

Situations de langage

1. Deux élèves ont une photographie représentant le même paysage. Ils ne se voient pas et ne peuvent communiquer que par des mots. L'un a 3 jetons de couleurs différentes ; il les place à certains endroits de sa photographie et donne des indications précises pour que son partenaire place ses jetons aux mêmes endroits.

2. L'enseignant remet à 3 groupes de 2, l'un des morceaux d'un poster qu'il a divisé en 3. Chaque groupe doit communiquer les indices pertinents de son image pour que tous puissent reconnaître le poster donné.

3. Un élève explique à un de ses camarades un nouveau jeu que vient de lui faire découvrir l'enseignant.

4. Un groupe d'élèves découvre sur une table la photographie d'un catalogue de jouets de Noël. Les élèves discutent en feuilletant les pages.

5. Les élèves proposent des solutions pour résoudre un problème : comment transmettre des informations aux correspondants ?

6. Les élèves font découvrir leur animal préféré en donnant le plus d'indices possibles sans le nommer.

7. Un groupe d'élèves doit refaire, sans l'aide de l'adulte, la recette de la pâte à sel.

8. L'enseignant fait parler la marotte de la classe pour jouer avec 4/5 élèves dans le coin cuisine.

9. L'enseignant apporte un carton dans lequel il a placé au préalable du matériel destiné aux différents « coins » de la classe : habits de poupées, puzzles, voitures, albums, feutres, ... Les élèves doivent dire où ils rangeraient ces objets et pourquoi ?

10. L'enseignant a fabriqué un jeu de 12 cartes à partir de l'histoire de « Boucle d'or » : 3 ours (un grand, un moyen, un petit), 3 bols, 3 chaises et 3 lits. Chaque groupe de 2 possède 4 cartes. Les élèves doivent demander des cartes (une à chaque tour) à un autre groupe de façon à réunir une « famille » (ours, bol, chaise et lit de la même taille).

11. L'enseignant utilise le catalogue des jouets confectionné avec les élèves et connu d'eux. Chaque jouet se trouve aussi sur une étiquette séparée du catalogue (autant de jouets sur le catalogue que d'étiquettes). Un élève choisit dans le catalogue le jouet qu'il souhaite posséder. Il fait venir son commissionnaire et lui passe la commande. Celui-ci se rend au magasin et décrit au vendeur l'objet désiré. Il doit retrouver dans ses étiquettes le jouet, le donner à l'intermédiaire qui le rapportera au client.

12. La marotte de la classe part en vacances. Que va-t-on mettre dans sa valise ?

13. Un groupe d'élèves racontent sa sortie au musée afin d'écrire, ultérieurement dans le journal de classe, sa visite.

14. Après avoir vu un spectacle de marionnettes, un groupe d'élèves dit ce qu'il a vu à l'enseignant.

15. Des élèves expliquent à d'autres enfants avec quels outils ou objets, ils ont réalisé des empreintes sur leur peinture.

16. Un élève retrouve dans une série d'objets presque semblables, un objet décrit par un autre élève.

17. Les élèves doivent trouver d'autres objets que Calinours pourrait rapporter de ses courses.

18. Dans un groupe, les élèves reformulent une histoire connue d'eux en suivant les illustrations de l'album.