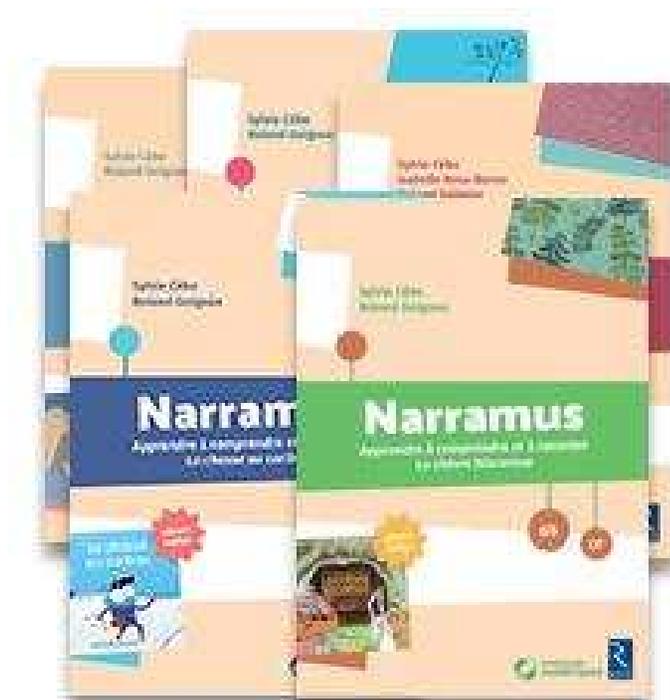


Apprendre à comprendre et à raconter

Présentation de la démarche du dispositif élaboré par Sylvie CEBE, Roland GOIGOUX et des enseignants-concepteurs.



Serge LEVAUFRE, CPAIEN Dakar

Février 2019

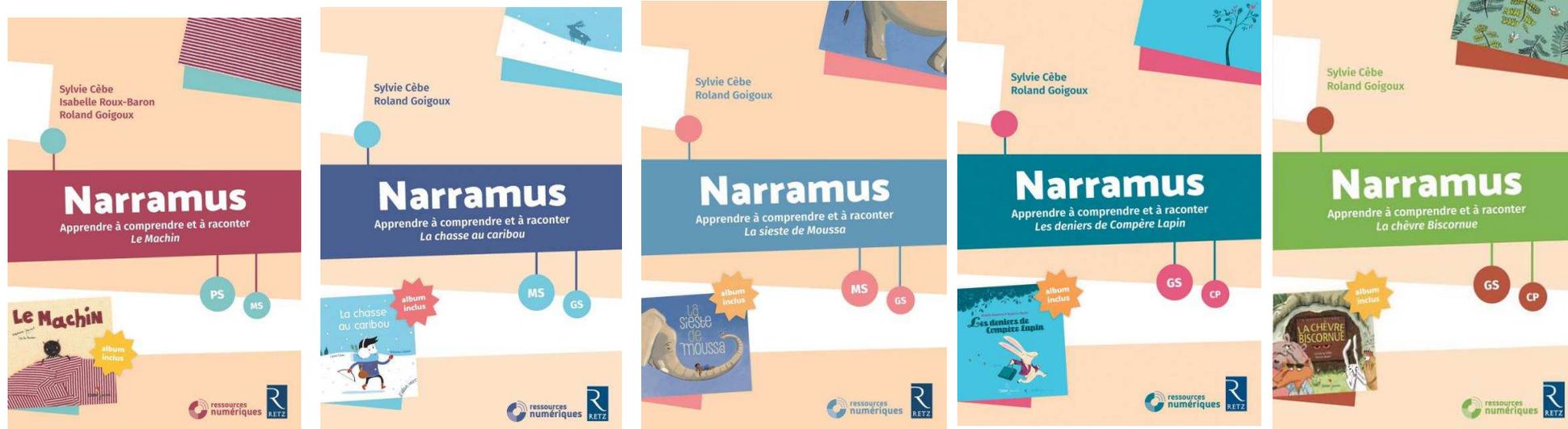
Les fondements théoriques de la démarche

Sources :

- Conférence Sylvie CÈBE

<http://centre-alain-savary.ens-lyon.fr/CAS/education-prioritaire/ressources/theme-1-perspectives-pedagogiques-et-educatives/lire-ecrire-parler-pour-apprendre-dans-toutes-les-disciplines/narramus>

- Préambule du fascicule NARRAMUS



Enseigner la compréhension à la Maternelle, une nécessité !

Dès 3 ans, les enfants sont capables de comprendre des textes narratifs.

Les compétences précoces en compréhension sont décisives : les bons compreneurs en GS restent bons compreneurs en CM1 et en 4^{ème}. Les faibles compreneurs le restent jusqu'en 4^{ème}.

La compréhension littérale (de surface) ne pose pas autant de problèmes que la compréhension de **l'implicite**.

Ces difficultés ne sont **pas liées à la maîtrise du code** : 20% des élèves ont du mal à comprendre les textes en profondeur alors qu'il n'y a que 4% qui ont des difficultés de déchiffrage.

Des recherches ont montré qu'il existe des **différences importantes, selon les milieux sociaux**, dans l'acquisition des connaissances et compétences requises pour comprendre les textes narratifs.

Les différences s'observent notamment sur **le nombre de mots et de verbes produits et sur la longueur des énoncés**.

Les enjeux de la lecture partagée

La lecture partagée permet de **développer des compétences en compréhension et d'acquérir du lexique.**

Globalement, l'attention de l'enfant est portée sur le sens de l'histoire, le vocabulaire, les expressions, les illustrations.

Selon les milieux, les adultes n'attirent pas l'attention des enfants sur les mêmes éléments :

Milieu favorisé	Milieu populaire
Discours décontextualisé, plus abstrait	Description des illustrations
Explication d'idée	Discours contextualisé
Hypothèses	S'appuie sur la réalité concrète
Inférences	
Mise en lien avec l'expérience de l'enfant	

L'importance du vocabulaire

La **quantité de vocabulaire** dont dispose un enfant est un **bon prédicteur de la qualité de la compréhension** d'histoires entendues et de la compréhension autonome en Cycle 2.

Lire des albums est nécessaire mais **insuffisant pour faire construire le lexique**.
C'est efficace pour ceux qui ont déjà beaucoup de vocabulaire.

Le problème dans la maîtrise du lexique est **la mémorisation**.

En l'absence **d'action pédagogique explicite**, les enfants vont comprendre en contexte mais ils ne feront pas d'effort supplémentaire pour mémoriser le vocabulaire.

Si on veut augmenter le lexique, il faut :

- des activités spécifiques.
- Des mots inclus longtemps dans la pratique de classe.
- Des mots rattachés à la lecture d'albums.

Le rapport de l'IGEN de 2011 a mis en évidence le manque d'enseignement systématique du vocabulaire. Très souvent, cet enseignement se fait sur la base d'étiquetages et de désignations.

Il n'y a pas suffisamment :

- de catégorisation,
- de mise en relation entre les mots (synonymie, contraires, ...)
- de réemploi du vocabulaire : usage effectif en situation

La recherche a permis de dégager des pratiques efficaces :

- ***dans des lectures d'albums :***
 - Définir explicitement les expressions et les mots nouveaux
 - Discuter du vocabulaire, le faire mémoriser, vérifier son acquisition
 - Lire et relire des albums
 - Proposer des activités de rappel de récit
 - Intégrer les mots et les expressions dans d'autres activités de la classe.

- ***Dans d'autres activités :***
 - Donner une explication compréhensible
 - Donner une explication associée à un support imagé
 - Demander aux élèves de redire le mot en pointant la bonne image : donne de meilleurs résultats que l'explication seule du mot.
 - Utiliser des supports visuels variés : imagier, pictogrammes, photos, illustrations, GIF, vidéos
 - Mimer
 - Associer le mots avec d'autres déjà connus

Le rôle de l'école

Une étude a montré que **la compréhension de phrase n'était pas très différente** entre les milieux sociaux. Par contre, pour **la compréhension de textes, le taux de réussite est moindre** de moitié dans les milieux défavorisés. Ces enfants ont des difficultés à **faire du lien entre les idées et à faire des inférences**.

L'impact des pratiques parentales dans l'expérience des enfants par rapport à l'écrit à l'entrée au CP est différent selon les domaines de la langue :

- Pour l'écriture : 5%
- Pour le code : 8%
- Pour la compréhension : 25% :
l'impact du milieu est fort.

Cependant, le rapport Lire/écrire (IFE) indique que **l'influence de l'école Maternelle sur les performances des élèves est plus faible en compréhension que sur le code ou sur l'écriture**. Plusieurs hypothèses :

- Les compétences en compréhension étant socialement marquées, il y aurait une forme de résistance à la compensation de l'école : S.Cebe réfute cela en avançant que l'école a les moyens de dépasser ces résistances.
- La compréhension n'est pas assez enseignée.
- Les enseignants manquent d'outils en la matière.

Les illustrations de l'album

Mireille Brigaudiot : « *Si on veut apprendre aux enfants à s'intéresser à l'écrit (mots, phrases, textes) et à en faire usage, il faut les empêcher d'utiliser le moyen de représentation les plus à leur portée : l'image.* »

Les enfants sont incapables d'attention partagée sauf quand une des deux tâches est automatisée.
93% du temps d'attention des enfants de GS est porté sur l'image.
Les enfants vont vers ce qui est **le plus facile à gérer**.

Mais pour fabriquer cette représentation mentale, il faut des **connaissances** :
si elles ne sont pas apportées par la famille, **c'est à l'école de le faire**.

Exemple de Petit Ours brun :

- Lecture de l'album en montrant l'illustration
 - Texte lu : POB est en colère
 - Question de l'enseignant : « Comment est POB ? »
 - Réponse d'un enfant : « Il a un pantalon bleu. »
- Lecture de l'album avec présentation différée de l'illustration :
 - Texte lu : POB est en colère
 - Question de l'enseignant : « Comment est POB ? »
 - Réponse d'un enfant : « Il est en colère »
 - L'illustration est dévoilée
 - Question de l'enseignant : « A quoi voit-on qu'il est en colère ? »
 - Réponse d'un enfant : « Il pleure. »

Les cibles d'enseignement

Langage scolaire

Les formes de communication et les mots présents à la fois dans les livres et à l'école.

Compétences langagières scolaires

Les compétences qui permettent aux élèves d'utiliser et de comprendre le langage de l'école

Compétences langagières inférentielles

La capacité à aller au-delà de l'information littérale

Compétences langagières narratives

La capacité à comprendre ou à relater clairement une série d'évènements

Connaissance du vocabulaire scolaire

La capacité à comprendre et à utiliser les mots et les structures grammaticales du langage écrit

Créer des habitudes de traitement cognitifs : les rituels

Ils vont aider à planifier et organiser la compréhension. Les consignes sont ritualisées par les logos :



L'enseignant.e lit le texte.



L'enseignant.e raconte l'histoire (ou un extrait), sans support de texte.



La boîte « mémoire des mots » permet de stocker les images des mots appris et de les réviser.



Les élèves doivent imaginer le dessin qui illustre le texte.



Les élèves doivent imaginer le texte, prévoir la suite de l'histoire.



Un.e élève raconte seul.e l'histoire.



La classe complète le récit de l'élève.

1 scénario, 1 mois d'étude

Des activités ritualisées qui reviennent durant le scénario et dans tous les scénarios.

Un enseignement explicite.

Un déroulement de module stabilisé : pas de changement, les enfants s'attendent à quelque chose, c'est une aide pour contrôler ses apprentissages.

- Rappel des apprentissages du ou des modules précédents.
- Révision du vocabulaire appris et enseignement d'expressions et mots nouveaux
- Rappel des épisodes précédents
- Découverte de la suite de l'histoire
- Différentes tâches seul , à 2, à plusieurs , ensemble
- Théâtre avec les masques
- Maquettes et figurines

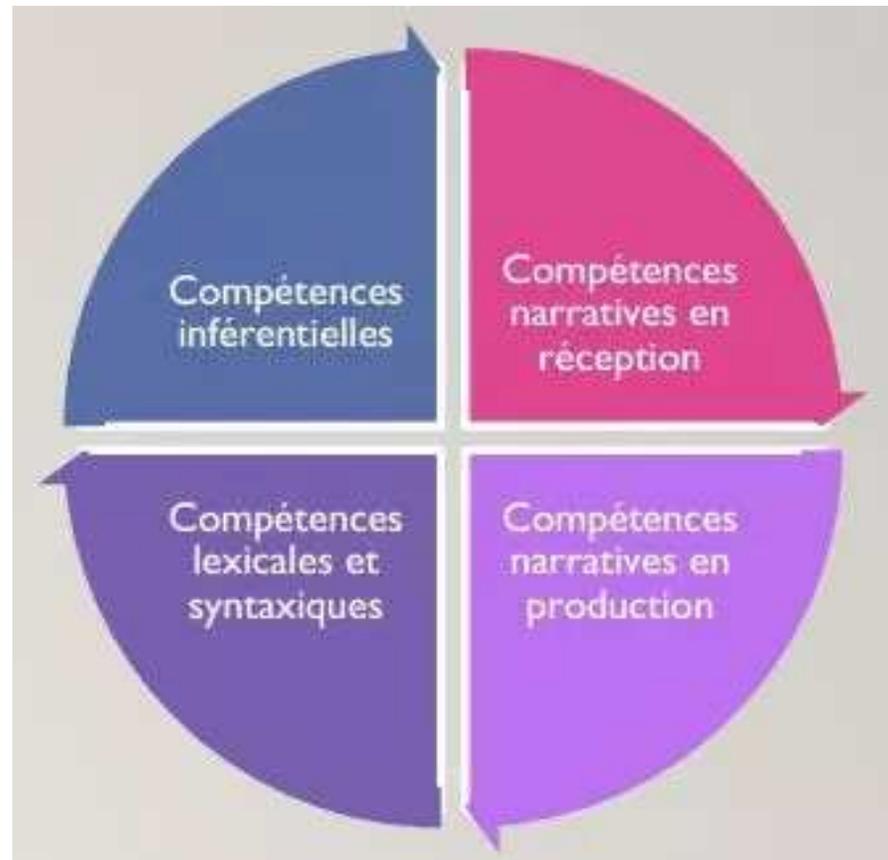
Des activités décrochées

- Utilisation du lexique : dictée en salle de jeux, jeux de cartes
- Fabrication de son propre album, de sa maquette et ses personnages

Un apprentissage progressif qui s'inscrit dans la durée :

- De multiples activités autour d'un seul et même album (un mois)
- Le plaisir de retrouvailles avec l'histoire, les personnages
- Le plaisir de se retrouver dans un environnement et des activités stables qu'on retrouve d'un scénario à l'autre
- Le plaisir de comprendre ensemble, dire ensemble, jouer ensemble de mieux en mieux
- Et le développement d'un immense sentiment de compétence.

Les compétences-cibles de Narramus



Construire une représentation mentale, un « dessin animé ».

Raconter n'est pas réciter mais reformuler.

Raconter permet à l'enfant de comparer langue écrite et langue orale.

Raconter permet de remplir « les blancs du texte » (l'implicite).

Raconter sans tenir le livre en main.

Monter des procédures de restitution de récit : figurine, illustration, maquette, ...



Apprendre aux élèves à lier les événements, à comprendre leur enchaînement pour mieux les mémoriser : utilisation d'albums à structure répétitive du type randonnée

Dans Narramus :

- ***Expliquer que l'histoire sera lue et que les illustrations seront montrées plus tard***
- ***Demander aux enfants de transformer les mots en dessin animé.***
- ***Lire puis raconter l'histoire.***
- ***Donner quelques instants pour que les enfants imaginent à quoi devrait ressembler l'illustration.***
- ***Mettre en commun les représentations : début de reformulation, de récit.***
- ***Relire le texte pour invalider certaines propositions***
- ***Afficher illustration pour que chacun puisse comparer avec sa propre représentation.***
- ***Echanger sur les similitudes et les différences***



Développer le langage d'évocation



L'activité de rappel de récit a un but intégrateur : elle oblige à prendre ensemble toutes les idées du texte pour pouvoir raconter l'histoire sans aide.

Les enfants apprennent à :

- Organiser les informations
- Planifier leur discours
- Soigner la mise en mots (lexique et syntaxe)
- Assurer la cohérence textuelle : désignation des personnages, rappel des événements principaux, reprises anaphoriques, ...
- Lier compréhension et mémorisation
- Maîtriser du lexique : L'apprentissage de la narration facilite les apprentissages lexicaux :
 - o La reformulation permet d'expliquer
 - o Les tâches de rappel permettent la réutilisation du lexique
- Rendre explicite ce que l'auteur ne dit pas via des expansions, des paraphrases.

Dans Narramus :

- ***Jouer l'histoire et s'impliquer corporellement***
- ***Demander aux enfants de raconter l'histoire : la plupart ne peuvent pas le faire en totalité, mais par bribes.***
- ***Interroger plusieurs enfants pour obtenir à plusieurs le rappel complet.***
- ***Immédiatement après un autre enfant devra raconter l'histoire dans sa totalité.***
- ***Les autres complèteront ou corrigeront.***
- ***Les images de l'album (cf CD) seront affichées après que l'enfant a raconté la scène qu'elle représente : elles servent non pas de support à la restitution mais de validation.***



Apprendre, mémoriser du vocabulaire



Il existe une forte relation entre la quantité de lexique maîtrisée et la qualité de la compréhension.

Le vocabulaire joue un rôle important dans la capacité à produire des inférences.

Soigner la phase d'encodage (stockage) : Multiplier les liens sémantiques. On ne peut avoir accès à une information en mémoire qu'à partir des indices ou des liens sémantiques utilisés lors de son encodage (indices récupérateurs)

Dans Narramus :

- ***Une phase d'enseignement du vocabulaire précède la lecture de l'épisode.***
- ***Photos, animations, vidéos (cf CD)***
- ***Proposition de multiples liens sémantiques pour faciliter la mémorisation et la réactivation.***
- ***Temps explicites centrés sur la mise en mémoire des mots et expressions.***
- ***Activités de prononciation des mots nouveaux : mémorisation sémantique et phonologique***
- ***Association du mot à un geste le représentant.***
- ***Activités de révision du vocabulaire.***
- ***Trace des apprentissages lexicaux :***
 - **Affichage permanent**
 - **Boîtes de mots**
 - **Jeux de cartes : loto, memory, catégorisation, ...**



Comblers les « blancs » du texte

La capacité à inférer des relations entre les pensées d'un personnage et ses comportements influe de façon importante sur la qualité de la compréhension des textes narratifs.



Les enfants doivent construire l'identité psychologique et sociale des personnages : intentions, affects, ... Ils doivent pouvoir nommer les émotions, caractères, croyances, ..., les buts poursuivis, les motivations.

Dans Narramus :

- ***Apprendre à s'interroger sur les états mentaux des personnages :***
 - ***Se mettre à la place de ...***
 - ***Changer de personnage***
- ***Comprendre les relations causales :***
 - ***Centrer l'attention des enfants sur les relations causales permettant de comprendre l'enchaînement logique des différents épisodes.***

module 1

Découvrir le début de l'histoire et bien le comprendre

Objectif du scénario

- Raconter individuellement l'histoire de Moussa

Présenter cet objectif aux élèves :

« On va étudier, ensemble, une histoire qui s'appelle *La sieste de Moussa*. On va travailler longtemps sur cette histoire pour que vous la compreniez bien et pour qu'à la fin, quand on aura beaucoup travaillé, vous soyez capables de la raconter en entier, tout seuls, à la maison. »

Résumer l'histoire :

« C'est l'histoire d'un petit garçon qui s'appelle Moussa. Un après-midi, Moussa, il est très fatigué, il a sommeil, il veut faire la sieste. Mais Moussa, il n'arrive pas à s'endormir parce que, dans sa maison, il y a des animaux qui font trop de bruit. Alors, il cherche une solution pour faire partir les animaux, pour être tranquille et dormir. »

Objectif du module

- Mettre en mémoire les événements des pages 1 à 4 de l'histoire de Moussa.

Présenter cet objectif aux élèves :

« Pour raconter une histoire, il faut bien comprendre et bien mettre dans sa mémoire tout ce qui se passe. Aujourd'hui, vous allez étudier le début de l'histoire de *La sieste de Moussa*. »

Matériel

- Les images pour mettre en mémoire les mots de l'histoire.
- Les cartes « mémoire des mots ».
- Une boîte, type boîte à chaussures, sur laquelle est collée l'image de la couverture de l'album.
- Le texte ou le dessin des pages 2 à 5 de l'histoire.
- Les deux premières doubles pages sans texte.

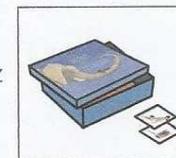
1 Apprendre à mettre le vocabulaire en mémoire

• Dire :

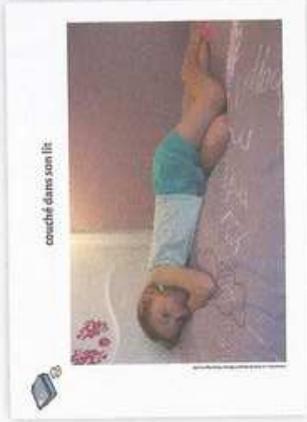
« Avant de découvrir le début de l'histoire de Moussa, vous allez tous ouvrir une petite boîte dans votre mémoire (faire semblant d'ouvrir une boîte) : on dira que c'est la boîte qui s'appelle *La sieste de Moussa*. Vous allez y ranger tous les mots que je vais vous apprendre. C'est important d'apprendre ces mots parce qu'ils aident à bien comprendre l'histoire et à bien la raconter. »

• Montrer et expliquer le logo représentant la boîte :

« Chaque fois que vous verrez cette image, vous saurez que vous allez apprendre de nouveaux mots ou de nouvelles expressions. »



- Afficher l'image de l'enfant qui dort dans son lit.



Dire :

« Dans l'histoire, au début, Moussa est couché dans son lit comme l'enfant sur l'image. Rangez bien cette expression dans la boîte et n'oubliez pas d'y mettre aussi l'image pour vous rappeler comment et où on est, quand on est couché dans son lit. »

Cacher l'image (cliquer dessus pour la faire disparaître[®]) et demander aux élèves :

« Ouvrez la boîte dans votre mémoire. Est-ce que vous voyez la photo de l'enfant qui est couché dans son lit ? On vérifie ? »

Afficher de nouveau l'image (cliquer sur la page[®]) et inviter les élèves à prononcer les mots.

- Afficher l'image de l'enfant qui ferme les yeux et celle de l'enfant qui a les yeux presque fermés.



Dire :

« Au début de l'histoire, les yeux de Moussa sont presque fermés. Vous voyez, sur cette image, l'enfant a les yeux fermés et, sur celle-ci, ses yeux sont presque fermés, pas tout à fait fermés.

Vous pouvez me montrer comment vous faites pour avoir les yeux presque fermés ? Et la bouche presque fermée ? Très bien.

Rangez ces trois mots dans la boîte et n'oubliez pas de mettre aussi la photo en mémoire pour vous rappeler comment sont les yeux quand ils sont presque fermés. »

Cacher les photos et demander aux élèves :

« Ouvrez la boîte dans votre mémoire. Est-ce que vous voyez la photo de l'enfant qui a les yeux presque fermés ? On vérifie ? »

- Afficher de nouveau la photo de l'enfant qui a les yeux presque fermés.**

• Procéder de la même manière avec les 4 autres images ou vidéos qui représentent :

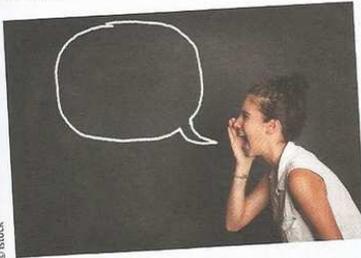
♦ **une souris** : c'est un petit animal, un rongeur ; elle a des poils, quatre pattes, une longue queue, des petites moustaches ; elle peut être blanche ou grise ; elle adore manger du gruyère, des miettes et même du papier.



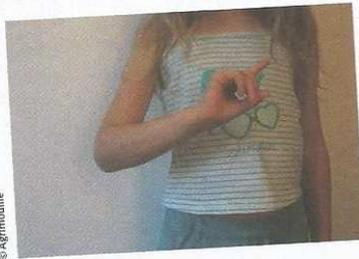
♦ **grignoter** : ça veut dire manger, mordiller quelque chose avec les dents, ronger (demander aux élèves de mimer ce verbe).



♦ **crier** : c'est parler très fort, hurler (inviter un élève à crier le plus fort possible).



♦ **refuser** : c'est dire non, ne pas vouloir, le contraire de dire oui (faire mimer le verbe).

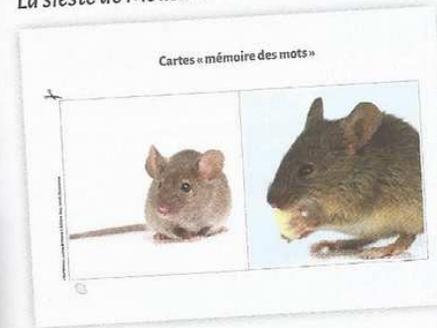


Mimer le vocabulaire

[Lien vers le DVD ressources](#)

• Récapituler en montrant une nouvelle fois toutes les images et en invitant les élèves à les nommer.

• Présenter la boîte « mémoire des mots » aux élèves. Leur expliquer qu'on y mettra les images de toutes les expressions et de tous les mots appris en travaillant sur l'album *La sieste de Moussa*.



Donner la carte « souris » à un élève, lui demander de la nommer puis de la mettre dans la boîte. Procéder de la même manière avec les cinq autres cartes.

Laisser la boîte en accès libre dans la classe pour que les élèves puissent jouer avec les cartes au moment des jeux libres : les nommer, les décrire, les trier, les classer...

2 Lire et raconter, ensemble, les deux premières doubles pages

• Expliquer la démarche aux élèves :

« Je vais lire le début de l'histoire de *La sieste de Moussa*, mais je ne vais pas vous montrer l'image tout de suite parce que je suis sûr/sure que vous pouvez la fabriquer vous-mêmes, en faisant apparaître dans votre tête les images de ce que je dis (je lis). C'est un peu comme si vous fabriquiez un dessin animé de l'histoire dans votre tête. Ensuite, je vous montrerai l'image de l'album et vous pourrez la comparer avec la vôtre. »

• Afficher le texte de la première double page. Montrer et expliquer le logo « l'enseignant.e lit » :

« Cette image signifie que je vais lire le texte (les mots), en vous montrant ce que je lis. »

Lire le texte en montrant clairement aux élèves ce qui est lu.



[Lien vers le DVD
ressources](#)

• Cliquer sur le bouton « suivant » pour remplacer le logo « l'enseignant.e lit » par « l'enseignant.e raconte ». Montrer et expliquer le logo « l'enseignant.e raconte » :

« Cette image signifie que je ne vais plus lire le texte (les mots), mais que je vais raconter l'histoire pour vous aider à fabriquer, encore mieux, l'image dans votre tête. »



• Reformuler le texte dans une langue adaptée aux élèves, mimer, jouer sur l'intonation, ajouter des informations, expliciter l'implicite... Ceci permet aux enfants de compléter l'image mentale qu'ils ont commencé à fabriquer.

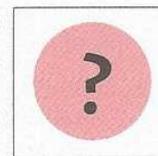
Exemple de narration pris chez un enseignant-concepteur :

« Il était une fois un petit garçon qui s'appelait Moussa. Moussa, il habite dans un petit village, en Afrique. Un jour, Moussa est très fatigué, il a sommeil. Il veut faire la sieste, il veut dormir. Il se couche dans son lit. Son lit, il est dehors, sur la terrasse, sur le balcon, parce qu'il fait trop chaud dans sa maison. Moussa, il est presque endormi, ses yeux, ils sont presque fermés. Il va s'endormir pour faire sa sieste. Mais, tout à coup, Moussa, il entend un drôle de bruit qui le gêne, qui le déränge, et il ne peut pas s'endormir : c'est une souris qui fait du bruit. La souris, elle grignote (crrr, crrr) et elle crie (hi, hi, hi). Alors Moussa, avec un bruit de souris comme ça, il ne peut pas dormir. »

• Cliquer sur « suivant » pour remplacer le logo « l'enseignant.e raconte » par le point d'interrogation. Montrer et expliquer le logo « point d'interrogation » :

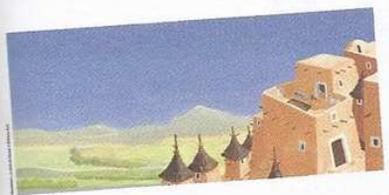
« Chaque fois que vous verrez ce point d'interrogation, vous devrez vous demander ce qu'il va y avoir sur l'image qui illustre le texte. Qui veut raconter comment il ou elle imagine l'image ? »

« Y a Moussa avec ses yeux presque fermés, il est couché dans son lit et aussi y a la souris. »



• Afficher la première double page sans texte. Laisser aux élèves le temps d'observer et de décrire l'illustration, puis la leur faire comparer avec celle qu'ils avaient imaginée.

«Moi, je croyais qu'il y a une souris sur l'image et en fait c'est trop petit, la souris on peut pas la voir là.»



Expliquer ensuite :
«La maison de Moussa ne ressemble pas à vos maisons, parce que Moussa habite en Afrique, un pays où il fait très chaud. Vous avez vu que, pour avoir moins chaud, Moussa a installé un matelas par terre, dehors sur la terrasse. Il peut mieux dormir comme ça, il a moins chaud.»

• Afficher le texte de la deuxième double page (en cliquant sur le bouton «suivant») et rappeler aux élèves qu'ils doivent bien écouter la lecture pour **fabriquer l'illustration dans leur tête**. Lire le texte en montrant clairement aux élèves ce qui est lu.



• Cliquer sur «suivant» pour faire apparaître le logo «l'enseignant.e raconte» : **reformuler le texte**, le traduire dans une langue adaptée, produire des expansions, mimer, expliciter l'implicite... puis cliquer pour faire apparaître le point d'interrogation et demander aux élèves **d'imaginer l'illustration**.

Il est t
soit ur
élève
deux j
sans é
remp
silenc
petite
élève
à cet
le pl
com
autr
dès
Il fa
la r

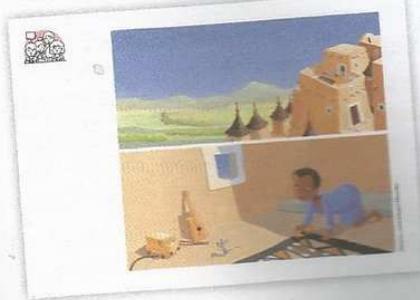
[Lien vers le DVD ressources](#)

• Afficher la deuxième double page sans texte et faire commenter très précisément l'illustration par les élèves. Attirer leur attention sur le fait que :



– Moussa est un jeune enfant africain, qu'il a un doudou dans la main (une girafe), qu'il a des jouets (un petit camion, un instrument de musique) ;
– en dépit des apparences (la maison n'est plus représentée en entier, on ne voit qu'un détail de la terrasse), Moussa n'a pas changé de place : il est toujours dans sa maison, sur la terrasse, à côté de son lit (matelas).

• Afficher les deux doubles pages sans texte et cliquer pour montrer les deux logos : «un.e élève raconte» et «la classe complète le récit». **Expliquer :**



«Chaque fois que vous verrez le premier logo consigne, je demanderai à un.e seul.e élève de raconter l'histoire avec ses propres mots. Attention ! les autres ne devront pas l'interrompre, ni lui couper la parole. Quand il ou elle dira "j'ai fini" ou "c'est tout", j'afficherai le deuxième logo ; cela voudra dire que vous pourrez intervenir et ajouter ou corriger tout ce que vous voulez.»

• Inviter un.e élève à raconter l'histoire de ces deux doubles pages puis demander à la classe de compléter.

module 2

Se mettre à la place des deux personnages

Objectif du module

Se mettre à la place des deux personnages pour mieux comprendre l'histoire.

Matériel

- Les images pour réviser le vocabulaire.
- Les deux premières doubles pages sans texte.
- Les pages 4-5 de l'histoire avec bulles de dialogue ou de pensée.
- Les masques de Moussa et de la souris.
- Une maquette de la maison de Moussa à construire et les deux personnages (Moussa et la souris).

1 Faire un rappel du module 1

Réviser les mots appris et rappeler le début de l'histoire.

• Dire :

« Avant de continuer le travail sur l'histoire de Moussa, voyons si les mots que vous avez appris la dernière fois sont toujours bien rangés dans votre mémoire... Je vais vous montrer les images les unes après les autres pour le vérifier. Mais attention ! Vous ne devez pas dire le nom des images tout de suite, parce qu'il faut que tout le monde ait bien le temps d'ouvrir la boîte *Moussa* dans sa mémoire et de retrouver le mot. Quand vous l'aurez retrouvé, vous lèverez le pouce sans parler et moi, j'interrogerai un ou une élève qui aura levé son pouce. »

• **Afficher** les images pour faire réviser les expressions et les mots du début de l'histoire : *couché dans son lit* ; *les yeux presque fermés* ; *une souris* ; *grignoter* ; *crier* ; *refuser*. Faire défiler les images les unes après les autres et les faire nommer par les élèves.

• **Afficher** les deux doubles pages sans texte et inviter **un.e seul.e élève** à raconter le début de l'histoire avec ses propres mots et rappeler aux autres qu'ils doivent attendre que leur camarade dise « j'ai fini » pour compléter ou corriger son récit.

2 Présenter l'objectif de ce module

Annoncer aux élèves qu'ils vont se mettre à la place des personnages pour mieux comprendre l'histoire.

• Dire :

« Vous vous souvenez, la dernière fois, je vous avais dit que vous alliez étudier l'histoire de *La sieste de Moussa* pour pouvoir la raconter tout seuls à la maison. Qu'est-ce qu'il faut faire si on veut raconter cette histoire tout seul ? »

« Il faut mettre dans sa tête, dans sa mémoire, tout ce qui se passe dans l'histoire. »

Poursuivre :

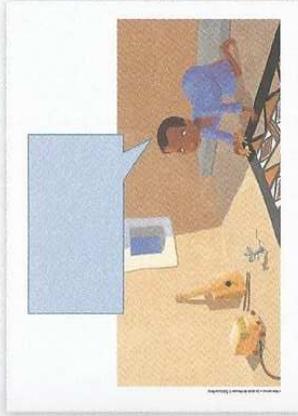
« Exactement. Il faut mettre dans sa mémoire, tout ce qui arrive dans l'histoire de Moussa. Mais il faut aussi bien comprendre l'histoire. Pour cela, on peut essayer

de se mettre à la place des personnages : se demander ce qu'on penserait, ce qu'on ressentirait, si on était à la place de Moussa et de la souris. C'est ce que vous allez apprendre à faire aujourd'hui. Vous allez essayer de vous mettre à la place de Moussa et de la souris.»

3 Se mettre provisoirement à la place de Moussa

• **Afficher** la deuxième double page avec la bulle de dialogue de Moussa, sans texte, et expliquer la signification de cette bulle :

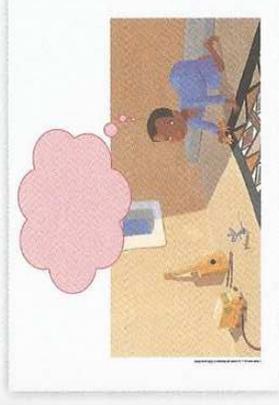
« Quand les traits sont droits, cela signifie que le personnage parle à haute voix et donc qu'on entend ce qu'il dit. »



Demander ensuite aux élèves de rappeler ce que dit Moussa quand il parle gentiment à la souris. **Accepter tous les énoncés exprimant l'idée du texte même si elle est formulée autrement :**

« J'ai sommeil, souris. Tu peux partir, s'il te plaît ? » ; « Tu peux partir parce que je veux dormir ? ».

• **Cliquer sur la bulle** pour en afficher le contenu. **Lire la phrase** pour valider les propositions des élèves et les féliciter.



• **Cliquer sur « suivant »** pour afficher la deuxième double page avec la bulle de pensée sans texte et expliquer la signification de cette autre bulle :

« Quand les traits sont comme un nuage, cela signifie que le personnage pense dans sa tête, qu'il se dit quelque chose dans sa tête et donc que personne ne peut l'entendre. »

Inviter les élèves à se mettre à la place de Moussa pour imaginer ce qu'ils penseraient, eux, s'ils demandaient gentiment à une souris (ou à un camarade) de partir et que la souris (ou le camarade) refusait.

Écrire leurs propositions dans la bulle sous leurs yeux (il est possible de cliquer dans la bulle et de saisir le texte directement sur le fichier, ou bien d'imprimer cette page, de l'agrandir et d'écrire dans la bulle ou encore simplement d'écrire les propositions des élèves au tableau).

Conclure cette activité en félicitant les élèves pour leur raisonnement : ils ont été capables de se mettre à la place de Moussa pour imaginer ce qu'il pense et ressent alors que l'auteur (le monsieur qui a écrit le texte) ne le dit pas.

4 Se mettre provisoirement à la place de la souris

- **Afficher** la deuxième double page avec la bulle de dialogue de la souris, sans texte, et demander aux élèves d'**imaginer** ce que la souris pourrait répondre à Moussa. Procéder de la même manière que précédemment.



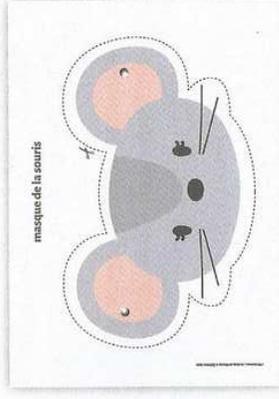
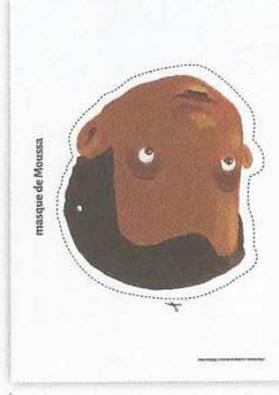
- **Afficher** la deuxième double page avec la bulle de pensée sans texte et demander aux élèves ce qu'ils penseraient à la place de la souris. Procéder de la même manière que précédemment.



Féliciter les élèves d'avoir su imaginer ce que dit et pense la souris puisque le texte ne le dit pas explicitement, mais qu'ils l'ont déduit parce qu'ils connaissent le sens du verbe *refuser*.

5 Jouer le début de l'histoire

- **Donner** le masque de Moussa à un.e élève et celui de la souris à un.e autre.



Expliquer :

« Maintenant que vous connaissez bien le début de l'histoire de Moussa, je vais demander à deux d'entre vous de jouer le début de l'histoire. L'un jouera Moussa et l'autre la souris. Il faudra essayer de se mettre à la place du personnage pour dire ce qu'il ressent et ce qu'il pense. Attention les autres ! vous ne devez pas les interrompre ou leur couper la parole. Quand ils diront "on a fini", vous pourrez intervenir pour ajouter ou corriger ce que vous voulez. »

6 Introduire le matériel qui permet de s'entraîner à raconter

- Présenter la maquette et les figurines aux élèves :

« Vous avez vu ce que j'ai fabriqué quand vous n'étiez pas là ? Qui peut me dire ce que cela représente ? »

« C'est l'histoire de Moussa ! C'est la maison de Moussa avec la terrasse et le matelas de Moussa. Y a Moussa et la souris. »

« Oui, vous avez raison, c'est une maquette qui va vous permettre de raconter l'histoire de Moussa. À partir d'aujourd'hui, avec moi ou l'ATSEM ou avec des camarades et même tout seuls, vous pourrez vous entraîner à raconter le début de l'histoire de Moussa en utilisant cette maquette. »



Enfant raconte

module 6

Connaître l'ordre d'arrivée des personnages

Objectif du module

Mémoriser l'ordre des événements pour raconter l'histoire.

Matériel

- Les images pour réviser tout le vocabulaire.
- Les pages de l'album, sans texte.
- L'animation « Ordonner les personnages de l'histoire ».
- L'animation « Utiliser l'ordre des personnages pour déduire ».
- La frise des personnages à compléter.
- L'image de chaque animal.

1 Faire un rappel des modules 1 à 5

- **Demander** aux élèves de rappeler ce qu'ils ont appris lors du module précédent.
« On a découvert la fin de l'histoire. L'éléphant, il a eu peur de la souris et après la souris, elle est restée chez Moussa, mais elle fait que des petits bruits, alors ça le dérange moins Moussa, il peut dormir et rêver maintenant. »
- **Réviser les mots appris.** Comme précédemment, afficher les images et les animations pour mettre en mémoire les expressions et les mots de l'histoire : *couché dans son lit ; les yeux presque fermés ; une souris ; grignoter ; crier ; refuser ; accourir à petits pas ; apparaître/disparaître ; ronronner ; griffer ; s'étirer ; se reposer ; siffler ; se poster à l'entrée ; s'enfuir par la fenêtre ; aboyer ; mordiller ; décamper ; arriver en trois bonds ; rugir ; marcher à pas lents ; filer comme le vent ; barrir ; écraser ; se camapter ; la terreur ; rêver.* Faire défiler les images les unes après les autres et demander aux élèves de les nommer.

- **Raconter** toute l'histoire aux élèves en prenant appui sur les illustrations de l'album, sans texte ou en utilisant la maquette.

- **Conclure** cette activité en rappelant aux élèves la construction identique des épisodes, qui est une aide pour raconter l'histoire à son tour :

1. Un animal dérange Moussa
2. Moussa lui demande gentiment de partir
3. L'animal refuse
4. Moussa appelle à l'aide un autre animal parce qu'il sait qu'il va faire peur au gêneur
5. L'animal arrive
6. Le gêneur s'en va

2 Présenter l'objectif de ce module

- **Présenter** aux élèves cet objectif : connaître l'ordre d'arrivée des personnages.

Annoncer :

« Aujourd'hui, vous allez découvrir quelque chose de très intéressant qui vous sera souvent utile (cette année, mais aussi à la grande école) parce que beaucoup de livres ressemblent à *La souris et Moussa*. »

3 Ordonner les personnages

• Dire :

« Vous allez ranger les personnages de l'histoire dans l'ordre. Beaucoup d'entre vous connaissent déjà cet ordre parce qu'ils ont compris que Moussa n'appelle pas les animaux au hasard. Comment fait-il pour les choisir ? »

« Il appelle celui-là qu'il sait qu'il fait peur à l'autre. »

« Oui, c'est exact, il appelle l'animal qui fait peur à celui qui refuse de partir. Mais aujourd'hui, vous allez observer que l'auteur, celui qui a écrit l'histoire, a aussi rangé les animaux d'une autre manière. »

• **Projeter l'animation « Ordonner les personnages de l'histoire » :** à l'écran s'affichent une flèche noire et l'image de tous les personnages de l'histoire. **Demander :**

« Qui doit-on placer en premier sur la ligne ? Qui est le premier personnage qu'on découvre au début de l'histoire ? »

« Moussa ! »

Après la réponse commune de la classe, un enfant place Moussa dans la première case grâce à un glissement/déplacement. Si la classe (et l'enfant qui manipule) se trompe, le personnage retourne au bas de l'écran.



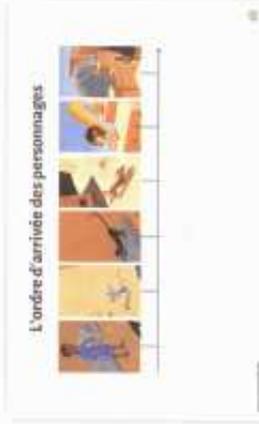
Demander :

« Quel est le personnage qui arrive juste après dans l'histoire et qui vient déranger Moussa ? »

« C'est la souris, elle grignote et elle crie. »

« Vérifions ! »

Glisser et déposer la souris devant Moussa et féliciter les élèves.
Poursuivre ainsi, de manière à placer les personnages dans l'ordre suivant : Moussa / souris / chat / chien / lion / éléphant.



Laisser aux élèves le temps d'observer le résultat du classement et le leur faire commenter :

« Les animaux, ils sont de plus en plus gros, de plus en plus grands. »

Expliquer :

« Maintenant que vous savez ça, vous pourrez raconter l'histoire plus facilement, sans vous tromper d'ordre. »

Faire remarquer que dans beaucoup d'albums, les auteurs rangent les personnages en fonction de leur taille. Très souvent, ils les font apparaître du plus petit au plus grand et parfois du plus grand au plus petit (par exemple dans *La mouffe*, *Roulé galette...*).

Utiliser l'ordre pour déduire

- **Projeter l'animation** « Utiliser l'ordre des personnages pour déduire » : à l'écran s'affichent cinq cartes avec les animaux de l'histoire. **Expliquer :**
 - « Voici les animaux classés dans l'ordre de l'histoire de *La sieste de Moussa*. »

Utiliser l'ordre des personnages pour déduire



Cliquer sur les cartes pour toutes les retourner et demander aux élèves :

« Qui est caché sous la 1^{re} carte ? »

« La souris. »

« Vérifions ! »

Cliquer sur la carte pour la retourner, puis continuer :

« Et après, qui est caché sous la 2^e carte ? »

« Le chat. »

Utiliser l'ordre des personnages pour déduire



Continuer ainsi jusqu'à retourner la dernière carte.

Faire remarquer aux élèves qu'ils savent quel est l'animal sur chaque carte parce qu'ils connaissent très bien l'histoire.

- **Une fois que les élèves ont bien compris le principe, expliquer la règle du jeu :**

« Je vais vous montrer une carte et vous devrez utiliser tout ce que vous savez de l'histoire pour dire quel est l'animal sur cette carte. Mais, comme d'habitude, vous ne devez pas donner la réponse tout de suite, parce qu'il faut que tout le monde ait bien le temps de se rappeler l'histoire de Moussa et de trouver la réponse. Quand vous l'aurez trouvée, vous lèverez le pouce sans parler, et moi, j'interrogerai un ou une élève qui aura levé son pouce. »

Retourner toutes les cartes, face cachée. Pointer une carte avec le curseur ou le stylet, laisser quelques instants de réflexion et inviter un.e élève à donner la réponse et lui demander de la justifier ; par exemple :

« Pourquoi l'image du lion se trouve juste après celle du chien ? »

Cliquer sur la carte pour la retourner et afficher la bonne réponse. Puis demander aux élèves quel animal est caché sous la carte suivante et celui qui est caché sous la carte précédente. Poursuivre de manière à retourner toutes les cartes.

• Conclure :

« Maintenant que vous connaissez tous les animaux, que vous savez de qui ils ont peur, que vous connaissez leur nom et leur taille, que vous vous rappelez dans quel ordre Moussa les appelle, vous allez pouvoir raconter l'histoire beaucoup plus facilement. »

● Prolongements

• Ranger tout seuls les animaux dans l'ordre de leur arrivée dans l'histoire. Distribuer à chaque élève la frise des personnages à compléter et une enveloppe contenant l'image de chaque animal. Expliquer :

« Vous devez placer les images des animaux dans les cases, dans l'ordre de l'histoire. Pour vous aider à choisir la bonne image, vous pouvez raconter l'histoire dans votre tête ou vous rappeler que les animaux sont rangés du plus petit (la souris) au plus grand (l'éléphant). »

Frise d'arrivée des personnages



Le dialogue (la carte des personnages)



- Inviter les élèves à raconter l'histoire avec la maquette et les figurines, ou avec les masques, au coin bibliothèque.



MODULE 7