

---

# ANIM'HISTOIRES : AU MARCHÉ

## AIDE PERSONNALISÉE CE1

---

Nouveaux programmes 2015 :

### Langage oral

Une première maîtrise du langage oral permet aux élèves d'être actifs dans les échanges verbaux, de s'exprimer, d'écouter en cherchant à comprendre les apports des pairs, les messages ou les textes entendus, de réagir en formulant un point de vue ou une proposition, en acquiesçant ou en contestant.

[...]Les séances consacrées à un entraînement explicite de pratiques langagières spécifiques (raconter, décrire, expliquer, prendre part à des interactions) gagnent à être incluses dans les séquences constitutives des divers enseignements et dans les moments de régulation de la vie de la classe. 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.

#### Compétences travaillées

### Comprendre et s'exprimer à l'oral

Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte.  
Dire pour être entendu et compris.  
Participer à des échanges dans des situations diversifiées.  
Adopter une distance critique par rapport au langage produit.

#### Domaines du socle

1. les langages pour penser et communiquer
2. les méthodes et outils pour apprendre
3. la formation de la personne et du citoyen

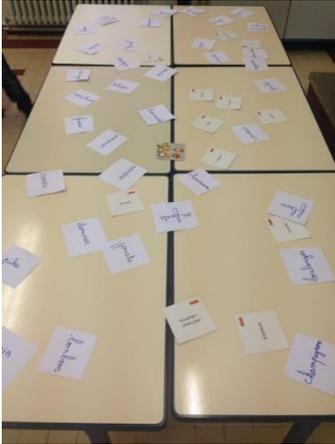
### Attendus de fin de cycle

- Dans les différentes situations de communication, produire des énoncés clairs en tenant compte de l'objet du propos et des interlocuteurs.
- Pratiquer avec efficacité les formes de discours attendues - notamment raconter, décrire, expliquer, dans des situations où les attentes sont explicites ;
- Participer avec pertinence à un échange (questionner, répondre à une interpellation, exprimer un accord ou un désaccord, apporter un complément...).

# SÉANCE 1 : DÉCOUVRIR LE VOCABULAIRE DE L'HISTOIRE

## Phase 1 : Remue-méninges

L'histoire sur laquelle on va travailler la prochaine fois se déroule au marché. Quels mots pourrait-on utiliser dans cette histoire, A quoi vous pensez quand je vous dis : « marché » ?



Soit les mots sont présents sur les cartes proposées, soit on la maitresse les écrit sur des cartes vierges au fur et à mesure des propositions.

Pour alimenter la recherche, on peut demander :

Qu'est-ce qu'on peut voir au marché ?

Qui est-ce qu'on peut voir ?

Qu'est-ce qu'on peut faire ?

Et compléter pour ré-alimenter par la découverte du poster.

Liste non exhaustive des mots qui pourront être énoncés :

Les noms	Les verbes																								
<ul style="list-style-type: none"><li>• Les lieux, les étals : fleurs, boucherie, charcuterie, poissonnerie, fromage</li><li>• Les métiers du marché, les personnes : <u>fleuriste</u>, <u>boucher</u>, <u>charcutier</u>, <u>poissonnier</u>, fromager, marchand, pâtissier, boulanger, traiteur, vendeur</li><li>• Les produits : fleurs (tournesol, tulipe, rose), <u>légumes</u> (<u>poireaux</u>, <u>carottes</u>, <u>salade</u>), <u>fruits</u>, produits de la mer (<u>poissons</u>, <u>coquillages</u>, <u>crabe</u>), fromages, viande (poulet, <u>saucisse</u>, jambon), vêtements, objets divers</li></ul>	<table><tr><td><u>acheter</u></td><td>rencontrer</td></tr><tr><td>avancer</td><td>répondre</td></tr><tr><td>continuer</td><td>saluer</td></tr><tr><td>demander</td><td>s'arrêter</td></tr><tr><td>dépenser</td><td>se déplacer</td></tr><tr><td>marcher</td><td>se promener</td></tr><tr><td>payer</td><td>sentir</td></tr><tr><td>rattraper</td><td>sortir</td></tr><tr><td>rechercher</td><td>suivre</td></tr><tr><td>regarder</td><td>tourner</td></tr><tr><td>remarquer</td><td>vendre</td></tr><tr><td>remercier</td><td>voir</td></tr></table>	<u>acheter</u>	rencontrer	avancer	répondre	continuer	saluer	demander	s'arrêter	dépenser	se déplacer	marcher	se promener	payer	sentir	rattraper	sortir	rechercher	suivre	regarder	tourner	remarquer	vendre	remercier	voir
<u>acheter</u>	rencontrer																								
avancer	répondre																								
continuer	saluer																								
demander	s'arrêter																								
dépenser	se déplacer																								
marcher	se promener																								
payer	sentir																								
rattraper	sortir																								
rechercher	suivre																								
regarder	tourner																								
remarquer	vendre																								
remercier	voir																								

En souligné : cartes imagées présentes dans la mallette Anim'histoires, mots qui devront nécessairement être manipulés.

## Phase 2 : catégorisation

Les cartes avec tous les mots trouvés sont étalées face visible sur la table.

Consigne : Trouvez 2 mots qui vont bien ensemble d'après vous. Vous nous expliquerez ensuite pourquoi vous avez choisi de les mettre ensemble.

### Matériel :

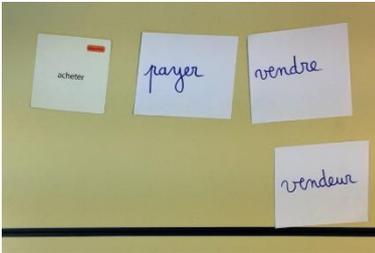
Cartes images  
Cartes vierges  
GDM



Les élèves circulent et relisent les mots, puis prélèvent les mots qu'ils ont choisis.

Mise en commun : chaque élève présente ses 2 mots, en rappelle le sens et explique pourquoi il les a mis ensemble.

A chaque présentation, on valide ou pas l'appariement et on précise sa justification, puis tous les élèves recherchent dans les cartes restantes celles qui pourraient compléter



la catégorie, et justifient leur choix. Les catégories se dessinent alors, et d'autres façons de ranger les mots apparaissent.



### Phase 3 : devinettes

Jeu pour rebrasser le lexique : l'enseignant dit la devinette, les élèves cherchent le mot dans leur tête puis sur les cartes.

Ex : Il est long, vert, et on le mange. (le poireau)

Il vend de la viande. (le boucher)

...

Mots répertoriés lors de cette séance :

Adulte	charcutier	fraise	marchand	poisson	saucisse
acheter	chaussure	fromage	œuf	pomme de	tomate
avancer	courir	fruit	orange	terre	tournesol
bonbon	crabe	fruit de mer	pain	porc	tulipe
boucher	donner	jambon	payer	poulet	vendeur
boulangier	enfant	jouet	pile	pull	vendre
boulangerie	fleuriste	légume	poireau	regarder	viande
carotte	fleur	manger	poissonnier	rose	yaourt
champignon				salade	

## SÉANCE 2 :

### Phase 1 : reprise du lexique

**DÉFINITION :** On rebrasse les cartes et on les redéfinit, précise le sens, illustre au besoin.

#### Matériel :

Poster  
Figurines  
Lexique  
GDM



**CATÉGORISATION :** Comment pourrait-on ranger ces mots, lesquels pourrait-on mettre ensemble et pourquoi ? Quel nom pourrait-on donner à leur « boîte » ?

Les élèves proposent les regroupements et nomment les catégories en faisant appel aux mots étiquettes ou aux natures de mots : légumes, fruits, personnes, magasins, verbes, ...

#### **AMPLIFICATION DES CATÉGORIES :**

Pour chaque famille, quels mots pourrait-on ajouter ?

banane boucher courgette	crèmerie fromager haricot	kiwi magasin	poire pomme	poissonnerie
--------------------------------	---------------------------------	-----------------	----------------	--------------

Mise en avant des familles : poisson, poissonnier, poissonnerie / fleur, fleuriste / boucher, boucherie / fromage, fromager. Ce sont des mots de la même famille. Ils se ressemblent et ont un rapport.

### Phase 2 : Découvrir le décor et le compléter



**DÉCOUVERTE :** Le poster, décor de l'histoire, est affiché. Les élèves le décrivent. J'insiste pour qu'ils utilisent au maximum le lexique des positions. C'est encore l'occasion d'utiliser le vocabulaire travaillé.

dimension  
descriptive du  
langage

**COMPLÉTER :** Jeu du robot : on place les 3 figurines manquantes à côté du poster en les faisant nommer puis un

dimension  
injonctive du  
langage

élève joue le rôle du robot « bête et discipliné ». Les autres doivent lui indiquer le plus précisément possible où placer les figurines sur le poster. Le robot feint de ne pas comprendre et fait exprès de se tromper.

## SÉANCE 3 : DÉCOUVRIR ET RACONTER L'HISTOIRE

Je mène cette séance telle qu'elle est prévue par le guide du maître. J'anime l'histoire en déplaçant, ajoutant, remplaçant les personnages à chaque étape. Lorsqu'ils ouvrent les yeux, les élèves découvrent la suite de l'histoire. La consigne est toujours la même : « *Vous dites ce que vous voyez, puis vous direz ce que vous pensez, comprenez.* »

Ils ont à disposition une trace du lexique organisé selon les catégories dégagées précédemment.

Cette séance est vraiment très intéressante, car elle permet d'utiliser le lexique en situation, de raconter une histoire et donc d'utiliser le langage dans sa dimension narrative, mais aussi d'avoir des échanges argumentatifs entre les élèves. En effet, la lecture d'image laisse une place à l'imagination, il arrive donc aux élèves, qui adorent ça, d'inventer des raisons d'agir aux personnages. Ils déploient alors tout un tas d'arguments pour convaincre les autres. J'ai répertorié sur un affichage les formules du type « Je suis d'accord avec ... parce que... ».

### Matériel :

Poster  
Figurines  
Lexique  
GDM

dimension  
narrative  
du langage

dimension  
argumentative  
du langage



## SÉANCE 4 : RECONSTRUIRE L'HISTOIRE ET INVENTER DES SUITES DIFFÉRENTES

**Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte.**

- Repérage et mémorisation des informations importantes ; enchaînement mental de ces informations.
- Attention portée au vocabulaire et mémorisation.

### Matériel :

Poster  
Figurines  
Tapuscrit  
GDM

### Phase 1 : lecture du texte intégral

Au marché	
1	C'est samedi, jour du marché. Hier, samedi, Fabou venait faire des courses. - Hier, samedi, elle a vu le petit animal de Fabou. - Qui est-ce ? - Hier, samedi, elle a vu le petit animal de Fabou. - Qui est-ce ? - Hier, samedi, elle a vu le petit animal de Fabou. - Qui est-ce ?
2	Elle est venue au marché de Fabou et elle a vu le petit animal de Fabou. - Hier, samedi, elle a vu le petit animal de Fabou. - Qui est-ce ? - Hier, samedi, elle a vu le petit animal de Fabou. - Qui est-ce ?
3	Elle est venue au marché de Fabou et elle a vu le petit animal de Fabou. - Hier, samedi, elle a vu le petit animal de Fabou. - Qui est-ce ? - Hier, samedi, elle a vu le petit animal de Fabou. - Qui est-ce ?
4	Elle est venue au marché de Fabou et elle a vu le petit animal de Fabou. - Hier, samedi, elle a vu le petit animal de Fabou. - Qui est-ce ? - Hier, samedi, elle a vu le petit animal de Fabou. - Qui est-ce ?
5	Elle est venue au marché de Fabou et elle a vu le petit animal de Fabou. - Hier, samedi, elle a vu le petit animal de Fabou. - Qui est-ce ? - Hier, samedi, elle a vu le petit animal de Fabou. - Qui est-ce ?
6	Elle est venue au marché de Fabou et elle a vu le petit animal de Fabou. - Hier, samedi, elle a vu le petit animal de Fabou. - Qui est-ce ? - Hier, samedi, elle a vu le petit animal de Fabou. - Qui est-ce ?
7	Elle est venue au marché de Fabou et elle a vu le petit animal de Fabou. - Hier, samedi, elle a vu le petit animal de Fabou. - Qui est-ce ? - Hier, samedi, elle a vu le petit animal de Fabou. - Qui est-ce ?
8	Elle est venue au marché de Fabou et elle a vu le petit animal de Fabou. - Hier, samedi, elle a vu le petit animal de Fabou. - Qui est-ce ? - Hier, samedi, elle a vu le petit animal de Fabou. - Qui est-ce ?
9	Elle est venue au marché de Fabou et elle a vu le petit animal de Fabou. - Hier, samedi, elle a vu le petit animal de Fabou. - Qui est-ce ? - Hier, samedi, elle a vu le petit animal de Fabou. - Qui est-ce ?
10	Elle est venue au marché de Fabou et elle a vu le petit animal de Fabou. - Hier, samedi, elle a vu le petit animal de Fabou. - Qui est-ce ? - Hier, samedi, elle a vu le petit animal de Fabou. - Qui est-ce ?

Lecture par les élèves du texte de l'histoire.

*On connaît déjà l'histoire du marché avec les images, et on l'a racontée avec nos mots à nous. On va lire l'histoire que quelqu'un a écrite, et ça va nous apprendre de nouvelles choses. L'auteur a écrit des choses auxquelles on n'avait pas pensé.*

*Lisez, et faites une petite croix aux endroits où on apprend quelque chose de nouveau.*

Qu'apprend-on de plus avec le texte écrit qu'avec les images ?

- ➔ Nom des persos
- ➔ Pour qui sont les fleurs, quelle occasion
- ➔ Le jour du marché
- ➔ Ce que disent les personnages

« Le texte nous apprend que l'histoire se passe un samedi ».

## Phase 2 : lecture du texte par étape avec reconstruction

Un élève lit une étape ; un deuxième vient placer, déplacer les figurines. Les autres commentent, valident les choix.

A la fin de la reconstruction, on revient sur les différents temps de l'histoire : Le début (personnages, lieu), le milieu avec l'évènement modificateur et les actions successives, et la fin.

## Phase 3 : invention des possibles narratifs

Qu'aurait-il pu se passer d'autre à tel ou tel moment ?

Et si ... ?

Quand on invente l'histoire : garder à l'esprit que l'auteur est obligé de respecter quelques règles : cohérence, cohésion, mais aussi événement. S'il ne se passe rien, l'histoire n'est pas intéressante. Quand on demande : qu'aurait-il pu se passer ? Il faut que la création déclenche une histoire intéressante. Cette nécessité du créateur d'histoires est travaillée parallèlement en classe.

# SÉANCE 5 : CRÉER UN LIVRE NUMÉRIQUE INTERACTIF

Les illustrations des différentes étapes de l'histoire ont été prises en photo (ou capturées sur le CD-Rom) ; Pour chacune, les élèves proposent une ou plusieurs phrases contant l'histoire et s'enregistrent. Je réalise cette séance grâce à l'application Book Creator sur tablette. Chacun son tour enregistre son passage, on l'écoute et le critique constructivement. L'élève peut alors reformuler sa proposition si nécessaire.

### Matériel :

Tablette  
Lexique

On obtient un livre d'image interactif que les élèves pourront réécouter.

---

## SÉANCE 6 : ÉCRIRE L'HISTOIRE

---

Cette séance n'a pas encore été menée, pour cause d'explosion de l'emploi du temps en fin de période...

Les élèves doivent écrire l'histoire, je préfère pour ma part ne pas laisser les images visibles afin d'éviter l'inévitable légendage. Celles-ci peuvent éventuellement être fournies en cas de blocage.

Pour la production d'écrit, le lexique travaillé est donné, mais le choix est fait de ne pas ranger les mots par catégorie mais par ordre alphabétique. Cette disposition du lexique contraint à la lecture répétée de la liste entière, à une recherche du mot en se basant sur ses sonorités, et à une lecture du mot « jusqu'à la fin » pour ne pas confondre poisson, poissonnier ou poissonnerie par exemple. Notre dictionnaire orthographique Eurêka permet très bien cela, mais le lexique spécifique donné permet d'encourager le réinvestissement du vocabulaire.

Nous ne sommes pas ici dans une production d'écrit dont l'intérêt est l'invention et l'expression personnelle de l'élève ; il s'agit là de faire reformuler une histoire connue, en mobilisant le lexique. Les objectifs visés reposent surtout sur la forme (norme orthographique, ponctuation, organisateurs du discours) et la cohérence du texte.

Questions en suspens : les élèves progressent énormément dans les tâches de langage explicites. Ils font des phrases de plus en plus complexes et structurées, leur vocabulaire se précise. Cependant, le réinvestissement dans les tâches « ordinaires » de la classe, lorsqu'il s'agit de mettre en mot une stratégie, un raisonnement, une trouvaille, est long. Oraliser une pensée analytique, mettre un haut-parleur sur sa pensée est encore très compliqué. Nous nous posons avec ma collègue des questions sur cette difficulté : faut-il continuer à travailler l'oral intensivement de façon « décrochée » avec ces élèves ou faut-il attendre que les transferts se fassent avec le temps ?