



FICHE 2 : EN QUOI LE JEU CONCOURT-IL A PREVENIR L'ILLETTRISME ?

Enjeu majeur entre 0 et 6 ans : apprendre à parler, prémices de l'apprendre à lire et à écrire

Entre 0 et 6 ans l'enfant construit le fonctionnement de son langage. Un enfant sait parler à 6 ans quand il peut organiser des mots dans des phrases qui ont un sens et qui sont elles-mêmes organisées dans un discours.

- La maîtrise du langage implique la structuration d'un discours complet, organisé logiquement et temporellement. Cette maîtrise de la syntaxe et du discours permet d'activer un fonctionnement maximal de la pensée.

Lien

DOCUMENT PPT « Quelques repères dans l'évolution du langage des enfants entre 2 et 7 ans »

[Etape 1](#)

[Etape 2](#)

[Etape 3](#)

Mais PARLER, ça s'apprend !

L'enfant ne peut apprendre à parler que si le langage que les adultes lui adressent comporte des mots et des structures de phrases adaptés à ce qu'il peut capter. L'enfant ne peut pas, seul, inventer le langage ! Il faut que l'adulte lui propose de multiples verbalisations avec des constructions syntaxiques diverses pour que l'enfant puisse se les approprier.

- Les enfants, qui ne bénéficient pas de suffisamment de stimulations langagières dans leur environnement proche (familial/scolaire) pour maîtriser toutes les variantes de la langue auront des difficultés dans leur apprentissage ultérieur de la lecture-écriture.

Lien

DOCUMENT PDF [« Pratiques langagières éducatives efficaces »](#) et [« Aborder la question du langage avec des parents »](#)

PARLER est le socle de l'apprentissage de la lecture-écriture. Pourquoi ?

Produire de multiples variantes langagières pour raconter, décrire, écrire, expliquer, argumenter dans différents types de discours est une condition première de l'accès à l'écrit.

- Comment les enfants pourraient-ils lire et écrire un texte s'ils ne peuvent pas dire/produire les constructions de la langue nécessaires à cette lecture/écriture (même s'ils peuvent en comprendre en partie le contenu) ?

PARLER : une *activité langagière* qui permet d'organiser maximale la pensée

LIRE : une *activité langagière* qui consiste à *anticiper le contenu du texte* en fonction de notre expérience et de nos connaissances (linguistiques et encyclopédiques).

LIRE : une *recherche de sens* et non un seul travail de déchiffrage.

ÉCRIRE (au sens de rédiger) : une *verbalisation de sa pensée par écrit* et non pas simplement le traçage de signes graphiques.

ÉCRIRE : une *activité langagière* qui consiste à *organiser mentalement un texte pour le rédiger* (une lettre, une réclamation, un devis, un compte rendu, un rapport d'activité, une histoire, etc.), en faisant appel à son expérience et à ses connaissances (linguistiques et encyclopédiques). Opération qui constitue la partie la plus importante (et la plus difficile) du travail d'écriture.

Les jeux de société : un support pour s'entraîner à penser-parler et se familiariser avec l'écrit

Les jeux de société ont des effets :

- **Sur le développement psychologique et langagier**

Les jeux de société permettent l'élaboration de processus mentaux complexes : en élaborant des stratégies pour réussir, l'enfant perfectionne le fonctionnement logique de sa pensée. Ils peuvent également aider les enfants à apprendre à parler et donc, par ce biais, ils peuvent les aider à organiser leur système de pensée.

La pratique des jeux de société permet à l'enfant d'acquérir et d'apprendre à utiliser des mots nouveaux, d'entendre de la bouche des adultes des phrases et des discours relativement longs qu'il peut comprendre et potentiellement s'approprier :

- Quand les enfants entendent l'adulte lire et expliquer la règle du jeu.

[Un exemple : le jeu du « verger »](#)

- Quand les enfants sont amenés à verbaliser à leur tour des explications et des justifications sur le déroulement du jeu, éventuellement à (re)formuler tout ou partie des règles pour les joueurs qui ne connaissent pas le jeu, voire à dicter à l'adulte des règles de jeux s'il y a besoin de les réécrire.

[Un exemple : le jeu « Pique plume »](#)

Au cours de ce type d'activité, l'enfant est amené à produire un discours complet, organisé logiquement et temporellement, par le biais :

- de constructions simples de plus en plus longues :
 - *je lance le dé*
 - *j'ai fait un six (alors) j'avance de six cases et je passe le dé à mon copain*

- de constructions de plus en plus complexes et diversifiées :
 - *je peux avancer mon pion*
 - *j'ai rattrapé la poule qui est devant moi*
 - *quand/si je fais un 3, je gagne...*
 - *comme c'est la même couleur que mon lapin, je peux le poser sur le plateau*
 - *c'est lui qui a gagné parce qu'il a réussi à trouver toutes les images*