



Séquence langage oral – Prérequis

Pour pouvoir jouer correctement à ce jeu, il faut que les élèves aient :

- **Connaissance des couleurs** : bleu, vert, rouge, jaune. Il faut évaluer la connaissance de celles-ci. Premièrement sur le versant compréhension : quatre taches de couleurs différentes sont présentées sur une feuille et on demande à l'élève : « montre le rouge » ; « montre le vert... ». Deuxièmement, sur le versant expression, on demande à l'élève : « de quelle couleur est cette tache ? et celle-ci ». Si la reconnaissance des couleurs et leur dénomination ne sont pas automatisées, alors il faut continuer l'apprentissage.
- **Connaissance des mots** : voiture, camion. Si ces mots peuvent paraître simples parce que très fréquents, ils nécessitent une capacité d'abstraction qui peut faire défaut avec les élèves en difficulté. En effet, le mot camion réfère au camion de pompier mais aussi au camion de déménagement ou des éboueurs. Il en est de même pour le mot voiture qui réfère aussi bien à une « smart », une voiture sans permis, une grosse berline ou une voiture de course. Il s'agira avant tout de vérifier la compréhension de ce mot-concept par exemple en mettant plusieurs images de camions et d'autres choses et demander de trier les images selon qu'elles représentent un camion ou pas. Idem pour les voitures. Pour le versant expression, on montre des images et on demande à l'enfant de nommer.
- **Utilisation de « je » dans une phrase.** L'apprentissage du mot « je » est difficile pour certains élèves notamment ceux ayant une dysphasie ; non pas parce qu'ils ne se reconnaissent pas en tant que sujet, mais parce que l'imitation est difficile. Quand un enfant veut boire, il peut dire « moi boi » et son parent reformule la phrase « tu veux boire ? », il ne dit pas « je veux boire » car dans ce cas l'enfant pensera « ben fais-le.. ». Quand cette difficulté devient persistante il faudra certainement proposer des exercices formalisés pour obliger l'élève à l'employer.
- **Maitrise de la syntaxe** : sujet, verbe, déterminant, nom, adjectif. Les mots doivent être dits dans un ordre précis or la parole est volatile donc cet ordre peut être difficile à mémoriser. Des pictogrammes peuvent aider à visualiser le langage. Toutefois, ces pictogrammes sont un code et comme tout code il doit s'apprendre. Il faudra donc

consacrer des séances courtes mais fréquentes pour comprendre les mots codés par les pictogrammes et pouvoir les énoncer. Mais, dans certains cas, ce détour est nécessaire et permet de réels progrès.

Nous partons du principe dans cette proposition de séances que les élèves ne maîtrisent pas la connaissance des couleurs, des mots-concepts de voiture et camion. Il va donc y avoir quelques séances consacrées à la construction de ces savoirs (couleurs et voiture/ camion) AVANT de jouer au jeu de cartes qui, lui, ne sert « qu'à » automatiser les savoirs ensemble et non à apprendre chacun d'eux.

Dans d'autres séquences proposées sur le site nous axerons sur l'utilisation du mot « je » et la construction de la structure syntaxique. Ces dernières pourront être faites à part ou peut-être même avant de commencer le jeu de cartes mistigri.

Si certaines difficultés ne sont pas présentes dans votre groupe de remédiation inutile de suivre ces séances pas à pas.