

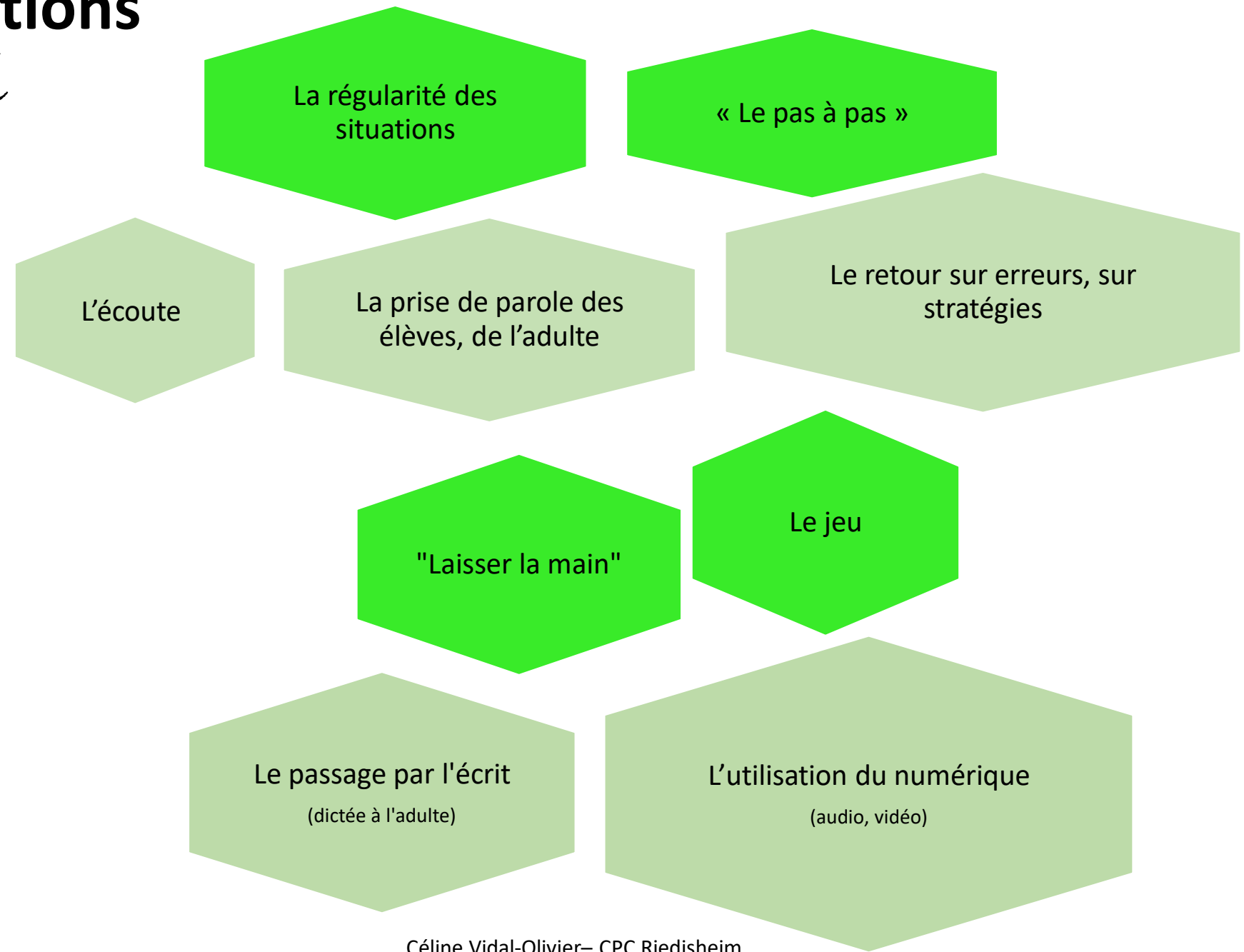
Maternelles Les Violettes et Pasteur

## **Comment augmenter la place des interactions entre élèves dans les temps de compréhension de l'oral ?**

→ vers l'identification de situations et de pratiques langagières favorisant les interactions entre élèves

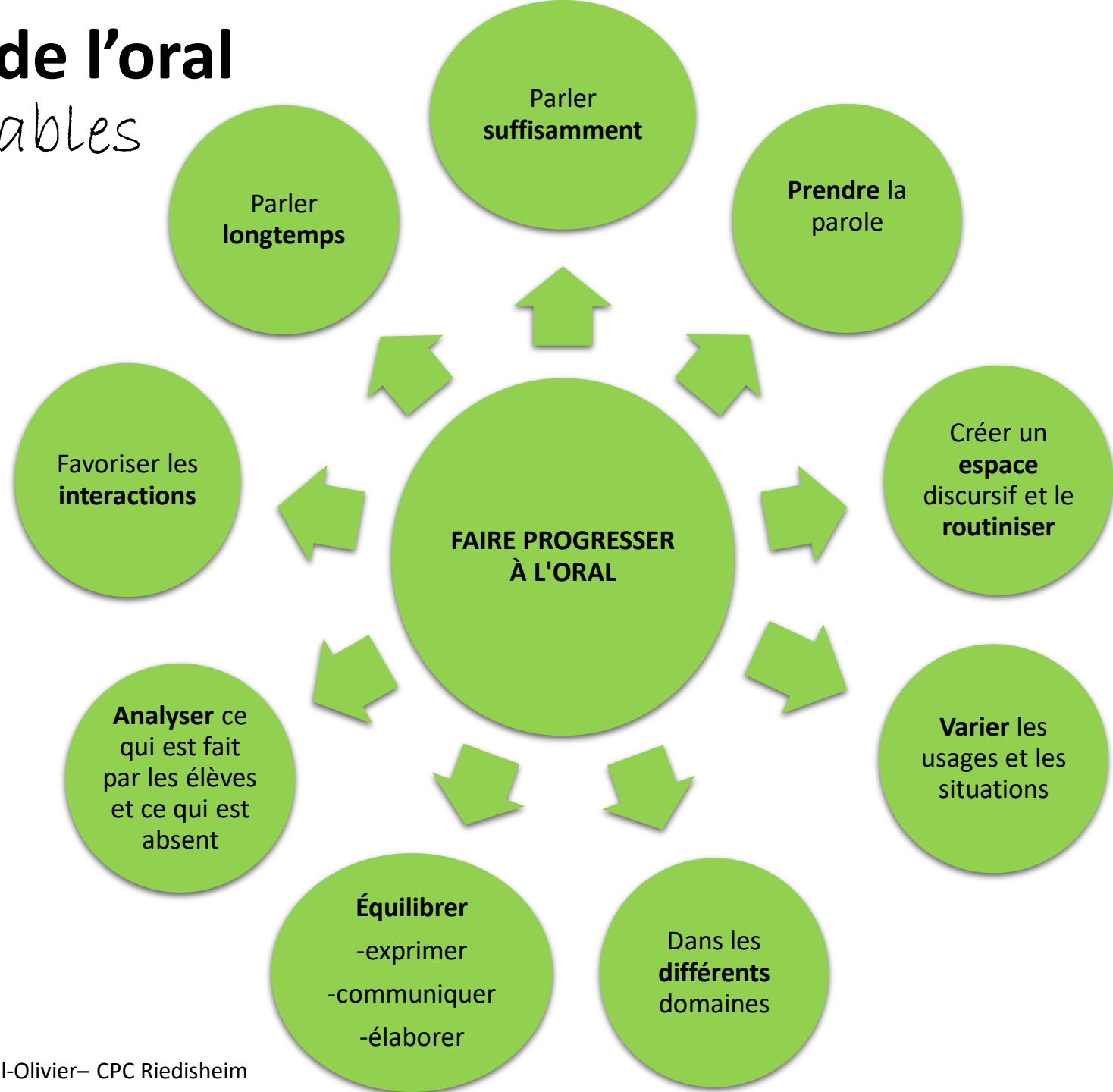
# Favoriser les interactions

*Des points d'appui*



# Améliorer la qualité de l'oral

*Des conditions favorables*



# Des situations pour dire devant les autres

*Jouer des saynètes*

**Jouer à 2 devant un petit groupe**

**Écouter pour faire le bilan ensemble**

**Parler longtemps**

**Parler en interaction**

**Pratiquer des discours**

*-Analyser ce qui est fait et dit pour s'améliorer*



# Des situations pour enrichir son lexique

Repérer des mots commençant par ...

## Par niveau de classe

### Désigner

-Des objets, personnes...

### Nommer

-Des noms

### Pratiquer des discours

-Faire un retour sur erreurs : prononciation, confusion,...



# Des situations pour organiser la phrase

Dire bien à l'aide de l'écrit

## Par niveau de classe

### Manipuler

- Des noms
- Des verbes

### Pratiquer des discours

- Formuler, reformuler
- Se questionner



# Des situations pour apprendre à catégoriser

## Trouver l'objet mystère

### Par niveau de classe

### Pratiquer des discours

- Questionner / Répondre

Maternelle Pasteur-Riedisheim

Démarche suivie proche du « Sac à mystères »

#### Le sac à mystères en section de moyens

##### ENJEU

Le dispositif vise à faire acquérir progressivement aux élèves la capacité à poser des questions ciblées, et à réinvestir des connaissances dans le domaine de la catégorisation pour aider à construire un raisonnement logique.

##### RÉFÉRENCE AUX PROGRAMMES

Repères de progressivité MS : progresser vers la maîtrise de la langue française :  
« Connaître quelques termes génériques (animaux, fleurs, vêtements, etc.) ; dans une série d'objets (réels ou sous forme imagée), identifier et nommer ceux qui font partie de la classe d'un générique donné. »

Objectifs poursuivis	Situations - supports	Langage mis en œuvre, vocabulaire et syntaxe mobilisés
Connaître quelques termes génériques (animaux, fleurs, vêtements, ingrédients, matériel, outils...), identifier et nommer, dans une série d'objets (réels ou sous forme imagée), ceux qui font partie de la classe d'un générique donné.	Reprise et extension des images de la petite section en privilégiant les images mobiles permettant des classements multiples. Organisation et hiérarchisation du lexique : correction des surextensions (ex : l'enfant qui nomme « fraise » tous les fruits rouges) et sous-extensions (nommer « bleu » une seule nuance de bleu). Jeux progressifs de travail sur le lexique, images.	Réaliser une catégorie et la nommer. Retrouver le critère de tri d'une collection constituée. Retrouver l'intrus dans une collection donnée. (En situation de jeu au sein d'un atelier, en appui sur une grille d'observation.)

Extrait du document d'accompagnement des programmes [Le langage à l'école maternelle](#) (2011), p. 54

##### DÉROULEMENT

**Première étape :** Pendant une semaine, la maîtresse (ou la mascotte) emmène en classe un sac contenant un objet mystère. Les enfants posent des questions pour découvrir celui-ci.  
Cette première étape, qui peut s'avérer longue et fastidieuse, a la vertu de mettre en évidence le caractère non approprié de certaines questions énumératives et trop directes (« c'est une poupée ? », « une voiture ? », « un camion ? »), même si on comprend bien la légitimité de celles-ci, guidées par la curiosité et par l'incapacité provisoire à raisonner par catégorisation et par élimination.  
L'enjeu est de faire percevoir aux élèves la nécessité qu'il y a à se fixer sur les caractéristiques tangibles de l'objet mystère (sa couleur, sa forme, sa texture, sa fonction, etc.) plutôt que sur l'objet en lui-même.

**Deuxième étape :** Proposer aux enfants d'emmener à la maison le sac à mystère, chaque vendredi soir et à tour de rôle, et d'y cacher un objet. Il conviendra d'expliquer l'activité aux parents ; on leur demandera également d'entraîner leur enfant à répondre à certaines questions.

Tous les lundis matins, les autres enfants poseront des questions afin de trouver l'identité de l'objet mystère.

L'enseignant veillera :

- à la reformulation par les élèves des questions posées, afin qu'elles respectent certaines normes syntaxiques et grammaticales (ex : l'emploi de la locution interrogative Est-ce que...)
- à l'usage progressif de mots génériques (ex : au lieu d'énumérer des noms de jouets, demander s'il s'agit d'un jouet) qui permettent de trouver plus rapidement l'objet.

Au fil des semaines, on amènera les élèves à s'intéresser aux caractéristiques physiques de l'objet (Est-ce lourd/léger ? Quelle est sa forme ? Sa couleur ?...), à sa provenance, à sa fonction ...

**Résultats observés :** Les questions des élèves se diversifient, la structure des questions s'enrichit et se pérennise (l'enseignante intervient de moins en moins dans l'échange).  
Des difficultés demeurent pour certains élèves, qui ne parviennent pas à relier les informations entre elles pour trouver la réponse. Des activités décrochées de catégorisation à partir d'images permettent de remédier à ces difficultés.

**Troisième étape :** Introduction de variantes.

Exemple : dès que le meneur de jeu a répondu positivement à trois questions posées par les autres élèves, les élèves sont invités à proposer des réponses qui satisfont à ces trois indications.

- Exemple :
1. Est un jouet ? oui
  2. Est-ce ça roule ? oui
  3. De quelle couleur est-il ? bleu

Cela peut être un ballon, une voiture, un camion....

# Des situations pour résoudre un problème

*Trouver le bon personnage*

En petit groupe

Avec et sans l'adulte

**Observer et comparer**

**Écouter**

*-Pour déduire*

**Pratiquer des discours**

*-Décrire*





# Des situations pour découvrir les fonctions de l'écrit

Écrire ensemble une règle du jeu

## Jeu à 2

### Dictée à l'adulte en petit groupe

#### Agir

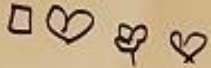
- Jouer pour comprendre
- Jouer pour dicter à l'adulte

#### Pratiquer des discours

- Expliquer



#### Matériel

- des cartes 
- à 2

#### Règle du jeu

- distribuer les cartes 1 à 1 à ts les joueurs.  
à l'envers et faire un tas.
  - le 1<sup>er</sup> joueur retourne sa carte et aussi  
le deuxième
  - celui qui gagne et celui qui a la carte la + forte
  - On dit "bataille" quand on a les mêmes cartes  
on retourne chacun une nouvelle carte
- But: c'est de gagner toutes les cartes.

# Des situations pour partager ses stratégies

*Qui a gagné ? Comment ?*

**Jeu à 4**

**Avec l'adulte**

**Agir**

- Jouer pour comprendre
- Jouer pour élaborer des stratégies
- Jouer pour tester des stratégies

**Pratiquer des discours**

- Expliquer, justifier ses stratégies



Maternelle Pasteur-Riedisheim