

TAPIS DE CONTES

Un espace pour l'histoire : lecture et gestion de l'histoire

Tout texte s'inscrit dans un espace graphique (feuille, tablette). Dans cet espace, la langue organise un récit qui met en scène des personnages évoluant dans un espace.

Dans l'album, cet espace est représenté sur des pages qu'on tourne, soit par des images, soit des mots et des images, soit seulement du texte. Toute lecture nécessite un effort de représentation mentale à partir d'éléments donnés dans le livre (texte, illustrations). D'où l'importance d'apprendre aux élèves à repérer et organiser les éléments disséminés dans le texte de construire l'espace entier de l'histoire.

Un tapis de contes délimite un espace dans lequel il convient d'installer tous les éléments nécessaires à l'évolution des personnages et des objets au fil de l'histoire. Fixer des lieux dans lesquels se déroule celle-ci.

Le tapis de contes facilite les représentations mentales du temps et de l'espace dans l'histoire. Il génère de nombreuses productions langagières orales et écrites voire artistiques.

La réalisation d'un tapis de contes oblige à une lecture approfondie du livre, de l'image, à une collaboration entre enfants et aussi au débat entre enfants.

Réaliser un tapis de contes : Choisir un support : du tissu, une feuille de carton, un carton.

Scanner, dessiner, photographier des éléments du livre. Les représenter avec des objets, du volume...

Réalisation par l'enseignant : un support attractif favorisant l'entrée dans l'histoire.

Elaboration par les enfants : une représentation globale de l'histoire à partir de la lecture de l'album.

Le tapis de contes pourra être utilisé : En collectif : sur le tableau ou à plat. En petit groupes de langage, avec l'enseignant, sur une table ou par terre. En jeux libres. Il permet de jouer l'histoire pour mieux la comprendre. D'inventer d'autres histoires dans le même cadre.

La suite d'une histoire : Les enfants peuvent imaginer la suite d'une histoire : « Boucle d'or revient le lendemain! » Insérer de nouveaux épisodes.

Mélanger les histoires : Boucle d'Or rencontre le loup du Petit Chaperon Rouge

Atelier de langage libre ou dirigé : Les enfants peuvent reformuler l'histoire (appropriation et réemploi, réactivation de formules, de structures langagières, de mots précis, enrichissement du lexique et de la syntaxe.) Réciter et mémoriser

L'écoute active : L'enseignant peut lire une histoire et demander à un enfant ou à plusieurs enfants de jouer le passage lu.

Introduire la difficile notion de simultanéité. Il montre, dans un récit, comment plusieurs actions se passent en même temps.

Idem pour l'antériorité.

Idem pour la conséquence : C'est parce que les cochons ont vu le journal qu'ils sont partis chez M. LAPIN. Pendant que le loup se met en route chez Mme CHEVRE et ses biquets, ces derniers sont en route chez M. LAPIN. **Faire le lien avec les différentes parties :** Une fois le tapis terminé, prendre des photos des différentes parties de l'histoire. Puis les remettre dans l'ordre afin que les élèves puissent faire le lien entre la succession des pages et la construction progressive de l'histoire

Des livres avec des déplacements de personnages : Les personnages se déplacent d'un lieu à l'autre au fil de l'histoire. Le tapis de contes oblige à penser cet espace. Il rend visible les changements de l'histoire.

Les livres avec une construction complexe : La construction d'un tapis de contes oblige à questionner les tensions entre la réalité et la fiction, la chronologie des faits, la restitution d'une histoire à partir de fragments.

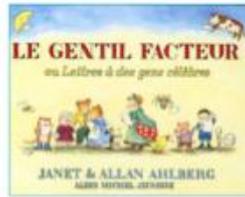
Des livres aux lieux évolutifs : Des lieux qui se construisent ou se détruisent au fil de l'histoire. (les 3 petits cochons)

Livres à déplacements linéaires



Le héros se déplace sur un chemin et rencontre différents personnages.
Ils sont plus faciles à mettre en place et à coder.

Livres en boucle



Le héros se déplace sur un chemin où il rencontre de nombreux personnages mais revient à son point de départ avec une petite modification.



Celui-ci met en évidence le cadre spatial à partir duquel on met les personnages en mouvement (Le loup est revenu)