



AIDER L'ENFANT À APPRENDRE À PARLER AVEC DES JEUX DE SOCIÉTÉ

Apprendre à parler

L'objectif est d'aider les enfants de 4 à 6 ans à mieux maîtriser le langage oral en jouant à des jeux de société.

Quand peut-on dire qu'un enfant sait parler ?

→ Un enfant sait parler quand il peut organiser des mots dans des phrases qui ont un sens et qui sont elles-mêmes organisées dans un discours. Cette maîtrise de la syntaxe permet d'activer un fonctionnement maximal de la pensée.

L'activité doit donc viser prioritairement l'apprentissage du lexique et de la syntaxe, c'est-à-dire la structuration d'un discours complet, organisé logiquement et temporellement, en particulier avec la verbalisation :

- de constructions simples de plus en plus longues : « je lance le dé », « j'ai fait un six alors j'avance de six cases et je passe le dé à mon copain » ;
- de constructions de plus en plus complexes et diversifiées : « je **peux avancer** mon pion », « j'ai rattrapé la poule **qui** est devant moi », « **quand/si** je fais un 3, je gagne... », « **comme** c'est la même couleur que mon lapin, je peux le poser sur le plateau », « c'est lui **qui** a gagné **parce qu'**il a réussi **à trouver** toutes les images »...

Le rôle fondamental de l'adulte

L'enfant ne peut pas inventer le langage ! Il faut que l'adulte lui propose de multiples verbalisations avec des constructions syntaxiques diverses pour que l'enfant puisse se les approprier.

Quel langage l'adulte doit-il proposer à l'enfant ?

ÉVITER

- de ne poser que des questions : cela entraîne des réponses avec peu de mots et des phrases incomplètes ;
- de demander à l'enfant de répéter ce que l'adulte dit ou de lui demander de reprendre systématiquement la même tournure de phrase.

FAIRE PLUTÔT

- des propositions de phrases diversifiées et des reformulations de ce que l'enfant dit, dans des phrases complètes et légèrement plus complexes que ce que l'enfant produit déjà.

Choix de jeux de société pour un entraînement au langage

Le choix des jeux ne se fait pas au hasard. Il s'appuie sur un certain nombre de critères :

- le jeu est globalement adapté à des enfants entre 4 et 6 ans, ils peuvent en comprendre la règle. Cependant, les jeux peuvent avoir différents degrés de difficulté (voir les exemples de jeux dans le tableau ci-dessous) ;
- le déroulement du jeu doit permettre à l'adulte et à l'enfant de faire des **verbalisations assez longues et complexes**, et non pas simplement des gestes et des phrases minimales comme « à toi, à moi » ;
- on peut y jouer avec un groupe de trois ou quatre enfants.

Exemples de jeux

<u>À utiliser en début d'action</u>	<u>À utiliser en milieu et fin d'action</u>
1- Le « Memory »	6- Woolfy (<i>éditions Djeco</i>)
2- Quak (<i>éditions HABA</i>)	7- Docteur Hérisson (<i>éditions HABA</i>)
3- Le verger (<i>éditions HABA</i>)	8- Pique-plume (<i>éditions Zoch</i>)
4- Hoppel Poppel (<i>éditions HABA</i>)	9- Le « jeu de l'oie »
5- Tatouvu (<i>édition éveil et jeux</i>)	10- Pasta-Pasta (<i>éditions HABA</i>)

Pour chacun de ces jeux, des fiches détaillées d'utilisation sont proposées dans cet outil. Des jeux proches peuvent avoir le même rôle (voir la classification page 7).

ATTENTION ! Tous les jeux de société ne sont pas des supports efficaces à un entraînement au langage.

D'autres jeux sont intéressants à utiliser mais **pour d'autres objectifs que le langage** :

- pour développer des stratégies (par exemple les jeux de type « Qui est-ce ? » ou le jeu de dames) ;
- pour développer des activités mathématiques comme le calcul mental, la numération, la classification (par exemple les jeux de sept familles et les lotos) ;
- pour le plaisir premier du jeu et l'acceptation du hasard comme c'est le cas des jeux de poursuite (par exemple les petits chevaux) ou de certains jeux de cartes.

Mais ces jeux ne se prêtent pas beaucoup à une verbalisation élaborée et explicite.

- Il faut plutôt les utiliser pendant les séances de jeux libres.

ORGANISATION DE L'ACTIVITÉ

Organisation générale

Destinataires

Cette action d'entraînement au langage avec le support de jeux de société est destinée aux élèves de Moyenne et Grande Sections d'école maternelle (enfants âgés de 4 à 6 ans).

Constitution des groupes

Les groupes peuvent être constitués par les enseignants :

- Les enfants sont répartis par groupes de 3 à 4 en fonction des jeux. Ces groupes doivent être les plus homogènes possibles du point de vue des compétences langagières des enfants.

Lieu et durée de l'action

L'action se déroule, dans la mesure du possible, dans une ludothèque ou un lieu apparenté, et doit s'inscrire dans la durée, si possible tout au long de l'année scolaire.

Organisation matérielle

Disposition spatiale



- Chaque adulte – enseignant de la classe, animateurs de la ludothèque, parents et ATSEM qui accompagnent... – s'installe à une table de jeu. Néanmoins, la prise en charge du déroulement du jeu se fait par l'intervenant qui a été formé à l'entraînement au langage avec le support du jeu. Donc, dans l'idéal, prévoir autant d'adultes formés que de groupes.
- Au cours d'une séance, chaque groupe d'enfants joue successivement à tous les jeux pendant un temps déterminé, en se déplaçant selon une « feuille de route » préparée à l'avance. Cette façon de procéder permet de voir tous les enfants de la classe et donc potentiellement de pouvoir solliciter chacun d'entre eux.

Il est important de modifier de temps en temps la composition des groupes et d'alterner les séances de jeux libres et les séances de jeux de société sélectionnés pour un entraînement au langage.

Un exemple d'organisation

Année scolaire	Classe 1	Classe 2
Semaine paire	14 h - 15 h (1 h) Jeux libres	15 h - 16 h (1 h) Jeux de société (langage)
Semaine impaire	14 h - 15 h (1 h) Jeux de société (langage)	15 h - 16 h (1 h) Jeux libres

Implication des parents

L'objectif est aussi d'inviter les parents à participer aux ateliers en tant que joueurs afin de rendre plus aisé le partage d'un temps ludique avec leur enfant et de les familiariser à des rencontres avec les professionnels de leur quartier.

Plusieurs démarches auprès des parents peuvent être envisagées par les enseignants en partenariat avec les différents acteurs de la ludothèque :

- Une présentation de la ludothèque et une explication de l'activité lors de la réunion de rentrée des classes (septembre).
- Une invitation (par écrit et/ou par oral) à accompagner leur enfant à la ludothèque pour jouer avec lui et ses camarades.
- Des rappels réguliers au cours de l'année : information orale ou écrite dans un petit journal d'activité ou dans le cahier de vie de l'école, présentation vidéo ou photo des enfants en activité, au cours d'un goûter convivial, etc.
- La mise en place d'un prêt de jeux à l'école (en complément de celui de la ludothèque).
- L'organisation d'une fête des jeux en fin d'année scolaire, où tous les parents sont invités à venir jouer avec leur enfant.



PROCÉDURE GÉNÉRALE

Déroulement de la première séance de jeu

1 • Avant de jouer

- l'adulte nomme et dispose les éléments du jeu ;
- l'adulte explique la règle du jeu ;
- l'adulte explique la finalité du jeu.

L'adulte doit expliciter le plus clairement possible l'articulation logique des différentes phases du jeu en utilisant diverses constructions langagières et en donnant plusieurs variantes d'explications, adaptées à ce que peuvent comprendre et produire les enfants (voir exemples au dos).

2 • Au cours du jeu

L'adulte verbalise différents types de phrases complètes et structurées pour expliciter ce que les joueurs doivent faire ou sont en train de faire. L'adulte sollicite de temps en temps les enfants pour qu'ils verbalisent ce qu'ils sont en train de faire, il confirme et il reformule leurs propos.

3 • À la fin du jeu

L'adulte incite les enfants à conclure le jeu et à essayer d'expliquer pourquoi ils ont gagné ou perdu ou ce qu'il aurait fallu faire pour gagner.

Déroulement des séances de jeu suivantes

Quand les enfants connaissent bien le jeu (après deux ou trois séances de pratique), on peut demander à certains enfants, avant de redémarrer le jeu, de formuler la règle (ou certaines parties de la règle), soit pour se remémorer comment on joue à ce jeu, soit parce que d'autres enfants dans le groupe ne connaissent pas encore le jeu :

- demander aux enfants d'expliquer l'ordre chronologique des différentes phases du jeu ;
- les aider à expliciter leur pensée en reformulant de façon la plus précise possible l'articulation entre les différentes phases de jeu. Amener les enfants à produire des phrases complètes : soit en proposer, soit reformuler dans une phrase complète les mots isolés qu'ils proposent et leur demander de reprendre ;
- s'assurer que chaque enfant du groupe qui explique le jeu produise au moins un enchaînement logique ou temporel entre deux phases du jeu.
Par exemple : « on gagne une paire de cartes quand on retourne les deux mêmes cartes », « j'ai gagné parce que j'ai deux cartes pareilles ».

Types de constructions à produire
au fil du temps, en fonction des jeux et des capacités langagières des enfants

- **Des constructions infinitives (Verbe + Verbe infinitif ; à + Verbe infinitif ; de + Verbe infinitif) :**
« il **faut lancer** le dé... », « tu **peux rattraper** le pion de devant »,
« tu **dois donner à manger** à ton animal d'abord »...
- **Que conjonction (que après un verbe conjugué) :**
« il **faut que** tu arrives sur la case numéro 3 »,
« je **voudrais que** tu me donnes la carte avec la coccinelle »
- **Discours indirect (paroles rapportées) :**
« tu lui **dis de** prendre ta carte », « je **dis que** tu dois reculer de trois cases »
- **Interrogation indirecte :**
« je **sais où** tu dois aller », « tu **sais comment** tu dois faire »
- **Qui relatif :**
« je te donne la carte de Petit Ours **qui** est habillé en rouge »
- **Que relatif :**
« la carte **que** tu me donnes est une maison »
- **Où relatif :**
« j'ai trouvé la carte **où** on voit une image de bébé »
- **Causalité (parce que, puisque, comme) :**
« tu avances de quatre cases **parce qu'il** y a un quatre sur le dé »,
« il va rejouer **puisque'il** a gagné la carte », « **comme** la cloche a sonné, il faut rejouer »
- **But (pour + Verbe infinitif et pour que) :**
« tu jettes le dé **pour avancer** ton pion », « **Pour que** tu arrives en premier il faut faire un six »
- **Condition/hypothèse (si) :**
« **si** tu fais 6 tu attends le prochain tour »
- **Temporalité (quand, pendant que, chaque fois que, après que, dès que, avant de, gérondif...) :**
« **quand** tu veux rejouer il faut jeter le dé », « **chaque fois que** tu tires les mêmes cartes tu les gardes », « tu comptes **en avançant** »
- **Quantitative (comparatif plus/moins/autant... que) :**
« je veux la fille qui est **plus grande que** le garçon »
- **Tandis que, alors que, tellement que, sans que, surtout que, déjà que, sinon, tellement vite que... :**
« il a joué **tellement vite** qu'il a oublié de prendre... », « tu as avancé **alors que** tu devais reculer »
- **Extraction avec « c'est, voilà, il y a ... qui, que » :**
« **c'est** la carte du chat **que** tu dois choisir ».

ATTENTION ! On ne peut pas attendre des enfants qu'ils verbalisent des constructions si on ne leur en a pas déjà proposé à plusieurs reprises dans la même séance ou dans les séances précédentes.

CLASSIFICATION DE JEUX DE SOCIÉTÉ

Jeux à utiliser en début d'action

Les jeux indiqués dans les cases vertes sont des supports propices à un entraînement au langage (voir les fiches d'utilisation détaillées dans cet outil).

 Jeux de mémoire	 Jeux d'observation	 Jeux de plateau	 Jeux de stratégie	 Jeux de poursuite	 Jeux de coopération
Memory divers	Tatouvu (Eveil et jeux)		Quak (Ed. Haba) Hoppel Poppel (Ed. Haba)		Le verger (Obstergarten, Ed. Haba)
	Lotos divers Colori (Ed. Amigo spiele) Lynx (Ed. Educa) Comptons les petits poissons (Ed. Haba)	Les petits chevaux		Croque carotte (Ravensburger) Toutous chapardeurs (Ravensburger)	Allez les escargots (Ravensburger)

Jeux à utiliser en milieu et fin d'action

Les jeux indiqués dans les cases vertes sont des supports propices à un entraînement au langage (voir les fiches d'utilisation détaillées dans cet outil).

 Jeux de mémoire	 Jeux d'observation	 Jeux de plateau	 Jeux de stratégie	 Jeux de poursuite	 Jeux de coopération
Pique plume (Zicke Zacke, Ed. Zoch)		Jeux de l'oie	Pasta pasta (Ed. Haba)		Docteur Hérisson (Doktor Igel, Ed. Haba) Woofy (Ed. Djeco)
Jeux de 4 à 7 familles	A tâtons (Ed. Haba) Halli galli (Ed. Amigo spiele)	Les petits chevaux		La course au fromage (Ravensburger) Die mause bande (Ed. Haba)	

AsfoReL

ASsociation de FOrmation et de REcherche sur le Langage

Organisme de formation
Agréé association éducative
complémentaire de l'enseignement public

14 rue La Flize - 54000 Nancy

Tél. : 06 16 79 52 61

assoasforel@yahoo.fr

www.asforel.org

FONDATION 




AGENCE NATIONALE DE LUTTE CONTRE L'ILLETTRISME
GROUPEMENT D'INTERET PUBLIC