

# Le scénario *Les deniers de Compère Lapin*

*Narramus*, *Les deniers de Compère Lapin* est destiné aux enseignants de grande section, mais il peut aussi être utilisé par ceux de cours préparatoire.

L'outil est composé de trois éléments :

- l'album étudié ;
- un guide pédagogique, constitué de deux parties : la présentation générale incluant une analyse de nos fondements théoriques (pp. 5-26) et le scénario regroupant les fiches de préparation des huit modules (pp. 27-63) ;
- un CD-Rom qui contient tous les supports utiles pour la mise en œuvre en classe (textes, photos, animations, version audio de l'histoire...).

## L'album

Issu de la littérature de jeunesse, *Les deniers de Compère Lapin* est un conte « en randonnée » écrit par Michèle Simonsen et illustré par Magali Le Huche, édité par Didier Jeunesse (2009). Il raconte l'histoire d'un lapin rusé et malin qui découvre, un beau matin, qu'il n'a plus rien à manger et plus un sou en poche. Il va trouver son voisin le ver de terre et réussit à l'apitoyer pour le délester d'un denier ; il part aussitôt en demander deux à la poule qui lui donne à son tour. Fier de son succès, il devient de plus en plus gourmand, mais réussira-t-il, comme il le promet, à rembourser ses dettes après la moisson ?

Comme tous les contes sériels, il présente une structure très répétitive : les épisodes sont écrits de manière presque identique, même si les personnages en présence et le nombre de deniers demandés changent. Les phrases sont construites de la même manière et certaines reviennent comme des ritournelles ; par exemple : *Pitié ! Par pitié ! Qui veut prêter un denier à un pauvre malandrin qui meurt de faim ?* ou *Merci. Je te les rendrai après la moisson, parole d'honneur !*

## Le guide pédagogique très détaillé

Dans *Narramus*, les modules sont décrits avec beaucoup de minutie. Ce souci de précision qui, nous le savons, peut agacer les enseignants les plus chevronnés, vise à donner une vue claire des objectifs et de la manière de mener les différentes activités proposées, afin d'alléger le travail de préparation des maîtres. Le temps ainsi libéré pourra servir à rechercher d'autres activités.

Le descriptif des modules est toujours présenté en deux colonnes :

- À gauche, une description des différentes étapes à suivre, des tâches à réaliser, des consignes à donner avec des propositions d'énoncés pour l'enseignant.e (symbolisés par une bulle bleue) et des réponses que l'on attend des élèves (bulle rose). Nous expliquons du mieux possible les tâches proposées, les modalités de guidage et fournissons tous les supports capables de faciliter votre travail.
- À droite, des commentaires de natures très différentes : il peut s'agir d'un conseil pratique, de la justification d'une option didactique déconcertante ou inhabituelle (en bleu), d'une explicitation de la théorie sous-jacente à l'une de nos propositions (en noir). Pour les rédiger, nous avons recensé les questions posées par les enseignants qui ont testé nos différents prototypes et imaginé celles que ne manqueraient pas de se poser ceux qui, contrairement aux précédents, ne pourraient dialoguer directement avec nous. Nous y relayons aussi les observations, les témoignages ou les conseils des enseignants-concepteurs (en italique).

## Le CD-Rom, indispensable outil interactif à utiliser avec un vidéoprojecteur

Le numérique est un auxiliaire pédagogique précieux quand on veut centrer et maintenir l'attention des jeunes enfants sur un point précis.

En classe, l'attention est d'abord une affaire de regard, de référence visuelle partagée. Projeter une image de 2 m<sup>2</sup> visible simultanément par tous les élèves permet d'obtenir une attention conjointe : tous ont sous les yeux ce dont on parle, au moment où on l'évoque, contrairement à l'illustration d'un album qui circule. On peut pointer un détail, s'expliquer en toute rigueur, accompagner l'observation d'une description orale qui sera d'autant mieux mémorisée que vision et langage seront simultanément mobilisés.

Le numérique offre à ce titre de nombreux atouts pédagogiques : il permet de présenter le texte sans l'illustration ou l'inverse, de montrer toutes les illustrations d'un même épisode sur une même diapositive et de soutenir ainsi le rappel, de faire disparaître des informations ou d'en ajouter, de faire écouter un épisode de l'histoire, de multiplier les feed-back pour étudier et mémoriser le vocabulaire...

C'est pourquoi les modules s'appuient sur la vidéoprojection des images, du texte, des animations, des vidéos... Pour vous faciliter la tâche, nous avons fabriqué l'ensemble des supports dont vous aurez besoin au fil des modules, et que vous trouverez dans le CD-Rom.

Les enseignants-concepteurs sont unanimes pour considérer que le numérique apporte une véritable plus-value à beaucoup d'activités (la découverte du texte, puis des illustrations, la description des illustrations, l'enseignement du vocabulaire...), mais certains en font un usage moins systématique que celui que nous proposons :

- ils préfèrent parfois raconter l'histoire eux-mêmes plutôt que de faire écouter l'enregistrement proposé ;
- une fois l'épisode découvert à l'écran, la plupart le relisent systématiquement avec l'album en main ;
- certains présentent le vocabulaire nouveau avec le vidéoprojecteur, mais le font réviser seulement avec les images qu'ils ont imprimées...

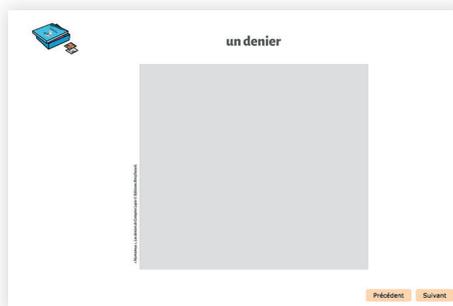
### en pratique

Tous les enseignants-concepteurs ont opté pour l'utilisation d'une souris sans fil qui permet de faire défiler les diapositives sans avoir à se rapprocher de l'ordinateur.

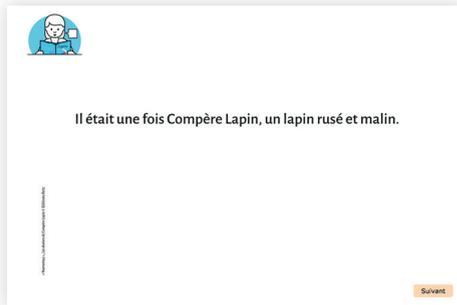
Autrement dit, certaines activités ne peuvent pas se passer des supports numériques quand d'autres peuvent être conduites avec les supports classiques : livre, tableau, images...

### Utilisation du CD-Rom

- Pour l'étude des mots de vocabulaire, projetez le document support correspondant à votre module. Cliquez sur chaque photo ou vidéo pour la faire disparaître et cliquez sur la page pour l'afficher de nouveau. Cliquez sur le bouton « suivant » pour passer au mot suivant.



- Lors de la découverte de l'album (texte ou illustration), projetez le document support correspondant à votre module. Cliquez sur le bouton « suivant » pour passer chaque étape.



- Quand les élèves doivent se mettre à la place des personnages pour imaginer ce qu'ils pensent ou ce qu'ils disent, il est possible de saisir le texte directement dans les bulles de dialogue ou de pensée : cliquez dans la bulle et saisissez le texte. Attention ! Pensez à faire une capture d'écran avant de quitter le CD-Rom pour conserver une trace.



- Il est possible d'exporter les fichiers audio au format mp3 sur votre ordinateur pour les mettre à disposition des élèves au coin bibliothèque (gravés sur un CD audio ou enregistrés dans une clé USB).

## Quelques conseils pratiques avant de commencer

### *Des activités très souvent menées en collectif*

Nous proposons un travail en collectif pour deux raisons distinctes :

- Les apprentissages que nous visons ne se font pas en un jour et nécessitent que les élèves puissent résoudre une grande variété de tâches différentes : le collectif offre l'avantage de faire traiter de très nombreuses tâches (beaucoup plus que le travail individuel ou en petits groupes). Il n'est pas essentiel que tous les élèves bénéficient d'un feed-back, puisque nous vous demandons systématiquement de ne pas passer trop vite d'un temps de réflexion personnelle à celui de la mise en commun pour que tous, y compris les plus fragiles, aient le temps de réfléchir.
- Ces phases collectives permettent de protéger les élèves les moins performants de l'échec individuel, de ne pas les exposer trop vite et trop tôt, de leur laisser le temps de comprendre et d'apprendre, de profiter de l'aide et du guidage de l'enseignant (et du point de vue de leurs camarades). La prise de risque est toujours progressive et modérée.

Concrètement, nous vous invitons à expliquer, très vite, à vos élèves la **règle du jeu** de *Narramus* que nous avons stabilisée dans la plupart des activités : il faudra qu'ils « retiennent » leur réponse (aux deux sens du terme : « s'en souvenir » et « ne pas la dire à haute voix ») et ce n'est qu'au signal qu'ils pourront la donner, ou pas...

Les **modalités de réponse** sont multiples et sont toujours indiquées avant le début de l'activité : la classe en chœur la chuchotera, la donnera en parlant comme... ou comme... Parfois, seuls les élèves qui ont levé le pouce pour signaler qu'ils avaient la réponse seront interrogés, d'autres fois ce sera un.e seul.e élève désigné.e soit par l'enseignant.e, soit par un maître du jeu... D'autres fois encore, nous proposons une modalité écrite : chaque élève doit préparer sa réponse en la dessinant ou en l'écrivant.

Du côté des élèves, les avantages ne sont pas minces puisque le travail ainsi mené permet d'éviter que le raisonnement des moins rapides soit systématiquement court-circuité par les plus rapides ou les plus performants.

### **Le mode d'organisation sociale**

Les enseignants-concepteurs nous ont appris que, dans certaines classes, il faut passer un peu plus de temps sur tel ou tel aspect, donner plus d'exemples ou plus d'exercices, accepter de laisser les élèves discuter plus longtemps et donc diviser certains modules en deux, voire en trois. Cela est tout à fait possible et même recommandé. Toutefois, nous vous conseillons de lire attentivement le scénario en entier avant de vous lancer : il se peut que certains aspects qui vous paraissent manquer dans un module soient, de fait, abordés dans le module suivant.

Dans d'autres classes, au contraire, il faut accélérer un peu le rythme ou passer plus vite à la tâche suivante ; attention, cependant, à ne pas ajuster le *tempo* de votre progression sur les élèves les plus performants. Il est important de ne pas aller trop vite pour laisser aux plus faibles le temps d'acquérir des compétences stables et durables. Il est possible, par exemple, de séparer la classe en deux et de dispenser certains élèves des activités que vous conduisez en leur proposant des tâches d'entraînement à réaliser seuls.

C'est donc à dessein que nous n'imposons jamais **les modes d'organisation sociale** (collectif, petit groupe, travail par deux...) qui dépendent beaucoup de l'âge des enfants, de leur nombre, de leur niveau de compétences, de la nature de l'activité...

Mais, avant de choisir à priori une organisation en petits groupes (ou en ateliers), sachez quand même que :

- tous les enseignants-concepteurs ont adopté la modalité collective ;
- pour certaines activités, ils ont travaillé avec les 5 ou 6 élèves les plus fragiles (avant la séance collective ou après) et laissé les autres travailler seuls, supervisés par l'ATSEM ;
- pour certaines tâches (comme s'entraîner à raconter, s'interroger sur les états mentaux des personnages...), ils ont fait travailler les élèves en groupes : les plus performants, ensemble mais sans adulte, les élèves moyens avec l'ATSEM et les plus faibles avec eux, parfois l'AED et/ou le maître E et/ou le maître supplémentaire... ;
- et que les effets sont positifs pour les trois catégories d'élèves (forts, moyens, faibles).

Bref, vous l'aurez compris, il est, pour nous, essentiel que vous vous autorisiez à **moduler** l'emploi du scénario *Les deniers de Compère Lapin* en l'adaptant aux rythmes d'apprentissage de vos élèves, en l'enrichissant de tâches, d'activités ou d'exercices que vous appréciez, en tissant des liens avec les activités de lecture, d'écriture, d'arts visuels ou physiques, en ajoutant des tâches que vous connaissez bien.

## **Restez maître de votre enseignement et donc maître du temps !**

Nous avons beaucoup et longtemps discuté avec les enseignants-concepteurs pour savoir si nous devons conserver le mot « **module** » pour segmenter nos scénarios, puisque tous ont toujours **coupé les modules en deux, voire en trois**, au cours d'une même journée ou de deux journées différentes. Par exemple, certains proposaient l'activité centrée sur la révision du vocabulaire au moment des rituels ou juste après (pour une durée d'environ 10 minutes) et, à un autre moment (avant la récréation ou juste après), l'enseignement du vocabulaire nouveau et l'étude de l'histoire (15 à 25 minutes selon les modules). Puis, pendant la journée, ils organisaient des temps de travail en petit groupe où les élèves s'entraînaient à raconter (avec ou sans supervision, avec le livre ou la maquette), écoutaient l'histoire dans le coin bibliothèque, mimaient les expressions et les mots nouvellement appris en salle de jeux ou dans la classe... Et, le lendemain, ils poursuivaient le module. Certains ont systématiquement fait étudier le vocabulaire (ancien et nouveau) en fin d'après-midi et ont placé les activités centrées sur la compréhension le matin, juste après les rituels ou la récréation.

Autrement dit, le terme de « module » – que nous avons conservé faute d'en avoir trouvé un meilleur – ne doit pas être compris comme une suite d'activités à mener en une seule fois : un même module peut être découpé en autant de parties que vous le jugez nécessaire et peut se dérouler sur deux voire trois jours.

En moyenne, un scénario *Narramus* représente une vingtaine de moments de travail répartis sur quatre semaines.

## **Un outil pédagogique « parlant » pour un enseignement explicite**

Le programme de l'école maternelle (2015) enjoint les enseignant.es à mettre en œuvre un enseignement explicite.

### **dans le programme**

« L'enseignant rend lisibles les exigences de la situation scolaire par des mises en situation et des explications qui permettent aux enfants – et à leurs parents – de les identifier et de se les approprier.

Il aide à identifier les objets sur lesquels portent les apprentissages, fait acquérir des habitudes de travail qui vont évoluer au fil du temps et que les enfants pourront transférer. Pour ce faire, il s'attache à faire percevoir la continuité entre les situations d'apprentissage, les liens entre les différentes séances. Pour stabiliser les premiers repères, il utilise des procédés identiques dans ses manières de questionner le groupe, de faire expliciter par les enfants l'activité qui va être la leur, d'amener à reformuler ce qui a été dit, de produire eux-mêmes des explications pour d'autres à propos d'une tâche déjà vécue.

L'enseignant exerce les enfants à l'identification des différentes étapes de l'apprentissage en utilisant des termes adaptés à leur âge. Il les aide à se représenter ce qu'ils vont devoir faire, avec quels outils et selon quels procédés. Il définit des critères de réussite pour que chacun puisse situer le chemin qu'il a réalisé et perçoive les progrès qu'il doit encore effectuer. »

Programme de l'école maternelle (2015, p. 3)

Vous le savez bien, trouver les formulations qui permettent de rendre compréhensible, par les jeunes enfants, ce qu'ils vont faire, font ou ont fait ainsi que ce qu'ils apprennent de ce « faire » n'est pas chose facile. Aussi avons-nous cherché à proposer des modalités de guidage qui soient le plus claires possible aussi bien pour vous que pour vos élèves. La solution qui nous a paru la plus féconde a été de faire dialoguer une enseignante fictive avec des élèves tout aussi fictifs. Il va de soi que les énoncés ainsi rédigés ne correspondent pas aux habiletés langagières de tous les élèves, mais ils donnent de bonnes indications sur le type de réponses attendues.

C'est dans le même but que nous avons stabilisé des **pictogrammes** qui correspondent à sept consignes ritualisées.

	L'enseignant.e lit le texte.		Les élèves doivent imaginer le dessin qui illustre le texte.
	L'enseignant.e raconte l'histoire (ou un extrait) sans support de texte.		Les élèves doivent imaginer le texte, prévoir la suite de l'histoire.
	La boîte « mémoire des mots » permet de stocker les images des mots appris et de les réviser.		 Un.e élève raconte seul.e l'histoire.
			

Les élèves les retrouveront au fil des modules et des différents scénarios *Narramus*. Placé en haut à gauche de chaque diapositive, le pictogramme permet de gagner un temps précieux puisque, très vite, les élèves saisissent ce qu'ils vont devoir faire et/ou apprendre et comment ils doivent le faire. Ils prennent ainsi de plus en plus de contrôle sur leur activité, conséquence attendue d'un apprentissage explicite.

Et c'est toujours dans le même but que nous avons **stabilisé le déroulement des modules**. Cette option pédagogique a le mérite de rendre le monde scolaire plus prévisible : pour chaque élève, se sentir suffisamment en sécurité, grâce à un environnement dont les règles de fonctionnement et les repères sont stables, est à nos yeux une condition nécessaire à la réflexion et à l'apprentissage.