

Compétences visées :

- Savoir prélever des éléments explicites

C'est écrit exactement dans le texte

- Savoir inférer à partir d'éléments implicites ;

Deux sortes d'inférences :

- dans le texte = mettre en lien des mots du texte

(ex : *pronom qui renvoie à un nom ou groupe du nom*)

- entre des mots du texte et des connaissances

(ex : « *aboie* » est un indice qui fait comprendre, alors que ce n'est pas écrit, que le personnage est un chien)

Développer des compétences lexicales : comprendre le lexique du texte

- Commencer de développer d'autres compétences relatives à l'implicite, d'un niveau de complexité supérieure : interpréter, apprécier

- faire des hypothèses sur les intentions de l'auteur, parfois sur un message
- faire des liens (entre des textes / entre le texte et la vie : en général ou la sienne)
- exprimer son ressenti, son avis

- Développer des compétences narratives en production

- au fur et à mesure de la découverte des épisodes
- sur l'ensemble du texte : « tenir » toute l'histoire dans sa tête (pouvoir la raconter entièrement sans aide autre qu'éventuellement des figurines).

- Développer des compétences métacognitives

- identifier - utiliser des procédures, stratégies
 - notamment prendre conscience qu'il faut se faire « un film » (images mentales avec enchaînement) dans sa tête et que cette représentation mentale est une construction à faire (ce n'est pas donné) / qu'il faut essayer de se mettre à la place des personnages
 - commencer de distinguer l'explicite et l'implicite
- produire ou utiliser des outils (affiches par exemple) pour garder trace des processus cognitifs, pour une aide à la remobilisation, au réinvestissement.

- lieux/ temps (moments, durées) s'ils sont importants pour comprendre l'histoire

- personnages : identité / caractéristiques / **états mentaux** (ce qu'ils veulent / ressentent / savent ou pas, croient)

- actions, événements / relations causales entre les actions et les états mentaux (les états mentaux génèrent des actions lesquelles souvent modifient les états mentaux...)

Avant la découverte du texte

- **Découvrir de l'univers de référence.** C'est ce qui permet aux élèves d'avoir des appuis cognitifs partagés lorsqu'on lit une histoire (création, par l'enseignant de référence sur le monde de l'histoire ou tout au moins de l'un de ses aspects ; ces expériences antérieures vont ensuite être retrouvées spontanément lors de l'écoute de l'histoire). Connaissances encyclopédiques.

Quels mots clés pour décrire l'univers de référence de Kalikoba ?

Quels outils (documents, images, vidéos,..) utiliser ?

Ef. les images, documents, utiles à décrire l'univers de référence ?

- **Découvrir des éléments du lexique**

→ L'enseignant peut expliquer, définir de manière simple et avec le sens lié au contexte et non définir de manière générale, montrer des images, faire des liens avec d'autres concepts ou objets (analogies, différences).

S'interroger sur les moyens d'expliquer les éléments suivants à aux élèves.

Gazelle, lion, singe, guépard, caméléons

Verbes d'action : Sauter, courir, lancer, bondir

Le lion terrible,

le singe adroit,

la gazelle bondissante,

le guépard rapide

féroce,

exploit,

épreuves,

vaincre

S'étouffer, tomber raide mort,

- Conduire des séances d'EPS en lien avec le texte

Mise en situation :



Courir comme un guépard (vitesse) Lancer comme un singe (lancer loin)



Sauter comme une gazelle (saut en longueur, saut obstacles)

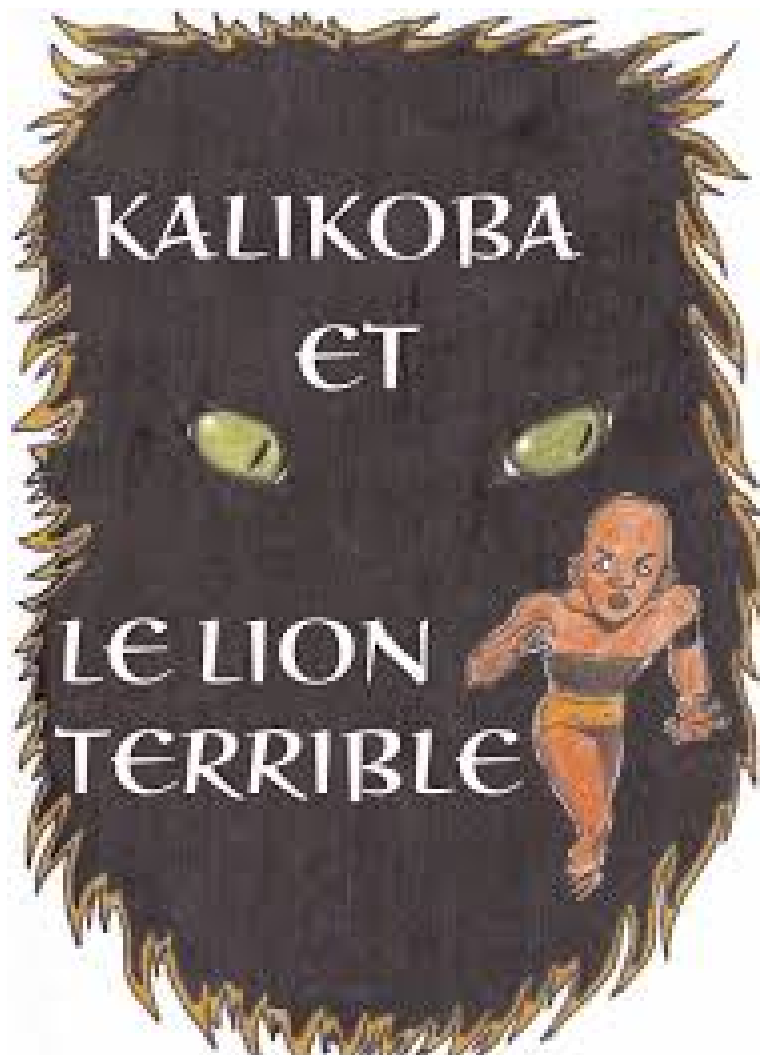


Lancer dans la bouche du lion (lancer précis)

- **Se créer un horizon d'attente** : à partir de la présentation de personnages (ex : les marottes) / résumé raconté ou lu (sans dévoiler la fin !). L'horizon d'attente, c'est ce que tu vas imaginer du livre en ayant vu la couverture, la 4eme de couverture ou bien les quelques lignes de l'incipit.

Proposition d'activité :

À partir de cette image, sans ouvrir le livre, écrire en quelques mots ce qu'on veut/peut dire sur l'histoire.



Découverte du texte :

Des tâches pour faire prélever des éléments explicites et inférer des éléments implicites :

- répondre à des questions orales :

Où / quand (si c'est important dans l'histoire)

Qui

Quoi / pourquoi : que font les personnages, quels sont leurs **états mentaux** aux différents moments de l'histoire ?

Que veulent-ils ? Que ressentent-ils ? Que savent-ils ou pas ?
que croient-ils ?

Poser plus de questions sur les raisons des actions que sur la simple chronologie
Possibilité d'utiliser des outils visuels avec logos, codages couleurs (ex :
affichettes avec une couleur par type de questions et mots : qui / que veut,
veulent ...)

Proposition d'activité : Répondre aux questions suivantes :

Pourquoi tout le monde a peur du lion terrible ?

Que veut Kalikoba ?

Qui aide Kalikoba ?

Que lui apprend le grand sorcier ?

Que lui apprend le guépard ?

Que lui apprend la gazelle ?

Que lui apprend le singe adroit ?

Que reçoit Kalikoba ?

Qui est malheureux, fier, qui a peur ???

Différents états du lion : terrible, puissant, terrifiant, narquois, mort . . .

« Essaye, essaye, essaye »

Des tâches pour faire prélever des éléments explicites et inférer des éléments implicites :

- juger de la véracité d'affirmations proposées par l'enseignant relatives aux éléments ci-dessus (par exemple, écrire V ou F sur son ardoise)

Proposition d'activité :

Construire dix questions du questionnaire.



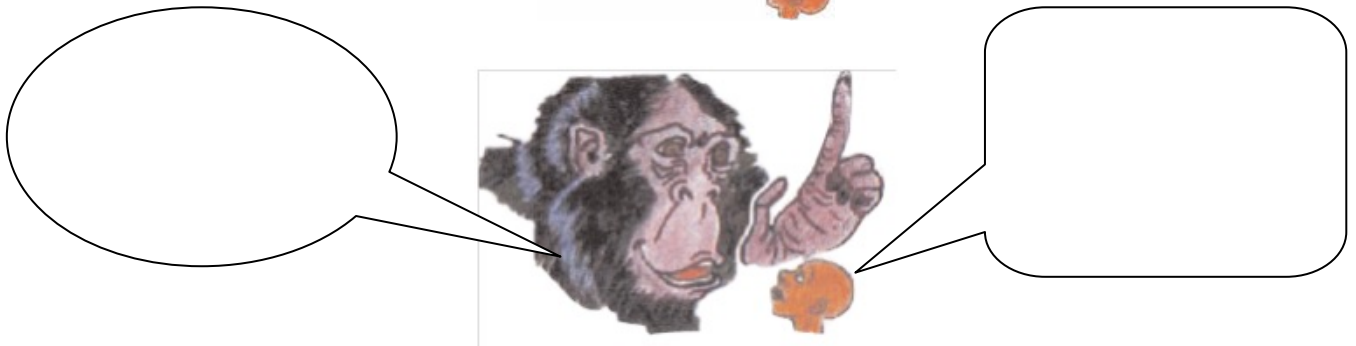
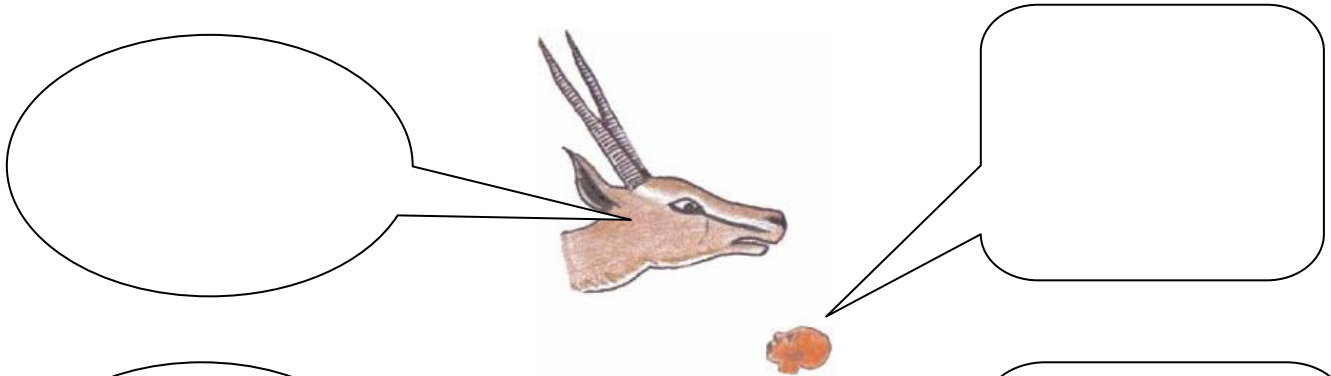
	Vrai	Faux
Kalikoba est un très grand guerrier	☐	☐
Le lion terrible dévore des hommes	☐	☐
Le sorcier donne des conseils à Kalikoba	☐	☐
La gazelle apprend à Kalikoba à courir	☐	☐
Kalikoba apprend à danser avec le singe	☐	☐
Le guépard est un coureur très lent	☐	☐
Kalikoba gagne des pierres précieuses quand il réussit une épreuve.	☐	☐
Pour s'approcher du lion terrible, Kalikoba se cache dans l'eau	☐	☐
Kalikoba réussit à lancer les pierres précieuses dans la bouche du lion .	☐	☐
Kalikoba a réussi à tuer le lion terrible, il est le héros du village.	☐	☐

Les questions peuvent suivre le fil de l'histoire dans un premier temps, puis être posées de façon aléatoire, elles peuvent aussi être inventées par les élèves.

Des tâches pour faire prélever des éléments explicites et inférer des éléments implicites :

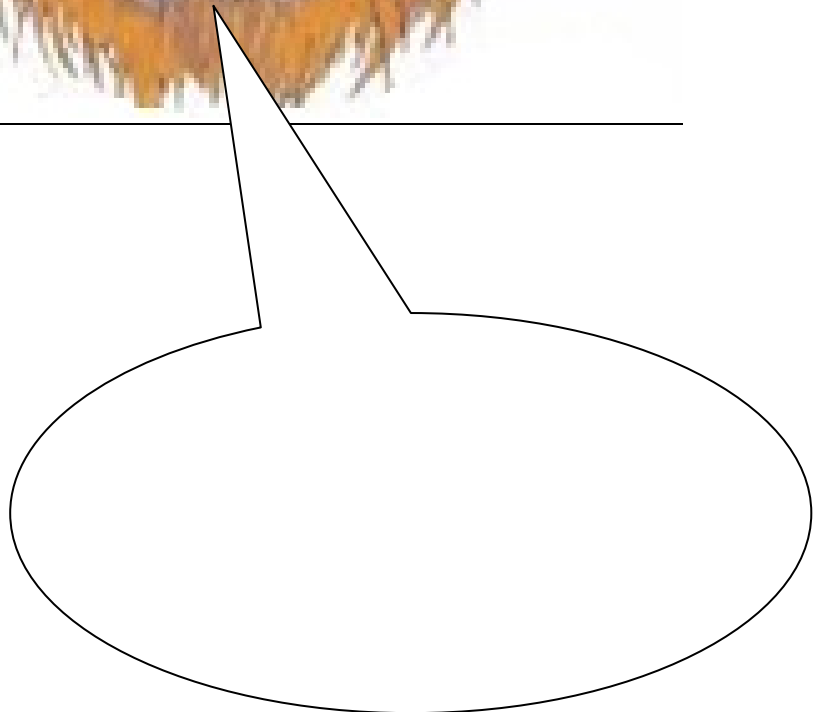
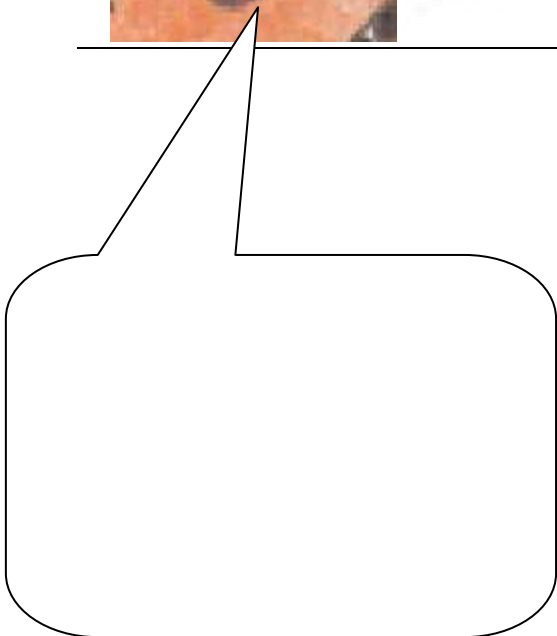
- dire ou écrire, les pensées et /ou paroles des personnages dans des bulles, de manière autonome ou en dictée à l'adulte (ce qui permet de voir que parfois il faut répéter, recopier ce qui est écrit dans le texte = prélever de l'explicite et que parfois il faut inventer = inférer)

Proposition d'activité : compléter les bulles des personnages.



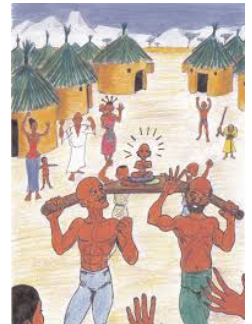
Des tâches pour faire prélever des éléments explicites et inférer des éléments implicites :

Que dit Kalikoba au lion terrible ? Quelle est la réponse du lion ?
Que pourraient ils se dire d'autre ?



Des tâches pour faire prélever des éléments explicites et inférer des éléments implicites :

- associer un smiley (choisir parmi plusieurs fournis) montrant l'émotion d'un personnage à un certain moment, de l'histoire (passage choisi par l'enseignant) ; discuter, justifier.



- Les différents états mentaux de Petit Loup

Proposition d'activité : décrire les états mentaux de Petit Loup

Lorsqu'il se trouve trop petit

Lorsqu'il décide de faire un exploit

Lorsqu'il va voir le sorcier

Lorsqu'il rencontre le guépard, qu'il essaie et qu'il n'y arrive pas

Lorsqu'il rencontre la gazelle, qu'il essaie et qu'il y arrive

Lorsqu'il attend, caché, le lion

Lorsqu'il rencontre le lion

Lorsqu'il bat le lion

Lorsqu'il rentre au village

Décrire les états mentaux des autres personnages.

Des tâches pour faire prélever des éléments explicites et inférer des éléments implicites :

- Insérer dans l'histoire des phrases ou groupes de mots, écrites par l'enseignant, qui « comblent les blancs », c'est à dire qui rendre explicites des éléments implicites.
- Anticiper la suite ou en choisir une parmi plusieurs propositions, en cours de découverte ; justifier.

Proposition d'activité :

Choisir parmi les possibilités suivantes, celles qui paraissent les plus proches de l'histoire.

Après avoir rencontré le grand sorcier,

- *Kalikoba rentre chez lui voir sa petite sœur Liti.*
- *Kalikoba décide d'aller voir le guépard rapide.*
- *Kalikoba attaque le lion terrible avec un bâton.*

....

Des tâches pour développer des compétences narratives en production :



- Reformuler l'épisode, et si possible en écriture essayée, en intégrant des mots découverts, et en l'articulant avec les autres épisodes connus. Dictée à l'adulte.
- Dessiner. Attention, il est nécessaire de préciser la commande
 - o le début ...ce qui se passe quand... ton épisode préféré...
 - o avec légende écrite ou pas

Proposition d'activité :

Dessiner le moment où Kalikoba apprend à courir, ou à sauter, ou à lancer en lien avec des situations d'Éps.

Dessiner et légender le moment où Kalikoba se cache pour attendre le lion terrible.

- Jouer l'histoire: un élève incarne un personnage (avec ou sans masque) ou a en charge une marotte ;

Cela permet de rendre visibles des éléments implicites (du langage non verbal = déplacements, expressions et gestes montrant des émotions, relations avec un autre / des paroles parfois non écrites dans le texte), le fait que des personnages sont parfois évoqués mais pas présents.

Proposition d'activité :

Jouer la scène où Kalikoba rencontre le sorcier.

- Raconter l'histoire en entier.
Avec des figurines, les personnages parlent au style direct.
Sans figurines, production au style indirect.

Proposition d'activité :

Répétition par groupes de 4 à 5 élèves, puis devant la classe entière.

Des tâches pour développer des compétences narratives en production :

Utiliser des étiquettes collées sur des serre-têtes, des colliers, des marottes sur bâtons, des marionnettes

Fabriquer les marottes :

	Ethnie : Bamikelé Pays d'origine : Cameroun Zone de collecte : Cameroun, Yaoundé Ancienneté présumée : entre 1970 et 1980 Matière principale : perlage			
---	---	---	--	---

Comment ? Fabriquer sa PÂTE à PAPIER

LE PAPIER

Préférez uniquement le papier journal (pas de papier glacé)

LA COLLE

Colle de papier peint ordinaire ou supérieure.
Mieux encore : la colle pour toile de verre (plus résistante et déjà prête)
Affinage : avec du Blanc d'Espagne (= blanc de Troie, de Meudon)



FABRICATION :

- A utiliser dans les 48 heures :

Vous déchirez votre papier journal en mille morceaux. Les morceaux ne seront pas supérieur à 2/2cm. Vous préparez un fond de colle dans un sceau. Puis progressivement vous incorporez votre papier déchiré dans la colle et le pétrissez. Plus la pâte s'épaissit, plus la quantité incorporée se fait petite et lente à pétrir.

LA CONSISTANCE IDÉALE DOIT SE RAPPROCHER D'UNE PÂTE À MODELÉE FACILE À MODELER, QUI SE TIENT, D'UNE PÂTE À PAIN SOUPLE ...

Après avoir mis un masque anti-poussière, vous affinerez votre pâte grâce au blanc d'Espagne en poudre (craie blanche). Le blanc d'Espagne donnera une blancheur et surtout une plasticité, rapprochant quelque peu votre matière de l'argile.

Des tâches pour développer des compétences narratives en production :

- Raconter l'histoire du point de vue d'un personnage ou, plus facile, comprendre quel personnage raconte l'histoire. (Réécriture par l'enseignant et affichage)

Proposition d'activité : réécrire l'histoire à la place de . . .

- ☐ - C'est le sorcier qui raconte l'histoire.
- ☐ C'est Kalikoba qui raconte l'histoire.
- ☐ C'est la gazelle qui raconte l'histoire
- ☐ C'est le lion qui raconte l'histoire.
- ☐ Ce sont les villageois qui racontent l'histoire.

- Résumer ou choisir un résumé ou une reformulation proposée par l'enseignant

Proposition d'activité : Choisir le résumé le plus fidèle parmi les trois suivants, expliquer pourquoi. Eventuellement, proposer une meilleure proposition.

Résumé 1.: Kalikoba est un très petit villageois qui décide de battre le terrible lion mangeur d'hommes. Il apprend à courir comme le guépard, à sauter comme la gazelle, à lancer comme le singe. Il gagne des pierres magiques. Puis il se cache et attend le lion dans la savane. Il lance les pierres magiques dans la bouche du lion. Le lion meurt. Kalikoba devient le héros de son village.

Résumé 2. :

Kalikoba est un enfant du village de Bamikélé. C'est lui le plus petit. Il voudrait réaliser un exploit. Le sorcier lui dit d'aller voir le guépard, la gazelle, et le singe. Il court plus vite que le guépard, il saute plus loin que la gazelle, et lance plus loin que le singe. Il gagne des pierres magiques. Il lance les pierres dans la bouche du lion et le lion tombe raide mort. Tout le monde remercie Kalikoba.

Résumé 3. :

Kalikoba est aussi petit qu'un caméléon. Il veut montrer de quoi il est capable. Il décide de combattre le lion terrible mangeur d'hommes. Il va voir le sorcier qui lui donne des conseils. Il rencontre le guépard et arrive à courir plus vite que lui. Il rencontre la gazelle et arrive à sauter plus loin que lui. Il rencontre le singe, et arrive à lancer plus loin que lui. Il gagne des pierres magiques. Avec les pierres, Kalikoba fait mourir le lion terrible. Depuis ce jour, le village peut vivre en paix.

Des tâches pour développer des compétences narratives en production :

- Chercher un titre ou en choisir un ;

Proposition d'activité :

Choisir le titre qui convient le mieux

- ☐ Histoire de Kalikoba le courageux.
- ☐ Kalikoba et le mystère de la chambre jaune.
- ☐ Kalikoba a perdu son doudou.
- ☐ Kalikoba est un grand guerrier.
- ☐ Bataille avec un lion terrible.

Trouver d'autres titres possibles.

Tâches relatives à l'implicite engageant le lecteur (ici l'auditeur) en tant que sujet :

interpréter, apprécier

- faire des liens analogiques avec d'autres histoires.

Variable : l'enseignant dit à quelle histoire cela peut faire penser et demande d'explicitier / l'enseignant demande à quelles histoires celle ci peut faire penser et demande de justifier (souvent plusieurs réponses possibles). Il s'agit de créer des réseaux (inciter à faire des réseaux dépassant ceux liés aux seuls personnages ; ex : les histoires qui font peur, les histoires qui se terminent mal, les histoires où il y a une ruse...)

Proposition d'activité :

Choisir une histoire et proposer un scénario pédagogique autour des liens analogiques possibles.

Personnages courageux,

Personnages méprisés par la communauté qui réussissent un exploit.

Quêtes initiatiques, épreuves à surmonter,

- Faire des liens avec la vie ; en général (exemple : les histoires véhiculant des messages en lien avec l'EMC) avec la sienne (ex : les histoires où le héros fait des bêtises, avec réaction des adultes)

Faire des hypothèses sur les raisons d'agir des personnages, sur leurs intentions qui sont souvent des transpositions de relations ou motivations humaines.

Proposition d'activité :

Discussion à visée philosophique sur le thème du courage (grande section)

Pour les autres, repérage des qualités des personnages rencontrés dans d'autres albums.

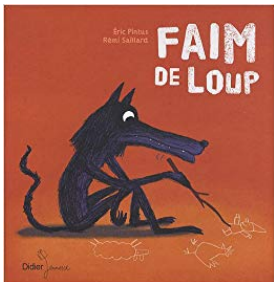
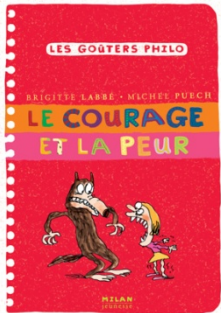
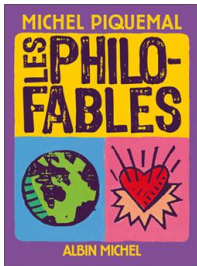
Tâches relatives à l'implicite engageant le lecteur (ici l'auditeur) en tant que sujet :

interpréter, apprécier

Dès la grande section :

Il s'agit de laisser à la disposition des élèves des livres, textes, images ... qui peuvent constituer un réseau d'ouvrages qui se répondent les uns les autres, qui crée un univers similaire. Par exemple, qui traitent du thème du courage. Il faut que l'enseignant choisisse des ouvrages pendant suffisamment de temps pour que tous puissent y accéder. L'enseignant les lit régulièrement.

Mise en réseau possible avec **Baobonbon**, et **Yacouba**, (voir liste ouvrages).

Le vrai courage, de Lorenz Pauli (Ed. Minedition)	
Faim de loup, D' Eric Pintus (Ed. Didier Jeunesse)	
Le courage et la peur, Les Gouters philo, de Brigitte Lambé (Ed. Milan)	
Les philo-fables, de Michel Piquemal (Ed. Albin Michel)	

Tâches lexicales

- Restituer des mots, expressions découverts

Ex : - l'enseignant lit des phrases de l'histoire où il a remplacé ces mots, expressions par des mots « schtroumpfs » et les élèves redisent la phrase avec les mots du texte.

Proposition d'activité :

Identifier dans le texte Kalikoba les mots qui seront transformés.

Exemple : Kalikoba était tout *blabla*, il était plus *blabla* que sa sœur Liti et plus *blabla* que le plus *blabla* des caméléons.

- Devinettes orales

Pour un verbe : « c'est ce que fait tel personnage quand... »

Proposition d'activité :

Identifier dix mots ou expressions qui pourraient être proposés aux élèves.

Exemple : c'est ce que fait Kalikoba quand il envoie une pierre précieuse dans la gueule (la bouche) du lion.

- Classer, catégoriser

Proposition d'activité :

Redire tous les mots qui évoquent les émotions des personnages / tous les noms d'animaux...

Par définition, c'est un temps relevant de l'enseignement explicite, un retour réflexif, voire institutionnalisation des apprentissages

Exemples de formulations à faire produire aux élèves :

« Pour bien comprendre, il faut souvent se demander ce que pensent les personnages, ce qu'ils veulent, ce qu'ils savent...

□ Parfois dans l'histoire cela parle de personnages mais ils ne sont pas là

□ Pour bien raconter, il ne faut pas seulement dire « et puis et puis... », il faut expliquer avec « parce que, pour... » Possibilité de lister par écrit ces connecteurs logiques.

□ Parfois les informations sont écrites exactement, parfois il faut trouver en pensant à quelque chose qu'on sait »

Important : commencer de distinguer prélever l'explicite / inférer à partir d'implicite»

Modalités possibles :

- production d'une conclusion orale :

→ par les élèves (collectif / en petit groupe avec l'enseignant pour exposé oral à la classe), avec étayage éventuel sous forme de questions orales

→ par l'enseignant qui met en mots (surtout en début d'apprentissage et/ou pour les élèves fragiles).

Possibilité d'enregistrer, pour avoir mémoire, pour permettre un retour sur la production.

- **production d'une conclusion écrite** (avec utilisation de logos, couleurs... pour aider à la structuration)

→ Outils : affiches qui serviront de référents pour les séquences suivantes / outils passerelle

Mise en œuvre d'un enseignement explicite : redire et refaire dire les finalités de

la séance.

- **rappel des connaissances antérieures, des procédures** à utiliser si elles ont déjà été explorées (avec utilisation d'outils collectifs si déjà construits)
- **présenter les tâches de la séance** : comment allons-nous travailler ?

Utiliser des questions ouvertes pour aider les élèves à rendre explicites leurs procédures, pour prendre en compte les erreurs autrement que par des réponses de l'enseignant ou des élèves avancés :

- Comment expliques-tu que... ?
- Vous n'êtes pas d'accord, que peut-on faire pour comprendre, pour se mettre d'accord... ?

Toujours demander de justifier / développer des interactions pour que les idées soient mises en confrontation, que les justifications s'affinent avec retour au texte (il faut souvent juste relire un passage)

- Qu'est-ce qui peut t'aider à trouver le sens d'un mot, à comprendre les actions des personnages... ?
- Quelle(s) image(s) se forme(nt) dans ta tête ?
- Est-ce qu'on a déjà fait, appris quelque chose qui nous aide pour comprendre ce texte ?

Pour focaliser sur les procédures, penser à utiliser le procédé : « élèves fictifs »

1) un élève fictif a donné la bonne réponse : comment cet élève a-t-il fait pour réussir ? (on focalise non sur la réponse mais sur la procédure)

2) des élèves fictifs ont répondu, choisi : juger, en justifiant, de la pertinence chaque réponse ou choix

- Identifier ou faire des hypothèses sur des intentions de l'auteur (ex « il a voulu

nous faire rire, nous surprendre.. »)

- Exprimer son ressenti, son appréciation

Ce que cela a provoqué, comme pour l'observation d'une œuvre d'art / j'ai aimé, un peu, beaucoup, pas du tout.

Proposition d'activité :

Travailler sur le registre des émotions, et des sentiments.
Savoir identifier dans une liste et utiliser le vocabulaire des sentiments.



Il est possible d'imaginer en parallèle un travail sur les messages clairs.

Ou un travail en arts plastiques sur les émotions ressenties à la découverte d'œuvres d'art.