

Un exemple d'oral à travailler: enseigner l'art de conter aux enfants

Etape 1 : Le lexique, la compréhension

- Avant de proposer un conte, relever le vocabulaire difficile
- Proposer des images qui peuvent aider
- Pendant l'écoute, faire des pauses afin que les enfants puissent poser des questions
- Travailler la description des personnages

Etape 2 : mémoriser le récit

- Plusieurs écoutes, voire plusieurs versions
- Pratiquer des écoutes à trous
- Se passer le conte : en cercle, un enfant passe une balle pour prendre le relais de l'histoire
- Adresser le conte : en cercle se diriger vers celui qui va dire la suite
- Utilisation des images pour conter : séquencer le conte (avec les élèves) et chercher ou dessiner les images
- Réaliser un petit livret du conte en images séquentielles, ou un « bâton » à conter pour aider à conter (Marie Chiff'mine), ou petit théâtre à conter avec images séquentielles (D. Bussonais)

Etape 3 : l'entraînement pour acquérir de l'aisance

- Par 2 se raconter l'histoire
- Avoir le choix : on ne conte que ce qui nous plaît
- 2 groupes qui apprennent un conte différent, puis le raconte à l'autre groupe.
- Jeux narratifs et corporels
- Utiliser son support à conter

Etape 4 : restitution

Une restitution est personnelle : l'intonation, le vocabulaire, les détails peuvent différer

- En maternelle : utilisation de marottes (pas forcément le conteur qui les utilisent)
- Faire mimer les actions par un autre
- Différencier narration/dialogue dans l'intonation
- Utiliser des anneaux de couleur (ou les images) au sol pour chaque personnage, afin de les matérialiser et de passer de l'un à l'autre en changeant de voix.

Raconter pour jouer : exemples de jeux narratifs et corporels pour faire évoluer sa manière de conter

1. Enrichir l'expression

- promener le verbe : raconter en marchant
- changer : raconter vite, lentement, haut, chuchoter, accompagner de geste, onomatopées
- histoire sans parole : raconter une histoire seulement avec les gestes
- le gromelot : raconter une histoire avec une langue inventée, il s'agit de travailler alors sur les intonations.
- raconter une histoire à 3 ou 4
- Echolalie : conter en répétition à 2
- jeux des sourds : conter à quelqu'un qui n'entend pas bien (parler fort, répéter, articuler)

2. Rapport au public

- Le verbe et le bruit : le public doit interrompre le conteur par des applaudissements, des cris, des rires (un maître de jeu qui régule les interruptions)
- c'est moi qui raconte : glisser une erreur pour faire réagir le public
- Vous et moi : interpeller le public (par des questions, ou pour répéter une phrase récurrente, un son, un geste...)

3. Enrichir le récit

- cadavre extra : inventer un conte à plusieurs (en cercle se passer une balle)
 - Tu peux préciser ? : le public l'interrompt pour amener plus de détails (description personnages, lieux...)
 - les extrêmes : reprendre une séquence de l'histoire et accentué les éléments (ex : il a blêmi, pali, blanchi, pétrifié, décomposé....)
 - Raconter à l'envers : commencer par la fin
 - Truffer : placer le plus de fois possible un mot dans le récit (alors, plus tard, malheureusement...ou le soir, le roi, le fils...).
- Organiser une joute par groupe.
- Le mot interdit : conter en s'interdisant un mot
 - Un mot pour un autre : remplacer un mot selon sa classe grammaticale ou selon sa ressemblance phonologique (fou/fois, fort/mort, bébé/mémé...)
 - Frime et rime : préparer une liste de mots à placer qui riment avec le thème général de l'histoire (ex le loup, il faudra placer caillou, chou, bijou, chouchou, relou...)