

## ANNEXES

<b>Annexe 1</b> : Profils des élèves et besoins principaux	1
<b>Annexe 2</b> : Conte « La Moufle »	2
<b>Annexe 3</b> : QCM pour le test de reconnaissance	3
<b>Annexe 4</b> : Résultats de l'évaluation exploratoire	4
<b>Annexe 5</b> : Conte « La drôle de maison »	9
<b>Annexe 6</b> : Transcript de l'exercice de rappel après une première écoute du conte	10
<b>Annexe 7</b> : Séquence sur le lexique – Fiche de préparation	11
<b>Annexe 8</b> : Codage et décodage des symboles des personnages– Fiche de préparation	12
<b>Annexe 9</b> : Réalisation des cartes heuristiques – Fiche de préparation	13
<b>Annexe 10</b> : Productions des élèves	14
<b>Annexe 11</b> : Bilan intermédiaire	16
<b>Annexe 12</b> : Evaluation finale – Transcripts et représentations graphiques	19

### Annexe 1 : Profils des élèves et besoins principaux

Prénom	Date de naissance	Date d'arrivée	Accompagnement	Parcours	Orientation rentrée 2010
	7 aout 98 11 ans	<b>Sept. 2009</b>	∅	CE2 – Clis Vauban	Segpa
	31 juil.98 11 ans	Sept.2006	CMPP : Orthophonie + psychothérapie	Maternelle-2 CP	Segpa
	20 juil.98 11 ans	Sept 2006	CMPP : psychothérapie	CP - Clad – CE1	Segpa
	24 mai 98 11 ans	<b>Sept. 2009</b>	∅	CE2 – CLIS T.P.	Segpa
	13 nov.99 10 ans	Sept 2006	CMPP : Orthophonie + psychothérapie	Maternelle – CP -	Clis (vers UPI)
	17 oct. 99 10 ans	<b>Sept. 2009</b>	∅	Maternelle – 2CP - CLIS Vauban	Clis (vers UPI)
	27 juil. 99 10 ans	<b>Sept. 2009</b>	Orthophonie	Maternelle – CP - CLIS Vauban	Clis (vers UPI)
	9 juin 2000 9 ans	<b>Sept. 2009</b>	Orthophonie	2MS - CLIS Vauban	Clis
	9 nov. 2000 9 ans	<b>Sept. 2009</b>	Orthophonie	2GS– CP – CE1	Clis
	31 oct. 2001 8 ans	<b>Sept. 2009</b>	∅	Maternelle - 2 CP	Clis
	11 avril 2001 8 ans	<b>Sept. 2009</b>	CMPP : orthophonie	Maternelle –2CP	Clis (Sessad ?)
	2 fév. 2002 7 ans	<b>Sept. 2009</b>	HJ : éducatif + orthophonie + psychomot.	PS-MS – 2GS	IME

	Groupe vert	Groupe bleu	Groupe rouge
	A,b,c,d	E,f,g,h	
<b>Besoins principaux dans le domaine de la langue</b>	Conscience phonologique Sons simples	Sons complexes	Automatisation Accès à l'implicite Règles d'orthographe d'usage
<b>Besoins principaux dans le domaine des mathématiques</b>	Construction des nombres >20 Opérations simples sur les nombres	Construction des nombres >69. Opérations sur les nombres : + / -	Résolution de problèmes : organiser, schématiser

## Annexe 2 : Conte « La Moufle »

C'est l'histoire d'une moufle rouge, déposée par le vent sur la neige du chemin.

Une souris grise passe par là. Elle voit la moufle :

« Quelle aubaine ! Une maison de laine ! Y'a quelqu'un ? »

Personne ne répond alors la souris grise se faufile dans la moufle.

« Mumm ! Quelle douceur ! »

Un lièvre rapide passe par là. Il voit la moufle.

« Quelle aubaine ! Une maison de laine ! Y'a quelqu'un ? »

« Oui, y'a moi » répond la souris grise, « et toi, qui es-tu ? »

« Je suis le lièvre rapide, j'ai froid, je peux entrer ? »

« Oui ! Oui ! » répond la souris grise.

Le lièvre rapide se faufile dans la moufle

« Ahh, quel bonheur ! »

Les voila donc deux dans la moufle.

Un renard roux passe par là. « Quelle aubaine ! Une maison de laine ! Y'a quelqu'un ? »

« Oui, y'a nous, le lièvre rapide et la souris grise, et toi qui es--tu ? »

« Je suis le renard roux, j'ai froid, je peux entrer ? »

« Oui ! Oui ! » répond la souris grise.

Le renard roux se faufile dans la moufle.

« Ohhhh, quelle chaleur ! »

Les voila donc trois dans la moufle.

Un sanglier poilu passe par là. « Quelle aubaine ! Une maison de laine ! Y'a quelqu'un ? »

« Oui, y'a nous, le lièvre rapide, la souris grise, et le renard roux et toi qui es-tu ? »

« Je suis le sanglier poilu, j'ai froid, je peux entrer ? »

« D'accord, il reste un petit peu de place » répond la souris grise.

Le sanglier poilu se faufile dans la moufle.

Les voila donc quatre dans la moufle.

« Oh la la, quelle erreur ! » disent ils tous en chœur, et ils commencent à s'agiter dans la moufle.

Un ours potelé passe par là. « Tiens, une maison qui bouge, y'a quelqu'un ? »

« Oui, y'a nous, le lièvre rapide, la souris grise, le renard roux et le sanglier poilu et toi qui es-tu ? »

« Je suis l'ours potelé, j'ai froid, je peux entrer ? » « Y'A PLUS DE PLACE !!! » répond la souris grise.

« Ah bon, je peux voir ? » demande l'ours potelé.

Et il passe sa tête dans la moufle, puis une patte, puis une deuxième patte, puis son ventre et enfin tout son corps et quand il veut faire entrer le bout de sa queue...CRACCC, la moufle craque et tous les habitants se retrouvent dans la neige et s'enfuient en courant...

### Annexe 3 : QCM pour le test de reconnaissance

Entoure les animaux qui sont dans l'histoire

le lion      le loup      le renard      le lièvre      le lapin      la souris  
le rat      le chien      le sanglier      le chat      l'ours      la vache

Entoure la saison durant laquelle se déroule l'histoire :

hiver      été      printemps      automne

Entoure le titre de l'histoire :

Le gant      La moufle      Les animaux en hiver

Coche la bonne réponse :

- 1- La souris est      petite      grise      blanche  
2- Le renard est      rusé      roux      agile  
3- L'ours est      marron      potelé      mince  
4- Le lièvre est      rusé      rapide      malheureux  
5- Le sanglier est      poilu      grognon      potelé

Remets ces événements dans l'ordre (numérote de 1 à 7) :

L'ours fait craquer la moufle.	
La souris entre dans la moufle.	
La moufle s'envole et atterrit sur le chemin.	
Le lièvre passe près de la moufle	
Le renard entre dans la moufle.	
Le sanglier entre dans la moufle	
Tous les animaux s'en vont en courant dans la neige.	

## Annexe 4 : Résultats de l'évaluation exploratoire

### I) Elèves lecteurs

	QCM (24h)	Animaux			Caractéristiques			Début		
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine
<b>B.</b>	OK	OK « la » lièvre 5/5	Ok 5/5	Ok 5/5	Ok 5/5	Ok 5/5	Manque Potelé 4/5	Arrivée de la souris (manque la 1ere scène)	Situe l'époque, (manque la 1ere scène)	Idem
		<b>Fin</b>			<b>Chronologie</b>			<b>Dialogues / Ritournelle</b>		
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine
		Moufle craque (pas la dernière scène)	idem	idem	Ok	Ok	Ok	Insère du dialogue au style direct <i>pas la chanson</i>	+ d'elts de dialogue (structure répétitive)	Idem
<b>Rappel immédiat</b>				<b>Après 24h</b>				<b>Après 1 semaine</b>		
<p>Avant de raconter l'histoire, B. procède à une rapide énumération des animaux, il donne le titre de l'histoire et redéfinit ce qu'est une moufle. Il est gêné de ne pas avoir de support écrit, dit qu'il va essayer de se rappeler. Il ordonne les personnages (le 1<sup>er</sup>...le 2<sup>ème</sup>...).</p> <p>Il reprend quelques éléments du dialogue mais rien ne montre qu'il a saisi quel animal répond et dans quel ordre. Il se remémore bien la fin, qui avait été mimée par l'adulte. Il mime lui-même les gestes de l'ours en racontant l'histoire.</p>				<p>B. a confiance en sa mémorisation de l'histoire. Il situe l'époque de l'histoire et il rajoute des éléments de dialogues importants : les réponses des animaux déjà présents dans la moufle. On remarque qu'en situation de reconnaissance (QCM), les scènes de début et de fin sont identifiées.</p>				<p>A part la caractéristique de l'ours (potelé), le rappel est quasi identique à celui effectué après 24h.</p>		
	QCM (24h)	Animaux			Caractéristiques			Début		
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine
<b>B.</b>	OK	5/5	4/5	NE	Ok 5/5	Ok 5/5	NE	Arrivée de la souris (manque la 1ere scène)	Invente une scène initiale	NE
		<b>Fin</b>			<b>Chronologie</b>			<b>Dialogues / Ritournelle</b>		
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine
		N	Moufle craque	NE	Ok	Ok	NE	Insère du dialogue au style direct <i>pas la chanson</i>	Insère du dialogue au style direct <i>pas la chanson</i>	NE
<b>Rappel immédiat</b>				<b>Après 24h</b>						
<p>B. semble avoir compris l'histoire et repéré les personnages, la chronologie et certains éléments du dialogue mais il ne va pas au bout de la restitution. Bruce adopte couramment cette attitude de rejet des activités nouvelles, surtout si elles lui semblent faciles.</p>				<p>B.n'a pas mémorisé la scène du début alors il en invente une (connaissance de la structure des récits en général) Jusqu'à 2 animaux, il fait l'effort de tous les nommer dans les dialogues mais ensuite il évite volontairement. Ses difficultés de prononciation l'empêche de restituer correctement « sanglier » et « potelé »</p>						

	QCM (24h)	Animaux			Caractéristiques			Début		
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine
<b>A.</b>	OK	Ok 5/5	Manque lièvre/ sanglier 3/5	NE	Ok Au fur et a mesure 5/5	Manque rapide, poilu et potelé 2/5	NE	Arrivée de la souris (manque la 1ere scène)	idem	NE
		<b>Fin</b>			<b>Chronologie</b>			<b>Dialogues / Ritournelle</b>		
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine
		Ok	OK	NE	Ok	Difficultés après le 2eme animal	NE	Insère du dialogue au style direct <i>pas la chanson</i>	Moins de dialogues, pas de structure additive	NE
<b>Rappel immédiat</b>				<b>Après 24h</b>						
Après avoir oublié au début, A.pense à ajouter les caractéristiques des animaux au fur et a mesure qu'il avance dans son récit. Il utilise un simulacre de passé simple pour la partie narrative. (Alexis est familiarisé avec les récits écrits). A.prête des sentiments aux animaux qui ne sont pas dits dans le conte : mort de froid, épuisé...Même si ce n'est pas sous forme dialoguée, il utilise la structure répétitive et additive du conte (a / a+b / a+b+c...) Il a mémorisé la scène de fin.				A la place du lièvre A. pense à une gazelle, les indices courir et sauter lui font penser à un cerf ou à un kangourou. Les indices sonores et les associations d'idées ne l'aident pas non plus à se remémorer du sanglier (poilu lui fait penser à Koala) Alexis oublie une étape, mais s'en rend compte et revient en arrière. Le terme Potelé n'est pas mémorisé, seulement un pseudo mot ayant la même consonance (babelé).						
	QCM (24h)	Animaux			Caractéristiques			Début		
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine
<b>S.</b>	OK	Ok sauf renard (besoin indice) 4/5	Oubli du lièvre 4/5	Oubli du sanglier 4/5	Non 0/5	Non (sauf « rapide ») 1/5	Non (sauf « rapide ») 1/5	Ok	Ok	Ok
		<b>Fin</b>			<b>Chronologie</b>			<b>Dialogues / Ritournelle</b>		
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine
		Moufle craque (manque la dernière scène)	Idem	Ok	Ok	Confusion dans les réponses faites au sanglier et à l'ours	Ok	Insère du dialogue en style indirect <i>Essai de chanson</i>	Insère du dialogue en style indirect	Insère du dialogue en style indirect
<b>Rappel immédiat</b>				<b>Après 24h</b>			<b>Après 1 semaine</b>			
S. est la seule du groupe à resituer la 1ere scène de l'histoire. Elle ne se rappelle pas du renard et a besoin d'un indice (1ere lettre). Elle n'indique aucune des caractéristiques des animaux. Au 4ème animal, elle semble se rappeler qu'il y a une petite ritournelle dans l'histoire mais elle la déforme et ne va pas au bout de son idée.				S.ne se rappelle plus du lièvre, elle pense à un raton laveur, à un « truc » rapide. L'association d'idées proposée par l'enseignante (ça ressemble à un lapin), ne l'aide pas. Confusion à la fin dans la réponse faite à l'ours.			S. se rappelle du renard (elle dit se rappeler l'avoir oublié la dernière fois, avoir revécu la scène pour s'en rappeler cette fois -ci / la passation du QCM a aussi permis de fixer certaines choses), elle oublie cependant le terme « sanglier » et ne rappelle pas les caractéristiques des animaux (sauf « rapide ») Elle évoque la scène finale.			

	QCM (24h)	Animaux			Caractéristiques			Début		
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine
<b>O.</b>	NE	souris / ours / lièvre / « cendrier » 3.5/5	NE	souris/lièvre / sanglier 3/5	grise / rapide / poilu 3/5	NE	poilu/rapide 2/5	Non	NE	Non
		<b>Fin</b>			<b>Chronologie</b>			<b>Dialogues / Ritournelle</b>		
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine
		la moufle craque (pas de scène finale)	NE	La moufle craque (pas de scène finale)	N'indique pas d'ordre	NE	Evoquée mais se trompe, le lièvre arrive en dernier	Non	NE	Evoque une ritournelle
<b>Rappel immédiat</b>				<b>Après 1 semaine</b>						
O.commence par rappeler la liste des animaux, il en oublie un. Il ne raconte pas l'histoire : il évoque la succession des actions (« tous ces personnages sont allés dans la moufle ») et la chute de l'histoire en se trompant sur l'élément perturbateur (lièvre à la place de l'ours). A-t'il compris ? O.r est très déstabilisé par l'absence d'écrit, il cherche des indices visuels partout. Les questions ne l'aident pas à structurer son récit.				O. fait la même erreur sur la fin de l'histoire, il a oublié 2 animaux et 2 caractéristiques. La notion d'empilement des animaux est évoquée, O. se rappelle qu'il y a répétition d'une ritournelle sans la citer correctement. Il analyse son travail en disant qu'il a mis les mots dans sa tête, qu'il a répété plein de fois dans sa tête ce que je lui avais lu. Olivier n'a pas fait le QCM, il n'a donc pas pu se remémorer une 1ere fois, à l'aide des indices présents dans le test les éléments de l'histoire.						

## II) Elèves non lecteurs

	QCM (24h)	Animaux			Caractéristiques			Début		
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine
<b>P.</b>	Rajoute un canard Automne Lièvre = agile Ordre OK	Manque le sanglier 4/5	souris et canard 2/5	souris, renard, ours 3/5	Aucune 0/5	Grise 1/5	Aucune 0/5	N	N	N
		<b>Fin</b>			<b>Chronologie</b>			<b>Dialogues / Ritournelle</b>		
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine
		Ok	N	N	Manque 1 étape	N	N	Dialogue style direct	<u>Evoque une partie de la ritournelle</u>	idem
<b>Rappel immédiat</b>				<b>Après 24h</b>				<b>Après 1 semaine</b>		
P. insère du dialogue dans son récit, elle semble se rappeler de la présence de structures répétitives (la ritournelle, ce que disent les animaux une fois entrés dans la moufle). Elle oublie un animal et ne cite aucune caractéristique. Elle évoque la scène finale				P.se rappelle du début de la ritournelle, comme si elle visualisait la scène ou l'enseignante en train de « jouer » l'histoire. Elle sait qu'il y a répétition mais comme elle a oublié les animaux elle ne peut continuer. Confusion probable des sonorités de « canard » et « renard ». D'ailleurs dans le QCM elle valide les 2.				P. se rappelle de l'idée générale de l'histoire, mais pas de la chronologie.		

	QCM (24h)	Animaux			Caractéristiques			Début			
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	
<b>N.</b>	Rajoute un hérisson Automne Ordre : place le hérisson à la place du sanglier	Ok 5/5	Hérisson ? 4/5	Souris, renard, ours 3/5	Aucune 0/5	Aucune 0/5	Aucune 0/5	N	N	N	
		Fin			Chronologie			Dialogues / Ritournelle			
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	
		O Mais pas la scène finale	O Mais pas la scène finale	O Mais pas la scène finale	N	N, des inversions, des retours en arrière	N	N	Du dialogue en style direct Répétition de « j'peux entrer ? »	Du dialogue en style direct Répétition de « j'peux entrer ? »	
<b>Rappel immédiat</b>				<b>Après 24h</b>				<b>Après 1 semaine</b>			
N. est incapable de commencer directement. Elle a besoin de l'étagage de l'adulte. Il est difficile d'évaluer son rappel, car les questions pas forcément bien choisies orientent beaucoup ses réponses et enferment son raisonnement. Mais il est impossible d'insister, Nathalie se bloque et ne répond plus.				N. est beaucoup plus en confiance et concentrée. Son rappel est bien plus riche, en particulier parce qu'elle y insère des éléments de dialogue.				N. a oublié beaucoup d'éléments de l'histoire même si le sens est toujours là. Comme lors de la 1ère évaluation, le questionnement la bloque et empêche d'utiliser un rappel indicé.			
	QCM (24h)	Animaux			Caractéristiques			Début			
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	
<b>K.</b>	Pas de sanglier Ajoute un chat Ordre : souris / sanglier rapide / chat	3/5	3/5	2/5	1/5	1/5	1/5	N	N	N	
		Fin			Chronologie			Dialogues / Ritournelle			
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	
		N	N	N	Manque 2 étapes	Réinvente l'histoire	N	Eléments de dialogues en style direct	N	N	
<b>Rappel immédiat</b>				<b>Après 24h</b>				<b>Après 1 semaine</b>			
Quand elle n'a rien pour orienter et canaliser son discours, K. est capable de réinventer l'histoire en interprétant à sa manière les intentions des personnages. Elle peut rebondir sur un mot ou un fait pour changer le sens du récit.				Même remarque : il semble à l'écoute de l'enregistrement, que K. ait entendu un élève prononcer le mot « chat » et que sa pensée se soit focalisée dessus l'empêchant alors de rappeler convenablement le récit.				K. a pratiquement tout oublié. Un questionnement est impossible ce jour, son état d'énerverment l'empêchant de se concentrer.			



	QCM (24h)	Animaux			Caractéristiques			Début		
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine
<b>A.</b>	OK	Ok 5/5	Ok (sangrier) 5/5	NE	Aucune 0/5	Grise / poilu 2/5	NE	N	N	NE
		Fin			Chronologie			Dialogues / Ritournelle		
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine
		Moufle craque (pas la scène finale)	Moufle craque (pas la scène finale)	NE	N Notion de dernier	N Notion de premier et de dernier	NE	N	N	NE
<b>Rappel immédiat</b>				<b>Après 24h</b>						
A. peine à s'exprimer, après avoir refusé de participer, elle finit par accepter l'entretien. Elle ponctue chaque prise de parole d'un soupir et n'aspire qu'à quitter la table.				A. est plus motivée, cela se ressent sur la quantité d'éléments rappelés. Par contre elle n'est pas du tout dans un discours dialogué, pas dans la restitution						
	QCM (24h)	Animaux			Caractéristiques			Début		
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine
<b>B.</b>		Ok 5/5	NE	NE	Grise 1/5	NE	NE	N	NE	NE
		Fin			Chronologie			Dialogues / Ritournelle		
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine
		Moufle éclate	NE	NE	Ok	NE	NE	Evoque la ritournelle	NE	NE
<b>Rappel immédiat</b>										
B. est enthousiaste. Il a parfaitement saisi la chronologie des événements par contre il ne se rappelle pas des détails. Il attribue des caractéristiques aux personnages basées sur sa connaissance empiriques des ces animaux et reste focalisé sur leur couleur.										
	QCM (24h)	Animaux			Caractéristiques			Début		
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine
<b>M.</b>	Souris : grise et petite Ours : marron Ordre : NSP	Ok + une taupe 5/5	Souris, renard, ours + taupe 3/5	NE	N 0/5	N 0/5	NE	N (démarré à la souris)	idem	NE
		Fin			Chronologie			Dialogues / Ritournelle		
		1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine	1 <sup>er</sup> rappel	24h	1 semaine
		La maison est cassée	La maison est cassée	NE	N	N	NE	N	N	NE
<b>Rappel immédiat</b>				<b>Après 24h</b>						
M. a des très grosses difficultés de prononciation, cet exercice lui demande un effort considérable. Il est donc nécessaire de passer par un questionnement avec elle. Comme B., elle se focalise sur les couleurs des animaux.				M. n'est pas capable de rappeler l'enchaînement des événements et même le test de reconnaissance montre qu'elle ne les a pas mémorisés.						

## Annexe 5 : Conte « La drôle de maison »

Il était une fois, sur la route des vacances, une grosse cruche qui tombe d'une voiture. Elle roule jusque dans un champ fleuri.

Un jour, en trotinant, passe une souris grise. Elle aperçoit la cruche.

-Oh la jolie maison, dit-elle. Cruchon, cruchette, qui habite dans cette cachette ?

Personne ne répond. La souris grise pousse alors son museau dans la cruche et ne voit rien.

-Eh bien, je vais y habiter moi-même. Et elle s'installe.

Alors, passe une grenouille qui se mouille.

-Oh la jolie maison, dit-elle. Cruchon, cruchette, qui habite dans cette cachette ?

-Moi, la souris grise ! Et toi, qui es-tu ?

-Je suis la grenouille qui se mouille...Je peux entrer ?

-Entre vite, on va vivre ensemble, répond la souris.

Les voila donc deux dans la cruche.

Alors, passe un lièvre vif comme le vent.

-Oh la jolie maison, dit-il. Cruchon, cruchette, qui habite dans cette cachette ?

-Moi, la grenouille qui se mouille, avec la souris grise. Et toi, qui es-tu ?

-Je suis le lièvre vif comme le vent...Je peux entrer ?

-Entre vite, on va vivre ensemble, répond la grenouille.

Les voila donc trois dans la cruche.

Alors, passe un renard à queue touffue.

-Oh la jolie maison, dit-il. Cruchon, cruchette, qui habite dans cette cachette ?

-Moi, le lièvre vif comme le vent, avec la grenouille qui se mouille et la souris grise ! Et toi, qui es-tu ?

-Je suis le renard à queue touffue...Je peux entrer ?

-Entre vite, on va vivre ensemble, répond le lièvre.

Les voila donc quatre dans la cruche.

Ils vivent la, tous en paix, quand arrive un ours velu.

-Oh la jolie maison, dit-il. Cruchon, cruchette, qui habite dans cette cachette ?

-Nous sommes toute une bande crie la souris de sa petite voix : il y a la grenouille qui se mouille, le lièvre vif comme le vent, le renard à queue touffue et moi, la souris grise. Et toi, qui es-tu ?

-Je suis l'ours velu...

-Viens avec nous ! crient-ils tous en chœur.

-Je vais essayer mais je crois que je suis trop gros...

Et le lourdaud s'assoit sur la cruche qui éclate en morceaux !

Tous les habitants se sauvent alors en courant dans la forêt...

**Annexe 6 : Transcript de l'exercice de rappel après une première écoute du conte**

<p>La souris dit « y'a personne », je vais habiter dedans. Après y'a le lièvre « j'peux rentrer ? » « oui, oui »...</p> <p>Après le renard... « est ce que.. » « oui, rentre »</p> <p>Après, l'ours...il est la .... « est ce que je peux rentrer ? » « oui »</p> <p>Après je me rappelle plus.</p>	<p>J'ai fait un tout petit dessin, même si c'est moche on s'en fiche !</p> <p>Bruce nomme les animaux, « ça explose », les animaux s'en vont dans la forêt, le lièvre est le plus rapide alors il va le plus loin !</p>	<p>Y'a la souris, le lièvre et après le renard ? C'est ca ?</p> <p>J'ai pas envie de dessiner</p> <p>M : écris les mots alors</p> <p>A : oh non je dessine, argh, j'en ai marre c'est dur !</p>	<p>Y'avait une p'tite souris, elle a dit « oh y'a une ruche ! ». Elle a regardé si y'avait quelqu'un par le petit trou, y'avait personne, donc la pt'te souris elle était rentrée. Après y'a eu la grenouille. Elle a dit « oh y'a une ruche ! Je vais voir si y'a quelqu'un ». La p'tite souris elle dit « oh y'a moi ! », elle a dit tu pouvais entrer. Après y'a eu le renard touffu, il a dit « ya quelqu'un ? » « oui ya moi, la grenouille et la p'tite souris », la souris elle a dit tu peux entrer !</p> <p>Après y'avait le zèbre, il a dit « est ce que il y a quelqu'un ? ». La p'tite souris elle a dit « ya moi, la p'tite souris, la grenouille ». Alors le renard...euh non le zèbre ...il est rentré. Après y'a l'ours, il a dit « est ce que je peux entrer » les autres ils ont dit « non ! ». Après quand il est rentré, tout ça a éclaté</p> <p>On peut dessiner des petits bouts de verre !</p>	<p>Le renard, la grenouille, l'ours...celui qui fait du vent...la souris. Il y a une grande maison cachette. Il y a 4 animaux qui attendent pour rentrer. Ils disent : on peut entrer ? Sauf l'ours.</p>
<p>K : Ben c'est une maison avec un soleil....</p> <p>M : Je t'ai demandé de dessiner l'histoire...Est-ce que sur ton dessin on voit l'histoire ?</p> <p>K : Ben j'arrivais pas à faire les animaux...</p> <p>M : Lesquels il faut faire</p> <p>K : Le petite souris, le deuxième, la grenouille, le renard, après je sais plus</p> <p>M : Qu'est ce qui se passe ?</p> <p>K : Euh, non...je sais pas</p>	<p>N : En fait la maison était cramée...</p> <p>M : j'ai raconté ça dans l'histoire ?</p> <p>N : Bryan m'a dit ça....</p> <p>M : et tu pensais que c'était dans l'histoire ?</p> <p>N : nan...</p> <p>M : Bon et la qu'est ce qui se passe dans cette maison la ?</p> <p>N : Y'a une souris</p> <p>M : Il n'y a que ca ?</p> <p>N : le renard, l'ours</p> <p>N : il rentrait dans la....dans la cruche...</p>	<p>En fait, d'abord une souris elle a fait ça (M montre la flèche sur son dessin)</p> <p>Après le renard, après (elle fait le geste mais ne se rappelle plus du terme lièvre)</p> <p>Après le ours fait placth !</p> <p>Elle a fait des flèches pour indiquer que les animaux entrent dans la maison</p>	<p>« C'est l'histoire d'une cruche</p> <p>Y'avait la forêt juste à côté... »</p> <p>Sandra essaye de se rappeler des caractéristiques des animaux, elle se rappelle des gestes mais pas des termes...</p>	<p>Lit ce qu'il a écrit sur sa feuille</p> <p>« En fait y'avait un autre animal mais je sais plus lequel »</p>

## Annexe 7 : Séquence sur le lexique – Fiche de préparation

<b>Objectif de la séance :</b> <i>Pour l'enseignant :</i> Donner des indices aux élèves pour mémoriser les animaux du conte en utilisant la mise en réseau. <i>Pour les élèves :</i> Apprendre à catégoriser Mémoriser le lexique du conte « la drôle de maison »		<b>Compétences du socle commun visées par la séance :</b> <b>Compétence 1 :</b> La maîtrise de la langue française - s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié <b>Compétence 6 :</b> Les compétences sociales et civiques - écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité - échanger, questionner, justifier un point de vue		<b>Savoirs et savoir-faire mis en œuvre</b> Décrire des images (illustrations, photographies...) (FLO 09) Utiliser des mots précis pour s'exprimer (FV 01) Commencer à classer les noms par catégories sémantiques larges ou plus étroites et se référant au monde concret (FV 02) Trouver un ou des noms appartenant à une catégorie donnée (FV 03)	
<b>Objectifs individuels / productions attendues</b>					
<b>M</b>		<b>PANNB</b>		<b>K, O</b>	
Se faire comprendre à l'oral, articuler le plus clairement possible Enrichir le lexique disponible		Respecter le tour de parole tout en osant contre-argumenter si nécessaire		Rester dans le thème choisi, être capable d'argumenter ses choix	
Phase	Organisation	Rôle de l'enseignant – consignes	Tache et procédures	Médiation	
<b>Temps 1 :</b>  <b>Jeu 1</b>	<b>Collective</b>	<b>Explication enjeu :</b> Avec ces cartes on a déjà fait plusieurs activités : phono (frapper les syllabes par exemple) et catego (trier les images en familles) Aujourd'hui nous allons faire un jeu pour continuer à travailler sur les familles. <b>Consigne :</b> Je vais disposer des cartes devant vous et vous donner 1 seul indice pour que vous la retrouviez Vous devrez expliquer votre réponse – Faire un exemple	✓ regarder les cartes attentivement  ✓ repérer un élément d'une catégorie ✓ le nommer précisément	<b>Propositions :</b> « c'est un animal à plumes » « c'est un animal qui saute » « c'est un animal qui vit dans l'eau.. » « c'est un animal du conte »	
<b>Temps 2 :</b>  <b>Jeu 2</b>	<b>Collectif</b>	Quand la carte est trouvée, demander à un élève s'il se rappelle de comment on l'épelle. Le faire tracer en l'air puis dans le dos du voisin Sortir la carte « mot ». Demander à un élève de mimer le mot et à un autre de venir dessiner le symbole choisi Après plusieurs mots, montrer rapidement les cartes « mots » et faire reconnaître les mots à toute vitesse...	✓ lecture rapide  ✓ gestion mentale : kinesthésie / image mentale / symboles...	Faire retrouver ainsi les 5 animaux du conte Donner le rôle de meneur de jeu à Pauline ou Angeline en cas d'agitation	
<b>Temps 3 :</b> <b>Association d'idées</b>	<b>Collectif</b>	<b>Consigne</b> Je choisis maintenant un des animaux du conte. Vous allez fermer les yeux et imaginer tout ce qui vous vient à l'esprit quand vous pensez à cet animal.  Récolter réponses, les indiquer au tableau  J'ai de mon côté choisi des cartes qui peuvent aller avec l'animal. Je vais vous les montrer et vous allez essayer de trouver pourquoi je les ai choisies	✓ faire appel à sa mémoire à long terme, à des associations d'idées : ...chat...mickey...rat...grise...  ✓ repérer si deux éléments peuvent s'apparier	Demander pour chaque réponse à l'élève d'argumenter	

## Annexe 8: Codage et décodage des symboles des personnages– Fiche de préparation

<p><b>Objectif de la séance :</b>  <i>Pour l'enseignant :</i>          Arriver a un choix de symboles pour les personnages et leurs caractéristiques          Garder une trace des échanges entre les élèves : enregistrement audio, paperboard regroupant les réponses des élèves, textes des élèves  <i>Pour les élèves :</i>          Comprendre un conte de randonnée : les personnages          Coder et associer des symboles pour raconter une histoire</p>		<p><b>Compétences du socle commun visées par la séance :</b>  <u>Compétence 1 :</u>          - lire seul et écouter lire des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse          -dégager le thème d'un paragraphe ou d'un texte court  <u>Compétence 7 :</u>          - écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité ;          - échanger, questionner, justifier un point de vue</p>		<p><b>Compétences intermédiaires mises en œuvre</b>  <i>Manifester sa compréhension d'un récit lu par un tiers :</i>          -en identifiant les personnages principaux, les événements, les circonstances spatiales et temporelles (IO 2008 – CE1)  <i>Participer à un échange</i>          -en questionnant          -en apportant des réponses          -en écoutant, en donnant son point de vue et en respectant les règles de la communication (IO 2008 – CE1)</p>	
Phase	Organisation	Rôle de l'enseignant – consignes	Tache et procédures à mettre en œuvre	Médiation	
<p><b>Temps 0 : en amont de la séquence</b>  <b>Lecture d'un album « codé »</b></p>	Collective	<p><b>Lecture offerte de Petit bleu et Petit Jaune et de Dans la cour de l'école</b>          Faire remarquer l'absence de détails sur les dessins, on pourrait presque raconter l'histoire sans lire le texte.          Faire remarquer l'absence de texte dans le 2eme album, les illustrations se suffisent a elle-même.</p>	<p>✓ se familiariser avec le principe du codage          ✓ émettre des hypothèses à partir de symboles</p>	<p><i>Reprendre ces lectures plusieurs fois lors de la période, lors d'échanges individuels, proposer aux élèves de raconter des extraits de l'histoire en s'aidant seulement des illustrations</i></p>	
<p><b>Temps 1 : Enjeu de la séance</b></p>	Collective	<p><b>Rappel sur le projet :</b>          Je vous ai déjà dit que vous alliez réaliser une carte du conte comme celle que vous aviez faite sur l'hiver ou sur la poésie par exemple.          Qu'est ce qui avait été difficile pour vous quand vous aviez fait ces cartes ?  <b>Objectif de la séance :</b>          Pour que ce soir plus simple cette fois ci et aussi pour que tout le monde puisse utiliser votre carte, nous allons utiliser des symboles.</p>	<p>✓ se remémorer le travail sur les cartes, analyser son travail</p> <p>Les élèves avaient tous trouvé difficile et long de dessiner les éléments de la poésie.</p>		
<p><b>Temps 2: Définition</b></p>	Collective	<p><b>Définir un symbole à partir d'exemples :</b>          « Qu'est ce qu'un symbole ? »          ...étayer par des exemples...          Lister des exemples avec les élèves.</p>	<p>✓ chercher des exemples dans son quotidien          « C'est un dessin très simple qui permet de faire passer un message dans mots, il est compréhensible par qq qui ne sait pas lire ou qui ne parle pas notre langue. »</p>	<p>R ressortir « petit bleu et petit jaune »          Idées : à l'école, dans la rue, à l'hôpital, sur les produits ménagers...</p>	
<p><b>Temps 3 : Choix des symboles</b></p>	Collective	<p><b>Recherche individuelle puis collective :</b>          Demander aux enfants de réfléchir sur leur ardoise a un symbole pour chaque animal...leur proposer de le dessiner sur le paper board          Faire échanger autour des propositions, relever ce qui est important de représenter (ex : les moustaches...), lever les ambiguïtés.</p>	<p>✓ s'appuyer sur les caractéristiques physiques des animaux (étudiées lors des séances de langage)</p>	<p>Si rien ne vient, proposer directement un symbole pour la souris, les autres animaux devraient en découler plus facilement</p>	

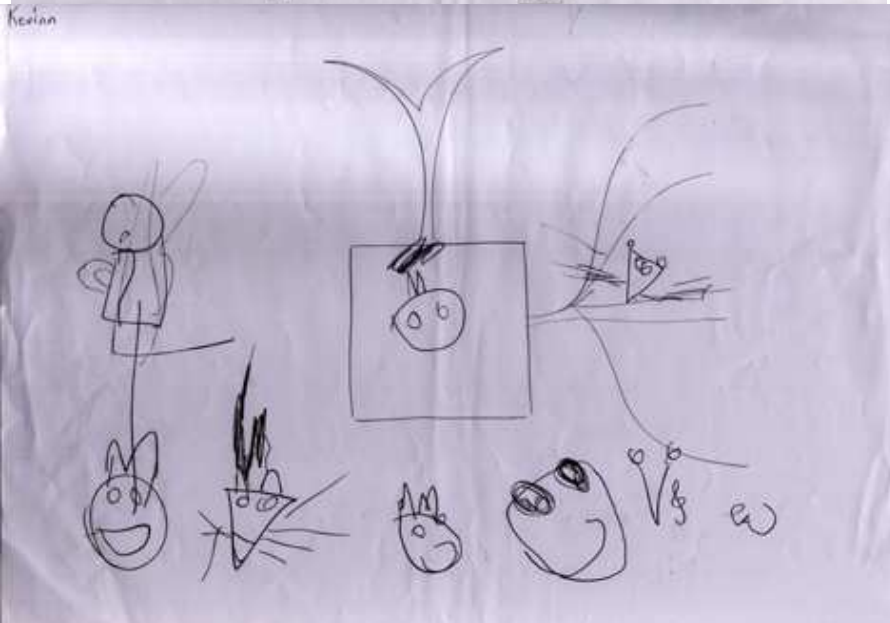
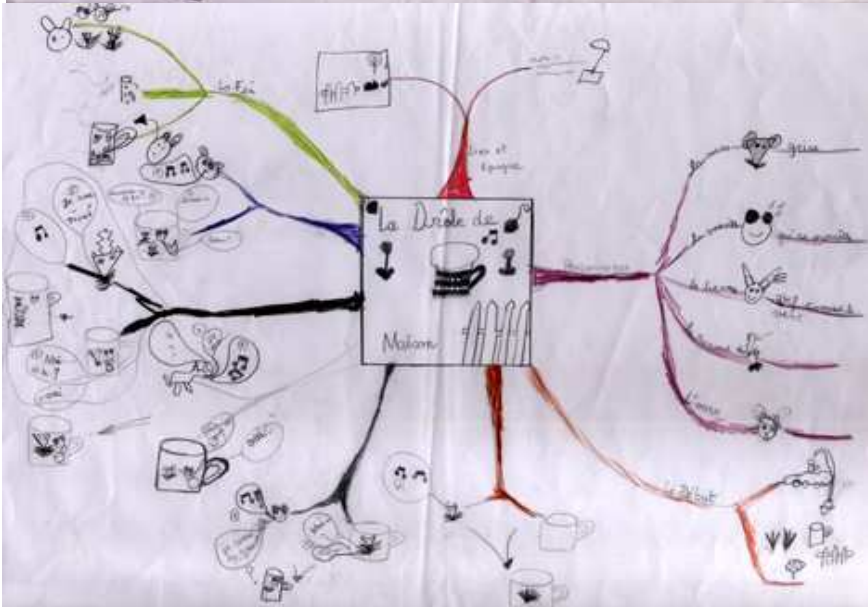
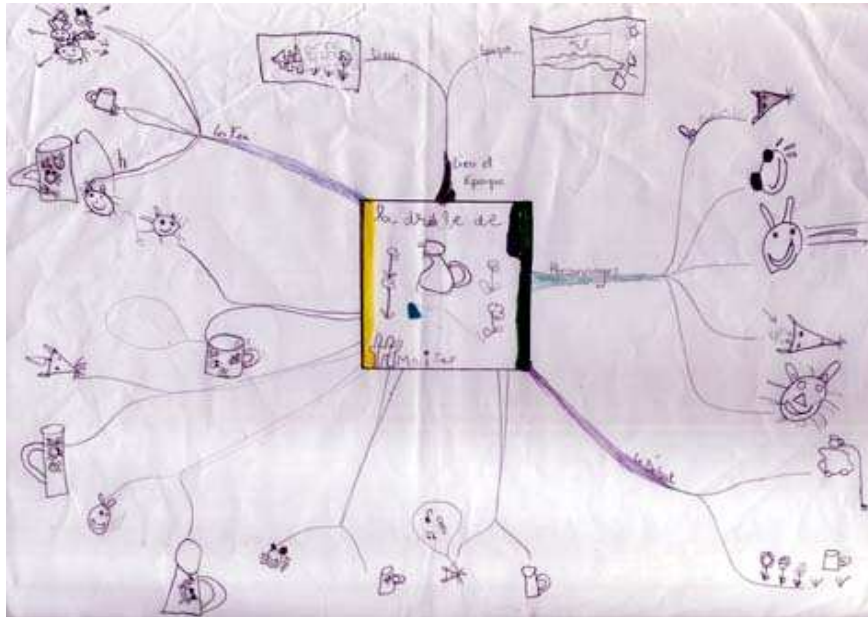
## Annexe 9 : Réalisation des cartes heuristiques – Fiche de préparation

<p><b>Objectif des séances :</b>  <i>Pour l'enseignant :</i>          Observer l'intérêt et les difficultés d'une représentation schématique d'un conte pour sa mémorisation et sa restitution</p> <p><i>Pour les élèves :</i>          Réaliser une carte heuristique individuelle sur le conte : La drôle de maison          Mémoriser et restituer le conte          Réflexion META sur la réalisation de la carte et ses avantages/inconvénients</p>	<p><b>Compétences du socle commun visées par les séances :</b>          (IO 2008 – Socle commun)</p> <p><b>Compétence 1 :</b> <i>La maîtrise de la langue française</i>          -dégager le thème d'un paragraphe ou d'un texte court.</p> <p><b>Compétence 5 :</b> <i>La culture humaniste</i>          -dire de mémoire quelques textes en prose ou poèmes</p> <p><b>Compétence 7 :</b> <i>L'autonomie et l'initiative</i>          - écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité ;          - échanger, questionner, justifier un point de vue ;          - travailler en groupe, s'engager dans un projet</p>	<p><b>Savoirs et savoir-faire mis en œuvre :</b> (IO 2008 – CE1)  <i>Manifester sa compréhension d'un récit lu par un tiers :</i>          -en répondant à des questions le concernant          -en reformulant le contenu, en le résumant          -en identifiant les personnages principaux, les événements, les circonstances spatiales et temporelles</p> <p><i>Raconter une histoire déjà entendue en s'appuyant sur des illustrations</i>  <i>Réciter des textes en prose ou des poèmes en respectant l'intonation</i></p>
--	--	---

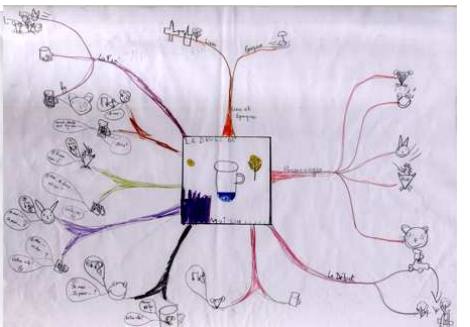
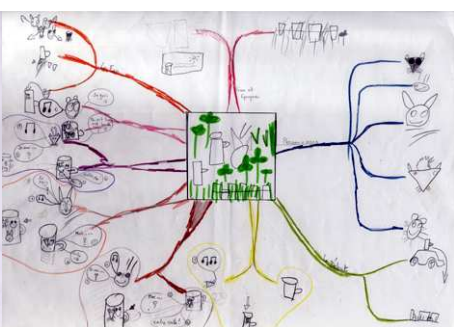
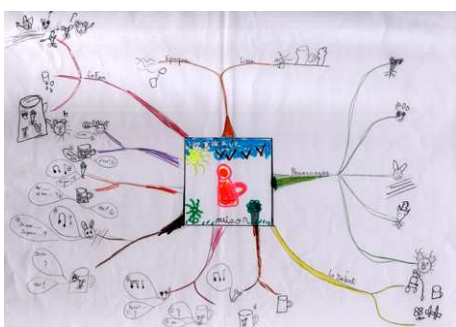
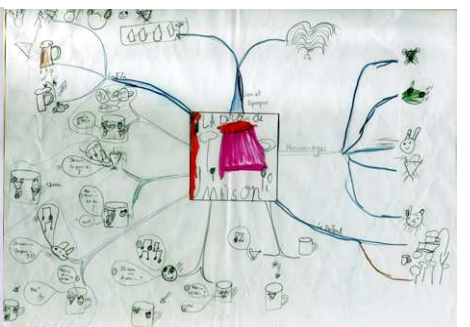
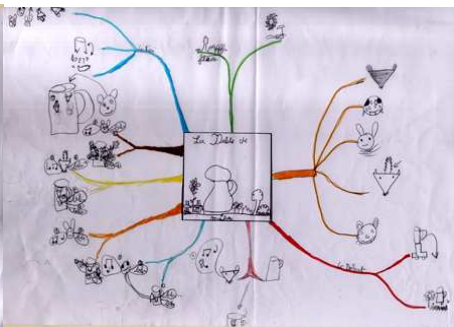
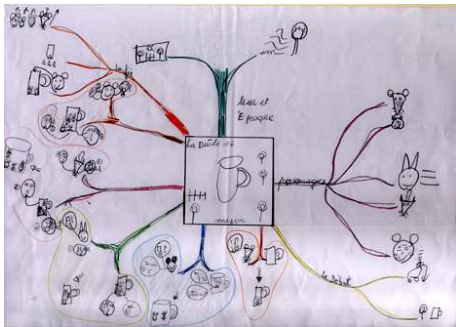
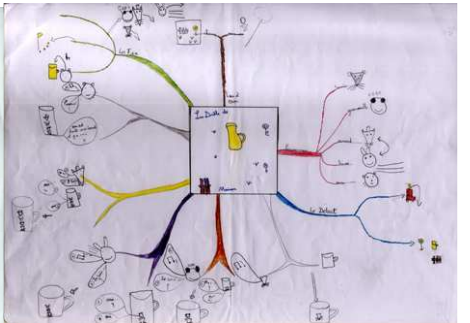
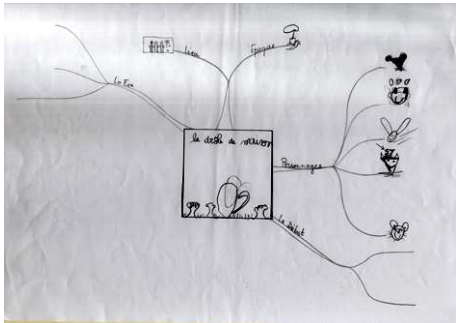
### **Objectifs individuels / productions attendues / points d'appuis**

<b>Groupe vert</b>		<b>Groupe bleu</b>		<b>Groupe rouge</b>
Etayage nécessaire sur l'utilisation de l'espace Attention à Nathalie : dessins illisibles parfois		Attention à Olivier : le sens de lecture le perturbe, il a besoin d'écrits pour se repérer		Réalisation autonome Ajout de mots clefs en autonomie si nécessaire
Phase	Organisation	Rôle de l'enseignant – consignes	Tache et procédures à mettre en œuvre	Médiation
<b>Temps 1 :</b> <b>Lancement du projet</b>	<b>Collective</b>	Organiser un échange autour des cartes déjà réalisées en classe Rappeler le projet final de restitution du conte face à un public pour créer le besoin de réaliser une carte pour organiser les idées du conte	✓ Repérer les cartes déjà réalisées en collectif. ✓ Se remémorer les activités faites autour de ces cartes	Se servir des affichages de la classe regroupant les différentes cartes S'appuyer sur Kelly qui a bien compris la démarche autour des cartes de l'automne et de l'hiver. Faire revivre les scènes de travail
<b>Temps 2 :</b> <b>Travail sur l'image centrale</b>	<b>Individuelle</b>	Demander aux élèves de dessiner l'image centrale de la carte, elle représente le thème du conte, son titre.	✓ dessiner au centre de sa carte l'image centrale du conte et y écrire le titre	Ils devraient proposer d'eux même de représenter une cruche. Sinon, repartir du titre de l'histoire, faire comparer avec la moufle
<b>Temps 3 :</b> <b>Travail sur le décor du conte</b>	<b>Individuelle après le travail sur les symboles</b>	Sur les branches déjà tracées, faire dessiner les symboles du champ et des vacances, faire ajouter les mots clefs aux élèves qui le souhaitent	✓ Comprendre le système de branche (1 symbole par embranchement) ✓ utiliser le système de codage choisi	Repérer qui a besoin d'un mot clef supplémentaire (a priori Olivier, Brendan)
<b>Temps 4 :</b> <b>Travail sur les personnages</b>	<b>Individuelle après le travail sur les symboles</b>	Sur les branches déjà tracées, faire dessiner les symboles des animaux avec leurs caractéristiques, faire ajouter les mots clefs si nécessaire	✓ Comprendre le système de branche ✓ utiliser le système de codage choisi	Attention : respecter l'ordre d'arrivée des personnages
<b>Temps 5 :</b> <b>Travail sur le début et la fin du conte</b>	<b>Individuelle après le travail sur les symboles</b>	Sur les branches déjà tracées, faire dessiner 2 étapes de la scène initiale et les 3 étapes de la scène finale	✓ découper une situation en étapes successives ✓ utiliser le système de codage choisi	S'appuyer sur les dessins de l'évaluation
<b>Temps 6 :</b> <b>Travail sur les dialogues</b>	<b>En petit groupe après le travail sur les symboles</b>	Coder la 1ère étape en collectif puis laisser les élèves essayer de coder les suivantes sur le même modèle	✓ se remémorer l'ordre de prise de parole, ✓ bien utiliser l'espace de sa carte ✓ utiliser le système de codage choisi	Faire rappeler les symboles choisis <i>Attention : beaucoup d'infos à représenter, risque de fouillis sur les feuilles</i>
<b>Temps 7 :</b> <b>Restitution</b>	<b>Individuelle avec l'enseignant</b>	Demander aux élèves de raconter le conte		Observer utilisation ou non de la carte Essayer de relancer le moins possible

**Annexe 10 : Productions des élèves**









## Annexe 11 : Bilan intermédiaire

<p>B : C'est bon j'ai pas besoin de la regarder. En fait ben y'a la souris, elle passe...Ah non, au début y'a une cruche en haut d'une voiture, elle tombe dans un champ fleuri. Après, il y a une petite souris qui se promène, elle voit une cruche et dit « Cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? », personne répond alors elle rentre. Après y'a une grenouille qui se mouille, elle dit « Cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? » « Moi la souris grise, et toi qui es tu ? » « La grenouille qui se mouille, je peux entrer ? » la souris grise elle dit « Oui rentre on va habiter ensemble ». Après ils sont 2 dans la moufle. Après y'a un lièvre vif comme le vent qui passe, il dit « Cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? » « Moi la grenouille qui se mouille, avec la souris grise...et toi qui es tu ? » « Le lièvre vif comme le vent ! je peux entrer ? » « oui entre vite ». Ils sont 3. Après....</p> <p>M : Montre moi ou tu es rendu, après tu vas aller où pour t'aider ?</p> <p>B : La (montre le lièvre)</p> <p>M : Tu es sur ?</p> <p>B : Euh non, la..y'a un renard à queue touffue, il voit une cruchette et il dit « Cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? », « Moi le lièvre vif comme le vent avec la grenouille qui se mouille et la souris grise, et toi qui es tu ? » « Le renard à queue touffue, je peux entrer ? », elle dit oui. Après un ours...</p> <p>M : Tu te rappelle comment il est, regarde le symbole</p> <p>B : Velu...Il dit... « On est toute une bande...euh non il dit « Cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? » Après la souris elle dit « On est toute une bande » et après ils disent « entre vite », et l'ours dit « Je suis trop gros », après il s'assoit et tout se casse et après ils courent partout dans le champ fleuri.</p>	<p>Je me rappelle tout, je vais essayer sans regarder la carte.</p> <p>Il était une fois une voiture qui partait, et une cruche est tombée du sac à bagages et il y avait des animaux dans la forêt. Et un jour la souris grise chantait : « Cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? »</p> <p>Personne ne répond donc elle met son petit museau et elle entre. Ensuite c'est le crapaud qui chante «Cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? ». Après la souris répond « Moi..la souris grise », la grenouille, non la souris dit « Et toi qui es-tu ? » « Je suis la grenouille qui se mouille, je peux entrer ? » « oui ». Ensuite c'est le tour du lièvre vif comme le vent « Cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? » « moi, nous, moi avec la souris grise, la grenouille qui se mouille avec la souris grise, et toi qui es tu ? » « Je suis le lièvre vif comme le vent, je peux entrer ? » « Bien sur, entre, on va habiter tous ensemble ». Ensuite c'est au tour du renard à queue touffue, le renard ...le renard qui dit « Cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? » « Nous la souris grise, la grenouille qui se mouille et le lièvre » et le lièvre dit « Qui es tu ? » « Je suis le renard à queue touffue, je peux entrer ? » « Oui entre vite, on va habiter tous ensemble » Ensuite il y a l'ours velu : « cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? ». Ensuite la souris dit : « On est toute une bande ! et toi qui es tu ? » « Je suis l'ours velu, je peux entrer ? » « Oui entre vite » « Je crois que je vais essayer mais je crois que je suis un peu trop gros ». Et bam, l'ours écrase la cruche et tous les animaux s'en vont tous dans la forêt.</p>
<p>Bruce démarre à la souris, puis regarde sa carte et reprend au début</p> <p>Le sens de lecture n'aide pas Bruce, surtout au niveau du lièvre, il s'emmêle un peu.</p> <p>Il regarde à nouveau la carte au moment de l'ours et suit les numéros pour dire les dialogues dans l'ordre.</p>	<p>Brendan s'aide de la liste des symboles des animaux pour se repérer dans l'ordre de l'histoire. Il ne s'aide pas des bulles</p> <p>Pour l'ours il jette un œil rapide à l'IFC.</p> <p>Confusion grenouille / crapaud à cause des petits points sur la tête de la grenouille</p>

<p>Mag : j'ai mis des couleurs, j'ai mis des dessins : une souris grise, une grenouille qui se mouille, le lièvre, le renard à queue touffue et le ours vulu. J'ai mis une voiture et le champ. Au milieu c'est le dessin de la cruche.</p> <p>La cruche est tombée dans le champ, et après la souris elle voit la maison. Elle dit « oh la jolie maison, cruchon, cruchette qui habite dans la maison ? », y'a personne et elle rentre dedans. Après, « oh la jolie maison, cruchon, cruchette qui habite dans la maison ? », le souris elle dit « c'est moi la souris, et toi qui es-tu ? » « c'est moi la grenouille qui se mouille, je peux entrer ? », la grenouille elle dit oui.</p> <p>Après « oh la jolie maison, cruchon, cruchette qui habite dans la maison ? », la grenouille elle dit « c'est moi la grenouille qui se mouille et la souris grise, et toi qui es-tu ? », « c'est moi, le ...rapide...le lièvre rapide !, je peux entrer ? », la grenouille lui dit oui.</p> <p>M : Montre-moi ou tu en es avec ton doigt</p> <p>Mag : Pointe la bonne flèche – le renard il dit « oh la jolie maison, cruchon, cruchette qui habite dans la maison ? », le ...le ..</p> <p>M : Montre-moi le symbole de l'animal que tu cherches</p> <p>Mag : Pointe le lièvre</p> <p>M : Tu as du mal à la prononcer celui la, c'est le lièvre</p> <p>Mag : Le lièvre dit « oui ya moi avec la grenouille et la souris grise, et toi ? », « je suis le renard à queue touffue, je peux entrer ? » « oui ». Le ours il dit : « oh la jolie maison, cruchon, cruchette qui habite dans la maison ? » La souris elle dit « on est toute une bande ! La grenouille qui se mouille, le renard à queue touffue, le lièvre rapide et la souris grise, et toi qui es-tu ? » « le ours velu » Tous les autres ils disent « viens ! » Il s'assit. Je pense que je suis un peu gros ! Et après plaf, il a cassé la cruche et tout le monde y part.</p>	<p>M : Y'a quoi dans l'histoire ?</p> <p>K : La cruche tombe de la voiture, la souris va la bas, elle rencontre le renard</p> <p>M : Vif comme le vent ?</p> <p>K : Non à queue touffue, le lièvre vif comme le vent...j'ai oublié de faire un animal...la grenouille</p> <p>M : Elle est comment ?</p> <p>K : La grenouille qui se mouille...J'ai fait 2 souris en fait tu vois !</p> <p>M : Non la je reconnais le renard, pourquoi tu as dessiné les petites notes de musique ?</p> <p>K : parce que la souris et tous les animaux ils disent : « cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? »</p> <p>M : et la c'est quoi que tu as dessiné ?</p> <p>K : La fermière !</p> <p>M : Et à la fin de l'histoire qu'est ce qui se passe</p> <p>K : Je sais pas</p> <p>M : Mais si l'animal velu que fait-il ?</p> <p>K : Il l'écrabouille !</p> <p>M :Et ensuite</p> <p>K : elle tombe sur la voiture et tous les animaux ils partent</p>	<p>J'ai le droit de dire l'histoire comme la dernière fois ?</p> <p>La drôle de maison</p> <p>Une grosse cruche sur une voiture roule, une voiture roule comme, elle tombe sur un champ.</p> <p>Passes une souris grise, elle voit la cruche. Elle dit : « Oh la jolie maison, cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? ». Personne répond, elle rentre son museau et elle ne voit rien, elle s'installe.</p> <p>Passes une grenouille qui se mouille : « Oh la jolie maison, cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? » « C'est moi la souris grise, et toi qui es tu ? » « La grenouille qui se mouille, je peux entrer ? » « Viens vite, on va habiter ensemble »</p> <p>Passes un lièvre vif comme le vent : « Cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? » « C'est moi la grenouille qui se mouille et la souris grise, et toi, qui es-tu ? » « Je suis le lièvre vif comme le vent, je peux entrer ? » « Viens vite, on va habiter ensemble ! »</p> <p>Passes un renard à queue touffue, « Cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? » « C'est moi le lièvre vif comme le vent, la souris grise et la grenouille qui se mouille, et toi qui es-tu ? » « Je suis le renard a queue touffue, je peux entrer ? » « Viens vite on va vivre ensemble »</p> <p>Passes un gros ours qui dit « Oh la jolie maison, cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? », « On est toute une bande dit la souris grise : la grenouille qui se mouille, le lièvre vif comme le vent et le renard a queue touffue, viens avec nous » « Je vais essayer mais je suis un peu gros » Et plaf, la cruche est toute cassée, tous les animaux partent dans la forêt.</p>
<p>Magali est très bien repérée sur la carte. Elle utilise le codage des dialogues de façon autonome.</p> <p>Des difficultés de prononciations.</p>	<p>Kévin a fait une carte où seuls les animaux et la cruche sont représentés.</p>	<p>Est perdue au début, la carte ne l'aide pas. Beaucoup mieux dès que l'action est lancée, pas un regard vers la carte.</p>

<p>K : Ben, au début, il y a un champ, une mer  M : tu ne te rappelles plus pourquoi on avait mis une image de plage ?  K : pour les vacances.  M : oui continue  K : après ben j'ai mis tous les animaux de l'histoire, la souris, la grenouille, le lièvre, le renard à queue touffue et l'ours touffu, velu  K : Après y'a une voiture, y'a une cruche qui tombe de la voiture et elle se retrouve dans un champ. Après voila une souris, elle voit une cruche. La petite souris dit « oh la belle maison, cruchon..... ? » Personne ne répond, elle regarde dedans, y'a rien, y'a personne. Apres elle s'installe. Après voila une grenouille qui se mouille, et elle voit une cruche elle dit « oh la belle maison, cruchon..... ? » « moi la souris grise, et toi qui es-tu ? »  « Je suis la grenouille qui se mouille » Après elle dit « je peux entrer ? » « oui bien sur viens vite on va habiter ensemble » Voila y'en a 2 dans la cruche.  M : Montre-moi sur la carte ou tu en es ?  K : Pointe le bon endroit  K : Après il voit le lièvre rapide. Il dit « ..... » « moi la grenouille qui se mouille et la souris grise, et toi qui es tu ? » « je suis le lièvre vite comme le vent, je peux entrer » « oui bien sur, viens vite »  Après ben ils se trouvent 3 dans la...dans la...cruche.  Après voila un renard qui a une queue touffue, il dit « tiens une maison..cruchon... » Après il entend qqch, il entend « oh j'ai peur ! »  M : tu es sure Kelly, tu en étais à la chanson, qui lui répond ?  K : le lièvre, il dit « oui y'a moi, le lièvre rapide, la grenouille qui se mouille et la souris grise, et toi qui es tu ? » « je suis le renard à queue touffue, je peux entrer ? » « viens vite ! » Et la y'en a 5, non 4 dans la cruche.  L'ours velu : « cruchette...cruchon.... » « moi la souris, moi l'ours velu ! »  M : Il faut reprendre ta carte, tu as fait une erreur dans l'ordre. Pointe bulle par bulle pour étayer le récit de Kelly.  K : « on est toute une bande ! la grenouille qui se mouille..le renard à queue touffue...le lièvre rapide, et moi la souris grise, et toi qui es tu ? »  « je suis l'ours velu... » « entre vite ! »  M : Pointe la dernière IFC, « ca y est on est à la fin maintenant.  K : Il s'assoit et la cruche elle s'éclate  M : Et à la fin ?  K : Tous les animaux partent dans la forêt.</p>	<p>O : Ici c'est tous les ...j'ai oublié comment ca s'appelle...  M : Tu peux regarder dessus, tu as écrit des choses  O : Tous les personnages (déchiffre laborieusement) - Non pas ca. les trucs la (montre les symboles)  M : Ah oui, est ce que ce sont des photos des personnages ?  O : Non, c'est des symboles...  O : Et puis, ici c'est le début, la c'est la fin, ici c'est le lieu et l'époque. En fait ici c'est ou ca se passe et ici ca nous fait penser aux vacances  O : La l'ours arrive et tout se pete  M : Tu commences par me raconter la fin ? Montre-moi le début ?  O : (cherche longtemps)- Il y a une voiture qui arrive et la cruche elle tombe de la voiture et elle roule jusqu'au champ fleuri. Apres y'a la souris qui arrive, elle chante « ..... », « moi.. » euh non y'a personne qui répond, elle se faufile direct dans la cruche. Après c'est la grenouille, elle chante : « ..... » « je suis la souris, et toi qui es-tu ? » « Je suis la grenouille, je peux entrer ? » « entre vite ! ». Après y'a le...c'est quoi ca déjà ?  M : tu n'as pas fait de symbole, tu as fait un dessin à la place...  O : le lièvre, vif comme le vent, il chante « .... », (se concentre sur la bulle 2 et ne dit rien)  M : Qui lui répond ?  O : La grenouille, elle dit « oui y'a moi la grenouille grise...et la souris grise »  M : Elle pose alors une question  O : Qui es tu ?  M : Que répond le lièvre ?  O : Je suis le lièvre vif comme le vent  O : Je peux entrer ? « oui entre vite » et ils se retrouvent 3 dans la cruche.  M : Très bien maintenant on passe au suivant  O : Le renard à queue touffue, il chante « ..... »  M : Qui lui répond ?  O : Le lièvre « oui y'a moi le lièvre vif comme le vent, avec la grenouille qui se mouille et moi...et la souris grise, et toi qui es-tu ? » « je suis le renard à queue touffue, je peux entrer ? » « entre vite », les voila donc 4.  O : Il chante  M : Attend, qui arrive ?  O : L'ours, il chante « ..... », « nous sommes 4, nous sommes toute une bande ! la grenouille qui se mouille, le lièvre vif comme le vent, le renard a queue touffue et la souris grise, et toi qui es-tu ? » « je suis l'ours velu » « viens »  O : Il s'assoit, « je suis trop gros », tous se pete et tout le monde sort de la cruche.</p>
<p>Kelly lit sa carte dans le bon sens, elle reedit d'abord tous les symboles, elle lit donc IFC par IFC, elle ne s'en détache pas.  Elle part dans l'imaginaire à un moment mais le rappel à la carte recentre sa pensée et son discours.</p>	<p>O n'est pas bien repéré sur la carte, il hésite sur le sens de lecture  Il a choisi de faire des dessins plutôt que des symboles et ne reconnaît pas tous ses dessins  O a écrit beaucoup de choses et du coup se focalise sur la lecture de chaque bulle, il ne se détache pas du tout de la carte. Etagage nécessaire</p>

## Annexe 12 : Evaluation finale – Transcripts et représentations graphiques

Ben la souris, elle passe, elle voit une maison, elle rentre dedans, elle dit « qui peut bien habiter dedans ? ». Après le lièvre passe, il dit « Qui peut bien habiter dedans ? »... « Moi la souris grise », alors il rentre dedans. Après le renard passe : « Qui peut bien habiter dedans ? » « Moi la souris grise et le renard a queue touffue, et toi qui es tu ? » « La grenouille qui se mouille » et voila !

M : Peux tu me raconter l'histoire de la drôle de maison

S : Quelle histoire ?

M : Tu sais, l'histoire sur laquelle on a travaillé avant les vacances, on avait fait une carte

S : Je me rappelle pas

M : Je te laisse regarder ta carte alors,

S : Ah oui ! C'est l'histoire de ça !

M : Oui, essaie de me la raconter

S : Y'avait une ...je sais plus comment ca s'appelle...une gaufre ? ça la...

M : La cruche

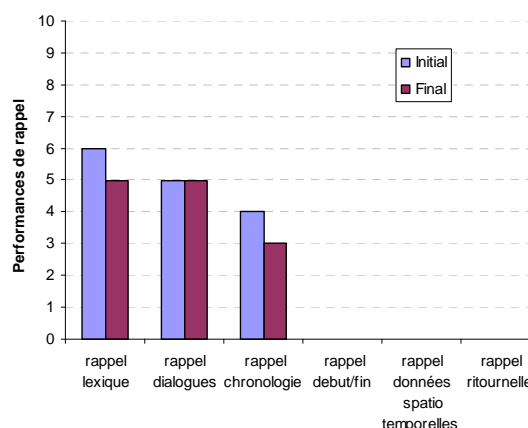
S : Elle était tombée d'une voiture, elle était tombée sur l'herbe, dans un champ, après y'a une souris qui est passée, une souris grise, elle est rentrée dedans, puis après y'a un autre...je sais plus....le lièvre vif comme le vent...et après je sais plus

Il était une fois, il y a eu les vacances, y'a eu une voiture qui a roulé, ya eu une cruche qui a tombé dans le champ fleuri et après il y a eu une petite souris qui est passée, elle a chanté « ..... », elle a dit « est ce que y'a qq ? ». Y'avait personne alors elle a mis son petit museau et après elle est rentrée dedans. Après, voila une grenouille qui se mouille, elle dit « Oh une joie maison...cruchon...est ce que ya qq ? » « oui y'a moi la souris grise » « Est ce que je peux entrer ? » « oui entre vite » et voila, ils sont 2 dans la cruche.

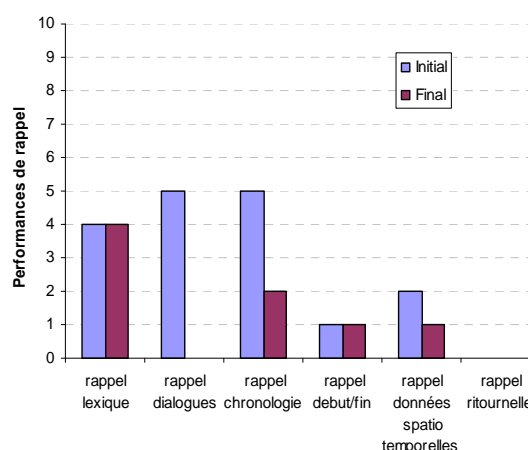
Voila le lièvre vif comme le vent, il saute et il voit une maison « oh la jolie maison, cruch.... » « est ce que y'a qq » « oui ya moi la souris grise et la grenouille qui se mouille » « est ce que je peux entrer ? » « oui entre vite » maintenant ils sont trois. Et après voila le renard a queue touffue qui passait, il a dit « ..... » « oui y'a moi la souris...la grenouille..le lièvre... » « est ce que je peux entrer ? » oui entre vite...maintenant ils sont quatre. Et voila un ours velu qui est passe et après il dit « ..... » on est toute une bande crie la souris grise, y'a moi.....

« est ce que je peux entrer, mais je pense que je suis trop gros après quand il est assis tout a éclaté.

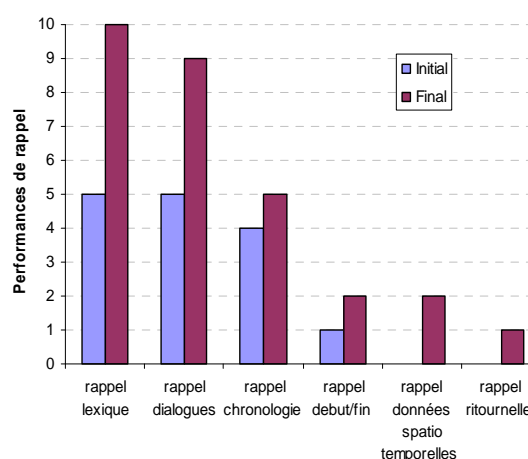
**Evolution des performances de Pauline**



**Evolution des performances de Sandra**



**Evolution des performances de Bryan**



Il était une fois une voiture et une cruche qui tomba d'une voiture, Un jour une souris arriva et voit la cruche, elle disa : « qui habite dans cette cruche, cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? » Personne répondu, la souris grise habita. Quelques instants, la grenouille mouillée, aperçoit la cruche et disa : « ..... », la souris répondit : « oui moi la souris grise...qui habite dans cette cruche »

La grenouille disa « est ce que je peux rentrer, il fait froid ». La souris grise dit « oui rentre, vite ». Après un lièvre vif comme le vent arriva et voyait une cruche, et disa « ..... », La grenouille qui se mouille répondit : « oui moi la grenouille qui est mouillée et la souris grise, qui es tu ? » « Le lièvre vif comme le vent, est ce que je peux entrer ? », la grenouille répondit oui, après un renard à queue touffue arriva vit la cruche et dit « ..... ? », « moi le lièvre vif comme le vent et la grenouille qui est mouillée et la souris grise ». Le renard à queue touffue répondit, « Est ce que je peux entrer ? ». La souris répondit « oui ». Ils passaient tous ensemble une agréable journée, soudain un ours velu arriva : « ..... ». La souris grise répondit : « oui moi la souris grise et la grenouille, le lièvre vif comme le vent, et le renard à queue touffue »

L'ours dis « est ce que je peux entrer ? La souris grise disa » oui »...Ah non je me suis trompé, la souris dit « est ce que tu veux entrer » L'ours dis « je pense que je vais pas entrer ». Après il s'assoit, il explose la cruche et tout le monde s'en va.

En fait, c'était la souris elle entrait elle chantait : « cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? ». C'était la grenouille elle rechante « cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? ». Attends j'ai oublié un truc, la souris elle se faufile parce qu'il y a personne. Après la grenouille elle arrive, elle chante « cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? ». La souris répond « Oui y'a moi la souris grise ». La grenouille dit « Je peux entrer ? » « Entre vite ! »

Après c'est le .....je m'en souviens plus trop...  
Le lièvre rapide !

Il arrive, il chante « cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? ». Après la grenouille répond « Qui es tu ? ». Le lièvre rapide dit « Je suis le lièvre, je peux entrer ? »

Après, non d'abord...le lièvre rapide dit... « qui vous êtes ? »

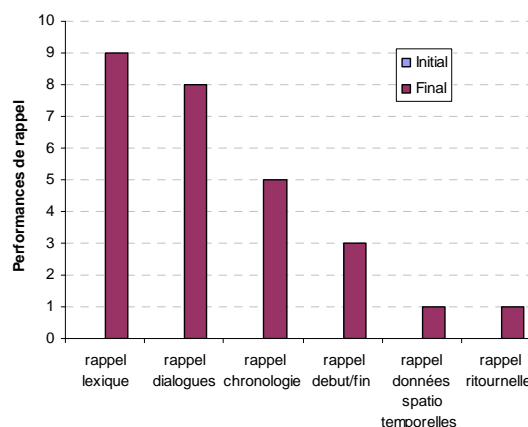
Enseignante : Tu es rendu au 4eme animal  
Olivier : L'ours ?

Enseignante : Tu penses qu'il y en a un autre avant l'ours ? Tu te rappelles plus ? On regardera sur la carte après. Que se passe t'il avec l'ours ?

Olivier : Il chante « cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? ». Après c'est le lièvre rapide qui répond « Nous sommes.... 4 dans la cruche... ». Après il répond... »je peux entrer ? »...Non les autres disent « entre vite »

« Je crois que je suis un peu trop gros ».Il rentre et pouf d'un coup tout le monde sort de la cruche et partent n'importe où.

Evolution des performances de Alexis



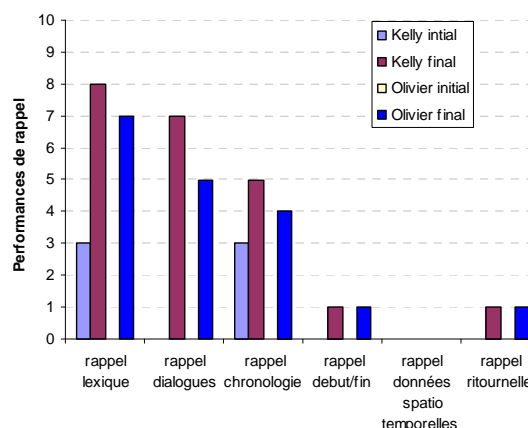
Y'a une souris, elle a vu la cruche elle a dit « quelle aubaine...euh non cruchon... » Personne répond donc elle met la tête, y'a personne elle s'installe. Après y'a le lièvre rapide il dit « cruchon cruchette..... » « moi la souris grise » et après il dit « je peux venir ! » « oui vient vite on va être 2 ». Après y'en a 2 dans la cruche après y' la grenouille qui dit « cruchon cruchette ... je peux venir ? » « Viens vite on va arriver à 3 dans la cruche ». Après y'a un renard : « cruchon cruchette ..... » La souris grise elle dit « y'a la grenouille, le lièvre rapide et la souris grise » « Je peux venir ? » « Viens vite ». Après y'a l'ours qui va venir « cruchon cruchette... » « Y'a le renard à queue touffue, le lièvre rapide, la souris grise et la grenouille qui se mouille ».

Après l'ours il dit : « Je peux venir mais je crois que je suis un peu gros. J'ai pas envie de la casser alors je vous la laisse. »

M : Es tu sûre de la fin ?

K : Oui, euh non...il casse la cruche et tous les animaux s'en vont dans la forêt.

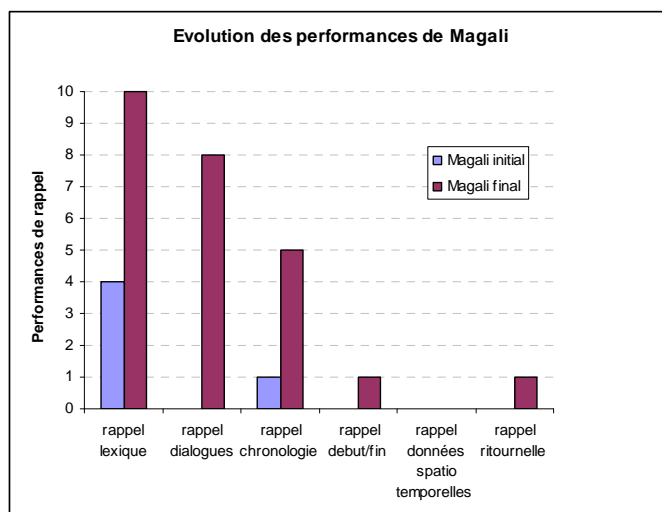
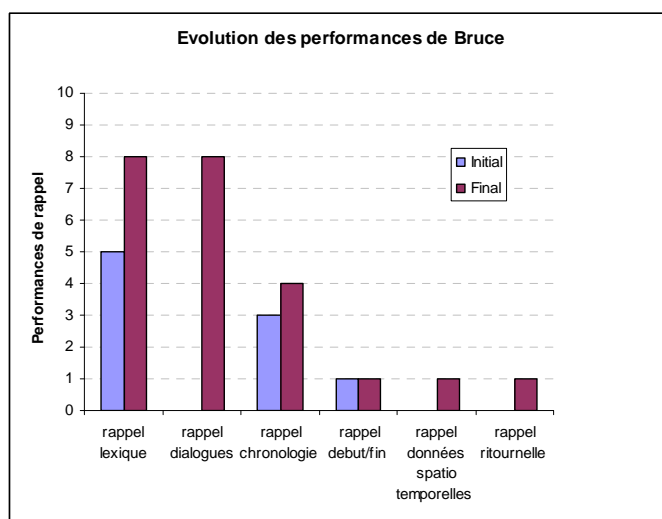
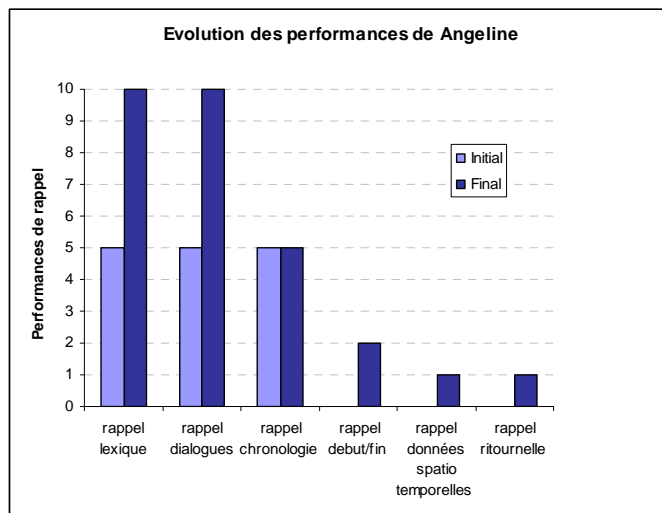
Evolution des performances de Kelly et Olivier



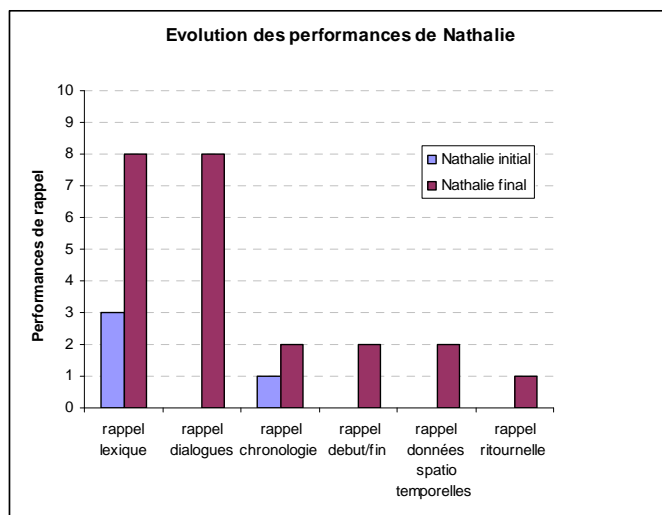
La drôle de maison, passe une cruche, tombe dans une voiture, elle roule dans un champ fleuri... La souris grise passe par la, elle chante « oh la jolie maison, cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? », Personne lui dit, elle passe son museau, elle s'installe... Passe une grenouille qui se mouille « oh la jolie maison, cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? » « moi la souris grise, et toi qui es-tu ? » « je suis la grenouille qui se mouille, je peux entrer ? » « oui entre vite » Les voila 2 dans la cruche.  
 Passe un lièvre vif comme le vent etc.....(aucune erreur)

C'est une cruche qu'était au dessus d'une voiture, elle est tombée dans les bois. Une souris passe elle chante : « cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? ». Personne répond, elle rentre dedans. Après le lièvre..euh non la grenouille qui se mouille se promène, elle voit la cruche elle dit « cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? » « Moi la souris grise et toi qui es tu ? » « je suis la grenouille qui se mouille...je peux entrer » « entre vite ». Après c'est le renard à queue touffue...il marche il voit la cruche il dit..... « cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? » « moi la grenouille qui se mouille avec la souris grise, et toi qui es-tu ? » « je suis le renard à queue touffue, je peux entrer ? » « oui, entre vite ! » Après y'a un ours velu qui passe, il chante : « cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? » « On est toute une bande » dit la souris grise, « et toi qui es-tu ? » « je suis l'ours velu »  
 Tous en joie ils disent « tu peux entrer ! »  
 « Je crois que je suis trop gros mais je vais essayer.... » Et plaf la cruche se casse et tous les animaux s'enfuient dans la forêt.

La voiture elle passe, la cruche elle tombe et y'a une souris grise elle passe « cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? » et y'a personne, elle rentre. Après c'est un grenouille elle dit « oh la jolie maison...cruc... » la souris elle dit « c'est moi la souris grise », je peux entrer ? elle dit oui  
 Après c'est un...un...ca a des grandes oreilles...  
 M : un lièvre  
 Un lièvre rapide « cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? », le grenouille et le souris grise, et toi qui es tu ? le lièvre rapide comme le vent, je peux entrer » oui  
 Après c'est un renard à queue touffue, il voit « oh la jolie maison ! cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? » « le lièvre vif comme le vent, le grenouille qui se mouille et le souris grise, et toi qui es tu ? » le renard à queue touffue, je peux entrer  
 L'ours velu arrive : « cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? » « on est toute une bande.....et toi ? » « le ours et je peux entrer ? je pense que je suis trop gros »  
 Après il a tout casse !



Sur la route des vacances, une cruche tombe d'une voiture, elle roule jusqu'à un champ fleuri passe par la souris grise qui chante « ..... », personne ne répond. La souris passe son museau dans la cruche, elle ne voit rien alors elle s'installe. Passe par la renard à queue touffue, il chante :..... » et puis la souris dit « c'est moi la souris, qui es tu ? » « je suis le renard à queue touffue je peux entrer ? » « oui », il s'installe. Voila le lièvre vif comme le vent qui passe par la : « ..... ». « y'a le renard à queue touffue et la souris grise , et toi qui es tu ? » « je suis le lièvre a queue touffue, je peux entrer » « oui »  
 Passe par la l'ours velu : « ..... »  
 « y'a..... , et toi qui es tu ? » « je suis l'ours velu , je peux entrer » La souris dit « on est toute une bande !  
 L'ours dit je suis trop gros mais je vais essayer et puis la cruche a casse et tous les animaux sont partis dans la forêt.



C'est l'histoire d'une cruche, la cruche elle tombe d'une voiture dans un champ fleuri. Une souris arrive, elle chante « cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? », personne ne répond alors la souris est entrée dans la cruche.  
 Et ensuite, c'était le tour du lièvre rapide...non...vif comme le vent...il chante : « cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? ». La souris dit « Moi la souris grise ». Le lièvre vif comme le vent dit « est ce que je peux entrer ? », la souris dit « viens vite, viens vite... »  
 Ensuite...y'avait pas l'histoire d'un sanglier ?  
 Enseignante : non c'était dans une autre histoire  
 Brendan : Alors c'est le renard touffu qui chante « cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? ». « Nous la souris grise et moi le lièvre vif comme le vent ». Le renard touffu dit « est ce que je peux entrer ? », « Oui on va habiter tous les 3 »  
 Apres c'est le tour...ah je viens de me rappeler d'un personnage , la grenouille qui se mouille qui arrive en deuxième !  
 Maintenant c'est l'ours velu, il chante « cruchon cruchette qui habite dans cette cachette ? ». Le renard dit... « on est toute une bande »...c'est la souris grise qui dit ca...elle dit en fait ...et elle dit « entre vite » et l'ours a dit « je vais essayer mais je crois que je suis un peu trop gros », ensuite il s'assoit sur la cruche et tous les animaux s'en vont de la cruche.

