

# 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 remplis 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 maîtrisent 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 raconter



#### 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 « accordéon » 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 enchaînant les événements 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 boîtes.

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 boîte 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.