

## Situations pédagogiques autour de Roule galette (PS/MS) A la manière de Mireille Brigaudiot et de Sylvie Cèbe

### SEMAINE 1 (PS)

#### Roule galette (les Albums du père castor)

Dans une petite maison, tout près de la forêt, vivaient un vieux et une vieille. Un jour, le vieux dit à la vieille :

- J'aimerais bien manger une galette...
- Je pourrais t'en faire une, répond la vieille, si seulement j'avais de la farine.
- On va bien en trouver un peu, dit le vieux : monte au grenier, balaie le plancher, tu trouveras sûrement des grains de blé.
- C'est une idée, dit la vieille, qui monte au grenier, balaie le plancher et ramasse les grains de blé.

Avec les grains de blé elle fait de la farine. Avec la farine elle fait une galette et puis elle met la galette à cuire au four. Et voilà la galette cuite.

« Elle est trop chaude ! Crie le vieux. Il faut la mettre à refroidir ! »

Et la vieille pose la galette sur la fenêtre. Au bout d'un moment la galette commence à s'ennuyer. Tout doucement elle se laisse glisser du rebord de la fenêtre, tombe dans le jardin et continue son chemin. Elle roule, elle roule toujours plus loin...

Et voilà qu'elle rencontre un lapin.

- Galette, galette, je vais te manger, crie le lapin.
  - Non, dit la galette, écoute plutôt ma petite chanson !
- Et le lapin dresse ses longues oreilles.

*Je suis la galette, la galette,  
Je suis faite avec le blé ramassé dans le grenier.  
On m'a mise à refroidir, mais j'ai mieux aimé courir !  
Attrape-moi si tu peux !*

Et elle se sauve si vite qu'elle disparaît dans la forêt. Elle roule, elle roule sur le sentier, et voilà qu'elle rencontre le loup gris.

- Galette, galette, je vais te manger dit le loup.
- Non, non, dit la galette ; écoute ma petite chanson.

*Je suis la galette, la galette,  
Je suis faite avec le blé ramassé dans le grenier.  
On m'a mise à refroidir, mais j'ai mieux aimé courir !  
Attrape-moi si tu peux !*

Et elle se sauve si vite, si vite que le loup ne peut la rattraper. Elle court, elle court dans la forêt et voilà qu'elle rencontre un gros ours.

- Galette, galette, je vais te manger grogne l'ours de sa grosse voix.
- Non, non, dit la galette ; écoute plutôt ma petite chanson !

*Je suis la galette, la galette,  
Je suis faite avec le blé ramassé dans le grenier.  
On m'a mise à refroidir, mais j'ai mieux aimé courir !  
Attrape-moi si tu peux !*

Et elle se sauve si vite, si vite que l'ours ne peut la retenir. Elle roule, elle roule encore plus loin et voilà qu'elle rencontre le renard.

- Bonjour, galette, dit le malin renard. Comme tu es ronde, comme tu es blonde !

La galette, toute fière, chante sa petite chanson, et pendant ce temps, le renard se rapproche, se rapproche... et quand il est tout près, tout près, il demande :

- Qu'est-ce que tu chantes, galette ? Je suis vieux, je suis sourd, je voudrais bien t'entendre. Qu'est-ce que tu chantes ?

Pour mieux se faire entendre, la galette saute sur le nez du renard, et de sa petite voix elle commence :

*Je suis la galette, la galette,  
Je suis faite avec le...*

**Mais, HAM !... le renard l'avait mangée...**

## OBJECTIF :

- **Aider la compréhension avant la lecture** en apprenant aux élèves à se créer des images, des représentations de l'histoire, à se construire « un horizon d'attente ». Cette notion « **d'horizon d'attente** » est utilisée pour dire que l'élève saura quelque chose de ce qui lui sera lu ensuite et que ce quelque chose lui permettra de mobiliser plus facilement ce que les cognitivistes appellent des « blocs de connaissances ».

## CENTRATION DE L'ATTENTION DES ELEVES :

- Sur les stratégies à l'œuvre dans la fabrication et le stockage des images mentales : recherche et tri des informations dans un texte long raconté.

## MATERIEL :

- L'histoire « Roule galette » connu de l'enseignant qui va la raconter aux élèves.
- Des marottes fabriquées : chacune représentant un personnage de l'histoire. Ces marottes sont les répliques exactes des illustrations de l'album, mais les enfants ne le savent pas.
- Un livre ne comportant que les illustrations et fabriqué par le maître.
- Un livre ne comportant que le texte écrit à la 3<sup>ème</sup> personne, au passé simple/imparfait, en style indirect, reprenant fidèlement l'histoire et fabriqué par le maître.

## TACHE PRINCIPALE

- **Annoncer l'objectif** de la première séance aux élèves : « Cette semaine, on va apprendre à fabriquer « le film » d'une histoire racontée. On va donc apprendre à garder dans sa mémoire ce qui est dit dans l'histoire. Pas tout, seulement ce qu'il est utile de se rappeler pour raconter à son tour la même histoire : 1° les personnages dont parle l'histoire, 2° les endroits (les lieux) où ils se trouvent et où ils vont. »
- Demander aux élèves s'ils savent où se trouve la mémoire qui permet de ranger les choses pour s'en souvenir (Dans les pieds ? Dans la tête ? Dans le cerveau ?).

## Construire une progressivité de compréhension : dispositif oral/images/écrit (cf. M Brigaudiot dans « Apprentissages progressifs à l'école maternelle ») :

- Raconter avant de lire :

En PS et, plus généralement, quand le texte écrit est difficile, l'enseignant peut commencer par raconter l'histoire sans montrer les illustrations. Il faut alors qu'il explique bien ce qu'il fait :

*« L'histoire que je vous lirai plus tard, eh bien, je l'ai lue hier soir chez moi. Je crois qu'elle va vous plaire, mais elle est un peu difficile. Alors, avant de vous la lire, en premier, je vais vous la raconter, avec mes mots. Attention, je commence à vous la raconter ».*

- Préciser aux élèves qu'on ne posera aucune question, qu'ils n'ont rien d'autre à faire que d'écouter et d'essayer de comprendre (afin qu'ils ne cherchent pas à apprendre « par cœur » certains détails pour pouvoir répondre aux questions).
- Jouer avec des marottes (enseignant):

En regroupement, l'enseignant joue l'histoire à l'aide des marottes, avec ou sans décor qui, s'il existe, doit être sommaire. C'est un scénario simple construit à partir de l'album et retraçant les grandes lignes de l'histoire. Les marottes sont fidèles aux illustrations du livre mais les élèves ne le savent pas encore. Le texte dit par l'enseignant doit être très

oral (ce sont les marottes qui parlent). Ce spectacle est joué et rejoué autant de fois que les élèves l'apprécient.

➤ Jouer avec des marottes (élèves seuls)

On met le décor et les marottes à la disposition des élèves qui peuvent, qui veulent jouer l'histoire à deux ou trois durant le temps d'accueil. Le maître observe ceux qui s'y rendent tout de suite, ceux qui observent, ceux qui n'y vont pas du tout, ceux qui veulent y retourner, ...

➤ Jouer avec des marottes (élèves devant le groupe) :

Demander aux élèves qui le souhaitent de venir jouer l'histoire devant leurs camarades. L'enseignant observe aussi ceux qui n'ont pas compris l'histoire et les aide. Faire passer tous les volontaires et proposer l'aide de l'adulte à ceux qui hésitent. Retravailler l'histoire avec les marottes en petits groupes pour ceux qui ne souhaitent pas se lancer dans le « racontage ». Jusque là, **la compréhension des enfants a porté uniquement sur du langage oral.**

➤ Introduire les illustrations :

Lorsque l'histoire est comprise de tous les enfants, l'enseignant apporte un livre qu'il a fabriqué avec **seulement des images**. Celles-ci sont tirées de l'album et représentent fidèlement les illustrations du livre, comme les marottes. L'enseignant ne dit rien, il montre ce livre aux élèves, durant les ateliers et les laisse s'exprimer. Il leur arrive de reconnaître les personnages et cet **appui cognitif** les aide à comprendre qu'une histoire peut se présenter dans un livre. En effet, le feuilletage des pages, découpe alors l'histoire autrement que lorsqu'elle est jouée. Elle est alors chronologique dans le temps réel. Maintenant les élèves sont **en compréhension d'images séquentielles**.

➤ Lire l'histoire : livre fabriqué qu'avec un texte qu'en style indirect et sans aucune illustration.

Lorsque le livre d'images est bien connu, l'enseignant reprend les élèves en regroupement et annonce : « *Je vais vous LIRE une histoire, je ne vous dit rien d'autre, vous écoutez bien. Voilà mon livre.* »

Et il montre un second livre, qu'il a également fabriqué, mais qui ne comporte aucune illustration. Les élèves s'étonnent généralement, c'est souvent la 1<sup>ère</sup> fois qu'ils voient cela. Le maître répond : « *Eh non, il n'a pas d'images et je vais vous le lire !* ».

Le texte que le maître a tapé dans ce livre est **un récit écrit à la 3<sup>ème</sup> personne, aux temps passé simple/imparfait, sans discours direct**, et qui raconte exactement la même histoire.

Ici, les élèves vont peu à peu reconnaître l'histoire, alors que la chaîne sonore perçue est sans commune mesure avec celle qu'ils ont entendue lors du spectacle avec les marottes. Ils sont alors **en compréhension de langage écrit**, mais avec un allègement cognitif considérable.

C'est l'histoire d'un grand-père qui habite une petite maison dans la forêt avec une grand-mère. Un jour, le grand-père dit à la grand-mère qu'il a envie de manger une galette.

Comme ils sont pauvres, la grand-mère commence par balayer tous les grains de blé qui restent par terre. Puis elle les écrase pour faire de la farine. Avec la farine, elle prépare la galette et la met dans le four. Le grand-père et la grand-mère attendent qu'elle soit cuite, et ils la sortent du four. Comme elle est trop chaude, la grand-mère la met sur la fenêtre pour qu'elle refroidisse.

Mais la galette s'ennuie sur le bord de la fenêtre et elle décide d'aller se promener dans la forêt. Elle roule, roule, et rencontre un lapin qui veut la manger. La galette se met à chanter : *" Je suis la galette, la galette, je suis faite avec le blé, ramassé dans le grenier, on m'a mise à refroidir, mais j'ai mieux aimé courir. Attrape-moi si tu peux. "* Elle se sauve et le lapin ne peut pas l'attraper.

Tout à coup un loup voit la galette et il lui court après pour la manger. La galette se met à chanter : *" Je suis la galette, la galette, je suis faite avec le blé, ramassé dans le grenier, on m'a mise à refroidir, mais j'ai mieux aimé courir. Attrape-moi si tu peux. "* Elle se sauve et le loup ne peut pas l'attraper.

Tout à coup un ours voit la galette et il lui court après pour la manger. La galette se met à chanter : *" Je suis la galette, la galette, je suis faite avec le blé, ramassé dans le grenier, on m'a mise à refroidir, mais j'ai mieux aimé courir. Attrape-moi si tu peux. "* Elle se sauve et l'ours ne peut pas l'attraper.

Tout à coup voilà le renard qui veut la manger. La galette chante sa chanson: *" Je suis la galette, la galette, je suis faite avec le blé, ramassé dans le grenier, on m'a mise à refroidir, mais j'ai mieux aimé courir. Attrape-moi si tu peux. "*

Mais le renard est plus malin que les autres animaux : il lui dit qu'il est vieux, sourd et qu'elle doit chanter plus près de lui. Alors la galette se rapproche du renard et le renard la mange.

- Lire l'album (enfin !) : le maître ne dit rien et il présente l'album de Roule-galette et ce coup-ci lit le texte avec les dialogues. Il peut demander ensuite aux élèves, lors des ateliers, de reformuler l'histoire. S'ils n'utilisent que des mots-clés, c'est l'enseignant qui construira du sens, des phrases entre ces mots.

## SEMAINE 2 (MS)

### OBJECTIF :

- Apprendre aux élèves à **fabriquer le film de l'histoire** lue et entendue dans leur tête. Il s'agit donc de les aider, par un ensemble d'activités guidées par l'enseignant, à **fabriquer d'abord puis à utiliser des images mentales** (ou des représentations mentales) concernant 1° les personnages, 2° les lieux, 3° les déplacements du personnage principal (Roule galette) dans l'espace selon le **déroulement temporel et spatial** imposé par le texte.

### CENTRATION DE L'ATTENTION DES ELEVES :

- Sur les **stratégies à l'œuvre dans la fabrication et le stockage des images mentales** : recherche et tri des informations dans un texte long et catégorisation (tous les personnages, tous les lieux, toutes les actions).

### MATERIEL :

L'album de « Roule galette ».

### TACHE PRINCIPALE :

- **Annoncer l'objectif** de la première leçon aux élèves : « Aujourd'hui, on va apprendre à fabriquer « le film » d'une histoire racontée. On va donc apprendre à garder dans sa mémoire ce qui est dit dans l'histoire. Pas tout, seulement ce qu'il est utile de se rappeler pour raconter à son tour la même histoire : 1° les personnages dont parle l'histoire, 2° les endroits (les lieux) où ils se trouvent et où ils vont. »

*En collectif.* Lire l'histoire écrite dans l'album, à haute voix, sans montrer les images.

- La suite de l'activité serait plus intéressante si elle se pratiquait en petit groupe de 6 élèves sous le contrôle de l'enseignant. On peut néanmoins la mener en collectif à condition de lui faire subir quelques aménagements (le dessin individuel par exemple).
- **Rappeler l'objectif de la leçon** : fabriquer des images et imaginer les déplacements pour pouvoir constituer le film de l'histoire.
- **Résumer l'histoire** : c'est l'histoire d'une galette qui s'ennuyait au bord d'une fenêtre et qui est partie, en roulant, se promener dans la forêt. Elle a rencontré plusieurs animaux qui ont essayé de la manger mais seul le rusé renard y est arrivé.
- Préciser aux élèves qu'on ne posera aucune question à la fin de la première lecture, qu'ils n'ont rien d'autre à faire que d'écouter et d'essayer de comprendre (afin qu'ils ne cherchent pas à apprendre « par cœur » certains détails pour pouvoir répondre aux questions).
- Dire aux élèves qu'on va relire l'histoire et que cette fois, ils devront l'écouter dans un but précis : **chercher à mémoriser** le nom et les caractéristiques de **tous les personnages que rencontre La galette** et seulement ça, se rappeler tous les animaux que rencontre La galette.
- Relire l'histoire et demander ensuite aux élèves d'énoncer le nombre de personnages dont ils se souviennent (**6**) et de les nommer l'un après l'autre.
- Faire la liste et les écrire sur une affiche. Demander aux élèves de décrire, pour chaque personnage, les images qu'ils ont fabriquées et mises en mémoire.
- Les faire comparer : comme on n'a pas re-montré les illustrations, les représentations pour chaque animal peuvent être très différentes (couleur, race...) et dépendre de l'expérience de chacun.

- Faire prendre conscience aux élèves que le texte ne donnant aucune information sur les caractéristiques des personnages, il est normal que les images fabriquées diffèrent et que toutes sont également correctes.
- Relire le texte une fois encore en demandant cette fois aux élèves de mémoriser tous les lieux : ceux où la galette rencontre les animaux (le jardin, la forêt) Là encore, faire comparer les images mises en mémoire.

### REFLEXION MÉTACOGNITIVE

- À orienter vers l'importance de constituer des images dans sa tête pour pouvoir se souvenir d'une histoire et sur le rôle de la mémoire qui permet de stocker ces images.

### TACHE DE TRANSPOSITION

- Demander ensuite aux élèves de se souvenir de ce que chaque animal dit à La galette et ce que **la galette leur répond** (sans qu'on relise l'histoire). **Si les élèves réussissent sans difficulté**, leur faire prendre conscience du rôle joué par la mémoire : ils se rappellent tous les éléments sans que l'enseignant leur assigne l'objectif explicite de les mémoriser.
- Insister sur le rôle des répétitions antérieures (des nombreuses lectures) dans cette mise en mémoire.
- **En ce qui concerne ce que dit chaque animal à la galette. Si les élèves ne s'en souviennent pas** (ou se trompent), leur dire que vous allez leur relire un morceau de l'histoire (p8, rencontre avec le lapin) et uniquement cette page. Expliquer ce choix : relire le début ne nous aiderait pas à répondre parce que le début parle de la confection de la galette et non encore des animaux rencontrés. Ecrire sur une affiche la réponse.
- Continuer avec les autres animaux rencontrés en ne relisant que les pages concernées (p12, loup gris ; p 16, gros ours ; p 20, renard). Faire constater que ce sont toujours les mêmes paroles pour tous les animaux sauf pour le renard. Ecrire sur l'affiche les phrases dites par le renard. Ensuite, mettre des dessins (d'ours, de lapin, ...) en face des phrases prononcées par les animaux.
- **Faire la synthèse** : La galette part de la maison où elle a été cuisinée par deux vieux et rencontre en roulant six animaux à des endroits différents. Elle a fini par se faire manger par le renard.

**Abstraction d'une règle du type** : « *si on fabrique des images dans sa tête pendant qu'on écoute une histoire (ou qu'on regarde un film), on s'en souvient mieux.* »

## TRANSFERER

### 1. Comparer des tâches de mémorisation

- Citer une situation dans laquelle on fabrique des images dans sa tête pour mieux se rappeler et faire expliciter les ressemblances et les différences : quand on joue au *Mémory*, par exemple, on mémorise à la fois l'image et son emplacement. C'est comme dans l'histoire de Roule galette, on fabrique une représentation (ou une image) de la galette, des animaux qu'elles rencontrent, de ce qu'ils se disent, ...

### 2. Comparer des histoires qui se ressemblent

Lire une première fois l'histoire de « Calinours va faire les courses » aux élèves sans donner de consigne.

Annoncer aux élèves que vous allez relire l'histoire et leur demander d'utiliser l'activité réalisée au cours de la tâche principale pour anticiper ce qu'ils vont devoir faire : « *comme tout à l'heure, il va falloir se rappeler tous les personnages, tous les aliments* ».

Guider ensuite une activité de comparaison avec l'histoire de « Roule galette » : comme la galette, Calinours va chercher des courses et rencontre successivement plusieurs animaux. Utiliser des dessins pour matérialiser les personnages des 2 histoires sur une affiche.

Demander ensuite aux élèves de comparer les motifs des déplacements : la galette se déplace parce qu'elle s'ennuie toute seule sur sa fenêtre et Calinours, tous les jours, se déplace pour aller faire des courses,

Demander aux élèves s'ils ont noté d'autres ressemblances : oui, dans les deux histoires, il y a des phrases qui se répètent : dans Roule Galette, c'est « *je suis la galette, la galette, je suis faite avec le blé ramassé dans le grenier. On m'a mise à refroidir, mais j'ai mieux aimé courir ! Attrape-moi si tu peux* » et dans Calinours, c'est « *Bonjour mademoiselle,,,,, je voudrais ,, Calinours écoute ,,* »

Faire enfin comparer la fin de l'histoire : Calinours rentre chez lui et repartira demain faire les courses (boucle), la galette non !

### 3. Développement de la quantité de lexique : les noms

- Demander aux élèves d'expliquer les mots : grenier, « j'ai mieux aimé », refroidir, ...
- Demander aux élèves s'ils savent comment on passe des grains de blé à la farine. Les amener vers des documentaires, une visite dans un moulin, ...

### 4. Entraîner la mémoire : jeu de Kim

- Placer sur la table du coin regroupement huit cartes différentes (*MOULTON, ABRICOT, CHAT, RAISIN, CITRON, CHAMEAU, ANANAS, LAPIN*).
- Faire nommer plusieurs fois toutes les cartes par les élèves.
- Leur expliquer qu'ils vont devoir mettre toutes les cartes en mémoire parce que vous allez enlever une carte après qu'ils auront fermés les yeux. Ils devront bien regarder les cartes qui restent sur la table pour indiquer le nom de la carte qui a disparu.
- Avant de commencer, demander aux élèves d'anticiper la manière dont on peut s'y prendre pour mettre ces huit cartes en mémoire : certains peuvent les apprendre **dans l'ordre**, d'autres faire des groupements par catégories (tous les animaux, tous les fruits), d'autres des groupements par paires phonologiques (mouton-citron ; chameau-abricot ; chat-ananas ; lapin-raisin).
- Ne pas hésiter à donner les stratégies auxquelles les élèves n'auraient pas pensé spontanément.
- Demander systématiquement à l'élève désigné de dire la stratégie qu'il a utilisée pour mémoriser les cartes.
- « **Je vais me tromper** » : Lire l'histoire de Roule galette mais leur expliquer que des fois, vous allez faire exprès de vous tromper. Leur demander que quand vous vous arrêtez, ils doivent lever le doigt pour dire si l'histoire est juste ou s'il y a eu une erreur. Cela leur servira à mieux comprendre l'histoire. A la fin, discuter.

Les // sont les moments où on arrête la lecture pour demander si ça va ou si ça ne va pas.

### Roule-Galette

C'est l'histoire d'un grand-père qui habite une petite maison dans la forêt avec une grand-mère. // Un jour, le grand-père dit à la grand-mère qu'il a envie de manger une **omelette**. // Comme ils sont pauvres, la grand-mère commence par balayer tous les grains de **riz** qui restent par terre. // Puis elle les écrase pour faire de la farine. Avec la farine, elle prépare la galette et la met dans le **frigo**. // Le grand-père et la grand-mère attendent qu'elle soit cuite, et ils la sortent du **placard**. // Comme elle est trop chaude, la grand-mère la met sur le **balcon** pour qu'elle refroidisse. //

Mais la galette s'ennuie sur le bord de la fenêtre et elle décide d'aller se promener dans les **magasins**. // Elle roule, roule, et rencontre un lapin qui veut la manger. La galette se met à chanter : " *je suis la galette, la galette, je suis faite avec le blé, ramassé dans le grenier, on m'a mise à refroidir, mais j'ai mieux aimé courir. Attrape-moi si tu peux.* " // Elle se sauve et le lapin ne peut pas l'attraper.

Tout à coup un loup voit la galette et il lui court après pour la manger. // La galette se met à chanter : " *je suis **une chaussette, une chaussette**, je suis faite avec le blé, ramassé dans le grenier, on m'a mise à refroidir, mais j'ai mieux aimé courir. Attrape-moi si tu peux.* " // Elle se sauve et le loup ne peut pas l'attraper. //

Tout à coup un **éléphant** voit la galette et il lui court après pour la manger. // La galette se met à chanter : " *je suis la galette, la galette, je suis faite avec le blé, ramassé dans le grenier, on m'a mise à refroidir, mais j'ai mieux aimé courir. Attrape-moi si tu peux.* " Elle se sauve et l'ours ne peut pas l'attraper. //

Tout à coup voilà le renard qui veut **jouer**. // La galette chante sa chanson: " *je suis **la trottinette, la trottinette**, // je suis faite avec le blé, ramassé dans le grenier, on m'a mise à refroidir, mais j'ai mieux aimé courir. Attrape-moi si tu peux.* " Mais le renard est plus malin que les autres animaux : il lui dit qu'il est vieux, sourd et qu'elle doit **prendre l'autobus**. // Alors la galette se rapproche du renard et le renard la mange.

## SEANCE 3

### OBJECTIF :

- Apprendre aux élèves à **utiliser** les images fabriquées lors de la séance précédente pour réaliser le « décor » de l'histoire d'abord puis de suivre un chemin conforme au texte lu (celui réalisé par la galette) dans le même ordre que celui fixé par le texte de l'histoire.

### CENTRATION :

- Sur le fait que la mémoire ne permet pas seulement de se rappeler les animaux ou ce qu'ils disent mais permet aussi d'encoder les déplacements dans l'espace.
- On fera remarquer aux élèves que les livres illustrés (contrairement aux vidéos) ne permettent jamais de représenter les déplacements (ou les mouvements) : c'est toujours au lecteur (ou à l'auditeur) d'effectuer ce travail.

### MATERIEL :

- Une feuille de papier grand format (pour représenter le décor, la ferme) ;
- Une boîte fermée par un couvercle contenant des cartes qui représentent des choses dont on a besoin pour raconter l'histoire (les personnages de l'histoire, ...) et d'autres cartes intruses dont on n'a pas besoin
- Une feuille de plastique transparent ; un feutre
- Une pièce ronde et jaune représentant la galette

*Remarque* : nous avons fait le choix de ne pas proposer de cartes représentant les lieux (ils seront dessinés au cours de l'activité).

### TACHE PRINCIPALE :

- Demander aux élèves s'ils se souviennent de l'histoire et la leur faire rappeler en les guidant beaucoup : « qu'est-ce que le texte dit au début ? Qui fabrique la galette ? Quels sont les personnages du début de l'histoire ? Pourquoi la galette veut-elle s'en aller ? Où va-t-elle ? Qui rencontre t-elle ? Qu'est-ce qui se dit ? Comment se termine l'histoire ?
- Chaque fois que les élèves hésitent ou ne sont pas d'accord, leur demander d'indiquer où ils pensent que se trouve l'information utile : **au tout début du texte, au milieu, à la fin ?** Leur relire la partie désignée et essayer de trouver la réponse.
- Annoncer l'objectif de la tâche aux élèves : ils vont devoir utiliser tout ce qu'ils savent pour représenter le décor de l'histoire de Roule galette puis utiliser cette représentation pour raconter l'histoire à leur tour.
- Présenter la boîte à chaussures fermée aux élèves et leur expliquer ce qu'elle contient : des images qui représentent des éléments de l'histoire de Roule galette et d'autres éléments qui n'en font pas partie. Expliquer que chaque élève va piocher une carte dans la boîte et devra dire si l'élément représenté fait partie de l'histoire ou pas (faire justifier toutes les réponses).
- Les cartes utiles seront placées en tas sur la feuille, les autres seront jetées dans une autre boîte.
- Placer ensuite la maison des vieux dans un coin de la feuille et demander aux élèves de placer les cartes figurant les animaux un peu partout sur la feuille. **La pièce jaune représentant la galette est-elle tout de suite placée sur la feuille ? Pourquoi ?**

- Entourer chaque animal par un rectangle et demander aux élèves d'indiquer, dans l'ordre dans l'histoire, le nom qu'il faut écrire dans la case : lapin, ...
- On vise ainsi à faire prendre conscience aux élèves que l'écrit, comme les images, constitue un moyen puissant de représentation.
- Faire remarquer aux élèves que ces objets sont, comme les images et les mots écrits, de représentations du réel : le lapin n'est pas un lapin (puisqu'il n'est pas vivant) et pourtant, tout le monde sait qu'il représente un lapin comme la carte.
- Expliquer aux élèves qu'ils vont devoir s'entendre **pour déplacer la galette** (lorsqu'elle arrivera dans l'histoire) dans le « décor » en suivant strictement l'ordre des événements tels qu'ils sont décrits dans l'histoire.
- Guider étroitement la procédure de réalisation en incitant les élèves à anticiper : pour avoir le droit de déplacer la galette, il faut avoir rappelé le bout de l'histoire qui raconte quel animal elle va rencontrer.
- « *Après, elle va rencontrer le gros ours* » et on fait avancer la galette jusqu'à la carte représentant l'ours. Préciser que celui qui déplace la galette doit le **faire en la faisant rouler**<sup>1</sup> d'un endroit à un autre (il n'a pas le droit de la faire « voler »).

### **REFLEXION METACOGNITIVE :**

- À orienter sur le fait que si les élèves savent réussir cette activité (c'est-à-dire déplacer la galette conformément aux consignes données par l'histoire) c'est parce qu'ils ont progressivement mis dans leur mémoire tous les éléments de l'histoire, l'ordre des différents événements (déplacements physiques, rencontre, course).

### **TACHE DE TRANSPOSITION :**

- Donner un seul feutre aux élèves du groupe : ils doivent (sous le contrôle de l'enseignant) se mettre d'accord **pour tracer**, sur la feuille utilisée dans l'activité principale le chemin réalisé par la galette.
- Quand ils ont terminé, donner aux élèves une nouvelle feuille grand format sur la table et leur demander de placer les cartes en changeant systématiquement leur position (par rapport à l'activité principale).
- Cela fait, leur faire de nouveau tracer le chemin fait par la galette et faire comparer les deux tracés : ils sont différents mais ils racontent bien la même histoire (le mode de représentation ne change pas l'histoire !).

***Abstraction d'une règle du type : « il y a plusieurs manières de représenter la même histoire : même si les représentations sont différentes, l'histoire, elle, est toujours la même. »***

### **TRANSFÉRER :**

#### **1. À ton tour !**

- Donner les cartes de « Roule galette » à chaque élève et leur demander de les placer sur une feuille A4 où bon leur semble puis de flécher le chemin parcouru par la galette.

## **2. Finissons-en !**

- Demander collectivement aux élèves d'introduire une nouvelle rencontre dans l'histoire de Roule galette (un sanglier) et voir s'ils ont bien intégré les différents éléments qui se répètent. Demander alors aux élèves de prendre un crayon de couleur et de tracer le chemin raconté par la fin de l'histoire.

## **3. Dictée de chemins :**

- Distribuer une feuille sur laquelle sont placées toutes les cartes de l'histoire de Roule galette. Expliquer aux élèves qu'on va raconter une fausse version de Roule galette (une nouvelle histoire) dans laquelle on a changé l'ordre des « rencontres » : la galette ne fait donc plus le même chemin. Les élèves doivent « coder », sur leur feuille, le nouveau chemin au fur et à mesure du récit entendu (procéder une première fois en collectif puis individuellement).

## SEANCE 4

### OBJECTIF :

- Apprendre aux élèves à construire plusieurs modes de représentations d'une même histoire et à les comparer. Dans cette leçon, on cherche à aider les élèves à **prendre conscience des procédures les plus efficaces pour ordonner les images d'une histoire connue.**

### CENTRATION :

- Sur les procédures utilisées pour mettre les images en ordre (point de départ, sens de parcours, ordre fixé par l'histoire, exploration systématique des cartes).

### MATERIEL :

- Les cartes représentant l'histoire de Roule galette

### TACHE PRINCIPALE :

- Placer sur la table les cartes qui permettent de raconter l'histoire de Roule galette et deux cartes intruses (un sanglier et un chevreuil). Annoncer aux élèves qu'on va de nouveau construire une représentation de l'histoire en utilisant les mêmes cartes que dans la leçon précédente mais que cette fois, on va les ranger en ligne (de la première à la dernière).
- Expliquer aux élèves que cette activité (constitution d'une suite ordonnée d'images) vise, comme les activités précédentes, à les aider à bien comprendre l'histoire et à pouvoir la raconter tout seuls.
- Leur demander ensuite **d'anticiper le déroulement de l'activité** et la manière de procéder : par quelle image doit-on commencer ? Que doit-on placer **au début** ? La maison. Pourquoi la maison ? Où doit-on la placer alors ? En premier, au début donc en haut à gauche (figurer le point de départ par une flèche). Et après quelle image devra-t-on placer ? Pourquoi ? Pourquoi pas une autre ? Et après ? Que se passe-t-il ? Alors, quelle image devra-t-on choisir ? Pourquoi ? Où devra-t-on la mettre ? Pourquoi ? Quelle dernière image sera placée à la fin ? Comment saura-t-on qu'on a terminé ?
- Faire justifier systématiquement les réponses des élèves en les incitant à utiliser le texte de l'histoire.

*Remarque : les élèves ne maîtrisent pas tous (loin s'en faut !) la notion de début, milieu, fin ni l'organisation de la page (gauche-droite) ni l'arbitraire selon lequel les images doivent être rangées de gauche à droite et de haut en bas (rangement en ligne). Il est d'ailleurs tout à fait acceptable de ranger les images de haut en bas (en colonne), en rond ou de droite à gauche à condition de fixer le point de départ (par un signe arbitraire lui aussi) et le sens de « lecture » Nous recommandons donc aux enseignants de passer du temps sur l'explicitation des procédures de rangement des cartes.*

- Quand toutes les images ont été placées, organiser un tour de rôle pour que chaque élève raconte un bout de l'histoire en prenant appui sur la série de cartes : expliquer que l'élève 1 racontera le début (la première carte), l'élève 2 racontera la suite (la deuxième carte), l'élève 3 et ainsi de suite.

## RÉFLEXION MÉTACOGNITIVE

- À orienter sur le fait que les différences de représentation « plan » et « arrangement d'images » ne changent ni l'histoire ni l'ordre des événements.

## TÂCHE DE TRANSPOSITION

- Demander aux élèves de ranger les images dans l'ordre **en commençant par la fin en s'aidant du chemin** (qu'on suivra en sens inverse) ou de la série d'images : « *à la fin, la galette se fait manger par le renard. Et juste avant où était-elle ? Que faisait-elle ?* » L'enseignant guidera étroitement ce travail. (MS/GS)
- Puis demander aux élèves de ranger les images de haut en bas (en ayant pris soin de bien les mélanger). Il est en effet important de ne pas utiliser que des suites rectilignes et à suivre de gauche à droite pour aider les enfants à comprendre que l'ordre des événements est indépendant des arrangements spatiaux (de sa représentation) : dès lors que l'on connaît l'histoire et le point de départ de l'arrangement spatial, on peut dire quelle est l'image précédente et suivante.
- Donner une galette/pièce à chaque élève, ainsi qu'une feuille A4 où figure le chemin et tous les éléments de l'histoire. Expliquer aux élèves que vous allez leur lire l'histoire de Roule galette, dans l'ordre et que, vous allez vous arrêter à certains moments : **quand vous ferez silence, ils devront placer leur galette (sur le chemin) à l'endroit précis où vous avez stoppé** (il est interdit de faire avancer la galette au cours du récit). Avant de commencer l'activité, demander aux élèves d'anticiper la manière dont ils vont procéder pour la réaliser : ils peuvent, par exemple, suivre avec leurs yeux les déplacements de la galette pour savoir où on en est...
- Proposer l'activité suivante : placer un repère sur une série d'images ou sur un chemin et expliquer aux élèves qu'ils devront arrêter le récit quand ils pensent que l'histoire a atteint ce repère.

**Abstraction d'une règle du type** : « *il y a plusieurs manières de représenter une même histoire et cette représentation aide à s'en souvenir* ».

## TRANSFERER

### 1. Dans les ateliers, on pourra proposer les activités suivantes :

- Ranger tout seul les images dans l'ordre du début à la fin (après l'avoir fait une fois en petit groupe, guidé par l'enseignant).
- Dessiner les cartes de l'histoire de Roule galette et les ranger dans l'ordre.
- Corriger un chemin déjà tracé mais erroné (trouver les erreurs).
- Corriger une série d'images (rangement d'images avec des erreurs).

### 2. En collectif, on pourra demander :

- **D'intégrer une phrase qui n'est pas dans l'histoire mais qui pourrait s'y trouver du type** : « *Ce vieux et cette vieille étaient si pauvres qu'ils n'avaient plus un grain de blé.* » **ou** « *Autrefois, quand nous étions jeunes, nous pouvions cultiver le blé, et le réduire en farine.* » **ou** « *Il faut que je trouve quelque chose pour que la galette s'approche de mon museau et que je la mange* »
- De raconter, avec les images, l'histoire en partant de la fin ;
- De choisir parmi plusieurs images celle qui vient juste après telle image ; celle qui vient juste avant ;

- De corriger une fausse version de l’histoire lue par l’enseignant... bas)
- D’inventer une nouvelle histoire de Roule galette qui prendra appui sur un nouvel arrangement d’images (réalisé par l’enseignant ou par les élèves) : il s’agit de raconter une histoire qui permettra de faire faire à la galette le plus court chemin possible compte tenu de la place des images sur la feuille.

## SEANCE 5

### Roule-galette racontée par Moineau.

Je vais vous raconter l'histoire d'un grand-père qui habite une petite maison dans la forêt avec une grand-mère. Un jour, le grand-père dit à la grand-mère qu'il a envie de manger une galette. Comme ils sont pauvres, la grand-mère commence par balayer tous les grains de blé qui restent par terre. Puis elle les écrase pour faire de la farine. Avec la farine, elle prépare la galette et la met dans le four. Le grand-père et la grand-mère attendent qu'elle soit cuite, et ils la sortent du four. Comme elle est trop chaude, la grand-mère la met sur la fenêtre pour qu'elle refroidisse. Mais la galette s'ennuie sur le bord de la fenêtre et elle décide d'aller se promener dans la forêt.

Moi, « Moineau », pendant ce temps-là, je surveille la galette du coin de l'œil et me demande si je ne pourrais pas en picorer un petit morceau.

Quand la galette glisse de la fenêtre, je décide de la suivre. Je la vois rouler, rouler et s'en aller au-delà du jardin où elle rencontre un lapin. Je sais bien que le lapin veut manger la galette. Mais celle-ci, après avoir chanté sa chanson, s'en va rouler très vite dans la forêt. Je la suis de près et essaye de m'en approcher quand, tout à coup, la Galette rencontre un loup gris. De nouveau, elle lui chante sa chanson et quand le loup essaye de la manger, elle se met à rouler très, très vite.

Je vole au-dessus de ma proie quand, tout à coup, elle rencontre un gros ours. Celui-ci souhaite, lui aussi, la manger mais la galette s'enfuit en roulant encore plus vite.

S'enfonçant de plus en plus dans la forêt, la galette rencontre un renard qui lui dit qu'elle est belle, toute ronde, toute blonde ... la galette, flattée commence à lui chanter sa chanson quand le renard l'interrompt et lui demande de se rapprocher parce qu'il est vieux et sourd. La Galette, toute confiante saute sur son nez. Je m'affole, j'ai peur pour ma galette, j'ai peur parce que je sens qu'il va arriver quelque chose de grave à mon repas. Ah non !!.....Je suis triste, je viens de voir ma Galette se faire dévorer par ce rusé renard.

### OBJECTIF :

- Apprendre aux élèves à utiliser les acquis des leçons précédentes dans une nouvelle activité : **dictée de chemin**.

### CENTRATION :

- Sur le fait que des activités résolues précédemment permettent de mieux mémoriser une nouvelle histoire et de résoudre les tâches proposées plus facilement.

### MATERIEL :

Le plan (sur lequel seuls les lieux sont représentés) sur une feuille format raisin ; les cartes représentant l'histoire de Roule galette auxquelles on a rajouté une carte d'oiseau. On a rajouté à la galette/pièce, une figurine représentant un oiseau (puisque ce sont les 2 qui vont se déplacer).

Pour l'évaluation individuelle : le plan format A4 (sur lequel seuls les lieux sont représentés), les cartes représentant l'histoire de Roule galette réduites et photocopiées en autant d'exemplaires qu'il y a d'élèves.

### TACHE PRINCIPALE :

- Annoncer aux élèves qu'on va leur lire une nouvelle histoire et procéder à la lecture.
- Résumer l'histoire et demander aux élèves de la comparer avec la précédente.
- Demander d'abord aux élèves de **citer tous les points communs** : il a toujours un vieux et une vieille, des animaux, une galette, ...
- Puis centrer l'attention **sur les différences** : le personnage principal (celui qui se déplace) n'est plus seulement la galette mais **aussi l'oiseau**.
- Demander ensuite aux élèves de prendre dans la boîte les cartes utiles pour raconter l'histoire du Moineau.
- Expliquer la consigne : cette fois, l'histoire sera lue « découpée », phrase après phrase. Ils devront s'entendre pour placer la carte dont ils ont besoin, seulement **quand** celle-ci apparaîtra dans le texte. Dans un deuxième temps, ils devront se concerter pour tracer le chemin fait par la galette **puis** le chemin fait par l'oiseau.
- Avant de commencer la lecture, demander aux élèves d'anticiper sur la manière de résoudre la tâche : comment vont-ils s'y prendre ? Qui fait quoi ? Qui s'occupe de qui, de quoi ?...

### RÉFLEXION MÉTACOGNITIVE :

- À orienter sur le fait que les connaissances acquises dans un domaine permet 1° d'anticiper sur la réalisation d'une activité et 2° de planifier ses actions.

### TACHE DE TRANSPOSITION :

- Demander aux élèves de dire ce que font le vieux et la vieille pendant que la galette s'en va courir dans la forêt, dans cette nouvelle histoire.
- Centrer l'attention des élèves sur le fait que, cette fois, les deux vieux et l'oiseau se déplacent et/ou font des choses **en même temps, comme pour la galette et l'oiseau**.
- Leur faire prendre conscience que, dans beaucoup d'histoires, les personnages font des choses séparément mais aussi simultanément : dans le « Petit Chaperon Rouge » par exemple, **pendant** que la fillette cueille des fleurs, le loup est quelque part dans la forêt, puis ils courent en même temps, chacun de leur côté, enfin, **pendant que** le loup mange la grand-mère, la fillette continue son chemin vers la maison... Dans l'histoire des « trois petits cochons », les trois cochons bâtissent leur maison en même temps, tandis que le loup les observe en se léchant les babines !

**Abstraction d'une règle du type** : « *les activités qu'on a faites précédemment aident à résoudre efficacement des nouvelles tâches.* »

### TRANSFÉRER :

#### 1. En ateliers non dirigés, on pourra demander :

- Ranger tout seul les images dans l'ordre du début à la fin (après l'avoir fait une fois en petit groupe guidé par l'enseignant)
- Réaliser le « chemin » de Moineau individuellement sur une feuille
- Dessiner les cartes de l'histoire de Moineau et les ranger dans l'ordre
- Corriger un chemin déjà tracé mais erroné (trouver les erreurs)
- Corriger des ordres (rangement d'images avec des erreurs)

## **2. En collectif, on pourra demander :**

- D'intégrer une phrase qui ne fait pas partie de l'histoire mais qui pourrait en faire partie du type : « *oh, mais que se passe t'il, où va la galette ?* » ; « *Je vais la suivre, je pourrais peut-être en picorer un morceau !* ».
- De raconter, avec l'aide des images, l'histoire en partant de la fin ;
- De choisir parmi plusieurs images celle qui vient juste après telle image ; celle qui vient juste avant ;
- De corriger une fausse version de l'histoire lue par l'enseignant ;
- De placer le moineau à la bonne place sur le chemin à partir d'une phrase tirée de l'histoire.