

Quelques titres: surtout des contes et pour les albums, il faut choisir ceux où les illustrations sont redondantes par rapport au texte.

Léo et Popi
Petit ours brun
Poum

Boucle d'or et les trois ours
Poule rousse
Le petit bonhomme de pain d'épice
Roulé le loup !
On m'a volé mes couleurs !

Danger dans le potager
La moufle
Jack et le haricot magique
Le géant de Zéralda
Renart et Isengrin
Renart et les anguilles
Le loup et les 7 chevreaux
Antilope trompée par un escargot
Les deux sœurs de Grimm
Hansel et Gretel
Et le loup mangea la princesse
Petits-crocs et le message du roi
Cendrillon
Le petit chaperon rouge
Le petit Poucet
La princesse au petit pois

365 contes de la tête aux pieds/ Gallimard jeunesse
Petites histoires à raconter/ Coll Histoires, comptines, chansons et Cie/ Nathan
Contes de Grimm/ Gallimard
Editions Milan de Toulouse éditent des ouvrages dans lesquels les contes sont classés par âge
Collection de Recueils de contes classés par régions ou pays d'origine

✚ Préparer une séquence sur un support narratif fictionnel

- Choisir un support, éviter ou retravailler :
 - Les textes non autonomes (extraits d'albums sans réécriture),
 - Les textes parodiques (le loup l'agneau et le dîner),
 - Les textes à la première personne (je suis perdu),
 - Les textes au présent (les trois petits cochons),
 - Les albums sans texte (le grand pique-nique),
 - Les textes métaphoriques, poétiques (le rêve du renard).

- L'étudier pour le rendre autonome : le réécrire, le découper.
- L'étudier pour prévoir les questions: questions de base.
- Se donner les critères d'évaluation.

✚ Le format de séance

Dire: « *je vais vous lire une histoire, après vous allez la raconter à votre tour* »

1. Lecture ou contage d'une histoire
2. Questionnement pour parler-penser:
 - Clarté cognitive: annoncer qu'on va poser une question
 - Questions ouvertes et répétées
 - Principe d'exhaustivité: « *Est-ce qu'on a tout dit?* » « *On n'a rien oublié?* » « *Qu'a-t-on oublié de dire ?* »
 - Questionnement collectif: « *Vous...* »
 - Principe de non-réponse: ne pas dériver vers des questions fermées et revenir au texte

✚ Structure du format de séance

1. Restitution de l'histoire: importance de la mémorisation.
2. Compréhension: faire identifier les différents personnages de l'histoire et faire verbaliser leurs motivations et leurs intentions.
3. Interprétation: interroger le sens et les valeurs de l'histoire en demandant aux élèves d'adopter différents points de vue par rapport à l'histoire.

1. Restitution de l'histoire (moitié de séance)/ Mémorisation

- Simplicité et clarté de la question de base: « *De quoi vous rappelez-vous?* » « *De quoi vous souvenez-vous?* »
- Répétition de la question (exigence/tolérance)
- Principe d'exhaustivité: « *Qu'a-t-on oublié de dire?* »

- Chronologie repoussée

2. Compréhension

➤ Identité des personnages

- La question de base: « Qui sont les personnages de cette histoire? »
- Les énumérer (on vise l'énumération par chaque élève)
- Eviter les confusions entre les personnages masculins
- Ne pas oublier les personnages secondaires/ personnages principaux
- Les personnages qui ont plusieurs noms

➤ Motivation et états mentaux

- La question est « Que veut X, Y ou Z? » (La quête générale et les désirs des autres personnages)
- Elle est une caractéristique fondamentale du personnage
- On la pose pour chaque personnage
- Elle est un préalable aux questions en « Pourquoi » (*pourquoi le héros est-il parti?*)
- Elle permet de clarifier l'inversion des situations (voulu/obtenu): « *X a-t-il obtenu ce qu'il voulait ?* » • « *Z a-t-il obtenu ce qu'il voulait?* ».

➤ Motivation et états mentaux

- Les propriétés des personnages:
 - « *Est-ce qu'on peut dire que X est un méchant? Comment le sait-on?* »
 - « *Est-ce qu'on peut dire que X est malin/intelligent ? Comment le sait-on?* »
- Les ruses
 - « *Finalement, comment X est-il sauvé? Finalement, pourquoi X est-il sauvé? Comment le sait-on?* ».

3. Interprétation

- La question de base est: « *Et vous, qu'auriez-vous fait à la place de X?* ».
- Le problème est celui de la différence entre l'univers réel (que connaît ou imagine l'enfant) et l'univers du conte.
 - « *Qu'auriez-vous à la place du méchant?* », « *Est-ce que X, Y ou Z va recommencer?* », « *Que pensez-vous de ?* », « *Que pense ou que dit X quand il voit Y?* ».
- Evaluation du récit: « *Dans cette histoire, qu'est-ce que vous avez aimé?* », « *Dans cette histoire, qu'est-ce que vous n'avez pas aimé?* ».

✦ Evolution du format de séance

- Développement d'une compétence fondamentale du lecteur-expert: le retour au texte.

- Evolution des questions de base au fil de la séquence : questions plus précises et justification des réponses.
Au début de la phase 1. Question des lieux de l'histoire (question de synthèse) « *Où se passent (se déroulent) les différents événements de l'histoire ?* » puis retour à la question classique « *De quoi vous rappelez-vous ?* ».
Durant la phase 2. Demander de justifier ses réponses d'emblée donc « *Que veut X, Y, ou Z et pourquoi ?* ».
- Utilisation de verbes appropriés pour parler des états mentaux : penser, croire...
- Introduction de désignateurs textuels des moments clés du récit : quand, alors...
- Introduction d'organisateur textuels par rapport aux moments clés de l'histoire : la ruse, le premier vol...

✚ Le système des jetons: outil de régulation de la parole

Chaque prise de parole est matérialisée par un jeton donné à l'élève.

- **Les règles sont données aux élèves en début de séance:**
 - Chaque fois qu'on parle, on gagne un jeton
 - Pour avoir la parole, il faut lever le doigt
 - Quand on a fini de parler, je vous donne un jeton que vous posez au sol devant vous. Il ne faut pas jouer avec
 - Attention, la maîtresse peut reprendre un jeton à celui qui coupe la parole ou bien celui qui joue avec ses jetons

Après avoir expliqué ces règles, l'enseignant précise le nombre de jetons qu'il faut obtenir pour gagner (3 ou 5), « pour être sûr, à la fin de la séance, que chacun aura parlé ».

✚ Le dispositif

- *La taille du groupe: de 6 à 14 maxi.*
- *La disposition des élèves : plutôt en U.*
- *Le temps de travail: 25 min.*

✚ Découper un texte

- Choix de travailler sur des textes longs : les scinder en plusieurs parties.
- Chaque partie est traitée selon le même format de séance.
- Permet de poser la question: « *A votre avis, que va-t-il se passer?* » (*En fin de phase 3 de l'étude d'une partie*).
- Permet une appropriation progressive de la structure du récit.

Le découpage doit permettre :

- Identification des éléments essentiels de la situation initiale (personnages et lieux) et les motivations du personnage principal (élément perturbateur et/ou but de la quête).
- Distinguer les différentes rencontres ou péripéties.
- S'interroger sur la fin: question du sens ou de la morale.

✚ Adapter les textes

➤ Principes :

- Faciliter la compréhension (péripéties, états mentaux, motivations) mais aussi la verbalisation.
- Les réponses aux questions doivent pouvoir se trouver dans le texte.
- Le texte doit être explicite pour permettre un travail oral.
- Introduction de mots clés dans le texte et dans les questions comme *ruse, personnage, faire semblant, avoir une idée, avoir envie, être jaloux, se venger, regretter*.

➤ Ce qui est à travailler :

- Texte adapté doit être plus long que le texte initial qui comporte de nombreux implicites.
- Découper le texte trop long en deux ou trois parties : le texte sera abordé progressivement au cours des séances successives de la séquence.
- Texte non autonome doit être complété: désignation des personnages, déplacements, lieux, expressions et émotions des personnages qui ne sont pas verbalisées par le récit.
- Peu de passages dialogués sous peine de poser des problèmes narratifs (on ne « raconte » pas un dialogue).
- Texte doit permettre d'identifier aisément les locuteurs des dialogues. Les locuteurs sont-ils nommément désignés ou bien faut-il reconstruire leur identité à partir des propos tenus ou à partir d'une 1^{ère} alternance de répliques ? Ici encore, il faut se méfier des textes des albums qui ne nomment pas les locuteurs puisque les illustrations « s'en chargent ». Se méfier des anaphores implicites, redonner le nom du locuteur.
- Mettre le texte aux temps du passé.
- Développer ce qui peut marquer les états mentaux, les motivations, les craintes des personnages.
- Le repérage spatial et temporel des péripéties doit être marqué.
- Une clôture ou une morale explicite est préférable à une fin ambiguë ou trop rapide.
- Se méfier du discours indirect libre: phrases correspondant aux pensées du personnage mais dont l'origine n'est pas donnée dans le texte et qu'il faut à la fois interpréter comme des pensées et comme venant de tel personnage.

Alors qu'il terminait tranquillement un concombre, un bruit l'effraya. Un bruit étrange et inquiétant. Que se passait-il tout à coup dans ce potager si tranquille? (Danger dans le potager).

- Se méfier des phrases à sujet inversé, à sujet non exprimé ou encore avec des appositions ou des incises circonstancielles. Rétablir une syntaxe simple.

Après avoir beaucoup erré, il finit par arriver sur une grand-route. Il s'accroupit dans le fossé et tendit le cou de tous côtés. La faim au ventre, il ne savait où chercher de la nourriture. Ne sachant que faire, il se coucha près d'une haie, espérant une occasion.

*Quand Renart, l'**universel trompeur**, est à une portée d'arc des marchands, il reconnaît facilement les anguilles et les lamproies.*

Dans le panier voisin, frétille les anguilles : il en tire trois beaux colliers.

- Se méfier des phrases dont le sujet inanimé ne correspond pas au personnage qui a fait l'action.

Leurs paniers crevaient sous le poids des anguilles et des lamproies qu'ils avaient achetées en cours de route.

- Se méfier des phrases complexes. Reprendre en propositions séparées.

Pendant qu'ils se félicitent de l'aventure et qu'ils se promettent d'écorcher Renart le soir même, celui-ci ne s'inquiète guère ; il sait qu'entre faire et dire il y a souvent un long trajet.

- Peu d'expressions littéraires ou datées pour pouvoir être traitées, expliquées tranquillement et mémorisées.