



La compréhension orale

cycle1

Comprendre

L'école

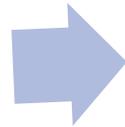
A l'école

Démarche qui part du vécu commun



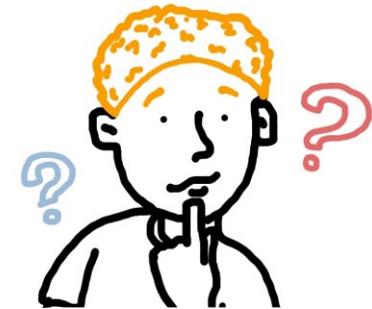
PS: Faire

- Verbalisation pendant l'action



MS: Dire le faire

- Revenir sur l'action avec ou sans support

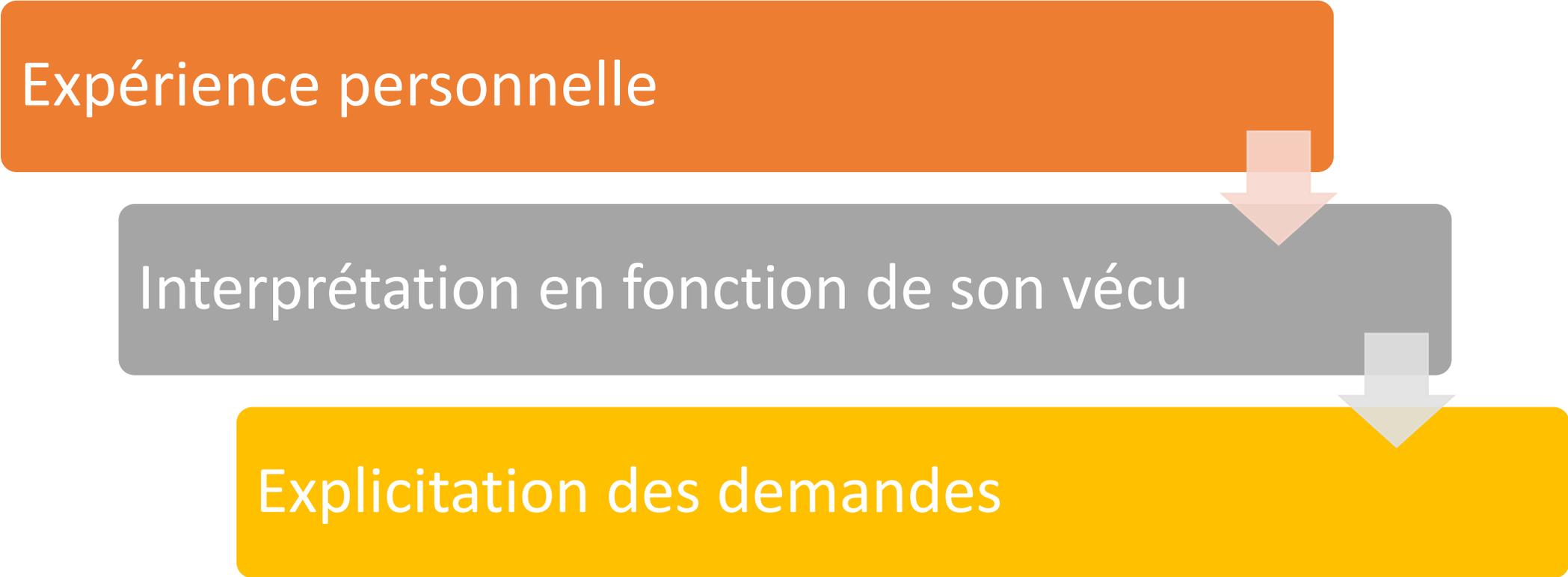


GS: Penser le faire

- Anticiper
- Expliquer, analyser le faire

Elève a une expérience du monde même en
petite section

Expérience personnelle



```
graph TD; A[Expérience personnelle] --> B[Interprétation en fonction de son vécu]; B --> C[Explicitation des demandes];
```

Interprétation en fonction de son vécu

Explicitation des demandes

Langage de l'école nouveauté

Besoin
d'explicitation pour
lieux, ,le matériel,,

Langage sur action,
nouveauté pour
certains

Posture de l'enseignante

Bienveillante

Attention conjointe

Clarté cognitive

Langage clair précis

Processus, activités valorisés au détriment des tâches et produits

Comment as-tu fait?

Qu'est ce que tu as fait?

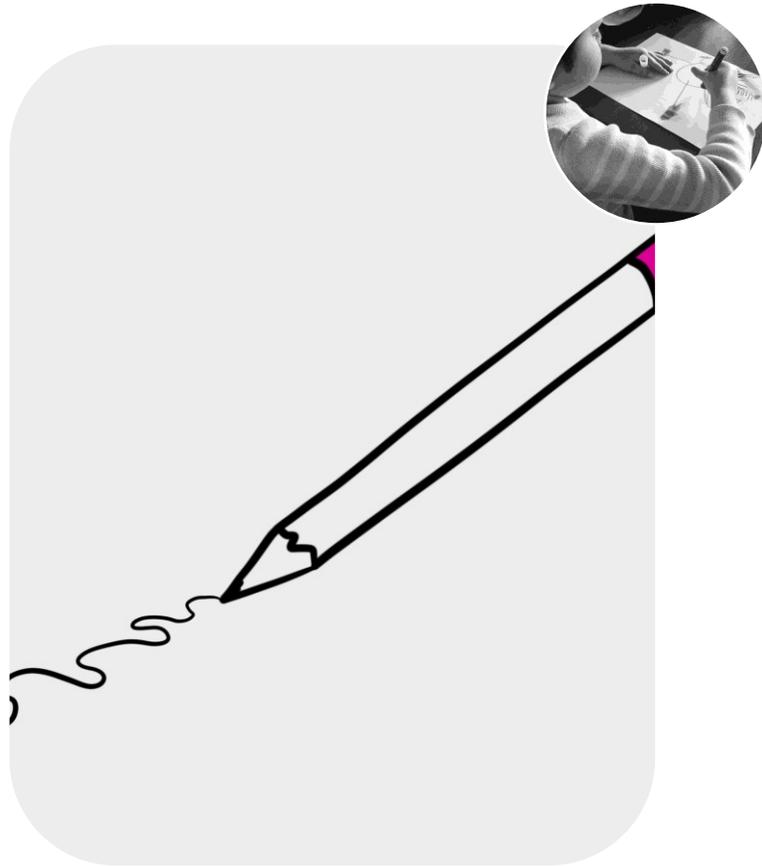
A ton avis?

- Tu en penses quoi?

Élève pas en posture de devinette

Clarté cognitive

Mise en activité



A vous de dessiner
suivant les indications,

Tâche de l'élève

Orientation
feuille

Vocabulaire
commun

Concentration
attention

Avoir une
représentation
du produit fini

Organiser ses
propos pour le
locuteur



EXPLORER LE MONDE



Première
activité
proposée

Les bobinettes



Domaine: langage oral



16. La cousine de Miss des îles (version à modifier)

Comme Miss des îles, sa cousine est très jolie mais elle n'est pas tout à fait pareille :

Sur la tête, son noeud papillon n'est pas violet mais vert avec des étoiles.

Ses yeux ne sont pas verts, mais bleus.

Elle a aussi des plumetoux orange mais ils sont placés de chaque côté du noeud papillon.

Son nez n'est pas un rond mais un triangle.

Entre les deux trompettes, le nuage est de la même couleur.

De plus, la trompette de gauche est tournée dans l'autre sens.

Elle n'a pas les mêmes boucles d'oreilles :

Sous l'oreille de gauche, sa boucle d'oreille est une étoile.

Et de l'autre côté, elle a aussi une étoile... mais elle est sur l'oreille.

Tu as tout modifié ! Alors le portrait de la cousine de Miss des îles est terminé !

Compteur numérique n° 16

Promenade au parc





« J'écoute, je comprends , je positionne »

- **Disciplines :**

Activités pluridisciplinaires, Langage, Mémoire, Organisation spatiale

- **Supports :**

Jeu éducatif

- **Niveaux :**

PS, MS, GS, Orthophonistes

- **Objectifs :** Construction du langage et repérage dans l'espace.

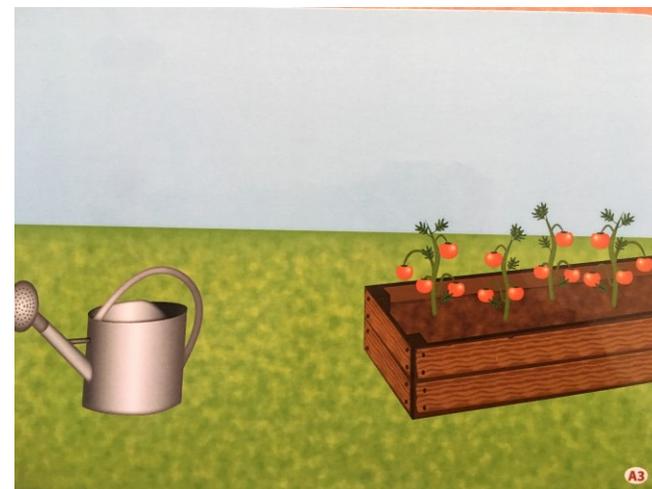
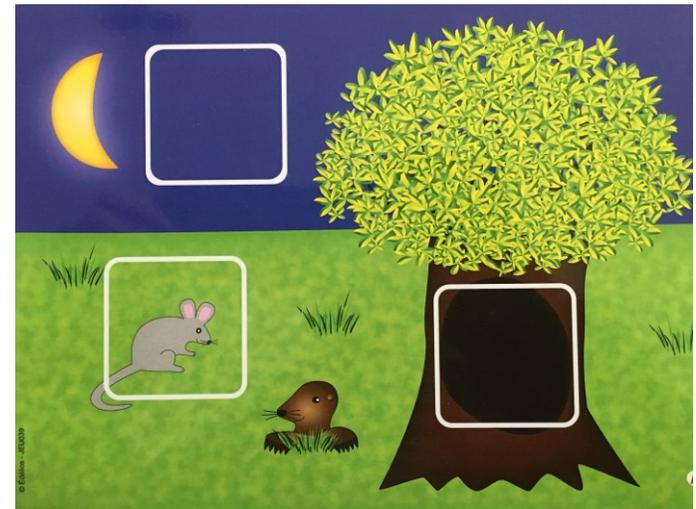
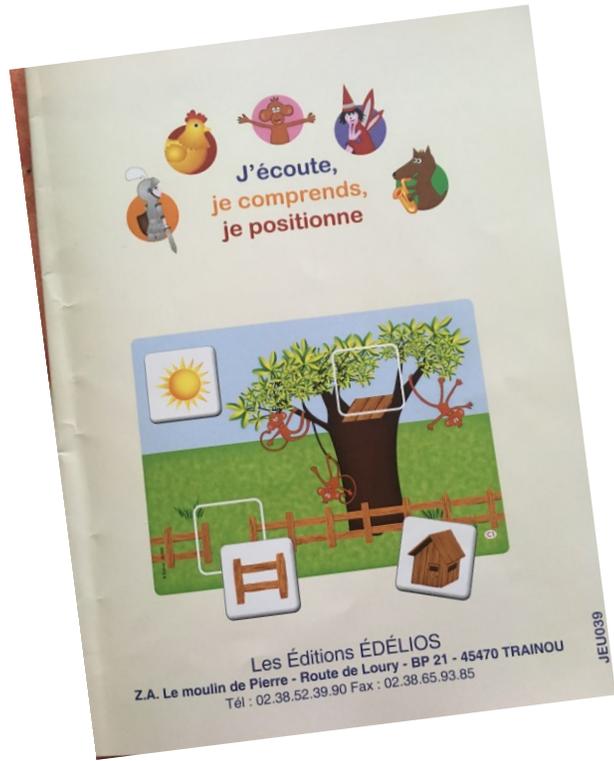
L'enseignant lit une des histoires à voix haute. Grâce aux indications données dans le texte, les joueurs doivent placer les jetons aux bons endroits sur leur planche décor. Les **30 décors** sont proposés avec et sans emplacements pré-définis afin de proposer plusieurs niveaux de difficulté.

- Le livret comprend **5 histoires différentes :**

- Le jardin de Papi Célestin,
- Les fées,
- Le petit singe du zoo a disparu,
- Comme par magie !,
- Le loup musicien.

- En écoutant les histoires à l'aide du CD audio, les élèves peuvent jouer en toute autonomie.





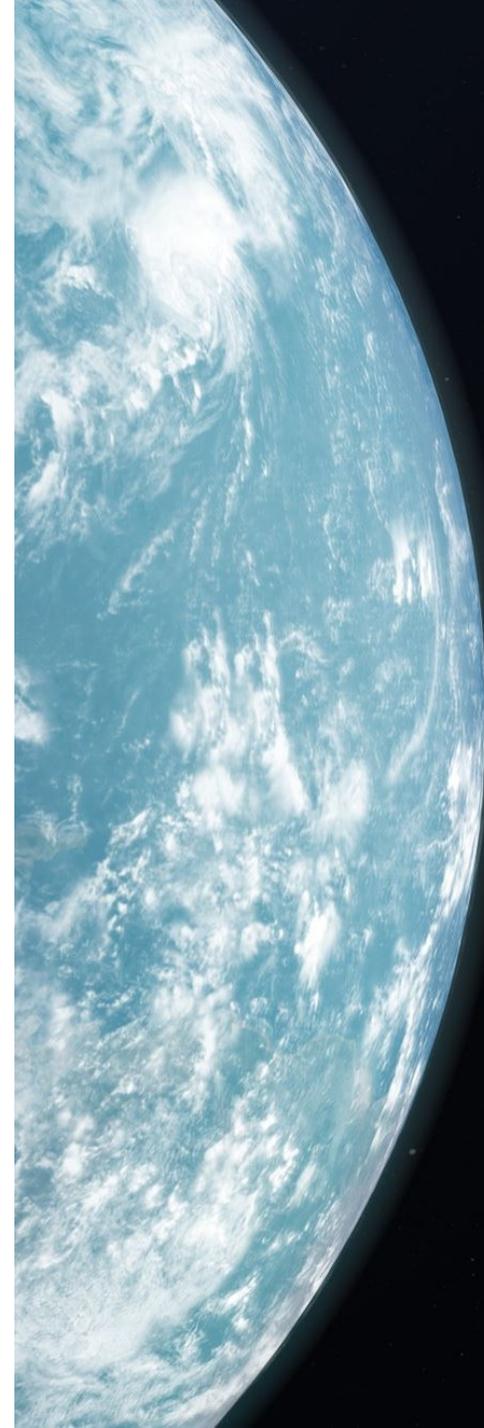
Domaine : activités physiques

- Mallette Gigote histoires actives





Explorer le monde



Jeu des Formes GS



Descriptif succinct de l'activité : les élèves sont en binôme. L'un décrit un modèle à l'autre pour faire reproduire le modèle à l'identique.

Compétences travaillées :

Savoir être précis dans ses propos.

Savoir écouter et tenir compte de plusieurs consignes

Savoir demander des précisions pour affiner sa compréhension

Objectifs :- Reconnaître et nommer les formes planes (carré, rectangle, triangle, disque)

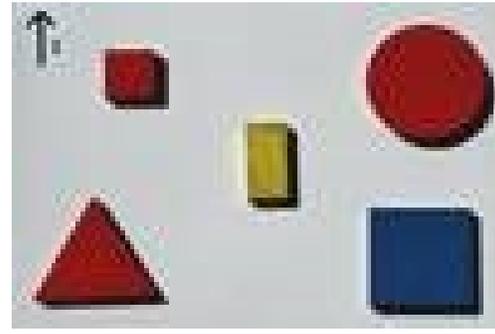
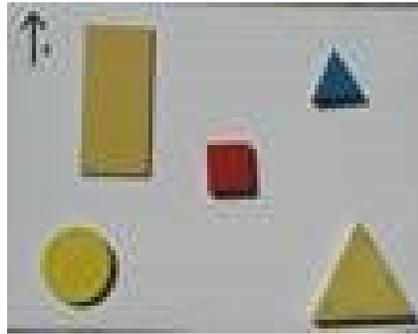
- décrire et reproduire une composition de formes planes

- dessiner des formes planes à l'aide de gabarits

Objectif langagier :

- Vocabulaire géométrique : côté, sommet, carré, rectangle, triangle, disque, petit, grand

- Vocabulaire spatial : en haut, en bas, à gauche, à droite, au milieu



<u>Déroulement :</u>	<u>Quels rôles de l'enseignant pour amener l'enfant à comprendre ?</u>
<p><u>Etape 1 : Découverte des blocs logiques, premiers tris</u></p> <p>1 : jeu libre</p> <p>2 : Proposer de trier les blocs logiques Laisser faire le groupe Mise en commun, orienter si nécessaire vers un tri de formes si seulement les couleurs ou la taille sont intervenues</p> <p>3 : Verbaliser les critères de tri de formes. Comment reconnaît-on un triangle ? un carré ?</p> <p>4 : L'enseignante pose des devinettes à chaque élève : « <i>Trouve une forme à 4 côtés.</i> » « <i>Trouve une petite forme rouge à 3 sommets.</i> »...</p> <p>Validation par le groupe des formes rapportées par chaque élève. Verbalisation des critères de réussite ou d'erreur. « Est-ce la bonne forme ? Pourquoi ? »</p>	<p>L'enseignant doit être précis dans le lexique présenté. Il nomme et montre. Il explicite les caractéristiques de chaque pièce.</p>
<p><u>Etape 2 : Placer les formes sur feuille orientée suivant les indications</u></p> <p>On reprend collectivement les formes et on rappelle le nom et les caractéristiques. L'enseignante demande à chaque élève à tour de rôle d'aller chercher une pièce de jeu (« <i>un petit carré rouge</i> ») puis de la placer à un endroit de la feuille (« <i>Pose-la en haut à gauche</i> »)</p> <p>Validation par le groupe.</p> <p>Trace écrite sur l'orientation de la feuille Sur la feuille orientée, noter les termes utilisés pour placer les formes. (haut, bas, milieu, gauche, droite) Reprendre étape 2 par binômes.</p> <p>L'élève devient donc aussi producteur du message, il doit lui-même décrire la forme puis utiliser le vocabulaire spatial.</p> <p>L'autre doit comprendre le message.</p>	<p>L'enseignant met en confiance. Il donne un repère commun pour tous (flèche en haut à gauche) afin de permettre à chacun de mémoriser la gauche. Il fait expliciter les causes d'erreurs ou les explicite lui-même afin que l'élève comprenne où sa stratégie n'a pas fonctionné.</p> <p>Lors du jeu par binôme, l'enseignant essaie de mettre en avant les causes des erreurs (manque de précisions dans le message formulé, écoute d'un seul critère à la fois, erreur dans l'identification de la forme). Il fait préciser les propos, il fait répéter les messages.</p>

Etape 3 : Reproduire une composition de formes d'après une description orale

Rappel du nom des formes et des positions sur la feuille

L'enseignante montre une fiche « modèle » sur laquelle il y a 5 formes représentées à l'échelle 1 en couleur. Les élèves sont en binômes.

Consigne : « Un élève choisit une fiche « modèle » et ne doit pas la montrer à l'autre. Puis il doit **expliquer** à l'autre comment reproduire le modèle **sans jamais le montrer** et sans montrer la place sur la feuille blanche »

« Quand le copain a fini, **on compare** avec le modèle et on prend une photo des 2 feuilles en même temps »

« S'il y a des erreurs, **on discute pour essayer de comprendre pourquoi.** »

L'enseignante laisse les élèves travailler en binômes.

Exprimer les causes d'erreurs : l'émetteur a fait une erreur ou le récepteur a mal compris...

L'un des 2 ne connaît pas encore le vocabulaire...

Etape 4 : Reproduire puis dessiner une composition de formes planes d'après une description orale

L'enseignante montre une fiche « modèle » sur laquelle il y a 5 formes représentées à l'échelle 1 en couleur. Les élèves sont en binômes.

Consigne : « Un élève choisit une fiche « modèle » et ne doit pas la montrer à l'autre. Puis il doit expliquer à l'autre comment reproduire le modèle **sans jamais le montrer** et sans montrer la place sur la feuille blanche »

« Quand le copain a fini, il dessine les formes avec des feutres de couleur en faisant le contour des formes. Il écrit sur sa feuille le numéro de la fiche « modèle » Puis **on compare** avec le modèle

« S'il y a des erreurs, **on discute pour essayer de comprendre pourquoi.** »

L'enseignante laisse les élèves travailler en binômes.

L'enseignant rappelle le vécu commun (vocabulaire).

L'enseignant met en évidence les erreurs, incite l'élève à être plus précis dans ses propos.

Il donne le vocabulaire manquant et le fait réutiliser à bon escient.

L'enseignant observe, encourage, valorise les réussites.

Elle explicite les causes d'erreurs.

<p><u>Etape 5 Créer puis dessiner un assemblage de formes planes</u></p> <p>Sur une feuille blanche orientée, demander aux élèves de créer individuellement leur propre fiche modèle avec 5 formes « blocs logiques », puis dessiner (au feutre) et colorier ces formes (au crayon) afin de créer une fiche « modèle » personnalisée.</p> <p>Sur une feuille blanche, placer 4 blocs logiques afin de « faire une composition, un dessin » comme un bonhomme, une maison... afin de créer un second modèle personnalisé.</p> <p>En collectif, décrire les dessins, faire verbaliser la position relative des formes dans les compositions de l'étape 2. Un nouveau vocabulaire devrait émerger comme : au-dessus, à côté, près, loin...</p>	<p>L'enseignante amène un vocabulaire précis si besoin(en dessous, sous...).</p>
<p><u>Etape 6 Evaluation : décrire un assemblage et réaliser l'assemblage décrit</u></p> <p>Les élèves sont en binômes.</p> <p>Consigne : « <i>Un élève choisit une fiche « modèle » parmi celles créées à la séance 5 et ne doit pas la montrer à l'autre. Puis il doit expliquer à l'autre comment reproduire le modèle sans jamais le montrer et sans montrer la place sur la feuille blanche. »</i></p> <p>Puis on compare avec le modèle</p> <p>« <i>S'il y a des erreurs, on discute pour essayer de comprendre pourquoi. »</i></p> <p>On inverse les rôles.</p> <p>L'enseignante observe les élèves travailler en binômes et complète une grille d'observation.</p>	

Comment vérifier que l'enfant a compris autrement que dans une situation de validation binaire du type « Vrai/Faux » ?

L'élève est capable de reproduire à l'identique le modèle décrit quand il est dans le rôle du récepteur

L'élève est capable de décrire le modèle avec précisions en prenant en compte les critères de taille, de couleur et de forme

L'élève est capable de faire placer au bon endroit les pièces.

Il sait expliquer ses erreurs, ou celles de ses pairs.



- Fabrication d'un château

PROGRESSION MATERNELLE « Comprendre et se faire comprendre » LANGAGE ORAL / VOCABULAIRE ESPACE/COMPREHENSION

Objectif : développer le langage oral grâce au matériel de construction présent en classe

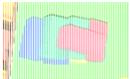
Chaque séance se déroule en petit groupe, avec un maximum de 6 élèves

Séances	Description de la séance	Rôle de l'enseignant	Niveau estimé
<p>1 <i>Utiliser des termes précis pour nommer et expliquer</i> <i>Trier par forme</i></p>	<p>Nommer précisément le matériel de construction en mousse ; Trier les éléments par forme puis par couleur, puis les 2.</p> 	<p>Vérifier que chaque enfant assimile bien les nouveaux termes en verbalisant le tri.</p>	<p>PS</p>
<p>2-3 <i>Assembler des éléments de construction selon la consigne</i></p>	<p>Placer 2 éléments de construction selon la consigne : <i>au-dessus, au-dessous, sous, sur, entre, à côté, à l'intérieur, à l'extérieur</i> ; Ex : « <i>placez un cylindre bleu sous un tunnel vert</i> » Si bons résultats, un élève peut proposer un assemblage de son choix (meneur)</p>	<p>Vérification avec le modèle de l'enseignant (modèle caché et découvert ensuite)</p>	<p>PS</p>
<p>4 à 8 <i>Assembler des éléments de construction selon la consigne</i></p>	<p><i>Les élèves rappellent le nom de chaque élément avant de commencer ;</i> Même activité que la précédente en augmentant le nombre d'éléments au fur à mesure des séances.</p>	<p>Aider à la formulation de l'énoncé pour l'élève meneur Répéter consigne si besoin</p>	<p>PS-MS</p>
<p><i>Si classe à plusieurs cours > Un GS peut mener et diriger l'activité des PS ou MS dès lors qu'il a bien assimilé le nom des éléments et le vocabulaire de l'espace</i></p>		<p>Aider l'élève meneur à bien vérifier et expliquer les erreurs aux enfants concernés</p>	<p>MS</p>

<p>9-12 <i>Reconstituer la construction modèle de l'enseignant par l'écoute des indications de construction</i></p>	<p>Lorsque les séances précédentes ont permis d'utiliser un nombre d'éléments conséquent, l'enseignant propose de réaliser une construction concrète : <i>maison, château, école...</i></p> <p>Il réalise sa construction en même temps que les enfants mais avec un cache.</p> <p>Ex : <i>nous allons construire un château, je vais construire le même que vous mais vous ne pourrez le voir qu'à la fin, lorsqu'on vérifiera si tous les châteaux sont identiques. Commençons par monter les murs du château avec des pavés droits...</i></p> <p>Construction à adapter au niveau de chaque groupe d'élèves.</p> <p>➤ PROLONGEMENT POSSIBLE DANS LE DOMAINE DES NOMBRES ET QUANTITES</p>	<p>Répéter consigne si besoin</p> <p>Faire reformuler les indications de construction</p> <p>Etre très précis sur les termes employés</p>	<p>MS-GS</p>
---	---	---	--------------



<p>13-16 <i>Reconstituer la construction modèle de l'enseignant (visible) en allant chercher le bon nombre d'éléments</i></p>	<p><u>Pré-requis</u> : avoir déjà utilisé des bons de commande dans le jeu de la marchande par exemple <u>Préparation</u> : fabrication d'un château modèle des bons de commande correspondants L'enseignant montre une construction utilisant plusieurs éléments différents du matériel de classe (possibilité de proposer un modèle différent pour chaque enfant, selon le matériel) ; 1. Appropriation : chaque enfant donne un jeton à chaque fois qu'il vient commander des éléments > quand les jetons sont épuisés, le marchand ne fournit plus d'éléments > l'élève doit faire attention à ses jetons pour pouvoir terminer sa construction ; 1. Structuration : chaque enfant reçoit un bon de commande sur lequel il doit indiquer la bonne quantité de chaque sorte d'éléments > <i>remplacer les jetons par le nombre de bons de commande disponibles au départ</i> ; l'élève remplit son bon de la manière qu'il veut, numérique ou non numérique ; il montre ensuite son bon à la M qui lui donne le nombre d'éléments correspondants. L'enfant construit son château et peut vérifier s'il s'est trompé et ajuster son matériel si besoin.</p>	<p>Veiller à faire formuler correctement la demande par les élèves</p>	<p>GS</p>
---	---	--	-----------

Commande	Quantité nécessaire	Règlement
		
		
		
		
		
		
		
		

Apprendre à décrire une construction en classe – exemple avec des « Légo », classe de MS



Progression :

- Jouer
- Travailler le lexique commun (repères spatiaux, formes....)
- Reproduire la forme du camarade qui réajuste oralement
- Enseignant décrit une construction visible, les enfants reproduisent
- Enseignant décrit une construction non visible, les enfants reproduisent en même temps
- L'enfant construit et décrit en même temps...

- 
- A close-up photograph of three chocolate chip cookies resting on a wooden cutting board. The cookies are golden brown with visible dark chocolate chips. The background is a light-colored, textured surface.
- Réaliser une recette de cuisine en suivant les indications du groupe qui a déjà réalisé
 - les biscuits.

Nom de l'enseignant : Élisabeth Meunier

Titre de l'activité, du jeu, de l'outil, de la situation... Réaliser une recette de cuisine en suivant les indications du groupe qui a déjà réalisé les biscuits.

Descriptif succinct de l'activité :

Un groupe d'élèves donne les indications à un autre groupe pour réaliser la recette des cookies.

Compétences travaillées :

Utiliser un vocabulaire spécifique
Pratiquer divers usages du langage : évoquer, décrire...
Reformuler pour se faire comprendre.
S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct

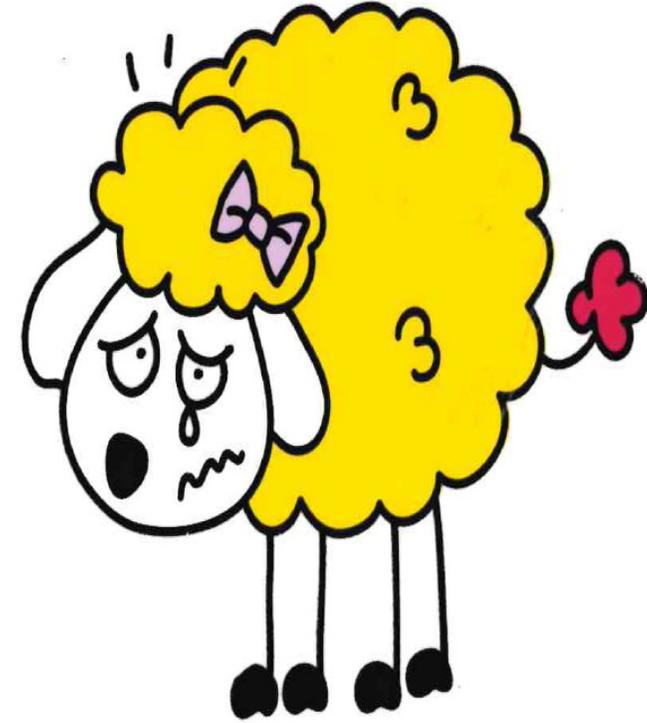
Objectifs :

identifier un type d'écrit : la recette
- expliquer les actions à mener
- redire les étapes d'une recette en se référant à l'afficher

<u>Déroulement :</u>	<u>Quels rôles de l'enseignant pour amener l'enfant à comprendre ?</u>
<p>Au préalable : Un groupe d'élèves a réalisé la recette + dictée à l'adulte de la fiche recette + remise en ordre des photos des étapes. Les biscuits du groupe ont été mangés. Les élèves savent ce qui est attendu d'eux.</p>	
<p><u>Etape 1 :</u> La maîtresse présente l'activité et les groupes : Énonciateurs = Les chefs se remettent les étapes et la recette en mémoire en préparent le matériel nécessaire à la réalisation de la recette. Récepteurs = Le groupe des cuisiniers devra suivre les consignes pour réussir à faire les biscuits.</p>	<p>Aide les élèves à se représenter la tâche, à mobiliser la mémoire.</p> <p>S'assure que les élèves utilisent le lexique de la cuisine.</p>
<p><u>Etape 2 :</u> Après lavage des mains : D'abord les chefs nomment et présentent les ingrédients et les ustensiles. Les cuisiniers à leur tour nomment les différents éléments. <le beurre, les oeufs, la farine, le sucre> <le saladier, la cuillère, rouleau à pâtisserie, emporte pièces></p>	<p>Encouragent les élèves à utiliser le vocabulaire et à montrer en même temps. Montre un élément sur la table et demande à un élève de nommer. Donne ce rôle aux élèves.</p>

<u>Déroulement :</u>	<u>Quels rôles de l'enseignant pour amener l'enfant à comprendre ?</u>
<p>Étape 3 : Énonciateurs :</p> <p>A l'aide de la recette écrite en dictée à l'adulte les chefs demandent de réaliser les différentes étapes.</p> <p>Ajoutent les verbes d'action <casser, mélanger, verser, aplatir, découper></p> <p>Récepteurs :</p> <p>réalisent l'action qui leur est demandée.</p> <ul style="list-style-type: none"> - casser des oeufs dans le saladier - verser le sucre - verser la farine - mettre le beurre dans le saladier - mélanger - mettre la pâte sur la table - aplatir avec le rouleau - couper avec les emporte pièces comme la pâte à modeler <p>Cuire les biscuits</p>	<p>En retrait mais reste en appui de chaque groupe.</p> <p>Reformule si besoin</p> <p>Aide à la lecture de la recette et à la réalisation « technique »</p>
<p>Étape 4 :</p> <p>Dégustation</p>	
<p>Comment vérifier que l'enfant a compris autrement que dans une situation de validation binaire du type « Vrai/ Faux » ?</p> <p>En goûtant, si c'est bon, c'est réussi !</p>	

Le jeu des moutons



© Édélios - JEU015

Nom de l'enseignant :

Jean-Jacques Dabat-Aracil

Titre de l'activité, du jeu, de l'outil, de la situation...

Le jeu des moutons, Editions Edélios- discrimination visuelle, catégorisation, questionnement oral

Descriptif succinct de l'activité :

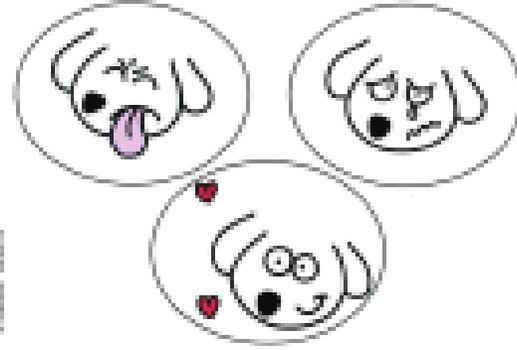
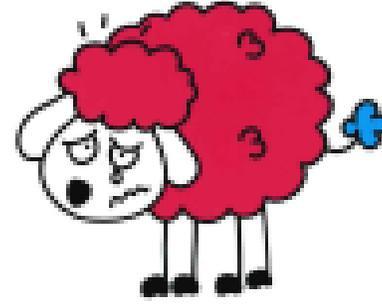
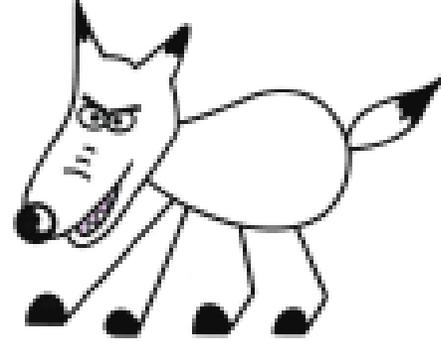
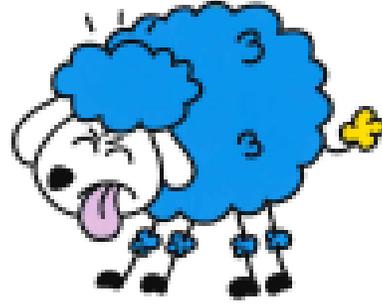
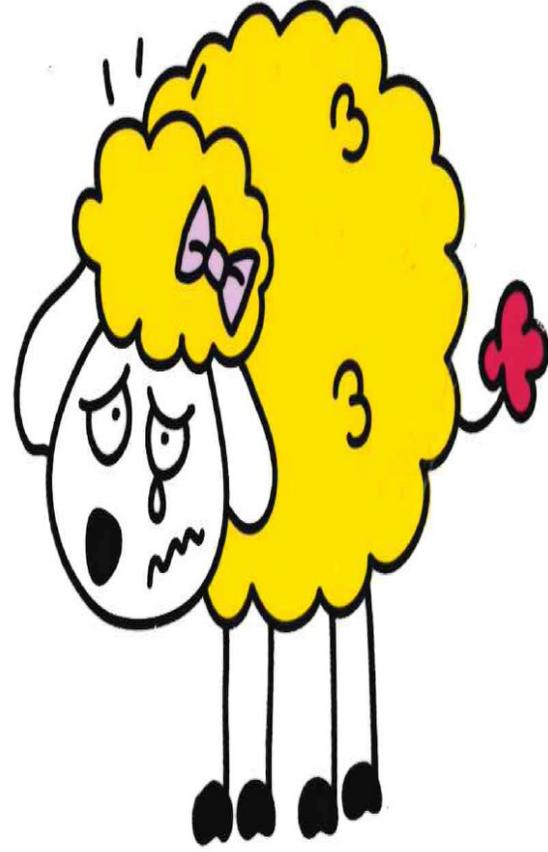
Des bergers doivent retrouver parmi 12 moutons celui qui a été capturé par le loup ? pour cela, ils mènent l'enquête en interrogeant le loup à partir de cartes indices

Compétences travaillées :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Objectifs :

- Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente
- Nommer, décrire avec exactitude une image
- Formuler, en se faisant comprendre, une description ou une question
- Se confronter avec la pensée logique pour donner le goût du raisonnement



<u>Déroulement :</u>	<u>Quels rôles de l'enseignant pour amener l'enfant à comprendre ?</u>
<p><u>Etape 1 :</u> Travail en amont sur l'univers du loup, des moutons, du berger. Présentation par une vidéo le mettant en scène dans son milieu + représentations imagées à associer (photos + images aimantées sur le tableau) Présentation d'ouvrage documentaire et lecture d'albums permettant le passage entre réalité et fiction.</p>	<p>Installation de l'univers de référence Construction de l'archétype du loup Réalisation de carte d'identité regroupant les caractéristiques du loup, du mouton Confrontation de la fiction avec la réalité</p>
<p><u>Etape 2 :</u> présentation des supports</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observation description des cartes • Définition des critères (couleurs, émotions, queue, nœud papillon, pattes) • Catégorisation <u>vers une présentation des cartes indices</u> 	<ul style="list-style-type: none"> - Laisser les enfants commenter et rebondir sur leurs remarques, répondre à leurs questions. - Verbaliser les critères - Confrontation des classements
<p><u>Etape 3 :</u> Première mise en œuvre 1 loup, 5 bergers Le loup choisit une carte parmi les 12 moutons. Les 11 autres sont mises de côté. Le loup ne montre pas sa carte aux bergers. Les 12 cartes « moutons » de la deuxième série sont étalées sur la table (face illustrée visible) devant les 5 bergers. Les cartes indices forment une pioche. Les bergers tirent une carte indice et posent une question au loup. Selon la réponse, le loup répond par OUI ou NON. Les bergers traitent l'information</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Verbalisation et reformulation des structures langagières - Expliciter les stratégies mises en œuvre - Favoriser la recherche collective de solutions - Confrontation des résultats - Rechercher les éléments de validation

Etape 4 :

On reprend la même organisation qu'à l'étape 3.

C'est le loup lui-même qui donne :

- **un indice** sur le mouton qu'il a capturé et les bergers retourne les cartes en conséquence.
- Une **suite d'indices** sur le mouton qu'il a capturé. Les bergers déduisent la solution des informations

- Verbalisation et reformulation des structures langagières

- Expliciter les stratégies mises en œuvre

- Favoriser la recherche collective de solutions

- Confrontation des résultats

- Rechercher les éléments de validation

Comment vérifier que l'enfant a compris autrement que dans une situation de validation binaire du type « Vrai/ Faux » ?

- Capacité à donner les critères pertinents
- Capacité à organiser les données et à justifier la réponse
- Capacité à valider la réponse proposée par un autre élève
- Capacité à verbaliser une suite d'indices
- Capacité à expliquer le jeu à un autre groupe



COMPREHENSION LITTÉRATURE DE JEUNESSE

cycle1

Les enjeux

« Les élèves rencontrent une multitude de livres dès leur entrée à l'école maternelle , pourtant les enquêtes internationales mettent en évidence les difficultés qu'ils éprouvent à comprendre les récits. Il ne suffit donc pas de leur lire beaucoup d'histoires pour qu'ils apprennent à les comprendre »

Véronique Boiron congrès Ageem

Université d'automne 2011 du SNUipp

Port Leucate (Aude)
du 21 au 23 octobre 2011



Véronique Boiron

Les choix d'album

- Coup de cœur mais pas que.



- Choix d'un album c'est un **geste professionnel**
- Analyse préliminaire de l'album

Obstacles liés au texte

Connaissances du monde

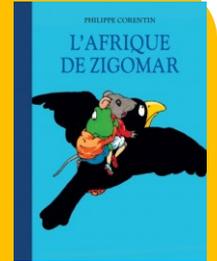
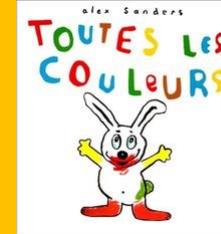
Connaitre l'univers de l'histoire:

L'Afrique de zigomar connaitre l'Afrique pour comprendre le décalage

Toutes les couleurs : savoir que l'herbe déteint en vert

Roule galette : savoir ce qu'est que la surdit 

- Capacit  pour les enfants   distinguer le r el de l'imaginaire
- Capacit    se cr er des images mentales.



Personnages st r otyp s

Pr senter les caract ristiques des personnages des animaux n cessaires   la compr hension de l'histoire(ogre, loup....)

Obstacles liés au texte



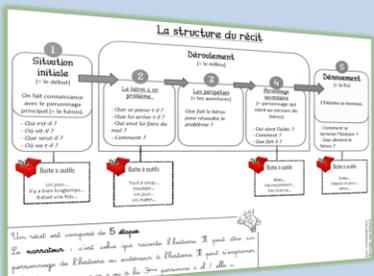
Lexique

- Vocabulaire plus ou moins complexe
- Expressions, métaphores (oiseau géant,..)
- Structures de phrases plus ou moins complexes



Les personnages

- Différentes façons de nommer les personnages Le loup, il, la bête, le monstre à longues dents...
- Les rapports entre les personnages (le gentil/le méchant, le faible/le fort..)
- Les états mentaux des personnages



La structure du récit, l'implicite

Passage d'un style à un autre Qui parle? A qui?

Chronologie (retour en arrière)

Les relations causales

Distinguer ce que le lecteur sait et ce que les personnages savent

Obstacles liés à la mise en page



Même
personnage
Représenter
différemment



Personnage
représenter
plusieurs fois sur
la même page



Obstacles liés au rapport texte image



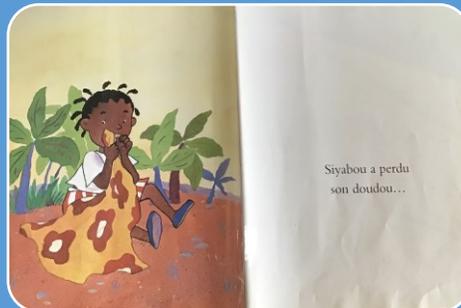
Le texte et l'image sont redondants Pas de difficulté

Image aide à la compréhension



Le texte et l'image sont complémentaires

Image aide à la compréhension(ours arrive mais on ne parle pas du départ du renard)



Le texte et l'image sont contradictoires

L'image n'aide pas à la compréhension

Dispositifs pour la compréhension

- Narramus et atelier de vocabulaire et compréhension histoire
- Le travail sur les émotions: Pourquoi et comment?
- Le chemin de l'histoire

Narramus : Goigoux et Cèbe

- Objectifs:

- Apprendre à comprendre des histoires : enfant en position **RÉCEPTEUR**
- Apprendre à raconter des histoires : enfant en position **ÉMETTEUR**

- Avantages :

- Méthode rigoureuse structurée et répétitive (habitudes mettent en place chez les élèves)
- Outil clé en main : cartes de vocabulaire; démarches; marottes.....
- Prévu pour différents niveaux
- Peu onéreux
- Facile à mettre en place avec d'autres albums.

Sylvie Cèbe
Roland Goigoux

Narramus

Apprendre à comprendre et à raconter
Trois courageux petits gorilles

PS MS

album inclus

ressources numériques

Sylvie Cèbe
Isabelle Roux-Baron
Roland Goigoux

Narramus

Apprendre à comprendre et à raconter
Petite toupe, ouvre-moi ta porte!

MS PS

album inclus

ressources numériques

Sylvie Cèbe
Isabelle Roux-Baron
Roland Goigoux

Narramus

Apprendre à comprendre et à raconter
Le Machin

PS MS

album inclus

ressources numériques

Sylvie Cèbe
Roland Goigoux

Narramus

Apprendre à comprendre et à raconter
Un peu perdu

PS MS

album inclus

ressources numériques

Sylvie Cèbe
Roland Goigoux

Narramus

Apprendre à comprendre et à raconter
La sieste de Moussa

MS GS

album inclus

ressources numériques

Sylvie Cèbe
Roland Goigoux

Narramus

Apprendre à comprendre et à raconter
La chasse au caribou

MS GS

album inclus

ressources numériques

Sylvie Cèbe
Roland Goigoux

Narramus

Apprendre à comprendre et à raconter
Une petite oie pas si bête

MS GS

album inclus

ressources numériques

Sylvie Cèbe
Roland Goigoux

Narramus

Apprendre à comprendre et à raconter
La chèvre Biscornue

GS CP

album inclus

ressources numériques

sommaire

Préambule **p. 5**

Présentation de la démarche

Les fondements théoriques de *Narramus* **p. 9**

Le scénario *La sieste de Moussa* **p. 21**

Scénario pédagogique

Séance 1 • Découvrir le début de l'histoire
et bien le comprendre **p. 27**

Séance 2 • Se mettre à la place des deux personnages **p. 32**

Séance 3 • Découvrir la suite de l'histoire **p. 36**

Séance 4 • Découvrir la suite de l'histoire **p. 42**

Séance 5 • Découvrir la fin de l'histoire **p. 47**

Séance 6 • Connaître l'ordre d'arrivée des personnages **p. 54**

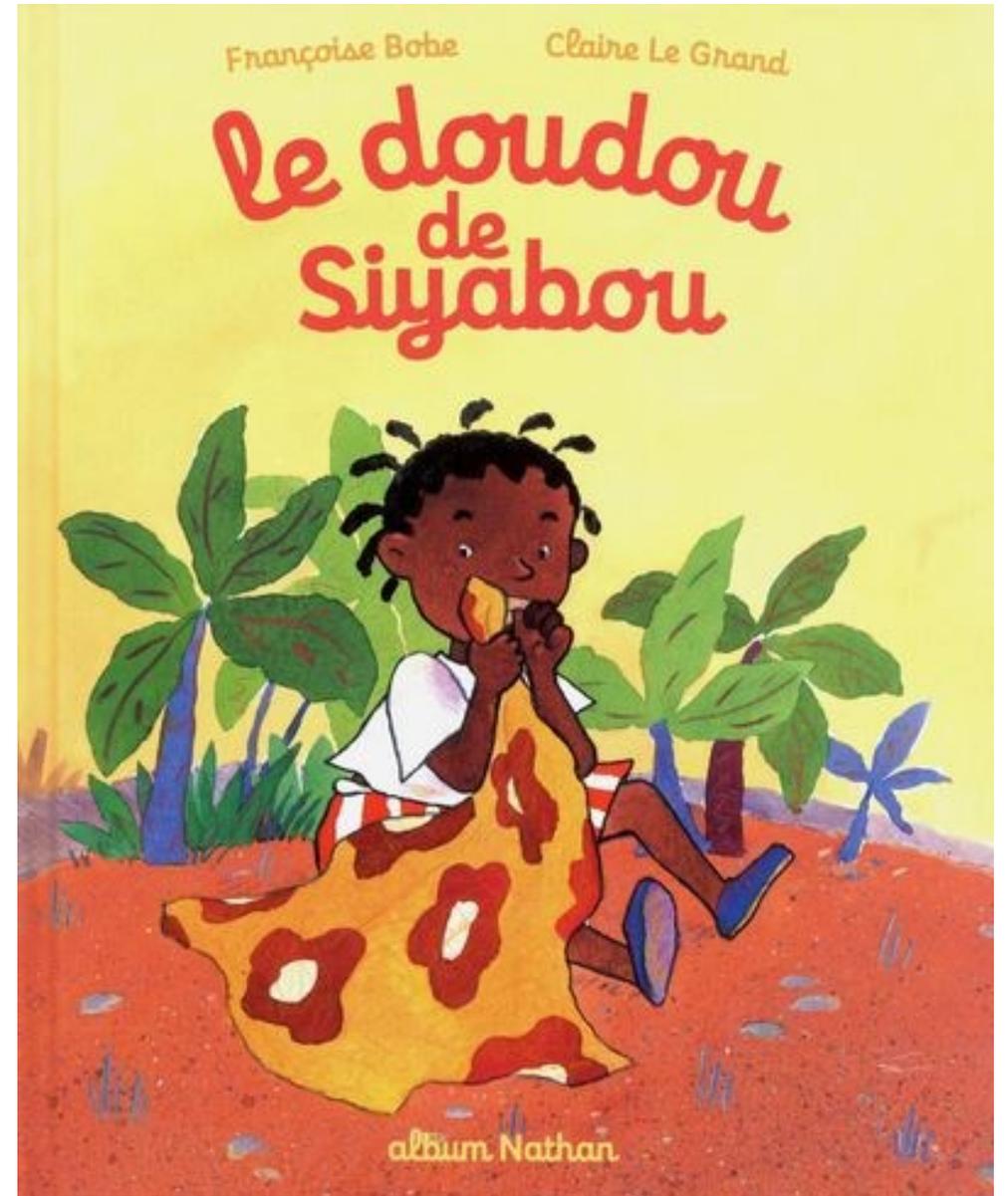
Séance 7 • Comprendre l'implicite de l'histoire **p. 58**

Séance 8 • S'entraîner à raconter toute l'histoire **p. 62**

Mode d'emploi du CD-Rom **p. 64**

Exemple avec un album :

- Le doudou de Siyabou



Mise en œuvre:

• LE VOCABULAIRE :

- ✓ Etude du vocabulaire en collectif : description précise de chaque image avec création d'images mentales pour les enfants
- ✓ Création d'une boîte de vocabulaire: en lien avec la boîte (cerveau) de l'enfant qui sera enrichie au fur et à mesure et à disposition des enfants; bibliothèque; coin écrit.



Siyabou



Un perroquet



Le perroquet





AUTRES POSSIBILITES:

Introduction de l'activité de vocabulaire: clarté cognitive!!! Et mise en contexte des mots

<https://www.youtube.com/watch?v=r4QwNAUdEeU>

IMPORTANT DE PASSER PAR LE CORPS : Séance qui peuvent se dérouler aussi dans la salle de jeu.

- <https://www.youtube.com/watch?v=5flghuzqTx4>

Des ateliers supplémentaires : vocabulaire

- Deux jeux spécifiques:
- Loto



Adulte nomme le dessin (enfant **RÉCEPTEUR**)
sur la carte puis enfant **ÉMETTEUR**

Enfant **RÉCEPTEUR** et **ÉMETTEUR**

Evaluation vocabulaire

Prénom : _____

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions /Oral

Comprendre et apprendre



Fiche de bilan sur la maîtrise du vocabulaire de l'histoire « le doudou de Siyabou »

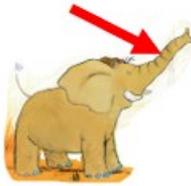
M : si le M est entouré votre enfant a su **montrer** l'image correspondante

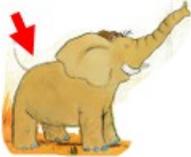
N : si le N est entouré votre enfant a su **nommer** l'image correspondante, sa prononciation peut être notée dans la case blanche si elle n'est pas tout à fait correcte.

						
Siyabou	Un doudou	Le doudou de Siyabou	Perdre	La soie	Le sable	Couleur sable
Je sais montrer M Je sais nommer N	M ou N	M ou N	M ou N	M ou N	M ou N	M ou N

						
Dormir	Le cou	Le cou de Siyabou	La sieste	Pleurer	Des larmes	Les joues
Je sais montrer M Je sais nommer N	M ou N	M ou N	M ou N	M ou N	M ou N	M ou N

							
Une case	Se blottir	Un perroquet	Le perroquet	Une poule	La poule noire	se suivre	Un singe
Je sais montrer M Je sais nommer N	M ou N	M ou N	M ou N	M ou N	M ou N	M ou N	M ou N

						
Le singe	Une banane	Un crocodile	Le crocodile	Un éléphanteau	L'éléphanteau	La trompe de l'éléphanteau
Je sais montrer M Je sais nommer N	M ou N	M ou N	M ou N	M ou N	M ou N	M ou N

						
Monter	Un dos	Le dos de l'éléphanteau	Un village	Arbre	Branche	sourire
Je sais montrer M Je sais nommer N	M ou N	M ou N	M ou N	M ou N	M ou N	M ou N

• LA COMPREHENSION :

Démarche avec différentes étapes chacune matérialisée par un pictogramme en collectif

✓ Lire du texte



✓ Raconter le texte : Avec ou sans marottes

Quel est l'intérêt de raconter?

Maitriser le schéma narratif



✓ Enfant anticipe l'illustration : l'enfant est entraîné à se créer des images mentales (compétence nécessaire pour accéder à la compréhension)



✓ Confrontation avec l'illustration de l'album.



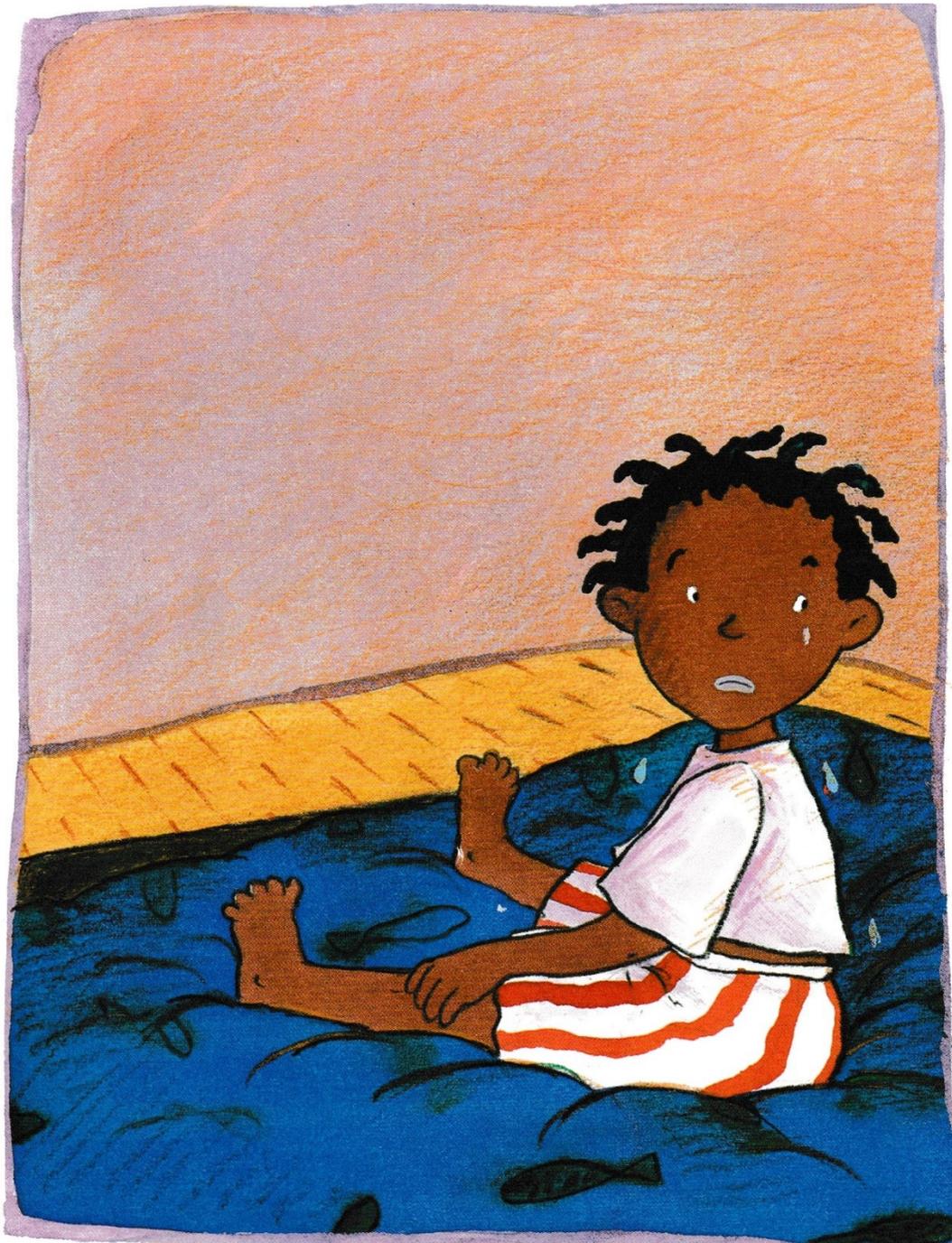
Siyabou a perdu son doudou

Son doudou de soie, couleur sable. Siyabou ne peut pas dormir sans son doudou serré contre son cou. C'est l'heure de la sieste.

De grosses larmes coulent sur ses joues.

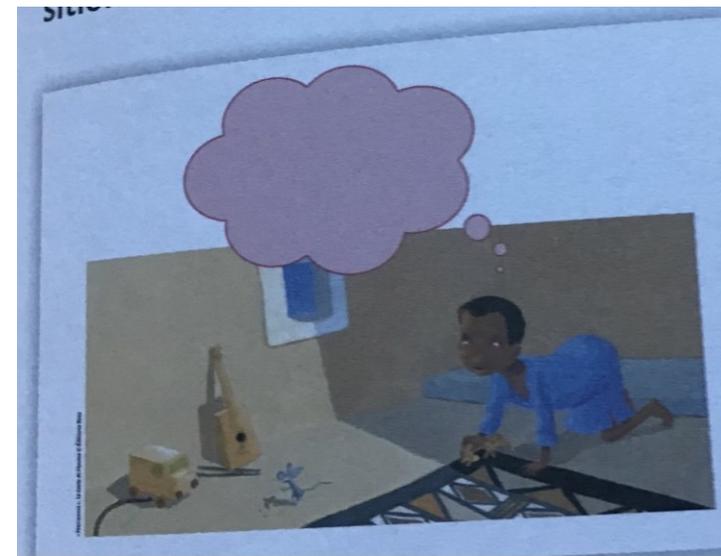
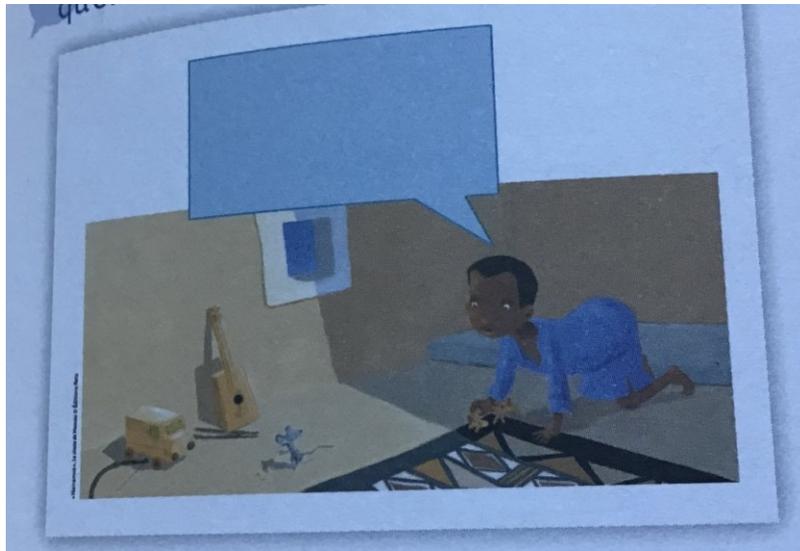






Une séance de compréhension

- Correspond à la lecture et à la description de 2 ou 3 images: un épisode ex arrivée d'un personnage
- Etude des paroles ou les pensées que peuvent dire les personnages



Des ateliers supplémentaires : la compréhension

✓ Rôle de **RÉCEPTEUR**:

- Travail sur la description d'images de l'album :



□ Différenciation :

- Nombres d'images
- Difficulté dans la reconnaissance des images

Des ateliers supplémentaires : la compréhension

✓ Rôle d'EMETTEUR

- Travail sur la description d'images de l'album



☐ Différenciation :

- Etayage ou non de l'adulte
- Difficulté dans la description des images : besoin d'être plus ou moins précis

- Travail avec des marottes en petit groupe avec une maquette ou non :
L'enseignant raconte l'histoire ou la lit , les enfants miment l'histoire avec des marottes, des masques ou des chasubles.
- Chaque enfant prend un rôle et rentre en action quand son personnage entre en action dans l'histoire et mime les actions de ce personnage



<https://www.youtube.com/watch?v=oZQ17xT4k9E>

✓ **EVALUATION :**

- Mimer l'histoire avec ou sans aide de l'adulte.
- Raconter l'histoire avec ou sans album.
- Enregistrer les enfants : Janvier / Juin

Evaluation : fiche de suivi

Prénom	
---------------	--

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Oser entrer en communication

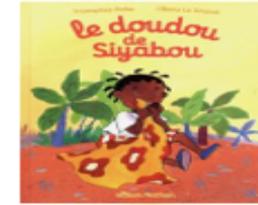
Comprendre et apprendre

- **Entrer en communication**

Je prends la parole Spontanément / avec sollicitation / pas de prise de parole
 Je parle avec une voix non chuchotée Acquis- A renforcer-En cours- Non acquis
 Je sais attendre mon tour : Acquis- A renforcer-En cours- Non acquis
 Je parle du sujet Acquis- A renforcer-En cours- Non acquis

- **Articulation :**

Je parle sans défaut de prononciation Acquis- A renforcer-En cours- Non acquis



Progresser vers la maîtrise de la langue	Vocabulaire	Voir fiche de vocabulaire.	
	Complexité des phrases produites	J'utilise des mots isolés ex : poule	
		Je juxtapose des mots ex : Siyabou doudou	
		Je fais des phrases simples <u>sujet + verbe</u> ex : Siyabou a perdu son doudou.	
	Je fais des phrases complexes	Ex : Siyabou a perdu son doudou. Il est triste et pleure. Le perroquet arrive et va l'aider à le retrouver.	

<p>Je sais montrer un personnage nommé par la maîtresse</p>	<p>Je sais nommer les personnages</p> <p>Siyabou Le perroquet La petite poule noire Le singe Le crocodile L'éléphanteau</p>	<p>Je sais retrouver une image décrite par la maîtresse. Compréhension</p>	<p>Je sais décrire une image pour la faire retrouver aux autres.</p>

**Je comprends l'histoire quand elle est lue ou racontée par l'enseignante.
Je sais mimer l'histoire avec mon corps ou des marottes.**

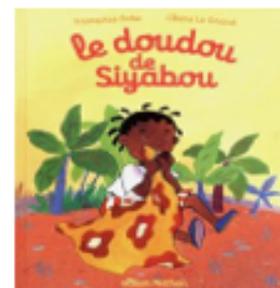
Compréhension



Je sais raconter l'histoire grâce aux marottes avec ou sans le support du livre.



Siyabou est un petit garçon, il a perdu son doudou. Il pleure, le perroquet arrive et va l'aider à retrouver son doudou

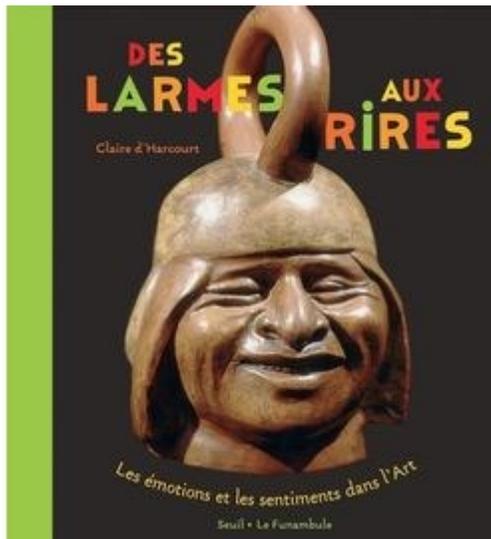
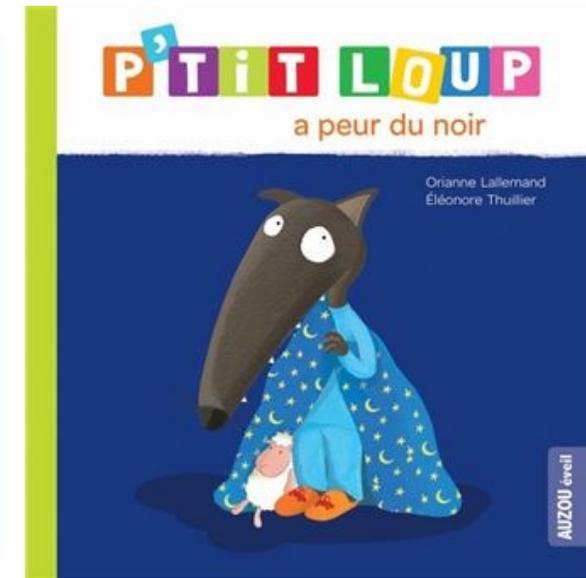
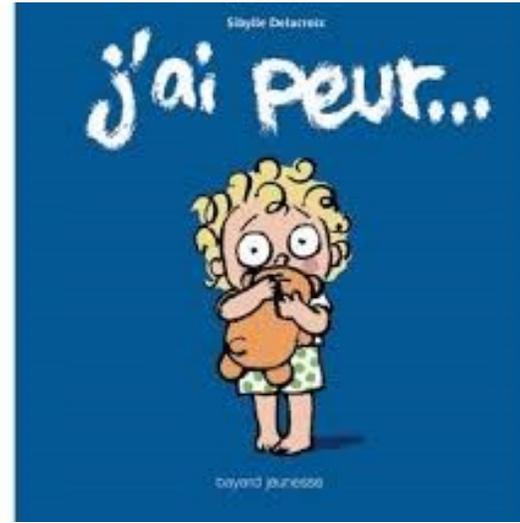
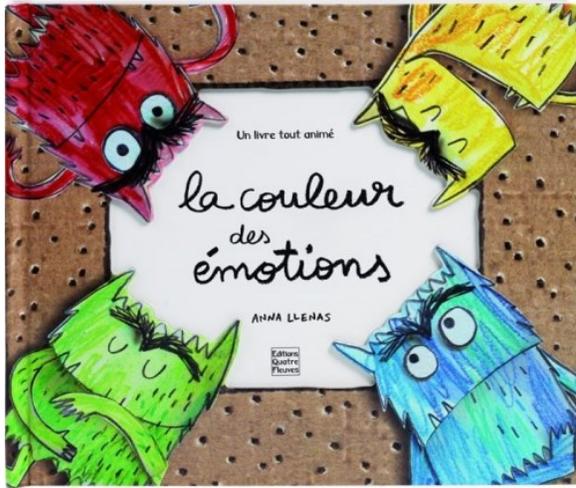


--	--	--	--	--	--	--

Les émotions :

- Intérêts?
- Comprendre que les personnages ont des émotions.
- Comprendre que les personnages n'ont pas les mêmes émotions tout au long de l'histoire .

Albums en lien avec les émotions



La musique est aussi un bon support.



Exemples représentation des émotions

Tranquillité	Joie	Tristesse	Colère	Peur	Fierté
					
					

Exemple avec les trois petits cochons:

En atelier dirigé, quand les enfants maîtrisent l'histoire, distribution des cartes émotions sur la table;

Discussion entre les enfants sur les émotions des personnages

Etude image par image

Rôle de l'enseignant:

Faciliter les échanges entre les enfants

Amener à la justification , à l'argumentation.



Les **trois petits cochons** font leur **baluchon**
et partent bras dessus-dessous.
À l'orée d'une **forêt**, ils s'arrêtent pour déjeuner.
– Quel endroit charmant ! s'exclame **le plus grand**.
– Installons-nous ici ! répondent **les deux petits**.



Quelle est l'émotion des trois petits cochons?

Les **trois petits cochons** font leur **baluchon**
et partent bras dessus-dessous.

À l'orée d'une **forêt**, ils s'arrêtent pour déjeuner.

– Quel endroit charmant ! s'exclame **le plus grand**.

– Installons-nous ici ! répondent **les deux petits**.





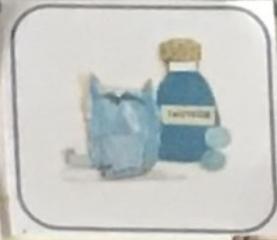
Le **loup** s'approche et dit :
– Petit cochon **bien rond**, je vais souffler
et **souffler**, et ta maison va **s'envoler** !
Le loup souffle, **souffle**. Et la maison
de paille **s'envole**...



Quelle est l'émotion du petit cochon?



Le **loup** s'approche et dit :
– Petit cochon **bien rond**, je vais souffler
et **souffler**, et ta maison va **s'envoler** !
Le loup souffle, **souffle**. Et la maison
de paille **s'envole**...



- Tremblez, petits dodus, hurle le loup furieux,
car je vais vous manger tout crus!
Il bondit sur le toit, se glisse dans la cheminée...

et atterrit dans le chaudron
des trois petits cochons!
Vite! le couvercle est mis,
et le loup est bien cuit!



Quelle est l'émotion des trois petits cochons?

- Tremblez, petits dodus, hurle le loup furieux,
car je vais vous manger **tout crus**!

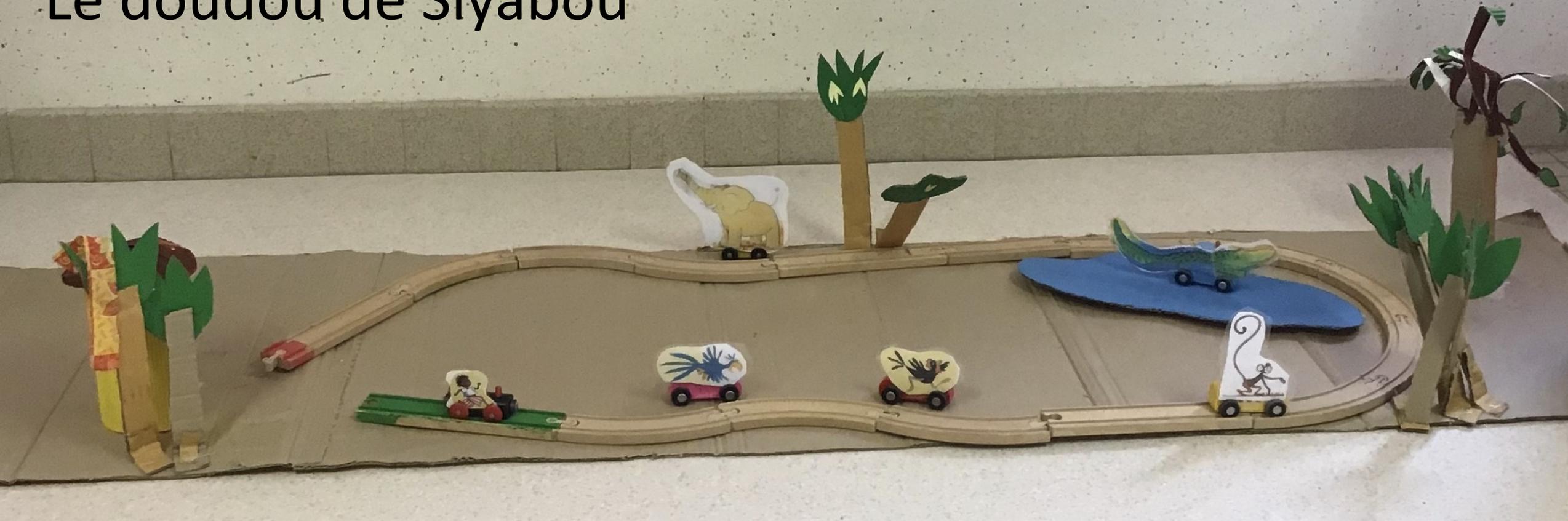
Il bondit **sur le toit**, se glisse **dans la cheminée**...



et atterrit **dans le chaudron**
des trois petits cochons!
Vite! le **couvercle** est mis,
et le loup est **bien cuit**!



Le doudou de Siyabou



C'est une représentation de l'histoire spatio temporelle

Spatio: différents lieux mis en évidence

Temporel: évolution des personnages au fil de l'histoire

Le train de l'histoire

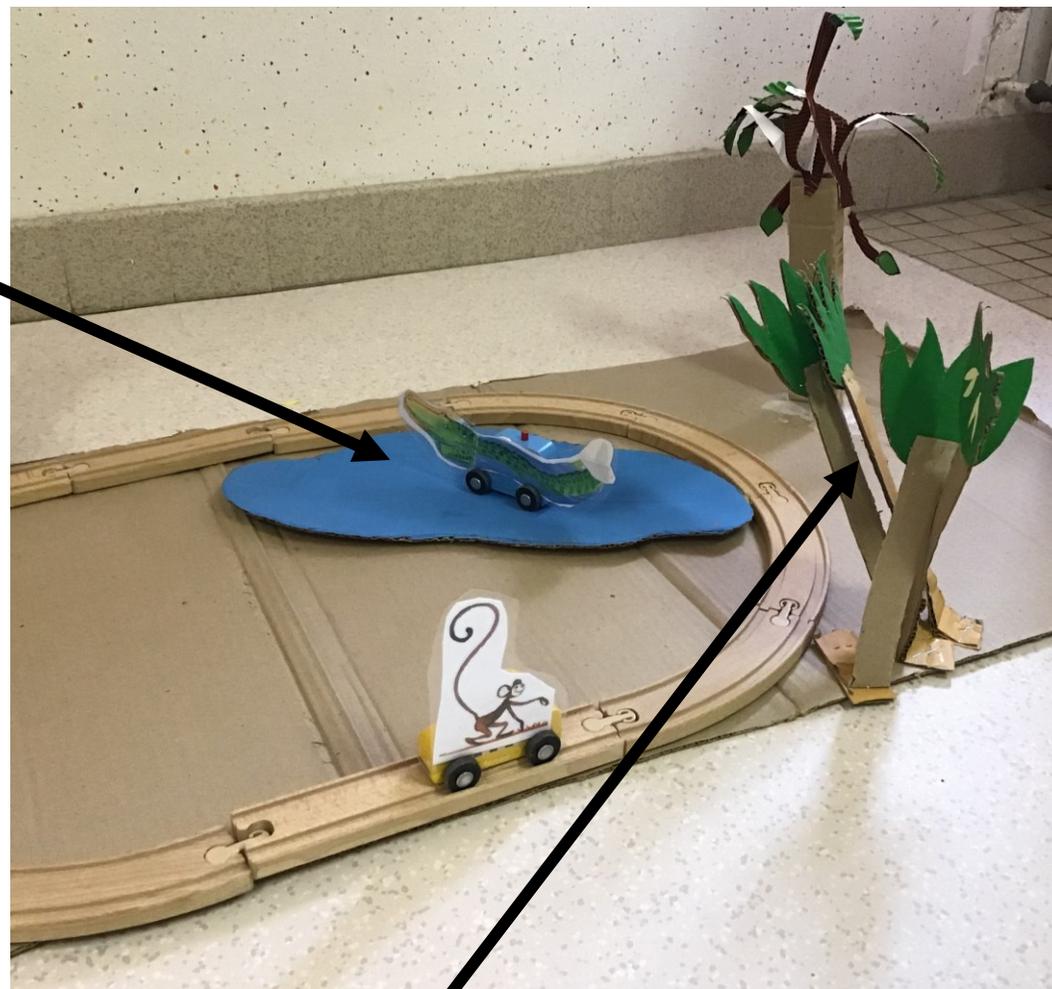
- Dispositif qui permet de raconter une histoire :
- Le racontage se fait dans un premier temps par l'enseignant puis cette partie peut être prise en charge par les enfants en atelier.
- Permet à l'enseignant de rendre visible l'histoire:
 - Représente les personnages
 - Représente les actions des personnages
 - Représente les lieux
- Aide à la compréhension
- Le rail matérialise le chemin que vont parcourir les différents personnages: permet une vision globale de l'histoire.



Les lieux de l'histoire:



Le lac du crocodile



La case de
Siyabou

La bananeraie du singe



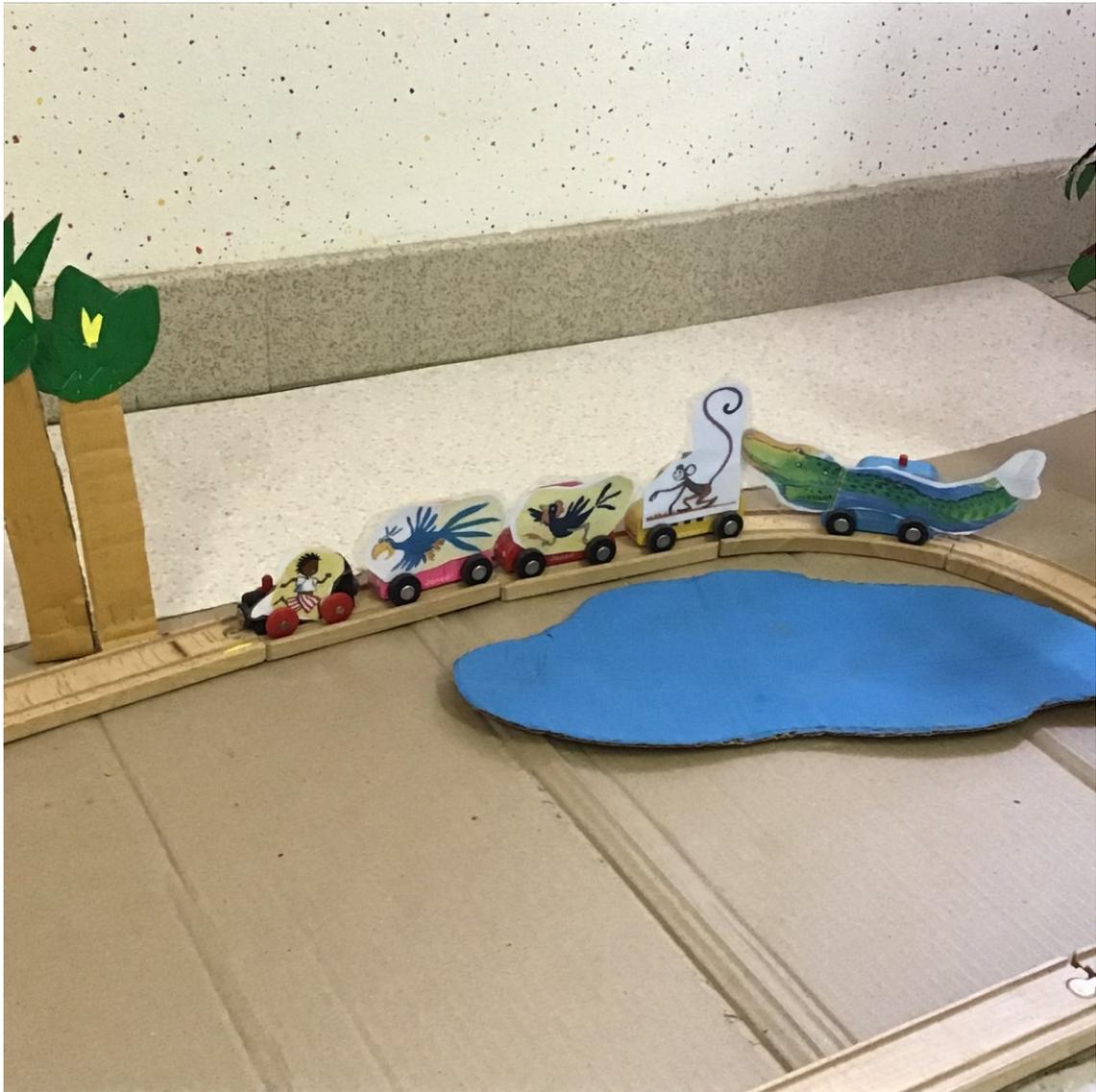
Code au sein de la classe

Rail vert : début de l'histoire

Rail rouge : Fin de l'histoire







Enseignant

Rend visible les personnages
Rend visibles les lieux
Rend visible la chronologie des actions des différents personnages

AIDE A LA COMPRHENSION

Elève

Support pour l'enfant pour raconter l'histoire
Met en action les personnages

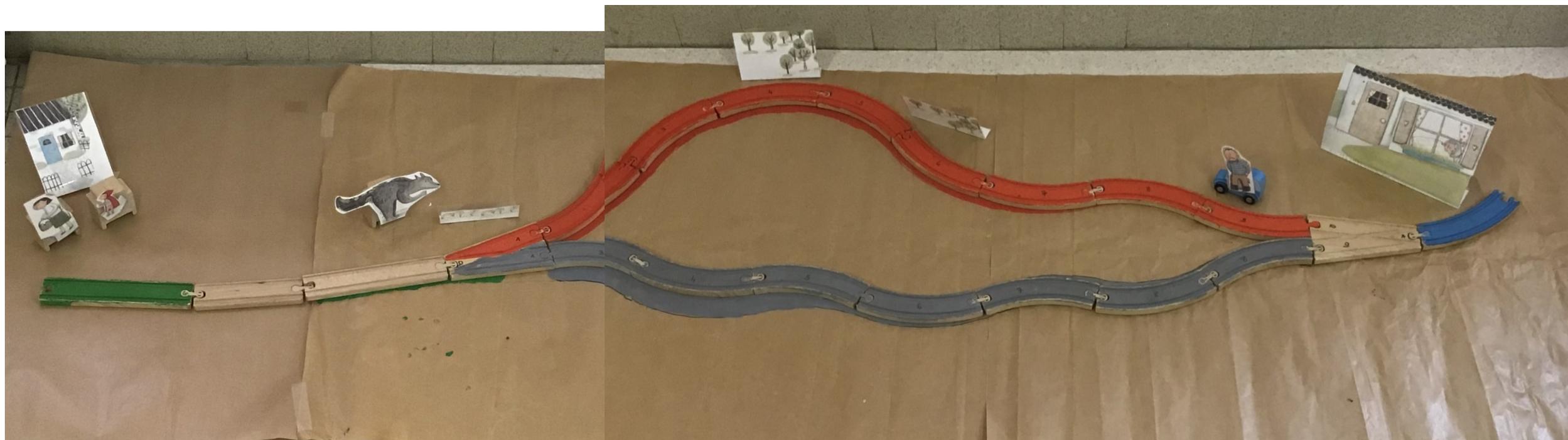
Quand les enfants ont vu plusieurs fois l'enseignant raconter l'histoire par ce biais, cet outil peut être utilisé par les enfants

Les enfants peuvent aussi reconstituer le chemin de l'histoire et mimer.

Le petit chaperon rouge

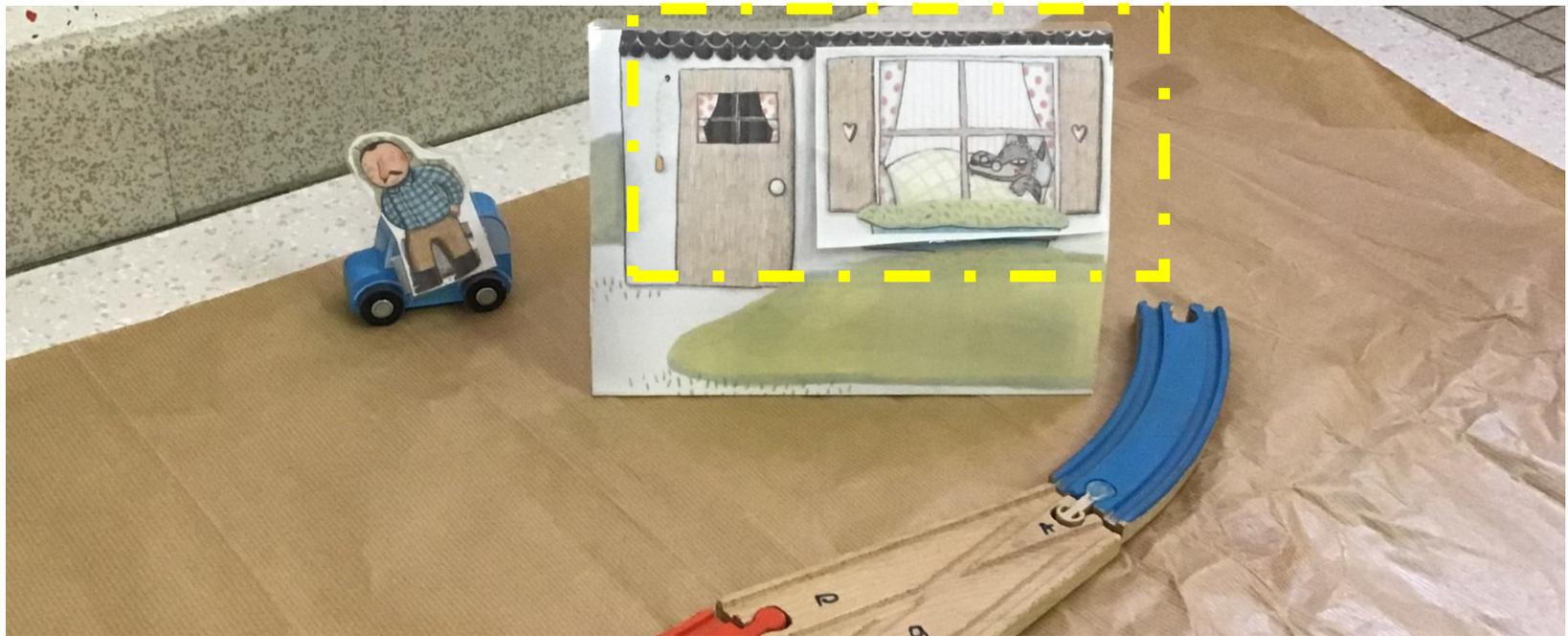
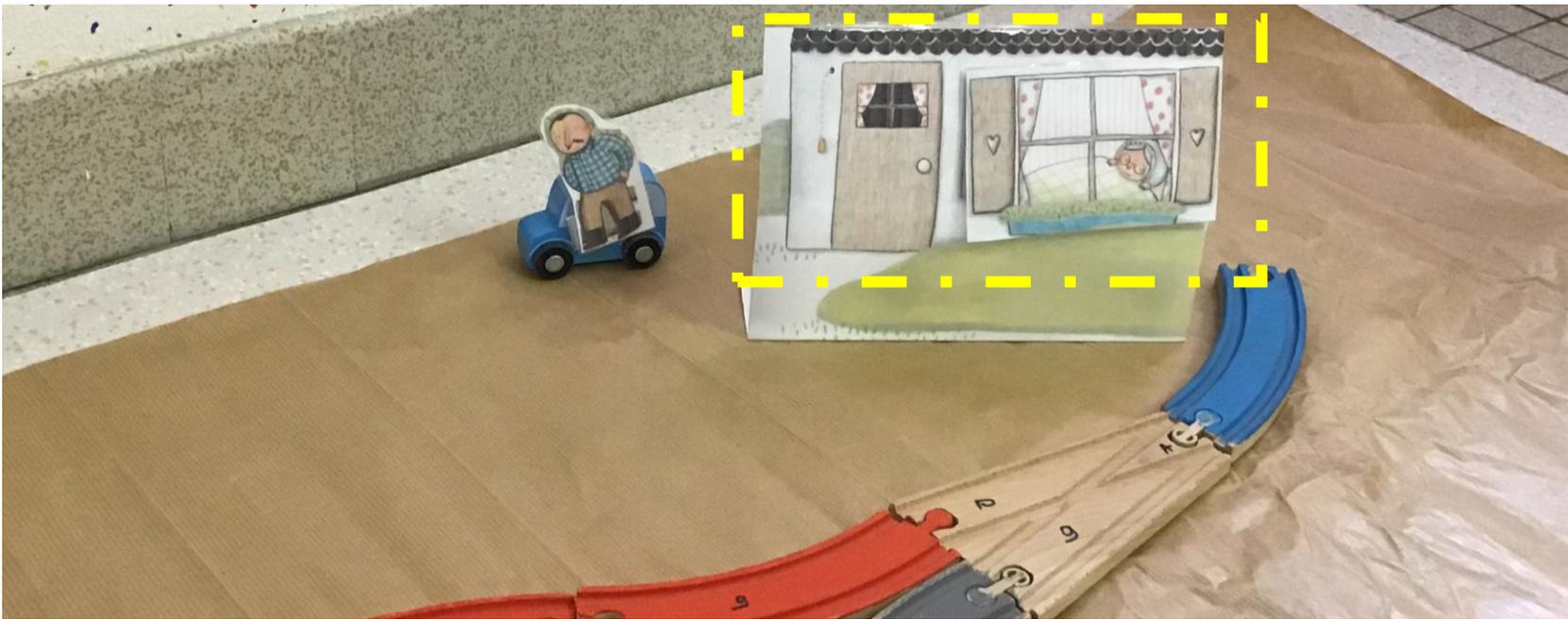
- La pièce maitresse





Rend lisible le chemin de chaque personnage.
Permet de mettre en évidence le chemin du loup plus court que celui du chaperon rouge: Nœud de l'histoire





APPRENDRE À COMPRENDRE UN TEXTE ENTENDU

- Objectifs

Aider les élèves à construire une représentation mentale d'un texte entendu - Comprendre l'implicite d'un texte - Travailler la reformulation - Favoriser le débat, encourager l'argumentation dès l'école maternelle.

- **Matériel** : Malette de Jocatop « Apprendre à comprendre un texte entendu »



- La seconde partie s'appuie sur 5 histoires originales qui seront lues par l'adulte. Chaque histoire est accompagnée d'outils (planches de discrimination, planches de reformulation, cartes personnages) pour aider l'enfant à aller vers la compréhension du texte.

GASTON, LE PETIT DRAGON

Gaston est le seul dragon rose de toute la vallée. Même le savant docteur Dragon ne sait pas comment ses écailles ont pu devenir si roses. Sa couleur est un mystère pour tout le monde, mais il est tellement mignon !

Aujourd'hui, en revenant de l'école, le dragonnet décide de traverser la forêt de cactus. C'est son chemin préféré parce qu'il peut s'arrêter grignoter des pitayas. Les pitayas sont de gros fruits d'un rose éclatant comme les framboises. Le petit dragon les adore : il en ramasse plusieurs et les mange d'une seule bouchée !

Soudain, il aperçoit au loin un énorme pitaya, le plus gros qu'il ait jamais vu. Gaston s'écarte du chemin et s'approche pour le cueillir, mais le pitaya est tout en haut d'un grand cactus ! Sans hésitation, il grimpe, grimpe en évitant soigneusement les épines. Arrivé à la cime, Gaston voit le soleil se coucher sur la vallée. « Vite, il faut rentrer », se dit-il. Il cueille alors l'énorme fruit en pensant le manger sur le chemin du retour, mais il est monté si haut qu'il ne parvient plus à redescendre. Quelle catastrophe ! Gaston est bloqué au sommet et la nuit tombe déjà.

Soudain, le petit dragon entend ses parents et le docteur Dragon qui le cherchent. « Je suis ici ! » crie-t-il, honteux de sa bêtise. Heureusement, le petit dragon a une grosse voix et on le retrouve très vite. « Ah ! je comprends maintenant, dit le docteur Dragon, c'est à cause des pitayas que le petit est tout rose ! Quel gourmand, ce Gaston ! »

Désormais, grâce à Gaston, on appelle les pitayas « les fruits du dragon » !



APPRENDRE À COMPRENDRE UN TEXTE ENTENDU - NIVEAU 1 • Editions Jocatop® - Histoire de Gaston

GASTON, LE PETIT DRAGON

VRAI OU FAUX (Exercice oral)

1. C'est l'histoire d'un petit dragon.
2. Le dragon va à l'école.
3. Gaston traverse une forêt de sapins.
4. Gaston est très gourmand.
5. Les parents de Gaston sont roses comme Gaston.
6. Gaston adore les kiwis.
7. Gaston grimpe en haut de l'arbre pour voir le coucher du soleil.
8. Gaston trouve un énorme pitaya tout en haut du cactus.
9. C'est l'après-midi.
10. Gaston descend de l'arbre avec une échelle.
11. C'est le docteur qui le retrouve.
12. Le docteur s'appelle Hector.
13. Gaston est fier d'être monté tout en haut de l'arbre.
14. Gaston redescend de l'arbre quand il fait nuit.
15. Le docteur comprend pourquoi Gaston a le corps tout rose.

APPRENDRE À COMPRENDRE UN TEXTE ENTENDU - NIVEAU 1 • Editions Jocatop® - Histoire de Gaston

GASTON, LE PETIT DRAGON

POSTER REFORMULATION

C'est l'histoire de...



APPRENDRE À COMPRENDRE UN TEXTE ENTENDU - NIVEAU 1 • Editions Jocatop® - Histoire de Gaston

JOCATOP



GASTON, LE PETIT DRAGON

PLANCHE DISCRIMINATION

Gaston est :



APPRENDRE À COMPRENDRE UN TEXTE ENTENDU - NIVEAU 1 • Editions Jocatop® - Histoire de Gaston

JOCATOP

La compréhension de consignes

- **La compréhension de consignes n'est qu'un aspect de la compréhension du langage.**

Comprendre des consignes n'est pas une fin en soi, mais cette compétence constitue une des conditions de la réussite des enfants dans bien des activités scolaires.

La consigne représente une forme particulière des discours prescriptifs.

Elle condense, dans un énoncé en général bref et sans redondance, plusieurs types d'instructions :

- l'énoncé du problème à résoudre ou de la tâche à réaliser (aspect cognitif),
- la manière dont il convient de répondre (des éléments moteurs et spatio-temporels : écrire, souligner, barrer, recopier, etc.).

Elle peut être simple (tenant en une seule proposition) ou complexe (deux ou plusieurs propositions elles-mêmes coordonnées de manière plus ou moins complexe).

PISTES DE TRAVAIL PROPOSÉES POUR LA COMPRÉHENSION DE CONSIGNES

• Travailler l'écoute

L'objectif est que les enfants pratiquent une forme d'écoute particulière, précise : écouter pour faire ensuite ce qui a été demandé.

L'enseignant aide les enfants à repérer la phrase-consigne pour ce qu'elle est et les conduit à adopter des attitudes propices à l'écoute :

- en instaurant des moments de silence ;
- en incitant les enfants à diriger leur regard vers l'adulte ;
- en mobilisant l'attention sur sa parole, sur le message verbal ;
- en répétant la consigne dans la phase de relance de l'action.

L'objectif est que les enfants adaptent progressivement leur comportement pour parvenir à une écoute « réflexe » et durable des consignes jusqu'à ce qu'il ne soit plus nécessaire de les répéter en cours de réalisation.

- **Travailler le lexique des consignes**

Les activités scolaires plus formelles comme le graphisme, les mathématiques, etc. sont souvent introduites par des consignes faisant appel à un lexique spécifique.

Certains termes sont compris très tôt (faire une croix, découper, colorier, dessiner, bien que ces deux derniers verbes soient parfois confondus), d'autres posent davantage de difficultés (souligner, barrer, entourer, relier).

Il est donc nécessaire, chaque fois que ces termes sont utilisés, de bien en élucider le sens.

Les situations de la vie quotidienne abondent d'occasions d'utiliser les termes essentiels dans les consignes : verbes d'action, noms des objets utilisés, termes relatifs au temps et aux positions dans l'espace. C'est parce que les mots auront été rencontrés et utilisés souvent en situation qu'ils feront sens.

On peut en outre élaborer un « dictionnaire » du travail scolaire qui permettra de garder une trace de la signification de ces mots. Les consignes les plus fréquemment rencontrées sont travaillées au quotidien.

Toute nouvelle consigne fait l'objet d'un apprentissage spécifique (fiches techniques, montage de jouets, fabrication d'objets technologiques, fiches de travail...).



- **Développer les capacités à juger de la pertinence ou de la faisabilité de certaines consignes**

On peut entraîner les enfants à juger de la pertinence des consignes ou de leur faisabilité.

L'intérêt de ces activités métacognitives est de les amener à développer leurs capacités de contrôle et, ce faisant, à porter une attention plus grande à la forme et au contenu des consignes.

À titre d'exemple :

- faire compléter des consignes et demander aux enfants de juger de leur pertinence :

« Prends ton crayon rouge et l'oiseau. » ;

« tous les mots qui ne sont pas pareils au modèle. » ;

« Prends tes ciseaux et le papier. » ;

- comparer différentes réponses à une consigne et valider la bonne réponse.

- **Reformuler des consignes**

Souvent, la consigne est donnée, explicitée, reformulée par l'enseignant qui facilite la compréhension.

Ce travail doit progressivement être assuré par les enfants eux-mêmes qui en intérioriseront le principe. Il se fera de manière collective pendant un certain temps. On apprendra aux enfants à s'en passer, mais le maître restera attentif aux cas particuliers des enfants qui en auront encore besoin, et interviendra auprès d'eux pour un échange de cette nature.

La reformulation par l'enfant constitue pour l'enseignant un bon indicateur de compréhension et de mémorisation de la consigne.

- **Créer des consignes**

On peut également placer régulièrement les enfants en situation de donner des consignes et de juger de leur correcte exécution. Dans ce cadre, on sera attentif à proposer des situations qui obligent à mobiliser le lexique des positions dans l'espace, des relations dans le temps.

Exemples :

- trouver les consignes correspondant à un tracé de déplacement ;
- trouver les consignes de montage d'un objet technologique, « faire écrire » des textes prescriptifs en utilisant la dictée à l'adulte (exemples : recettes de cuisine, fiches de montage...) ;
- trouver les consignes à partir de la réalisation de travaux d'élèves ;
- dicter les consignes à réaliser à ses pairs, enregistrer les consignes énoncées et valider la réponse (respect de la consigne)