

Toute une histoire!

Règles du jeu

Objectifs

1 Améliorer le langage réceptif de l'enfant en l'amenant à :

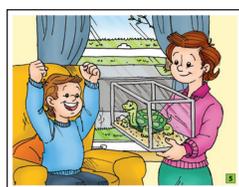
- comprendre la structure narrative d'une histoire (situation initiale, élément déclencheur, péripéties, dénouement, situation finale);
- comprendre des connecteurs temporels (au début, après, ensuite, finalement, etc.);
- effectuer des inférences verbales (déduire l'identité des personnages, les actions, les objets, les lieux, les émotions et le temps, prédire des actions, anticiper un problème ou une solution, établir des relations de cause à effet);
- comprendre les mots-questions (qui, où, quand, pourquoi, comment, etc.).

2 Améliorer le langage expressif de l'enfant en l'amenant à :

- produire des histoires respectant la structure narrative;
- préciser les liens entre les différentes propositions d'un énoncé de même qu'entre les différentes parties d'une histoire en utilisant des connecteurs temporels (ex. : au début, après, ensuite, finalement) et argumentatifs (ex. : parce que, pour, car, mais, de plus);
- expliquer les inférences (déductions) qu'il effectue;
- produire des phrases complètes, simples ou complexes, de structures variées (coordonnées, relatives, causales, etc.);
- utiliser un vocabulaire expressif riche et varié (personnages, lieux, notions temporelles, émotions, etc.);
- produire les pronoms personnels « il » et « elle » en contexte semi-structuré;
- conjuguer les verbes au temps approprié (passé composé, imparfait, etc.).

3 Améliorer le langage écrit de l'enfant en l'amenant à écrire des histoires respectant la structure narrative.

Comprendre la structure narrative



Expliquez d'abord à l'enfant que, lorsqu'on raconte une histoire, on doit suivre une recette bien précise. Cette recette spécifie quelles sont les informations essentielles dans une histoire et l'ordre selon lequel elles doivent être présentées. Afin d'aider l'enfant à comprendre et à visualiser la structure narrative, vous pouvez associer les différentes composantes du récit à des pictogrammes. Par exemple, vous pouvez utiliser les pictogrammes proposés par Brigitte Dugas dans *Le récit en 3D* (Éditions de la Chenelière), qui présentent les différentes composantes de la grammaire du récit de façon plus accessible aux enfants.

Étalez ensuite les images d'une histoire devant vous et l'enfant. Racontez l'histoire en prenant bien soin d'y inclure toutes les composantes de la structure narrative. Pendant la narration, vous pouvez montrer du doigt les pictogrammes ou demander à l'enfant de le faire au fur et à mesure que vous produisez les informations relatives à chaque composante. Posez enfin à l'enfant des questions sur l'histoire que vous venez de lui raconter.

Exemple de discours produit par l'intervenant :

Par une belle journée de printemps, un petit garçon se promenait sur le trottoir avec sa maman. En passant devant une animalerie, ils virent de jolis chatons. Le petit garçon demanda alors à sa mère si elle pouvait lui en acheter un. Elle refusa en rappelant à son fils qu'il était allergique aux chats. De retour à la maison, le petit garçon était triste et s'ennuyait. Il aurait tant aimé pouvoir s'amuser avec le petit animal. La mère ne savait plus comment consoler son fils. Soudain, elle eut une idée. Elle alla de nouveau à l'animalerie et acheta une belle petite tortue. Lorsque le garçon la vit, il fut bien content, car il pourrait désormais s'amuser avec un animal de compagnie.

Exemples de questions à poser à la suite de la narration :

Situation initiale

- Quand se déroule l'histoire ?
- Qui est le personnage principal de l'histoire ?
- Qui sont les autres personnages de l'histoire ?
- Où se déroule l'histoire ?
- Que font le garçon et la mère ?
- Qu'est-ce que le garçon veut ?

Élément déclencheur

- Quel est le problème du garçon ? Qu'arrive-t-il au garçon ?
- Comment se sent le garçon ?

Péripéties

- Qui tente de résoudre le problème ?
- Quelle est l'idée de la mère ? Quelle solution trouve-t-elle pour résoudre le problème ?

Dénouement

- Est-ce que la mère arrive à résoudre le problème du garçon ? Est-ce que sa solution fonctionne ?

Situation finale

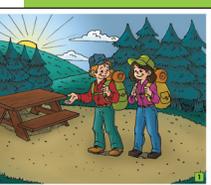
- Comment se termine l'histoire ?
- Comment se sentent le garçon et la mère à la fin de l'histoire ? Pourquoi ?

2 Produire une histoire respectant la structure narrative

Après avoir travaillé la compréhension de la structure narrative (voir première activité), vous pouvez travailler la production orale d'une histoire.

Étalez les images d'une histoire devant vous et l'enfant. Racontez-lui une histoire à partir de ces images et demandez-lui ensuite de rappeler oralement cette histoire. Vous pouvez aussi disposer devant l'enfant seulement les premières images d'une histoire (situation initiale et élément déclencheur). Racontez-lui alors le début de l'histoire et demandez-lui de la compléter (péripéties, dénouement et situation finale). Enfin, vous pouvez demander à l'enfant de raconter une histoire complète à partir de toutes les images d'une histoire sélectionnée.

Afin d'aider l'enfant à produire une histoire complète, comprenant toutes les informations nécessaires pour qu'elle soit bien comprise par l'interlocuteur, vous pouvez mettre à sa disposition des pictogrammes illustrant chaque composante du récit. Par exemple, vous pouvez utiliser les pictogrammes proposés par Brigitte Dugas dans *Le récit en 3D* (Éditions de la Chenelière).



Questions favorisant la recherche d'indices visuels :

- Qui peux-tu voir sur les images ?
- Quels objets peux-tu voir sur les images ?
- Quels vêtements portent les personnages ?
- Que font les personnages ?

Questions favorisant le rappel des connaissances antérieures :

- Est-ce que tu as déjà allé en camping ?
- Que peux-tu voir sur un terrain de camping (objets, animaux, insectes, etc.) ?
- Que dois-tu apporter pour faire du camping ?
- As-tu une lampe de poche à la maison ?
- Pourquoi utilises-tu une lampe de poche ?
- Qu'est-ce qui peut remplacer une lampe de poche ?

3 Effectuer des inférences

Étalez les images d'une histoire sur la table*. Ensuite, amenez l'enfant à repérer sur les images des indices visuels (personnages, objets, actions, etc.) qui lui seront utiles pour faire des inférences (déductions). Par exemple, le fait de repérer un coucher de soleil aidera l'enfant à inférer le moment de la journée durant lequel se déroule l'histoire. Vous pouvez compiler ces informations par écrit ou demander à l'enfant de les dessiner sur une fiche d'observation. Faites également appel aux connaissances antérieures de l'enfant en discutant avec lui de ce qu'il connaît déjà sur le sujet. Enfin, posez-lui des questions qui l'amèneront à effectuer divers types d'inférences.

* Pour travailler la prédiction d'actions et l'anticipation d'un problème ou d'une solution, placez seulement la ou les premières images de l'histoire sur la table.

Questions favorisant le développement de l'habileté à effectuer des inférences et à les expliquer :

- Quand se passe l'histoire ? Comment peux-tu le savoir ? *temps*
- Où se passe l'histoire ? Comment peux-tu le savoir ? *lieu*
- Qu'est-ce que le garçon tient dans ses mains sur la deuxième image ? *objet*
- Pourquoi le garçon a-t-il besoin de lumière ? *causalité*
- Qu'arrive-t-il au garçon et à la fille ? Comment peux-tu le savoir ? *problème*
- Qu'est-ce que le garçon et la fille pourraient faire pour avoir de la lumière ? *anticipation d'une action, d'une solution*
- Qu'est-ce que le garçon veut que la fille mette dans le pot ? *objet*
- Au lieu d'aller chercher des lucioles dans la forêt, qu'aurait pu faire le garçon et la fille pour avoir de la lumière ? *anticipation d'une action, d'une solution*
- Comment se sentent le garçon et la fille à la fin de l'histoire ? *émotion*
- Pourquoi le garçon et la fille sont-ils contents à la fin de l'histoire ? *causalité*

Produire les pronoms personnels « il » et « elle » en contexte semi-structuré

4

Avant de travailler la production des pronoms personnels « il » et « elle » dans les histoires, il est suggéré de travailler d'abord leur production dans un contexte plus structuré. Pour ce faire, vous pouvez utiliser le jeu *Loto des pronoms « il » et « elle »* des Éditions Passe-Temps.

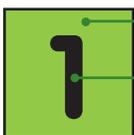
Pour travailler la production des pronoms personnels « il » et « elle » à partir des histoires en séquence, il faut tenir compte de deux variables : le sexe des personnages et la longueur de l'histoire. Il est conseillé d'utiliser d'abord les histoires qui impliquent seulement des personnages féminins et ensuite celles qui impliquent à la fois des personnages féminins et masculins. Dans les premières, l'enfant aura seulement à utiliser le pronom personnel « elle ». Il n'aura donc pas à alterner la production des pronoms masculins et féminins, ce qui représente un degré moindre de difficulté pour lui. Il est par ailleurs suggéré d'utiliser d'abord les histoires en séquence à quatre tableaux puis les histoires à cinq et à six tableaux. En effet, plus l'histoire est longue, plus l'enfant est susceptible d'oublier de produire les morphèmes grammaticaux marquant le genre des pronoms.

Une fois l'histoire sélectionnée, disposez les images devant l'enfant et demandez-lui de vous raconter l'histoire en prenant bien soin d'utiliser les bons pronoms personnels.

Pendant le récit, il est important de donner des rétroactions à l'enfant concernant son utilisation des pronoms personnels « il » et « elle ». Les rétroactions peuvent être de nature verbale (ex. : « Bravo ! tu as dit « elle » pour parler de la fillette ! ») ou visuelle (ex. : donner un jeton à l'enfant chaque fois qu'il utilise correctement l'un des pronoms personnels ou lui en enlever un lorsqu'il ne les utilise pas correctement). Les rétroactions visuelles ont l'avantage d'être concrètes et mesurables et de ne pas interrompre continuellement le discours de l'enfant. Il peut aussi être intéressant de faire des enregistrements audio de l'enfant au cours de sa narration et de les lui faire ensuite écouter afin de l'amener à identifier ses erreurs concernant le genre des pronoms personnels.

Finalement, afin d'aider l'enfant à produire les pronoms personnels adéquats lors de la narration, vous pouvez mettre à sa disposition l'ensemble *Pictogrammes des pronoms personnels* des Éditions Passe-Temps.

Identifiez les histoires grâce à l'icône au bas de chaque image !



Série verte, donc à 5 tableaux.

Première histoire de cette série.

 Histoire en séquence à 4 tableaux.

 Histoire en séquence à 5 tableaux.

 Histoire en séquence à 6 tableaux.

