

Pistes de corrigé Sujet lecture compréhension C1

1. Présentation des documents proposés et tâche donnée par consigne (1')

Document support de la séquence :

Tapuscrit et pages finales, *Le Machin*, de Stéphane Servant, illustrations de Cécile Bonbon, Didier Jeunesse, 2011.

Pictogrammes réalisés en vue de la séquence présentée en document C

Document de l'enseignant Fiche de début de séquence : *Le Machin* Séquence élaborée à partir de la méthode *Narramus* de Sylvie CEBE, Isabelle ROUX-BARON, Roland GOIGOUX

Document théorique : Conférence donnée à l'IFE lors d'une formation de formateurs, le 1er décembre 2017 (extrait)

Consigne : construire une séance d'enseignement de compréhension en GS portant sur la dernière partie de l'album présenté en document A (le texte des pages concernées reproduites figure **en gras dans le tapuscrit**). Importance particulière à la construction de compétences langagières et inférentielles utiles à la compréhension de cet extrait.

Annonce du plan

- Présentation / contextualisation séance (incluant celle de l'album)
- Déroulement de la séance
- Conclusion et prolongement possible

2. Présentation générale de la séance à produire (2 /3 ') -Contextualisation de la séance : quelle place dans l'année, la séquence ?

Séance prévue en période 2 pour une classe de double niveau GS

Il s'agit de la dernière séance d'une séquence de lecture portant sur un album littéraire *Le machin*.

Rappel des difficultés et intérêts de l'album :

- Récit en randonnée dont on sait qu'ils sont structurants du point de vue langagier et facilitateur du point de vue du sens
- Identification d'un objet par l'usage
- Humour du texte / fin du texte
- Lexique des vêtements mais également sens du mot machin, « baudruche lexicale » capable de désigner n'importe quoi : c'est sur cette indécision sémantique que porte la confusion des personnages.
- Matérialisation possible du « machin » (tissu) pour théâtraliser
- Travail / états mentaux des personnages (compétences inférentielles)

On suppose que le travail mené durant la séquence a permis :

- L'élucidation du lexique
- Mémorisation de ce dernier
- Repérage de structures syntaxiques récurrentes (récit en randonnée)
- La compréhension partielle du ressort de l'album en lien avec le mot « machin »

Parmi les objectifs déclarés de la séquence : les compétences narratives en réception (compréhension d'une histoire lue à haute voix par un adulte), les compétences narratives en production (dire avec ses mots ce que l'élève a compris grâce au théâtre, la maquette), les compétences lexicales et syntaxiques (définir le vocabulaire, mémoriser les mots), les compétences inférentielles (apprendre à s'interroger sur les états mentaux des personnages)

La séance proposée fait l'objet d'un atelier dirigé en GS (groupe de 6-8 élèves) – durée 20 minutes

- a. Le lien par rapport aux programmes (programmes familiaux même si connaissance précise non exigée).

Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.

- Fréquentation de la langue de l'écrit, très différente de l'oral de communication.
- Prise en charge de la lecture par l'adulte qui oriente et anime les échanges qui suivent l'écoute.
- Choix de textes de plus en plus longs et éloignés de l'oral
- Place particulière de la littérature de jeunesse

b. Les enjeux, difficultés :

- Cf ; doc. D
- Priorité dès le cycle 1, parce que les compétences précoces en compréhension de l'implicite sont indispensables
- 20% d'élèves ont une difficulté à entrer dans la compréhension à la fin du cycle 2, contre seulement 4% en décodage. Ils sont souvent issus de milieux défavorisés, du fait de pratiques langagières différenciatrices.
- "Parler autour d'albums" est fondamental pour construire la compréhension du monde.
- Acquérir et utiliser du vocabulaire n'est pas automatique
- Littérature de jeunesse a cette spécificité de nourrir beaucoup d'implicite,
- Utiliser le vocabulaire en contexte, mais aussi les intégrer dans un maximum d'activités, y compris gestuelles, multiplier les explications avant et après la lecture du texte,
- Attribuer des "états mentaux" aux personnages de la littérature facilite la compréhension en permettant de "se mettre à la place" du personnage et comprendre les blancs du texte.

3. Phases possibles de la séance

Objectif de la séance : Découvrir la fin de l'histoire

Modalités PE Atelier dirigé

Durée 20 minutes

Objectifs visés

- Découvrir et comprendre la fin de l'histoire
- Comprendre la chute de l'histoire.
- Renforcer la compréhension du début de l'histoire
- Mobiliser le vocabulaire et les connaissances acquises tout au long de la séquence

Déroulé

1. Rappel de l'histoire par les élèves :
 - a. Faire rappeler l'enchaînement des actions et des réactions des personnages.
 - b. Arrêt sur la double page 24-25
 - c. Montrer l'image avec tous les animaux. Lire le texte en théâtralisant (en insistant sur l'adjectif possessif).
 - d. Utilisation possible de marottes pour faire rejouer la double page – théâtralisation par les enfants → faire apparaître (rappel du principe de l'histoire) le fait que pour chaque animal, ce machin a un usage différent et donc a un nom précis, réactivation du vocabulaire
 - e. Questionnement de l'enseignant " Mais alors, qui a raison ? " " Va-t-on le savoir ? "
 - f. Émission d'hypothèses
2. Présentation de l'objectif : raconter la fin de l'histoire
 - a. Passer à la page suivante, lire le texte jusqu'à " mille morceaux " sans montrer l'image

- b. Laisser réagir les élèves : surprise, déception, interrogation ??? " Alors, comment savoir maintenant ce que c'était, ce machin ? "
 - c. Monter l'image, observer l'image : le petit homme est toujours dans l'eau
 - d. Relire et prolonger la lecture jusqu'à « s'écrie »
 - e. Faire deviner le dialogue du petit homme ("Que va dire le petit homme tout nu ?") : émission d'hypothèses – peut-être dit-il des insultes (reprise des insultes des animaux entre eux, création de nouvelles)
 - f. Lire les pages 29 et demander aux élèves de commenter la phrase « où est ma culotte ; étayage possible : "Que cherche-t-il ?" "Où est sa culotte ?" "Pourquoi l'avait-il enlevée ?" "Qu'est-elle devenue ? " → Faire reformuler ce qui s'est passé, éventuellement à l'aide de l'image précédente du bain.
 - g. Faire émettre des hypothèses : Qu'en pense-t-il ? et vous ?
 - h. Passer à la page suivante. Montrer l'image. " Que font les animaux ? " Lire en mimant. " Pourquoi recrachent-ils les morceaux ? " → comprendre l'humour final (ils ont mangé un bout de la culotte)
3. Conclusion : relire l'histoire en entier

Différenciation : selon groupe de bons ou faibles compreneurs (gps plutôt homogènes), variation de l'étayage du PE

Évaluation : dans le carnet de suivi demander en dictée à l'adulte de raconter un épisode de l'histoire, de raconter ce que dit le petit homme ou d'expliquer pourquoi les animaux font « beurk ».

E. Prolongement

Séances suivantes ? nécessité de raconter encore l'histoire, de la faire raconter encore, de la relire pour renforcer la compréhension et l'appropriation de l'histoire, du lexique.

- a. Faire restituer l'histoire par les élèves en s'appuyant sur les images affichées.
- b. Faire reprendre les dialogues, les réactions des personnages dans la situation finale : la faire jouer (faire dire les sentiments des personnages dans les différentes étapes : contents, déçus, vexés, dégoûtés...)
- c. Images séquentielles (atelier dirigé) : connaître l'ordre d'arrivée des personnages (Faire créer du lien entre les personnages ; révision du lexique)
- d. Raconter l'histoire PE Groupes de 6 (S'entraîner à raconter ; jouer l'histoire avec les masques (ou les marottes) et la filmer, réaliser un kamishibai...)
- e. Organiser une discussion à partir du texte et de ce prolongement : le fait de s'approprier un objet trouvé, ce que les animaux pourraient faire pour le petit homme tout nu...
- f. Jeux de rôle avec un machin, les marottes des personnages et/ou des représentations d'animaux de la classe (éléphant/ canard/ alligator... en Playmobil ou autres).
- g. Jeux d'appariement : associer l'animal et son vêtement, jeux de langage type " jeu des 7 familles ", où un élève ou une équipe demande la carte correspondante (la même carte pour un jeu de paires ou on gagne si on associe deux cartes identiques, ou la carte à associer).
- h. Fabriquer un album à partir de cette histoire, d'un prolongement de l'histoire élaboré collectivement. Par exemple, des grands peuvent produire un texte à partir de réalisations d'objets des petits et des moyens (essais d'écriture, dictée à l'adulte). –
- i. Découvrir et trouver des insultes à partir d'autres champs lexicaux (animaux, objets de la cuisine...). Exemples d'insultes reposant sur des métaphores ou comparaisons : " Plat de nouilles ! ", " Qu'il est tarte ! ", " Tête de linotte !", " Espèce de limace ! ", " Langue de vipère !", " Tu chantes comme une casserole ! ", " Il a la tête comme une passoire ! "