

## Langage oral au cycle 1

	<b>Situation duelle</b>	<b>Petit groupe</b>	<b>Grand groupe</b>
<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entrer en communication avec l'enfant</li> <li>- Accueillir sa parole et essayer de mieux le comprendre</li> <li>- Répondre à ses questions</li> <li>- Aider dans la verbalisation (répéter, renvoyer, reformuler)</li> <li>- Faire progresser l'enfant individuellement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Favoriser au maximum les échanges et permettre ainsi aux « petits parleurs » de prendre plus facilement la parole</li> <li>- Permettre un meilleur étayage de l'enseignant (tutorat langagier) pour faire progresser l'enfant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se mettre d'accord, prendre des décisions ensemble</li> <li>- Créer des liens pour une vie de classe</li> <li>- Donner une information concernant tout le monde</li> <li>- Permettre de confronter ou de mettre en commun des réalisations</li> <li>- Donner des ancrages communs pour les réinvestir dans des activités duelles ou en petits groupes</li> </ul>

	<b>Compétences</b>	<b>Activités</b>	<b>Situation duelle</b>	<b>Petit groupe</b>	<b>Grand groupe</b>
<b>Compétences de communication : Être capable de :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre dès la fin de la première année de scolarité (à 3 ou 4 ans) ;</li> </ul>	<p><u>Accueil en début de journée, après la sieste :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Echange sur un vêtement neuf</li> <li>- Naissance d'un bébé dans la famille</li> <li>- Anniversaire de l'enfant</li> <li>- Retour après une absence</li> <li>- Le doudou</li> <li>- A partir d'un dessin au moment de l'accueil</li> <li>- Autour d'un jeu ou d'un album (albums « échos »)</li> <li>- Avec le cahier de vie</li> </ul> <p><u>Retour en grand groupe après les activités en ateliers</u></p> <p><u>Rituels</u> (appel, date...)</p> <p><u>Activités de rangement avec l'adulte</u></p> <p><u>Manipulation de la marionnette de la classe</u></p> <p><u>Lexique :</u>            Construire, utiliser des imagiers : faire des collections de mots à partir d'un album            Construction du lexique (imagier de photos) dans les différents coins jeux            Verbalisation d'actions (ex : actions nécessaires avant la réalisation d'une recette)</p>	X X X X X X X	X	X  X

	- prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà de la première réponse ;	<u>Activités libres</u> (coins divers avec enregistrement par l'enseignant) <u>Atelier dirigé</u> avec sollicitation d'un autre enfant pour réaliser une construction ..., jeu de découverte d'un objet caché (questions), avec les imagiers : choisir une image et expliquer son choix, retrouver une image choisie en posant des questions, mettre deux images en relation et dire pourquoi, autour de la compréhension d'une histoire, retrouver un album choisi en posant des questions <u>Jeu</u> « Qui-est ce ? » avec des photos grand format des enfants de la classe		X X	X
	- participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange.	<u>Rituels</u> (voir DOC*.P40 : faire l'appel) <u>Prise de parole devant les autres</u> (ritualisation d'un moment de parole libre peu à peu structuré autour d'un sujet de conversation) <u>Prévision des actions pour un projet</u> <u>Inventaire du matériel pour les différents coins jeux</u> (évolution des activités) <u>Résolution d'un conflit</u> (incident dans la cour) <u>Production écrite d'une demande ou d'une information pour une autre classe</u>	X (PS)		X X X X X (MS et GS) X
<b>Langage en situation : Être capable de :</b>	- comprendre les consignes ordinaires de la classe ;	Jeux de rôle, Jacques a dit, jeux de devinettes, préparation effective du matériel pour une activité en atelier, Reformulation de règles de jeux, reformulation de la tâche à réaliser ou réalisée dans un atelier par un enfant l'ayant effectuée (explication des consignes avant les ateliers, bilan collectif après les ateliers) Créer des consignes pour obtenir le produit fini visualisé Compléter une image (imagier) en fonction d'une consigne donnée par quelqu'un		X X	X X
	- dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (dans une activité, un atelier...)	Verbalisation de ses actions lors d'activités dirigées (fabrication...) ou libres en réponse au questionnement de l'adulte. Verbalisation d'actions (ex : actions nécessaires pendant la réalisation d'une recette) Mise à profit des situations proposées dans les différents domaines d'activités pour nommer, décrire, comparer (voir DOC. P 54-55) Découverte d'un nouveau jeu et l'expliquer aux autres Installation d'un parcours et explication aux autres Dictée de dessin (situation avec paravent)		X X X X X	
	- prêter sa voix à une marionnette.	Activités autour d'un castelet (mise en scène de marionnettes) Exemple de support : Ribambelle (GS) – Hatier avec 7 histoires		X X	X (selon le projet de classe)

<b>Langage d'évocation : Être capable de</b>	- rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident...);	Consultation du planning photographique de la classe Echanges à partir des cahiers de vie Commentaire d'évènements concernant l'ensemble de la classe Production d'écrit (dictée à l'adulte) à partir de photos de sorties, spectacle ou vidéos, production de légendes de photos ou dessin d'un événement (MS,GS) Bilan collectif avec confrontation des procédures, après les activités en ateliers Compte –rendu d'une activité à une personne ou un groupe qui ne l'a pas vécue Mise à profit des situations proposées dans les différents domaines d'activités expliquer, interpréter, représenter, raconter, anticiper (voir DOC*. P 59-60) Verbalisation d'actions (ex : actions nécessaires après la réalisation d'une recette) Commentaire des photos de vie de la classe, rappels des différents moments		x  X    X  X	X X X  X X  X
	- comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire ;	Ecoute d'une histoire racontée ou lue par l'enseignant (e) Construction de référent (couvertures, personnages, lieux, ...) Activités autour de la chronologie de l'histoire (images à mettre dans l'ordre, mise en scène d'un album) Activités autour de la structure narrative d'un album en GS (panneau de couleur par étape) Enregistrement d'une histoire pour une autre classe (livre K7) Découverte d'un album sans texte		X X  X X	X
	- identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner ;	Réalisation de cartes d'identité des personnages, jeu de loto autour des personnages, jeu de devinettes, jeu de l'intrus, dessin des personnages Mise en scène des dialogues des personnages d'une histoire		X  X	
	- raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations ;	Activités autour de la chronologie du conte (images à mettre dans l'ordre, images à insérer dans une série, mise en scène d'un album) Contes à mimer (Retz) Activités de relais pour conter une histoire connue présentée en diapositives		X  X	X
	- inventer une courte histoire dans laquelle les acteurs seront correctement posés, où il y aura au moins un événement et une clôture ;	Production d'écrit (dictée à l'adulte) : « à la manière de ... »		X (puis retour grand groupe)	
	- dire ou chanter chaque année au moins une dizaine de comptines ou de jeux de doigts et au moins une dizaine de chansons et de poésies.	Apprentissage de comptines, jeux de doigts, poésies et chansons variées : comptine pour jouer, comptine pour dénombrer, comptines de la tradition orale, comptines pour réaliser des collections, comptines pour articuler, pour la sonorité, pour la syntaxe, pour le lexique... Mise en place d'un recueil de ces textes			X  X

\* Document d'accompagnement des programmes « le langage à l'école maternelle » - MEN