

Charlotte Bruno

Le vrai Trésor

Guide du maitre



Sommaire

- Préambule _____ page 2
 - Enseigner la compréhension de manière explicite
 - Enseigner le lexique de manière explicite
 - Intégrer cet enseignement à l'étude de textes littéraires

- Quelques conseils avant de commencer _____ page 5

- Programmation des séances _____ page 6

- Séances _____
 - Séance 1 - 35 min _____ page 7
 - Séance 2 - 40 min _____ page 10
 - Séance 3 - 35 min _____ page 12
 - Séance 4 - 35 min* _____ page 14
 - Séance 5 - 30 min _____ page 16
 - Séance 6 - 30 min _____ page 18
 - Séance 7 - 30 min _____ page 19
 - Séance 8 - 30 min _____ page 20
 - Séance 9 - 35 min _____ page 21
 - Séance 10 - 30 min _____ page 22
 - Séance 11 - 40 min* _____ page 23
 - Séance 12 - 35 min _____ page 25

Préambule

On n'est jamais trop petit pour apprendre à faire des choix

Choisir, c'est renoncer, et lors de l'écriture de cet album puis la rédaction de ce guide pédagogique, nous avons douté, nous nous sommes questionnés, et nous avons dû renoncer plusieurs fois, et cela a parfois été douloureux. Ce sont ces choix qui font ce que nous sommes, et nous tirerons fierté des bons et leçon des mauvais. Il est de notre devoir en tant qu'adultes au contact d'enfants, et à fortiori en tant qu'enseignant.e.s face à des élèves, de leur apprendre à faire des choix, de manière éclairée, en explorant plusieurs pistes, en tirant leçons des conséquences.

C'est pourquoi le concept de "livre dont tu es le héros" nous séduit depuis tant de temps, et c'est ce que nous vous proposons aujourd'hui : un "album dont tu es le héros", pour que les plus petits ne soient pas en reste, et puissent à leur tour s'amuser à prendre des décisions qui influenceront le cours de leur lecture. Nous avons également pris le parti de proposer un enseignement explicite de la compréhension et du lexique à partir d'une oeuvre complète.

Enseigner la compréhension de manière explicite

La recherche **Lire-Écrire***, coordonnée par Roland Goigoux, a mis en évidence trois facteurs influençant la qualité de la compréhension autonome :

- la qualité du décodage ;
- les habiletés phonologiques ;
- la compréhension des textes entendus.

Cette troisième compétence a longtemps été le parent pauvre de l'enseignement de la lecture. On a longtemps cru qu'il suffisait de savoir décoder pour savoir lire, or on n'est vraiment lecteur que lorsqu'on sait à la fois décoder et comprendre. Cette recherche a effectivement montré que mieux les élèves comprennent les textes qu'on leur lit, mieux ils comprennent ou comprendront les textes qu'ils lisent ou liront seuls plus tard.

*<http://ife.ens-lyon.fr/ife/recherche/lire-ecrire>

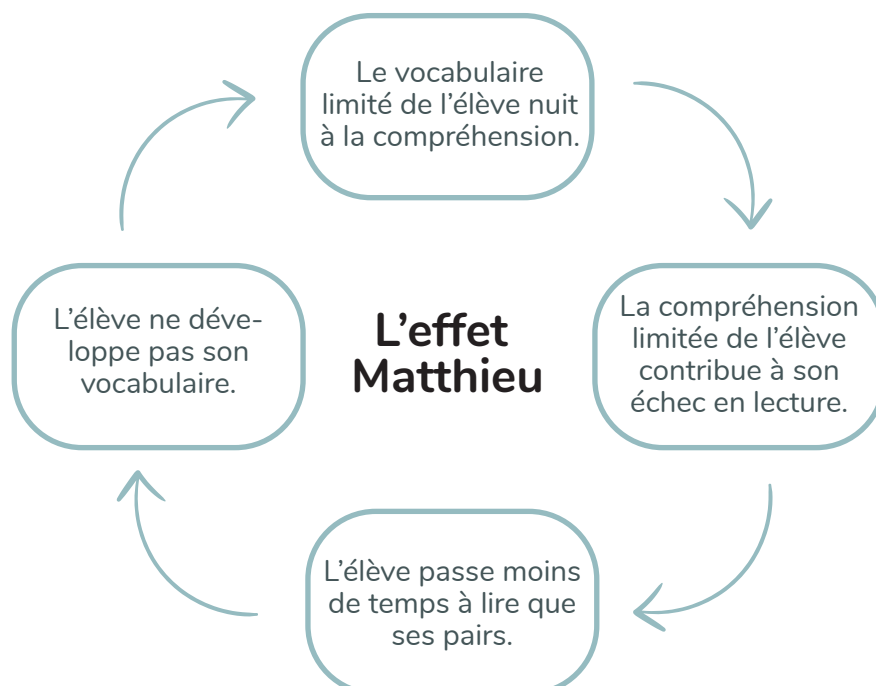
Cet album dont tu es le héros propose de travailler la compréhension des textes entendus (lus par un adulte), et ceci en enseignant explicitement plusieurs compétences, présentées aux élèves comme des stratégies, des “outils pour construire l’histoire dans sa tête” :

Pour bien comprendre une histoire ...

- Je me fais le dessin animé de l’histoire dans ma tête.
- Je cherche les émotions des personnages.
- J’essaie de deviner la suite de l’histoire.
- Je me fabrique une photo du personnage dans ma tête.

Enseigner le lexique de manière explicite

Les compétences lexicales sont un élément central de la compréhension. Les élèves qui connaissent le sens d’environ 90% des mots d’un texte le comprennent et, de plus, commencent à apprendre les 10% de mots restants. À l’inverse, les élèves qui connaissent moins de 90% des mots d’un texte ne comprennent pas ou peu ce qu’ils lisent, et leurs capacités cognitives ne sont pas disponibles pour apprendre le sens des mots restants. Il s’agit d’un cercle vicieux dans lequel l’écart se creuse entre les élèves bien dotés lexicalement et ceux qui le sont moins : l’ « effet Matthieu » . C’est le rôle de l’école de compenser cet écart, en menant un enseignement explicite du lexique en contexte.



C'est pourquoi, dans le guide pédagogique qui accompagne cet album dont tu es le héros, nous vous proposons un travail explicite du vocabulaire de l'histoire. Il s'agit d'expliciter le sens de certains mots à vos élèves en amont de la lecture, afin d'éliminer d'éventuels obstacles à la compréhension. Cette explicitation se fait de manière orale (reformulation, mise en contexte) et de manière illustrée.

Nous recommandons de laisser ces supports à disposition des élèves pendant toute la durée d'étude de l'album, dans une boîte spécialement dédiée que l'on remplira de ces cartes-vocabulaire au fur et à mesure de l'avancée dans la lecture, ou sur un affichage construit progressivement.

Intégrer cet enseignement à l'étude de textes littéraires

Plusieurs outils existent pour enseigner et entraîner ces compétences de manière "décrochée", sur des textes courts. Il nous a toujours paru important d'intégrer l'enseignement de ces compétences à de vrais textes de littérature jeunesse, qui n'ont pas été spécialement écrits pour l'enseignement.

Avec cet album dont tu es le héros, nous proposons ici un biais. Nous avons écrit cette histoire en la voulant la plus littéraire possible, et non pas en tant que "texte objet d'étude". Il s'agit donc d'une vraie histoire qui peut tout à fait être lue juste pour le plaisir à des enfants. Mais nous l'avons écrite dans un but d'utilisation en contexte de classe, et nous avons parfois fait des choix narratifs en fonction des objectifs pédagogiques que nous avons en tête.

Catherine Tauveron, qui a introduit le concept des textes résistants, le précise ainsi : "Il ne s'agit pas de proposer aux élèves des textes hermétiques, mais des textes posant un ou plusieurs problème(s) de compréhension clairement identifiés et que l'on juge surmontable(s), non par chaque élève pris isolément, mais grâce au soutien de la communauté lectorale que constituent la classe et son enseignant." (Réflexions sur la lecture et l'apprentissage de la compréhension aux cycles 2 et 3, 2014). Nous espérons donc que cet album saura faire voyager votre communauté lectorale, sans que les obstacles ne soient insurmontables !



Quelques conseils avant de commencer

Dans le guide pédagogique, nous avons découpé l'étude de cet album dont tu es le héros en séances, et nous avons indiqué une durée pour chacune d'entre elles. Cette durée n'est donnée qu'à titre indicatif, elle dépend de vos élèves (de leur façon de participer à l'oral, de leur facilité à résoudre les énigmes, de leur rapidité à faire des choix...), mais aussi de la façon dont vous mènerez ces séances (étayage plus ou moins fort, place laissée à la parole des élèves...). De plus, vous pouvez tout à fait faire le choix de découper certaines séances afin d'en mener les différentes phases à différents temps de la journée. Vous pouvez par exemple choisir de découvrir le lexique en début de matinée et de poursuivre la lecture de l'album en début d'après-midi.

Le terme séance employé ici n'est donc pas à prendre au sens strict : il s'agit d'une séance parce qu'on commence à étudier quelque chose de nouveau au début et qu'on le termine à la fin, mais cela peut s'étaler sur plusieurs temps de la journée voire sur deux jours si nécessaire. N'hésitez donc pas à prendre des libertés en fonction de vos contraintes de classe et en vous appuyant sur votre connaissance de vos élèves.

Programmation des séances

Si vous disposez d'un vidéoprojecteur, vous pouvez projeter les fiches élèves et les illustrations, mais cela n'est pas indispensable.

À partir de la séance 5, les séances sont plus courtes. Vous pouvez donc, si vous le souhaitez, prendre 10 minutes en début de séance pour faire résumer oralement toute l'histoire depuis le début par un élève ou plusieurs en relai, à l'aide des illustrations et des cartes vocabulaire. Il s'agit d'une situation de langage oral riche, qui permet aux élèves de s'entraîner à résumer, reformuler, et réutiliser les mots en contexte.

Séance 1



Découverte du projet et rencontre avec le personnage principal

Séance 2



La découverte de la valise

Séance 3



La longue-vue magique

Séance 4



Plusieurs choix et un singe en détresse

Séance 5



Le labyrinthe

Séance 6



Les totems

Séance 7



Les clés

Séance 8



Le portrait d'Akram-le-Rouge

Séance 9



Les étapes du trajet jusqu'au trésor

Séance 10



Trouver son chemin

Séance 11



Ouvrir le coffre

Séance 12



La fin

Séance 1

Présentation du projet et du livre



7 minutes • Album • Fichier à projeter (si souhaité)

- 1 Expliquer le projet : **“Nous allons étudier un nouvel album. Nous allons l’étudier pendant plusieurs jours, il faudra attendre pour connaître la fin de l’histoire. Mais nous n’allons pas attendre sans rien faire ! Cet album est un peu particulier : pour connaître la suite de l’histoire, vous devrez soit faire des choix, soit résoudre des énigmes. Et nous allons apprendre, grâce à ce livre, des stratégies pour bien comprendre les histoires.”**

Les élèves

- observent la couverture
- décrivent ce qu’ils voient.
- émettent des hypothèses de lecture et se créent ainsi un horizon d’attente.

- 2 Présenter la couverture de l’album (en réel ou en projeté). Énoncer le titre, Le vrai trésor, puis inviter les élèves à l’observer silencieusement. Puis inviter les élèves à prendre la parole pour décrire ce qu’ils voient. Aiguiller leur observation ainsi que leur réflexion en leur posant ces questions :

Quels personnages voit-on ?

Où se trouvent-ils ?

Que font-ils ?

À votre avis, que va-t-il se passer dans cette histoire ?

À votre avis, pourquoi le livre s’appelle-t-il Le vrai trésor ?

Les réponses des élèves peuvent faire l’objet d’une trace écrite collective qui restera affichée dans la classe durant toute l’étude de l’album.

Découverte préalable du lexique



10 minutes • Cartes vocabulaire (grenier, sautiller, grincement, sombre, explorer)

- 1 Expliquer : **“Dans ce livre, il y a quelques mots un peu compliqués qui seront peut-être nouveaux pour vous. Je vais vous les expliquer avant de commencer la lecture. On va essayer de se rappeler de ces mots, car ils pourront nous resservir un jour, et pour cela, il faut bien les ranger dans notre tête.”**

Inviter les élèves à fouiller dans leur tête, à faire de la place et à trouver un petit coin dans lequel ranger tous les nouveaux mots de l’histoire **Le vrai trésor**.

Les élèves

- comprennent qu’il est important d’essayer de retenir les nouveaux mots appris.
- observent, écoutent, répètent, mémorisent.

- 2 Présenter la carte du grenier. Expliquer : “Un grenier, c’est une pièce tout en haut d’une maison, dans laquelle on range des choses dont on ne se sert pas souvent”. Mettre le mot en contexte dans une phrase : “Je suis monté au grenier chercher mes vieux vêtements trop petits pour les donner.” Faire répéter le mot aux élèves et leur demander de bien le ranger (mimer le geste de le ranger dans sa tête).
- 3 Procéder de la même manière pour les mots sautiller (“faire de petits sauts, souvent quand on est très content”), grincement (“le bruit que fait une porte par exemple”), sombre (“quand il n’y a pas beaucoup de lumière, qu’on n’y voit pas grand-chose”), explorer (“quand on se déplace pour voir tout ce qu’il y a dans un endroit nouveau, qu’on ne connaît pas”).
- 4 Faire nommer une seconde fois tous ces nouveaux mots par les élèves en leur montrant les cartes.

Lecture offerte



7 minutes • Album • Fiche de collecte des mouettes

- 1 Expliquer aux élèves qu’on ne va pas leur montrer tout de suite l’illustration, mais qu’ils vont devoir essayer de la voir dans leur tête, de se fabriquer un dessin animé dans leur tête. Leur proposer de fermer les yeux s’ils le souhaitent.
- 2 Lire le chapitre 1.
- 3 Inviter les élèves à raconter ce qu’ils ont vu dans leur dessin animé. Se servir de ce qu’ils racontent pour faire résumer le chapitre.
Qui est le personnage de l’histoire ?
À qui parle-t-il ?
Où se rend-il ?
Pourquoi s’y rend-il ?
Que fait-il ?
Que lui arrive-t-il à la fin ? Comment le sais-tu ?
- 4 Montrer l’illustration.
- 5 Expliquer aux élèves que tout au long de l’histoire, ils devront débusquer les mouettes cachées dans les illustrations, et qu’elles seront entourées sur la fiche de collecte au fur et à mesure.

Les élèves

- écoutent, se fabriquent le dessin animé de l’histoire dans leur tête.
- reformulent, expliquent ce qu’ils ont compris, répondent aux questions.
- émettent des hypothèses.

Activité



15 minutes • Éventuellement un drap blanc comme accessoire pour jouer au fantôme

- 1 Proposer aux élèves de jouer la scène. Demander un volontaire pour jouer le rôle de Marcel, un autre pour celui de sa mère. L'enseignant.e joue le rôle du narrateur, et reformule le chapitre, invitant ainsi les élèves à le mimer.
- 2 Demander deux autres volontaires pour jouer Marcel et sa mère, ainsi qu'un troisième volontaire pour raconter l'histoire, et recommencer.

Les élèves

- jouent la scène en la mimant, la racontent, ou sont spectateurs attentifs.

Explicitation des acquis



2 minutes • Affiche de la stratégie 1

- 1 **“Aujourd’hui, vous vous êtes entraînés à fabriquer un dessin animé dans votre tête pour mieux comprendre une histoire”**
- 2 Accrocher l’affiche de cette première stratégie.