

PREVISION D'ACTIVITES VISANT LA COMPREHENSION D'UN RECIT

Niveau :	Titre :
Résumé :	

COMPRENDRE ETAPE 1

APPROCHE LINEAIRE : présentation et lecture de l'album			
Objectif : Anticiper en s'appuyant sur la compréhension de la narration et sur la culture littéraire / Comprendre le langage écrit			
Compétences	Activité	Aides AVANT la lecture de l'album	Trace
	L'histoire	<ul style="list-style-type: none"> • Résumer l'histoire : « c'est l'histoire de... » • Raconter l'histoire avant de lire (avec marottes, objets concrets, devant un décor sommaire...) • Progressivité de compréhension : dispositif oral- image- écrit (PROG) • Emettre des hypothèses à partir du titre, de la couverture, des illustrations montrées du début à la fin, d'une partie du texte, de la 4^{ème} ... 	
	La connaissance ou reconnaissance des personnages	<ul style="list-style-type: none"> • Présenter les personnages à l'aide de marionnettes, marottes, affiches... • Découverte progressive de la couverture (quand les personnages sont présents) 	
	Les enchaînements chronologiques (liens plus évidents au cycle 1 que les enchaînements causaux)	<ul style="list-style-type: none"> • Montrer les images avant la lecture, discussion pour identifier les personnages, ce qui est compris de l'histoire • Montrer l'ordre d'apparition des personnages de l'histoire (si on dispose les représentations des personnages, le faire dans le sens de la lecture) 	
	Les enchaînements causaux	•Jeux d'images (paires) : expliquer le lien entre elles	
	Le lexique	•Jeux d'appropriation	

Lectures et relectures de l'album (cacher l'illustration de la page d'à côté pour permettre à l'élève de construire la permanence du personnage, utiliser une lecture linéaire sans interruption pour montrer les images, annoncer aux E si on lit ou si on raconte)

Compétences	Activité	Aides APRES la lecture concernant le RECIT	Trace
	L'histoire	<ul style="list-style-type: none"> • Donner les principales étapes de la trame : le début de l'histoire, ce qui advient et la fin. • Trouver un titre qui convient et justifier • Choisir un titre possible parmi x titres et justifier 	<ul style="list-style-type: none"> •

	La connaissance ou reconnaissance des personnages (et anaphores)	<ul style="list-style-type: none"> • Suivre un personnage tout au long de l'histoire (point de vue) • Repérer les personnages principaux • Se mettre à la place d'un personnage et jouer l'histoire • Lire des moments de dialogue, y associer les personnages et justifier 	•
	Les enchaînements chronologiques (liens plus évidents au cycle 1 que les enchaînements causaux)	<ul style="list-style-type: none"> • Jouer l'histoire • Choisir le meilleur résumé parmi plusieurs et justifier • Montrer au bon moment des images significatives d'un instant du récit • Dessiner pour mettre en évidence le déroulement du récit • Raconter l'histoire à... • Trouver le livre, la page de l'extrait lu • Trouver le début, le milieu, la fin parmi d'autres extraits lus 	•
	Les enchaînements causaux	<ul style="list-style-type: none"> • Jouer l'histoire • Choisir le meilleur résumé parmi plusieurs et justifier 	•
	Le lexique		

Compétences	Activité	Aides APRES la lecture concernant le LANGAGE ECRIT	Trace
	Inférence	<ul style="list-style-type: none"> • types de questions Aides : ajouter des morceaux de textes pour que les élèves comprennent mieux.	•
	Stratégies et métacognition	<ul style="list-style-type: none"> • L'enseignant explicite comment il fait pour répondre aux questions, pour comprendre un passage, 	•

APPROCHE PLURIELLE : Exemples d'ateliers d'apprentissages dont les contenus dépendent des difficultés rencontrées dans l'album (voir grille d'analyse de l'album choisi).

Objectif :

Compétences	Activité	AXE NARRATIF concernant le RECIT	Trace
	La construction du récit	<p>• <u>L'énonciation</u> (les événements, les états)</p> <p>• <u>Le schéma narratif</u> classique (le passage d'une situation initiale à une situation finale par une ou plusieurs transformations)</p> <p>-reformuler dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire / RAPPEL DE RECIT (avec supports : images, marottes, frise, décor sommaire...ou sans support). Cette activité permet d'évaluer la capacité à évoquer les épisodes du récit mais aussi à évoquer grâce à des connecteurs, la suite chronologique et l'enchaînement causal des actions.</p> <p>-reformuler sans support (élève A). Les autres élèves disposent des illustrations photocopieées et identifient par rapport au récit de A les images qui correspondent et les posent dans l'ordre du récit. Validation avec l'album, repérage des erreurs, des oublis.</p> <p>-raconter l'histoire après avoir remis les images dans l'ordre.</p> <p>-autour de plusieurs histoires (de loup par ex), l'enseignant en raconte une que les enfants doivent identifier. Echanges pour justifier.</p> <p>cadavre exquis avec plusieurs élèves : donner le même début ou déclencheur et inventer la suite</p> <p>-produire un récit à partir d'un début, d'une fin ou les deux</p> <p>-produire un récit à partir d'un album sans texte_</p> <p>• Les enchaînements dans un récit : maîtrise des connecteurs et indicateurs chronologiques et maîtrise des connecteurs et indicateurs logiques</p> <p>Tout dépend de l'album choisi</p> <p>-Séquentiel d'images (cf. document de la DP&D, Evaluations nationales GS/ CP)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lecture d'images (dénotation et connotation). ▪ Remettre en ordre chronologique les images de l'histoire. ▪ Identifier les images intruses puis remettre les autres dans l'ordre. ▪ Insérer une image dans une série, les enfants proposent une insertion possible pour cette image avec justification. ▪ Découvrir la chronologie à partir d'un album où les relations d'avant et après sont simples <p>Pour Mireille Brigaudiot, il est important de travailler moins la chronologie et plus le causal car c'est ce qui pose le plus de problèmes aux enfants de 5 ans.</p>	

	<p>Le système des personnages (et anaphores)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Les rapports entre eux, avec l'environnement, la manière dont ils évoluent au cours du récit</u> -suivre les personnages secondaires tout au long de l'histoire et revivre celle-ci à travers leurs réactions. -repérer les personnages d'une histoire parmi des intrus et justifier son choix. -dessiner les personnages principaux de manière à ce qu'ils soient reconnaissables par autrui. -identifier les états mentaux des personnages et justifier (tromperie, désir, sentiment, envie) -établir une fiche d'identité du personnage : son portrait physique, son rôle dans l'histoire. -jeu du portrait : décrire le personnage physiquement, dire son rôle dans l'histoire sans le nommer, le faire identifier par l'image qui correspond (personnages d'une histoire ou sur le même, par exemple le loup dans plusieurs histoires). -raconter l'histoire d'un des personnages de l'histoire. 	
	<p>La structuration du temps (paramètres du temps)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Présence de feed-back ou non</u> • <u>Les relations entre les événements : concomitances, succession, causalités/ chronologie</u> - construire des frises (temps, lieux, personnages, événements) 	

Compétences	Activité	AXE NARRATIF concernant le LANGAGE ECRIT	Trace
	<p>Inférence</p>	<ul style="list-style-type: none"> • types de questions • aides (ajouter des morceaux de textes pour que les élèves comprennent mieux) 	<ul style="list-style-type: none"> •
	<p>Stratégies et métacognition</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'enseignant explicite comment il fait pour répondre aux questions, pour comprendre un passage, 	<ul style="list-style-type: none"> •

Compétences	Activité	AXE FIGURATIF	Trace
	<p>La mise en mots</p>	<p>-suivre les paroles d'un seul personnage et les revisiter à la lumière de la connaissance que l'on a de l'histoire</p> <p>-élaborer une carte d'identité d'un personnage</p>	<ul style="list-style-type: none"> •
	<p>Les paramètres de l'espace</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Opposition entre le réel et l'irréel, l'obscur et le lumineux 	<ul style="list-style-type: none"> •
	<p>La mise en images</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Interaction avec le texte</u> • <u>Le choix énonciatif</u> • <u>Le choix plastique</u> <ul style="list-style-type: none"> - s'attacher aux expressions des personnages et montrer comment celles-ci traduisent les sentiments, les intentions... - élaborer une carte d'identité d'un personnage 	<ul style="list-style-type: none"> •

	Le contexte éditorial	• <u>Collection , format</u>	•
--	-----------------------	------------------------------	---

Compétences	Activité	AXE IDEOLOGIQUE	Trace
	L'accès à un système de valeurs	<ul style="list-style-type: none"> • Valeurs morales, esthétiques, démocratiques -débat • <u>Recherche d'un idéal</u> 	•

Evaluation de la démarche :

MS/GS

- prendre un album et commenter les illustrations
- prendre un album et raconter à sa manière en s'aidant des illustrations
- retrouver le texte qu'il cherche à partir des illustrations
- nommer les personnages évoqués dans le texte et par les illustrations
- trouver celui qui est le plus souvent en scène, le héros
- identifier le problème posé aux protagonistes (par les illustrations ou par la parole)
- repérer ou redire la résolution du problème
- dire l'état final des personnages

GS

- dessiner le personnage principal au début et à la fin du récit
- sélectionner quelques images correspondant à une histoire connue et relue/écarter les intruses
- les mettre dans l'ordre chronologique pour qu'elles racontent l'histoire
- raconter l'histoire à partir de ses images et corriger si nécessaire tout en racontant
- répondre à des questions précises concernant différents points de la narration
- identifier le résumé exact parmi deux ou trois résumés dits par l'enseignant (les autres introduisent une erreur concernant l'événement ou le dénouement...)
- raconter l'histoire d'un des personnages.