



ACADÉMIE  
DE NORMANDIE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Direction des services départementaux  
de l'éducation nationale  
de l'Orne

PLAN  
PREVENTION  
LANGAGE

## Ressources Maternelle

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

**Objectif 5 du PPL61**

**« Ecouter et comprendre une histoire »**

Ce document d'accompagnement a été élaboré pour répondre aux besoins identifiés (items 40-41) par les enseignants lors de la passation du PPL 61.

**Cet outil de remédiation** contient des fiches ressources pour mettre en œuvre des démarches et des outils au service de l'objectif « Ecouter et comprendre une histoire ».

Ainsi, sont mis à votre disposition les documents suivants :

- des propositions de démarches d'enseignement de la compréhension favorisant les situations langagières,
- des présentations d'outils support à des activités en lien avec le langage :
  - pour raconter
  - pour écouter,
- des liens vers la mise en réseau et la place de l'explicitation au service de la compréhension et de l'expression orale.



Il suffit de cliquer sur la cible pour être dirigé soit vers la page dédiée soit vers une ressource en hyperlien.

# Sommaire

## Démarches d'enseignement

- 🎯 Narramus
- 🎯 Pédagogie de l'écoute à évaluation différée
- 🎯 Rappel de récit
- 🎯 Lecture pas à pas

## Outils pour raconter

- 🎯 Le chemin de récit
- 🎯 La boîte à raconter
- 🎯 Les marottes
- 🎯 La maquette
- 🎯 Le sac à album
- 🎯 Le Kamishibai
- 🎯 Le tablier de racontage
- 🎯 Le raconte tapis
- 🎯 Affichages 1
- 🎯 Affichages 2

## Outils pour écouter

- 🎯 Le Bookinou
- 🎯 Le coin écoute

## Pour aller plus loin ...

- Utiliser la mise en réseau
  - 🎯 Document de présentation
  - 🎯 Site
- L'explicitation
  - 🎯 Document de présentation

# Des démarches d'enseignement possibles

1

Narramus



2

Dialogue  
pédagogique  
à évaluation  
différée



3

Rappel de  
récit



4

Lecture pas à  
pas



# 1

## Narramus

### Auteurs :

Roland Goigoux et Sylvie Cèbe

### Compétences ciblées :

- Narratives en réception : rendre compte du récit entendu
- Narratives en production : produire des rappels de récit
- Lexicales et syntaxiques : comprendre et mémoriser du vocabulaire
- Inférentielles : combler les blancs et imaginer la suite

### Descriptif de la démarche :

À partir d'un support album :

- 1) Présentation du vocabulaire avant la lecture
- 2) Présentation du texte en amont de l'illustration afin de laisser le temps d'imaginer l'illustration possible
- 3) Lecture puis racontage de l'épisode par l'enseignant
- 4) Verbalisation des pensées et des émotions des personnages,
- 5) Rebrassage du vocabulaire pour mise en mémoire
- 6) Activité de racontage, possibilité pour les pairs de compléter ou de corriger le rappel
- 7) Proposition d'outils support au racontage
- 8) Théâtralisation
- 9) Entraînement à raconter en continu

### Outils :

- 🎯 La boîte à raconter
- 🎯 Les marottes
- 🎯 La maquette

### Pour aller plus loin :

- La mise en réseau
  - 🎯 Document de présentation
  - 🎯 Site
- L'explicitation
  - 🎯 Document de présentation

# 2

## Dialogue pédagogique à évaluation différée

### Auteur :

Pierre Péroz

### Compétences ciblées :

- Ecouter et comprendre des textes narratifs
- Raconter, expliquer et justifier son point de vue
- Maîtriser des compétences langagières d'évocation

### Descriptif de la démarche :

**1 - Faire restituer aux élèves les éléments de l'histoire** (la chronologie n'est pas l'objectif premier des séances) : De quoi vous souvenez vous ? Est-ce que vous vous souvenez d'autre chose ? Est-ce que l'on a tout dit ?

**2 - Etats mentaux des personnages** (Faire dire aux élèves ce qu'ils pensent des personnages et dire ce qu'ils auraient fait à leur place) : Maintenant j'aimerais savoir ce que vous pensez de... Qu'est-ce qu'il voulait ? Qu'auriez-vous fait si vous étiez ?... (changement de point de vue)

### 3 - Les relations causales

Les questions de compréhension (départ du héros, ruse, propriété des personnages ...)

Les questions d'interprétation (hypothèses, changement de point de vue, sens ou morale du récit)

### 4 - La chronologie : lire l'histoire illustrée aux enfants

Jeu de la pêche aux images (l'enseignant ou un élève raconte , les élèves doivent trouver l'image qui correspond). Jeu du « cherche la page » : A partir de plusieurs exemplaires du livre , les élèves doivent trouver la page décrite par l'un d'entre eux. Replacer les illustrations : trouver à partir d'une illustration celle qui vient avant et celle après , remettre dans l'ordre collectivement les illustrations chacun en ayant une ou 2.

### En vidéo :

 Conférence de Pierre Péroz

### Pour aller plus loin :

 Document synthèse de la démarche

# 3

## Rappel de récit

### Compétences ciblées :

- Ecouter et comprendre des textes narratifs
- Redire avec ses propres mots le récit entendu
- Structurer ses propos pour rendre compte du récit entendu
- Maîtriser des compétences langagières d'évocation

### Descriptif de la démarche :

L'explication causale est au centre de la structuration et de la cohérence d'un récit. L'enfant qui comprend un récit est celui qui est capable de repérer et prendre en compte le lien de causalité entre les événements d'une histoire. Il est alors possible de distinguer six niveaux d'habileté dans la reformulation des histoires par les enfants :

- Identifier un ou plusieurs personnages
- Identifier et restituer des événements disjoints d'une histoire
- Produire un début d'organisation (en fonction du problème, des épisodes, de la fin)
- Structurer le récit dans le temps (chronologie)
- Identifier et restituer les relations causales
- Produire une explication causale à plusieurs niveaux

### Outils :

- 🎯 Le chemin de récit
- 🎯 Le sac à album
- 🎯 Le Kamishibai
- 🎯 Le tablier de racontage
- 🎯 Le raconte tapis

### Pour aller plus loin :

- 🎯 Document synthèse de la démarche

# 4

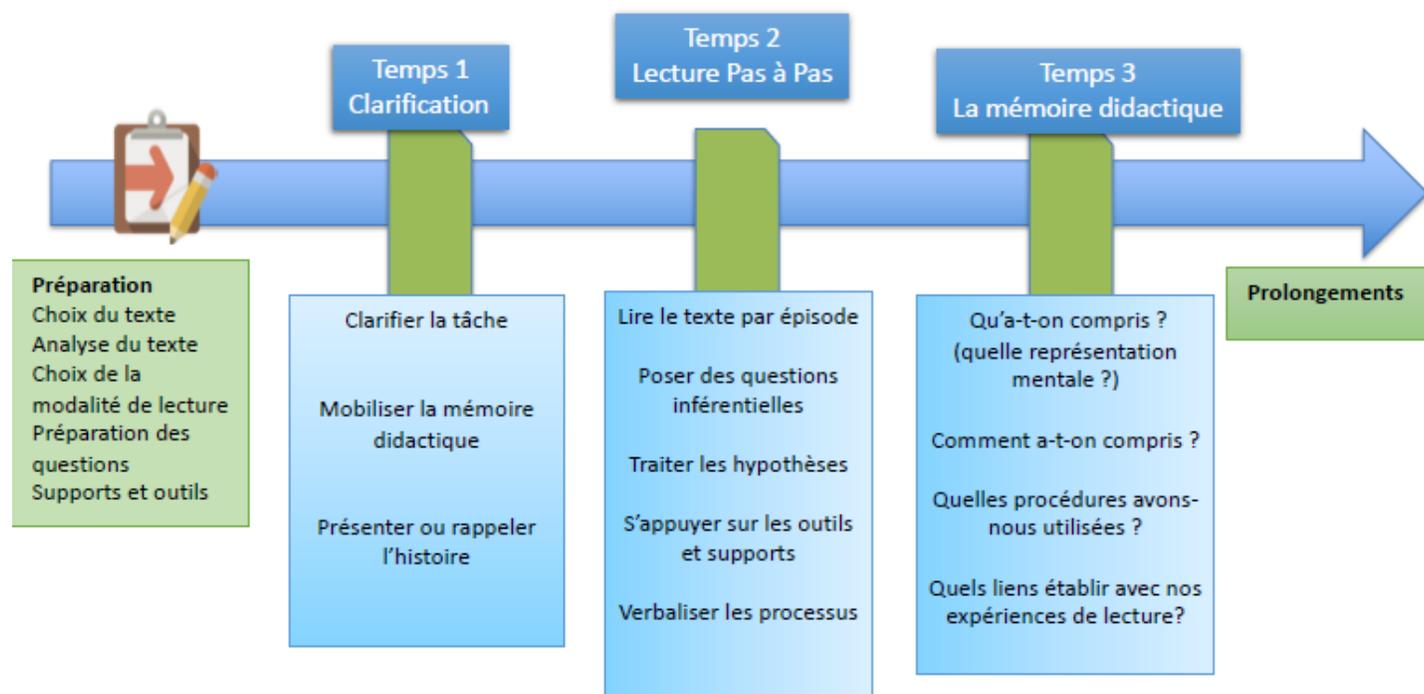
## Lecture pas à pas

**Auteur :** Marie-France Bishop

### Compétences ciblées :

- Élaborer une représentation mentale cohérente du récit entendu ;
- Réguler sa compréhension ;
- Faire des inférences, mettre en relation les informations ;
- Questionner, clarifier, anticiper et garder en mémoire ;
- Être actif dans la lecture ;
- Elaborer des hypothèses.

### Descriptif de la démarche :



### Outils :

- 🎯 Affichages 1
- 🎯 Affichages 2

### Pour aller plus loin :

- 🎯 Document synthèse de la démarche



# Le chemin de récit

Après avoir levé les obstacles liés au vocabulaire et à la compréhension de l'histoire, l'enseignant propose de créer un écrit intermédiaire afin de faciliter la mise en mémoire.

Le tracé du chemin narratif (de préférence de haut en bas d'une feuille et de gauche à droite pour rappeler l'activité du lecteur) permettra ultérieurement à l'élève narrateur de déplacer ses éléments mobiles en cours de sa narration.



# La boîte à raconter



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

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

[retour](#)

# Les marottes

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



[retour](#)

# La maquette



 Langage et école maternelle : mise en oeuvre du Programme  
Mireille Brigaudiot



Les supports pour représenter les lieux de l'histoire permettent une exploitation en petit groupe ou collective.

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

Les élèves vont raconter ce que font et disent les personnages en enchaînant les événements jusqu'au dénouement.

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.

[retour](#)

# Le sac à album



Il est destiné à aider les enfants à s'approprier des histoires et à les raconter par l'intermédiaire de marottes ou de jeux confectionnés reprenant les personnages ou les événements de l'histoire. C'est un outil privilégié pour aider les enfants au niveau de la compréhension et du langage oral, pour aider les familles à s'approprier un support qui ne leur est pas toujours familier et pour développer le plaisir de lire. Il favorise également le lien école-famille en mettant l'enfant au cœur du projet : l'enfant pourra raconter l'histoire à sa famille à l'aide des supports proposés, la famille pourra pleinement participer à cette histoire en partageant des temps ludiques avec leur enfant (mise en scène avec des marottes et des objets, jeux à règles simples construits autour de l'album).

# Le Kamishibai

 *Fiches pédagogiques*



 *Vidéo d'une séance de racontage autour de l'album « Boucle d'or et les 3 ours »*



Le kamishibai est un petit théâtre d'images ambulant, d'origine japonaise. Son origine remonterait au XIII<sup>ème</sup> siècle. Les conteurs de rues se déplaçaient avec pour raconter des histoires aux enfants.

Un projet autour du kamishibai poursuit plusieurs objectifs transversaux :

- Lecture : Écouter des histoires, inventer une histoire en respectant certaines contraintes, dicter à l'adulte...
- Écriture : Réécrire des passages de l'histoire créée.
- Arts plastiques : Imaginer, créer des images pour illustrer des passages de l'histoire, utiliser différentes techniques, travailler à plusieurs...

# Le tablier de racontage



Le tablier de racontage est constitué de plusieurs poches. Chacune contient un élément de compréhension parmi : les personnages, les lieux, les objets de l'histoire, les actions, ... En prenant appui sur des illustrations ou des objets réels, les élèves identifient et sélectionnent les éléments importants pour raconter l'histoire avec leurs propres mots.

# Le raconte tapis

🎯 *Le temps de l'histoire – Exposition AGEEM 61*



Né dans les années 80, **le raconte-tapis a pour vocation première d'être un pont entre l'enfant et le livre, un concept à portée pédagogique pour développer le plaisir de lire.**

Un grand tapis en tissu et en volume représentant le décor d'un conte. Dans ce décor, les personnages de l'histoire, eux-mêmes en volume, sont animés et mis en scène par les mains et les mots de l'adulte (ou de l'enfant-conteur) avec, comme fil conducteur, la lecture de l'album jeunesse auquel le raconte-tapis est associé.

[retour](#)

# Le Bookinou



Bookinou est une conteuse qui permet de relire une histoire racontée par l'adulte.

Bookinou permet d'enregistrer l'histoire audio de n'importe quel livre pour que l'enfant puisse les réécouter en autonomie avec le livre entre les mains.

Il est également possible d'écouter ou d'importer des histoires préenregistrées.

# Le coin écoute



Mettre à disposition un coin écoute dans la classe permet de poursuivre le travail autour de la compréhension en visant l'autonomie des élèves. Ils pourront, ainsi, écouter plusieurs fois une histoire pour mieux la comprendre, écouter et réécouter une consigne, s'appropriier les mots des histoires connues, ...

Les outils d'écoute sont nombreux : tablettes, poste CD, ordinateur, Bookinou, lecteur MP4, munis de casques.





# Les affichages

