

CAHIER DES CHARGES SIMPLIFIÉ

Ateliers « Jouer pour parler, parler pour jouer... le langage en jeu »

- **Public concerné :**

Enfants à partir de 3-6 ans utilisant un langage peu structuré, avec un vocabulaire restreint, ces enfants pouvant présenter des risques d'échec dans l'accès ultérieur au langage écrit.

- **Objectif :**

Ce dispositif a pour objectif d'aider les enfants de 4 à 6 ans à mieux maîtriser le langage oral en s'appuyant sur un support spécifique : les jeux de société.

L'objectif est aussi d'inviter les parents à participer aux ateliers en tant que joueur afin de rendre plus aisé le partage d'un temps ludique avec leur enfant et de se familiariser à des rencontres avec les professionnels de leur quartier.

Pour cela :

- accompagner ces enfants en petits groupes (4 enfants maximum) à raison de 2 à 3 séances/semaine.

- sensibiliser les parents à l'importance du savoir parler.

- **Choix des enfants :**

Il se fait en deux temps :

1. Choix des enfants par les enseignants de l'école maternelle (*les résultats sont nettement supérieurs quand l'enfant bénéficie de cette action le plus tôt possible et qu'elle s'inscrit dans la durée, continuité sur 2 années consécutives pour certains enfants*).

2. Entretien avec les parents afin de leur présenter le dispositif « Jouer pour parler, parler pour jouer... » animé par des « facilitateurs de langage » et de leur demander d'être partenaires de l'action.

- **Les deux missions du « facilitateur de langage » :**

1. Sensibiliser progressivement les parents afin qu'ils prennent conscience que « le langage ne vient pas tout seul », qu'un apprentissage est nécessaire et qu'ils ont un rôle essentiel à remplir avec leur enfant, d'une part, en ayant des temps d'échanges réguliers avec leur enfant.

2. Prendre en charge chaque enfant, 2 à 4 fois par semaine, en dehors du temps scolaire, pendant une séance de 20 à 60 minutes, dans un climat chaleureux où l'enfant est encouragé dans tous ses essais de nouvelles structurations langagières.

- **Déroulement de chaque séance (20 à 60 minutes) :**

Les enfants sont répartis par groupes de 2 à 4 en fonction des jeux.

La prise en charge du déroulement du jeu se fait par un adulte qui a été formé à ce dispositif.

Le « facilitateur de langage » dispose les éléments du jeu avec l'aide des enfants et explique les règles du jeu en sollicitant les enfants un par un.

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. Tout au long de la séance, l'adulte produit des énoncés structurés et organisés logiquement

et temporellement, et non pas seulement des mots de vocabulaire isolés. L'adulte peut aussi solliciter de temps en temps les enfants pour qu'ils expliquent ce qu'ils font.

À la fin du jeu, l'adulte incite les enfants à conclure le jeu et à essayer d'expliquer pourquoi ils ont gagné ou perdu ou ce qu'il aurait fallu faire pour gagner.

Quand les enfants connaissent bien le jeu (après deux ou trois séances de pratique), on peut demander à certains enfants de formuler la règle (ou certaines parties de la règle), soit pour se remémorer comment on doit jouer au jeu, soit parce que d'autres enfants dans le groupe ne connaissent pas encore le jeu. L'adulte propose des reformulations de ce que disent les enfants dans des phrases complètes et légèrement plus complexes.

- **Le dispositif d'accompagnement et cadre institutionnel** comprend :

Un « facilitateur de langage » qui prend en charge les enfants (nombre variable, dépend de la logistique mise en place) en petits groupes (2 à 4 enfants).

Un « pilote », désigné par la municipalité, responsable du dispositif pour les écoles de la commune.

L'accompagnement à la mise en place, au suivi et à l'évaluation de l'action, ainsi que le suivi scientifique par l'AsFoReL (fonction des offres proposées et choisies dans chaque ville). Une convention ville/AsFoReL détermine les conditions de l'ingénierie de la formation, du suivi des ateliers et de l'évaluation.

- **Liste des jeux sélectionnés**

- Un Memory
- Un Jeu de l'oie
- Docteur Hérisson (Ed. Haba)
- Hop hop hop (Djeco)
- Hoppel Poppel (Ed. Haba)
- La forêt enchantée (Ed. Bioviva)
- Le Verger (Ed. Haba)
- Pasta-Pasta (éditions HABA)
- Pique Plume (Ed. Zoch)
- Playa playa (Ed. Bioviva)
- Quak (Ed. Haba)
- Tralala le loup (Ed. Oiseau magique)
- Woolfy (Ed. Djeco)