éduscol

Ressources maternelle

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Partie I - L'oral - Ressources pour la classe Activités ritualisées

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE, DE
L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR ET DE
LA RECHERCHE

Retrouvez eduscol sur :

Table des matières

Activités ritualisées autour de l'appel pour s'approprier des usages de l'oral 4

Section des petits 4

Section de moyens 6

Section de grands 8

Activités ritualisées autour du temps (ordre dans la journée, ordre des jours, date) pour s'approprier des usages de l'oral 10

L'ordre dans la journée 10

Prendre des repères dans la semaine 12

La date 14

Activités ritualisées de description : les tracés 15

Propositions d'activités 1 : 15

Propositions d'activités 2 : 15

Tâches langagières travaillées : 16

Régulations de l'enseignant : 16

Activités ritualisées de description : les devinettes 17

Propositions d'activités : Devinettes à partir des personnages rencontrés dans les albums 17

Propositions d'activités PS/MS : Choisir le bon costume 19

Propositions d'activités PS/MS : Devinettes : fruit ou légume ? 20

Activités ritualisées pour apprendre à raconter 22

Propositions d'activités : Raconter à l'aide de marottes et/ou de marionnettes 22

Propositions d'activités : Des accessoires pour raconter en TPS et PS 24

Propositions d'activités : Des maquettes et des décors pour raconter 27

Scénario 5 : Raconter en déplaçant les personnages dans l'espace et le temps 28

Propositions d'activités : Les cartes des actions clés du scénario pour racontrer 28

Les boîtes à raconter pour réunir tous les outils et supports réalisés pour raconter une histoire 30

Activités ritualisées autour de l'appel pour s'approprier des usages de l'oral

Section des petits

Cette activité de l'appel ne peut être imposée à tous les enfants de petite section. Certains ne sont pas encore prêts pour vivre des temps collectifs même courts : il convient de leur laisser le temps et l'envie de rejoindre le groupe pour partager ce moment avec leurs pairs, de veiller à toujours intégrer tous les enfants présents dans la classe à l'activité d'appel même s'ils ne sont pas assis avec les autres. Mais, progressivement, il ne faut plus autoriser les prises de parole en grand groupe hors du lieu de regroupement : « *Très bien x, tu veux nous dire quelque chose, alors rejoins-nous sur le banc pour parler avec nous ».*

Il est également nécessaire de veiller à ne pas faire durer cette activité et à l'adapter en fonction des événements (retour/absence d'enfants etc.)

Les propositions ci-dessous sont purement illustratives ; ne sont évoqués que les aspects les plus directement liés au travail de tâches langagières.

Propositions d'activités

- Scénario 1 : En début d'année

Au moment de l'accueil, l'enseignant ou un adulte accompagne chaque enfant pour placer sa photo avec son prénom sur le tableau prévu à cet effet. Puis au moment du très court regroupement, l'enseignant salue individuellement, les enfants, les uns après les autres « *Bonjour, Enzo* » et invite chaque enfant à lui répondre « *Bonjour maîtresse Nathalie »* (la manière de s'adresser aux enseignants en les nommant dépend des modalités en place dans l'école).

L'enseignant regroupe les photos des absents ; ils sont nommés et les raisons de leur absence sont très rapidement évoquées par l'enseignant.

- Scénario 2

Au moment de l'accueil, chaque enfant place sa photo avec son prénom sur le tableau prévu à cet effet. Puis au moment du très court regroupement, l'enseignant pointe le prénom de chaque enfant sous les photos et demande à l'enfant concerné de confirmer sa présence.

Les photos des absents sont regroupées ; ils sont nommés et les enfants avec l'enseignant évoquent les raisons possibles ou réelles de leur absence.

Tâches langagières travaillées

- saluer en disant *« bonjour »* et en nommant la personne saluée ;
- nommer les absents par leur prénom ;
- évoquer les raisons possibles d'une absence : « *peut-être que x est malade*. » ;
- se signaler avec différentes formulations : *« je suis là »*, *« je suis présent(e).*

Régulations de l'enseignant

Les enfants qui l'acceptent sont assis dans le coin regroupement, l'enseignant est **également assis**. Il croise le regard de chaque enfant ; il s'adresse à lui en le nommant et le salue devant tous les autres enfants. C'est une façon de faire reconnaître chaque enfant par l'ensemble du groupe. Il incite au retour du *« bonjour ».*

Les enfants qui ne sont pas au coin regroupement sont également salués et invités à répondre.

L'enseignant invite les enfants à attendre leur tour, à écouter les réponses des autres.

Il commente, rappelant un incident de la veille.

Il reprend un prénom mal prononcé mais ne fait pas répéter.

Il évoque des absences qui se prolongent, faisant des hypothèses *(« Il est sans doute malade. »)* ou des projections *(« Il faudra que je demande à sa grande sœur pourquoi elle n'est pas là. »)*

Il s'inquiète du motif de l'absence quand un enfant revient après avoir manqué la classe, etc.

Exemples d'outils et de supports

La qualité et la taille des photos utilisées pour la constitution du groupe sont importantes en petite section. Les enfants doivent se reconnaître et reconnaître leurs pairs. Dans la mesure du possible, utiliser des photos couleur.

Section de moyens

Les temps collectifs sont encore très difficiles à vivre pour un grand nombre d'enfants de moyenne section, surtout en début d'année : il faut veiller à garder à cette situation une durée courte et un caractère dynamique.

Il faut être vigilant pour que cette situation « d'appel » qui a une fonction précise concernant le « vivre ensemble » ne soit pas détournée pour devenir une situation de reconnaissance des prénoms, de phonologie ou de numération. Le réinvestissement de ces compétences travaillées dans la classe ne doit pas prendre le pas sur ce moment qui vise la reconstruction du groupe par la reconnaissance de chacun des enfants.

Ces activités ritualisées de reconnaissance des prénoms, de comptage peuvent avoir lieu indépendamment de l'appel à un autre moment de la journée. L'appel est alors un moment dynamique et convivial pour commencer à travailler ensemble.

Les propositions ci-dessous sont purement illustratives ; ne sont évoqués que les aspects les plus directement liés au travail de tâches langagières.

Propositions d'activités :

- **En début d'année :** scénarios antérieurs à reprendre en début d'année, en particulier pour créer la connaissance du nom des autres.
- **Scénario 3 :** les présents :

Avec les étiquettes (photo + prénom et nom, puis prénom et nom seuls) affichées des présents supposés, un enfant fait l'appel, pour s'assurer qu'il n'y a pas eu d'erreur ; chacun répond.

La parole passe d'un enfant à l'autre pour nommer celui/celle qui est à côté de lui.

- **Scénario 4 :** les absents

À partir des étiquettes (photo + prénom ou prénom seuls) affichées des présents supposés et de l'observation des présents assis au coin regroupement : il s'agit de déterminer et d'afficher la liste des enfants absents puis d'évoquer les raisons connues ou supposées de ces absences.

Les enfants qui reviennent après une absence sont invités à relater ce qui leur est arrivé pendant leur absence.

Tâches langagières travaillées :

- Questionner en nommant celui à qui l'on parle : *« Enzo, es-tu là ? »*
- Se signaler avec différentes formulations : *« je suis là », « Je suis présent/e ».*
- Évoquer les raisons possibles d'une absence : *« Peut-être que x est malade.»*
- Signaler la présence d'un enfant « x est là, il est assis à côté de moi ».
- Relater ce qui a été vécu pendant son absence en utilisant des formulations connues : *« Pendant que j'étais malade… »*
- Se présenter ou présenter un pair à une personne étrangère au groupe.

Régulations de l'enseignant :

Tous les enfants sont assis dans le coin-regroupement ; l'enseignant est **également assis**.

Suivant les habitudes de la classe et le degré d'autonomie des enfants, l'enseignant les invite à prendre sa place pour tout ou partie du temps de l'appel et leur propose :

- d'imiter son fonctionnement dans l'immédiateté ;
- de s'en détacher et trouver la manière de faire l'appel qui leur convient.

Quand un enfant devient meneur de jeu en remplaçant l'enseignant, celui-ci veille à ce que sa parole soit entendue et que les réponses soient sérieuses.

Il s'inquiète des absents ; si l'absence dure, il peut suggérer de chercher comment on pourrait entrer en contact avec l'absent (message, envoi d'un texte, etc.).

Il profite de toutes les occasions pour donner un autre tour à l'appel, en particulier la présence d'un élève nouveau ou d'un visiteur ; l'accueil est alors une occasion de se présenter individuellement ou de faire présenter l'un(e) par un(e) autre.

Exemples d'outils et de supports

Le tableau d'affichage des présents peut être organisé avec les photos des enfants (affichage permanent). Au moment de l'accueil, chaque enfant place son étiquette-prénom à côté de sa photo.

Plus tard dans l'année une affiche permanente avec les prénoms des enfants peut être utilisée par l'enseignant puis par les enfants pour faire l'appel.

ZELIE	Yohan
ALICIA	Salomé
HANA	Laura
HUGO	Jakez
SARAH	Capucine
NINO	Basile
MILA	Juliette
JULIETTE	Amandine
LEYNA	Camille.P
YACINE	Camille.I
BAPTISTE	Darrell
THADDEE	Jonathan
SATYA	Cécile
WASSILA	Vincent
Laurenta	Oscar
Francesco	Léo

Section de grands

Au moment de l'accueil, un petit groupe d'enfants (défini pour la semaine ou au jour le jour) peut être investi de cette tâche ritualisée de faire le pointage des présents sur une fiche qui s'apparente au registre d'appel, sans pour autant reprendre le tableau à double entrée qui pourra être utilisé plus tard. À l'aide d'outils dont ils ont appris la manipulation, ils peuvent anticiper le nombre de présents et d'absents.

Lors du regroupement, il sera surtout question de récapituler ces informations.

Les élèves doivent se connaître mieux et/ou plus vite ; ils ont plus d'aisance. Les échanges vont plus vite. L'appel ne doit pas créer des pertes de temps inutiles, le groupe a beaucoup moins besoin de cette activité pour se reconstituer.

Les propositions ci-dessous sont purement illustratives ; ne sont évoqués que les aspects les plus directement liés au travail de tâches langagières.

Propositions d'activités

- **En début d'année :** Scénarios antérieurs à reprendre en début d'année, en particulier pour créer la connaissance du nom des autres.
- **Scénario 5 :** L'enseignant fait réaliser l'appel sur un document s'apparentant au registre d'appel par un enfant sans pour autant reprendre le tableau à double entrée qui pourra être utilisé plus tard.
- **Scénario 6 :** Le petit groupe qui a préparé l'appel récapitule pour l'ensemble du groupe le nombre de présents, la liste et le nombre des absents.

  Puis, progressivement, il décrit les variations constatées entre la veille et aujourd'hui (« Il y a un absent de plus aujourd'hui qu'hier ; c'est pour cela que nous avons affiché le nombre 4… »). Le reste de la classe valide ou fait corriger les erreurs éventuelles.

Tâches langagières travaillées

- questionner en nommant celui à qui l'on parle : « *Enzo es-tu là ?* »
- récapituler les informations concernant le nombre de présents et d'absents.
- décrire les modifications entre deux journées.

Régulations de l'enseignant

Cette activité ritualisée est bien connue des enfants.

Peu de régulations sont nécessaires.

Il est intéressant de proposer cette activité en priorité aux enfants qui ont encore des réticences ou des difficultés pour prendre la parole ou des difficultés à prendre leur place dans le groupe. Leur donner à effectuer une tâche clairement repérée comme relevant du registre de l'enseignant est très rassurant, donne confiance.

Activités ritualisées autour du temps (ordre dans la journée, ordre des jours, date) pour s'approprier des usages de l'oral

Les propositions ci-dessous sont purement illustratives ; ne sont évoqués que les aspects les plus directement liés au travail de tâches langagières.

L'ordre dans la journée

Objectifs

- Identifier, nommer et se repérer dans les différents moments de la journée : matin, midi, après-midi, soir et nuit.
- Utiliser à bon escient : avant/après/maintenant.
- Repérer les activités selon le moment de la journée où elles ont lieu.
- Anticiper les changements d'activités dans la journée.

Outils

- Construire et utiliser une frise linéaire des moments-clés dans les lieux de référence de la journée de classe (photos couleur pour les PS)(exemple photo 1, ci-dessous).
- Autour de la pendule de la classe (exemple photo 2, ci-dessous), les photos des activités de la journée sont affichées : l'aiguille qui marque les heures permet aux enfants de repérer et d'anticiper chaque moment de la classe.

Photo 1 : Exemple en petite section

Photo 2 : Exemple en grande section

Restituer les différentes activités de la journée dans leur chronologie

Proposition d'activité 1 :

Après une activité, resituer ce moment vécu par rapport aux autres.

Établir des relations temporelles : de succession (PS), de postériorité et d'antériorité (MS/GS) et déplacer le curseur sur la frise.

- **En P.S :** resituer le moment qui se termine par rapport au moment de la journée (matin/midi/ après-midi).
- **En G.S :** régulièrement au cours de la journée, faire repérer le moment présent aux élèves en regardant la pendule et l'activité qui est indiquée par la petite aiguille.

Tâches langagières travaillées

- Nommer les différents moments de vie de la classe : accueil/ regroupement /ateliers /récréation /cantine /sieste /sortie.
- Relater deux activités qui se suivent en utilisant le connecteur approprié :

par exemple, en PS : « *Nous allons raconter l'histoire et après nous irons en récréation* »
en MS *: « Avant d'aller en récréation, nous allons raconter une histoire. »*

Anticiper les changements d'activités et de lieu dans la journée

Proposition d'activité 2 : (PS)

Faire annoncer le changement de lieu en lien avec la nouvelle activité.

Tâches langagières travaillées :

- Annoncer et faire annoncer le changement de lieu en lien avec la nouvelle activité.

« Maintenant c'est l'heure d'aller faire des activités physiques, et pour cela, nous allons tous nous déplacer dans la salle de sport ».

- Nommer les différents lieux de l'école : la classe, les toilettes, le dortoir, la cantine, le hall, le couloir, la salle de sport, la bibliothèque…

Se situer dans la journée

Proposition d'activité 3 : (PS/MS)

À l'aide de la frise des activités, avant la récréation ou en fin de matinée, les enfants avec l'enseignant pointent en récapitulant et/ou anticipant les moments vécus en termes d'activités et d'apprentissages (voir ci-dessus éléments de programmation bilan, retour d'activité).

Tâches langagières travaillées :

Relater chronologiquement les activités vécues et les apprentissages associés à l'aide des connecteurs appropriés (avec l'aide de l'enseignant en petite section et de façon de plus en plus autonome en MS/GS avec une vigilance de l'enseignant pour tout ce qui concerne les apprentissages associés aux activités).

Prendre des repères dans la semaine

Objectifs

- Situer un évènement hors de la journée vécue.
- Associer un évènement régulier à un jour de la semaine et être capable de l'anticiper.
- Situer la journée dans un temps proche entre hier et demain.
- Situer la journée par rapport à la semaine : mise en place de la relation jour/semaine.

Outils

- Support pour visualiser tous les jours de la semaine : jours écrits et associés à une couleur (chez les PS). Marquer les jours par les événements récurrents. Exemples : gymnase le jeudi/alternance des enseignants/jour de chorale/demi-journée et non journée, etc. En PS les repères se font avec des photos (exemple photo 3) qui pourront être remplacées par des symboles en MS et GS.
- Dans le calendrier daté de chaque semaine prévoir sous chaque jour un espace pour afficher un événement ponctuel : anniversaire/sortie/projet, etc. Matérialiser la succession des jours pour constituer la semaine. Les bandes semaines ainsi constituées sont ensuite regroupées (photo 4) Ces supports se diversifient et évoluent de la PS à la GS, la semaine sera également représentée de façon circulaire (horloge des jours) avec un curseur.

Photo 3

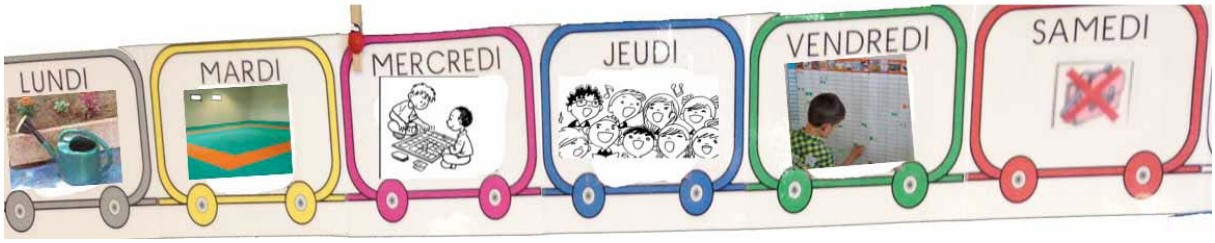
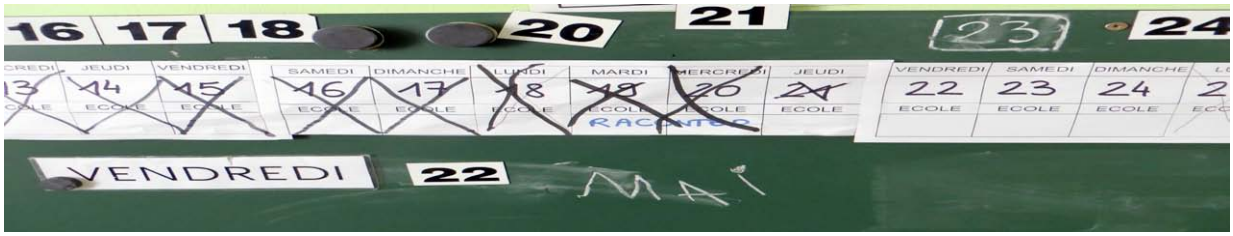


Photo 4



Dans la matinée, à l'aide de la bande des jours et du calendrier personnalisé :

Situer la journée dans un temps proche

Proposition d'activité 4 : (PS/MS)

Les enfants affichent le jour d'aujourd'hui et le pointent dans la frise des jours.

L'enseignant fait anticiper la journée par le retour des activités connues.

Tâches langagières travaillées :

Annoncer le jour d'aujourd'hui et lister les activités qui vont s'y dérouler :

- utilisation du futur proche ou futur : *« nous allons… »*
- des connecteurs temporels : d'abord, ensuite, après, enfin, pour finir.

Exemple *« Aujourd'hui, c'est mardi ; nous irons tout d'abord dans la salle de sport pour jouer au jeu des déménageurs puis nous reviendrons dans la classe pour les activités d'écriture et après la récréation, nous nous retrouverons tous pour la chorale… ».*

Proposition d'activité 5 : (MS/GS)

Les enfants marquent sur le calendrier : *aujourd'hui*, *hier* et *demain* (matérialisés par des systèmes d'aimants, de pinces à linge de couleur ou de fenêtres).

Tâches langagières travaillées :

Nommer le jour d'aujourd'hui en le situant dans le temps proche : utilisation des temps présent/passé et futur.

Exemple *« Aujourd'hui c'est jeudi ; hier, c'était mercredi et demain ce sera vendredi. »*

Situer la journée par rapport à la semaine : mise en place de la relation jour/semaine

Proposition d'activité 6 : (MS /GS)

L'enseignant fait rappeler les activités importantes de la veille et la continuité ou la différence avec les activités du jour (les traces affichées sont indispensables pour cette tâche).

Tâches langagières travaillées :

Relater les activités passées : utilisation des temps du passé.

Les comparer à celle du jour : utilisation de : *comme, encore, mais, pourtant, cependant*, etc.

Exemples : *« Comme hier… Aujourd'hui encore, etc. Aujourd'hui, nous ne ferons pas de danse mais des jeux collectifs. »*

Proposition d'activité 7 : (MS/GS)

Les enfants annoncent la perspective du lendemain :

- par rapport à des activités récurrentes d'une semaine sur l'autre ;
- par rapport aux projets en cours

Tâches langagières travaillées :

Relater les activités passées : utilisation des temps du passé.

Les comparer à celle du jour : utilisation de : *comme, encore, mais, pourtant, cependant*, etc.

Exemples : *« Comme hier… Aujourd'hui encore, etc. Aujourd'hui, nous ne ferons pas de danse mais des jeux collectifs. »*

La date

Objectifs :

- Se repérer dans le mois
- Écrire la date (nom du jour)
- Utiliser les noms des jours

Outils :

- Semainier : fiche présentant les jours de la semaine sur laquelle on déplace un curseur.
- Calendrier mensuel du commerce affichant le mois en entier
- Étiquettes plastifiées des jours, des nombres de 1 à 31, des mois de l'année.

Situer la journée par rapport à la semaine : mise en place de la relation jour / semaine

Proposition d'activité 6 : (MS /GS)

Écriture et affichage de la date en utilisant les étiquettes prévues à cet effet.

En début d'année de moyenne section, seule l'étiquette du jour est affichée au tableau. Puis, progressivement, on complète avec les étiquettes-nombres de la bande numérique et le mois.

Chaque jour, on écrit la date en ne modifiant que les éléments nécessaires.

En grande section, les enfants chargés de la date l'écrivent en entier en lettres capitales puis en cursive, quand ils en sont capables de le faire.

Tâches langagières travaillées :

Justifier ses choix d'affichage : jour, date ou mois.

Décrire et expliquer une erreur d'affichage.

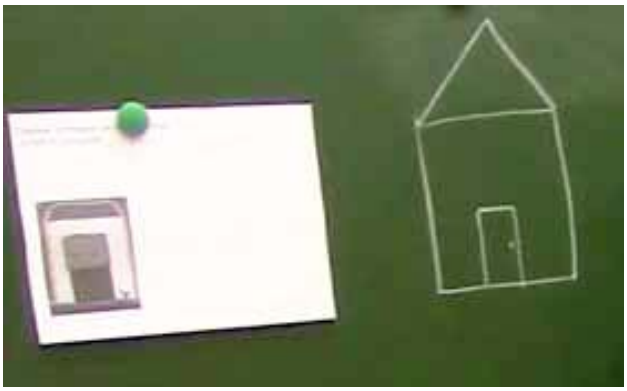
Exemple « *Tu t'es trompé d'étiquettes pour le jour. Tu as écrit mercredi au lieu de mardi…* »

Activités ritualisées de description : les tracés

Les propositions ci-dessous sont purement illustratives d'exemples d'activités possibles.

Propositions d'activités 1 :

Dictée de tracés à l'enseignant pour dessiner **une forme** ou un **motif** simple.



Matériel :

Fiches plastifiées avec des formes et des motifs simples extraits de dessins d'enfants, de tissus, d'illustrations, etc.

Tâches langagières travaillées :

But de la tâche des élèves : Faire tracer le motif affiché.

Décrire la succession des gestes à réaliser en indiquant :

- le point de départ : en haut, en bas, d'un côté, de l'autre ;
- la forme des lignes à tracer : trait, rond, spirale, arc ;
- l'orientation à donner à chacune de ces lignes.

Propositions d'activités 2 :

Dictée de la trajectoire pour tracer **une lettre.**

Matériel :

Fiches plastifiées avec les lettres imprimées en grand format (police Arial).

Scénario 1 : avec des lettres en capitale d'imprimerie (MS)

Les enfants dictent à l'enseignant les gestes qu'il doit effectuer pour reproduire la lettre affichée à partir du point ou de la ligne tracée.

On peut décider de travailler par "familles" de lettres (voir ci-contre).

Scénario 2 : avec des lettres en cursive (GS)

Les enfants dictent à l'enseignant les gestes qu'il doit effectuer pour reproduire entre deux lignes la lettre affichée.

Il peut être intéressant de classer les lettres par les éléments qui les composent.

Tâches langagières travaillées :

But de la tâche des élèves : Faire tracer la lettre affichée

Exemples de regroupements possibles des **lettres capitales** en fonction de leurs formes : avec des lignes droites horizontales et verticales (L, E, F, T, I, H), avec des obliques (A, V, N, M), des ovales (O, C, Q, G), des obliques plus complexes (X, Y, Z, K, W), les lettres combinant formes droites et arrondies (P, R, B, D, U, J).

Exemples de regroupements possibles des **lettres cursives** en fonction de leurs formes : les lettres comportant des boucles montantes, descendantes, celles qui ont les deux, celles qui ont des traits droits, des ronds, des demi-ronds.

Décrire la succession des gestes à réaliser en indiquant :

- le point de départ : en haut, en bas,
- la forme des lignes à tracer : trait, rond, oblique, spirale, arc,
- l'orientation à donner à chacune de ces lignes.

Régulations de l'enseignant :

L'enseignant trace strictement ce que lui disent les enfants.

Il donne à voir aux élèves leur description et efface toutes les propositions non satisfaisantes.

Il demande des précisions, des reformulations quand ce qui est dit n'est pas assez élaboré. Par sa demande, il aide à une formulation plus précise.

Exemples :

E. « *Tu vas par là !* »

M. *« Dans quelle direction, veux-tu que je trace le trait : vers le haut, le bas, droite, à gauche, à droite ? »*

E. *« Tu fais comme ça, après tu fais ça…* » en montrant les tracés en faisant les gestes.

M « *Je ne vois pas tes gestes quand je dessine, il faut que tu me l'expliques avec des mots. Dis-moi comment je commence. Quelle est la forme que je dois tracer ? Est-ce un rond, une oblique, une spirale ?* »

Activités ritualisées de description : les devinettes

Les propositions ci-dessous sont purement illustratives d'exemples d'activités possibles.

Propositions d'activités : Devinettes à partir des personnages rencontrés dans les albums

Outils :

A faire après un travail avec les albums présentant ces personnages.

- Cartes des divers personnages tirés d'albums présentant les mêmes personnages avec des tenues et des accessoires différents. On peut tout à fait utiliser les séries autour d'un même personnage comme Petit Ours Brun, Bali, Uki, Canaille, Tchoupi, Crocolou etc.
- Albums correspondants sur un présentoir à côté de la table pour les petites sections.
- Grande enveloppe pour cacher la carte en moyenne et grande section.

Scénario 1 en petite section

Tirer une carte et décrire ce qu'on voit sur la carte, écouter la description et aller chercher un album, rechercher la page où se trouve le personnage ; la montrer aux autres.

But de la tâche langagière

1. Faire reconnaître un personnage.
2. Trouver l'album qui présente le personnage décrit

Tâche langagière

Décrire ce qu'on voit sur la carte : dire ce que porte le personnage.

Régulations de l'enseignant

En petite section, l'enseignant commence l'activité : il tire une carte et la décrit pour amorcer la tâche. Il aide les enfants à percevoir l'enjeu de la situation. Quand c'est à leur tour de tirer une carte, il sollicite les enfants pour affiner leur description, il reformule et répartit la parole.

Exemple d'échanges

M. / *tire une carte et tu leur demandes à quel album correspond le personnage / mais tu ne leur montres pas la photo Mailis/ alors qu'est-ce que tu vois sur la photo ?*

Mailis : *c'est une grenouille*

M. : *et comment elle est*

Mailis : *verte*

Chloé : *verte* (elle va vers un album)

M. : *et puis* (elle retient Chloé)/

Chloé : *elle porte une écharpe* /

Mailis : *elle porte une écharpe et une couronne*

Scénario 2 en moyenne et grande section

Un ou deux enfants choisissent une carte-personnage, la cachent dans la grande enveloppe prévue à cet effet, puis devant le groupe, ils en font le portrait.

Contrainte : Donner plusieurs informations qui font référence à des aspects différents de ce personnage :

- ses caractéristiques physiques ;
- ses actions ;
- ses relations avec d'autres personnages ;
- ses mobiles d'actions.

But de la tâche langagière

Faire reconnaître le personnage caché dans l'enveloppe.

Tâche langagière en moyenne et grande section

Sans le nommer, faire le portrait du personnage en donnant plusieurs de ses caractéristiques : son physique mais aussi ses actions, ses amis, ses ennemis, ses intentions…

Pour aider les enfants à formuler la devinette, l'enseignant peut proposer différents débuts et différentes clôtures de la question :

Comme : « Elle/il … Qui est-ce ? » (exemple *: « Il préfère jouer que d'aider son amie Qui est-ce »*

Ou « Je suis ... qui suis-je ? » (exemple : *« Je suis une oie jaune avec des bottes rouges… qui suis-je ? »*

Ou « Qui est-ce qui…? » (exemple : *« Qui est-ce qui console l'ogre et l'aide à rentrer dans sa chambre ? »)*

Régulations de l'enseignant

L'enseignant initie et relance l'activité en proposant régulièrement des devinettes à propos des personnages travaillés en classe.

Exemple : « *Elle est laide, elle ne sent pas bon, elle a du poil au menton mais ne réussit pas à faire peur à Pierre… Qui est-ce ?* » (Cornebidouille).

L'enseignant peut aussi aider les locuteurs à l'élaboration de la devinette avant sa présentation en grand groupe.

Il invite les interlocuteurs à réagir face à la proposition qui est faite : « Avez-vous suffisamment d'éléments pour trouver de quel personnage il s'agit ? ».

Après que le personnage est découvert, il sollicite les locuteurs pour qu'ils justifient leur devinette. Les autres peuvent faire alors de nouvelles propositions.

Propositions d'activités PS/MS : Choisir le bon costume

Après un travail en graphisme sur ces motifs : lignes, pois, carreaux, fleurs etc.

Outils :

- nombreux tissus prédécoupés (forme de robe) aux motifs et couleurs variés ;
- silhouette du personnage en carton ;
- cartes représentant le personnage avec tous les costumes disponibles.

Scénario pour petite section et moyenne section

1. Choisir une carte du personnage habillé et décrire le tissu pour habiller « Paulette » conformément au modèle.
2. Choisir le tissu pour habiller le personnage.

But de la tâche langagière

Habiller Paulette avec le tissu choisi.

Reconnaître le tissu pour habiller Paulette.

Tâche langagière

Décrire le tissu choisi : préciser sa ou ses couleur(s), le motif (rayures, fleurs, pois, uni, quadrillage etc.) et la taille du motif (rayures fines, gros pois etc.)

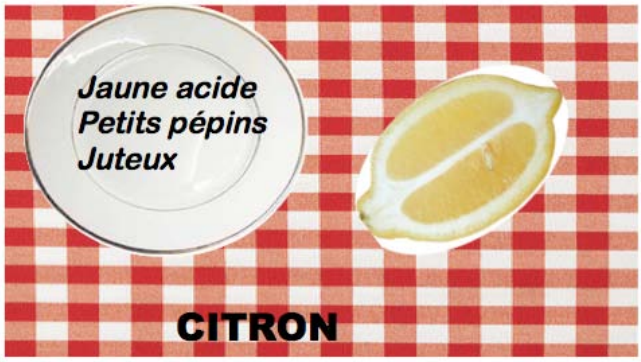
Régulations de l'enseignant

Avec certains enfants, l'enseignant participe à l'élaboration de la description avant le passage devant le groupe.

Il sollicite les enfants pour affiner leur description : « *Tu as oublié de donner la couleur du tissu, redis-nous comment est le tissu pour habiller…* ».

Inciter les enfants à interroger celui qui décrit : « *Apparemment, tu as un problème pour choisir le tissu, qu'est-ce qui ne va pas ; qu'est-ce que tu voudrais savoir ? … Demande-lui* ! ».

Propositions d'activités PS/MS : Devinettes : fruit ou légume ?



Outils :

- Cartes avec fruits et légumes (Consulter Eduscol maternelle : ressources vocabulaire/ module 2 L'alimentation)
- Grande enveloppe pour cacher la carte

Scénario pour moyenne section et grande section

Un ou deux enfants choisissent une carte, la cachent dans la grande enveloppe prévue à cet effet. Ils décrivent devant le groupe l'aliment caché.

Contrainte : il faut donner au moins trois informations concernant cet aliment en faisant référence à plusieurs aspects :

- l'aspect visuel : couleur, forme ;
- l'aspect gustatif : le goût, la texture ;
- l'aspect tactile : le toucher ;
- l'utilisation : comment on le mange ;
- la composition : pépin, noyau, peau, chair.

Ensuite, ils questionnent : fruit ou légume ?

Si la réponse est exacte, le groupe peut faire une proposition précise de l'aliment reconnu.

Laisser un petit temps aux enfants pour se mettre d'accord : comment vont-ils dire la devinette au grand groupe ?

But de la tâche langagière

Faire découvrir le fruit ou légume caché dans l'enveloppe.

Tâche langagière

Sans le nommer, présenter l'aliment en donnant au moins trois informations qui concernent au choix

- la couleur, la forme ;
- le goût, la texture ;
- le toucher ;
- l'utilisation (comment on le mange) ;
- la composition : pépin, noyau, peau, chair.

Régulations de l'enseignant

L'enseignant initie l'activité en proposant régulièrement des devinettes fruits et légumes.

Exemple : « *Il a des pépins, on le presse, il est jaune … Fruit ou légume ?* ».

L'enseignant peut aussi aider les locuteurs à l'élaboration de la devinette, avant sa présentation en grand groupe.

Il invite les interlocuteurs à réagir face à la proposition qui est faite : « *Avez-vous suffisamment d'éléments pour trouver de quel aliment il s'agit ?* ».

Après que l'aliment est découvert, il sollicite les locuteurs pour qu'ils justifient leur devinette. Les autres peuvent faire alors de nouvelles propositions.

Pour faire évoluer l'activité, l'enseignant va faire de nouvelles propositions de formulation avec de nouvelles contraintes.

Exemples pour la grande section :

- Deux aliments à décrire avec un point commun « *J'ai la peau lisse et des pépins…J'ai des pépins et je suis acide… » ;*
- Qualifier chaque critère : *« jaune acide, petits pépins* ».

Activités ritualisées pour apprendre à raconter

Les activités ritualisées décrites ci-dessous s'appuient sur des albums, explorés au préalable en classe avec l'enseignant. Tous les obstacles à la compréhension ont été travaillés ; il s'agit ici de donner des outils aux enfants pour qu'ils s'approprient ces histoires et s'essaient à les raconter avec leurs pairs grâce au matériel donné par l'enseignant.

Les propositions ci-dessous sont purement illustratives d'exemples d'outils, de supports et d'activités possibles

Il est important que les outils et les supports restent longtemps disponibles après le travail réalisé avec l'enseignant sur l'album. Ils sont rangés mais restent accessibles.

Propositions d'activités : Raconter à l'aide de marottes et/ou de marionnettes

Outils : Les marottes aident de nombreux enfants à comprendre le rôle qui leur est attribué et leur facilite la prise de parole derrière le personnage.

Exemple d'outils 1 :
Marottes fabriquées à partir de photocopies couleurs, recto verso des personnages plastifiées et collées sur des bâtonnets.
Le recto verso des personnages est important pour permettre des déplacements de gauche à droite et de droite à gauche. De plus l'enfant et son interlocuteur voient le personnage.
(Exemple ici avec les personnages de « La moufle »).

Exemple de mise en situation : Les trois enfants se sont repartis les sept personnages de cette version de l'histoire de la moufle (de deux à trois chacun). L'image de la moufle est posée au sol pour permettre l'accumulation des personnages avant l'explosion finale. Les enfants coopèrent pour raconter l'histoire en faisant parler leurs personnages en même temps qu'ils les déplacent autour et dans la moufle.

Exemple d'outils 2 :
Marionnette de grand-mère habillée pour ressembler au personnage de l'histoire de *Roulé le loup* : sept jupes ont été ajoutées.

Exemple d'outils 3 :
Marionnettes cousues et rembourrées pour ressembler aux personnages de l'album « le machin ». Elles sont prises en main directement.

Exemple d'outils 4 :
Personnage de l'histoire reproduit par papier transfert sur du tissu. Les 2 morceaux de tissu sont emplis de bourre avant d'être cousus. (Consulter dans Les ressources pour la classe Video « la moufle 2°séance »)

Les exemples d'outils 3 et 4 que l'on peut prendre en main, sont très efficaces avec les jeunes enfants car beaucoup plus sensoriels. Ils donnent une vraie matérialité aux personnages.

Scénario 1: Raconter en produisant les dialogues des personnages

Dispositif

TPS/PS : Un petit groupe d'enfants (4 enfants). Un jeu de marottes est donné à chaque enfant pour que chacun manipule le personnage tout en s'appropriant les dialogues par imitation. L'album peut être utilisé par l'enseignant pour soutenir la mémoire du script.

MS/GS : Un petit groupe d'enfants
(de 4 à 6 enfants) avec l'enseignant.
L'enseignant répartit les marottes entre les enfants : un ou deux personnage(s) par enfant.

Activité : Chacun à leur tour, en fonction de leur(s) personnage(s), les enfants interviennent en déplaçant et plaçant leur marotte pour reproduire le scénario de l'histoire (exemple : s'approcher de la moufle et demander l'hospitalité avant d'y pénétrer… puis répondre à son tour aux nouveaux arrivants). Les enfants font parler leur marotte en accompagnant ses actions.

Tâche langagière : Faire intervenir et parler son personnage en respectant le scénario de l'histoire.

Régulations de l'enseignant : L'enseignant peut prendre en charge la partie narrative. Il faut être vigilant pour que les enfants s'exercent avec tous les personnages. Même si dans un premier temps cela rassure les enfants de réciter le texte entendu dans l'album, il faut les inciter à des reformulations et leur faire accepter d'autres formulations que celles du texte : « Quand on raconte, ce n'est pas comme quand on lit, on a le droit de le dire avec nos mots à nous.»

(Consulter dans Les ressources pour la classe Video « la moufle 2°séance » ; des enfants de moyenne section apprennent à raconter l'histoire à l'aide de marionnettes.)

Scénario 2 : Raconter en alternant dialogues et narration

Dispositif

Petit groupe d'enfants (de 4 à 6 enfants) avec l'enseignant. Un ou deux personnage(s) par enfant.

Activité

Chacun à leur tour, en fonction de leur(s) personnage(s), les enfants interviennent en déplaçant et plaçant leur marotte pour reproduire le scénario de l'histoire. Les enfants relatent les actions, les intentions, les sentiments, les émotions des personnages et reprennent aussi les dialogues de leur marotte au moment opportun.

- Un enfant sans personnage peut prendre en charge la partie narrative (rôle de l'enseignant précédemment).
- Ou tous les interlocuteurs prennent en charge à tour de rôle cette partie narrative afin que des systèmes de coopération s'installent entre eux.

Tâche langagière

Raconter dans quelles conditions le personnage intervient, dire quel est le personnage que l'on fait parler et faire parler son personnage.

Propositions d'activités : Des accessoires pour raconter en TPS et PS

Scénario 3 : Raconter en reproduisant les actions des personnages.

Il s'agit de reproduire avec les accessoires, les actions du ou des personnages pour retrouver le scénario de l'histoire donné par l'album.

La manipulation des objets/accessoires peut être individuelle en co-action ou réalisée par un petit groupe d'enfants.

Dispositif TPS/PS : Un petit groupe d'enfants (de 3 à 4 enfants) avec l'enseignant et un jeu d'accessoires par enfant ou un jeu collectif de taille suffisante pour une manipulation à plusieurs.

Outils : exemples

Exemple 1 : silhouette + pièces à agencer

Les vêtements du loup sont plastifiés et découpés pour s'adapter à la silhouette du personnage. De petits morceaux de bandes *« velcro »* autocollantes sont ajoutés à chaque pièce.

Les enfants peuvent raconter l'histoire de *Je m'habille et je te croque* en habillant le loup au fur et à mesure.

Exemple 2 : marottes + petits objets détournés

Le personnage de Guili et de ses parents sont reproduits en couleur et plastifiés. L'enseignant a ajouté de petits objets détournés (une barquette plastique pour la baignoire, un morceau de tissu pour la serviette etc.) pour raconter l'histoire de Guili qui prend son bain.

Tâche langagière : Raconter ce que fait le ou les personnages et éventuellement ses réactions/émotions.

(Consulter dans les ressources pour la classe : vidéo « Habiller la marotte de Petit ours brun » des enfants de petite section apprennent à raconter l'histoire à l'aide des accessoires à accrocher sur la marotte.)

Régulations de l'enseignant : Il s'agit de solliciter les interactions entre les enfants pour qu'ils racontent en même temps qu'ils agissent. La ritualisation est la garantie pour réussir cette participation de tous.

Scénario 4 : Raconter en reproduisant les actions des personnages à partir du découpage du scénario proposé par l'album

Il s'agit, à l'aide de l'album de faire correspondre, page après page, les actions du/des personnage(s) représentés sur l'illustration et dans le texte avec la manipulation des enfants pour faire revivre à la marotte ces mêmes actions avec les accessoires.

Exemples 3 et 4 : Mises en situation

Les vêtements de l'épouvantail sont reproduits, découpés, plastifiés et peuvent s'accrocher entre eux grâce à des pastilles velcro autocollantes.

Ici cet enfant de petite section s'est installé dans le coin raconter avec tous les outils et l'album *Le vent m'a pris* de Rascal. Au fur et mesure qu'il tourne les pages de l'album il nomme et enlève les pièces de vêtement sur l'épouvantail et les fait voler, imitant le vent qui emporte les vêtements un à un.

Tous les accessoires présentés dans l'album de *Lou prend son bain* de J. Ashbé sont représentés et donnés aux enfants : éponge, jouets, savon, bouchon de la baignoire, serviette etc. Les enfants racontent l'histoire en reproduisant le scénario (se déshabiller, se laver, glisser, vider la baignoire, s'essuyer) avec la marotte et tous les accessoires. L'enseignante soutient la tâche et rythme l'activité en tournant les pages pour retrouver les différentes étapes du script .

Tâche langagière : Raconter ce que fait le ou les personnage(s) et éventuellement ses réactions/ émotions correspondant à la double page de l'album**.**

L'alternance de situations visant l'enchaînement des actions des personnages jusqu'au dénouement et de situations visant la scansion du scénario à partir de l'album, page après page, favorise une mise à distance, un repérage des étapes clés du récit.

Quand les enfants maitrisent le scénario, ils sont plus disponibles pour se concentrer sur la tâche langagière.

Propositions d'activités : Des maquettes et des décors pour raconter

Exemple dans une classe de grande section

Présentation du récit comme un enchaînement d'actions dans un espace borné : points de départ et d'arrivée de l'histoire clairement identifiés : maison du fermier à gauche et maison de la grand-mère à droite du long panneau.

Représentation des espaces : les différents lieux traversés pour les rencontres successives.

Représentation du temps qui passe du matin à la nuit : le soleil et le ciel bleu à gauche ; les étoiles, la lune et le ciel sombre à droite.

Exemple dans une classe de Moyenne section :

Le récit est présenté comme un enchaînement d'actions dans un espace borné : aller et retour entre deux maisons.

Les deux maisons s'ouvrent pour les actions des personnages à l'intérieur.

Représentation de l'espace : un chemin qui traverse la forêt est matérialisé dans le paysage.

Exemple dans une classe de petite section

Représentation de l'espace : Le récit se déroule dans un lieu clos : la ferme.

Les différents lieux sont matérialisés pour permettre les actions du personnage.

Scénario 5 : Raconter en déplaçant les personnages dans l'espace et le temps

Dispositif : Les supports pour représenter les lieux de l'histoire (voir exemples ci-dessus) permettent une exploitation en petit groupe ou collective.

Activité : Il s'agit de déplacer les personnages dans les différents lieux représentés en accord avec leurs actions dans la chronologie du récit.

Tâche langagière : Raconter ce que font et disent les personnages en enchainant les évènements jusqu'au dénouement.

Régulations de l'enseignant : Inciter les coopérations dans le groupe d'enfants qui racontent. Toutes les propositions sont acceptées ; elles sont complétées, amendées, reformulées.

L'enseignant n'attend pas une certaine formulation du récit mais des formulations qui évoluent, s'allongent, deviennent plus précises et plus élaborées au fur et mesure des tentatives des enfants. Il sollicite les interactions entre les enfants pour qu'ils racontent en même temps qu'ils agissent.

Ces outils et supports se prêtent à des activités pendant lesquelles un petit groupe d'enfants peut être en autonomie.

Propositions d'activités : Les cartes des actions clés du scénario pour racontrer

Exemple en petite section

Les cartes représentant les actions-clés du scénario de l'histoire sont constituées directement à partir des illustrations de l'album.

En petite et moyenne section, c'est l'enseignant qui fait ce travail de découpage du récit en scènes repérables.

Les cartes des actions-clés de l'histoire à raconter peuvent aussi être réalisées par les enfants et regroupées pour devenir un livret individuel (voir exemple page 29).

Exemple en moyenne section :

Livret « acordéon» individuel pour récapituler chronologiquement les différentes actions des personnages de l'histoire du « machin ».

La forme en accordéon permet une vision étape par étape mais aussi le déroulement complet du récit, « visible » dans son intégralité.

Scénario 6 : Raconter en s'appuyant sur les moments clés du scénario

Dispositif : petit groupe d'enfants avec l'enseignant :

- les cartes représentant les moments clés de l'histoire sont affichées chronologiquement en face des enfants.
- Les enfants disposent de livrets « accordéon » individuels.

Tâche langagière : Raconter ce que font et disent les personnages en enchainant les évènements jusqu'au dénouement.

Les cartes sont là pour soulager la mémoire de l'enchaînement des événements de l'histoire et aider les enfants à se concentrer sur la mise en discours du récit. En moyenne et grande sections, cet outil peut être individualisé.

Les boîtes à raconter pour réunir tous les outils et supports réalisés pour raconter une histoire

Exemple dans une classe de petite section :

L'enseignante utilise des pochettes cartonnées à rabat avec élastiques pour constituer les boites.

Elle y range l'album, les petits accessoires et la marotte.

Les petits accessoires sont rangés dans une pochette plastique à zip pour une manipulation autonome des enfants sans perte .

En début d'année l'enseignante et l'ATSEM apprennent aux enfants à ranger les accessoires dans la pochette.

Exemple dans une classe de petite section :

L'album et les différents éléments sont mis dans une boîte recouverte de papier de la couleur dominante de l'album.

La montagne a été réalisée par les enfants (bobines en carton, papier mâché et peinture). Elle est légèrement fendue en haut pour insérer la marotte du personnage. Des images scannées de l'album sont utilisées pour construire les différents accessoires, les plastifier et ajouter les pastilles « velcro » autocollantes.

Exemple dans une classe de grande section :

Dans la boîte, on y trouve des marottes, une maquette pliante, des cartes reproduisant les personnages, des livrets accordéon avec les images des moments-clés de l'histoire et l'album.

La maquette de l'histoire de *La brouille* de C. Boujon est constituée à partir d'une boite dans laquelle les enfants peuvent introduire leurs mains pour faire entrer et sortir les deux personnages de leurs terriers.

Dans la maquette de l'histoire *C'est bien la moindre des choses* d'E. Manceau, les différents éléments du décor sont rabattables pour permettre le rangement dans la boîte.

Dans cette classe progressivement les enfants ont proposé de compléter les outils pour améliorer leur jeu au moment du raconter. Des accessoires qu'ils réalisent sont ajoutés au dispositif prévu par l'enseignant.

Les boîtes contiennent l'album et les outils adaptés à la problématique de l'album qui ont contribué à dépasser les obstacles de compréhension.

Utilisation des boîtes

L'enseignant utilise le contenu de la boîte pour raconter l'histoire sans la lire ou pour lire l'histoire.

Les enfants apprennent à utiliser les boîtes en petit groupe lors d'ateliers avec l'enseignante ; ils les utilisent ensuite en autonomie.

L'enseignant utilise ces boîtes pour des activités ritualisées tout au long de l'année pour raconter l'histoire. Selon les outils ou le support sélectionné dans la boîte, la tâche sera plus ou moins complexe pour les enfants qui racontent. Quand les enfants sont à l'aise avec une histoire et avec la boîte à raconter qui correspond, il est possible d'introduire un nouveau personnage qui va perturber et conduire à inventer une histoire nouvelle. On peut aussi utiliser les personnages d'une histoire pour les changer de cadre ou bien enlever un ou plusieurs personnages.