

Les différents domaines de compétences pour la maîtrise de la langue orale

Catherine Colnot - Formatrice au CEFISEM de Nancy-Metz

I. PRISE DE PAROLE, COMMUNICATION

1. Prendre la parole, respecter la parole de l'autre, les règles conversationnelles

- Oser prendre la parole en grand groupe : vie de classe, régulation de conflits, élaboration de règles de vie, de projets communs, le " quoi de neuf ?", présentation de travaux...
- Prendre la parole pour construire et réaliser un projet à deux ou en petits groupes .
Exemples : réaliser un puzzle, un jeu de construction, une œuvre en art plastique...
- Conversations en grand groupe ou petits groupes libres ou à partir de déclencheurs
- Jeux simples suscitant la socialisation : jeux de société, dominos, lotos...
- Acquisition des codes de communication culturelle (usages sociaux, actes de paroles)
- Jeux de rôles, d'imitation, jeux théâtraux , TV (imitation du présentateur)

2. Travailler la qualité de l'écoute :

- Ecouter des textes, des histoires ,un message enregistré , des enregistrements de voix d'enfants, de bruits familiers, une émission radio ou TV ...
- Coin écoute (histoires, contes, musique, instruments, interviews...)
- Enchaîner une histoire commencée par un enfant ou l'enseignant
- Jeux de mimes, d'écoute (les métiers, jeu du pictionary mimé : mimer, c'est deviner, saynètes et improvisations thématiques ...)

3. Apprendre à communiquer :

- En situations authentiques :
- Vie de la classe, événements, jeux dramatiques et théâtraux...
- Raconter une histoire ou une sortie à des personnes qui ne l'ont pas vécue
- Jeux de dialogue à 2 : émetteur et récepteur séparés :
- donner des consignes à un autre pour lui faire reproduire un dessin ,un collage,une série de cartes ou photographies, une construction... (tangrams, mécano, légos ...)
- Faire évoluer un dessin commencé et inachevé
- Jeu du téléphone : passer une commande à partir d'un catalogue
Répéter une consigne donnée par l'enseignant à un camarade, le dernier de la chaîne doit l'exécuter
- Jeu des jumeaux et des paires à reconstituer
- Faire exécuter un parcours à d'autres enfants
- Jeux de communication référentielle :
- avec pour référence commune : un objet, un dessin, une œuvre d'art, un portrait : retrouver parmi d'autres, en posant des questions, l'objet exact auquel pense l'interlocuteur

II. MAITRISE DU CODE LINGUISTIQUE

1. Développer et enrichir le lexique (utiliser le vocabulaire en contexte)

- à partir de situations vécues : création d'imagiers, de dictionnaires français, bilingues ...
- Activités de classement, de catégorisation, de comparaison (avec images, cartes postales, catalogues, photographies...)
- Jeu : " Colorcards , prépositions, verbes, objets " ou autres jeux du commerce (mémoires, lotos, jeux d'observation ...).
- Jeux d'enrichissement du lexique (cf. document CEFISEM)

- Dominos d'association : les mots et leurs dérivés ex. dent è dentiste
- Jeux de Kim : faire verbaliser les objets, ceux qui manquent, leur position spatiale...
- Deviner un mot choisi par des enfants ou un mot inconnu à partir du contexte
- Jeu de substitution : retrouver le mot qui a été remplacé par un autre (exemple : je "plop" une carotte)
- Coder un itinéraire (en utilisant verbes d'actions, termes spatiaux...) pour le faire exécuter par d'autres enfants

2. Maîtriser le système phonologique

- Jeux avec la voix et activités musicales
- Jeux de mots : kyrielle (" fourmi - mie de pain..."), bouts rimés, le corbillon
- Jeux de rimes : avec les prénoms de la classe, bouts rimés, assonances
- Jeux avec les phonèmes : dans des comptines connues, remplacer des mots par des phonèmes , ou placer le même phonème dans toutes les syllabes (" Ma serpette est perdue ")
- Jeux d'articulation, de respiration et de prononciation
- Jeux d'intonation : dire un texte ou un dialogue de différentes manières

3. Travailler la structure morphe - syntaxique

- Jeux de paroles motivants et contraignants (" Jeux pour parler " CEFISEM, " Apprendre la grammaire dès la maternelle " de M. Kuhl-Aubertin)
 - Contes , comptines, histoires à ritournelles ou formulettes (cf. liste)
 - Jeux d'imitation de structure syntaxique, à partir de comptines ou chants connus
 - " La phrase qui grandit : la voiture/rouge/de mon père/roule/sur la route..."
 - Jeu des métiers : quand je serai grand, je serai ...
 - Notion de temps, de durée ,présent - passé : que s'est-il passé entre deux images ?
 - Jeu de devinette : à résoudre puis à créer ex. : " elles coulent quand on a mal, qu'est que c'est ? "
- Réponse : les larmes

III COMPREHENSION ET UTILISATION DES DIFFERENTES FONCTIONS DU LANGAGE

1. Décrire, exprimer des émotions

- A partir d'expériences vécues, déclenchant la parole
- A partir d'albums de littérature de jeunesse, de marionnettes, de diapositives, d'images, de photos d'activités en classe
- Verbalisation d'une activité en cours (recette, activités scientifiques et techniques...)
- Compte rendu d'une sortie ou activité à quelqu'un qui ne l'a pas vécue (enregistrement possible) : pour les parents, les élèves d'autres classes, les correspondants ...
- Décrire une situation simple , une image
- Jeu des paires: faire identifier une ou plusieurs images à un autre enfant parmi plusieurs
- Tous les jeux de communication où il faut donner des consignes

2. Reasonner , argumenter, déduire , émettre des hypothèses :

- sur le contenu d'un livre, un ou plusieurs objets cachés, une situation insolite
- à partir de photos de magazines : des mains en action, des expressions de visage (ex. un garçon qui pleure), des personnes en mouvement ou à qui on a enlevé un accessoire important : que se passe-t-il ? pourquoi ?
- idem avec des images publicitaires : invention de slogans à justifier
- photo mystère :affiche ou photo (image découverte petit à petit), jeu des caches
- Jeu du portrait : à partir de visages découpés dans des magazines ou des photos d'animaux ou autres (formes géométriques...) , identifier par des questions et des déductions le portrait choisi
- Jeux de société : Qui est-ce ? Suis-je une banane ?(jeu de mimes à partir d'une étiquette dans le dos du partenaire)
- Jeu des anomalies : sur une image ou une diapositive (Editions du Grand Cerf) : trouver l'erreur, expliquer pourquoi c'est insolite

3. Structurer le récit

- lier expérience / langage , connaissances / émotions en s'appuyant sur le vécu
 - inventer les dialogues d'une saynète, de marionnettes, jeux de rôle ...
 - inventer un récit et procéder à sa mise en forme chronologique et langagière (emploi des connecteurs logiques corrects, marques du temps ...) à partir de livres sans textes, d'images séquentielles, d'un objet ou image insolites, de cartes postales ...
 - à partir de contes ou histoires connus : raconter et/ou illustrer, terminer, remettre en ordre...
- (Diapositives : Histoires à dire - Atelier de l'oiseau magique)
- Décoder des recettes ou modes d'emploi, en fabriquer
 - Compléter un message ex " Maman prépare la ? "
 - Jeu des phrases absurdes : ex. " La pomme mange Pierre " : est-ce possible ?

IV. FAIRE DE LA LANGUE UN OBJET DE PLAISIR , DE JEUX

1. Plaisir des mots

- les comptines jouant sur les phonèmes
- jeux de mots : ex. " L'alphabet fou " de A. Rosenthal
- les vire - langues (articulation et différences entre phonèmes proches)
- les mots transformés ex. " Les motordus " de PEF , les jeux de syllabes (création de mots nouveaux ex. "SINE : chat - pot ")
- inventions logiques des enfants : ex." primevère, primejaune "
- humour des expressions toutes faites et calembours : ex. livres de Le Saulx: " ma cousine est chouette "
- polysémie des mots (ex." je range, je me range ")
- jeu d'opposition de paires minimales ex. " hier, j'ai bu du pain ou du vin ? "

2. Créations poétiques :

- à partir de bouts rimés (comptine des prénoms...)
- à partir de formules inductrices (ex. si j'étais, je voudrais...) ou de mots bizarres et inconnus (ex. cucurbitacée, coléoptère...)
- à partir de comptines ou poésies ouvrant sur l'imaginaire (ex. "Ca n'existe pas "de R . Desnos)
- à partir de l'imitation de comptines ou poésies (au niveau du thème, de la structure poétique et/ ou langagière)

3. L'imaginaire

- les contes à imiter, déformer, mettre à l'envers, créer (atelier des contes)
- à partir d'un support sonore (musique ou autre)
- à partir d'un tableau (œuvre d'art , interprétation de collages, de taches de peinture)
- à partir de diapos, cartes postales, BD, pubs, histoire sans paroles