

KALIKOBA et le lion terrible

Il était une fois, en Afrique, il y a très longtemps, un lion terrible. Il vivait dans un pays qui s'appelle le Cameroun et une région qui s'appelle le Bamiléké.

Ce lion était mangeur d'hommes et tout le monde avait peur de lui. Il mangeait toujours les hommes de la même façon : il arrivait la nuit et au bout d'un moment finissait par les attraper.

Il était une fois, il y a très longtemps dans cette même région, un petit garçon qui s'appelait KALIKOBA.

KALIKOBA était tout petit, il était plus petit que sa sœur LITI et plus petit que le plus petit des caméléons.

Personne ne faisait attention à lui et il était très malheureux.

« Il faut que je leur montre de quoi je suis capable » se dit un jour KALIKOBA.

« Je suis petit, c'est vrai, mais je suis courageux et je le prouverai. Je débarrasserai le village de son plus féroce ennemi : je vais tuer le lion terrible. Quand j'aurai accompli cet exploit, plus personne ne pourra m'ignorer. »

Rempli de courage et d'audace, KALIKOBA se mit aussitôt en chasse, mais il comprit qu'il aurait besoin d'aide...

Il alla trouver le grand sorcier.

« KALIKOBA, KALIKOBA, dit le grand sorcier, écoute bien ceci : pour vaincre le lion terrible, il te faudra
- courir comme le guépard rapide,
- sauter comme la gazelle bondissante,
- lancer comme le singe adroit. »

KALIKOBA quitta le sorcier en le remerciant puis il retourna dans sa case pour se préparer aux épreuves à venir.

Le lendemain, KALIKOBA rencontra le guépard rapide.

Celui-ci lui dit :

« Si tu cours aussi vite que moi, je t'aiderai à vaincre le lion. »

KALIKOBA

essaya,

essaya,

essaya...

et courut aussi vite que le guépard rapide.

Alors le guépard rapide lui donna des pierres magiques.

Dans la forêt, KALIKOBA rencontra le singe adroit.

Celui-ci lui dit : « Si tu lances aussi loin que moi, je t'aiderai à vaincre le lion. »

KALIKOBA

essaya,

essaya,

essaya...

et lança aussi loin que le singe adroit.

Alors le singe adroit lui donna encore des pierres magiques.

Dans la savane, KALIKOBA rencontra la gazelle bondissante.

Celle-ci lui dit :

« Si tu sautes aussi loin que moi, je t'aiderai à vaincre le lion.
»

KALIKOBA

essaya,

essaya,

essaya...

et sauta aussi loin que la gazelle bondissante.

Alors la gazelle bondissante lui donna aussi des pierres magiques.

KALIKOBA serra dans sa poche toutes les pierres.

La nuit venue, il s'assit sous un arbre. Le lion terrible s'approcha de KALIKOBA, il

Ouvrit grand la bouche et... KALIKOBA lui lança les pierres.

Le lion s'étouffa et tomba raide mort !

KALIKOBA rentra chez lui plein de fierté.

KALIKOBA fut acclamé, on le porta en triomphe. Plus personne ne le trouvait petit. Une fête fut organisée en son honneur et on lui confia la peau du lion terrible.

Depuis ce jour, débarrassé du lion terrible, le village peut enfin goûter le bonheur de longues nuits paisibles.

Adaptation d'un conte africain

Équipe CPC EPS 13

Groupe « Maternelle »

Illustrations : Noël Pascal

Compétences visées :

- savoir prélever des éléments explicites

C'est écrit exactement dans le texte

- savoir inférer à partir d'éléments implicites ;

deux sortes d'inférences :

- dans le texte = mettre en lien des mots du texte
(ex : pronom qui renvoie à un nom ou groupe du nom)
- entre des mots du texte et des connaissances
(ex : « aboie » est un indice qui fait comprendre, alors que ce n'est pas écrit, que le personnage est un chien)

Développer des compétences lexicales : comprendre le lexique du texte

- commencer de développer d'autres compétences relatives à l'implicite, d'un niveau de complexité supérieure : interpréter, apprécier

- faire des hypothèses sur les intentions de l'auteur, parfois sur un message
- faire des liens (entre des textes / entre le texte et la vie : en général ou la sienne)
- exprimer son ressenti, son avis

- développer des compétences narratives en production

- au fur et à mesure de la découverte des épisodes
- sur l'ensemble du texte : « tenir » toute l'histoire dans sa tête (pouvoir la raconter entièrement sans aide autre qu'éventuellement des figurines).

- développer des compétences métacognitives

- identifier - utiliser des procédures, stratégies
 - notamment prendre conscience qu'il faut se faire « un film » (images mentales avec enchaînement) dans sa tête et que cette représentation mentale est une construction à faire (ce n'est pas donné) / qu'il faut essayer de se mettre à la place des personnages
 - commencer de distinguer l'explicite et l'implicite
- produire ou utiliser des outils (affiches par exemple) pour garder trace des processus cognitifs, pour une aide à la remobilisation, au réinvestissement.

- lieux/ temps (moments, durées) s'ils sont importants pour comprendre l'histoire

- personnages : identité / caractéristiques / **états mentaux** (ce qu'ils veulent / ressentent / savent ou pas, croient)

- actions, événements / relations causales entre les actions et les états mentaux (les états mentaux génèrent des actions lesquelles souvent modifient les états mentaux...)

Avant la découverte du texte

- **découvrir de l'univers de référence.** C'est ce qui permet aux élèves d'avoir des appuis cognitifs partagés lorsqu'on lit une histoire (création, par l'enseignant de référence sur le monde de l'histoire ou tout au moins de l'un de ses aspects ; ces expériences antérieures vont ensuite être retrouvées spontanément lors de l'écoute de l'histoire). Connaissances encyclopédiques.

*Quels mots clés pour décrire l'univers de référence de Kalikoba ?
Quels outils (documents, images, vidéos,..) utiliser ?*

Activité : Isoler les images, documents, utiles à décrire l'univers de référence ?

Afrique, Cameroun, Bamikélé, animaux de la savane, village, objets, architecture, personnes, ...

- découvrir des éléments du lexique

→ L'enseignant peut expliquer, définir de manière simple et avec le sens lié au contexte et non définir de manière générale, montrer des images, faire des liens avec d'autres concepts ou objets (analogies, différences).

Quels éléments faut-il expliquer aux élèves ?

Quels supports utiliser ?

Proposition d'activité : Cocher les éléments du lexique importants à expliquer.

Le lion terrible, le singe adroit, la gazelle bondissante, le guépard rapide féroce, exploite, épreuves, vaincre

Gazelle, lion, singe, guépard, caméléons

Sauter, courir, lancer, bondissante (bondir)

S'étouffer, tomber raide mort,

Proposition d'activité : compléter...

Rapide comme

Bondissante comme

Adroit comme

Terrible comme....

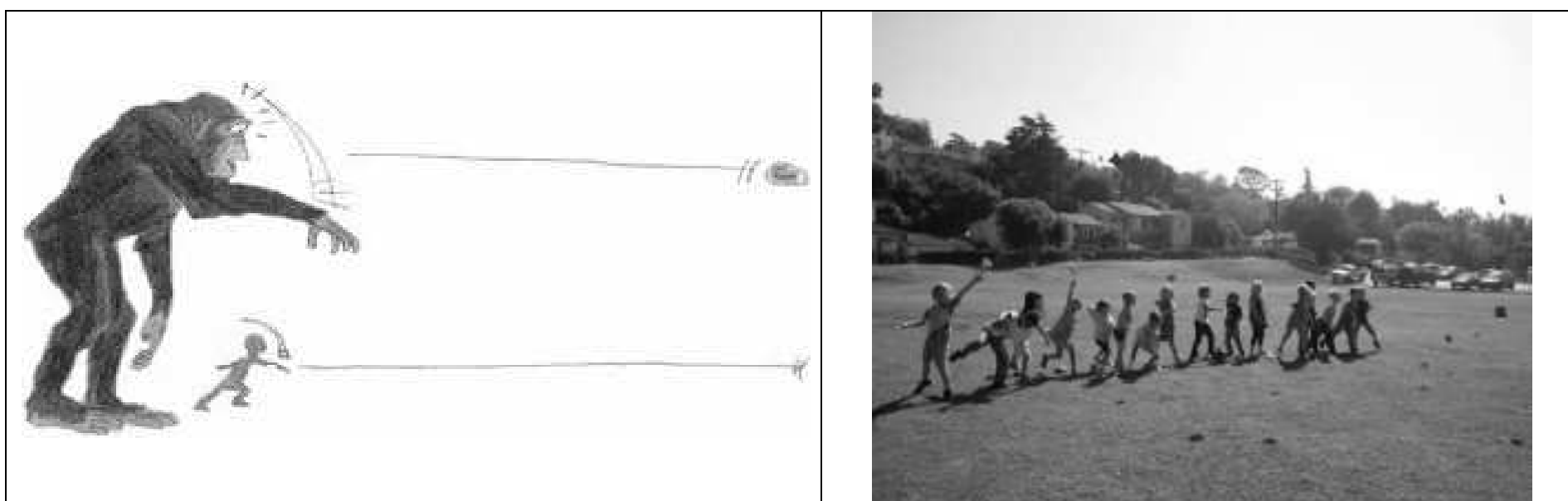
Y en a t'il d'autres ?

- EPS et compréhension

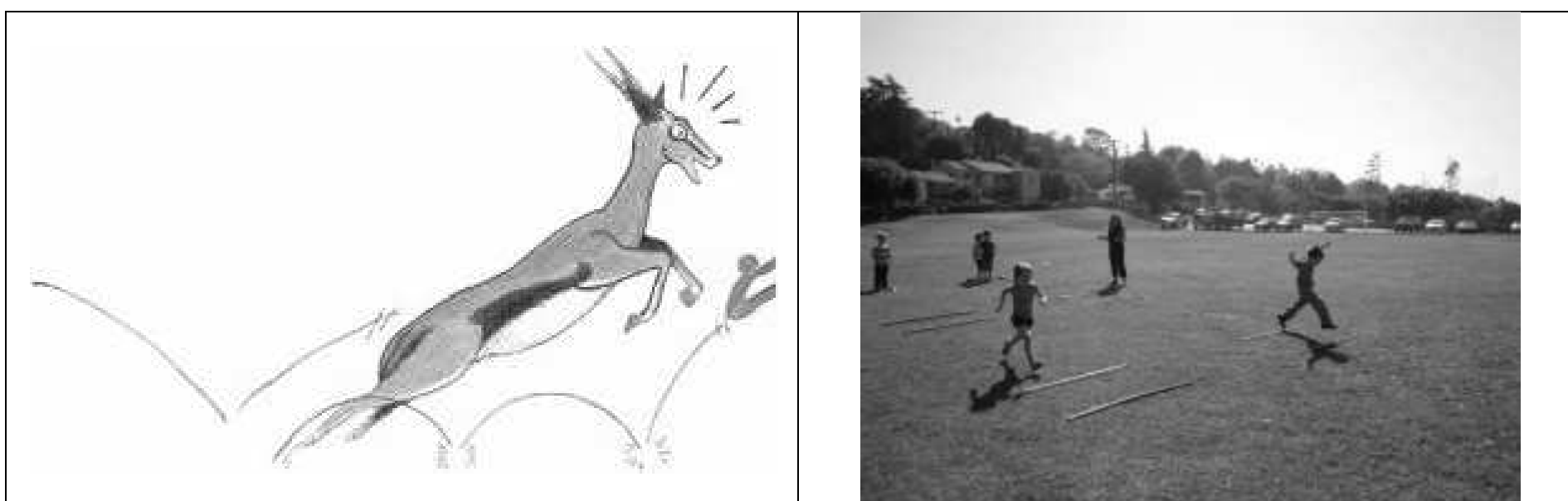
Mise en situation



Courir comme un guépard (vitesse)



Lancer comme un singe (lancer loin)



Sauter comme une gazelle (saut en longueur)



Sauter comme une gazelle (saut d'obstacles)



Lancer dans la bouche du lion (lancer précis)

- **se créer un horizon d'attente** : à partir de la présentation de personnages (ex : les marottes) / résumé raconté ou lu (sans dévoiler la fin !). L'horizon d'attente, c'est ce que tu vas imaginer du livre en ayant vu la couverture, la 4eme de couverture ou bien les quelques lignes de l'incipit.

Proposition d'activité :

A partir de cette image, sans ouvrir le livre, écrire en quelques mots ce qu'on veut/peut dire sur l'histoire.



Découverte du texte :

- des tâches pour faire prélever des éléments explicites et inférer des éléments implicites :

- répondre à des questions orales :

Où / quand (si c'est important dans l'histoire)

Qui

Quoi / pourquoi : que font les personnages, quels sont leurs **états mentaux** aux différents moments de l'histoire ?

Que veulent-ils ? Que ressentent-ils ? Que savent-ils ou pas ?
que croient-ils ?

Poser plus de questions sur les raisons des actions que sur la simple chronologie

Possibilité d'utiliser des outils visuels avec logos, codages couleurs (ex : affichettes avec une couleur par type de questions et mots : qui / que veut, veulent ...)

Proposition d'activité : Remplir les affichettes suivantes :

Pourquoi tout le monde a peur du lion terrible ?

Que veut Kalikoba ?

Qui aide Kalikoba ?

Que lui apprend le grand sorcier ?

Que lui apprend le guépard ?

Que lui apprend la gazelle ?

Que lui apprend le singe adroit ?

Que reçoit Kalikoba ?

Qui est malheureux, fier, qui a peur ???

Différents états du lion : terrible, puissant, terrifiant, narquois, mort...

« Essaya, essaya, essaya »

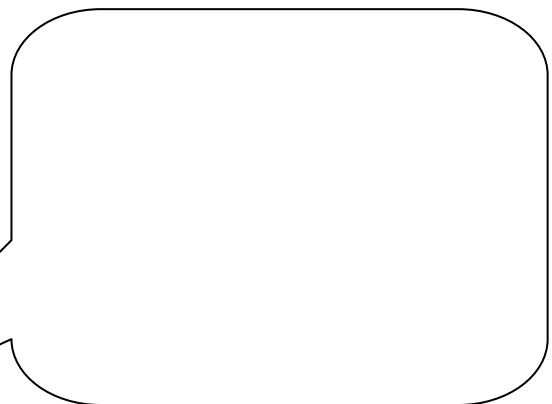
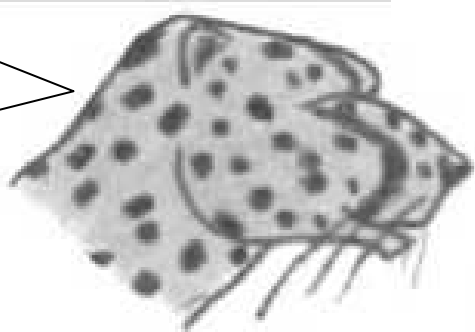
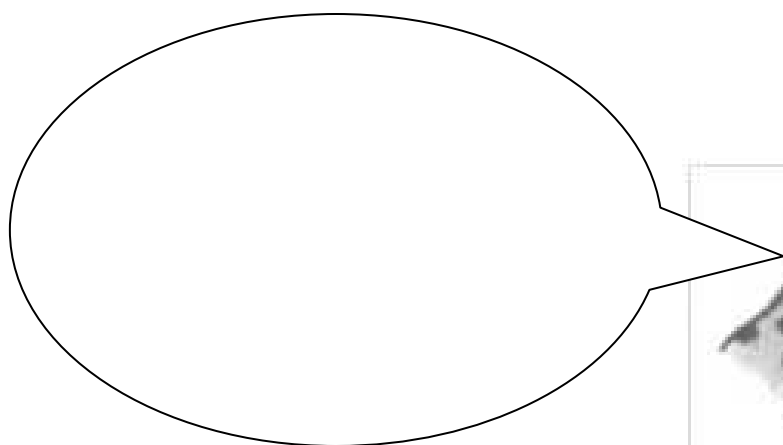
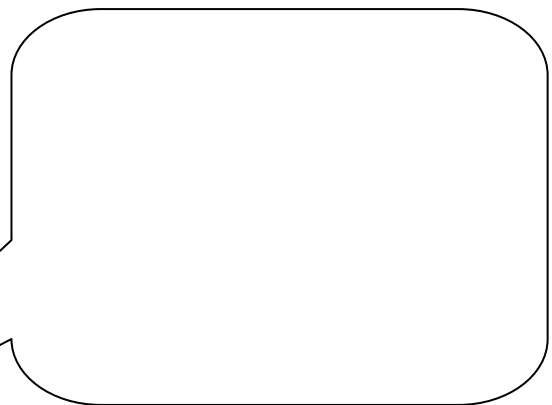
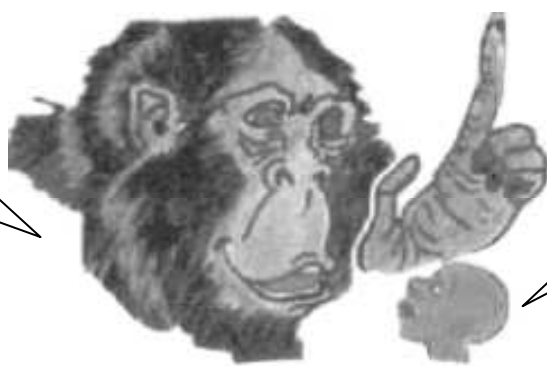
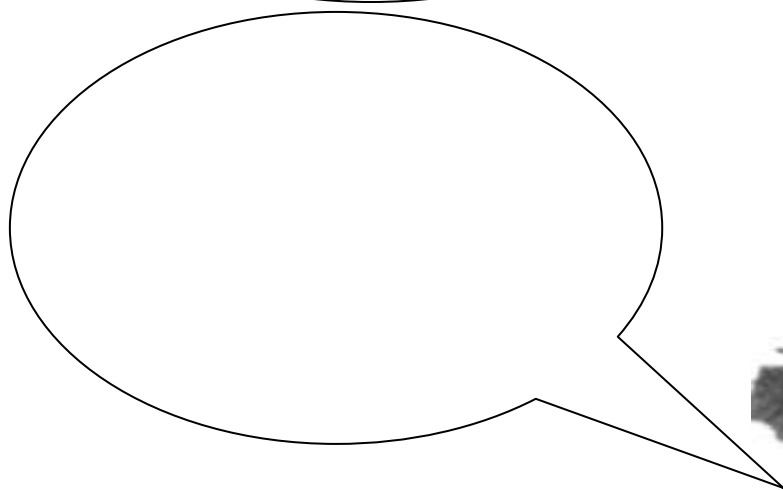
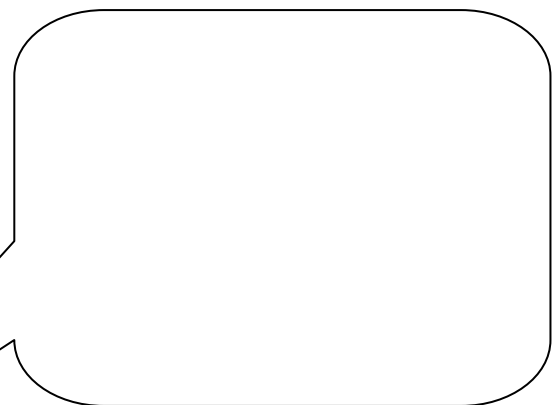
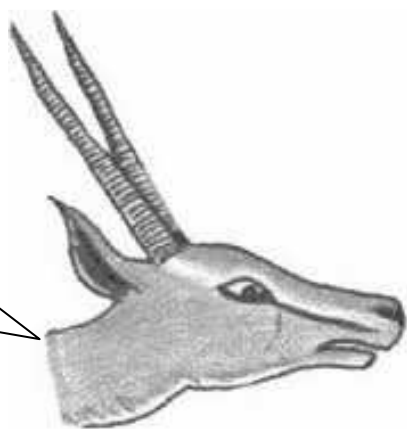
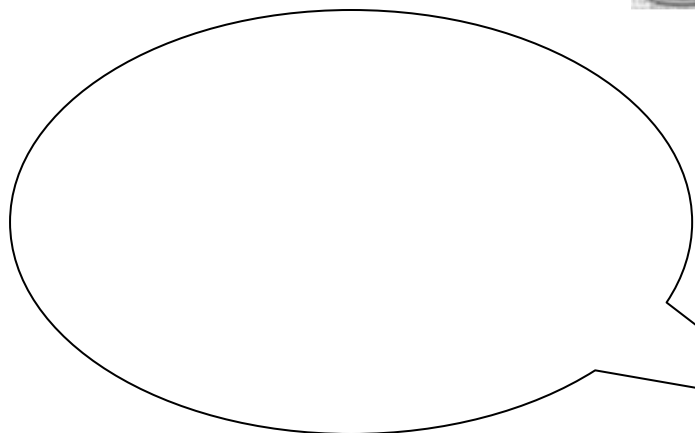
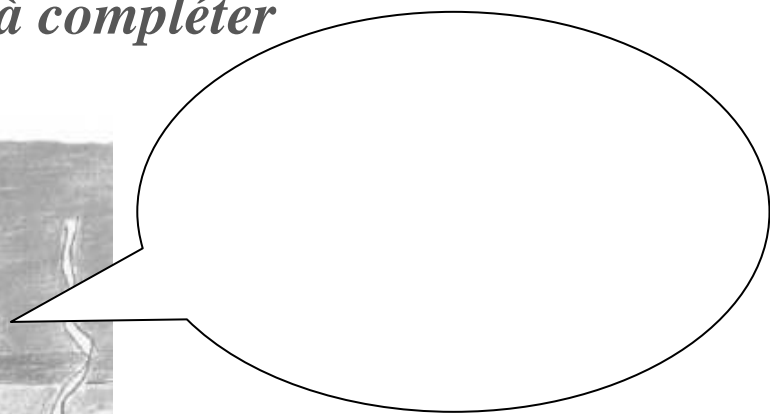
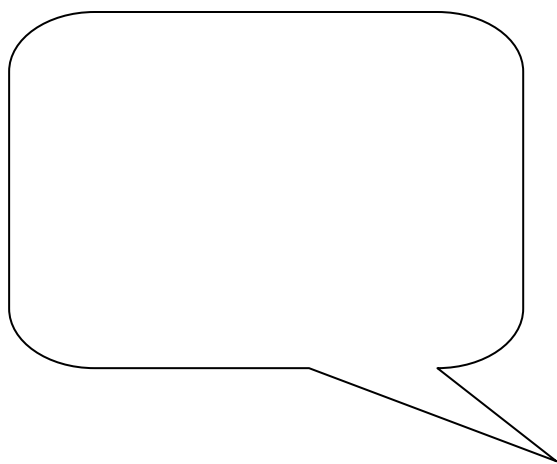
- juger de la véracité d'affirmations proposées par l'enseignant relatives aux éléments ci-dessus (par exemple, écrire V ou F sur son ardoise)

Proposition d'activité : construire dix questions du questionnaire.




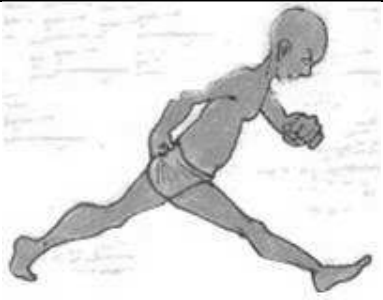





- dire ou écrire, les pensées et /ou paroles des personnages dans des bulles, de manière autonome ou en dictée à l'adulte (ce qui permet de voir que parfois il faut répéter, recopier ce qui est écrit dans le texte = prélever de l'explicite et que parfois il faut inventer = inférer)

Proposition d'activité : Bulles des personnages à compléter



- associer un smiley (choisir parmi plusieurs fournis) montrant l'émotion d'un personnage à un certain moment, de l'histoire (passage choisi par l'enseignant) ; discuter, justifier.

Proposition d'activité : joindre smileys et personnages.

Les différents états mentaux de KALIKOBA

Proposition d'activité : décrire les états mentaux de KALIKOBA

Lorsqu'il se trouve trop petit

Lorsqu'il décide de faire un exploit

Lorsqu'il va voir le sorcier

Lorsqu'il rencontre le guépard, qu'il essaie et qu'il n'y arrive pas

Lorsqu'il rencontre la gazelle, qu'il essaie et qu'il y arrive

Lorsqu'il attend, caché, le lion

Lorsqu'il rencontre le lion

Lorsqu'il bat le lion

Lorsqu'il rentre au village

- insérer dans l'histoire des phrases ou groupes de mots, écrites par l'enseignant, qui « comblent les blancs », c'est à dire qui rendent explicites des éléments implicites.

Proposition d'activité : Compléter l'histoire

- anticiper la suite ou en choisir une parmi plusieurs propositions, en cours de découverte ; justifier.

Proposition d'activité : Choisir parmi les possibilités suivantes, celles qui paraissent les plus proches de l'histoire

Après avoir rencontré le grand sorcier,

Kalikoba rentre chez lui voir sa petite sœur LITI.

Kalikoba décide d'aller voir le guépard rapide.

Kalikoba attaque le lion terrible avec un bâton.

....

- des tâches pour développer des compétences narratives en production :

Reformuler l'épisode, et si possible en intégrant des mots découverts, et en l'articulant avec les autres épisodes connus.

Proposition d'activité



- **dessiner ;**

Préciser la commande

- le début ...
- ce qui se passe quand...
- ton épisode préféré...





avec légende écrite ou pas

Proposition d'activité : dessiner et légender le moment où Kalikoba se cache pour attendre le lion terrible.

- jouer l'histoire: un élève incarne un personnage ou a en charge une marotte ;

Cela permet de rendre visibles des éléments implicites (du langage non verbal = déplacements, expressions et gestes montrant des émotions, relations avec un autre / des paroles parfois non écrites dans le texte), le fait que des personnages sont parfois évoqués mais pas présents

Proposition d'activité : Jouer la scène où Kalikoba rencontre le sorcier.

	<p>Caractéristiques</p> <p>Ethnie : Bamikelé Pays d'origine : Cameroun Zone de collecte : Cameroun, Yaoundé Ancienneté présumée : entre 1970 et 1980 Matière principale : perlage</p>			
--	---	--	--	--

Fabriquer sa PÂTE à PAPIER

LE PAPIER

Préférez uniquement le papier journal (pas de papier glacé)

LA COLLE

Colle de papier peint ordinaire ou supérieure.
Mieux encore : la colle pour toile de verre (plus résistante et déjà prête)

Affinage :

- Blanc d'Espagne (= blanc de Troie, de Meudon)



FABRICATION :

- A utiliser dans les 48 heures :

Vous déchirez votre papier journal en mille morceaux. Les morceaux ne seront pas supérieurs à 2/2cm. Vous préparez un fond de colle dans un sceau. Puis progressivement vous incorporez votre papier déchiré dans la colle et le pétrissez. Plus la pâte s'épaissit, plus la quantité incorporée se fait petite et lente à pétrir.

LA CONSISTANCE IDÉALE DOIT SE RAPPROCHER D'UNE PÂTE À MODELÉE FACILE À MODELER, QUI SE TIENT, D'UNE PÂTE À PAIN SOUPLE ...

Après avoir mis un masque anti-poussière, vous affinerez votre pâte grâce au blanc d'Espagne en poudre (craie blanche). Le blanc d'Espagne donnera une blancheur et surtout une plasticité, rapprochant quelque peu votre matière de l'argile.

- raconter l'histoire en entier.

Avec des figurines, les personnages parlent au style direct

Sans, production au style indirect.

Proposition d'activité : répétition par groupes de 4 à 5 élèves, puis devant la classe entière.

- raconter l'histoire du point de vue d'un personnage ou, plus facile, comprendre quel personnage raconte l'histoire

(Réécriture par l'enseignant)

Proposition d'activité : réécrire l'histoire à la place de...

- *C'est le sorcier qui raconte l'histoire.*
- *C'est Kalikoba qui raconte l'histoire.*
- *C'est la gazelle qui raconte l'histoire*
- *C'est le lion qui raconte l'histoire.*

- résumer ou choisir un résumé ou une reformulation proposée par l'enseignant

Proposition d'activité : choisir le résumé le plus fidèle parmi les trois suivants, expliquer pourquoi.

Eventuellement, proposer une meilleure proposition.

Résumé 1. :

Kalikoba est un très petit villageois qui décide de battre le terrible lion mangeur d'hommes. Il apprend à courir comme le guépard, à sauter comme la gazelle, à lancer comme le singe. Il gagne des pierres magiques. Puis il se cache et attend le lion dans la savane. Il lance les pierres magiques dans la bouche du lion. Le lion meurt. Kalikoba devient le héros de son village.

Résumé 2. :

Kalikoba est un enfant du village de Bamikélé. C'est lui le plus petit. Il voudrait réaliser un exploit. Le sorcier lui dit d'aller voir le guépard, la gazelle, et le singe. Il court plus vite que le guépard, il saute plus loin que la gazelle, et lance plus loin que le singe. Il gagne des pierres magiques. Il lance les pierres dans la bouche du lion et le lion tombe raide mort. Tout le monde remercie Kalikoba.

Résumé 3. :

Kalikoba est aussi petit qu'un caméléon. Il veut montrer de quoi il est capable. Il décide de combattre le lion terrible mangeur d'hommes. Il va voir le sorcier qui lui donne des conseils. Il rencontre le guépard et arrive à courir plus vite que lui. Il rencontre la gazelle et arrive à sauter plus loin que lui. Il rencontre le singe, et arrive à lancer plus loin que lui. Il gagne des pierres magiques. Avec les pierres, Kalikoba fait mourir le lion terrible. Depuis ce jour, le village peut vivre en paix.

- chercher un titre ou en choisir un ;

Proposition d'activité : Choisir le titre qui convient le mieux

Histoire de Kalikoba le courageux.

Kalikoba et le mystère de la chambre jaune.

Kalikoba a perdu son doudou.

Kalikoba est un grand guerrier.

Bataille avec un lion terrible.

Trouver d'autres titres possibles.

- tâches relatives à l'implicite engageant le lecteur (ici l'auditeur) en tant que sujet : interpréter, apprécier

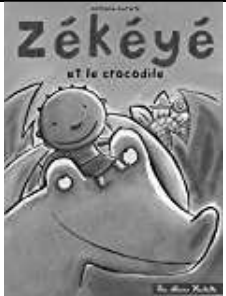
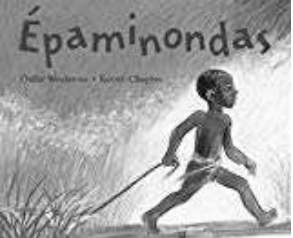
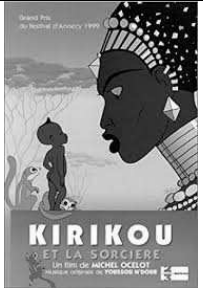



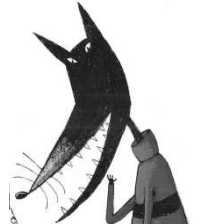


- faire des liens analogiques avec d'autres histoires.

Variable : l'enseignant dit à quelle histoire cela peut faire penser et demande d'explicitier / l'enseignant demande à quelle-s histoire-s celle ci peut faire penser et demande de justifier (souvent plusieurs réponses possibles)

Il s'agit de créer des réseaux (inciter à faire des réseaux dépassant ceux liés aux seuls personnages ; ex : les histoires qui font peur, les histoires qui se terminent mal, les histoires où il y a une ruse...)

Proposition d'activité : choisir une histoire et proposer un scénario pédagogique autour des liens analogiques possibles.

Ressources :

Contes africains ou albums qui évoquent l'Afrique :	
	<i>Zékéyé et le crocodile Nathalie Dieterlé (un autre conte qui évoque les BAMIKELES)</i>
	<i>EPAMINONDAS, Odile Weulersse</i>
	<i>KIRIKOU et la sorcière - Michel Ocelot</i> <i>Le minuscule Kirikou naît dans un village d'Afrique sur lequel une sorcière, Karaba, a jeté un terrible sort: la source est asséchée, les villageois rançonnés, les hommes sont kidnappés et disparaissent mystérieusement. Elle les mange, soutiennent les villageois dans leur hantise.,</i>
	<i>Histoire de Mosikasika le petit poussin, Extrait de André Davesne et Joseph Gouin, Contes de la brousse et de la forêt, années 1930.</i> <i>Un petit poussin aidé par de nombreux personnages qu'il rencontre. Voir aussi moitié de poulet.</i>
	<i>L'Afrique de Zigomar (décalage, le voyage finit au Pôle Nord !)</i>
	<i>Baobonbon, Satomi Ichikawa (histoire d'une quête)</i> <i>Paa vit dans un village en Afrique. Son prénom signifie « gazelle »; ce qui est plutôt normal quand on court aussi vite.</i>
Combat contre un animal ou un monstre :	
	<i>C'était un loup si bête</i>
	<i>Le Gruffalo (monstre et souris)</i>
	<i>Yakouba Thierry Dedieu (courage et différence, texte court)</i>



Rafara, un conte populaire africain / Illustré par Anne-Catherine De Boel
Rafara vit en Afrique avec sa famille. Un jour, alors qu'elle est partie cueillir des morelles dans les bois, ses deux sœurs aînées l'abandonnent. Rafara ne sait pas retrouver son chemin toute seule, et bientôt la nuit tombe. La petite fille tremble de peur car elle sait que le monstre Trimobe n'est pas loin...

Animaux sauvages :



J'suis pas à la mode ! Sarah et Tallec (girafe, zèbre, panthère, tigre)



Dis, sais-tu pourquoi ? Les animaux Lamour-Crochet (pourquoi le zèbre est il rayé)



Un bébé tombé du ciel Colette Hellings (naissance d'un bébé girafe.)



Comment les girafes disent-elles maman ? Gérald Stehr (éléphanteau, rhinocéros, girafon)



*Documentaire : Ed. Fleurus
Lion, panthères, guépards, tigres, mode de vie, habitat, chasse, etc...*



*Histoire à lire + Documentaire 6-8 ans Benoît Broyart, Cléo Germain Ed. Milan
Protection de la nature, espèce menacée, protégée, braconnage, développement durable.*

- faire des liens avec la vie ; en général (exemple : les histoires véhiculant des messages en lien avec l'EMC) avec la sienne (ex : les histoires où le héros fait des bêtises, avec réaction des adultes)

Faire des hypothèses sur les raisons d'agir des personnages, sur leurs intentions qui sont souvent des transpositions de relations ou motivations humaines.


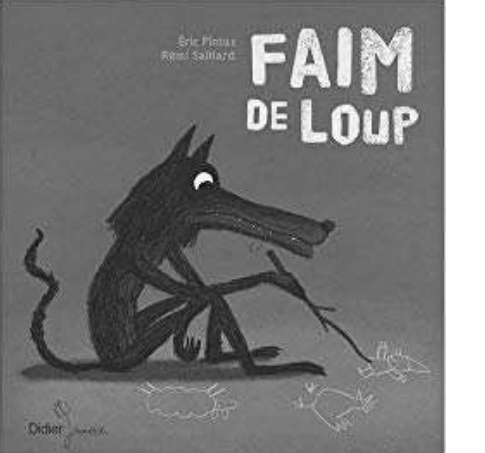

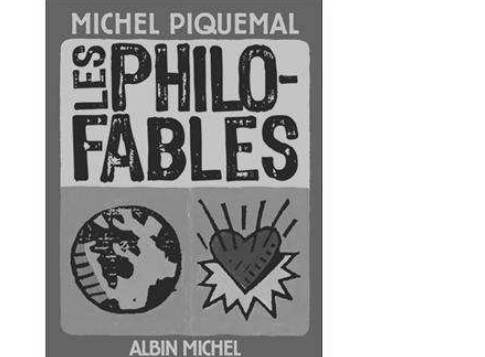
Proposition d'activité :

Discussion à visée philosophique

1^{ère} phase : acculturation sur le thème du courage

Il s'agit de laisser à la disposition des élèves des livres, textes, images ... qui traitent du thème du courage, pendant suffisamment de temps pour que tous puissent y accéder. L'enseignant en lit lui-même certains.

Mise en réseau possible :

<p>Le vrai courage, de Lorenz Pauli (Ed. Minedition)</p>		
<p>Faim de loup, de Eric Pintus (Ed. Didier Jeunesse)</p>		
<p>Le courage et la peur, Les Gouters philo, de Brigitte Lambé (Ed. Milan)</p>		
<p>Les philo-fables, de Michel Piquemal (Ed. Albin Michel)</p>		

2^{ème} phase : réflexion individuelle.

- Expliquer aux élèves que suite à l'étude de Kalikoba et aux livres lus dernièrement, ils vont parler du courage.
Leur demander de réfléchir à la question : pour toi, qu'est-ce que le courage ? Justifie, donne des exemples.
- Après un temps de réflexion personnelle, les élèves répondent par écrit (texte ou dessin).

3^{ème} phase : temps de discussion.

- Aménager un espace qui favorise la discussion.
- Expliciter ce qu'on attend des élèves si c'est la 1^{ère} fois que les élèves pratiquent la Discussion à Visée Philosophique :

Nous allons discuter ensemble mais d'une façon particulière ; en fait, nous allons essayer de faire de la philosophie. D'après vous, qu'est-ce que la philosophie ? A quoi sert la philo ? »

- Faire expliciter aux enfants les règles de la discussion (ou les donner si c'est la 1^{ère} DVP).

Je vous poserai une question et chacun pourra donner son avis, dire ce qu'il pense ; il n'y a pas de réponse juste ou fausse. Avant de répondre, de donner son opinion, il faudra que vous preniez le temps de réfléchir dans votre tête. Ensuite chacun pourra parler en levant le doigt. Vous devrez écouter les autres pour leur répondre, pour voir si vous pensez la même chose ou pas, pour compléter ce qu'ils disent, apporter une précision. Il faudra toujours justifier ce que vous dites, expliquer pourquoi vous pensez cela. Vous pouvez vous appuyer aussi sur les lectures que l'on a faites. »

- Poser une question qui lance la discussion :

« On a parlé pour Kalikoba de courage. Certains pensaient qu'il était courageux et d'autres non. La question à laquelle on va tenter de réfléchir aujourd'hui est : qu'est-ce que le courage ? »

- Relancer le débat avec d'autres questions :

- *Dans quels cas peut-on être courageux ?*
- *Peut-on être toujours courageux ?*
- *Quelqu'un de courageux peut-il avoir peur ? Le courage est l'art de surmonter sa peur.*
- *Les actions courageuses sont-elles forcément de bonnes actions, des actions justes ?*
- *Défi dangereux (phénomène de groupe)*

Faire des références aux textes lus en parallèle pour enrichir les échanges.

4^{ème} phase : bilan personnel et/ou collectif.

Chaque élève peut se positionner à nouveau sur ce qu'est le courage, en répondant à nouveau à la question de départ (sans revoir ce qu'il avait écrit avant la DVP). Il est aussi possible de faire un bilan collectif qui sera gardé dans un cahier.

Tableau récapitulatif

	Vrai courage	Faux courage
Affronter le danger	Modestie (sans faire le malin) Conscient des risques Décidé à ne pas se laisser abattre.	Vantard... Irresponsable Violent, agressif
Accepter l'effort	Réfléchi Méthodique Soucieux de bien faire	Irrité, exaspéré Entêté Mis au service d'une mauvaise cause

- tâches lexicales

Restituer des mots, expressions découverts

Ex : - l'enseignant lit des phrases de l'histoire où il a remplacé ces mots, expressions par des mots « schtroumpfs » et les élèves redisent la phrase avec les mots du texte.

Proposition d'activité : identifier dans le texte Kalikoba les mots qui seront transformés.

- devinettes orales

Pour un verbe : « c'est ce que fait tel personnage quand... »

Proposition d'activité : Identifier dix mots ou expressions qui pourraient être proposés aux élèves.

- classer, catégoriser

Ex : redire tous les mots qui évoquent les émotions des personnages / tous les noms d'animaux...

Proposition d'activité : identifier les mots dans le texte.

Bilan

Par définition, temps relevant de l'enseignement explicite = retour réflexif, voire institutionnalisation des apprentissages

Exemples de formulations à faire produire aux élèves :

« - pour bien comprendre, il faut souvent se demander ce que pensent les personnages, ce qu'ils veulent, ce qu'ils savent...

- parfois dans l'histoire ça parle de personnages mais ils ne sont pas là

- pour bien raconter, il ne faut pas seulement dire « et puis et puis... » il faut expliquer avec « parce que pour... » (possibilité de lister par écrit ces connecteurs logiques)

- parfois les informations sont écrites exactement, parfois il faut trouver en pensant à quelque chose qu'on sait

Important : commencer de distinguer prélever l'explicite / inférer à partir d'implicite»

Modalités possibles :

- production d'une conclusion orale (possibilité d'enregistrer, pour avoir mémoire, pour permettre un retour sur la production)

→ par les élèves (collectif / en petit groupe avec l'enseignant pour exposé oral à la classe) , avec étayage éventuel sous forme de questions orales

→ par l'enseignant qui met en mots (surtout en début d'apprentissage et/ou pour les élèves fragiles).

- production d'une conclusion écrite (avec utilisation de logos, couleurs... pour aider à la structuration)

→ Outils : affiches qui serviront de référents pour les séquences suivantes / outils passerelle

- mise en œuvre d'un enseignement explicite

- pour quoi = les finalités de la séance

Rappel ou présentation par l'enseignant et/ou par les élèves

- rappel des connaissances antérieures, des procédures à utiliser si elles ont déjà été explorées (avec utilisation d'outils collectifs si déjà construits)

- comment : présenter les tâches de la séance

Questions ouvertes pour aider les élèves à rendre explicites leurs procédures, pour prendre en compte les erreurs autrement que par des réponses de l'enseignant ou des élèves avancés :

- comment expliques-tu que...

- vous n'êtes pas d'accord, que peut-on faire pour comprendre, pour se mettre d'accord...

(Toujours demander de justifier / développer des interactions pour que les idées soient mises en confrontation, que les justifications s'affinent avec retour au texte (il faut souvent juste relire un passage)

- qu'est-ce qui peut t'aider à trouver le sens d'un mot, à comprendre les actions des personnages...

- quelle(s) image(s) se forme(nt) dans ta tête

- est-ce qu'on a déjà fait, appris quelque chose qui nous aide pour comprendre ce texte
...

Pour focaliser sur les procédures :

Penser à utiliser le procédé : « élèves fictifs »

1) un élève fictif a donné la bonne réponse : comment cet élève a-t-il fait pour réussir ?
(on focalise non sur la réponse mais sur la procédure)

2) des élèves fictifs ont répondu, choisi : juger, en justifiant, de la pertinence chaque réponse ou choix

- identifier ou faire des hypothèses sur des intentions de l'auteur (ex « il a voulu nous faire rire, nous surprendre.. »)

Proposition d'activité

- exprimer son ressenti, son appréciation

Ce que cela a provoqué, comme pour l'observation d'une œuvre d'art / j'ai aimé, un peu, beaucoup, pas du tout.

Proposition d'activité : à l'aide des termes du document liste des sentiments, isoler les termes utiles aux élèves pour exprimer leurs ressentis (adaptation à l'âge, utilisation de différents registres de langage, ...)*

**Jean-Philippe Faure – décembre 2006*