

Groupe Maternelle

Années 2012 – 2014.

Comment travailler la compréhension en classe ?

Membres :

- Mme Hermant Isabelle, classe de MS-GS, Ecole Copernic – Houdain.
- Mme Marin Elisabeth, classe de MS-GS, Ecole Anne-Franck – Barlin.
- M. Migaszewski Franck, classe de TPS-PS, Ecole Mendès France – Bruay.
- Mme Tirache Claudie, classe de MS-GS, Ecole Jaurès – Bruay.
- Mme Thuilliez Cécile, classe de PS-MS, Ecole Vandamme – Ruitz.

Année 2012 – 2013 :

- Apprendre à inférer, de manière décontextualisée afin d'aborder une structure syntaxique : Pourquoi ... ? / Parce que...
- Mettre en place et développer des stratégies de compréhension (AQT type ROLL.)

Année 2013- 2014 :

❖ Poursuite du travail sur la compréhension.

- Varier les différents supports pour entrer dans un album.
- Varier les différents supports pour travailler la compréhension (supports visuels, auditifs, ...) et l'expression orale.
- Mettre en place et développer des stratégies de compréhension (AQT type ROLL, jeux de compréhension, ...
- Travailler l'argumentation.
- Evaluer la compréhension.

❖ Utiliser les tablettes tactiles en maternelle.

I – Les supports.

1. Les supports visuels.

▪ Le Kamishibai.

Le *kamishibai* appelé aussi théâtre d'images, est une technique narrative d'origine japonaise qui s'appuie sur des images de grand format défilant dans un castelet en bois à 3 portes, appelé *butai*. Ce petit théâtre d'images d'origine japonaise existe depuis les années 1920. Les conteurs de rues se déplaçaient avec pour raconter des histoires aux enfants. Le conteur vendait des sucreries en guise de droit d'entrée au spectacle. (cf. Le *Bonhomme Kamishibai*.)

Mini-castelet repliable pour être mieux portable, il est encore aujourd'hui très utilisé dans les écoles maternelles nipponnes. Il s'agit d'un cadre en bois dans lequel on fait glisser des planches illustrées qui racontent une histoire. Le ou les conteurs sont placés derrière et

narrent l'histoire. Il s'agit pour le conteur de raconter une histoire illustrée en 12 planches ou plus qu'il fait coulisser dans un cadre au rythme de la narration.

Réalisé en bois, il sert de support à des fiches de format traditionnel 27,7 x 37 cm, donc un peu inférieures au format A3. Elles sont glissées entre deux cadres maintenus écartés par des tasseaux. Le cadre du modèle traditionnel se découvre par ouverture de trois volets repliables qui peuvent être de forme arrondie. Deux, sur les côtés, assurent une fois dépliés la stabilité de l'ensemble. Un troisième peut servir de frontispice. Découpés dans du carton ou du contreplaqué, ils peuvent être peints ou habillés, voire faire l'objet d'une décoration adaptable à chaque histoire.

Fiche construction d'un butaï.

PANTINS MASQUES MARIONNETTES : C.M.T. "PMA"  1

Fabriquer un kamishibaï

Fiche proposée par Bernadette SAUZEE

MATÉRIAUX

Tasseaux :

- de section carrée 27X27 mm : longueur : 440 mm : x 2 fois (étape I)
- de section rectangulaire 38X9 mm : longueur 340 mm : x 3 fois (étapes IIa et IIb)
- de section rectangulaire 38X9 mm : 110 mm : x 2 fois (étape II b)
- de section rectangulaire 36X9 mm : environ 365 mm : x 4 fois. Ne pas débiter ces morceaux au début, mais seulement après contrôle de dimensions (étape III)

Contreplaqué : 340X220X12 mm pour réalisation des volets (étape IV)

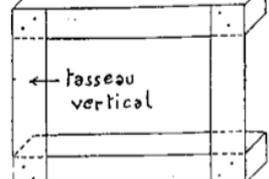
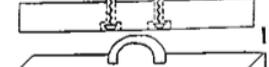
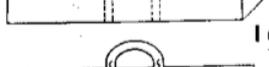
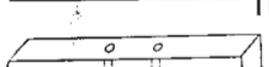
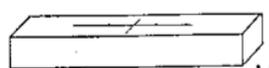
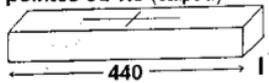
Attention : ne pas prendre une épaisseur inférieure à 12 mm, sinon il y aura des difficultés pour fixer les charnières.

4 charnières : 30X19 mm (étape IV)

Si les vis ne sont pas livrées avec les charnières, les choisir les plus petites possibles (ce sera plus facile à fixer et on évitera ainsi l'éclatement du bois), Des têtes de vis de 2,5 mm conviennent bien.

1 poignée en bois, métal ou matière plastique (étape I)

1 système de fermeture des volets : crochet métallique, pastille velcro..(étape V) pointes ou vis (étape II)



FABRICATION :

ETAPE I : POSE DE LA POIGNEE

- Repérer le centre d'un tasseau (440X27X27) - dessin I a -

- Repérer les centres de perçage pour mettre les vis de la poignée - dessin I b - La distance "entraxe" est indiquée sur la notice jointe.

- Pointer l'emplacement à l'aide d'un pointeau.

- Percer les deux trous - dessin I c - Le diamètre de perçage dépendra de celui des vis fournies avec la poignée. Parfois, la vis n'a pas une longueur suffisante pour permettre un bon maintien de la poignée. En ce cas, il faut agrandir les deux trous sur une petite distance. La tête de vis sera ainsi cachée

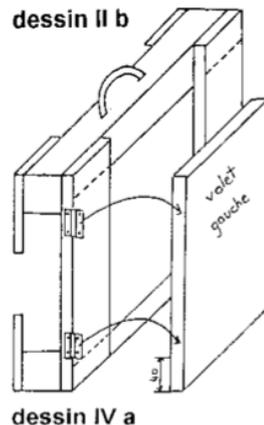
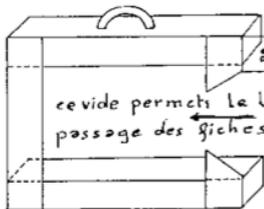
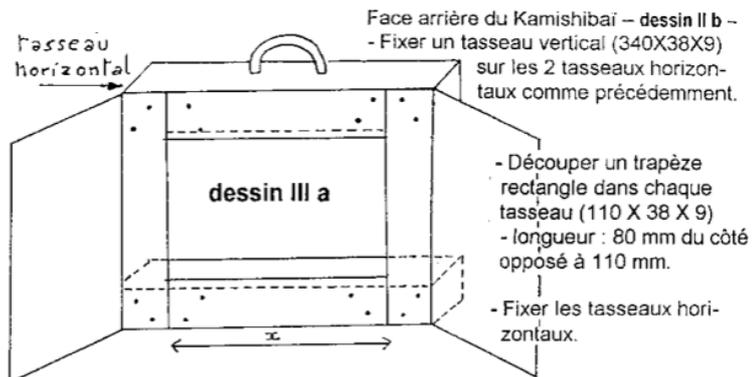
dessin I d -

ETAPE II : FIXATION TASSEAU VERTICAUX

(de section rectangulaire 38X9mm)

Face avant du Kamishibaï - dessin II a -

- Fixer deux tasseaux verticaux (340X38X9) sur les deux tasseaux horizontaux (440X27X27) avec de la colle puis pointe ou vis.



ETAPE III :

FIXATION TASSEAU HORIZONTAL (de section rectangulaire 38X9 mm) Dessin III a

Mesurer les espaces entre les tasseaux verticaux. Débiter, en fonction des mesures trouvées, les 4 tasseaux de section rectangulaire. Les coller, puis clouer ou visser.

ETAPE IV : FIXATION DES VOILETS Dessin IV a

Repérer l'emplacement des charnières (à 40 mm du haut et du bas des tasseaux et des volets) Préparer le passage des vis avec une vrille. Fixer les 4 charnières (2 charnières par volet)

ETAPE IV : FINITIONS :

- On peut simplement cirer, voire vernir ou habiller le Kamishibaï
- Si on choisit de le peindre : attention aux débordements sur les charnières ou sur la poignée. On peut effectuer aussi la peinture avant l'étape I, après le débit des différentes pièces et avant assemblage. En ce cas là, il faudra faire des retouches pour cacher pointes ou têtes de vis.
- Fixer un crochet métallique (ou de pastilles VELCRO) pour fermer les volets.

Exemple d'exploitation :

➤ **Section de MS – GS, Mme Hermant :**

• ***Les objectifs du projet***

Le projet autour du kamishibai poursuit plusieurs objectifs en plus de ceux de la compréhension :

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

Le projet est donc transversal et pluridisciplinaire. Il crée une émulation collective dans l'envie de créer et de s'appliquer pour la réalisation des planches.

• ***Mise en place***

Le kamishibai est conçu pour une utilisation collective, le but étant de créer une vraie dynamique de groupe. Pour cela, il est conseillé de placer le théâtre à environ 2 mètres de l'auditoire.

Le rôle du conteur (enseignant ou élève) est important : de la qualité de sa narration (mettre le ton, marquer les silences...) dépendra en grande part le succès recueilli auprès du public.

• ***Déroulement***

Les enfants (demi groupe ou classe entière) sont installés face au théâtre «fermé» par ses trois volets.

La maîtresse demande: «Qu'est-ce que c'est?» puis recueille les avis des enfants avant d'expliquer: «Il s'agit d'un petit théâtre pour raconter une histoire en images.» Après quoi, elle découvre la première illustration, et invite les enfants à la commenter : «Que voyez-vous? Où se passe l'histoire? Que font les personnages?» Pour répondre, chacun devra observer attentivement l'image et employer un vocabulaire adapté. Ensuite, la maîtresse lit le texte correspondant à cette image puis passe à la suivante. Toutes les planches de l'histoire seront présentées de cette façon, à moins que la maîtresse ne choisisse de s'arrêter après la troisième ou la quatrième et ne demande aux enfants d'imaginer la suite. On confrontera alors les propositions émises avec le développement imaginé par l'auteur.

Découverte d'autres histoires

Cette première séance aura permis aux enfants de se rendre compte que, grâce au théâtre, il est possible de découvrir une histoire à travers un autre support que l'album traditionnel. Certaines histoires sont d'ailleurs déclinées à la fois sous forme de kamishibai et d'album. D'autres séances seront organisées en petit groupe, avec un fonctionnement qui pourra légèrement différer.

Par exemple :

- La maîtresse déroule les unes après les autres les images du kamishibai, et demande aux enfants de les interpréter au fur et à mesure. En cas de doute, elle lira le texte correspondant pour vérification. Ce sera l'occasion de bien montrer à quel point texte et illustration sont complémentaires.

Ensuite, elle fera un petit résumé de l'histoire («C'est l'histoire d'une taupe...»), en commettant volontairement quelques erreurs («C'est l'histoire d'un chat...») que les enfants devront aussitôt rectifier.

- La maîtresse raconte l'histoire avec le butaï sans interruption pour une première découverte de l'histoire. Puis dans une autre séance, elle reprend l'histoire à l'aide de l'album pour un travail partie par partie.

▪ **Le Raconte-tapis.**

Un tapis de lecture se définit comme un espace douillet et coloré qui sert de support aux histoires racontées et capte l'attention des enfants... Chaque tapis a un thème décliné selon des illustrations variées, tant au niveau des couleurs que des matières utilisées. Il est le fil conducteur de récits, comptines et chansons sans cesse renouvelées. Le tapis suggère par ses illustrations la lecture de certains livres, mais reste ouvert à l'imagination de l'enseignant qui peut utiliser une grande diversité d'ouvrages, de différents niveaux, en fonction du public concerné. Il est posé à même le sol, il sera le terrain d'aventure des personnages de l'histoire, animés et mis en scène par l'enseignant.

Inspiré par un album, sa vocation première est d'être un pont entre l'enfant et le livre. C'est un moyen ludique et interactif pour faire entrer les enfants les plus récalcitrants dans le récit et leurs permettre une compréhension plus simple et plus vivante de l'histoire. Le tapis peut servir aussi aux élèves pour raconter à leur tour l'histoire ou pour les aider à inventer un récit à partir d'un lieu et de personnages.



C'est moi le plus fort (GS)



Le Noël de hérisson (MS)

▪ **Les marionnettes :**

Quelques exemples :

- *Je ne veux pas aller à l'école (MS)*
- *Roule galette (MS)*
- *Les Trois Petits Cochons (GS)*
- *Trois Petits Moutons (GS)*
- *Le Petit chaperon rouge.*
- *Boucle d'or et les trois ours.*

Cela peut être un travail préparatoire au théâtre.

▪ **Diapositives.**

Supports	Position du conteur	Position du spectateur	Texte	Illustration
Album	<ul style="list-style-type: none"> - Indifférent. - En retrait. - Lit le texte. - Adaptations possibles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interaction limitée avec le public. - Ecoute. 	Texte écrit pour un public particulier.	Indépendante du Texte.
Le Kamishibai	<ul style="list-style-type: none"> - Face au public. - Invisible. - Lit le texte. - Adaptations possibles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interaction possible avec le public (par sa participation.) - Regarde et Ecoute. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conçu en fonction des effets visuels. - Pensé en interaction avec les illustrations. 	La planche suivante apparaît en s'intégrant dans la scène précédente.
Le raconte-tapis	<ul style="list-style-type: none"> - Face au public. - En position d'acteur (interprétation.) - Appropriation du texte préalable. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interaction possible avec le public. - Regarde et Ecoute 	<ul style="list-style-type: none"> - Respect de la trame narrative autour de laquelle le « conteur » peut improviser. - Bien adapté au conte en randonnée. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expression et gestuelle du conteur. - Tapis et personnages.
Les marionnettes	<ul style="list-style-type: none"> - Face au public - En position d'acteur (interprétation.) - Appropriation du texte au préalable. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interaction possible avec le public. - Regarde et Ecoute. 	<ul style="list-style-type: none"> - Respect de la trame narrative autour de laquelle le « conteur » peut improviser. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expression et gestuelle du conteur. - marionnettes.
Diapositives	<ul style="list-style-type: none"> - Derrière le public. - Appropriation du texte au préalable . 	<ul style="list-style-type: none"> - Interaction possible avec le public. - Regarde, écoute et participe. 	Respect de la trame narrative autour de laquelle le « conteur » peut improviser.	Expression orale.

2. Supports auditifs :

▪ **Le coin écoute :**

Compétences :

- Ecouter une production, puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions.
- Raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations.
- Participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange.

Les albums sont écoutés plusieurs fois, avant de changer de support, pour que l'imprégnation soit plus efficace et que les enfants construisent des repères rassurants sur ce coin.

- *C'est moi le plus fort* (GS)
- *De la petite taupe...*(GS)
- *Roule galette* (MS)

▪ **Conter une histoire.**

Possible support du texte pour l'adulte mais rien pour l'élève.

II – Travailler la compréhension.

1. L'Atelier de Questionnement de Textes.

- **Lecture** de l'album ou au coin écoute en autonomie.
- **Emission d'hypothèses** : Les enfants débattent ce qu'ils ont compris. (travail en petit groupe).

2 bonnes questions à poser :

GS : *Pouvez-vous me dire ce que vous avez compris de cette histoire ?*

PS - MS : *Dites-moi, de quoi parle cette histoire ?*

Puis : Où se passe l'histoire ?

Quand se passe l'histoire ?

Qui sont les personnages ?

Que font-ils ?

On remplira alors un tableau sous cette forme, à l'aide de pictogrammes, d'images, d'écrits selon la section concernée :

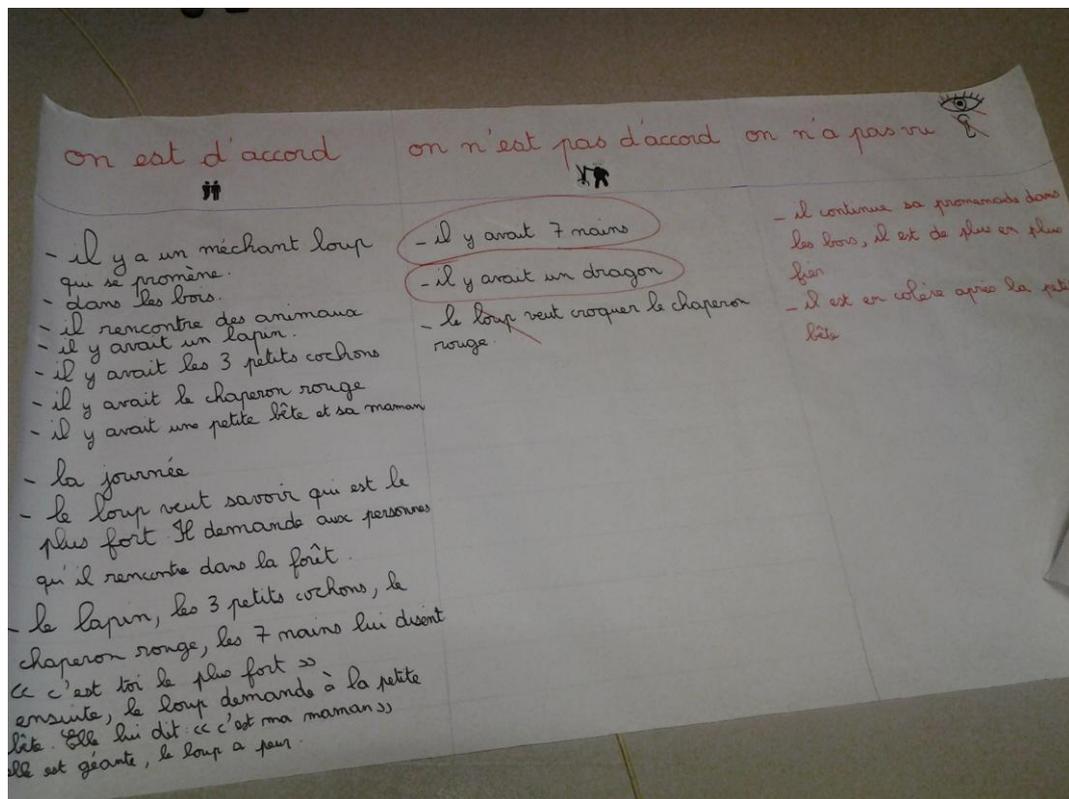
Comme dans l'AQT du ROLL, on ne remplira la colonne « ce dont on est sûrs » que si seulement tous les élèves de l'atelier sont d'accord.

- **Justification** par les enfants avec les mots du texte.

Pourquoi tu dis ça ? Parce que on dit dans l'album ...

Au fur et à mesure que l'on vérifie tel ou tel élément, on peut le retirer du tableau.

- **Lecture magistrale** du texte de l'album.



2. Jeu sur les inférences :

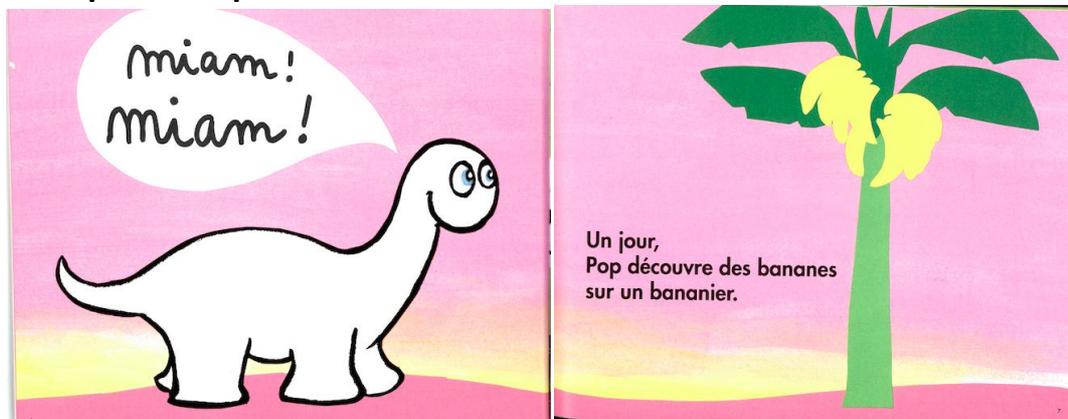
Objectif : Apprendre à inférer.

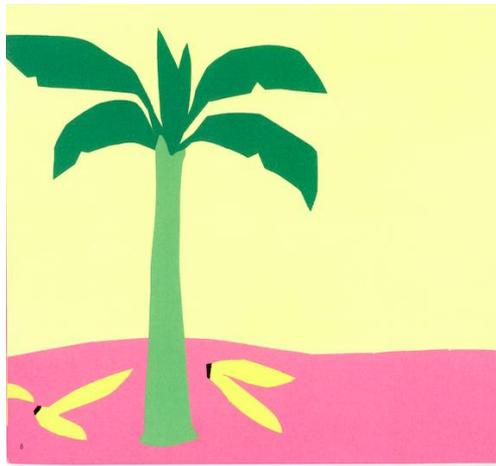
Classe de M. Migaszewski (TPS - PS) :

Travail des inférences de manière décontextualisée afin d'aborder une structure syntaxique : Pourquoi ... ? / Parce que...

Albums : *Carton Rouge*, *Pop mange de toutes les couleurs*, *La robe de Noël*, *Elmer*.

Exemple de Pop :





L'enseignant lit le texte en montrant les images et demande : *Que s'est-il passé entre les deux images ? Pourquoi Pop est-il devenu tout jaune ?*

L'élève doit inférer en disant « Pop est devenu tout jaune parce qu'il a mangé des bananes. » *Comment le vois-tu ? : « Sur le palmier, il n'y a plus de bananes, il n'y a que les peaux par terre. »*

3. Pour vérifier la compréhension : le jeu du sapin (Mme Hermant).



Objectif : vérifier la compréhension de l'album

Lecture de l'histoire avec images, puis lecture de l'histoire sans images. Les élèves sont ensuite répartis en 2 groupes et on pose des questions sur l'histoire, le 1er élève qui répond fait marquer un point à son équipe.

Déroulement :

- Diviser la classe en deux équipes homogènes.
- Puis, lire l'histoire une première fois en montrant les images et en précisant qu'il faut bien regarder tous les éléments qui se trouvent dans les images.
- Ensuite, lire l'histoire une deuxième fois sans montrer les images et en précisant bien aux élèves qu'ils doivent bien écouter tous les petits détails qui se trouvent dans le texte.
- L'enseignant pose des questions, l'élève qui lève en premier le doigt donne la parole à son groupe. Il essaie donc de répondre à la question (il peut se faire aider des enfants de son groupe), si la réponse est bonne l'équipe peut aller placer un élément sur son sapin. Lorsque la réponse est incorrecte, l'autre équipe peut essayer de répondre à la question.
- La première équipe qui a rempli son sapin à gagner.

4. Exemple de jeu de l'oie autour des albums référents de la classe, les contes traditionnels (Mme Tirache) :

Objectif : réactiver des compétences travaillées sur les albums.

Les questions sont préparées et posées en fonction des groupes de joueurs et ont un lien avec la compréhension des albums et un lien avec la mémorisation (ce jeu permet une réactivation des compétences travaillées autour des albums : vocabulaire spécifique au livre : *couverture, titre, auteur, illustration* et vocabulaire spécifique au contenu : *le personnage principal, la trame du récit*)





Pré-requis : Connaître des contes traditionnels.

Déroulement : L'élève lance un dé. Il se déplace sur le chemin. S'il répond correctement à la question attachée à l'image, il a le droit de rejouer.

But du jeu : aller jusqu'au bout du chemin.

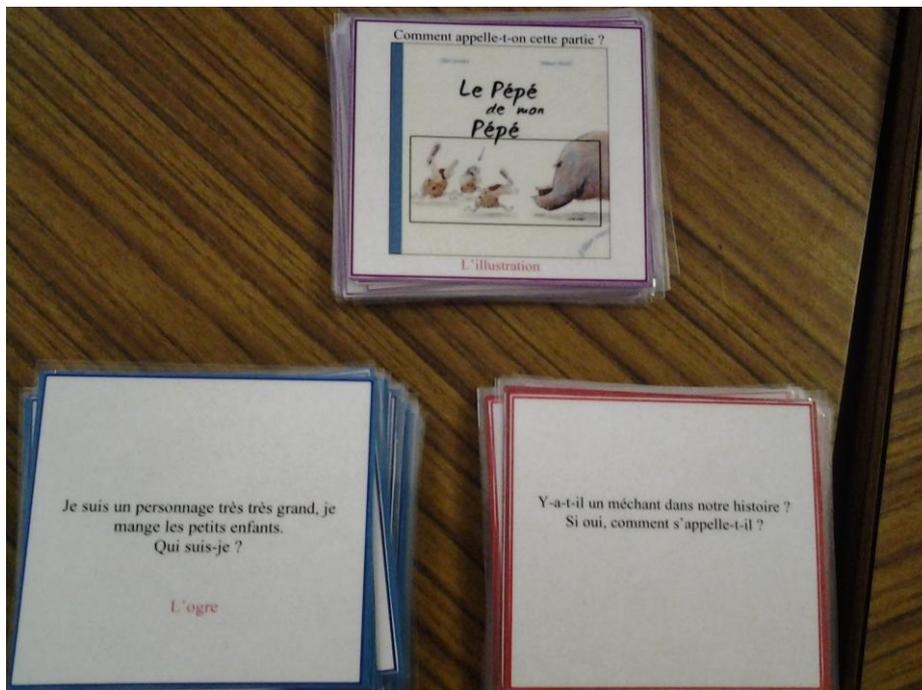
5. Jeu de plateau type trivial poursuit (Mme Hermant) :

Objectif : réactiver des compétences travaillées sur les albums.

Déroulement : On avance sur un plateau de cases de couleurs à l'aide d'un dé. Chaque couleur correspond à un type de questions :

- Violet : vocabulaire des 1^{ère} et 4^{ème} de couverture.
 - Rouge : questions de compréhension sur l'album en cours d'étude.
 - Bleu : questions sur les personnages principaux des contes (devinettes).
- Pour chaque bonne réponse, l'élève obtient un jeton.

But du jeu : le premier qui arrive sur la dernière case du jeu (chronomètre) stoppe la partie. L'élève qui a le plus de jetons a gagné.

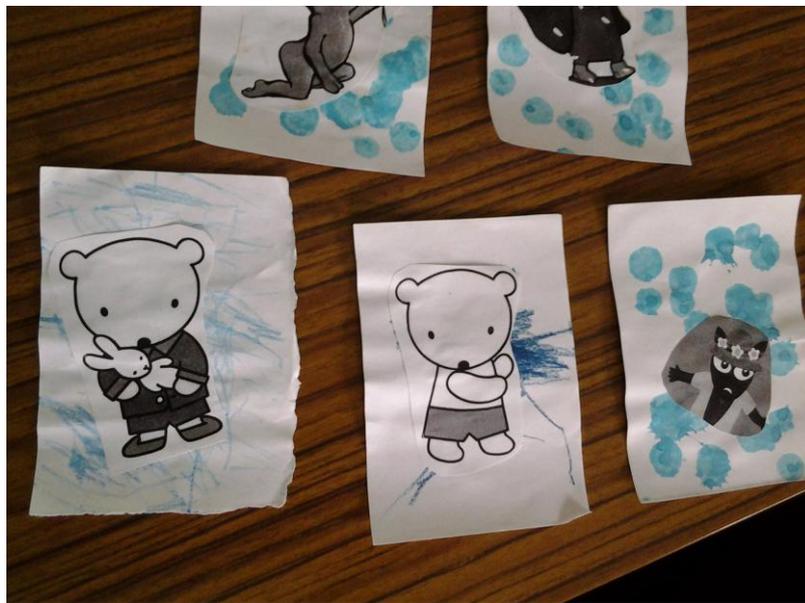


6. Création d'un répertoire chez les PS (M. Migaszewski) : dictionnaire des personnages d'une couleur et dictionnaire des couvertures d'albums d'une autre couleur.

Objectif: savoir associer un personnage et la couverture de l'album auquel il appartient.

Suite à la liste des lectures de livres en classe, on réalise des fiches bleues pour les personnages et des fiches rouges pour les couvertures. Les enfants décorent chaque fiche à l'aide d'un graphisme.

Concernant ces fiches, pour les tout-petits, on peut leur demander de retrouver le personnage en leur montrant la couverture du livre. Pour les petits, on peut poser les cartes sur la table, et les enfants y associent couverture et personnage. On peut terminer l'activité en demandant à l'enfant de verbaliser l'histoire afin de confirmer son choix. Le jeu repart à la maison et sera expliqué aux parents pour qu'ils puissent échanger avec leur enfant.



7. Associer une phrase d'un album et retrouver l'album correspondant (Mme Thuilliez) :

Jeu sur des phrases tirées d'albums et les élèves doivent retrouver, à l'écoute de la phrase, l'album dont il s'agit.

Exemples :

- « Il s'enfuit par la porte ouverte. » *Petit Bonhomme de pain d'épice.*
- « Elle se coucha sur le tout petit lit »: *Boucle d'Or et les Trois Ours.*

III - Travailler l'argumentation et le débat argumentatif chez les GS.

Par définition, on a besoin d'argumenter pour faire adhérer l'autre à sa pensée. L'argumentation commence par la pratique de la justification en maternelle.

La plus grande difficulté est de trouver la question qui puisse ouvrir assez largement le déballage d'arguments !

Essais en grande section (Mme Tirache) :

- Projet de classe : monter un spectacle de théâtre pour représenter les contes traditionnels (3 choisis par la classe)
- Travail en amont : lecture des albums choisis (*Le Petit Chaperon rouge, Blanche Neige, Les 3 Petits Cochons, Le Petit Poucet et le Chat Botté*). Travail autour des albums (jeux de lecture pour travailler la compréhension, jeux de langage, activités manuelles et artistiques)
- Représentation d'un personnage : choix libre.
- Tri des personnages : les méchants, les gentils.
- Question : Pourquoi sont-ils si méchants ? (*l'ogre, la reine, le loup*) Qu'est-ce qui a pu leur arriver pour qu'ils deviennent ainsi ? Pourquoi devient-on méchant ?
- Débat argumentatif : les enfants produisent surtout en rapport avec leur vécu, avec l'affectif. Ils font le parallèle aussi avec d'autres albums et puisent l'argumentation dans « leur culture littéraire. »

On reste ici dans l'argumentation. Nous ne sommes pas dans le débat car toutes les propositions sont valables. On n'a pas à faire adhérer l'autre à sa pensée.

Piste de travail : trouver la question qui puisse faire débat !

Prolongement de l'argumentation pour les groupes en difficulté langagière avec la collection des rois et des reines.

Représentation théâtrale : connaissance des personnages pour pouvoir interpréter les rôles (adapter sa voix, sa posture).

Représentation devant les parents, fabrication des costumes.

Mise en scène avec des choix de musiques adaptées aux situations représentées : nouveau travail d'argumentation également : choix de tels ou tels morceaux pour une scène qui fait peur, une scène joyeuse, triste...ce qui nécessite un travail au préalable sur l'écoute, une connaissance des albums référents.

Pourquoi choisir cette musique ? Au-delà des préférences, elle doit refléter les impressions de la scène.

IV – Un exemple pour illustrer (section des MS – GS, Mme Marin.)

- **Support pédagogique** : Théâtre d'images *Ambre*, Collection Ribambelle, Hatier.

- **Objectifs** :

- Travailler la compréhension par les AQT.
- Amener les élèves à un débat interprétatif.

- **Déroulement** :

- **Semaine 1 (en ½ classe)** :

Compétences : Identifier les personnages, leurs caractéristiques et développer des relations causales

Ex : Pourquoi le crapaud se met-il à pleurer ? Idem pour le hérisson mais pas pour

l'écureuil ni pour le sanglier...

Découvrir les planches par les illustrations dans le kamishibai.

Laisser les élèves s'exprimer remplir le tableau dialectique : ce dont on est sûrs ou pas sûrs

- Semaine 2 (en ½ classe) :

Lecture de l'histoire avec le kamishibai (à ma grande surprise les élèves sont très attentifs !)
Ensuite, les élèves valident ou non leurs hypothèses.

- Semaine 3 (Classe entière) :

Je lis la planche où apparaît le lutin mais je ne lis pas la chute de l'album.

En effet, la licorne orgueilleuse voudrait que le lutin la transforme en quelqu'un qui aurait toutes les caractéristiques des personnages rencontrés dans cette forêt. Je laisse les élèves imaginer la fin et note leur imagination fertile : *Elle sera un vilain monstre parce que elle est toujours vilaine avec ses copains / Elle sera moitié crapaud moitié hérisson /* Trois élèves pensent à un escargot dont les caractéristiques avaient été évoquées en classe avec notre escargotière.

- Semaine 3 et 4 : Exercices en Phonologie.

Construction d'un référentiel de mots extraits de l'album.

Compléter un diagramme (schéma corporel de la licorne).

- Semaine 4 : Aller plus loin dans le débat :

Emettre un avis sur la moralité de l'histoire : A trop vouloir de choses, on peut tout perdre si les gens se fâchent.

Emettre un avis sur la naïveté ou la méchanceté du lutin.

Ajouter des lectures documentaires sur d'autres animaux de la forêt.

Imaginer quels autres animaux aurait pu rencontrer Ambre.

Compléter par des lectures d'albums sur le thème de la différence.

Jouer avec des boîtes à phrases extraites des albums.

Liste des albums en lecture plaisir :

Petite tâche,

Le loup qui voulait être un mouton,

Une petite brebis pas comme les autres,

Le loup vert,

Tous pareils,

Okilele,

Trois œufs.

IV - Evaluer la compréhension.

Réaliser une évaluation sur la compréhension PS et une autre MS-GS qui pourrait être la trace dans le cahier culturel puisque les éléments principaux seraient repris.

Cf. fiches jointes.