



# STORIAS

---

# MANUEL DE CRÉATION



Cofinancé par  
l'Union européenne



# SOMMAIRE

<b>1. INTRODUCTION</b>	<b>p.3</b>
<b>2. STORIAS : UNE EXPÉRIENCE DIDACTIQUE LUDIQUE</b>	<b>p.5</b>
<b>3. CRÉER DES KITS STORIAS</b>	<b>p.7</b>
• Cahier d'activités	p.10
• Outils narratifs	p.16
▷ BOÎTE À HISTOIRES	p.16
▷ THÉÂTRE D'OMBRES	p.20
▷ THÉÂTRE D'ALBUM SANS TEXTE	p.27
▷ KAMISHIBAÏ	p.35
▷ CARTE NARRATIVE	p.44
▷ CARTE À CONTER	p.48
▷ MYRIORAMA	p.51
▷ ORIGAMI	p.60
<b>4. CRÉER DES HISTOIRES PARTICIPATIVES</b>	<b>p.66</b>
• Histoires participatives à enrichir	p.68
• Histoires participatives à co-créer	p.75
<b>5. CONCLUSION</b>	<b>p.83</b>
<b>6. RÉFÉRENCES</b>	<b>p.87</b>



# INTRODUCTION

L'objectif de ce manuel de création est de guider les parents et les enseignants dans la mise en œuvre de la méthode Storias pour enseigner la lecture et l'écriture à leurs enfants et leurs élèves par le biais de la narration. En effet, le projet Erasmus+ Storias propose une méthode d'enseignement de la lecture et de l'écriture à travers la narration : les enfants sont invités à raconter et à réexpliquer des histoires à voix haute avec leurs propres mots afin de développer leurs compétences en lecture et en écriture tout en s'amusant. Cette méthode d'enseignement est optimale pour les élèves ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage, mais aussi pour tous les enfants et les élèves qui pourraient avoir du mal à développer de solides compétences en lecture et en écriture. Pour en savoir plus sur la manière dont la méthode Storias cible le développement des compétences primaires en lecture et en écriture, vous pouvez vous référer au guide pédagogique Storias.

Les six organisations du partenariat, (Les Apprimeurs de France, Arsakeio Primary School of Patras de Grèce, Scoala Primara EuroEd de Roumanie, Miedzynarodowa Szkoła Podstawowa Edukacji Innowacyjnej w Lodzi de Pologne, SC LogoPsyCom de Belgique et Associazione culturale Grimm Sisters ETS d'Italie), en plus de concevoir la méthode d'enseignement, ont créé une collection de 24 histoires prêtes à l'emploi, tirées de notre patrimoine culturel européen commun. Les parents et les enseignants peuvent choisir parmi ces histoires celles qui leur conviennent le mieux en fonction des besoins et des intérêts de leurs enfants et de leurs élèves. Une fois qu'ils auront choisi une ou plusieurs histoires, ils pourront se référer à ce guide pour apprendre à les construire en fonction des besoins et des intérêts de leurs enfants et de leurs élèves.







**STORIAS :  
UNE EXPÉRIENCE  
DIDACTIQUE LUDIQUE**

Chacune des 24 histoires existe en deux formats indépendants. Chaque histoire peut donc être exploitée de deux manières, selon les préférences des parents, des enseignants, des enfants et des élèves.

Le premier format est le format kit Storias, qui est composé :

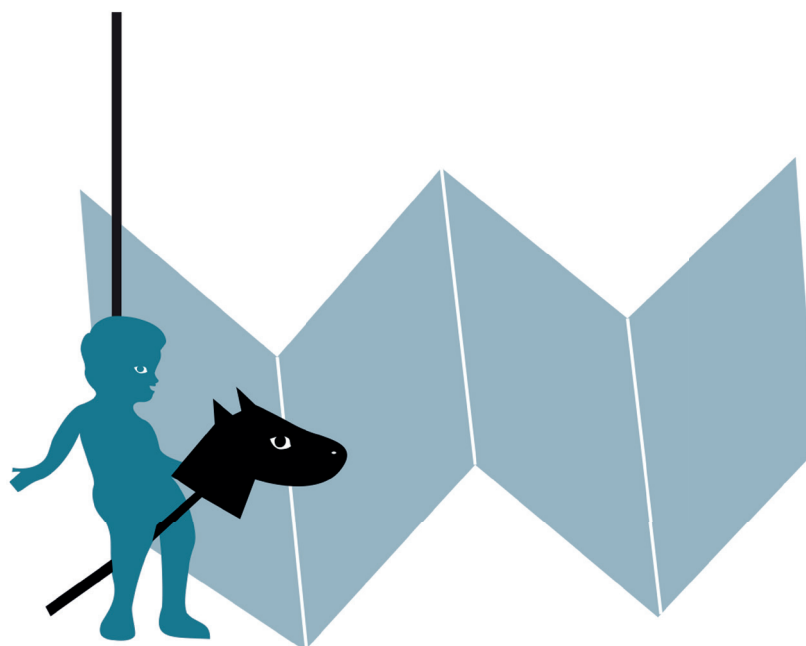
- D'un cahier d'activités contenant une version longue de l'histoire, ainsi que des exercices de dessin et d'écriture cursive ;
- D'un outil de narration qui peut prendre différentes formes en fonction de l'histoire (boîte à histoires, théâtre d'ombres, théâtre d'album sans texte, kamishibai, cartes narratives, cartes à conter, myriorama, origami).

Les parents et les enseignants qui souhaitent travailler avec une histoire au format Kit Storias doivent imprimer le cahier d'activités et construire l'outil de narration correspondant en suivant les instructions fournies dans le chapitre suivant.

Le second format est le format de l'histoire participative, qui est composé :

- De feuilles d'exercices de co-création (version de l'enseignant et version de l'élève) ;
- De feuilles d'exercices d'enrichissement (version de l'enseignant et version de l'élève).

Les parents et les enseignants qui souhaitent travailler avec le format de l'histoire participative doivent imprimer les feuilles d'exercices qu'ils souhaitent utiliser (co-création, enrichissement, ou les deux). Ensuite, ils doivent enregistrer les enfants en train de lire leur histoire réécrite à voix haute en format vidéo ou audio en suivant les recommandations du quatrième chapitre.





**CRÉER DES KITS STORIAS**

Dans une époque surchargée d'informations, de données, d'interconnexions et de stimuli visuels, nous risquons de nous perdre ou de prendre du retard. Si l'école a l'obligation de rester à la page et d'utiliser au mieux les nouvelles technologies, elle ne doit pas oublier le « sens plus profond » de l'enseignement, et ne doit donc pas se laisser submerger par l'afflux de nouveaux outils et de nouvelles méthodes.

Le projet Storias s'est fixé pour objectif de créer une série d'outils créatifs et multisensoriels qui permettent d'aborder de manière différente les nombreux problèmes auxquels les enseignants et les professionnels de l'éducation doivent faire face dans leur vie quotidienne, en « rompant » avec des schémas didactiques parfois trop rigides.

Les kits Storias, ou plutôt les huit outils créés pour ce projet, constituent une sorte de réseau de connexions, de références et de stimuli basés, avant tout, sur l'idée du « jeu » ou plutôt de l'apprentissage par le jeu. Lorsque les enseignants et les élèves travaillent ensemble, tout le monde apprend. Les actions, les pensées et même les difficultés permettent à l'enseignant de comprendre, d'apprendre et de modifier son approche. Chacun des huit outils narratifs offre différentes manières et formes d'aborder la narration et, par ce biais, la lecture. Ils sont conçus pour mettre en pratique la méthode « Munari », qui consiste à agir et à apprendre par l'action. En plus des huit outils narratifs, le kit contient un cahier d'activités. Il s'agit d'un « petit livre » téléchargeable contenant l'histoire ainsi qu'une série d'activités qui permettent à l'enseignant de laisser les enfants jouer avec leur écriture.

L'alphabet, les phrases et les mots sont composés de signes graphiques « conventionnels ». Chaque pays a sa propre langue, sa propre forme d'écriture pictographique, idéographique et alphabétique. Lentement, au fil du temps, le signe s'est doublé d'un son, puis d'un sens. Les lettres se sont transformées, ont évolué à partir de véritables stylisations de parties du corps humain ou d'animaux. Elles sont devenues un signe codifié, permettant de rendre le langage « visible ». L'écriture a été la première forme « d'enregistrement » de la voix humaine, un enregistrement silencieux qui nécessite un lecteur pour décoder ces signes tracés. L'écriture et la lecture ne sont donc pas immédiates, elles nécessitent un temps d'apprentissage, qui varie d'un individu à l'autre.

Les écoles ont la lourde tâche d'enseigner aux enfants ces deux compétences sans lesquelles aucun d'entre nous ne peut trouver sa place dans la société, grandir et évoluer intellectuellement. C'est pourquoi, en plus des outils narratifs, nous avons imaginé une série d'activités qui partent du concept de « dessiner » des lettres, avant même de les écrire.

De plus en plus d'études montrent que l'écriture est un moyen de stimuler le cerveau de manière créative. L'écriture cursive consiste à tracer des lettres, avec moins de traits et en décollant très peu le stylo du papier. La main fait donc des mouvements fluides et continus, ce qui permet aux pensées de passer directement du cerveau à la main !

Il ne s'agit surtout pas d'empêcher l'utilisation d'outils électroniques, qui font partie intégrante de notre vie quotidienne, mais plutôt de les accompagner afin d'offrir aux enfants un moyen d'expression inclusif dans toutes les langues possibles.

Les activités fournies dans le cahier sont des propositions. Il appartiendra ensuite à l'enseignant de s'en inspirer et de les approfondir avec les élèves. Il est cependant important que ces moments restent ludiques. Nous ne nous laisserons jamais de répéter à quel point l'aspect ludique de ces activités est fondamental.

À l'aide du cahier d'activités, l'enseignant invite les enfants à dessiner, en créant des lignes qui deviennent peu à peu des lettres. Les élèves créent alors des lettres anthropomorphes en donnant à chacune une personnalité. Cet exercice leur offre la possibilité de « jouer » et de créer des lettres comme le faisaient les humains il y a des milliers d'années. Cela permet aux enfants de se familiariser avec l'alphabet, puis avec les mots.

Le projet propose 24 histoires. 12 histoires sont des réécritures de contes, de mythes et de légendes. Les 12 autres, en revanche, sont de véritables biographies de personnages historiques issus des différents pays partenaires. Ce deuxième groupe d'histoires est destiné à servir de repère aux enseignants, afin de leur montrer une autre façon de « raconter » l'Histoire. Les événements et les personnages historiques réels deviennent ainsi les protagonistes d'une boîte à histoires ou encore d'un théâtre d'ombres. Une approche différente, ludique et innovante destinée à ceux qui se consacrent chaque jour à l'enseignement et qui veulent transmettre à leurs élèves non seulement des notions, mais aussi l'amour de la connaissance et la joie d'apprendre quelque chose de nouveau !

## COMMENT LES UTILISER ?

L'enseignant choisit une histoire en fonction de l'âge des élèves. L'enseignant peut sélectionner l'un des outils de narration proposés ou, en s'inspirant de l'outil, en créer un qu'il considère comme plus approprié ou plus facile à utiliser. Dans les fiches techniques correspondantes, vous trouverez des informations plus approfondies sur les différents outils, tant sur leur utilisation et leurs avantages que sur les indications techniques pour en créer de nouveaux vous-même.

# CAHIER D'ACTIVITÉS

Le **CAHIER D'ACTIVITÉS** est un outil de travail pour les enfants et les enseignants.

Il est conçu, avant tout, pour donner confiance aux enfants. À travers le dessin et les gestes créatifs, l'art et le jeu, les enfants apprennent à dessiner des lettres et des mots.

Le but n'est cependant pas l'écriture en elle-même, mais plutôt l'exercice : un exercice ludique basé sur le dessin.

La première partie est constituée de l'histoire afin que les enfants se familiarisent avec le texte, qui servira de base aux activités. Il est important que le cahier d'activités conserve une approche ludique et exploratoire, car c'est ainsi que les enfants apprennent le mieux.

Les activités proposées sont basées sur le concept de l'art afin que les enfants apprennent et comprennent mieux grâce à leur imagination et leur réflexion.

L'idée est d'utiliser le gribouillage, les dessins légers et dynamiques ainsi que les gestes purs et simples qui sont spontanément utilisés par les enfants.

Les cahiers d'activités sont donc conçus pour fournir un stimulus qui est avant tout **visuel**.

On peut dire que le dessin est une qualité distinctive des êtres humains, et en particulier des enfants, car il s'est avéré être une forme primaire de communication.

Grâce au dessin et aux images dessinées, les enfants apprennent à « lire » et à comprendre.

Les activités de notre cahier proposent donc une approche artistique ludique où les lettres et les mots sont avant tout des images, des signes et des dessins avec lesquels nous pouvons et devons jouer.

## UNE PETITE PRÉCISION

Le **CAHIER D'ACTIVITÉS** est consacré au scripte et à l'écriture cursive bien que certaines langues n'emploient pas ce type d'écriture. C'est le cas du grec. Cependant, la plupart des exercices suggérés dans les cahiers d'activités peuvent aussi s'appliquer à ce genre de situation.

Nous pensons avant tout que le dessin de lignes continues (droites, courbes, sinueuses) qui nécessite de vastes mouvements de la main est important. La main se déplace sur la feuille sans la quitter, suivant ainsi le cours de la pensée.

L'étape suivante consiste à dessiner d'un seul geste des formes et objets formés par une ligne continue.

Les enseignantes grecques ont alors dû inventer un type d'écriture cursive composé uniquement de lettres qui, de par leur forme, peuvent être écrites consécutivement, bien qu'elles ne forment pas de vrai mot. Ces lettres, tout comme les autres activités réalisées avec des lignes, ont pour seul objectif de travailler la motricité fine des élèves.

## COMMENT L'UTILISER ?

Il est important que l'enseignant se familiarise également avec ces activités afin de mieux les montrer aux enfants. Il peut donc être nécessaire de s'exercer avant de les réaliser en classe. L'enseignant dispose d'un éventail d'activités qui peuvent aider les enfants à reconnaître et à comprendre progressivement les lettres et les mots.

### • LES LIGNES

Les premiers jeux sont axés sur les lignes. Nos cahiers d'activités contiennent de nombreux exemples. L'enseignant peut imprimer des pages individuelles, mais il devra aussi dessiner d'autres exemples en classe, pour montrer aux enfants non seulement ce qu'il faut faire, mais aussi **COMMENT** le faire.

Le type d'outil est également important : crayon dur ou mou, feutre fin ou épais, voire pinceau. Il est conseillé que l'enseignant montre **COMMENT** faire afin que les enfants n'hésitent pas avant de commencer.

Les élèves travaillent dans le cahier d'activités, mais l'enseignant peut également les inviter à dessiner dans leur propre cahier à dessin. Il est important que les pages soient vierges et non lignées ou quadrillées.

L'enseignant peut ensuite fournir des formes afin que les enfants apprennent à utiliser des lignes dans un champ bien défini : un carré, un cercle, un triangle, un cœur ou une étoile. Il demandera ensuite aux enfants de les compléter par des lignes. Les élèves procèdent ensuite de la même manière avec les lettres, qui sont traitées comme des formes simples. L'exercice suivant consiste à dessiner les lettres en suivant la forme donnée, puis à tracer une ligne à l'intérieur. Pour ce « jeu », l'enseignant doit également montrer non seulement des exemples, mais aussi la manière dont ils doivent procéder.

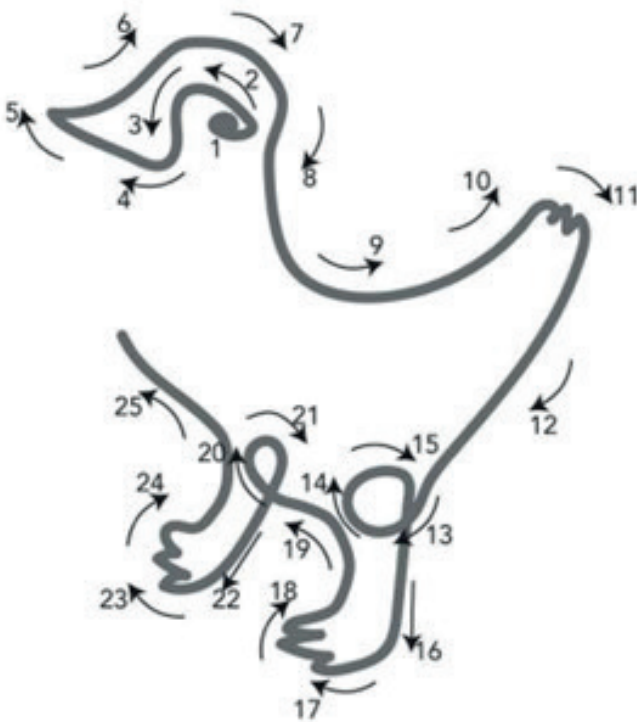
Un aspect fondamental et important de cette activité est que les enfants **dessinent sans retirer leur main du papier.**



## • LES FIGURES

Après s'être exercés à tracer des lignes, les enfants passent au dessin des figures. Dans un premier temps, ils peuvent créer les contours des personnages de l'histoire, en utilisant une feuille de papier glacé. Cela permet aux élèves de se familiariser par une approche graduelle.

Après avoir dessiné les silhouettes, les enfants sont invités à « tracer » des dessins (contenus dans le livre d'action) en imitant les « **dessins en fil de fer** ».





- **« DESSINS EN FIL DE FER »**

## **(TEL UN DESSIN FAIT AVEC UN FIL DE FER)**

Ces dessins consistent en une ligne continue, exécutée sans jamais retirer la main du papier. Ce type de dessin demande un effort qui oblige l'enfant à rester concentré et à réfléchir au mouvement suivant. De cette manière, la pensée logique est stimulée et les idées peuvent être associées de manière linéaire. Ceci est aussi renforcé par le fait que les élèves ne peuvent pas effacer leurs lignes immédiatement, ce qui les incite à faire des choix rapides et immédiats. Évidemment, cela demande beaucoup de pratique, mais si cela est toujours présenté comme un jeu, ce sera stimulant et les enfants chercheront d'eux-mêmes de nouvelles formes à dessiner de cette façon.

Il est nécessaire de garder à l'esprit que ces dessins ne sont simples qu'en apparence, mais qu'en réalité, il faut du temps pour que l'enfant comprenne et ait l'intuition de comment les réaliser. Il est donc important que l'enseignant montre aux enfants la « technique » pour réaliser ces dessins.

Au début, il s'agit de formes simples (un cercle, un carré), puis de plus en plus complexes. À partir de la copie, les enfants passent à la réalisation de dessins libres en faisant appel à leur propre imagination, et ce, de façon ludique.

Des formes, nous passons aux lettres. Ce processus se déroule de la même manière.



## • LES LETTRES

L'enseignant montre les lettres et leur forme, invitant les enfants à jouer en créant des affiches graphiques composées d'une série de signes. Les lettres sont reliées entre elles pour exercer le geste. Peu importe que les lettres ne soient pas lisibles, c'est le mouvement de la main, l'idée de créer un « gribouillage » continu qui compte.

Ce n'est que plus tard que l'enseignant peut augmenter la difficulté du jeu : en demandant aux enfants de dessiner des syllabes, jusqu'à ce qu'ils arrivent au mot choisi. Cependant, cela doit rester un dessin et non une épreuve d'écriture.

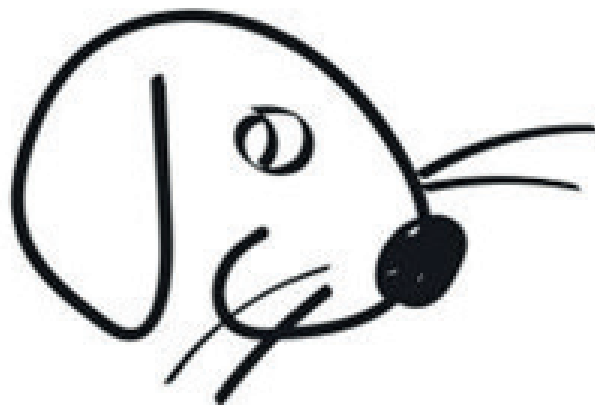


love  
love

## • PORTRAITS-LETTRES

Une autre activité qui peut être réalisée avec le cahier d'activités est de donner une expression, un caractère ou une interprétation différente aux lettres, qui se transforment alors en un animal, en un visage ou en un objet. Cela permet aux enfants de prendre confiance, de jouer avec les lettres, de les apprendre et de mémoriser leur forme avant de découvrir leur « signification ».

Dans un second temps, l'enseignant peut enrichir cet exercice ludique en prononçant le son de la lettre que les enfants dessinent. Il peut également l'insérer dans une comptine, ce qui rend l'activité encore plus stimulante. Les exercices varient en fonction de l'âge des enfants.



# OUTILS NARRATIFS

## BOÎTE À HISTOIRES

La **BOÎTE À HISTOIRES** contient une série d'objets directement liée à une histoire. C'est un outil très précieux, surtout pour les enfants les plus jeunes (5-6 ans). Ces objets ont une double valeur et utilité : d'une part, ils illustrent l'histoire ; d'autre part, ils ont une forte valeur poétique et sont, en effet, capables de susciter des émotions et de créer l'atmosphère adéquate pour transporter les enfants à l'intérieur de l'histoire.

## COMMENT L'UTILISER ?

L'enseignant apporte la boîte à histoires en classe et attire l'attention des enfants en éveillant leur curiosité.

L'ouverture doit être faite de manière stimulante afin de créer une attente chez les enfants qui seront attentifs aux gestes et à la voix de l'enseignant.

Au fur et à mesure de l'histoire, l'enseignant sort le premier objet de la boîte en suivant la progression du récit.

La narration orale doit être combinée avec l'apparition des différents personnages et objets.

Quelques photos du matériel contenu dans la boîte à histoires de « Manneken Pis »





## MODE D'EMPLOI TECHNIQUE

### BOÎTE À HISTOIRES

Il est important que tout soit bien entretenu, y compris la boîte, qui ne peut être téléchargée. L'esthétique de la boîte est également importante. Sur le site web, vous trouverez toutefois des éléments qui vous permettront de transformer une boîte à chaussures ordinaire, ou un autre contenant (suffisamment grand) pour accueillir les différents matériaux de l'histoire, en « notre » boîte à histoires. L'enseignant peut également décider de créer les illustrations et un titre avec une police de caractères différente, ou demander aux enfants de l'aider – c'est le résultat final qui compte.

Si vous utilisez les ressources disponibles sur le site « Storias », il vous suffit de les couper et de les coller. Inspirez-vous de notre exemple ou laissez votre créativité s'exprimer ! En plus des images et du titre, on pourrait également ajouter des origamis qui peuvent non seulement servir à décorer l'extérieur de la boîte mais aussi à fabriquer des objets utiles à la narration.

## PERSONNAGES

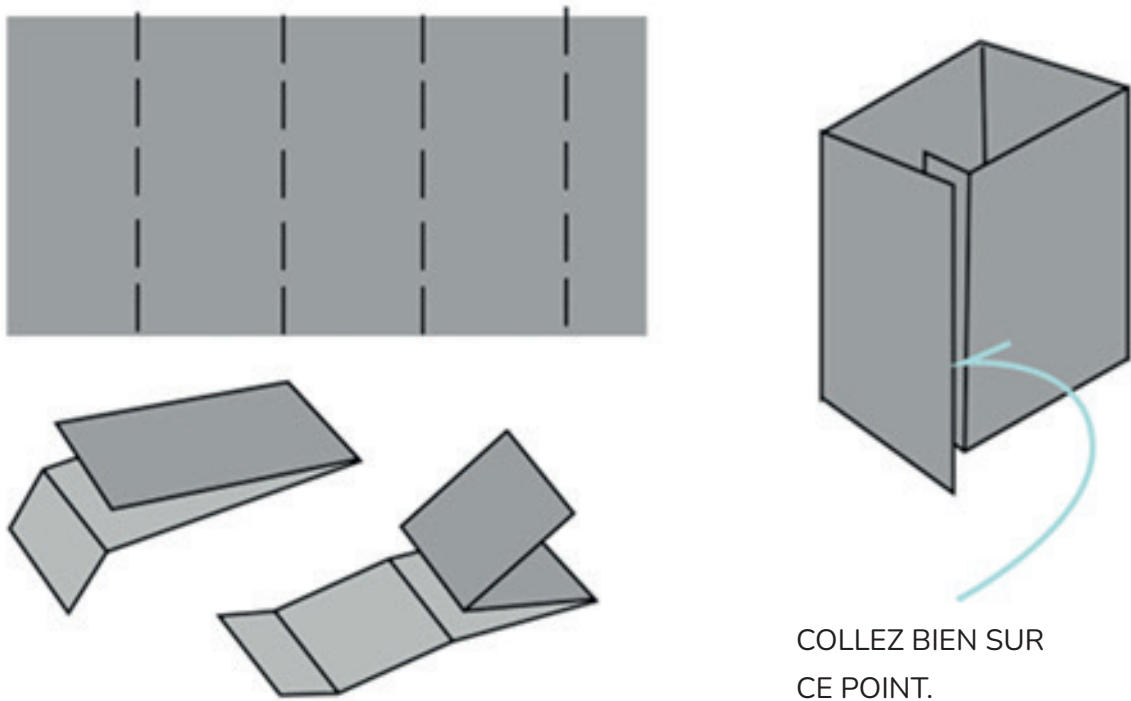
**1.** Imprimez la feuille sur laquelle se trouvent les personnages.

Si possible, il est conseillé de le faire sur un papier d'au moins 220 g.

Vous pouvez également les imprimer sur du papier de 90 g, puis les coller sur une carte solide de 220 g ou plus afin qu'ils soient stables et réguliers.

**2.** Découpez les différentes cartes rectangulaires et pliez-les le long des lignes pointillées, et collez-les ensemble pour créer des parallépipèdes. Ces éléments seront collés derrière les différents personnages pour leur permettre de tenir debout.





À l'aide d'une bande de carton de 5 cm de hauteur et de 10 cm de longueur, créez votre support en le pliant en cinq parties. Pliez-la de façon à ce que l'une des deux parties soit plus longue.

Pliez les deux parties en deux, en prenant la partie la plus courte comme point de référence. Utilisez la cinquième partie pour coller votre bande.

Collez le tout derrière votre « œuvre », puis sur le « mur » de votre histoire.

CET ÉLÉMENT VOUS PERMETTRA DE « DÉPLACER » LES PERSONNAGES.



# AVANTAGES DE LA BOÎTE À HISTOIRES POUR LES ÉLÈVES AYANT DES TROUBLES SPÉCIFIQUES DE L'APPRENTISSAGE

Jouer avec une boîte à histoires est particulièrement utile pour les jeunes enfants qui ont du mal à décoder les mots pendant la narration, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord, les objets sont utilisés comme un moyen d'assimiler les informations de l'histoire, de construire des concepts et de relier l'histoire à une image, au lieu de laisser les enfants s'appuyer uniquement sur le texte pour comprendre les événements. En outre, la boîte à histoires présente l'avantage d'aider les enfants à comprendre la lecture, en particulier les enfants qui peinent non seulement à décoder les mots, mais aussi à identifier le sens implicite d'une histoire. En jouant avec les figurines de la boîte à histoires et en les utilisant pour jouer des scènes, ces enfants peuvent apprendre que la compréhension ne se limite pas à la lecture et qu'elle inclut la communication non verbale. Ils peuvent s'exercer en jouant les émotions et les motivations des figurines de l'histoire, dans le but de découvrir le sens profond de ce qui est explicitement dit dans l'histoire. (Pourquoi un certain personnage est-il en colère ? Comment parle-t-il lorsqu'il est en colère ? Comment peut-il soulager sa colère ?)

Comme cette activité nécessite la manipulation d'objets représentant l'histoire, elle convient parfaitement aux élèves qui s'épanouissent dans des environnements d'apprentissage pratiques et axés sur les sens, ce qui est le cas d'une grande partie des enfants ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage. Cependant, comme certaines manipulations d'objets incluent l'utilisation de ciseaux et de papier plié, ces tâches peuvent être difficiles pour les enfants qui peinent avec les tâches de motricité fine et ont une mauvaise coordination œil-main (en particulier ceux qui sont atteints de dyspraxie). Dans ce cas, il convient de prévoir une aide supplémentaire et d'initier les élèves à l'activité à l'avance, afin qu'ils puissent s'entraîner et se familiariser avec les manipulations physiques requises. Équiper vos élèves de ciseaux adaptés (tels que les ciseaux Easy-Grip) est un aménagement simple et peu coûteux qui peut faire une grande différence dans votre classe. Comme pour l'origami, créer une boîte à histoires donne à vos élèves la possibilité de pratiquer et d'améliorer leur dextérité tout en stimulant le développement des compétences motrices et en améliorant la coordination œil-main.

## THÉÂTRE D'OMBRES

L'utilisation des **OMBRES** est peut-être l'une des techniques de narration les plus anciennes et les plus suggestives. Les ombres, en effet, ont le pouvoir de fasciner et d'enchanter. Il suffit d'une source de lumière, d'un mur blanc et des silhouettes des personnages de l'histoire. Cette technique est particulièrement appréciée des enfants, à la fois comme simples spectateurs et surtout lorsque les rôles sont inversés et qu'ils deviennent eux-mêmes conteurs. Peut-être plus que d'autres méthodes narratives, celle-ci est vécue comme un jeu qui stimule les enfants sur le plan émotionnel et sensoriel.

### COMMENT L'UTILISER ?

Avant de passer à la narration, il y a quelques étapes importantes que l'enseignant doit prendre en compte afin de maîtriser cette technique. Il existe deux méthodes différentes pour utiliser les ombres.

La première est la projection directe. À l'aide de silhouettes spécialement préparées, l'enseignant projette sur le mur les personnages et les événements de l'histoire.

La deuxième méthode s'inspire du théâtre d'ombres chinoises. Elle consiste à utiliser une petite structure théâtrale, un petit théâtre en bois ou en carton, facile à fabriquer. Ici, le « proscenium » (la partie de la scène située devant le rideau dans un théâtre) est fermé par une feuille de papier parchemin et constitue « l'écran » sur lequel on projette les ombres et on raconte l'histoire.

Dans les deux cas, en plus des silhouettes « opaques » qui ne laissent pas passer la lumière et rendent donc toujours les ombres sombres, il est possible d'ajouter des objets et des détails réalisés en matériaux plastiques transparents colorés.

En laissant filtrer la lumière, ces objets projettent non seulement la forme, mais aussi la couleur.

L'enseignant doit s'exercer, afin d'expérimenter les différents effets et de faire coïncider les mouvements des personnages / ombres avec la narration.

La salle de classe où se déroule la narration doit être placée dans une semi-obscurité, obscurcie autant que possible pour permettre à la narration de se dérouler, mais en même temps, il est nécessaire que l'enseignant tienne compte de toute peur de l'obscurité, surtout chez les enfants les plus jeunes. Les enfants doivent être placés de manière à pouvoir apprécier au mieux la projection, surtout si elle est réalisée avec un théâtre d'ombres, car elle ne sera certainement pas de grandes dimensions. Une torche ou une lampe fixe à lumière directe ou halogène est nécessaire. L'idéal est d'obtenir une source de lumière avec un socle / support car cela permettra d'utiliser les deux mains.



Après la narration, l'enseignant peut inviter les enfants (pratiquement tous !) à faire des expériences. Ils peuvent le faire individuellement ou en petits groupes. Il ne s'agit pas seulement d'un jeu, mais aussi d'un moyen pour les enfants de surmonter leurs difficultés, y compris celles liées à leur personnage, tout en s'amusant. La timidité, par exemple, est facilement surmontée grâce à la magie créée par les ombres.

## LES SILHOUETTES DES PERSONNAGES

En fonction de l'histoire, l'enseignant dessinera les différents personnages sur un carton noir d'au moins 300 g pour assurer la rigidité des « silhouettes » et éviter qu'elles ne se plient ou se déforment avec le mouvement pendant le récit.

Après les avoir découpées, l'enseignant peut utiliser un emporte-pièce pour créer les yeux ou d'autres détails, puis coller des bâtons de bois sur les silhouettes pour les rendre plus faciles à utiliser.

Les personnages peuvent également être articulés si vous souhaitez qu'ils effectuent des mouvements qui peuvent être utiles afin de souligner les passages narratifs.

Des détails en matériaux plastiques transparents et colorés peuvent également être appliqués sur ces silhouettes, par exemple un chapeau, un parapluie, des plumes, etc.

Les silhouettes dessinées par l'enseignant peuvent servir de modèles aux enfants pour créer les leurs. Les enfants peuvent alors dessiner les personnages et les éléments nécessaires à leur narration.

Pour les enfants, le poids du papier doit être plus léger afin de faciliter la découpe (max. 200 g).

## THÉÂTRE D'OMBRES

Un théâtre d'ombres peut être fabriqué soit en bois, soit en papier / bois (un carton d'environ 5 mm d'épaisseur, facile à découper avec un cutter).

Vous devez créer un cadre, la taille minimale est une feuille de papier A3. Avec une taille plus petite que cela, vous risquez de ne pas avoir assez d'espace pour la narration.

Le cadre doit avoir une largeur minimale de 5 cm afin de donner une cohérence et de créer un espace suffisamment grand pour cacher les éléments de support.

Avant de fixer les éléments de support, il faut coller la feuille de papier sulfurisé ou alternativement du papier brillant sur le cadre.

Il est également possible de créer des décors : un paysage, un château, l'intérieur d'une maison, qui peuvent rester fixes en les collant à l'intérieur du théâtre du côté de l'enseignant, de sorte que les enfants puissent toujours percevoir son ombre.

Si l'enseignant souhaite que les enfants fassent leur propre théâtre, il peut utiliser une carte A4 pour le rendre plus facile à manipuler.

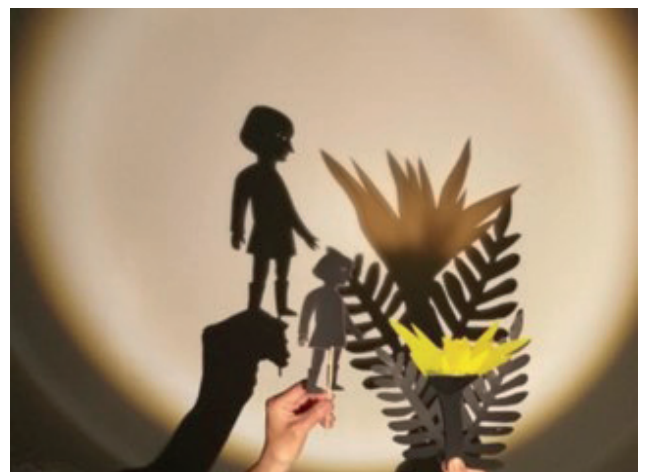
## MODE D'EMPLOI TECHNIQUE POUR LES OMBRES

### THÉÂTRE D'OMBRES

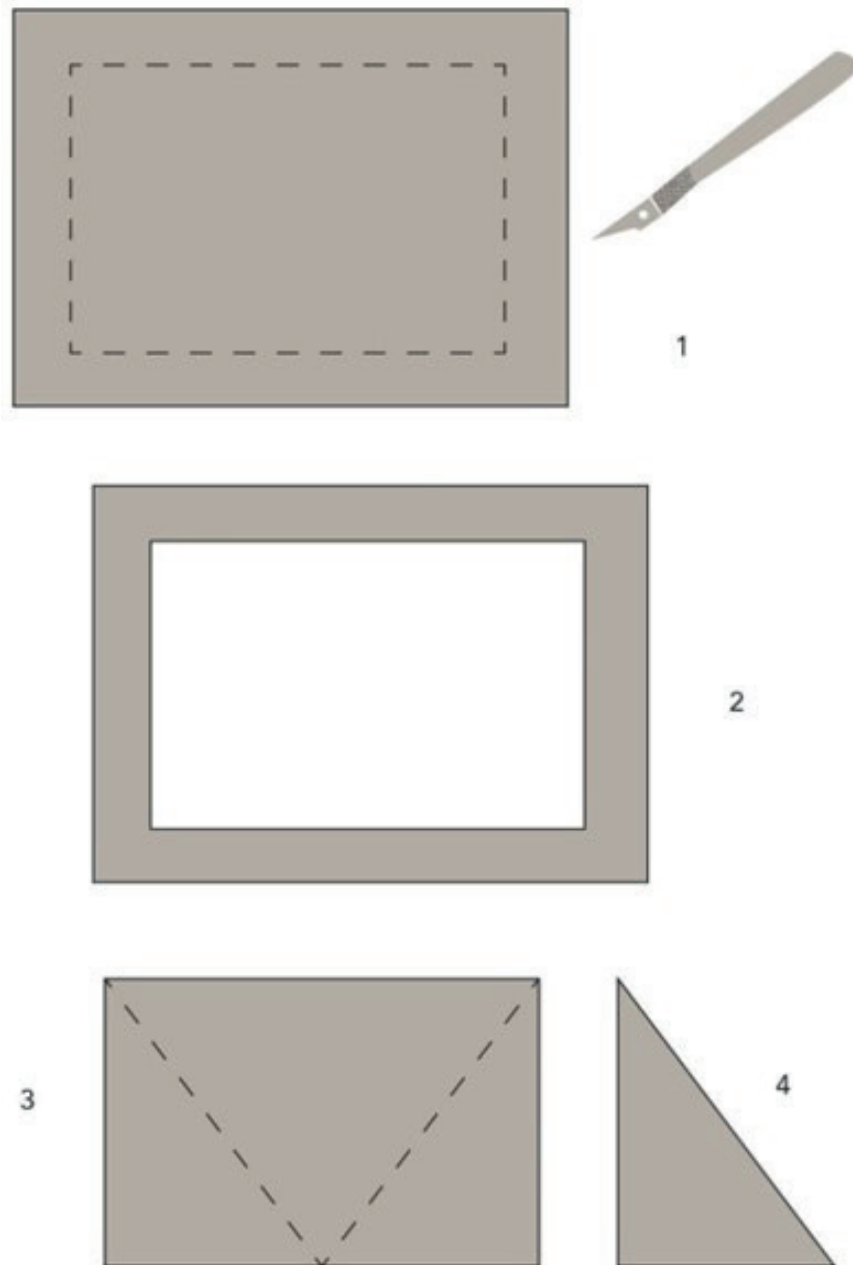
Les silhouettes doivent être petites, surtout si elles sont utilisées avec le théâtre d'ombres. En revanche, dans le cas d'une projection sur un mur, elles peuvent être un peu plus grandes.

La taille des ombres dépend évidemment du fait qu'elles soient plus ou moins proches de la source lumineuse. Plus vous vous rapprochez de la source, plus le personnage sera grand, au point de créer un moment de « noirceur » pour permettre à d'autres personnages d'entrer.

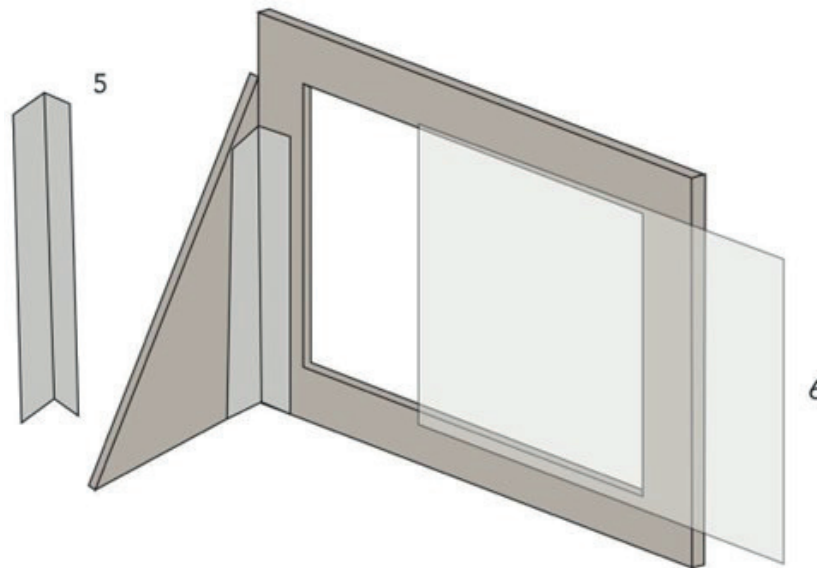
Quelques photos du théâtre d'ombres « La Fleur de Fougère »



## CONSIGNES POUR LA CONSTRUCTION D'UN THÉÂTRE D'OMBRES

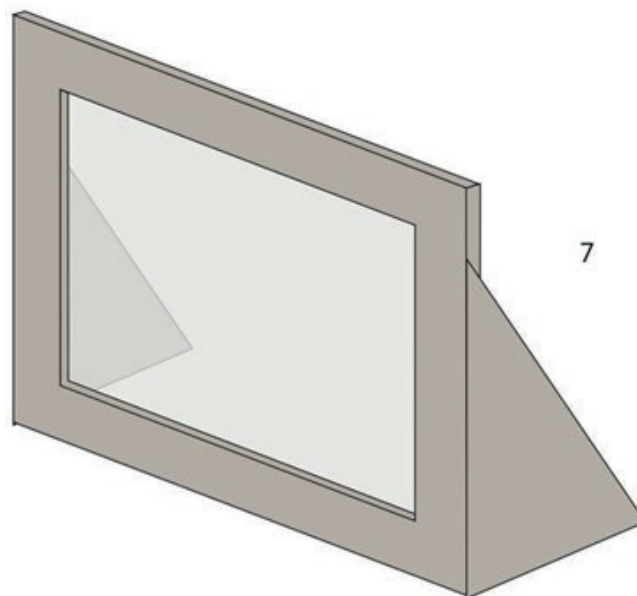


- 1.** Utilisez une feuille de carton de 2 à 5 mm d'épaisseur. Tracez un cadre d'environ 5 cm et utilisez un cutter pour découper le long de la ligne pointillée.
- 2.** Le cadre obtenu.
- 3.** Dans le rectangle issu du cadre, découpez deux triangles pour construire les éléments de support.
- 4.** Élément de support latéral obtenu.



**5.** Dans un morceau de carton (papier 200 g), découpez deux bandes de 4 cm de large et pliez-les en deux. Elles serviront d'élément de liaison entre le cadre et les panneaux latéraux.

**6.** Mettez la feuille de papier sulfurisé découpée de l'intérieur (elle doit être au moins deux centimètres plus large que l'ouverture du théâtre).



**7.** Le petit théâtre est terminé. Vous pouvez aussi décider de le colorer afin de le rendre plus homogène ou de le recouvrir de papier, en réalisant éventuellement un collage avec différents dessins et personnages ou en y ajoutant des décorations comme des origamis, etc.



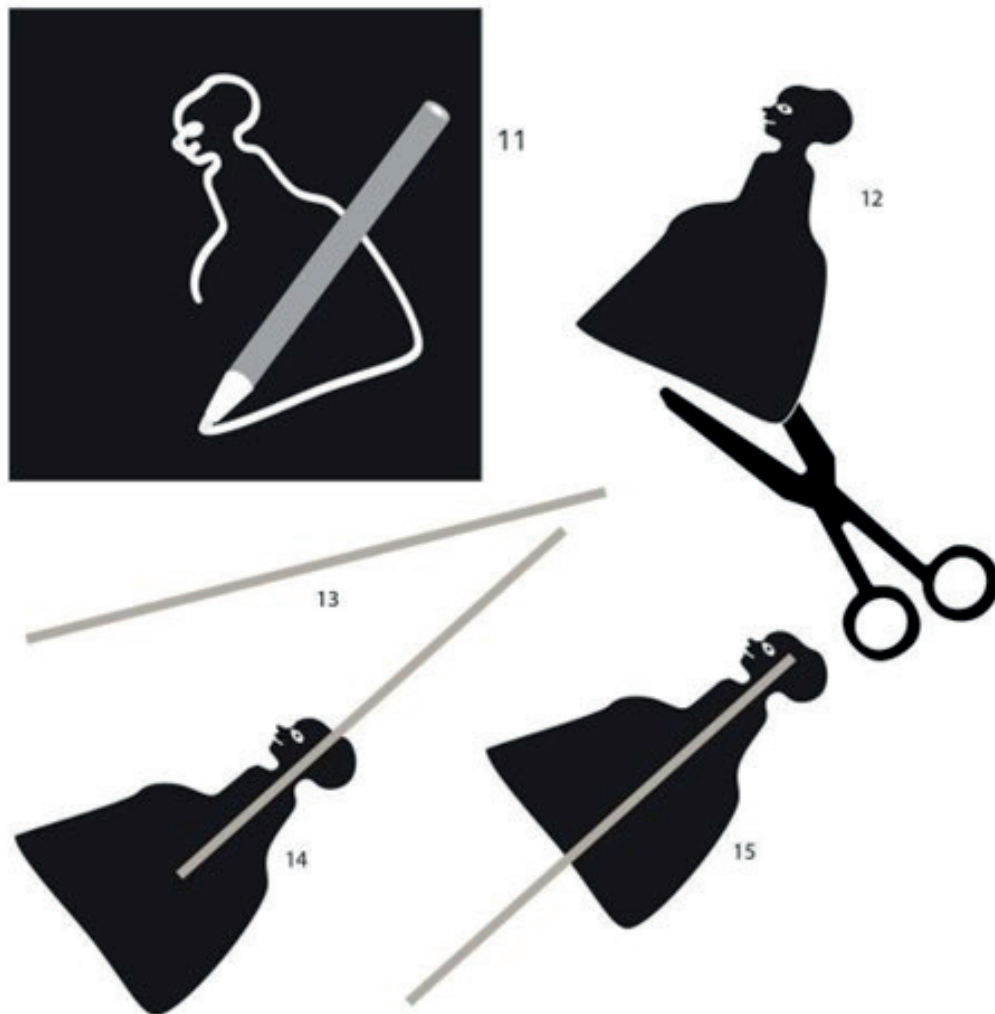
**8.** Silhouettes pour la création scénographique à coller directement sur le papier sulfurisé à l'aide de ruban adhésif.

**9.** Personnages pour la narration.

**10.** Lampe torche avec lumière directe ou halogène. Le flash d'un téléphone portable fait également l'affaire.

## CONSIGNES POUR LA CONSTRUCTION DE SILHOUETTES

Les silhouettes peuvent être utilisées en les projetant sur un mur ou en utilisant le théâtre d'ombres. Cependant, la position du bâton change. Dans le cas du théâtre, le bâton se colle par le haut (image 14). Pour la projection sur le mur, il est plus utile et approprié de coller le bâton par le bas (image 15).



- 11.** Dessinez la silhouette du personnage sur la carte noire (200 g).
- 12.** Découpez la forme.
- 13.** Bâton en bois (peut également être colorié en noir).
- 14.** Collez le bâton en bois avec de la colle chaude.

# AVANTAGES DES OMBRES / DU THÉÂTRE D'OMBRES POUR LES ÉLÈVES AYANT DES TROUBLES SPÉCIFIQUES DE L'APPRENTISSAGE

Les silhouettes du théâtre d'ombres peuvent être utilisées pour créer des conditions propices à la communication verbale et non verbale, car elles permettent d'ancrer le sens dans l'expression verbale, ce qui est particulièrement utile pour les élèves ayant des troubles d'élocution. Les silhouettes et leurs interactions peuvent démontrer ou mettre en scène des sentiments, modéliser du vocabulaire ou jouer des parties de l'histoire pour améliorer la compréhension. De plus, en manipulant les silhouettes, un « filtre positif » est établi entre les enfants et les auditeurs. Les enfants qui éprouvent des difficultés à s'exprimer (que ce soit en raison de difficultés d'apprentissage ou par timidité) peuvent être davantage motivés à participer, car ils peuvent se « cacher » derrière cet instrument. Outre le fait qu'il permet d'améliorer les compétences en matière d'expression orale, des études montrent que le théâtre d'ombres est un exutoire bénéfique pour les enfants qui ont du mal à exprimer leurs émotions et à s'identifier au contenu d'une histoire. Des recherches ont également montré que le théâtre d'ombres peut contribuer à la rétention de la mémoire : les élèves sont capables de se souvenir de plus d'événements et de faits relatifs à une histoire lorsqu'elle est présentée sous une forme théâtrale. Nous pouvons en conclure que l'utilisation de cette méthode peut, par conséquent, être une solution aux difficultés de mémoire que rencontrent les enfants ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage.

L'implication des élèves ayant des besoins spécifiques est conservée pendant cette activité, car le théâtre d'ombres est une forme de narration multisensorielle qui stimule différents points de vue : auditif, visuel et émotionnel. Cette implication est un ingrédient clé pour soutenir l'apprentissage actif, car les enfants n'écoutent pas passivement l'histoire, mais sont aux commandes du processus d'apprentissage.

Comme pour les origamis, la boîte à histoires et le théâtre de livre sans texte, cette activité peut contribuer à développer la motricité fine des enfants, c'est-à-dire la capacité à contrôler les petits muscles des mains, des doigts, du visage, de la bouche et des pieds pour réaliser des mouvements précis. L'activité permet d'améliorer la coordination entre les mains et les yeux.

## LIVRE D'ARTISTE // THÉÂTRE D'ALBUM SANS TEXTE

Un **LIVRE D'ARTISTE** est un livre unique, un objet qui possède la puissance visuelle et narrative d'un livre, mais aussi le caractère singulier d'un objet artistique.

Chaque livre d'artiste contient un message, une narration, mais aussi les émotions et les sentiments de son créateur, et c'est pour cette raison qu'il peut être un outil pédagogique très intéressant.

Les livres d'artiste prennent différentes formes. Il peut s'agir d'un livre « traditionnel » comprenant de nombreuses pages à feuilleter ou, par exemple, d'un leporello.

Le leporello est un format particulier, constitué d'une longue bande de papier pliée en accordéon ou en zigzag (le nom vient du personnage de Don Giovanni de Mozart, qui possédait un livret similaire dans lequel étaient inscrits les noms de ses maîtresses).

Cette « reliure » particulière permet une lecture continue de l'histoire ainsi qu'une succession consécutive d'images et de scènes.

- **LEPORELLO** L'enseignant peut réaliser les différents leporello à partir de feuilles de papier A3 coupées dans le sens de la longueur. Il faut ensuite les plier ou demander aux enfants de les plier en quatre parties égales. On obtient ainsi un livre de huit pages, sur lequel l'histoire peut être distribuée. Sur le site Storias, vous trouverez des kits à télécharger pour les histoires à raconter. L'enseignant peut, bien sûr, en créer de nouvelles. Chaque page est utilisée pour créer des scènes. Le livre doit être utilisé de gauche à droite pour permettre la « lecture », et de manière séquentielle pour suivre l'ordre chronologique des événements.

### COMMENT L'UTILISER ?

La création d'un livre d'artiste lié à la narration est non seulement un processus fructueux, mais aussi un exercice de mémoire. En effet, après avoir raconté l'histoire, l'enseignant remet aux enfants des kits contenant les scènes et les personnages (qui ont déjà été montrés pendant la phase de narration). De cette façon, les enfants ont des points de référence dès le début.

Cet atelier de création et, surtout, ce type de livre qui n'utilise que des images, permettent aussi aux élèves qui ont des difficultés de lecture de raconter et de lire l'histoire à travers les scènes qui sont progressivement reconstituées. Ce livre est donc à la fois l'expression du récit, mais aussi celle de l'enfant à travers la création de cette œuvre.

La construction du livre se fait de manière chronologique, ce qui amène l'enfant à se « raconter » à nouveau l'histoire, à l'intérioriser et à la mémoriser.



Tous les personnages, protagonistes et seconds rôles, doivent être répartis sur les différentes pages en fonction du déroulement de l'histoire. C'est à l'enfant de composer la scène narrative en positionnant les personnages et les objets.

Dans ce cas également, l'enseignant doit fournir des prototypes aux élèves dans le seul but de montrer des exemples. Ces exemples ne doivent pas être « copiés », mais doivent seulement aider l'enfant à comprendre le « travail » demandé.

## THÉÂTRE D'ALBUM SANS TEXTE / LEPORELLO

Une variante de ce livre se prête à la création d'un véritable « petit théâtre » où le leporello sert de décor à l'histoire racontée. Il peut être créé par l'enseignant en suivant les descriptions sur notre site Web Storias et en utilisant les ressources fournies.

Le leporello peut être réalisé dans un format plus grand afin que l'enseignant puisse l'utiliser devant toute la classe. L'enseignant peut ensuite inviter les enfants à l'utiliser pour raconter eux-mêmes l'histoire. Bien entendu, une version simplifiée de cet outil de narration peut également être réalisée par les enfants dans le cadre d'un atelier en classe.

La différence avec le LIVRE D'ARTISTE est que les personnages principaux fonctionnent comme des marionnettes. Les silhouettes des personnages principaux ne sont pas collées dans le livre, mais sur des bâtons qui permettent à l'enseignant, puis aux enfants, de les déplacer pour mieux raconter l'histoire.

## COMMENT L'UTILISER ?

Les deux faces du leporello permettent de créer deux décors différents, par exemple un extérieur et un intérieur : l'intérieur d'un château ou d'une maison, et la forêt, par exemple. Il permet également de créer deux moments narratifs différents. Seuls les personnages secondaires peuvent être collés sur les façades, tandis que les protagonistes sont « libres » de se déplacer et d'interagir non seulement avec le livre, mais aussi avec les enfants spectateurs.

Lorsque les enfants utilisent ce type d'outil, une sorte de filtre est créé. Cela permet même aux enfants les plus réticents et timides d'interagir et de s'impliquer dans l'activité, en suivant l'exemple de leurs camarades. En effet, la narration se fait grâce à l'utilisation de marionnettes, qui deviennent une sorte d'extension de l'enfant dans le rôle du narrateur. Toutefois, il est important de souligner qu'il ne faut jamais rien forcer. Les enfants ne racontent des histoires que lorsqu'ils se sentent prêts et qu'ils en font la demande.

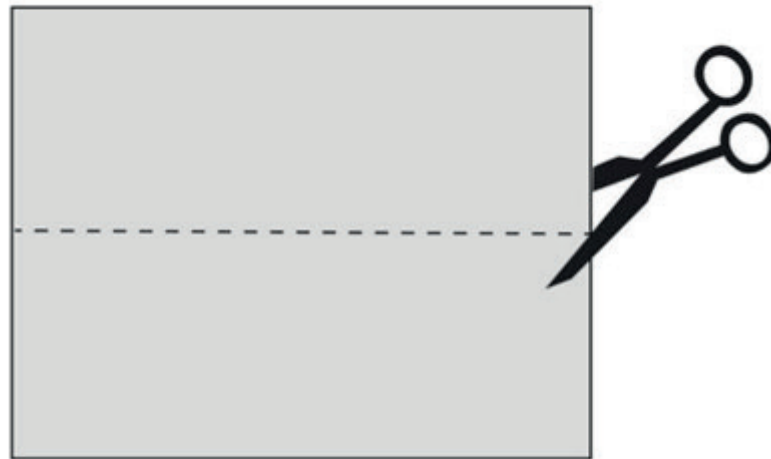
Il est nécessaire, comme cela a déjà été dit plusieurs fois, que les enfants se sentent libres, qu'ils vivent et perçoivent ces activités comme un jeu et qu'ils disposent de tout le temps dont ils ont besoin.

Quelques photos du théâtre d'album sans texte pour « Orphée et Eurydice »



## MODE D'EMPLOI TECHNIQUE

LEPORELLO // THÉÂTRE D'ALBUM SANS TEXTE

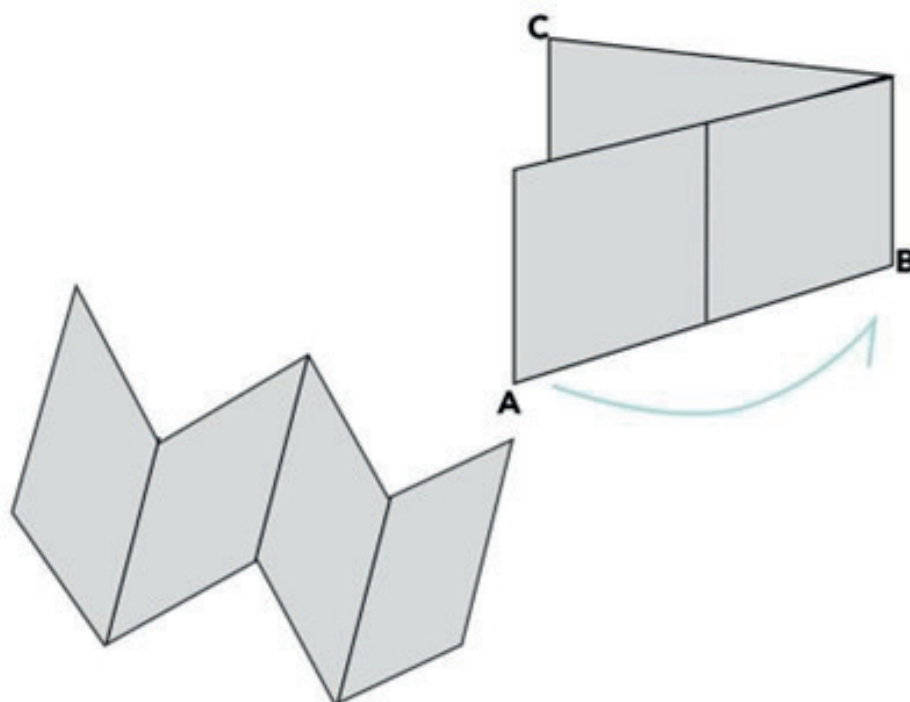


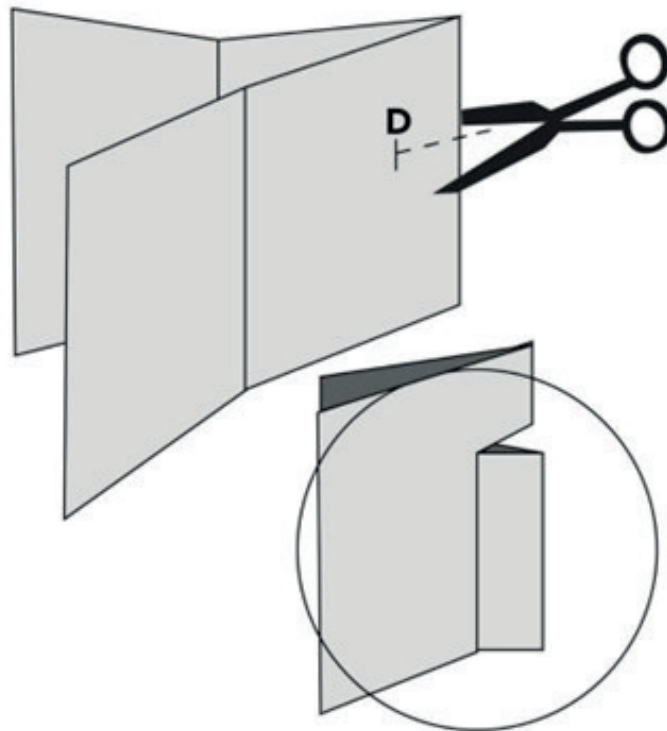
**1.** Coupez une feuille A3 (220 g) en deux dans le sens de la longueur.

**2.** Pliez-la en deux.

**3.** Pliez à nouveau chaque côté en deux pour obtenir quatre côtés égaux.

Les plis donnent au papier une forme de zigzag. Répétez l'opération sur l'autre bande.

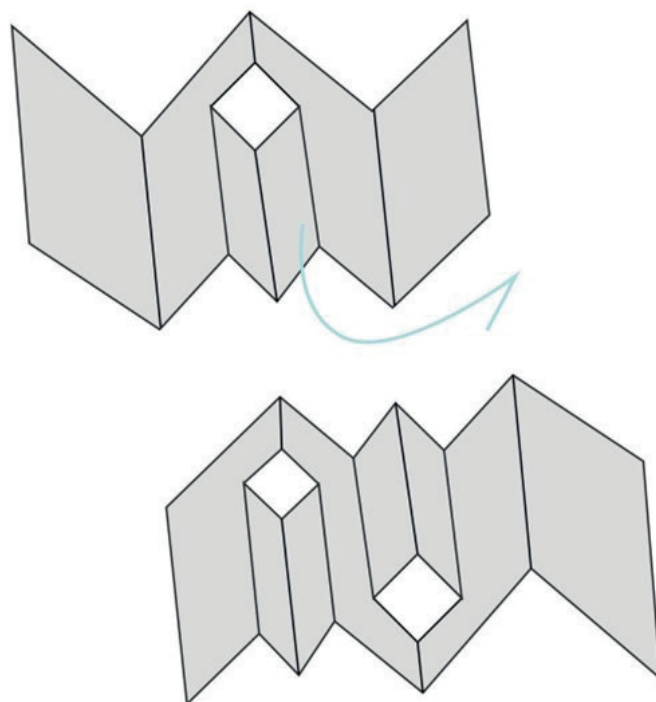




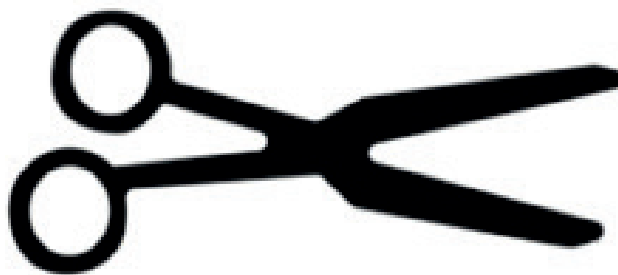
Des découpes peuvent être faites pour donner plus de mouvement et créer des supports pop-up qui détachent certains éléments du fond du livre.

Les découpes, qui ne doivent pas être trop profondes, doivent toujours être effectuées le long des lignes de pliage. Après avoir effectué la découpe, pliez-la d'avant en arrière pour créer un pli qui permet de pousser cet élément depuis le côté opposé.

Il est possible de faire plusieurs découpes (en haut ou en bas), en fonction de vos besoins.



Exemples de découpes « POP UP ». Chaque leporello peut et doit être différent, de sorte que les découpes puissent être réalisées à différents endroits et en différentes quantités.



Le protagoniste de l'histoire est conçu pour être utilisé comme une marionnette. Pour cela, découpez les deux faces du personnages. Appliquez de la colle sur le dos des deux pièces découpées. N'oubliez pas d'insérer le bâton entre les deux pièces avant de les superposer pour les assembler.

## AVANTAGES DU « THÉÂTRE D'ALBUM SANS TEXTE » POUR LES ÉLÈVES AYANT DES TROUBLES SPÉCIFIQUES DE L'APPRENTISSAGE

La création d'images se lisant de gauche à droite et qui racontent l'histoire de manière chronologique constitue une aide à l'apprentissage pour les enfants ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage. Cette lecture visuelle les exerce à suivre du regard la progression d'une histoire et leur permet de s'appuyer sur les images plutôt que sur le texte. Cette approche atténue alors l'anxiété que peut provoquer la nécessité de décoder les mots pour comprendre l'histoire.

En plus d'aider les élèves à suivre le développement d'une histoire de gauche à droite, le « théâtre d'album sans texte » peut cibler les problèmes d'élocution que présentent les enfants ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage, tels que les problèmes d'articulation, de fluence, de traitement des sons et de confiance en soi à l'oral. Cela peut se faire grâce aux marionnettes : les marionnettes créées dans chaque configuration théâtrale peuvent servir à mettre en scène des concepts et, par conséquent, à apprendre les règles de la conversation, à soutenir la fluidité et même à permettre aux enfants de se lier à la lecture et à l'écriture. Les marionnettes permettent d'enseigner des concepts orthophoniques en déplaçant les marionnettes dans le décor pour enseigner les termes spatiaux et temporels, et en effectuant des mouvements avec les marionnettes pour enseigner les actions et le vocabulaire des verbes.

L'usage des marionnettes permet d'enseigner des concepts orthophoniques tels que :

- les termes spatiaux-temporels à travers leur déplacement,
- les actions vocabulaire de verbes à travers leur mouvement.

La spontanéité est au cœur de cette activité, ce qui peut aider les enfants ayant un retard ou des difficultés d'élocution à se sentir plus à l'aise. Les marionnettes ont la capacité d'aider les enfants à se détendre et, par conséquent, à développer la communication. Cet aspect est particulièrement utile pour renforcer les interactions entre l'enseignant et l'élève.

Plus important encore, l'utilisation de figurines et de marionnettes captive les élèves, car elles sont visuelles, tactiles et font appel à différents sens. Elles favorisent donc l'implication des enfants ayant des difficultés d'apprentissage, car une marionnette peut devenir un objet par lequel les idées et les sentiments sont communiqués par des actions et pas seulement par des mots.



Inversement, la marionnette peut elle-aussi exprimer des sentiments qu'elle manifeste par des expressions physiques et des indices visuels, ce qui en fait un outil adaptable à différents élèves. Une étude a montré que l'utilisation de ces outils avec des enfants ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage renforce l'estime de soi et favorise la libération des émotions.

Il convient de noter que, tout comme l'outil « boîte à histoires », cette activité nécessite l'utilisation de ciseaux, ce qui peut s'avérer difficile pour les enfants rencontrant des difficultés avec la motricité fine et la coordination œil-main. Il convient donc de toujours présenter l'activité aux élèves à l'avance et de leur fournir l'aide dont ils ont besoin.

## KAMISHIBAI

Le mot **KAMISHIBAI** pourrait être traduit par « théâtre de papier ». Il correspond à l'idéogramme 紙芝居 qui est composé de 紙 (Kami) signifiant papier, et de 芝居 (Shibai) signifiant théâtre.

Le kamishibai utilise un petit théâtre en bois (butai). Il s'agit d'une structure qui encadre les planches sur lesquelles l'histoire est représentée. Cependant, son utilisation n'est pas strictement nécessaire. En effet, les planches peuvent également être utilisées sans butai. Le kamishibai est composé d'une série de planches illustrées qui sont montrées aux spectateurs. Le conteur peut lire le texte écrit de l'autre côté et trouver une petite reproduction de l'image qu'il montre, de sorte que les images et le texte soient toujours synchronisés. Un aspect important de ce type de narration est également la possibilité d'improviser en ajoutant des sons, des bruits, en changeant de voix et en créant du suspense avant de passer à la planche suivante. Comme dans un livre ou un livre d'images, les illustrations colorées et riches en détails renforcent la narration, permettant ainsi à l'auditeur de s'immerger dans l'histoire. La lente suspension du temps que cet outil peut véhiculer est inclusive et s'adresse à tous les enfants.

## COMMENT L'UTILISER ?

Cet outil est également entré dans la culture occidentale depuis un certain temps. Des écoles et des bibliothèques l'utilisent donc déjà. Il existe également des maisons d'édition spécialisées qui publient chaque année des histoires utilisant cette forme narrative particulière. Il est présenté dans son format original, comme un petit théâtre qui peut être facilement transporté et placé sur une table ou un bureau dans une école, de manière à créer un petit espace scénique pour accroître l'implication entre le conteur et le public, comme cela se fait au Japon depuis l'Antiquité.

Le kamishibai a une structure en bois ou en carton épais dans laquelle les planches illustrées (normalement entre 10 et 16 planches) sont placées. Au verso de chaque image se trouvent le texte et l'image de la planche que les spectateurs voient, ainsi que le numéro de la planche. Sur la dernière planche qui fait face au narrateur, se trouvent les indications pour la première planche, c'est-à-dire celle que les spectateurs voient. Lorsque le conteur tire la première planche, il doit l'insérer dans la fente et la placer derrière toutes les autres planches, puisque le texte et les indications de la deuxième scène sont dessus. Ainsi, le conteur fait glisser les planches de l'avant vers l'arrière.

Normalement, les planches sont au format A3, ce qui permet à tout le monde de bien les voir. Cependant, l'enseignant peut également utiliser des formats A4 plus petits et demander aux enfants de s'asseoir plus près les uns des autres, pourquoi pas sur des coussins confortables.

Le kamishibai convient aux enfants de tous âges et de tous niveaux !

## MODE D'EMPLOI TECHNIQUE

### KAMISHIBAI

Bien qu'il s'agisse en effet d'un outil très simple et facile à utiliser, il est conseillé à l'enseignant de bien connaître l'histoire à l'avance. Avant de présenter le kamishibai aux élèves, l'enseignant doit répéter afin de repérer les moments où il est nécessaire de faire glisser les planches. De plus, il est impératif que l'enseignant maîtrise la façon de créer de l'anticipation, du suspense, de l'étonnement ou peut-être même de la peur...

En classe, nous encourageons l'enseignant à créer un environnement approprié pour la narration et le type de kamishibai qu'il a décidé d'utiliser.



## SANS LA STRUCTURE

L'enseignant peut disposer les enfants de manière à ce qu'ils s'assoient sur le sol, sur des coussins confortables. L'enseignant, quant à lui, peut s'asseoir sur une chaise afin que tout le monde puisse bien voir les planches. Une fois que l'enseignant obtient le silence, la narration peut commencer. Les enfants regardent la première scène.

Vous pouvez choisir de lire l'histoire ou de la raconter, mais gardez en tête ce qu'il se passe dans la première scène. Dès que vous avez fini de raconter ou de lire la première scène, faites glisser la planche (lentement ou rapidement selon l'histoire) en la plaçant derrière les autres afin que vous puissiez lire ce qu'il se passe dans la deuxième scène.

Procédez de cette façon jusqu'à la fin. Les planches peuvent également être à moitié glissées si la scène l'exige, par exemple pour révéler lentement la présence d'un personnage ou d'un détail important pour l'histoire.

## AVEC LA STRUCTURE

Bien que les mêmes règles narratives s'appliquent, si l'enseignant utilise la structure, il peut se servir du bureau comme point d'appui et disposer les enfants devant pour qu'ils s'assoient sur des chaises. La principale différence est (comme nous l'avons déjà mentionné) que la structure encadre les planches, ce qui attire davantage l'attention du public.

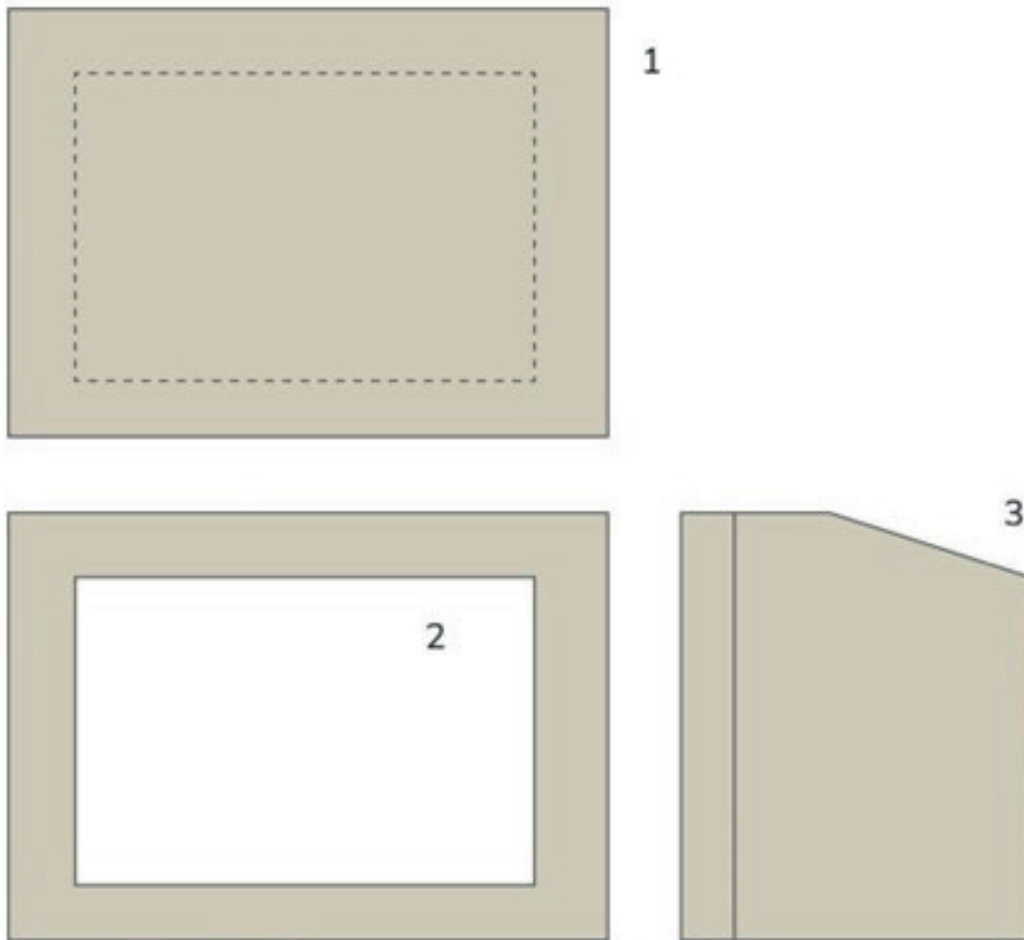
Lorsque vous faites glisser les planches, celles-ci doivent être insérées dans la structure, en suivant la même procédure que celle décrite ci-dessus.

## COMMENT CONSTRUIRE LE THÉÂTRE ?

**MATÉRIEL :** vous aurez besoin d'une ou de deux feuilles cartonnées (50 x 70 cm) d'environ 3,4 mm d'épaisseur. Vous pouvez également utiliser des boîtes en carton assez grandes pour découper toutes les pièces nécessaires à la construction du théâtre (butai).

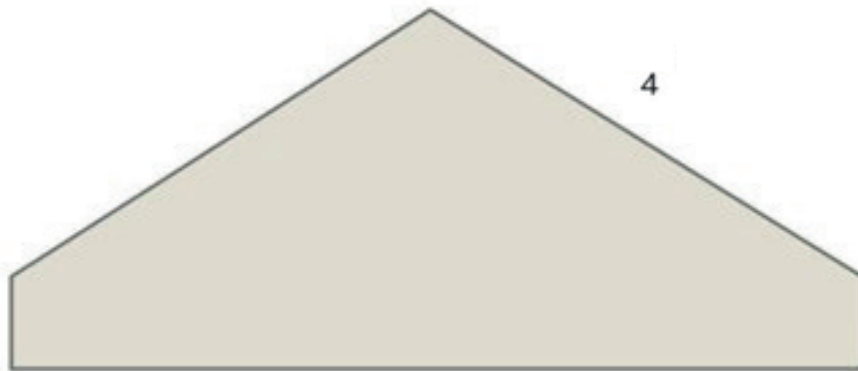
Les instructions que nous vous donnons sont applicables pour des planches de format A4. Cependant, vous pouvez également utiliser le format A3 pour vos histoires et adapter les mesures du théâtre à ce format.

Il vous faudra également un cutter et de la colle chaude.

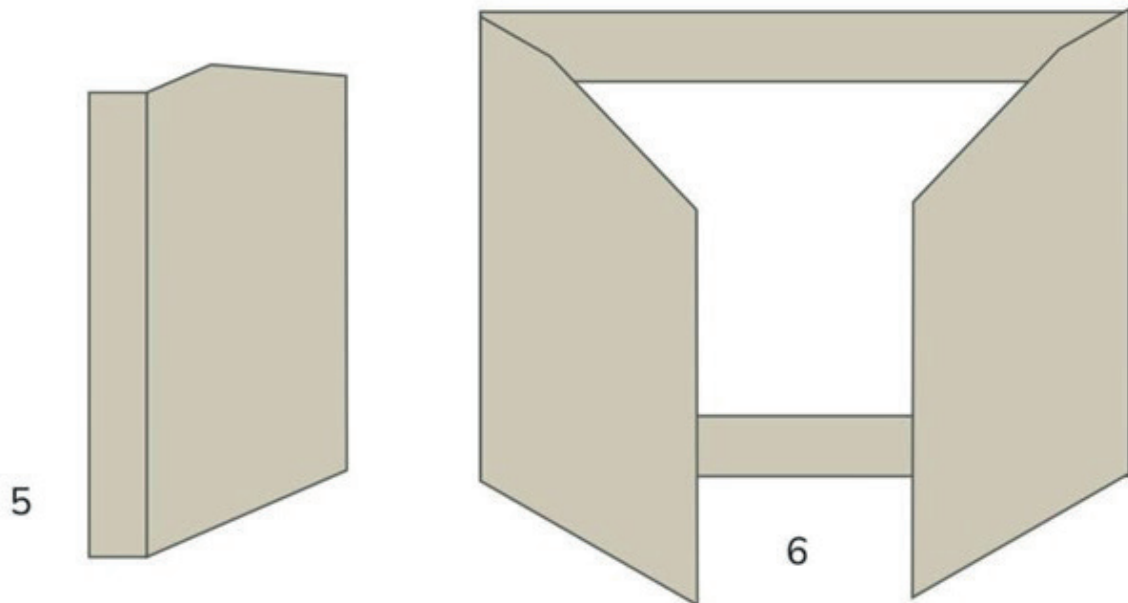


1. Découpez deux rectangles de 40 x 30 cm, dans lesquels vous dessinerez un cadre à environ 5 cm du bord.
2. Découpez et mettez temporairement de côté l'un des deux cadres.

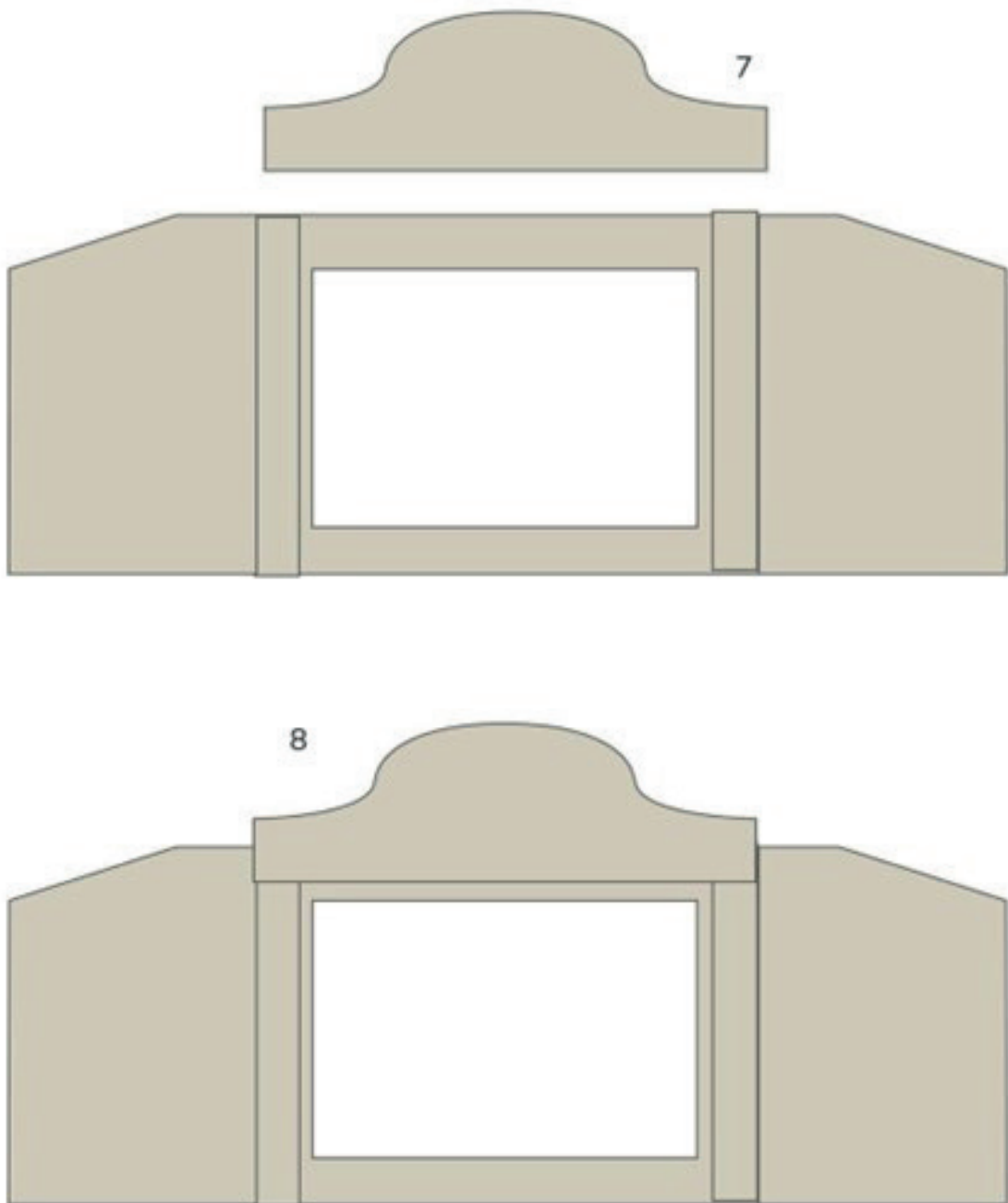




**3.** Façonner le « fronton » du théâtre. Pour que cela soit plus facile, vous pouvez également dessiner un simple triangle.



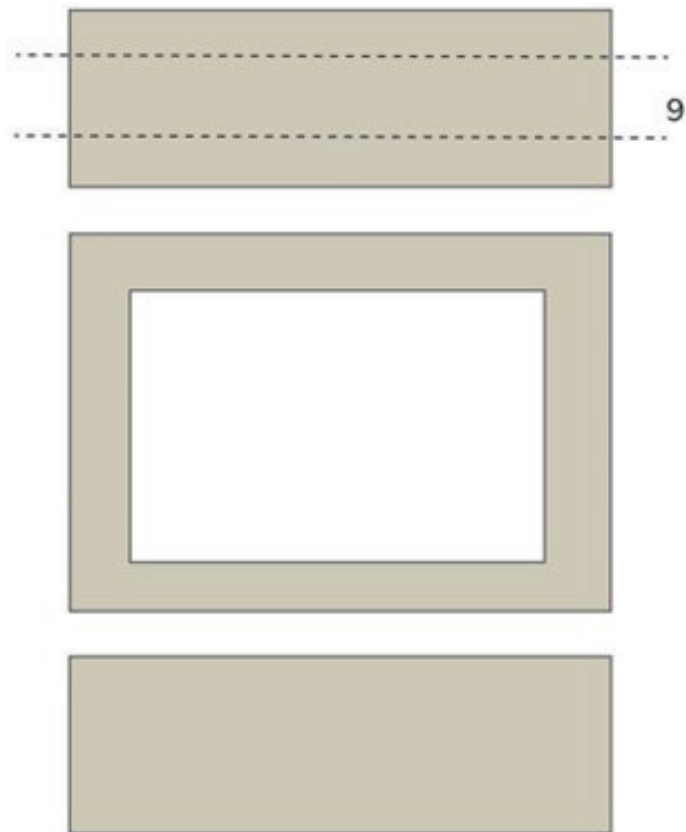
**4.** Façonnez les portes pour fermer le théâtre en créant deux rectangles de taille égale (22 cm de large et 30 cm de haut). Pliez le côté extérieur pour créer une bande de 2 cm de large et 30 cm de haut. Vous utiliserez cette bande pour coller la porte derrière le cadre (images 5 et 6).



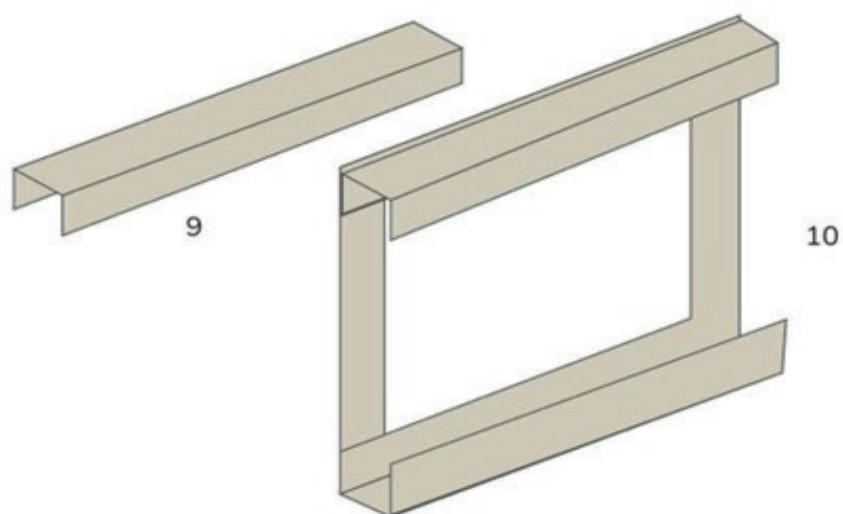
**5.** Collez le fronton à l'arrière du cadre. Utilisez de la colle chaude ou du ruban adhésif double face (images 7 et 8).

Fin de la première partie.

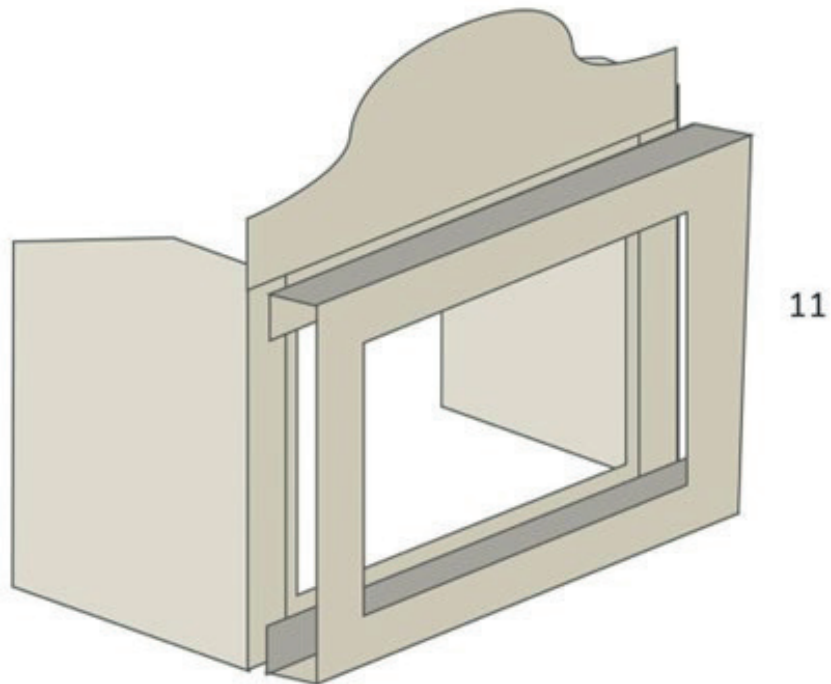
Nous devons maintenant nous concentrer sur la construction de la partie arrière, c'est-à-dire l'espace dans lequel les planches doivent être placées.



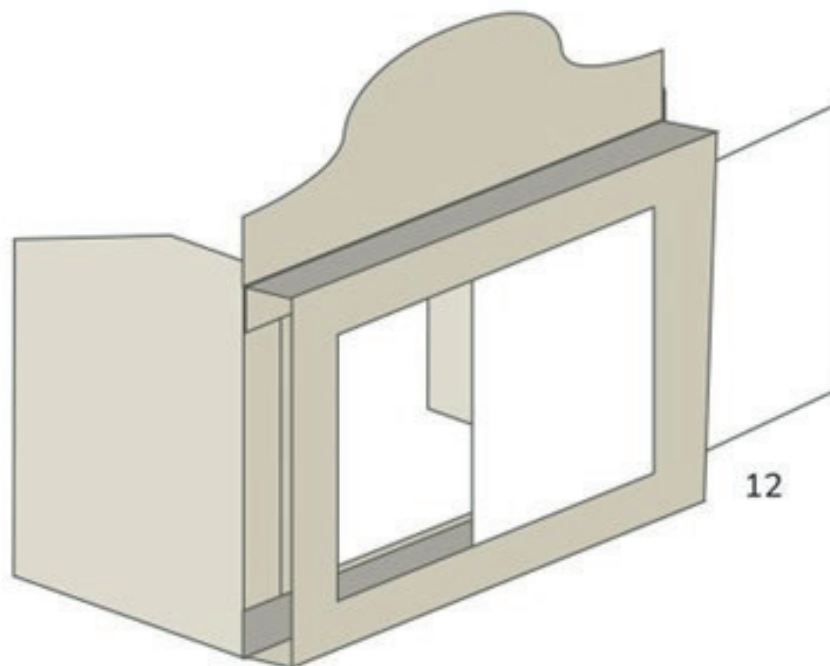
- 6.** Coupez deux rectangles égaux de 10 x 40 cm.  
**7.** Faites des plis de sorte que les bords mesurent environ 3 cm et que la base fasse 4 cm (image 9).



- 8.** Collez les deux éléments derrière le cadre restant (image 10). Ils forment l'espace dans lequel il faudra insérer les planches.



**9.** Collez le cadre derrière la structure du théâtre que vous avez créée dans la première partie (image 11).



**10.** Le théâtre est prêt ! Insérez les planches (image 12).

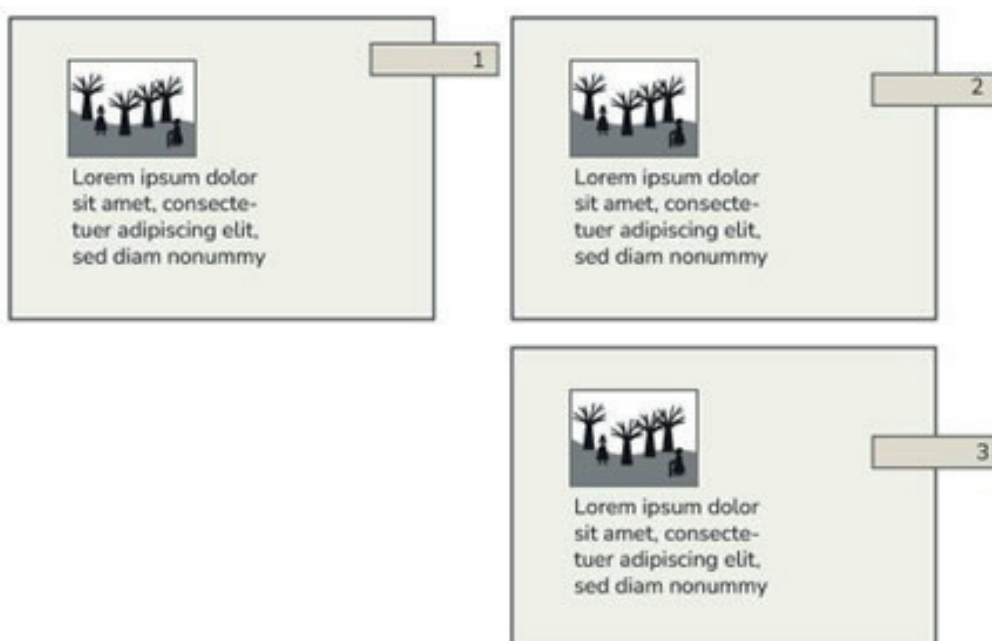


**11.** Que l'histoire commence ! (image 13)

LES PLANCHES ILLUSTRÉES

Normalement, cette étape n'est pas nécessaire étant donné que, comme expliqué précédemment, il suffit de faire glisser la planche avant derrière les autres. Cependant, pour simplifier l'utilisation du kamishibai, en particulier pour les enfants ou les personnes qui l'utilisent pour la première fois, il peut être utile de coller sur les planches des languettes de papier sur lesquelles se trouve le chiffre correspondant à l'image.

Disposez les languettes en « escalier », c'est-à-dire à différents endroits. Cela permettra au conteur de choisir la bonne languette et de faire glisser la planche.





# AVANTAGES DU KAMISHIBAI POUR LES ÉLÈVES AYANT DES TROUBLES SPÉCIFIQUES DE L'APPRENTISSAGE

Le kamishibai est un excellent outil pour les enfants qui ont du mal à participer aux activités de narration et d'oralité. En effet, la structure de l'outil permet aux conteurs de mener l'activité derrière les planches tout en lisant le texte aux auditeurs. En tant que tel, cet outil contribue à aider les enfants à surmonter leurs peurs, mais il permet également de lier l'expression orale à des émotions et à des expériences plus positives. Ouvrir les portes du théâtre du kamishibai crée une séparation intellectuelle et émotionnelle pour les enfants entre le monde réel et le monde de l'histoire, ce qui est la base du « filtre positif » qui permet aux élèves de prendre confiance dans leur expression de soi.

L'atmosphère magique créée par ce type d'outil théâtral coloré et expressif est également propice à capter l'attention et à renforcer la concentration lors de la narration. Cela s'explique par le fait que les spectateurs ne peuvent observer qu'une seule image à la fois, soit l'image qui est en première position. Leur attention est donc constamment stimulée par le changement d'image au fur et à mesure que l'histoire progresse.

L'utilisation de la mise en scène pour raconter une histoire permet également de cibler la rétention de la mémoire, car les élèves se souviennent de plus d'événements et de faits sur les histoires lorsqu'ils sont présentés sous forme de scène. De plus, la mise en scène plonge les élèves dans l'activité en les aidant à ressentir et à apprécier les personnages / événements présentés. Cela permet aussi aux élèves de partager leurs sentiments et sensations avec le reste de leurs camarades de classe. Cela contribue également au développement des compétences émotionnelles des élèves qui se sentent mis à l'écart lorsqu'ils se trouvent dans des groupes.

Il est important de noter que, tout comme les planches, les illustrations représentent non seulement différents événements chronologiques de l'histoire, mais elles contiennent également des descriptions utiles à l'arrière. Par conséquent, les enfants qui jouent le rôle de conteur sont soutenus tout au long de l'activité par ce cadre prêt à l'emploi, qui structure leur lecture et empêche la confusion et le manque de confiance.

Une façon d'adapter cet outil aux besoins des élèves présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage est de révéler les images au fur et à mesure que l'histoire progresse à un rythme plus lent. Cela permettra de créer du suspense tout au long de l'histoire, mais permettra également que les élèves ne soient pas submergés par une succession rapide d'images.



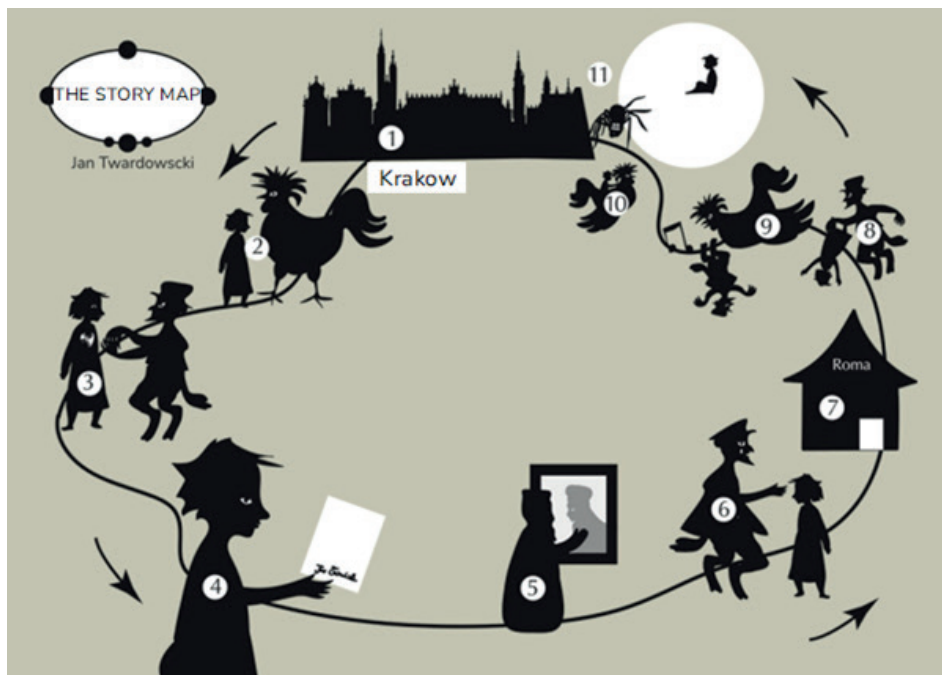
Cet outil est particulièrement utile pour demander aux enfants de raconter leur propre histoire. Grâce à cet outil, ils peuvent facilement se souvenir de l'histoire et procéder à leur narration sans difficulté.

Le fait que tous les moments clés de l'histoire soient représentés de manière chronologique garantit que les enfants procèdent correctement. Toutefois, il est conseillé que l'enseignant montre aux enfants comment utiliser la carte.

Compte tenu de la petite taille de la carte (deux feuilles A4 côte à côte), nous vous recommandons de les coller sur une feuille A3. Cela permettra aux enfants de mieux manipuler la carte et de l'utiliser plus longtemps, et permettra d'éviter que les feuilles ne se séparent pendant la narration.

Après avoir placé la carte sur une table, l'enseignant peut demander aux enfants de se tenir debout en demi-cercle et tourner la carte dans leur direction. L'enseignant peut également la fixer au mur et laisser les enfants se tenir debout assez près pour la voir.

Ensuite, l'enseignant peut commencer la narration, en identifiant et en indiquant chaque scène au fur et à mesure. Par exemple :



LA CARTE NARRATIVE de « Le plus fort des sorciers »

« Dans la ville de Cracovie (point 1) vivait le jeune magicien Jan avec son coq (point 2). Sentant que ses pouvoirs n'étaient pas assez forts, il se tourna vers le diable (point 3). Le diable lui proposa un contrat, que Jan signa en vendant son âme (point 4). Jan devint très puissant et réalisa également le rêve du roi d'embrasser à nouveau sa femme décédée (point 5), etc. »

Enrichissez chaque point avec des détails et des informations, puis invitez les enfants à faire de même : la carte est un véritable résumé visuel qui fournit des points de référence. C'est un support pour la mémoire et la reconstruction chronologique des événements. De ce point de vue, c'est un outil extrêmement utile, bien qu'un peu rigide, car il ne permet pas de changements majeurs dans le récit.

Comme dans le cas des autres outils narratifs, l'enseignant doit assumer le rôle de locuteur et de conteur, en utilisant de manière appropriée le langage corporel et l'intonation de la voix pour accompagner les moments clés de l'histoire, en mettant l'accent sur la succession d'événements grâce aux émotions et à la participation du public. Les images de la carte, combinées à la voix et aux mots, impliquent les enfants dans l'histoire, permettant ainsi à chacun de comprendre le développement du récit et de se sentir impliqué.

Une fois la narration terminée, l'enseignant peut organiser un moment d'échange pour s'assurer que tous les élèves aient bien compris, et peut-être pour répondre à leurs doutes ou à leurs questions. Ensuite, l'enseignant peut leur demander s'ils souhaitent prendre sa place pour raconter l'histoire en utilisant la carte.

L'enseignant peut alors créer des petits groupes de deux à quatre enfants, donner à chaque groupe une carte et inviter les enfants à « jouer ». Les enfants peuvent choisir de raconter l'histoire à tour de rôle ou de la diviser en un nombre de parties égales au nombre d'enfants qui composent chaque groupe. Dans ce cas, les élèves racontent les parties de l'histoire chacun leur tour et s'entraident en cas de doute.

## MODE D'EMPLOI TECHNIQUE

### CARTE NARRATIVE

Après avoir imprimé les deux parties qui composent la carte (de préférence sur du papier avec un grammage d'au moins 200 g, ce qui permettra aux enfants de mieux utiliser la carte et de l'utiliser plus longtemps), appliquez simplement du ruban adhésif au verso.

Si vous êtes dans l'incapacité d'imprimer la carte sur du papier avec un grammage approprié, nous vous recommandons de placer les deux feuilles de papier de 90 g (sur lesquelles vous avez imprimé la carte) sur un carton de format A3 ou A3+ d'un grammage supérieur, qui servira de support à la carte.

## ATELIER : COMMENT CRÉER VOTRE PROPRE

### VERSION ?

L'enseignant peut également utiliser cet outil narratif pour d'autres récits et même pour d'autres matières telles que l'histoire. Une fois le texte choisi, l'enseignant identifie les points clés de l'histoire et les dessine, puis les organise dans un ordre chronologique permettant une narration en classe. Cependant, cet outil peut également être utilisé comme atelier en classe.

Après avoir identifié les points clés du nouveau récit, l'enseignant distribue les scènes à chaque enfant et leur demande de les dessiner. Dans ce cas, il est alors nécessaire de coller les œuvres individuelles sur une très grande feuille de papier. Une fois la carte créée, la narration peut commencer.

## AVANTAGES DE LA CARTE NARRATIVE POUR LES ÉLÈVES AYANT DES TROUBLES SPÉCIFIQUES DE L'APPRENTISSAGE

La carte narrative représente non seulement le cadre et les personnages d'une histoire, mais elle organise également ces éléments dans un ordre chronologique. Les enfants ayant des troubles de l'apprentissage ont très souvent du mal à déterminer l'ordre logique et chronologique des événements dans une histoire, et cet outil les aide à s'orienter dans le monde que l'histoire évoque.

Être capable de mieux identifier l'ordre chronologique dans lequel les éléments apparaissent dans une histoire améliore également les capacités des enfants en matière d'écriture et de planification. Une étude a d'ailleurs montré que la capacité à cartographier la composition d'une histoire affecte positivement le nombre d'éléments de l'histoire dont les élèves peuvent se souvenir. Par conséquent, la carte narrative fonctionne également comme un schéma, comme un cadre narratif qui aide à organiser et à interpréter les informations. Ceci est particulièrement bénéfique pour les élèves ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage, car ils éprouvent des difficultés au niveau de la mémoire. Par conséquent, la carte narrative offre aux apprenants une vue d'ensemble de la structure de l'histoire et de la relation entre les éléments qui la composent. Ainsi, en utilisant une carte narrative, les élèves parviennent non seulement à se souvenir de ce qu'il s'est passé dans l'histoire, mais se rendent également compte de quelle manière le cadre, les événements et les personnages d'une histoire sont liés.

Le potentiel d'utilisation de la carte narrative pour soutenir les élèves se manifeste également dans la possibilité de personnaliser la carte en fonction de leurs besoins. La carte narrative la plus basique n'a pas besoin d'inclure plus d'informations que nécessaire : le début, le milieu et la fin de l'histoire suffisent. Cependant, des cartes plus avancées peuvent être enrichies pour se concentrer sur les détails de l'intrigue ou les caractéristiques des personnages. Un autre exemple d'utilisation de la carte narrative pour aider vos élèves ayant des besoins spécifiques est de l'appliquer à différentes parties du cours. La carte peut être utilisée efficacement avant de lire le texte pour extraire les connaissances antérieures des élèves ; pendant la lecture pour les guider et les aider à se souvenir des éléments importants ; ou même après avoir lu le texte pour revoir les informations de l'histoire. Quelle que soit la manière dont vous choisissez de l'utiliser, la carte narrative illustre la « stratégie d'échafaudage » : les élèves l'appliquent dans la mesure où ils en ont besoin. Une fois qu'ils sont parvenus à intérioriser les informations qu'elle contient, ils n'ont plus besoin de s'appuyer sur la carte pour comprendre l'histoire.

Enfin, la carte narrative est également bénéfique pour améliorer la fluidité de l'écriture des élèves ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage. En utilisant les événements présents sur la carte comme guide, ces élèves sont capables d'écrire des histoires plus complètes et contenant plus d'éléments. Si, toutefois, vos élèves ont besoin d'un soutien supplémentaire pour améliorer leur connaissance des mots clés de l'histoire, la carte narrative doit être utilisée en tandem avec un autre support narratif utile : les cartes à conter.

## CARTES À CONTER

Les **CARTES À CONTER** proviennent des cartes de Vladimir Propp et de ses études sur les contes de fées. Dans ses analyses, il avait identifié une série de schémas et d'éléments récurrents avec des caractéristiques spécifiques. Tous ces éléments ne sont pas toujours présents dans les contes, mais ils alternent et se mélangent d'une manière toujours différente. Il y a cependant toujours un protagoniste, un antagoniste, des acolytes, des objets plus ou moins magiques ainsi que des lieux spécifiques. Grâce à ces cartes, les enfants ont la possibilité de raconter et, en même temps, de créer de nouvelles histoires.

## COMMENT L'UTILISER ?

Ce jeu est un bon support pour raconter des histoires. Chaque paquet de cartes est composé d'un nombre variable de personnages en fonction de l'histoire. Pour rappel, au dos de la carte, l'enfant et l'enseignant trouveront une brève description du personnage, de ses caractéristiques et du rôle qu'il joue dans l'histoire.

Les cartes représentent également des objets magiques ou des objets importants pour le développement du récit et, bien sûr, les lieux où l'histoire se déroule.

## NARRATION

L'enseignant crée des petits groupes de deux à quatre enfants maximum. Chaque groupe reçoit son propre jeu de cartes. Les cartes sont distribuées de manière égale afin que chaque enfant soit impliqué.

Le « joueur » / conteur utilise les cartes dans l'ordre, en associant une description narrative à chacune d'elles, construisant ainsi l'ensemble de l'histoire carte par carte, en alternant les cartes de personnages, d'objets et de lieux.

Le premier enfant dépose ses cartes en fonction de la séquence de l'histoire.

Les autres enfants interviennent en plaçant leurs cartes au moment opportun pour continuer la narration.

Cependant, si le « joueur » / conteur rencontre des difficultés, il a la possibilité de lire une brève description au dos de la carte.

L'enseignant peut d'abord montrer comment utiliser les cartes à conter en classe, en accompagnant chaque carte d'une description complète, avant de procéder à la narration.

Il est très important que les enfants comprennent les rôles des personnages, les environnements dans lesquels les actions se déroulent et l'utilisation des divers objets.

De plus, avec cet outil narratif, les aspects de la voix du narrateur, tels que l'intonation, et les expressions faciales sont importants.

Comme pour la carte narrative, les cartes constituent une transposition visuelle de l'histoire.

Cependant, comme nous l'avons écrit au début, les cartes sont plus flexibles, permettant au « joueur » de changer la séquence et d'utiliser également les personnages de manière différente.

## LA VARIANTE DE L'HISTOIRE

Comme pour la première utilisation, l'enseignant peut montrer aux enfants comment changer l'histoire en décidant de donner une fin différente, en changeant les caractéristiques des différents personnages, etc.



L'enseignant montre aux élèves comment faire, en plus d'expliquer les règles de base, pourquoi pas en stimulant les enfants avec des questions.

Pour cela, l'enseignant peut introduire la variable « INCONNU » ou utiliser le jeu de cartes de manière imprévisible. Les cartes sont tirées au hasard afin de créer des changements inattendus et soudains dans le cours de l'histoire.

Dans chaque groupe, les enfants tirent à tour de rôle des cartes de manière aléatoire.

Le « joueur » / conteur choisit le rôle des personnages ou des objets et commence une nouvelle histoire qui sera enrichie par les autres « joueurs » / conteurs.

Cet outil, très utile pour stimuler l'imagination, la capacité d'expression et le langage des enfants, peut également être une aide précieuse dans la création d'histoires participatives.

Une fois que l'enseignant a établi le sujet, par exemple « synonymes et antonymes », il peut inviter les enfants à « réécrire » l'histoire en simulant préalablement l'histoire à l'aide des cartes.

## MODE D'EMPLOI TECHNIQUE

### CARTES À CONTER

Après avoir imprimé les cartes (de préférence sur du papier avec un grammage d'au moins 200 g, ce qui permettra aux enfants de mieux utiliser les cartes et de les utiliser plus longtemps), l'enseignant crée des petits groupes. Chaque groupe reçoit un jeu de cartes, et l'enseignant invite les enfants à « jouer » en racontant.

Si l'impression sur un grammage approprié n'est pas possible, nous vous recommandons d'imprimer les cartes sur du papier de 90 g, que vous collerez sur une carte plus rigide, puis de découper les cartes une par une.

## ATELIER : COMMENT CRÉER VOTRE PROPRE

### VERSION ?

Les enseignants peuvent créer leurs propres cartes à conter. S'ils n'ont pas d'aptitudes en dessin, ils peuvent rechercher du contenu dans des livres et des magazines ou éventuellement sur des sites Web spécifiques. Cependant, la qualité sera meilleure s'ils décident de s'impliquer eux-mêmes ! Les enfants peuvent également être impliqués dans la création du jeu de cartes. Afin de standardiser les différents contenus, une petite intervention graphique des enseignants est nécessaire, ce qui permettra également de sauvegarder les originaux des enfants.

Une fois les cartes numérisées, il suffira d'ajuster leur taille, puis de les imprimer. Les recommandations fournies dans la section « MODE D'EMPLOI TECHNIQUE » sont également valables ici.

## AVANTAGES DES CARTES À CONTER POUR LES ÉLÈVES AYANT DES TROUBLES SPÉCIFIQUES DE L'APPRENTISSAGE

L'utilisation de cartes à conter pour améliorer les compétences liées à la littératie est également une méthode d'enseignement bénéfique pour atteindre les élèves ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage. Très souvent, ces élèves ont des capacités régies par le « cerveau droit » plus définies (créatives et artistiques), ce qui signifie qu'ils ont du mal avec l'ordre, la logique et la mémoire (compétences régies par le « cerveau gauche »), mais excellent dans l'identification des modèles, ainsi que dans les tâches impliquant l'apprentissage visuel et l'apprentissage par la pratique. La composante visuelle des cartes à conter joue donc sur les points forts de ces élèves : les illustrations détaillées représentant les éléments clés de l'histoire ne contiennent pas une longue chaîne de mots destinée à être mémorisés, mais au contraire, engagent l'imagination de ces enfants en utilisant un langage concis.

Ce n'est pas parce que ces cartes stimulent l'imagination et l'implication des élèves qu'elles sont dépourvues de structure. En considérant que chaque carte contient un élément clé de l'histoire, elles servent à graver l'ordre de base des événements de l'histoire dans l'esprit des élèves, les aidant ainsi à reconnaître les éléments liés au début, au milieu et à la fin de chaque histoire, et à mieux comprendre les possibilités des éléments d'une histoire. Néanmoins, les descriptions au dos des cartes à conter fournissent aux enfants un cadre autour duquel travailler et restreignent un excès d'idées illogiques et abstraites. Comme susmentionné, les cartes à conter peuvent également être utiles pour travailler la récupération de la mémoire, notamment pour les élèves avec des troubles spécifiques de l'apprentissage qui éprouvent des problèmes de mémoire à court terme (dyslexie). Pour les enfants ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage, et en particulier de dyslexie, la rétention d'informations nécessite plus de répétitions pour intégrer de nouveaux mots par rapport à leurs camarades. Les cartes à conter permettent à ces élèves d'être exposés à de nouveaux concepts en utilisant la répétition espacée : répétition sur des intervalles de temps personnalisées pour renforcer les voies neuronales permettant d'identifier de nouveaux concepts.

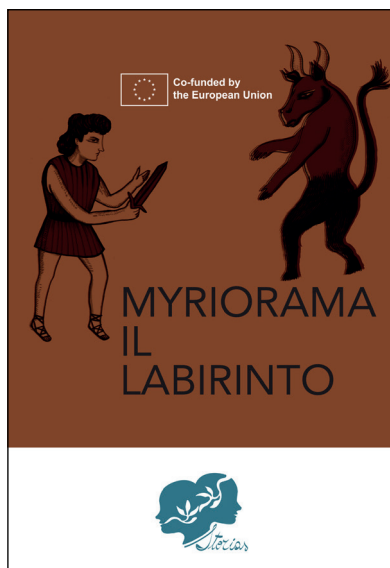
En plus d'aider à la récupération de la mémoire, le contenu concis présent sur les cartes à conter permet aux enfants ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage qui présentent des retards et des difficultés à exprimer leurs pensées à se concentrer sur les mots clés qui constituent les éléments les plus importants de l'histoire. En ce sens, les cartes à conter sont une forme de « support pédagogique » destiné à guider l'expression linguistique. En tant que « support pédagogique », les cartes à conter sont également propices à l'apprentissage multisensoriel. Cela signifie qu'elles peuvent être utilisées pour solliciter plusieurs sens, une méthode approuvée qui améliore les performances d'apprentissage des enfants ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage, qui répondent le mieux à l'apprentissage visuel et kinesthésique. Le potentiel multisensoriel des cartes à conter peut permettre de jouer l'illustration de chaque carte ou de les mélanger et les remanier pour varier le rythme ou les événements de l'histoire. Étant donné que les enfants ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage ont souvent des difficultés avec la dextérité, ces deux exemples d'activité permettent d'utiliser la motricité fine. N'oubliez pas : pour ne pas submerger les enfants ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage, évitez les successions rapides d'images ou des tâches chronométrées. Au lieu de cela, révélez lentement chaque carte aux enfants et donnez des explications détaillées.

## MYRIORAMA

Le **MYRIORAMA** est l'un des jeux les plus intéressants et les plus impressionnants. Un nombre infini d'histoires et de paysages peuvent être composés avec les cartes de ce jeu fascinant, car il fonctionne grâce à l'interchangeabilité des cartes qui le composent. Plus il y a de cartes, plus il y a de combinaisons possibles. Cette petite illusion d'optique est devenue une réelle source de divertissement capable d'enchanter, comme s'il s'agissait d'une véritable merveille.

## COMMENT L'UTILISER ?

L'enseignant dispose le jeu de cartes sur la table et met la couverture de l'histoire bien en évidence pour que les enfants comprennent qu'il s'agit à la fois d'un livre et d'un jeu. En fait, comme pour le THÉÂTRE DE LIVRE SANS TEXTE, les images remplacent les mots, et c'est donc au conteur d'interpréter la scène et de la raconter. Ensuite, l'enseignant pose toutes les cartes dans l'ordre, les unes à côté des autres, de manière à ce qu'elles puissent s'assembler et créer un paysage unique dans lequel se déroulent les scènes de l'histoire.



Couverture du myriorama : « Thésée et le Minotaure ». Ci-dessous : quatre cartes de jeu.



Les enfants sont placés de manière à ce qu'ils voient correctement l'ensemble du myriorama et puissent ainsi suivre la narration. Vous pouvez installer les enfants devant la table, côte à côte, ou en demi-cercle, assis tous ensemble sur le sol (y compris l'enseignant) en disposant les cartes devant vous, face aux enfants. (Il est également possible de disposer les cartes sur un mur en collant du ruban adhésif double face au dos de chaque carte. Dans tous les cas, les cartes étant petites, il sera toujours nécessaire de faire en sorte que les enfants se rapprochent les uns des autres et s'assoient les uns à côté des autres). Lorsque vous utilisez cet outil narratif, il est important et primordial que vous fassiez attention à votre voix, à votre timbre et à la manière dont vous racontez l'histoire.

On ne répétera jamais assez que chaque narration est un véritable cadeau pour les enfants. Le niveau d'implication de l'enseignant pendant la narration se reflète dans l'attention et à la participation des enfants. Dans le cas du myriorama, l'enseignant a une carte supplémentaire à jouer (pardonnez le jeu de mots).

Il s'agit véritablement d'un outil merveilleux qui peut impliquer et enthousiasmer tout le monde. Une fois l'histoire « officielle » terminée, l'enseignant peut montrer comment l'histoire peut être modifiée simplement en mélangeant les cartes !

Les mêmes cartes étant disposées dans un ordre différent, l'histoire sera également différente. Les possibilités offertes par ce jeu et l'émerveillement qu'il est capable de susciter représentent un puissant stimulant pour les enfants, qui pourront inventer d'innombrables versions de l'histoire.



Il appartient à l'enseignant de déterminer le nombre de cartes avec lesquelles les enfants devront jouer. Moins il y a de cartes, plus l'histoire sera courte et simple.

Bien que notre myriorama soit lié à des histoires spécifiques, la possibilité de changer l'ordre des événements permet déjà de modifier l'histoire de base. L'enseignant peut demander aux enfants de s'inspirer des images ou peut d'abord les aider en proposant un nouveau sujet de lecture, par exemple : « Sur une petite île, certains dauphins, qui s'ennuyaient de toujours sauter hors de l'eau, décidèrent d'organiser un tournoi. Entendant le mot tournoi, Thésée et son ami le Minotaure décidèrent de participer. Le juge impartial fut Poséidon, Dieu des mers, qui vivait près de l'île...»

Cet outil tend clairement à devenir un support précieux pour la construction d'histoires participatives. Les enfants peuvent en effet, comme pour les « cartes à conter », s'en servir comme point de départ puis « transcrire » ce que suggère la combinaison des cartes ! Après avoir montré les possibilités de cet outil, l'enseignant peut diviser les élèves en binômes ou en petits groupes (maximum quatre enfants) et leur donner leur propre copie du myriorama. Les élèves devront raconter l'histoire officielle, puis les variantes qu'ils ont créées.

## MODE D'EMPLOI TECHNIQUE

### MYRIORAMA

Imprimez les pages A4 contenant les 12 à 16 cartes (de préférence sur du papier avec un grammage d'au moins 200 g, ce qui permettra aux enfants de mieux utiliser les cartes et de les utiliser plus longtemps). Si ce n'est pas possible, nous vous recommandons de coller des feuilles de papier de 90 g, sur lesquelles vous avez imprimé les cartes, sur des feuilles A4 d'un grammage plus élevé, qui serviront de support, puis de procéder à la découpe des cartes individuelles. Rassemblez les cartes et placez la carte représentant la « couverture » de l'histoire sur le dessus. Vous pouvez également trouver une boîte qui peut contenir le paquet de cartes et décorer la surface de la boîte comme s'il s'agissait de la couverture du « livre », mais ce n'est pas obligatoire.

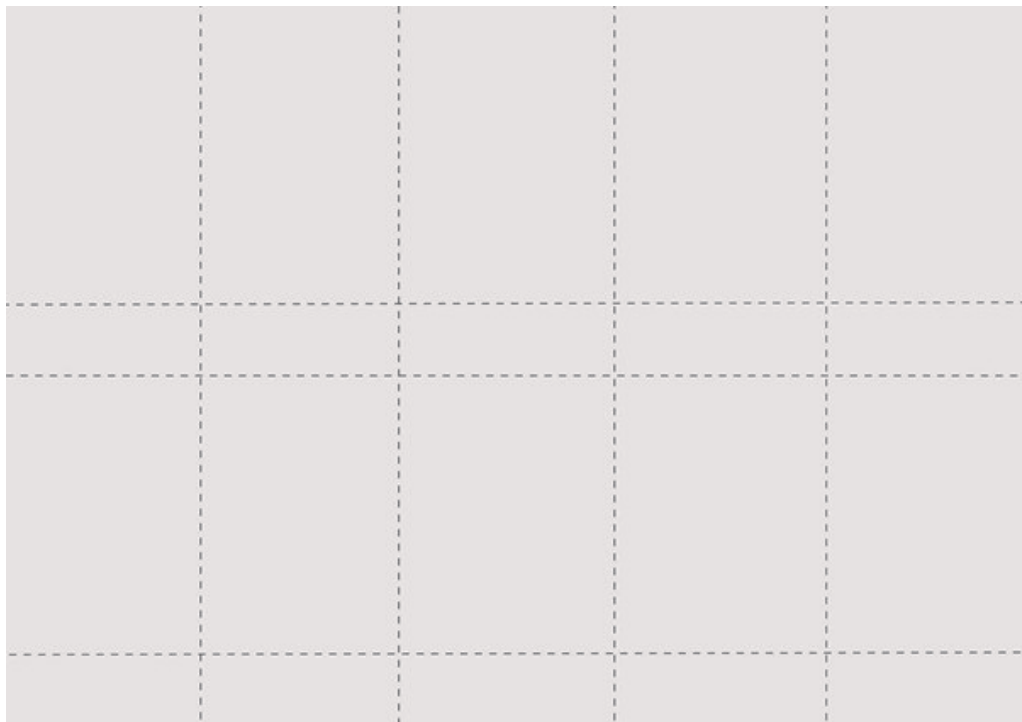




## ATELIER :

### COMMENT CRÉER VOTRE PROPRE VERSION ?

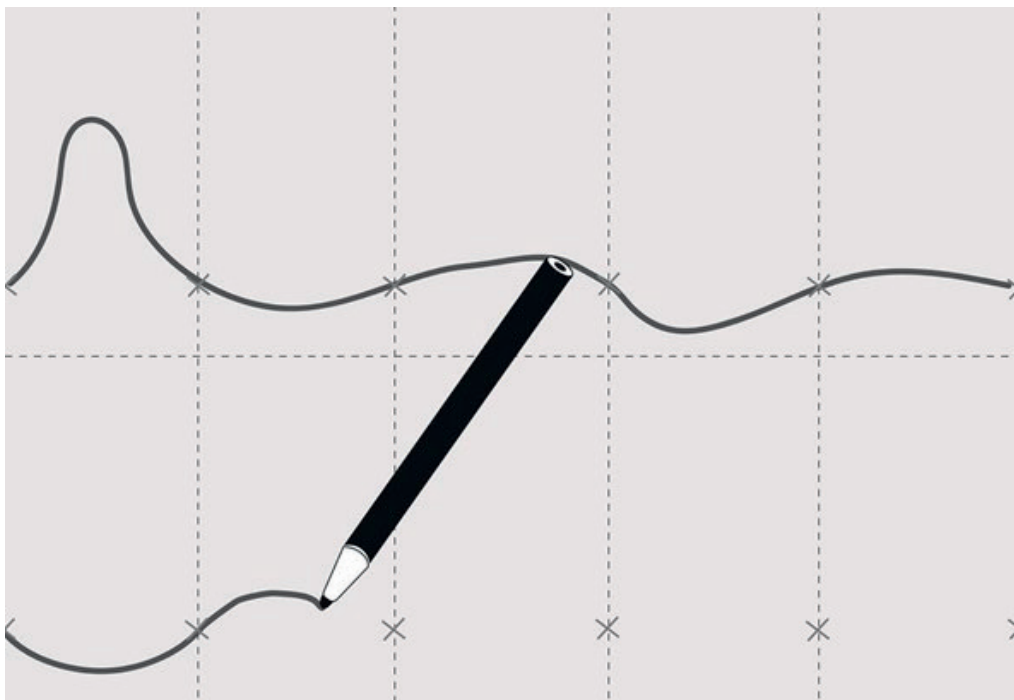
Choisissez un conte, une histoire, un personnage ou simplement un sujet (par exemple, la nature, l'espace, etc.). Ensuite, déterminez qui sont les personnages, combien sont-ils, et choisissez dans quel environnement se déroule votre histoire. Vous aurez besoin d'une règle ou d'une équerre, d'un crayon et de papier au format A3 d'au moins 200 g.



- 1.** Choisissez de préférence des feuilles A3, car elles vous permettront de dessiner plus facilement et vous fourniront plus de place afin d'enrichir l'histoire avec des détails. Cela permet également de créer des cartes au bon format, c'est-à-dire ni trop grandes, ni trop petites.
- 2.** À l'aide de la règle, tracez une ligne longitudinale au milieu de la feuille et autant de lignes verticales que de cartes que vous souhaitez créer.
- 3.** Maintenant, tracez deux autres lignes horizontales à environ 2 ou 3 cm de la ligne qui représentent le bas des cartes.



- 4.** Faites des marques aux endroits où les lignes verticales et horizontales se rencontrent. Elles représentent les points où les cartes doivent toujours s'assembler. À ce stade, vous pouvez également effacer les lignes horizontales, à l'exception de celle qui partage la feuille en deux.



- 5.** Tracez la ligne d'horizon, en alternant montagnes, collines, plaines ou tout autre élément que vous souhaitez représenter (par exemple, l'horizon d'une ville, d'une forêt tropicale, d'un paysage lunaire ou de l'espace, puis enrichissez le paysage



en conséquence). Vous devez toujours faire attention à ce que les points précédemment marqués se suivent. C'est primordial ! Sinon, une fois que vous aurez séparé les cartes et commencé à changer les combinaisons, les dessins peuvent ne pas correspondre.



**6.** Commencez ensuite à dessiner le décor en enrichissant chaque carte avec des détails, par exemple des arbres, des animaux, un village et bien sûr les personnages principaux. Pour chaque carte, vous pouvez apporter toutes les modifications et ajouter tous les détails nécessaires à la narration de votre histoire. Nous vous recommandons toutefois d'ajouter des éléments externes, qui ne sont pas strictement liés à votre histoire.

Par exemple, si votre histoire se déroule dans une forêt, vous pouvez ajouter des animaux, un ours, un cerf, etc. (En fonction du type d'histoire que vous devez ou voulez raconter, vous pouvez également ajouter des personnages et des détails qui n'ont rien à voir avec l'histoire, par exemple, que se passe-t-il si votre histoire se déroule dans la forêt mais qu'un petit ovni vole dans le ciel ?). Ces éléments et détails sont particulièrement utiles lorsque vous modifiez l'ordre des cartes, car ils peuvent être des points de départ intéressants pour créer une nouvelle histoire. Une fois que vous avez terminé le dessin (pour conserver le dessin original), nous vous recommandons de le photocopier ou de le numériser, puis de l'imprimer.



**7.** Si vous êtes dans l'incapacité d'imprimer les cartes sur du papier de 200 g, nous vous recommandons de coller le dessin sur du carton épais, puis de découper vos cartes avec précision, en faisant toujours attention aux points de jonction du dessin.



MAINTENANT VOUS POUVEZ JOUER !

## PETITE ASTUCE

La conception d'un myriorama nécessite beaucoup de précision et de compétences en dessin. Il s'agit d'un travail assez complexe et il pourrait donc être très difficile de faire cet atelier avec une classe de très jeunes enfants (entre 5 et 7 ans).

Dans ce cas, il sera nécessaire que l'enseignant prépare les feuilles de base, c'est-à-dire le positionnement des lignes de division et des points d'intersection de la ligne d'horizon. Expliquez aux enfants qu'il est très important qu'ils respectent cette règle. Montrez-leur comment ils doivent procéder. Aidez-les si nécessaire.

Il peut en effet être frustrant pour un enfant de ne pas pouvoir assembler le dessin une fois que les cartes ont été coupées et de recomposer le panorama dans les différentes versions. Sinon, vous pouvez préparer les différents « paysages », en laissant aux enfants le soin de ne les enrichir qu'avec les personnages et les détails qu'ils souhaitent.

## AVANTAGES DU MYRIORAMA POUR LES ÉLÈVES AYANT DES TROUBLES SPÉCIFIQUES DE L'APPRENTISSAGE

L'utilisation du myriorama avec vos élèves peut être un excellent complément à l'intelligence visuelle accrue des apprenants ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage. Comme pour les cartes à conter, le myriorama est composé d'images plutôt que de textes, de sorte que la composition de cet outil peut jouer sur les forces de ce type d'apprenants. Cela se fait en activant leur imagination à l'aide d'illustrations représentant les éléments clés de l'histoire, au lieu de demander aux apprenants de lire et de mémoriser les explications sur les événements de l'histoire. N'oubliez pas : lorsque les enfants racontent l'histoire uniquement sur base des illustrations, n'insistez pas sur le fait que les événements et les mots clés dont ils font part doivent être parfaits. Laissez aux enfants la liberté de s'exprimer d'un point de vue créatif la première fois qu'ils discutent de l'histoire et améliorez progressivement leurs récits.

Comme pour la carte narrative, lorsqu'elles sont placées chronologiquement, les illustrations du myriorama donnent aux apprenants une vue d'ensemble de la structure de l'histoire et de la relation entre les événements. Cela permet d'améliorer la mémoire des enfants (particulièrement utile pour les élèves ayant des troubles spécifiques

de l'apprentissage) et de leur montrer comment les décors, les événements et les personnages de l'histoire sont liés.

De plus, comme pour la carte narrative, cet outil est propice à l'application de techniques d'échafaudage : en fonction des forces de vos apprenants, vous pouvez déterminer le nombre de cartes avec lesquelles les élèves travaillent. Si vous êtes conscient que certains aspects de l'histoire ont posé des difficultés à vos élèves, vous pouvez choisir de les mettre en évidence et de laisser de côté les parties que les élèves ont déjà maîtrisées, en adaptant l'activité à leurs besoins. Modifier le nombre de cartes que vous incluez dans cette activité peut également permettre de personnaliser l'histoire selon les souhaits de vos élèves : pour alimenter l'implication par rapport au contenu d'apprentissage et contrer l'anxiété liée à l'apprentissage, laissez-leur la liberté d'inclure et de raconter à nouveau les parties de l'histoire qui les enthousiasment le plus.

Cet outil a également le potentiel d'être utilisé pour l'apprentissage multisensoriel, en particulier en combinant les possibilités d'apprentissage visuel et kinesthésique. De ce fait, permettez aux enfants de mélanger les illustrations selon leurs souhaits et d'incorporer des exercices de théâtre pour stimuler différents sens.

Lorsque vous utilisez cet outil en classe, tenez compte de considérations similaires à celles que vous auriez considéré pour la carte narrative. Par exemple, ne chronométrez pas l'activité afin de ne pas submerger les élèves. À la place, révélez lentement les illustrations et offrez des explications approfondies.

## ORIGAMI

Le mot japonais **ORIGAMI**, utilisé pour désigner des objets créés en pliant de simples morceaux de papier, est composé de deux parties : « Ori » 折 (plier) et « Kami » 紙 (papier).

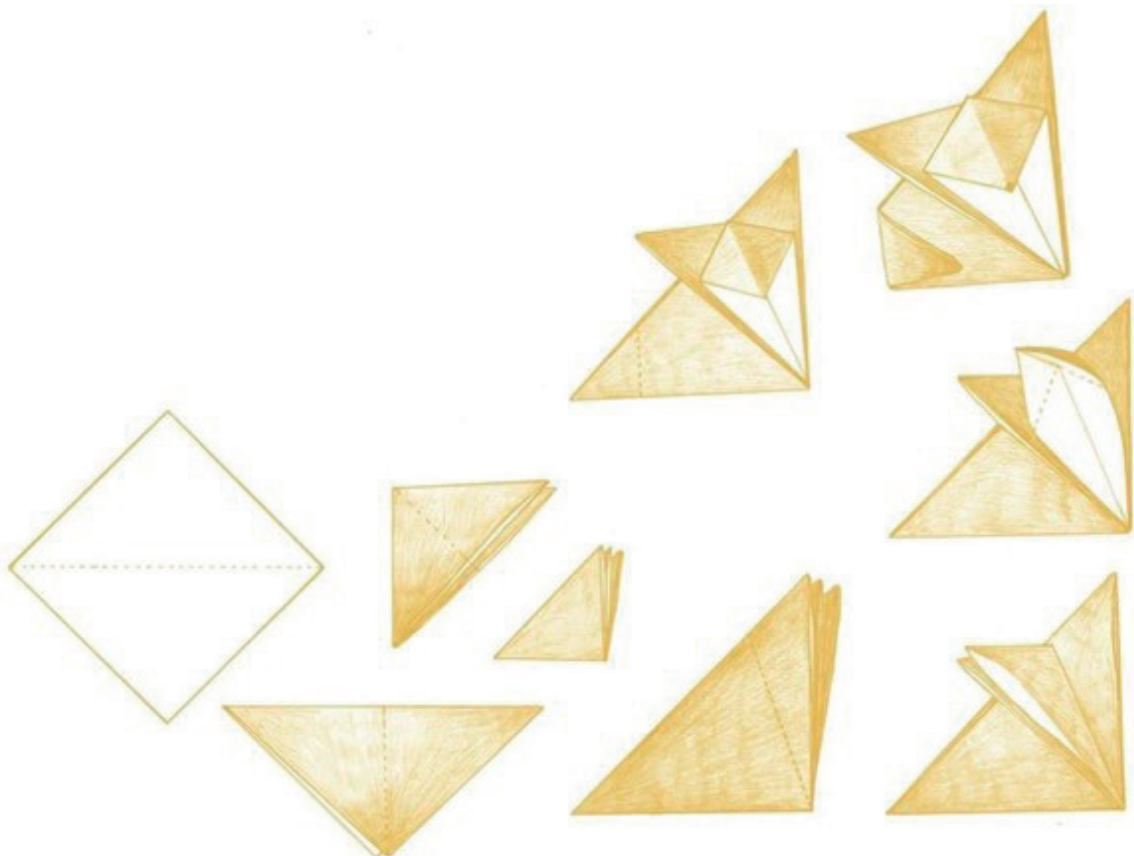
## COMMENT L'UTILISER ?

Reprenant les bonnes pratiques entamées avec les classes de maternelle, nous introduisons également la création d'origamis dans notre parcours éducatif pour toutes les raisons mentionnées précédemment.

Les enseignants auront à leur disposition une série de fiches pratiques qui fournissent des instructions simples et montrent les étapes nécessaires à la fabrication de petites formes basiques, mais aussi, à mesure que les enfants deviennent plus à l'aise, des formes plus complexes. Bien sûr, il existe également de nombreux textes sur le marché qui montrent comment faire des origamis (malheureusement, ce sont souvent des traductions de livres japonais, chinois ou coréens qui omettent quelques étapes de base parce que ces personnes les connaissent déjà), mais ils peuvent être très utiles. Si l'enseignant n'a jamais fait d'origami auparavant, nous lui recommandons de s'entraîner à la maison, afin qu'il puisse montrer les étapes plus facilement aux élèves.

Nous avons inclus la réalisation d'origamis très simples, mais aussi de figures plus complexes, pour permettre aux enfants de s'approprier le matériel puis d'aller plus loin une fois la technique maîtrisée.

De plus, il est possible d'utiliser certains origamis comme des personnages pour raconter des histoires, comme s'ils étaient des marionnettes.



## MODE D'EMPLOI TECHNIQUE

### ORIGAMI

Le matériel nécessaire, c'est-à-dire des carrés de papier de différentes couleurs et différents motifs, peut être facilement trouvé sur le marché. L'enseignant peut les préparer lui-même également. Nous vous recommandons d'utiliser des rames de papier blanc ou coloré de format A4 d'un poids assez faible (80 g ou 90 g). À partir de ces feuilles de papier rectangulaires, il faudra découper des carrés dont la taille dépend à la fois de ce que vous voulez réaliser et de la difficulté de l'exercice. En effet, plus le carré est petit, plus les plis seront difficiles à réaliser.

Sur une feuille de papier A4, il est possible de découper soit un seul grand carré de 21 x 21 cm, soit deux carrés plus petits de 14,85 x 14,85 cm.

Un nombre infini de formes, à la fois 2D et 3D, peuvent être obtenues à partir de ce carré de papier.

## AVANTAGES DE L'ORIGAMI POUR LES ÉLÈVES

### AYANT DES TROUBLES SPÉCIFIQUES

### DE L'APPRENTISSAGE

Les enfants ayant des troubles de l'apprentissage sont très souvent confrontés à des tâches nécessitant l'utilisation de capacités motrices fines et globales, telles que tenir des crayons, nouer des lacets, utiliser des ciseaux, manipuler des livres et même être capable de déplacer habilement leur regard de gauche à droite lors de la lecture.

Utiliser l'origami dans vos leçons de narration peut stimuler le développement de ces capacités motrices. En effet, le fait de plier le papier crée une cohérence entre le fonctionnement des mains et des yeux, renforçant ainsi la coordination entre ces sens. Il en résulte une coordination œil-main ainsi qu'une précision et une exactitude accrues, qui sont des compétences indispensables pour améliorer la lecture et l'écriture.

Manipuler du papier pour créer des formes en origami permet également de rester concentré sur une seule tâche. Comme les enfants qui présentent des troubles spécifiques de l'apprentissage ont du mal à rester concentrés pendant les cours, une tâche comme celle-ci aiguise leur concentration visuelle et intellectuelle. De même, grâce à cet exercice consistant à suivre des instructions puis à travailler de mémoire, l'origami aide ces élèves non seulement à renforcer leurs capacités de mémoire, mais aussi à penser de manière

séquentielle et logique (un modèle ne peut être construit que si l'ordre des étapes est respecté).

Enfin, il a été démontré que l'origami cible spécifiquement la capacité à lire, ce qui est particulièrement bénéfique pour les enfants souffrant de troubles liés au langage. Ce point a été abordé précédemment dans le cadre de l'amélioration de la coordination œil-main pour suivre les lignes de texte de gauche à droite. En dehors de cela, certains experts en lecture affirment qu'en pliant des origamis, les enfants développent des compétences en lecture, par exemple la capacité à percevoir un signe comme un symbole, à le reconnaître et à interpréter sa signification.





**CRÉER DES HISTOIRES  
PARTICIPATIVES**



Les histoires participatives sont une technique de narration pratique qui vise à améliorer les capacités de lecture et d'écriture des élèves âgés de 5 à 10 ans. Avec cette technique, les enfants sont aux commandes du processus de narration : nous les encourageons et leur donnons l'espace nécessaire pour développer leurs propres histoires, tout en les guidant pour qu'ils respectent les limites de la structure narrative de base. La créativité commence lorsque l'imagination des élèves prend le dessus et qu'ils façonnent la structure de l'histoire comme ils l'entendent, c'est-à-dire en déterminant les caractéristiques des personnages et le cadre de l'histoire, en ajoutant des éléments à l'intrigue et même en changeant la fin de l'histoire.

Le thème et le niveau de difficulté des histoires participatives varient en fonction de l'âge. En effet, les histoires sont divisées en trois groupes d'âge (5-6 ans, 7-8 ans et 9-10 ans), mais l'objectif final reste le même : permettre aux enfants de faire preuve d'une plus grande autonomie dans la lecture et l'écriture de leurs histoires, et d'avoir davantage confiance en leurs compétences en matière d'alphabétisation. En outre, les enfants sont invités à donner vie à leurs histoires en enregistrant leurs créations une fois qu'elles sont terminées. Nous nous efforçons donc de cibler trois dimensions de l'alphabétisation : la lecture, l'écriture et l'expression orale.

Nous avons développé deux types d'approches narratives pour cette technique : les histoires participatives à enrichir et les histoires participatives à co-crée.



# HISTOIRES PARTICIPATIVES – ENRICHIR

Les histoires participatives à enrichir sont composées de feuilles d'exercices abordant différents sujets. Ces histoires comprennent, après la page de couverture, une version résumée de l'histoire, qui devient de plus en plus complexe au fur et à mesure que les enfants progressent. Le résumé de l'histoire est appelé « base de l'histoire ». Les feuilles se trouvant à la suite s'appuient sur cette base et sont enrichies avec de nouveaux ajouts écrits en fonction de différents sujets d'écriture qui varient d'une feuille à l'autre. Ainsi, l'histoire devient de plus en plus élaborée au cours du processus. Par conséquent, la dernière feuille contient le plus de détails sur l'histoire, ce qui diffère grandement du résumé présenté dans la base de l'histoire.

## COMMENT SONT-ELLES CRÉÉES ?

Chaque histoire participative à enrichir comprend une version pour l'enseignant (pour les professionnels de l'éducation et les parents) et une version pour l'élève. Pour créer une structure simplifiée et pertinente pour vos élèves par la suite, concentrez-vous d'abord sur la création de la version de l'enseignant, que seul vous pouvez voir, et qui contient des recommandations. Une fois créée, cette version servira de modèle à la version de l'élève, qui sera remise aux enfants.

### **Créer la version de l'enseignant d'une histoire participative à enrichir :**

- 1.** Pour commencer, choisissez une histoire adaptée à l'âge des enfants et qui se prête bien à un atelier en classe. Pour nos histoires, nous avons choisi des mythes, des légendes et des contes, car les événements mis en scène permettent aux enfants de rester concentrés et les incitent à s'amuser en racontant des histoires.
- 2.** La première feuille sur laquelle vous travaillez doit contenir le titre de l'histoire, la tranche d'âge des élèves, les objectifs d'apprentissage et la base de l'histoire. Les pages suivantes se concentrent sur la base de l'histoire (laissez de la place sur la page précédant la base de l'histoire afin de pouvoir ajouter les objectifs d'apprentissage à la fin). Pour la base de l'histoire, utilisez une structure de phrase et un vocabulaire adaptés à la tranche d'âge à laquelle vous enseignez, et écrivez une version résumée de l'histoire que vous avez choisie.

Dans votre base de l'histoire, pensez à inclure des mots-clés que vous jugez importants et que les enfants doivent maîtriser lors de la lecture et de l'apprentissage de l'histoire. Pour une meilleure lisibilité, utilisez au maximum une à deux phrases par paragraphe. Cela permet également de faire comprendre visuellement aux enfants que l'histoire est constituée d'une série de changements successifs.

**3.** Une fois que vous avez rédigé la base de l'histoire, vous pouvez choisir les sujets d'écriture sur lesquels les enfants travailleront. Les thèmes varient en fonction de la tranche d'âge et des capacités de lecture et d'écriture de vos élèves.

Par conséquent, choisissez des sujets simples pour les plus jeunes (noms, adjectifs, nombres, choix de la fin de l'histoire, etc.) et complexifiez-les progressivement pour les plus âgés (compléments circonstanciels de temps, différencier les adjectifs de caractère et d'apparence, dialogue, etc.).

**4.** Le nombre de sujets d'écriture que vous choisissez dépend du niveau de vos élèves. Pour les plus jeunes, nous recommandons de ne pas dépasser trois sujets (trois feuilles) afin qu'ils ne soient pas submergés par la quantité d'informations ajoutées à l'histoire et qu'ils puissent suivre la progression de l'histoire plus facilement. En ce qui concerne l'organisation des sujets d'écriture, nous avons constaté qu'il est préférable d'utiliser les premières feuilles pour couvrir les sujets qui peuvent être ajoutés à la base de l'histoire avec seulement un ou quelques mots (comme les adjectifs) avant de passer à des sujets qui nécessitent plus d'écriture (comme l'ajout de dialogues ou la création d'une fin alternative).

**5.** Après avoir établi les détails de vos sujets d'écriture, vous pouvez commencer à enrichir votre histoire. Chaque feuille qui suit la base de l'histoire et qui sert à la construire correspond à un niveau, le niveau 1 étant le premier sujet d'écriture ajouté à la base de l'histoire. Le niveau final (le nombre de niveaux varie en fonction de la tranche d'âge de vos élèves) est constitué non seulement du sujet d'écriture final, mais aussi de tous les sujets précédents. Cela permet de montrer comment l'histoire a été progressivement enrichie, d'une feuille à l'autre.

**6.** Commencez avec la feuille du niveau 1. Réécrivez la base de l'histoire en laissant de la place pour les éléments que vous allez ajouter en fonction du sujet d'écriture



que vous avez choisi d'aborder. Par exemple, si vous avez décidé que le niveau 1 enrichira la base de l'histoire avec des adjectifs, vous vous arrêterez avant chaque nom et écrirez entre parenthèses deux ou trois suggestions d'adjectifs au fur et à mesure que vous réécrivez la base de l'histoire. Les propositions entre parenthèses sont là pour vous guider lorsque vous indiquez à vos élèves comment enrichir cette partie de l'histoire (selon le niveau des enfants, certains pourront choisir leurs propres adjectifs sans votre aide, tandis que pour les élèves les plus jeunes, il serait préférable de leur demander de choisir, entre deux propositions, l'adjectif qui, selon eux, convient le mieux au nom dans cette partie de l'histoire).

Voici un exemple avec la phrase « Le loup vit la fille dans la forêt », provenant d'une base d'histoire hypothétique enrichie d'adjectifs dans un exercice de niveau 1 :

Le (**grand / méchant**) loup vit la (**jeune / jolie**) fille dans la forêt (**verte / sombre**).

Comme nous l'avons mentionné, ces propositions entre parenthèses servent de lignes directrices pour vous aider à structurer davantage l'activité pour les élèves. Il est utile d'attribuer aux propositions de chaque niveau une couleur différente (rouge dans l'exemple ci-dessus) de celle de la police de la base de l'histoire.

**7.** Pour chaque niveau, réécrivez les propositions du (des) niveau(x) précédent(s), puis ajoutez des propositions liées au sujet d'écriture du nouveau niveau. Pour reprendre la phrase de l'exemple ci-dessus, si le niveau 2 consiste à enrichir l'histoire avec des dialogues ou des onomatopées, la phrase pourrait ressembler à ceci :

Le (**grand / méchant**) loup vit la (**jeune / jolie**) fille dans la forêt (**verte / sombre**).

**Elle cria AHHH ! et il grogna GRRR !**

Comme vous pouvez le voir, le niveau 2 de l'exemple ci-dessus s'appuie sur la base de l'histoire et sur le niveau précédent, le niveau 1. La proposition la plus récente a été différenciée par une couleur bleue. N'oubliez pas que toutes les propositions ne sont là que pour donner des idées aux enfants. En effet, les élèves peuvent décider d'emprunter une voie complètement différente pour rédiger chaque niveau. Votre tâche consiste donc uniquement à fournir des propositions et à laisser aux élèves la possibilité de choisir la manière dont ils enrichiront eux-mêmes l'histoire.

**8.** Comme nous l'avons mentionné, le dernier niveau contient des propositions non seulement pour le dernier sujet d'écriture, mais aussi pour tous les sujets d'écriture précédents. Ainsi, une bonne pratique consisterait à permettre aux enfants d'améliorer et même de modifier la fin de l'histoire au dernier niveau.

**9.** La dernière étape consiste à revenir à la première feuille sur laquelle vous avez laissé de la place pour écrire les objectifs d'apprentissage et à les noter, en mentionnant le nombre de feuilles que vous avez ajouté à votre histoire (base de l'histoire et niveaux suivants) et l'objectif de chaque feuille. Cela vous servira de guide pour vérifier si vous avez atteint vos objectifs pédagogiques à la fin de l'activité.

### **Créer la version de l'élève d'une histoire participative à enrichir :**

**1.** Une fois que vous avez créé la version de l'enseignant de l'histoire à enrichir, vous pouvez passer à la création de la version de l'élève, sur laquelle les élèves écriront leurs créations et sur base de laquelle ils liront leurs histoires.

**2.** Créez d'abord la page de couverture sur laquelle vous indiquerez le titre de l'histoire et sur laquelle vous mettrez une illustration représentant un événement ou un personnage de l'histoire. Nous pensons qu'il est important d'utiliser des repères visuels tout au long de l'histoire participative, car cela stimule l'imagination des enfants.

**3.** La page suivant la page de couverture contient la base de l'histoire qui est la même que celle de la version de l'enseignant. L'enseignant devra lire la base de l'histoire à voix haute aux élèves.

**4.** Après la base de l'histoire, vous trouverez les niveaux qui permettront aux élèves d'enrichir l'histoire. Préparez chaque feuille de niveau pour vos élèves en ajoutant des lignes pour les guider dans l'écriture. La feuille peut être adaptée à leurs besoins en ajoutant une illustration représentant un événement ou un personnage de l'histoire. Comme chaque feuille de niveau est vierge, à l'exception des lignes, de l'illustration et du titre (le sujet d'écriture), il faut que les élèves se réfèrent à la base de l'histoire afin de remplir les lignes, en ajoutant de nouveaux éléments en fonction du sujet d'écriture de la feuille.

**5.** En passant d'une feuille à l'autre, les élèves doivent donc à chaque fois réécrire

leurs créations de la fiche précédente, tout en enrichissant les parties de l'histoire visées par le sujet d'écriture de chaque niveau (comme vous l'avez fait dans la version de l'enseignant avec chacune de vos propositions de couleurs différentes).

Pour rappeler aux enfants qu'ils doivent réécrire leur travail, et non le recommencer, le titre de chaque fiche doit refléter le sujet d'écriture en cours et ceux déjà abordés, dans l'ordre chronologique. Par exemple, pour reprendre les sujets d'écriture mentionnés dans la version de l'enseignant, la fiche du niveau 1 s'intitulerait « Adjectifs », puis la fiche du niveau 2 s'intitulerait « Adjectifs et onomatopées » (ou mots-sons).

**6.** Veillez à ce que chaque niveau contienne assez de pages pour que les élèves puissent réécrire les parties précédentes de l'histoire et les enrichir à nouveau. Nous recommandons au moins deux pages de lignes par sujet d'écriture.

**Pour un résumé visuel de la façon dont vous pouvez créer les versions de l'enseignant et de l'élève d'une histoire à enrichir, vous pouvez vous référer à la vidéo tutoriel disponible sur le site du projet : [storias.eu](http://storias.eu)**

## UTILISER CETTE TECHNIQUE EN CLASSE ET À LA MAISON

Pour ceux qui souhaiteraient utiliser les histoires participatives à enrichir en classe ou à la maison, il y a certaines recommandations à suivre pour s'assurer que l'activité se déroule au mieux et que tous les objectifs d'apprentissage soient atteints. N'oubliez pas que vous ne présentez que la version de l'élève aux enfants. La version de l'enseignant vous sert d'aide-mémoire si vous avez besoin de vous remémorer la façon dont vous avez structuré vos propositions pour chacun des niveaux.

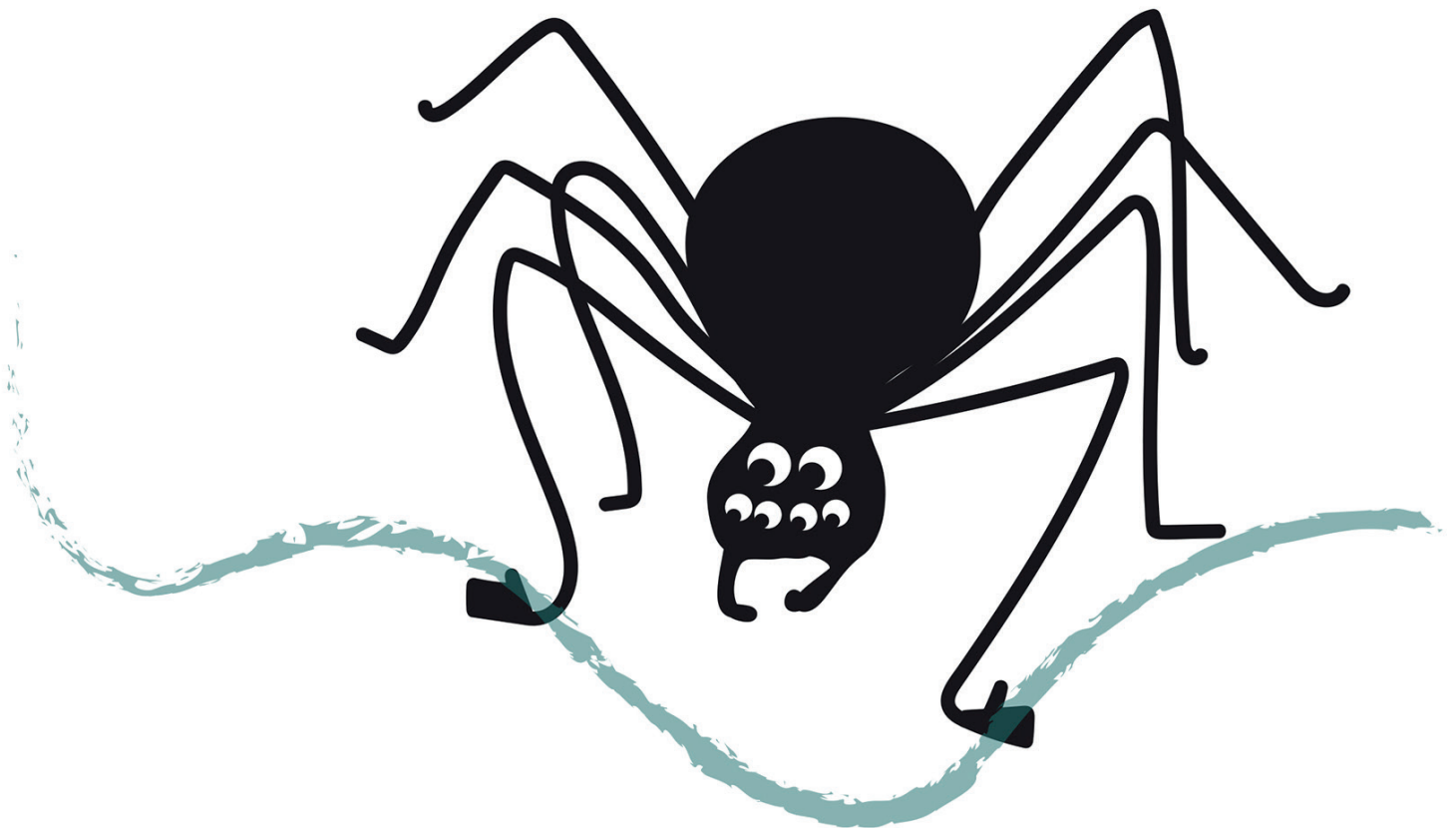
Commencez l'activité en lisant aux enfants la base de l'histoire. La première feuille fonctionne comme un résumé général de tous les événements de l'histoire, sans descriptions, sans dialogues et avec une fin vague. Cela équivaut à la première étape de l'histoire participative à co-créer, soit raconter oralement. Cependant, les enfants peuvent également suivre le texte écrit tout en écoutant l'enseignant raconter l'histoire.

Après avoir lu la base de l'histoire aux enfants, vous pouvez soit demander aux enfants de la relire à tour de rôle, soit passer aux feuilles suivantes. La deuxième feuille comprend le niveau 1 où les premières extensions sont apportées au récit. Les modifications

dépendent du sujet d'écriture attribué à la feuille, comme indiqué dans la section précédente. Les enfants doivent ensuite ajouter les nouveaux éléments aux parties adéquates de la base de l'histoire qu'ils réécrivent (par exemple, ajouter des adjectifs devant les noms rencontrés pour la première fois dans la base de l'histoire).

Soyez conscient des limites de vos élèves : les jeunes enfants ont des capacités d'écriture plus restreintes, non seulement en raison de leur manque de pratique, mais aussi en raison des limites de leur motricité fine. Compte tenu des obstacles auxquels sont confrontés les plus jeunes (5-6 ans), la meilleure façon pour eux de participer à cette activité est de voir l'enseignant modéliser l'écriture. Nous recommandons donc à l'enseignant d'ajouter les modifications (par exemple, des adjectifs pour les noms) après avoir demandé aux élèves de choisir entre deux propositions (ce sont les propositions que vous avez écrites dans le niveau correspondant dans la version de l'enseignant). Les enfants plus âgés devraient avoir plus d'autonomie pour apporter leurs propres ajouts à l'histoire, en s'appuyant sur l'enseignant pour expliquer le sujet d'écriture assigné au niveau et peut-être en réfléchissant à des solutions possibles. Néanmoins, la rédaction de l'histoire participative en classe est une tâche collective. Une bonne pratique consisterait à toujours écouter les propositions des enfants sur la manière d'enrichir chaque niveau.

Il est également important de préparer les enfants à l'écriture. Si les élèves ont les capacités nécessaires pour s'impliquer eux-mêmes dans le processus d'écriture, faites-leur faire





un petit exercice d'échauffement pour cibler leur motricité fine. Il peut s'agir d'étirer et de remuer les doigts pendant quelques secondes, de serrer le poing puis d'étirer la main, etc. Ce type d'exercice est particulièrement bénéfique pour les enfants ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage, car ils ont plus de difficultés à développer leur motricité fine. Une fois que les ajouts ont été appliqués au niveau 1 (sur les lignes d'écriture), lisez le niveau enrichi à voix haute avec vos élèves, soit en le lisant pour eux, soit en les faisant lire, avant de répéter la même procédure pour les niveaux suivants. Il est important de rappeler que les niveaux suivants doivent s'appuyer sur ce qui a déjà été écrit dans chaque niveau précédent, de sorte que le niveau final soit constitué des transformations issues de tous les sujets d'écriture abordés.

Une fois que l'histoire a été enrichie, vous pouvez inviter les enfants à « réciter » leur histoire par eux-mêmes ou en binôme / groupe, ce qui leur permet de pratiquer leurs compétences orales.

## AVANTAGES DE CETTE TECHNIQUE

La création et l'utilisation d'histoires participatives à enrichir comme technique de narration présentent de nombreux avantages, en particulier pour les enfants ayant des difficultés d'apprentissage. L'un des avantages les plus évidents de cette approche est lié aux types d'histoires utilisées comme base du texte : mythes, légendes et contes. Comme ces histoires contiennent un contenu théâtralisé et favorisent la participation active, elles permettent d'améliorer l'implication des élèves et de maintenir leur attention et leur concentration pendant l'activité.

En outre, il s'agit d'une activité qui n'est pas limitée dans le temps. En travaillant ensemble pour atteindre un objectif, les enfants se libèrent de la dimension scolaire qui peut être source d'angoisse. Ils se concentrent alors sur l'aspect créatif et narratif.

Hormis le fait qu'elle libère les élèves des contraintes de temps, cette activité leur offre une certaine souplesse, notamment pour les enfants qui ont de la peine avec la rigidité des activités traditionnelles en matière de développement des compétences en lecture et en écriture. Les exigences relatives à l'enrichissement des niveaux sont très larges, les élèves devant simplement ajouter ce qui leur vient à l'esprit, tant que cela est adapté au sujet d'écriture. Les groupes cibles disposent donc d'une grande flexibilité dans leur expression écrite. En outre, pour les élèves qui commencent à écrire et qui ont encore du mal à ajouter des espaces entre les mots, les lignes d'écriture fournies sur chaque feuille favorisent l'utilisation de l'écriture cursive plutôt que de l'écriture en caractères d'imprimerie. L'écriture cursive n'exige pas de mouvements précis, mais favorise plutôt une certaine



fluidité, ce qui permet également de remédier aux problèmes de motricité fine.

Pour que les élèves tirent le meilleur parti de cette technique, pensez à respecter certaines lignes directrices en matière d'accessibilité. Cela signifie que, lorsque vous créez la base de l'histoire, vous devez utiliser un langage littéral et facile à comprendre plutôt que des métaphores, de l'argot et un langage « suggestif ». Par exemple, au lieu d'employer trop souvent des pronoms personnels tels que « il » ou « elle » en début de phrase, utilisez le prénom du personnage en question. De même, différenciez les moments où certaines actions se produisent (il y a bien longtemps, d'abord, ensuite, puis, enfin, etc.) pour bien marquer la chronologie des événements dans une histoire. Cependant, cela n'est pas obligatoire si vous souhaitez que vos élèves enrichissent le texte eux-mêmes grâce à des compléments circonstanciels de temps.

Enfin, les histoires participatives utilisent une technique « guidée », dans le sens où elles permettent aux enfants d'avoir un aperçu de l'histoire grâce à la lecture de la base et qu'elles invitent les enfants à prononcer les phrases écrites à voix haute. Les histoires aident ainsi les élèves à surmonter les blocages qu'ils rencontrent entre leurs pensées et l'écriture. Guider les élèves de cette manière les aide également à organiser leurs pensées et à mieux appréhender la nouvelle situation qui se présente à eux.

## HISTOIRES PARTICIPATIVES – CO-CRÉATION

Tout comme les histoires participatives à enrichir, les histoires participatives à co-créer sont composées de feuilles qui abordent différents sujets d'écriture. Toutefois, contrairement aux histoires à enrichir qui contiennent une base de l'histoire qui se complexifie d'une feuille à l'autre, chaque feuille des histoires à co-créer contient un texte indépendant qui résume une partie différente de l'histoire. Le texte de chaque feuille est censé refléter l'ordre chronologique des événements pour représenter la progression de l'histoire : le premier texte décrit les événements du début de l'histoire et le dernier texte décrit la fin de l'histoire. Tout au long de cette activité, les enfants sont soutenus dans leurs tâches d'écriture non seulement par les textes, qui les aident à décomposer le déroulement de l'histoire en étapes successives, mais aussi par un outil de narration et d'écriture (jeu de rôle, illustrations, questions guidées et ressources provenant des kits Storias). Les enfants ont ainsi une approche pratique de la façon dont ils choisissent de développer l'histoire.

## COMMENT SONT-ELLES CRÉÉES ?

Tout comme les histoires participatives à enrichir, les histoires participatives à co-créer sont composées d'une version de l'enseignant (pour les professionnels de l'éducation et les parents) et d'une version de l'élève sur laquelle les élèves écriront leurs phrases. Il est d'abord nécessaire de créer la version de l'enseignant afin que les élèves disposent d'un modèle simplifié et pertinent sur lequel travailler. Vous êtes le seul à pouvoir lire la version de l'enseignant, étant donné qu'elle contient des idées et des propositions sur le déroulement de l'activité.

### Créer la version de l'enseignant d'une histoire participative à co-créer :

1. Pour commencer, choisissez une histoire adaptée à l'âge de vos élèves et qui se prête bien à l'implication de la classe. Pour nos histoires, nous avons choisi des mythes, des légendes et des contes, car les événements mis en scène permettent aux enfants de rester concentrés et les poussent à s'amuser en racontant des histoires.
2. La première feuille sur laquelle vous travaillez doit contenir le titre de l'histoire, la tranche d'âge des élèves, les objectifs d'apprentissage et une liste d'outils de narration et d'écriture utiles. Inscrivez le titre et la tranche d'âge sur la feuille et laissez de la place sur la page pour ajouter les objectifs d'apprentissage ainsi que la liste des outils de narration et d'écriture. Les outils que vous énumérez dépendent des sujets d'écriture que vous aurez choisis pour chaque feuille.
3. Passez ensuite au choix des sujets d'écriture pour chaque feuille. Contrairement aux histoires à enrichir, pour lesquelles chaque sujet d'écriture s'ajoute à la base de l'histoire de départ, les sujets d'écriture sur les feuilles de co-création ne modifient que le texte de cette feuille, soit un texte à développer par sujet d'écriture. Cependant, les mêmes bonnes pratiques concernant le choix du type et du nombre de sujets d'écriture s'appliquent aux histoires à co-créer : les sujets d'écriture varient en fonction de la tranche d'âge de vos élèves et de leurs compétences en matière d'alphabétisation. Tenez-vous-en donc à des sujets simples pour les plus jeunes (description des personnages et du cadre, association d'onomatopées à des personnages / objets, ajout de conjonctions, choix de leur propre fin, etc.) et complexifiez-les progressivement pour les élèves plus âgés (changer le sens des phrases avec des synonymes / antonymes, ajouter plus ou moins d'action avec différents verbes, amplifier les caractéristiques avec des indicateurs qualitatifs

et quantitatifs, etc.) Dans le même ordre d'idées, nous vous recommandons de ne pas dépasser quatre sujets d'écriture pour les jeunes élèves (trois feuilles) afin de couvrir tous les événements principaux de l'histoire, sans pour autant que la tâche soit complexe à suivre.

**4.** Après avoir choisi les sujets d'écriture que vous souhaitez aborder avec vos élèves, vous devez maintenant choisir un texte pour chaque sujet d'écriture. Ce texte présente une version résumée en une ou deux phrases des événements de l'histoire (de manière chronologique). Comme nous l'avons mentionné, il doit être conforme à la chronologie de l'histoire et au sujet d'écriture choisi pour la feuille (le sujet d'écriture détermine la façon dont le texte sera développé). En outre, les textes doivent contenir les mots-clés à apprendre au cours de l'activité.

**5.** La dernière étape consiste à choisir un outil de narration et d'écriture pour chaque feuille (pour une liste d'outils de narration et d'écriture utiles, reportez-vous à la dernière section de la fiche technique du chapitre « Histoires participatives et kits Storias » de ce manuel). Ce n'est pas obligatoire, mais nous avons constaté que cette aide peut être particulièrement utile pour guider les plus jeunes élèves sur la façon dont ils peuvent développer les textes. L'outil de narration et d'écriture que vous choisirez de présenter à vos élèves variera en fonction de votre familiarité avec l'outil, de l'intérêt ou de la facilité des élèves à l'utiliser, etc. Il peut simplement s'agir de demander aux élèves de faire un jeu de rôle ou de jouer la scène décrite dans le texte afin de stimuler leur imagination sur la manière dont l'histoire pourrait être développée.

**6.** En pratique, l'organisation de votre première feuille pourrait ressembler à ceci : après avoir lu l'histoire aux enfants, vous pourriez choisir, pour le premier sujet d'écriture, de vous concentrer sur l'expansion des décors ou des personnages de l'histoire. Puisqu'il s'agit de la première feuille, votre texte doit refléter une version résumée du début de l'histoire (premiers événements). Par exemple, pour l'histoire du Petit Chaperon rouge, le texte pourrait ressembler à ceci :

**La grand-mère de la jeune fille a besoin d'elle. La jeune fille décide donc de traverser la forêt pour lui rendre visite.**

Puisque vous avez déjà décidé que vous vouliez que les enfants développent le texte ci-dessus en précisant le cadre et le(s) personnage(s) de l'histoire, vous pouvez alors mentionner l'outil de narration et d'écriture que vous utiliserez pour aider les enfants à ajouter ces détails. Si vous avez choisi le jeu de rôle comme outil de narration et d'écriture, vous devez alors préciser sous le texte comment cela se passe en pratique.

Par exemple, vous pouvez écrire que vous donnez deux rôles aux élèves (celui de la fille

et celui de la grand-mère) et que chaque groupe « d'acteurs » décrit son rôle :

- Pourquoi la grand-mère a-t-elle besoin de la fille ? (Parce qu'elle est malade / effrayée / seule, etc.)
- Comment imaginez-vous la fille ? (Utilisez des adjectifs positifs et négatifs, adaptés au niveau de compétence des élèves : amicale, courageuse, gentille, etc.)
- Comment est la forêt ? (Sombre, remplie d'animaux effrayants, etc.)
- Quand la fille rend-elle visite à sa grand-mère ? (Le matin, le soir, après l'école, etc.)

Ces instructions (dans la version de l'enseignant) ont pour but de vous fournir une structure sur la manière dont le sujet d'écriture est abordé pour chaque feuille et, par conséquent, sur la manière dont les textes seront développés pour refléter cette situation.

Après avoir structuré les possibilités de cette activité sur la feuille, il peut être utile de conclure par un exemple de nouvelle(s) phrase(s) (en gras) qui pourrait émerger de l'utilisation de l'outil de narration et d'écriture pour développer le texte initial :

La grand-mère de la petite fille a besoin d'elle, **car elle est malade**. La petite fille **courageuse et intelligente** décide de traverser la forêt **remplie d'animaux effrayants** pour lui rendre visite **après l'école**.

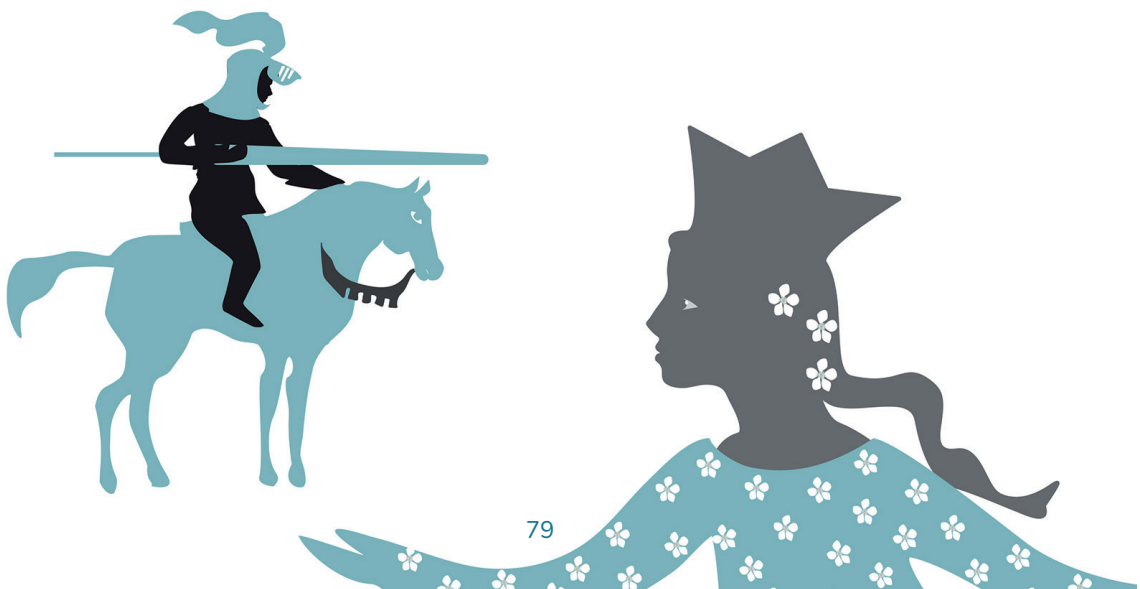
**7.** Poursuivez cette pratique pour chaque feuille et n'oubliez pas de varier les sujets d'écriture et les textes (ces derniers doivent toujours refléter la progression chronologique de l'histoire). Vous pouvez également choisir de toujours utiliser le même outil de narration et d'écriture (dans ce cas, le jeu de rôle) pour chacune de vos feuilles. C'est à vous de décider, en fonction de vos contraintes de temps et de l'intérêt de vos élèves. L'objectif des outils de narration et d'écriture est de simplifier le processus de co-création de l'histoire et d'impliquer davantage les enfants.

**8.** Une fois que vous avez rempli la dernière feuille, vous pouvez revenir à la première feuille pour remplir les objectifs d'apprentissage et énumérer les outils de narration et d'écriture que vous avez prévus d'utiliser avec les élèves.

### Créer la version de l'élève d'une histoire participative à co-créer :

1. Une fois que vous avez terminé la version de l'enseignant, vous pouvez passer à la version de l'élève, sur laquelle les élèves écriront et sur laquelle ils se baseront pour lire leurs propres histoires.
2. Créez d'abord une page de couverture reprenant le titre de l'histoire et une illustration représentant un événement ou un personnage de l'histoire. Nous pensons qu'il est important d'inclure des repères visuels tout au long de l'histoire afin d'aider les enfants à imaginer leurs histoires.
3. La page qui suit la couverture est réservée au premier sujet d'écriture (écrit sous forme de titre) et au texte que vous avez choisi de développer en dessous. Préparez chaque feuille en ajoutant des lignes sous le texte afin de les guider dans leur rédaction. Nous vous recommandons également d'ajouter une illustration au-dessus de chaque texte pour refléter ce qui y est écrit (par exemple, si vous choisissez un texte comme celui de l'exemple précédent, l'illustration pourrait être une grand-mère à la maison ou une fille se promenant dans une forêt). Après avoir utilisé l'outil de narration et d'écriture de cette feuille pour réfléchir à la manière dont le texte peut être développé, vous ou vos élèves ajouterez vos créations sur les lignes d'écriture de chaque feuille.
4. Veillez à ce que chaque feuille contienne autant de lignes que nécessaire. Une page devrait suffire, mais vous pouvez tout à fait ajouter une page supplémentaire de lignes d'écriture en fonction du groupe d'âge avec lequel vous travaillez.

**Pour un résumé visuel de la façon dont vous pouvez créer les versions de l'enseignant et de l'élève d'une histoire à co-créer, vous pouvez vous référer à la vidéo tutoriel disponible sur le site du projet : [storias.eu](http://storias.eu)**



## UTILISER CETTE TECHNIQUE EN CLASSE ET À LA MAISON

Pour ceux qui souhaiteraient utiliser les histoires participatives à co-créer en classe ou à la maison, il y a certaines recommandations à suivre pour s'assurer que l'activité se déroule au mieux et que tous les objectifs d'apprentissage soient atteints. N'oubliez pas que vous ne présentez que la version de l'élève aux enfants. La version de l'enseignant vous sert d'aide-mémoire si vous avez besoin de vous remémorer la façon dont vous avez structuré vos propositions pour chacun des niveaux.

Commencez l'activité en racontant oralement l'histoire que vous avez choisie et en n'abordant que les événements principaux. Grâce à cette lecture orale, vous montrez comment donner le ton d'une histoire et comment celle-ci doit être structurée, c'est-à-dire comment l'action progresse du début à la fin en passant par le milieu. L'intonation et le rythme de votre voix sont donc très importants pour capter l'attention de tous. Cela vous permet de montrer aux enfants comment ils doivent raconter les histoires alternatives qu'ils ont écrites lorsqu'ils s'enregistrent plus tard. Il n'est pas nécessaire d'entrer dans les détails (description de l'apparence et du tempérament des personnages, description des dialogues, etc.), car ces points font l'objet d'un brainstorming plus tard avec la classe et sont développés dans votre histoire participative.

Après avoir raconté l'histoire, vous pouvez présenter aux enfants la première feuille et leur lire les textes à développer, en fonction du sujet d'écriture et de l'outil de narration et d'écriture que vous avez choisis pour la feuille. Pour les enfants plus âgés, il est plus pertinent qu'ils lisent eux-mêmes les textes avant que vous ne leur présentiez l'outil de narration et d'écriture destiné à le développer. Au cours de ce processus, n'hésitez pas à vous référer à votre déroulé d'activité, afin de structurer l'atelier.

Une fois que les enfants ont décidé de la manière dont ils vont développer les textes, il est temps d'ajouter leurs créations par écrit. Pour les plus jeunes enfants qui entrent dans l'écriture, la meilleure façon pour eux de participer à cette activité est de voir l'enseignant modéliser l'écriture. C'est pourquoi nous vous recommandons de remplir les lignes d'écriture pour eux et de leur lire les nouveaux ajouts au fur et à mesure que vous les écrivez. Inversement, les enfants plus âgés devraient avoir plus d'autonomie pour ajouter leurs propres éléments aux textes, en comptant sur l'enseignant pour leur expliquer le sujet de la feuille et les guider dans l'utilisation de l'outil de narration et d'écriture pour développer le texte. Néanmoins, la rédaction de l'histoire participative en classe est une tâche collective. Il conviendra toujours de suivre les propositions des enfants sur la manière de développer chaque texte.

Il est également important de préparer les enfants à l'écriture. Si les élèves ont les capacités nécessaires pour s'impliquer eux-mêmes dans le processus d'écriture, faites-leur faire un petit exercice d'échauffement pour cibler leur motricité fine. Il peut s'agir d'étirer et de remuer les doigts pendant quelques secondes, de serrer le poing puis d'étirer la main, etc. Ce type d'exercice est particulièrement bénéfique pour les enfants souffrant de troubles spécifiques de l'apprentissage, car ils ont plus de difficultés à développer leur motricité fine.

Une fois que le texte de chaque feuille a été développé, vous aurez réussi à co-créer l'histoire avec les enfants. Ensuite, invitez-les à réciter leurs nouvelles créations de la première à la dernière feuille (avec la possibilité de s'enregistrer si les enfants donnent leur accord). Cela permettra aux enfants de renforcer leurs compétences orales.

## AVANTAGES DE CETTE TECHNIQUE

La création et l'utilisation d'une histoire participative à co-créer comme technique de narration présentent de nombreux avantages, en particulier pour les enfants ayant des difficultés d'apprentissage. L'un des avantages les plus évidents de cette approche est lié aux types d'histoires utilisées comme base du texte : mythes, légendes et contes. Comme ces histoires contiennent un contenu théâtralisé et favorisent la participation active, elles permettent d'améliorer l'implication des élèves et de maintenir leur attention et leur concentration pendant l'activité.

En outre, il s'agit d'une activité qui n'est pas limitée dans le temps. En travaillant ensemble pour atteindre un objectif, les enfants se libèrent de la dimension scolaire qui peut être source d'anxiété. Ils se concentrent alors sur l'aspect créatif et narratif.

Hormis le fait qu'elle libère les élèves des contraintes de temps, cette activité leur offre une certaine souplesse, notamment pour les enfants qui ont de la peine avec la rigidité des activités traditionnelles en matière de développement des compétences en lecture et en écriture. Les exigences relatives à la co-création des niveaux sont très larges, les élèves devant simplement développer les textes conformément au sujet d'écriture. Les groupes cibles disposent donc d'une grande flexibilité dans leur expression écrite. En outre, l'utilisation d'outils de narration et d'écriture sert à cibler plusieurs sens à la fois. L'approche multisensorielle et pratique de l'amélioration des compétences en matière d'écriture (avec des jeux de rôle, des cartes à conter, des illustrations, des pochettes mystères, etc.) permet aux enfants d'exercer leur coordination œil-main, l'association et la reconnaissance d'images et les compétences sociales, tout en ne perdant pas de vue l'accomplissement des tâches d'écriture.

Les élèves qui ont du mal à ajouter des espaces entre les mots sont aidés par les lignes d'écriture fournies sur chaque feuille, qui favorisent l'utilisation de l'écriture cursive plutôt que de l'écriture d'imprimerie. L'écriture cursive n'exige pas de mouvements précis, mais favorise plutôt une certaine fluidité, ce qui permet également de remédier aux problèmes des élèves qui ont des difficultés de motricité fine.

La structure de cette activité favorise non seulement la flexibilité de l'expression écrite, mais elle privilégie également la mise en place d'un cadre pour une meilleure organisation de l'expression. Cela est rendu possible par l'inclusion des textes de chaque feuille. Étant donné qu'ils résumant des parties de l'histoire (en suivant l'ordre chronologique des événements pour montrer sa progression), ils aident les élèves à identifier la séquence des événements et les aident à diviser les tâches d'écriture en étapes plus petites et plus faciles à gérer.

Pour que les élèves tirent le meilleur parti de cette technique, créez les feuilles d'exercices en respectant certaines lignes directrices en matière d'accessibilité. Cela signifie que, lorsque vous créez les textes pour les enfants, vous devez utiliser un langage littéral et facile à comprendre plutôt que des métaphores, de l'argot et un langage « suggestif ». N'oubliez pas d'indiquer explicitement les points principaux et les personnages de l'histoire. Par exemple, au lieu d'utiliser trop souvent des pronoms personnels tels que « il » ou « elle » en début de phrase, utilisez le prénom du personnage en question. De même, différenciez les moments où certaines actions se produisent (il y a bien longtemps, d'abord, ensuite, puis, enfin, etc.) afin d'aider les élèves qui pourraient avoir du mal à comprendre la chronologie des événements dans une histoire. Vous pouvez également ajouter ces informations à l'avance dans le texte.

Enfin, les histoires participatives utilisent une technique « guidée », car elles permettent aux enfants d'avoir un aperçu de l'histoire lorsque l'enseignant la raconte oralement et lit ensuite l'ordre chronologique résumé des événements à l'aide des textes. Cette technique peut donc aider les élèves à surmonter les blocages qu'ils peuvent rencontrer entre leurs pensées et leur écriture. Guider les élèves de cette manière les aide également à organiser leur pensée et à adapter leur compréhension à la nouvelle situation qui se présente à eux.



# 5



CONCLUSION

En conclusion, le manuel de création du projet « Storias » présente une méthode innovante et inclusive pour enseigner des compétences en lecture et en écriture par le biais de contes. La collaboration de six organisations partenaires a abouti au développement de la « méthode Storias », qui propose une riche collection de 24 histoires prêtes à l'emploi tirées du patrimoine culturel européen.

Le manuel présente deux formats distincts, mais complémentaires : le StoriasKit et les histoires participatives. Ces deux formats constituent une plateforme polyvalente pour les enseignants, les parents et les élèves. Les StoriasKits, qui comprennent huit outils narratifs, favorisent une approche ludique et multisensorielle de l'enseignement de la lecture et de l'écriture. Ces outils, qui vont de la boîte à histoire à l'origami, sont conçus pour s'adapter à divers styles d'apprentissage, garantissant ainsi implication et adaptabilité tout au long du parcours d'apprentissage.

L'équilibre entre les outils modernes et les principes d'enseignement fondamentaux est un aspect essentiel mis en évidence dans le manuel. Le projet « Storias » reconnaît l'importance des outils créatifs et multisensoriels pour rompre avec les approches didactiques rigides et favoriser une expérience d'apprentissage immersive et ludique, tant pour les enseignants que pour les élèves.

Chaque outil narratif est méticuleusement conçu pour apporter des avantages spécifiques aux élèves. De plus, une attention particulière est apportée aux élèves atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage. Le manuel fournit des informations précieuses sur la création et l'adaptation de ces outils aux besoins spécifiques des élèves atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage, favorisant ainsi l'inclusion et un apprentissage efficace.



Les histoires participatives constituent une innovation particulièrement bénéfique pour les enfants confrontés à des difficultés d'apprentissage. Le manuel souligne les avantages de l'utilisation des mythes, des légendes et des contes comme base de ces histoires, favorisant non seulement les compétences en lecture et en écriture, mais aussi une implication et une créativité soutenues chez les élèves. Les histoires participatives à co-créer et à enrichir illustrent la flexibilité et les possibilités de collaboration, inculquant un amour profond pour la narration d'histoires. Le manuel fournit des conseils très détaillés sur la manière de créer ces deux types d'histoires participatives.

Le manuel de création « Storias » donne aux parents et aux enseignants les moyens d'agir en proposant un large éventail d'outils et de techniques de narration pour rendre l'expérience d'apprentissage non seulement efficace, mais aussi agréable et pertinente. La « méthode Storias », avec son mélange de créativité, d'inclusivité et de narration, témoigne du potentiel de l'enseignement de la lecture et de l'écriture pour inspirer et cultiver l'amour de l'apprentissage tout au long de la vie.

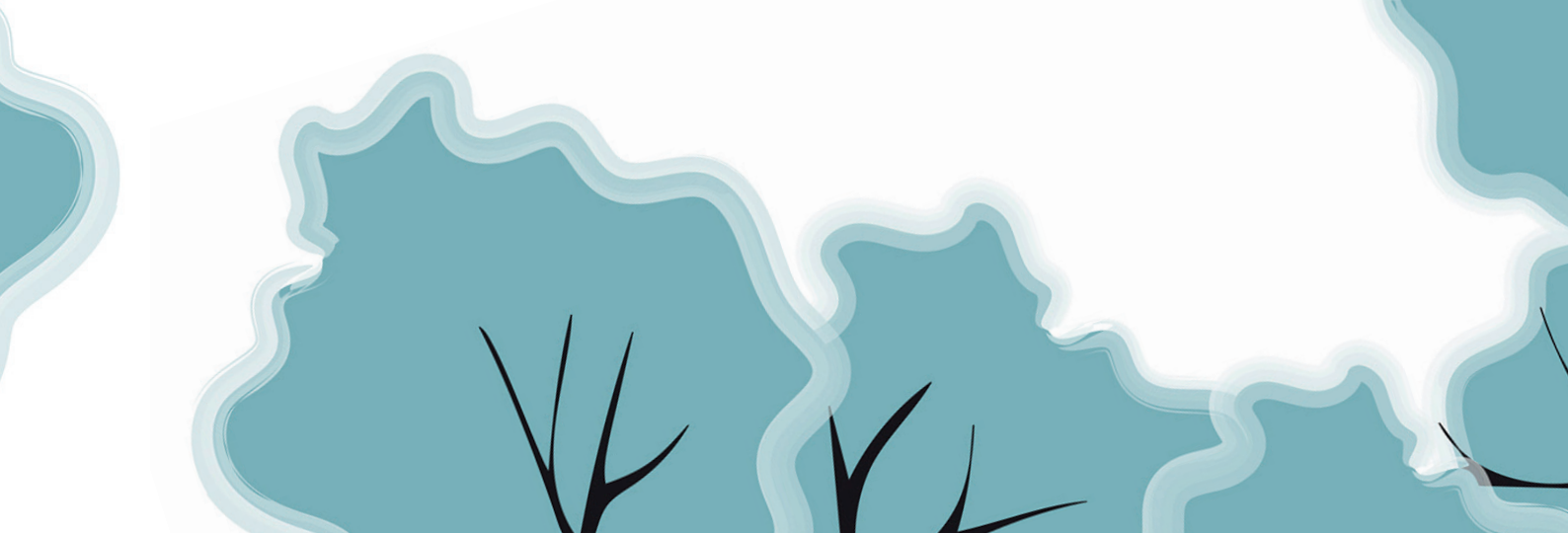
## ERREURS FRÉQUENTES ET RETOURS

### SUR LA PÉRIODE DE TEST

Au cours des semaines d'expérimentation avec les enseignants et les enfants, nous avons fait face à plusieurs situations qui nous semblent intéressantes à partager pour améliorer la mise en œuvre des kits Storias.

Nous trouvons nécessaire d'insister sur le fait que la réussite d'un atelier est très souvent liée à l'approche, à l'attitude et à l'engouement des professeurs vis-à-vis du projet.

Comme nous l'avons écrit et maintes fois souligné, la philosophie de Storias est basée sur le caractère ludique et léger des différentes étapes. Il est alors essentiel que, pour le bon déroulement des activités, les enseignants soient prêts et capables de s'impliquer pleinement. À vrai dire, une des erreurs les plus fréquentes était que certains professeurs prenaient les différents ateliers, tant les créatifs (kits Storias) que les rédactionnels (récits participatifs), pour des cours "normaux".



## ERREURS GRAMMATICALES

Nous nous rendons compte qu'il peut être difficile pour un enseignant de ne pas intervenir lorsqu'un enfant fait des petites erreurs grammaticales (ex. mauvaise conjugaison d'un verbe, utilisation incorrecte d'un adverbe, etc.). Toutefois, nous sommes convaincus que lors d'un atelier axé autour de l'oral et des outils narratifs, la priorité doit être placée sur la narration. Les erreurs devraient être idéalement relevées par les enfants à la fin de l'exercice.

## OBLIGATION

Aucun élève ni enseignant ne doit se sentir forcé. Comme ces activités se situent en dehors des parcours éducatifs traditionnels, elles doivent rester optionnelles et chacun doit être libre de les réaliser au moment jugé approprié.

## LES KITS STORIAS

Les différents outils disponibles fonctionnent comme tout "jeu", dans le sens où ils ont certaines règles à suivre.

Un aspect qu'il ne faut pas oublier est que le fait de jouer ne signifie pas ne plus avoir de règles.

C'est pourquoi il est nécessaire que les enseignants suivent les règles de chaque outil lorsqu'ils les utilisent.

C'est seulement après avoir pleinement expérimenté et compris l'utilisation de ces outils narratifs que l'on peut réfléchir aux modifications nécessaires pour les adapter aux besoins des enfants.



**RÉFÉRENCES**

## Manuel de création \_ III b. Outils narratifs

# AVANTAGES DU KAMISHIBAÏ POUR LES ÉLÈVES AYANT DES TROUBLES SPÉCIFIQUES DE L'APPRENTISSAGE

- Campuzano, M. P., & Laykova, R. S. (2021). Learning about emotions through literature and kamishibai in the English language classroom. FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA UNIVERSIDAD DE VALLADOLID.
- Castillo-Rodríguez, C., Cremades, R., & López-Fernández, I. (2022). Storytelling and teamwork in the bilingual classroom at university: Impressions and satisfaction from pre-service teachers in the Kamishibai project. *Thinking Skills and Creativity*, 45, 101098. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101098>

# AVANTAGES DU MYRIORAMA POUR LES ÉLÈVES AYANT DES TROUBLES SPÉCIFIQUES DE L'APPRENTISSAGE

- Dillon, P., Prosser, D., & Howe, T. (2004). Design Transactions in Educational Multimedia. *The Design Journal*, 7(2), 54–63. <https://doi.org/10.2752/146069204789354408>
- Hyde, R. (2004). Myrioramas, Endless Landscapes The Story of a Craze. *Print Quarterly*, 21(4), 403–421.
- Valente, D. (2017, November 1). Using stories with primary learners with dyslexia. *World of Better Learning* | Cambridge University Press. <https://www.cambridge.org/elt/blog/2017/11/01/using-stories-primary-learners-dyslexia/>

## AVANTAGES DE L'ORIGAMI POUR LES ÉLÈVES AYANT DES TROUBLES SPÉCIFIQUES DE L'APPRENTISSAGE

- Huldie, J. (2022). Origami Benefits in Child's Early Stages of Development.
- This Mom's Confessions. <https://www.janinehuldie.com/origami-benefits-in-childs-early-stages-of-development/>
- Pradipta, R. F., & Dewantoro, D. (2019). Origami and Fine Motoric Ability of Intellectual Disability Students. International Journal of Innovation, Creativity and Change, 5(5). <https://www.semanticscholar.org/paper/Origami-and-Fine-Motoric-Ability-of-Intellectual-Pradipta-Dewantoro/33cddc704cb849c257ce43edd6a958842dae57d4>
- Shalev, H. (2022). Origami As A Tool For Special Education [Parent Guide News]. <https://parentguidenews.com/articles/special-needs/origami-as-a-tool-for-special-education/>

## AVANTAGES DES OMBRES / DU THÉÂTRE D'OMBRES POUR LES ÉLÈVES AYANT DES TROUBLES SPÉCIFIQUES DE L'APPRENTISSAGE

- Mizrachi, H., Bălăuță, D., & Vlaicu, F. (2018). An innovative teaching method to improve the functioning of children with autism spectrum disorder: A comparative analysis between storytelling and shadow theater. 10, 51–63.
- Playing with shadows. (2021). Seeds Of Tellers. <https://seedsoftellers.eu/resources/playing-with-shadows/>



## AVANTAGES DU « THÉÂTRE D'ALBUM SANS TEXTE » POUR LES ÉLÈVES AYANT DES TROUBLES SPÉCIFIQUES DE L'APPRENTISSAGE

- Karaolis, O. (2020). Inclusion happens with a puppet: Puppets for inclusive practice in early childhood settings. *NJ*, 44(1), 29–42.  
<https://doi.org/10.1080/14452294.2020.1871506>
- Siciliano, L. (2016). Speech-Language ... Puppetry?: Yes, puppets provide an engaging way to teach students about the rules of conversation and grammar, aid articulation of sounds, and illustrate language concepts. *The ASHA Leader*, 21(6), 42–43. <https://doi.org/10.1044/leader.HYTT.21062016.42>
- Valente, D. (2017, November 1). Using stories with primary learners with dyslexia. *World of Better Learning | Cambridge University Press*. <https://www.cambridge.org/elt/blog/2017/11/01/using-stories-primary-learners-dyslexia/>

## AVANTAGES DE LA BOÎTE À HISTOIRES POUR LES ÉLÈVES AYANT DES TROUBLES SPÉCIFIQUES DE L'APPRENTISSAGE

- How to help a child with dyspraxia. (2016). *Touch-Type Read and Spell (TTRS)*. <https://www.readandspell.com/how-to-help-a-child-with-dyspraxia-in-the-classroom>
- Reid, G., & Green, S. (2007). *100 ideas for supporting pupils with dyslexia*. Continuum.

## AVANTAGES DE LA CARTE NARRATIVE POUR LES ÉLÈVES AYANT DES TROUBLES SPÉCIFIQUES DE L'APPRENTISSAGE

- Alanazi, M. S. (2017). Use of Flashcards in Dealing with Reading and Writing Difficulties in SEN students. *Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 7(1), 53. <https://doi.org/10.17583/remie.2017.2211>
- Dahniarti, C., Siti, M., & Fajar, A. (2019). Flashcard for Enriching and Developing the Child Vocabulary with Speech Delay to Improve Lingual Skill. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 100. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v11i2.5042>
- Do flashcards help kids with dyslexia? (2022, May 31). Brainscape Academy. <https://www.brainscape.com/academy/flashcards-kids-dyslexia/>

## AVANTAGES DES CARTES À CONTER POUR LES ÉLÈVES AYANT DES TROUBLES SPÉCIFIQUES DE L'APPRENTISSAGE

- Li, D. (2007). Story Mapping and Its Effects on the Writing Fluency and Word Diversity of Students with Learning Disabilities. *Learning Disabilities: A Contemporary Journal*, 5(1), 77–93.
- Millah, R. (2018). Utilizing Story Mapping Strategy to Improve Students' Reading Comprehension in Finding Main Idea. *NOBEL: Journal of Literature and Language Teaching*, 9(1), 57–72. <https://doi.org/10.15642/NOBEL.2018.9.1.57-72>



**Cofinancé par  
l'Union européenne**

Le projet STORIAS est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'UE.

Son contenu reflète les opinions des auteurs et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues. (Code du projet : 2021-1-FR01-KA220-SCH-000029483).