

Grille d'analyse de langage d'une comparaison

Raisonnement	Exemples
L'élève se réfère uniquement à ce qu'il a vécu .	
L'élève utilise des noms de catégories qui montrent qu'il généralise et organise ses connaissances.	les personnages, les ingrédients <i>cf. tableau ci-dessous</i>
L'élève met en relation des éléments concrets , perceptibles.	« <i>Le gâteau était plus petit que la tarte</i> » : « plus petit que » indique la relation ; « gâteau » et « tarte » se réfèrent au vécu.
L'élève met en relation des catégories abstraites .	« <i>Ce sont les mêmes personnages</i> » : "même" indique la relation ; "personnage" est une catégorie abstraite. Le même, les deux... sont des mots qui traduisent une généralisation.

L'élève compare par analogie .	C'est comme, c'est pareil, les mêmes
L'élève compare par opposition .	C'est différent, c'est pas pareil, alors que, mais
L'élève explique pourquoi c'est pareil ou différent.	« <i>Dans les 7 chevreaux, les 7 chevreaux savent que c'est le loup qui est derrière la porte à cause des pattes noires et de sa grosse voix. Et dans la clé, ils savent que c'est la maman mais ils n'ouvrent pas parce qu'ils veulent leur faire une blague.</i> »
L'élève compare un seul élément ou plusieurs éléments en les juxtaposant .	« <i>Dans l'histoire de la clé, il n'y a pas de loup et dans l'histoire des 7 chevreaux, il y a un loup.</i> »
L'élève compare à partir de plusieurs critères qu'il combine .	

Catégories relatives aux histoires	Catégories relatives aux recettes	Catégories relatives aux jeux
<ul style="list-style-type: none"> • Les personnages • Les objets • Les actions des personnages, les événements • Les lieux • Les émotions • Les points de vue, les intentions 	<ul style="list-style-type: none"> • Les ustensiles • Les étapes, les actions • Les ingrédients • La cuisson • Le résultat 	<ul style="list-style-type: none"> • Le matériel • Les actions, les règles • Le but du jeu