

Introduction

L'objectif de la séquence développée dans ce devoir est d'aider les élèves à s'approprier le conte de Poule Plumette mis en texte par Paul Galdone aux éditions Circonflexe, en tenant compte de son genre, de son support, de ses personnages et de sa langue

En harmonie avec le texte du dossier qui précise qu'un album « est une machine à faire du sens où tout est pensé, réfléchi » (Christian Bruel), les séances s'articuleront autour d'activités spécifiques visant à comprendre :

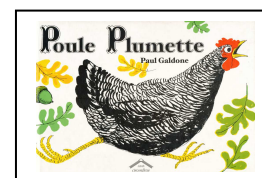
- la linéarité et l'unicité du livre
- la permanence d'un personnage
- les rapports entre le texte et l'image.

Elles prévoient de nombreux moments d'échanges entre les enfants au sujet des textes et des relations entre les textes afin d'explorer le sens de l'histoire mais aussi le ressenti personnel de chacun. (cf conférence V Bouysse)

Séance 1 : entrée dans l'album par la couverture et par les premières images

Connaissances et compétences :

- comprendre les enchaînements logiques et chronologiques
- produire des phrases complexes correctement construites

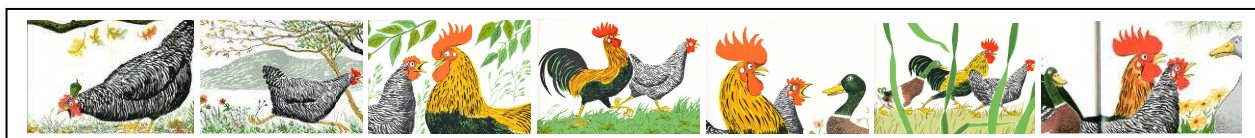


Mise en route :

Le maître présente le livre fermé. Il annonce aux élèves qu'ils vont lire ce livre ensemble et que dans un premier temps, ils vont en regarder la couverture. Il affiche la photocopie agrandie de la première et de la quatrième de couverture. Il donne la parole aux élèves et prend note de leurs remarques (prise de notes reliées aux éléments de chaque page au moyen de flèches)

Il met en évidence l'existence de trois éléments importants : une poule nommée Poule Plumette, un renard et un gland.

Phase de recherche (demi classe):



La moitié de la classe, sous la surveillance de l'ATSEM reconstitue le titre de la couverture à l'aide de lettres amovibles puis dessine les plumes de la poule dont le corps a été laissé blanc (graphisme décoratif) afin de s'imprégner des éléments découverts lors du regroupement et d'échanger leurs impressions.

Pendant ce temps, l'enseignant propose aux enfants les 7 premières images du corpus (1 pour 2) et leur demande de présenter leur image aux autres. Il insiste sur les personnages, leur nombre, leur disposition (face à face ou les uns derrière les autres) et leurs actions.

Une fois les images accrochées au tableau, l'enseignant demande aux enfants s'ils pensent pouvoir les ranger dans l'ordre de l'histoire. Il s'agit à chaque fois de justifier de la relation logique et chronologique d'une image à l'autre (la poule rencontre un nouveau personnage à chaque fois puis

poursuit sa route avec son nouvel ami) et de construire la permanence des personnages d'une page à l'autre.

Aides :

- *les images simples (un ou deux personnages) seront données aux élèves les plus en difficulté.*
- *Les binômes seront hétérogènes mais c'est l'élève présumé le plus faible qui viendra présenter son image (les échanges préalables avec son partenaire devraient lui permettre d'avoir des informations pertinentes à apporter au groupe)*
- *La verbalisation croisée des critères de mise en ordre des images par les élèves et par l'enseignant devrait permettre aux plus faibles de s'approprier les liens logiques et chronologiques.*

Phase de réinvestissement

Les élèves rangent individuellement les 7 images dans l'ordre présumé de l'histoire et justifient leur choix auprès de l'enseignant qui prend note de leurs arguments sous forme d'une phrase légendant le travail. Le passage à l'écrit permet de garder trace des échanges (« l'enseignant se soucie de faire mémoire » Viviane Bouysse) et d'en rendre compte aux autres (mis en commun) et aux parents (cahier de classe). Il favorise un travail d'élaboration de phrases plus ou moins complexes correctement construites et dictées à l'adulte.

Aide : l'étayage du maître qui aide l'enfant à raconter l'histoire et à questionner les liens logiques d'une image à l'autre (l'activité se mène en petit groupe afin de rendre l'enseignant disponible pour cette aide)

Mise en commun :

L'enseignant affiche quelques productions d'enfants (deux ou trois) et leur demande de raconter aux autres l'histoire qu'ils ont imaginée à partir des images. Puis il lit le livre et s'arrête avant la rencontre avec le renard. Cette seconde lecture permettra une meilleure appropriation de l'histoire par le plus grand nombre d'enfants et la construction d'un horizon d'attente. Qui les animaux vont-ils donc rencontrer la prochaine fois ?

Séance 2 : Poule Plumette et ses amis de la basse-cour

Connaissances et compétences :

- **comprendre une histoire lue par l'enseignant ; la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques ; l'interpréter, la transposer (marionnettes, jeu dramatique, dessin...)**
- **savoir caractériser les personnages d'une histoire, repérer les liens qu'ils ont entre eux**
- **jouer avec les sons**

Mise en route :

Nouvelle lecture de l'album (avant l'arrivée du renard). Les élèves non lecteurs ont besoin d'écoutes multiples du même album. C'est à ce prix qu'ils mémoriseront le texte et intégreront la permanence de l'écrit : le texte est le même d'un jour à l'autre, d'un lecteur à l'autre. (« Faire varier les médiateurs de lecture donne à comprendre aux jeunes enfants qu'il y a permanence du texte » Viviane Bouysse)

- Laisser les élèves s'exprimer sur le livre et favoriser la mise en relation texte/images en leur montrant la page du livre qui correspond à chacune de leurs interventions. Petit à petit reconstituer la chronologie de l'histoire en affichant sur le tableau les personnages dans l'ordre de leur apparition dans l'histoire.
- Revenir ensuite sur chaque animal et demander aux enfants de préciser ce qu'ils savent de chacun d'eux (nom commun = c'est un coq ; patronyme = il s'appelle Coq Collettere, son cri = cocorico) Noter ces informations sur le tableau sous chaque personnage.
- Demander aux enfants comment ils comprennent le nom des animaux. Pourquoi selon eux la poule s'appelle-t-elle Plumette ? (jeux de sons et de sens)
 - Plumette car la poule a de belles plumes
 - Collettere car le coq a un jabot qui lui fait un beau col sous la tête
 - Claquette car le canard claque du bec
 - Noisette car on entend oie dans noisette
 - Dînette car dindon et dînette ça commence par un d
 - Et tous les mots finissent par ette comme sucette, trompette... (recherche d'autres mots)

Aides :

- *A un autre moment de la journée, prendre les enfants plus en difficultés en tous petits groupes et relire le livre avec eux...*
- *Puis jouer avec eux avec les images des personnages du livre (photocopiées, agrandies, plastifiées) à un jeu de « Qui est-ce ? » amenant les enfants à s'approprier les personnages et leurs caractéristiques (il est grand et fort, c'est le premier animal que la poule rencontre sur le chemin, il a un gros jabot et une crête sur la tête, il s'appelle Collettere...)*

Phase de recherche :

Pendant qu'une demi classe va s'entraîner à dessiner les personnages de l'histoire à partir de référents iconographiques (Cette activité doit les amener à une observation fine des personnages et de leurs caractéristiques. Les échanges qu'ils devraient avoir avec leurs pairs, si les groupes sont hétérogènes, doivent nourrir et affiner leur lexique : pattes, plumes, tête, crête, bec...), l'autre moitié travaille avec l'enseignant.

Les enfants sont invités à l'aide de marionnettes à tiges (photocopies des animaux cartonnées et collées sur tiges) à jouer l'histoire devant les autres. L'enseignant les guide livre en main.

Il insiste sur les phrases qui se répètent tout au long du texte :

« Où allez-vous ainsi ? »

« Le ciel nous tombe sur la tête »

« Puis-je venir avec vous ? »

« Bien sûr ! »

Il insiste également sur le cri de chaque animal.

Aides :

- *Faire passer en premier les élèves les plus performants, la forme répétitive du texte devrait aider les autres à mémoriser le texte.*
- *Souffler le texte aux petits parleurs et les rassurer le plus possible par la forme ludique du jeu théâtrale, le biais de la marionnette (ce n'est pas l'enfant qui parle mais le*

personnage que l'on agite au bout de la tige), la présence corporelle (prendre les enfants inquiets contre soi)

- *Dire le texte pour les non parleurs, s'il y en a, afin d'être la voix du personnage qui sera manipulé par les enfants.*
- *Reprendre l'activité à un autre moment avec un petit groupe de petits parleurs. Les faire jouer en écho au jeu de l'enseignant puis peu à peu essayer de leur laisser la parole avec de moins en moins d'aide*

Phase de réinvestissement :

Les élèves vont dessiner un passage de l'histoire de leur choix. Cette activité devrait leur permettre de se remémorer l'histoire et de la rejouer à leur place. Elle nécessite l'élaboration d'un premier avis sur l'histoire puisqu'il va falloir en choisir un passage.

Phase mise en commun :

L'enseignant accroche sur le tableau les dessins terminés et invite les élèves à les mettre dans l'ordre pour raconter l'histoire. Il s'agit là de motiver les élèves pour terminer leurs dessins, de donner du sens à l'activité, de réinvestir tout ce qui s'est construit sur les deux premières séances sur les personnages et la chronologie des événements. Il est probable que certains passages de l'histoire ne seront pas représentés et qu'il faudra les intégrer dans la restitution de l'histoire. Cette activité est un bon entraînement à la gestion des ellipses, compétence fondamentale de la lecture littéraire rarement travaillée en maternelle mais très problématique au cycle 3.

Séance 3 : Entrée dans l'écrit par la BD des rencontres de Poule Plumette

Connaissances et compétences :

- **comprendre une histoire lue par l'enseignant ; la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques ; l'interpréter, la transposer (marionnettes, jeu dramatique, dessin...)**
- **savoir caractériser les personnages d'une histoire, repérer les liens qu'ils ont entre eux**
- **dire des textes en adoptant un ton approprié**

Phase de mise en route

L'enseignant affiche sur le tableau la BD de l'histoire (les dix premières images dans lesquelles il a inséré des bulles pour faire parler chaque personnage) et invite les enfants à la lire. Que raconte-t-elle ? Où ça ? Comment le savent-ils ?

Par exemple il demande aux élèves de « lire » la première vignette et surligne en jaune la phrase *Le ciel nous tombe sur la tête*. Puis il leur demande quel autre personnage de l'histoire dit encore cette même phrase. A quel endroit ? Progressivement, la phrase est surlignée en jaune dans chaque bulle. De la même manière, si l'attention des élèves le permet, l'enseignant surligne d'une même couleur identique les trois autres phrases récurrentes dans l'histoire. Ce faisant il met en évidence le lien entre l'oral et l'écrit : ce qui s'était repéré et éprouvé à l'oral en séance 2 se retrouve à l'écrit.

Phase de réinvestissement

Ce qui vient de se faire en grand groupe, va se refaire ici en plus petit groupe sous la tutelle de l'enseignant pendant que les autres vont travailler en autonomie à la reconstitution de la phrase *Le ciel nous tombe sur la tête.*

Chaque enfant reçoit donc la BD de cette première partie de l'histoire. Les bulles sont remplies pour la rencontre avec le coq et avec le canard. Avec l'aide de l'enseignant les élèves vont remplir les bulles pour la rencontre avec l'oie et le dindon. Les bulles sont vides et les élèves ont à leur disposition les bandes phrases découpées. Les élèves sont invités à dire les phrases avec le ton.

Aides : Selon les besoins des enfants l'enseignant peut :

- inviter les enfants à dire la phrase qu'il faut mettre dans la bulle, leur demander qui a déjà dit ça dans l'histoire, où ça se trouve, puis leur demander de trouver parmi les bandes phrases à leur disposition la même phrase.
- lire les bandes phrases et demander à l'enfant de les placer dans les bonnes bulles en invitant à raconter l'histoire

L'important c'est d'aider les élèves à construire une méthode pour réussir l'exercice ET mieux entrer dans l'histoire. L'entrée dans l'écrit doit permettre une meilleure compréhension de l'histoire.



Phase de mis en commun

L'enseignant affiche quelques productions d'enfants et les interroge sur les difficultés rencontrées et les stratégies adoptées. Il invite les élèves volontaires à venir lire les rencontres.

Séance 4 : les cris des animaux (onomatopées)

Connaissances et compétences :

- comprendre une histoire lue par l'enseignant ; la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques ; l'interpréter, la transposer (marionnettes, jeu dramatique, dessin...)
- savoir caractériser les personnages d'une histoire, repérer les liens qu'ils ont entre eux
- mettre en relation des sons et des lettres : faire correspondre avec exactitude lettre et son pour quelques voyelles et quelques consonnes quand la forme sonore est bien repérée.

Mise en route :

L'enseignant affiche sur le tableau les animaux de l'histoire (chacun a une bulle vide pour le faire crier) et des étiquettes sur lesquelles il a tapé les cris des animaux en grand format. Il demande aux

élèves s'ils savent ce qui est accroché au tableau puis précise la consigne : « il faut rendre à chaque animal son cri. Comment faire ? »

L'enseignant invite les élèves à identifier les lettres et leurs valeurs phonétiques afin de les amener à décoder chaque cri.

Aides : Sont affichés sur le tableau

- le panneau des personnages construit en séance 2 avec le nom commun, le patronyme et le cri de chacun
- la BD de la veille

Phase de recherche Production d'écrit

Pendant que chaque élève travaille de manière autonome à rendre à chaque animal son cri comme fait au tableau en collectif, l'enseignant prend en charge un petit groupe d'enfant afin de travailler avec eux sur le code grapho phonétique.

Il invite les enfants à écrire sur une ardoise le cri du coq. Auparavant les élèves scandent l'onomatopée, et comptent le nombre de syllabes en les frappant dans leurs mains CO/CO/RI/CO. Puis chaque enfant propose une écriture de la première syllabe et la justifie. Une fois cette syllabe validée, les enfants guidés par l'enseignant, la reproduisent, puis ajoutent la syllabe RI et terminent enfin par la syllabe initiale une troisième fois répétée. A chaque fois l'enseignant insiste sur le nom des lettres et leurs valeurs phoniques.

Aides

- Alphabet en lettres majuscules
- Trombinoscope des élèves de la classe avec les prénoms (afin de repérer le C comme la première lettre de Camille et le O comme l'initiale d'Olivier)
- Affiche personnages syllabozoo

Phase de réinvestissement

Les élèves dessinent un coq et lui font une bulle dans laquelle ils écrivent seuls COCORICO afin de le faire chanter.

Aides

- Selon leurs besoins, les élèves peuvent avoir recours au référent sur le tableau (on peut veiller à accrocher ce référent sur un panneau qui n'est visible des enfants que s'ils se déplacent afin de les obliger à mémoriser la forme du mot qu'ils doivent écrire)
- Si cette aide ne suffit pas, prévoir un référent format A4 à donner à l'enfant à sa place.

Mise en commun :

L'enseignant affiche au tableau quelques productions d'élèves et fait le point avec eux sur leurs réussites, leurs difficultés et leurs stratégies.

Séance 5 : le renard et la fin de l'histoire

Connaissances et compétences :

- **comprendre une histoire lue par l'enseignant ; la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques ; l'interpréter, la transposer (marionnettes, jeu dramatique, dessin...)**
- **savoir caractériser les personnages d'une histoire, repérer les liens qu'ils ont entre eux**
- **donner son avis sur une histoire**

Phase de mise en route

Lecture progressive et interactive de la fin de l'histoire. Après la lecture de chaque page, demander aux enfants ce qu'il va se passer selon eux. Qui pense que l'histoire va finir bien ? Pourquoi ? Qui pense que l'histoire va finir mal ? Pourquoi ?

Questionner les enfants au fur et à mesure sur l'implicite du texte :

- Pourquoi les animaux entrent dans la grotte du Renard ?
- Pourquoi n'a-t-on jamais revu les animaux ?
- Pourquoi le roi n'a jamais su que le ciel lui tombait sur la tête ?
- Pourquoi les renards se lèchent encore les babines ? Quel est le festin dont ils se souviennent ?

Phase de recherche

Selon la classe, cette phase peut se poursuivre en collectif ou nécessite à nouveau constitution d'un demi groupe pendant que les autres travaillent en autonomie.

Revenir sur le nom des personnages (vu en séance 4) et demander aux enfants s'ils ont entendu comment s'appelle le Renard. Pourquoi Renard Roublard ? Expliquer aux élèves qu'un roublard est un menteur :

- Pourquoi pas Renard Menteur ? (rime, aspect sonore du mot)
- Quel est donc le mensonge du Renard ? Pourquoi ment-il ?

Enfin, demander aux enfants ce qu'ils pensent de la fin de cette histoire.

Certains veulent-ils changer la fin de l'histoire ? Comment ?

Phase de réinvestissement

Allez dessiner la fin de l'histoire. Les élèves peuvent au choix, dessiner la fin de l'histoire telle qu'elle est écrite dans le livre OU celle qu'ils choisissent d'inventer pour que ça finisse bien.

L'enseignant prend note au fur et à mesure de la fin de l'histoire de chacun (dictée à l'adulte) sous forme d'une phrase légendant le dessin.

Phase de mise en commun

Afficher les productions de chacun et demander à chaque enfant de dire sa fin.

Lire aux élèves les aventures du bonhomme de pain d'épice et leur demander de comparer les deux histoires et les deux renards.

Séance 6 : Evaluation

Connaissances et compétences :

- **comprendre une histoire lue par l'enseignant ; la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques ;**
- **savoir caractériser les personnages d'une histoire, repérer les liens qu'ils ont entre eux**

- **produire des phrases complexes correctement construites**
 - **jouer avec les sons**
-
- Mettre en ordre une sélection d'images du livre
 - Entourer dans une liste les personnages de l'histoire (barrer les intrus)
 - Dictier à l'adulte la rencontre de Poule Plumette avec son amie Pintade Pipelette
 - Trier parmi un stock d'images celles qui désignent des mots qui se terminent par [ette] comme Poule Plumette (sucette, trompette, salopette, assiette, noisette) et celles qui se terminent par [ar] comme Renard Roublard (canard, placard, têtard, mare, foulard)

Conclusion :

La séquence a permis d'explorer le conte de Paul Galdone à la fois du côté de l'album (observation des images, feuilletage du livre page à page), de l'histoire (jouée par des marionnettes, remise en ordre, débattue) et du texte (repérage des répétitions, des onomatopées, écriture des dialogues).

Elle a organisé l'étude approfondie du schéma narratif de l'histoire et de ses personnages mais aussi une manipulation des relations entre lettres et sons dans la lecture et l'écriture de quelques cris d'animaux.

Elle a également participé à la construction d'une culture commune autour d'un personnage type, le renard et d'un procédé d'écriture commun à de nombreux textes de la littérature jeunesse, le conte en randonnée où un personnage un rencontre un autre, puis un autre, puis un autre jusqu'à irruption d'un élément perturbateur qui interrompt les rencontres répétées.

Ce travail s'enrichirait avec profit d'une activité de codage de l'histoire qui mettrait en évidence cette structure accumulative, et nourrirait l'échange des points de vue et la construction de liens avec les autres histoires préconisés par Madame Bouysse.

Des séances de découverte du monde autour des animaux de la basse-cour aideraient sans doute aussi les élèves à entrer dans des « mondes fictionnels » en différenciant clairement le documentaire et la fiction.