

## Formuler, en se faisant comprendre, une description ou une question

Cette fiche pédagogique présente des pistes pour travailler dans le cadre de l'Aide Personnalisée.

### Quelques indicateurs pour repérer les besoins

- L'élève ne sait pas désigner, avec précision, les caractéristiques qui permettent de distinguer plusieurs objets se ressemblant, réels ou sous forme imagée (une petite table basse, une grande table carrée, une grande table ovale...).
- L'élève ne sait pas décrire les éléments constituant une image, une photographie, un objet et sa fonction, un animal, une personne, un lieu...
- L'élève ne sait pas formuler des questions pour deviner un objet caché.
- L'élève ne sait pas décrire un objet, une image, une photographie pour les faire deviner à un camarade.

### Programmes 2008 [École maternelle]

- › Dans les échanges avec l'enseignant et avec ses camarades, [...] il acquiert quotidiennement de nouveaux mots, [...] il s'approprie progressivement la syntaxe de la langue française [...].
- › **Échanger, s'exprimer**  
Les enfants apprennent à échanger, [...], dans des situations qui les concernent directement : ils font part de leurs besoins, de leurs découvertes, de leurs questions [...].  
Ils acquièrent progressivement les éléments de la langue nécessaires pour se faire comprendre, c'est-à-dire pour : [...] situer les objets ou les scènes et décrire les déplacements de manière pertinente.
- › **Comprendre**  
Les enfants apprennent à distinguer une question, une promesse, un ordre, un refus, une explication, un récit.  
*BO hors série n°3 du 19 juin 2008, page 12*

### Faisons un point rapide sur l'acquisition de la syntaxe

- ⇒ « L'enfant sait parler lorsqu'il maîtrise **un fonctionnement syntaxique** lui permettant d'énoncer explicitement au moyen du seul langage verbal une pensée **en** et **hors** situation. »  
*Apprendre à parler à l'enfant de moins de 6 ans, L. LENTIN, ESF réédition, 1998*
- ⇒ « C'est **la syntaxe** qui doit prioritairement retenir l'attention du pédagogue du langage, à la fois parce qu'elle intervient dans tous les énoncés, et que, dès lors, elle est un levier pour les autres apprentissages de l'oral. » Dans cet ouvrage, l'auteur en développe les trois composantes : différenciation des pronoms, construction du système des temps, complexification de la syntaxe.  
*Enseigner la langue orale en maternelle, Ph. BOISSEAU, Éditions RETZ et CRDP Versailles, 2005*
- ⇒ « La connaissance des mots et des règles d'assemblage qui fondent **la syntaxe** de notre langue se construisent de manière conjointe, lexicale et syntaxe étant indissociables dans tout acte de parole. En mobilisant et en agencant les mots dans des énoncés de plus en plus précis, les enfants progressent vers la maîtrise de leur langue en s'appropriant **les structures syntaxiques** qui la caractérisent [...] l'exercice régulier des compétences est impérativement requis pour stabiliser le maniement des structures de la langue ; cet objectif sera au cœur des séances spécifiques en classe, comme durant les séances d'aide personnalisée, et les jeux favoriseront la répétition sans laquelle la maîtrise ne peut être atteinte. »  
*Le langage pour l'école maternelle, Ressources pour faire la classe, SCEREN, mai 2011*

## Activité n°1

### Le jeu du paravent

#### Objectif

Utiliser des structures langagières de plus en plus complexes

#### Dispositif

Deux élèves sont assis de part et d'autre du paravent. Deux séries identiques de trois images, par exemple des personnages différant d'un ou deux critères, sont disposées de chaque côté du paravent.

Un élève choisit une image, la décrit à son camarade pour qu'il la reconnaisse.

Ce jeu ne peut se faire qu'avec 2 ou 3 paires d'élèves. Les élèves changent de rôle une fois la première description terminée.

#### Posture et langage de l'enseignant

L'enseignant dit : « *Aujourd'hui, vous allez apprendre à décrire une image. Vous aurez réussi si l'image reconnue est identique à celle décrite.* »

L'enseignant est en retrait, il observe, note les formulations des élèves et repère les critères de description.

Il note le lexique et la forme syntaxique. Exemple « un pantalon à rayures rouges et blanches. »

Il aide à la comparaison entre le référent et l'image identifiée. Il reprend la situation et reformule pour que les élèves valident ou non les éléments de description. En cas d'erreur, il reprend et fait reformuler les élèves.

#### Apports langagiers

- Utilisation de verbes **diversifiés** : le personnage **a...** ; le personnage **porte...** ; le personnage **est habillé** avec... ; le personnage **est vêtu** de...
- Utilisation d'éléments descriptifs **précis** : « des cheveux bouclés, une veste rouge, son pantalon est à rayures, ses chaussures sont marron et ont des lacets... »

#### Variables du jeu

- Les supports : personnages, objets, paysages, reproductions d'œuvres d'art, formes géométriques (à faire varier selon la taille, la couleur, l'épaisseur, le nombre de formes...), éléments d'un menu (l'élève dispose de 5 images représentant les 5 éléments du repas, décrire chaque image à l'autre élève qui doit recomposer le menu.)
- Le nombre de cartes

#### Progressivité

- Dictée à l'autre élève un dessin ou un graphisme.
- Localiser des dessins, des signes graphiques, sur un quadrillage pour que l'autre élève les place correctement.
- Indiquer un itinéraire à l'aide d'images pour que l'autre élève remette dans l'ordre chronologique les étapes du parcours.

#### Quelques remarques...

- ⇒ Le rôle d'observation de l'enseignant est important pour faire reformuler les élèves en fin de jeu.
- ⇒ La réception (compréhension) est aussi importante que la production.
- ⇒ Les cartes sont présentées aux enfants qui les décrivent sous le contrôle de l'enseignant (étayage).
- ⇒ Les images choisies dépendent de l'objectif d'apprentissage et du niveau des élèves.
- ⇒ Pour que la production langagière soit riche, il est important que les détails soient variés : une veste à carreaux noirs et blancs, un pantalon à rayures ou à pois...
- ⇒ Pour évaluer à tous les moments de l'apprentissage et mesurer les progrès des élèves, enregistrer leurs productions langagières.

## Activité n°2

### Le jeu des paires

D'après l'ouvrage « *Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes en développant des structures langagières* », Mireille Kuhl-Aubertin, RETZ 2009

#### Objectif

Comprendre, acquérir et utiliser l'expansion du nom : adjectif, subordonnée relative, complément du nom.

#### Dispositif

Quatre élèves disposent de douze paires de cartes représentant des chiens munis ou non d'accessoires : cravate, chapeau, saxophone, guitare.

Dans un premier temps, les enfants réunissent les paires pour bien comprendre, puis l'enseignant les mélange et en distribue quatre à chacun.

Par la suite, les cartes sont cachées.

#### Posture et langage de l'enseignant

L'enseignant dit : « *Aujourd'hui, vous allez apprendre à décrire et/ou questionner pour obtenir l'image qui vous manque pour former une paire. Vous aurez réussi si vous reconstituez des paires de cartes identiques. Pour gagner, il faut avoir le plus grand nombre de paires.* »

Il aide les enfants dans la formulation : « *Je voudrais le chien qui...* ».

Il rectifie les phrases incorrectes en les reformulant sans imposer la répétition.

#### Apports langagiers

Au début, l'enseignant peut participer au jeu pour impulser d'autres structures syntaxiques : « *Je voudrais le chien..., peux-tu me donner le chien..., aurais-tu le chien qui...* ».

Enrichissement du vocabulaire (cravate, saxophone), accord de l'adjectif (chapeau **vert**, cravate **verte**), utilisation de prépositions (**avec** le chapeau, **sans** chapeau), structuration de phrases complexes (proposition relative : **qui** joue de la guitare).

#### Variables du jeu

Proposer le même jeu en introduisant des critères supplémentaires : personnages différents, tailles différentes, nombre de couleurs, d'accessoires...

#### Progressivité

De la phrase simple et précise « *Je voudrais la voiture rouge* » à la phrase complexe : « *Je voudrais le chien avec une cravate verte et un chapeau violet qui joue de la guitare* ».