
RACONTER DES HISTOIRES À L'ORAL EN CE1

Le travail sur la langue orale se fait toujours, ici, avec des objectifs multiples, qui relient les différents domaines du français : parler, lire, écrire. Les activités proposées donnent l'occasion aux élèves de développer leur aptitude à raconter des histoires et à les résumer. Ils passent de la description à la narration, et la construction de récit les place devant la nécessité de respecter certains critères : cohérence, organisation, intérêt, originalité. Les compétences construites à l'oral seront réinvesties à l'écrit.

POINTS DES PROGRAMMES TRAVAILLES LORS DE LA SÉQUENCE

Langage oral

Ces séquences incluent l'explication, la mémorisation et le réemploi du vocabulaire découvert en contexte.

Les compétences acquises en matière de langage oral, en expression et en compréhension, sont essentielles pour mieux maîtriser l'écrit ; de même, la maîtrise progressive des usages de la langue écrite favorise l'accès à un oral plus formel et mieux structuré.

Dire pour être entendu et compris, en situation d'adresse à un auditoire ou de présentation de textes (*lien avec la lecture*).

- Prise en compte des récepteurs ou interlocuteurs.
- Organisation du discours.

Adopter une distance critique par rapport au langage produit

- Autocorrection après écoute (reformulations).

Repères de progressivité

Au CE1, la préparation des prises de parole devient progressivement plus exigeante (précision du lexique, structuration du propos) et peut s'appuyer sur l'écrit à partir du moment où les élèves ont acquis une certaine aisance avec la lecture et la production d'écrits.

OBJECTIFS DE LA SÉQUENCE :

Découvrir le fonctionnement, les enjeux du récit et sa structure.

Enrichir le lexique des personnages, objets, lieux du récit.

Développer l'imaginaire par la contrainte.

Préparer à l'oral la capacité à construire des récits écrits.

SÉANCE 1 : LE VOCABULAIRE DES CONTES : DÉCOUVERTE, MANIPULATION ET CATÉGORISATION

Objectifs :

Découvrir un corpus lexical qui sera utilisé durant toute la séquence.
Catégoriser un lexique, en opérant des groupements de différents types.
Pour le maître, évaluer la connaissance du lexique par les élèves.

Matériel :

Cartes conte CELDA

Déroulement :

Étape 1 : appairer 2 images que l'on pourrait ranger ensemble

Étape 2 : présenter son choix, expliquer le lien entre les 2 images choisies, recherche d'un nom pour la « famille ».

Étape 3 : recherche des cartes qui pourraient enrichir le groupe

Étape 4 : vérification des ajouts effectués, recherche des liens entre les différentes catégories au départ, éventuellement rapprochement de certaines catégories, hiérarchisation

Étape 5 : mise en mot des cartes non rangées, explication du sens des images

SÉANCE 2 : LES ENJEUX DU RÉCIT

Objectifs :

Saisir les enjeux d'un récit : intérêt, né de la structure situation initiale/élément modificateur/situation finale.
Repérer les parties d'un court récit.

Matériel :

Petits textes

Déroulement :

Étape 1 :

Interroger les élèves : Qu'est-ce qu'une histoire ? Une histoire intéressante ?

Qu'est-ce qu'il faut ?

→ Faire la différence phrase/histoire

Réponses données :

Il faut des personnages : animaux, personnes, des monstres qui jouent un rôle.
L'histoire est vraie ou inventée.

Ça nous intéresse si ça fait peur, rire, rêver, si c'est triste.
Ça nous intéresse si ça parle de choses qu'on aime bien.
Pour que ce soit intéressant, il faut qu'il se passe quelque chose.

Étape 2 :

S'appuyer sur les petites histoires du document « récit » pour chercher ce qu'il manque pour avoir une histoire complète et intéressante.

Que pensez-vous de cette histoire ? Est-elle intéressante ? Que manque-t-il ? Que voudrait-on savoir ?

Un écureuil grignote des noisettes. Un serpent s'approche doucement de lui. L'écureuil ne le voit pas. Il remue sa queue. Il casse une autre noisette avec ses dents.

Le petit lapin traverse le champ. Il boit la rosée des feuilles. Il sautille vers la forêt. Le petit lapin écoute le vent. Il se dirige vers son terrier.

Le petit lièvre sautille dans le pré. Un piège se referme autour de sa patte. Il n'arrive pas à se dégager. Un garçon arrive pour le délivrer. Il lui soigne sa patte.

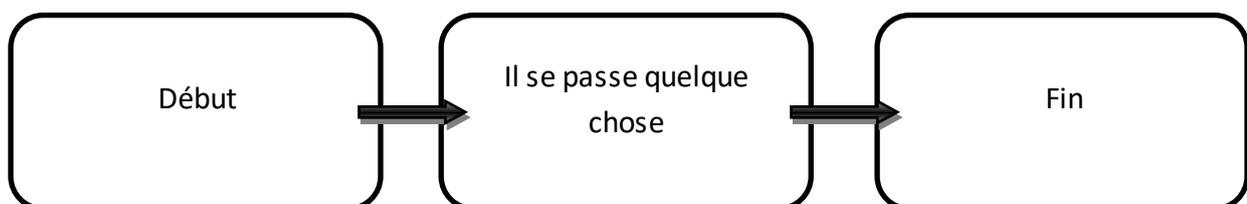
Un cheval galope dans le champ. Il s'arrête près de la barrière. Il agite sa crinière. Ses sabots frappent la terre. Il tourne la tête.

Le lion avance dans la plaine. Il cherche de la nourriture. Une gazelle galope au loin, le lion agite sa crinière. Il dresse ses oreilles.

Une petite fille se promène dans la forêt. Elle s'aperçoit qu'elle est perdue. La nuit commence à tomber. Elle grimpe dans un arbre pour regarder. De là-haut, elle aperçoit le chemin pour rentrer.

Mettre en évidence les éléments essentiels du récit : Début, élément modificateur, fin

Débuter une trace écrite avec ces 3 grandes parties, qui seront précisées par la suite (exemple) :



Ouvrir sur la possibilité d'avoir plusieurs actions successives lors de la 2^{ème} partie.

SÉANCE 3 : LA SITUATION INITIALE ET L'ÉLÉMENT MODIFICATEUR

On parle d'élément modificateur et non pas d'élément perturbateur, car le premier terme est plus large. Certains récits, les récits de vie en particulier, ne sont pas liés à la résolution d'un problème, mais nécessitent néanmoins l'intervention d'un élément modificateur dans le cours de l'histoire pour que celle-ci présente un intérêt.

Objectifs :

Comprendre quels sont les différents éléments d'un récit.

Imaginer la suite d'un récit : l'élément modificateur.

Imaginer une situation initiale.

Matériel :

Petits textes
Cartes images

Déroulement :

Redéfinition des étapes du récit

Étape 1 : Chercher le héros, le lieu et l'élément modificateur

Lecture de chaque courte histoire, et recherche du héros, du lieu, puis de l'élément modificateur.

Caractérisation de ces 2 éléments du récit :

Le héros est le personnage principal, celui dont on suit l'histoire. Il n'est pas forcément « gentil » ni héroïque.

L'élément modificateur est ce qui va faire basculer le récit, quelque chose ou quelqu'un grâce à qui « il se passe quelque chose ».

Le Roi Gribouille est dans son château. Tout à coup, une méchante sorcière arrive. Elle transforme le roi en chat.

Sous son tipi, le vieil indien est très malade. Soudain, un lutin arrive et lui donne à boire... Aussitôt, le vieil indien se lève... Il est guéri.

Dans la ferme, la petite poule picore des graines. Malheureusement, un renard passe par là, saute sur la poule et la mange.

Dans la maison, le brigand vole des bijoux. Mais un policier arrive... Il arrête le brigand et le met en prison.

Étape 2 : Inventer un élément modificateur

L'enseignante raconte une situation initiale, et les élèves doivent imaginer et raconter un élément modificateur possible, un évènement qui transforme la situation initiale en récit intéressant. Qu'est-ce qui pourrait bien se passer ?

Selon ce que vous allez dire, on va sentir que l'histoire faire rire, fait peur, rend triste.

Les enfants sont à la plage, ils fabriquent des châteaux de sable.

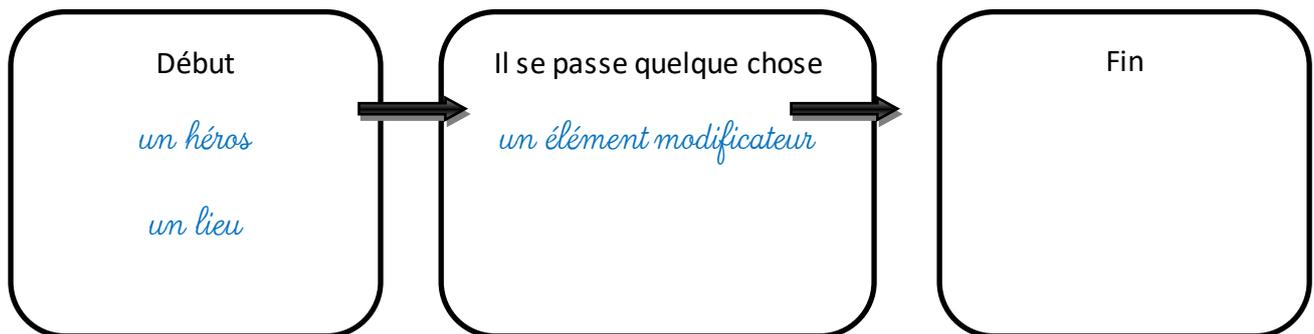
Papa part à la chasse en forêt.

C'est lundi matin, vous arrivez à l'école comme d'habitude.

Étape 3 : Inventer une situation initiale

En s'aidant des cartes images présentes, les élèves inventent une situation initiale, qui doit contenir au minimum un personnage, un lieu et une situation.

Au cours de la séance, la trace écrite est précisée :



SÉANCE 4 :

Objectifs :

Comprendre quels sont les différents éléments d'un récit.
Imaginer une partie d'une histoire : le début, le dénouement.
Imaginer une nouvelle version à une histoire en modifiant des éléments.

Matériel :

Image du prince
emprisonné

Déroulement :

Histoire du prince emprisonné :

Étape 1 : décrire et inventer un dénouement

Décrire l'image, en nommant chaque élément. Interpréter la situation.

Demander aux élèves d'imaginer toutes les solutions possibles pour que le héros triomphe de l'épreuve (à partir de ses potentiels pouvoirs ou des aides suggérées par le dessin).



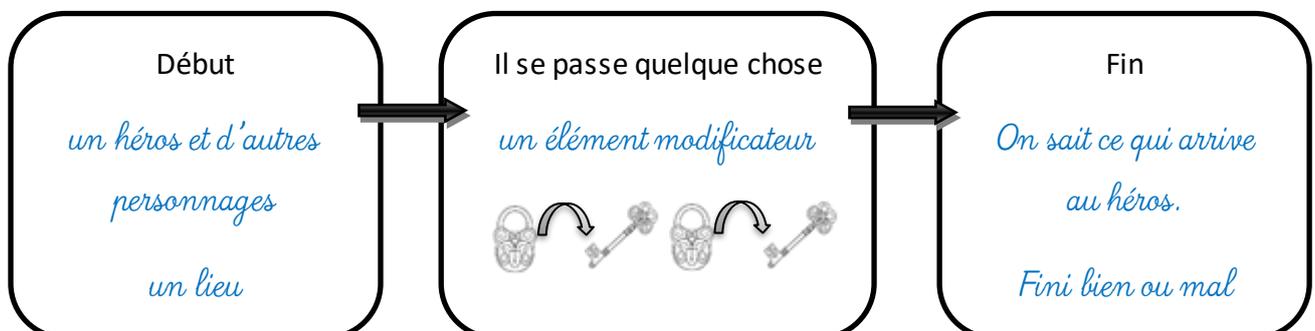
Étape 2 : revenir sur la trame narrative

C'est quelle partie de l'histoire ? Il y a déjà eu élément modificateur, faut trouver une solution.

Quel pouvait être le début de l'histoire ? (Inventer lieu, que faisait-il ?)

Et éventuellement quelle est la fin ? Il s'échappe et puis quoi ? Ça dépend de ce qu'on a choisi au début.

On met en évidence qu'il peut y avoir plusieurs actions successives avant la fin.



Étape 3 : inventer un nouveau récit

À partir de la même trame narrative (un héros qui se trouve emprisonné), inventer un nouveau récit en modifiant des éléments : autre héros, lieu, méchant, d'autres aides, comment s'en sortir ?

SÉANCE 5 :

Objectifs :

Raconter une histoire entière.

Imaginer les différentes phases d'un récit en respectant sa cohérence.

Matériel :

Dictaphone
Cartes CELDA

Déroulement :

Phase 1 : raconter avec des cartes choisies

Des cartes choisies par l'enseignante sont présentées une par une afin de dégager une histoire.

Dans un premier temps, on construit la trame narrative, en collectif.

Dans un second temps, on enregistre le conte (dictaphone)

Enfin, on écoute la production.

cabane-fille-sorcière-baguette-grenouille-être triste - se sauver-grotte-pleurer - prince- princesse-
château-se marier



Phase 2 : choisir ses cartes et inventer

Une série de questions de la PE permettent aux élèves d'élaborer petit à petit leur récit, en choisissant leurs cartes :

De qui va-t-on raconter l'histoire ? Où est-il ? Que fait-il au début ?

Soudain, que se passe-t-il ?

Que fait alors le héros ?

Comment s'y prend-il ? Avec qui ? Avec quoi ?

Que ressent-il ?

Comment l'histoire se termine-t-elle pour le héros ?

Tout au long de l'histoire, poser les questions « qui, quoi, où, quand, comment, pourquoi, afin d'aider les élèves à fournir des précisions.

Une fois la trame bâtie, on enregistre le récit.

SÉANCE 6 :

Inventer son histoire

Les élèves, en petits groupes, vont créer une histoire. C'est le principe du brouillon oral collaboratif que nous utilisons là. Après s'être mis d'accord sur quelques images (personnage, lieu, éventuellement objet), ils vont ensemble bâtir un récit qui doit respecter les ingrédients mis en évidence pendant la séquence. Une fois la trame bâtie, chaque groupe enregistre le récit, puis la classe l'écoute et critique constructivement.

Selon le temps dont on dispose, on peut rejouer cette séance plusieurs fois, afin que les élèves approfondissent leur expérience de créateurs.

Les commentaires sont faits par les pairs et par l'enseignant·e ; ils portent sur la forme, mais aussi sur le fond. Les auditeurs posent des questions, évoquent les manques, ce qu'ils voudraient savoir et ce qui nuit à leur compréhension. L'enseignant·e prend note de ces remarques et des réponses apportées et les transmet au groupe la séance suivante.

SÉANCE 7

Améliorer son récit

Accompagnés des remarques, les élèves préparent puis enregistrent une seconde version.

SÉANCE 8 ET SUIVANTES

Écriture

Les élèves écoutent quelques fois leur enregistrement, puis écrivent leur histoire. Même si la narration orale est la même, les productions écrites varieront au sein de chaque groupe, car il ne s'agit pas d'écrire sous la dictée ou « par cœur » le récit inventé. Chacun écrira, là aussi, selon ses moyens. Les élèves parviennent très bien à doser ça. Les plus en difficulté vont plus « droit au but », alors que les élèves à l'aise prennent davantage le temps du détail. Cependant, le texte écrit est souvent moins riche que la narration orale.