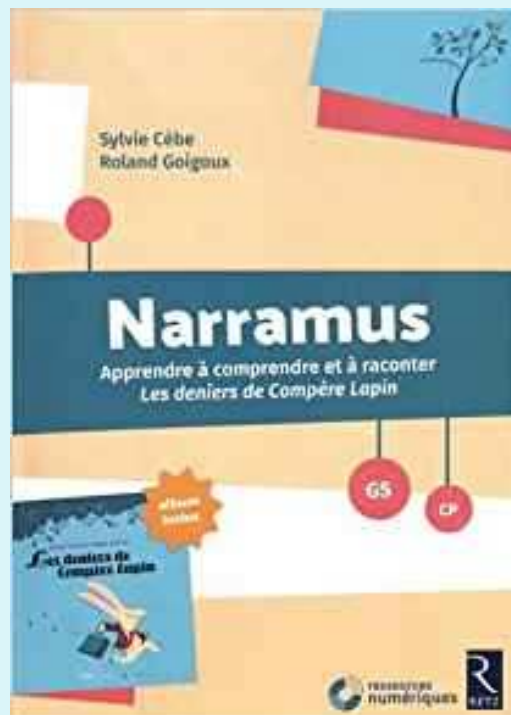


# Narramus



« Le meilleur moyen d'apprendre à comprendre les histoires est d'apprendre à les raconter »

En 2016, une étude dirigée par Roland Goigoux a mis en évidence le déficit d'apprentissage de la compréhension en CP.

⇒ Déchiffrage longuement travaillé et acquis pour une majorité d'élèves

⇒ Du mal à entrer dans le lecture car compréhension de textes pas assez enseignée

# Apprendre à comprendre

La performance des E au début du CP à une épreuve de compréhension de textes narratifs entendus (lecture à haute voix de l'adulte) est le meilleur prédicteur de réussite en lecture - compréhension à la fin du CE1.

## **1) Compétences narratives en réception**

Pour l'E, la compréhension d'un récit lu par un adulte suppose qu'il mette en relation les énoncés entendus avec ses connaissances antérieures.

La méthode travaille sur la représentation mentale que les E ont de l'histoire avant d'en avoir vu aucune image.

- Travailler l'écoute sans image
- Aider les E à concentrer leur attention  
(cacher les affichages proches)
- Traiter l'écrit entendu et fabriquer une représentation dynamique (les personnages, leurs intentions, les actions en contexte)

Pour construire une **représentation mentale** (fabriquer un dessin animé), de nombreuses tâches de mises en scène (marottes, marionnettes, jeu dramatique, expression corporelle, théâtre) et de reformulation.

# Apprendre à raconter

## 2) Compétences narratives en production

⇒ Au final, ils sont invités raconter l'histoire.

Des images que l'on a décrites sont introduites, dans un second temps, et servent de support à la mémoire pour faciliter le rappel de récit

Pour faciliter la compréhension et le rappel de récit, beaucoup d'activités dans lesquelles les enfants peuvent jouer l'histoire et s'impliquer corporellement, en classe et en salle de motricité:

- déplacement de figurines sur des maquettes
- jeu dramatique
- mime
- théâtre...



L'apprentissage de la narration facilite les apprentissages lexicaux (expressions, mots inconnus). Il en est de même pour les formes syntaxiques.

Compétences utiles à la production écrite de textes pour la suite.

### **3) Compétences lexicales et syntaxiques**

Place importante à l' explicitation à la mémorisation, à la révision du vocabulaire,

L'explicitation du vocabulaire se fait avant la lecture avec liens sémantiques pour faciliter le stockage.

.

## 4) Compétences inférentielles

Construction de l'identité psychologique et sociale des personnages, leurs intentions, leurs affects, les systèmes de valeurs et leurs connaissances

Les enseignants disposent de scénarios pédagogiques précis utilisables de la PS à la GS.

Il s'agit d'une pédagogie explicite de la compréhension.

# Exemple : les deniers de compère lapin **GS-CP** (en gras, des gestes plutôt nouveaux)

## - Module 1 : découvrir le début de l'histoire et bien le comprendre

- Apprendre à mettre **le vocabulaire en mémoire en amont**. Mots difficiles, expliqués (rusé, malin, avoir une faim terrible))
- Lire et raconter. Lecture début . Texte montré.  
**Illustration montrée ensuite**. Description  
Reformulation du texte par le PE  
Raconter l'histoire dans ses mots  
Jouer le début de l'histoire. Masques

- Introduire **le matériel qui permet de s'entraîner à raconter**

**Maquette** du décor et personnages

- Prolongement

Réviser le lexique. **Mimes** en salle de motricité.

- Module 2 : se mettre à la place de deux personnages
- Réviser et apprendre le vocabulaire.
- Faire un rappel de l'histoire
- Présenter **l'objectif de ce module**. Se mettre à la place des personnages.
- Découvrir la suite de l'histoire et **se mettre à la place de personnages**.
- Compter les deniers de Compère Lapin
- Prolongements : **apprendre une ritournelle**, réviser le lexique.

- Module 3 : découvrir la suite de l'histoire
  - Réviser et apprendre du vocabulaire
  - Faire un rappel des modules 1 et 2
  - Présenter l'objectif de ce module : mobiliser ses connaissances et prévoir la suite de l'histoire.
  - Raconter la suite de l'histoire
  - **Jouer l'histoire**
  - Prolongements : apprendre une ritournelle, **réviser le lexique**



- Module 4 : connaître l'ordre d'arrivée des personnages
  - Faire un rappel des modules 1 à 3
  - Présenter **l'objectif de ce module** : l'ordre d'arrivée des personnages
  - **Ordonner les personnages**
  - Utiliser l'ordre pour déduire
  - Compter les deniers de Compère Lapin
  - **Se mettre provisoirement à la place des personnages.**
  - Prolongements : **ranger les personnages dans l'ordre d'arrivée, jouer le début de l'histoire par 6 avec des masques.**

- Module 5 : prévoir la complication
  - **Réviser et apprendre du vocabulaire**
  - Faire un rappel de la 1ère partie de l'histoire:  
à partir de la 1ère illustration
  - Présenter l'objectif du module : **prévoir la complication de l'histoire**
  - Raconter la suite de l'histoire et prévoir la complication
  - **Jouer l'histoire**
  - Prolongements : réviser le lexique

-  
- Sixième module : comprendre comment le héros résout son problème.

- Réviser et apprendre le vocabulaire
- Faire un rappel de l'histoire
- Présenter l'objectif du module : **comprendre comment le héros résout son problème.**
- Raconter la suite de l'histoire
- **S'interroger sur les actions des personnages**
- Prolongements : suite de l'histoire, réviser le lexique, **ajouter la maison du Lapin sur la maquette.( évolution sur la maquette)**

- 7ème module : découvrir la fin de l’histoire
  - Réviser et apprendre le vocabulaire
  - Faire un rappel de l’histoire
  - Présenter l’objectif du module : **vérifier qu’on a bien compris.**
  - S’interroger et découvrir la fin de l’histoire
  - Prolongements : rappeler les ritournelles, **organiser une activité d’entraînement à la narration.**

- 8<sup>ème</sup> module : s'entraîner à raconter toute l'histoire
  - Raconter avec les autres
  - Raconter seul ou **en petits groupes**
  - **Raconter l'histoire à la maison.**