

Ateliers de langage en maternelle : de la situation d'apprentissage à la situation de communication

En maternelle, les enseignants ont coutume de dire que le langage est présent dans toute activité, ce n'est pas faux, mais ce « bain de langage », revendiqué par certains, profite surtout aux bons parleurs. La parole de l'enseignant est très présente aussi et masque bien souvent le silence des petits parleurs.

Les enfants apprennent à parler d'abord en écoutant, certes, mais ils apprennent à communiquer en communiquant. Ainsi, il est indispensable de mettre en place des situations dont l'objectif prioritaire est la communication, et où les enjeux de la parole sont explicites. Pour se faire comprendre, la formulation et le choix des mots sont évidemment essentiels, et il sera nécessaire de proposer en parallèle des ateliers spécifiques à l'intention des enfants dont on aura identifié des besoins, tant dans le domaine du vocabulaire que dans celui de la syntaxe. Il ne s'agit pas d'organiser des exercices structuraux autour d'un mot ou d'une tournure syntaxique, mais de proposer des activités ludiques à partir d'images ou d'albums en s'assignant, chaque fois, un objectif précis.

Développons maintenant quelques exemples de séquences à mettre en œuvre de la petite à la grande section ; à chacun d'adapter les supports et les objectifs au niveau de langage des enfants. Toutes ces activités sont à proposer en petit groupe (6 enfants au maximum) dont on aura préalablement observé les compétences afin d'éviter une trop grande hétérogénéité qui pourrait nuire à la conduite de la séance ; mais on évitera aussi de mettre ensemble tous les « petits parleurs ».

Des comptines et leurs illustrations (dès la PS)

Une sélection de comptines est opérée à partir du recueil « chansons et comptines de Petit-Ours Brun » édité chez Bayard Jeunesse. Les illustrations correspondantes sont photocopiées et plastifiées.

Avec les plus jeunes, on commencera par chanter une comptine en montrant l'illustration correspondante. On pourra faire remarquer quels éléments de l'image correspondent à la comptine. Ensuite, lorsqu'une dizaine de comptines a été présentée, on mélange les images et le jeu consiste alors à réassocier comptines et images après écoute. Chacun « justifiera » son association en disant quels éléments de l'image lui ont permis de trouver la comptine correspondante. On procédera enfin au jeu inverse : à partir de la description de l'illustration, trouver la comptine et la chanter.

Tous les enfants du groupe peuvent jouer en même temps, l'enseignant facilitera les échanges et sollicitera les interventions des plus silencieux.

Des images séquentielles (de la PS à la GS)

- Avec deux séries identiques de trois images : on pourra utiliser les séries des « Petit-Ours Brun » qui proposent des histoires très familières aux plus petits. On répartit les six images et on demande à chacun de décrire ce qu'il a sous les yeux : celui qui a la même image devra se manifester. Quand toutes les images sont « lues », on tente, tous ensemble, de fabriquer une histoire en mettant les trois images dans l'ordre. On la raconte oralement. On peut également séparer les enfants en deux groupes de trois, chaque groupe étant chargé de raconter, à tour de rôle, une histoire avec ses images. On confronte ensuite les deux histoires, en comparant l'ordre choisi pour les images et les mots utilisés.
- Avec une série de six images : chacun décrit son image et on tente, tous ensemble, de faire du lien entre les images pour pouvoir raconter une histoire. Cette situation peut être répétée avec plusieurs groupes successifs (mais les mêmes images) afin de comparer les histoires obtenues.

Des albums sans texte (de la PS à la GS)

Certains albums sans texte sont propices à imaginer de multiples histoires que les enfants pourront raconter à tour de rôle. Ceux qui écoutent l'histoire racontée à partir des images du livre étant alors chargés de valider (ou contester) le récit de leur camarade en s'appuyant sur leur propre interprétation. Ce n'est évidemment pas lors de la première séance de ce genre qu'on obtient des échanges intéressants, mais c'est par la répétition de la situation et la mise en évidence de la diversité des points de vue. On commencera avec des albums dont la trame narrative est explicite, puis progressivement, on introduira des albums plus polysémiques qui laissent part à l'imagination. Citons, parmi d'autres, les albums de la collection « histoires sans paroles » édités chez Autrement qui offrent une large palette d'histoires.

Des images-mots (de la PS à la GS)

- On pourra commencer avec une série d'images représentant des objets ou animaux familiers des enfants. Les images sont étalées au centre de la table, face visible. Le jeu consiste à faire piocher chaque enfant, à tour de rôle, une image dont il peut dire le nom. Ainsi, les images se trouvent distribuées naturellement (et l'enseignant en profite pour noter les images qui n'ont pas été identifiées). On demande ensuite aux enfants d'**associer**, dans leur lot, deux images « qui vont bien ensemble » et de dire pourquoi. Certains nommeront ainsi la catégorie (des habits) ou bien la fonction (c'est pour s'habiller) ; qu'importe, ce sont les autres enfants du groupe qui valident (ou non) l'association réalisée, avec l'aide éventuelle de l'enseignant.
- Ensuite, on demandera d'effectuer un **tri**, c'est-à-dire d'isoler un lot d'images que l'on peut regrouper selon un critère (choisi d'abord par l'enfant, puis imposé par l'enseignant) : « les animaux » isolés du reste des images, ou bien « ce qu'on trouve dans l'école »...Le tri, contrairement à l'association qui ne concerne que deux images, consiste à regrouper toutes les images du lot qui correspondent au critère défini en laissant toutes les autres ensemble. Après un moment de recherche individuelle, les images seront mutualisées et chacun pourra piocher dans le pot commun pour réaliser son tri.
En fin de séance, on tentera de **classer** toutes les images en donnant à chaque lot un nom de catégorie (les véhicules), ou une fonction (ce qui roule).
- Dessin à compléter : dès la moyenne section, on pourra proposer aux élèves de compléter un dessin à l'aide d'images-mots selon les consignes données par l'un de leurs camarades ; par exemple, une silhouette de maison est dessinée sur une feuille remise à chaque enfant ; celui qui est chargé de « dicter » les compléments (cheminée, fenêtre, arbre...) a le modèle sous les yeux et donne les consignes à ses camarades qui piocheront les éléments désignés dans un lot d'images et les placeront à l'endroit indiqué. L'enfant-animateur découvre alors le modèle pour le comparer avec les différentes réalisations. Une discussion s'impose sur la ressemblance ou les différences entre les divers dessins puis on échange sur la justesse et la précision des consignes ; enfin, on se met d'accord sur ce « qu'il aurait fallu dire » pour que tous les dessins soient identiques au modèle.
- Avec les plus grands, on proposera de réaliser une configuration d'images dans une grille à l'aide de consignes données par un de leurs camarades : chaque enfant a, à sa disposition, une grille vierge de neuf cases (trois sur trois) et une douzaine d'images, et le jeu consistera au départ à placer trois images (un chat, un canard et une poule, par exemple) dans les cases de la grille ; l'enfant qui dicte les consignes devra évidemment préciser « première ligne, ou, en haut, à gauche, au milieu, etc... » s'il veut être compris. L'enseignant observe sans donner de directives, c'est à l'enfant lui-même de les trouver ; les erreurs commises peuvent être liées à une mauvaise compréhension de la consigne, à un manque d'attention, ou à la consigne elle-même, mal formulée ou trop imprécise. Une discussion des termes employés s'impose ; c'est dans ces échanges que se situe la communication. Chaque enfant à tour de rôle dicte les consignes et vérifie ensuite les résultats obtenus. L'enseignant observe l'évolution de la formulation. On passera progressivement à quatre, puis cinq ou six images à placer.

Toutes ces situations devront être reproduites plusieurs fois à l'identique avant d'être comprises par tous les enfants ; la prise en notes des consignes choisies et la trace des réalisations

correspondantes permettent d'évaluer les progrès de chaque enfant, tant dans la formulation que dans la compréhension et l'exécution des consignes.

Questionnement de documents divers (dès la fin de MS)

On propose aux enfants une série de documents de natures diverses : recettes, fiches de bricolage, fiches de jeux (mots fléchés, labyrinthes...), pages de catalogues, calendriers, photos légendées, fiches explicatives (le squelette, les volcans...) avec schémas, page de programme télé... On leur demande de les observer attentivement puis de les classer : « vous allez mettre ensemble les fiches qui se ressemblent » ; les enfants devront se mettre d'accord sur un seul classement, chacun devant justifier son choix. On peut noter que le premier classement que font les enfants est souvent un classement thématique qui ne tient compte ni de la nature ni de la fonction du document (y'a des jouets, c'est des animaux...). Le classement réalisé, on s'interroge sur sa pertinence, sur d'autres classements possibles et, s'il n'a pas été proposé, l'enseignant impose un classement par fonctions, à savoir : les fiches qui « font agir » (recette, fiche bricolage...), les fiches qui « expliquent », les fiches qui « aident à choisir »...

Cette activité de repérage dans l'écrit de type fonctionnel peut se mettre en place dès la fin de la moyenne section ; les élèves, alors non lecteurs, prennent des indices dans l'image, la mise en page, les logos... et font des liens avec des écrits qui leur sont familiers. C'est une activité d'exploration qui génère de nombreux échanges dans le cadre d'une communication authentique. Elle devra se poursuivre tout au long du cycle 2 pour développer l'aptitude à la recherche d'informations dans un document. Cette activité de lecture fait appel à des stratégies spécifiques qu'il convient de mettre en œuvre au sein de petits groupes afin de favoriser les interactions langagières dans le cadre d'un questionnement de l'écrit.

Communiquer pour jouer, jouer pour communiquer (de la PS à la GS)

Un bon moyen d'installer une communication authentique est de proposer aux enfants des « jeux de société » : jouer chacun son tour en respectant des règles implique que l'on se parle et que l'on s'écoute. Deux exemples parmi d'autres :

Domino des animaux (1) : dès la petite section, on peut proposer ce jeu de dominos en donnant des règles simples : on se répartit tous les dominos, on joue chacun son tour, les dominos qui se touchent doivent être identiques ; on introduira la pioche plus tard. Les enfants ne comprennent pas d'emblée que le jeu consiste à se débarrasser de ses dominos pour gagner. Certains veulent les garder ; de vrais échanges s'installent alors dans le groupe pour pouvoir poursuivre la partie. On réservera le jeu des dominos chiffrés pour la grande section.

Sudoku des animaux (2) : il existe un jeu de sudoku qui s'adresse aux petits, à partir de 4 ans : à la place des chiffres, ce sont des images qui sont proposées, et les grilles sont réduites. Là encore, pour jouer, les enfants se parlent et tentent de se faire comprendre, et si une bonne attention visuelle est indispensable, la précision du langage est non moins nécessaire.

(1) Il en existe dans le commerce, certains sont en bois, peu fragiles

(2) Sudoku animaux (ACCES éditions) propose une progression des difficultés et peut convenir à toutes les sections de maternelle