

Fiche : Comment exploiter un album en maternelle ?

Programmes de 2015 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

« Place primordiale du langage, condition essentielle de la réussite : \square oral : interactions en production et réception \square écrit : présentation progressive de cette forme de communication L'enfant, quelle que soit sa langue maternelle, acquiert spontanément le langage grâce à ses interactions avec les adultes de son entourage. L'enseignant, attentif, accompagne chaque enfant dans ses premiers essais. Il veille à s'adapter à la diversité des performances langagières des enfants. Il permet à chacun d'aller progressivement de la simple prise de parole spontanée à l'inscription dans des conversations organisées. Il met sur le chemin d'une conscience des langues, des mots du français et de ses unités sonores.

Progressivement, l'enfant est amené à comprendre les fonctions de l'écrit et à en découvrir son fonctionnement dans des situations ou des projets qui les rendent nécessaires. L'objectif est de lui permettre de mobiliser le langage dans toutes ses dimensions. »

Objectifs :

- ✓ Oser entrer en communication
- ✓ Comprendre et apprendre
- ✓ Echanger et réfléchir avec les autres
- ✓ Eveil à la diversité linguistique
- ✓ Ecouter de l'écrit et comprendre

Attendus de fin de maternelle :

- ✓ Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- ✓ S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- ✓ Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- ✓ Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
- ✓ Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.

Deux types de lecture :

- **LECTURE PLAISIR. OFFERTE** \Rightarrow PS : 1 lecture / MS_GS : 2 lectures
- **LECTURE PRÉPARÉE** \Rightarrow Travail de compréhension, objectifs langagiers,...

La lecture passe par la lecture préparée à voix haute du maître. Connaître l'album que l'on lit, préparer la lecture. La littérature doit s'organiser en **PARCOURS DE LECTURE** \rightarrow Créer des liens entre les œuvres. Travail sur les loups, les structures répétitives, ...

Deux stratégies : (1) Album exploité en entier (2) Album exploité par épisodes

Les écueils à éviter: propositions basées sur les recherches de Rolland Goigoux

1. Ne pas sous-estimer les difficultés de compréhension des élèves
L'enseignant doit s'assurer que les élèves comprennent ce qui est explicite puis ce qui implicite.
2. Eviter les activités de lecture en atelier d'apprentissage autonome. Les élèves de maternelle ont besoin d'être accompagnés dans la lecture. La lecture en autonomie est envisageable à l'accueil.
3. Ne pas proposer de tâches d'anticipation trop tôt (Ex: imaginer la suite de l'histoire)
L'enseignant privilégiera la reformulation, la relecture du texte avant de proposer des activités d'anticipation.
4. Ne pas trop questionner
5. Eviter le «zapping» de livres différents
Construire avec les élèves un réseau autour d'un personnage, d'un thème, d'un auteur...
6. Eviter de choisir un livre pour travailler dans tous les domaines (graphisme, math...)
7. Ne pas confondre comprendre et interpréter
Il s'agit pour les élèves d'abord de comprendre et de formuler de quoi, de qui parle l'histoire, où, quand elle se passe avant de pouvoir interpréter des sentiments, des faits...etc
8. Prévoir de construire avant

Activités de communication

COMMENT PRESENTE-T-ON LE LIVRE AUX ENFANTS ?

- Faire des fenêtres, des ouvertures pour pointer le regard sur des éléments de la couverture. Les ouvrir dans un certain ordre (quand, ou, personnage, ...) Fin PS_MG_GS
- Découper la couverture pour en faire un puzzle.
- Commencer par l'intérieur (cacher la couverture) en proposer plusieurs. Ou la 4e couverture.
- Pour les élèves en difficultés → présenter les personnages avant de lire l'histoire (marionnette : photocopie + pic)

ACTIVITÉS À MENER AVANT LA LECTURE DE L'ALBUM : CES ACTIVITÉS VONT AUSSI FACILITER LA COMPRÉHENSION DU RÉCIT LORS DE LA LECTURE MAGISTRALE DE L'ALBUM

<i>Compétence langagière mise en œuvre</i>	<i>Tâche/Consigne</i>
Emettre des hypothèses	Cacher une partie de la couverture de l'album. Faire deviner le contenu de l'image.
Décrire Dire l'action qui se passe	<p>a. Montrer la couverture et poser les questions : « Qui est-ce ? Où est-ce ? Que font-ils ? Que disent-ils ? » L'enseignant ou les élèves donnent les réponses (suivant le niveau de compétences des élèves)</p>
Emettre des hypothèses Anticiper une histoire	Demander aux enfants d'émettre des hypothèses sur le contenu du récit : « De quoi parle ce livre ? C'est l'histoire de qui ? Que va -t-il peut-être se passer ?
Nommer une personne, un lieu, une action	<p>b. Montrer, une par une, les illustrations et demander : Qui est-ce , où est-ce ? Que font-ils ? L'enseignant donne éventuellement la réponse et apporte les explications nécessaires à l'aide de gestes, d'images, de paraphrases.</p>
Décrire Dire l'action qui se passe	Demander aux enfants d'émettre des hypothèses sur l'action principal du récit (Il cherche quelque chose), leur demander de justifier leurs hypothèses (Qu'est-ce qui te fait penser à ça ?)
Emettre des hypothèses	<p>Au fur et à mesure de la découverte d'autres illustrations, vérifier les hypothèses et en émettre d'autres. (Cette activité suppose une compétence minimale d'expression orale, sinon on passera à l'étape c.)</p>
Comprendre le récit d'une histoire	c. Conter l'histoire correspondant au récit de l'album ou faire écouter l'histoire contée.

LECTURE DE L'ALBUM

Comprendre le sens général d'une histoire : qui sont les personnages, quelle est l'action principale, où se passe l'histoire, ...	<p>Présenter l'activité : " Je vais vous lire l'histoire de Ecoutez bien et essayer de comprendre de quoi parle cette histoire. Ensuite, je vais vous poser des questions sur cette histoire."</p> <p>Lire d'abord le texte, puis montrer l'illustration. Lire avec intonation et expression.</p>
--	---

ACTIVITÉS À MENER APRÈS LA LECTURE DE L'ÉPISODE (DE L'ALBUM) : CES ACTIVITÉS VONT AUSSI PERMETTRE DE VÉRIFIER ET D'APPROFONDIR LA COMPRÉHENSION DU RÉCIT

Décrire une personne, un animal	Faire l'inventaire des personnages. En faire une description physique et morale.
Décrire un objet, un lieu	Faire l'inventaire des objets, des lieux. En faire la description.
Manifester sa bonne compréhension de l'histoire en reformulant la trame du récit	Qu'est-ce que tu as compris ? Qui sont les personnages de l'histoire ? Où se passe l'histoire ? Que font-ils ? Au début, au milieu, à la fin de l'histoire ? (ou de l'épisode)
Situer plusieurs actions dans le temps Se repérer chronologiquement dans le temps	Réaliser la frise de l'histoire : l'arrivée des personnages, la succession des lieux, des objets, des actions.
Situer plusieurs actions dans le temps	Présenter des images significatives de l'histoire, demander aux enfants de les remettre dans l'ordre et de raconter l'histoire.
Justifier	Lire 3 résumés de l'histoire aux élèves puis leur demander de trouver le bon résumé. Faire justifier.
Situer plusieurs actions dans le temps	- Montrer des reproductions de 2 illustrations de l'album. Les faire ranger dans l'ordre chronologique : « Laquelle vient en premier ? » En proposer une 3ème ; Faire trouver sa place : « On la met avant celle-là, après celle-là ? »
Décrire une action	- Afficher une image, demander de raconter le passage de l'histoire correspondant à cette image. - Lire un passage de l'album puis demander de montrer l'illustration correspondante.
Raconter une histoire en utilisant les connecteurs temporels	- Faire remettre les illustrations de l'album dans l'ordre et faire raconter l'histoire.

ACTIVITÉS À MENER APRÈS UNE SECONDE LECTURE DE L'ÉPISODE (DE L'ALBUM) :

Exprimer ses préférences	Qu'est-ce que tu as aimé ? Qu'est-ce que tu as préféré dans l'histoire ? Qui aime bien le ? Pourquoi ? Pourquoi ? Qu'est-ce qui t'a fait rire ?Qu'est-ce que tu n'as pas aimé ?
Exprimer ses sensations	Susciter des réactions à partir de questions du type : " Est-ce que tu as eu peur? De quoi ? Est-ce que tu as bien aimé ?
Dire ce que l'on va faire Exprimer un projet	- Jouer l'histoire : réfléchir à la mise en scène, aux gestes à faire, aux accessoires, aux déguisements, ... Un <u>premier</u> groupe joue la scène. Puis, les élèves et le maître font des observations sur le texte, l'intonation, les attitudes et les déplacements... Un <u>deuxième</u> groupe joue la scène en tenant compte des observations précédentes. - Lancer un atelier dessin : " On va dessiner cette histoire. Qu'est-ce que vous allez dessiner ?" - Lancer un atelier de fabrication de marionnettes qui serviront à théâtraliser l'histoire.

Activités de structuration

ACTIVITÉS AUTOUR D'UNE NOTION : LEXIQUE, THÈME

<p>Comprendre certains termes de vocabulaire (par exemple, les animaux)</p>	<p><u>Jeu de mime</u></p>
	<p>L'enseignant donne une indication, par exemple : « Je suis un animal. » puis il mime. Les autres élèves devinent ce qu'il est.</p>
	<p><u>Dictée de dessins</u></p>
	<p>L'enseignant « dicte » un dessin (Par exemple : dessinez le caïman qui est sous le lit !) Les élèves le réalisent sur l'ardoise. Pendant la correction, la comparaison de plusieurs ardoises permet aux élèves de produire des énoncés contenant les mots appris.</p>
	<p><u>A partir d'images numérotées</u></p>
<p>6 images sont affichées au tableau. Chaque image est numérotée de 1 à 6. L'enseignant pose des questions de ce type : La numéro 3 , c'est un ours ? Le serpent a quel numéro ? Le numéro 4 c'est une tortue ou un singe ?</p>	
<p>Etre capable d'énoncer correctement certains termes de vocabulaire (par exemple, les animaux)</p>	<p><u>Vrai ou faux</u></p>
	<p>Répondre par vrai ou faux à une question et justifier sa réponse Ex : Dans Spot, c'est le serpent qui est sous le lit ,? La réponse attendue ne sera pas seulement « C'est faux. » mais C'est le crocodile qui est sous le lit. »</p>
	<p>Sur une fiche où sont représentés, par exemple, plusieurs animaux, l'enseignant énonce une consigne du type : Colorie la tortue en rouge, le singe en bleu ,</p>
	<p><u>Devinettes</u></p>
	<p>Le maître propose une devinette : « Il n'a pas de pattes, il rampe, il est long, qui est-ce ? » Jeu de kim L'enseignant dispose au tableau une série de 3, 4,5,.. images. Il les nomme, les fait nommer, les commente. Puis, il demande aux élèves de fermer les yeux. Pendant ce temps, il enlève une image. L'enfant doit ensuite nommer l'image manquante.</p>
<p>certains termes de vocabulaire (par exemple, les animaux)</p>	<p><u>jeux de loto, de dominos, de l'oie</u></p>
	<p><u>Dessiner c'est gagné !</u></p>
	<p>L'enseignant commence un dessin d'un des mots étudiés. Les élèves essayent de deviner le mot. Celui qui trouve vient au tableau et réalise un nouveau dessin.</p>
<p>certains termes de vocabulaire (par exemple, les animaux)</p>	<p><u>Jeu de Memory</u></p>
	<p>Ce jeu nécessite plusieurs séries de 2 cartes identiques. (le nombre variera en fonction du niveau des élèves) Ce jeu se joue à 6-8 élèves autour d'une table. Le but du jeu est de retrouver le plus possible de paires.. Déroulement : l'enseignant dispose, sous forme d'un tableau, les cartes sur la table, images non visibles. Un enfant retourne une carte et énonce ce qu'il voit. Puis, il retourne une 2ème carte et énonce à nouveau ce qu'il voit. Si les 2 cartes sont identiques, il les prend et rejoue. Si les 2 cartes sont différentes, il les retourne et passe son tour. Un autre enfant joue de même. Ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes. Celui qui a le plus de paires de cartes a gagné.</p>
	<p></p>

Activités autour d'une structure linguistique

<p>Fixer la structure :</p> <p>.....</p> <p>Par exemple,</p> <p>être + localisateur</p>	<p style="text-align: center;"><u>A partir d'un mini dialogue présenté par l'enseignant.</u></p> <p style="text-align: center;">(support marionnettes, par exemple)</p> <p style="text-align: center;">(situation analogue à celle de l'album et contenant la structure à étudier) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ecouter le mini dialogue - Le répéter, le mémoriser puis le théâtraliser - Improviser à partir de ce mini dialogue : introduire d'autres personnages, d'autres lieux, d'autres objets, ...
	<p style="text-align: center;"><u>Exercice structural : « Je demande et tu réponds »</u></p> <p>Cet exercice met en jeu une question et une réponse. La forme est celle d'une ronde verbale au cours de laquelle chaque élève à son tour, après avoir répondu à l'un, pose la question à l'autre.</p> <p>Exemple : L'enseignant demande à un élève X : Où est l'ours ? X répond : L'ours est derrière la porte.</p> <p>Puis, X demande à Y : Où est le singe ? Y répond : Le singe est dans l'armoire, et ainsi de suite.</p>
<p>Réinvestir le lexique</p> <p>et les structures acquis</p> <p>précédemment</p>	<p style="text-align: center;"><u>Jeux d'expression dirigée</u></p> <p>Ce sont des jeux au cours desquels l'emploi d'une structure linguistique donnée est le passage obligé à la réussite de ce jeu.</p> <p style="text-align: center;"><u>Exemple 1 : Jeu de paires</u></p> <p style="text-align: center;"><u>But du jeu</u> : Rassembler le plus de paires possibles</p> <p><u>Matériel</u> : de 6 à 10 paires de cartes avec un dessin correspondant à l'énoncé voulu.</p> <p><u>Démarche et règle</u> : L'enseignant présente les cartes et les désigne oralement : le lion est sous l'escalier, la tortue est sous le tapis, Spot est dans le panier, ...</p> <p>Elle explique que 2 cartes identiques forment une paire.</p> <p>Dans les premières parties, les cartes sont posées sur la table, visibles par tous. Pour en avoir 2 pareilles, chaque joueur, l'un après l'autre, doit demander à celui qui l'a, la carte qui lui manque et ceci sans la montrer du doigt, afin qu'il s'exprime oralement.</p> <p>Au début, l'enseignant aide les enfants et formule la phrase correcte : « Je voudrais le singe qui est dans l'armoire ». Elle rectifie les phrases incorrectes en les reformulant. Le gagnant est celui qui a constitué le plus grand nombre de paires.</p> <p><u>Variante</u> à mettre en place quand tous les enfants ont bien compris la règle du jeu : chaque joueur cache ses cartes.</p> <p style="text-align: center;"><u>Exemple 2 : Jeu de rôles</u></p> <p>C'est une forme de simulation.</p> <p>Pour les enfants, c'est un moyen d'apprendre à communiquer avec les moyens langagiers qu'ils ont acquis.</p> <p>Pour l'enseignant, c'est un moyen d'évaluer si ses élèves sont capables ou non d'utiliser ce qu'ils ont appris, s'ils sont capables de communiquer entre eux.</p> <p>Le jeu de rôles vise un apprentissage ludique qui convient tout à fait aux enfants.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Modifier légèrement le scénario</u> : ajouter, modifier les personnages, les lieux, les objets, les enjeux (ce que veut faire l'un des personnages). Par exemple : Spot le petit chien a perdu son os. Il le cherche partout. Il va demander à tous les animaux de la maison. 2. <u>Faire procéder à quelques essais</u> qui permettent de vérifier que les énoncés travaillés dans les dialogues sont réutilisés de façon dynamique et de corriger les erreurs instantanément, mais sans interrompre les intervenants eux-mêmes : chaque groupe qui passe doit améliorer la performance du groupe précédent. 3. <u>Introduire des paramètres de rupture</u> (incidents, autres personnages, etc..) pour faire évoluer la situation. <p>L'organisation de cette activité doit permettre de faire passer beaucoup d'élèves et de maintenir l'attention et l'intérêt de ceux qui ne jouent pas mais qui constitue le public indispensable.</p>

Autres activités possibles :

- **Activités qui permettent de restituer l'histoire** ⇒ Partir des images séquentielles (photocopier en couleurs si possible) Six voir sept images.
- **Jeu de domino** avec images de l'histoire
- **Travail sur le système des personnages** ⇒ Proposer les personnages de l'histoire + intrus d'autres histoires.
But : Trier.
- **Boite à personnages, à images ...**
- **Classeur à héros** (fiche identité –enfants, personnages fantastiques, animaux-) /
- **Interpréter et mettre en mémoire** ⇒ **Classeur des livres** (mettre en mémoire les grandes caractéristiques de l'album –titre, auteur, couverture, nom des personnages, + MS/GS court résumé de l'histoire, avis).
Cahiers de littérature : possible en maternelle (s'en souvenir → domaine affectif) sous forme de boite.
- **Cocottes**. Images du livre (d'où vient cette image ? cette citation ?)
- **Jeu de l'oie avec les objets, personnages, histoire ...**

La mise en réseau

DÈS LA MATERNELLE, IL S'AGIT DE :

- ❖ Construire une première **culture littéraire**
- ❖ **Organiser des parcours de lecture** qui vont permettre aux enfants de se construire cette culture littéraire, en fonction de la compétence que l'on veut travailler.
- ❖ Mettre au point des parcours de lecture suppose une **lecture analytique et critique** de la part des enseignants. On ne peut pas faire l'économie de cette réflexion, car c'est après avoir dégagé l'intérêt ou les intérêts de tel album qu'on pourra le proposer en classe, en fonction d'un objectif bien précis et à un moment choisi et inscrit dans une programmation. A partir des ouvrages de ce réseau, il sélectionne les livres qui l'intéressent en prenant soin de choisir des ouvrages permettant des mises en relation entre les d'ouvrages, des comparaisons
- ❖ Ces **rencontres avec les textes ne doivent pas être aléatoires, mais régulières et organisées**.
- ❖ Les enfants seront amenés au cours de ces rencontres avec les livres à **rapprocher des types de personnages**, des **procédés d'illustration**, des **procédés littéraires**, explorer des **thèmes**, à découvrir des **univers** d'auteurs...
- ❖ Se constituer un **capital étendu de textes variés**