



## TRAVAILLER LE LANGAGE A PARTIR DE L'ALBUM

Apprendre à comprendre / Apprendre à raconter

Tombé ! Claude K Dubois, Pastel

PS-MS

### Présentation de l'album

C'est l'histoire d'un petit merle qui chute en essayant de voler. Il va plutôt bien, mais ses copains viennent dramatiser l'histoire, jusqu'à ce que quelque chose de plus intéressant apparaisse. Pauvre merle, il est déçu de ne plus être au centre de l'attention.

### Préparation matérielle

- Le tapuscrit diffère légèrement du texte de l'album afin de rester compréhensible sans les illustrations (voir tapuscrit)
- Marottes des personnages et photocopies des illustrations (voir images marottes et illustrations)
- Bulles de pensée - Bulles de dialogue
- Matériel pour jouer l'histoire :
  - ☒ en salle de jeu : masques, médaillons personnages, accessoires divers
  - ☒ en classe (accueil, ateliers) : sac ou boîte de l'histoire avec marottes...

### Travailler la compréhension avant la lecture

Aides possibles à apporter aux élèves

#### Évoquer le monde de l'histoire

1. À partir d'une situation concrète (un enfant est tombé dans la cour) ou d'une mise en scène dans le coin poupées  
→ Avoir mal, se soigner....
2. Observer les oiseaux = documentaires, vidéos, chants d'oiseaux  
→ Dossier pédagogique sur le site de l'école des Loisirs : <https://www.ecoledesloisirs.fr/livre/tombe>
3. Les personnages de l'histoire : présentation avec les marottes-personnages  
« Je vais vous lire une histoire. Elle existe dans un livre, mais aujourd'hui, je ne vous montre pas le livre. Je vais d'abord vous présenter les personnages de cette histoire pour vous aider à bien la comprendre. »
  - ☒ Merle
  - ☒ Ses amis : Oie, Roro (le poussin), Pinson, Héron, Momo (la grenouille)

### PHASE 1 : Travailler la narration en groupe

- sans le support des illustrations de l'album
- éventuellement avec le support des marottes des 3 personnages principaux pour soutenir la compréhension

« J'ai écrit le texte de l'histoire sur cette feuille. Je vous demande de bien écouter et de ne pas m'interrompre. »

#### 1. L'enseignant lit le tapuscrit de l'histoire (avec ou sans marotte)

2. L'enseignant met en place un **questionnement** collectif et structuré sous la forme d'un dialogue comportant un nombre limité d'interventions de l'enseignant.

= Prévoir plusieurs séances au cours desquelles les trois types de questions sont posés aux élèves

\* Questions factuelles : Ce dont on se rappelle (principe d'exhaustivité)

Objectif : faire parler les élèves (viser un allongement des énoncés)

- De quoi vous souvenez-vous ?
- Est-ce que vous vous souvenez d'autre chose ?
- Est-ce que l'on a tout dit sur cette histoire ?

\* Questions de compréhension : Mise en place de l'intrigue, propriétés des personnages

- Pouvez-vous nommer les personnages ? / Pouvez-vous me parler des personnages ?
- Qu'est-il arrivé à Merle ? Comment réagissent ses amis ?
- Pourquoi Merle se met-il à pleurer ?
- Pourquoi les amis suivent-ils Momo la grenouille ?
- Pourquoi Merle court-il après ses amis ?

\* Questions d'interprétation

- Est-ce que c'est une belle journée ? Pourquoi ?
- Êtes-vous déjà tombé(e) dans la cour de récréation ? Avez-vous eu mal ? Comment ont réagi vos camarades ?
- Vous êtes-vous déjà fait plaindre alors que vous n'aviez pas très mal ? Pourquoi ?

### Évaluation

Observation des réussites des élèves en fonction de leur niveau initial de compétence sur les versants langagiers et linguistiques

## PHASE 2 : Approfondir la compréhension

- à l'aide de certaines illustrations (illustrations choisies en fonction du niveau des élèves)
- à l'aide du vocabulaire écrit (images dans une boîte-mémoire)

Introduction du travail : « Je vais vous montrer certaines illustrations de l'album (pas toutes) ; Je vais vous montrer ces illustrations dans l'ordre de l'histoire. »

**I. S'appuyer sur des illustrations pour travailler les états mentaux des personnages** (toutes les illustrations proposées ne seront pas forcément travaillées ; à choisir en fonction du niveau de la classe ou des groupes)

**1. Illustration 1** (p 4) : Merle voit ses amis près du bassin.

\* Consigne 1 : « Je voudrais d'abord que vous me disiez ce que l'on voit sur l'illustration. »

\* Consigne 2 : « A votre avis, comment se sent Merle ? Pourquoi ? »

\* Imaginer les pensées du personnage : utiliser l'objet - bulle à placer sur le personnage pour le faire parler ou penser.

\* Rappel oral de l'épisode : redire ce que l'on voit en utilisant le vocabulaire des émotions : **Merle est content.**



**2. Illustration 2** (p 15) : Les amis sont très inquiets.

\* Consigne 1 : « Je voudrais d'abord que vous me disiez ce que l'on voit sur l'illustration. »

\* Consigne 2 : « A votre avis, comment se sent Merle ? Pourquoi ? »

« A votre avis, comment se sentent les amis ? Pourquoi ? »

\* Imaginer les pensées des personnages : utiliser l'objet - bulle à placer sur les personnages que l'on veut faire penser ou parler.

\* Rappel oral de l'épisode : redire ce que l'on voit sur l'illustration en utilisant le vocabulaire des émotions : **Merle a peur, il pleure. Les amis sont inquiets.**



**3. Illustration 3** (p 19) : Les amis ne s'occupent plus de Merle.



\* **Consigne 1** : « *Je voudrais d'abord que vous me disiez ce que l'on voit sur l'illustration.* »

\* **Consigne 2** : « *A votre avis, comment se sent Merle ? Pourquoi ?* »  
« *A votre avis, comment se sentent les amis ? Pourquoi ?* »

\* **Imaginer les pensées** des personnages : utiliser l'objet - bulle à placer sur les personnages que l'on veut faire penser ou parler.

\* **Rappel oral de l'épisode** : redire ce que l'on voit sur l'illustration en utilisant le vocabulaire des émotions :  
**Merle est surpris** ; Les amis sont intéressés par le ballon de Momo et oublient Merle.

**4. Illustration 4** (p 25) : Merle n'a plus mal, il joue avec ses amis.



\* **Consigne 1** : « *Je voudrais d'abord que vous me disiez ce que l'on voit sur l'illustration.* »

\* **Consigne 2** : « *A votre avis, comment se sent Merle ? Pourquoi ?* »  
« *A votre avis, comment se sentent les amis ? Pourquoi ?* »

\* **Imaginer les pensées** des personnages : utiliser l'objet - bulle à placer sur les personnages que l'on veut faire penser ou parler.

\* **Rappel oral de l'épisode** : redire ce que l'on voit sur l'illustration en utilisant le vocabulaire des émotions :  
**Merle est content ; tout le monde est ravi** : C'est une belle journée !

**II. S'appuyer sur des illustrations pour travailler les relations causales**

→ faire raconter les deux épisodes en identifiant les liens de causalité

\* **Travail à partir de deux illustrations consécutives** (p 7-8)  
= Merle s'est fait mal à la jambe parce qu'il est tombé de la branche.



\* **Travail à partir de deux illustrations consécutives** (p 14-15)  
= Merle se met à pleurer parce ses amis paraissent inquiets pour sa blessure.



\* **Travail à partir de 2 illustrations** correspondant à deux étapes **non consécutives** de l'histoire (p 21 /25)  
C'est parce qu'il se retrouve tout seul (ses amis sont partis jouer) que Merle prend conscience qu'il n'a pas mal à la jambe ; il part donc jouer avec ses amis.



**Évaluation** Grille d'écoute → se concentrer sur l'emploi des connecteurs marquant la causalité (parce-que ; donc ; alors...) et sur le vocabulaire travaillé

- Reprise en individuel de l'explication d'une des illustrations travaillées
- Reprise en individuel à partir d'une nouvelle illustration

### PHASE 3 : Apprendre à gérer seul(e) le rappel complet de l'histoire

#### \* Propositions

- Réécouter l'histoire enregistrée (espace particulier : le coin écoute)
  - Raconter collectivement : à partir d'illustrations choisies et mises dans le bon ordre
  - Théâtraliser : jouer l'histoire
  - Raconter individuellement avec un support pour soutenir la mémorisation : illustrations-clés, masques, marottes
- Les élèves peuvent s'entraîner à l'accueil, en ateliers avec le matériel utilisé au cours de la séquence (vase à marotte, boîte ou sac à histoire).
- Le rappel de récit est pris en charge par un élève. Les autres écoutent et peuvent intervenir seulement à l'issue du rappel pour compléter / modifier ce dernier.
- Raconter l'histoire à la maison (prêt des marottes + album ou sac à histoire)

#### PROLONGEMENTS

Dossier pédagogique sur le site de l'école des Loisirs : <https://www.ecoledesloisirs.fr/livre/tombe>

- des livres
- une comptine
- une collection de plumes

#### ALBUMS en réseaux

#### \* Avec les mêmes personnages :

- Pfff... Claude K Dubois, Pastel

#### \* Albums de Claude K Dubois

- Ma feuille, Ecole des Loisirs
- Les mots doux, Carl Norac, - Claude K Dubois, Pastel
- Mon meilleur ami du monde, Carl Norac, - Claude K Dubois, Pastel
- L'île aux calins, Carl Norac, - Claude K Dubois, Pastel
- Pas facile d'être un chevalier, Gudule - Claude K Dubois, Mijade

#### \* Sur le thème des bobos

- Mini Plume-Plume, Jean Maubille
- L'énooorme bobo de rien du tout, Frédéric Bénaglia, Sarbacane
- L'avaleur de bobos, Emile Jadoul
- Coco bobo, Dorothée de Monfreid
- J'ai un énorme bobo, Geneviève Noël
- Tchoupi a un bobo, Nathan
- Petite souris a un bobo, Bérange Motuelle, Picolia
- Aïe bobo, Pierrick Bisinski
- Les bobos de Patapan, Hans-Christian Schmidt, Nord-sud