

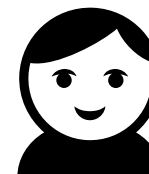
**Dispositif langage  
Formation périscolaire**



**Programme Langage  
Vaulx-en-Velin**

**SOMMAIRE**

## **Développer le langage**



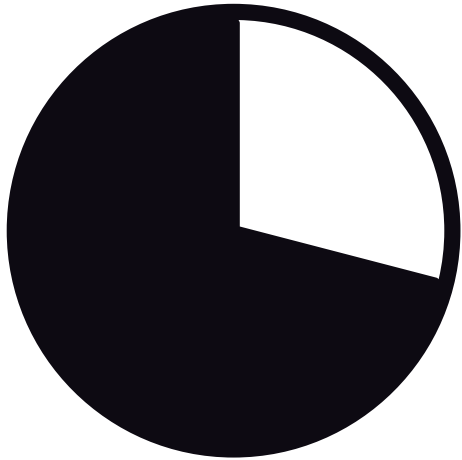
**Quelques chiffres**

**Le programme langage**

**Le rôle de l'animateur**

**Posture et techniques**

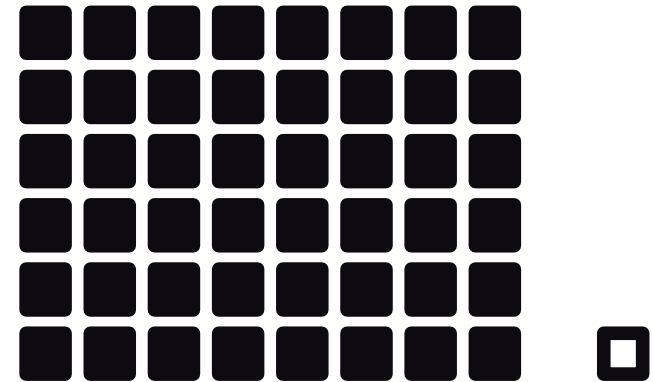
## CHIFFRES



*Sur 604 enfants, **72%** des faibles lecteurs au cours élémentaire connaissaient un retard de langage en grande section de maternelle.*

**(Catts & al., 2006)**

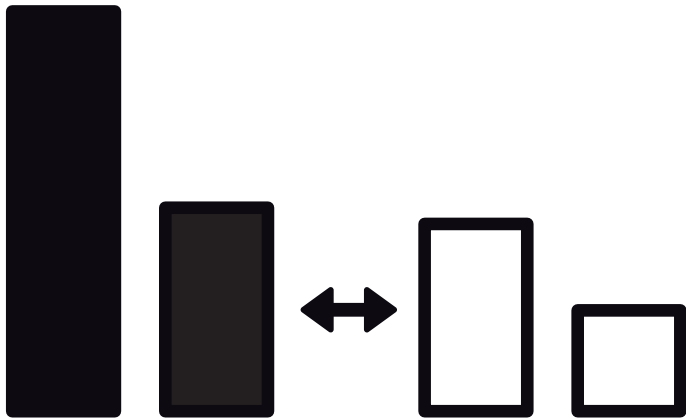
## CHIFFRES



*Les enfants des familles favorisées bénéficient de **1500h** de lecture avant l'entrée à l'école, contre **25h** pour ceux des familles défavorisées.*

**(Adams & al., 1990)**

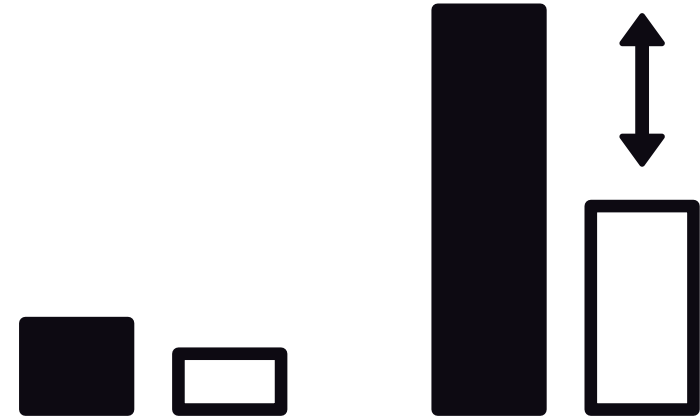
## CHIFFRES



*Au quotidien, les parents et les enfants des familles favorisées échangent en une heure **deux fois plus de mots** que ceux des familles précaires.*

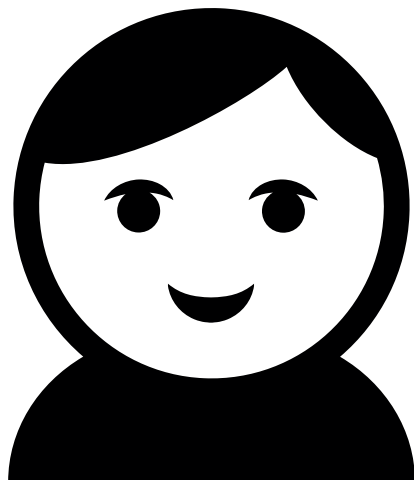
**(Hart & Risley, 1995)**

## CHIFFRES



*Entre 2 et 4 ans, l'étude du nombre de mots produits en situation de jeu montre que **l'écart se creuse** entre les enfants des milieux favorisés et défavorisés.*

**(Le Normand & al., 2006)**



# Le programme langage de Vaulx-en-Velin

Mené par la Ville et l'Inspection Académique, ce programme a pour objectif de remédier aux déficits langagiers par une action précoce, intensive et inter-catégorielle.

C'est un dispositif global qui s'inscrit sur les temps scolaires, périscolaires et au sein des familles. Il vise à favoriser l'acquisition du langage et l'apprentissage de la lecture, particulièrement pour les enfants en difficulté.

# Compétences



**Langage et vocabulaire**

**Compréhension de la langue**

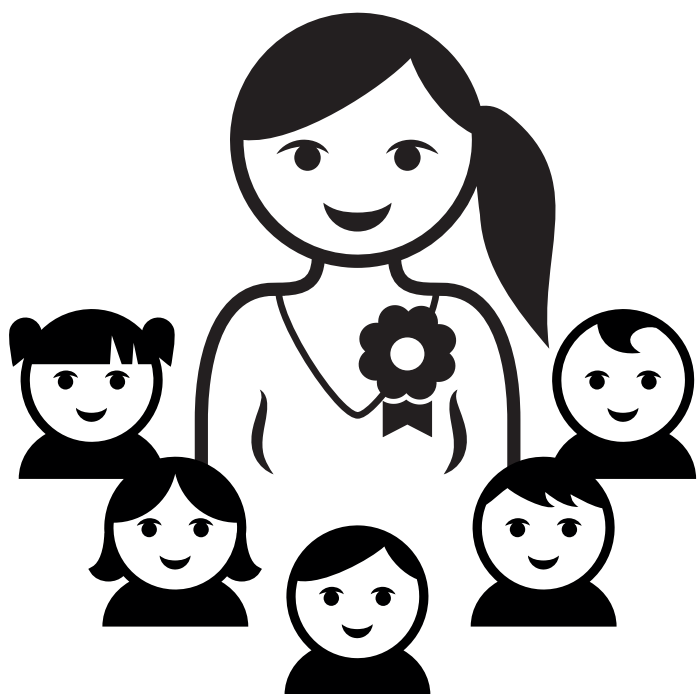
**Mémoire et attention**

**Conscience phonologique**

**Code alphabétique**

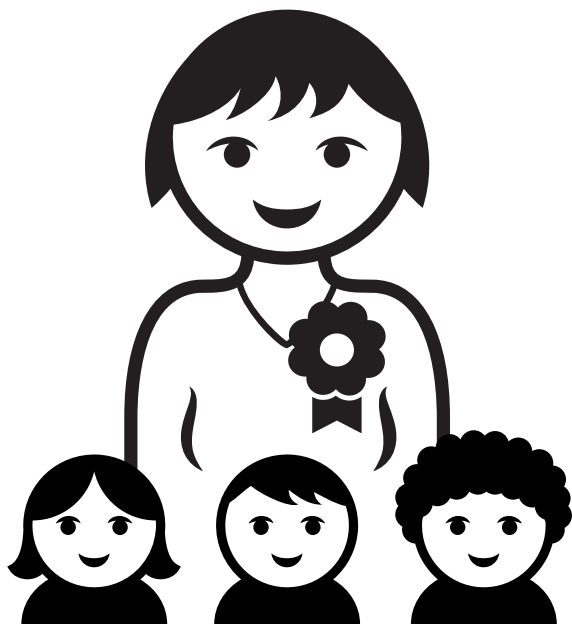
# Préparer l'apprentissage de la lecture

Le travail des compétences nécessaires pour réussir l'apprentissage de la lecture se fait en continuité à l'école maternelle, de l'apprentissage du langage à la maîtrise des différents prérequis de la lecture. Chaque année, les élèves travaillent les compétences adaptées à leur niveau et à leurs besoins. Les stratégies diffèrent selon les moments de la journée et les adultes impliqués.



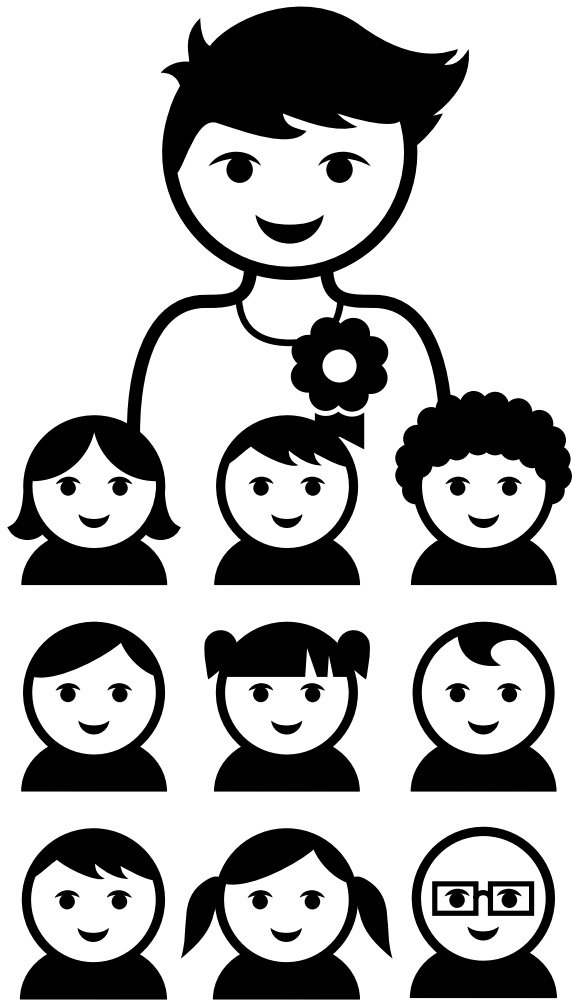
## Des séances avec l'enseignant

Chaque jour, les enfants bénéficient de séances d'une demi-heure en petits groupes homogènes de 4 à 8 élèves selon leur âge. Ces séances, très structurées, permettent de travailler les compétences spécifiques pour devenir élève et acquérir les bases de l'apprentissage de la lecture. Chaque groupe avance à son rythme selon une progression définie en fonction des besoins des élèves.



## Au quotidien avec l'ATSEM

Au cours de la journée, les ATSEM profitent de toutes les opportunités pour engager la conversation individuellement avec les enfants, en veillant à s'adresser le plus souvent possible à ceux qui s'expriment peu ou ne parlent pas. Elles profitent de ces temps pour proposer des interactions de qualité, en appliquant des techniques adaptées au niveau de chacun.

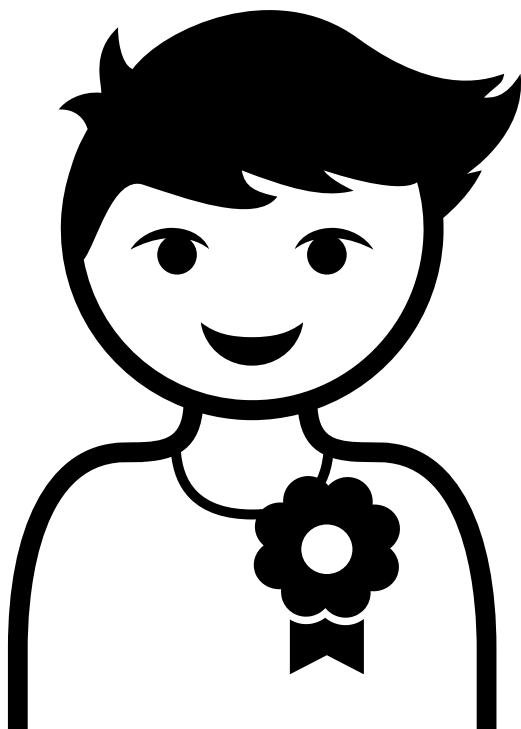


## TEMPS PERISCOLAIRE

# Après la classe avec l'animateur

Pour l'enfant, ce moment est un temps de détente, un temps de jeu. L'animateur a donc comme première priorité la motivation de l'enfant. Il anime ces jeux de façon à favoriser l'adhésion de tous mais veille à appliquer des techniques simples et efficaces pour améliorer la quantité et la qualité des interactions langagières. Si le but pour l'enfant est le jeu, l'objectif de l'animateur doit être centré sur le langage.





# L'animateur

## **Fait jouer les enfants**

Il choisit des jeux simples qui nécessitent de parler ou de nommer.

## **Parle avec l'enfant**

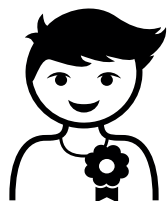
Il s'adresse individuellement à un enfant plutôt qu'au groupe.

## **Observe chaque enfant**

Il repère ceux qui parlent peu ou s'expriment par des gestes.

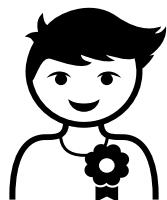
## **Sollicite les petits parleurs**

Il parle le plus souvent possible avec ceux qui en ont le plus besoin.



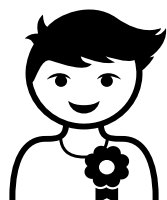
*Qu'est ce que tu fais  
Adrien avec ta poupée ?*

*Seviette*



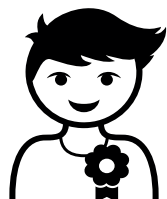
*Eh oui, tu lui mets  
sa serviette !*

*mets a serviette*



*Et pourquoi tu lui mets  
une serviette à la poupée ?*

*A mangé !*

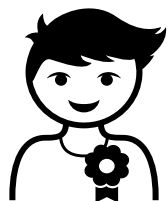


*Et tu vas l'installer où ta  
poupée pour la faire manger ?*

## LE COIN JEUX (2/3 ANS)

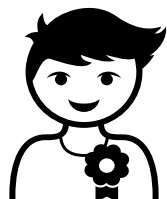
# Donner envie de parler

L'animateur regarde l'enfant jouer librement dans un coin jeu. Il l'observe et repère ce qui semble l'intéresser. Il amorce l'échange en lui demandant ce qu'il fait puis poursuit la conversation en le questionnant. Il reformule ses réponses dans une phrase correcte et enchaîne avec une autre question. Il veille à dire des phrases simples et courtes facilement compréhensibles et utilise un vocabulaire adapté mais précis.



*Qu'est-ce que c'est ?*

*un cracteur*



*Oui, tu as raison,  
c'est un tracteur*

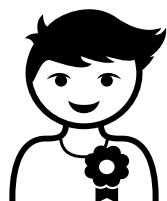
*Et toi, tu sais le dire ?*

*Un tracteur.*



*Oui, c'est bien !*

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



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

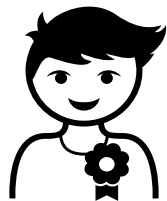
## LE JEU DE LOTO (3/4 ANS)

# Apprendre de nouveaux mots

L'animateur profite du jeu de loto pour nommer et faire nommer des objets familiers. Il montre une carte, fait nommer l'objet par les enfants à tour de rôle, encourage chaque réponse et la reformule si nécessaire pour donner le bon mot ou la bonne prononciation. Il fait ensuite jouer les enfants en veillant à répéter ou à faire répéter le mot plusieurs fois au cours de la séance. Il utilise des phrases simples et courtes, qu'il répète à l'identique à chaque nouvelle étape du jeu.

# Savoir décrire avec précision

En utilisant un vocabulaire très précis, l'animateur décrit aux enfants la position qu'ils doivent prendre. Il aide chaque enfant en verbalisant ce qu'il a fait et amorce le dialogue pour l'aider à comprendre ce qu'il doit faire. Il utilise des phrases courtes et simples et choisit des mots précis à la portée des enfants. Il répète ces mots plusieurs fois pendant l'échange en les mimant si nécessaire. Il vérifie qu'un enfant a acquis ces mots en lui demandant de décrire à son tour la position qu'il a prise.



*Regarde Rayan, tu as posé  
tes mains sur tes cuisses.*

*Ecoute bien : tu dois poser  
tes mains sur tes genoux.*

*Tu me montres tes genoux ?*

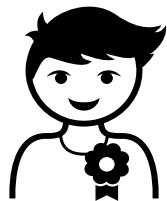
*Là !*

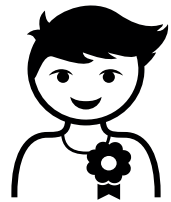


*Oui, tu as raison,  
ce sont tes genoux.*

*Maintenant, tu poses tes  
mains sur tes genoux.*

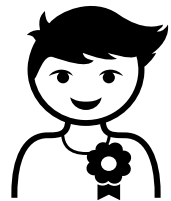
*Oui, c'est bien*





*Famille des fruits !*

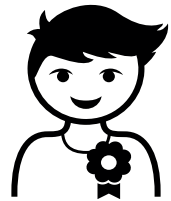
*A toi Abel !*



*Abricot*



*oui, c'est bien !*

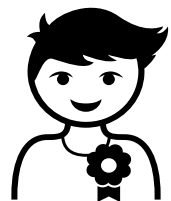


*Pomme*



*Oui !!*

*Pomme de terre*



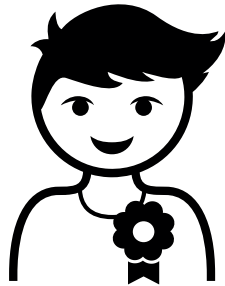
*Est-ce que vous êtes d'accord ?*

*Qui peut nous expliquer  
comment on reconnaît un fruit ?*

# Apprendre à catégoriser

L'animateur choisit un jeu ne présentant aucune difficulté pour que les enfants aient plaisir à jouer et puissent se centrer sur l'objectif langagier. Il organise ses équipes et explique la règle en démarrant le jeu. Au cours du jeu, il valide chaque bonne réponse et intervient lorsqu'un enfant ne répond pas ou se trompe. Selon les cas, il rappelle la consigne ou questionne l'enfant. Il veille toutefois à ne pas interrompre la partie trop longtemps pour que le plaisir du jeu reste premier. Il adapte les consignes au niveau des enfants et n'hésite pas à les aider.

## Techniques



**Poser des questions**

**Vérifier la compréhension**

**Encourager et valoriser**

**Reformuler les propos**

# La posture de l'animateur

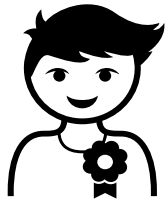
Pour que l'enfant progresse, il doit bénéficier d'échanges fréquents, individuels et de qualité. Pour cela, l'animateur adopte une posture professionnelle. Il choisit des situations adaptées et s'adresse aux enfants en utilisant quatre techniques simples, efficaces et faciles à mettre en œuvre. Dans un premier temps il se contraint à les mettre en œuvre pour peu à peu se les approprier et finir par les appliquer de façon automatique.



## LE COIN JEUX (2/3 ANS)

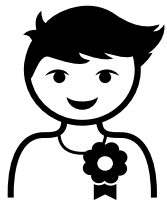
# Poser des questions

Donner la parole à l'enfant en lui posant des questions ouvertes et lui laisser le temps d'élaborer sa réponse. Si l'enfant ne répond pas, reformuler la question pour la préciser. Poser des questions simples sur un sujet à la fois en utilisant des phrases courtes, reformuler la réponse et enchaîner avec une nouvelle question.



*Je vais tirer une carte mais sans vous montrer le dessin.*

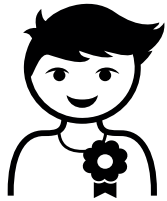
*Qui a le vélo sur sa planche ?*



*Moi !*



*Tu me montres le vélo ?*

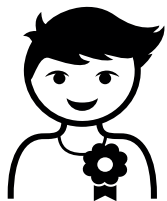


*Là*



*Vous êtes d'accord les autres ?*

*Oui, c'est le vélo.*



*Et oui, tu as raison, c'est le vélo.*

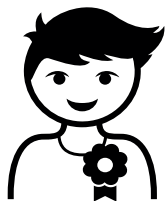
*Regarde, c'est bien le même vélo que sur la carte.*

## LE JEU DE LOTO (3/4 ANS)

# Vérifier la compréhension

Ne jamais rien faire à la place des enfants mais les guider en verbalisant, en reformulant ou en montrant. Lors des jeux d'acquisition de mots, alterner les temps où l'on nomme avec ceux où l'on mime et montre. Lorsque les enfants jouent, vérifier que les règles sont comprises en les faisant expliquer, reformuler, appliquer.



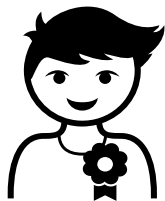


*Qui peut me dire comment  
il fallait se mettre ?*

*Il fallait mettre ses  
mains sur ses genoux.*

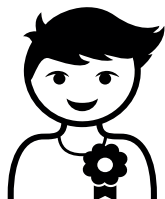


*Et aussi il fallait  
être assis.*



*Léo tu te souviens comment  
il fallait mettre ses jambes ?*

*Droites !*

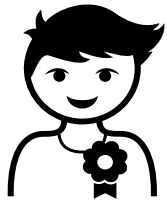


*Oui, il fallait s'asseoir avec  
les jambes tendues et poser  
les mains sur ses genoux.*

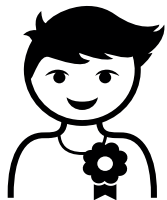
## LE JEU DES POSITIONS (4/5 ANS)

# Reformuler les propos

Reformuler systématiquement les propos de l'enfant, d'une façon naturelle et sans lui demander de répéter. S'il parle peu, reformuler en utilisant une prononciation ou une syntaxe correcte. S'il parle bien, enrichir ses propos avec des adjectifs, en utilisant des mots plus précis ou en les articulant avec des connecteurs logiques.



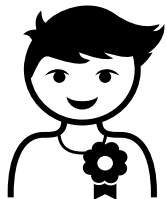
*Famille des  
animaux sauvages !*



*Le renard !!*



*Oui ! c'est bien !*



*Le chacal !*

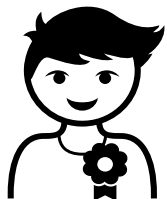


*Oui ! Bravo !*

*Le cheval !*



*Tu as raison, c'est bien  
un animal mais ce n'est  
pas un animal sauvage.*



*Tu peux nous dire ce qu'est  
un animal sauvage ?*

## LE JEU DES FAMILLES (5/6 ANS)

# Encourager et valoriser

Encourager les prises de parole et valoriser les réponses. Adopter une attitude bienveillante et ponctuer chacune des réponses de l'enfant par des formules facilement identifiables « C'est bien », « Oui », « C'est ça », « Tu as raison », y compris parfois lorsque ces réponses sont approximatives ou partiellement correctes.



## **Livrets d'autoformation**

Contactez-nous directement pour obtenir des exemplaires de nos livrets de formation ou pour produire de nouvelles ressources adaptées à vos objectifs et aux besoins de vos élèves.

**[contact@editions-cigale.com](mailto:contact@editions-cigale.com)**



**[www.editions-cigale.com](http://www.editions-cigale.com)**