

LA MATERNELLE, UNE ÉCOLE DE LITTÉRATURE

Christophe Lécullée

PROGRESSIONS MOINS DE 3 ANS ET PS



Accéder à des premières représentations de mondes réels et imaginaires	Jeux d'imitation, jeux de langage Personnage de classe imagier, protohistoires (mises en scènes d'évènements isolés très simples) premiers récits
Construire la notion de personnage et comprendre son unicité, sa permanence	Comptine Personnage de classe, marionnette Imagier, protohistoire sur vie quotidienne Personnages animaux anthropomorphisés Personnages archétypaux : LOUP, MONSTRE, OURS Construction de la norme du personnage archétypal Les émotions de personnages : méchant, peur, colère, joie ...
Découvrir figures littéraires fondatrices et univers de références	peur, amitié, amour filial ... maison, forêt, ville, ferme, hiver, neige ...
Découvrir et comprendre textes fondamentaux	Comptines, jeux de doigts (grand cerf, promenons-nous dans les bois) Textes patrimoniaux (<u>BO, 3 cochons</u>) UNE SEULE VERSION Albums classiques Séries avec un ou plusieurs personnages dans récits simples : <u>je m'habille et je ...</u> Audrey Poussier, <u>Petit Ours Brun</u> , Léo et Popi, Tromboline et Foulbazar, Michel Gay
Découvrir des auteurs singuliers	Danièle Bour, Micherl Gay, Bénédicte Guettier, Jeanne Ashbé, Claude Ponti, Audrey Poussier, Gay Wegerif
Comprendre les récits les plus simples et d'autres complexes	Comptines, protohistoires, imagiers Albums énumératifs, récits cumulatifs, répétitifs Récits de la vie quotidienne puis mondes imaginaires Obstacles liés aux premiers implicites : inférences simples
Découvrir différents types de progressions d'histoires	Structures répétitives : Par répétition, suppression En randonnée avec permanence du personnage, par énumération ou ajouts successif En randonnée avec changement de personnages, par remplacement ou par emboîtement En boucle (on revient au début de l'histoire à la fin)

PROGRESSIONS MS

Construire notion de personnages Stéréotypes, archétype, système de personnages	Loup, renard, sorcière, monstres, poule et ours Renard rusé, grand méchant loup sauvage, féroce, poule ménagère, vieille sorcière hideuse Système de personnages : loup/enfant – loup/cochon (dévorer, peur) – monstre/enfant – sorcière/crapaud/potion Nuances légères et premiers décalages avec les stéréotypes Motivations et but des personnages Premières découvertes des mondes intérieurs des personnages
Découvrir figures littéraires fondatrices et univers de références	La ruse, la peur, le rêve Les 4 saisons, la forêt, la nuit, la maison, la chambre
Découvrir et comprendre textes fondamentaux	<u>La moufle, le gros navet, le petit chaperon rouge, le loup et les 7 chevreux, roule galette, poule rousse, Hansel et Gretel</u> Séries avec un ou deux personnages
Découvrir des auteurs singuliers	Claude Boujon, Kitty Crowther, Olga Lecaye, Claude Ponti, Kazuo Iwamura, Frédéric Stehr
Comprendre les récits les plus simples et d'autres complexes	Obstacles : texte, image, rapport texte image, montage de la double image, de l'album Rapport artistique
Découvrir différents types de progressions d'histoires	Structures répétitives : Randonnée (avec ou sans présence de personnage principal) par accumulation, élimination En randonnée avec permanence du personnage, par énumération ou ajouts successif En randonnée avec changement de personnages, par remplacement ou par emboîtement Schémas narratifs simples
Comprendre des histoires racontées	Albums sans texte, des textes sans images, la voix sans texte ni image
Comprendre et apprécier l'humour des ouvrages	
Découvrir, apprécier différents versions	<u>La moufle, le gros navet, le petit chaperon rouge, la poule rousse</u>

PROGRESSIONS GS

Construire notion de personnages Stéréotypes, archétype, système de personnages	L'ogre, le roi, la reine, le lutin, le dragon, le crocodile Figures de la peur, du fantastique : sorciers, loup, vampires, monstres, squelettes Ogre puissant et dévorateur, le méchant crocodile vorace et peu rusé, le dragon immense et noble, le lutin, petit et malin Système : ogre/animal/géant – crocodile/marécage/enfant – lutin /PN – dragon/feu/4 éléments
Découvrir figures littéraires fondatrices et univers de références	Amour, amitié, ruse, peur, mort, rêve Espaces plus lointains, temporalités plus complexes
Découvrir et comprendre textes fondamentaux	<i>La soupe aux cailloux, les 3 grains de maïs, le Petit Poucet, Jack et le haricot magique, Hansel et Gretel, le vaillant petit tailleur, les 3 petits cochons</i> Séries avec un ou deux personnages
Découvrir des auteurs singuliers	Tomi Ungerer, Maurice Sendak, Claude Ponti, Claude Boujon, Mario Ramos, Nadja, Grégoire Solotareff, Philippe Corentin, Anaïs Vaugelade, Voutch ..
Comprendre les récits les plus simples et d'autres complexes	Obstacles liés à l'implicite, inférences temporalité : événements simultanés, retour en arrière, récit dans le récit histoires : causalité, personnages non attendus, nombre de péripéties rapport texte-image, montage de l'album...
Découvrir différents types de progressions d'histoires	En randonnée par remplacement ou par emboîtement Schémas narratifs complexes (nb de péripéties, évolutions non linéaires)
Comprendre des histoires racontées	Albums sans texte, des textes sans images, la voix sans texte ni image
Comprendre et apprécier l'humour des ouvrages	
Repérer et connaître des sources iconographiques	<i>Marcel le rêveur</i>
Découvrir une nouvelle forme de narration	La bande dessinée
Commencer à catégoriser les écrits	Comptines – albums, contes, BD
Découvrir, apprécier différents versions	Hypertextualité / Différentes versions (livre ou autre supports artistiques) / Plusieurs points de vue

Des progressions pour surmonter les obstacles de la compréhension

OBSTACLES

Obstacle social, culturel et économique : pauvreté de la culture de l'écrit / bcp d'écran dans les familles / peu de livres

Obstacle psychologique et affectif

Obstacle symbolique - rapport entre réel - imaginaire

Obstacle moteur, présentation du livre, organisation de la lecture

Obstacles COGNITIFS liés à la compréhension de l'histoire :

- * personnage : 1 seul personnage peut être perçu comme plusieurs => **permanence / unification du personnage**
- * univers de références, savoirs extérieurs, scientifiques

=> archétypes

Personnages	Lieu et temps	Figures littéraires	Comportements	Système de personnages
Loup / ogre / sorcière / renard / fée / princesse	Forêt / Moyen Age / hiver	La ruse / le mensonge / la peur / la métamorphose	Renard rusé Grand méchant loup	Poule / renard Fée / sorcière Sorcière / crapaud, balais , chaudron

- * enchaînement logique / causalité et chronologie des actions (causalité des événements souvent plus importante que chrono)
- * hiérarchie et compréhension des informations : comprendre la phrase, faire le lien, se souvenir, inférences ...

Obstacles liés à la compréhension du récit :

- * montrer ou raconter / le début et la fin du récit
- * le narrateur et le monde représenté / les implicites
- * La représentation du temps
- * les sorties de fiction : auteur qui apparaît dans le livre, univers parallèle PONTI, profusion de détails...

Obstacles liés aux différents constituants de l'album :

- * texte : lexique, anaphores, connecteurs ...

- * **image** : angle de vue, couleur, lumière, hors-champ, expression du temps et du mouvement, prolifération ... => apprendre à la lire
- * rapport texte / images : répétition, sélection, révélation, complément, contrepoint, amplification, ignorance (*Sophie Van der Linden*)
- * mise en page et montage d'une double page / de l'ensemble de l'ouvrage

Obstacles liés aux usages et pratiques de classe :

- * identifier objectifs littéraires => progression / programmation
- * expliquer, verbaliser, reformuler, remémoration, mettre en avant le « thème » de l'ouvrage (séparation ...)
- * **ATTENTION** aux questions posées aux enfants surtout ceux en difficulté (souvent fermées, très simples ...)
- * albums simples pour les 3 ans car tout fait déjà obstacle (livre, permanence du personnage)
- * favoriser posture d'implication dans la fiction : petit groupe, livre grand, théâtralisation, lecture continue
- * situations d'appropriation personnelle : lecture seul, jeux de compréhension, restitution à l'oral, marionnettes ...)

DÉMARCHES POUR L'ENSEIGNANT

Objectifs littéraires et choix des œuvres

- * Enjeux littéraires : s'approprier un ensemble de références
- => personnages stéréotypes / systèmes de personnages / titres / auteurs / éditeurs / motifs récurrents / figures littéraires / narration / image-texte
- * Choisir des œuvres : cultiver la continuité et la rupture
- grande diversité
- => catégories littéraires (album, conte, poésies, imagiers) / auteur / éditeurs / choix esthétiques, artistiques / choix narratifs / univers fictionnels / personnages, système / valeurs, sujets, problématiques / série ou œuvre isolée / émotions, sentiments pour le lecteur
- * objectifs majeurs : inciter et initier / pratiquer et enseigner

Conditions pour intéresser les enfants aux livres

- * lecture en duel ou petits groupes / relectures régulières / lectures dramatisées
- * choix d'ouvrages judicieux : taille, livre à manipuler, toucher, personnage animal ...
- * bonne installation / modalités de narration adaptées pour assurer la continuité et intégralité de la narration
- * explication, familiarisation à la manipulation du livre et au repérage dans ses espaces

Développer les usages de la littérature de jeunesse

OBJECTIFS ?

- * permettre à l'enfant de se sentir chez lui dans la lecture / favoriser la sociabilité du livre
- * développer les usages courant des œuvres littéraires
- * Construire une première culture littéraire / un comportement de lecteur

ACTIONS ?

- * le coin livre / autres espaces de lecture dans la classe
- * temps de lectures
- * lectures répertoires / plaisir très fréquentes => culture littéraire
- * contages hebdomadaires
- * lecture continues non hachées / relectures régulières
- * ouvrages favorisant l'implication
- * temps de lecture personnels / prêt de livres / activités BCD / abonnement magazines
- * visite biblio municipale / livres apportés de la maison / archivage des ouvrages lus

Définir des objectifs permettant de franchir les obstacles cognitifs

- * comprendre l'univers de référence
- * identifier les personnages
- * comprendre la situation initiale / les différentes actions, succession, enchaînement / la situation finale
- * se construire un horizon d'attente
- * varier les procédures de compréhension des œuvres

Comment franchir des obstacles cognitifs ?	
Allègement cognitif <i>Organiser en amont la lecture</i>	Marionnettes - Objets Documents non fictionnels pour comprendre l'univers de réf Présenter les personnages Anticiper difficultés lexicales et liées aux images Faire vivre aux enfants les actions, les émotions Visionner un film animé Expliquer ou résumer l'histoire en amont Lire l'album en situation duelle
Accompagnement <i>Intervenir rapidement au cours des premières Lectures</i>	Lire en dramatisant Situer, montrer personnages Expliquer rapidement ce que l'on voit, sens mot Aider à s'orienter dans le sens de lecture

	Mimer, demander de mimer le sens du mouvement, expression Expliquer réaction du personnage Comblar ellipses, implicite Utiliser objets, réels, schéma, croquis pour expliquer Établir des liens avec le réel Évoquer des références communes
Renforcement <i>Mieux comprendre l'histoire après plusieurs lectures</i>	<u>* PERSONNAGES</u> Repérer clairement les personnages Identifier les personnages et éléments de l'histoire Isoler les émotions, les classer Dissocier paroles et pensées <u>* RELIRE</u> Relectures multiples en variant les médiations (album, marionnettes, diapo ...) Relecture continues sans commentaires Relecture autonome avec enregistrement <u>* EXPLIQUER - QUESTIONNER</u> Mettre en scène / Utiliser objets réels Questionner, expliquer certains passages obscurs Débats de compréhension et interprétation Retourner au texte, à l'image pour expliquer Lire, montrer une version très proche (livre-film) et aider à comparer <u>* JOUER À DES JEUX POUR MIEUX COMPRENDRE</u> Loto - plateau avec dés - puzzle - memory - domino - jeu de l'oie ... => lexique / personnage / actions / objets <u>* RACONTER - RESTITUER - JOUER</u> A l'oral avec ou sans album - images séquentielles - seul - plusieurs Sous d'autres formes : dessin, chronologie, marionnettes Raconter à la maison, à une marotte, à un adulte qui ne la connaît pas
Confrontation directe	Uniquement avec écoute du texte

Apprendre à comprendre uniquement à partir des mots des textes

- * faire écouter histoires **racontées**
- * prendre l'habitude de ne plus poser regard sur illustration : avec marionnettes, en théâtralisant, en montrant images après, sans images, tapuscrit
- *écouter la même histoire mais sous différentes modalités

Aider à mieux comprendre en produisant des écrits

- * la suite (expansion) / écrire les blancs de l'histoire (incrustation) / modifier histoire (détournement) / reformuler en gardant que la trame (effacement) / jouer avec la langue de manière poétique, créer comptines que pourraient dire les personnages (rhétorique) / être critique (argumentation)

Aider à mieux comprendre par la lecture et pensée en réseaux

Réseaux intertextuels (cite une référence) / hypertextuels (autre version) / intratextuels (univers singulier d'un auteur) / architextuels (relation entre texte et genre littéraire) / métatextuels (commente) / intergénériques (différentes versions langagières : lu/entendu/vu)

Garder des traces

- * *cahier littéraire* : titre-auteur-éditeur / compréhension (personnages, univers de ref, temps, espaces) / narrateur / forme et effet de sens / réseaux / comportement lecteur / miroir (l'enfant qui lit)
- * *boîtes à histoires* : marionnettes / objets / accessoires / jeux de plateau / théâtre d'ombres ...

Transcoder pour mieux comprendre

Passer d'un langage à un autre : musique, peinture, théâtre, film ...

Évaluer la compréhension

Lectures dialoguées / séances de jeux de plateau / restitution indiv ou coll (chrono – marionnettes) / restitution orale av ill, sans ill,