

Des situations pour apprendre à comprendre

A partir d'un chant : « Ah Biquette »

Ah tu sortiras Biquette, Biquette CD Fête de la Musique 2005, Plage 10

Biquette ne veut pas sortir du chou :

Ah ! tu sortiras, Biquette, Biquette,

Ah ! tu sortiras de ce chou-là !

On envoie chercher le chien,

Afin de mordre Biquette.

Le chien ne veut pas mordre Biquette.

R : Biquette ne veut pas sortir du chou :

Ah ! tu sortiras, Biquette, Biquette,

Ah ! tu sortiras de ce chou-là !

On envoie chercher le loup,

Afin de manger le chien.

Le loup ne veut pas manger le chien,

Le chien ne veut pas mordre Biquette.

R

On envoie chercher l' bâton,

Afin d'assommer le loup.

Le bâton n' veut pas assommer le loup,

Le loup ne veut pas manger le chien,

Le chien ne veut pas mordre Biquette.

R

On envoie chercher le feu,

Afin de brûler l' bâton.

Le feu ne veut pas brûler le bâton,

Le bâton n' veut pas assommer le loup,

Le loup ne veut pas manger le chien,

Le chien ne veut pas mordre Biquette.

R

On envoie chercher de l'eau

Afin d'éteindre le feu.

L'eau ne veut pas éteindre le feu,

Le feu ne veut pas brûler le bâton,

Le bâton n' veut pas assommer le loup,

Le loup ne veut pas manger le chien,

Le chien ne veut pas mordre Biquette.

R

On envoie chercher le veau,

Pour lui faire boire l'eau.

Le veau ne veut pas boire l'eau,

L'eau ne veut pas éteindre le feu,

Le feu ne veut pas brûler le bâton,

Le bâton n' veut pas assommer le loup,

Le loup ne veut pas manger le chien,

Le chien ne veut pas mordre Biquette.

R

On envoie chercher l' boucher,

Afin de tuer le veau.

Le boucher n' veut pas tuer le veau,

Le veau ne veut pas boire l'eau,

L'eau ne veut pas éteindre le feu,

Le feu ne veut pas brûler le bâton,

Le bâton n' veut pas assommer le loup,

Le loup ne veut pas manger le chien,

Le chien ne veut pas mordre Biquette .

R

On envoie chercher le diable,

Pour qu'il emport' le boucher.

Le diable veut bien emporter l' boucher,

Le boucher veut bien tuer le veau,

Le veau veut bien boire l'eau,

L'eau veut bien éteindre le feu,

Le feu veut bien brûler l' bâton,

Le bâton veut bien assommer le loup,

Le loup veut bien manger le chien,

Le chien veut bien mordre Biquette,

Biquette veut bien sortir du chou :

Ah ! Tu es sortie de ce chou-là !

Introduction :

Pour les plus jeunes enfants , l'utilisation de supports matériels visuels est bien souvent nécessaire pour accompagner les textes entendus où ils risquent de rencontrer des mots qu'ils ne connaissent pas, jamais rencontrés ou bien rencontrés, mais sans qu'ils n'aient fait l'objet d'un traitement sémantique de leur part.

A cela s'ajoute le fait que certains enfants de famille non francophone ont peut-être déjà rencontré le nom de l'objet dont on parle mais dans la langue d'origine de leurs parents. C'est pourquoi il est important de ne pas hésiter à prononcer et à prononcer encore ce nouveau lexique.

L'utilisation de figurines fabriquées représentant les personnages et éventuellement les objets importants pour comprendre l'histoire permettra un support au langage accompagnant les activités proposées.

On attend de ce dispositif matériel que l'enfant reformule dans son propre langage ce qu'il aura entendu - ou compris -. La mise en jeu des figurines étant là pour aider à visualiser les personnages, leurs actions, déplacements et la logique de ces actions mais aussi pour soutenir la mémorisation,

Le matériel sera activé ou disponible en dehors des séquences (à l'accueil dans un coin réservé pour toute la durée du module) avec également de moments d'écoute de la chanson juste pour le plaisir.

Semaine 1

Objectif :

Apprendre aux élèves à fabriquer le film de l'histoire lue et entendue dans leur tête.

Il va s'agir de les aider, par un ensemble d'activités guidées par l'enseignant, à fabriquer d'abord, puis à utiliser, des images mentales (ou des représentations mentales) concernant 1° les personnages, 2° les lieux, 3° les actions 4° les déplacements des personnages dans l'espace selon le déroulement temporel et spatial imposé par le texte.

Centration sur :

Les stratégies à l'œuvre dans la fabrication et le stockage des images mentales : recherche et tri des informations dans un texte entendu et catégorisation (tous les personnages, tous les lieux, toutes les actions).

Matériel :

- Texte de la comptine « Ah Biquette ».
- Enregistrement de la chanson.
- Les figurines en carton représentant les différents personnages à l'œuvre dans l'histoire (cachée dans une grande enveloppe). Ces figurines sont des dessins, simples représentations des personnages, aussi dépouillés que possible. Elles portent un aimant afin de les positionner sur un tableau aimanté. (Chèvre, chou, chien, loup, bâton, feu, eau, veau, boucher, diable.)

Tâche principale

Annoncer l'objectif de la première séance aux élèves : « aujourd'hui, on va apprendre à « fabriquer des images et fabriquer le film dans sa tête » d'une comptine que l'on va entendre ;

Demander, si nécessaire ce qu'ils comprennent quand on parle de « fabriquer le film de l'histoire ?

Présentation de l'activité :

Cette comptine raconte une histoire et il n'y a pas d'album où l'on pourrait voir des images. C'est uniquement nos oreilles qui vont travailler On va donc apprendre

- à bien faire attention avec nos oreilles pour repérer les personnages de l'histoire
- à mettre et à garder dans sa mémoire * ce qui est dit dans l'histoire ».

Mise en oeuvre, discussion au sujet de la mémoire :

** Demander s'ils savent où se trouve la mémoire qui permet de se rappeler des choses que l'on a faites ou que l'on doit faire et permet aussi d'avoir des images stockées dans notre tête. Images que l'on peut faire venir à notre pensée et que l'on peut même décrire avec des mots.*

Leur demander ensuite de donner des exemples de connaissances qu'ils ont stockées

1° exprès (une comptine, une chanson, l'ordre des lettres de leur prénom) et

2° sans faire exprès (la couleur d'une mandarine, le prénom de la maîtresse de l'autre classe...) et faire comparer les processus mentaux utilisés : parfois on a fait exprès de mettre dans sa mémoire (action mentale volontaire, effort, répétition) parce on va en avoir besoin pour faire quelque chose, et parfois les connaissances sont apparemment « rentrées toutes seules », sans effort particulier, parce qu'on les a vu ou entendues souvent.

Déroulement première semaine

Temps 1 : repérer les personnages de l'histoire

Déroulement :

1. « Nous allons écouter une nouvelle chanson ; c'est une chanson qui raconte une histoire. Ecoutez - bien car quand elle sera finie, je vous demanderai de quoi ça parle et puis nous essaierons de nous rappeler quels personnages il y a dans cette histoire »

Faire entendre (écouter) la chanson en version musicale, lorsque celle-ci est terminée

Lorsque l'audition est terminée, demander aux enfants de dire ce qu'ils ont compris : « ça parle de quoi ? ».

2. Recueil des réponses des élèves

Certains personnages de l'histoire vont être cités, d'autres oubliés

Demander aux élèves de décrire, pour chaque personnage, les images qu'ils ont fabriquées et mises en mémoire. Les faire comparer : comme on n'a pas montré d'illustrations, les représentations pour chaque animal peuvent être très différentes (aspect physique, état d'esprit ...) et dépendent de l'expérience et des connaissances de chacun.

Lister les personnages sans se préoccuper de l'ordre dans lequel sont cités les personnages et noter sur une affiche les mots (GS/MS) chaque fois que le nom d'un personnage est prononcé

tout en sortant la figurine correspondante pour l'afficher au tableau . Pour les plus petits uniquement sortir les figurines.

Pour les personnages non cités le maître devra alors apporter un éclairage sur qui ils sont, ce qu'ils font (ex : le boucher et le diable), car si ces personnages n'ont jamais été rencontrés, c'est au maître d'apporter de la connaissance pertinente pour enrichir les savoirs qui seront importants pour comprendre l'histoire.

Puis proposer aux enfants de leur lire le texte de la chanson qui, est écrit sur un support papier et qui va nous aider à nous souvenir.

3. Lire le texte de la chanson

Expliquer aux élèves que c'est bien pratique quand l'histoire est écrite avec des mots sur le papier, parce que on peut lire et s'arrêter ou ralentir la lecture pour avoir le temps de mieux voir (si on lit) ou entendre mieux (si on écoute) pour trouver la réponse à ce qu'on cherche. (Représentation de la nature de l'écrit).

Expliquer que c'est plus difficile à comprendre quand la personne qui lit prononce les mots trop vite.

Temps 2 : repérer les déplacements des personnages de l'histoire.

Rappeler l'objectif de la séquence : fabriquer des images des déplacements des personnages que nous connaissons maintenant et puis imaginer les lieux où ils se trouvent avant d'arriver vers Biquette.

1 ; L'enseignant résume le début de l'histoire :

« C'est l'histoire d'une chèvre qui s'appelle Biquette. Elle est en train de manger un chou. Mais il y a des personnes qui veulent qu'elle sorte de ce chou, qu'elle arrête de le manger. Alors pour la faire sortir on envoie chercher le chien »

2. Avec les figurines des personnages,

Les enfants positionnent tous les personnages sur l'espace par rapport à biquette (début de l'histoire).

Pour ce faire, il faut que les enfants comprennent d'abord que les personnages ne sont pas à côté de Biquette puisqu' ' on les envoie chercher'. (C'est donc qu'ils se trouvent sont loin de Biquette.)

Temps 3 : repérer les actions demandées aux personnages de l'histoire.

1. Relire le texte une fois encore en demandant cette fois aux élèves de mémoriser ce qu'on veut que les personnages fassent.

2. Procéder à l'énumération des actions demandées aux personnages.

Associer un personnage avec une action. Faire nommer ces actions.

Se fabriquer les images des personnages dans les fonctions qu'on leur demande :

Chien -> mordre	Loup -> manger	Bâton -> battre	Feu -> brûler
Eau -> éteindre	Veau -> boire	Boucher -> Tuer	Diable -> emporter

Faire justifier les associations :

Tel personnage + l'action qu'on lui demande.

Pourquoi c'est au CHIEN que l'on demande de MORDRE Biquette ?

Pourquoi c'est au LOUP que l'on demande de MANGER le chien ?

Pourquoi c'est au ?

Procéder de la même manière pour tous les personnages.

A l'issue de cette énumération et de ce travail de relation d'un personnage avec son action, les liens logiques de la trame commencent à se mettre en place.

3. L'enseignant termine la séance en résumant ce qui a été dit tout en activant les figurines des personnages et en donnant à voir les déplacements et l'accumulation des personnages qui se crée autour de Biquette qui... continue son action:manger son chou.

Comme Biquette, la chèvre mange le chou et qu'elle ne veut pas s'arrêter

Alors on veut lui faire peur pour qu'elle arrête.

Donc on pense que le chien peut lui faire peur et envoie chercher le chien mais quand il est à côté de Biquette, alors le chien ne veut pas mordre biquette

C'est pourquoi on envoie

chercher le LOUP ... Pour MANGER le chien

chercher le BATON ... Pour BATTRE le loup

et ainsi de suite ... jusqu'au DIABLE à qui on demande d' EMPORTER le boucher.

Temps 4 Comprendre la fin de l'histoire et imaginer la suite.

1. En début de séance, l'enseignant explique aux enfants qu'on va dire ce qu'on a mis dans notre mémoire la dernière fois, dans l'histoire de Biquette et elle demande aux enfants qu'on va faire ensemble le résumé de ce qui se passe jusqu'au moment où le diable arrive. Ce résumé s'accompagnera de la manipulation des figurines.

2. Cette manipulation est faite par les enfants et est étayée par l'adulte qui principalement utilisera les marqueurs et organisateurs textuels (mais, alors, c'est pourquoi, donc...) afin de bien faire apparaître l'articulation logique des événements.

3. Lorsque tous les personnages sont en place, l'enseignant dit qu'il va lire la fin de l'histoire pour qu'on puisse continuer à faire le film de l'histoire :

« On envoie chercher le diabl',
Pour qu'il emport' le boucher.
Le diable veut bien emporter l'boucher,
Le boucher veut bien tuer le veau,
Le veau veut bien boire l'eau,
L'eau veut bien éteindre le feu,
Le feu veut bien brûler le bâton,
Le bâton veut bien assommer le loup,
Le loup veut bien manger le chien,
Le chien veut bien mordre Biquett',
Biquett' veut bien sortir du chou :
Ah ! Tu es sortie de ce chou-là ! »

4. Demander aux enfants s'ils ont bien entendu la réponse du diable quand on lui demande d'emporter le boucher. Sinon relire la phrase qui donne la réponse.

Procéder de la même façon pour le boucher, le veau, l'eau, le feu, le bâton, le loup, le chien. S'arrêter au chien.

5. Dégager les intentions des personnages :

Rechercher les relations de cause à effet entre les décisions des personnages.

(Utilisation d'organismes marquant l'opposition, la causalité et les conséquences, le temps
« parce que, sinon, alors, mais, ensuite, et puis ... »

Le diable veut emporter le boucher mais le boucher, est-ce qu'il veut être emporté lui ? Non !
Alors que décide-t-il ?

Procéder de la même façon pour tous les personnages jusqu'au chien.

6. Dénouement : Biquette sort du chou.

Demander aux enfants ce qu'il pensent : pourquoi Biquette veut bien cette fois sortir du
chou ? Demander aux enfants ce qu'ils en pensent : « Est-ce que c'est grave qu'elle soit
obligée de sortir du chou ? Est-ce qu'elle a eu le temps de manger ? »

7. Dire ce qui a changé et inventer une suite à l'histoire :

Que font les animaux ensuite ? Pourquoi ?

Qu'est ce qui a changé pour Biquette ? Elle a mangé, mangé, mangé et elle n'a plus faim.

Est-ce qu'il n'y a plus de chou ? Est-ce qu'il est fini ?

Qu'est ce qui a changé pour le chou ? Il est certainement devenu beaucoup plus petit ?

Sortir les deux nouvelles figurines : Biquette avec un gros ventre plein et le chou à moitié
mangé.

Suite à inventer :

Avec les figurines, on essaie d'imaginer ce que font les personnages ensuite, lorsque Biquette
décide d'arrêter de manger le chou. On argumente sur ce qui peut se passer...

Semaine 2

Objectif :

Apprendre aux élèves à utiliser les images fabriquées lors des séances précédentes pour réaliser le « décor » de l'histoire d'abord puis de suivre un chemin conforme au texte lu dans le même ordre que celui fixé par le texte de l'histoire.

Compléter la représentation de l'histoire avec des personnages qui ne sont pas cités dans l'histoire mais qui en font partie (implicite). Se mettre d'accord sur une version de l'histoire, c'est à dire décider quels personnages sont présents mais pas explicitement nommés dans l'histoire.

Centration sur :

Le fait que la mémoire ne permet pas seulement de se rappeler les objets, les animaux ou les lieux mais permet aussi d'encoder les déplacements dans l'espace.

On fera remarquer aux élèves que les histoires ne permettent pas toujours de se représenter les déplacements (ou les mouvements) : c'est toujours au à celui qui entend l'histoire (l'auditeur) ou à celui qui lit (le lecteur d'effectuer ce travail avec sa pensée.

Réflexion métacognitive

À orienter vers l'importance de constituer des images dans sa tête pour pouvoir se souvenir d'une histoire et sur le rôle de la mémoire qui permet de ranger ces images.

Matériel :

- Une feuille de papier grand format (pour représenter un décor, la ferme) ;
- Une boîte fermée par un couvercle contenant des cartes qui représentent des choses dont on a besoin pour raconter l'histoire (les personnages de l'histoire et implicitement l'action qui leur est assignée et d'autres cartes intrus dont on n'a pas besoin) ; Au début , les lieux seront localisé mais ne sont pas encore caractérisés.

Remarque : nous avons fait le choix de ne pas proposer de cartes représentant les lieux (on sait qu'ils sont éloignés de la chèvre mais leur caractéristiques et leurs noms seront élaborés, décidés et dessinés au cours de l'activité).

Déroulement deuxième semaine

Temps 1 : repérer et imaginer des personnages, acteurs de l'histoire qui existent mais dont le nom n'est pas cité explicitement.

1. Dire aux enfants : « il y a quelque chose qui ne va pas dans notre représentation de l'histoire, pour trouver ce qui ne va pas je vais vous relire le début du texte de l'histoire. Ecoutez bien.

Relire le passage écrit du début de l'histoire, s'arrêter après

« On envoie chercher le chien, »

2- Demander aux enfants de réfléchir pourquoi c'est écrit ON

Qui envoie chercher le chien ? (Qui est « on » ?) Et qui est-ce qui va le chercher ? Une ou des personnes à qui apparten(en)t le chou , et peut-être la chèvre et le chou ?

Pour étayer la recherche, poser des questions annexes :

Une chèvre qui mange un chou : ça se passe où ?

Hypothèses des enfants ...

Une ferme, un pré ? Alors, dans ce cas : qui n'est pas content de voir la chèvre manger le chou ? Et pourquoi, il n'est pas content ?

(Il faut qu'il y ait un ou plusieurs personnages en plus de ceux que l'on connaît déjà : il faut quelqu'un qui est là, à côté et qui décide d'envoyer chercher le chien. QUI ?)

Ensuite on se pose la question de qui va chercher le chien ?

Mais ça nous ne pouvons pas le savoir car ce n'est pas dit dans le texte.

Demander aux enfants de venir dire à l'oreille de l'enseignant ce qu'ils croient à ce sujet.

Noter toutes les réponses sur une feuille de papier.

Lorsque tous les enfants ont donné leur avis, l'enseignant explique qu'il a écrit plusieurs propositions et il lit ce qu'il a écrit.

Il écrit sur une affiche toutes les propositions et un débat doit servir à vérifier avec les enfants la cohérence des réponses apportées pour chaque proposition dans la mesure où ça paraît possible.

Ainsi,

- ce ne peut être aucun des personnages déjà connus

- C'est sans doute quelqu'un qui habite près du lieu où se trouve la chèvre (ferme, pré ?).

Ce peut être un autre humain ou bien un autre animal.

Cette séance doit aboutir à se mettre d'accord sur les personnages manquants dans nos figurines. Et les réaliser ! Nous en aurons besoin plus tard.

(Les réponses diverses sont à garder car plus tard, elles donneront lieu à la fabrication de figurines supplémentaires pour fabriquer différentes versions de l'histoire).

Expliquer aux enfants que puisque le texte ne dit rien, à ce sujet, on peut imaginer beaucoup de réponses.

Si les élèves réussissent sans difficulté, leur faire prendre conscience du rôle joué par l'imagination : on peut voir des images de choses qui ne sont pas écrites dans le texte mais on peut le faire dans une certaine limite et on doit vérifier que c'est possible avec le reste de l'histoire telle qu'elle est écrite.

Abstraction d'une règle du type : « si on fabrique des images dans sa tête pendant qu'on écoute une histoire (ou qu'on regarde un film), on s'en souvient mieux. »

Temps 2 : Développement de la quantité de lexique : les lieux d'habitation des personnages, les caractères des personnages.

Ce temps vise à « parler autour » des différents personnages de l'histoire, afin de

Développer le lexique et enrichir l'environnement des objets ou personnages dans les représentations

1-Demander aux élèves de faire la liste des personnages

- Les lieux de l'histoire

- Faire associer en imaginant un lieu d'habitation non cités dans l'histoire (la niche, la forêt, le bois, la rivière ou la mer , le pré, le magasin, la ferme, les arbres , la boucherie, une maison quelque part, cabane ...)

La difficulté résidera moins dans les personnages réels comme le chien, le loup, le veau pour lesquels les enfants peuvent déjà avoir quelques représentations dues à leurs connaissances antérieures mais surtout dans les personnages symboliques tel que le feu, l'eau, le bâton, éléments personnifiés, le diable éléments des mythes et légendes. L'animisme de ces éléments se retrouvera plus tard dans les contes et récit mythiques. Donc attribuer des lieux d'habitats à ces personnages peut laisser la place à des interprétations larges.

2- Discuter ensuite de la notion d'habitat : pourquoi tel ou tel personnage préfère habiter à tel endroit. (Pour trouver plus facilement de la nourriture, pour se sentir en sécurité) .

Et où on trouve t-on des éléments comme le feu, l'eau ?

- Les caractères, les émotions que les personnages éprouvent et qui influencent leur(s) action(s).

Il s'agit de comprendre comment un état, un sentiment, une intention déclenche une action. Et qu'inversement une action déclenche un état.

Dans cette histoire, il y a des personnages aux différents caractères : têtu, méchant ou qui sont dans différents états : en colère, apeurés, ou refus de faire du mal...

Essayer de dire qui est en colère ? Quand ? Qui a peur ? Quand ?

Et aussi qu'est ce que leur colère ou leur peur déclenche comme action pour les personnages.

- Un personnage nouveau, clef de l'histoire et ses caractéristiques

Ont-il déjà entendu parlé du diable ? A quel personnage il nous fait penser ? C'est un personnage méchant, connaissent-ils d'autres personnages méchants dont ils ont entendu parler dans les albums ou dans les dessins animés. Comparaison des personnages cités et évocations des histoires où ils ont été rencontrés.

Semaine 3

Objectif :

Apprendre aux élèves à formuler l'histoire

Il va s'agir de les aider, par un ensemble d'activités guidées par l'enseignant, à reconstituer d'abord, puis à utiliser des phrases de plus en plus organisées pour faire le récit de l'histoire avec leurs propres mots.

Temps 1 : Raconter l'histoire dans un petit groupe à son tour

C'est une activité de reconstruction du récit à plusieurs mais où chacun devrait pouvoir, à son niveau participer à cette élaboration. Etayage par le groupe et l'enseignant.

Dispositif : Avec l'enseignant, en petits groupes de 4 (à 6 maxi), constitués de manière homogène pour éviter les inégalités et les phénomènes de prise de pouvoir dans la gestion des flux de paroles. L'enseignant devra adapter son étayage plus ou moins fortement selon qu'il a à faire à un groupe de bons, moyens, ou petits parleurs.

Matériel

1. Au début de la séance demander aux élèves s'ils se souviennent de l'histoire et la leur faire rappeler en les guidant beaucoup : « qu'est-ce que le texte dit au début ?

Biquette mange un chou.

A qui cela ne plait pas ? Pourquoi ?

Qu'est – ce qui est décidé ?

Quel animal va venir en premier pour faire que Biquette sorte du chou ? D' Où ? Qu 'est –ce qui se passe ensuite ?

Chaque fois que les élèves hésitent ou ne sont pas d'accord, leur demander d'indiquer où ils pensent que se trouve l'information utile : au tout début du texte, au milieu, à la fin ?

2. Puis annoncer ce qu'on attend d'eux pour la séance qui suit : ils vont devoir utiliser tout ce qu'ils savent pour représenter l'histoire de Biquette puis utiliser les figurines pour raconter l'histoire à leur tour.

Présenter la boîte à chaussures fermées aux élèves et leur expliquer ce qu'elle contient : des images qui représentent des éléments de l'histoire de Biquette et d'autres éléments qui n'en font pas partie. Expliquer que chaque élève va piocher une carte dans la boîte et devra dire si l'élément représenté fait partie de l'histoire ou pas (faire justifier toutes les réponses).

Les cartes utiles seront placées en tas sur la feuille, les autres seront jetées dans une autre boîte.

Une fois que toutes les cartes ont été triées, demander aux élèves de trier les cartes de l'histoire en deux catégories (les personnages et les lieux).

Placer ensuite Biquette et son chou dans un coin de la feuille et demander aux élèves de placer les cartes figurant les animaux un peu partout sur la feuille.

Entourer chaque animal par un rectangle et demander aux élèves d'indiquer, dans l'ordre dans l'histoire, le nom qu'il faut écrire dans la case : loup : manger ; bâton : battre etc. ... voir page 6.

On vise ainsi à faire prendre conscience aux élèves que l'écrit, comme les images, constitue un moyen puissant de représentation.

Faire remarquer aux élèves que ces objets sont, comme les images et les mots écrits, de représentations du réel : le chien n'est pas un chien (puisqu'il n'est pas vivant, qu'il n'aboie pas...) et pourtant, tout le monde sait qu'il représente un chien comme la carte (le mot « loup » et le loup présent sur la carte ne sont pas des vrais loups mais tout le monde reconnaît ce qu'ils représentent).

Temps 3 : Raconter l'histoire dans un petit groupe à son tour

1- Expliquer aux élèves qu'ils vont devoir s'entendre pour déplacer les personnages dans le l'ordre à l'intérieur du « décor » en suivant strictement l'ordre des événements tels qu'ils sont décrits dans l'histoire.

Guider étroitement la procédure de réalisation en incitant les élèves à anticiper : pour avoir le droit de déplacer le chien, il faut avoir rappelé le bout de l'histoire qui raconte où il doit aller : « il est dans sa niche à côté de la ferme, on vient le chercher, il part vers Biquette alors il faut qu'on le place à côté de la biquette .Après il a changé d'avis, il ne veut plus la mordre alors ...

Remarque méta :

À orienter sur le fait que si les élèves savent réussir cette activité (c'est-à-dire déplacer le chien conformément aux consignes données par l'histoire) c'est parce qu'ils ont progressivement mis dans leur mémoire tous les éléments de l'histoire (personnages, intentions, lieux), l'ordre des différents événements (déplacements physiques).

2- Donner un seul feutre aux élèves du groupe : ils doivent (sous le contrôle de l'enseignant) se mettre d'accord pour tracer, sur une feuille utilisée dans l'activité principale le chemin réalisé par les personnages.

Quand ils ont terminé, donner aux élèves une nouvelle feuille grand format sur la table et leur demander de placer les cartes en changeant systématiquement leur position (par rapport à l'activité principale).

Cela fait, leur faire de nouveau tracer le chemin fait par les personnages et faire comparer les deux tracés : ils sont différents mais ils racontent bien la même histoire (le mode de représentation ne change pas l'histoire !).

Abstraction d'une règle du type : « il y a plusieurs manières de représenter la même histoire : même si les représentations sont différentes, l'histoire, elle, est toujours la même. »

3- Des jeux autour de l'histoire de Biquette.

- À ton tour !

Donner les cartes de « Biquette » à chaque élève et lui demander de les placer sur une feuille A3 où bon lui semble puis de flécher le chemin parcouru par chacun des personnages. Ne pas oublier qu'à chaque fois il y a le personnage qui va chercher (personnage déterminé en page 10).

- Finissons-en !

Demander collectivement aux élèves de poursuivre l'histoire de Biquette, et de tracer les chemins des animaux qui retournent chez eux.

- Théâtre

Faire jouer des morceaux de l'histoire de Biquette avec les figurines afin d'amener les élèves à comprendre que les personnages parlent. C'est une autre manière de traduire des morceaux de l'histoire de représenter (de raconter) l'histoire de la chèvre et du chou.

Semaine 4

Objectif :

Apprendre aux élèves à construire plusieurs modes de représentations d'une même histoire et à les comparer. Dans cette leçon, on cherche à aider les élèves à prendre conscience des procédures les plus efficaces pour ordonner les images d'une histoire connue.

Centration sur :

Les procédures utilisées pour mettre les images en ordre (point de départ, sens de parcours, ordre fixé par l'histoire, exploration systématique des cartes).

Matériel :

Les cartes représentant l'histoire de Biquette

Déroulement :

1- Placer sur la table les cartes qui permettent de raconter l'histoire et deux cartes d'intrus (une un ours et un toboggan). Annoncer aux élèves qu'on va de nouveau construire une représentation de l'histoire en utilisant les mêmes cartes que dans la leçon précédente mais que cette fois, on va les ranger en ligne (de la première à la dernière). Expliquer aux élèves que cette activité (constitution d'une suite ordonnée d'images) vise, comme les activités précédentes, à les aider à bien comprendre l'histoire et à pouvoir la raconter tout seuls.

2- Leur demander ensuite d'anticiper le déroulement de l'activité et la manière de procéder : par quelle image doit-on commencer ? Que doit-on placer au début ? Le chou. Pourquoi le chou ? Où doit-on le placer alors ? En premier, au début donc en haut à gauche (figurer le point de départ par une flèche). Et après quelle image devra-t-on placer ? Pourquoi ? Pourquoi pas une autre ? Et après ? Que se passe-t-il ? Alors, quelle image devra-t-on choisir ? Pourquoi ? Où devra-t-on la mettre ? Pourquoi ? Quelle dernière image sera placée à la fin ? Comment saura-t-on qu'on a terminé ?

- Faire justifier systématiquement les réponses des élèves en les incitant à utiliser le texte de l'histoire.

Remarque : les élèves ne maîtrisent pas tous (loin s'en faut !) la notion de début, milieu, fin ni l'organisation de la page (gauche droite) ni l'arbitraire selon lequel les images doivent être rangées de gauche à droite et de haut en bas (rangement en ligne). Il est d'ailleurs tout à fait acceptable de ranger les images de haut en bas (en colonne), en rond ou de droite à gauche à condition de fixer le point de départ (par un signe arbitraire lui aussi) et le sens de « lecture ». Il est donc recommandé de passer du temps sur l'explicitation des procédures de rangement des cartes.

- Quand toutes les images ont été placées, organiser un tour de rôle pour que chaque élève raconte une bout de l'histoire en prenant appui sur la série de cartes : expliquer que l'élève 1 racontera le début (la première carte), l'élève 2 racontera la suite (la deuxième carte), l'élève 3 et ainsi de suite.

- *Réflexion métacognitive :*

À orienter sur le fait que les différences de représentation « plan » et « arrangement d'images » ne changent ni l'histoire ni l'ordre des événements.

Tache de transposition :

- Demander aux élèves de ranger les images dans l'ordre en commençant par la fin en s'aidant du chemin (qu'on suivra en sens inverse) ou de la série d'images : « à la fin, Biquette retourne dans son habitat. Et juste avant le début de l'histoire où était-elle ?

Que faisait-elle ? » (L'enseignant guidera étroitement ce travail).

- Puis demander aux élèves de ranger les images de haut en bas (en ayant pris soin de bien les mélanger). Il est en effet important de ne pas utiliser que des suites rectilignes et à suivre de gauche à droite pour aider les enfants à comprendre que l'ordre des événements est indépendant des arrangements spatiaux (de sa représentation) : dès lors que l'on connaît l'histoire et le point de départ de l'arrangement spatial, on peut dire quelle est l'image précédente et suivante.

-

Transférer

1. Dans les ateliers on pourra proposer les activités suivantes :

– Ranger tout seul les images dans l'ordre du début à la fin (après l'avoir fait une fois en petit groupe guidé par l'enseignant)

– Dessiner les cartes de l'histoire de Biquette et les ranger dans l'ordre

- Corriger un chemin déjà tracé mais erroné (trouver les erreurs ; le loup va chez le boucher)
- Corriger une série d'images (rangement d'images avec des erreurs)

2. En collectif, on pourra demander :

- de raconter, avec les images, l'histoire en partant de la fin ;
- de choisir parmi plusieurs images celle qui vient juste après telle image ; celle qui vient juste avant ;
- d'inventer une nouvelle histoire de Biquette (en utilisant des personnages autres, ceux cités en page 11) qui prendra appui sur un nouvel arrangement d'images (réalisé par l'enseignant ou par les élèves) : il s'agit de raconter une histoire qui permettra d'établir une autre hiérarchie entre les personnages.