



LE TABLIER DES CONTES

École maternelle				C2		C3		C4	
Cycle 1				Cycle 2		Cycle 3		Cycle 4	
Acc	M1	M2	M3	P1	P2	P3	P4	P5	P6
		✓	✓						

4. PARLER

4.2 ÉLABORER DE CONTENUS/SIGNIFICATIONS

4.2.1 Présenter le message (élaboré personnellement ou non) ou y réagir.

C P6

Attendu

Elaborer un message simple à partir de son vécu, de ses connaissances, d'un document utilisé en classe.

Savoir-faire ciblé

Utiliser des mots/informations selon la situation de communication, pour exprimer une idée.

Remarques

Il est utile de travailler d'abord cette activité avec des objets concrets en 3D (ex : un ours en peluche, une reine, un chevalier...) avant de passer aux cartes et donc à l'abstraction.

L'élaboration du message se construira essentiellement autour du personnage principal et ses actions (cf. Programme langue française 1.2.1).

Matériel

- Un tablier muni de 5 pochettes amovibles.
- 75 cartes présentant chacune des sujets différents. Ces cartes se répartissent en 5 séries de 5 couleurs différentes. (3)



Catégories de cartes

Les cartes bleues représentent des héros : le héros est le personnage principal de l'histoire (Ex de cartes : une reine, un roi, une danseuse, un chevalier, un lutin, un chasseur, un papa, les enfants de la classe...).

Les cartes violettes représentent les adjuvants : le héros lors de son aventure va trouver un ami qui va l'aider (Ex de cartes : une gentille sorcière, une princesse, une grand-mère, un fakir, un petit chien, un magicien...).

Les cartes rouges représentent les ennemis : le héros se trouve rapidement confronté à un ennemi qui va tenter de l'anéantir (Ex de cartes : un monstre, un fantôme, un ours, un géant, un loup, un voleur, un ogre...).

Les cartes vertes représentent les lieux : le héros évolue dans un environnement spécifique (Ex de cartes : une rivière, la montagne, une porte de château, un grenier, une cave, un champ de blé...).

Les cartes jaunes représentent les objets magiques : le héros est aux prises avec un ennemi et trouve sur son chemin un objet magique au pouvoir surprenant (Ex : un dé, un gâteau, une valise, un grimoire, un chaudron, un panier, une épée...).



3 séances de 30 minutes

Étapes de l'activité avec pistes de différenciation

Annonce de l'intention aux élèves

« Nous allons apprendre à décrire des images et cela nous permettra d'inventer un conte. »



Situation de départ/Consigne de départ

Séance 1 : Dispositif (collectif)

Etape 1 : L'enseignante revêt le tablier (chacune des pochettes est remplie des cartes de la couleur correspondante).

Consigne : « Nous allons décrire des images ».

Phases de recherche, mise(s) en commun, retour, constats, relance(s) de l'enseignant..

Séance 1 : Dispositif (collectif) ♣ (1)

Etape 2 :

1. Un enfant est invité à tirer une carte au hasard dans une pochette de son choix.
2. L'enseignante commence le récit par « Il était une fois... » et ajoute une description de la carte tirée.
3. La poche qui contenait la carte piochée est ôtée du tablier.
4. Un second élève pioche une carte dans une autre poche.
5. L'enseignant insère le personnage, objet ou lieu représenté sur cette carte dans son récit.
6. Le récit se poursuit jusqu'à ce qu'une carte de chaque poche soit exploitée.

Séance 2 : Dispositif (collectif) ♣ (1)

Après avoir vécu cette étape de nombreuses fois, les élèves prennent un rôle plus important en décrivant eux-mêmes la carte piochée. ♣ (2)
La création des récits devient progressivement collective.

Séance 3 ♣ (1)

Présenter à la classe (seul ou en équipes) un texte produit.

Structuration (mise en mots et traces de « ce que j'ai appris »)

Verbalisation en fin d'apprentissage (varier les démarches)

- Ce que je retiens du récit (par la parole).
- Ce qui est facile/difficile lorsqu'on invente des contes.
- Mon personnage favori du récit (argumentation).
- Mes émotions (choisir une carte sentiment qui correspond à l'état d'esprit et l'exprimer : peur, joie, tristesse...).

Pistes de différenciation

Quelques pistes pour aider à la mise en place de la compétence

- [1] Être au clair avec le fait qu'il y a des exigences différentes par rapport à la consigne donnée.

Progression possible :

1) **Lecture d'image écoutée**

L'enfant apprend à parler en écoutant, avec les tout petits, c'est d'abord l'adulte qui lit ou raconte l'image ; il ne fait pas répéter, il pose des questions mais en y apportant la réponse aussitôt.

2) **Lecture d'image dialoguée**

A tour de rôle l'adulte et l'enfant racontent l'image, ils se questionnent mutuellement.

3) **Lecture d'image restituée**

L'enseignant amène l'enfant à raconter une image qu'il connaît bien (cela permet d'évaluer ce que l'enfant a retenu).

4) **Lecture d'image découverte**

Une image inconnue est présentée à l'enfant qui peut s'exprimer en toute liberté.

- [2] Travailler sur le sens

Approfondir la phase de découverte des cartes et donc des mots : demander à l'élève d'énoncer tous les mots que cela évoque. Il s'agit comme le souligne Alain Bentolila de « favoriser l'émergence d'une notion, son exploration et sa compréhension ».

Ex : grenouille, crapaud, étang...etc.

Avec des petits de la classe d'accueil on va partir d'objets affectifs et réels en trois dimensions (un doudou, un ours en peluche...).

Installer et faire vivre un coin avec les images. Dès la première maternelle, l'enfant apprend à questionner les images. Cette démarche de « chercheur de sens » lui permettra de questionner l'écrit.

- [3] Varier et/ou modifier le matériel

Réaliser les cartes à partir des photos de l'environnement proche de l'enfant (parents, enseignants de l'école, directeur, gardienne, la cour de récré, salle de gym...).

Prolongement(s) possible(s) et réinvestissement

Lien entre le langage oral et écrit

Un livret de pages vierges effaçables (à créer avec une plastifieuse) pourra accompagner le « Tablier des contes » afin de garder des traces des récits.

- On y collera les cartes piochées à l'aide de « buddies » (la première page est la page de couverture, la première carte est fixée au verso. En suivant l'ordre du récit, les autres cartes prennent place dans le livret).
- Sous la dictée à l'adulte on gardera la trace du contenu du récit.
- Un appareil photo permettra de garder les livrets et de les introduire dans la bibliothèque de la classe.

Les livrets réalisés sont lus régulièrement lors des interludes de la classe.

Références

Le jeu du Tablier des contes se trouve dans le commerce : Éditions Erasmé 2010- Editions Averbode 2010 – Editions Sedrap 2010

Il est aussi possible de le fabriquer soi-même (de multiples exemples existent sur internet).

Ressources

La maternelle. Les Cinq piliers du langage. Alain Bentolila. Édition Nathan