

Organiser la pédagogie du langage en maternelle - 2

Le langage et les prises de rôle

Florian Dierendonck , inspecteur
Damien Deheunynck, conseiller pédagogique
Benoît Becquart, conseiller pédagogique
Lydie Apolinario, psychologue scolaire

Les jeux entraînant l'imitation, la simulation, la créativité, l'imaginaire libèrent le langage et favorisent les prises de parole. Ils engagent ainsi l'enfant à communiquer et échanger, à entrer en relation avec l'autre, à comprendre l'autre.

Quelle est la place et quels sont les enjeux des prises de rôle à l'école, et dans le développement de l'enfant ?

Quels sont les intérêts pédagogiques de la prise de rôle pour développer les compétences langagières ?

Comment installer des stratégies de compréhension ?

Trois exemples d'activités...

Des repères dans les programmes

Deux domaines situent de manière précise les enjeux pédagogiques de cette approche des compétences langagières en cycle 1.

Le domaine du langage : s'approprier le langage, échanger, s'exprimer et progresser dans la maîtrise de la langue

Prendre un rôle favorise les échanges en apportant aux élèves les supports nécessaires à une prise de parole en continu. Cela contribue à renforcer une aisance langagière qui sera détaillée dans les projets en illustration pratique. L'apprentissage du lexique et de la syntaxe ainsi que la mémorisation d'énoncés sont équipés. L'activité de compréhension est explorée grâce aux situations théâtralisées. Ainsi supportée de manière concrète, elle permet de développer des stratégies indispensables pour entrer dans la compréhension de l'écrit.

Le domaine du devenir élève

La pratique des jeux de rôle influence de manière forte la construction de compétences telles que l'expression des émotions, des sentiments, la compréhension de l'autre et l'empathie.

Des repères sur le jeu symbolique, les jeux de rôle et le développement de l'enfant •

Entretien avec une psychologue scolaire

Quelle place tient le jeu symbolique dans le développement psychologique de l'enfant ?

- Le rôle du jeu dans le développement affectif, social et cognitif de l'enfant est connu depuis longtemps. Piaget et Wallon considèrent même l'avènement de la pensée symbolique comme la pierre angulaire du développement cognitif de l'enfant. C'est entre 18 mois et 2 ans que l'on peut observer les premières manifestations de la pensée symbolique. On parle alors de l'imitation différée, du jeu symbolique ou du dessin. C'est entre 2 et 4 ans que ces conduites prennent leur essor et on observe l'apparition des comportements du « faire semblant ». Ces jeux du « faire comme si » se mettent en place par imitation et permettent à l'enfant de se construire des représentations et d'élaborer le langage. En effet, il prend conscience de l'autre et ce couple « moi-l'autre » permet le développement du couple « signifiant-signifié ».

La mise en place de la pensée symbolique permet à l'enfant de prévoir ce qui va arriver, d'anticiper une action, de différer un désir, bref de ne plus vivre dans l'immédiateté.

Quel rôle peut jouer l'école maternelle dans ce contexte ?

- L'école maternelle est le lieu du développement de la pensée symbolique. Elle doit favoriser son émergence en permettant aux enfants de se livrer à l'imitation, aux jeux symboliques et au dessin. Une classe maternelle doit posséder des coins jeux (cuisine, chambre, voitures, construction...), et pourquoi pas un coin déguisement pour permettre aux enfants de se mettre en scène, ou encore un atelier d'activité graphique libre. « Jouer » est une manière d'éprouver et de construire le réel, de le découvrir et de l'inventer, de le tester et de le vérifier mais aussi de se construire soi-même en tant qu'être « social ». Favoriser les jeux de « faire semblant » ainsi que les interactions entre enfants permettent également la construction du langage.

Dans la continuité du jeu symbolique, les jeux de rôle et les prises de rôle conduisent-ils l'enfant à mieux appréhender la réalité ?

- Dans les jeux symboliques, les enfants occupent un rôle : ils sont tour à tour policier, docteur, maman, marchande... Ils intériorisent ces rôles, apprennent à les connaître et se construisent en prenant place au sein d'un monde social. Les jeux de rôle libres permettent à certains d'évacuer l'angoisse liée à certaines situations quotidiennes (exemple : papa et maman qui se disputent). La théâtralisation est plus directive, on ajoute des contraintes, mais cela permet de diversifier les rôles et d'amener les enfants qui ne participent pas aux jeux libres à se mettre dans la peau d'un autre.

À travers les jeux de rôle, l'enfant se confronte à la réalité : il apprend qu'il peut agir sur son environnement, mais il apprend aussi à s'adapter à son monde.

● *La psychologie de l'enfant* Olivier Houdé PUF 2011 Que sais-je ? n°369

● voir article Le développement de l'enfant sur Eduscol, notamment les tableaux synoptiques d'Agnès Florin <http://eduscol.education.fr/cid48426/le-developpement-de-l-enfant.html>

Les intérêts pédagogiques de la prise de rôle à l'école maternelle pour développer les compétences langagières

Il semble que 5 intérêts majeurs du point de vue des apprentissages langagiers peuvent être dégagés :

1. La sécurisation dans la situation de communication

« *Je parle... je m'expose !* » C'est vrai pour l'adulte, dans les situations ordinaires de communication, mais c'est aussi vrai pour l'élève. Ainsi, quand l'enseignant se tourne vers un enfant et attend de lui une réponse, les enjeux peuvent apparaître bloquants, voire angoissants : affectifs (je veux faire plaisir, je ne veux pas décevoir) et identitaires (je suis reconnu si je satisfais à l'attente).

L'inscription du dialogue dans la fiction, sur la base d'une histoire, déplace les perspectives : l'adulte devient un personnage et l'élève en devient un autre...

Le jeu qui s'installe permet de faciliter la prise de parole, qui serait moins sécurisée si elle apparaissait plus ancrée dans le réel, avec ses enjeux !

L'enseignant(e) doit par contre **jouer** lui aussi : il doit être le co-auteur du dialogue reconstitué, même s'il reste bienveillant en aidant par exemple à reformuler...

2. La prise en charge par les personnages du discours à produire

Parler, c'est mettre des mots sur ce que l'on cherche à dire, mais comment faire quand ces mots sont inconnus, difficiles à convoquer, à assembler, à ordonner ? D'autant que ce sont les réussites qui façonnent l'estime de soi, elle-même indispensable à l'habileté dans ce domaine, et que ces réussites peuvent être rares ! L'idée ici est que la prise de parole d'un personnage élimine de fait une difficulté qu'il faut habituellement gérer : le choix des mots.

3. La mise en mémoire ludique des paroles des personnages

La syntaxe, le vocabulaire... c'est indispensable de les avoir mémorisés ! La mémorisation se fait dans des bains de langage, d'une manière globale et la plupart du temps de manière empirique en classe, et c'est bien !

La reprise des paroles de personnages peut aussi se révéler être ici une stratégie pédagogique intéressante : les enfants « jouent » plusieurs fois de suite le personnage, écoutent les productions de leurs pairs. L'adulte peut également amener les élèves à « interpréter » les paroles : le même énoncé, s'il est exprimé différemment à l'oral, peut exprimer des sens différents, voire opposés. Il s'agira de mémoriser du texte en développant une première conscience de leur caractère polysémique.

Et puis, enfin, il est à remarquer que le texte lui-même est support de jeu, et que ce jeu constitue un atout précieux pour mémoriser: lequel d'entre nous ne s'est-il pas approprié, mi-amusé mi-effrayé, les fameuses répliques : « *Grand-mère, pourquoi as-tu de grandes dents ? – C'est pour mieux te manger mon enfant ?* ».

4. La meilleure compréhension des spécificités de l'écrit

Les personnages de l'album parlent, mais ils disent toujours la même chose... contrairement aux conversations ordinaires du réel : c'est la permanence des textes. En amenant les enfants à respecter au mot près la contrainte du texte, les enseignant(e)s commencent à leur faire percevoir une spécificité de l'écrit. Par ailleurs, de façon implicite, en s'appuyant sur les répliques pour reformuler par exemple l'histoire racontée, les enseignant(e)s mettent en évidence que ces répliques ne relèvent pas de la conversation ordinaire, mais sont le produit d'une construction : ils sont constitutifs d'un univers d'histoire et/ou de la trame narrative.

5. Le développement du plaisir de lire un album

S'identifier à un personnage, se projeter dans une situation ou un univers fictionnel, ce sont certainement des clés pour comprendre et avoir le plaisir de lire. Lorsque les enfants oralisent des paroles de personnages, s'approprient concrètement par le jeu certains de leurs attributs, ils se préparent à une lecture plus autonome dans laquelle ils se « mettront en scène », à leur guise, dans l'histoire. La situation de classe est en quelque sorte transitoire, et aide certainement les jeunes lecteurs à se trouver et à se retrouver dans des situations dans lesquelles ils s'investissent, de manière intime et indépendante.

Cette liste n'est évidemment pas exhaustive. Elle constitue par contre un ensemble d'éléments que l'on peut qualifier de « consensuels », au vu des observations des enseignants qui se sont engagés de manière régulière dans ce type de pratique. Le public scolaire, le choix des albums, l'organisation de la classe, le vécu et l'approche de l'enseignant(e) restent, bien entendu, des variables déterminantes !

Développer des stratégies de compréhension

Qu'est-ce que « comprendre » un texte littéraire ?

La compréhension d'un texte littéraire met en jeu un certain nombre de compétences : comprendre l'histoire, situer les principales étapes et leurs liens, connaître les personnages et identifier leur statut dans l'histoire, saisir leurs émotions, leurs états mentaux, les raisons qui les conduisent à agir et de ce fait, construire les liens de causalité et comprendre le thème global de l'histoire.

De nombreuses recherches récentes précisent que la place de la reformulation et de la verbalisation est fondamentale : c'est en reformulant que l'élève exprime ce qu'il a compris de l'histoire, ses représentations et interprétations.

La mise en place de stratégies de compréhension vise à interroger la place de l'implicite, en particulier lorsque les raisons d'agir des personnages ne font pas

toujours partie de l'explicite de l'histoire, quand elles font parfois même référence à différents épisodes qui ne se succèdent pas dans un ordre chronologique. Les raisons d'agir des personnages sont parfois complexes et se construisent au cours des différents épisodes de l'histoire par le biais d'événements et d'interactions entre les personnages.

La pratique des jeux de rôle constitue un support particulièrement pertinent de cet accompagnement parce qu'elle place l'élève en position de locuteur-interprète-acteur : il joue le personnage, s'approprie ses états mentaux, « parle » ses émotions. Elle favorise la compréhension de ce qui conduit les personnages à agir, de ce qui construit les relations entre les personnages et leur évolution. La mise en place de dialogues, la création de saynètes peuvent ainsi illustrer un moment de l'histoire particulièrement intéressant pour décoder l'implicite. Les débats sont portés par la dimension concrète des échanges, ils aident à lever les incompréhensions.

La prise de rôle favorise l'expression par les élèves de leur compréhension des personnages et de leurs aventures, ils vivent la situation, expriment les états mentaux perçus par leur jeu. Les interactions, confrontations de mise en scènes différentes, seront favorables à lever des malentendus et affiner la compréhension.

Adopter des postures

Le rôle de l'enseignant

Par la mise en place de jeux de rôle, l'enseignant permet à l'enfant de vivre et d'exprimer des émotions, des sentiments, des interrogations et par la même de les aider à comprendre le monde qui les entoure et la complexité des relations sociales :

- sécuriser la prise de parole (fluidité en continu)
- faciliter la mémorisation d'énoncés de plus en plus longs
- encourager et valoriser les performances des enfants
- solliciter et favoriser les interactions
- guider l'observation et l'analyse réflexive
- mettre en place les situations qui vont permettre aux enfants d'évoluer, de progresser dans leurs prises de paroles.

Faut-il évaluer les élèves ?

Les opinions divergent à ce sujet : la prise de rôle est considérée par certains comme une situation hors champ d'évaluation pour ne pas freiner les élans et la spontanéité des enfants. Mais, situer l'élève dans ses progrès participe de la construction de l'estime de soi.

L'évaluation possible sera basée sur l'observation des enfants, en situation naturelle de prise de parole :

- dans ses relations avec les autres, est-il capable de recourir à la parole pour exprimer ses pensées, ses émotions ?
- s'exprime-t-il spontanément pour évoquer des situations passées ?

Peut-on adapter les approches selon les compétences des élèves ?

La différenciation se situera dans la constitution des groupes. Elle s'appuiera sur

- le choix de la situation déclenchante (support ou album...)
- ce que l'élève sait et peut faire (personnages connus ou faciles à investir)
- des situations de prise de parole pour désinhiber les plus timides
- des rôles différents proposés aux plus dominants pour leur faire mieux comprendre l'autre et les effets de leur action
- des situations mettant en jeu les genres pour développer la mixité.

Voir en annexe p.12 le tableau Détermination des observables / Développement du langage d'évocation.

Le rôle des élèves

Les acteurs

Les élèves s'inscrivent dans un projet : mettre en scène des saynètes pour les autres classes, les autres groupes dans la classe, les parents.

En terme d'attitude, il s'agit de développer la capacité à créer et à partager sa création avec d'autres.

Le rôle de spectateur

La pratique des jeux de rôle s'inscrit dans un projet global, invitant les enfants à prendre aussi le rôle de spectateur. C'est ainsi qu'une première réflexivité s'installe. Des critères d'auto-évaluation et des regards croisés entre les élèves et les adultes impliqués dans le projet vont progressivement entrer dans la conception des activités. Une étape nécessaire, toujours valorisante et constructive, encourageant les enfants dans leurs progrès et les invitant à s'ouvrir à des situations et des rôles diversifiés.

La pratique des jeux de rôle contribue à développer les compétences langagières des élèves et leurs capacités à vivre des émotions et à comprendre les relations sociales. Cette pratique a des effets positifs sur le climat de classe qui est porté par des perspectives nouvelles : jouer à être l'autre, c'est aussi le comprendre. Les jeux de rôle participent ainsi à la construction de l'estime de soi, prépondérante pour accompagner l'élève sur le chemin de la réussite dans la conquête du savoir. La pratique des jeux de rôle développe l'imaginaire, la créativité et constitue une entrée culturelle innovante dont les équipes sauront se saisir pour développer chez leurs élèves et leurs familles le goût pour le spectacle.

Mettre en place des jeux de rôle : illustrations concrètes

Les activités de prise de rôle seront de manière privilégiée conduites en groupes restreints. Dans le cadre d'un atelier dirigé, d'une durée approximative de 30 mn, elles permettront d'accompagner le cheminement des élèves et de les guider dans leurs prises de paroles.

La mise à disposition des marionnettes, d'un castelet, d'un espace de déguisement, dans un espace dédié favorise la prise de parole des élèves qui s'entraînent, s'essaient à la prise de rôle. Ces ateliers autonomes seront mis en place dans la continuité d'un atelier dirigé, les règles étant bien établies et les performances des élèves jouées devant l'enseignant ou devant le groupe classe pour valoriser les tentatives et productions des élèves. Les enregistrements possibles permettent de s'observer et de prendre appui sur cette observation pour stimuler, valoriser et encourager les élèves.

Partir d'un album

À l'école maternelle, la théâtralisation d'une histoire tirée d'un album permet, dans un cadre sécurisé de communication orale pour les élèves, de développer :

- la mise en mémoire (des paroles des personnages)
- l'auto-évaluation des productions orales
- la compréhension de l'écrit
- le développement du plaisir de lire.

Un préalable : le choix de l'album

Ces finalités passent par un préalable pédagogique essentiel : le choix de l'album source.

Quatre points de vigilance permettent d'orienter ce choix avec pertinence :

- la gestion des personnages dans l'album (nombre, énonciation, stabilité, identification)
- les paroles des personnages (qualité et quantité)
- l'univers de l'histoire (sa proximité avec le réel en particulier)
- les possibilités de dramatisation, conditionnées par les intentions de l'auteur (mise en page, illustrations, typographie) ou imaginées par le professeur.

Les critères d'analyse d'un album : un outil

La grille ci-après permet d'apprécier le degré de théâtralisation de l'histoire d'un album en critériant plus précisément ces quatre rubriques. En effet, en cochant un item par ligne, l'utilisateur :

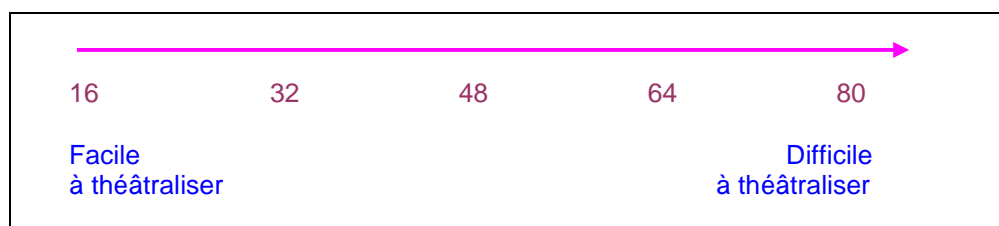
- fixe qualitativement les caractéristiques de l'album
- donne des points à l'album, dont le total peut être confronté à l'échelle de difficulté.

Grille des caractéristiques de l'album

	1	3	5
Personnages	2 ou 3 personnages	3 à 5 personnages	Plus de 5 personnages
	Narrateur externe + personnages	Narrateur interne	Narrateur interne + personnages
	Stabilité du personnage (ex : caractère constant, description physique invariante...)	Peu de stabilité du personnage	Instabilité du personnage
	Identifiables par le texte (ex : « <i>Il regardait une fée et une sorcière...</i> »)	Difficilement identifiables (ex : « <i>Il regardait deux filles, l'une d'elles avait une verrue sur le nez.</i> »)	Pas identifiables (ex : « <i>Il regardait deux filles fantastiques.</i> »)
Paroles de personnages	Contenu informatif en lien avec l'avancée du récit	Pas de contenu informatif	
	Marqueur dans le texte du début de la réplique (ex : « <i>Le loup en colère dit alors...</i> »)	Pas de marqueur	
	Marqueur du dialogue – ponctuation	Pas de marqueur	
	Typographie « expressive »	Typographie « ordinaire »	Jeux calligraphiques
	Peu de texte	Quelques phrases	Beaucoup de texte
	Pas de marqueurs du rôle du personnage dans l'histoire	Marqueur explicite	Marqueur implicite
	Stabilité du texte (structure itérative)	Peu de stabilité	Instable
	Paroles de personnages courantes	Registre de langue soutenu / Métaphores	Poétique
	Phrases simples	Élaborées	Complexes
	Vocabulaire connu	Quelques mots inconnus	Mots inconnus nombreux
Univers de l'histoire	Proximité avec le réel	Éloignement	Fantastique
Dramatisation	Vocalisation	Lecture expressive	Interprétation / mise en scène
Sous-total	__ x 1 =	__ x 2 =	__ x 3 =
Total des points			

(adapté des travaux d'Elyane Cauchie, professeur IUFM)

Échelle de difficulté



Des mises en situation pratiques

LE « RACONTE-TAPIS »

Il s'agit d'une transposition matérielle de l'histoire :

- les lieux sont représentés par un dessin (voire une maquette) sur une feuille de papier grand format (A1 en général)
- les personnages sont des peluches, marionnettes, bonhommes en carton...

Les élèves vont animer les personnages sur le décor (tapis) de papier, pour restituer l'histoire et sa chronologie.

Intérêts :

- Approche interdisciplinaire (repérage dans le temps et l'espace, techniques artistiques, langage)
- Propice à la démarche de projet sur des durées courtes
- Aide aux élèves en difficulté (concrétisation, manipulation)
- Investissement de l'aide personnalisée
- Matériel courant et accessible

LE THÉÂTRE D'OMBRES

La proposition de déroulement d'une séquence en 20 étapes a pour album source « Pauvre Verdurette » de Claude Boujon.

1	Lecture de l'album
2	Établissement de la liste des personnages + fiche d'identité de Verdurette
3	Numérotation des « personnages » rencontrés par Verdurette
4	Dessin des personnages sur du papier cartonné
5	Comment faire apparaître le personnage derrière l'écran ? Démarche d'investigation autour du dispositif : Source lumineuse > objet > écran > public
6	Découpage des personnages
7	Reformulation de l'histoire
8	Comment donner de la couleur aux personnages sur notre écran ? Démarche d'investigation
9	Une solution : le papier vitrail
10	Mise en voix de l'histoire
11	Fabrication des éléments de décor
12	Confections d'écrans « tableaux » fixes : un écran de format A1 par épisode de l'histoire, avec autant de personnages que nécessaire
13	Raconter l'histoire (lecture des tableaux par les élèves)
14	Trouver les bouleversements/intrus que le professeur a placés dans les tableaux : travail sur la mise en mémoire

15	Raconter l'histoire (nouvelle lecture des tableaux par les élèves)
16	Raconter l'histoire, en faisant bouger Verdurette dans chacun des tableaux
17	Raconter l'histoire, faire apparaître autour de Verdurette les éléments des tableaux selon la chronologie du récit (technique)
18	Raconter l'histoire, faire apparaître autour de Verdurette les éléments des tableaux selon la chronologie du récit (1 groupe = 1 tableau) – Phase d'entraînement 1
19	Raconter l'histoire, faire apparaître autour de Verdurette les éléments des tableaux selon la chronologie du récit (1 groupe = 1 tableau) – Phase d'entraînement 2
20	Présentation

Intérêts :

- Approche interdisciplinaire (repérage dans le temps et l'espace, approche des sciences et de la technologie, langage)
- Propice à la démarche de projet sur des durées variables (jusque 4 semaines)
- Les élèves ne sont pas directement face au public
- Matériel courant et accessible.

LES MAROTTES

Le recours à des marottes ou personnages animés permet de mettre en scène l'histoire, de donner une réalité aux personnages et leurs relations, de les animer, de prendre la parole en restituant les dialogues, les mouvements, les relations soient par reproduction directe, soit parfois, en passant d'un discours indirect à un discours direct. Cette démarche viendra par ailleurs aider à la compréhension, plaçant les élèves en situation d'exprimer concrètement ce que le texte laisse parfois dans l'implicite •.

• Une séquence du DVD *Apprendre à parler* illustre cette situation d'apprentissage

cf. DVD *Apprendre à parler : séance 5 Le petit bonhomme de pain d'épice*
<http://www.sceren.com/cyber-librairie-cndp.asp?prod=366118>

Prendre les rôles avec des marionnettes

Construire des appuis cognitifs préalables à la compréhension

- s'approprier un récit et le reformuler dans ses propres mots
- anticiper la suite d'un récit
- identifier des personnages, les caractériser moralement
- jouer avec l'interprétation des différents personnages de l'histoire : ils racontent l'histoire
 - reproduire un passage de l'histoire et expliciter les raisons qui le font agir, sur un passage implicite
 - jouer et faire parler les personnages, mémorisation des mots, des phrases
 - jouer et ajouter des erreurs
 - deviner le personnage joué par la marionnette qui raconte
 - imaginer, avant la lecture, le personnage, sa voix, etc.
 - imaginer les dialogues avant la lecture de l'album
 - imaginer une suite
- inventer en fonction des histoires, des scénarios de compréhension et de prise de paroles, surprendre les enfants en variant les situations.

La pratique renouvelée des situations dans un atelier langage qui sera dédié à cette opportunité de revivre l'histoire, guidée dans un premier temps, puis laissée libre aux élèves, aura des effets bénéfiques sur la progression des compétences langagières. C'est en disant et re-disant que les élèves vont fixer le langage et prendre de plus en plus plaisir à jouer ces personnages.

Propositions d'exercices complémentaires pour développer l'aisance corporelle, la voix, la respiration :

- ▶ utiliser des situations de simulation et encourager l'imaginaire : marcher comme... , jouer sur les images mentales (être un arbre dans la forêt, marcher sur du sable, dans la neige, sauter dans des flaques d'eau, franchir un passage aménagé avec des pierres sur une rivière, se déplacer dans la nuit, sur un passage étroit...)
- ▶ mimer : froid, chaud, triste, heureux, surpris, colère, faim, soif
- ▶ sensibiliser aux gestes et postures
- ▶ sensibiliser à la voix : porter sa voix loin, près, dire un secret, changer de voix (aigu, grave, stéréotypes : *je suis la petite souris, je suis le papa ours, je suis la méchante sorcière, je suis le monstre poilu, je suis le fantôme...*)
- ▶ prendre appui sur les propositions des enfants et développer la créativité, la mise en scène de situations vécues.

Quelques albums à théâtraliser

Roule Galette – Natha Caputo/Pierre Belvès - Flammarion – Les albums du père Castor

Pauvre Verdurette – Claude Boujon – L'école des loisirs

Monsieur Ilétaitunefois – Rémy Simard - Autrement jeunesse

Le loup est revenu ! - Geoffroy de Pennart - L'école des loisirs

C'est moi le plus fort - Mario Ramos - Pastel - L'école des loisirs

Plouf ! - Philippe Corentin - L'école des loisirs

Le bonhomme de pain d'épices - Paul Galdone – Circonflexe



Se former

Détermination des observables

Développement du langage d'évocation

(Benoît Becquart pour le Groupe départemental Maternelle DSDEN59)

	type de langage/situation	prise de parole	lexique	syntaxe	se fait comprendre	élocution/articulation
0						
1	langage en situation	ose parler sur sollicitation en petit groupe hors propos	ne ré-exploite pas le lexique « familial »	mots clés	se fait comprendre par les gestes	rencontre des difficultés à prononcer correctement les phonèmes de la chaîne orale
2	restitue des phrases ou morceaux de phrases des livres lus	ose parler sur sollicitation en grand groupe à propos	ré-exploite le lexique « familial »	association de mots	prend la parole, marque une envie de communiquer par la parole, mais ne se fait pas comprendre	rencontre des difficultés, mais réussit à se corriger sur sollicitation
3		ose parler en s'appuyant sur un support affectif (de type cahier de vie)	a acquis et acquiert un lexique riche en dehors de l'école et l'exploite	groupes de mots ordonnés	oui en ajustant son propos en fonction des réactions de l'adulte	rencontre des difficultés, mais réussit à se corriger de manière autonome
4	rappeler un événement ou un livre sur sollicitation et/ou avec aide de supports	prend la parole spontanément en petit groupe	utilise le lexique très récemment étudié	unités de sens non articulées	prend conscience de l'incompréhension de son interlocuteur et fait d'autres essais	prononce correctement l'association de 2 phonèmes simples (m-a)
5	rappeler un événement ou un livre sans aide	prend la parole spontanément en grand groupe	utilise le lexique étudié dans un contexte identique	unités de sens articulées	idem, mais les essais sont fructueux	prononce correctement l'association de phonèmes simples (d-r-a))
6	produire un récit en dictée à l'adulte à partir d'un support	prend en compte ce que l'autre dit	utilise le lexique étudié en transférant sur d'autres situations	vers la phrase simple synthétique	parfaitement sans intervention d'un interlocuteur	prononce correctement l'association de phonèmes complexes (b-l-a-j)

Se former

Détermination des observables

Développement du langage d'évocation

(Benoît Becquart pour le Groupe départemental Maternelle DSDEN59)

Exemple de profil d'élève établi à partir de la grille :

