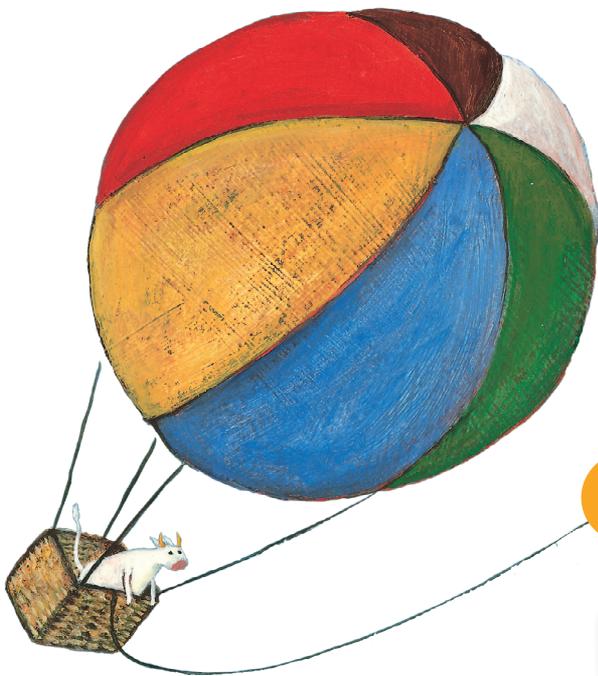


Sylvie Cèbe
Roland Goigoux
Cécile Massy

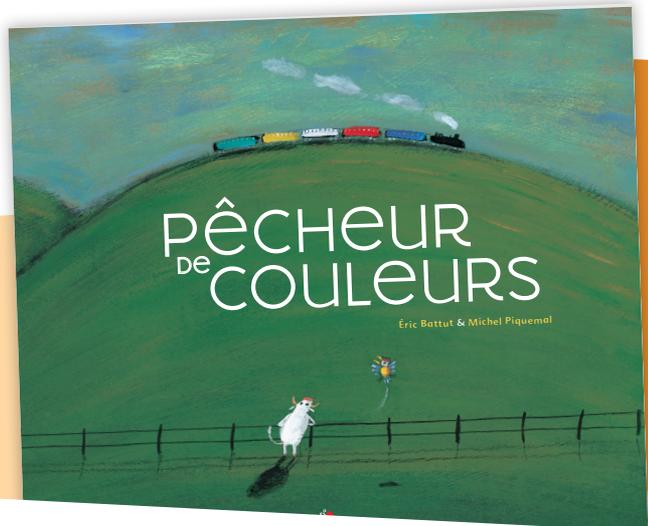
Narramus

Apprendre à comprendre, à raconter
et à lire à haute voix *Pêcheur de couleurs*



CP
Périodes 4 et 5

CE1
Périodes 1 et 2



RETZ

editions-retz.com

Les droits d'auteur de cet ouvrage sont intégralement reversés
au groupe Inter Aide qui soutient la scolarisation des jeunes
enfants dans les pays en développement.



© Retz, 2022.

ISBN : 978-2-7256-4012-9

Dépôt légal : février 2022

© Didier Jeunesse, 1997 pour l'exploitation de l'album *Pêcheur de couleurs*.

Direction éditoriale : Céline Lorcher

Édition : Adeline Guérin-Grimouille, Elvire Lakraa

Correction : Bérengère de Rivoire

Création maquette et mise en page : Cécile Rouyer

Réalisation de l'application : Studit

Enregistrement de l'histoire lue : Coralie Pena



Cet ouvrage suit l'orthographe recommandée par
les rectifications de 1990 et les programmes scolaires.
Voir le site <http://www.orthographe-recommandee.info>
et son miniguide d'information.



MIXTE
Papier issu de
sources responsables
FSC® C022030

sommaire

Préambule **p.5**

Présentation de la démarche

Les fondements théoriques de *Narramus* **p.7**

Le scénario *Pêcheur de couleurs* **p.29**

Scénario pédagogique

- Module 1A** • Découvrir les deux personnages et comprendre le rêve de l'héroïne **p.35**
 - Module 1B** • Apprendre à lire à haute voix le texte des pages 2 à 5 **p.45**
 - Module 2A** • Se mettre à la place du personnage principal **p.55**
 - Module 2B** • Apprendre à lire à haute voix le texte des pages 6 à 9 **p.61**
 - Module 3A** • Découvrir la suite de l'histoire **p.69**
 - Module 3B** • Apprendre à lire à haute voix le texte des pages 10 et 11 **p.74**
 - Module 4A** • Prévoir la suite de l'histoire **p.81**
 - Module 4B** • Apprendre à lire à haute voix le texte des pages 12 à 15 **p.87**
 - Module 5A** • Comprendre que le voyage est bientôt terminé **p.94**
 - Module 5B** • Apprendre à lire à haute voix le texte des pages 16 à 19 **p.99**
 - Module 6A** • Comprendre la chute de l'histoire **p.106**
 - Module 6B** • Apprendre à lire à haute voix le texte des pages 20 à 23 **p.111**
 - Module 7** • S'entraîner à lire et à raconter toute l'histoire **p.118**
- Mode d'emploi de l'application **p.120**

Le scénario *Pêcheur de couleurs*

Narramus Pêcheur de couleurs est destiné aux enseignant-es de cours préparatoire et de cours élémentaire qui accueillent des élèves non autonomes en lecture. Il peut être utilisé à partir de la quatrième période de l'année de CP (c'est-à-dire après les vacances d'hiver) ou au début du CE1. L'outil est composé de trois éléments :

- l'album étudié ;
- un guide pédagogique, constitué de deux parties : la présentation générale incluant une analyse de nos fondements théoriques (pp. 5-33) et le scénario groupant les fiches de préparation des huit modules (pp. 35-119) ;
- une application (sur le DVD-Rom ou en téléchargement) qui contient tous les supports utiles pour la mise en œuvre en classe (textes, photos, animations, version audio de l'histoire...).

L'album

Issu de la littérature de jeunesse, l'album *Pêcheur de couleurs* est une histoire « en randonnée » écrite par Michel Piquemal, inventée et illustrée par Éric Battut et éditée par Didier Jeunesse. Cet album raconte l'histoire d'une vache, Dandine qui, bien qu'elle soit heureuse dans son pré, rêve de quitter son univers monocolore pour voir d'autres contrées. Son ami Martin le pêcheur de couleurs l'emmène à la découverte du vaste monde multicolore.

Comme tous les contes sériels, le texte présente une structure répétitive : les épisodes se ressemblent beaucoup, même si les lieux et les couleurs changent. Les phrases sont souvent construites de la même manière, riment parfois, et certaines reviennent comme des ritournelles.

Le guide pédagogique très détaillé

Dans *Narramus*, les modules sont décrits avec beaucoup de minutie. Ce souci de précision qui, nous le savons, peut agacer les enseignant-es les plus chevronné-es, vise à donner une vue claire des objectifs et de la manière de mener les différentes activités proposées, afin d'alléger le travail de préparation. Le temps ainsi libéré pourra servir à rechercher d'autres activités.

Le descriptif des modules est toujours présenté en deux colonnes :

- À gauche, une description des différentes étapes à suivre, des tâches à réaliser, des consignes à donner avec des propositions d'énoncés pour l'enseignant-e (symbolisés par une bulle verte) et des réponses que l'on attend des élèves (bulle jaune). Nous expliquons du mieux possible les tâches proposées, les modalités de guidage et fournissons tous les supports pour faciliter votre travail.
- À droite, des commentaires de natures très différentes : il peut s'agir d'un conseil pratique, de la justification d'une option didactique déconcertante ou inhabituelle (en vert), d'une explicitation de la théorie sous-jacente à l'une de nos propositions (en noir). Pour les rédiger, nous avons recensé les questions posées par les enseignant-es qui ont testé nos différents prototypes et imaginé celles que ne manqueraient pas de se poser celles et ceux qui ne pourraient dialoguer directement avec nous. Nous y relayons aussi les observations, les témoignages ou les conseils des enseignants-concepteurs (en italique).

L'application, indispensable outil interactif à utiliser avec un vidéoprojecteur

Le numérique est un auxiliaire pédagogique précieux quand on veut centrer et maintenir l'attention des jeunes enfants sur un point précis.

En classe, l'attention est d'abord une affaire de regard, de référence visuelle partagée. Projeter une image ou un texte de 2 m² visible simultanément par tou-t-es les élèves permet d'obtenir une attention conjointe: ils et elles ont sous les yeux ce dont on parle, ce qu'on lit, au moment où on l'évoque, contrairement à l'illustration d'un album qui circule ou au texte d'un manuel. On peut pointer un détail, s'expliquer en toute rigueur, accompagner l'observation d'une description orale qui sera d'autant mieux mémorisée que vision et langage seront simultanément mobilisés.

Le numérique offre à ce titre de nombreux atouts pédagogiques: il permet de présenter le texte sans l'illustration ou l'inverse, de montrer toutes les illustrations d'un même épisode sur une même diapositive et de soutenir ainsi le rappel, de faire disparaître des informations ou d'en ajouter, de faire écouter la lecture d'un épisode de l'histoire, de multiplier les feedback pour étudier et mémoriser le vocabulaire, les correspondances graphophonologiques, le décodage d'un épisode...

C'est pourquoi les modules s'appuient sur la vidéoprojection des images, du texte, des animations, des vidéos... Pour vous faciliter la tâche, nous avons fabriqué l'ensemble des supports dont vous aurez besoin au fil des modules, et que vous trouverez dans l'application.

Les enseignants-concepteurs sont unanimes pour considérer que le numérique apporte une véritable plus-value à beaucoup d'activités (la découverte d'un épisode, puis des illustrations, l'affichage du texte, la description des illustrations, l'enseignement du vocabulaire...), mais certains en font un usage moins systématique que celui que nous proposons:

- ils préfèrent parfois raconter ou lire l'histoire eux-mêmes plutôt que de faire écouter l'enregistrement proposé;
- une fois l'épisode découvert à l'écran, la plupart le relisent systématiquement avec l'album en main;
- certains présentent le vocabulaire nouveau avec le vidéoprojecteur, mais le font réviser seulement avec les images qu'ils ont imprimées...

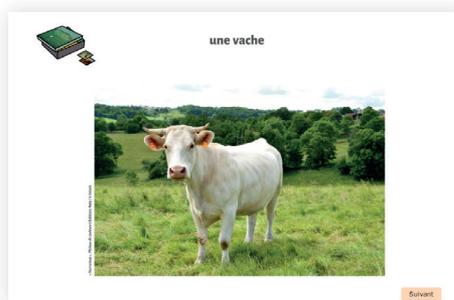
en pratique

Tous les enseignants-concepteurs ont opté pour l'utilisation d'une souris sans fil qui permet de faire défiler les diapositives sans avoir à se rapprocher de l'ordinateur.

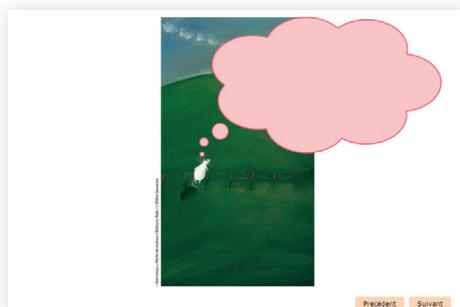
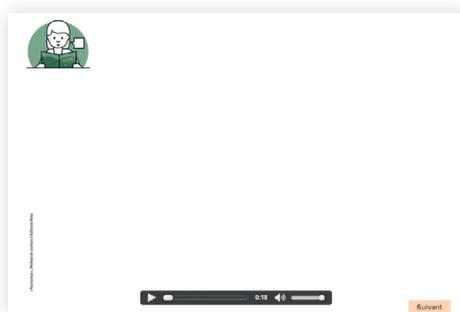
Autrement dit, certaines activités ne peuvent pas se passer des supports numériques quand d'autres peuvent être conduites avec les supports classiques: livre, tableau, cahier, ardoise, images...

Utilisation de l'application

- Pour l'étude des mots de vocabulaire, projetez le document support correspondant à votre module. Cliquez sur chaque photo ou vidéo pour la faire disparaître et cliquez sur la page pour l'afficher de nouveau. Cliquez sur le bouton **Suivant** pour passer au mot suivant.

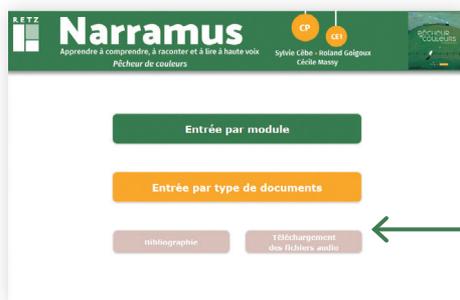


- Lors de la découverte de l'album (texte ou illustration), projetez le document support correspondant à votre module. Cliquez sur le bouton **Suivant** pour passer chaque étape.



- Quand les élèves doivent se mettre à la place des personnages pour imaginer ce qu'ils pensent ou ce qu'ils disent, il est possible de saisir le texte directement dans les bulles de dialogue ou de pensée : cliquez dans la bulle et saisissez le texte.

Attention ! Pensez à faire une capture d'écran avant de quitter l'application pour conserver une trace.



- Il est possible d'exporter les fichiers audio au format MP3 sur votre ordinateur pour les mettre à disposition des élèves au coin bibliothèque (gravés sur un CD audio ou enregistrés dans une clé USB).

Quelques conseils pratiques avant de commencer

Des activités très souvent menées en collectif

Nous proposons un travail le plus souvent en collectif pour deux raisons distinctes :

- Les apprentissages que nous visons ne se font pas en un jour et nécessitent que les élèves puissent résoudre une grande variété de tâches différentes : le collectif offre l'avantage de faire traiter de très nombreuses tâches (beaucoup plus que le travail individuel ou en petits groupes). Il n'est pas essentiel que tous les élèves bénéficient d'un feedback, puisque nous vous demandons systématiquement de ne pas passer trop vite d'un temps de réflexion personnelle à celui de la mise en commun pour que tou·tes, y compris les plus fragiles, aient le temps de réfléchir.
- Ces phases collectives permettent de protéger les élèves les moins performant·es de l'échec individuel, de ne pas les exposer trop vite et trop tôt, de leur laisser le temps de comprendre et d'apprendre, de profiter de l'aide et du guidage de l'enseignant·e (et du point de vue de leurs camarades). La prise de risque est toujours progressive et modérée.

Concrètement, nous vous invitons à expliquer, très vite, à vos élèves la **règle du jeu** de *Narramus* que nous avons stabilisée dans la plupart des activités : il faudra qu'ils et elles « retiennent » leur réponse (aux deux sens du terme : « s'en souvenir » et « ne pas la dire à haute voix ») et ce n'est qu'au signal qu'ils et elles pourront la donner, ou pas...

Les **modalités de réponse** sont multiples et sont toujours indiquées avant le début de l'activité : la classe en chœur la chuchotera, la donnera en parlant comme... ou comme... Parfois, seul-es les élèves qui ont levé le pouce pour signaler qu'ils ou elles avaient la réponse seront interrogé-es, d'autres fois ce sera un-e seul-e élève désigné-e soit par l'enseignant-e, soit par un-e maître-sse du jeu... D'autres fois encore, nous proposons une modalité écrite : chaque élève doit préparer sa réponse en la dessinant ou en l'écrivant, sur un cahier ou une ardoise.

Du côté des élèves, les avantages ne sont pas minces puisque le travail ainsi mené permet d'éviter que le raisonnement des moins rapides soit systématiquement court-circuité par les plus rapides ou les plus performant-es.

Le mode d'organisation sociale

Les enseignants-concepteurs nous ont appris que, dans certaines classes, il faut passer un peu plus de temps sur tel ou tel aspect, donner plus d'exemples ou plus d'exercices, accepter de laisser les élèves discuter plus longtemps et donc diviser certains modules en deux, voire en trois. Cela est tout à fait possible et même recommandé. Toutefois, nous vous conseillons de lire attentivement le scénario en entier avant de vous lancer : il se peut que certains aspects qui vous paraissent manquer dans un module soient, de fait, abordés dans le module suivant.

Dans d'autres classes, au contraire, il faut accélérer un peu le rythme ou passer plus vite à la tâche suivante ; attention, cependant, à ne pas ajuster le *tempo* de votre progression sur les élèves les plus performant-es. Il est important de ne pas aller trop vite pour laisser aux plus faibles le temps d'acquérir des compétences stables et durables. Il est possible, par exemple, de séparer la classe en deux et de dispenser certain-es élèves des activités que vous conduisez en leur proposant des tâches d'entraînement à réaliser seul-es. Vous trouverez des propositions à la fin de chaque module dans une partie titrée « Prolongements possibles ».

C'est donc à dessein que nous n'imposons jamais les **modes d'organisation sociale** (collectif, petits groupes, travail par deux...) qui dépendent beaucoup de l'âge des enfants, de leur nombre, de leur niveau de compétences, de la nature de l'activité...

Mais, avant de choisir à priori une organisation en petits groupes (ou en ateliers), sachez quand même que :

- tous les enseignants-concepteurs ont adopté la modalité collective ;
- pour certaines activités, ils ont travaillé avec les 5 ou 6 élèves les plus fragiles (avant la séance collective ou après) et laissé les autres travailler seul-es ;
- pour certaines tâches (comme s'entraîner à raconter, s'interroger sur les états mentaux des personnages, décoder de manière expressive...), ils ont fait travailler les élèves en groupes : les plus performant-es ensemble mais sans adulte, et les plus faibles avec eux, parfois l'AED et/ou l'enseignant-e spécialisé-e à dominante pédagogique.

Bref, vous l'aurez compris, il est, pour nous, essentiel que vous vous autorisiez à **moduler** l'emploi du scénario *Pêcheur de couleurs* en l'adaptant aux rythmes d'apprentissage de vos élèves, en l'enrichissant de tâches, d'activités ou d'exercices que vous appréciez, en tissant des liens avec les activités de lecture, d'écriture, d'arts visuels ou d'activités physiques, en ajoutant des tâches que vous connaissez bien.

Restez maître-sse de votre enseignement et donc maître-sse du temps !

Nous avons beaucoup et longtemps discuté avec les enseignants-concepteurs pour savoir si nous devons conserver le mot « **module** » pour segmenter nos scénarios, puisque tous ont toujours **coupé les modules en deux**, voire en trois, au cours d'une même journée ou de deux journées différentes. Par exemple, certains proposaient l'activité centrée sur la révision et l'étude du vocabulaire en début de matinée (pour une durée d'environ 10 minutes) et, à un autre moment (avant la récréation ou juste après), le module A centré sur l'étude de l'histoire (25 à 30 minutes environ selon les modules). Puis, pendant la journée, ils organisaient des temps de travail en petits groupes où les élèves s'entraînaient à raconter (avec ou sans supervision, avec le livre ou la maquette), écoutaient l'histoire dans le coin bibliothèque, mimaient les

expressions et les mots nouvellement appris en salle de jeux ou dans la classe... Et, le lendemain, ils poursuivaient le travail avec le module B. D'autres ont préféré proposer les modules A le matin et les modules B l'après-midi.

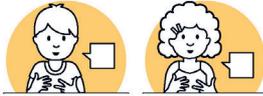
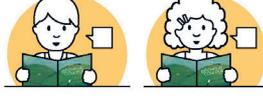
Autrement dit, le terme de « module » – que nous avons conservé faute d'en avoir trouvé un meilleur – ne doit pas être compris comme une suite d'activités à mener en une seule fois : un même module peut être découpé en autant de parties que vous le jugez nécessaire et peut se dérouler sur trois ou quatre jours, voire plus.

En moyenne, *Narramus Pêcheur de couleurs* représente une trentaine de moments de travail répartis sur six semaines.

Un outil pédagogique « parlant » pour un enseignement explicite

Le programme (2020) enjoint aux enseignant-es de mettre en œuvre un **enseignement explicite**.

Vous le savez bien, trouver les formulations qui permettent de rendre compréhensible, par les jeunes enfants, ce qu'ils vont faire, font ou ont fait ainsi que ce qu'ils apprennent de ce « faire » n'est pas chose facile. Aussi avons-nous cherché à proposer des modalités de guidage qui soient les plus claires possible aussi bien pour vous que pour vos élèves. La solution qui nous a paru la plus féconde a été de faire dialoguer un-e enseignant-e fictif-ve avec des élèves tout aussi fictif-ves. Il va de soi que les énoncés ainsi rédigés ne correspondent pas aux habiletés langagières de tous les élèves, mais ils donnent de bonnes indications sur le type de réponses attendues. C'est dans le même but que nous avons stabilisé des **pictogrammes** qui correspondent à neuf consignes ritualisées.

	L'adulte lit le texte.		Un-e élève raconte seul-e l'histoire.
	L'enseignant-e raconte l'histoire (ou un extrait) sans support de texte.		La classe complète le récit de l'élève.
	La boîte « mémoire des mots » permet de stocker les images des mots appris et de les réviser.		Un-e élève lit seul-e l'histoire.
	Les élèves doivent imaginer le dessin qui illustre le texte.		La classe lit à haute voix.
	Les élèves doivent imaginer le texte, prévoir la suite de l'histoire.		

Les élèves les retrouveront au fil des modules et des différents scénarios *Narramus*. Placé en haut à gauche de chaque diapositive, le pictogramme permet de gagner un temps précieux puisque, très vite, les élèves saisissent ce qu'ils et elles vont devoir faire et/ou apprendre et comment ils et elles doivent le faire. Ils et elles prennent ainsi de plus en plus de contrôle sur leur activité, conséquence attendue d'un apprentissage explicite.

Et c'est toujours dans le même but que nous avons **stabilisé le déroulement des modules**. Cette option pédagogique a le mérite de rendre le monde scolaire plus prévisible : pour chaque élève, se sentir suffisamment en sécurité, grâce à un environnement dont les règles de fonctionnement et les repères sont stables, est à nos yeux une condition nécessaire à la réflexion et à l'apprentissage.

Découvrir les deux personnages et comprendre le rêve de l'héroïne

Objectifs du scénario

- Apprendre à raconter individuellement l'histoire *Pêcheur de couleurs*.
- Apprendre à décoder le texte de manière fluide et expressive.

Présenter ces objectifs aux élèves :

« On va étudier, ensemble, une histoire qui s'appelle *Pêcheur de couleurs*. On va travailler longtemps sur cette histoire pour que vous la compreniez bien et pour qu'à la fin, quand on aura beaucoup travaillé, vous soyez capables de la raconter et de la lire, en entier, tout-es seul-es, à la maison. »

Présenter l'histoire :

« C'est l'histoire d'une vache qui s'appelle Dandine. Cette vache vit heureuse, seule dans un grand pré. Elle passe ses journées, tranquille, à manger la bonne herbe douce, fraîche et sucrée qui pousse dans ce pré. Dandine a tout pour être heureuse, mais elle a envie de découvrir autre chose. Quoi ? Vous le saurez en lisant l'histoire *Pêcheur de couleurs*. »

Objectif du module

- Faire connaissance avec les deux personnages de l'histoire et comprendre le rêve de l'héroïne.

Présenter cet objectif aux élèves :

« Pour raconter une histoire, il faut bien la comprendre et bien mettre dans sa mémoire tout ce qui se passe. Aujourd'hui, vous allez faire la connaissance des deux personnages de l'histoire : Dandine, la vache, et son ami Martin. Vous allez aussi découvrir que Dandine a un rêve ; vous vous mettrez à sa place pour essayer de comprendre ce qu'elle pense, veut, ressent. »

Matériel

- Les images pour mettre en mémoire les mots et les expressions de l'histoire.
- Les cartes « mémoire des mots ».
- Une boîte, type boîte à chaussures, sur laquelle est collée l'image de la couverture de l'album.
- Le texte ou les dessins des pages 2 à 5 de l'histoire.
- Les deux premières doubles pages, sans texte.
- Les colliers de Dandine et de Martin.
- La maquette du décor du premier épisode (pré vert).
- Les figurines de Dandine et de Martin.

Le terme « module » – que nous avons conservé faute d'en avoir trouvé un meilleur – ne doit pas être compris comme une suite d'activités à mener en une seule fois : un module peut être découpé en autant de parties que vous le jugez nécessaire et donc être proposé sur plusieurs jours.

Tous les enseignants-concepteurs ont scindé ce module en deux : ils ont proposé la première partie, centrée sur l'enseignement du vocabulaire, au moment des rituels ou juste après, et la partie centrée sur la découverte du texte et sa compréhension, plus tard.

1 Apprendre à mettre le vocabulaire en mémoire

• Dire :

« Avant de découvrir le début de l'histoire, vous allez tous ouvrir une petite boîte dans votre mémoire (faire semblant d'ouvrir une boîte) : on dira que c'est la boîte qui s'appelle *Pêcheur de couleurs*. Vous allez y ranger le sens (la signification) de toutes les expressions et de tous les mots que je vais vous apprendre. C'est important d'apprendre ces expressions et ces mots parce qu'ils aident à bien comprendre l'histoire et à bien la raconter. »



- **Montrer et expliquer le pictogramme représentant la boîte :**

« Chaque fois que vous verrez cette image, vous saurez que vous allez apprendre de nouveaux mots, de nouvelles expressions ou vérifier qu'ils sont bien rangés dans votre mémoire. »



- **Afficher la photo d'une vache.**



Dire :

« L'héroïne de l'histoire *Pêcheur de couleurs* est une vache. Les vaches sont des animaux, des mammifères herbivores : elles ne mangent que de l'herbe. Elles pèsent entre 500 et 900 kg. Leur pelage peut être marron, crème, tacheté, blanc et noir... Elles sont élevées pour leur viande et pour leur lait. Leurs petits s'appellent les veaux et le mâle s'appelle le taureau. En moyenne, la vache marche et broute huit heures par jour ; elle rumine l'herbe dans un état de somnolence huit autres heures et elle se repose les huit heures restantes. La vache meugle. »

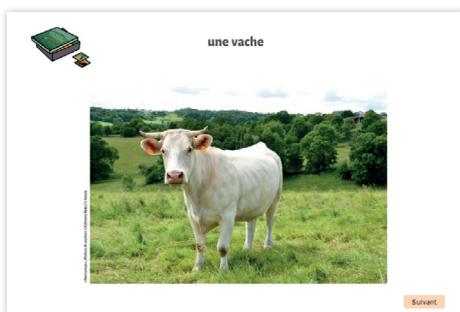
Inviter les élèves à décrire la vache sur la photo, en centrant successivement leur attention sur ses cornes, ses oreilles, son museau, ses pattes, son pelage...

- **Expliquer ensuite :**

« Je vais afficher les deux mots écrits : "une vache". Mais, avant de vous les montrer, je voudrais que vous me les dictiez en les épelant. »

Écrire au tableau sous la dictée des élèves. Si nécessaire, solliciter ou guider la segmentation phonémique qui facilite l'encodage.

Puis, cliquer au-dessus de la photo, dans la zone prévue, pour faire apparaître les deux mots écrits, et valider les réponses des élèves.



- **Demander aux élèves de ranger l'image de la vache et son nom (oral et écrit) dans leur mémoire.**

Cacher l'image et le mot écrit (cliquer dessus pour les faire disparaître*) et demander aux élèves :

« Ouvrez la boîte dans votre mémoire. Est-ce que vous voyez bien la photo de la vache ? Est-ce que vous voyez le mot écrit ? On vérifie ? »

Il est possible que certains enfants connaissent déjà les mots enseignés. Nous les avons choisis, avec les enseignants-concepteurs, en nous basant sur les connaissances des élèves de leur classe. Toutefois, même si le sens de certains est maîtrisé, leur enseignement est utile pour les rendre plus accessibles en mémoire et ainsi mieux raconter et jouer aux jeux de catégorisation du vocabulaire. Au besoin, n'hésitez pas à étudier plus rapidement les mots très connus.

Si le mot « vache » n'est jamais employé par l'auteur, nous avons choisi de l'enseigner pour enrichir l'activité de narration et pour avoir observé que beaucoup d'élèves, sans cet enseignement, prenaient Dandine pour une chèvre.

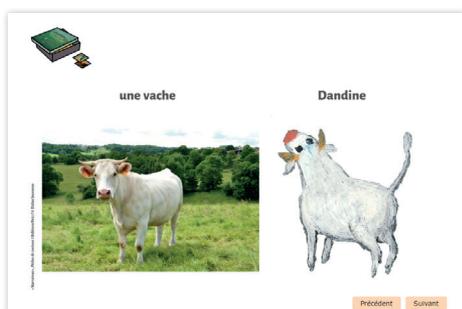
Un consensus international existe pour affirmer que les activités d'encodage favorisent la mémorisation des correspondances phonographémiques et sont bénéfiques à l'apprentissage de la lecture (« Apprendre à lire et à écrire au cours préparatoire », *Revue française de pédagogie*, n° 196, École normale supérieure de Lyon, 2016).

* Pour plus d'informations sur l'utilisation de l'application, voir pp. 24-25.



Afficher de nouveau la photo et le mot et inviter les élèves à le prononcer.

- Cliquer sur **Suivant** pour montrer Dandine, la vache de l'histoire.



Dire :

«Voici à quoi ressemble la vache de l'histoire *Pêcheur de couleurs*. Elle s'appelle Dandine. L'auteur a certainement choisi ce nom en observant la manière dont les vaches marchent, en se dandinant, en balançant leur corps de gauche à droite.»

Faire comparer le dessin de Dandine avec la photo de la vache. Demander aux élèves de dire en quoi elles sont **pareilles** et un peu **différentes**, en guidant étroitement leurs observations et la description : tête, cornes, queue, oreilles, corps, pelage, milieu de vie...

- Cliquer sur **Suivant** pour afficher la photo d'un pré.



Laisser aux élèves le temps de l'observer et de la mettre en mémoire. Masquer et montrer de nouveau la photo en leur demandant de prononcer le mot. Puis inviter les élèves à épeler ce mot et l'écrire sous leur dictée. Afficher et faire lire les mots : « un pré ».

- Cliquer sur **Suivant** pour afficher la photo de l'herbe fraîche (en opposition à de l'herbe sèche).



Expliquer aux élèves la différence entre une herbe fraîche et une qui ne l'est pas. Puis **afficher les mots** « de l'herbe fraîche » et les lire à haute voix.

Faire constater que le H du premier mot est une lettre muette et inviter les élèves à le lire. Leur demander ensuite d'identifier les lettres qui font le son [ɛ] dans le mot « fraîche ». Leur laisser le temps de réfléchir, puis écrire le mot au tableau et inviter un-e élève à entourer les deux lettres qui correspondent au son [ɛ] (les deux lettres entourées constituent le graphème : AI).

- Rosenthal et Ehri (2011) ont montré qu'en demandant systématiquement aux élèves de prononcer les mots nouveaux qu'on vient d'expliquer, on améliore considérablement leur mémorisation à long terme et leur compréhension. En procédant de la sorte, on permet aux élèves de stocker en mémoire deux connaissances d'un même mot ou d'une même expression : l'une sémantique, l'autre phonologique. Ce sont ces deux modalités qui permettent ensuite aux élèves de reconnaître, de comprendre et de produire le vocabulaire nouvellement appris. Nous vous engageons donc vivement à ritualiser cette courte activité qui consiste à inviter tous les élèves à redire les mots nouveaux à haute voix, au cours de chaque séance, même si nous ne l'écrivons pas systématiquement dans le déroulé pour ne pas alourdir inutilement notre guide.

Le mot « fraîche » est, à l'oral, un mot monosyllabique de type CCVC (deux consonnes, une voyelle et une consonne) :

- il ne comporte qu'un son voyelle, le [ɛ]. Pour faciliter l'enseignement, on peut distordre sa prononciation et articuler deux syllabes en sonorisant le e muet : [fʀɛ] [ʃə], c'est-à-dire CCV + CV.



• Suivre la même démarche avec les images et vidéos qui représentent :

◆ ne pas se priver



◆ un martin-pêcheur



◆ voir d'autres pays



◆ faire sa valise



◆ partir au loin



◆ Martin



◆ en route



1. Aider les élèves à comprendre le sens du mot ou de l'expression en multipliant les liens sémantiques.
2. Les inciter à mettre le mot et sa représentation en mémoire.
3. Leur demander de faire référence à leur expérience.
4. Leur faire prononcer (ou mimer) le mot.
5. Centrer l'attention sur la suite orthographique des lettres qui constituent le ou les mot(s) en veillant à expliciter l'ensemble des correspondances graphèmes/phonèmes grâce aux activités d'encodage et de décodage.

• **Récapituler** en montrant une nouvelle fois les images et en invitant les élèves à les nommer, en chœur.

• **Présenter la boîte « mémoire des mots »** aux élèves. Leur expliquer qu'on y mettra les images de toutes les expressions et de tous les mots nouveaux appris en travaillant sur l'album *Pêcheur de couleurs*.



• Lors de l'étude de la photo d'un martin-pêcheur, inviter les élèves à lister les couleurs des plumes de l'oiseau. Puis leur enseigner le terme « multicolore » en le décomposant en deux parties : le préfixe multi (beaucoup, nombreux) et le radical colore. Inviter les élèves à chercher des analogies dans leurs connaissances : club multisport, yaourt multifruit...

Eustache et Desgranges (2012) recommandent « d'associer l'information à retenir avec des connaissances plus personnelles de l'enfant ». Nous vous engageons donc vivement à ritualiser cette courte activité qui consiste à inviter les élèves à relater ce qu'ils savent d'un mot ou d'une expression même si nous ne l'écrivons pas systématiquement dans le déroulé pour ne pas alourdir le guide.



Montrer la carte «vache» et faire constater aux élèves qu'elle présente d'un côté la photo d'une vache et de l'autre les deux mots écrits. La donner à un-e élève, lui demander de la nommer puis de la mettre dans la boîte. Procéder de la même manière avec toutes les autres cartes.



Laisser la boîte en accès libre dans la classe pour que les élèves puissent jouer avec les cartes en autonomie : les nommer, les décrire, les trier, les classer, raconter le premier épisode...

Si cette activité introductive peut sembler un peu longue, elle s'avère très efficace. Il faut, en effet, apprendre aux jeunes enfants que les mots qu'on découvre à l'école sont importants et qu'ils doivent faire l'effort de les mettre en mémoire. Compte tenu de leur âge, il est nécessaire de leur enseigner comment les mémoriser.

2 Comprendre, ensemble, les deux premières doubles pages

• Expliquer la démarche aux élèves :

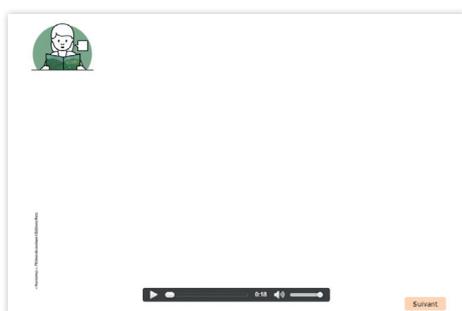
«Vous allez entendre le début de l'histoire *Pêcheur de couleurs*, le premier épisode. Vous allez faire la connaissance de la vache Dandine et de son ami Martin. Vous allez voir que cette vache a envie de découvrir le monde et que Martin va l'aider.»

• Montrer et expliquer le pictogramme «un-e adulte lit» :

«Cette image signifie que vous allez entendre la lecture du début de l'histoire. C'est une dame, une comédienne, qui lit le texte. Je ne vous montrerai pas l'illustration en même temps parce que je suis sûr-e que vous pouvez la fabriquer vous-mêmes, en faisant apparaître dans votre tête l'image de ce qui est lu. C'est un peu comme si vous fabriquiez un dessin animé de l'histoire dans votre tête.»



Cliquer sur le **player** pour faire écouter la lecture de la première phrase, à deux reprises : «Dandine est heureuse dans son pré, car l'herbe y est douce et sucrée... et puis si fraîche, si belle, si verte, qu'elle ne pourrait plus s'en priver.»



Attirer l'attention des élèves sur les sonorités des deux phrases : elles comportent trois fois le son [e] (pré, sucrée, priver) et cinq fois le son [ɛ] (herbe, fraîche, belle, verte, pourrait). Elles riment (sucrée / priver).

• Cliquer sur **Suivant** pour afficher le pictogramme «l'enseignant-e raconte».

Expliquer :

«Cette image signifie que je ne vais pas lire le texte (les mots), mais que je vais raconter l'histoire pour vous aider à fabriquer, encore mieux, l'image dans votre tête. Juste après, je vous montrerai l'illustration de l'album et vous pourrez la comparer avec la vôtre.»



« Si on veut apprendre aux élèves à s'intéresser à l'écrit et à faire un usage analogue des mots et des images, il faut dans un premier temps les empêcher d'utiliser le moyen de représentation le plus à leur portée, c'est-à-dire l'image » (Brigaudiot, 2000). Ne pas voir les illustrations oblige les élèves à :

1. traiter l'écrit, les mots, les phrases, le texte ;
2. fabriquer un film (dynamique) dans leur tête qui intègre les représentations des différents personnages (en puisant dans leurs connaissances), des lieux, des déplacements, des actions...

C'est pourquoi, dans les séances, le texte et l'image ne sont jamais présentés en même temps.

La poésie de ce récit repose sur l'imaginaire qu'il sollicite, les illustrations, et la langue choisie, concise et riche en allitérations.



Raconter la scène en prenant soin d'ajouter des informations, en explicitant l'implicite pour aider les élèves à imaginer l'illustration qui va suivre ; mimer, jouer sur l'intonation, imiter la tête joyeuse de Dandine...

- Puis afficher le pictogramme « les élèves prévoient l'image », représenté par un point d'interrogation. Expliquer :

« Chaque fois que vous verrez ce point d'interrogation, vous devrez vous demander ce qu'il va y avoir sur l'image qui illustre l'histoire. »



Laisser quelques instants de réflexion aux élèves afin qu'ils-elles prévoient l'illustration, puis les inviter à dire ce qu'ils-elles ont imaginé.

« Sur l'image, il y aura Dandine la vache qui broute de la bonne herbe fraîche. Elle se lèche les babines ; il y aura un grand pré et une vache qui broute de l'herbe douce, verte et sucrée. »

- Afficher l'illustration de la page 2. Laisser aux élèves le temps de l'observer puis leur demander de la décrire.



Leur faire comparer l'image avec ce qu'ils ou elles avaient imaginé. Leur demander ensuite si quelque chose les a surpris. Insister sur ce qui était prévisible (une vache qui mange de l'herbe dans un pré) et faire expliciter ce qui l'était moins (la petite taille de la vache et l'immensité du pré, le point de vue en surplomb, comme s'il s'agissait d'une photo prise d'un avion).

- Cliquer sur **Suivant** pour afficher la bulle de pensée de Dandine et expliquer la signification de cette bulle :

« Quand les traits sont comme un nuage, cela signifie que le personnage pense dans sa tête, qu'il se dit quelque chose dans sa tête et donc que personne ne peut l'entendre. Mais vous pouvez essayer de vous mettre à sa place pour imaginer ce que Dandine pense et ressent. »



Il est important de faire saisir aux enfants que le but n'est pas de savoir réciter le texte par cœur mais d'apprendre à raconter suffisamment bien l'histoire pour que quelqu'un qui ne la connaît pas puisse la comprendre. Aussi faut-il particulièrement soigner les narrations en ajoutant des informations et en reformulant d'autres. Il s'agit donc de tout mettre en œuvre pour que les élèves fassent la différence entre mémoriser les informations importantes pour raconter et apprendre par cœur pour réciter.

Cette activité qui consiste à exprimer ce qu'on s'attend à voir sur l'illustration est une bonne manière de commencer à apprendre à raconter (sans réciter par cœur). Elle permet aussi aux élèves de commencer à utiliser le lexique enseigné.

Dans un album, l'illustration apporte des informations, souvent complémentaires au texte, parfois contradictoires.

C'est l'ensemble texte et image qui produit l'effet de sens recherché. Il est donc normal que les élèves ne puissent pas tout prévoir. Ils peuvent en revanche vérifier que leurs prévisions sont compatibles avec cette image. Il est intéressant de valider ce qui était prévisible mais aussi de s'intéresser à ce qui ne l'était pas et qui donne des informations, des émotions ou des idées nouvelles, voire surprenantes.



Laisser aux élèves un temps de réflexion, puis **mettre en commun** leurs idées. **Saisir leur réponse** dans la bulle ; par exemple :



- Cliquer sur **Suivant** et **lancer le player** pour faire écouter la suite du texte lu de la page 3, à deux reprises : « Mais quand elle voit passer le train, elle voudrait bien partir au loin. »

Attirer l'attention des élèves sur le mot « mais » qui indique un changement : Dandine est heureuse dans son pré et elle ne pourrait pas se passer de son herbe ; ils découvrent ici qu'elle veut s'en éloigner (les interroger sur leurs propres envies contradictoires).

- **Afficher le pictogramme** « les élèves prévoient l'image ». Leur demander de s'appuyer sur le contenu de la phrase entendue pour imaginer l'illustration qui sera montrée juste après. Leur laisser quelques instants de réflexion, puis les inviter à dire ce qu'ils-elles s'attendent à voir sur l'image.



« Il va y avoir Dandine qui regarde passer un train sur les rails. »

- Cliquer sur **Suivant** pour **afficher l'illustration**. Laisser aux élèves le temps de l'observer attentivement puis leur demander de la décrire.



S'ils-elles ne l'évoquent pas spontanément, **attirer leur attention** sur la posture de Dandine : elle est debout sur ses pattes arrière, les deux pattes avant posées sur les piquets de la barrière. Faire constater que ce n'est pas une posture de vache, mais une attitude d'humain. Leur demander ce que l'auteur et l'illustrateur veulent leur faire comprendre :

« La vache, elle est pas comme un vrai animal. Elle se met debout et elle pense dans sa tête comme un humain. C'est pas en vrai, c'est une histoire. »

- Cliquer sur **Suivant** pour **afficher la bulle de pensée** de Dandine et demander aux élèves de la compléter en essayant d'expliquer pourquoi elle veut « partir au loin ».
- Laisser les élèves discuter et saisir leur réponse dans la bulle ; par exemple :



• **Revenir** sur l'illustration de la page 2 (cliquer sur **Précédent**) et attirer l'attention des élèves sur :

- l'uniformité du paysage et son aspect monochrome ;
- le fait que Dandine est toute seule, enfermée dans un grand pré entouré d'une clôture ;
- le point de vue en surplomb qui accentue les effets d'uniformité et de solitude qui valident l'hypothèse qu'elle s'ennuie et qu'elle aimerait voyager.

• Cliquer sur **Suivant** et **lancer le player** pour faire écouter le texte lu de la page 4, à deux reprises :

« Elle appelle son ami Martin, l'oiseau qui pêche les couleurs.

– Tu sais, Martin, lui dit Dandine, mon herbe verte est bien jolie, mais je voudrais voir d'autres pays.

– En route donc, lui dit Martin, fais ta valise et je t'emmène. »

• **Demander** aux élèves d'expliquer pourquoi Dandine appelle Martin.

« Dans son pré, c'est toujours pareil, toujours vert et Martin lui comme il vole il peut voyager partout, il doit connaître beaucoup de pays. »

Attirer leur attention sur la phrase « l'oiseau qui pêche les couleurs » en leur rappelant que, dans la vraie vie, le martin-pêcheur ne pêche pas des couleurs mais des poissons. Leur expliquer que la suite du texte éclaircira ce mystère poétique.

• **Faire prévoir l'illustration** puis inviter les élèves à dire ce qu'ils-elles ont imaginé.

Puis **afficher les illustrations** des pages 4 et 5.



Laisser aux élèves le temps de les **observer** attentivement puis leur demander de les **décrire**. S'ils-elles ne l'évoquent pas spontanément, **attirer leur attention** sur :

- l'aspect monochrome de l'environnement de Dandine ;
- les meules de foin (fraichement coupé puisque encore vert) ;
- la présence de la valise, symbole d'un départ en voyage ;
- le contenu de la valise (du foin !) que le narrateur n'évoque pas.

Leur demander d'expliquer pourquoi Dandine choisit d'emporter de l'herbe dans sa valise.

« Parce qu'elle a peur que dans les autres pays, il n'y ait pas d'herbe et parce qu'elle a peur d'avoir faim en route. »

Évoquer l'idée d'un doudou dont les jeunes enfants ne peuvent pas se passer, surtout lorsqu'ils s'éloignent de la maison. Décidément, cette vache ressemble beaucoup à un petit humain !

• Cliquer sur **Suivant** pour **afficher la bulle de dialogue** de Dandine et expliquer la signification de cette bulle :

« Quand les traits de la bulle sont droits, cela signifie que le personnage parle à haute voix et donc qu'on entend ce qu'il dit. »



Demander ensuite aux élèves de rappeler ce que dit Dandine à Martin. Accepter tous les énoncés exprimant l'idée présente dans le texte, même si celle-ci est formulée autrement.

Valider leurs réponses: cliquer dans la bulle pour faire apparaître le texte dit par Dandine et féliciter les élèves pour avoir bien mis en mémoire l'idée importante.



• Cliquer sur **Suivant** pour afficher la bulle de dialogue de Martin et demander aux élèves de rappeler ce qu'il répond à Dandine. Cliquer dans la bulle pour faire apparaître le texte et valider leurs propositions.



3 Raconter le premier épisode de l'histoire

• **Afficher** la première double page sans texte, avec le pictogramme « un-e élève raconte ». **Expliquer:**

« Chaque fois que vous verrez ce pictogramme, je demanderai à un ou une seul-e élève de raconter l'histoire avec ses propres mots. Attention ! les autres ne devront pas l'interrompre, ni lui couper la parole. Quand il ou elle dira : "j'ai fini" ou "c'est tout", j'afficherai le deuxième pictogramme : "la classe complète le récit". »

Cliquer deux fois sur **Suivant** pour afficher ce pictogramme et expliquer :

« Quand vous verrez apparaître ce pictogramme, cela voudra dire que vous pourrez intervenir et ajouter ou corriger tout ce que vous voudrez. »

Cliquer deux fois sur **Précédent** pour revenir à la première double page sans texte.

• **Inviter un-e élève** à raconter le premier épisode de l'histoire, avec ses propres mots, et les autres à l'écouter attentivement pour être en mesure, à la fin du récit, d'ajouter des informations ou d'en corriger d'autres.

Cliquer sur **Suivant** pour faire défiler les illustrations des pages 2 à 5 de l'album, sans texte, et valider au fur et à mesure la narration de l'élève, puis de la classe.



Il est très important que ce soit **un-e seul-e élève qui raconte** le premier épisode, sans être interrompu-e, aidé-e ou remplacé-e à la première hésitation, au premier silence, à la première petite toux. Les jeunes élèves ne sont pas habitués à cette manière de faire : le plus souvent, l'un-e commence le récit et un-e autre est appelé-e à l'aide dès la première hésitation. Il faut donc leur expliquer **la nouvelle règle du jeu** : celui ou celle qui raconte, raconte tout et c'est seulement quand il-elle dit qu'il-elle a fini que les autres peuvent prendre la parole pour compléter ou corriger son récit. Bien entendu, l'enseignant-e soutient le récit du narrateur en l'invitant à poursuivre, en lui demandant ce qui se passe après, en lui donnant un mot ou une idée qui lui manque...

Si on montre l'image dès le départ, certain-es élèves ont tendance à la décrire, mais ne racontent pas l'histoire. Il est donc conseillé d'afficher les illustrations après que l'élève a raconté le passage (et non avant), pour valider la narration.



4 Jouer le début de l'histoire

- Donner les colliers de Dandine et de Martin à deux élèves.

Expliquer :

«Maintenant que vous connaissez bien le début de l'histoire, je vais demander à deux d'entre vous de jouer la scène: l'un-e jouera Dandine, l'autre Martin.»

Laisser aux élèves le temps de se préparer. Les guider dans la recherche des expressions, des gestes et de la bonne intonation. Quand ils-elles sont prêt-es, les inviter à jouer l'épisode devant leurs camarades.

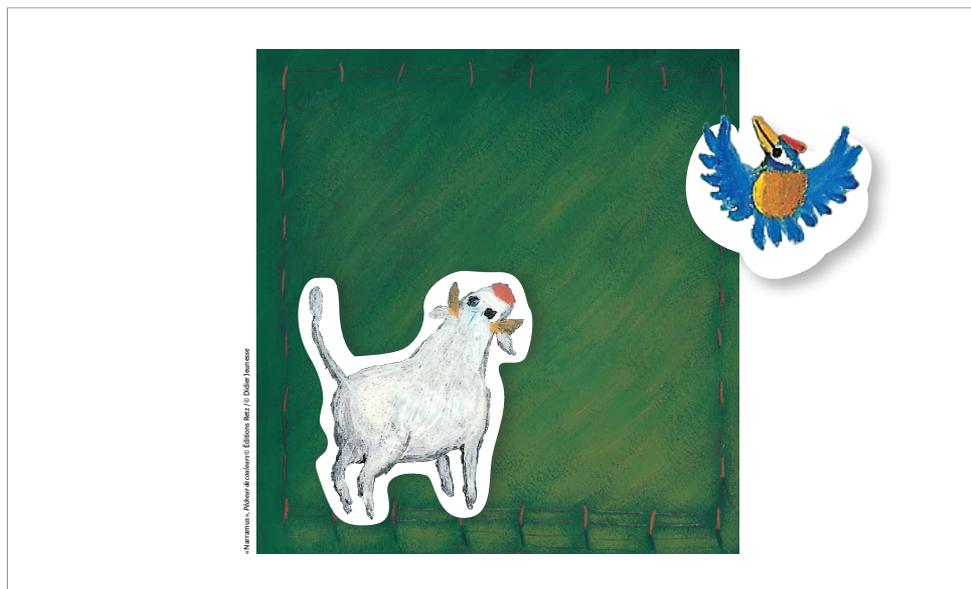


Cette activité n'a qu'une visée : travailler les compétences narratives dans une autre modalité. Le jeu de scène n'a pas d'importance et il ne faut pas hésiter à aider beaucoup les élèves lors de ce premier module.

5 Introduire le matériel qui permet de s'entraîner à raconter

- Présenter la maquette et les figurines des deux personnages aux élèves :

«Vous avez vu ce que j'ai fabriqué quand vous n'étiez pas là ? C'est une maquette qui va vous permettre de raconter l'histoire *Pêcheur de couleurs*. À partir d'aujourd'hui, avec moi, avec des camarades et même tout seuls, vous pourrez vous entraîner à raconter le début de l'histoire en utilisant cette maquette et les deux figurines des personnages.»



Pour cette étape, l'enseignant-e peut imprimer le décor du premier épisode (le fond vert représentant le pré de Dandine), ainsi que les figurines des deux personnages.

Prolongement

- Réviser le lexique par le mime, dans la cour ou dans la classe. Expliquer :

«Je vais dire des expressions et des mots que vous avez appris et vous, vous devrez les mimer, faire semblant ; par exemple : si je dis "faites semblant de manger", que devez-vous faire ?

Maintenant, faites semblant d'être une vache dans un pré ; de voir de l'herbe fraîche ; de ne pas vous priver ; de partir au loin ; d'être un martin-pêcheur ; de voir d'autres pays ; de vous mettre en route ; de faire votre valise.»

Plus tard dans la journée.



Apprendre à lire à haute voix le texte des pages 2 à 5

Objectifs du module

- Poursuivre l'étude du code alphabétique et automatiser le décodage.
- Apprendre à lire à haute voix de manière fluide et expressive un texte déjà entendu et compris.

Présenter ces objectifs aux élèves :

« La dernière fois, vous avez appris à raconter le premier épisode de l'histoire *Pêcheur de couleurs*. Aujourd'hui, vous allez apprendre à lire le même épisode, à haute voix, en déchiffrant tous les mots.

Quand je vous ai présenté le travail, je vous ai dit que vous alliez apprendre à bien décoder le texte pour pouvoir le lire en entier à quelqu'un qui ne le connaît pas. Pour que la personne qui vous écoute comprenne l'histoire, il faut donc apprendre à lire de manière fluide, pas trop vite, pas comme un robot, suffisamment fort pour être entendu, respecter la ponctuation, faire les liaisons, jouer avec le texte (prendre une voix joyeuse quand le texte raconte un évènement heureux, ou plus triste quand le texte est triste...). Vous verrez que la lecture à haute voix est beaucoup plus facile quand on a bien compris le texte, qu'on connaît le sens de tous les mots et qu'on a appris à décoder les mots difficiles. »

Matériel

- Les mots et les expressions de l'histoire à décoder.
- Le texte des pages 2 à 5 de l'album à décoder.
- Le texte des pages 2 à 5 de l'album à lire à haute voix.
- L'histoire à écouter des pages 2 à 5 (avec l'album).
- Le texte des pages 2 à 5 de l'album (sur une demi-feuille A4) par élève.

Décoder les mots du texte et lire des phrases

1 Réviser le décodage des mots et des expressions du module 1A

- **Montrer et expliquer le pictogramme « la classe lit à haute voix » :**

« Chaque fois que vous verrez cette image, vous saurez que vous allez tous et toutes lire à haute voix, ensemble. Parfois vous lirez des mots, parfois des expressions et parfois des phrases ou un texte. »



Poursuivre :

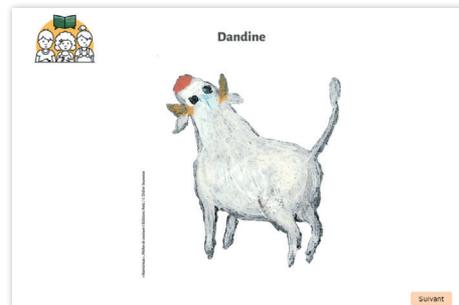
« Je vais afficher un mot que vous avez vu la dernière fois. Vous devez essayer de le lire. Mais attention ! vous ne devez pas donner votre réponse tout de suite parce qu'il faut que tout le monde ait bien le temps de le décoder. Quand vous aurez réussi à le lire, vous lèverez le pouce et, à mon signal, vous devrez tous et toutes prononcer ce mot ensemble. Pour valider ou corriger vos réponses, je montrerai l'image qui correspond au mot écrit. »



- **Afficher le premier mot** : « Dandine ». Inviter les élèves à le décoder dans leur tête puis, au signal, à le lire ensemble.



- Cliquer pour faire apparaître le dessin et valider leur lecture.
Procéder de la même manière pour les mots suivants : « un pré ».



- Cliquer sur **Suivant** pour **montrer l'expression** : « de l'herbe fraîche ».



- Préciser que le H est muet et demander aux élèves de rappeler comment se prononcent les lettres A-I, ensemble. Puis les inviter à lire ces deux mots dans leur tête. Solliciter une réponse collective puis afficher l'image pour la valider.



- **Suivre la même démarche** pour les expressions et mots suivants : *ne pas se priver, partir au loin, un martin-pêcheur, Martin, voir d'autres pays, en route, faire sa valise.*

• **Expliquer :**

« Je vais vous remonter les mots et les expressions que vous venez de lire. Je vais les afficher, les uns après les autres et, cette fois, vous devrez les lire le plus vite possible, avant qu'ils disparaissent. »

Cliquer sur **Suivant** pour **montrer le premier mot** : « Dandine ». Inviter les élèves à le lire à haute voix ; valider leur réponse en énonçant le mot.

Cliquer sur **Suivant** pour faire disparaître le groupe de mots affiché et faire apparaître le suivant : procéder de la même manière jusqu'à la fin de la liste.

- **Faire relire** une nouvelle fois tous les mots (rangés en liste et dans un ordre différent).

Nous laissons à chaque enseignant-e le soin de procéder comme il-elle l'entend pour aider les élèves à déchiffrer et/ou les inciter à justifier leurs réponses, en fonction des habitudes de travail de la classe. Une éventuelle justification ne doit pas être prise pour l'explicitation de la procédure réellement utilisée par les élèves. Ils-elles peuvent procéder d'une manière peu consciente et justifier d'une autre manière ; par exemple, ils-elles peuvent prouver qu'ils-elles ont raison en faisant référence au déchiffrement alors qu'ils-elles ont procédé à une reconnaissance orthographique (par la voie directe).



2 Décoder et encoder les mots qui ne sont pas entièrement déchiffrables

• Dire :

« Dans le texte du premier épisode, cinq mots comportent les lettres A et I. Je vais afficher ces mots, les uns après les autres. Je vous lirai le premier et je suis sûr-e qu'avec cette aide, vous serez capables de déchiffrer les quatre suivants. »

• **Afficher le mot « mais » et le lire à haute voix.** Demander aux élèves de repérer les lettres A et I, qui font le son [ɛ] comme dans « fraîche », déjà lu et analysé. Faire repérer la lettre S muette.



Récapituler :

« Le M qui fait [m], AI qui font [ɛ] et le S que l'on n'entend pas. »
Faire lire le mot par la classe, à l'unisson.

• Cliquer sur **Suivant** pour **afficher le mot « sais »**. Demander aux élèves de le décoder silencieusement puis, au signal, de l'énoncer en chœur. Poursuivre de la même manière pour les trois mots suivants : « fais », « pourrait », « voudrait ».
Attirer l'attention des élèves sur le fait que ces cinq mots comportent le son [ɛ] écrit AI et une lettre muette finale.

• Cliquer sur **Suivant** pour **afficher ces cinq mots** (mais, sais, fais, pourrait, voudrait) avec les lettres AI mises en valeur. Inviter les élèves à **mémoriser l'orthographe** de deux mots parmi cette liste.

« Vous allez choisir deux mots de cette liste et vous allez mémoriser la suite des lettres qui les composent. Je vais laisser les mots affichés une minute puis je les ferai disparaître et je vous demanderai de les écrire sur votre ardoise, de mémoire. »

Masquer la liste (en cliquant dessus), conduire l'activité et vérifier les productions. Pour la validation, afficher la liste et demander aux élèves de corriger leurs erreurs, le cas échéant.



• Afficher les expressions et les mots lus et analysés pour le premier épisode, les uns après les autres. Demander aux élèves de les relire, une dernière fois, en chœur, le plus vite possible. Féliciter la classe pour avoir lu si bien et si vite.

• Conclure :

« Vous avez appris à décoder des mots et des expressions qui se trouvent dans le premier épisode et vous avez mis en mémoire la suite des lettres qui composent certains d'entre eux. Vous verrez que ce travail va rendre plus facile la lecture du texte. Bien sûr, dans ce texte, il y a d'autres mots qu'il faut apprendre à décoder puisque, rappelez-vous, à la fin du travail vous devrez toutes et tous être capables de lire à haute voix cette histoire à la maison. »



3 Décoder tout le texte des pages 2 à 5 de l'album

• Lorsque les élèves buteront sur un mot non préparé et dont une partie ne sera pas déchiffrable (soit parce que vous n'aurez pas encore étudié la correspondance graphème-phonème, soit parce qu'ils ne l'auront pas mémorisée), vous aurez deux solutions :

- leur donner le mot manquant,
- les inciter à chercher par eux-mêmes en utilisant le contexte (relire ce qui est écrit dans la phrase avant le mot nouveau et décoder la partie déchiffrable de ce mot pour déduire le reste).

Les élèves ont appris à décoder et encoder les mots avec le graphème AI. Cependant d'autres graphèmes risquent de poser problème selon la planification de l'étude des CGP choisie par l'enseignant-e (cf. introduction théorique p. 24). L'aide en contexte devra donc probablement porter sur les mots suivants : *quand* (d muet), *herbe*, *heureuse* (h muet), *train*, *emmène*, *pêche*, *pays*, *puis*, *lui*, *voir*, *voit*, *oiseau*, *autre*, *loin*, *bien*. Vous pourrez rappeler que « herbe », « martin-pêcheur », « voir d'autres pays », « partir au loin » ont été étudiés avec le lexique en 1A.

• **Afficher et expliquer le pictogramme « un-e élève lit » :**

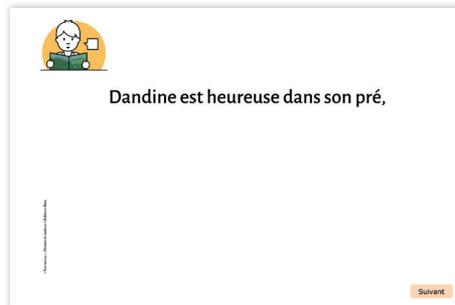
« Chaque fois que vous verrez cette image, vous saurez que vous allez tous et toutes lire le texte de *Pêcheur de couleurs*, dans votre tête, puis à voix haute. »



Poursuivre :

« Je vais afficher le texte du premier épisode. Vous allez devoir le décoder dans votre tête. Quand vous aurez fini, vous lèverez le pouce et moi, j'interrogerai un-e élève qui aura levé son pouce. Les autres, il faudra bien écouter la lecture de votre camarade pour lui dire, à la fin, s'il-elle a commis des erreurs de décodage ou oublié des mots. »

• **Afficher le début de la première phrase.** Laisser aux élèves le temps d'en préparer la lecture, interroger un-e élève puis le faire relire par le collectif.



• **Suivre la même démarche pour la suite du texte :** préparation, lecture par un-e élève, relecture collective.

Préparer la lecture expressive à haute voix

• **Expliquer la démarche aux élèves :**

« À présent, vous allez apprendre à vous préparer à bien lire à haute voix, c'est-à-dire de manière expressive, ni comme un robot, ni trop vite, mais en adaptant votre voix en fonction du sens du texte et des personnages qui parlent.

Vous allez apprendre à bien lire à haute voix en relisant le premier épisode de *Pêcheur de couleurs* en quatre étapes : vous apprendrez à découper le texte pour faire des pauses, à chercher la bonne intonation, à faire les liaisons et à tenir compte de la mise en page. Ce que vous allez apprendre aujourd'hui vous sera utile pour ce texte, bien sûr, mais aussi pour tous les textes et pour toute la vie. »

Il s'agit ici d'apprendre aux élèves ce qu'ils-elles devront faire seul-es pour préparer une lecture à haute voix. Le module 1B propose, pour la première fois, les quatre tâches qui seront ensuite stabilisées et ritualisées. Il est donc un peu plus long à réaliser que les modules B suivants. L'ordre de ces quatre tâches peut varier d'une séance à l'autre, d'une classe à l'autre.

Les enseignants-concepteurs les ont menées en deux temps.



1 Segmenter le texte

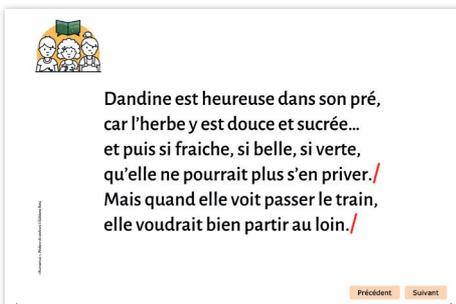
• Dire :

« Pour bien lire à haute voix, il faut identifier les groupes de mots qu'on ne peut pas séparer, qu'on doit lire ensemble. Mais il ne faut pas tout lire d'un coup, à toute vitesse. Vous devez donc apprendre à découper le texte pour savoir où faire des pauses. Savez-vous quelles sont les pauses obligatoires ? »

« À la fin de la phrase, quand il y a un point, on baisse la voix, on s'arrête et on respire un peu. »

• Afficher le texte de la page 3 et demander aux élèves où ils devront s'arrêter.

Cliquer sur **Suivant** pour insérer un slash rouge à la fin de chaque phrase et valider ainsi les réponses des élèves.



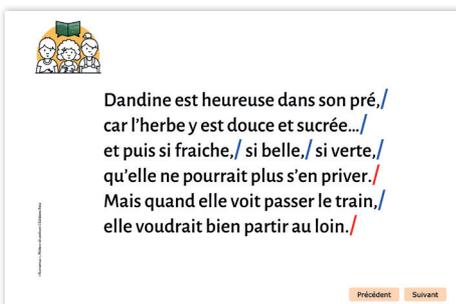
• Poursuivre :

« Parfois, dans les textes, les phrases sont très longues. Alors, il faut les lire en les découpant en plusieurs morceaux. Chaque morceau doit être prononcé en un seul souffle, en une seule fois. Pour cela, il faut bien choisir l'endroit où faire les pauses.

Selon vous, dans ces deux phrases, où faut-il s'arrêter pour reprendre son souffle et pour bien se faire comprendre par celui qui écoute la lecture ? »

Laisser aux élèves le temps de **segmenter les deux phrases**. Mettre en commun leurs propositions, puis cliquer sur **Suivant** pour faire apparaître les slashes bleus correspondant aux pauses possibles ou souhaitables.

• Inviter les élèves à relire ces deux phrases en respectant les pauses et en reprenant leur souffle.



• Conclure l'activité en attirant l'attention des élèves sur deux critères :

- **La ponctuation.** Faire constater que les signes de ponctuation (les points finaux, les virgules, les points de suspension) sont des aides pour le lecteur. Ils lui indiquent où faire des pauses et où reprendre son souffle.
- **Le sens des groupes de mots.** Expliquer qu'on ne doit pas découper un groupe de mots qui exprime une seule idée ; par exemple, « quand elle voit / passer le train » (marquer un silence long entre les deux sous-ensembles). Faire remarquer que le début de la phrase n'a pas de sens sans la fin.



- **Faire lire en chœur** le texte de la page 4, en invitant les élèves à marquer les pauses indiquées par les slashes (ne pas hésiter à suivre le texte avec une baguette en marquant explicitement les pauses).



Elle appelle son ami Martin,/
l'oiseau qui pêche les couleurs./
– Tu sais Martin, / lui dit Dandine, /
mon herbe verte est bien jolie, /
mais je voudrais voir d'autres pays. /
– En route donc, / lui dit Martin, /
fais ta valise et je t'emmène. /

Précédent Suivant

2 Chercher l'intonation et prêter sa voix

- **Demander aux élèves :**

« Pour bien lire à haute voix, il faut se demander à qui on prête sa voix ; par exemple, si c'est un bébé qui parle dans le texte, comment devez-vous lire ? »

« Il faut qu'on lise avec une voix de bébé. »

« Exactement ! Et si c'est un loup qui parle ? »

« Il faut qu'on lise avec une voix qui fait peur, une grosse voix. »

Expliquer :

« Dans la plupart des histoires, il y a deux sortes de voix : la voix de celui ou celle qui raconte l'histoire (le narrateur, l'auteur) et la voix des différents personnages. L'auteur est celui qui connaît le déroulement de l'histoire (c'est lui qui l'a inventée) et les personnages (c'est lui qui les a créés). Il sait donc ce qu'ils pensent, ce qu'ils veulent, ce qu'ils savent... Vous allez commencer par prêter votre voix à l'auteur. »

- **Afficher la première phrase du texte de la page 3** et demander aux élèves quelle voix il-elles devront prendre pour lire ce passage.



Dandine est heureuse dans son pré,
car l'herbe y est douce et sucrée...
et puis si fraîche, si belle, si verte,
qu'elle ne pourrait plus s'en priver.

Précédent Suivant

« Que devez-vous faire comprendre à ceux qui vous écoutent ? »

« On veut faire comprendre que Dandine, elle est contente dans son pré parce qu'elle mange de la bonne herbe fraîche. »

« Oui, vous avez raison. L'auteur veut faire plaisir à ses lecteurs et à ses lectrices en leur racontant une belle histoire, qui commence bien. Alors ? Quelle voix allez-vous choisir ? »

« Une voix contente pour dire que Dandine, elle est contente dans son pré et aussi une voix tranquille parce que Dandine, elle est bien tranquille dans son pré, toute seule. »

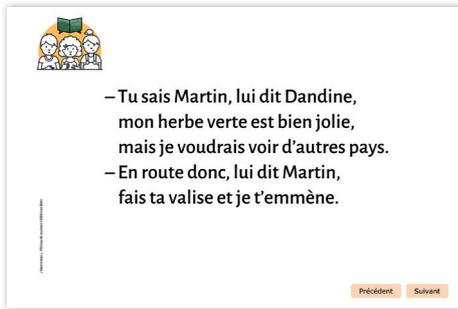
Leur laisser le temps de faire des essais de voix sur le début du texte pour trouver celle du narrateur, puis inviter des élèves volontaires à faire écouter le résultat de leur travail.

- Il s'agit du narrateur mais les enfants de CP-CE1 parleront de l'auteur : ne pas chercher à les détromper à ce stade.



- Cliquer sur **Suivant** pour **afficher le dialogue** de la page 4. Rappeler aux élèves que, dans cet extrait, les deux personnages, Dandine et Martin, se parlent.

« À quel endroit du texte y a-t-il des personnages qui parlent ? Comment le sait-on ? »



S'ils-elles ne l'évoquent pas spontanément, **attirer l'attention** des élèves sur :

- **le tiret** qui précède la prise de parole ;
 - **le verbe** introducteur du dialogue (dire).
- Faire rappeler ce que pense chaque personnage à ce moment de l'histoire, pour choisir la voix qu'on va lui prêter.

« Dandine, elle est un peu triste parce qu'elle a envie de partir de son pré. Alors sa voix, elle est un peu triste. »

« Martin, il a décidé de l'aider, Dandine. Il est content de trouver la solution. Il la commande parce qu'il dit : "en route, fais ta valise". Sa voix elle est contente, mais aussi un peu commandante. »

Laisser aux élèves le temps de faire des essais de voix pour trouver celle des deux personnages.

- Inviter trois élèves volontaires (le narrateur et les deux personnages) à faire écouter le résultat de leur travail.

Pour ne pas compliquer la tâche, les élèves chargés de prêter leur voix aux personnages prononcent aussi les mots du narrateur intercalés entre ceux des personnages ; par exemple : « lui dit Dandine », « lui dit Martin ».

3 Faire attention aux liaisons

- **Afficher le début du texte** de la page 3 et attirer l'attention des élèves sur l'introduction d'un nouveau signe : une flèche rouge qui relie deux mots.



« Cette flèche donne un indice pour mieux lire à haute voix. Elle indique qu'il faut faire une liaison, lier les mots (les attacher avec un son). La lecture est alors plus fluide. »

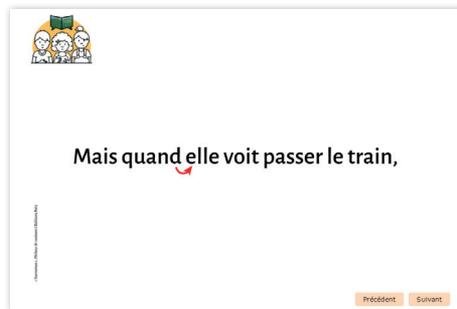
Pour les aider à comprendre, lire la première phrase de deux manières : une première fois sans faire la liaison entre les mots « est » et « heureuse » et une deuxième fois en marquant la liaison. Les inviter à bien écouter, à chercher la différence entre les deux prononciations, et à identifier la plus agréable à entendre.

« La deuxième fois, tu as dit le son T du mot "est". D'habitude, c'est une lettre muette, mais là tu as dit le T et tu l'as attaché au mot "heureuse" : "Dandine est-T-heureuse". C'est mieux que "Dandine est heureuse". »

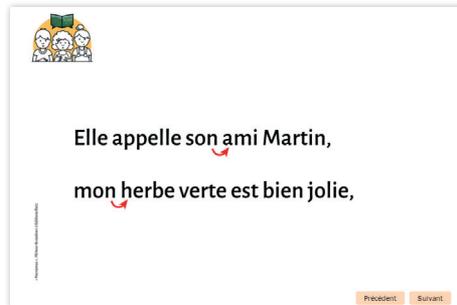
Ce point sera l'objet d'un long apprentissage seulement esquissé au CP. Pour commencer, c'est l'enseignant-e qui indiquera où sont les liaisons et qui montrera comment les faire. Il-elle pourra expliquer qu'une liaison unit deux mots séparés à l'écrit et se fait entendre au début du deuxième mot. Dans « les enfants », « les » est lié à « enfants » par l'insertion d'une consonne dite de liaison : le [z]. On fait une liaison entre deux mots lorsque le premier se termine par une consonne muette et le second commence par une voyelle ou par un « h » muet.



- Cliquer sur **Suivant** pour **afficher une phrase** qui comporte une autre liaison. Lire à haute voix et expliquer le changement de valeur sonore de la lettre D qui se lit [t] lorsque le mot « quand » est suivi d'une voyelle (quand il..., quand on...).



- Cliquer sur **Suivant** pour **afficher deux autres phrases** avec liaison. Lire ces deux phrases à voix haute sans faire les liaisons, puis en les faisant. Inviter les élèves à exprimer ce qu'ils-elles ont repéré.



« On ne dit pas “mon / ami” et on ne dit pas “mon / herbe” en vrai ! On dit “mon-N-ami”, “mon-N-herbe”. Il faut qu'on lise comme ça ou sinon ça fait comme un robot. »
 Valider et expliquer que, comme les mots « son » et « mon » sont suivis d'un mot qui commence par un son voyelle, alors on prononce le N (son-N-ami ; mon-N-herbe).

4 Identifier les indices typographiques

- **Afficher** la page 3 de l'album. Demander aux élèves ce qu'ils-elles remarquent quant à la disposition des phrases dans l'espace de la page.



S'ils-elles ne l'évoquent pas spontanément, **attirer leur attention** sur :

- l'écriture colorée, en gras et en gros caractères des mots « si belle, si verte ». Expliciter les intentions de l'auteur. Le lecteur ou la lectrice doit accentuer ces mots, les lire plus fort et de manière plus expressive (par exemple, se réjouir, jouer la gourmandise) ;
 - la façon dont le texte est mis en page, en particulier les retours à la ligne : parfois il y a un seul groupe de mots par ligne, parfois non. Constaté qu'il ne faudra pas toujours faire une pause respiratoire à la fin de la ligne ;
 - les espaces « vides », les blancs entre les paragraphes, qui indiquent des pauses plus longues (hypothèse : plus le blanc est grand, plus le silence est long).
- Cliquer sur **Suivant** pour afficher le texte et faire un **premier essai de lecture** de la page 3 avec un très bon lecteur ou une très bonne lectrice de la classe (ou l'enseignant-e).

Il est possible de distribuer le texte du premier épisode pour faciliter la lecture.



- Cliquer sur **Suivant** pour afficher le texte de la page 4 et procéder de la même manière: faire remarquer la taille et la couleur de « mais je voudrais voir d'autres pays »; les retours à la ligne; le blanc entre les deux paragraphes.



5 Écouter une lecture experte et s'entraîner

- **Afficher la première double page** de l'album et **lancer le player** pour faire écouter le texte lu par la comédienne. Demander aux élèves de bien écouter ce qu'elle lit, et surtout comment elle le lit.

Cliquer sur **Suivant** pour afficher la deuxième double page et procéder de la même manière.

- Inviter les élèves à **s'exprimer sur la lecture** entendue en s'appuyant sur toutes les activités menées précédemment.

« Elle lit lentement; elle prononce tous les sons; elle met le ton pour qu'on comprenne bien; elle change de voix pour qu'on comprenne qui parle. Quand elle lit que Dandine voit passer le train, elle fait une voix triste. À nous d'essayer! »

- **Distribuer le texte** du premier épisode à tous les élèves. Leur demander de s'entraîner, en binômes, à en faire une lecture à haute voix, fluide et expressive.

« Par deux, vous allez vous entraîner à lire comme la dame que vous venez d'entendre. D'abord, vous préparerez votre lecture silencieusement ou en chuchotant si cela vous aide, puis chacun-e à votre tour, vous lirez le texte à votre camarade. »

- Quand ils-elles sont prêt-es, un-e élève du binôme lit le texte à voix basse (pour réduire le niveau sonore dans la classe) et son ou sa camarade doit bien l'écouter – préciser qu'il-elle ne doit pas l'interrompre pendant sa lecture mais lui signaler, après coup, les erreurs ou oublis qu'il-elle aurait commis. Inverser ensuite les rôles et recommencer.

- Inviter un-e élève volontaire à **lire le texte à haute voix** devant toute la classe. Demander ensuite aux autres de se prononcer sur la qualité de la lecture de leur camarade en termes d'expressivité, d'intonation, de fluidité...

- **Conclure :**

« Maintenant que vous avez bien compris l'histoire, que vous vous êtes entraînés à décoder en mettant le ton, en changeant de voix en fonction des personnages, en respectant les liaisons, votre lecture coule vraiment comme un ruisseau. Bravo ! »

Le plus simple est de demander aux élèves de travailler avec leur voisin-e de table. Cependant l'enseignant-e peut choisir de constituer des dyades par affinité (pour favoriser la confiance réciproque) ou par niveau de lecture (privilégier alors l'homogénéité et apporter plus d'aide aux dyades fragiles).

On peut aussi attribuer un numéro 1 ou 2 à chaque élève de la dyade et segmenter le texte en deux parties en demandant aux élèves 1 de préparer le décodage de la première (jusqu'à « loin ») et aux élèves 2, la seconde (à partir de « Elle appelle »).



Prolongements possibles

- **Montrer qu'on a compris ce qu'on a lu.** Écrire la phrase suivante au tableau : « Dandine fait sa valise. » Et demander aux élèves de la lire silencieusement (dans leur tête) et de dessiner ce qu'elle signifie sur leur cahier de brouillon.
- **Faire une dictée de phrases.** Placer les élèves par deux et distribuer une phrase différente à chacun-e. L'élève n°1 dicte la phrase 1 à son ou sa camarade et, à la fin, procède à la correction. Puis la phrase change et les rôles s'inversent.
Phrase 1 : Martin pêche les couleurs.
Phrase 2 : Dandine fait sa valise.
- **Production d'écrit.** Afficher l'illustration de la page 2 et inviter les élèves à écrire, dans leur cahier de brouillon, une ou plusieurs phrases pour raconter ce qu'ils-elles voient sur l'image, en utilisant ce qu'ils-elles ont appris.

Ces activités facultatives permettent de réguler le fonctionnement de la classe selon le rythme d'apprentissage des élèves. Vous pourrez les proposer aux plus performants pendant un temps d'entraînement avec les plus fragiles.

