

AMADORI Christiane, Ecole maternelle d'application Clair Matin, Metz
BERCEVILLE Audrey, Ecole maternelle de Haut- Clocher, Haut- Clocher
MAFFERT Monique et ROUGEL Josyane, Ecole maternelle Les bleuets, Metz
MASDURAUD Pascale, PELLET-MANY Antoinette et PRETAT Michèle , Ecole maternelle La Volière, Metz

Apprendre à parler et à maîtriser son langage au cycle 1

**ELABORATION D'UNE
PROGRAMMATION EN LANGUE ORALE
POUR L'ECOLE MATERNELLE**

Janvier 2001

PRESENTATION DES ECOLES QUI ONT TRAVAILLE A L'ELABORATION DE CE PROJET

♦ Circonscription de Metz- Bellecroix IUFM :

❖ **Ecole maternelle d'application Clair Matin**

Rue de Périgueux

57070 Metz Bellecroix

Située en zone sensible

4 classes dont 2 d'application rattachées à l'IUFM de Metz : 98 élèves

❖ **Ecole maternelle Les Bleuets**

Rue des Bleuets

57070 Metz

Située en zone pavillonnaire

2 classes : 40 élèves

❖ **Ecole maternelle La Volière**

Rue du 18 juin

57070 Metz Bellecroix

Située en zone sensible

3 classes : 76 élèves

♦ Circonscription de Sarrebourg ouest :

❖ **Ecole maternelle de Haut- Clocher**

1 rue de l'église

57400 Haut-Clocher

Située en milieu rural

2 classes : 35 élèves

INTRODUCTION

« Favoriser l'élaboration de la fonction langage c'est entraîner l'enfant à utiliser ses capacités mentales, intellectuelles pour construire un discours élaboré capable de devenir le support d'une pensée de plus en plus complexe voire abstraite »
(L. LENTIN)

Notre action propose une **PROGRAMMATION** dans le domaine de la langue orale élaborée par un groupement de quatre écoles de milieux socioculturels différents en milieux urbain (zones sensible et pavillonnaire) et rural.

Construite en fonction d'une **progression** des compétences langagières à l'école maternelle, elle s'organise sur deux axes :

- **L'Axe linguistique** : Il correspond à la progression des savoirs des élèves : d'abord communiquer puis parler et enfin structurer un discours.
- **L'Axe pragmatique** : Il correspond au fait qu'il ne suffit pas de savoir parler, encore faut-il savoir parler à son ou ses interlocuteurs tout en tenant compte des particularités de ce ou ces derniers.

Cette programmation prend en compte :

- ❖ L'hétérogénéité des enfants d'une même classe d'âge
- ❖ Le contexte familial et le milieu social des enfants
- ❖ Le lien entre le langage et l'éducation à la citoyenneté
- ❖ La distinction entre expression et communication
- ❖ Les référents théoriques (Ouvrages, conférences...)

Elle propose des **situations d'apprentissage variées et complémentaires** : situations individuelles, duelles, en groupes libres, en groupes dirigés et en grand groupe.

Enfin, elle répertorie des critères d'évaluation.

SITUATIONS DE LANGAGE VECUES

- **Situation 1 :**

Je raconte plusieurs fois au cours de la semaine le même récit à mes élèves de toute petite et petite section : mêmes mots, même intonation, mêmes tournures de phrases...

En parallèle, je les fais intervenir librement dans le grand groupe puis en petits groupes de façon à les amener à prendre la parole pour raconter, faire parler des personnages, anticiper l'action...

Ce sont toujours les mêmes enfants qui prennent la parole, m'écoutent avec attention tandis que d'autres se dispersent malgré mes efforts de théâtralisation.

Ce matin, je fais écouter la cassette audio de l'histoire sans les prévenir au préalable : les enfants sont sous le charme, ils s'extasient en entendant ces mots, ces phrases, ces personnages qu'ils connaissent.

Ils tapent dans les mains en rythme ou chantent sur la musique.

Tout le monde écoute, puis répète et enfin accompagne le discours à sa manière.

Lors de la production d'écrit individuelle du récit, chaque enfant a, selon ses capacités individuelles, restitué oralement l'histoire (de 2 pages à 4 lignes) clairement ou en chuchotant mais aucun enfant ne s'est tu.

Chacun est entré et a pu être évalué dans l'une des étapes du PARLER.

- **Situation 2 :**

Ce matin, Arthur, notre marionnette a disparu. Où est-il ? Où se cache-t-il ?

Les enfants cherchent et parlent...

Marie, sa sœur, (autre marionnette), arrive et raconte : « En faisant les courses avec maman, Arthur a disparu ! Il faut nous aider à le retrouver ». (Tous les enfants écoutent).

Où peut-être Arthur dans le supermarché ? »

Les enfants les plus vivants parlent, trouvent de nombreuses réponses... ils imaginent aussi les sentiments de Marie, Arthur et leur maman. D'autres enfants se contentent d'écouter ou même sont moins attentifs. Pour les aider à trouver eux-aussi des solutions, nous utilisons des cartes illustrant un supermarché (matériel, actions ...). Alors les idées viennent plus facilement et les paroles aussi...

Marie, qui a écouté nos conseils , repart à la recherche de son petit frère. Restés seuls dans notre classe, nous imaginons des suites possibles à cet événement en attendant le retour de nos marionnettes et surtout leurs explications.

Nous garderons en mémoire cette histoire qui servira à donner quelques bons conseils à tous les enfants et nous lui donnerons un titre : « *Les malheurs d'Arthur perdu au supermarché* »

En grand puis en petits groupes, des essais de dialogue ont été tentés, des efforts de mémorisation ont été pratiqués :
« *Taratata, ta mamie, je la connais* »

● Situation 3 :

Dans le cadre de notre projet d'école lié à l'environnement et à la découverte du patrimoine, nous avons travaillé à partir du livre « *Le voyage de Souris Bleue à Metz* » d'André Faber aux éditions Serpenoise.

Souris Bleue marionnette est apparue aux enfants dans un train. Que vient-elle faire à Metz ? Pourquoi ?

De nombreux problèmes qu'il fallait résoudre !!!

Les aventures de Souris Bleue dans la ville ont permis aux enfants de découvrir une histoire simple, touchante, culturelle, riche en événements qui leur a permis pour certains :

- D'exprimer des émotions, des sentiments : « *Je veux ma mamie* »
- De raconter des souvenirs personnels
- De comprendre l'essentiel du contenu du message (écouter-dialoguer)
- De relater les actions dans l'ordre chronologique

En grand puis en petits groupes, des essais de dialogue ont été tentés, des efforts de mémorisation ont été pratiqués :
« *Taratata, ta mamie, je la connais* »

Mais il a fallu que les élèves adhèrent totalement au conte pour que la réalisation théâtrale soit effective.

Elle s'est avérée positive !!!

- **Situation 4 :**

Suite à notre sortie au parc animalier de Sainte- Croix, nous avons étudié les animaux puis nous nous sommes attachés à nous spécialiser sur le lapin en étudiant l'album de jeunesse de Claude Boujon : « *Bon appétit Monsieur Lapin!* »

Après des contages répétés sur plusieurs jours, j'ai demandé aux enfants de redire les dialogues à l'aide des images. Or, ce sont toujours les grands parleurs qui s'accaparaient la parole et monopolisaient le dialogue. Face à ce constat, j'ai proposé aux plus petits parleurs des aides : début de phrases, mots introducteurs...

Puis, une fois le récit mémorisé par tous, je leur ai proposé les marottes de chaque animal. Chaque enfant en choisissait un et m'expliquait pourquoi, d'où l'expression de sentiments, justification de son choix...

Le fait de prendre la place d'un animal a été très bénéfique pour tous : l'appréhension a disparu, chacun a pris part à la mise en scène en réinvestissant la structure répétitive interrogative du récit.

Ensuite, les rôles ont été redistribués et la maîtresse s'est effacée pour laisser le champs libre aux acteurs !

En prolongement, nous avons cherché d'autres animaux (vus au parc de Sainte- Croix), et nous avons imaginé leur régime alimentaire. L'objectif était alors de développer l'imaginaire ainsi que la transposition de nouvelles structures langagières dans un contexte différent. La sortie au parc a été une source d'idées pour les enfants et un déclencheur de paroles. A noter pour l'anecdote que pour Laura, le renard ne mangeait pas les lapins mais la galette (cf. « *Roule galette* ») !!!

BIBLIOGRAPHIE

- AGIEM, Dossier l'école maternelle, n° 100
- Programmes, projets, activités à l'école maternelle, Hachette
- La maîtrise de la langue à l'école
- Instructions officielles
- Laurence LENTIN, Apprendre à parler à l'enfant de moins de 6 ans, Editions ESF, 1973
- Agnès FLORIN, Le langage à l'école maternelle, 1983
- Agnès FLORIN, Parler ensemble en maternelle, collection Ellipses. La maîtrise de l'oral, l'initiation à l'écrit.

COMPTE- RENDU DE CONFERENCES

- Monsieur DUFOUR, Professeur à l'IUFM de Lorraine, Langue, culture, images mentales.
- Monsieur PEROZ, Professeur à l'IUFM de Lorraine, Progression des compétences langagières à l'école maternelle.
- Madame RETORNAZ, Professeur à l'IUFM de Lorraine, Le développement des capacités de communication des jeunes enfants
- Monsieur STOLZ, Professeur à l'IUFM de Lorraine, Le langage parlé de l'enfant à l'école maternelle.

Nous remercions tout particulièrement Monsieur PEROZ, professeur à l'IUFM de Lorraine pour l' apport théorique qui nous a permis de structurer notre réflexion.

Axe linguistique	NON VERBAL	PARLER	TENIR UN DISCOURS
Axe pragmatique			
INTERVENIR	1	4	7
INTERAGIR	2	5	8
DE MANIERE APPROPRIEE	3	6	9

- 1 : NON VERBAL/ INTERVENIR : Agit dans une relation à autrui
2 : NON VERBAL/ INTERAGIR : Le comportement s'inscrit dans une interaction
3 : NON VERBAL/ APPROPRIE : L'interaction a une certaine durée
4 : PARLER/ INTERVENIR : Intervient en étant sollicité puis de manière autonome
5 : PARLER/ INTERAGIR : Participe, fait plusieurs interventions et respecte les règles conversationnelles
6 : PARLER/ APPROPRIE : Cohérence par rapport au thème et répond au problème posé
7 : DISCOURS/ INTERVENIR : Tient un discours avec l'aide de l'adulte ou en autonomie
8 : DISCOURS/ INTERAGIR : Cohérence par rapport au thème et répond au problème posé
9 : DISCOURS/ APPROPRIE : Fait un discours organisé et structuré selon la norme

1. COMMUNICATION NON VERBALE

La première étape de la communication non verbale relève de l'intervention: l'enfant adopte un comportement dirigé vers un autre sujet sans attente de réponse.

OBJECTIFS	SITUATIONS	ORGANISATION	MATERIEL	EVALUATION
♦ Regarder, observer	<ul style="list-style-type: none"> • Situations éveillant la curiosité et l'intérêt : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Décoration de la classe ➤ Aménagement : coins jeux, table de vie ➤ Affichages • Personnes éveillant la curiosité : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les enfants ➤ La maîtresse : actrice et comédienne • Situations problèmes 	<p>Organisation libre : l'enfant est libre de découvrir et regarder l'environnement dans lequel il est baigné</p>	<p>Matériel diversifié, coloré, attractif et original voire surprenant...</p> <p>Jeux technologiques Table de vie</p>	<p>Regarde, observe</p>

<p>♦ Manifester une émotion, un intérêt, de l'attention</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Situation inductrice d'émotion : <ul style="list-style-type: none"> ❖ La marionnette de la classe ❖ Un anniversaire ❖ La visite d'un personnage dans la classe ❖ Un spectacle ❖ Un livre lors du conte ❖ Musiques et comptines <p>A tout moment de la vie de la classe</p>	<p>Grand groupe</p>	<p>Marionnettes, peluches</p> <p>Des livres porteurs d'émotion Des CD</p>	<p>Manifeste de l'intérêt</p>
<p>♦ Participer à des activités collectives</p>				
<p>♦ Imiter :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imiter l'autre enfant : en imitant, il comprend ce qu'éprouve l'autre et entre donc en communication • Imiter l'adulte (parent, enseignant, ATSEM)... 	<p>Lors de jeux libres autour d'un même jouet</p> <p>Dans les coins jeux où le jeu symbolique se construit et dans la vie de la classe</p>	<p>Relation duelle : enfant/ enfant</p> <p>Relation duelle ou grand groupe</p>	<p>Objet identique proposé en plusieurs exemplaires</p> <p>Matériel lié à la vie de la maison Matériel didactique utilisé par l'enseignant</p>	<p>Imite l'autre enfant ou l'adulte</p>

<p>♦ Accepter de prendre contact physiquement avec l'autre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Donner la main • Se joindre au groupe, s'asseoir à côté de quelqu'un, avec les autres... 	<p>Lors des déplacements dans l'école Lors des rondes et jeux dansés</p> <p>En ateliers Dans les coins jeux</p> <p>En regroupement</p>	<p>Relation duelle</p> <p>Grand groupe</p> <p>En groupe En groupe</p> <p>En grand groupe</p>	<p>Musiques et CD</p> <p>Matériel variable selon le domaine d'activités travaillé Rituels : calendrier, tableau de présence, conte, comptines...</p>	<p>Accepte de toucher l'autre</p>
<p>♦ Accepter de changer de table et de changer de lieu</p>	<p>Déplacements dans la classe : rotation des ateliers Déplacements dans l'école</p>	<p>En groupe ou individuellement</p> <p>Grand groupe</p>	<p>Ateliers de délestage</p>	<p>Accepte de changer de table</p>
<p>♦ Accepter et intégrer l'organisation</p>	<p>Rythme et chronologie des différentes activités au sein de la classe</p>	<p>Groupe ou grand groupe</p>		<p>Intègre l'organisation</p>

2.COMMUNICATION NON VERBALE

La seconde étape de la communication non verbale relève du domaine de **l'interaction** : le comportement de l'enfant consiste à obtenir une réponse de celui avec qui il communique. Le but est de se faire comprendre.

OBJECTIFS	SITUATIONS	ORGANISATION	MATERIEL	EVALUATION
♦ Se regarder, s'observer	A l'accueil, dans les coins jeux... En salle de jeux lors de danses ou autres activités	Duelle Grand groupe	Tout matériel de la classe Musique, matériel d'EPS	Regarde et observe l'autre
♦ Partager une émotion, un intérêt, de l'attention	En cour de récréation : un enfant tombe et communique son émotion à un autre. Lors des soins à l'enfant En classe : en début d'année (chagrin, tristesse), fous rire...	Relation duelle Groupe		Porte attention à l'autre

<p>♦ Participer et imiter pour échanger avec l'autre</p>	<p>En salle de jeux :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Par le geste • Par l'intermédiaire d'un objet • Par son attitude 	<p>Duelle</p> <p>Duelle</p> <p>Duelle</p>	<p>Taper dans les mains comme son copain</p> <p>Petit matériel de salle de jeux</p> <p>Se déplacer comme son copain</p>	<p>Imite un geste</p>
<p>♦ Imiter l'autre dans une action</p>	<p>Ateliers de construction</p> <p>Ateliers dirigés où l'attitude de l'enseignant induit une imitation</p> <p>Comptines, jeux de doigts</p>	<p>Groupe</p> <p>Groupe ou grand groupe</p> <p>Grand groupe</p>	<p>Tous jeux de constructions...</p> <p>Jeux et manipulations</p> <p>Gestes graphiques</p> <p>Comptines, cahier de comptines...</p>	<p>Imite l'action de l'autre</p>

3.COMMUNICATION NON VERBALE

La dernière étape de la communication non verbale est la communication appropriée : l'interaction a une certaine durée.

OBJECTIFS	SITUATIONS	ORGANISATION	MATERIEL	EVALUATION
♦ S'asseoir à côté de quelqu'un par affinité	A l'accueil Au regroupement En salle de jeux	Duelle Duelle Duelle		S'assoit à côté de quelqu'un qu'il a choisi
♦ Imiter pour s'approprier la consigne	Lors d'activités motrices Lors d'ateliers dirigés Lors des activités collectives, musicales	Duelle ou groupe Groupe Grand groupe	Matériel de salle de jeux Selon activité proposée Petits instruments	
♦ Accepter, intégrer, appliquer et respecter les règles de fonctionnement de travail en groupe et grand groupe	Atelier en autonomie Regroupement	Groupe Grand groupe	Selon activités et projet de classe Livre, Matériel lié aux rituels	Respecte les règles de fonctionnement de la classe
♦ Participer à des activités collectives par gestes, mimiques, actions	Activités collectives Lors de réinvestissements de comptines et jeux de	Grand groupe	Comptines et chants	

motrices appropriées	doigts appris ultérieurement : l'enfant réagit gestuellement à la récitation de la maîtresse En salle de jeux : utilisation adéquate du matériel dans une situation de réinvestissement Mimes à partir d'images	Grand groupe Groupe	Petit matériel de salle de jeux Parcours Danses Images d'actions	Prend part aux activités de groupe
♦ Comprendre l'organisation et réagir pour la faire respecter	Lors du rangement Lors des situations d'écoute et d'attention	Duelle ou groupe Grand groupe		



4. PARLER

La première étape est celle de **l'intervention** : l'enfant intervient soit en réponse à une sollicitation soit de manière autonome.

OBJECTIFS	SITUATIONS	ORGANISATION	MATERIEL	EVALUATION
<p>♦ Obtenir une activité de dialogue :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Communiquer avec la maîtresse : Solliciter, Répondre, Donner une information, Interroger 	<p>Autour d'un livre Autour des soins à l'enfant à l'accueil ou au coucher Dans les coins jeux A travers des jeux de langage Répondre aux questions du maître Interroger la maîtresse pour avoir un renseignement pour l'accomplissement d'une tâche Lors de toute activité</p>	<p>Duelle Duelle Groupe Groupe Groupe ou grand groupe Duelle Groupe</p>	<p>Album de jeunesse Aménagement des coins : cuisine... Loto, cartes, jeux de société</p>	<p>Prend la parole : - avec sollicitation - spontanément</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Prendre la parole • Communiquer avec les autres enfants : répondre, solliciter, interroger, donner une information 	<p>dirigée</p> <p>Groupe conversationnel constitué en fonction de la prise de parole de chacun</p> <p>Lors des activités libres et autonomes Dans les coins jeux Lors des moments de convivialité partagée Lors des ateliers de jeux</p> <p>A la bibliothèque Lors de l'installation et du rangement en salle de jeux Lors de sa présentation aux élèves A travers des marionnettes Autour de la photo de la classe</p>	<p>Groupe</p> <p>Groupe</p> <p>Groupe ou duelle Grand groupe</p> <p>Groupe</p> <p>Groupe ou duelle Grand groupe</p> <p>Grand groupe</p> <p>Grand groupe</p> <p>Groupe ou duelle</p>	<p>Matériel lié au vécu, à l'affectivité (album photos, photo de classe), catalogue de jouets.</p> <p>Jeux de construction et puzzles... Tous supports d'écrits</p> <p>Marionnettes connues</p> <p>Album photos</p>	<p>S'exprime de manière compréhensible</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer avec les autres adultes 	<p>Lors de situations et de sollicitations proposées par l'ATSEM, les membres du RASED...</p>	<p>Duelle ou groupe</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer lors des rituels 	<p>Rituels quotidiens</p>	<p>Grand groupe</p>	<p>Météo, calendriers, tableau de présence...</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ♦ Utiliser des formules de politesse 	<p>Au quotidien Saluer poliment Demander poliment quelque chose Remercier Jeu de distribution Coin marchande</p>	<p>Duelle, groupe et grand groupe</p>	<p>Maxi loto Images Coin marchande</p>	<p>Réinvestit les formules de politesse et les utilise à bon escient</p>
<ul style="list-style-type: none"> ♦ Nommer des personnes, des animaux, des choses, des éléments d'une image 	<p>Lors des sorties Jeux de kim...</p> <p>Lecture d'images</p>	<p>Groupe ou grand groupe Groupe ou grand groupe</p> <p>Groupe ou grand groupe</p>	<p>Photos, diapos Images,</p> <p>Posters, livres, diapos, imagiers, loto</p>	<p>Nomme des personnes, animaux, choses Enumère les éléments d'une image</p>
<p>Dialoguer à distance</p>	<p>Coins jeux Selon thèmes : appeler le médecin, le Père Noël</p>	<p>Duelle ou individuelle</p>	<p>Téléphone fictif ou vrai téléphone</p>	<p>Utilise le téléphone</p>

<ul style="list-style-type: none"> ◆ Modifier, enrichir ses productions : • Construire des phrases simples • Utiliser « je » • Utilise la forme affirmative • Sensibiliser aux formes négatives et interrogatives 	<p>Formuler une demande</p> <p>Décrire une image</p> <p>A l'appel : « Je suis là » Décrire sa tenue vestimentaire Description de photos ou actions personnelles</p> <p>Lors de descriptions Jeux structuraux Comptines</p> <p>Lecture d'histoires à texte répétitif</p> <p>Panier surprise : phrase interrogative du type « est- ce que ? »</p>	<p>Duelle ou groupe</p> <p>Duelle ou groupe</p> <p>Groupe ou grand groupe</p> <p>Groupe ou duelle</p> <p>Groupe et grand groupe</p> <p>Groupe</p> <p>Groupe</p>	<p>Matériel lié aux projets Jeux de cartes Images d'actions</p> <p>Photos, posters Jeux de cartes</p> <p>Album de jeunesse : « <i>Bon appétit Monsieur lapin</i> » Panier suscitant la curiosité</p>	<p>Construit une phrase simple</p> <p>Utilise le « je »</p> <p>Utilise la forme affirmative</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le présent de l'indicatif • Acquérir et utiliser du vocabulaire 	<p>Situations d'actions</p> <p>Vécu quotidien Apprendre à jouer dans les coins poupées, cuisine...</p> <p>Chercher l'objet lié à l'image</p> <p>Jeux de loto</p> <p>Activités culinaires</p> <p>Autour des sensations tactiles et visuelles (chaud, froid, formes et couleurs...)</p>	<p>Groupe ou grand groupe</p> <p>Groupe ou grand groupe</p>	<p>Diapositives Images</p> <p>Cartes</p> <p>Jeux de loto</p> <p>Ustensiles de cuisine, aliments variés</p> <p>Liège, polystyrène, moquette, acier, coton,...</p> <p>Formes ASCO</p>	<p>Réinvestit du vocabulaire</p>
<p>♦ Parler, chanter :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Moduler sa voix (intensité) • Nuancer sa voix (intonation) 	<p>A travers des comptines et chants, jeu dramatique</p> <p>Jeux vocaux, jeu symbolique</p>	<p>Grand groupe</p> <p>Grand groupe</p>		<p>Chante</p>

<p>♦ Pratiquer le récit : Raconter</p>	<p>Un événement vécu Un événement fortuit A partir d'un support visuel</p> <p>Avec des marionnettes</p>	<p>Groupe, grand groupe ou duelle</p>	<p>Photos, films d'un événement vécu en commun Images Diapositives, affiches Livres Marionnettes</p>	<p>Raconte librement</p>
<p>♦ Ouvrir sur l'imaginaire : Prêter vie à des personnages</p>	<p>Lors de manipulations de marionnettes Lors de jeux de construction avec des personnages et animaux</p>	<p>Groupe Grand groupe</p>	<p>Selon projet Jeu de constructions de la ferme, de la maison...,</p>	<p>Prête vie à des personnages</p>
<p>♦ Utiliser les ressources de la poésie : Dire de mémoire des comptines</p>	<p>Situations d'apprentissage et de mémorisation</p>	<p>Grand groupe</p>	<p>Classeur de comptines...</p>	<p>Récite toute la comptine</p>

5. PARLER

La seconde étape est celle de l'**interaction** : l'enfant fait plusieurs interventions tout en respectant les règles conversationnelles.

OBJECTIFS	SITUATIONS	ORGANISATION	MATERIEL	EVALUATION
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Obtenir une activité de dialogue : Converser avec d'autres enfants 	<ul style="list-style-type: none"> • Moment privilégié de l'accueil 	Groupes spontanés	Coins aménagés de la classe	Dialogue avec
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Oser chanter devant un groupe 	Réciter la comptine et chanter devant ses camarades	Grand groupe	Classeur de comptines	Chante, récite devant le groupe
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Oser parler devant un groupe 	Situation problème « paquet mystère »	Grand groupe	Paquet mystère	Parle devant le groupe
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Poser des questions pour donner du sens 	Problèmes d'ordre personnel Affiche publicitaire découverte par petits carrés que l'on retire au fur et à mesure	Situation duelle Groupe	 Affiche-puzzle	Pose des questions Manifeste de l'intérêt Exprime un choix

<p>♦ Interroger, questionner, nommer, qualifier</p>	<p>Objet insolite Devinettes : Qui est-ce ?</p>	<p>Groupe Groupe</p>	<p>Objet insolite</p>	
<p>♦ Verbaliser une action, un sentiment (impressions, difficultés)</p>	<p>Quand l'enfant est « acteur » : Elaboration de recettes de cuisine Codage ou décodage d'une recette culinaire Montage d'un objet technologique A la fin de la séance de motricité</p>	<p>Groupe Grand groupe</p>	<p>Affiche culinaire Ingrédients pour pâtisserie Fiche technique Matériaux nécessaires à la confection d'un objet</p>	<p>Construit une phrase complexe Décrit une situation</p>
<p>♦ Dialoguer à distance</p>	<p>Téléphoner au Père Noël, au docteur, à maman</p>	<p>Individuelle ou duelle</p>	<p>Téléphone</p>	<p>Parle à</p>
<p>♦ Utiliser des formules de politesse</p>	<p>Rites journaliers Echanges d'objets entre enfants ou avec l'adulte</p>	<p>Duelle, groupe, grand groupe</p>		<p>Réinvestit et emploie à bon escient le vocabulaire de la politesse</p>

<ul style="list-style-type: none"> ◆ Demander la parole, ne pas répondre à la place d'un autre enfant ◆ Modifier, enrichir ses productions : • Utiliser les mots nouveaux • Utiliser les pronoms personnels et possessifs • Utiliser la forme négative, interrogative et exclamative • Utiliser les temps de l'indicatif 	<p>Situations libres</p> <p>Jeux libres</p> <p>Situations libres en coins jeux Groupe autonome</p> <p>Situations libres ou spontanées</p>	<p>Enfant seul, en situation duelle ou en groupe spontané</p> <p>Duelle ou groupe spontané</p> <p>Duelle ou groupe spontané</p> <p>Individuelle, duelle, groupe</p>	<p>Livres, photos, diapos Jeux libres sur les thèmes</p> <p>Objets des coins jeux</p> <p>Albums de jeunesse Matériel des coins jeux</p>	<p>Respecte les autres à travers le langage.</p> <p>Enrichit son vocabulaire</p> <p>Utilise les pronoms</p> <p>Utilise les formes négatives, exclamatives et interrogatives</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> Utiliser les verbes usuels Veiller à la prononciation correcte (orthophonie) : seul le feed-back individualisé est utile. Dans un groupe, l'enfant sent le reproche mais n'entend pas la correction 	<p>Coins jeux de la classe Salle de jeux : activités motrices</p> <p>Echanges spontanés</p>	<p>Groupe spontané Grand groupe</p> <p>Duelle</p>	<p>Matériel des coins jeux Matériel inducteur d'actions motrices</p>	<p>Utilise des verbes</p> <p>Détecter les défauts de prononciation</p>
<p>♦ Parler, chanter Chanter seul</p>	<p>Situation spontanée</p>	<p>Individuelle Duelle Groupe</p>	<p>Cahier de comptines</p>	<p>Chante spontanément</p>
<p>♦ Ouvrir sur l'imaginaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> Faire parler des personnages 	<p>Jeu symbolique : les enfants partagent une fiction Rôles « papa, maman » vécus par les enfants Rôles « pompier, garagiste » des coins</p>	<p>Groupe spontané Duelle</p>		<p>Fait parler des personnages</p>

	jeux de la classe Mise en scène du conte avec des marionnettes ou des marottes Jeux de rôles : jouer à la maîtresse		Marionnettes Marottes en lien avec le conte étudié exploitées puis mises à libre disposition des enfants	
♦ Raconter	Un événement personnel Un événement vécu Un événement fortuit	Duelle Groupe conversationnel (cf A. FLORIN)		Raconte en respectant les règles conversationnelles

6. PARLER

La dernière étape consiste à parler de manière appropriée par rapport au sujet traité (l'enfant est capable d'alimenter la conversation tout en tenant compte du sujet) et de manière pertinente avec le problème posé (l'enfant est capable de faire avancer l'échange en tenant compte de ce qui a été dit).

OBJECTIFS	SITUATIONS	ORGANISATION	MATERIEL	EVALUATION
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Obtenir une activité de dialogue : • Communiquer avec les autres 	<p>Mise en commun et discussion autour de productions d'enfants Autour des photos de classe</p>	<p>Groupe</p> <p>Groupe</p>	<p>Productions d'arts plastiques</p> <p>Photo de classe</p>	<p>Communique avec les autres</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer avec les familles 	<p>Album de classe ou cahier de vie rapportés à la maison</p>	<p>Individuelle</p>	<p>Album photo de la vie de la classe Cahier de vie</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Converser avec les autres 	<p>Autour d'un thème d'actualité, d'un projet Autour d'une situation problème (math, techno)</p>	<p>Groupe</p> <p>Groupe</p>	<p>En lien avec le sujet</p> <p>Matériel scientifique</p>	<p>Parle de manière appropriée</p> <p>Parle de manière pertinente avec le problème posé</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Oser parler devant un groupe 	Jeu du portrait : un enfant pense à un élève de la classe et répond aux questions posées par ses camarades	Groupe		Prend la parole à bon escient
	Décrire le fonctionnement d'un appareil technologique	Groupe	Objet technologique	
	Raconter un événement personnel (visite dans la famille, fêtes de Noël, Pâques, anniversaires...)	Grand groupe	Sans matériel Photos ou objets de la maison	S'exprime de manière compréhensible
	Raconter une histoire, relater un événement, une expérience à une autre classe	Grand groupe	Magnétophone pour enregistrement	Construit différents types de phrases Utilise le style indirect
<ul style="list-style-type: none"> • Oser chanter devant un groupe 	Jeu du radio crochet	Grand groupe	Micro	
<ul style="list-style-type: none"> • Poser des questions 	Situation problème	Grand groupe	Objet à découvrir ex : retrouver une maison selon ses	Pose des questions

<ul style="list-style-type: none"> • Dialoguer à distance 	Jeu de communication verbale à partir des téléphones	Duelle	caractéristiques Postes de téléphone	
	Correspondance scolaire Jeu du téléphone	Groupe Duelle	Magnétophone 2 téléphones	Prend la parole à bon escient
<ul style="list-style-type: none"> • Commenter une production 	Commenter son dessin ou celui d'un autre enfant	Groupe	Dessins, photos, livre, images	Organise une narration Réinvestit du vocabulaire
	Visite d'un musée, d'une exposition	Groupe	Œuvres d'art	Utilise le style indirect
<ul style="list-style-type: none"> • Proposer une consigne S'exprimer clairement pour se faire comprendre 	Lors d'un travail à effectuer, d'un jeu à découvrir	Groupe	Selon travail proposé	Propose une consigne
	Travail à effectuer	Groupe		Reformule une consigne
<ul style="list-style-type: none"> • Reformuler une consigne (acquérir un langage précis) 				
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les formules de politesse 	Jeux de rôles (jouer à la marchande)	Duelle Groupe	Coin marchande aménagé	Utilise les formules de politesse

<ul style="list-style-type: none"> • Dialoguer pour résoudre un conflit • Elaborer un projet commun 	<p>Lors d'un conflit, faire expliquer et justifier par un enfant. Faire comprendre à travers les mots</p> <p>Situations liées aux fêtes, sorties, accueil de correspondants</p>	<p>A tout moment</p> <p>Groupe</p>	<p>Tableau des règles de vie</p> <p>Selon projet</p>	<p>Dialogue pour résoudre un conflit</p> <p>Participe à l'élaboration d'un projet</p>
<p>♦ Modifier, enrichir ses productions :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les mots nouveaux 	<p>Création d'une bibliothèque d'images autour d'un mot (construction de représentation sémantique)</p> <p>Projets pédagogiques (ferme, zoo, quai des sciences)</p> <p>Création d'un lexique commun</p>	<p>Groupe</p> <p>Grand groupe</p>	<p>Album d'images autour de mots (ex : un fauteuil : un voltaire, un fauteuil crapaud...)</p> <p>Albums photos</p> <p>Dictionnaire de classe enrichi au fur et à mesure de l'année</p> <p>Matériel spécifique à chaque activité</p>	

<ul style="list-style-type: none"> • Réinvestir le vocabulaire étudié 	Lors des activités culinaires, technologiques, scientifiques	Groupe	Selon activité	Enrichit, réinvestit son vocabulaire et utilise des verbes
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les pronoms personnels et possessifs 	Exercices structuraux	Groupe	Jeux d'échanges	Utilise les pronoms personnels et possessifs
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser la forme négative et interrogative 	Exercices, jeux mélodramatiques Situations problèmes Formuler une demande, répondre :- As- tu... ?, - Je n'ai pas...	Groupe Grand groupe Groupe Groupe	Jeux d'échanges Panier surprise, intrus Jeu de 7 familles Lotos	Utilise les formes négative et interrogative
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser la forme exclamative 	Poésie Jeux de rôle Théâtre	Individuelle Duelle Groupe	Selon sujet	Utilise la forme exclamative
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les temps de l'indicatif 	Rites journaliers : mise à jour du calendrier (hier, aujourd'hui, demain) Raconter un événement	Grand groupe Groupe	Selon sujet	Utilise les temps de

	<p>passé : recette, « on a cassé des œufs » ou un événement futur : sortie « on ira à la ferme»</p>			l'indicatif
<ul style="list-style-type: none"> Acquérir le vocabulaire des repas 	<p>Jouer dans le coin cuisine Activités culinaires Langage à partir d'affiches</p>	Groupe		
<ul style="list-style-type: none"> Acquérir le vocabulaire des vêtements 	<p>En fonction des saisons et des conditions météo</p>	Groupe		
<ul style="list-style-type: none"> Acquérir le vocabulaire du temps (météo) 	<p>Activités rituelles du matin</p>	Grand groupe	<p>Matériel adapté : Affiches Images Imagiers...</p>	<p>Utilise le vocabulaire adapté Enrichit son vocabulaire</p>
<ul style="list-style-type: none"> Acquérir le vocabulaire des saisons <p>Et autre vocabulaire...</p>	<p>Lors de l'étude de la saison vécue , l'enfant se situe dans le temps</p>	Groupe		
	<p>Lors des activités</p>	Groupe		

<ul style="list-style-type: none"> • Savoir nommer le mobilier scolaire 	vécues en classe quotidiennement			
<ul style="list-style-type: none"> • Acquérir du vocabulaire spatial (sur, sous, dans,...) 	En classe : marionnette se cache... Salle de jeux	Groupe Grand groupe	Marionnettes Jeux mathématiques Matériel EPS	Acquiert du vocabulaire spatial
<ul style="list-style-type: none"> • Acquérir en situation et utiliser le vocabulaire des sensations : 				
<ul style="list-style-type: none"> - Auditives 	Ecoute de bruits familiers (de la classe, de la rue...) Auditions et manipulations d'instruments	Individuelle Groupe	Loto sonore Coin écoute CD Instruments de musique	Utilise le vocabulaire adapté
<ul style="list-style-type: none"> - Tactiles : mou, dur, lourd, léger, tiède, froid, chaud, piquant, lisse, doux, rugueux, collant... 	Création de situations scientifiques (biologie, technologie...) soulignant ces différentes notions	Groupe	Selon thèmes Jeux de dominos tactiles	Enrichit son vocabulaire

<ul style="list-style-type: none"> - Gustatives : sucré, salé, amer, juteux, acide... 	<p>Lors des activités culinaires L'étude des saisons et de leurs fruits Lors de la semaine du goût : goûter des aliments que l'on pourra classer en fonction du goût ou de la famille</p>	<p>Groupe</p>	<p>Selon thème Table de vie</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Olfactives 	<p>Activités culinaires</p>	<p>Groupe</p>	<p>Selon thème Jeu des odeurs</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les verbes usuels 	<p>Jeu des schtroumpfs (jeu de substitution de vocabulaire) Mimes (mimer une action) Parcours en salle de jeu : donner les consignes de déplacement (marcher, courir...) Recette : verbe d'action (mélanger, verser, ajouter ...)</p>	<p>Grand groupe, Groupe Grand groupe, Groupe Duelle, Groupe, Grand groupe Groupe</p>	<p>Jeu de cartes représentant une action Matériel EPS Ustensiles culinaires, photos d'actions</p>	<p>Utilise des verbes appropriés</p>

	Technologie : Lien verbe outil	Groupe	Outils	
<ul style="list-style-type: none"> Acquérir le vocabulaire des formes et de couleurs : nuances 	<p>Activités mathématiques, technologiques</p> <p>Activités d'arts plastiques</p>	Groupe	<p>Jeux mathématiques, jeux de tris (abaques...)</p> <p>Peintures, supports</p> <p>Formes cachées à reconnaître au toucher</p>	Enrichit son vocabulaire des couleurs, des formes
<ul style="list-style-type: none"> Veiller à l'orthophonie, prononcer correctement les phonèmes de la langue Française 	<p>A partir de comptines, de poèmes</p> <p>« Bien écouter pour bien dire »</p> <p>Jeux de perception auditive et de reconnaissance de phonèmes</p> <p>Inventer, répéter des mots à sonorité complexe, jeu du téléphone « arabe »</p> <p>Répéter des</p>	<p>Grand groupe et individuelle</p> <p>Groupe</p> <p>Groupe et duelle</p>	<p>Comptines appropriées</p> <p>Magnétophone</p>	<p>Repère auditivement des similitudes</p> <p>S'exprime de manière compréhensible</p> <p>Prononce correctement les phonèmes</p>

	onomatopées			
♦ Parler, chanter :	Activités musicales (étude des paramètres du son : fort, faible, grave...) et jeux vocaux	Grand groupe	Comptines Chants appropriés	Module et nuance sa voix
• Moduler sa voix				
Et				
• Nuancer sa voix	Vocalises Intonation donnée par les sentiments ressentis : colère, étonnement, peur, joie... Lors de la lecture d'une histoire Lors de périodes de fêtes : évocation des sentiments (Carnaval, Halloween...)	Grand groupe Grand groupe	Comptines et histoires appropriées	
	Enregistrement	Individuelle Grand groupe	Magnétophone	
• Dire de mémoire comptines et poèmes	Apprentissage et mémorisation en	Grand groupe Individuelle	Comptines, chants, poésies variées,	Dit de mémoire comptines, chants et

<p>(entraînement à la langue poétique et littéraire)</p> <p>♦ Raconter</p>	regroupement		rythmes mystérieux... Classeur de comptines et chants Affichage de comptines	poésies.
	Situations vécues en commun : sorties, fêtes...	Grand groupe		Raconte en respectant le thème
	A partir de supports visuels	Duelle Groupe Grand groupe	Photos, livres, diapos, affiches, film d'un événement vécu en commun	
A partir de marionnettes	Duelle Groupe spontané ou dirigé	Marionnettes connues		

<p>♦ Ouvrir sur l'imaginaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Extrapoler par rapport à une musique • Extrapoler et formuler des hypothèses à partir d'une image <p>Ou d'un tableau</p> <p>Inventer la suite d'une comptine en respectant la rime</p> <p>Inventer des dialogues</p>	Exprimer son ressenti à partir d'une musique	Groupe	Enregistrement musicaux appropriés (gai, triste, inquiétant)	S'exprime par rapport à une musique
	Lecture d'images	Groupe	Images qui suscitent l'imaginaire (à partir de lutins, fées, sorcières, fantômes...) Affiche de fêtes foraines, cirque	Emet des hypothèses
	Lecture de tableau	Groupe	Tableau figuratif ou abstrait	
	Créer une comptine en travaillant la rime, jouer avec les mots	Groupe	Comptines Poèmes	Invente la suite d'une comptine
Situation à partir d'une BD à bulle vierge	Groupe	B.D	Fait parler des personnages	

7. DISCOURS

Le discours se distingue du parler par la durée (intervention plus longue), par la forme (narration et explication) et la richesse du contenu.

La première étape du discours consiste à intervenir : l'enfant tient un discours avec l'aide de son interlocuteur puis en autonomie.

OBJECTIFS	SITUATIONS	ORGANISATION	MATERIEL	EVALUATION
<p>♦ Enrichir des productions : Construire des phrases complexes (subordonnées) : Amener l'enfant à la structuration d'une phrase où interviennent des « interlocuteurs de complexité » tels que : - qui (subordonnée relative)</p>	<p>Situations de jeux grammaticaux (ex : je voudrais la petite fille qui...) cf L. LENTIN</p>	<p>Groupe</p>	<p>Jeux de cartes</p>	<p>Construit une phrase complexe</p>

- parce que (subordonnée causale)	Situations problèmes	Grand groupe, groupe	Matériel scientifique	
-pendant que (subordonnée de temps)	Situations liées à la vie de la classe, au temps qui passe	Grand groupe, Groupe	Livres, photos, sablier, bougies de l'Avent...	
<ul style="list-style-type: none"> • Construire des phrases affirmatives, négatives, interrogatives... 	Situations de jeu dramatique Situations problèmes Situations de jeux grammaticaux	Groupe	Selon thème Matériel scientifique	Construit différents types de phrases
Utiliser le passé, le futur	Rites quotidiens de la classe : « Aujourd'hui, nous sommes, hier nous étions, demain nous serons... » Exploitation du calendrier Fêtes Anniversaire des enfants	Grand groupe Grand groupe Grand groupe Grand groupe	Différents types de calendriers : éphémérides, calendrier mensuel, semestriel, annuel Calendrier de la météo Calendrier des fêtes et des anniversaires	Utilise des temps

<ul style="list-style-type: none"> Utiliser des mots de liaison variés : et puis, parce que, car, puisque... Utiliser le style indirect Ex : Pierre a dit que... 	<p>Verbaliser ce que nous ferons demain, plus tard</p> <p>Situations liées au récit (événements vécus, livres)</p> <p>Résumés d'histoires</p> <p>Imprégnation d'après comptines permettant un enrichissement lexical et syntaxique</p> <p>Situations problèmes</p> <p>Manipulation d'images séquentielles : chronologie Recette Lecture de fiche de montage</p> <p>Situations liées au vécu commun, à la vie de l'enfant (Raconter des</p>	<p>Groupe Individuelle</p> <p>Groupe</p> <p>Grand groupe</p> <p>Groupe</p> <p>Groupe Individuelle</p> <p>Groupe, Grand groupe</p>	<p>Album photos des sorties, événement et livres de récits)</p> <p>Livres d'images adaptés aux enfants</p> <p>Recueil de comptines</p> <p>Matériel scientifique</p> <p>Images séquentielles Livres de récit</p> <p>Selon sujet</p>	<p>Utilise des mots de liaison</p> <p>Organise une narration</p> <p>Utilise le style indirect</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------

	faits, des événements, des dialogues)			
--	------------------------------------------	--	--	--

- ◆ Ouvrir sur
l'imaginaire :

8. DISCOURS

La seconde étape consiste à interagir : l'enfant tient un discours avec cohérence par rapport au thème traité ou en réponse au problème posé

OBJECTIFS	SITUATIONS	ORGANISATION	MATERIEL	EVALUATION
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Relater un conte pour vérifier si la compréhension et l'expression sont en rapport avec ce que l'enfant a mémorisé 	Situation en rapport avec un conte étudié	Grand groupe	Livres Magnétophone	Relate un conte
<ul style="list-style-type: none"> • Argumenter, exprimer les liens de causalité 	Activités scientifiques ou technologiques face à des situations problèmes Argumenter un point de vue Récit explication-description ; Ex : « Pourquoi Roule Galette est - elle	Groupe Individuelle devant le groupe ou le grand groupe Groupe	Matériel scientifique Support image Livre, spectacle	Argumente

<ul style="list-style-type: none"> ◆ Dialoguer à distance : • Etablir le compte rendu d'une visite • Elaborer un récit 	<p>tombée de la fenêtre ?</p> <p>Communiquer au reste de la classe ou à une autre classe Correspondance scolaire</p>	<p>Groupe et individuel</p>	<p>Magnétophone</p>	<p>Elabore un récit organisé</p>
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Ouvrir sur l'imaginaire : Extrapoler à partir d'une image, d'un tableau 	<p>Situation de lecture d'image, de tableau</p>	<p>Groupe</p>	<p>Œuvre figurative ou abstraite</p>	<p>Invente un récit à partir d'un tableau</p>
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Pratiquer le récit : • Produire un récit organisé 	<p>Compte rendu d'une sortie (avec ou sans support photo) Lettre à un enfant malade Raconter l'histoire écoutée (coin écoute ou livre lu)</p>	<p>Individuelle (discours plus physique, l'enfant doit parler fort)</p>		<p>Organise une narration Utilise le style indirect Emploie des adverbes de temps Réinvestit le vocabulaire approprié Construit différents</p>

	Raconter de mémoire un livre (réutilisation des formules du langage écrit, mémorisation du leitmotiv)	Duelle ou groupe		types de phrases
• Inventer un récit	A partir d'un dessin (fait par l'enfant ou présenté par la maîtresse)	Individuelle	Contes, diapos, images à suspens, images séquentielles	Invente un récit
	Inventer la suite d'une poésie	Groupe	Chanson, comptines	
	Inventer un conte pour le journal	Groupe		
	Inventer la suite d'une histoire	Groupe	Histoire inachevée (livre, images séquentielles)	
Créer une pièce de théâtre	Selon projet	Individuelle et groupe		Invente un scénario

9. DISCOURS

Tenir un discours pertinent par rapport au problème posé.

C'est produire un discours structuré, complet et pertinent, adapté à la situation de communication.

C'est le degré ultime de maîtrise du discours puisqu'on attend non seulement que le type de discours soit pertinent (choix du type de discours en rapport avec la situation de communication), qu'il soit complet (achevé), structuré logiquement (donc compréhensible) mais qu'il le soit selon la norme (en respectant les formes attendues du type de discours choisi).

Toutes les situations d'apprentissage de cycle 1 début de cycle 2 répertoriées précédemment tendent à faire atteindre ce but.

Chaque enfant y parviendra à son rythme, à un moment donné de sa scolarité.