

Codage et décodage d'albums

1. Qu'est-ce qu'un album codé ?

Dans un album codé, des symboles représentant des personnages, lieux ou objets prennent la place des représentations picturales habituelles. Par exemple, une fille sera symbolisée par un disque rose et un garçon par un disque bleu. Ainsi, l'illustration devient volontairement minimaliste. Parmi les albums codés, on trouve ceux qui mêlent texte et illustrations et ceux qui ne présentent que des illustrations.

2. En quoi la création d'un album codé sert-elle aux apprentissages du cycle 1 ?

L'élève doit inventer ses propres symboles pour raconter une histoire en images (codage) ou être capable de décrypter les symboles d'un autre pour lire une histoire (décodage). Il faut pour cela qu'il accepte de sortir de la représentation figurative de la réalité pour aller vers une représentation symbolique de celle-ci. Ce premier pas vers l'abstraction lui permet de développer sa pensée symbolique. Ce sont les premiers pas vers les représentations, qui sont à la base de toutes les mathématiques. En effet, le double geste mental codage/décodage est omniprésent en mathématiques : citons par exemple l'utilisation du nombre dès la maternelle pour coder une quantité, le codage arithmétique (+, -, ×) en cycle 2, le codage des objets géométriques au cycle 3, le codage algébrique au collège...

Plus généralement, les compétences suivantes peuvent être travaillées au cours d'un projet de codage/décodage d'album.

➤ **Dans le domaine du langage**

Compétences de communication :

- répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre ;
- prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà de la première réponse ;
- participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange.

Compétences concernant le langage d'évocation :

- comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire ;
- identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner ;
- raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations.

Compétences concernant le langage écrit :

- dicter individuellement un texte à un adulte en contrôlant la vitesse du débit et en demandant des rappels pour modifier ses énoncés ;
- dans une dictée collective à l'adulte, restaurer la structure syntaxique d'une phrase non grammaticale, proposer une amélioration de la cohésion du texte ;
- reformuler dans ses propres mots un passage lu par l'enseignant ;
- valider des hypothèses sur un texte écrit par l'écoute d'une lecture ;
- raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction rencontrés dans les albums ou dans les contes découverts en classe ;
- représenter un objet, un personnage, réels ou fictifs.

➤ **Dans le domaine découvrir le monde**

Compétences concernant le cheminement vers la résolution de problèmes :

- décrypter des symboles pour comprendre une histoire ;
- créer et associer des symboles pour raconter une histoire en images ;
- confronter des hypothèses successives pour les valider ou les invalider.

Compétences concernant la structuration de l'espace :

- décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux et en se référant à des repères stables variés ;
- savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (en les manipulant, en les

représentant).

Compétences concernant la structuration du temps :

- situer des événements les uns par rapport aux autres (distinguer succession et simultanéité ;
- exprimer et comprendre, dans le rappel d'un événement ou dans un récit, la situation temporelle de chaque événement par rapport à l'origine posée, leurs situations relatives (simultanéité, antériorité, postériorité) en utilisant correctement les indicateurs temporels et chronologiques.

3. Mise en œuvre dans la classe

Décodage : l'activité de **décodage** est préalable à toute activité de production. Elle peut se faire :

- **avec des albums du commerce** :
 - des albums mêlant représentation symbolique et texte écrits comme « *Petit bleu et petit jaune* » de Léo Lionni ou « *Dans la cour de l'école* » de Christophe Loupy ;
 - des albums qui n'utilisent que des représentations symboliques, comme les imageries de **Warja Lavater**, livres dépliant basés sur les contes traditionnels, En utilisant des symboles très simples, principalement des ronds de couleur, Lavater propose une relecture graphique du schéma des contes traditionnels. Elle évacue complètement le texte, les seules indications données au lecteur sont le titre du conte et la correspondance du code.
- **à partir de productions d'autres classes ou de l'enseignant.**

Démarche :

- Se familiariser avec le principe du codage et décoder progressivement un **album alliant représentation symbolique et texte écrit** :
 - émettre des hypothèses à partir de symboles ;
 - valider ces hypothèses par un texte écrit.
- À partir de l'album codé **d'une histoire connue de tous**, décoder un album utilisant uniquement des représentations symboliques :
 - émettre des hypothèses sur l'histoire à partir des symboles et confronter les hypothèses successives ;
 - émettre des hypothèses sur l'interprétation des symboles ;
 - utiliser la légende.

Codage : là encore, il est préférable, au cycle 1, de travailler avec une histoire que les enfants connaissent parfaitement (cependant on peut envisager le même type d'activité en CP avec un album que les élèves découvrent au début de la séquence). On propose ici de réaliser avec les élèves un album codé des « *Trois petits cochons* ».

Démarche :

- Compréhension détaillée de l'album « *Les Trois Petits Cochons* » :
 - identifier les personnages et les lieux du conte. Collectivement, on réalise trois affiches : la première qui recense les personnages, la deuxième les lieux, la troisième les amis et les ennemis ;
 - dégager la succession des étapes du conte : à partir des illustrations du conte que l'on a photocopié et desquelles on a supprimé le texte, on remet collectivement en ordre les étapes du conte sur une « bande du temps » (à tour de rôle, les élèves viennent placer les images).
- Exposition du projet : « *Nous allons faire un livre comme ceux que nous avons découverts, où nous raconterons l'histoire des Trois Petits Cochons. Ensuite, nous le présenterons à d'autres classes / aux parents.* ».

- Constitution collective de la légende de l'album codé :
 - identifier les personnages, lieux et objets qu'il est nécessaire de coder en s'aidant des affiches réalisées,
 - recenser ces personnages, lieux et objets dans un tableau qui servira de légende à l'album,
 - associer une représentation symbolique (forme et couleur) à chaque personnage et lieu du conte afin de créer la légende.

- Codage collectif de la couverture du conte :
 - Quels éléments doivent être présents sur la couverture ? Le titre, l'auteur et une illustration.
 - Que va t-on mettre comme forme, pour que les gens sachent tout de suite de quoi parle l'histoire en regardant la couverture ? Les trois petits cochons.

- Choix d'un gabarit pour les maisons à coder et choix d'une taille de gabarit pour les maisons des cochons en fonctions de contraintes spécifiques :
 - situation-problème avec manipulation : pour faire rentrer les 3 cochons dans les maisons, il faut choisir le carré le plus grand ;
 - lorsque le gabarit est choisi, tracer et découper les maisons qui serviront à réaliser l'album.

- Codage du conte par groupes :
 - proposer une illustration aux élèves et leur demander de reformuler ce qui se passe dans ce passage du conte,
 - éventuellement, les élèves doivent dessiner ce passage,
 - puis les élèves doivent le coder (collage des formes – pour les ronds, on peut proposer des gommettes).

- Bilan collectif :
 - reconstituer l'histoire complète des « *Trois Petits Cochons* » à partir du codage effectué dans les groupes,
 - éventuellement, numéroter les pages...

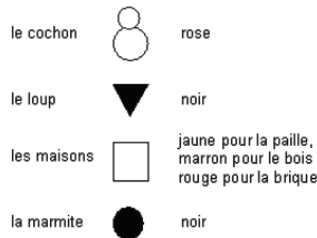
- Réaliser (dictée à l'adulte) un texte explicatif pour présenter le travail effectué aux parents ou à une autre classe.

Exemple : « *Les Trois Petits Cochons* », Michèle Chavoutier, école maternelle de Bozel, MS.

La classe travaille sur les contes classiques en animation livres, BCD et, à travers ceux-ci, sur un personnage clé : le loup (période janvier/février). L'enseignante propose aux élèves d'écrire le conte qu'ils connaissent bien (*Les trois petits cochons*) sans utiliser de mots, de lettres mais des nombres, des formes, des couleurs. Trois groupes sont constitués dans la classe, et la production se fait en deux temps (voir la fiche de préparation ci-après) : une phase dessinée et une phase codée.

Les remarques et les conclusions de l'enseignante :

- les enfants connaissaient très bien l'histoire ;
- ils ont été très intéressés (écrire sans utiliser les mots...) et cela a provoqué beaucoup d'échanges verbaux ;
- la séquence pour réaliser le conte n'était pas trop longue ;
- de nombreuses notions mathématiques ont été abordées (voir ci-dessous) ;
- il y a eu travail de langage et de mémorisation sur les « phrases clé » de l'histoire ;
- ils n'ont eu aucun problème pour trouver la forme et la couleur des symboles ;



- en revanche, ils ont éprouvé des difficultés liées à la taille : par exemple, comment faire rentrer les cochons dans la maison ?
- un groupe (celui où il y avait le plus d'élèves en difficulté) a eu beaucoup de mal à simplifier les représentations (trop de détails pour les cochons) ;
- dès que l'histoire est écrite, il faut imposer aux élèves de la raconter aux autres groupes. L'histoire est affichée au tableau et un enfant vient la déchiffrer. S'il y arrive, c'est que l'histoire est bien « écrite » ;
- cela a très bien marché... mais les enfants connaissent tous l'histoire. Après débat, la classe pense qu'il faudrait essayer avec des élèves d'autres classes. On a donc fait une présentation à la classe des TPS / PS en BCD. Les enfants ont tous compris l'histoire, ont bien décodé en montrant le loup, les cochons, et en racontant les moments de l'histoire ;
- on a très envie de recommencer sur une autre histoire...


Notions mathématiques abordées :

- Domaine du nombre : nombres jusqu'à 3 (aspects cardinal et ordinal) et écriture chiffrée
- Repérage dans le temps : chronologie de l'histoire
- Repérage dans l'espace (*topologie*) :
 - place des personnages : le loup arrive par la GAUCHE, le cochon s'enfuit par la DROITE,
 - situation dans l'espace : les cochons sont DANS les maisons, le loup est EN DEHORS des maisons, puis DANS la cheminée et enfin DANS la marmite.

Fiche de préparation

Objectifs	Matériel	Déroulement	Remarques
Réécriture d'un album	Feuilles blanches Feutres Crayons	<p>Séance 1 :</p> <p>Conte lu et relu en animation livre</p> <p>" Essayer de réécrire le conte sans écrire de mots, de lettres, sans faire de dessins trop détaillés. "</p> <p>Amener les enfants à utiliser des formes, des couleurs.</p> <p>Arriver à épurer :</p> <p><i>maisons</i></p> <p><i>cochons</i></p> <p><i>loup</i></p> <p>Phase orale : quelle forme pour chaque élément ou personnage ?</p> <p>Phase écrite : les enfants dessinent l'histoire – Voir ANNEXE</p>	Chaque groupe produit son histoire
Utilisation de formes géométriques Nombre Chronologie	Gabarits Gommettes	<p>Séance 2 :</p> <p>Chaque groupe expose ses productions</p> <p>ð " comment enlever encore des détails ? "</p> <p>Ecrire l'histoire avec des gommettes ou des gabarits (formes choisies en séance 1) – Voir ANNEXE</p>	
		<p>Séance 3 :</p> <p>Présentation des albums à la classe</p>	

Exemples de productions

Histoire dessinée	Histoire "codée"
<p style="text-align: center;">LES TROIS PETITS COCHONS</p>  <p style="text-align: center;">37 90</p>	