

Activités langagières CII

Les images séquentielles

Matériel nécessaire: les images en petit format pour chaque groupe d'élèves, les mêmes images en grand format qui serviront à la reconstitution de l'histoire lors du regroupement.

1 image par enfant

➤ Première étape : les élèves s'approprient les images. □ Deuxième étape : chaque enfant décrit l'image qu'il a en sa possession. □ Troisième étape : les élèves, sans voir les images de leurs camarades doivent reconstituer l'histoire en respectant l'ordre chronologique des événements. □ Quatrième étape : validation avec le livre

Zaza au bain est adapté pour des enfants de petite et moyenne section de maternelle.

- Cette fois ci, les élèves ont toutes les images sous les yeux. Ils travaillent par deux, trois ou quatre. Ils vont devoir reconstituer l'histoire et la raconter à leurs camarades. Cette activité est possible avec des images offrant une plus grande complexité que dans l'exemple précédent.

□

Ordre aléatoire

- 4 ou 5 images (histoire inconnue des élèves) : les enfants par groupe, choisissent un ordre et imaginent l'histoire correspondant à la suite d'images.

On échange les productions des différents groupes. On commente, on valide ou non (vraisemblance) puis on compare avec l'original.

NB : les images doivent être suffisamment riches pour permettre des scénarii différents.

- Sélectionner un nombre important d'illustrations tirées d'un album inconnu des enfants. Les images doivent être riches (plans successifs, actions...), l'histoire doit comporter plusieurs épisodes ou parties facilement identifiables. L'album de Bénédicte Quinet **Marie-rose**, chez Pastel s'y prête bien.

On peut mettre en place des activités offrant des centres d'intérêt et des niveaux de difficultés variés.

- a) On propose toutes les illustration (15 ou 16) : les enfants, par groupe ou individuellement, choisissent 4 à 6 images pour raconter une histoire (dictée à l'adulte ou écrite individuellement).
- échange des productions avec les autres groupes, commentaires, améliorations éventuelles en collectif.

- b) on sélectionne parmi les images celles qui serviront à exprimer un sentiment (peur, colère, gentillesse...)
- les enfants les remettent dans l'ordre et racontent l'histoire correspondant aux illustrations.
- c) Les élèves imaginent la suite des épisodes retenus.
- d) Après ces exercices, les enfants remettent toutes les illustrations de départ dans l'ordre et dégagent la "morale de l'histoire" (prolongements éventuels en découverte du monde "vivre ensemble").

Parties manquantes :

a) Donner les illustrations de départ d'une histoire (situation initiale +élément déclencheur) :

- Les élèves imaginent la suite de l'histoire.

b) Fournir les illustrations correspondant à la situation initiale et à la situation finale :

Les illustrations intermédiaires sont données dans le désordre.

- Les élèves les remettent dans l'ordre

Cette activité permet de familiariser les élèves avec la structure du récit, les relations de causes à effets et l'organisation spatio-temporelle.

L'objet manquant

A l'occasion d'une lecture suivie, ou de la lecture plaisir d'un album, on réalise un jeu : une image de l'album est choisie (du choix dépendra la complexité de l'activité). Sur une des deux images on retire des objets (*grâce à l'outil informatique*). On imprime l'image complète et l'image incomplète. Il s'agit de replacer les objets manquants à la bonne place.

On peut jouer de façon simple mais on ne joue pas alors sur des compétences langagières: un élève face aux deux dessins.

Si on imagine maintenant de faire intervenir un autre joueur, on peut alors travailler véritablement des compétences langagières. Un des deux enfants a le dessin complet, l'autre un dessin incomplet et les objets manquants. Ce dernier décrit son objet sans que l'autre ne puisse voir ni son dessin ni l'objet en question. L'autre doit alors lui dire où placer l'objet manquant. La validation se fait par comparaison directe.

L'image cachée

On propose une grande affiche que l'on recouvre d'un cache qui peut se détacher progressivement. Les élèves anticipent alors sur ce que peut représenter l'affiche,

émettent des hypothèses ; on les valide ou infirme en découvrant progressivement l'affiche.

C'est un travail qui se réalise en grand groupe classe. Le but de cette activité est de développer des compétences langagières. Il est nécessaire de bien réfléchir à l'ordre dans lequel on va détacher les caches, il est préférable de les numéroter. Le choix d'une affiche avec de nombreux personnages différents et ayant entre eux des liens de cause à effet se montre le plus judicieux. C'est une activité intéressante pour découvrir la couverture d'un livre, mais pour cela il est nécessaire de créer une affiche A2 voire A1 et que la couverture se prête à cette activité.

Qui est ce ?

Une photo de classe en couleur :

- Par deux : un élève choisit en secret sur la photo un enfant qu'il va décrire à l'un de ses camarades. L'élève n° 2 doit deviner de qui il s'agit, il peut demander des précisions en essayant de localiser l'élève choisi sur la photo (1^{er} rang... gauche droite, deuxième en partant de la droite, en haut à gauche ...

Variantes :

- c'est l'élève n° 2 qui doit deviner de qui il s'agit en posant des questions (description physique, vestimentaire + situation sur la photo)

Cette activité permet de développer le vocabulaire spécifique de la description et du repérage dans l'espace. Elle permet également un travail sur les phrases interrogatives.

Un jeu collectif avec le groupe classe complet les enfants posant des questions à l'enseignant(e), peut précéder le questionnement par 2 ou en petit groupe.

- Il est possible de réaliser le même travail avec les héros d'une histoire à condition qu'ils soient suffisamment nombreux et que l'histoire soit bien connue des enfants.

De quel épisode de l'histoire s'agit il ?

Matériel : un album bien connu des enfants, des figurines et éléments de décor *playmobil* par exemple. Les élèves ne doivent pas avoir l'album sous les yeux pendant l'activité, cette contrainte permet d'éviter la reproduction à l'identique des illustrations du livre.

- 2 petits groupes : un groupe choisit de mettre en scène un des épisodes de l'histoire à l'aide des figurines : les autres élèves doivent deviner de quel épisode il s'agit en argumentant leur choix.
- On peut également proposer plusieurs extraits de l'histoire : aux élèves d'associer le bon extrait à sa mise en scène

Où ? Quand ? Qui ? Avec quoi ?

En groupes :

Matériel : un jeu de carte (4 ou 5 décors possibles : intérieur, extérieur, paysages différents (mer, montagne, espace....) – (3 époques : passé, présent, futur facilement identifiables) – (4 ou 5 objets : ex : balai, épée, lanterne, bague) – (6 ou 7 "personnages" réels ou imaginaires, humains, animaux, robots ...)

- Un groupe choisit une des questions (où, quand....) et parmi les cartes correspondantes l'une d'entre elles. Il annonce sa question.(où ? quand ? ...)
L'autre groupe doit identifier les cartes de la famille concernée et par un jeu de questions/réponses doit trouver celle qui a été choisie par le premier groupe.
- On peut poursuivre le jeu en faisant choisir une autre question au groupe 2, le groupe 1 devra trouver la bonne carte
...etc.... jusqu'à épuisement des questions.

Cette activité peut amener la production d'un ou de 2 récits à partir des cartes choisies à l'issue du jeu (1 lieu, 1 époque, 1 objet, 2personnages). Le lieu, le moment, les personnages et l'objet sont les mêmes mais les histoires seront différentes d'un groupe à l'autre.

Imaginer des dialogues : La BD ou le photo roman

Matériels : 2 ou 3 illustrations offrant des situations de communication et des relations de cause à effet assez claires. Bulles vierges prédécoupées ou non. (recours à l'informatique (ou découpage/collage.)

- Retrouver les dialogues correspondants aux images (réponses données dans le désordre), et les insérer dans les bulles.

Variantes :

- Imaginer les dialogues et les insérer dans des bulles.
- Transformer le récit d'un album en BD en insérant bulles et cartouches sur les illustrations

Cette activité permet de travailler les situations de communication, les types de phrases, la ponctuation, le code spécifique à la BD ou au photo roman (sens de lecture, typographie, forme des phylactères (bulles).....

Prolongement : mise en scène à l'aide de marionnettes ou représentation théâtrale
....

Pascal Vallet : animateur pédagogique, Lycée Franco Américain de San Francisco
Fabienne Dachet : maître formateur, IUFM de Créteil centre de Seine et Marne