

CE2

À vous la parole !

10 projets de langage oral

Interviewer **Exprimer** Conter **Décrire** Raconter
Dialoguer Écouter **Questionner** Dialoguer
Écouter **Exprimer** Dialoguer Exposer

Sommaire

Avant-propos.....	5
Tableau synoptique	6
Présentation générale.....	9
1 Parler autour des consignes scolaires.....	15
Fiche de vocabulaire	23
Fiches d'activités autonomes.....	24
Fiche-outil	28
2 Parler autour d'un poème.....	29
Fiche de vocabulaire	36
Fiches d'activités autonomes.....	37
Fiches-outils	41
3 Parler autour d'une sortie scolaire	43
Fiche de vocabulaire	50
Fiches d'activités autonomes.....	51
Fiches-outils	55
4 Parler autour d'une œuvre d'art.....	57
Fiche de vocabulaire	64
Fiches d'activités autonomes.....	65
5 Parler autour d'un jeu collectif.....	69
Fiche de vocabulaire	77
Fiches d'activités autonomes.....	78
6 Parler autour d'un dialogue de théâtre.....	83
Fiche de vocabulaire	90
Fiches d'activités autonomes.....	91
Fiche-outil	95
7 Parler autour d'un incident à l'école	97
Fiche de vocabulaire	104
Fiches d'activités autonomes.....	105
8 Parler autour d'un récit.....	109
Fiche de vocabulaire	117
Fiches d'activités autonomes.....	118
Fiches-outils	122
9 Parler autour d'une enquête policière.....	125
Fiche de vocabulaire	132
Fiches d'activités autonomes.....	133
10 La semaine de l'oral.....	137
Fiche de vocabulaire	143

1 Parler autour des consignes scolaires

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

► Objectifs

• En expression orale

- Définir une consigne à partir d'une situation de classe.
- Formuler sa compréhension d'une situation représentée sur une image.

• En maîtrise de la langue

- Mobiliser le vocabulaire et la syntaxe des consignes.
- Identifier différentes formulations de la consigne et les temps utilisés (impératif, présent de l'indicatif, infinitif...).
- Construire des phrases injonctives.
- Différencier consigne simple et consigne complexe grâce à la construction de la phrase.

• En lecture d'images

- Comprendre une situation représentée sur une image.

► Présentation des activités

Activité 1 Ouvrez vos oreilles !

Écouter pour comprendre la consigne. Reformuler la consigne.

Séance 1 En classe entière

Les élèves écoutent chacune des consignes du CD (Piste n° 1) et identifient dans un premier temps les propositions qui n'en sont pas. Puis ils en précisent les caractéristiques : c'est une phrase qui indique une tâche, une action à effectuer ; elle s'adresse à une ou plusieurs personnes ; il peut y avoir plusieurs tâches successives à effectuer.

Séance 2 En groupes : soit en ateliers autonomes **A**, soit en ateliers dirigés **B**

Les élèves s'entraînent à identifier une consigne, à la reformuler et à la décliner de plusieurs façons (avec un verbe à l'infinitif, au présent de l'indicatif, à l'impératif) et à différencier consigne simple (une seule tâche à effectuer) et consigne complexe (plusieurs tâches).

Activité 2 Mais quelle était la consigne ?

Décrire une illustration et formuler une proposition de consigne lui correspondant.

Séance 1 En classe entière

Après observation et description de quatre illustrations présentées sur un poster, les élèves sont invités à formuler la ou les consignes qui correspondent à chaque situation de classe ou support d'exercice proposé. Le maître veille à l'utilisation d'un lexique approprié et sollicite différentes formulations : à l'impératif, au présent de l'indicatif, à l'infinitif.

Séance 2 En groupes : soit en ateliers autonomes **A**, soit en ateliers dirigés **B**

Les élèves sont invités à produire des consignes relatives aux illustrations qu'ils ont sous les yeux (sous la forme d'actifiches avec 6 images, à proposer en différenciation). Il semble intéressant qu'elles soient formulées de plusieurs manières afin que les élèves s'approprient les diverses marques linguistiques qui implique la formulation de consignes.

► Intention pédagogique

La consigne est un obstacle fréquent pour un grand nombre d'élèves. La compréhension des tâches scolaires à effectuer est une compétence qui doit faire l'objet d'un apprentissage spécifique. Elle

nécessite la mise en place de dispositifs permettant de dépasser la simple exécution d'une action. En effet, l'implicite et la complexité de certaines consignes « multitâches » sont des obstacles éventuels qu'il faut anticiper pour aider tous les élèves à entrer dans les activités. La représentation mentale de situations de classe à partir d'un support illustré – avec explicitation de ce qui peut se passer et proposition de différentes consignes possibles – permet à chacun de faire appel à son vécu scolaire, de le mettre en mots et de mieux se l'approprier. L'enseignant veille à familiariser les élèves avec un lexique et une syntaxe propres à la formulation de consignes, pour qu'ils puissent non seulement les comprendre et les exécuter, mais aussi en formuler.

► Matériel

- Le CD, piste 1: *Ouvrez vos oreilles!* (consignes à identifier, expliciter, suivre, reformuler...)
- 1 poster: « *Mais quelle était la consigne?* » (4 situations scolaires)
- 5 séries de 3 actives (avec 6 situations scolaires, à proposer en différenciation)
- 1 fiche de vocabulaire (voir p. 23)
- 4 fiches d'activités autonomes (voir p. 24 à 27)
- 1 fiche-outil *Liste de consignes* (voir p. 28)
- Du papier affiche et des marqueurs
- Un lecteur CD

Activité 1 - Ouvrez vos oreilles !

Séance 1

Écoute ! Écoutons ! Écoutez !

Écouter pour comprendre la consigne.

► Objectifs

- Identifier les phrases injonctives.
- Relever les phrases qui ne peuvent pas correspondre à des situations scolaires.
- Caractériser la consigne comme type de discours (forme et sens).
- Distinguer consigne simple et consigne complexe.

► Déroulement

En classe entière – 30 minutes

Étape 1 Présentation de la situation

Le maître s'adresse à l'ensemble de la classe : « Nous allons travailler en langage oral autour des consignes. C'est un mot que l'on emploie beaucoup à l'école. Pouvez-vous expliquer ce qu'est une consigne ? » La réponse attendue est : *Une consigne est une phrase qui indique une tâche, un travail à effectuer.* Puis, l'enseignant précise : « Vous allez écouter attentivement une série de phrases. Il s'agira pour chacune de dire s'il s'agit bien d'une consigne ou pas et d'expliquer pourquoi. »

Étape 2 Langage collectif

Le maître interrompt l'écoute après chaque phrase et sollicite les commentaires des élèves avec quelques questions : « Cette phrase est-elle une consigne ? Pourquoi ? Quelle est la tâche à effectuer ? Y a-t-il une ou plusieurs tâches à réaliser ? Pourquoi pensez-vous que cette phrase n'est pas une consigne ? », etc. Il s'agit, ici, de bien identifier la situation d'énonciation à laquelle la consigne scolaire se réfère, quelle est sa forme linguistique puis à quel type de tâche la consigne identifiée comme telle fait référence. En effet, certaines consignes appellent une réponse écrite directe (« barre, coche, copie, complète... »), d'autres demandent un temps de réflexion un peu plus long avec une réponse orale à élaborer (« analyse, justifie, explique... »), d'autres encore induisent un travail de « manipulation » (« colle, plie, découpe, reporte... »).

Séance plus

Le maître peut dédier une séance supplémentaire à ce classement de consignes en fonction de la tâche à effectuer afin de mieux en assurer l'appropriation et d'approfondir le travail de compréhension fine. Une séance avec manipulations, en mouvement (chaque élève « porte » une consigne écrite sur un papier et il faut se regrouper en fonction du type, par exemple) peut permettre d'aborder plus facilement le sujet et de motiver certains élèves habitués à les survoler.

Les élèves sont invités à justifier leur réponse en indiquant l'action à réaliser et ses différentes étapes s'il s'agit d'une consigne complexe.

Étape 3 Synthèse

La séance se termine par la reformulation de ce qu'est une consigne (« une phrase qui indique un travail à effectuer... »), d'éventuelles précisions validées par le groupe-classe et l'enseignant et par la production possible de deux affiches :

– la première en deux parties, avec d'un côté des consignes, de l'autre côté des phrases qui n'en sont pas (à partir des phrases écoutées et de propositions d'élèves) ;

– la deuxième pourrait être un « répertoire » de tous les verbes utilisés pour formuler des consignes (ceux relevés dans les consignes entendues et d'autres proposés), notés à l'infinitif. Cette liste serait complétée au fil du projet.

Exemple de production possible [attendue]

- Sors ton livre de lecture.
- *Oui, cette phrase est une consigne, elle indique ce qu'on doit faire [une tâche à effectuer]. Il faut sortir son livre de sa case ou de son cartable. Il [n'] y a qu'une seule chose à faire.*
- *C'est pour [Elle s'adresse à] un élève qui doit être en retard pour faire l'exercice.*
- Citez le nom de deux mammifères.
- *C'est [Cette phrase est] une consigne, pour tous les élèves de la classe. [Il n'] Y a qu'une seule chose à faire, il faut donner le nom des mammifères, mais il faut en donner deux. Mais je pense que c'est quand même une seule consigne.*
- Mettez vos serviettes de table !
- *Alors là, c'est [ce n'est, cette phrase n'est] pas une consigne de classe, ça [cela] se dit à la maison – ou à la cantine.*
- *Oui à la cantine, mais c'est [ce n'est] pas pour faire son travail.*
- Tu encadreras ton prénom, tu surligneras ton nom, après les avoir écrits sur ton ardoise.

– Oui, c'est une consigne et il faut faire plusieurs choses : écrire, encadrer, surligner...

– Oui, et il faut sortir son ardoise !

Ce type de consigne complexe sollicite la verbalisation du déroulement chronologique de plusieurs actions dont certaines sont implicites (*sortir l'ardoise*) et l'explicitation d'un lexique précis (*encadrer, surligner*). L'enseignant apporte son aide en définissant les étapes successives de la réalisation de la tâche si nécessaire.

Séance 2

Mais que dois-je faire ?

Reformuler une consigne.

► Objectifs

- Manifester sa compréhension d'une consigne en la reformulant.
- Échanger pour classer des consignes en fonction du type de tâches à effectuer.

► Déroulement **A**

En ateliers autonomes – 30 minutes

Étape 1 Rappel et distribution de la fiche de vocabulaire

Le maître demande, en se référant aux deux affiches produites : « Qu'avez-vous retenu de la séance sur les consignes ? Quels sont les points essentiels qu'il est important de rappeler ? » Il les note au tableau ou sur une nouvelle affiche en sollicitant les éventuels oublis (notion d'injonction, tâche scolaire à effectuer, différents types de réponses à apporter et consigne simple ou complexe. Le lexique spécifique peut aussi être rappelé). Il distribue la fiche de vocabulaire que les élèves s'approprient aisément à la fin de cette étape.

Étape 2 Langage oral en ateliers autonomes

L'enseignant partage la classe en groupes de 4 à 5 élèves, distribue la fiche *Liste de consignes* et dit : « Vous avez chacun une liste de consignes. Dans chaque groupe vous devez les lire, les reformuler et y répondre. Il faut vous organiser pour que les rôles tournent : ce n'est pas toujours le même qui lit la consigne, ni les mêmes qui la reformulent, ni les mêmes qui agissent. » Le maître fait expliciter le terme *reformuler* afin que tous soient d'accord : il s'agit ici de redire la phrase avec d'autres mots, d'expliquer ce qu'il faut faire de façon claire et précise. Il

ajoute que pour chaque consigne exécutée, il faut l'approbation de tous les membres du groupe qui doivent donc échanger avant d'agir.

Les élèves doivent ensuite les classer selon qu'elles sont simples ou complexes.

Différenciation

L'enseignant peut tenir le rôle du lecteur au sein d'un ou deux groupes plus fragiles. Il accompagne la reformulation en aidant l'élève à passer d'une explication en langage courant à une expression progressivement plus soutenue tant lexicalement que syntaxiquement. Il veille à rester proche des possibilités de chacun pour permettre de progresser sans risque de blocage. Il invite les élèves à proposer une réponse à chaque consigne, mais aussi à valider ou invalider celles des pairs en explicitant les raisons.

Si le maître ne s'occupe pas d'un groupe en particulier, il circule dans la classe pour s'assurer du bon fonctionnement de l'activité et relancer les échanges si nécessaire.

Étape 3 Synthèse collective

L'enseignant invite un rapporteur par groupe, après consultation rapide des autres membres, à s'exprimer sur le déroulement des ateliers : « Comment ce temps de travail en groupe s'est-il passé ? Étiez-vous facilement d'accord ? Avez-vous rencontré des difficultés ? Certaines consignes vous ont-elles posé problème ? Lesquelles ? » Une rapide confrontation permet de mettre à jour les écueils des discussions de groupe et les éventuels points à éclaircir dans des consignes. L'enseignant peut, s'il en a le temps, solliciter chacun des groupes sur la reformulation d'une consigne de la liste. Il demande aux élèves de compléter la fiche de vocabulaire.

► Déroulement **B**

*En ateliers dirigés – 4 fois 20 minutes
(3 ateliers et une synthèse)*

Il revient au maître d'organiser ce temps de travail en fonction de ses impératifs d'emploi du temps, d'horaires et de disponibilité des élèves. C'est pourquoi on peut envisager une répartition de ces ateliers sur plusieurs jours.

Étape 1 Présentation de la situation

Le maître explique à l'ensemble de la classe le fonctionnement de cet atelier qu'il va mener durant un, deux ou trois jours : « Nous allons travailler en langage oral en ateliers et je m'occuperai d'un groupe tandis que les autres auront un travail en autonomie. Réfléchissez à ce dont nous avons parlé la dernière fois. »

Étape 2 Atelier dirigé par l'enseignant

Le maître, installé à l'écart avec un groupe de 8 à 10 élèves, revient sur les activités précédentes. Il invite les élèves à rappeler ce qui a été fait en séance 1 avant de récapituler les caractéristiques de la consigne tant au niveau de la forme, que du sens et de la nature de la tâche à effectuer. Il sollicite le lexique et insiste en particulier sur les verbes employés en s'appuyant sur la fiche de vocabulaire qu'il invite à relire.

Il distribue la fiche *Liste de consignes* à chaque élève et explique: « Vous allez lire chaque consigne puis échanger ensemble pour expliquer ce qu'elle veut dire exactement, ce qu'il faut faire en la suivant, et quels sont les mots du vocabulaire des consignes que vous relevez. Vous travaillez en chuchotant, à deux ou trois, pendant 10 minutes et puis nous mettrons en commun. » L'enseignant s'installe et accompagne la phase de discussion au plus près des besoins tant organisationnels que notionnels; il veille à la circulation de la parole dans chaque petit sous-groupe. Puis il s'adresse à tout l'atelier, sollicite la parole de chaque trio ou binôme, invite tous les élèves à reformuler individuellement une consigne dans leurs propres mots et à expliciter la tâche à effectuer. Il revient sur les consignes qui ont posé problème et s'assure de leur bonne compréhension. Il permet un classement en fonction du type de réponse attendue (orale, écrite, une action...) en sollicitant toujours l'expression orale qui reste l'objectif premier du projet. Il attire ensuite l'attention sur les différentes formulations: « Dans les consignes, les verbes sont-ils toujours conjugués de la même façon? Pouvez-vous donner des exemples et les classer? »

Étape 3 Synthèse

La synthèse, très brève, permet de formaliser les points essentiels à retenir, en lien avec les difficultés remarquées par l'enseignant lors de l'étape précédente.

Le maître peut dédier une séance spécifique à la conjugaison en rappel du présent de l'indicatif et du mode infinitif. L'impératif, sans faire l'objet d'un apprentissage approfondi à ce niveau de classe, sera présenté vu son usage fréquent dans le discours injonctif.

Le maître peut aussi organiser un petit jeu avec un groupe pour permettre une totale appropriation de la notion: il propose une consigne et demande à chacun de la reformuler selon les deux autres modes de conjugaison et éventuellement en s'adressant à une ou plusieurs personnes: *Prenez vos cahiers! Vous prenez vos cahiers! Prendre les cahiers...* Cela permet d'anticiper de façon ludique une difficulté possible.

Activités autonomes à proposer en parallèle de l'atelier dirigé

- « Jouer à la maitresse »: mimer une situation de classe en petits groupes; l'élève qui joue le rôle de l'enseignant doit énoncer clairement une consigne. L'activité peut être menée par tous les groupes autonomes en même temps.
- En binômes et en chuchotant, un élève énonce une injonction réalisable et peu bruyante (va chercher trois stylos bleus et un cahier rouge...) et son camarade y répond. On inverse les rôles.
- Pour conforter les acquis de la séance collective, distinguer les consignes des propositions qui n'en sont pas (fiche 1).
- Illustrer par un dessin la situation correspondant à une consigne (fiche 2).

Activité 2 – Mais quelle était la consigne ?

Séance 1

J'observe et j'explique

Observer et décrire une illustration.

► Objectifs

- Décrire une illustration (situations de classe ou supports d'exercices complétés) afin d'en déduire les consignes qui auraient pu être données.
- Construire des phrases injonctives en utilisant les modes suivants : l'impératif, l'indicatif ou l'infinitif.

► Déroulement

En classe entière – 20 à 30 minutes

Étape 1 Présentation de la situation

L'enseignant affiche au tableau le poster « *Mais quelle était la consigne ?* ». Il s'adresse aux élèves : « Vous allez observer chaque vignette du poster afin d'expliquer de quoi il s'agit. Il faudra ensuite trouver la consigne qui a pu être donnée. » Le maître n'explicite pas davantage le poster afin que les élèves différencient eux-mêmes situation de classe et support, exercice écrit et manipulation dans un souci de sollicitation de langage et d'explicitation des tâches scolaires.

Étape 2 Langage collectif

Pour chacune des situations proposées, le maître guide les élèves sur l'interprétation de l'illustration. Il est important que les élèves, surtout les plus fragiles, aient la possibilité de faire et d'exprimer le lien entre l'illustration et le quotidien de la classe (par exemple les ardoises levées pour donner un résultat, une fiche comme celles que l'on peut compléter sur un fichier...). Le maître encourage à définir l'action qui a été réalisée et à mettre en correspondance la consigne qui a pu être donnée. Il incite également les élèves à utiliser la fiche de vocabulaire pour y puiser le lexique approprié. Les élèves ont souvent tendance à utiliser le verbe *faire* pour toutes les activités : *faire une croix* devient donc *cocher*, *faire un trait sous* devient *souligner*; *encadrer* et *entourer* ont une nuance, et il est important de les amener à la saisir...

Le maître veille à ce que la formulation soit la plus claire et la plus précise possible, à ce que le langage utilisé soit celui du quotidien de la classe, mais construit.

Étape 3 Synthèse

Le maître conclut la séance en faisant énoncer de

manière explicite les consignes qui correspondent à chacune des images du poster. Les quatre consignes sont écrites sur des bandes de papier et affichées en regard de l'illustration correspondante.

Exemple de production possible [attendue] et interventions de l'enseignant

– *C'est dans une classe, ils [les élèves] lèvent l'ardoise pour montrer combien ils ont trouvé.*

Enseignant : – *Oui, les élèves ont écrit sur l'ardoise le résultat de l'opération. À votre avis, quelle était la consigne ?*

– *Il fallait trouver combien ça [cela] fait 9 fois 3 et montrer à la maîtresse pour savoir si c'est bon.*

– Enseignant : – *Oui pour vérifier si la réponse est juste, mais avec tout ce que vous avez appris au sujet des consignes, comment peut-on la formuler ?*

– *On peut dire : « Quel est le résultat de 9 fois 3 ? » ou « Écrivez le résultat de 9 multiplié par 3 » ou « Écrivez sur vos ardoises le résultat de l'opération ! »...*

Le maître peut alors solliciter l'emploi d'une autre formulation : « Vous écrivez... » ou « Écrire... », mais l'infinitif à valeur injonctive est réservé à l'écrit ; il ne convient donc pas ici. Les élèves peuvent aussi cibler l'action finale et proposer « Levez vos ardoises ! »

L'enseignant mène la séance en fonction de sa classe et de ses objectifs langagiers (et de compréhension). Les images mettent en scène : une situation de calcul mental sur ardoise, une séance de manipulation en numération, un support de style fiche pour identifier les vêtements d'hiver et une carte de France à compléter avec fleuves et villes principaux.

Séance 2

Chacun sa consigne !

Formuler une proposition de consigne.

► Objectifs

- Exprimer sa compréhension d'une situation scolaire.
- Formuler des consignes pour chacune des situations proposées, en lien avec la discipline.
- Utiliser un lexique approprié.
- Distinguer les trois modes infinitif, indicatif et impératif et les utiliser dans les formulations de consignes.

► Déroulement A

En ateliers autonomes – 30 minutes

Étape 1 Rappel et présentation

de la situation

L'enseignant organise, en deux temps, le rappel de la séance précédente à partir du poster : ce qui a été fait, d'une manière générale (*on a dit ce qui se passait sur chaque image et il fallait trouver la bonne consigne*) et la formulation précise des consignes (*écrivez le résultat de l'opération et levez vos ardoises !*). Puis il annonce : « Vous allez aujourd'hui faire le même travail, en binômes, à partir d'une actifiche qui présente plusieurs situations de classe ou supports d'exercices, comme sur le poster. Ensuite nous confronterons les propositions. »

Étape 2 Langage en ateliers autonomes

Le maître distribue une actifiche par binôme, homogène, en différenciation. Il peut regrouper ceux qui ont le même support ou les laisser dispersés dans la classe. Il s'assure de la bonne compréhension de la tâche à effectuer, invite les binômes à échanger pour la description des images, la situation de classe ou la nature du support. Il relance l'activité si nécessaire et rappelle la nécessité de formuler une consigne précise. S'il le souhaite, il peut proposer aux élèves d'écrire au brouillon les phrases de consignes afin de les garder en mémoire et d'aborder la notion d'écrit intermédiaire ou soutien de l'oral. En fonction du temps (restant ou qu'il désire allouer à cette séance) et de son organisation de début de séance, l'enseignant peut demander aux binômes ayant travaillé sur la même actifiche de mettre en commun leurs propositions.

Étape 3 Mise en commun

Le maître organise la confrontation des réponses avec l'ensemble du groupe-classe en sollicitant la parole des binômes concernés par chaque actifiche (ou de rapporteurs s'il a installé un regroupement au préalable). Ce temps se mène assez rapidement, avec le souci d'une précision de la description et d'une justesse de la formulation des consignes, tout en valorisant l'expression orale, à fortiori celle des plus petits parleurs. En prolongement, une évaluation des acquis pourra être envisagée (voir *Prolongements et variantes*).

Différenciation

Le maître peut décider de regrouper plusieurs binômes d'élèves fragiles et de les accompagner dans ce travail.

► Déroulement B

En ateliers dirigés – 4 ou 5 fois 20 à 25 minutes

Il revient au maître d'organiser ce temps de travail en fonction de ses impératifs d'emploi du temps, d'ho-

raires et de disponibilité des élèves. Une répartition de ces ateliers sur plusieurs jours, au rythme d'un par jour, semble adaptée si l'on veut revenir en petit groupe sur l'axe descriptif avant de passer à celui de la proposition de consigne.

Étape 1 Rappel et présentation

de la situation

Devant la classe entière, le maître affiche le poster « *Mais quelle était la consigne ?* » et demande : « Qu'avez-vous appris lors de la dernière séance à partir de ce poster ? » Cette formulation permet de s'éloigner un peu de la tâche en elle-même pour s'intéresser aux apprentissages. L'enseignant attend un bref rappel des deux axes qui vont être repris ensuite : la verbalisation de la représentation de la situation de classe illustrée ou sous-jacente (suggérée par le support) et le rappel de la consigne qui accompagne. Il divise ensuite la classe en groupes homogènes de 6 élèves, indique le travail à ceux qui fonctionnent en autonomie et s'installe un peu à l'écart pour mener son atelier.

Étape 2 Atelier dirigé par l'enseignant

Le maître distribue la même actifiche à tous (une pour deux) et sollicite une observation silencieuse. Puis il mène la verbalisation en faisant circuler et rebondir la parole entre tous les membres de son petit groupe en vue d'une explicitation des situations et supports représentés. Il invite ensuite à émettre des propositions de consignes pour chaque image. Elles sont commentées et améliorées avant d'être validées par le groupe. Si le temps le lui permet, il conduit une formalisation diversifiée en faisant varier le temps de conjugaison. L'appui sur la fiche de vocabulaire est vivement encouragé.

Étape 3 Bilan

L'enseignant propose un temps de recul réflexif en demandant : « Avez-vous trouvé cet exercice difficile ? Y a-t-il des choses qui vous semblent compliquées ? Pour quelles images trouvez-vous plus facilement les consignes ? Avez-vous trouvé cela amusant de chercher à deviner la consigne à partir d'une illustration de classe ? Au sujet des consignes elles-mêmes, pouvez-vous expliquer ce que vous en savez maintenant ? » Il ne semble pas nécessaire d'organiser une synthèse collective à partir de ce travail, les supports sont différenciés et ne concernent donc pas l'ensemble de la classe. L'objectif est poursuivi au plus près lors de chaque atelier et le bilan y est mené.

Exemples de productions possibles [attendues] et interventions de l'enseignant

- Actifiche 1, vignette 2
– [Il] Y a quelqu'un qui entre dans la classe et c'est quelqu'un d'important !

– Oui, la directrice ou même l'inspectrice, alors il faut [les élèves doivent] se lever...

– Oui, mais [il] y en a qui se lèvent et des [d'autres] qui [ne] se lèvent pas; alors le maître leur dit de se lever. [Certains élèves se lèvent et d'autres ne bougent pas et restent assis.]

Enseignant: – Comment le maître peut-il leur demander de se lever? Quelle consigne donne-t-il exactement, à votre avis?

– Il dit: « Levez-vous! »

– Ou alors: « Levez-vous s'il vous plaît! » [C'est très poli de se lever quand une personne entre dans la classe.]

• Actifiche 1, vignette 5

– Ça [Cela], c'est un exercice à faire.

– Sur un livre par exemple.

Enseignant: – Comment savez-vous que cela provient d'un livre?

– Ça se voit, c'est écrit comme ça dans le livre de français. [C'est présenté comme dans un livre de français.]

Enseignant: – Oui, c'est vrai. Mais quelle peut être la consigne de cet exercice?

– C'est un peu compliqué, car [il] y a des mots soulignés et des mots pas soulignés [et des mots qui ne le sont pas].

– Oui, c'est [ce sont] des prénoms qui sont soulignés.

– Pas [Il n'y a pas] que des prénoms, regarde: Italie, c'est un nom de pays.

– Alors, c'est des noms propres avec une majuscule [ce sont des noms propres, ils ont tous une majuscule].

Enseignant: – Alors, quelle peut être la consigne de l'exercice?

– Souligne les noms propres?

Enseignant: – On souligne directement sur le livre?

Etc.

Activités autonomes à proposer en parallèle de l'atelier dirigé

• Proposer aux élèves de rédiger en petits groupes des consignes simples « thématiques »:

– des consignes en sport: *Levez les bras. Pliez les genoux. Avancez de deux pas...*;

– des consignes « à la maison »: *Mets la table. Vide le lave-vaisselle. Range ta chambre...*;

– des consignes pour fabriquer un objet: *Prends une feuille rectangulaire, plie-la en deux, puis encore en deux. Avec une paire de ciseaux, fais des encoches sur les deux côtés des pliures, ouvre la feuille...*

• Prendre des photographies de quelques activités de classe pendant une semaine puis laisser passer un peu de temps. Écrire sur de petits papiers les différentes consignes correspondantes. Faire un jeu d'appariement en groupe de 4 élèves.

• Retrouver la consigne qui a permis de réaliser un exercice [fiche 3].

• Distinguer consignes simples et consignes complexes [fiche 4].

Prolongements et variantes

• Une séance consacrée aux différentes manières de construire des consignes tant au niveau du vocabulaire et de la construction syntaxique que des temps de conjugaison peut être proposée par le maître afin de consolider les acquis et de produire une trace écrite.

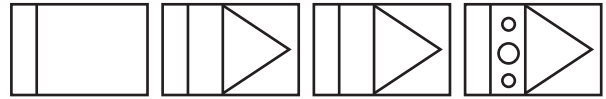
• Les élèves peuvent à leur tour imaginer une situation scolaire et demander à leurs camarades de définir la consigne.

• Ils peuvent également reprendre des exercices réalisés, ajouter, modifier une tâche exécutée et demander aux camarades de définir la nouvelle consigne.

• Cela peut prendre aussi la forme d'un jeu de mime. Les élèves miment une situation imposée et les camarades doivent identifier la consigne, en veillant, si possible, à rester dans les tâches scolaires.

• Le maître propose une série d'exercices faits, accompagnés de leur consigne. De manière collective, on analyse chacun des exercices pour définir si la consigne a été respectée. Si ce n'est pas le cas, on définit alors pourquoi l'élève s'est trompé. Ce travail incite à bien identifier le vocabulaire proposé et à essayer de comprendre d'où vient la confusion.

• Proposer aux élèves de produire un dessin en 3 ou 4 parties: la partie suivante reprend le tracé de départ auquel on ajoute un élément. Pour chacune des situations, demander aux élèves de trouver la consigne qui a permis de poursuivre le travail. Exemple:



• Afin de conduire les élèves vers la compréhension et l'élaboration de consignes complexes, leur demander ensuite de formuler l'ensemble de la consigne de l'exercice précédent dans un seul texte [la difficulté réside dans le choix des étapes, la formulation et l'utilisation de connecteurs temporels].

Des verbes

- **Pour répondre directement :** barrer – cocher – encadrer – entourer – relier – souligner – tracer – compléter – ranger – terminer – poursuivre – supprimer – indiquer – copier – recopier – transformer
- **Pour réfléchir, raisonner :** comparer – expliquer – analyser – observer – justifier
- **Pour dire, répondre oralement :** nommer – citer – énumérer – énoncer – exprimer – proposer
- **Pour faire :** découper – coller – construire – mesurer – plier – décalquer – reporter



Des verbes

- **Pour répondre directement :** barrer – cocher – encadrer – entourer – relier – souligner – tracer – compléter – ranger – terminer – poursuivre – supprimer – indiquer – copier – recopier – transformer
- **Pour réfléchir, raisonner :** comparer – expliquer – analyser – observer – justifier
- **Pour dire, répondre oralement :** nommer – citer – énumérer – énoncer – exprimer – proposer
- **Pour faire :** découper – coller – construire – mesurer – plier – décalquer – reporter

Est-ce vraiment une consigne scolaire ?

► Souligne les phrases qui sont des consignes scolaires.

Il ne faut pas courir dans les couloirs.

Observe ce dessin de fleur et complète la légende.

Relevez les verbes conjugués de ce texte.

Je lis les phrases et je recopie celles qui sont au présent.

Ne te mets pas à côté de la porte, tu vas avoir froid.

Prenez vos stylos bleus et au travail !

Entourez les déterminants et indiquez par une flèche le nom qu'ils accompagnent.

Regardez ce papillon comme il est beau !

Indique si la réponse est vraie (V) ou fausse (F).

Les cartables restent dans la classe.

Calcule le nombre total de billes de chacun.

► Invente une phrase qui est une consigne scolaire.

.....

.....

► Invente une phrase qui n'est pas une consigne scolaire.

.....

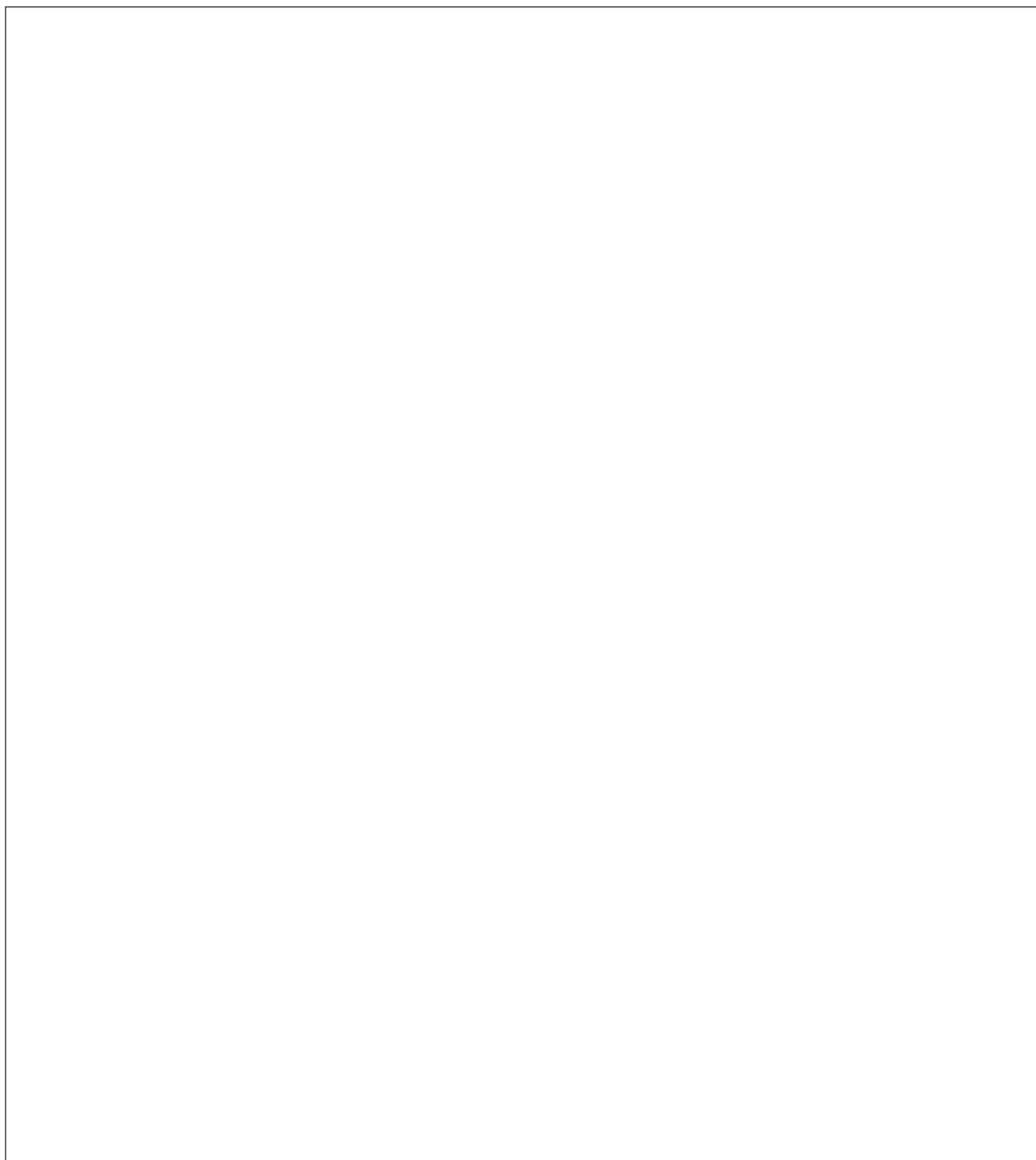
.....

Une image de la classe

► **Dessine une situation dans la classe qui va avec la consigne :**

« Terminez de recopier le poème et commencez à l'illustrer. »

Tu peux représenter des élèves, le maître ou la maîtresse, des tables, des cahiers... Tu peux imaginer qui parle, qui travaille, qui rêve...



1 Parler autour des consignes scolaires

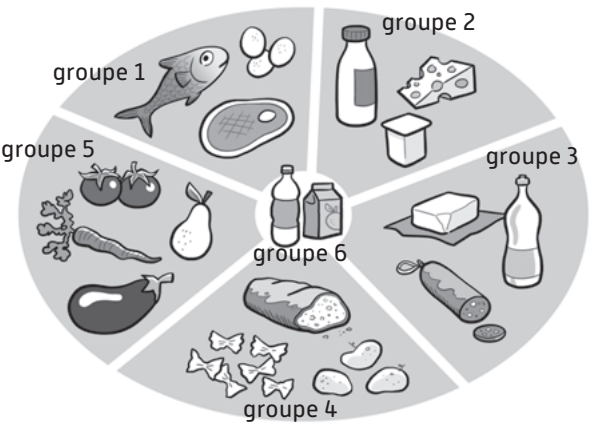
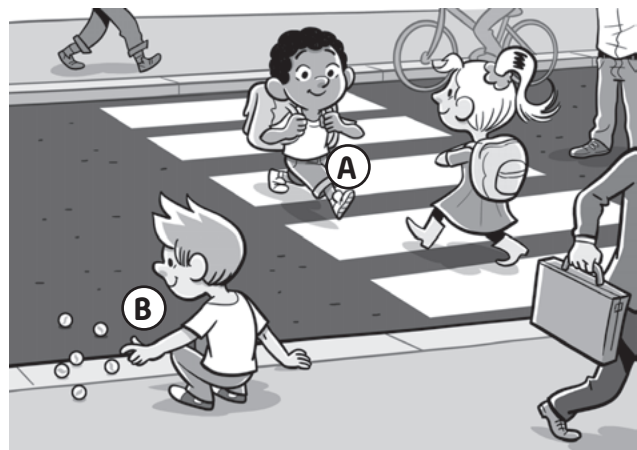
Nom de l'élève : _____

La bonne consigne !

► Pour chacune des situations, coche la consigne qui a permis de réaliser l'exercice.

 ☐ Complète la carte de France avec le nom des villes. ☐ Complète la carte de France en inscrivant le nom des fleuves. ☐ Recopie le nom de chaque ville.	 ☐ Apprends cette poésie par cœur. ☐ Recopie la poésie et quand tu as terminé, illustre-la. ☐ Pour chacune des phrases écrites au tableau, indique si elles sont au singulier ou au pluriel.
--	---

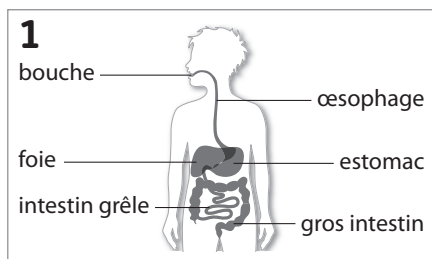
► Trouve la consigne qui correspond à chaque fiche et complète les réponses.

Les groupes d'aliments  Le steak haché fait partie des aliments Les haricots verts L'huile d'olive	Le piéton  L'enfant ① traverse correctement, car L'enfant ② a une attitude imprudente, car
---	---

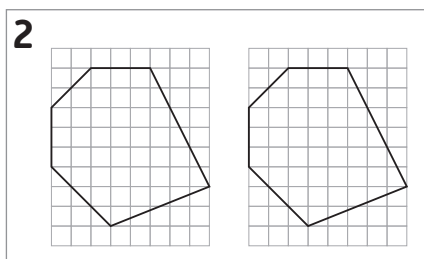
Chaque consigne à sa place !

► Observe chacune des situations ci-dessous et trouve si cela concerne une **consigne simple** (une seule chose à faire) ou une **consigne complexe** (plusieurs choses à faire). Recopie le numéro de la situation dans la bonne case du tableau.

consignes simples	consignes complexes
.....	



Complète avec le nom des différentes parties du corps.



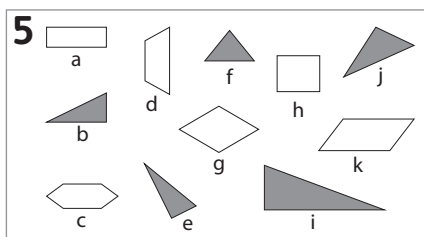
Recopie la figure.



Donnez-moi le nom de ce continent.



Effectuez des passes sans laisser tomber la balle.



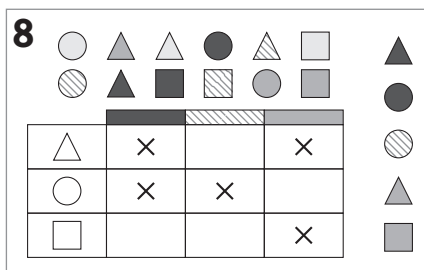
Colorie en rouge les triangles



Colorie le tronc d'arbre en marron, les feuilles en vert, le chat en orange, le chien en noir et les fleurs en jaune.



Efface le tableau et recommence ton opération



Observe le tableau et fais la liste des figures cochées.



Affiche la date.

► Invente une consigne simple et une consigne complexe.

.....

.....

1 Parler autour des consignes scolaires

Nom de l'élève : _____

Liste de consignes

- Récite ta poésie.
- Sortez un stylo bille rouge de votre trousse.
- Citer trois grandes villes françaises.
- Énumérez les ingrédients dont on a besoin pour faire une compote de pommes.
- Tu mesures la longueur de ta table.
- Range ta case en plaçant les livres d'un côté, les cahiers de l'autre.
- Écris la date sur ton ardoise.
- Prends une feuille blanche, trace une croix au milieu après l'avoir pliée en deux puis encore en deux.
- Compter les fenêtres de la classe.
- Écris le prénom de chacun des enfants de ce groupe sur le cahier de brouillon.
- Souligne les verbes conjugués de ce texte et entoure leur sujet.
- Tu lis le paragraphe n° 2 de ce texte, puis tu réponds à la première question du questionnaire.

**1** Parler autour des consignes scolaires

Nom de l'élève : _____

Liste de consignes

- Récite ta poésie.
- Sortez un stylo bille rouge de votre trousse.
- Citer trois grandes villes françaises.
- Énumérez les ingrédients dont on a besoin pour faire une compote de pommes.
- Tu mesures la longueur de ta table.
- Range ta case en plaçant les livres d'un côté, les cahiers de l'autre.
- Écris la date sur ton ardoise.
- Prends une feuille blanche, trace une croix au milieu avant de la plier en deux puis encore en deux.
- Compter les fenêtres de la classe.
- Écris le prénom de chacun des enfants de ce groupe sur le cahier de brouillon.
- Souligne les verbes conjugués de ce texte et entoure leur sujet.
- Tu lis le paragraphe n° 2 de ce texte, puis tu réponds à la première question du questionnaire.

6 Parler autour d'un dialogue de théâtre

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

► Objectifs

• En expression orale

- Trouver les traits de caractère d'un personnage en l'écouter.
- Décrire et caractériser différents personnages.
- Inventer et jouer un dialogue entre deux personnages identifiés.

• En maîtrise de la langue

- Utiliser les différents types de phrases pour donner vie à un discours théâtral.
- Utiliser les temps de conjugaison pour donner sens au dialogue.

• En littérature

- Découvrir les personnages issus de la commedia dell'arte.

► Présentation des activités

Activité 1 **Au théâtre !**

Écouter des extraits de textes de théâtre, différencier et caractériser les personnages.

Décrire des personnages de la commedia dell'arte.

Séance 1 **En classe entière**

Les élèves écoutent de courts extraits de pièces de théâtre. Des échanges guidés par l'enseignant permettent de caractériser le type de personnage qui correspond à chaque extrait (le méchant, le flatteur, le dupé...). Les élèves s'exercent ensuite à dire un même texte en changeant de type de personnage.

Séance 2 **En groupes : soit en ateliers autonomes **A**, soit en ateliers dirigés **B****

Il s'agit de décrire des personnages issus de la commedia dell'arte grâce à des illustrations et quelques mots-clés touchant à leur caractère. L'appui sur la séance collective permet de faire un lien avec les différents textes entendus et de proposer quelques exemples de discours tenus par les personnages.

Activité 2 **Dialogues**

Inventer et jouer un dialogue en tenant un rôle.

Séance 1 **En classe entière**

Les élèves imaginent un court échange de répliques entre deux des personnages proposés sur les affichettes lors de la précédente activité. Plusieurs expérimentations sont tentées, commentées et travaillées.

Séance 2 **En groupes : soit en ateliers autonomes **A**, soit en ateliers dirigés **B****

En binômes, en tirant au sort deux cartes-personnages reprenant ceux des affichettes, les élèves produisent un court dialogue en respectant les caractères définis lors de l'activité 1. Des exemples de situations leur sont proposés.

► Intention pédagogique

Le théâtre est une expression artistique fondée sur l'oral. Le dialogue permet de s'exprimer et de construire à deux, ce qui est rassurant. La conceptualisation de ce qu'est un personnage permet de s'approprier le type de discours d'un point de vue linguistique (le lexique, la syntaxe, le propos) et énonciatif (la façon de le dire). Les activités proposées sont motivantes et cadrantes; elles ne s'appuient ni sur un texte à apprendre ni sur une improvisation totale. Le choix des textes à écouter

et de la commedia dell'arte permet d'ouvrir le champ culturel et d'éviter les stéréotypes : transposer des personnages d'un autre temps dans des situations de la vie courante oblige à s'approprier caractère et posture et à trouver les mots qui conviennent.

🎵 Matériel

- Le CD, piste 3 : des extraits de textes de théâtre
- 10 affichettes format A4 pour 10 personnages de la commedia dell'arte avec illustration et mots-clés
- 3 séries de 10 cartes à jouer : les 10 personnages repris en plus petit, sans les mots-clés
- 1 fiche de vocabulaire (voir p. 90)
- 4 fiches d'activités autonomes (voir p. 91 à 94)
- 1 fiche-outil avec les textes des pistes audios (voir p. 95)
- Du papier affiche et des marqueurs
- Matériel d'enregistrement

Activité 1 - Au théâtre !

Séance 1

Menteur ? Flatteur ? Poli ?

Écouter des extraits et caractériser des personnages.

Objectifs

- Écouter de courts extraits de textes de théâtre.
- Caractériser le personnage qui parle.
- S'approprier différents types de personnages.

Déroulement

En classe entière – 30 minutes

Étape 1 Présentation de la situation

Le maître annonce : « Vous allez entendre plusieurs extraits de pièces de théâtre très courts. Pour chaque extrait, il faudra trouver quel genre de personnage parle ; c'est-à-dire qui cela peut être, comment est sa façon de parler, quelle peut être son intention. Vous allez d'abord écouter tous les textes, puis je vous les repasserai l'un après l'autre. »

Étape 2 Écoute des extraits et caractérisation des personnages

La première écoute se fait en continu, dans le silence. Puis le maître reprend depuis le début et arrête après le premier extrait. Il demande aux élèves ce qu'ils en pensent, d'imaginer un peu la situation et comment ils qualifient le ton, les paroles du personnage. Cela permettra de le désigner. La procédure est reprise pour chaque texte. Une aide sous la forme d'une liste de mots écrits au préalable au tableau est possible : le méchant – la princesse – le prétentieux – le désespéré – le roi – le content – le flatteur – la raisonnable.

Exemple de production possible [attendue]

– Le premier, il est très méchant, il prend les gâteaux des autres, il leur donne des claques pour leur voler leur gouter. C'est même un loup !

– Le deuxième, c'est un père, un roi je crois, il est en colère, il se fâche [et il donne des ordres à sa fille].

– Là, c'est sa fille. Elle est très malheureuse [mais en même temps elle a l'air d'exagérer un peu.]

– Le quatrième, c'est un monsieur qui s'est fait voler son argent. [Lui aussi il exagère un peu, comme la princesse. Il a l'air triste et énervé en même temps.] On dirait qu'il est un peu vieux.

– Il y a aussi un professeur qui parle tout seul, qui explique d'une façon un peu compliquée des choses très simples sur les voyelles ! On apprend ça [cela] en maternelle !

– À la fin, il y a plusieurs personnages. Il y en a un qui

[ne] dit pas grand-chose, mais il a l'air très content [parce qu'on lui fait des compliments]. Mais celui qui lui parle, il a plutôt l'air de mentir. [Il doit vouloir demander quelque chose et il essaie de se faire bien voir. C'est comme « Le corbeau et le renard ! »]

– La dame, elle voit bien ce qui se passe [n'est pas dupe]. L'enseignant sollicite la parole du plus grand nombre, apporte des précisions et veille à ce que tous les élèves suivent bien et comprennent ce dont il est question.

Étape 3 Essais et synthèse

Le maître propose : « Voilà le texte dit par le roi à sa fille. Je l'ai recopié sur une affiche. "Qu'on l'emmène ! Quant à toi, mon enfant, je te donne une heure pour réfléchir. Ou bien tu épouses le prince ce soir, ou bien tu n'es plus ma fille." Vous le lisez en silence une ou deux fois, puis nous allons le dire en changeant de personnage. » Il demande à 3 ou 4 élèves volontaires de lire à haute voix en étant le méchant, le vieux monsieur désespéré, le flatteur... Il n'hésite pas à donner lui-même un exemple. L'objectif est de renforcer chez tous les élèves cette caractérisation du type de personnage et le lien avec l'énonciation.

Séance plus

Le maître peut consacrer une séance supplémentaire, en direction de toute la classe ou d'un groupe d'élèves qui en ont besoin, à cette mise en voix par différents personnages d'un texte même très court. Les élèves peuvent proposer un personnage à leur camarade ou deviner le choix opéré, répondre à une demande du maître, choisir entre deux façons de dire celle qui correspond à l'indication donnée initialement, jouer à écrire ou à choisir dans une liste le mot qui caractérise le mieux le personnage...

Une rapide synthèse est menée par le maître afin de bien établir l'importance du personnage et le lien avec la façon dont il s'exprime.

Séance 2

La commedia dell'arte

Décrire et caractériser des personnages de la commedia dell'arte.

Objectifs

- Décrire une illustration.
- Utiliser une liste de mots pour décrire un personnage.
- Caractériser le personnage.

► Déroulement A

En ateliers autonomes – 30 minutes

Étape 1 Rappel et présentation de la situation

Le maître s'appuie sur un rappel de la séance précédente: « Qu'avons-nous travaillé l'autre jour en langage oral? De quoi vous souvenez-vous? » Il souhaite ainsi faciliter le lien avec ce qu'il propose: « Aujourd'hui, vous allez découvrir une série de personnages très particuliers. Ce sont des personnages de la commedia dell'arte. Regroupez-vous par 3 et je distribue une affichette à chaque trio. »

Étape 2 Langage oral en ateliers autonomes

Le maître explicite: « Chaque groupe a une affichette avec le dessin d'un personnage. Sur chaque image se trouve le nom du personnage, son métier ou son rôle et quelques mots qui donnent des indications sur son allure, son caractère. À partir de tout cela, il faudra le présenter rapidement aux autres élèves. Vous avez 10 minutes pour échanger avec vos camarades. »

L'enseignant s'assure que tous ont compris ce qu'il faut faire de l'affichette. Au besoin, il dessine au tableau un exemple en indiquant où se trouvent le nom, le métier et les mots qui permettent de le décrire. Il peut aussi donner un bref exemple de la production attendue: « Mon personnage est un homme, plutôt jeune, il est prince ou boulanger ou bien père de famille... Il est travailleur ou plutôt paresseux. Physiquement il est très grand, il porte un masque... »

Différenciation

L'enseignant peut, une fois les trios en activité, s'occuper d'un groupe d'élèves fragiles en accompagnant ce travail de construction de la description à partir de l'illustration et des mots.

Étape 3 Synthèse: présentation au groupe-classe

Chaque trio présente très rapidement son personnage au reste de la classe en affichant l'illustration au tableau. Le maître nourrit l'expression orale en sollicitant quelques précisions, l'emploi d'adjectifs pour donner des détails et des commentaires à partir de certains mots de la liste (par exemple: « Que signifie précisément *avare*? Et *raconte des exploits imaginaires*...? »). Ce moment ne doit pas prendre trop de temps. Sinon la présentation peut se faire sur plusieurs plages horaires tout au long de la même journée, pour ne pas perdre le fil.

► Déroulement B

En ateliers dirigés – 5 fois 20 minutes (ateliers)
+ 5 fois 5 minutes (présentation)

Une organisation sur 3 jours paraît appropriée: 2 groupes de 6 les deux premiers jours et un groupe le troisième. La présentation à la classe peut se faire soit après les ateliers dirigés chaque jour (10/10/5 minutes) ou en fin d'activité (25 minutes après l'atelier unique du dernier jour).

Étape 1 Rappel et présentation de la situation

L'enseignant distribue le travail aux groupes en autonomie et s'installe avec 6 élèves. Il prévient que 2 groupes se succéderont dans l'atelier qu'il dirige. Il sollicite le rappel de la séance précédente en insistant sur les apprentissages: « Qu'avez-vous appris lors de la séance sur les petits textes de théâtre et les personnages? » Il attend des élèves qu'ils se souviennent de l'importance du caractère ou de l'état d'esprit du personnage, ce qui permet de le caractériser et d'identifier le discours qu'il prononce. Il explique qu'aujourd'hui il va falloir décrire précisément un personnage pour le présenter ensuite à toute la classe.

Étape 2 Description du personnage

Il distribue une affichette pour trois et demande aux élèves de la commenter rapidement (présence d'une illustration, d'un nom et d'une liste de mots) et explique: « Vous aurez à présenter votre personnage au reste de la classe; il faudra le décrire physiquement, mais surtout parler de son caractère pour que l'on comprenne bien comment il se comporte. Je vous laisse quelques minutes pour lire tous les mots et bien regarder le dessin, puis nous en parlerons ensemble. » L'enseignant organise les échanges dans chaque trio afin que la parole circule et que la description se construise. Il invite à prendre en compte tous les mots et à préciser leur signification, voire à les illustrer. « *Raconte ses exploits* : à votre avis, qu'est-ce que cela veut dire? Quel genre de personnage est-ce? Comment doit-il se comporter? Est-il agréable avec les autres? Pourquoi? » Ce questionnement permet aux élèves de s'approprier totalement les mots et d'aller plus loin dans la formulation de leur description.

Étape 3 Synthèse de l'atelier

L'enseignant clôt chaque atelier par une présentation rapide d'un trio à l'intention du second, dont le retour bienveillant sert de première évaluation. Cela ne nuit pas à l'intérêt que ce dernier portera à la présentation devant la classe, car investi d'un rôle spécifique dans le cadre de son propre groupe de 6, il se sentira valo-

risé et concerné. Cette brève évaluation, soutenue par l'avis du maître, permet quelques améliorations avant la phase collective finale.

Exemple de production possible [attendue]

C'est un garçon. Il s'appelle Arlequin. Il a [porte] un drôle de costume [avec des losanges] de toutes les couleurs et un masque noir. Il a aussi un bâton, peut-être pour se battre... Il est un peu bête et il croit tout ce qu'on lui dit. Ce qu'il aime le plus c'est [ne] rien faire, dormir et manger. C'est un serviteur. C'est [ce n'est] pas un méchant...

Activités autonomes à proposer en parallèle de l'atelier dirigé

- En groupe, rechercher sur internet des représentations de Pierrot et d'Arlequin dans la peinture.
- En groupe, rechercher sur internet des renseignements à propos des origines de la commedia dell'arte.
- Choisir un personnage et en faire le portrait à la peinture ou aux pastels, en s'appuyant sur l'affichette et d'autres recherches (ou en se l'appropriant et en produisant une version personnelle).
- Avec les 30 petites cartes, jouer au memory avec une contrainte: on ne peut remporter la paire trouvée que si l'on dit le nom du personnage (variante: donner les mots-clés qui le concernent en vérifiant sur les affichettes).
- S'approprier le nom, l'orthographe du nom et le trait de caractère dominant des personnages avec la grille de mots de la fiche 1 et le jeu de devinettes de la fiche 2.

Activité 2 - Dialogues

Séance 1

Bonjour, je m'appelle Polichinelle !

Inventer un dialogue.

► Objectifs

- Construire un dialogue de plusieurs échanges.
- Adapter le discours au personnage.

► Déroulement

En classe entière – 20 à 30 minutes

Étape 1 Présentation de la situation

Le maître place au tableau deux affichettes de personnages: celles de Polichinelle et de Matamore. Puis il annonce: « Nous allons inventer un dialogue, un échange de paroles entre ces deux personnages. Pour commencer, nous allons rappeler qui ils sont. »

Étape 2 Langage collectif

L'enseignant recueille les propositions des élèves, organise des confrontations et permet une synthèse des apports afin d'être au plus clair et au plus juste des caractéristiques des deux personnages. Il les fait reformuler rapidement par un ou deux élèves et au besoin écrit au tableau quelques mots essentiels (ceux des affichettes ou/et d'autres trouvés par les élèves). Puis il dit: « Par groupes de 4 ou 5, vous allez réfléchir à une conversation possible entre Matamore et Polichinelle. Ensuite, nous essaierons tous ensemble de construire un petit dialogue. Vous pensez bien au

caractère de votre personnage pour trouver les paroles qu'il peut prononcer. » En fonction de sa classe, le maître peut donner une indication de situation pour cadrer la recherche (Polichinelle veut se faire inviter au restaurant par Matamore; Matamore rencontre un inconnu et veut lui raconter ses exploits, l'inconnu c'est Polichinelle...). Il rappelle que les personnages peuvent être placés dans une situation de la vie actuelle, ce qui compte c'est le respect de leur caractère.

Séance plus

Le maître peut aborder ou retravailler le dialogue comme type de discours de manière générale, en appui sur de courts textes littéraires, par exemple, juste avant cette séance. Les élèves pourront réinvestir leurs connaissances et se concentrer sur le personnage à interpréter lors de l'échange oral à construire.

Il peut aussi raviver les connaissances des élèves en matière de type de phrases pour donner plus d'impact aux paroles (interrogatives, exclamatives) et dans l'emploi des temps de la conjugaison selon ce que l'on raconte (passé, présent ou futur).

Étape 3 Synthèse

Le maître distribue la parole (un rapporteur choisi par chaque groupe) afin de construire un court dialogue dont les répliques sont soumises à l'accord de la classe. Afin d'optimiser la séance, un enregistrement des phrases retenues permet d'en garder trace et d'y revenir (lors de la séance suivante et en prolongements). Il interroge rapidement les élèves sur les

éventuelles difficultés rencontrées dans une idée de prise de recul sur le travail effectué. Il est à noter que le choix des personnages, leur costume et leur allure peuvent conduire les élèves à utiliser des formulations en langage plus soutenu que leur oral habituel. C'est une direction à suivre !

Exemple de production possible [attendue] avec guidage de l'enseignant

– Bonjour, [cher] monsieur Matamore ! Comment allez-vous ?

– Ça va mal, je suis fatigué et mes blessures de guerre me font mal. [Oh ! une vieille blessure me fait mal aujourd'hui.] Elle date de la bataille de... Est-ce que je vous l'ai [Vous l'ai-je] déjà racontée ?

– Oui, oui, vous êtes si courageux, c'est vrai mais... il est presque midi, si vous êtes malade [souffrant], il faut manger [vous nourrir] !

– Manger [Se nourrir], ah ! oui ! Quand j'ai vaincu l'affreux bandit Xémonius, je n'ai pas mangé pendant...

– Oui, oui, cela devait être dur [pénible], mais là vous ne voulez pas [ne voulez-vous pas] manger ? J'aperçois un petit restaurant là-bas. [Vous êtes fatigué, je vous prends le bras pour vous aider !]

– C'est gentil [mon ami]. Un vieil homme [Un combattant, un héros] a des moments de fatigue [quelquefois des faiblesses]. Merci de m'accompagner jusqu'à la porte.

– Oh ! mais je peux rester près de vous pendant votre repas si vous voulez.

– C'est bien gentil [aimable] ! [Vous avez envie d'écouter mes exploits ! Je le devine]. Allez, entrons, je vous invite !

– C'est la preuve de votre grande qualité, cher monsieur ! [Voilà bien la marque d'un homme de grande qualité, prenez mon bras, mon très cher ami...]

Séance 2

Dialogue en 10 répliques

Inventer et jouer.

► Objectifs

- Inventer un dialogue
- Jouer un dialogue devant la classe

► Déroulement A

En ateliers autonomes – 30 minutes

Étape 1 Rappel et lancement de la situation

Le maître organise avec le groupe-classe le rappel de la séance précédente : « Qu'avez-vous travaillé lors de la dernière séance en langage oral ? Qu'avons-nous construit ensemble ? » Il peut faire écouter l'enregistrement des élèves afin d'illustrer précisément le propos. « Aujourd'hui, vous allez inventer par 2 un court dialogue entre 2 des personnages que vous connaissez.

Vous allez décider de la situation, du sujet de votre dialogue et des paroles à dire. Vous discutez ensemble de tout cela, vous répétez quelques phrases et vous réfléchissez à la manière de les dire, devant la classe entière. Vous n'aurez pas à apprendre le dialogue par cœur, vous pourrez changer quelques mots en le jouant devant les autres. » Le maître peut organiser rapidement le rappel des principales caractéristiques de chaque personnage (sauf Matamore et Polichinelle, bien connus) avec 2 ou 3 mots pour chacun, par exemple, Isabella : charmante, superficielle, jeune fille riche.

Étape 2 Langage oral en binômes

L'enseignant distribue les cartes au hasard. Elles reprennent les 10 personnages travaillés avec les affichettes et la probabilité d'avoir une même association reste faible. Cette diversité permettra de maintenir l'intérêt lors de la restitution. Les élèves ont à contrôler le volume sonore de leurs échanges : la préparation d'un jeu de type théâtral entraîne souvent une montée en puissance des voix ! Le maître distribue aussi les fiches de vocabulaire (une par élève, à conserver) sur lesquelles les élèves vont s'appuyer et qu'ils peuvent compléter.

Le maître apporte son aide à la demande ou en fonction des besoins qu'il a identifiés en amont. Il propose des idées de situations si les élèves n'en ont pas et ne peuvent pas entamer une conversation, ce qui est l'objectif poursuivi.

Étape 3 Synthèse collective

Le maître invite dans un premier temps quelques binômes volontaires à jouer leur petit dialogue devant les autres. Pour accroître la motivation et une écoute attentive, le public doit reconnaître les 2 personnages en présence (par le jeu ou l'attention si les noms sont prononcés). Les autres binômes joueront leur saynète sur des temps informels (en entrant en classe, avant une récréation, en fin de journée).

La phase de recul sur le travail mené trouve sa place en fin de séance, puis en fin de restitution de manière à aborder deux facettes de cette activité : l'invention et le jeu théâtral.

► Déroulement B

En ateliers dirigés – 5 fois 30 minutes

L'enseignant divise sa classe en groupes de 6 élèves et consacre une demi-heure chaque matin à ce dispositif. Il conserve une série de 10 cartes et utilise les deux autres dans les activités autonomes (voir *Activités autonomes de l'Activité 1*). Il explique l'organisation, distribue le matériel ou présente le travail aux groupes en autonomie puis s'installe à part avec le premier groupe de composition hétérogène (les élèves fra-

giles peuvent ici bénéficier des trouvailles de duos plus experts à l'intérieur d'un même petit groupe].

Étape 1 Rappel et lancement de la situation

L'enseignant étale les 10 petites cartes et sollicite le rappel du nom et des principaux traits de caractère de chacun. Puis il annonce : « Par 2, vous allez imaginer un court dialogue entre 2 de ces personnages. Vous décidez d'une situation qui les fait se parler ; cela peut se passer à notre époque. Chacun de vous entre dans la conversation en tenant le rôle de son personnage avec ses défauts, ses qualités et sa façon de s'exprimer. Si vous n'avez pas d'idée pour la situation, je peux vous aider. »

Étape 2 Création du dialogue en binômes

Le maître s'installe au milieu des trois binômes et apporte une aide collective pour cadrer le dialogue en rappelant l'influence du caractère sur le discours du personnage, la nécessité d'un enchaînement de répliques et l'appui sur la fiche de vocabulaire qu'il distribue. Puis il différencie son accompagnement entre les trois dialogues afin de permettre à chaque élève de tenir sa place et à chaque duo de construire une conversation cohérente. Il relance les différentes conversations si elles restent bloquées à un échange de mots du type « bonjour, d'accord, à bientôt... ».

Différenciation

L'enseignant peut regrouper des binômes plus fragiles et les aider à construire leur dialogue en utilisant la fiche de vocabulaire. Il les accompagne dans l'idée de jouer devant les autres mais sans les y contraindre.

Étape 3 Le jeu

Chaque binôme joue son dialogue devant les deux autres dont les réactions bienveillantes soutenues par celles du maître servent de première évaluation. Le jeu est contraint par le volume sonore modéré demandé en raison de la présence du reste de la classe qui travaille en autonomie (une écoute de quelques répliques, sur ce temps très court, ne peut qu'accroître la motivation). La reprise du jeu théâtral face au groupe est proposée en prolongements (voir ci-contre). La phase de recul réflexif sera proposée en fin de chaque atelier et/ou collectivement après tous les passages.

Exemple de commentaires possibles [attendus]

– C'est difficile de [ne] pas parler trop fort dans l'atelier surtout quand le personnage se fâche ! Mais, en même temps, c'est rigolo [car ça oblige à bien articuler].
– Moi, je trouve qu'[il] y a des personnages plus faciles que d'autres...
– Oui, mais on peut inventer, on [n'est pas obligé de rester juste sur les mots qu'on connaît du personnage !]
– C'est dur de faire des phrases pas trop courtes ou pas trop longues [ni trop courtes ni trop longues] !

Exemple d'une production possible [attendue]

Situation proposée par le maître : Isabella cherche Leilo et elle s'énervait car Pierrot ne comprend rien.
– Bonjour, Pierrot, je cherche Leilo. Est-ce que tu l'as vu ?
– Leilo, Leilo, non... Je ne l'ai pas vu... Leilo, mais qui c'est ?
– Enfin, tu es bête ou quoi ? Leilo, mon fiancé, tu le connais bien, [l'ami de ton maître] !
– Ah ! oui, Leilo... ! Ah ! non, je ne l'ai pas vu... ! Pourquoi ?
– Je le cherche partout, tu veux bien aller voir chez ton maître s'il est là ?
– Mon maître, ah ! oui, il est là !
– Mais non, pas ton maître, Leilo !
– Mais mon maître ne s'appelle pas Leilo...

Activités autonomes à proposer en parallèle de l'atelier dirigé

- En binômes, construire à voix basse une conversation à partir d'une liste écrite au tableau ou sur une affiche :
– le maître demande des explications à un élève qui a oublié son livre ;
– une personne fait ses courses chez le boulanger, elle achète plusieurs articles mais a toujours quelque chose à reprocher (ou d'autres échanges de ce genre chez un commerçant) ;
– une demande de billet de train un peu compliquée...
- Écrire des bulles de paroles entre deux personnages (fiche 3).
- Inventer des répliques qui s'insèrent dans un dialogue de théâtre (fiche 4).
- En production écrite : inventer un dialogue d'au moins 3 échanges entre 2 des personnages du module, en utilisant les outils à disposition et en s'appuyant sur le travail oral mené en activité 2.

Prolongements et variantes

- La présentation des dialogues s'étale sur plusieurs jours, lors de temps de classe plus informels. Les commentaires du public, en lien avec les attendus listés sur une affiche du style « Ont-ils bien parlé ? » commentés par le maître, constituent une évaluation qui permet d'améliorer les productions.
- Le maître propose de reprendre les dialogues, de les travailler davantage et de les jouer devant la classe ou une autre classe à différents moments de l'année (avec l'aide des enregistrements).
- Un prolongement avec une conversation à plusieurs personnages peut être envisagée.
- La réalisation plastique d'une petite affiche pour annoncer cette représentation devant une autre classe permet de lier arts visuels (le support affiche), production d'écrit (le texte de l'affiche) et langage oral (l'activité proposée).
- Une transcription écrite des dialogues pour en garder trace, fabriquer un petit recueil, le donner à lire aux parents... trouve sa place en lien avec la programmation de l'enseignant.
- Proposer de travailler le dialogue à partir d'autres extraits de la littérature classique ou de jeunesse. Appui sûr : Molière et des albums lus dès la Grande Section.

6 Parler autour d'un dialogue de théâtre

Nom de l'élève : _____

• Des noms

un ami – un voisin – un valet – un soldat – une demande – un service – de l'argent – ...

• Des adjectifs

furieux – charmant – désagréable – menteur – tricheur – gentil – superficiel – ...

• Des verbes

attendre – rencontrer – venir – voir – écouter – parler – savoir – exagérer – ...

• Des mots-outils

où ? – pourquoi ? – comment ? – quand ? – non ! –

• Des expressions et tournures

 sûrement pas ! – avec joie ! – en retard – Bonjour, cher monsieur, chère madame,
 cher ami, chère amie... – Comment allez-vous ? –


6 Parler autour d'un dialogue de théâtre

Nom de l'élève : _____

• Des noms

un ami – un voisin – un valet – un soldat – une demande – un service – de l'argent – ...

• Des adjectifs

furieux – charmant – désagréable – menteur – tricheur – gentil – superficiel – ...

• Des verbes

attendre – rencontrer – venir – voir – écouter – parler – savoir – exagérer – ...

• Des mots-outils

où ? – pourquoi ? – comment ? – quand ? – non ! –

• Des expressions et tournures

 sûrement pas ! – avec joie ! – en retard – Bonjour, cher monsieur, chère madame,
 cher ami, chère amie... – Comment allez-vous ? –

Les mots croisés des personnages

► Complète cette grille avec les noms des personnages de la commedia dell'arte à partir du nombre de lettres et de certaines lettres communes.

Example:

Exemple:

				M					
P	E	R	S	O	N	N	A	G	E
				T					

The crossword puzzle grid consists of 15 empty squares for letters, arranged in a complex pattern with black squares as obstacles. The grid is 15 squares wide and 15 squares high. The empty squares are located at the following coordinates (row, column):

- (1, 1), (1, 2), (1, 3), (1, 4), (1, 5), (1, 6), (1, 7), (1, 8), (1, 9), (1, 10), (1, 11), (1, 12)
- (2, 5)
- (3, 1), (3, 2), (3, 3), (3, 4), (3, 5), (3, 6), (3, 7), (3, 8), (3, 9), (3, 10), (3, 11), (3, 12)
- (4, 5), (4, 6), (4, 7), (4, 8), (4, 9), (4, 10), (4, 11), (4, 12)
- (5, 1), (5, 2), (5, 3), (5, 4), (5, 5), (5, 6), (5, 7), (5, 8), (5, 9), (5, 10), (5, 11), (5, 12)
- (6, 1), (6, 2), (6, 3), (6, 4), (6, 5), (6, 6), (6, 7), (6, 8), (6, 9), (6, 10), (6, 11), (6, 12)
- (7, 1), (7, 2), (7, 3), (7, 4), (7, 5), (7, 6), (7, 7), (7, 8), (7, 9), (7, 10), (7, 11), (7, 12)
- (8, 1), (8, 2), (8, 3), (8, 4), (8, 5), (8, 6), (8, 7), (8, 8), (8, 9), (8, 10), (8, 11), (8, 12)
- (9, 1), (9, 2), (9, 3), (9, 4), (9, 5), (9, 6), (9, 7), (9, 8), (9, 9), (9, 10), (9, 11), (9, 12)
- (10, 1), (10, 2), (10, 3), (10, 4), (10, 5), (10, 6), (10, 7), (10, 8), (10, 9), (10, 10), (10, 11), (10, 12)
- (11, 1), (11, 2), (11, 3), (11, 4), (11, 5), (11, 6), (11, 7), (11, 8), (11, 9), (11, 10), (11, 11), (11, 12)
- (12, 1), (12, 2), (12, 3), (12, 4), (12, 5), (12, 6), (12, 7), (12, 8), (12, 9), (12, 10), (12, 11), (12, 12)
- (13, 1), (13, 2), (13, 3), (13, 4), (13, 5), (13, 6), (13, 7), (13, 8), (13, 9), (13, 10), (13, 11), (13, 12)
- (14, 1), (14, 2), (14, 3), (14, 4), (14, 5), (14, 6), (14, 7), (14, 8), (14, 9), (14, 10), (14, 11), (14, 12)
- (15, 1), (15, 2), (15, 3), (15, 4), (15, 5), (15, 6), (15, 7), (15, 8), (15, 9), (15, 10), (15, 11), (15, 12)

Aide:

Brighella – Colombine – Pierrot – Arlequin – Matamore – Isabella – Docteur – Léo – Polichinelle – Pantalon

Les devinettes des personnages

► Trouve le nom des personnages.

- Je suis un serviteur plein de couleurs, je suis
- Je veux garder tout mon argent pour moi, je suis
- Je sais piéger les gens avec de belles paroles, je suis
- Je parle avec des mots très compliqués que je récite sans comprendre, je suis
- J'aime les bijoux, les beaux vêtements, les coiffures, je suis
- Je suis toujours dans la lune, je suis
- Je me vante d'exploits que je n'ai même pas réalisés, je suis
- Je n'ai pas la langue dans ma poche et j'ai du caractère, je suis
- Je suis riche, sympathique, je peux me mettre en colère, je suis
- Je suis fourbe, méchant, cruel et je sais faire tous les métiers, je suis

► Réponds aux questions.

Quel est ton personnage préféré ?

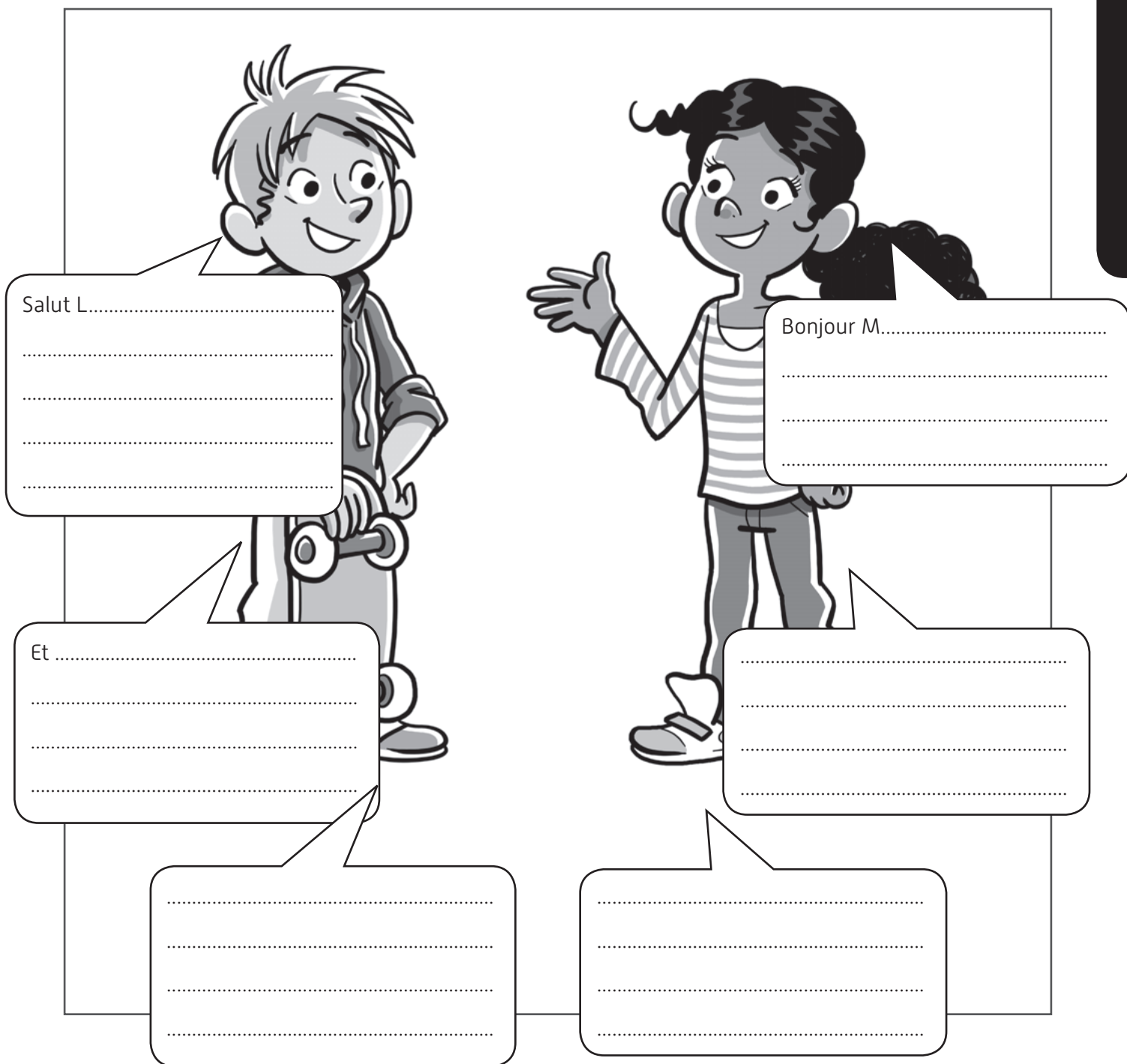
Et celui que tu aimes le moins ?

► Invente le nom d'un autre personnage et écris quelques mots sur son caractère.

.....

Les bulles de parole

► Complète les bulles de parole des personnages en respectant les règles d'un dialogue : le premier parle puis le second, à nouveau le premier et puis le second et ainsi de suite. La conversation doit concerner le même sujet.



Salut L.....

Bonjour M.....

Et

6 Parler autour d'un dialogue de théâtre

Nom de l'élève : _____

Il manque des phrases !

► Complète ce dialogue de théâtre avec des répliques que tu inventes. Tu peux imaginer la situation que tu veux si la conversation entre les deux personnages a du sens.

PERSONNAGE A – Mais qui vois-je là ? C'est bien toi mon ami Lysandre. Que veut-dire cet air triste et boudeur ?

LYSANDRE – C'est à cause de mon père !

.....
.....

A – Que me racontes-tu là ? Comment est-ce possible ?

L. –

.....
.....

A – Tu en es sûr ? Il ne changera pas d'avis ?

L. –

.....
.....

A – Tu me demandes de t'aider, attends un peu. J'ai une idée, voilà :

.....
.....

L. – C'est parfait ! Nous allons faire exactement ce que tu proposes. Merci de ton aide !

A –

.....
.....

L. – Attention, le voilà !

.....
.....

A – !

LE PÈRE – Lysandre, je te cherchais ! Mais que se passe-t-il ici ?

Les textes audios

Et c'est pour ça que le loup marche dans la forêt, en attendant qu'un enfant passe avec son gouter... et hop! Je lui saute dessus, et vlan! Je le fais tomber, et ouin!! Pendant qu'il pleure, crac! Je croque ses biscuits et je m'en vais en chercher d'autres, en riant de mes grandes dents!

**Anne Sylvestre, *Méchant!*,
Théâtre Heyoka Jeunesse, Actes Sud Papiers.**

– Qu'on l'emmène! Quant à toi, mon enfant, je te donne une heure pour réfléchir. Ou bien tu épouses le prince ce soir, ou bien tu n'es plus ma fille.

– Comme je suis malheureuse! Adieu [mon amour]. Avant de te connaître, j'étais seule et pleine d'espoir. Maintenant je suis seule et désespérée. Je n'ai plus qu'à aller me jeter dans la rivière.

**Olivier Balazuc, *L'ombre amoureuse*,
Théâtre Hekoya Jeunesse, Actes Sud Papiers.**

Hélas! Mon pauvre argent, mon pauvre argent, mon cher ami! On m'a privé de toi; et puisque tu m'es enlevé, j'ai perdu mon support, ma consolation, ma joie; tout est fini pour moi, et je n'ai plus que faire au monde: sans toi, il m'est impossible de vivre. C'en est fait, je n'en puis plus; je me meurs, je suis mort, je suis enterré.

Molière, *L'avare*, Acte IV scène 7.

DORANTE – Comment, Monsieur Jourdain? Vous voilà le plus propre du monde!

M. JOURDAIN – Vous voyez.

DORANTE – Vous avez tout à fait bon air avec cet habit et nous n'avons point de jeunes gens à la cour qui soient mieux faits que vous.

M. JOURDAIN – Hay, hay.

MME JOURDAIN [à part] – Il le gratte par où il se démange.

**Molière, *Le bourgeois gentilhomme*,
Acte III, scène 4.**

Soit. Pour bien suivre votre pensée, et traiter cette matière en philosophe, il faut commencer selon l'ordre des choses, par une exacte connaissance de la nature des lettres, et de la différente manière de les prononcer toutes. Et là-dessus, j'ai à vous dire que les lettres sont divisées en voyelles, ainsi dites voyelles, parce qu'elles expriment les voix; et en consonnes, ainsi appelées consonnes, parce qu'elles sonnent avec les voyelles, et ne font que marquer les diverses articulations des voix. Il y a cinq voyelles, ou voix, A, E, I, O, U.

Molière, *Le bourgeois gentilhomme*, Acte II, scène 4.