



Séquence langage oral - Séance 7¹

Objectif :

Mettre en place le jeu de cartes afin d'automatiser une structure syntaxique : sujet, verbe, groupe nominale - du type : je veux la voiture rouge/je voudrais la carte de la voiture rouge (ces exigences se feront en fonction des capacités individuelles des élèves autour du même jeu).

Déroulement :

« Qu'avez-vous appris la dernière fois ? » (Les dessins triés sont à portée de vue pour aider les élèves à se rappeler).

L'enseignant propose une révision : « Lucie peux-tu montrer le camion vert... »

Contrat didactique : « aujourd'hui nous allons travailler avec les cartes du jeu. Les voici toutes. Je les mets sur la table. Je vais décrire une carte et un de vous va la montrer. Il faut bien écouter. »

L'enseignant a deux possibilités selon l'attention des enfants : soit il nomme d'abord l'élève qui va devoir montrer la carte et ainsi il sollicite sa vigilance dès le début pour écouter la consigne, soit il fait la description et nomme ensuite l'élève sollicité et ainsi essaie de maintenir la vigilance du groupe. Certains élèves avec des troubles des apprentissages bénéficieront grandement qu'on les nomme avant les descriptions car l'objectif de cette séance est la compréhension de la description en vue de la réinvestir en émission.

L'enseignant sert de modèle et donc parle lentement en articulant correctement mais sans exagérer.

Toutes les cartes du jeu sont sur la table, donc toutes en double exemplaire : « Noémie, je veux la voiture verte » ou « Noémie je voudrais la carte de la voiture verte ».

Une fois les élèves à l'aise, on peut demander à un élève s'il veut prendre la place de l'enseignant(e). Dans ce cas, le versant expression est l'objectif d'apprentissage. L'enseignant choisira en premier l'élève le plus dégourdi afin qu'il serve de modèle aux autres élèves. Ils seront ainsi plus rassurés pour faire cette activité.

Pour certains élèves qui prennent le rôle de l'enseignant, il peut être intéressant d'avoir des pictogrammes afin qu'ils puissent visualiser la structure correcte de la phrase (sujet, verbe, groupe nominale). Pour certains élèves le visuel est un élément participant à la

¹ Basée sur le livre : **Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes, M. KUHL-AUBERTIN, Retz, 2009**

mémorisation. Dans ce cas, l'utilisation des pictogrammes est intéressante et on proposera un pictogramme par mot.

Voici un exemple pour la phrase : je veux/voudrais la voiture bleue



Les pictogrammes peuvent aussi être utilisés pour matérialiser la phrase qui vient d'être énoncée et ainsi faire du métalangage sans surcharger la mémoire de l'élève.

Le site http://arasaac.org/pictogramas_color.php propose des pictogrammes gratuitement. Pour les mots « voiture » et « camion » on utilisera les pictogrammes du jeu de cartes. Ces cartes peuvent être imprimées sur des supports de différentes couleurs selon la classe grammaticale des mots, ainsi se construit de façon implicite des éléments de grammaire.

Ce qui a été appris : « Vous avez appris à décrire une carte avec une phrase correcte et à chaque fois vous avez été compris. »