

RETRANSCRIPTIONS

La page suivante propose une retranscription d'une séance de construction d'un visibiléo avec une classe de GS, sur le texte *C'était un loup si bête*, de Natha Caputo. Ce texte est disponible dans [la boîte à outils, banque de textes pour la classe](#).

Cette retranscription a été découpée afin de permettre au formateur de proposer une activité d'analyse des échanges langagiers enseignant -élève :

- Identifier les différents niveaux de questionnements
- Identifier les gestes langagiers de l'enseignant.

Les gestes langagiers sont présentés en bleu et en italique dans la retranscription afin d'aider le formateur à leur identification.

Temps 2 : *Construction du visibiléo*

Questionner – Matérialiser les éléments retenus – rendre les liens visibles

PE : Alors, qu'est-ce qui est important dans ce que je viens de vous lire ? Maëlonn ?

Elève : C'est que ben en fait, le loup, ben lui, il avait fait une ruse au cheval.

Faire justifier

PE : Comment tu sais que c'est une ruse ?

Elève : Ben en fait il a dit passe derrière moi, donc il est passé derrière lui, et ensuite il a donné un coup de pied.

PE : Et pourquoi il a fait ça ?

Elève : Parce qu'il voulait pas être mangé.

PE : D'accord, quoi d'autre ? Qu'est-ce qui est important ? Evan ?

Elève : En fait c'est les animaux qui ont fait une ruse.

PE : Quels animaux ?

Elève : Ben le cheval, la chèvre, et le mouton. Ils ont dit qu'ils vont ramener... Le mouton a dit que c'est... Il a fait des boucles de plus en plus grand et après il s'est échappé. Et la chèvre elle a dit qu'elle ramenait un de ses chevreau, alors que c'était pas vrai, après le cheval il a dit passe derrière moi, après il a fait un coup de pied dans la tête.

Elève : Un coup de sabot.

Faire le lien avec ses connaissances du monde

Elève : Il faut jamais aller derrière un cheval, parce qu'après il va nous donner un coup de sabot.

PE : Ah, ça c'est intéressant, Bouzida nous dit qu'il ne faut jamais aller derrière un cheval parce qu'après, il peut nous donner un coup de sabot.

Elève : Quand il est énervé.

Rappeler la mémoire didactique

PE : Tu as parlé de ruse, c'est quoi une ruse ? On l'a déjà vu dans quoi, l'histoire de la ruse ? Vous vous souvenez les histoires ?

Elève : Une ruse c'est quand tu fais des blagues.

PE : C'est quand tu fais des blagues.

Elève : Quand tu mens.

PE : Quand tu mens.

Elève : Quand tu fais une farce.

PE : Quand tu fais une farce.

Elève : Quand tu fais un piège.

PE : Quand tu fais un piège. Est-ce que vous vous rappelez d'une histoire qu'on a vue, où il y avait des pièges comme ça, où il y avait de la ruse ?

Elève : Le loup et les trois petits moutons.

PE : Le loup et les trois petits moutons, oui, donc nous la ruse on connaît quand même. Donc là vous avez repéré qu'il y avait des ruses dans l'histoire. Et comment il est le loup, dites-moi un petit peu, parlez-moi du loup.

Alicia ?

Elève : Il est fâché.

Relancer

PE : Il est fâché ? Pourquoi ?

Elève : Parce qu'il veut manger le mouton.

PE : Et est-ce qu'il y arrive ?

Elève : Non.

Questionner

PE : Pourquoi il n'y arrive pas ? Rosélie ?

Elève : Parce qu'il a tellement faim. Il a pas trouvé encore un mouton et un cheval....

PE : Tu sais plus... Kaïs ?

Elève : C'est parce qu'en fait, la ruse, en fait c'est parce qu'ils ont fait un manteau pour le loup.

PE : Alors, attention, là, tu me parles des trois petits moutons là. Oui, Maëlonn ?

Elève : Ben en fait, le loup il s'est fait cru.

Relancer

PE : Il s'est fait cru ? Ça veut dire quoi ?

Elève : Il s'est fait avoir.

PE : Très bien, il s'est fait avoir. Mais pourquoi il s'est fait avoir, est-ce que vous le savez, ça ? Evan ?

Elève : Il est bête, il a cru tous les animaux.

PE : Redis-nous ?

Elève : Il est bête. En plus il a cru tous les animaux, alors que c'était pas vrai.

PE : Très bien, Evan. Comment on va faire, nous, pour se souvenir de toute l'histoire ? Qu'est-ce qu'on fait d'habitude quand on veut se souvenir d'une histoire ? On fait quoi ? Qu'est-ce qu'on construit ? Lilianour ?

Elève : Une affiche.

PE : Oui, une affiche. Qu'est-ce qu'on met sur notre affiche ?

Elève : Les trucs importants.

Mobiliser la mémoire didactique

PE : Les éléments importants de l'histoire, tout ce qui est important dans l'histoire. Est-ce que vous pouvez m'en citer une, d'affiche, qu'on a faite ?

Elève : Les trois petits moutons.

PE : Oui, les trois petits moutons. Une autre ?

Elève : Nuit noire.

PE : Nuit noire. Alors on va essayer de le construire. Moi j'ai fait des petites images, j'ai préparé des petites bulles, au lieu de les dessiner, là, je les ai préparées, comme ça on va pouvoir écrire dedans, enfin, je vais pouvoir écrire dedans, on corrigera si ça va pas, et j'ai déjà les illustrations de mes personnages, des petites images et des petits sentiments. Alors, dites-moi un peu, qu'est-ce qui est important dans l'histoire, qu'est-ce qu'on va garder sur l'affiche ? Jaria ?

Elève : On va garder qu'à chaque fois il se fait croire. A chaque fois il y croit.

PE : A chaque fois il y croit, mais qui ?

Elève : Ben, les animaux.

PE : Non, mais qui y croit ?

Elève : Ben par exemple, le cheval, le mouton et la chèvre.

PE : Mais qui croit le cheval, le mouton et la chèvre ?

Elève : Le loup.

PE : D'accord, merci. Donc je vais coller pour l'instant mon loup. Qu'est-ce que je peux ajouter d'autre ?

Elève : Le loup il s'est fait avoir par le mouton.

PE : Que le mouton ?

Elève : Et aussi par le cheval.

Elève : Et par la chèvre.

PE : Et par la chèvre, d'accord

Elève : La chèvre.

Matérialiser les éléments retenus

PE : La chèvre en premier ? (colle l'illustration de la chèvre)

Elève : Après le mouton.

PE : Alors, le mouton, est-ce que vous voulez que je le mette à côté ou en dessous ?

Elèves : A côté.

PE : Comme ça ? Et le cheval (dispose les 3 illustrations)... Ensuite, qu'est-ce que je peux ajouter d'autre ? Comment il est le loup, là, qu'est-ce qu'il a le loup ? Il a ?

Elèves : Faim.

PE : Il a faim.

Elève : Tu peux écrire faim.

PE : Je peux écrire faim. Ou je peux même, mieux, j'ai préparé carrément...

Elève : Un smiley qui dit faim.

PE : Voilà, ça veut dire qu'il a faim.

Elève : Tu peux mettre le smiley sur le truc bleu.

PE : C'est quoi le truc bleu ?

Elève : Une bulle !

PE (colle le symbole faim dans la bulle au-dessus du loup) : Donc, là ça veut dire qu'il a faim. Est-ce que c'est clair pour vous ? Oui ? Donc, là le loup a faim, qu'est-ce qu'il se passe, qu'est-ce que je peux ajouter d'autre ? Est-ce que ça suffit si je dis « le loup a faim, et on sait pas trop ce qu'il se passe, mais il y a une chèvre, un mouton et un cheval » ?

Elève : Tu peux mettre des flèches.

PE : Des flèches pour dire quoi ?

Elève : Pour dire que le loup voulait les manger.

PE : Mais comment je vais faire pour dire que le loup voulait les manger, tous ces animaux-là, parce que là, on les a alignés, on les a mis les uns à côté des autres. Est-ce qu'on aurait pu les mettre autrement ?

Elève : En dessous en dessous.

PE : Oui, en dessous en dessous, comme on avait fait pour quelle histoire ?

Elèves : Nuit noire !

PE : Oui, pour nuit noire, car de toutes façons, chaque fois, c'était une succession d'animaux, tu te souviens dans nuit noire, à chaque fois, on avait tous les animaux comme ça, et comme il arrive la même chose à tous les animaux... Parce que là, qu'est-ce qu'il se passe ? Le loup, est-ce qu'il veut manger uniquement la chèvre ?

Elèves : Non.

PE : Qui d'autres ?

Elèves : Le mouton et le cheval.

Elève : Tu peux écrire une bulle et puis « manger ».

PE (montre le smiley faim) : Alors regarde, elle est là, ma bulle.

Elève : Tu peux mettre une flèche.

Elève : Ou si tu veux, tu peux écrire 3.

PE : Alors comment je fais ? Vous voulez que je fasse une flèche ici ici ici ? Ou une grosse flèche ?

Elèves : Une grosse flèche !

PE : Est-ce que vous allez comprendre que la grosse flèche, ça veut dire qu'il veut manger les trois ? Oui ? Alors, il veut manger. Ensuite ?

Elève : Tu peux faire un 3 dans la flèche.

PE : Tu veux que je fasse un 3 dans la grosse flèche ?

Elève : Oui, comme ça on va savoir qu'il veut manger les 3.

PE : D'accord. Comme ça on va savoir qu'il veut manger les 3. Moi ça me va, du moment que ça vous va. Alors ensuite, qu'est-ce que je peux ajouter ?

Elève : En fait le loup il est bête.

PE : Ah ! Le loup est bête...

Elève : Tu peux écrire le loup est bête.

Elève : Tu peux mettre un smiley bête.

PE : Alors, je n'ai pas de smiley de loup bête, mais...

Elève : Tu peux l'écrire.

PE : je peux l'écrire.

Elève : Tu peux écrire en bas du loup.

PE : En bas du loup, là ? Je vais peut-être le mettre ici (écrit BÊTE au-dessus de l'illustration du loup). Là ça veut dire qu'il est bête, d'accord ? Je vais faire un petit cercle, comme ça, là ça veut dire le loup est bête. Il est bête, et qu'est-ce qu'il se passe comme il est bête ?

Elève : Il se fait avoir.

Elève : La chèvre elle a dit je peux aller te chercher un de mes chevreaux.

Faire justifier

PE : Et pourquoi elle lui a dit ça ?

Elève : Pour qu'elle s'enfuie.

PE : Pour qu'elle s'enfuie et pour pas ?

Elèves : se faire manger.

Matérialiser les éléments retenus

PE : Et pour pas se faire manger (colle l'illustration de chevreaux dans une bulle de pensée au-dessus de la chèvre). Très bien, donc, là, la chèvre elle se dit je vais lui faire croire que je vais aller chercher mes chevreaux, et je vais en profiter, qu'est-ce que je vais faire ?

Elève : M'enfuir.

PE : Je vais m'enfuir. Donc là, qu'est-ce qu'on peut faire pour montrer qu'elle s'enfuit ?

Elève : Ecrire enfuit.

Elève : Un smiley qui s'enfuit.

PE : J'ai pas de smiley comme ça, mais je peux écrire enfuir (écrit enfuir à côté de la chèvre). D'accord. Le mouton ? Comment il a fait le mouton ?

Elève : Il a tourné tellement vite que le loup il a pas pu le manger.

Elève : Et pour faire croire que c'est le meilleur danseur.

Questionner

PE : Voilà, il a fait croire qu'il était le meilleur danseur (écrit danseur dans la bulle de pensée au-dessus du mouton). Et qu'est-ce qu'il se passe pour le loup ?

Elève : Il peut pas manger les animaux.

Matérialiser

PE : Il peut pas encore les manger (colle une smiley affamé). Comment je peux montrer qu'il peut pas les manger, là ?

Elève : Ben tu fais une croix.

PE : Oui, je fais une croix, je barre. Là, ça veut dire qu'il peut pas les manger. D'accord. Et le cheval ?

Comment il a fait le cheval ?

Elève : Il a lancé un coup de sabot.

PE : Un coup de sabot, alors là j'ai la petite image du coup de sabot. Mais c'était quoi sa ruse au cheval, exactement ?

Elève : il a mis un coup de tête.

PE : Un coup de pied dans la tête ? Mais comment il a fait pour lui mettre un coup de pied dans la tête ?

Elève : En fait, il lui a fait croire qu'il y avait un poteau derrière lui. Et après il lui a donné un coup de sabot pour qu'il le mange pas.

PE : Très bien, pour qu'il ne se fasse pas manger. Donc là je peux mettre l'image (coup de sabot du cheval), donc là, c'est plutôt ce qu'il se passe ensuite. Et donc, qu'est-ce qu'il lui fait croire, qu'est-ce qu'on pourrait mettre dans notre bulle ?

Elève : Tu peux écrire coup de sabot.

PE : Oui, mais qu'est-ce qu'il lui fait croire, c'est pas « coup de sabot » ?

Elève : Il lui fait croire qu'il a une écriture derrière lui.

PE : Oui, donc il lui dit d'aller voir derrière lui.

Elève : Il lui a fait croire que c'était un panneau.

Elève : Et comme ça il peut s'enfuir.

Elève : Sa pensée, c'est de s'enfuir.

PE revient au cochon.

PE (montre la bulle de pensée au-dessus du cochon) : J'ai écrit ce que vous m'avez dit dans la bulle, mais est-ce que sa pensée numéro une, c'est de danser ? Pourquoi il veut danser ? C'est pour pouvoir après...

Elèves : s'enfuir.

PE : S'enfuir, et ne pas...

Elève : Se faire manger.

PE : Et ne pas se faire manger (efface danser dans la bulle de pensée au-dessus du cochon, et écrit s'enfuir).

Elève : Et aussi, si le loup c'était le meilleur danseur avec lui, ben il pouvait le manger.

PE : Ah oui, exactement. Alors là il se serait fait avoir. Donc à quoi ils pensent, eux, je mets quoi ? Je mets s'enfuir aussi ?

Elèves : Oui.

Elève : Maîtresse, si tu veux tu peux écrire une ruse à des animaux, après faire la flèche.

Elève : Pour les trois.

PE : Ah ça ce serait intéressant, ce qu'Evan dit, de décrire la ruse que les animaux ont fait. Là, la chèvre, sa ruse ?

Elève : C'est de ramener un chevreau.

PE : Elle pense à ses chevreaux, mais son objectif premier, à elle aussi, c'est aussi de...

Elèves : S'enfuir.

PE : S'enfuir, donc je vais l'écrire ici (écrit s'enfuir) dans la bulle de pensée à la place de l'illustration des chevreaux. Mais effectivement, je pense que ce serait bien qu'on trouve un moyen...

Elève : A côté tu pourrais mettre les chevreaux.

PE : A côté je pourrais mettre les chevreaux. Et leur but, à tous, c'est de ne pas se faire manger. Juste... Evan nous a dit quelque chose de très intéressant, c'est qu'il proposait qu'on mette les ruses sur l'affiche. Mais comment on pourrait faire ? Evan ?

Elève : Si tu veux, tu peux écrire qu'est-ce qu'ils ont fait les animaux.

PE : On peut écrire les ruses ? Où je les mettrai les ruses, dis-moi un peu.

Elève : Sur des bulles.

Elève : à côté du cheval.

PE : Que à côté du cheval ?

Elève : Non (montre le mouton).

PE : Oui, c'était quoi sa ruse ?

Elèves : Danser.

PE : Danser, donc je vais écrire danser. Là (pointe la chèvre), sa ruse, c'était de...

Elèves : ramener ses chevreaux.

PE : Et là, sa ruse (pointe le cheval) ?

Elève : De faire un coup.

PE : De l'amener derrière lui pour lui donner un coup. Et tout ça dans le but de ne pas se faire...

Elèves : Manger !

PE : On verra comment on peut compléter ce référent pour que ce soit assez clair pour vous.

Clarifier la tâche

PE : Est-ce que vous pouvez me dire ce qu'on a fait hier, ce qu'on a travaillé ?

Elève : Un référent.

PE : C'est quoi un référent ?

Elève : Des affiches, et comme ça on peut savoir les choses importantes.

PE : Oui, les choses importantes dans quoi ?

Elève : Dans l'histoire.

PE : Dans l'histoire. Est-ce que vous pouvez juste me rappeler ce qu'on apprend quand on fait ça ? Qu'est-ce qu'on apprend quand on fait ce genre de travail ?

Elève : On apprend à réfléchir.

PE : On apprend à réfléchir. Oui, on aurait pu mettre la petite étiquette au tableau.

Elève : A imaginer.

PE : A imaginer, et à ?

Elève : Comprendre une histoire.

PE : Comprendre une histoire. Oui, on apprend à comprendre une histoire. Alors, hier on s'est arrêté à un moment. Est-ce que vous pensez qu'on peut encore ajouter des choses sur notre référent ? Ou est-ce qu'on a suffisamment d'informations ? Comment on fait ?

Elève : T'écris « ruse » à côté.

PE : Alors, à côté ? Tu viens me montrer ?

(...)

Elève : Quand le cheval il donne un coup de sabot, il reste étourdi pour toute sa vie.

Relancer

PE : Et donc ?

Elève : Parce que le loup il pourra manger personne.

PE : Exact. Donc, là, de nouveau, le cheval, qu'est-ce qu'il a fait ?

Elèves : Une ruse !

PE : Il a fait une ruse (écrit ruse au-dessus de l'illustration du coup de sabot). Dons là aussi je peux écrire ruse.

Elève (relisant les trois mots ruses) : ruse, ruse, ruse.

PE : Ruse, ruse, ruse. D'accord. Alors si je fais des petites flèches, pour faire des liens entre tout ça, parce qu'il va falloir lier un petit peu tout ça, donc, on a dit que le loup il rencontrait les animaux (pointe la grosse flèche du début), que la chèvre, elle elle pensait à s'enfuir, donc elle avait fait une ruse, finalement pour pas se faire manger (pointe les éléments affichés, et les flèches déjà tracées). Le mouton, est-ce qu'on peut faire la même chose ?

Elève : Oui il fait semblant de danser.

Solliciter la mise en lien

PE : Voilà, il fait semblant de danser (trace une flèche entre l'illustration du mouton qui pense à s'enfuir et celle du mouton qui danse) pour ne pas se faire manger (trace une flèche). Et là, le cheval aussi, il donne un coup de sabot pour ne pas se faire manger (ajoute les flèches manquantes). Et donc, tout ça, notre loup, on avait dit quoi ?

Elèves : Il est bête !

PE : Oui, il était bête. Et comme il est bête, qu'est-ce qu'il se passe au final ?

Elève : Il a toujours pas réussi à manger.

PE : Et oui, il a pas réussi à manger. Donc la flèche, je vais essayer de la faire comme ça. Comme le loup est bête, finalement, il ne peut pas manger (trace une flèche entre « bête » du début, et le symbole « ne mange pas » de la fin). Est-ce que c'est clair pour vous ? Est-ce que là on a suffisamment d'informations ?

Elèves : Oui !

PE : On a les pensées à chaque fois un petit peu des personnages, on a les liens les uns aux autres...