

Anim'

PS • MS • GS

Enseignement
spécialisé
& remédiation



histoires

Enrichir
le vocabulaire et travailler
les compétences langagières

Guide pédagogique



Françoise Bellanger
Aurélié Raoul- Bellanger

Illustrations de
Malorie Laisne



Sommaire

● Présentation et démarche	4
Séance 1 Découvrir le vocabulaire de l'histoire	4
Séance 2 Découvrir un décor et le compléter	6
Séance 3 Découvrir et raconter l'histoire	6
Séance 4 Reconstruire l'histoire et inventer des suites différentes	7
● Fiches pédagogiques	8
Visite au zoo !	8
Promenade en forêt	15
Papa fait des crêpes !	21
Lili à la piscine	27
Au marché	33
À l'heure de la récréation	39
● Liste des cartes-images	45

Présentation et démarche

Les instructions officielles 2019 rappellent le « rôle primordial de l'école maternelle dans la prévention de l'échec scolaire en faisant de **l'enseignement du langage une priorité**, dès le plus jeune âge » et réaffirment la fonction de l'enseignant dans l'aide à apporter aux enfants.

« L'appropriation par les élèves d'un langage oral riche, organisé et compréhensible requiert la mise en œuvre d'un enseignement structuré et systématique. »¹

Les démarches les plus efficaces associent un enseignement structuré, régulier et explicite, des situations multiples d'interactions individuelles et collectives ainsi qu'une attention particulière à l'appropriation des mots.

Selon les programmes, l'enjeu est de rendre les enfants capables de :

- communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre ;
- s'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis, reformuler pour se faire mieux comprendre ;
- pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Anim'histoires est un support qui permet, in fine, aux enfants de **raconter de courtes histoires**.

Le travail se fonde essentiellement sur **l'acquisition de lexique**

et l'élaboration de la syntaxe à travers six histoires qui prennent vie sous les yeux des enfants grâce à la manipulation de figurines (animaux, personnages, objets). Ces histoires se déroulent dans des contextes variés (forêt, zoo, cour de récréation, marché, piscine, cuisine).

Anim'histoires favorise également la mise en place de situations qui entraînent l'élève à **structurer ses phrases** et l'incitent à **décrire**, à **comprendre certains liens de causalité** pour raconter des histoires en respectant **la chronologie**.

Descriptif du matériel (voir descriptif détaillé dans les **fiches pédagogiques**, page 8)

- 6 posters (54 x 80 cm) avec les décors des histoires.
- 74 figurines à fixer sur les posters avec de la pâte adhésive (non fournie) pour compléter les décors des histoires et les animer.
- 96 cartes-images pour travailler le vocabulaire des histoires. Elles sont aussi imprimables à partir du site Retz : www.editions-retz.com/telecharger

Remarque

Il est conseillé de découvrir en priorité les histoires *Visite au zoo !*, *Papa fait des crêpes !* et *Promenade en forêt* qui sont plus simples que les histoires *Lili à la piscine*, *Au marché* et *À l'heure de la récréation*.

Pour chaque histoire, la démarche proposée s'articule en **4 séances**.

Séance 1

Découvrir le vocabulaire de l'histoire

Objectif

Découvrir ou consolider le vocabulaire qui servira aux enfants pour raconter l'histoire.

Organisation

Travail en ateliers avec un petit groupe d'élèves (5-6), éventuellement en aide personnalisée.

Temps estimé

30 minutes.

Matériel pour chaque histoire

Pour l'élève : cartes-images illustrant les mots de vocabulaire.

Pour l'enseignant : liste des mots à travailler en fonction du niveau de la classe (cf. fiche pédagogique de chaque histoire).

Cette séance permet aux enseignants de s'assurer que chacun des élèves possède le lexique nécessaire à la découverte et à la compréhension de l'histoire. Les différents jeux proposés pour que les enfants s'approprient le vocabulaire sont volontairement placés en amont de la découverte de l'histoire afin que le vocabulaire ne soit pas un obstacle à l'entrée dans l'activité : les mots sélectionnés sont utiles à l'enfant pour raconter l'histoire qui va se dérouler sous ses yeux.

Cette séance ne constitue pas un prérequis indispensable aux séances suivantes mais elle permet, dans le cadre d'une pédagogie différenciée, d'aider les enfants les plus démunis sur le plan lexical.

Nous conseillons donc de la placer dans la semaine qui précède la découverte de l'histoire.

Mise en œuvre

- L'enseignant sélectionne les cartes-images de l'histoire. La liste de ces cartes est donnée dans la fiche pédagogique propre à chaque histoire (cf. page 8). Elle distingue les cartes utilisables en commun par les PS-MS-GS, et les cartes supplémentaires pour les MS-GS.

Certaines cartes pouvant être utilisées pour plusieurs histoires, des pastilles de couleur au verso de la carte indiquent dans quelle(s) histoire(s) les mots peuvent être travaillés (zoo, forêt, piscine, marché, récré, cuisine).

Au recto de la carte se trouve une illustration (personnage, objet, animal) ; au verso de la carte est écrit le mot (nom, adjectif, verbe) correspondant à l'image. Le verso de la carte est uniquement destiné à l'enseignant. Le choix de présenter les noms sans déterminant est volontaire, afin d'éviter que les enfants associent le déterminant au nom (exemples : le « nescargot », le gros « navion »).

1. BO du 22 mai 2019.

Pastilles indiquant que cette carte peut être utilisée dans les histoires du zoo et du marché.



- Expliquer aux enfants qu'ils vont apprendre ou revoir des mots qui les aideront à comprendre et raconter une histoire qu'ils découvriront prochainement. Évoquer éventuellement la dernière histoire vue en classe.
- Présenter et faire nommer par les élèves chacune des cartes-images, en sollicitant un maximum d'enfants. Apporter, si nécessaire, le terme exact.
- Choisir deux ou trois des activités proposées ci-dessous.

Activité de catégorisation

Support : 10 cartes noms pour les PS / 16 cartes noms pour les MS-GS.

Temps estimé : 10 minutes.

Mélanger plusieurs cartes avec des noms.

Expliquer aux enfants que les cartes sont toutes mélangées et qu'il faut les trier en mettant ensemble, par exemple, tous les animaux.

Veiller à bien faire oraliser et répéter le nom des cartes lors de la mise en commun.

Jeu de Kim

Support : les cartes illustrant les noms et les adjectifs.

Temps estimé : 10 minutes.

Étaler les cartes sur la table, dessin visible.

Laisser un petit moment d'observation silencieuse.

Dire aux enfants que l'on va retirer une carte et qu'ils devront trouver laquelle.

Demander aux enfants de fermer les yeux.

Retirer une des cartes.

Demander aux enfants d'ouvrir les yeux.

Laisser les élèves observer pour retrouver la carte qui manque en la nommant correctement.

Organiser un tour de parole en sollicitant d'abord les petits parleurs.

Valider en montrant la carte puis la replacer.

Jeu des devinettes

Support : une sélection des cartes illustrant les noms et les adjectifs.

Temps estimé : 15 minutes.

Étaler les cartes sur la table, dessin visible.

Laisser un petit moment d'observation silencieuse.

Faire nommer chaque carte en la montrant.

Expliquer aux enfants que l'on va dire une devinette et qu'il faudra qu'ils trouvent le mot.

Pour chaque carte, lire la petite définition proposée dans les fiches pédagogiques.

Laisser les enfants réfléchir et leur demander de pointer du doigt la carte réponse en la nommant.

Adapter le nombre de cartes au niveau des enfants.

Jeu de mime

Support : une sélection de cartes-images illustrant les verbes et les adjectifs.

Temps estimé : 10 minutes.

Présenter les cartes aux élèves.

Faire verbaliser chaque action en utilisant la formule : « Il est en train de ... ».

Mimer une des actions.

Demander aux enfants de trouver ce qu'on est en train de faire.

Faire pointer du doigt la carte qui correspond à la même action et faire construire une petite phrase à partir de ce verbe (exemple : il joue au ballon).

Jeu des cartes flash

Support : une sélection de cartes-images illustrant les noms, les verbes et les adjectifs.

Temps estimé : 10 minutes.

Présenter une sélection de cartes aux élèves.

Faire nommer chacune d'elles.

Expliquer aux enfants que l'on va maintenant leur montrer une des cartes et qu'ils devront dire le mot.

Organiser un tour de parole pour solliciter d'abord les petits parleurs. Si l'enfant ne sait pas répondre, passer à l'élève suivant. Veiller à ce que chaque mot soit bien prononcé.

Recommencer le jeu plusieurs fois pour permettre aux enfants les plus démunis de s'appropriier les mots.

On peut accélérer le jeu en présentant les cartes aux enfants de plus en plus vite.

Jeu du « Nommé, c'est gagné ! »

Support : une sélection de cartes-images illustrant les noms, les verbes et les adjectifs.

Temps estimé : 10 minutes.

Présenter les cartes aux élèves et faire nommer chacune d'elles.

Étaler les cartes-images sur la table, dessin caché.

Expliquer aux enfants qu'ils vont tirer une carte et qu'il faudra dire le mot associé au dessin pour gagner la carte.

Si la réponse est correcte, l'élève gagne la carte qu'il place dessin visible devant lui.

Dans le cas contraire, il remet la carte sur la table dessin caché. L'enfant qui possède le plus de cartes a gagné.

Jeu du loto

Support : 4 à 6 planches de loto à fabriquer à partir des cartes ou en les imprimant à partir du site Retz.

Temps estimé : 15 minutes.

Pour les PS, prévoir par enfant 1 planche portant 4 cartes-images photocopiées.

Il est possible de travailler avec 6 images par planche pour les MS, et 8 pour les GS.

Distribuer une planche de loto à chaque enfant du groupe. Montrer une carte.

Expliquer que l'enfant qui possède le même dessin sur sa planche doit dire le mot associé pour gagner la carte qu'il pose sur sa planche (si l'enfant ne reconnaît pas le mot, l'enseignant sollicite les autres enfants ou donne la réponse).

Variante : quand les enfants sont suffisamment familiarisés avec les cartes-images et avec ce jeu, on peut ne plus montrer la carte-image mais uniquement dire le mot pour que les enfants retrouvent l'image associée sur leur planche.

Jeu du mémoire

Support : 6 cartes pour les PS / 10 cartes pour les MS / 12 à

14 cartes pour les GS, et leur photocopie en noir et blanc ou leur impression couleur à faire à partir du site Retz.

Temps estimé : 15 minutes.

Disposer en colonnes les paires de cartes sur la table, dessin visible. Les paires ne doivent pas se trouver côte à côte. Laisser les enfants observer les cartes et les faire nommer en les montrant. Faire observer que les cartes sont en double. Retourner les cartes de manière à ce que le dessin soit caché. Expliquer aux enfants qu'ils devront se souvenir où sont placées les cartes identiques. À tour de rôle les enfants retournent deux cartes et disent le mot associé à chacune d'elles. Si les deux cartes sont identiques ils gagnent les cartes, sinon ils les replacent au même endroit et passent leur tour. L'enfant qui a le plus de cartes gagne la partie.

Séance 2

Découvrir un décor et le compléter

Objectifs

- Développer la lecture d'image.
- Développer le langage et la syntaxe (description).
- Réutiliser le vocabulaire préalablement découvert.
- Renforcer la déduction et le lien logique.

Organisation

En demi-groupe classe.

Temps estimé

20 à 30 minutes.

Matériel pour chaque histoire

- Le poster du décor.
- 2 ou 3 figurines pour compléter le décor et contextualiser l'histoire (exemple : compléter le décor de la cuisine par l'évier, l'étagère et la table).
- Une fiche pédagogique qui détaille l'emplacement des figurines.

Mise en œuvre

Accrocher le poster de l'histoire au tableau grâce à des petits aimants (non fournis) ou de la pâte adhésive.

Faire asseoir les enfants au coin regroupement face au poster. Veiller à ce que les enfants soient confortablement installés et procéder à un retour au calme.

Expliquer que prochainement, on va découvrir une histoire qui va se passer dans l'endroit dessiné sur ce poster.

Laisser un temps silencieux suffisant pour que les enfants analysent le décor.

Organiser un questionnement pour les amener à dire où se passe l'histoire. Leur demander de justifier leurs réponses. Présenter les deux ou trois figurines qui doivent servir à compléter le décor.

Les faire observer et les faire nommer.

Demander aux enfants de les placer dans le décor, à l'aide de pâte adhésive, en argumentant leur choix.

Faire valider par le groupe classe.

Séance 3

Découvrir et raconter l'histoire

Objectifs

- Développer la lecture d'image et la compréhension d'une histoire.
- Développer le langage et la syntaxe.
- Réutiliser le vocabulaire préalablement découvert.
- Renforcer la déduction, le lien logique et chronologique.

Organisation

Petits groupes d'élèves n'excédant pas 5-6 élèves pour les PS et pouvant atteindre la demi-classe pour les MS et les GS.

Temps estimé

30 minutes.

Matériel pour chaque histoire

- Le poster du décor.
- Les figurines de l'histoire (une dizaine) et de la pâte adhésive (non fournie).
- La fiche pédagogique qui détaille l'ordre d'affichage des figurines (et la trame de l'histoire).

Cette séance place les enfants en situation de découverte d'une histoire. Les élèves construisent activement le récit qui s'anime et prend forme petit à petit sous leurs yeux.

Mise en œuvre

Faire asseoir les enfants au coin regroupement face au poster. Veiller à ce que les enfants soient confortablement installés sans se gêner entre eux.

Procéder à un retour au calme.

Placer progressivement les figurines sur le décor pour faire découvrir une histoire.

Entre chaque étape, créer le suspense en demandant aux enfants de fermer les yeux.

Quand ils ouvrent les yeux, laisser aux enfants un temps suffisant pour observer et analyser les changements et les laisser réagir librement.

Puis leur demander de raconter cette étape de l'histoire en prélevant des indices à partir des illustrations.

Organiser le questionnement : interroger les enfants sur les lieux, les personnages et leurs actions, faire justifier et

commenter les changements, faire anticiper ce qui va se passer et expliquer les liens de causalité.

Demander aux enfants de venir au fur et à mesure montrer au tableau les éléments qui justifient leurs réponses.

Faire répéter les mots nouveaux si nécessaire et faire reformuler des petites phrases.

À la fin de chaque étape, verbaliser une petite phrase de synthèse (résumé indiqué en italique dans les fiches pédagogiques des histoires).

Solliciter les petits parleurs pour les encourager à répéter cette courte phrase.

Séance 4 Reconstruire l'histoire et inventer des suites différentes

Objectifs

- Développer la compréhension d'une histoire lue.
- Faire repérer les personnages ou éléments essentiels de l'histoire.
- Travailler la chronologie d'un récit.
- Encourager la création en modifiant l'histoire.

Organisation

Petits groupes d'élèves n'excédant pas 5-6 élèves pour les PS et pouvant atteindre la demi-classe pour les MS et les GS.

Temps estimé

20 à 30 minutes.

Matériel pour chaque histoire

- Le poster du décor.
- Les figurines de l'histoire et de la pâte adhésive (non fournie).
- La fiche pédagogique mentionnant le texte de l'histoire et des pistes de possibles narratifs.

Cette séance vise une démarche inverse de la précédente : les enfants écoutent l'histoire lue par l'enseignant et doivent reconstituer à l'aide des figurines chacune des étapes en respectant la chronologie du récit.

Dans un second temps, les enfants sont sollicités pour inventer des possibles narratifs différents.

Mise en œuvre

Phase 1 : Reconstruction de l'histoire par les élèves.

Afficher au tableau le poster du décor complété (cf. séance 2). Placer l'ensemble des figurines de l'histoire sur le côté du tableau.

Demander le silence et l'attention de tous.

Faire rappeler aux élèves dans quel lieu se passe l'histoire.

Lire à voix haute le texte de l'histoire (une fois en entier) puis le relire lentement étape par étape.

Demander à chaque fois aux enfants de choisir les figurines correspondant au passage qui vient d'être lu.

Ne pas hésiter à relire le passage si nécessaire.

Demander aux élèves de justifier leurs choix.

Insister sur la notion de début et de fin.

Faire conclure que les illustrations d'une histoire ne se mettent pas dans n'importe quel ordre et ébaucher une petite synthèse des temps forts de l'histoire : le début, l'événement et la fin.

Quand les élèves sont familiarisés avec cette démarche, on peut, dès le début, pour insister sur la cohérence de l'histoire, ajouter des figurines intruses (venant d'autres histoires) qui ne peuvent s'insérer dans la suite logique du récit (exemple : il est peu probable qu'un crocodile se retrouve dans la cour de l'école).

Conseils pour différencier selon le niveau de sa classe, du groupe d'élèves ou encore de la période de l'année :

- Réduire le nombre de figurines à placer.
- Lire la première et la deuxième étape en plaçant soi-même les figurines, puis continuer en demandant aux enfants de les placer eux-mêmes.
- Rappeler les petites phrases de résumé (cf. fiche pédagogique de chaque histoire, séance 3) avant de faire poser les figurines.

Phase 2 : Faire inventer des possibles narratifs

Encourager les enfants à imaginer un nouvel événement ou une autre fin à l'histoire et si possible la faire illustrer en déplaçant des figurines.

Pour enrichir les pistes de création, penser également à introduire des figurines empruntées à d'autres histoires.

Pour chaque histoire des pistes précises sont proposées dans les fiches pédagogiques.

Fiches pédagogiques

Visite au zoo!

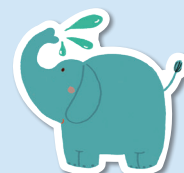
La démarche pédagogique générale est décrite dans la première partie (cf. page 4).

MATÉRIEL

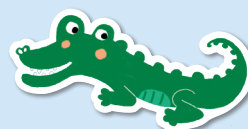
- 17 cartes-images légendées avec une pastille verte « zoo »
- 12 figurines
- Le poster avec le décor du zoo



girafe



éléphanteau



crocodile



mamie

3 figurines de petit garçon



avec nounours



qui grimpe



qui pleure

2 figurines de gardien



avec nounours



sans nounours



nounours



sans échelle



avec une échelle