

Jeux langagiers



Parler Bambin

Les jeux langagiers

Principes (p.4)

Des principes simples pour organiser des activités centrées sur le langage.

Démarche (p.10)

Les techniques avec des exemples de sollicitations pour animer les échanges.

Jeux (p.32)

Le déroulement détaillé des activités avec des pistes pour différencier.

Les jeux langagiers

Si la conversation quotidienne avec les enfants développe leur envie de parler et leur permet de progresser, la fréquence de ces échanges n'est pas suffisante pour assurer à tous les enfants les meilleures conditions de progrès. Il est donc nécessaire de renforcer cette pratique quotidienne par des temps d'activités centrés sur le langage.

Ces activités s'appuient sur des jeux de manipulation d'images de la vie quotidienne et facilitent l'acquisition du lexique par la répétition de mots dans différents contextes.

Ces activités s'organisent chaque jour avec des petits groupes d'enfants, autour d'une table, pendant que les autres jouent seuls ou participent à des ateliers en présence de l'ATSEM. Le choix des thèmes proches des enfants et les consignes volontairement très simples leur permettent de se centrer sur le langage. Enfin, la répétition des activités facilite l'appropriation du lexique et des tournures de phrases proposées.

INTERNET

Compléments

Documents

Interview Michel Zorman

Guide pratique pour les ATSEMs

Guide pratique pour les éducateurs

Dispositif pour repérer les petits parleurs

Vidéos

Séances filmées en classe



Pour profiter de ces compléments, scannez ce code avec votre mobile ou consultez la page edlc.page/pb-ecole

Former des petits groupes



Organiser des groupes de 4 à 6 enfants pour mieux individualiser les échanges et favoriser les interactions. Conserver les mêmes groupes s'ils fonctionnent bien mais remplacer systématiquement les absents de façon à faire bénéficier chaque enfant du plus grand nombre possible de séances. Solliciter tous les enfants à tour de rôle et gérer les prises de parole pour donner à chacun, y compris aux petits parleurs, le temps d'élaborer ses réponses.

Proposer des temps réguliers



Organiser deux activités de 15 min chaque jour pour permettre à tous les enfants d'y participer au moins deux fois par semaine. Les mots nouveaux seront ainsi mémorisés plus facilement. Choisir les moments de la journée où les élèves sont calmes et disponibles. Préférer la fin de matinée ou l'après-midi lorsque l'effectif est réduit et profiter de la présence d'une ATSEM pour se consacrer pleinement à l'atelier.

Développer le vocabulaire

Les jeux langagiers, doivent permettre aux enfants d'acquérir du vocabulaire et de s'approprier des tournures de phrases simples. L'enseignant va donc profiter de ces temps pour nommer, répéter et modéliser.

Il commence par laisser les enfants s'approprier le matériel puis amorce les échanges en fonction du déroulement de l'activité. Pour faciliter les prises de paroles et en améliorer la qualité, il suit une démarche simple.

Il sollicite un premier enfant et le questionne. Il accompagne son action en verbalisant et en explicitant pas à pas la consigne. Il reformule toujours ses propos et implique les autres enfants en les sollicitant eux-mêmes pour chercher, répéter, proposer leur réponse. Il encourage chaque prise de parole, chaque réponse, juste ou fausse en la reformulant puis relance les échanges pour poursuivre le jeu ou faire jouer l'enfant suivant.



Solliciter à tour de rôle



Faire nommer



Reformuler



Encourager et relancer

Solliciter les enfants

L'efficacité de ces jeux tient en grande partie dans la façon dont les enfants sont sollicités. En effet, il est possible de jouer au loto et à la plupart des autres jeux sans faire parler les enfants. Or, pour progresser, l'enfant a besoin de participer à des échanges fréquents et doit pouvoir prendre le temps d'élaborer ses réponses et de les formuler.

L'enseignant demande à l'enfant de montrer puis de nommer un objet. Pour cela, il utilise des phrases courtes et simples. Quelle que soit sa réponse, il encourage et reformule pour lui donner le bon modèle. Lorsque l'objet a été identifié et le mot correctement prononcé, il interroge les autres enfants pour les faire nommer à tour de rôle. Il pose ensuite une nouvelle devinette à l'élève suivant en prenant soin de formuler toujours ses questions de la même façon et d'encourager toutes les réponses.



Loto

Associations

Intrus

Mimes

Jeu de Kim

Qui fait quoi

Devinettes

Paires

Marchand

Loto

Acquisition de lexique de dénomination.

Chaque enfant a devant lui une planche de loto.
L'enseignant retourne une carte. À tour de rôle, chaque
enfant nomme la carte puis cherche sur sa planche
s'il a le bon dessin.



Qu'est-ce que c'est ?

Un tracteur.



Oui c'est un tracteur.

*Qui est-ce qui a le
tracteur sur sa planche ?*

Moi !



*Oui, c'est bien, c'est
toi qui a le tracteur.*

*Pose l'image sur le
tracteur de ta planche.*

Loto

Acquisition de lexique de dénomination
et travail de l'attention visuelle.

Matériel

6 planches de loto n°1
36 cartes images n°2

Déroulement

Faire choisir une planche à chaque enfant
et poser les cartes faces cachées sur la table.
Retourner une carte au hasard. Solliciter chaque
enfant pour nommer l'objet puis faire chercher
le dessin sur les planches. Encourager chaque
prise de parole et reformuler en articulant.

Évolution

Lorsque le vocabulaire commence à être bien
connu, désigner un maître du jeu ou demander
à chaque enfant, à tour de rôle, de retourner
la carte et de nommer l'objet.

ITEMS

Le parc

pelle • seau • tricycle
toboggan • trottinette • ballon

La rue

camion • moto • vélo
voiture • casque • bus

La salle de bain

brosse à dents • serviette • pot
shampooing • canard • baignoire

La chambre

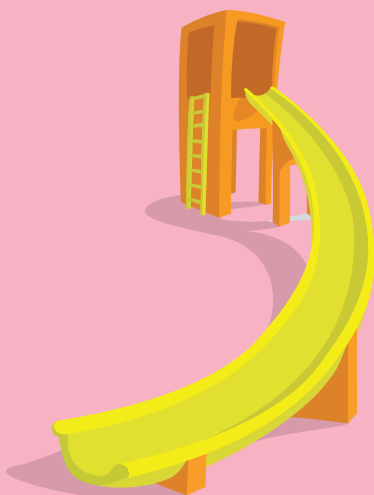
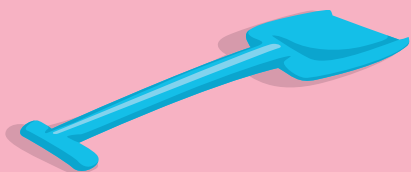
lit • manteau • sac à dos
livre • pull • pantalon

La basse cour

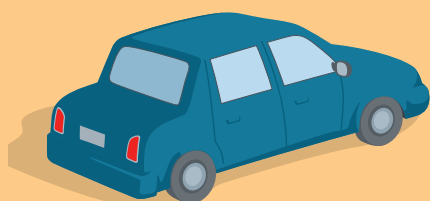
poule • coq • canard
lapin • araignée • poussin

Le champ

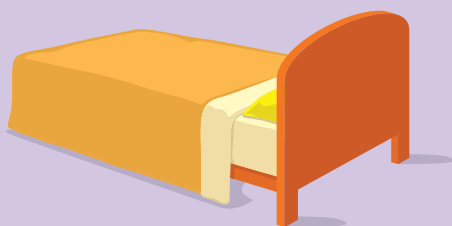
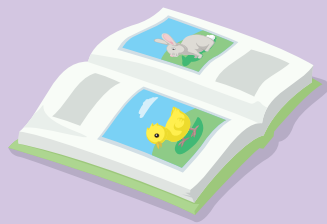
tracteur • cheval • vache
âne • barrière • oiseau



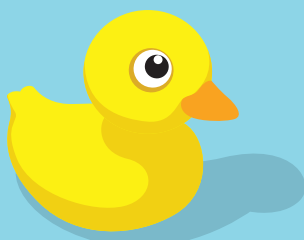
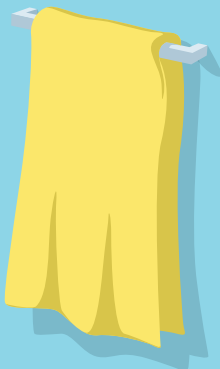
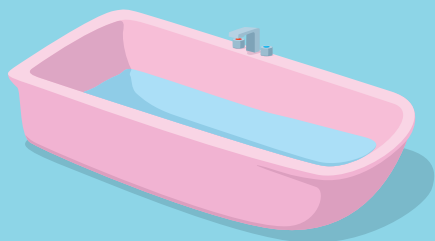
1



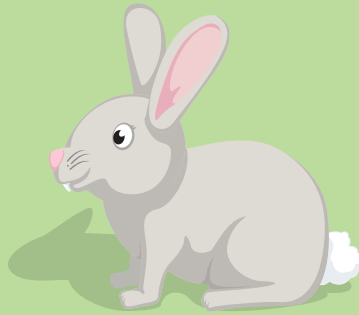
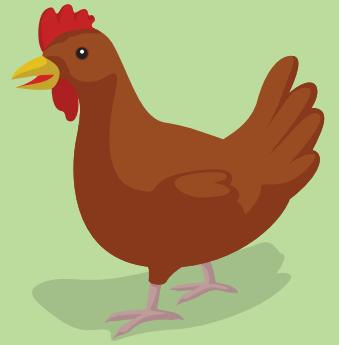
1



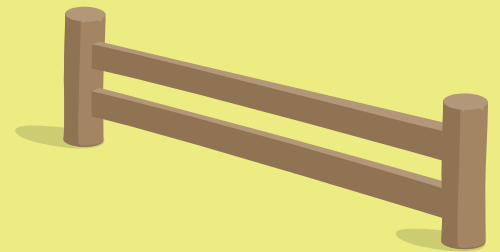
1



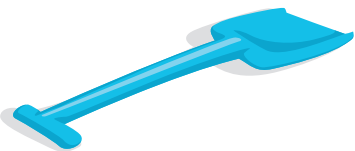
1



1



1



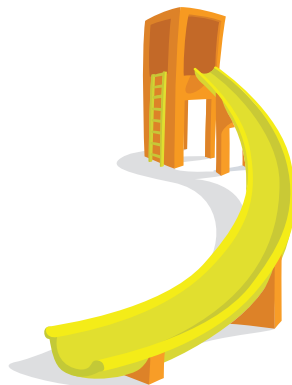
2



2



2



2



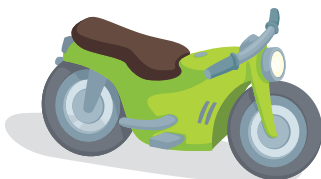
2



2



2



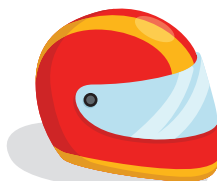
2



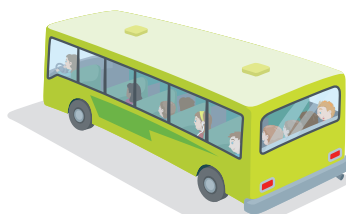
2



2



2



2



2



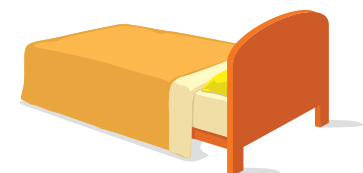
2



2



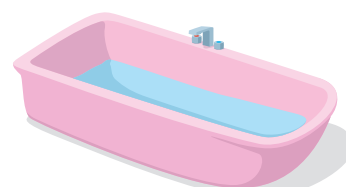
2



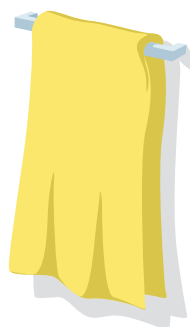
2



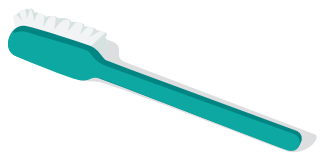
2



2



2



2



2



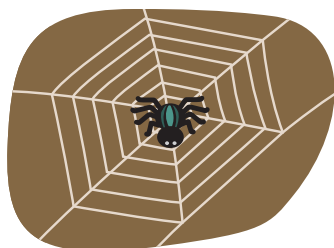
2



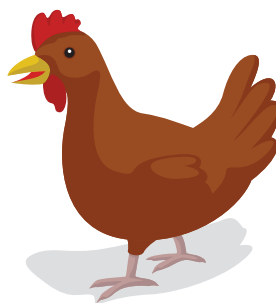
2



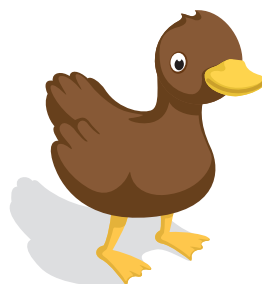
2



2



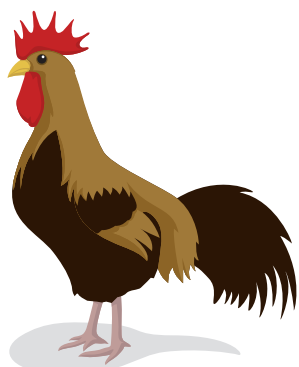
2



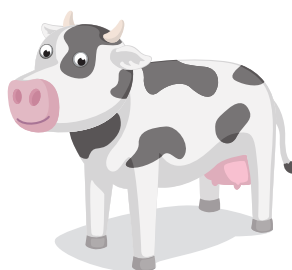
2



2



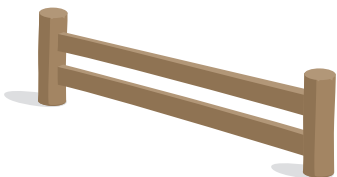
2



2



2



2



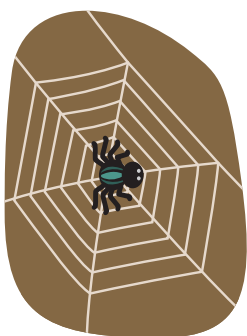
2



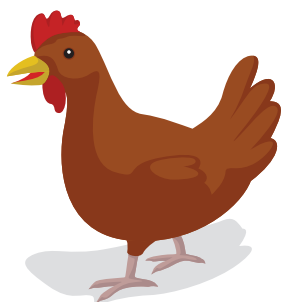
2



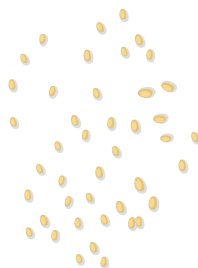
2



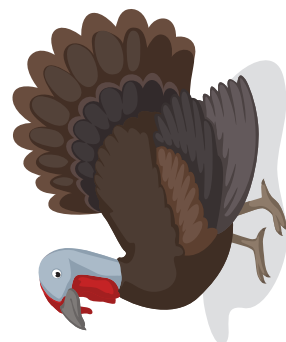
4



4



4



4