



JOUER POUR PARLER PARLER POUR JOUER



Emmanuelle Canut
Université Charles de Gaulle – Lille 3 & AsFoReL

Emmanuelle.Canut@univ-lille3.fr

Conférence pédagogique, 20 mai 2015
Canopé Académie Nancy-Metz

Objectifs



- La maîtrise du langage à l'école maternelle
 - ▣ Une démarche d'entraînement au langage
- Un support spécifique : les jeux de société
- L'implication des familles dans l'école

Point d'ancrage

2009-2012 : Recherche-action à Lunéville



- ⇒ Pilotage : **AsFoReL** et la **CLEF**
- ⇒ Premier soutien de la fondation SNCF
- ▶ Implication de deux écoles maternelles et une ludothèque
 - ▶ Faire le lien entre enseignants, professionnels du quartier, familles
 - ▶ Contexte : 23 % des enfants de 4 ans de Meurthe-et-Moselle en difficulté en langage (zone à risque)
- ▶ **Allier le jeu et la stimulation langagière**
(organisation du discours)

Extensions de l'action (1)

2012-2014 : Extension sur la région Lorraine

■ Partenariat Fondation SNCF

FONDATION 

- Opération de Mécénat Régional
 - Formations pour la mise en place du dispositif dans plusieurs structures
 - Edition d'un outil d'accompagnement à la formation et formations

JOUER pour PARLER,
PARLER pour JOUER...

le
LANGAGE
en jeu

**OUTIL
D'ACCOMPAGNEMENT
À LA FORMATION**

**Apprendre à parler
pour ensuite apprendre à lire et à écrire**

*L'acquisition et le fonctionnement du langage de la naissance
à l'âge adulte dans la perspective de la prévention de l'échec
scolaire et de l'illettrisme.*

Extensions de l'action (2)

2013-2014 : partenariat avec l'Agence Nationale de Lutte Contre l'Illettrisme



- **Démultiplication des bonnes pratiques sur les territoires**
 - Mission d'expert-accompagnateur du Forum ANLCI 2.0 en région Lorraine
 - Mise en œuvre de formations et d'accompagnements sur le terrain
- **Construction d'une Action Educative Familiale sur le jeu**
 - Tisser des liens entre les familles et l'école

Pourquoi le jeu ? (1)

- **Développement psychologique**
- Construction du fonctionnement mental et d'une pensée logique
 - Classification des objets/organisation du monde/
représentations/opérations logico-mathématiques concrètes
- Développement de l'imaginaire, fiction vs action sur le réel
- **Développement des relations sociales**
- Respecter des règles (un cadre)
- Gérer des frustrations (accepter de perdre, prendre en compte autrui)
- Coopérer, développer des stratégies (seul ou à plusieurs)
- Echanger, partager, s'amuser, rire avec les autres

Pourquoi le jeu ? (2)

- **Développement physique**
 - Gestion de son corps dans l'espace
- **Développement du langage**
 - Communication entre pairs, avec adultes
 - Discours explicatif (règles de jeu, stratégies)

Ce qui nous intéresse :

- Les jeux qui favorisent la mise en fonctionnement d'un discours organisé (structuration d'une prise de parole longue)
 - Les jeux de société (catégorie des jeux à règles)

Le jeu à l'école maternelle

□ Programme de l'école maternelle, bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015

■ 2.1. Apprendre en jouant

Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié. Il revêt diverses formes : jeux symboliques, jeux d'exploration, jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés, etc. L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître. Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques.

Typologie des jeux

- Classification spécifique : 4 catégories dans le champ éducatif / milieu scolaire
 - Jeux d'exploration
 - Jeux d'exercices, fonctionnels, sensori-moteurs, de manipulations, d'expérimentations, de découverte des objets et de leurs propriétés...
 - Jeux symboliques
 - Jeux d'imitations, de « faire semblant », de fiction, de jeux de rôles, de mises en scène, de jeux dramatiques...
 - Jeux de constructions
 - Jeux d'assemblages, de fabrication (construire ou créer des objets – pâte à modeler, briques, planchettes, blocs à assembler, puzzles, dessins...)
 - Jeux à/de règles
 - *Jeux de coopération, de hasard, d'adresse et de compétition*

Les jeux à règles (1)

- Développement d'habiletés sensori-motrices
- Développement de facultés intellectuelles
 - Négocier, résoudre des problèmes ensemble
 - Raisonnements, combinaisons logiques, hypothèses, stratégies, déductions intériorisés

➡ FICHE DESCRIPTIVE

TYPES	ACTION	REFLEXION
Jeux de compétition	Jeux de pistes, jeux de ballons	Jeux d'observation, jeux de poursuite, jeux de stratégie, jeux de mémoire (jeux de société, jeux de cartes...)
Jeux de coopération	Jeux de ballons (par équipe), « les guides et les aveugles »... Jeux du déménageur	Jeux de société (par exemple : Woolfy, le Verger, Allez les escargots...)

Les jeux à règles (2)

TYPES	ACTION	REFLEXION
Jeux d'adresse	1,2,3... soleil, jeux d'équilibre, marelles, fléchettes, jeux de billes/boules	Mikado, jeux de société (par ex. : passe muraille, passe trappe...)
Jeux de hasard	Le jeu de l'oie, les petits chevaux	Lotos, jeux de cartes (bataille), dominos, Le jeu de l'oie, les petits chevaux
Jeux de stratégie	Passe à dix, la bombe, la tomate...	Jeux de société (par ex. : Quak), jeux de cartes (7 familles), bataille navale, échecs ...
Jeux d'observation	Jeux d'orientation	Lotos imagés, jeux de société (par ex. : Linx)
Jeux de mémoire		Memory, jeux de société (par ex. : Pique plume)
Jeux de poursuite	Jeux de chat, Poules/renards/vipères, jeu du drapeau, la thèque La course des chats et des souris	Les petits chevaux, jeux de l'oie

Jeux (à règles) et langage (1)

- Différencier les niveaux linguistiques (phonétique/morphologique vs discursif)
 - Jeux de langage
 - Jeux centrés sur les unités sonores de la langue ou vocabulaire isolé
 - Jeux de perception et de localisation des sons (d'où vient le bruit, Roméo et Juliette, le roi du silence, lotos sonores...)
 - Jeux d'identification et de manipulation de syllabes, rimes
 - Jeux de mots : Jacques a dit, jeux de portraits, devinettes, intrus, Qui est-ce ?
 - Jeux permettant de produire un discours organisé
 - Mise en œuvre d'un discours autres que la conversation ordinaire : narratifs, explicatifs, voire argumentatifs

Jeux (à règles) et langage (2)

Expliquer/ justifier	<ul style="list-style-type: none">- Expliquer le fonctionnement des pièces d'un jeu- Expliquer et justifier le rôle de chacun, ce que l'on va faire, comment, pourquoi, avec qui- Expliquer le déroulement du jeu (le passage ordonné d'un joueur à l'autre, le droit à rejouer, l'obligation de passer son tour...)- Expliquer et justifier le choix d'une stratégie
Interpréter	<ul style="list-style-type: none">- Comprendre les règles du jeu- Redire les règles à sa façon
Anticiper	<ul style="list-style-type: none">- Anticiper l'action d'un joueur et prévoir ses réactions
Raconter/ relater	<ul style="list-style-type: none">- Raconter les différentes phases du jeu- Raconter comment est arrivé un « accident »

Apprendre à parler en jouant (1)

Objectif : Aider les enfants à maîtriser le langage oral

► Créer de véritables échanges langagiers

Permettre à l'enfant d'entendre (chez l'adulte) et de produire (lui-même) :

- Une organisation logique, temporelle, causale des actions
- Un langage explicite et structuré (et non pas quelques mots isolés ou de l'implicite)
 - Verbaliser des explications et des justifications sur le déroulement et les règles du jeu

Apprendre à parler en jouant (2)

Rôle fondamental du langage adressé à l'enfant

- Le langage de l'adulte doit être adapté à celui de l'enfant
 - ▣ Propositions de **phrases diversifiées et complètes** qui ne soient ni en-deçà ni au-delà de ce que l'enfant peut produire
 - ▣ **Reprises et des reformulations** dans des phrases **légèrement plus complexes** que ce que l'enfant sait déjà dire

Communiquer n'est pas parler

Les offres langagières de l'adulte : source d'apprentissage pour l'enfant ?

- Extrait 1



- Extrait 2



Exemple (1)

Elève – jaune

Adulte – jaune

E – une pomme

A – une pomme ?

E – une poire

A – une poire

E – une poire

A – à toi

Exemple (1)

→ Mots isolés. Implicite

Elève – jaune

Adulte – jaune

E – une pomme

A – une pomme ?

E – une poire

A – une poire

E – une poire

A – à toi

Propositions

- Quand on fait jaune on prend une poire
- Comme tu es tombé sur jaune, tu dois prendre une poire
- Tu prends une poire parce que tu es tombé sur jaune

Exemples (2)

Elève – {*l'enfant lance le dé*} corbeau ben ça commence déjà bien euh {*l'enfant prend une pièce du puzzle*} euh

Adulte – oui oui à toi Kylian



Exemple (2)

→ Pas d'explicitation de la part de l'adulte

Elève – {*l'enfant lance le dé*} corbeau ben ça commence déjà bien euh {*l'enfant prend une pièce du puzzle*} euh

Adulte – oui oui à toi Kylian



Propositions

Verbaliser ou demander à l'enfant de verbaliser son action

Exemple (3)



Adulte – c'est quoi ça ?

Elève – panier alors on prend deux **que** veux

Adulte – tu prends deux

Exemple (3)

→ Pas de reformulation de l'essai de l'enfant sur la construction relative

Adulte – c'est quoi ça ?

Enfant – panier alors on prend deux **que** /veux, veut/

A – tu prends deux

Propositions

- « On prend les deux fruits **que** l'on veut »
- « **Quand** on fait panier on prend les deux fruits **que** l'on veut »

Exemple (5)

Adulte – tu as fait trois tu vas dans quel sens ?

Enfant – ben dans le sens parce que après hein

A – d'accord tu vas dans ce sens **pour être plus loin du loup**

⇒ Explicitation de la stratégie de jeu de l'enfant

Exemple (6)



Enfant – je sais pas pourquoi je peux pas avancer le vert

Adulte (*aux autres enfants*) – alors pourquoi il peut pas avancer le vert ?

E – non mais tu peux avancer le vert mais mais tu peux avancer le vert et le rouge mais tu as pas le droit le bleu c'est moi qui vient de jouer là et du coup on n'a pas le droit de passer deux fois

A – voilà on n'a pas le droit de jouer deux fois la même couleur donc là comme (...) comme Romain a joué le petit cochon bleu tu ne peux pas jouer le petit cochon bleu donc tu peux jouer le rouge ou le vert

⇒ L'adulte formule une demande d'explicitation puis reformule dans un énoncé complet et complexe

Exemple (7)

E (*L'enfant lance le dé*) – je mets le coq

Adulte – tu mets le coq + voilà et tu remets dans le sable < l'animal que tu veux

E – un animaux >

(...)

A (*L'adulte lance le dé*) – moi j'ai fait rouge je n'ai pas de rouge

Marie-Léa regarde tu vois j'ai fait rouge j'ai pas de rouge alors je passe à Lucas



⇒ *Si l'enfant ne parle pas, l'adulte explicite les actions du jeu*

Exemple (8)

Quand le jeu est bien connu :

- Explication de la règle de jeu par l'enfant (à quelqu'un qui ne la connaît pas)
- Etayage de l'adulte : reformulations (complétude des énoncés et complexification)



Modalités d'interaction (1)

Echanger en évitant :

- De poser des questions
 - A- Comment as-tu fait ?
 - E- Comme ça
- De demander à l'enfant de répéter ce que l'adulte dit ou de reprendre systématiquement la même tournure de phrase
- D'être dans l'implicite et le non verbal
 - « à toi », « joue », « prend-le et avance-le »

Modalités d'interaction (2)

Echanger en proposant :

- Propositions de **phrases diversifiées et complètes**
- Des reprises et des reformulations de ce que disent les enfants
- Des phrases légèrement plus complexes que ce que l'enfant sait déjà dire

E : c'est rouge on met direct dans son panier comme ça le corbeau il attrape pas

A : Si on tombe sur une face rouge on prend une cerise et on la met dans son panier

(...)

E : si on tombe sur le corbeau il peut avancer et on met une carte si on veut celle-ci on met celle-ci ou si on veut celle-ci on met n'importe

A : Quand on tombe sur la face corbeau on va prendre une pièce du puzzle pour dire que le corbeau est en train d'arriver

Modalités d'interaction (3)

- **Produire et faire produire des constructions simples de plus en plus longues**
 - je lance le dé
 - j'ai fait un six (alors) j'avance de six cases et je passe le dé à mon copain
- **Produire et faire produire des constructions de plus en plus complexes et diversifiées**
 - je **peux avancer** mon pion
 - j'ai rattrapé la poule **qui** est devant moi
 - **quand/si** je fais un 3, je gagne...
 - **comme** c'est la **même** couleur **que** mon lapin, je **peux le poser** sur le plateau
 - **c'est lui qui** a gagné **parce qu'il** a réussi à **trouver** toutes les images

Types de constructions à produire

au fil du temps, en fonction des jeux et des capacités langagières des enfants

- ⇒ **Des constructions infinitives V + V_{infinitif} ; à + V_{infinitif} ; de + V_{infinitif}** : « il faut lancer le dé... », « tu peux rattraper le pion de devant », « tu dois donner à manger à ton animal d'abord »...
- ⇒ **Que conjonction** (« que » après un verbe conjugué) : « il faut que tu arrives sur la case numéro 3 » ; « je voudrais que tu me donnes la carte avec la coccinelle »
- ⇒ **Discours indirect** (paroles rapportées) : « tu lui dis de prendre ta carte » ; « je dis que tu dois reculer de trois cases »
- ⇒ **Interrogation indirecte** : *Je sais où tu dois aller, tu sais comment tu dois faire...*
- ⇒ **Qui (relatif)** : « je te donne la carte de Petit Ours qui est habillé en rouge »
- ⇒ **Que relatif** : « la carte que tu me donnes est une maison »
- ⇒ **Où relatif** : « J'ai trouvé la carte où on voit une image de bébé »
- ⇒ **Causalité (parce que, puisque, comme)** : « tu avances de quatre cases parce qu'il y a un quatre sur le dé » ; « il va rejouer puisqu'il a gagné la carte » ; « comme la cloche a sonné, il faut rejouer »
- ⇒ **But (Pour + V_{infinitif} et pour que)** : « tu jettes le dé pour avancer ton pion », « Pour que tu arrives en premier il faut faire un six »...
- ⇒ **Condition/hypothèse (si)** : « si tu fais 6 tu attends le prochain tour »
- ⇒ **Temporalité (quand, pendant que, chaque fois que, après que, dès que, avant de, gérondif, etc.)** : « quand tu veux rejouer il faut jeter le dé » ; « chaque fois que tu tires les mêmes cartes tu les gardes » ; « tu comptes en avançant »
- ⇒ **Quantitative (comparatif plus/moins/autant... que)** : « je veux la fille qui est plus grande que le garçon »
- ⇒ **tandis que, alors que, tellement que, sans que, surtout que, déjà que, sinon, tellement vite que...etc.** : « il a joué tellement vite qu'il a oublié de prendre... » ; « tu as avancé alors que tu devais reculer »
- ⇒ **Extraction avec « c'est, voilà, il y a ... qui, que »** : « c'est la carte du chat que tu dois choisir ».

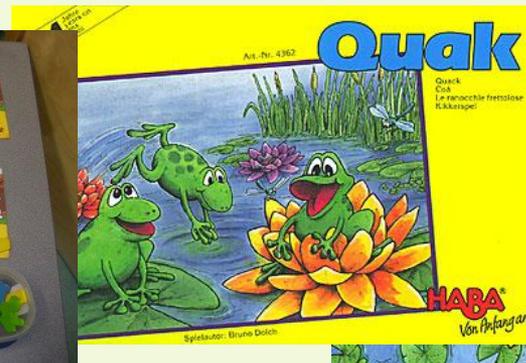
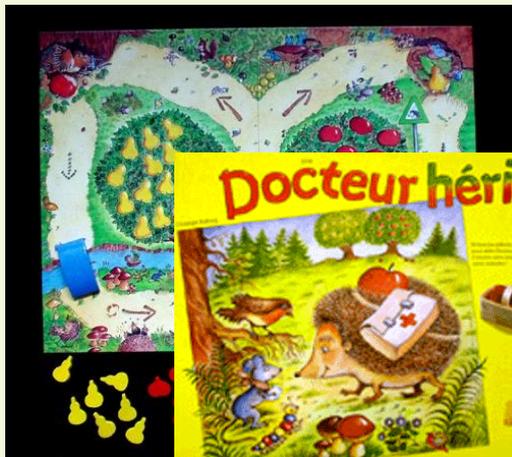
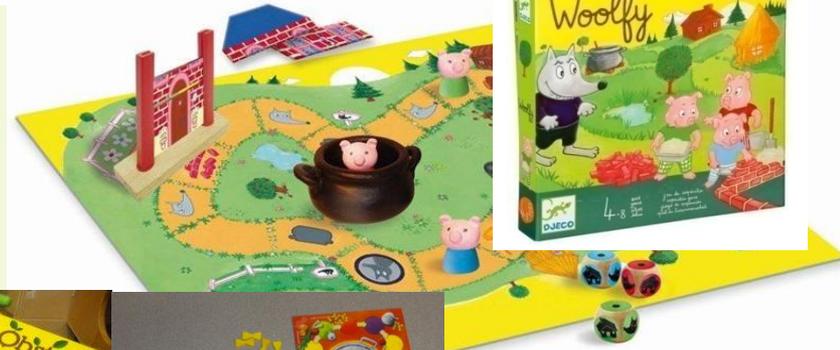
Choix des jeux - Critères

TOUS LES JEUX DE SOCIÉTÉ NE SONT PAS DES SUPPORTS ADÉQUATS POUR UN ENTRAÎNEMENT AU LANGAGE

- **Jeux adaptés aux 3-6 ans**
 - Règle compréhensible
 - Groupe de 3/4 enfants
- **Jeux permettant de faire des verbalisations assez longues et complexes**
 - Pas seulement un langage gestuel et minimaliste
 - Avec un articulation logique et déroulement chronologique riches à verbaliser

Exemples de jeux de société

33



Déroulement des séances de jeux (1)

L'adulte anime le jeu mais ne joue pas

Avant de jouer

- ▶ **L'adulte nomme** et dispose les éléments du jeu, **explique** la règle du jeu et la finalité du jeu

Au cours du jeu

- ▶ **L'adulte intervient pour commenter** ce que les joueurs doivent faire ou sont en train de faire
- ▶ **L'adulte sollicite de temps en temps les enfants** pour qu'ils verbalisent ce qu'ils sont en train de faire, il confirme et il reformule leurs propos

Déroulement des séances de jeux (2)

A la fin du jeu

- ▶ **L'adulte incite les enfants à conclure** : expliquer pourquoi ils ont gagné ou perdu ou ce qu'il aurait fallu faire pour gagner

Quand les enfants connaissent bien le jeu

- ▶ L'adulte demande à certains enfants de formuler la règle

Exemple : séquence complète avec *Le Verger*

Impact de l'action (1)

▶ **Evaluation linguistique qualitative**

- **Après quelques séances de jeux**
 - Capacité des enfants à expliquer les grandes phases du jeu

- **Plus tard dans l'année**
 - Capacité des enfants à expliciter une partie de la règle avec des verbalisations de plus en plus structurées et complexes

Impact de l'action (2)

- ▶ **Evaluation des enseignants** (à l'entrée du CP)
 - Prises de parole plus nombreuses
 - Meilleur niveau de langage des enfants
- ▶ **Evaluation des structures** (école, ludothèque)
 - Augmentation de la fréquentation de la ludothèque
 - Meilleur relationnel professionnels du quartier/enseignants et familles

JOUER pour PARLER,
PARLER pour JOUER...

le
LANGAGE
en jeu

**OUTIL
D'ACCOMPAGNEMENT
À LA FORMATION**

**Apprendre à parler
pour ensuite apprendre à lire et à écrire**

*L'acquisition et le fonctionnement du langage de la naissance
à l'âge adulte dans la perspective de la prévention de l'échec
scolaire et de l'illettrisme.*

Outil d'accompagnement à la formation

Un DVD (tournage de séquences de jeux à la ludothèque)

- Illustration des différentes phases d'un atelier

Un dépliant explicatif

- Objectifs et critères de choix des jeux
- Fonctionnement des ateliers et les actions auprès des parents
- Procédures et conduites langagières à adopter durant les séances
- Classification de jeux de société utiles pour cette action

Des fiches détaillées de 10 jeux

- Explication détaillée du déroulement de l'atelier
- Objectifs de structure du langage à mettre en œuvre
- Fiche vierge à remplir pour d'autres jeux

« **JOUER** pour **PARLER**, **PARLER** pour **JOUER**... le **LANGAGE** en jeu »

Fiche à dupliquer et à remplir par l'adulte pour orienter son action et ses verbalisations.

JEU :

 **Type de jeu / description**

 **Contenu de la boîte**

 **Règle du jeu**

 **Objectif Langage**

 **Déroulement de la première séance**

Description du jeu et explication des règles par l'adulte

1 • Avant de jouer (les enfants découvrent le jeu)

▶ **L'adulte nomme et dispose les éléments du jeu**

Types de constructions langagières à proposer :

-
-
-

▶ **L'adulte explique les différentes phases du jeu**

Types de constructions langagières à proposer :

-
-
-

▶ **L'adulte explique la finalité du jeu**

Types de constructions langagières à proposer :

-
-
-



2 • Au cours du jeu

Types de constructions langagières à proposer :

-
-
-
-

3 • À la fin du jeu

Types de constructions langagières à proposer :

-
-
-
-

Déroulement des séances suivantes

Explication du jeu et reformulation de la règle par les enfants avec l'aide de l'adulte

1) Les enfants nomment les éléments du jeu et les disposent

Types de constructions langagières visées :

-
-
-
-

2) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, les grandes phases du jeu

Types de constructions langagières visées :

-
-
-
-

3) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, la finalité du jeu

Types de constructions langagières visées :

-
-
-
-

Des prolongements possibles

Construire/créer des jeux de société

- Combiner arts plastiques et jeux



- **Aller plus loin** : écrire ensemble les règles de jeux (via la dictée à l'adulte)

Impliquer les familles (1)

- Le jeu : interface entre pratiques scolaires et pratiques familiales
- Un objet non scolaire
 - ▣ Moins stigmatisant que l'objet livre
 - ▣ Accessible aux parents les plus éloignés de la culture de l'école
 - Ne requiert pas de compétences spécifiques initiales
 - Toutes les cultures traditionnelles ont des jeux

Impliquer les familles (2)

- Inviter les familles à fréquenter les espaces de jeux proposés par l'école
 - En partenariat éventuel avec MJC, Ludothèque...
- Organiser une fête des jeux
 - Les enfants expliquent les jeux et font jouer leurs parents



Impliquer les familles (3)

□ Participation des familles : objectifs

- Partage d'un temps ludique et convivial à l'école
- Expériences partagés et échanges entre enfants et parents, parents et enseignants
- Façons de dire et de faire différentes de celles utilisées dans la famille
 - Expérience de discours autres que ceux de la conversation ordinaire : explication de règles, justification...
- Associer les parents : faire appel à leurs compétences personnelles
- Transfert dans la famille : emprunt de jeux (ludothèque d'école)

Impliquer les familles (4)

Action Educative Familiale

Démarche AEF autour du jeu
pour prévenir et lutter contre l'illettrisme

<http://www.anlci.gouv.fr/Mediatheque/Outils-ANLCl/Une-demarche-AEF-autour-du-jeu-pour-prevenir-et-lutter-contre-l-illettrisme>

« ...Quand des parents sont remis en confiance, ils expriment des besoins, des attentes, des envies d'activités. Parmi les activités qui peuvent être proposées aux parents pour les mobiliser dans la durée, en prenant appui et en valorisant leurs capacités, le jeu est certainement une pratique qui génère des effets très positifs...»

Pour aller plus loin...

Sessions de formation

Jouer pour parler, parler pour jouer...

Le langage en jeu

À Paris

samedi 3 octobre 2015

ou

jeudi 8 octobre 2015,

9h30-16h30

assoasforel@yahoo.fr - www.asforel.org