

Adapter l'outil NARRAMUS à d'autres d'albums

Source: Outil NARRAMUS Sylvie Cèbe et Roland Goigoux, Editions Retz

Objectifs d'un scénario

Comprendre un texte narratif

- Mémoriser la syntaxe et le lexique (mots et expressions)
- Apprendre des connaissances encyclopédiques
- Apprendre à intégrer (à mettre en mémoire) les informations successives pour fabriquer une représentation mentale cohérente de l'histoire
- Développer des compétences narratives pour pouvoir raconter l'histoire, tout seul, avec un support imagé (maquette, illustrations...)
- Apprendre à produire des inférences, expliciter l'implicite, s'interroger sur ce que l'auteur ne dit pas, mais laisse entendre
- S'interroger sur les états mentaux des personnages (ce qu'ils savent, pensent, croient, ressentent, espèrent...)
- Apprendre à interpréter

Séance 1 : découvrir le début de l'histoire et bien le comprendre

- Raconter le premier épisode sans montrer les illustrations
- Apprendre aux élèves à mettre le vocabulaire en mémoire
- Lire le texte sans illustrations
- Apprendre aux élèves à se faire une représentation mentale de l'épisode raconté (se fabriquer un dessin animé)
- Étudier le texte et les illustrations du premier épisode pour vérifier
- Raconter l'épisode

À un autre moment de la journée

- Remplir la boîte "mémoire des mots" (Une boîte sur laquelle est collée la couverture de l'album) - Les cartes mémoire des mots -

Séance 2 : s'intéresser aux états mentaux des personnages

- Commencer par réviser les mots appris et en apprendre de nouveaux
- Écouter puis rappeler le premier épisode
- Lire le texte sans illustrations
- Apprendre aux élèves à se faire une représentation mentale de l'épisode raconté (se fabriquer un dessin animé)
- Étudier le texte et les illustrations du deuxième épisode pour vérifier
- Raconter

Inviter les élèves à se mettre à la place des personnages : s'interroger ensemble sur les états mentaux des personnages (que dit-il ? que pense t-il ?)

- par des jeux de théâtralisation ; mimer les actions ; mettre en mots et en actions les émotions ressenties par les personnages.

À un autre moment de la journée

- Remplir la boîte "mémoire des mots"
- Commencer à mettre en place des jeux de memory, loto et des jeux d'association
- Installer un coin écoute

Séance 3 : Mobiliser ses connaissances lexicales et textuelles pour prévoir la suite de l'histoire

- Commencer par réviser les mots appris et en apprendre de nouveaux
- Écouter puis rappeler les deux premiers épisodes et les analyser
- Proposer aux élèves des pistes (images, nouveaux personnages, bruits...) pour anticiper la suite de l'histoire
- Raconter l'épisode 3
- Vérifier en montrant l'illustration

A d'autres moments de la journée :

- Jeux de théâtralisation à plusieurs
- Jeux avec maquettes à plusieurs
- Ajouter les deux mots nouveaux dans la boîte « mémoire des mots » et réviser le vocabulaire

Séance 4 : Mémoriser l'ordre d'arrivée des personnages pour bien raconter

- Commencer par réviser les mots appris et en apprendre de nouveaux
- Lire les premiers épisodes de l'histoire.
- Ou les faire écouter la lecture en montrant les images
- ou les raconter avec la maquette / illustrations projetées
- ou demander à un élève de raconter avec le livre
- ou demander à un élève de raconter avec la maquette.
- Ranger ensemble les personnages dans l'ordre de leur arrivée dans l'histoire
- Comprendre l'ordre d'arrivée des personnages
- Ranger tout seul les personnages

À un autre moment de la journée

- Jouer le début de l'histoire en salle de jeux
- Continuer à remplir la boîte à mots et réinvestir le vocabulaire appris

Séance 5 : Prévoir la complication et poursuivre la mise en mémoire de l'histoire

- Rappel : Demander aux élèves de rappeler ce qu'ils ont fait et appris lors de la séance précédente
- Commencer par réviser les mots appris et en apprendre de nouveaux

- Rappeler les premiers épisodes de l'histoire (un élève sans interruption)
- Une fois "le racontage" terminé, les élèves peuvent compléter ou modifier

À un autre moment de la journée

- Raconter les premiers épisodes, autrement, en salle de motricité

Séance 6 : Expliciter l'implicite, une aide pour mieux comprendre et mieux mémoriser l'ordre des événements

- Rappel
- Demander aux élèves de rappeler ce qu'ils ont fait et appris lors de la séance précédente
- Commencer par réviser les mots appris et en apprendre de nouveaux
- Bien écouter pour bien mettre mémoire les épisodes précédents
- S'interroger sur les bonnes raisons que les personnages ont de faire ce qu'ils font
- Utiliser les connaissances lexicales et textuelles pour prévoir la suite

Séance 7 : comprendre le dénouement de l'histoire








- Compréhension + reformulation
- Lexique

Séance 8 : S'entraîner à tout raconter ensemble, en petits groupes puis tout.e seul.e

Activités décrochées pour enseigner le lexique et le faire apprendre aux élèves

- Expliquer les mots et les expressions
- "Dictée" de mots et d'expressions en salle d'activités motrices
- Raconter le début de l'histoire en utilisant le maximum de mots nouveaux

Les pictogrammes qui correspondent à sept consignes ritualisées

	L'enseignant.e lit le texte.		Les élèves doivent imaginer le dessin qui illustre le texte.
	L'enseignant.e raconte l'histoire (ou un extrait) sans support de texte.		Les élèves doivent imaginer le texte, prévoir la suite de l'histoire.
	La boîte « mémoire des mots » permet de stocker les images des mots appris et de les réviser.		 Un.e élève raconte seul.e l'histoire.
		