoins des élèves

Renseignement du tableau de bord

Langue outil de communication

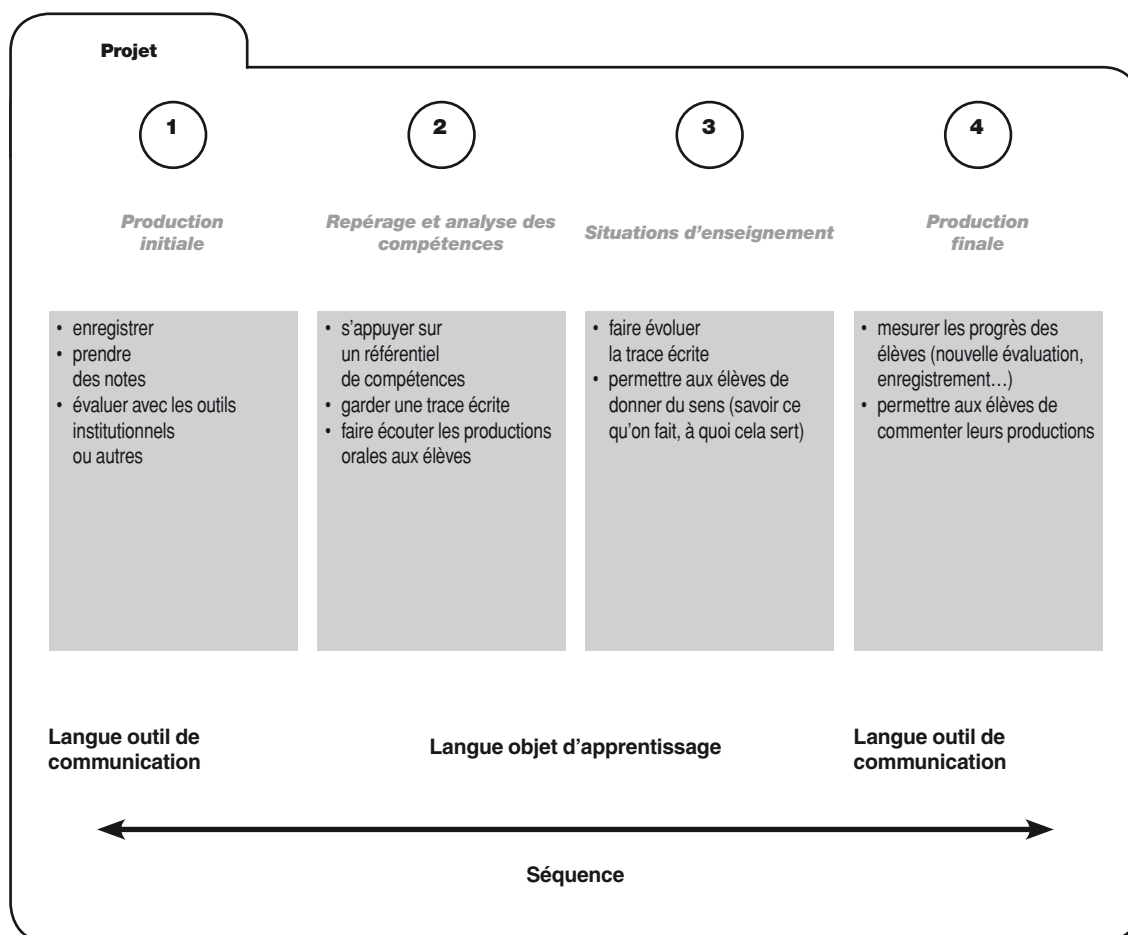
Langue objet d'apprentissage

Langue outil de communication

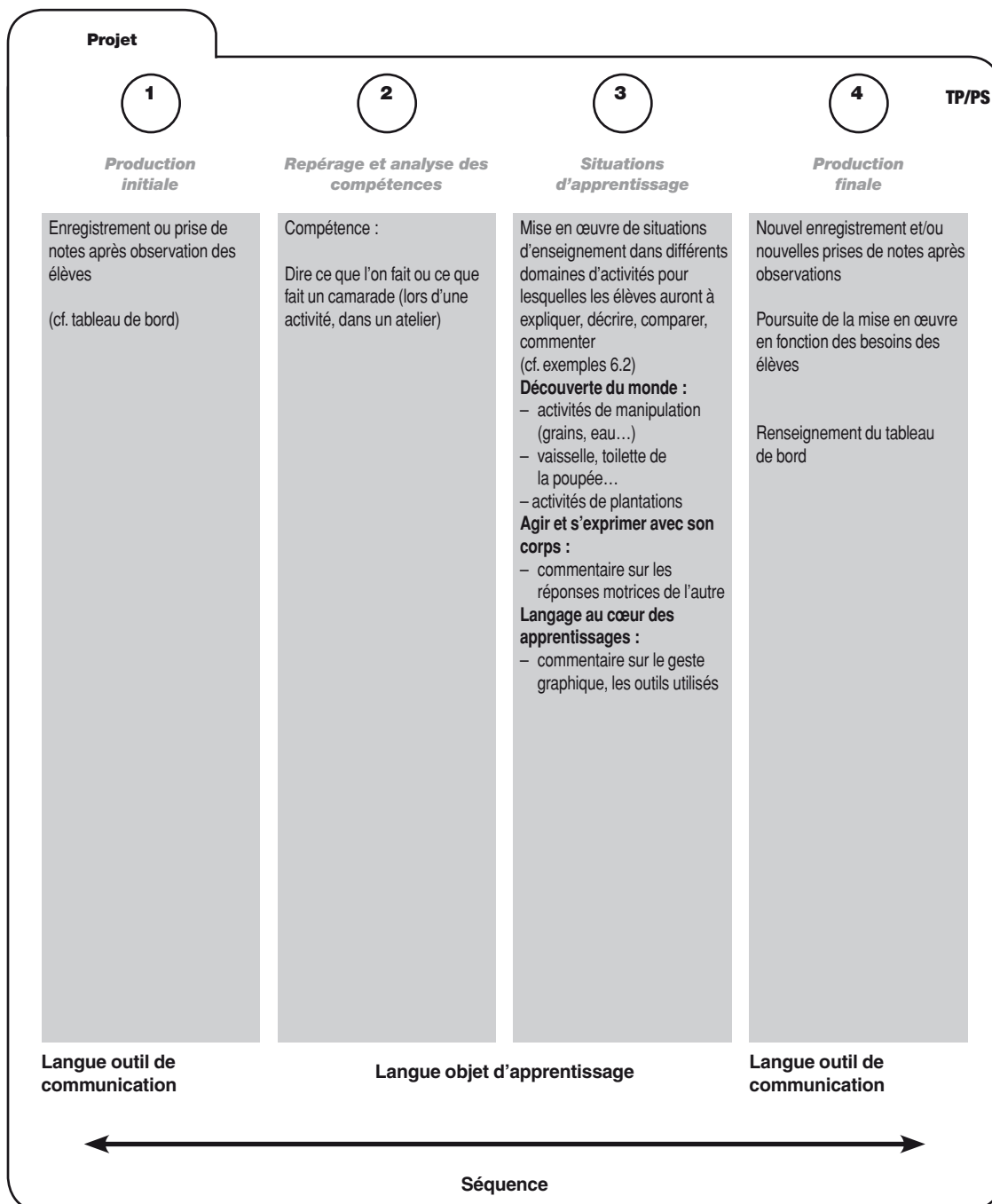


Séquence

Une démarche d'enseignement



Exemple pour les compétences concernant le langage d'accompagnement de l'action (langage en situation)



Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
+				

Niveau

TPS	PS	MS	GS
		+	+

Cette séquence entre dans le cadre d'un projet pour lequel les élèves sont mis en situation de **restituer des récits à l'oral** (pratique régulière dans le cadre de la classe, projet de littérature, spectacle...).

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication

- prendre en compte l'auditoire ; intéresser le public, se faire comprendre (prononciation, articulation)
- prendre plaisir à faire vivre une histoire
- tenir compte de la cohérence de l'histoire et des personnages
- faire vivre les personnages
- savoir traduire des émotions, des sentiments

Compétences langage en situation**Compétences langage d'évocation**

- construire une trame facilement identifiable : un début (où ? quand ? qui ?), un milieu (« il se passe... »), une fin
- insérer des dialogues
- respecter une chronologie d'actions

Outils linguistiques

- utiliser des marques de temps, de lieux
- utiliser des marques qui créent une logique dans le récit

Séance 1 : production initiale

Repérage des difficultés des élèves en se référant aux compétences du récit oral (voir ci-dessus). Ces repérages permettront la mise en œuvre de situations d'enseignement (séquence) pour faire progresser les élèves.

Matériel : magnétophone, caméra, images ou objets de l'histoire, albums

Organisation de la classe : collectif ou groupes

Durée : 20 mn environ

Déroulement :

- Un enfant raconte une histoire connue, de son choix (avec éventuellement des aides : appuis visuels, marottes...)

- Écoute du récit par les autres élèves.
- Analyse : ce qui va bien, ce qui pose problème... Production d'une fiche outil¹ qui sera complétée au cours de la séquence : « pour raconter une histoire, il faut... ».
- Mise en perspective des apprentissages : « nous apprendrons à faire parler les personnages » par exemple.

Séance 2

Compétences :

Communication : apprendre à articuler et à parler fort pour se faire comprendre et raconter des histoires.

Matériel : magnétophone et micro, fiche outil², images, paires minimales

Organisation de la classe : un groupe.

Déroulement :

- Enregistrement des élèves (comptines bien connues, jeux de mots...).
- Écoute des productions : analyse des problèmes et lien avec la restitution de récits.
- Apprentissages : redire la comptine en variant l'intensité, le débit...

ou **Jeu du téléphone** : une image est montrée à un enfant qui la nomme à son voisin... En bout de chaîne, on vérifie si le dernier mot correspond à l'image initiale. Bilan.

ou **Jeu de devinettes (oppositions phonologiques)** : montrer deux images (ex : râteau et radeau), « quel outil utilise-t-on pour jardiner ? »... Ce jeu de devinettes permet la prise de conscience de la nécessité de bien articuler pour être compris.

ou **Jeu des paires minimales (oppositions phonologiques)** : montrer deux images (ex : pois/bois) ; les cacher derrière le dos. À la question « laquelle veux-tu ? », l'enfant répond « je voudrais... », puis « quelle main veux-tu ? », l'enfant choisit et dit s'il a gagné ou perdu en justifiant « j'ai gagné parce que je voulais le pois et j'ai eu le pois », « j'ai perdu parce que je voulais le pois et j'ai eu le bois ». Possibilité de gain pour ce jeu (jetons).

Le jeu permet de mettre les élèves en production (le joueur) et en réception (les spectateurs qui valident).

- Nouvel enregistrement en portant l'attention sur les difficultés rencontrées (intonation, articulation, volume).

1. Cf. annexe 17

2. « Exemples de paires minimales » (cédérom)

- La fiche outil est complétée « pour raconter une histoire, il faut... »

Séance 3 :

Compétence :

Communication : - apprendre à faire vivre les personnages des histoires (voix et gestuelle) pour mieux faire vivre les histoires
- prendre la parole devant le groupe.

Langage d'évocation : restituer une histoire connue en utilisant les dialogues.

Matériel : marottes, marionnettes, albums, frise avec l'ordre d'apparition des personnages...

Organisation de la classe : un groupe.

Déroulement :

- Mise en scène d'histoires connues : l'histoire est théâtralisée par quelques élèves (un par personnage) devant les spectateurs qui observent si l'histoire est racontée en entier et dans le bon ordre ; l'enseignant est en général le narrateur. On peut se référer à l'album si besoin.
 - Analyse : repérage des éléments à entraîner (parler distinctement, à son tour, adapter sa voix au personnage...).
 - Apprentissage : un seul élève raconte l'histoire (adapte sa voix à chacun des personnages).
- ou Recherche collective des différentes manières de faire parler les personnages en fonction de ce qu'ils ressentent (ex : la colère de l'ours, la petite voix de la galette...). On peut avoir recours à des contes enregistrés ou à des vidéos pour se donner une idée plus précise et pratiquer des jeux d'interprétation.
- La fiche outil est complétée.



Séance 4 :

Compétence :

Langage d'évocation : connaître la structure du récit (ordre chronologique des actions)

Matériel : images extraites de récits connus, albums sans texte, affiche, images de débuts et de fins de récits, enregistrement de débuts et de fins de récits...

Organisation de la classe : un ou plusieurs groupes

Déroulement :

- Remise en ordre d'images extraites d'un récit pour raconter l'histoire. Les élèves choisissent un rapporteur qui restituera le récit au groupe classe.
 - Analyse : on mettra en évidence la nécessité de l'ordre des actions et de l'ordre d'apparition des personnages pour raconter une histoire.
 - Apprentissage : pour apprendre l'ordre des actions, on pourra jouer à habiller un personnage ; jet du dé (chaque face a un vêtement), habillage de son personnage. Si ce n'est pas possible, justification. Récapitulation : « on a mis d'abord... », se reporter à l'album si besoin.
- ou production d'un récit à partir d'un début inducteur (affiche par ex.) ou du début et de la fin (deux images) ou d'un album sans texte (intérêt de plusieurs groupes d'élèves pour la mise en commun).
- ou regroupement d'images appartenant au même récit et mise en ordre ; justification.
- ou écoute d'enregistrements de débuts et de fins de récits : « vous devrez dire si c'est un début ou une fin et dire pourquoi ». Les justifications pourront porter sur la globalité du récit (le début par rapport à ce qui est connu de la suite...), sur des marques linguistiques (une histoire, ça commence souvent par...). Possibilité de retour aux albums pour validation. Un référent peut être constitué (débuts d'histoires/fins d'histoires avec résumés élaborés par les élèves et photocopies explicites).
- La fiche outil est complétée.

Séance 5 :

Compétence :

Langage d'évocation : respecter la relation cause-conséquence.

Matériel : images extraites d'albums représentant cause et conséquence (ex : la série *Petit Ours Brun*).

Organisation de la classe : un groupe.

Déroulement :

- Découverte des cartes et des liens cause à effet.
- Jeu à deux équipes : de chaque côté d'un écran sont disposées les images mélangées. Chaque équipe choisit une image et pose des questions à l'autre équipe pour obtenir l'image qui complète (cause ou conséquence). Justification par le regroupement des paires et la mise en mots (ex : *Petit Ours Brun* est tombé en faisant du vélo).
- La fiche outil est complétée et/ou illustrée par une paire d'images avec laquelle on a joué.

Séance 6 : production finale

Compétences : celles de la séance 1

Matériel : marottes, marionnettes, images séquentielles, frise du récit, fiche outil...

Organisation du groupe : collectif ou groupes

Déroulement :

Restitution d'un récit connu en tenant compte des caractéristiques élaborées au cours des séances (voir fiche outil et référents).

Ce moment dans l'apprentissage permet aux élèves de mesurer leurs progrès, à l'enseignant d'évaluer les compétences choisies et travaillées sur une période donnée.

Les parties grisées sont celles où la langue est objet d'étude, les autres où elle est langue outil.

L'annexe 18 donne des pistes de récits qui peuvent faciliter la restitution ; l'annexe 19 propose des titres d'albums pour travailler les caractéristiques du récit.

DES PRATIQUES LANGAGIÈRES VARIÉES ET COMPLÉMENTAIRES

	Situations où la parole est spontanée	Situations où la parole est offerte	Situations où la parole est sollicitée		
	Langage, outil de communication	Langage, outil de communication et objet d'apprentissage			
Modalités des échanges	<ul style="list-style-type: none"> - situations duelles - situations collectives - petits groupes hétérogènes 	<ul style="list-style-type: none"> - situations duelles - situations collectives - petits groupes hétérogènes 	<ul style="list-style-type: none"> - situations duelles - situations collectives - petits groupes hétérogènes/homogènes (ex : groupes de besoins petits parleurs, moyens parleurs, grands parleurs) 		
Rôle(s) de l'enseignant	- observateur	- médiateur et modèle	- animateur		
Modalités de mise en œuvre	<p>Quoi ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - langage en situation lié aux cinq domaines d'activités - des temps de dialogue et/ou d'observation des élèves <p>Comment ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - en verbalisant à chacun ce que l'enseignant fait pour lui à un moment précis - en verbalisant pour lui ce qu'il fait et ne peut pas exprimer, en l'invitant ainsi à s'intéresser au langage... <p>Quand ?</p> <p>Accueil, activités en groupes, récréation, habillage...</p> <p>TPS/PS</p>	<p>Quoi ?</p> <p>Apport de langage de référence adulte, de structures langagières (lectures magistrales de récits, comptines, chansons, jeux de doigts...) choisies pour leur variété mais aussi en fonction des besoins/compétences des élèves.</p> <p>Comment ?</p> <p>En offrant des modèles langagiers soit directement, soit indirectement grâce à des médiateurs culturels (chansons, comptines, jeux de doigts...)</p> <p>Quand ?</p> <p>Moments de regroupement, temps de l'accueil...</p>	ACTIVITÉS DE COMMUNICATION	<p>Les conduites discursives :</p> <p>activités liées aux domaines d'activités (le langage pour apprendre, pour réfléchir sur l'apprentissage)</p> <p>Les genres formels :</p> <p>activités d'échanges (récit oral, débat, interview, exposé...).</p>	<p>Activités de réflexion sur la langue :</p> <ul style="list-style-type: none"> - contraintes de la communication - types de discours - outils linguistiques (lexique, syntaxe, phonologie) - articulation oral/écrit : <ul style="list-style-type: none"> - passage de l'oral à l'écrit, - utilisation de l'écrit comme support de l'oral, - utilisation de l'écrit comme inducteur de l'oral. <p>GS</p>



Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
	+			

Niveau

TPS	PS	MS	GS
+	+	+	+

Bilan de l'accueil, des ateliers

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- prendre la parole en grand groupe
- écouter l'autre

Compétences langage en situation :

- poser des questions

Compétences langage d'évocation :

- rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident)

Outils linguistiques :

- *utiliser un lexique précis (outils, verbes d'action)*
- *utiliser les temps du passé (passé composé)*
- *utiliser des connecteurs temporels pour enchaîner son récit (d'abord, ensuite, après...)*

Matériel : les productions des élèves (activités graphiques, traces de recherche, jeu réalisé, objet construit...)

Organisation de la classe : groupe classe

Durée : 5 à 10 minutes

Déroulement :

- Présentation des productions (visibles de tous) : un enfant (ou un groupe d'enfants) présente aux autres ce qu'il a réalisé, explique comment il a fait...
- Échanges autour des productions : questionnements, réactions des autres enfants. Ce temps permet de faire évoluer, d'enrichir l'activité concernée. De ce point de vue, les critiques sont constructives.

Remarque : fort étayage de l'adulte (reformulation, aide à la reformulation, compléments aux informations données par les élèves...).

Progression : selon le niveau de la classe, on fera varier la durée de l'évocation, le temps qui sépare le récit de vie de son évocation, l'utilisation ou non de supports (productions des élèves).

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

Ce type de séance est proposé à plusieurs reprises. On fera varier les supports.

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
		+		

Niveau

TPS	PS	MS	GS
		+	+

Évocation à partir d'un parcours en ateliers

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- prendre la parole en grand groupe, en petit groupe
- écouter l'autre

Compétences langage en situation**Compétences langage d'évocation :**

- rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident)

Outils linguistiques

- *utiliser un lexique précis (verbes d'actions, matériel sportif)*
- *utiliser les temps du passé (passé composé)*
- *utiliser des connecteurs temporels pour organiser chronologiquement son propos (d'abord, ensuite...)*

Matériel : support ou non (schéma du parcours, photos...)

Organisation de la classe : groupe classe

Durée : 15 minutes environ

Déroulement :

- Essais d'évocation des ateliers (en classe) : que fallait-il faire ? Dans quel ordre ? Où ? Comment ?... Chronologie des actions, difficultés rencontrées.
- Évocation complète : par un ou plusieurs élèves (l'évocation à plusieurs est plus facile).

Remarque : étayage de l'adulte (reformulation, sollicitation des faibles parleurs)

Progression : selon le niveau de classe, on utilisera ou pas un support.

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
			+	

Niveau

TPS	PS	MS	GS
	+	+	+

Préparation d'une fête (anniversaire, spectacle, exposition, fêtes culturelles...), d'une visite...

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- prendre la parole en grand groupe, en petit groupe
- écouter l'autre, attendre son tour de parole

Compétences langage en situation**Compétences langage d'évocation :**

- évoquer un événement (le prévoir, l'organiser)

Outils linguistiques :

- *utiliser un lexique précis et commun à la classe*
- *utiliser le futur (on fera, on va...)*
- *utiliser des connecteurs temporels pour organiser son propos (d'abord, ensuite...), pour prendre des repères (demain, la semaine prochaine...)*

Matériel : tableau, différents inducteurs, calendrier de la classe

Organisation de la classe : groupe classe en alternance avec petits groupes

Durée : 20 à 25 minutes par séance (environ trois séances)

Déroulement :

- Définition de la fête (groupe classe) :
 - pourquoi cette fête ?
 - ses caractéristiques : lieux, participants...

Dictée à l'adulte (mémoire)

- Préparation de la fête (petits groupes) : élaboration de la liste des actions, du matériel à prévoir, des personnes à inviter...

Dictée à l'adulte (mémoire)

- Synthèse des propositions des différents groupes (groupe classe) : récapitulation, choix, écriture du projet retenu (étapes, calendrier)

- Répartition des tâches (groupe classe) : établissement du planning et choix

Remarque : l'écrit mémoire du projet collectif tient ici une place importante.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

Les traces de la fête (photos légendées, article pour le cahier de vie de l'élève ou de la classe, enregistrements vidéo...) seront d'excellents supports pour évoquer l'événement après l'avoir vécu. Avec les plus grands, l'évocation peut s'effectuer sans support.

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
				+

Niveau

TPS	PS	MS	GS
	+	+	+

Évocation d'une sortie au musée

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- prendre la parole dans un petit groupe
- écouter l'autre, attendre son tour de parole

Compétences langage en situation :

- confronter les différents questionnements et réponses suscités par la visite

Compétences langage d'évocation :

- rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident)
- évoquer des souvenirs, raconter chronologiquement une visite

Outils linguistiques :

- *utiliser un lexique approprié (bus, musée, peinture...)*
- *utiliser des temps du passé (passé composé)*
- *utiliser des connecteurs temporels pour organiser chronologiquement son propos (d'abord, ensuite, puis...)*

Matériel : photos de la sortie, reproductions des œuvres observées lors de la sortie...

Organisation de la classe : petits groupes en alternance avec groupe classe

Durée : 20 minutes environ

Déroulement :

- Rappel de la sortie (groupe classe) : souvenirs collectifs (les lieux, les espaces, les œuvres), sélection des moments les plus importants
- Présentation des supports pour évoquer (groupe classe) : découverte par les élèves, rapide descriptif.

Mise en projet : se rappeler de la sortie au musée pour l'écrire dans le cahier de vie (ou autre support) pour communication aux familles, aux absents, aux correspondants...

- Évocation de la sortie (petits groupes) : à l'oral, les élèves rappellent la sortie en s'appuyant successivement sur les supports proposés.
- Récapitulation (groupe classe MS/GS) : par un ou plusieurs élèves ; confrontation des différentes productions ; argumentation et justification.

Remarque : fort étayage de l'adulte (reformulation, questionnement pour aider, justifier ou vérifier les propositions).

Progression : selon le niveau de classe, on fera varier la durée de l'évocation, le temps qui sépare le récit de vie de son évocation, l'utilisation des supports.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

- dictée à l'adulte (ou problème d'encodage de quelques mots) pour cahier de vie (ou autre support) : reprise de l'évocation orale et passage à l'écrit.

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
+				

Niveau

TPS	PS	MS	GS
+	+	+	+

Restitution de récits de vie

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- prendre la parole en grand groupe, en petits groupes
- écouter l'autre, attendre son tour de parole

Compétences langage en situation :

- confronter les différents questionnements suscités par l'évocation

Compétences langage d'évocation :

- rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident)
- évoquer des souvenirs, raconter chronologiquement un événement vécu

Outils linguistiques :

- *utiliser un lexique approprié*
- *utiliser des temps du passé (passé composé)*
- *utiliser des connecteurs temporels pour organiser chronologiquement son propos (d'abord, puis, ensuite...)*

Matériel : photos d'événements (sortie, anniversaire...), objets...

Organisation de la classe : petits groupes en alternance avec groupe classe

Durée : 20 minutes par séance (deux séances environ)

Déroulement :

- Rappel de l'événement (groupe classe) : souvenirs collectifs (les lieux, le temps, les acteurs...)
- Présentation/découverte des supports pour évoquer (petits groupes) : rapide descriptif.

Mise en projet : se rappeler de l'événement pour l'écrire dans le cahier de vie (ou autre support) pour communication aux familles, absents, correspondants...

- Évocation (petits groupes) : à l'oral, les élèves rappellent l'événement en s'appuyant successivement sur les supports proposés.
- Récapitulation (groupe classe) : chaque groupe présente sa production. Après argumentation, choix de celle qui sera retenue pour être écrite et communiquée.

Remarque : fort étayage de l'adulte (reformulation, questionnement pour aider à avancer dans le discours, sollicitation des faibles parleurs)

Progression : selon le niveau de la classe, on fera varier la durée de l'évocation, le temps qui sépare le récit de vie de son évocation, l'utilisation ou non des supports.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

- dictée à l'adulte (ou problème d'encodage de quelques mots) pour cahier de vie (ou autre support).

QUELQUES EXEMPLES DE RÉCITS DE VIE (extraits)

1. Les sorties : le marché de Noël (TPS/PS)

Pour aller au marché de Noël, on a pris l'autobus.



Un Père Noël était dans un bateau sur l'eau.



En arrivant, on a vu des boules accrochées dans les arbres et les petites maisons du marché de Noël.



On a vu un mouton qui mangeait.



Voilà le Père Noël avec son âne.



Le Père Noël nous a donné un biscuit et un chocolat chaud pour le goûter.



On est rentré avec l'autobus.

2. Les sorties : la ferme (PS, cahier de vie)



3. Les sorties : la cueillette de légumes (PS)

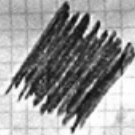


Nous avons travaillé sur la couleur, le toucher et la forme des légumes, et on a inventé des devinettes. Les voici :



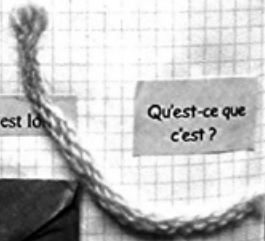
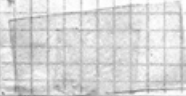
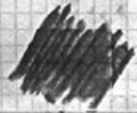
C'est rouge, c'est lisse et c'est rond.

Qu'est-ce que c'est ?



C'est brun, c'est rugueux et c'est rond.

Qu'est-ce que c'est ?



C'est orange, c'est lisse et c'est long.

Qu'est-ce que c'est ?



Cherche la réponse dans l'enveloppe.

4. Les sorties : visite au moulin (TPS/PS, cahier de vie)

Le 10 mai, nous avons pris le bus pour visiter le Moulin de Lutterbach.



Nous avons mis nos bottes pour découvrir un grand jardin.



Nous avons cherché des petites bêtes avec nos petites cuillères : des fourmis, des araignées, des coccinelles, des vers de terre....

5. Les fêtes : les anniversaires (TPS, cahier de vie collectif)

L'évocation se fait lors des différents feuilletages du cahier de vie.

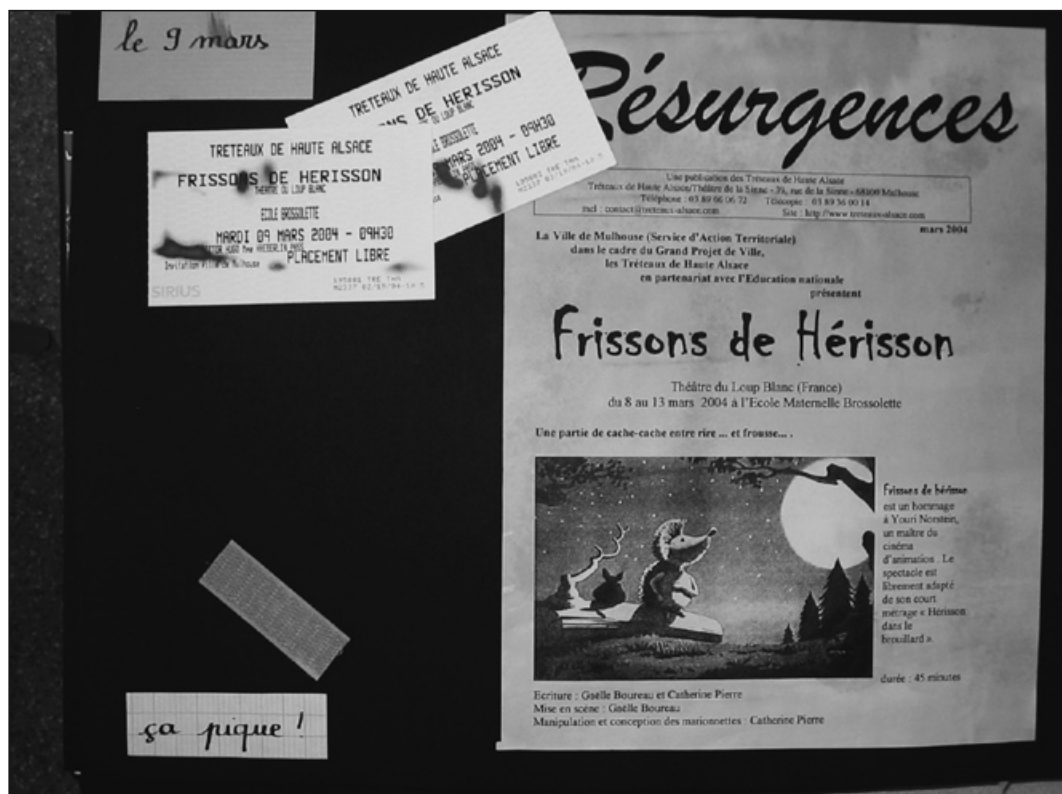


6. Les moments de la journée (TPS, cahier de vie collectif)



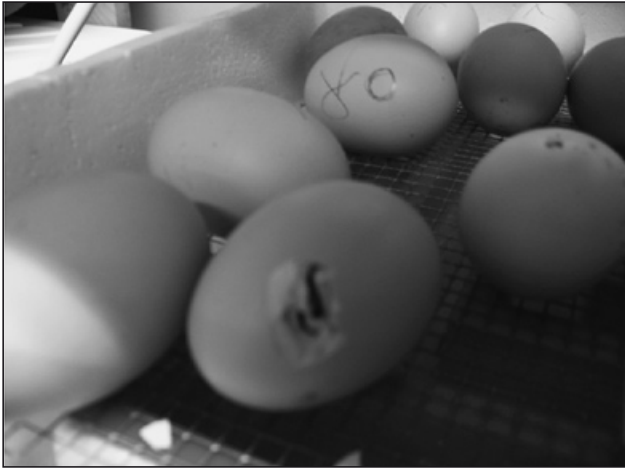


7. Les spectacles (TPS, cahier de vie collectif)



8. La découverte du monde : les élevages (PS/MS)

Lundi 16 mai 2005



Grand moment : un petit bec perce la coquille et d'autres œufs bougent. Nous entendons les cris des poussins dans les coquilles.

Mardi 17 mai 2005



Ce matin à 8 heures et demi, surprise : cinq poussins sont nés durant la nuit, mais ils sont encore tout mouillés. Il ne faut ni les toucher ni les sortir de la couveuse.



Mardi 16 heures, maintenant il y a onze poussins, les premiers nés sont presque secs.

EXEMPLE 1

Compétence choisie : « rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident) ».

La compétence est alors travaillée au cours de plusieurs séances formant une séquence.

PROGRESSIVITÉ SUR UNE PÉRIODE : le langage au cœur des apprentissages

Période :

Abordé pour la...		1	2	3	4	5
		Compétences				
Communication						
Langage d'accompagnement de l'action						
Langage d'évocation	Rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident)	Vivre ensemble Bilan de l'accueil, des ateliers	Agir et s'exprimer avec son corps Évocation à partir d'un parcours en ateliers	Découvrir le Monde Préparation d'une fête, d'une visite...	La sensibilité, l'imagination, la création Évocation d'une sortie au musée	Le langage au cœur des apprentissages Restitution de récits de vie
Outils linguistiques (lexique, phonologie, morpho-syntaxe)						

Exemple 1



Le choix des activités proposées se fait à partir du tableau récapitulatif général « conduites discursives et domaines d'activités » (voir activités surlignées) :

Tableau récapitulatif général « conduites discursives et domaines d'activités »

<p>Conduites discursives INTENTION RÉALISATION</p> <p>Domaines d'activités</p>	<p>NARRATIVE raconter relater</p>	<p>DESCRIPTIVE décrire comparer inventorier Observer, analyser constater, dénommer...</p>	<p>EXPLICATIVE expliciter donner des exemples commenter, illustrer informer, exposer...</p>	<p>INJONCTIVE demander prier ordonner prescrire...</p>	<p>ARGUMENTATIVE convaincre, défendre plaider, argumenter justifier, réfuter...</p>
<p>LCA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - restitution de comptines, poésies... - restitution, reformulation de récits fictifs ou récits de vie avec ou sans support (images, vidéo, marottes, décors, photos, albums, albums écho, jeu de cartes...) - invention d'un récit, d'une histoire à partir d'images, albums, jeu de cartes... en vue de son écriture ou non. - <i>jeu de rôles (marottes, marionnettes...)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>verbalisation à partir d'imagiers, de photos, diaporama, catalogues, objets sortant du sac...</i> - <i>verbalisation pendant les activités graphiques</i> - <i>constitution de collections</i> - jeu de devinettes (images, photos scènes...) - jeu de kim - dessin dicté 	<ul style="list-style-type: none"> - verbalisation pendant les activités graphiques (comment je fais, comment fait mon camarade) - explication du fonctionnement de la BCD, de la bibliothèque (à un groupe, à une autre classe) 	<ul style="list-style-type: none"> - jeu de société où il faut demander quelque chose - dessin dicté 	<ul style="list-style-type: none"> - réalisation de collections - justification d'intrus dans une mise en réseau - débat à propos d'un récit - débat d'interprétation littéraire
<p>VE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - récit ou évocation d'un acte vécu, d'un conflit, d'un événement avec ou sans support photos, diaporama... - évocation de l'emploi du temps, du programme de la journée (avant ou après) - élaboration de projets - bilan du moment d'accueil - bilan des ateliers 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>jeu d'imitation</i> - <i>verbalisation liée à un événement vécu, à partir de photos</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - communication d'un savoir-faire - explication des règles d'un jeu de société - explication des règles de vie - évocation des effets produits, des conséquences d'un événement. - évocation des réalisations faites - explication aux autres d'une tâche à réaliser 	<ul style="list-style-type: none"> - reformulation de consignes pour quelqu'un qui n'a pas compris - jeux d'imitation 	<ul style="list-style-type: none"> - débat délibératif (élaborer collectivement un projet) - élaboration des règles de vie - débat de régulation (débatte à propos d'un problème) - débat à visée philosophique (débatte pour philosopher)

<p>Conduites discursives INTENTION RÉALISATION</p> <p>Domaines d'activités</p>	<p>NARRATIVE raconter, relater...</p>	<p>DESCRIPTIVE décrire, comparer, inventorier. Observer, analyser, constater, dénommer...</p>	<p>EXPLICATIVE expliciter, donner des exemples, commenter, illustrer, informer, exposer...</p>	<p>INJONCTIVE demander, prier, ordonner, prescrire...</p>	<p>ARGUMENTATIVE convaincre, défendre, plaider, argumenter, justifier, réfuter...</p>
<p>AEC</p>	<ul style="list-style-type: none"> - évocation à partir d'un parcours d'ateliers (avant ou après) à partir ou non d'un support - évocation du vécu en salle de jeu avec ou sans support (ballons, foulards...) 	<ul style="list-style-type: none"> - commentaires à partir de photos prises au cours d'une séance - verbalisation pendant les séances - description d'un parcours en salle de jeu - élaboration d'une règle à partir d'une image - constitution d'un lexique à partir de photos - commentaires sur les réponses motrices 	<ul style="list-style-type: none"> - explication du parcours réalisé, d'une règle de jeu - anticipation d'actions à réaliser (à partir d'un matériel donné, à partir de supports imagés) <p>→ idem</p>	<ul style="list-style-type: none"> - élaboration d'un parcours à partir de consignes enregistrées ou données par un tiers (guider un enfant qui a les yeux bandés) - jeu de rôles (chef d'orchestre par exemple) 	<ul style="list-style-type: none"> - justification des dangers, risques à éviter dans la cour, en salle de jeu... - évaluation du fonctionnement d'un jeu
<p>DM</p>	<ul style="list-style-type: none"> - évocation d'une sortie à partir d'objets rapportés, de photos. - préparation d'une visite, d'une fête - constitution, reconstitution et élaboration des étapes de fabrication à partir de photos (recettes, objets...) 	<ul style="list-style-type: none"> - jeu d'imitation, rangement, cuisine, toilette des poupées, ménage... - verbalisation pour réaliser des collections - jeux de devinettes, jeu sensoriel (objets tactiles ou sonores...) - jeux de kim, de loto - description d'activités en cours (plantation, activités de manipulation, graines, eau...) - jeux de description de photos, d'images... 	<ul style="list-style-type: none"> - soins aux animaux - évocation d'expériences (manipulations sensorielles, motrices) - explication d'une fiche technique, d'une règle de jeu mathématique, d'une recette, d'un puzzle - explication d'un fonctionnement, d'un phénomène (objet technique...) 	<ul style="list-style-type: none"> - dictée de consignes pour dessiner (formes géométriques...) - confection d'une recette - jeux d'imitation - préparation d'un questionnaire, d'une interview, d'un enregistrement d'une recette pour une autre classe 	<ul style="list-style-type: none"> - argumentation pendant les séances (au service de l'apprentissage) - jeux de rôles : trouver des arguments pour faire acheter jouets, livres...

<p>Conduites discursives INTENTION RÉALISATION</p> <p>Domaines d'activités</p>	<p>NARRATIVE raconter, relater...</p>	<p>DESCRIPTIVE décrire, comparer, inventorier. Observer, analyser, constater, dénommer...</p>	<p>EXPLICATIVE expliquer, donner des exemples, commenter, illustrer, informer, exposer...</p>	<p>INJONCTIVE demander, prier, ordonner, prescrire...</p>	<p>ARGUMENTATIVE convaincre, défendre, plaider, argumenter, justifier, réfuter...</p>
<p>ISC</p>	<ul style="list-style-type: none"> - évocation d'une sortie au musée, d'un spectacle, d'un concert à partir de photos, reproduction d'une œuvre...) - création d'un récit à partir d'une œuvre musicale ou plastique 	<ul style="list-style-type: none"> - lecture d'une œuvre d'art - verbalisation pour réaliser des collections - comparaison entre des productions d'élèves - commentaires à partir de photos prises lors de visites au musée 	<ul style="list-style-type: none"> - explication d'une technique utilisée lors d'une production personnelle ou de l'analyse d'une œuvre d'art - explication des étapes d'une production artistique à partir d'éléments - présentation des instruments de musique (correspondants, classe voisine...) 	<ul style="list-style-type: none"> - conseils donnés pour l'interprétation d'une œuvre musicale (chef d'orchestre) en utilisant le lexique adapté ou spécifique 	<ul style="list-style-type: none"> - justification du choix de l'outil à utiliser pour réaliser une trace - réalisation d'une collection avec justification de son choix - expression de son point de vue, de ses préférences après la visite d'une exposition, d'un spectacle, suite à la présentation d'œuvres d'art

EXEMPLE 2

Compétence choisie : « comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire ». La compétence est alors travaillée au cours de plusieurs séances formant une séquence.

PROGRESSIVITÉ SUR UNE PÉRIODE : le langage au cœur des apprentissages

Période :

Abordé pour la...		1	2	3	4	5
		Compétences				
Communication						
Langage d'accompagnement de l'action						
Langage d'évocation	Comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire	Le Langage au cœur des apprentissages Reformulation du récit avec support (images extraites de l'album)	Le Langage au cœur des apprentissages Reformulation d'un autre récit avec support (frise faisant apparaître l'ordre des personnages)	Le Langage au cœur des apprentissages Reformulation de récit avec support (marottes)	Le Langage au cœur des apprentissages Reformulation de récit avec support (marottes, différents lieux)	Le Langage au cœur des apprentissages Reformulation de récit sans support
Outils linguistiques (que, phonologie, morpheo- syntaxe)						

Exemple 2



Le choix des activités proposées se fait à partir du tableau récapitulatif général « conduites discursives et domaines d'activités » (voir activités surlignées) :

Tableau récapitulatif général « conduites discursives et domaines d'activités »

<p>Conduites discursives INTENTION RÉALISATION</p> <p>Domaines d'activités</p>	<p>NARRATIVE raconter relater</p>	<p>DESCRIPTIVE décrire comparer inventorier Observer, analyser constater, dénommer...</p>	<p>EXPLICATIVE expliciter donner des exemples commenter, illustrer informer, exposer...</p>	<p>INJONCTIVE demander prier ordonner prescrire...</p>	<p>ARGUMENTATIVE convaincre, défendre plaider, argumenter justifier, réfuter...</p>
<p>LCA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - restitution de comptines, poésies... - <i>restitution, reformulation de récits fictifs</i> ou récits de vie <i>avec ou sans support (images, vidéo, marottes, décors, photos, albums, albums écho, jeu de cartes...)</i> - invention d'un récit, d'une histoire à partir d'images, albums, jeu de cartes... en vue de son écriture ou non. - <i>jeu de rôles (marottes, marionnettes...)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>verbalisation à partir d'imagiers, de photos, diaporama, catalogues, objets sortant du sac...</i> - <i>verbalisation pendant les activités graphiques</i> - <i>constitution de collections</i> - jeu de devinettes (images, photos scènes...) - jeu de kim - dessin dicté 	<ul style="list-style-type: none"> - verbalisation pendant les activités graphiques (comment je fais, comment fait mon camarade) - explication du fonctionnement de la BCD, de la bibliothèque (à un groupe, à une autre classe) 	<ul style="list-style-type: none"> - jeu de société où il faut demander quelque chose - dessin dicté 	<ul style="list-style-type: none"> - réalisation de collections - justification d'intrus dans une mise en réseau - débat à propos d'un récit - débat d'interprétation littéraire
<p>VE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - récit ou évocation d'un acte vécu, d'un conflit, d'un événement avec ou sans support photos, diaporama... - évocation de l'emploi du temps, du programme de la journée (avant ou après) - élaboration de projets - bilan du moment d'accueil - bilan des ateliers 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>jeu d'imitation</i> - <i>verbalisation liée à un événement vécu, à partir de photos</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - communication d'un savoir-faire - explication des règles d'un jeu de société - explication des règles de vie - évocation des effets produits, des conséquences d'un événement. - évocation des réalisations faites - explication aux autres d'une tâche à réaliser 	<ul style="list-style-type: none"> - reformulation de consignes pour quelqu'un qui n'a pas compris - jeux d'imitation 	<ul style="list-style-type: none"> - débat délibératif (élaborer collectivement un projet) - élaboration des règles de vie - débat de régulation (débatte à propos d'un problème) - débat à visée philosophique (débatte pour philosopher)

<p>Conduites discursives INTENTION RÉALISATION</p> <p>Domaines d'activités</p>	<p>NARRATIVE raconter, relater...</p>	<p>DESCRIPTIVE décrire, comparer, inventorier. Observer, analyser, constater, dénommer...</p>	<p>EXPLICATIVE expliciter, donner des exemples, commenter, illustrer, informer, exposer...</p>	<p>INJONCTIVE demander, prier, ordonner, prescrire...</p>	<p>ARGUMENTATIVE convaincre, défendre, plaider, argumenter, justifier, réfuter...</p>
<p>AEC</p>	<ul style="list-style-type: none"> - évocation à partir d'un parcours d'ateliers (avant ou après) à partir ou non d'un support - évocation du vécu en salle de jeu avec ou sans support (ballons, foulards...) 	<ul style="list-style-type: none"> - commentaires à partir de photos prises au cours d'une séance - <i>verbalisation pendant les séances</i> - <i>description d'un parcours en salle de jeu</i> - élaboration d'une règle à partir d'une image - constitution d'un lexique à partir de photos - commentaires sur les réponses motrices 	<ul style="list-style-type: none"> - explication du parcours réalisé, d'une règle de jeu - anticipation d'actions à réaliser (à partir d'un matériel donné, à partir de supports imagés) <p>→ idem</p>	<ul style="list-style-type: none"> - élaboration d'un parcours à partir de consignes enregistrées ou données par un tiers (guider un enfant qui a les yeux bandés) - jeu de rôles (chef d'orchestre par exemple) 	<ul style="list-style-type: none"> - justification des dangers, risques à éviter dans la cour, en salle de jeu... - évaluation du fonctionnement d'un jeu
<p>DM</p>	<ul style="list-style-type: none"> - évocation d'une sortie à partir d'objets rapportés, de photos. - préparation d'une visite, d'une fête - constitution, reconstitution et élaboration des étapes de fabrication à partir de photos (recettes, objets...) 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>jeu d'imitation, rangement, cuisine, toilette des poupées, ménage...</i> - verbalisation pour réaliser des collections - jeux de devinettes, jeu sensoriel (objets tactiles ou sonores...) - jeux de kim, de loto - <i>description d'activités en cours (plantation, activités de manipulation, graines, eau...)</i> - <i>jeux de description de photos, d'images...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - soins aux animaux - évocation d'expériences (manipulations sensorielles, motrices) - explication d'une fiche technique, d'une règle de jeu mathématique, d'une recette, d'un puzzle - explication d'un fonctionnement, d'un phénomène (objet technique...) 	<ul style="list-style-type: none"> - dictée de consignes pour dessiner (formes géométriques...) - confection d'une recette - jeux d'imitation - préparation d'un questionnaire, d'une interview, d'un enregistrement d'une recette pour une autre classe 	<ul style="list-style-type: none"> - argumentation pendant les séances (au service de l'apprentissage) - jeux de rôles : trouver des arguments pour faire acheter jouets, livres...

<p>Conduites discursives INTENTION RÉALISATION</p> <p>Domaines d'activités</p>	<p>NARRATIVE raconter, relater...</p>	<p>DESCRIPTIVE décrire, comparer, inventorier. Observer, analyser, constater, dénommer...</p>	<p>EXPLICATIVE expliquer, donner des exemples, commenter, illustrer, informer, exposer...</p>	<p>INJONCTIVE demander, prier, ordonner, prescrire...</p>	<p>ARGUMENTATIVE convaincre, défendre, plaider, argumenter, justifier, réfuter...</p>
<p>ISC</p>	<ul style="list-style-type: none"> - évocation d'une sortie au musée, d'un spectacle, d'un concert à partir de photos, reproduction d'une œuvre...) - création d'un récit à partir d'une œuvre musicale ou plastique 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>lecture d'une œuvre d'art</i> - <i>verbalisation pour réaliser des collections</i> - <i>comparaison entre des productions d'élèves</i> - commentaires à partir de photos prises lors de visites au musée 	<ul style="list-style-type: none"> - explication d'une technique utilisée lors d'une production personnelle ou de l'analyse d'une œuvre d'art - explication des étapes d'une production artistique à partir d'éléments - présentation des instruments de musique (correspondants, classe voisine...) 	<ul style="list-style-type: none"> - conseils donnés pour l'interprétation d'une œuvre musicale (chef d'orchestre) en utilisant le lexique adapté ou spécifique 	<ul style="list-style-type: none"> - justification du choix de l'outil à utiliser pour réaliser une trace - réalisation d'une collection avec justification de son choix - expression de son point de vue, de ses préférences après la visite d'une exposition, d'un spectacle, suite à la présentation d'œuvres d'art

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
+				

Niveau

TPS	PS	MS	GS
		+	

Reformulation du récit avec support (images extraites de l'album)

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication**Compétences langage en situation****Compétences langage d'évocation :**

– Restituer une histoire déjà connue en s'appuyant sur quelques illustrations extraites de l'album.

Outils linguistiques :

– *utiliser à bon escient un lexique et des mots de liaison exprimant une relation temporelle, spatiale, logique.*

Matériel : six illustrations extraites de l'album représentant chacune un moment précis de l'histoire déjà connue des enfants. (*À trois, on a moins froid* d'E. Devernois, L'École des loisirs, 1993)

Organisation de la classe : petits groupes

Durée : 20 minutes

Déroulement :

- L'enseignant présente les six images de l'histoire lue déjà à plusieurs reprises. Elles sont collectivement commentées pour être disposées de façon chronologique devant les enfants.
- Les élèves sont chargés de raconter l'histoire en se basant sur la succession des images. L'élaboration du récit se fait collectivement.
- La séance peut se terminer par une relecture magistrale de l'album en laissant les six illustrations sous les yeux des enfants.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

Le choix du support est capital : la complexité du script est à prendre en compte ainsi que la multiplicité des lieux et des personnages.

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
+				

Niveau

TPS	PS	MS	GS
		+	

Reformulation d'un autre récit avec support (frise faisant apparaître l'ordre des personnages)

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication**Compétences langage en situation****Compétences langage d'évocation :**

– Restituer une histoire déjà connue en s'appuyant sur l'ordre d'apparition des personnages

Outils linguistiques :

– utiliser à bon escient un lexique exprimant une relation logique, temporelle, un lexique relatif à la causalité.

Matériel : Des images représentant les personnages principaux de l'histoire (pour l'album *Roule-Galette*, Natha Caputo, Pierre Belvès, Coll. Père Castor, Flammarion Ed, 1993. : la galette, le lapin, le loup, l'ours et le renard)

Organisation de la classe : groupe hétérogène de 5 ou 6 élèves

Durée : 20 minutes

Déroulement :

- L'album est bien connu des enfants avant cette séance. L'enseignant dispose devant les enfants les images des personnages dans leur ordre d'apparition chronologique dans l'histoire.
- L'enseignant commence alors à raconter l'histoire jusqu'au moment où la galette se sauve de la maison puis incite les élèves à poursuivre le récit en s'appuyant sur les images et en respectant la chronologie de leur apparition. Élaboration progressive d'une frise des personnages.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

D'autres récits avec plus de personnages.

Faire raconter le récit en entier.

Utilisation de la frise pour la production d'autres récits.

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
+				

Niveau

TPS	PS	MS	GS
		+	

Reformulation de récit avec support (marottes)

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- Moduler sa voix selon la situation de communication

Compétences langage en situation :

- Prêter sa voix à une marotte

Compétences langage d'évocation :

- Restituer une histoire déjà connue, en s'aidant des marottes représentant les personnages du récit.

Outils linguistiques

Matériel : Une marotte par personnage présent dans le récit (à partir de l'album *Roule-Galette*, Natha Caputo, Pierre Belvès, Coll. Père Castor, Flammarion Ed, 1993. : la galette, le lapin, l'ours et le renard)

Organisation de la classe : petit groupe hétérogène (5 ou 6 élèves)

Durée : 20 minutes

Déroulement :

- Le récit est déjà bien connu des enfants. Des marottes représentant les personnages principaux de l'histoire sont devant eux, à leur disposition.
- Les enfants sont invités à raconter le récit en s'aidant des marottes qu'ils pourront manipuler pour raconter.

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
+				

Niveau

TPS	PS	MS	GS
		+	

Reformulation de récit avec support (marottes, différents lieux)

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- Moduler sa voix selon la situation de communication

Compétences langage en situation :

- Prêter sa voix à une marotte

Compétences langage d'évocation :

- Restituer une histoire déjà connue en s'appuyant sur une frise des lieux et les marottes représentant les différents personnages importants du récit

Outils linguistiques :

- *utiliser à bon escient un lexique et des mots de liaison exprimant une relation temporelle, spatiale, logique.*

Matériel :

Une frise, élaborée au préalable, faisant apparaître l'ordre d'apparition des différents lieux de l'histoire (pour *Le Petit Chaperon-Rouge* de Ch. Perrault : la maison du Petit Chaperon Rouge, la forêt, la maison de la Mère Grand).

Une marotte pour chaque personnage important du récit (Le petit chaperon rouge, le loup, la Mère Grand)

Organisation de la classe : petit groupe de 5 ou 6 élèves

Durée : 20 minutes

Déroulement :

- Les enfants disposent de la frise des lieux et des marottes pour raconter l'histoire du *Petit Chaperon Rouge* seul ou à plusieurs.
- Une lecture magistrale du récit par l'enseignant permet la validation de la restitution.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

La restitution peut se faire également par enregistrement audio.

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
+				

Niveau

TPS	PS	MS	GS
		+	

Reformulation de récit sans support

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- Moduler sa voix en fonction de l'effet souhaité

Compétences langage en situation**Compétences langage d'évocation :**

- Comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire.

Outils linguistiques :

- *utiliser à bon escient un lexique et des mots de liaison exprimant une relation temporelle, spatiale, logique.*

Matériel : Aucun support. Éventuellement du matériel pour enregistrer (audio et/ou vidéo)

Organisation de la classe : petit groupe de 5 ou 6 élèves ou un enfant qui s'adresse à toute la classe.

Durée : 15 minutes

Déroulement :

Dès le mois d'octobre pour la GS, fin novembre pour la MS et au troisième trimestre pour la PS, chaque enfant est invité à raconter aux autres une histoire bien connue de tous.

- Un enfant vient raconter aux autres une histoire qu'il a choisie. Il est important que l'enseignant reste près de l'enfant durant son récit pour lui apporter, outre un soutien rassurant, une aide ponctuelle. L'adulte peut par exemple et en fonction des besoins, amorcer l'énonciation par un « il était une fois », proposer des articulations syntaxiques, répéter certaines phrases ou reformuler le propos, introduire discrètement un élément manquant en se gardant d'interrompre l'enfant pour corriger une tournure incorrecte.

LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES	
Compétences	Activités
LANGAGE DE COMMUNICATION	
<ul style="list-style-type: none"> - Tout au long du projet, écouter les autres élèves et l'enseignant pour répondre, réagir, redire... - Prendre la parole spontanément dans diverses situations, en étant sollicité. - Répondre correctement à une demande. - Respecter les tours de parole. 	
LANGAGE EN SITUATION	
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre une consigne. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lors de toutes les séances.
<ul style="list-style-type: none"> - Dire ce que l'on fait et ce que fait un camarade. 	<ul style="list-style-type: none"> - Séances d'habillage poupée puis loup. (2-3) - Séances de jeu saynètes.
<ul style="list-style-type: none"> - Identifier qui parle dans une énonciation. 	<ul style="list-style-type: none"> - En groupes conversationnels : travail sur les dialogues et mise en scène (15 et 17).
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre une explication à l'aide de différents supports. 	<ul style="list-style-type: none"> - En recherche documentaire (11) et le soigneur au zoo (8) et l'enregistrement du soigneur (9).
LANGAGE D'ÉVOCATION	
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre un récit et l'enchaînement des événements rapportés. - Donner son point de vue, argumenter. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lors de séances de lecture de l'album, de l'habillage de la poupée puis du loup, du jeu saynète de l'album. - Débat d'interprétation (loup gentil = loup méchant)
<ul style="list-style-type: none"> - Restituer une histoire déjà connue à trois épisodes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Oralement ponctuellement et images séquentielles (4) (première image posée). - Explication de la règle du jeu mathématique (corps du loup) (5) - Dessin dicté : description, habillage de loups (jeu).
<ul style="list-style-type: none"> - Imaginer le début et la fin d'une histoire. 	<ul style="list-style-type: none"> - Élaboration en saynètes du début de l'histoire, du milieu et de la fin. (7) - Imaginer un début (6) et une fin (10).
<ul style="list-style-type: none"> - Rappeler un événement qui a été vécu collectivement. 	<ul style="list-style-type: none"> - Raconter une sortie au zoo pour mémoire CDV (9).
COMPÉTENCES LINGUISTIQUES	
<p>Production et réception :</p> <p><i>Lexicales :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et nommer un vocabulaire de la vie quotidienne. - Comprendre puis utiliser un lexique et des mots de liaison exprimant une relation temporelle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulaire de la monographie du loup. - Restitution de l'album (oralement et images séquentielles) (4 et ponctuellement).
LANGAGE ÉCRIT	
<p><i>Fonctions :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Associer les supports aux situations de communication. - Repérer les lieux où l'on trouve habituellement ces supports écrits. - Découvrir les éléments caractéristiques de la couverture d'un album. <p><i>Familiarisation :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre la nécessité de conserver par écrit un souvenir. 	<ul style="list-style-type: none"> - Choix d'un album pour l'heure de l'histoire et d'un documentaire pour trouver une information (11 et à l'heure de l'histoire). - Animations à la bibliothèque du quartier. Recherche de livres à la bibliothèque de la classe et de l'école (11). - Découverte couv. album avec fenêtres (1) - Écriture : la sortie au zoo (9), au musée (14b) pour CDV ; - Écriture : le début et la fin de l'histoire (12).

DÉCOUVRIR LE MONDE

Compétences	Activités
DOMAINE DU VIVANT	
<ul style="list-style-type: none"> - Reconstituer l'image d'un animal. - Connaître le mode de déplacement du loup. - Reconnaître des manifestations de la vie animale et les relier à des grandes fonctions : la nutrition, la famille, l'habitat. 	<ul style="list-style-type: none"> - Puzzle loup (13) - Observation au zoo (8) - Écoute et enregistrement du soigneur au zoo (8). - Réécoute à l'école (9), recherche documentaire. - Observation au zoo (8) et recherche documentaire (11). - Visionner le film sur le loup. (4)
STRUCTURATION DU TEMPS	
<ul style="list-style-type: none"> - Situer des événements les uns par rapport aux autres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Images séquentielles de l'album « Je m'habille et je te croque ». (4) - Habillage d'une poupée puis d'une silhouette de loup. (2-3)
APPROCHE QUANTITÉS ET NOMBRES	
<ul style="list-style-type: none"> Associer une collection organisée (constellation, doigts) à un nombre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de reconstitution du corps du loup puis de l'habillage (par 1/2 classe avec gros dé (5) puis 1/4 de classe jeu sur table) (16).

VIVRE ENSEMBLE

- Adapter son comportement dans un lieu différent de l'école (musée (14), autobus, zoo (8), bibliothèque du quartier (2nd trimestre).

PROJET

Jouer des saynètes aux autres classes à partir de l'album « Je m'habille et je te croque »

(Guettier, Bénédicte, L'École des loisirs, Coll. Lutin poche, 2000)

SENSIBILITÉ, IMAGINATION, CRÉATION

Compétences	Activités
LE REGARD ET LE GESTE	
<ul style="list-style-type: none"> - Varier les situations de présentation d'une œuvre d'art. 	<ul style="list-style-type: none"> - Visite au musée (14) (observation d'un tableau avec un loup puis atelier). - Emprunt d'œuvres d'art pour exposition à l'école. - Visite de l'atelier de l'artiste intervenant (en mars).
<ul style="list-style-type: none"> - Mettre en place des jeux sensoriels autour des formes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconstitution d'un loup par collage d'éléments issus de loups différents (17).
LA VOIX ET L'ÉCOUTE	
<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser des comptines et jeux chantés. 	

EXEMPLE 3

PROGRESSIVITÉ SUR UNE PÉRIODE : le langage au cœur des apprentissages

Période :

Abordé pour la...		1	2	3	4	5	6
Compétences							
Communication	Écouter les autres et l'enseignant pour réagir, donner un point de vue Prendre la parole			Découvrir le Monde Jeu à partir d'un album : habillage du loup			
Langage d'accompagnement de l'action	Exprimer son point de vue et le justifier sommairement Prendre en compte un autre point de vue que le sien		Le Langage au cœur des apprentissages Débat d'interprétation				
	Parler pour décrire un objet, des images, des actions, des événements Organiser la présentation de son information					Découvrir le Monde Dessin dicté	
Langage d'évocation	Raconter une histoire connue dans un ordre chronologique adapté	Le Langage au cœur des apprentissages Restitution d'un récit à partir d'images séquentielles					
	Verbaliser des actions à réaliser en respectant la chronologie pour pouvoir jouer à un jeu				Découvrir le Monde Explication d'une règle de jeu à un camarade		
	Raconter une histoire simple déjà connue contenant une structure répétitive						Le Langage au cœur des apprentissages Saynètes jouées à partir d'une histoire connue
Outils linguistiques (lexique, phonologie, morpho-syntaxe)							

Exemple 3



Le choix des activités proposées se fait à partir du tableau récapitulatif général « conduites discursives et domaines d'activités » (voir activités surlignées) :

Tableau récapitulatif général « conduites discursives et domaines d'activités »

Conduites discursives INTENTION RÉALISATION Domaines d'activités	NARRATIVE raconter relater	DESCRIPTIVE décrire comparer inventorier Observer, analyser constater, dénommer...	EXPLICATIVE expliquer donner des exemples commenter, illustrer informer, exposer...	INJONCTIVE demander prier ordonner prescrire...	ARGUMENTATIVE convaincre, défendre plaider, argumenter justifier, réfuter...
LCA	<ul style="list-style-type: none"> - restitution de comptines, poésies... - restitution, reformulation de réécits fictifs ou récits de vie avec ou sans support (images, vidéo, marottes, décors, photos, albums, albums écho, jeu de cartes...) - invention d'un récit, d'une histoire à partir d'images, albums, jeu de cartes... en vue de son écriture ou non. - jeu de rôles (marottes, marionnettes...) 	<ul style="list-style-type: none"> - verbalisation à partir d'imagiers, de photos, diaporama, catalogues, objets sortant du sac... - verbalisation pendant les activités graphiques - constitution de collections - jeu de devinettes (images, photos scènes...) - jeu de kim - dessin dicté 	<ul style="list-style-type: none"> - verbalisation pendant les activités graphiques (comment je fais, comment fait mon camarade) - explication du fonctionnement de la BCD, de la bibliothèque (à un groupe, à une autre classe) 	<ul style="list-style-type: none"> - jeu de société où il faut demander quelque chose - dessin dicté 	<ul style="list-style-type: none"> - réalisation de collections - justification d'intrus dans une mise en réseau - débat à propos d'un récit - débat d'interprétation littéraire
VE	<ul style="list-style-type: none"> - récit ou évocation d'un acte vécu, d'un conflit, d'un événement avec ou sans support photos, diaporama... - évocation de l'emploi du temps, du programme de la journée (avant ou après) - élaboration de projets - bilan du moment d'accueil - bilan des ateliers 	<ul style="list-style-type: none"> - jeu d'imitation - verbalisation liée à un événement vécu, à partir de photos 	<ul style="list-style-type: none"> - communication d'un savoir-faire - explication des règles d'un jeu de société - explication des règles de vie - évocation des effets produits, des conséquences d'un événement. - évocation des réalisations faites - explication aux autres d'une tâche à réaliser 	<ul style="list-style-type: none"> - reformulation de consignes pour quelqu'un qui n'a pas compris - jeux d'imitation 	<ul style="list-style-type: none"> - débat délibératif (élaborer collectivement un projet) - élaboration des règles de vie - débat de régulation (débatte à propos d'un problème) - débat à visée philosophique (débatte pour philosopher)

<p>Conduites discursives INTENTION RÉALISATION</p> <p>Domaines d'activités</p>	<p>NARRATIVE raconter, relater...</p>	<p>DESCRIPTIVE décrire, comparer, inventorier. Observer, analyser, constater, dénommer...</p>	<p>EXPLICATIVE expliciter, donner des exemples, commenter, illustrer, informer, exposer...</p>	<p>INJONCTIVE demander, prier, ordonner, prescrire...</p>	<p>ARGUMENTATIVE convaincre, défendre, plaider, argumenter, justifier, réfuter...</p>
<p>AEC</p>	<ul style="list-style-type: none"> - évocation à partir d'un parcours d'ateliers (avant ou après) à partir ou non d'un support - évocation du vécu en salle de jeu avec ou sans support (ballons, foulards...) 	<ul style="list-style-type: none"> - commentaires à partir de photos prises au cours d'une séance - verbalisation pendant les séances - description d'un parcours en salle de jeu - élaboration d'une règle à partir d'une image - constitution d'un lexique à partir de photos - commentaires sur les réponses motrices 	<ul style="list-style-type: none"> - explication du parcours réalisé, d'une règle de jeu - anticipation d'actions à réaliser (à partir d'un matériel donné, à partir de supports imagés) <p>→ idem</p>	<ul style="list-style-type: none"> - élaboration d'un parcours à partir de consignes enregistrées ou données par un tiers (guider un enfant qui a les yeux bandés) - jeu de rôles (chef d'orchestre par exemple) 	<ul style="list-style-type: none"> - justification des dangers, risques à éviter dans la cour, en salle de jeu... - évaluation du fonctionnement d'un jeu
<p>DM</p>	<ul style="list-style-type: none"> - évocation d'une sortie à partir d'objets rapportés, de photos. - préparation d'une visite, d'une fête - constitution, reconstitution et élaboration des étapes de fabrication à partir de photos (recettes, objets...) 	<ul style="list-style-type: none"> - jeu d'imitation, rangement, cuisine, toilette des poupées, ménage... - verbalisation pour réaliser des collections - jeux de devinettes, jeu sensoriel (objets tactiles ou sonores...) - jeux de kim, de loto - description d'activités en cours (plantation, activités de manipulation, graines, eau...) - jeux de description de photos, d'images... 	<ul style="list-style-type: none"> - soins aux animaux - évocation d'expériences (manipulations sensorielles, motrices) - explication d'une fiche technique, d'une règle de jeu mathématique, d'une recette, d'un puzzle - explication d'un fonctionnement, d'un phénomène (objet technique...) 	<ul style="list-style-type: none"> - dictée de consignes pour dessiner (formes géométriques...) - confection d'une recette - jeux d'imitation - préparation d'un questionnaire, d'une interview, d'un enregistrement d'une recette pour une autre classe 	<ul style="list-style-type: none"> - argumentation pendant les séances (au service de l'apprentissage) - jeux de rôles : trouver des arguments pour faire acheter jouets, livres...

<p>Conduites discursives INTENTION RÉALISATION</p> <p>Domaines d'activités</p>	<p>NARRATIVE raconter, relater...</p>	<p>DESCRIPTIVE décrire, comparer, inventorier. Observer, analyser, constater, dénommer...</p>	<p>EXPLICATIVE expliciter, donner des exemples, commenter, illustrer, informer, exposer...</p>	<p>INJONCTIVE demander, prier, ordonner, prescrire...</p>	<p>ARGUMENTATIVE convaincre, défendre, plaider, argumenter, justifier, réfuter...</p>
<p>ISC</p>	<ul style="list-style-type: none"> - évocation d'une sortie au musée, d'un spectacle, d'un concert à partir de photos, reproduction d'une œuvre...) - création d'un récit à partir d'une œuvre musicale ou plastique 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>lecture d'une œuvre d'art</i> - <i>verbalisation pour réaliser des collections</i> - <i>comparaison entre des productions d'élèves</i> - commentaires à partir de photos prises lors de visites au musée 	<ul style="list-style-type: none"> - explication d'une technique utilisée lors d'une production personnelle ou de l'analyse d'une œuvre d'art - explication des étapes d'une production artistique à partir d'éléments - présentation des instruments de musique (correspondants, classe voisine...) 	<ul style="list-style-type: none"> - conseils donnés pour l'interprétation d'une œuvre musicale (chef d'orchestre) en utilisant le lexique adapté ou spécifique 	<ul style="list-style-type: none"> - justification du choix de l'outil à utiliser pour réaliser une trace - réalisation d'une collection avec justification de son choix - expression de son point de vue, de ses préférences après la visite d'une exposition, d'un spectacle, suite à la présentation d'œuvres d'art

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
+				

Niveau

TPS	PS	MS	GS
	+		

Restitution d'un récit à partir d'images séquentielles

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication**Compétences langage en situation****Compétences langage d'évocation :**

- Raconter une histoire connue dans un ordre chronologique adapté

Outils linguistiques :

- *utiliser un lexique adapté (mots de liaison exprimant la temporalité).*

Matériel : L'album *Je m'habille et je te croque* de Bénédicte Guettier (Loulou et compagnie, École des Loisirs Ed., 2000)

Trois ou quatre illustrations issues de l'album

Organisation de la classe : petit groupe

Durée : 20 minutes

Déroulement :

L'album est connu des enfants.

- L'enseignant relit l'histoire aux élèves puis leur montre les pages une à une en leur demandant de rappeler le moment du récit illustré par l'image.
- Ensuite l'adulte affiche trois ou quatre illustrations extraites de l'album représentant chacune un moment précis de l'histoire. La consigne est de rappeler l'histoire en s'appuyant sur les illustrations présentées dans l'ordre chronologique.

Remarque : l'enseignant questionne pour aider les élèves à verbaliser ce qui se déroule entre chaque image.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

La restitution peut se faire à plusieurs reprises en variant éventuellement les formes de travail (ex : remise des illustrations dans l'ordre chronologique avant la narration de l'histoire ; chacun peut raconter sa version. La validation se fera après un retour sur l'album).

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
+				

Niveau

TPS	PS	MS	GS
	+		

Débat d'interprétation

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- Écouter les autres
- Prendre la parole
- Respecter les tours de parole

Compétences langage en situation :

- Exprimer son point de vue et le justifier sommairement
- Prendre en compte un autre point de vue que le sien
- Repérer l'existence de différences de point de vue, d'avis (en réception)

Compétences langage d'évocation :

Outils linguistiques :

- Utiliser le pronom « je » pour donner son point de vue
- Utiliser la locution « parce que » pour argumenter

Matériel : L'album support *Je m'habille et je te croque* de Bénédicte Guettier (Loulou et compagnie, École des Loisirs Ed., 2000)

Organisation de la classe : 1/2 classe (hétérogène) ou un petit groupe homogène au niveau de la quantité de prise de parole.

Durée : 15 minutes

Déroulement :

- Après plusieurs lectures et autres activités autour de l'album, les élèves sont invités à se prononcer sur la question : « À votre avis, le loup est-il gentil ou méchant dans cet album ? »

Les arguments des enfants peuvent être retranscrits en deux colonnes (le loup est gentil parce que/le loup est méchant parce que) qui pourront évoluer en fonction des lectures rencontrées.

Remarque : L'étayage de l'adulte est indispensable. Il va accompagner et réguler la prise de parole mais aussi résumer les propos et relever les contradictions apparues. Il pourra être amené à dire, à la place de l'élève en difficulté, une partie de l'énoncé ou à reformuler le propos.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

Mises en réseaux d'albums du loup.

Classement des albums : loup gentil / loup méchant...

D'autres types de débats : philosophique, délibératif, de régulation...

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
			+	

Niveau

TPS	PS	MS	GS
	+		

Jeu à partir de l'album : habillage du loup

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- Écouter les autres et l'enseignant pour réagir, donner un point de vue.
- Prendre la parole.

Compétences langage en situation :

- Comprendre l'enchaînement des événements (chronologie).

Compétences langage d'évocation*Outils linguistiques :*

- Utiliser le lexique des vêtements
- Utiliser des connecteurs temporels

Matériel : Album *Je m'habille et je te croque* de Bénédicte Guettier et le jeu (six silhouettes de loups, un dé avec images des vêtements, un lot de silhouettes des vêtements par enfant).

Organisation de la classe : groupe de six enfants

Durée : 20 minutes

Déroulement :

- L'album aura été lu au préalable.
- Situation de jeu : chaque enfant a une silhouette à habiller. Jet du dé chacun son tour ; habillage du loup si c'est possible. Les enfants jouent tous en même temps.
- L'enfant qui lance le dé nomme le vêtement et vérifie si l'ordre convient. L'enseignant peut, si nécessaire, donner le lexique.
- Rôle de l'enseignant : faire récapituler (« on a mis d'abord... ensuite... »), se référer à l'album si besoin.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

Le jeu peut être laissé à disposition des élèves en autonomie.

Des situations de jeu analogues peuvent être proposées à partir d'autres albums.

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
			+	

Niveau

TPS	PS	MS	GS
	+		

Explication d'une règle de jeu à un camarade

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- Prendre la parole
- Aller au bout de ce qu'on a à dire

Compétences langage en situation :

- Reformuler des consignes

Compétences langage d'évocation :

- Verbaliser des actions à réaliser en respectant la chronologie pour pouvoir jouer à un jeu

Outils linguistiques :

- Utiliser les organisateurs textuels et connecteurs simples (énumératifs, logiques...)

Matériel : le matériel nécessaire de jeu : six silhouettes de loups, un dé avec images des vêtements, un lot de silhouettes de vêtements par enfant.

Organisation de la classe : un groupe de six enfants en réception et un petit groupe en production.

Durée : 20 minutes

Déroulement :

- La ou les séances préalables ont eu pour but d'expérimenter une nouvelle règle de jeu avec les six enfants et de s'en imprégner. Durant ces séances, l'adulte explicite la règle pendant que les enfants jouent. Les élèves vont mettre en mémoire le lexique adapté, repérer la structuration du jeu en différentes étapes et la construction d'une logique causale et simultanée qui seront nécessaires pour verbaliser la règle du jeu ensuite, hors situation de jeu.
- À l'aide du matériel (jeu) qui va servir de support au langage, les enfants vont expliquer la règle du jeu aux six enfants pour qu'ils puissent jouer à leur tour.

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
+			+	

Niveau

TPS	PS	MS	GS
	+	+	+

Activités de jeux (objet présent) : Dessin dicté

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- prendre la parole en petits groupes, chacun son tour
- écouter l'autre
- comprendre le contenu d'un message

Compétences langage en situation :

- parler pour décrire un objet, des images, des actions, des événements
- organiser la présentation de son information

Compétences langage d'évocation :

- comprendre la description d'un événement absent.

Outils linguistiques :

- *utiliser un lexique précis (selon le support utilisé)*
- *utiliser des organisateurs énumératifs, logiques, spatio temporels.*

Matériel :

- *tableau écran*
- *supports variés (photos, images, scènes, jeux, formes géométriques...) en double*

Organisation de la classe : petits groupes (souvent répartis en deux équipes ou deux équipes et des spectateurs)

Durée : 20 minutes

Déroulement:

- Principe général du jeu : trois enfants sont de part et d'autre d'un écran (tableau par ex.) ; les spectateurs observent le fonctionnement du jeu. L'équipe A décrit le dessin affiché devant eux afin de le faire reproduire par l'équipe B.

Remarque : la prise de parole est partagée ; les enfants peuvent s'organiser et préparer à l'avance ce qu'ils vont dire.

- Validation : confrontation des deux dessins . Analyse par les émetteurs, récepteurs et spectateurs. Constats : « pour réussir et gagner, il faut... » (notamment le besoin d'informations précises).
- Jeu en changeant les rôles
- Pour l'exemple du projet « je m'habille et je te croque » (Béatrice Guettier-École des Loisirs Ed.) : l'équipe A indique à l'équipe B comment habiller le loup. Confrontation des deux loups habillés.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

Le dessin dicté peut se faire avec d'autres supports (à adapter au niveau de la classe) :

- photos ou images à décrire : différents animaux, différentes habitations du monde (igloo, tipi, case, villa...), cartes de personnages connus d'albums (ex. les personnages de C. Boujon : Mr Grisou, Verdurette...)
- images, scènes à reconstituer : morceaux d'un personnage, moments extraits de différentes sorties de classe...
- objets, jeux à placer sur un support : vaisselle et mise de la table, voitures et garages, légos et construction...
- formes géométriques à agencer.

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
+				

Niveau

TPS	PS	MS	GS
	+		

**Activités de jeux (objet présent) : Saynètes jouées à partir
d'une histoire connue**

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- Jouer avec ses ressources vocales
- Moduler l'intensité de sa voix

Compétences langage en situation

Compétences langage d'évocation :

- Raconter une histoire simple déjà connue comportant une structure répétitive.

Outils linguistiques :

- *Repérer la structure répétitive et la respecter*

Matériel :

- *L'album « Je m'habille et je te croque » (Béatrice Guettier- Ecole des Loisirs Ed.)*
- *D'autres séries de vêtements pour le loup (pour prolongements)*

Organisation de la classe : Quelques enfants qui « jouent » les saynètes à d'autres qui ne connaissent pas l'album.

Durée : 15 minutes

Déroulement:

- L'enseignant reprend l'album par une lecture page à page en demandant aux élèves de raconter ce que dit le loup dans cette histoire. Au fur et à mesure, il tourne les pages et oralise le texte écrit ce qui permettra la validation des réponses.

La théâtralisation du texte permettra une utilisation des ressources vocales nécessaires pour faire vivre le personnage (imiter la grosse voix du loup dans l'intention de maintenir le suspens).

- Dans une autre séance, l'enseignant pourra proposer d'autres séries de vêtements pour le loup (5 séries : culottes, tee-shirts, pulls, pantalons, chaussettes aux couleurs et graphismes différents) L'histoire pourra alors être racontée et jouée en intégrant ces nouveaux vêtements dans le déroulement tout en conservant la chute.

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
	+			

Niveau

TPS	PS	MS	GS
+	+	+	+

Bilan de l'accueil, des ateliers

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- prendre la parole en grand groupe
- écouter l'autre

Compétences langage en situation :

- poser des questions

Compétences langage d'évocation :

- rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident)

Outils linguistiques :

- *utiliser un lexique précis (outils, verbes d'action)*
- *utiliser les temps du passé (passé composé)*
- *utiliser des connecteurs temporels pour enchaîner son récit (d'abord, ensuite, après...)*

Matériel : les productions des élèves (activités graphiques, traces de recherche, jeu réalisé, objet construit...)

Organisation de la classe : groupe classe

Durée : 5 à 10 minutes

Déroulement :

- Présentation des productions (visibles de tous) : un enfant (ou un groupe d'enfants) présente aux autres ce qu'il a réalisé, explique comment il a fait...
- Échanges autour des productions : questionnements, réactions des autres enfants. Ce temps permet de faire évoluer, d'enrichir l'activité concernée. De ce point de vue, les critiques sont constructives.

Remarque : fort étayage de l'adulte (reformulation, aide à la reformulation, compléments aux informations données par les élèves...).

Progression : selon le niveau de la classe, on fera varier la durée de l'évocation, le temps qui sépare le récit de vie de son évocation, l'utilisation ou non de supports (productions des élèves).

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

Ce type de séance est proposé à plusieurs reprises. On fera varier les supports.

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
		+		

Niveau

TPS	PS	MS	GS
		+	+

Évocation à partir d'un parcours en ateliers

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- prendre la parole en grand groupe, en petit groupe
- écouter l'autre

Compétences langage en situation**Compétences langage d'évocation :**

- rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident)

Outils linguistiques

- *utiliser un lexique précis (verbes d'actions, matériel sportif)*
- *utiliser les temps du passé (passé composé)*
- *utiliser des connecteurs temporels pour organiser chronologiquement son propos (d'abord, ensuite...)*

Matériel : support ou non (schéma du parcours, photos...)

Organisation de la classe : groupe classe

Durée : 15 minutes environ

Déroulement :

- Essais d'évocation des ateliers (en classe) : que fallait-il faire ? Dans quel ordre ? Où ? Comment ?... Chronologie des actions, difficultés rencontrées.
- Évocation complète : par un ou plusieurs élèves (l'évocation à plusieurs est plus facile).

Remarque : étayage de l'adulte (reformulation, sollicitation des faibles parleurs)

Progression : selon le niveau de classe, on utilisera ou pas un support.

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
			+	

Niveau

TPS	PS	MS	GS
	+	+	+

Préparation d'une fête (anniversaire, spectacle, exposition, fêtes culturelles...), d'une visite...

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- prendre la parole en grand groupe, en petit groupe
- écouter l'autre, attendre son tour de parole

Compétences langage en situation**Compétences langage d'évocation :**

- évoquer un événement (le prévoir, l'organiser)

Outils linguistiques :

- *utiliser un lexique précis et commun à la classe*
- *utiliser le futur (on fera, on va...)*
- *utiliser des connecteurs temporels pour organiser son propos (d'abord, ensuite...), pour prendre des repères (demain, la semaine prochaine...)*

Matériel : tableau, différents inducteurs, calendrier de la classe

Organisation de la classe : groupe classe en alternance avec petits groupes

Durée : 20 à 25 minutes par séance (environ trois séances)

Déroulement :

- Définition de la fête (groupe classe) :
 - pourquoi cette fête ?
 - ses caractéristiques : lieux, participants...

Dictée à l'adulte (mémoire)

- Préparation de la fête (petits groupes) : élaboration de la liste des actions, du matériel à prévoir, des personnes à inviter...

Dictée à l'adulte (mémoire)

- Synthèse des propositions des différents groupes (groupe classe) : récapitulation, choix, écriture du projet retenu (étapes, calendrier)

- Répartition des tâches (groupe classe) : établissement du planning et choix

Remarque : l'écrit mémoire du projet collectif tient ici une place importante.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

Les traces de la fête (photos légendées, article pour le cahier de vie de l'élève ou de la classe, enregistrements vidéo...) seront d'excellents supports pour évoquer l'événement après l'avoir vécu. Avec les plus grands, l'évocation peut s'effectuer sans support.

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
				+

Niveau

TPS	PS	MS	GS
	+	+	+

Évocation d'une sortie au musée

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- prendre la parole dans un petit groupe
- écouter l'autre, attendre son tour de parole

Compétences langage en situation :

- confronter les différents questionnements et réponses suscités par la visite

Compétences langage d'évocation :

- rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident)
- évoquer des souvenirs, raconter chronologiquement une visite

Outils linguistiques :

- *utiliser un lexique approprié (bus, musée, peinture...)*
- *utiliser des temps du passé (passé composé)*
- *utiliser des connecteurs temporels pour organiser chronologiquement son propos (d'abord, ensuite, puis...)*

Matériel : photos de la sortie, reproductions des œuvres observées lors de la sortie...

Organisation de la classe : petits groupes en alternance avec groupe classe

Durée : 20 minutes environ

Déroulement :

- Rappel de la sortie (groupe classe) : souvenirs collectifs (les lieux, les espaces, les œuvres), sélection des moments les plus importants
- Présentation des supports pour évoquer (groupe classe) : découverte par les élèves, rapide descriptif.

Mise en projet : se rappeler de la sortie au musée pour l'écrire dans le cahier de vie (ou autre support) pour communication aux familles, aux absents, aux correspondants...

- Évocation de la sortie (petits groupes) : à l'oral, les élèves rappellent la sortie en s'appuyant successivement sur les supports proposés.
- Récapitulation (groupe classe MS/GS) : par un ou plusieurs élèves ; confrontation des différentes productions ; argumentation et justification.

Remarque : fort étayage de l'adulte (reformulation, questionnement pour aider, justifier ou vérifier les propositions).

Progression : selon le niveau de classe, on fera varier la durée de l'évocation, le temps qui sépare le récit de vie de son évocation, l'utilisation des supports.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

- dictée à l'adulte (ou problème d'encodage de quelques mots) pour cahier de vie (ou autre support) : reprise de l'évocation orale et passage à l'écrit.

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
+				

Niveau

TPS	PS	MS	GS
+	+	+	+

Restitution de récits de vie

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- prendre la parole en grand groupe, en petits groupes
- écouter l'autre, attendre son tour de parole

Compétences langage en situation :

- confronter les différents questionnements suscités par l'évocation

Compétences langage d'évocation :

- rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident)
- évoquer des souvenirs, raconter chronologiquement un événement vécu

Outils linguistiques :

- *utiliser un lexique approprié*
- *utiliser des temps du passé (passé composé)*
- *utiliser des connecteurs temporels pour organiser chronologiquement son propos (d'abord, puis, ensuite...)*

Matériel : photos d'événements (sortie, anniversaire...), objets...

Organisation de la classe : petits groupes en alternance avec groupe classe

Durée : 20 minutes par séance (deux séances environ)

Déroulement :

- Rappel de l'événement (groupe classe) : souvenirs collectifs (les lieux, le temps, les acteurs...)
- Présentation/découverte des supports pour évoquer (petits groupes) : rapide descriptif.

Mise en projet : se rappeler de l'événement pour l'écrire dans le cahier de vie (ou autre support) pour communication aux familles, absents, correspondants...

- Évocation (petits groupes) : à l'oral, les élèves rappellent l'événement en s'appuyant successivement sur les supports proposés.
- Récapitulation (groupe classe) : chaque groupe présente sa production. Après argumentation, choix de celle qui sera retenue pour être écrite et communiquée.

Remarque : fort étayage de l'adulte (reformulation, questionnement pour aider à avancer dans le discours, sollicitation des faibles parleurs)

Progression : selon le niveau de la classe, on fera varier la durée de l'évocation, le temps qui sépare le récit de vie de son évocation, l'utilisation ou non des supports.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

- dictée à l'adulte (ou problème d'encodage de quelques mots) pour cahier de vie (ou autre support).

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
+				

Niveau

TPS	PS	MS	GS
	+		

Débat d'interprétation

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- Écouter les autres
- Prendre la parole
- Respecter les tours de parole

Compétences langage en situation :

- Exprimer son point de vue et le justifier sommairement
- Prendre en compte un autre point de vue que le sien
- Repérer l'existence de différences de point de vue, d'avis (en réception)

Compétences langage d'évocation :

Outils linguistiques :

- Utiliser le pronom « je » pour donner son point de vue
- Utiliser la locution « parce que » pour argumenter

Matériel : L'album support *Je m'habille et je te croque* de Bénédicte Guettier (Loulou et compagnie, École des Loisirs Ed., 2000)

Organisation de la classe : 1/2 classe (hétérogène) ou un petit groupe homogène au niveau de la quantité de prise de parole.

Durée : 15 minutes

Déroulement :

- Après plusieurs lectures et autres activités autour de l'album, les élèves sont invités à se prononcer sur la question : « À votre avis, le loup est-il gentil ou méchant dans cet album ? »

Les arguments des enfants peuvent être retranscrits en deux colonnes (le loup est gentil parce que/le loup est méchant parce que) qui pourront évoluer en fonction des lectures rencontrées.

Remarque : L'étayage de l'adulte est indispensable. Il va accompagner et réguler la prise de parole mais aussi résumer les propos et relever les contradictions apparues. Il pourra être amené à dire, à la place de l'élève en difficulté, une partie de l'énoncé ou à reformuler le propos.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

Mises en réseaux d'albums du loup.

Classement des albums : loup gentil / loup méchant...

D'autres types de débats : philosophique, délibératif, de régulation...

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
			+	

Niveau

TPS	PS	MS	GS
	+		

Jeu à partir de l'album : habillage du loup

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- Écouter les autres et l'enseignant pour réagir, donner un point de vue.
- Prendre la parole.

Compétences langage en situation :

- Comprendre l'enchaînement des événements (chronologie).

Compétences langage d'évocation*Outils linguistiques :*

- Utiliser le lexique des vêtements
- Utiliser des connecteurs temporels

Matériel : Album *Je m'habille et je te croque* de Bénédicte Guettier et le jeu (six silhouettes de loups, un dé avec images des vêtements, un lot de silhouettes des vêtements par enfant).

Organisation de la classe : groupe de six enfants

Durée : 20 minutes

Déroulement :

- L'album aura été lu au préalable.
- Situation de jeu : chaque enfant a une silhouette à habiller. Jet du dé chacun son tour ; habillage du loup si c'est possible. Les enfants jouent tous en même temps.
- L'enfant qui lance le dé nomme le vêtement et vérifie si l'ordre convient. L'enseignant peut, si nécessaire, donner le lexique.
- Rôle de l'enseignant : faire récapituler (« on a mis d'abord... ensuite... »), se référer à l'album si besoin.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

Le jeu peut être laissé à disposition des élèves en autonomie.

Des situations de jeu analogues peuvent être proposées à partir d'autres albums.

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
			+	

Niveau

TPS	PS	MS	GS
	+		

Explication d'une règle de jeu à un camarade

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- Prendre la parole
- Aller au bout de ce qu'on a à dire

Compétences langage en situation :

- Reformuler des consignes

Compétences langage d'évocation :

- Verbaliser des actions à réaliser en respectant la chronologie pour pouvoir jouer à un jeu

Outils linguistiques :

- Utiliser les organisateurs textuels et connecteurs simples (énumératifs, logiques...)

Matériel : le matériel nécessaire de jeu : six silhouettes de loups, un dé avec images des vêtements, un lot de silhouettes de vêtements par enfant.

Organisation de la classe : un groupe de six enfants en réception et un petit groupe en production.

Durée : 20 minutes

Déroulement :

- La ou les séances préalables ont eu pour but d'expérimenter une nouvelle règle de jeu avec les six enfants et de s'en imprégner. Durant ces séances, l'adulte explicite la règle pendant que les enfants jouent. Les élèves vont mettre en mémoire le lexique adapté, repérer la structuration du jeu en différentes étapes et la construction d'une logique causale et simultanée qui seront nécessaires pour verbaliser la règle du jeu ensuite, hors situation de jeu.
- À l'aide du matériel (jeu) qui va servir de support au langage, les enfants vont expliquer la règle du jeu aux six enfants pour qu'ils puissent jouer à leur tour.

- La validation de l'explication de la règle du jeu se fera avec le groupe classe après des essais de jeu.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

D'autres supports : jeux mathématiques, recettes, objets technologiques dont il faudrait expliquer les règles, le fonctionnement...

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
+			+	

Niveau

TPS	PS	MS	GS
	+	+	+

Activités de jeux (objet présent) : Dessin dicté

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- prendre la parole en petits groupes, chacun son tour
- écouter l'autre
- comprendre le contenu d'un message

Compétences langage en situation :

- parler pour décrire un objet, des images, des actions, des événements
- organiser la présentation de son information

Compétences langage d'évocation :

- comprendre la description d'un événement absent.

Outils linguistiques :

- *utiliser un lexique précis (selon le support utilisé)*
- *utiliser des organisateurs énumératifs, logiques, spatio temporels.*

Matériel :

- *tableau écran*
- *supports variés (photos, images, scènes, jeux, formes géométriques...) en double*

Organisation de la classe : petits groupes (souvent répartis en deux équipes ou deux équipes et des spectateurs)

Durée : 20 minutes

Déroulement:

- Principe général du jeu : trois enfants sont de part et d'autre d'un écran (tableau par ex.) ; les spectateurs observent le fonctionnement du jeu. L'équipe A décrit le dessin affiché devant eux afin de le faire reproduire par l'équipe B.

Remarque : la prise de parole est partagée ; les enfants peuvent s'organiser et préparer à l'avance ce qu'ils vont dire.

- Validation : confrontation des deux dessins . Analyse par les émetteurs, récepteurs et spectateurs. Constats : « pour réussir et gagner, il faut... » (notamment le besoin d'informations précises).
- Jeu en changeant les rôles
- Pour l'exemple du projet « je m'habille et je te croque » (Béatrice Guettier-École des Loisirs Ed.) : l'équipe A indique à l'équipe B comment habiller le loup. Confrontation des deux loups habillés.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

Le dessin dicté peut se faire avec d'autres supports (à adapter au niveau de la classe) :

- photos ou images à décrire : différents animaux, différentes habitations du monde (igloo, tipi, case, villa...), cartes de personnages connus d'albums (ex. les personnages de C. Boujon : Mr Grisou, Verdurette...)
- images, scènes à reconstituer : morceaux d'un personnage, moments extraits de différentes sorties de classe...
- objets, jeux à placer sur un support : vaisselle et mise de la table, voitures et garages, légos et construction...
- formes géométriques à agencer.

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
+				

Niveau

TPS	PS	MS	GS
	+		

Activités de jeux (objet présent) : Saynètes jouées à partir d'une histoire connue

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication :

- Jouer avec ses ressources vocales
- Moduler l'intensité de sa voix

Compétences langage en situation**Compétences langage d'évocation :**

- Raconter une histoire simple déjà connue comportant une structure répétitive.

Outils linguistiques :

- *Repérer la structure répétitive et la respecter*

Matériel :

- *L'album « Je m'habille et je te croque » (Béatrice Guettier- Ecole des Loisirs Ed.)*
- *D'autres séries de vêtements pour le loup (pour prolongements)*

Organisation de la classe : Quelques enfants qui « jouent » les saynètes à d'autres qui ne connaissent pas l'album.

Durée : 15 minutes

Déroulement:

- L'enseignant reprend l'album par une lecture page à page en demandant aux élèves de raconter ce que dit le loup dans cette histoire. Au fur et à mesure, il tourne les pages et oralise le texte écrit ce qui permettra la validation des réponses.

La théâtralisation du texte permettra une utilisation des ressources vocales nécessaires pour faire vivre le personnage (imiter la grosse voix du loup dans l'intention de maintenir le suspens).

- Dans une autre séance, l'enseignant pourra proposer d'autres séries de vêtements pour le loup (5 séries : culottes, tee-shirts, pulls, pantalons, chaussettes aux couleurs et graphismes différents) L'histoire pourra alors être racontée et jouée en intégrant ces nouveaux vêtements dans le déroulement tout en conservant la chute.

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
+				

Niveau

TPS	PS	MS	GS
		+	

Reformulation du récit avec support (images extraites de l'album)

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication**Compétences langage en situation****Compétences langage d'évocation :**

– Restituer une histoire déjà connue en s'appuyant sur quelques illustrations extraites de l'album.

Outils linguistiques :

– *utiliser à bon escient un lexique et des mots de liaison exprimant une relation temporelle, spatiale, logique.*

Matériel : six illustrations extraites de l'album représentant chacune un moment précis de l'histoire déjà connue des enfants. (*À trois, on a moins froid* d'E. Devernois, L'École des loisirs, 1993)

Organisation de la classe : petits groupes

Durée : 20 minutes

Déroulement :



- L'enseignant présente les six images de l'histoire lue déjà à plusieurs reprises. Elles sont collectivement commentées pour être disposées de façon chronologique devant les enfants.
- Les élèves sont chargés de raconter l'histoire en se basant sur la succession des images. L'élaboration du récit se fait collectivement.
- La séance peut se terminer par une relecture magistrale de l'album en laissant les six illustrations sous les yeux des enfants.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

Le choix du support est capital : la complexité du script est à prendre en compte ainsi que la multiplicité des lieux et des personnages.

Dimensions du lexique	Démarche d'enseignement	Types d'activités (le moment de la démarche n'est pas précisé mais dépend du projet de l'enseignant)	Exemples d'activités
<p>1. Découverte des mots</p>	<p>Trois temps:</p> <p>Encodage</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>Stockage</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>Restitution</p>	<p>1. Activités liées à la vie quotidienne</p> <p>2. Activités liées aux rituels</p> <p>3. Activités liées aux apports culturels</p> <p>4. Activités liées aux événements de la classe</p> <p>5. Activités liées aux cinq domaines d'activités (notamment dans le cadre de projets)</p>	<p>Dialogues enseignant/élèves lors de l'habillage, de l'accueil, du goûter, de la sieste... L'enseignant donne le lexique approprié à la situation.</p> <p>Le calendrier, la date, l'appel...donnent lieu à la mobilisation d'un lexique spécifique (nom des jours...)</p> <p>Apport de lexique par des médiateurs culturels : comptines, jeux de doigts, récits...</p> <p>Quelques exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le départ en vacances de la marionnette de la classe : préparation de la valise (vêtements, affaires de toilette, loisirs...) - la marionnette est malade - projets particuliers : la piscine ; élaboration de scripts d'actions : prendre le bus, nager, se doucher... <p>1. Le langage au cœur des apprentissages :</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux de devinettes : à partir d'albums portant sur un ou plusieurs champs lexicaux (ex : « les cochons sont-ils rayés ? Mélanie Walsch Albin Michel Ed. », « l'imagerie surprise Lucy Cousins Albin Michel Ed. »...) - à partir de personnages, lieux...extraits de récits (ex : les lapins dans les livres, les personnages de Boujon) - jeux de reconstitution, récapitulation : par ex à partir d'une comptine « Voici ma tête », reconstitution d'un puzzle avec les éléments de la comptine. (voir fiche 1) <p>2. Agir et s'exprimer avec son corps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - accompagnement lexical en situation (verbes d'actions, notions spatiales...) - apport lexical (jeux dansés et chantés)

Langue objet

			<p>3. Découvrir le Monde :</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux dans les coins de jeux d'imitation : mise de la table, vaisselle, lessive, toilette du bébé (voir fiche 2), ménage... - projets autour des cinq sens : le toucher, le loto des odeurs... - jeux divers : jeux de famille (« au supermarché »), devinettes (« qui est-ce ? »), dessin dicté, jeu de loto/domino/mémoire... <p>4. L'imagination, la sensibilité, la création :</p> <ul style="list-style-type: none"> - élaboration progressive de lexique lié aux activités plastiques et musicales <p>Ex. avec le rouleau, je peux tamponner, rouler, glisser...</p> <p>Ex. liste des instruments de musique, qualificatifs sonores...</p> <p>homonymie : ver/vert/verre</p>
<p>3. Relations entre les mots : synonymie, homonymie, même famille morphologique, antonymie</p>	<p>Des situations d'enseignement « spécifiques » et ponctuelles</p>	<p>1. Questionnements des élèves dans un contexte significatif : situation problème élucidée par le passage à l'écrit, repérages d'erreurs/ changement de sens dans un texte dit par l'enseignant...</p> <p>2. Découverte des relations entre les mots : jeux avec les familles de mots, activités sur synonymes/contraires et polysémie</p> <p>3. Activités de production (dictée à l'adulte) : changement des noms, adjectifs, verbes... par prélèvement dans les champs lexicaux déjà connus</p>	<ul style="list-style-type: none"> - jeux de découverte des familles de mots (par ex : la dérivation mise en évidence lors de la lecture d'un album) - les contraires (voir fiche 3) - à partir d'une comptine « C'est la poule grise » : changement d'animal, de lieu... (voir fiche 4)
<p>4. Forme des mots</p>		<p>Jeux sur la langue (réalités sonores de la langue)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - production de rimes

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
			+	

Niveau

TPS	PS	MS	GS
	+		

Activités de jeux (objet présent) : Reconstitution du puzzle de son corps en sachant nommer chaque partie.

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication**Compétences langage en situation****Compétences langage d'évocation :**

- restituer une comptine

Outils linguistiques :

- connaître le lexique des parties du corps

Matériel :

- La comptine : *Voici ma tête*
Mes bras
Et au bout, mes mains
Mon ventre
Mes jambes
Et au bout, mes pieds
C'est moi, c'est bien moi !
- Une enveloppe contenant les parties du corps et formant un puzzle.

Organisation de la classe : Grand groupe/petit groupe

Durée : 15 minutes environ pour chaque étape

Déroulement :

- **Encodage :**
 - découverte de la comptine, mémorisation
 - découverte des pièces du puzzle

• **Stockage :**

Les enfants jouent à nommer les pièces du puzzle en faisant référence à leur propre corps et jouent la comptine avec les éléments.

- **Restitution :**

La comptine est collée dans le cahier de vie et chaque enfant possède sa propre enveloppe contenant les pièces du puzzle.

Consigne :

Tu peux refaire ton puzzle, n'oublie pas de redire la comptine en le faisant.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

- Idem avec d'autres comptines portant sur des champs lexicaux différents ;
- Transferts possibles dans d'autres domaines d'activités (Agir et s'exprimer avec son corps par ex).

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
			+	

Niveau

TPS	PS	MS	GS
	+		

Activités de jeux (objet présent) : La toilette du bébé

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication**Compétences langage en situation :**

- dire ce que l'on fait

Compétences langage d'évocation

Outils linguistiques :

- connaître le lexique relatif à la toilette

Matériel :

- Une valise (vanity - case) contenant divers produits de toilette, savon, éponge, shampoing, bain moussant, coton-tige, brosse à dent, gel douche, dentifrice...
- Une baignoire, une serviette, un gant de toilette, une poupée « lavable »
- Un album sur ce thème
- Des jeux de loto ou de kim autour de ce thème

Organisation de la classe :

- Un atelier de 5 à 6 enfants en groupe homogène, au coin poupée
- Des petits groupes autour des jeux
- Un atelier de 5 à 6 enfants autour de l'album.

Durée :

- 10 à 15 minutes au coin poupées
- 2 semaines pendant 10 minutes pour la surprise au quotidien
- Plusieurs séances de 10 minutes autour de l'album

Déroulement:• **Encodage :**

- Au coin poupées, à l'accueil, inviter un groupe de langage homogène.
- Présenter le vanity et laisser le découvrir, toucher, sentir les produits qu'il contient.

« Notre poupée n'a pas fait sa toilette aujourd'hui, on pourrait lui donner son bain. La baignoire est prête, que faut-il pour laver la poupée »

- Les enfants nomment les produits ou objets. Si certains mots manquent, c'est l'enseignant qui les donne.
- On invite ensuite les enfants à dire ce qu'ils font ou ce que fait un camarade avec ces produits (« je lave ses cheveux avec du shampoing »)

• **Stockage :**

- Jeu de Kim (faire disparaître un des produits ou objet, lequel ?)
- Jeu de l'intrus (ajouter un ou plusieurs objets qui n'ont rien à voir avec la toilette)
- Consultation d'un album de photos relatant l'activité vécue (ou imagier, catalogue), jeux de cartes, de loto portant sur la thématique de la toilette.

• **Restitution :**

- À partir d'un album (ex : « Didou prend son bain Yves Got Albin Michel Ed. ») restituer le lexique au moment de l'émission d'hypothèses sur le contenu du texte.
- découverte de la poupée sale au coin chambre ; réinvestissement lexical pour résoudre le problème.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

- Situations analogues dans d'autres champs lexicaux (la vaisselle, le ménage, la lessive...).

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
+				

Niveau

TPS	PS	MS	GS
		+	+

Activités de jeux (objet présent) : Jeu des contraires

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication**Compétences langage en situation****Compétences langage d'évocation**

Outils linguistiques :

- découvrir les relations entre les mots
- utiliser le lexique des contraires

Matériel :

- album « les contraires » C.Murphy (Albin Michel Jeunesse)
ou autres albums
- images ou photos des contraires (en double)
- jetons

Organisation de la classe : groupe d'environ 10 élèves

Durée : 20 minutes

Déroulement :

- Lectures de l'album pour appropriation du contenu (et du sens)
- Explication du jeu : distribution des images et des jetons aux deux équipes qui jouent l'une contre l'autre ; l'équipe A propose x mots (quantité convenue à l'avance) à l'équipe B qui doit trouver le contraire du mot annoncé. L'équipe A valide la réponse ; si l'équipe B a trouvé, elle gagne un jeton. Chaque erreur fait perdre un jeton. On peut retourner à l'album pour vérifier s'il y a lieu. Changement des rôles.

- Fin de partie : l'équipe gagnante est celle qui a perdu le moins de jetons.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

- jeu sans images
- production d'un jeu à partir d'un lot d'images de départ ; réflexions/justifications possibles de mots pour lesquels il n'y a pas de contraires.

Domaine d'activité

LCA	VE	AEC	DM	ISC
+				

Niveau

TPS	PS	MS	GS
		+	+

Activités de jeux (objet présent) : Production de comptines

(objectif élève, contexte et mise en scène)

Compétences de communication**Compétences langage en situation****Compétences langage d'évocation :**

- restituer une comptine

Outils linguistiques :

- découvrir les relations entre les mots
- prélever à bon escient des mots dans des champs lexicaux connus de la classe (animaux, couleurs, lieux...)

Matériel :

- comptine « C'est la poule grise »
- outils référents de la classe (lexique)

Organisation de la classe : groupe d'environ 10 élèves

Durée : 20 minutes

Déroulement :

- La comptine est connue des enfants : on l'évoque ensemble (enseignant, élèves seuls)
On peut varier les formes : un enfant dit le début, l'enfant suivant poursuit... (« c'est la poule grise...qui pond dans l'église »)
- Proposition de changer d'animal : à la place de la poule, on peut prendre...
Intérêt de chercher dans les référents de la classe.
Puis production d'une nouvelle comptine : « c'est le chat gris...qui... »
Les problèmes à régler : choix des verbes (est-ce- qu'un chat pond ?),

accord des adjectifs (travail implicite oral), adéquation de la rime (gris/église?) La comptine pourra être enregistrée, retranscrite.

- Idem en changeant la couleur, l'action ou le lieu.
- Le bilan langagier portera sur les difficultés rencontrées (observation réfléchie de la langue notamment), l'intérêt des outils-référents.

Prolongements/transferts possibles :

(idées)

(séquences)

- activité analogue avec d'autres comptines en changeant les champs lexicaux mobilisés.

C'EST LA POULE GRISE

*C'est la poule grise
Qui pond dans l'église*

*C'est la poule blanche
Qui pond sur la planche*

*C'est la poule noire
Qui pond dans l'armoire*

*C'est la poule orange
Qui pond dans la grange*

*C'est la poule violette
Qui pond dans l'assiette.*