

Titre : La moufle selon Narramus

Période : 1

Discipline : Langage,
littérature, vocabulaire,
syntaxe

Nb de séances : 12

Objectifs généraux :**Echanger et réfléchir avec les autres :**

L3 : Pratiquer divers usages du langage oral (raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue)

L6 : Enrichir le vocabulaire.

L7 : Acquérir et développer la syntaxe.

Ecouter de l'écrit et comprendre :

L12 : Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.

Découvrir la fonction de l'écrit :

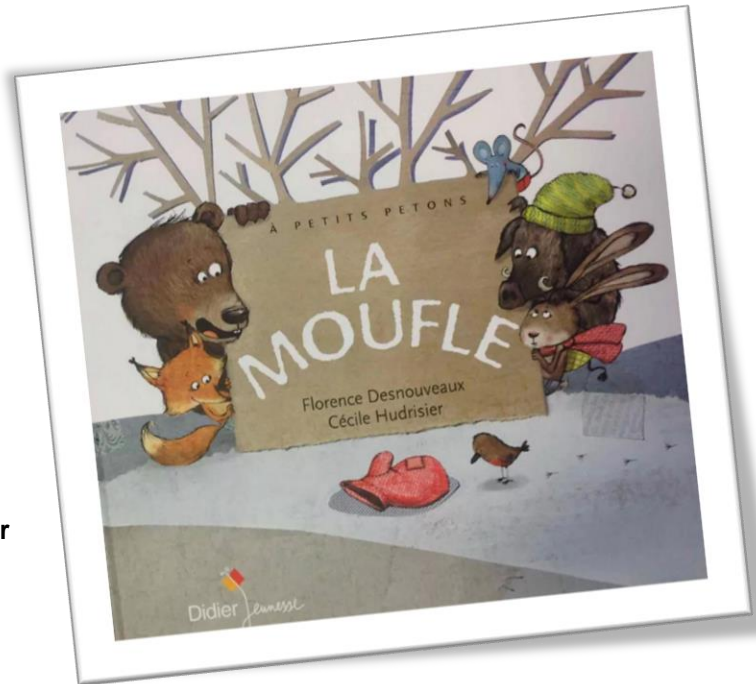
L13a : Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.

L13b : Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.

Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement :

L14a : Participer verbalement à la production d'un écrit.

L14b : Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.

**Objectifs spécifiques (cf détail méthode Narramus)**

N°	Titre, Étape	Objectifs	Support
S1	La souris	Découvrir le début de l'histoire et bien la comprendre	Diapo p1-16
S2	Le lièvre 1	Découvrir la suite de l'histoire et bien la comprendre	Diapo p17-29
S3	Le lièvre 2	Se mettre à la place de Lièvre et Souris	Diapo p30-35
S4	Le renard	Découvrir la suite de l'histoire et bien la comprendre + Se mettre à la place de Lièvre, Souris et Renard	Diapo p36-50
S5	Le sanglier	Découvrir la suite de l'histoire et bien la comprendre + Se mettre à la place de Lièvre, Souris, Renard et Sanglier	Diapo p50-69
S6	L'ours 1	Découvrir la suite de l'histoire et bien la comprendre	Diapo p70-80
S7	Ordonner les personnages	Module 6 : connaître l'ordre d'arrivée des personnages et prévoir la complication.	Fiche chronologie
S8	Utiliser l'ordre pour déduire		
S9	Prévoir la complication		
S10	L'ours 2	Découvrir la suite de l'histoire et bien la comprendre	Diapo p81-97
S11	Epilogue	Découvrir la fin de l'histoire et bien la comprendre + se mettre à la place de l'ours	Diapo p98-111
S12	S'entraîner à raconter l'histoire	Raconter toute l'histoire avec différents outils.	

Remarques générales : Padlet PE REP+ selon Narramus https://padlet.com/sylvaine_borel/xc5hb6iw83ri

Les pictogrammes du diaporama et de la séquence



L'enseignant.e lit le texte.



L'enseignant.e raconte l'histoire (ou un extrait) sans support de texte.



La boîte « mémoire des mots » permet de stocker les images des mots appris et de les réviser.



Imaginer ce que pense et ressent un personnage.



Imaginer ce que dit un personnage.



Les élèves jouent le passage avec les masques.

Pas d'illustration.



Les élèves doivent imaginer le dessin qui illustre le texte.



Les élèves doivent imaginer le texte, prévoir la suite de l'histoire.



Un.e élève raconte seul.e l'histoire.



La classe complète le récit de l'élève.

Les objectifs spécifiques de la méthode Narramus (Cèbe Goigoux, adapté par comité maternelle REP+ Blois)

- **Les compétences narratives en réception**
 - o Dissocier la présentation du texte de celle de l'illustration (transformer les mots en dessin animé).
 - o Ecouter lire puis raconter l'épisode étudié.
 - o Apprendre aux élèves à lier les événements, comprendre leur enchaînement pour mieux les mémoriser.
- **Les compétences narratives en production**
 - o Raconter, aux autres de compléter/corriger.
 - o Utiliser des figurines, le théâtre pour s'entraîner à raconter.
- **Les compétences lexicales et syntaxiques**
 - o Définir explicitement le vocabulaire avant lecture (nommer l'image, description).
 - o Mémoriser des mots et leur explication.
 - o Prononcer de nouveaux mots.
 - o Associer le mot à un geste.
 - o Garder traces du lexique.
 - o Utiliser les expressions et mots nouveaux dans d'autres activités de la classe.
- **Les compétences inférentielles**
 - o Apprendre à s'interroger sur les états mentaux des personnages
 - o Comprendre les relations causales.

Le matériel

- Les masques pour jouer l'histoire + une couverture rouge (qui servira à se mettre dessous quand on joue pour symboliser la moufle).
- Les figurines pour raconter l'histoire.
- Le lexique imagé + boîte à mémoire.
- Le diaporama et l'album.

Les incontournables des séances

- **Apprendre les ritournelles :**
 - Ritournelle 1 : *Quelle aubaine, une maison de laine ! Il y a quelqu'un ?*
 - Ritournelle 2 : *Oui, oui, il y a nous [...]. Et toi, qui es-tu ? Je suis [...], je peux entrer ?*
 - Ritournelle 3 : *[...] se faufile et se camoufle, dans la moufle tout contre [...].*
 - Ritournelle 4 : *[...] entendent des [gros / énormes] bruits de pas... et une [grosse/énorme] voix...*
- **La construction identique des épisodes :**
 1. Un personnage arrive et demande s'il y a quelqu'un.
 2. La souris et ses compagnons dans la moufle se présentent.
 3. Le personnage a froid et veut entrer.
 4. La sous et ses compagnons acceptent.
 5. Le personnage entre et les personnages réagissent.
- **Jouer l'épisode :** selon les besoins : groupe-classe à 3 groupes séparés (théâtre avec masques + couverture ; marottes au coin théâtre ; figurines et maquette...
 - Amener petit à petit les différents modes de jeu : 1. Figurines et maquettes PE + élève ; 2. Théâtre et marottes ; 3. Théâtre et masques, pour progressivement faire des groupes.
 - A chaque fin d'activité « jouer l'histoire », demander à un groupe de se produire devant la classe et les autres corrigent.
- **Rappeler ce qu'on a appris :**

réviser les mots déjà appris et rappeler le début de l'histoire

« Avant de continuer le travail sur l'histoire de *La Moufle*, voyons si les mots que vous avez appris sont bien rangés dans votre mémoire...Je vais vous montrer les images les unes après les autres pour vérifier. Mais attention ! Vous ne devez pas dire le nom des images tout de suite parce qu'il faut que tout le monde ait bien le temps d'ouvrir la boîte *La Mousse* dans sa mémoire et de retrouver le mot. Quand vous l'aurez retrouvé, vous lèverez le pouce sans parler et moi, j'interrogerai un ou une élève qui aura levé son pouce. »

 - Afficher les images pour faire réviser
 - Afficher les deux-doubles pages et inviter un.e élève à raconter. Les autres complètent.
- **Mettre en mémoire le vocabulaire :**
 - Dire : « Avant de découvrir le début de l'histoire de *La Moufle*, vous allez tous ouvrir une petite boîte dans votre mémoire (faire semblant d'ouvrir une boîte) : on dira que c'est la boîte qui s'appelle *La Moufle*. Vous allez ranger tous les mots que je vais vous apprendre. C'est important d'apprendre ces mots parce qu'ils aident à bien comprendre l'histoire et à bien la raconter. »
 - Montrer et expliquer le logo « boîte »

« Chaque fois que vous verrez cette image, vous saurez que vous allez apprendre de nouveaux mots ou de nouvelles expressions. »
 - Afficher les images les unes après les autres :
 - Mot n° 1 « moufle » :
 - Dire : « Le titre de l'histoire, c'est *La Moufle*. (Expliquer.) Rangez bien ce mot dans la boîte et n'oubliez pas d'y mettre aussi l'image pour vous rappeler comment c'est, une moufle »
 - Cacher l'image : « Ouvrez la boîte dans votre mémoire. Est-ce que vous voyez la photo de la moufle ? On vérifie ? »
 - Afficher de nouveau l'image.
 - Les enfants prononcent le mot.
 - 4 mots présentés : *moufle – neige – déposer - chemin*
 - Récapituler en montrant les 4 images – les élèves les nomment.
 - Présenter la boîte « mémoire des mots » :

« On y mettra les images de tous les mots et expressions appris en travaillant sur l'album »
 - Donner la carte « moufle » à un élève : il la nomme et la met dans la boîte. Idem pour les 3 autres mots.
 - Laisser la boîte en libre accès.