

LES JEUX DE SOCIÉTÉ...

comme support d'un entraînement au langage



Emmanuelle Canut

Professeure des Universités en Sciences du langage

Université Charles de Gaulle – Lille 3

Vice-présidente de l'Association de Formation et de Recherche sur le Langage (AsFoReL)



Objectif :

Développer et entraîner les conduites langagières explicatives en utilisant les jeux de société comme support des discussions.



Raconter

Evoquer

Anticiper
(chronologie)

Décrire

Expliquer

Justifier

Questionner

Proposer des solutions

Discuter un point de vue



Petit groupe



**Au moins une
fois par semaine**



**10 à 20 min
Variable selon
les jeux**



Éléments de description

La proposition du dispositif s'appuie sur une recherche-action-formation et sur un outil d'accompagnement *Jouer pour parler, parler pour jouer* (Asforel 2013).

L'objectif est « d'utiliser le jeu pour favoriser chez l'enfant la mise en fonctionnement de variantes langagières diversifiées »*.

La mise en œuvre repose sur :

- Des supports de jeux permettant « de verbaliser de multiples variantes explicatives et narratives pour donner aux élèves une certaine expérience langagière » : jeux de sociétés (jeux à règles présentant « la structuration d'un déroulement causal, logique ou chronologique et l'explication d'actions »*)
- Une organisation de l'activité « pour que les élèves puissent réinvestir les constructions lexicales et syntaxiques proposées avant et après le jeu, en particulier dans les moments de ré-explication des règles du jeu »*
- Une médiation de l'enseignant basée sur « les principes d'un étayage linguistique conscientisé »* : médiation centrée sur des échanges « consciemment ciblés dans des zones proches du développement langagier de chaque élève » : « Produire et faire produire des constructions simples de plus en plus longues [...] produire et faire produire des constructions de plus en plus complexes et diversifiées »* pour :
 - « - expliquer le fonctionnement des pièces d'un jeu
 - Expliquer et justifier le rôle de chacun : ce que l'on va faire, comment, pourquoi, avec qui
 - Expliquer le déroulement du jeu
 - Expliquer et justifier le choix d'une stratégie
 - Anticiper l'action d'un joueur et prévoir ses réactions
 - Raconter comment est arrivé ... »*

Prolongement : « Un travail de dictée à l'adulte autour de la réécriture de règles peut permettre d'envisager le passage de l'oral à la production d'écrits, mais ceci est une autre histoire ... »*

* Canut, Emmanuelle, et Natacha Espinosa. « Jouer pour apprendre à parler à l'école maternelle. Regard sur la posture langagière de l'enseignant », *Le français aujourd'hui*, vol. 195, no. 4, 2016, pp. 93-106.



Pistes pour soutenir les petits parleurs

Postures langagières dans les interactions enseignants – élèves

Partir d'un jeu qui intéresse l'enfant (adapter le choix des jeux proposés en fonction de l'âge et de la complexité des règles)

Mobiliser l'attention

Solliciter

Parler lentement et articuler

Nommer et renommer (penser à associer les mots à des gestes de monstration si nécessaire)

Feed-back :

Verbaliser l'action d'abord par des phrases courtes et simples

REFORMULER (reprise verbale de l'énoncé de l'enfant dans une forme syntaxique correcte et ajustée à ses capacités langagières : il s'agit « d'offres langagières »* se situant dans les « zones proches du développement langagier de chacun des élèves »*) → reprises, reformulations par complexification, reformulation par diversification

Encourager les essais, Féliciter

Répéter

Poser des questions pour relancer (éviter les questions fermées ou les phrases à trou)

Co-éducation langagière : Collaboration avec l'ATSEM, les familles et les structures partenaires locales (ex : ludothèque de quartier)

Choisir un jeu familier des élèves dont les règles sont bien connues.

Un parent de l'enfant est invité à venir en classe ou sur un temps d'APC pour découvrir un jeu en présence de son enfant et de l'enseignant. Il est possible de regrouper plusieurs familles sur une même séance (maximum 4).

Les enfants sont amenés à présenter le matériel, à expliquer le déroulement et le but d'une partie. L'enseignant accompagne par des modalités d'échanges adaptées. Ensuite, les familles sont invitées à jouer avec leur enfant et l'enseignant, puis sans l'enseignant.

Un prêt de jeu peut être organisé pour poursuivre l'expérience à la maison.

Lorsque les familles sont habituées au dispositif, on peut inverser le principe et c'est l'enfant et sa famille qui apportent un jeu de la maison pour le présenter à l'enseignant, à l'ATSEM, à d'autres camarades.



Prise en compte du plurilinguisme

A la manière des sacs à albums, il est possible de préparer des sacs de jeux qui partent dans les familles afin que les enfants aient l'occasion d'y jouer en mobilisant leur(s) langue(s) première(s).



Pour aller plus loin...

Canut Emmanuelle, Espinosa Natacha, « Jouer pour apprendre à parler à l'école maternelle. Regard sur la posture langagière de l'enseignant », *Le français aujourd'hui*, 2016/4 (N° 195), p. 93-106. DOI : 10.3917/lfa.195.0093.

- <https://www.cairn.info/revue-le-francais-aujourd-hui-2016-4-page-93.htm>
- <https://www.asforel.fr/dispositifs/jouer-pour-parler-parler-pour-jouer/>
- *Accompagner l'enfant dans son apprentissage du langage* - Emmanuelle Canut, Caroline Masson, Marie Leroy-Collombel / Hachette éducation
- <https://eduscol.education.fr/120/jouer-et-apprendre>

Composantes du parler-écrire-lire travaillées grâce à la proposition d'Emmanuelle Canut

Une proposition de positionnement pour aider les enseignants à répondre aux besoins de leurs élèves et à équilibrer leurs enseignements.

