

# Rallye Lecture d'Albums

**Public visé :** MS à CP.

**Objectif :**

- réinvestir et transférer le travail de compréhension mené sur des albums
- mettre en réseau des albums
- travailler en équipe, collaborer,
- utiliser le langage en situation
- réinvestir le lexique lié à un album

**Préalable :**

- travailler en classe sur plusieurs albums, soit autour d'une thématique (le loup, la ferme, les contes), soit autour d'un auteur (P Corentin, G Pennart, A Browne, C Boujon, etc.).
- En classe, mener des activités de découverte de l'album, apprendre à comprendre (lecture de l'histoire, reformulation, etc.)

**Organisation :**

- ateliers : 9 différents ateliers proposés. Faire un choix pour travailler sur un albums.

**Exemple de déroulement sous forme de rencontre GS/CP :**

- 5 ou 6 ateliers limités dans le temps, animés par un adulte (enseignant ou Atsem), voire en autonomie
  - Les élèves sont séparés en équipes hétérogènes de GS et de CP mélangés
  - Pour chaque atelier réussi, les équipes gagneront 1 jeton pour une réussite partielle, 2 jetons pour une réussite totale
- L'équipe qui totalisera le plus de jetons à la fin des ateliers remporte le rallye.

**Liens**

**Albums de Corentin :**

<http://materalbum.free.fr/plouf/fichiers.htm>

## Exemples d'ateliers :

### Atelier 1 : Puzzle de couverture

**Objectif : reconstituer un puzzle de couverture d'album**

**Matériel :**

- couverture d'album en couleur découpée et plastifiée, un exemplaire en noir et blanc par élève avec moins de pièces.
- support pour poser le puzzle

**Déroulement :**

- En individuel, refaire le puzzle en noir et blanc
- En équipe, refaire le puzzle en collaborant et en argumentant sur les choix de pièces. Pour provoquer la collaboration, donner un nombre de pièces à chaque élève au départ (2, 3 ou 4 chacun).

### Atelier 2 : Résumé

**Objectif : Associer un résumé lu à un album**

**Matériel :**

- 6 extraits d'album retapés sur feuille blanche neutre (3 de l'album étudié, 3 d'albums « proches »),
- 3 résumés d'albums retapés sur feuille blanche. Les résumés sont plus ou moins difficiles.
- deux jetons par élèves avec les numéros 1 et 2 (jetons papier)

**Déroulement :**

- en individuel : lire aux élèves deux extraits d'albums (l'équivalent d'une ou deux pages). Puis leur demander d'indiquer lequel des deux appartient à l'album (en choisissant un jeton). Renouveler l'opération deux fois.
- en équipe : lire aux élèves un résumé d'album et leur demander de faire un choix en équipe pour indiquer s'il correspond à l'album ou non. Renouveler deux fois en choisissant des résumés plus complexes.

### Atelier 3 : Personnages et objets

**Objectif : associer un personnage ou un objet à l'album**

**Matériel :**

- couvertures des albums
- boîte à objets : images petits formats (5cmx5cm) d'objets ou personnages divers appartenant aux albums, voire avec des intrus.

**Déroulement :**

- en individuel, demander aux élèves de choisir une des couvertures d'album puis de trouver le maximum d'objets se rapportant à l'album.
- en équipe : associer une série d'objets aux albums (choix du nombre libre)

### Atelier 4 : Compréhension des albums

**Objectif : répondre à des questions de compréhension relatives aux albums****Matériel :**

- un dé géant en carton avec les questions : qui / quoi / quand / où / comment / pourquoi . Le dé peut être remplacé par un plateau du type jeu de l'oie, un rond découpé en six zones avec une flèche.
- séries de questions accessibles aux élèves correspondant aux différents champs (qui, quoi, etc)
- couvertures des albums

**Déroulement :**

- On utilise le dé pour déclencher une question. Il interroge un élève qui choisit un des albums et doit répondre à une question correspondante. On pose une question à chaque élève, chacun leur tour, voire une deuxième question
- En équipe : même principe, c'est l'équipe qui fournit la réponse.

**Atelier 5 : Images séquentielles****Objectif : remettre les illustrations des albums dans l'ordre chronologique de l'histoire****Matériel :**

- Images des différents albums (avec même nombre d'images et un lot plus important sur un des albums).
- Planche de correction avec les images dans l'ordre.

**Déroulement :**

- en individuel : chaque élève a un album et les images correspondantes. Il doit les remettre dans l'ordre puis expliquer son choix.
- en équipe : présenter les différentes images pour un album (nombre d'images plus important) et leur demander de les remettre dans l'ordre. Le choix doit venir de l'équipe et doit être argumenté.

**Atelier 6 : le mot mystère****Objectif : deviner un mot en proposant des lettres****Matériel :**

- albums
- ardoise

**Déroulement :**

- présenter aux élèves un album. Indiquez que l'on a choisi un mot mystère (particulièrement connue de l'album ou tiré d'une page montrée aux élèves) et qu'il faut deviner ce mot grâce à ses lettres. Présenter le mot sur l'ardoise: \_ \_ \_ \_ \_ . Les élèves proposent des lettres et essaient de deviner le mot en moins de 10 propositions de lettres.
- en équipe : renouveler sur un autre album. Ne laisser que 8 essais.

### **Atelier 7 : la bonne question**

**Objectif : trouver dans le texte ou son illustration la réponse à des questions concernant un album**

**Matériel :**

- album
- extraits (texte ou illustration ou les deux) tirés de l'album ou intrus.

**Déroulement :**

- Montrez l'album sur lequel on travaille. Posez la question sur l'album. Expliquez ensuite que la réponse se situe dans un extrait et en proposez trois. L'élève doit indiquer l'extrait qui donne la réponse à la question. Les élèves le font chacun leur tour, les autres écoutent.
- en équipe : idem sur un autre album mais en collaboratif.

### **Atelier 8 : Vrai ou Faux**

**Objectif : répondre par vrai ou faux à des assertions relatives à un album**

**Matériel :**

- albums
- questions

**Déroulement :**

- Montrez l'album sur lequel on travaille. Lisez une assertion sur l'album. Demandez ensuite à un élève si c'est vrai ou faux. Lui demander d'argumenter. Les élèves le font chacun leur tour.
- en équipe : idem sur un autre album mais en collaboratif.

### **Atelier 9 : qui fait quoi ?**

**Objectif : attribuer une action ou une parole à un personnage**

**Matériel :**

- albums et images représentant les personnages (1 lot par élève)
- questions

**Déroulement :**

- Montrez l'album sur lequel on travaille. Lire un extrait de l'album décrivant une action ou une parole. Demandez aux élèves de choisir l'image du personnage correspondant.
- en équipe : idem sur un autre album mais en collaboratif.

## Les 7 familles d'aide fondées sur une analyse des difficultés les plus fréquentes, selon Roland GOIGOUX

	<b>Notion abordée, compétence visée</b>	<b>Exemples d'activités</b>
<p><i>Avant l'apprentissage</i> <b>PRÉPARER</b> Comprendre à l'avance ce que l'on va apprendre</p>	<p>Se préparer à comprendre : - l'histoire - le lexique de l'histoire (personnages et lieux)</p>	<p>Raconter l'histoire de manière réduite Présentation des personnages de l'histoire, des lieux, désignation, description Fabriquer un jeu de cartes : - retourner, nommer, demander un personnage de l'histoire, jouer avec le cube des personnages de l'histoire (deviner celui qui est sur la face cachée)</p>
<p><i>Avant ou pendant l'apprentissage</i> <b>REVENIR en ARRIÈRE</b> Reprendre les bases, combler les lacunes, revenir sur ce qui est nécessaire aux apprentissages en cours</p>	<p>Revenir sur un lexique nécessaire, non acquis pour comprendre l'histoire : - connecteurs de temps - indicateurs spatiaux - adjectifs</p>	<p>Des consignes à exécuter selon les indicateurs spatiaux, temporels donnés Des images à décrire, à deviner Des images à remettre dans l'ordre : raconter (d'abord, puis, enfin..)</p>
<p><i>Pendant ou après l'apprentissage</i> <b>FAIRE AUTREMENT</b> Enseigner la même chose mais autrement : d'autres supports</p>	<p>Comprendre la chronologie du conte</p>	<p>Mimer l'histoire. Importance de la mémoire corporelle Jouer l'histoire avec des marottes Placer et déplacer les silhouettes des personnages sur les lieux affichés dans l'ordre chronologique</p>
<p><i>Pendant l'apprentissage</i> <b>SOUTENIR</b> Reprendre à l'identique, faire verbaliser l'enfant pour savoir ce qui fait blocage : travailler les habiletés requises pour réaliser la tâche demandée</p>	<p>Placer les événements de l'histoire dans l'ordre chronologique</p>	<p>Les illustrations sont sur la table Lire un événement de l'histoire, trouver celui qui vient juste après, celui juste avant Retrouver le début de l'histoire lue parmi d'autres déjà connues S'entraîner à placer les images dans l'ordre</p>
<p><i>Pendant l'apprentissage</i> <b>COMPENSER</b> Enseigner des compétences requises</p>	<p>Rapport texte/image Comprendre de qui, de quoi on parle Énonciation Qui parle ? A qui ? prendre conscience que dans un récit, les personnages peuvent parler (se représenter la situation d'énonciation)</p>	<p>Lire un passage de l'histoire, trouver l'illustration qui correspond à l'extrait du texte lu en explicitant : écoute, prise d'indices textuels, mise en relation, reformulation, appropriation de l'histoire Lire une parole rapportée. Les enfants montrent le personnage qui parle puis le personnage à qui il parle A partir des onomatopées : « Coa coa ».. retrouver le personnage</p>
<p><i>Milieu ou fin d'apprentissage</i> <b>EXERCER</b> Automatiser des procédures, il s'agit de faire des gammes</p>	<p>Se souvenir de tous les personnages de l'histoire Se souvenir de toute l'histoire, du vocabulaire précis, des formulettes</p>	<p>Entraîner sa mémoire : demander tous les personnages de l'histoire S'entraîner à bien prononcer Jeux de questions : « qui trotte ? », « qui saute ? », « qui pépie ? », comment est le lapin ?</p>
<p><i>Fin d'apprentissage</i> <b>RÉVISER</b> S'entraîner pour réussir (évaluation), revoir</p>	<p>Savoir raconter l'histoire à d'autres</p>	<p>S'entraîner à raconter pour réussir à raconter toute l'histoire, avec support (marottes, illustrations), puis sans.</p>

Document H Canu – CPC St Valéry en Caux