

Des activités orales en élémentaire

Préambule : des exemples d'activités sont ici proposés et listés. Cependant, ces activités doivent s'inscrire dans une démarche d'apprentissage de compétences langagières identifiées en amont. Il s'agit donc d'élaborer des séquences dans lesquelles ces activités trouveront leur place de manière cohérente et progressive.

Langage oral à partir de textes littéraires

Raconter l'histoire : élaborer le schéma narratif : situation initiale, élément déclencheur, résolution du problème, situation finale (possibilité de donner un mot par élément du schéma)

Raconter un passage préféré : motiver le langage (*Ce que j'ai aimé, ce que j'ai préféré, ce qui m'a plu, ce qui m'a intéressé*)

Raconter à partir de personnages dessinés sur un axe chronologique : utiliser les connecteurs de temps

Raconter à partir d'images d'un album sans lire l'album : émettre des hypothèses de sens (*peut-être que*)

Raconter à plusieurs voix (chacun son tour ou chacun son personnage) : écouter l'autre

Raconter les « trous de mémoire » de l'enseignant : travailler les enchaînements (*Je ne me rappelle plus, qui peut m'aider ?*)

Raconter sans support : mémoriser l'histoire

Résumer une partie de l'histoire avant d'avoir lu le reste : synthétiser pour rester dans le sens

Faire parler les personnages : dialoguer avec intonation et écouter de l'autre

Décrire la couverture d'un album (1^{ère}, 4^{ème}) : décrire de façon détaillée en utilisant le vocabulaire spécifique de la spatialisation

Décrire une image de l'album : enrichir le lexique

Décrire un ou plusieurs personnages : faire le portrait physique et moral

Emettre des hypothèses de sens à partir de la couverture d'un album (*peut-être que, il se peut que*)

Imaginer une partie de l'histoire : émettre des hypothèses de sens sur le début, un chapitre, la fin

Imaginer un nouveau personnage dans une histoire connue : décrire et mettre en action

Donner ses impressions à la lecture de l'album : utiliser le champ sémantique des sentiments (*plaire, aimer, ressentir, adorer,...*)

Dégager le ou les thèmes d'une histoire : synthétiser (*Cette histoire parle de ..., l'idée principale de cette histoire est ...*)

Langage oral à partir de la vie de la classe

Parler en Conseil de classe : redéfinir les règles, l'organisation de la classe, le fonctionnement des ateliers, les apprentissages

Parler pendant les rituels : langage en situation avec supports (exemple : à l'appel de son nom, dire 1 mot, 1 phrase, 1 vers pour se signaler)

Raconter une histoire dans un temps institutionnalisé régulé (*à l'aide d'un sablier*) : **Mes histoires personnelles**

Formuler des consignes d'activité : expliquer les consignes en termes de matériel, de fonctionnement, de tâche à effectuer, d'activité intellectuelle à mettre en œuvre

Formuler correctement une idée à communiquer et écouter les autres, améliorer les aspects techniques de la prise de parole, évoluer vers des sujets d'actualité (enseignant gardien du temps, 1 élève distributeur de parole) : **Le ¼ d'heure de libre échange**

Présenter un objet, un ami, un animal : portrait physique et moral (texte descriptif)

Raconter un événement vécu, un événement inventé

Dialoguer : à 2 avec un observateur, parler de soi (*je*), de l'autre (*il*), du groupe (*on*)

Interviewer : à partir d'une enquête sur un événement de l'école (questionnaire, interview, analyse)

Expérimenter en sciences : conduites explicatives, argumentatives, narratives, informatives

S'exprimer autour de la fabrication d'un objet : découverte des matériaux et des assemblages (liste des matériaux et outils), analyse d'une fiche technique (actions techniques), construction d'une mémoire (affiche, cahier), émission de suppositions (faisabilité), explication des choix

S'exprimer autour d'une composition plastique : *Petit musée de la classe* expliquer les choix de support, matière, médium, technique, démarche, mise en valeur, référence artistique

S'exprimer en comparant sa journée scolaire à celle d'un enfant d'un autre pays (*pays d'Afrique*) ou à une autre époque (*école des parents*)

Correspondre avec une autre classe : proposer des activités d'échanges, confronter des écrits sur des supports identiques (*un album, règle de jeu, ...*). Préparation et reformulation des correspondances écrites, mise en œuvre de vidéos, vidéo conférence, enregistrements audios ...

Enregistrer des consignes d'activité, des poésies, différents types d'écrits à reconnaître en fonction de différents critères (contenu, forme, intonation...)

Situations orales à partir de jeux sur la langue

Expansions de phrases (*Le chat dort, le petit chat dort bien, le petit chat gris dort bien dans son lit, ...*)

Transformations de mots avec des préfixes (*loger déloger*), suffixes (*plante plantation*), synonymes, antonymes, réciprociétés (*acheteur/vendeur*)

Mots gigognes : analyser le matériau phonique, être attentif au signifié, être réceptif à l'humour produit par les sonorités (*éléphant aile et faon*)

Mots valises : mots inventés à partir de 2 mots présentant une syllabe commune (*lapinceau*)

Mots tordus : jouer avec les sonorités en inversant des phonèmes ou des lettres dans un mot (*La belle lisse poire, la poule de neige, jouer aux tartes, la salle du chapeau, tomber salade, des râteaux à voile, un troupeau de boutons, ...*)

Au pied de la lettre : jouer avec les expressions de la langue française (*voir 36 chandelles, être dans la lune, perdre la tête, avoir des fourmis dans les doigts, ...*)

Autour d'un mot : chercher des expressions connues à partir d'un mot clé sur une thématique particulière (*ex* : la couleur : *rose bonbon, broyer du noir, rire jaune, devenir vert de peur, ...*)

Drôle d'occupations : le verbe reprend la dernière syllabe du sujet : analyser le matériau syntaxique et jouer avec les syllabes (*le lapin peint, le mouton tond, le canari rit, ...*)

Salade de proverbes : mémoriser des proverbes, rechercher un découpage du proverbe, mélanger 2 à 2 des moitiés de proverbes (*prendre ses jambes à son cou, mettre les pieds dans le plat, prendre ses jambes dans le plat, mettre les pieds à son cou*)

Echelle linéaire : ranger les mots d'un texte sur une échelle de valeur (*chaud/froid petit/grand*) et enrichir avec d'autres mots (*bouillant-chaud-tiède-froid-glacial*).

Catégorisation sémantique : travailler la catégorisation à partir d'un tableau à double entrée (1- justifier oralement les caractéristiques d'un objet ; 2- les synthétiser dans un tableau ; 3- construire oralement des phrases à partir des éléments du tableau).

Exemple : *On ne peut pas dormir sur une chaise.*

| | | |
|--------|--------|--------------|
| | dormir | grands pieds |
| chaise | non | oui |
| lit | oui | non |
| table | non | oui |

Catégo : à partir d'images : - faire des classements à partir d'un critère (*moyen de transport*)

- trouver le critère de classement à partir d'images classées
- introduire des intrus dans les images classées ou à classer

Voici quelques jeux supports d'expression orale et vecteurs d'apprentissage s'intégrant dans une séquence.

Situations orales à partir de jeux

Carte au trésor : faire deviner des positions sur un quadrillage (utiliser des éléments de communication rapide) (*à trois carreaux de gauche à droite, ...*)

Labyrinthe : verbaliser ses déplacements en utilisant des connecteurs de temps et d'espace (*d'abord monter, ensuite tourner à droite, ...*)

Pliages : communiquer une fiche technique pour réaliser un objet (mener à bien une tâche) (*fabriquer une enveloppe, un bateau*)

Dessin caché : décrire un dessin pour que l'autre le dessine sans l'avoir vu

Jeu de construction : reformuler la construction d'un montage d'objets (*empilements, emboîtement, circuits de voitures*)

Programme de construction géométrique : dicter à l'autre une construction de figure à réaliser.

Apprentissage : apprendre un jeu aux petits (*Colin Maillard, memory, ...*)

Explication de jeux : expliquer des règles, transmettre des informations pour trouver (*jeu des 7 erreurs*)

Devinette : faire deviner un objet caché en le décrivant (*C'est rond, doux, avec un trou au milieu, ...*)

Puzzle : verbaliser une stratégie de jeu pour faire jouer un camarade (*Tu commences par chercher... puis tu regardes ...*)

Nœud : expliquer la réalisation de lacets de chaussures