

## Les activités d'enfant conteur en GS

L'objectif est de faire passer les enfants du langage d'action au langage d'évocation et de mettre en place une passerelle entre la langue habituelle et celle de l'écrit, passage difficile qui pose souvent problème aux enfants.

Dans le langage d'action l'enfant dialogue avec son interlocuteur en se référant à la situation présente. Ce sont des énoncés contextualisés, l'interlocuteur comprend ce qui est dit grâce au contexte qui explicite les propos du locuteur.

Au contraire, le langage d'évocation est décontextualisé : on parle de l'absent, de l'imaginaire, du passé, du futur. L'interlocuteur ne partage pas la même expérience que l'enfant. Ce dernier doit donc décontextualiser et expliciter ses propos pour se faire comprendre.

Plusieurs compétences sont ainsi travaillées :

- Utiliser des énoncés plus longs et plus complexes.
- Mieux les articuler entre eux.
- Utiliser des structures syntaxiques nouvelles.
- Utiliser un lexique de plus en plus précis.
- Utiliser un système d'énonciation nouveau : celui du récit.
- Passer du dialogue au monologue.

### Objectifs des activités d'enfant conteur en situation de réception et en situation de production :

#### ➤ Objectifs langagiers

- Se représenter la chaîne sonore en se créant ses propres images mentales du conte, c'est à dire mettre en image du langage décontextualisé.
- Développer le sens de l'écoute et de la mémoire.
- Confronter les élèves à la richesse de la langue : accroître leur lexique, enrichir leur syntaxe, les faire repérer les rapports entre temps simples et temps composés, leur faire faire provision de connecteurs pour articuler les énoncés...
- S'approprier les structures du récit fictionnel, préalable à la production d'écrits.
- Travailler sur la question du destinataire et de la décontextualisation afin d'amener les élèves à expliciter leurs propos.
- Savoir mettre en place un projet de dire puis le réaliser : restituer une histoire du début à la fin, sans oublis.
- Exprimer la position relative d'événements les uns par rapport aux autres.
- Evoquer des récits fictionnels en assurant à chaque enfant un temps de langage monogéré.

- Passer du dialogue au monologue en utilisant des structures syntaxiques plus complexes, des énoncés mieux articulés entre eux et un lexique plus précis.

➤ **Objectifs communicationnels**

- En réception, savoir écouter les enfants qui racontent et respecter leur parole, leurs hésitations...
- En production, oser parler devant les autres.
- Articuler et prononcer correctement.

➤ **Objectifs culturels**

- Instaurer une culture partagée.
- Explorer le répertoire de tradition orale : contes de randonnée, contes à héros malin...
- Mettre en réseau les différents contes rencontrés : par type de conte, par personnage...

➤ **Estime de soi**

- Valoriser l'enfant en l'applaudissant, c'est-à-dire reconnaître ses efforts, valoriser sa production dans une activité que l'on reconnaît difficile.
- Favoriser la confiance en soi de l'enfant et ses progrès en lui proposant des remédiations adaptées à ses difficultés.

➤ **Respect des autres**

- Ecouter et respecter la parole de l'enfant conteur.
- Développer l'entraide et une coopération bienveillante envers l'enfant conteur.
- Faire sa critique à l'enfant conteur de façon respectueuse et constructive.

Les activités d'enfant conteur se déroulent en quatre phases.

## 1) La phase d'imprégnation : le conte en réception

L'enseignant conte régulièrement aux élèves. Cette phase correspond à la mise en scène théâtralisée de l'acte de conter par l'enseignant. Ce dernier aide à la représentation du récit en adaptant le texte, en faisant des gestes, en agissant de manière interactive avec les enfants.

Raconter est une activité ritualisée : on conte sur la chaise du conteur, on utilise des formulettes pour commencer et achever l'histoire. Ce sont des points d'appui qui aident les enfants quand ils commencent à raconter.

*Objectifs de la phase d'imprégnation :*

- développer chez l'enfant une représentation de l'acte de conter.
- Mettre en place une activité culturelle avec ses règles et ses codes : écouter et participer lorsqu'on est sollicité, respecter la parole du conteur sans l'interrompre.
- Développer l'imprégnation du système d'énonciation du récit en entendant du langage d'évocation.
- Rendre disponible chez l'enfant un lexique, des tournures, des connecteurs pour articuler les énoncés.
- Former une culture de contes.
- Exercer le sens de l'écoute et de la mémorisation chez l'enfant.

### ➤ **Les supports : contes de randonnée et contes à héros malin.**

L'objectif est de constituer une première culture partagée en découvrant les cultures orales.

**Les contes de randonnée** offrent une structure répétitive qui rend plus facile, en réception, la compréhension et la mémorisation.

En production, cette même structure offre des points de repère à partir desquels les élèves peuvent développer les différents épisodes du conte.

La structure répétitive permet aux enfants d'être déjà conteurs en situation de réception car ils repèrent et anticipent ce qui va être dit.

Les contes de randonnée choisis travaillent la chronologie des événements mais aussi les relations causales.

Par exemple, dans le conte Quel Radis dis donc !, il est intéressant de travailler le lien entre l'échec de l'arrachage du radis et l'appel d'un nouveau personnage ainsi que le lien entre l'arrachage du radis et la chute des personnages.

**Les contes à héros malin** permettent de travailler sur les interactions entre personnages et sur la compréhension de la ruse des personnages, ce qui entraîne un travail sur l'implicite.

Par exemple, dans Roule Galette, le renard prétend être vieux et sourd de façon à ce que la galette se rapproche de lui et qu'il puisse la manger.

Dans Les trois Boucs, pour ne pas se faire dévorer par le troll, les boucs lui promettent un repas plus copieux avec le frère qui suit.

Dans La Souris et le Voleur, il est intéressant de travailler sur les relations de cause à effet lorsque le voleur tombe dans les pièges posés par la souris (actions / réactions).

Dans Roulé le Loup, la grand-mère explique au loup qu'il sera plus intéressant de la manger lorsqu'elle reviendra du mariage de sa fille où elle aura bien mangé ; le moment venu, elle se cache dans une pastèque...

➤ **Choix linguistique du contage**

L'enseignant doit se demander ce qui peut poser problème au niveau de la compréhension et ce qui demande une explicitation afin de donner la possibilité aux faibles compreneurs de comprendre l'histoire.

En contant, le maître verbalise l'implicite et met à jour le cheminement mental des personnages, il explicite en fonction des difficultés de compréhension des élèves.

Pour les contes à héros malin par exemple, il est souhaitable d'expliciter la ruse.

**2) La phase de compréhension / mémorisation**

*Objectif* : Aider les élèves à se construire des images mentales des contes.

a. A chaque conte, l'enseignant pose des questions de compréhension sur le lieu de l'histoire, les personnages, le problème posé, la résolution de problème.

**b. Travail autour de la chronologie à partir des images séquentielles des contes**

- Les images sont dans le désordre au tableau ; les élèves expliquent à quel moment de l'histoire elles correspondent, les remettent dans l'ordre, expliquent ce qui se passe avant / après (activité en grand groupe puis en individuel).
- Les images sont distribuées aux enfants, l'enseignant conte l'histoire, les enfants viennent poser l'illustration correspondant à chaque épisode du conte (activité en grand groupe et en individuel). L'objectif est de mener une activité de réflexion sur le conte, de discuter, de valider les essais.
- Les élèves racontent l'histoire, l'enseignant affiche les illustrations correspondantes : « en manque t'il ? »
- *Jeu à deux* :  
L'enfant A doit raconter sans rien oublier et l'enfant B doit afficher les illustrations correspondant au récit de A au fur et à mesure que celui-ci raconte. L'enfant A tourne le dos à B, il ne voit le résultat que lorsqu'il a fini. En voyant les images restantes, il comprend ce qu'il a oublié de l'histoire. En regardant les images, il peut constater s'il existe un problème de chronologie ou non.
- Loto des contes.

**c. Commande de dessins**

L'enseignant demande aux enfants de dessiner différents épisodes des contes.

*Objectifs* :

- Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation.
- Faire surgir les représentations des élèves sur les différents épisodes du conte et offrir des remédiations si besoin est.
- Aider les enfants à se construire des images mentales des contes.

#### **d. Identifier et matérialiser la structure d'un conte.**

Pour certains contes, après les avoir contés plusieurs fois, l'enseignant demande aux élèves de nommer les personnages principaux.

Les images de ces personnages sont repérées dans les photocopies des illustrations puis collées sur une affiche d'une couleur déterminée qui représentera l'ensemble des personnages essentiels du récit.

Puis un débat est lancé sur le problème posé aux protagonistes. Les conclusions sont matérialisées par la recherche des illustrations qui rendent compte du problème que rencontre le héros. Ces illustrations sont collées sur une seconde affiche d'une autre couleur que la précédente.

Ce même déroulement est adopté pour la résolution de problèmes. Des dessins peuvent être sollicités pour rendre compte des épisodes du dénouement. Ils sont collés sur une feuille de couleur différente des deux autres.

L'état final est recherché puis collé sur une quatrième affiche de couleur encore différente.

*Objectifs :*

- Parvenir à la structuration mentale du récit.
- Matérialiser la trame du conte afin de la mémoriser.

#### **e. Travail autour de la connaissance, reconnaissance des personnages**

Les personnages ont un rôle essentiel dans l'organisation d'un conte : ils permettent les actions et relient les situations entre elles en leur donnant du sens. De plus, les personnages pensent et ont des stratégies d'évolution ; les enfants doivent en prendre conscience pour comprendre le conte.

L'enseignant propose donc un jeu sur la notion de personnage. Il s'agit d'un plateau de jeu avec des fenêtres numérotées, sous chaque fenêtre se trouve l'image d'un personnage de différents contes. Les enfants tirent dans une boîte un nombre et retournent la fenêtre correspondante. Ils doivent alors dire qui est ce personnage, à quelle histoire il appartient, ce qu'il fait, ce qu'il dit, ce qu'il pense.

#### **f. Jeu de l'oie sur les contes réunissant tous les axes de compréhension travaillés**

A chaque case, l'enfant doit répondre à une question de compréhension sur l'un des contes, retrouver les marottes de tel ou tel conte, remettre des images dans l'ordre, rapporter les paroles de tel ou tel personnage...

### **3) La phase d'entraînement et de remédiation : le conte en production**

*Objectifs :*

- Réinvestir le langage d'évocation entendu en réception.
- Passer du dialogue au monologue.
- Décontextualiser ses énoncés pour que l'interlocuteur les comprenne.

L'enseignant a recours à différents outils pour amener progressivement les élèves au conte autonome : des outils de visualisation et des outils métacognitifs. Ces derniers sont purement verbaux, il convient donc d'alterner les deux types d'outil.

### ➤ **Les outils de visualisation**

L'objectif principal est d'aider les élèves à se créer des images mentales du conte afin qu'ils tiennent mieux l'histoire dans leur tête.

- **Les images séquentielles** : Si l'enfant conteur a un trou de mémoire, l'enseignant montre l'image correspondante et la cache immédiatement pour éviter de la pure description.
- **Les marottes** : Afin de visualiser l'histoire, les enfants la racontent à l'aide des marottes et la mettent en scène.

Les marottes permettent à l'enseignant de comprendre où se situe l'incompréhension d'une histoire et de mieux y remédier.

Les marottes sont un outil propice à créer des situations problèmes pour amener les enfants à interroger leur compréhension de l'histoire et à la remettre en question.

*Objectifs :*

- Se construire des images mentales des contes.
- Travailler la compréhension des contes, les chaînes de causalité entre les événements et les interactions entre les personnages.
- Apprendre à expliciter les chaînes de causalité entre les événements et les interactions entre les personnages.

- **Le jeu, la mise en scène d'actions verbales**

*Objectifs :*

- Remédier à des problèmes de compréhension en représentant concrètement les épisodes du conte.
- Travailler la compréhension et l'explicitation des chaînes de causalité entre les événements et les interactions entre personnages.
- Ressentir corporellement les différentes scènes afin de se faire un « cinéma intérieur »

du conte.

### ➤ **Les outils métacognitifs**

L'objectif principal de ces outils est d'amener les élèves à prendre conscience du devoir d'explicitation qu'ils ont face à un destinataire qui ne connaît pas l'histoire.

- **Utilisation d'une marionnette (quatre utilisations possibles)**

- **La marionnette ne connaît pas l'histoire, elle est le destinataire de l'enfant qui raconte.**

L'objectif est d'amener l'élève à expliciter ses propos à un destinataire qui ne partage pas la même expérience.

A travers la marionnette, l'enseignant fait des relances sous forme de questions les plus ouvertes possible pour ne pas induire de réponse et pour entraîner une véritable réflexion de la part de l'enfant. Les questions portent essentiellement sur la chronologie de l'histoire : « Et après, que se passe t'il ? », et sur les relations causales : « comment se fait-il que ? ».

- **La marionnette raconte de travers, l'enfant prend la place de l'enseignant, l'écoute et la corrige.**

*Objectifs :*

- Prendre de la distance par rapport à la langue
- Avoir une attitude critique : l'enfant éprouve en tant que destinataire le manque d'explicitation et en comprend ainsi l'utilité

- **La marionnette a des trous de mémoire, l'enfant doit l'aider à raconter.**

- **La marionnette raconte en grossissant un défaut de langage remarqué chez certains enfants.**

Par exemple, la marionnette raconte en répétant de manière abusive le connecteur « après ».

Lors du retour critique, on analyse sa production et on met en avant son défaut de langage. On essaie ensuite d'aider la marionnette en cherchant d'autres mots qu'elle pourrait utiliser afin d'éviter la répétition. Il s'agit de construire avec les élèves un outil pour les aider à mieux raconter.

*Objectifs :*

- Faire prendre conscience aux enfants d'un défaut de langage et de la gêne qu'il occasionne pour les spectateurs.
- Améliorer le langage des enfants.
- Rechercher avec les élèves des synonymes d'un terme afin d'éviter les répétitions et apporter de la variété au langage.

#### - **Histoire arrêtée et commentée**

Afin d'inciter les élèves à expliciter leurs propos, l'enseignant intervient pour faire réfléchir l'enfant sur ses énoncés ou pour qu'il explique la cause d'une réaction.

Ce principe est également utilisé avec les marottes.

Le maître valide, interprète ce que dit l'enfant et pose un écart entre ce qu'il dit et ce qu'il faudrait qu'il dise pour être compris des interlocuteurs.

## - Les dialogues entre pairs

### Objectifs :

- Développer l'analyse critique des enfants spectateurs.
- Prendre de la distance par rapport à l'acte de conter.
- Elaborer des critères pour bien raconter afin que les enfants évaluent leur production et celle des autres.
  - Après chaque contage, donner aux enfants spectateurs un temps de parole pour évaluer la manière de raconter de leur camarade en fonction des critères établis et dire s'ils ont bien compris ou non l'histoire et analyser pourquoi.
  - Aider les enfants conteurs à prendre de la distance par rapport à leur production ; les aider à « analyser » leurs difficultés, leurs réussites afin d'améliorer leur manière de raconter.

### ➤ Jeux d'expression pour travailler l'aisance corporelle et vocale

- Un enfant raconte l'histoire, l'autre la mime.
  - « **Arrêt sur masque** » : les enfants déambulent dans la salle, au signal ils doivent s'arrêter comme des statues en exprimant la sensation que j'annonce. Celle-ci est en rapport avec ce que ressent un personnage du conte. Par exemple dans Quel radis dis donc ! il est intéressant de travailler l'état étonné, désespéré, heureux.  
Ce travail sur l'image fixe est un moyen de faire prendre conscience aux enfants de l'engagement physique nécessaire pour exprimer un état, un sentiment.
  - « **Arrêt sur actions** » : Même jeu que précédemment mais au signal les élèves s'arrêtent comme des statues en mimant une action en rapport avec le conte raconté. Par rapport à Quel radis dis donc ! On peut proposer l'action de planter une graine, regarder le radis qui est devenu énorme, tirer le radis pour essayer de l'arracher, se régaler avec un bon repas.
  - Pour développer l'aisance vocale des enfants, les aider à appréhender leurs différentes capacités vocales (du chuchotement à l'amplitude maximale), et leur apprendre à projeter leur voix, il est intéressant de faire des exercices de respiration abdominale ainsi que des jeux où les enfants varient les hauteurs de son.

### Objectifs :

- Travailler l'expression corporelle et vocale pour enrichir le contage des élèves.
- Amener les élèves à utiliser les différentes dimensions du langage pour raconter et se faire comprendre des interlocuteurs : le verbal, le para verbal (intonation, rythme, articulation) et le non verbal (gestes, mimiques).

## 4) La phase de contage final et de valorisation

Les élèves vont raconter à d'autres classes.

Cette dernière phase peut être un moyen de développer la **liaison GS / CP**.

### *Objectifs :*

- Finaliser le projet.
- Conter pour des destinataires qui ne connaissent pas les histoires.
- Expliciter ses propos pour se faire comprendre.

### ➤ EVALUATION DES ACTIVITES D'ENFANT CONTEUR (Voir grille d'évaluation)

Effectuer d'abord une évaluation diagnostique des élèves afin de cibler leurs difficultés et prévoir des remédiations adaptées.

Lors de la phase de remédiation, évaluer de manière formative les élèves afin de considérer les progrès effectués et prescrire une nouvelle remédiation si besoin.

Enfin, réaliser une évaluation sommative lors de la phase de contage final pour confronter les résultats des élèves avant et après l'action menée, évaluer les progrès réalisés et ce qui reste à travailler.

Afin d'évaluer si les élèves ont acquis les compétences liées au langage d'évocation, il est souhaitable de les confronter à d'autres situations d'évocation : dictée à l'adulte, rappel de récit, contage d'une nouvelle histoire...

Ainsi, nous pouvons évaluer si l'enfant réinvestit ce qui a été travaillé avec les activités d'enfant conteur, notamment la capacité à décontextualiser ses propos.

### ➤ MODALITES D'INTERVENTION

Alterner les interventions en grand groupe et en petit groupe.

Intervenir avec le **groupe classe** lorsqu'on raconte pour imprégner les enfants de l'histoire, lorsqu'on commence à approfondir le travail de compréhension et de mémorisation, lorsque des enfants racontent afin de finaliser le projet.

Intervenir en **petit groupe de langage** ce qui me permet de donner des activités de remédiation adaptées aux difficultés de chaque élève. Cela favorise le progrès des enfants et les met en confiance.

De plus, la prise de parole et l'étayage des pairs sont plus aisés en petit groupe.

Nom :

Date :

Prénom :

Histoire racontée :

**Communication**

N'ose pas			
Ose mais a des difficultés			
Réussit mais n'est pas très à l'aise			
Réussit en maîtrisant la situation (ton, geste)			
Utilise des gestes rituels			
Utilise le regard			

**Narration**

N'est pas capable de restituer une histoire simple			
Raconte en partie et en désordre			
Raconte en partie mais en ordre			
Est capable de restituer une histoire simple avec aide			
Est capable de restituer une histoire simple seul			
Est capable de restituer une histoire complexe avec aide			
Est capable de restituer une histoire complexe seul			
Est capable d'explicitier ses propos			

**Linguistique**

Juxtapose des phrases sans liens			
Utilise un connecteur (alors, après)			
Utilise des connecteurs plus complexes			
Vocabulaire : bon			
moyen			
pauvre			
très pauvre			
Syntaxe : coordonne logiquement et chronologiquement			
Utilise des temps du passé			

**Observations :**