

DOMAINE D'ACTIVITÉS :	LCK : Le langage d'évocation.	FICHE N° 1
Lien avec le projet	« Je mets en scène le conte (la leçon du bénitier) ».	
Compétence :	Comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire.	N° 16
Objectifs d'apprentissage :	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter, s'imprégner, s'approprier progressivement l'histoire. • Restituer l'histoire avec ses propres mots selon ce qu'il en a compris. 	
Lexique :	Ka co (le cadet), ka tru (l'ainé), song (ramasser les fruits de mer), xetr (bigorneau), wupalath (troca), atrékënö (bénitier), wéjè (pieu), wanakoca (orteil).	
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • L'album. • Les marottes. 	
Organisation :	Élèves regroupés autour de l'enseignant.	

Suggestions d'activités

Présentation du conte :

- soit par un conteur (parent, « Vieux » de la tribu ou du village, adulte de l'école etc.) sans support écrit et dans une case dans la mesure du possible lorsque l'école est située en tribu ;
- soit par le maître à l'aide de l'album, sous la forme d'une lecture médiation.

Quelque soit le mode de présentation retenue, il conviendra de créer les conditions d'une écoute attentive et de fédérer le groupe-classe autour du moment magique de la pénétration dans l'univers du conte :

- mettre en place le rituel et attendre que les enfants soient prêts à écouter : s'installer face aux enfants de manière à capter et à croiser tous les regards ;
- dire la formule d'entrée dans le conte (önië , lapa lapa i lue trejin, ame ngöne la ketre ijin, ame ngöne la drai hnapan etc.) ;
- être attentif à la posture des enfants pendant le conte ;
- dire la formule de clôture à la fin de l'histoire.

C'est par cette préparation matérielle, que l'on obtient ainsi, intérêt, motivation et écoute attentive.

Présentation par un conteur :

Cette démarche pédagogique s'inscrit dans un principe ancestral où les contes étaient autrefois racontés le soir autour du feu. Un même conte pouvait ensuite être repris à tour de rôle, par chacun des enfants auditeurs. Les contes constituent un art de la transmission orale, de la relation. N'étant pas écrits, ils n'étaient pas fixés, ni clos sur eux-mêmes. Ainsi ces histoires connues de tous, sans auteur précis pour beaucoup d'entre elles, se forment et se transforment en passant les frontières, les langues et les générations de bouche à oreille.

Présentation de l'album :

- faire prendre aux élèves des indices sur les pages de couverture, le titre, la succession des illustrations, pour faire des hypothèses sur l'histoire ;
- observer les enfants tout en racontant et prendre en compte leurs réactions ;
- faire vivre l'histoire par la modulation de la voix (ton, hauteur, intonation, rythme, silence...), des mimiques et une gestuelle intentionnelles, considérablement exagérées, en particulier si le public est non locuteur. La gestuelle de l'adulte, sa présence dans l'espace, ses silences, son écoute de l'auditoire, sont autant de relances de l'attention. De plus, il ne faut pas oublier que dans le monde kanak, le conte, c'est d'abord une rencontre entre le conteur, le conte, et l'auditoire ;
- utiliser éventuellement deux marottes (représentant les deux frères) qui seront d'ailleurs reprises plus tard dans l'identification des personnages et l'apprentissage des dialogues ;
- laisser les enfants raconter spontanément ce qu'ils ont compris, à la fin de cette séance, et exprimer leurs émotions, leurs sentiments par exemple sur l'attitude des personnages.

Pour finir, mettre l'album à disposition dans la bibliothèque ou le coin écoute.

Critères d'évaluation :

- Je comprends une histoire.
- Je sais écouter un récit.

Observations :
(prolongements, lien avec la classe de référence, spécificités culturelles...)

- 2 à 3 fois dans l'année, permettre aux élèves scolarisés en ville de connaître une vraie séance de contage dans une case (comme autrefois avec les grands-parents autour du feu) afin de vivre de vrais moments de partage, d'émotion, de plaisir, de rire etc. autour de l'univers magique du conte.
- Écoute individuelle de l'histoire enregistrée sur magnétophone dans le coin écoute.

Remarques :

Les contes et légendes sont les seuls récits qui se racontent le soir dans la case. Outre leur fonction ludique, ils participent indéniablement à l'enseignement et à la perpétuation des traditions et des valeurs morales véhiculées par la société (valeur sociale). Avec les bouleversements qu'a subi la société traditionnelle, les soirées de contes ne sont plus très courantes ce qui amène certains auteurs à parler de cette tradition au passé : « le soir, dans la case où la famille veillait et dormait, les enfants dormaient en écoutant les récits des grands-parents, les ifejicatre, contes et légendes qui transmettaient les traditions orales » (M. Lenormand, CDP, Nouméa, 1993).

Ce sont aussi les seuls récits qui sont introduits par une formule pour avertir l'auditoire qu'il va y avoir une histoire : par exemple en Drehu « önië ! » à laquelle l'auditoire doit répondre par « öi ! ». Cette formule est à distinguer de celle de l'introduction et correspond à « il était une fois... ».

De même ces récits comportent une formule finale invitant un membre de l'auditoire à raconter à son tour (en Drehu : « fekefeke i lhekön, të jë koi ... » « c'est à ... de raconter »), ou interpellant les auditeurs et les invitant à raconter une autre version (en Païcî « mwââtöbapuu, o... »).



DOMAINE D'ACTIVITÉS :	LCK : Le langage d'évocation.	FICHE N° 2
Lien avec le projet	« Je mets en scène le conte ».	
Compétence :	Comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire.	N° 16
Objectifs d'apprentissage :	<ul style="list-style-type: none"> • Raconter l'histoire de manière interactive. • Laisser de plus en plus la parole enfantine s'exprimer en employant les structures répétitives mises en évidence par l'album. 	
Lexique :	Ka co (le cadet), ka tru (l'ainé), song (ramasser les fruits de mer), xetr (bigorneau), wupalath (troca), atrékënö (bénitier), wéjè (pieu), wanakoca (orteil).	
Matériel nécessaire :	• L'album – Les marottes – Les images séquentielles.	
Organisation :	Collectif ou en petits groupes conversationnels.	

Suggestions d'activités

- Dans une nouvelle séance, relire l'histoire (lecture magistrale) tout en favorisant l'interaction et l'intervention des élèves.
- Laisser les enfants s'exprimer librement, puis les inviter à répéter des formules récurrentes notamment dans les dialogues entre les deux frères :
 - « Ca thange xetr, ca thange wupalath, ca thange atrékënö » (j'ai trouvé un bigorneau, j'ai trouvé un troca, j'ai trouvé un bénitier).
 - « Thange lai, thange lai, pange kö ekula lai öhn » (non, non, il est à moi, je l'ai trouvé le premier).
- Possibilité d'utiliser à nouveau les marottes.
- Faire percevoir par les élèves la répétition d'une situation et la répétition d'éléments langagiers tels que « ca thange » et « thange lai », « pange kö ekula lai öhn ».
- S'aider aussi des images séquentielles clés pour évoquer les aspects répétitifs du récit. Les illustrations sont assez réalistes et permettent aisément la compréhension.
- Faire désigner par les élèves les images qui répondent aux questions :
 - « Drengé hnyawane ju (écoutez-bien) : eka la iahnu ne la nekönatr ka qaja kahape : ca thange wupalath » ?
 - Amamane jë ? Etc. (Où est l'image ? lorsque l'enfant dit : j'ai trouvé un troca. Montre l'image.) »

Reprendre cette séance en petits groupes conversationnels afin de solliciter plus précisément chaque élève. Le conte est un acte formel de parole, et avec justement ses paroles formulaires, il a été de tout temps dans le monde kanak un outil de construction du langage.

Avec des non locuteurs :

- Lire l'histoire naturellement : ni trop vite, ni trop lentement.
- Ne pas hésiter à relire la même page : les enfants adorent entendre et ré-entendre la même histoire ou le même passage. De plus, ces répétitions leur donnent le temps d'associer ce qu'ils voient et ce qu'ils entendent et à construire du sens.
- Ménager des pauses, notamment pour ajouter suspens et effets dramatiques.
- Jouer largement de l'intonation pour soutenir l'intérêt.
- Inviter les élèves à participer et à prédire, en particulier dans les reprises en répétition.
- Utiliser le mime, les gestes, les expressions faciales, montrer des détails significatifs sur les illustrations de nature à assurer la compréhension.

Critères d'évaluation :	<ul style="list-style-type: none"> – Je sais raconter en employant les structures répétitives de l'histoire. – Je sais répondre à une question en montrant la bonne illustration.
--------------------------------	---

Observations : (prolongements, lien avec la classe de référence, spécificités culturelles...)	<ul style="list-style-type: none"> – Avec les élèves non locuteurs, utiliser des phrases courtes, claires et précises. – Rencontre avec l'auteur et son illustrateur.
--	---

DOMAINE D'ACTIVITÉS :	LCK : Le langage d'évocation.	FICHE N° 3
Lien avec le projet	« Je mets en scène le conte ».	
Compétence :	Raconter une histoire déjà connue, d'abord en s'appuyant sur la succession des illustrations, puis de mémoire.	N° 46
Objectifs d'apprentissage :	<ul style="list-style-type: none"> • Raconter l'histoire en s'aidant des images séquentielles. • Ordonner et structurer un récit. • Utiliser à bon escient les connecteurs temporels (« pane, thupene lai etc. »). • Raconter l'histoire de mémoire. 	
Lexique :	Mots identiques à ceux de la fiche 5, ainsi que les connecteurs de temps.	
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • Les images séquentielles. • L'album. 	
Organisation :	En collectif, puis en petits groupes conversationnels afin que tous les enfants soient sollicités.	

Suggestions d'activités

Montrer les illustrations et les faire décrire par les élèves.

Faire raconter l'histoire en s'appuyant sur les images séquentielles clés.

Suspendre au fur et à mesure ces images avec des épingles à linge sur le fil du temps représenté par un fil ou une petite ficelle fixée dans un coin de la classe (par exemple au coin regroupement).

Après avoir enlevé certaines images, faire restituer tout ou une partie du conte : le début, la complication ou la clôture de l'histoire. L'objectif étant de faire raconter progressivement l'histoire en entier sans repères visuels. Reprendre les images clés ainsi que trois grandes affiches de couleur différente indiquant les grandes parties du récit (chronologie de l'histoire) :

DÉBUT

L'image du début présentant les personnages + image du petit trouvant un troca ;

MILIEU

L'image du bénitier + image où l'on voit les pieds et les orteils des enfants dans l'eau + appel des vagues + noyade du grand frère

FIN

L'image du début présentant les personnages + image du petit trouvant un troca ;

Veiller à faire employer par les élèves les connecteurs de temps.



Cette activité pourra être reprise en petit groupe, en particulier avec les non locuteurs afin de créer avec eux le plus grand nombre possible de situations d'échange verbal. L'organisation des groupes doit permettre à chaque élève d'être sollicité personnellement. Les enfants locuteurs jouent un rôle tout aussi efficace que l'intervenant dans cette première acquisition du langage. Ils peuvent contribuer notablement à l'augmentation des échanges verbaux au cours de la séance. Il importe que l'adulte soit le plus explicite possible (pour être compris par chaque élève, et interagisse avec lui chaque fois qu'il tente de produire un énoncé (reprise de l'énoncé, restructuration de celui-ci...)).

Critères d'évaluation :

- Je sais raconter une partie de l'histoire.
- Je sais raconter toute l'histoire.
- J'utilise correctement les connecteurs de temps.

Observations :
(prolongements, lien avec la classe de référence, spécificités culturelles...)

- 5 à 10 images séquentielles maximum.
- D'autres possibilités :
plus tard dans l'année, proposer la re-découverte de certaines de ces images de façon parcellaire. L'objectif est de donner la parole aux élèves pour décrire, détailler, exprimer ce qui est vu de l'image avec le plus de précision possible. Le maître utilisera le jeu des questions-réponses pour que les enfants soient actifs dans la recherche des détails (Quel lieu ? Quels personnages ? Que font-ils ? ...).



DOMAINE D'ACTIVITÉS :	LCK : Le langage d'évocation.	FICHE N° 4
Lien avec le projet	« Je mets en scène le conte (la leçon du bénitier) ».	
Compétence :	Identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement puis les dessiner.	N° 17
Objectifs d'apprentissage :	• Identifier les personnages et décrire leurs caractères physiques et moraux.	
Lexique :	« Lue nekönatr » (deux enfants), « ka co » (le plus petit), « ka tru » (le plus grand) « xapoti » (il, lui), « nyidro » (les deux), « jining » (mon frère, ma sœur), etc.	
Matériel nécessaire :	• Marottes, marionnettes.	
Organisation :	Collectif.	

Suggestions d'activités

Rechercher des personnages de l'histoire :

À l'issue de plusieurs lectures de l'album, les élèves sont invités à nommer tous les personnages de l'histoire qui ont été évoqués dans le texte et dans les illustrations. Les images de ces personnages sont photocopiées puis collées sur une affiche d'une couleur déterminée.

Ce panneau constituera la photo de famille des personnages de l'histoire (les deux frères, le troca, le bigorneau, le bénitier et la grand-mère).

Identifier le(s) personnage(s) principal(aux) : les enfants ont des marottes ou des marionnettes de chaque personnage et les lèvent au fur et à mesure que l'histoire est lue. En cas de contestation, ils devront justifier leurs réponses en les argumentant. Cette activité sera reprise individuellement avec ceux qui n'auront pas compris l'exercice.

Le personnage principal est celui dont la marotte ou la marionnette est levée le plus souvent. N'amener le terme de personnage principal qu'en GS. Faire constater par les élèves que la grand-mère n'a jamais été évoquée dans le récit alors qu'elle apparaît deux fois dans les illustrations (au début et à la fin). Pourquoi ?

Il est important dans le domaine du « vivre et construire ensemble » de faire réfléchir les élèves sur la place des « Vieux » dans la culture kanak par exemple en GS (référence au projet d'activités « je mets en place un cahier collectif de règles de vie »).

Jeu de devinette : l'enseignant ou un enfant décrit un personnage ; les autres enfants doivent trouver de qui il s'agit.

Autre jeu : l'enseignant décrit un personnage avec des informations erronées ; les élèves doivent repérer ces erreurs.



Critères d'évaluation :

- Je sais identifier les personnages d'une histoire.
- Je sais les caractériser physiquement et moralement.

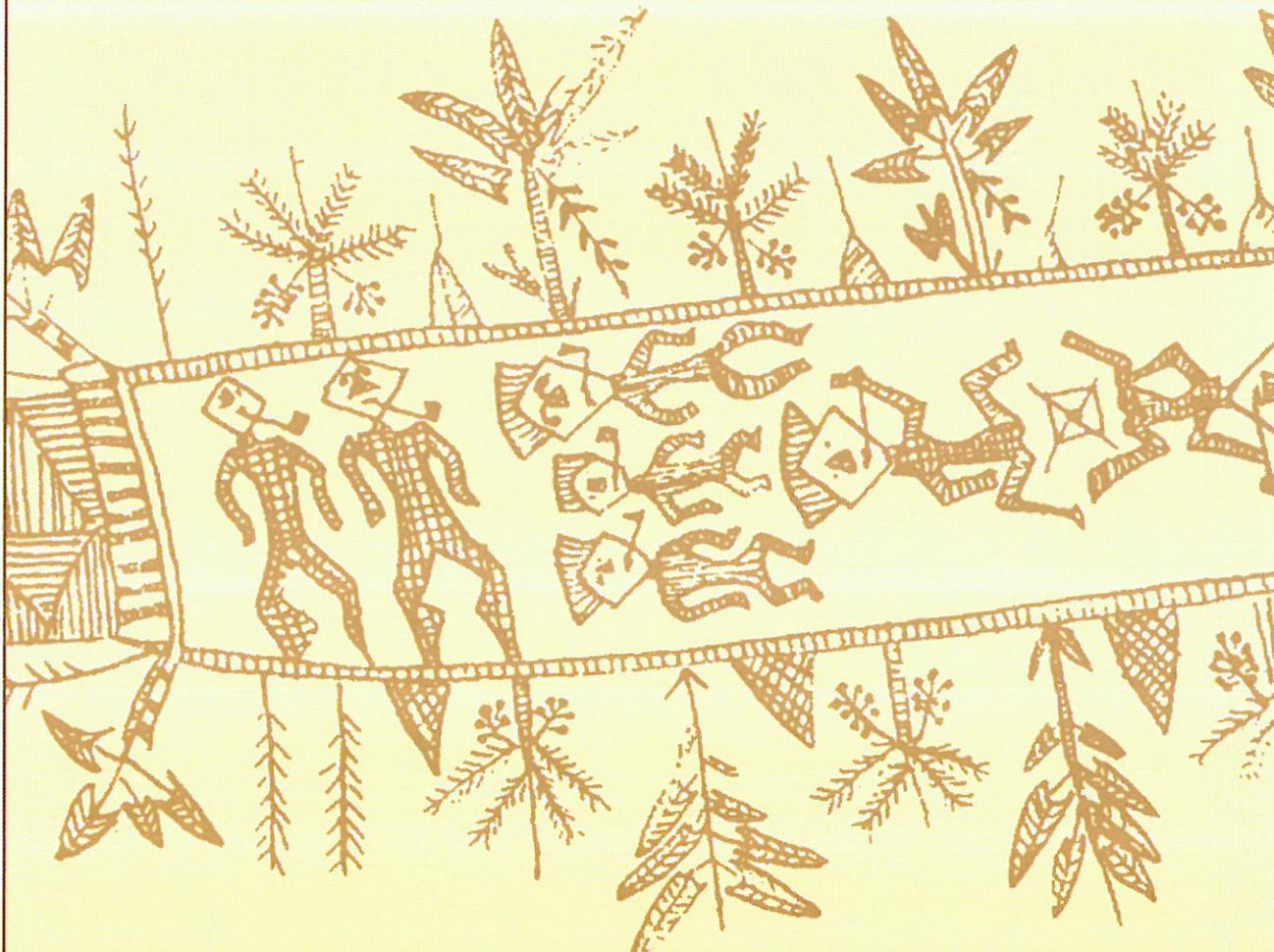
Observations :
(prolongements, lien avec la classe de référence, spécificités culturelles...)

- En prolongement, voir la fiche qui suit.
- D'autres possibilités :
Les enfants jouent 1 contre 1. Ils disposent de cartes sur lesquelles figurent des portraits d'hommes et de femmes connus (ou d'enfants de la classe). Chaque personne présente des caractéristiques particulières par la couleur des cheveux, le port de chapeau... Chacun des enfants choisit une carte que l'autre devra découvrir par un jeu de questionnement : ils posent des questions à tour de rôle, en procédant par élimination afin de trouver le personnage de l'autre.

Remarques :

De nombreux clans, plus particulièrement sur les îles Loyauté, ont pour totems des animaux marins. Par exemple : les clans liés au requin regorgent d'histoires de pêche où surgit l'animal protecteur les sauvant de la noyade et de tous les dangers marins. En échange, il leur est défendu de consommer du requin : la protection est donc à double sens.

Dans son intervention au IX^e colloque Corail, Hélène Colombani cite d'autres divinités issues de la mer qui apparaissent dans de nombreux mythes : « la baleine vit dans les grottes sous-marines et provoque des tremblements de terre lorsqu'elle se retourne ». Le bénitier est associé à la « femme dangereuse » : c'est le piège qui emprisonne et mutile l'ennemi. C'est un puissant totem. La tortue est sacrée à Lifou et dans nombre d'îles de Mélanésie et de Polynésie. Remarquable par sa forme, sa carapace aux dessins octogonaux et sa force qui lui permet de nager sur des distances impressionnantes, elle est également un mets très recherché, réservé aux chefs et aux dignitaires ainsi qu'aux cérémonies coutumières (mariages, naissances dynastiques, funérailles de chefs).



DOMAINE D'ACTIVITÉS :	LCK : Langage d'évocation / Langage en situation.	FICHE N° 5
Lien avec le projet	« Je mets en scène le conte (la leçon du bénitier) ».	
Compétence :	Identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement puis les dessiner.	N° 17
Objectifs d'apprentissage :	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les personnages et décrire leurs caractères physiques et moraux. • Relever les différentes désignations de chaque personnage (le plus grand, l'aîné, le plus jeune, le cadet, petit frère, son jeune frère...). 	
Lexique :	« Lue nekōnatr » (deux enfants), « ka co » (le plus petit), « ka tru » (le plus grand) « xapoti » (il, lui), « nyidro » (les deux), « jining » (mon frère, ma sœur), etc.	
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • L'album. • Des silhouettes. • Des feuilles blanches. • Des crayons de couleurs, des feutres. 	
Organisation :	Collectif.	

Suggestions d'activités

Suite à la fiche précédente, rechercher et relever les différentes désignations des personnages :

Questions possibles de l'enseignant :

« Les personnages avaient-ils chacun un nom ou un prénom ? »

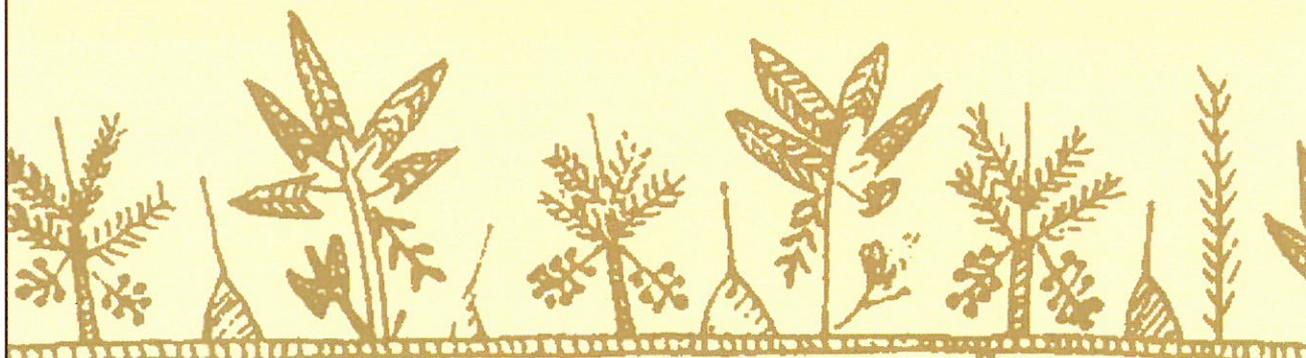
« Comment les désigne le narrateur, ou celui qui raconte ? »

Les élèves nomment les différentes désignations qu'ils ont retenues à partir du récit (le plus jeune, le plus grand, le petit, le grand, jeune frère, petit frère, le cadet, l'aîné, le jeune garçon, l'enfant).

L'enseignant les écrit sous les silhouettes des personnages au fur et à mesure que les élèves lui dictent.

La grand-mère n'intervient pas dans l'histoire. Toutefois, il est possible de faire trouver par les élèves les termes qui pourraient la désigner « qaqa » (grand-mère) « eapo » (vous).

Finir cette séance par le dessin des personnages (chaque élève explique sa production à ses camarades). Ces dessins seront exploités à la séance suivante.



Critères d'évaluation :

- En langue écrite, écrire les noms des personnages sous les images correspondantes.

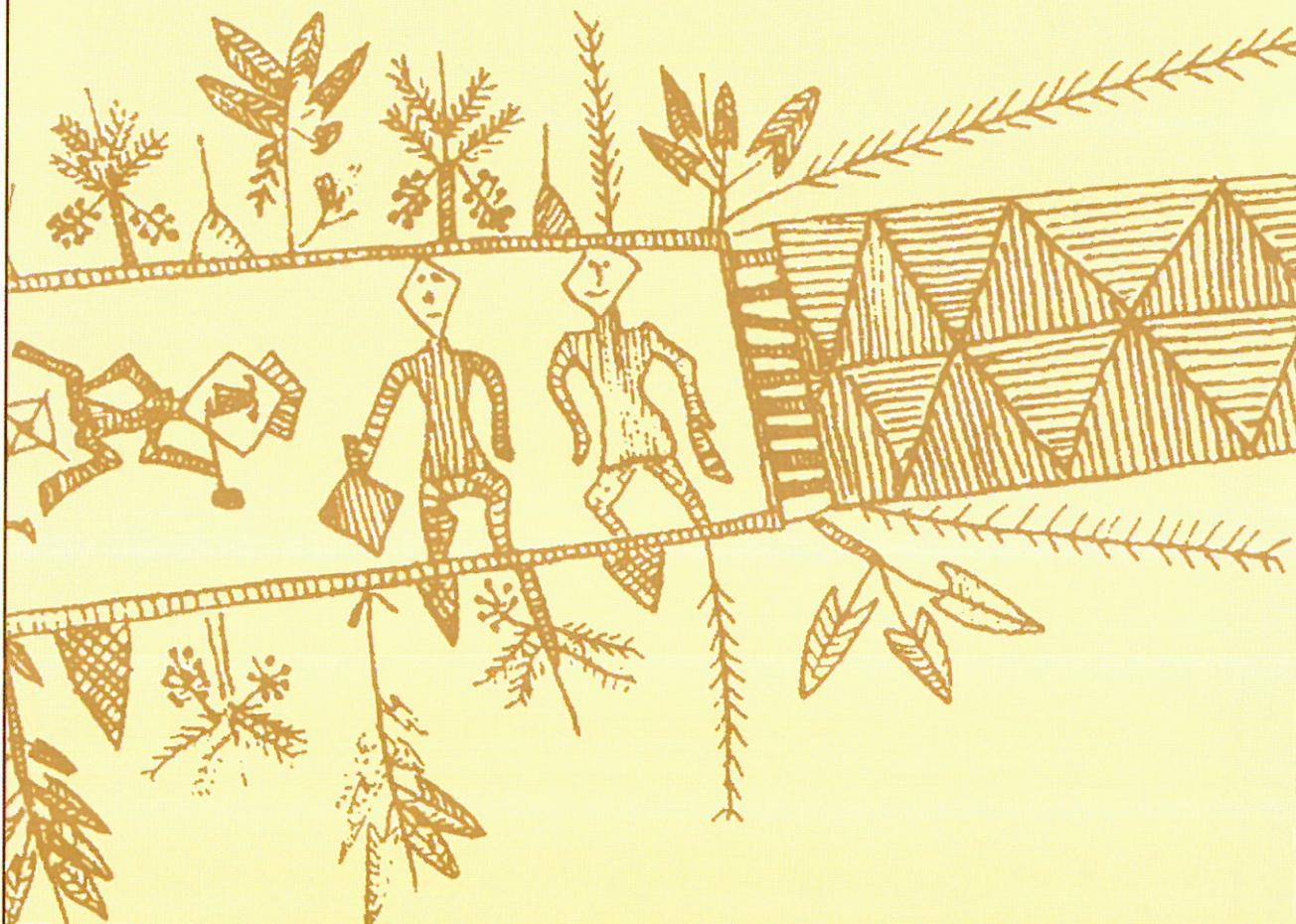
Observations :
(prolongements, lien avec la classe de référence, spécificités culturelles...)

- En prolongement, voir la fiche qui suit.
- D'autres possibilités :
Les enfants jouent 1 contre 1. Ils disposent de cartes sur lesquelles figurent des portraits d'hommes et de femmes connus (ou d'enfants de la classe). Chaque personne présente des caractéristiques particulières par la couleur des cheveux, le port de chapeau... Chacun des enfants choisit une carte que l'autre devra découvrir par un jeu de questionnement : ils posent des questions à tour de rôle, en procédant par élimination afin de trouver le personnage de l'autre.

Remarques :

La transition du monde réel au monde de l'imaginaire fait apparaître dans beaucoup de contes kanak des personnages de toutes sortes : humains, animaux, minéraux, végétaux de tous genres, hommes, enfants, filles, garçons et de toutes catégories, chefs, grand-chefs etc. Les personnages peuvent aussi être surnaturels comme des mi-hommes, mi-animaux, petits lutins qui seront doués de pouvoirs magiques. On les voit toujours à côté des lieux qu'ils fréquentent comme les grottes, les trous d'eau et falaises où ils se cachent le jour et changent d'apparence la nuit.

Il arrive qu'un même conte mélange plusieurs catégories de personnages. Parfois même des relations de parenté. Il n'est pas rare qu'un homme soit marié à un végétal ou qu'un végétal donne naissance à un enfant. Les animaux personnifiés dans les contes représentent souvent les thèmes liés aux actes maléfiques ou bénéfiques comme dans les contes en français où par exemple un renard est introduit pour désigner la ruse, un lapin pour la bonté, une souris pour la sagesse, un loup pour la méchanceté etc.



DOMAINE D'ACTIVITÉS :	LCK : Langage d'évocation / Langage en situation.	FICHE N° 6
Lien avec le projet	« Je mets en scène le conte ».	
Compétence :	Identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement puis les dessiner.	N° 17
Objectifs d'apprentissage :	• Identifier les répliques des personnages.	
Lexique :	« Lue nekönatr » (deux enfants), « ka co » (le plus petit), « ka tru » (le plus grand) « xapoti » (il, lui), « nyidro » (les deux), « jining » (mon frère, ma sœur), etc.	
Matériel nécessaire :	• Album. • Marottes et marionnettes.	
Organisation :	Collectif ou en petits groupes.	

Suggestions d'activités

Identifier ce que disent les deux personnages en relevant tous les dialogues à interpréter :

Le petit frère :

- Henaci, ca thange xetr !
- Ca thange wapalath !
- Henaci, hane kuhu thange atrekënö !
- Sesë pi a tro kuhu hnetim nge aline ju lai wanakoca i ö ka tru matre troa hule lai matre matre troa hule lai atrekënö !
- Pine eö lapa pitru ekula lo itre thange !
- Fenuafenua kelo ma usi wa kalekale ti te hia !
- Kolo koi ö lapa pitrun lo itre thang !
- Tha tro hmaca kö eö a pitrun la itre thang ?

Le petit frère :

- Ah ! J'ai trouvé un bigorneau !
- J'ai trouvé un troca !
- Ah ! Ah ! J'ai trouvé un bénitier.
- Je ne sais pas, mais peut-être qu'en mettant ton gros orteil dans le bénitier, tu pourrais l'arracher !
- Ça t'apprendra à voler mes prises !
- Fenuafenua kelo ma usi wa kalekale ti te hia !
- Ça t'apprendra à être méchant.
- Tu ne recommenceras plus à voler mes prises ?

Le grand frère :

- Thange lai, thange lai, pange kö ekula lai öhn !
- Ohea, pange kö ekula lai öhn !
- Pange kö ekula lai öhn, pange kö ekula lai öhn
- Höö, a troa kuca tune kaa cahu !
- Ekölöhini jining, wai ni, kolo hë la a troa xeci la wanakocang !
- Jining wai ni, xecie hë kuhu wanakocang !
- Jining, goeë ni, ka tro hë ni la a mec !
- Jining, tha tro hmaca kö ni a pitrun la itre tha i hmunë, hnimi ni !



Le grand frère :

- Il est à moi, il est à moi, je l'ai trouvé le premier !
- Non, c'est moi qui l'ai trouvé le premier !
- Je l'ai trouvé avant toi, je l'ai trouvé avant toi !
- Eh ! Comment faut-il le prendre ?
- Au-secours ! petit frère, sauve-moi, mon gros orteil va se briser !
- Sauve-moi petit frère, mon gros orteil est cassé !
- Petit frère, regarde-moi, je vais mourir !
- Je ne recommencerai plus, sauve-moi !

Lire d'une façon neutre, les paroles des deux personnages de l'histoire et demander aux élèves de faire des propositions de voix pour chacun d'eux.

La dimension gestuelle et corporelle sera présente dans toutes les formes de désignation qui peuvent compléter ou soutenir l'oral (montrer de la tête ou un regard, en particulier pour souligner des termes déictiques) et dans les « démonstrations » ou actions en cours auxquelles se rapporte le langage.

Critères d'évaluation :

- Je sais identifier les personnages d'une histoire.
- Je sais les caractériser physiquement et moralement.
- Je sais les mimer.

Observations :
(prolongements, lien avec la classe de référence, spécificités culturelles...)

En prolongement, voir la fiche qui suit.



DOMAINE D'ACTIVITÉS :	LCK : La sensibilité, l'imagination et la création.	FICHE N° 7
Lien avec le projet	« Je mets en scène le conte ».	
Compétence :	Jouer de sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur et de nuance.	N° 131
Objectifs d'apprentissage :	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à bien prononcer. • Découvrir les possibilités d'un outil sonore bien connu, la voix. 	
Lexique :	Les structures de phrases des répliques	
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • L'Album. • Marottes et marionnettes. 	
Organisation :	En petits groupes.	

Suggestions d'activités

Jouer avec l'intensité les répliques

Relecture du conte par le maître

Faire prendre conscience aux élèves les structures répétitives :

Ah ! Ah ! J'ai trouvé un bigorneau ! (puis un troca, un bénitier).

Non, non il est à moi, il est à moi.

Je l'ai trouvé le premier.

Henaci ca thange...

Thange lai, thange lai,

Pange kö ekula lai öhn.

Puis à son tour et en essayant de varier chaque fois l'intensité de la voix (en chuchotant, en murmurant, en parlant normalement, en parlant fort, en criant etc.) chaque élève va redire une partie des dialogues. Un enfant commence à dire la première phrase en chuchotant, puis un autre continue, la deuxième phrase en parlant plus fort, et ainsi de suite. Les enfants progressivement se prennent au jeu.

Jouer avec la vitesse les répliques.

Changer la règle du jeu et donner une nouvelle consigne : les enfants vont devoir redire une réplique en jouant cette fois sur la vitesse d'élocution.

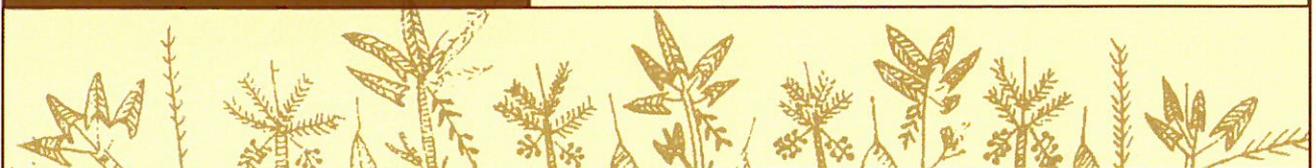
Un enfant dit la première réplique à la vitesse qu'il souhaite, mais sans changer d'intensité. Un deuxième enchaîne en variant la vitesse de la diction, mais en conservant l'intensité de départ, et ainsi de suite.

Critères d'évaluation :

- Je sais articuler correctement.
- Je sais parler vite et fort.

Observations : (prolongements, lien avec la classe de référence, spécificités culturelles...)

- Ces exercices sont à reprendre toute l'année sur d'autres supports comme les comptines afin de permettre aux élèves de dissocier « Vitesse » et « Intensité » lors des séances théâtrales ou de marionnettes et de mettre en valeur une histoire simple.
- Reprendre la chansonnette à consonance polynésienne et sur le même principe, inventer des formulettes ou comptines pour appeler la pluie, le soleil, le vent...



DOMAINE D'ACTIVITÉS :	LCK : Agir et s'exprimer avec son corps.	FICHE N° 8
Lien avec le projet	« Je mets en scène le conte ».	
Compétence :	Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions.	N° 148
Objectifs d'apprentissage :	Dramatiser une situation avec des personnages, des animaux et les faire vivre par la fonction expressive de la voix.	
Lexique :	Les répliques des dialogues.	
Matériel nécessaire :	• L'Album.	
Organisation :	En petits groupes.	

Suggestions d'activités

Regrouper les élèves dans le coin écoute :

- ils se remémorent le conte en le racontant. L'histoire cyclique comporte de nombreuses reprises en répétition ce qui permet d'acquérir naturellement du langage en blocs.
- le maître reprend avec eux le début de l'histoire :
 - le cadet trouve un bigorneau
 - qu'en pense l'ainé ?
 - que dit-il ?

Les enfants sont invités à jouer tour à tour le rôle du cadet, puis de l'ainé et à imaginer un dialogue en employant le ton adéquat.

Il en sera de même quand le cadet trouve un troca, puis un bénitier.

Au début les enfants restent dans le même registre d'expression puis petit à petit, ils se prennent au jeu et se détachent du conte. Ils sont alors capables d'enrichir les répliques, puis de moduler leur voix selon les émotions et les sentiments ressentis : triste, étonné, fâché, en colère, en pleurs, interrogatif, apeuré...

La mémorisation d'un long flux langagier permet de donner à la langue toute son authenticité phonologique, rythmique et intonative. La répétition perd alors son caractère lassant au profit du plaisir de parler en usant d'expressions plus complexes, permettant à l'enfant de se construire une représentation de la langue valorisante, venant contrebalancer l'emploi des expressions minimales trop souvent privilégiées notamment par les non locuteurs. L'enfant va pouvoir développer des connaissances de base tout en étant confronté à des expressions plus complexes, plus longues dont la fixation est facilitée parce que l'histoire l'intéresse.

Il sera intéressant de voir comment les enfants extrapolent et se détachent du texte, en essayant de varier au maximum leur voix.

Ce travail peut entraîner des débats car parfois l'intention de l'auteur peut être différente de l'interprétation qu'en font les enfants.

Le débat pourra également porter sur les animaux de l'histoire : leurs moyens de défense, les lieux de vie, le mode de déplacement...

Critères d'évaluation :

- Je mémorise et maîtrise des dialogues.

Observations :
(prolongements, lien avec la classe de référence, spécificités culturelles...)

- Chaque groupe peut travailler sur une séquence du conte (le cadet trouve le bigorneau, le troca, le bénitier etc.).
- Faire réaliser en collectif un panneau sur la mer où vivent les animaux marins de l'histoire.
- Rechercher des informations sur les animaux marins de l'histoire : mode de déplacement, lieu de vie habituel, moyen de défense...
- Jouer à reconnaître des animaux marins par déduction.

DOMAINE D'ACTIVITÉS :	LCK : Agir et s'exprimer avec son corps.	FICHE N° 9
Lien avec le projet	« Je mets en scène le conte » (la leçon du bénitier).	
Compétence :	Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions.	N° 147
Objectifs d'apprentissage :	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre des mots sur les émotions. • Mimer les émotions. 	
Lexique :	Les adjectifs liés aux émotions ressenties par les deux personnages (voir pictogrammes sur les émotions).	
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • Pictogrammes sur les émotions présentés sous formes de vignettes. • Un miroir, une grande affiche sur laquelle on fera deux colonnes avec le dessin de chaque frère dans chaque colonne. 	
Organisation :	En petits groupes.	

Suggestions d'activités

– Préparer les pictogrammes suivants :

Le frère cadet

- heureux
- furieux
- déçu
- triste
- en désaccord

Le frère aîné

- arrogant
- envieux
- jaloux
- effrayé
- humilié

- Placer sur la table les différents pictogrammes sur les émotions ressenties par les deux frères.
- Demander aux élèves de classer les émotions qui correspondent à chaque frère et les situer dans les différents moments de l'histoire en s'aidant de la frise chronologique.

(Selon les réponses, on reviendra sur ce qui n'a pas été bien compris :

- si c'est la chronologie qui pose problème, on montrera à l'enfant en difficulté les différents moments du récit sur la frise qui en présente le déroulement linéaire, élaborée lors de l'étude de l'album ... et toujours affichée.
- si l'enfant ne sait pas situer la scène évoquée, on l'invitera à reprendre l'album pour vérifier ensemble ce qui se passe avant et après.
- si ce sont les adjectifs qui n'ont pas été retenus, on attirera l'attention de l'enfant sur l'attitude de l'un des personnages et on donnera des exemples pris dans la vie de la classe ... on utilisera largement les mimiques et la gestuelle pour faire comprendre les mots inconnus ou mal assimilés)

- Puis les enfants devront choisir une émotion et la mimer. Afin de faciliter cet exercice, les élèves pourront se servir d'un miroir.

Critères d'évaluation :

- Je sais mettre des mots sur des émotions.
- Je sais mimer les émotions.

Observations : (prolongements, lien avec la classe de référence, spécificités culturelles...)

- Pictogrammes sur les émotions présentés sous formes de vignettes.
- Un miroir, une grande affiche sur laquelle on fera deux colonnes avec le dessin de chaque frère dans chaque colonne.

En désaccord



Déçu



Furieux



Heureux



Triste



Amoureux



DOMAINE D'ACTIVITÉS :	LCK : Agir et s'exprimer avec son corps.	FICHE N° 10
Lien avec le projet	le conte dansé avec le rythme du pilou (rythme des îles ou de la Grande-Terre).	
Compétence :	S'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel.	N° 149
Objectifs d'apprentissage :	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser avec les autres et en concordance avec le support sonore, des évolutions codifiées – le pilou). • Mémoriser dans les évolutions, les enchaînements codifiés ou créés, en tenant compte du support sonore chanté (comptines, voix, percussions...). 	
Lexique :	<ul style="list-style-type: none"> • Otrene ca (feuille de cocotier aux pieds). • Pulu (ornements pour les mains). 	
Matériel nécessaire :	Les parures de danses traditionnelles.	
Organisation :	Collectif.	

Suggestions d'activités

Scène 1 : les deux enfants décident de pêcher

- L'aîné : « Petit frère, allons pêcher ! Notre grand-mère a sûrement envie de fruits de mer. »
- Le cadet : « je suis d'accord, allons-y ! »

Pilou sur la distance qui mène les deux enfants vers leur lieu de pêche.

Temps d'arrêt : il est possible que les deux enfants se partagent un lieu de pêche (dialogue).

Scène 2 : le temps de pêche

Pilou pour lancer la ligne.

Le cadet trouve un bigorneau : sur le rythme dansé, il retire le fruit de sa pêche et le crie.

Temps d'arrêt, dialogue avec l'aîné :

- Le cadet : « Grand frère, j'ai pêché un bigorneau ! »
- L'aîné : « Il est à moi, il est à moi, je l'ai trouvé le premier. » *(Il met le coquillage dans son sac).*

Même déroulement pour 2 ou 3 autres coquillages.

Scène 3 : la pêche du bénitier

Pilou pour lancer la ligne.

Le cadet trouve le bénitier.

« Ah ! Ah ! J'ai trouvé un bénitier. »

Temps d'arrêt, dialogue entre les deux frères.

- Le cadet : « Grand frère, j'ai trouvé un bénitier ! »
- L'aîné : « Il est à moi, il est à moi, je l'ai trouvé avant toi ! » *(Il ne sait pas comment s'y prendre pour s'en emparer).* Petit frère, comment faut-il le prendre ?
- Le cadet : « Je ne sais pas, mais peut-être qu'en mettant ton gros orteil dans le bénitier, tu pourrais l'arracher ! »

Le grand suit son conseil. Dès qu'il place le pied dans le bénitier, celui-ci se referme. Il essaie de se dégager mais n'y arrive pas.

- *Pilou* : appel des vagues – « fenufenua kelo ma usi wa kalekale ti te hia » - rythmer les paroles sur le pilou.

Il est possible de rendre cette scène amusante (laisser le choix à l'improvisation des élèves : par exemple jouer à l'extrême avec des gestes exagérés le grand frère pris dans le bénitier ou le petit frère moqueur).

Durant le pilou, le grand : « Petit frère, au secours, sauve-moi, mon gros orteil va se briser. Petit frère, au secours, sauve-moi, je me noie. »

Temps d'arrêt :

Dialogue :

L'aîné : « Petit frère, au secours, sauve-moi, mon gros orteil va se briser. »

Le cadet : « Ça t'apprendra à voler mes prises ! »

• *Pilou* : appel des vagues – « fenufenua kelo ma usi wa kalekale ti te hia » - rythmer les paroles sur le pilou.

Il est possible de rendre cette scène amusante (laisser le choix à l'improvisation des élèves : par exemple jouer à l'extrême avec des gestes exagérés le grand frère pris dans le bénitier ou le petit frère moqueur).

Durant le pilou, le grand : « Petit frère, au secours, sauve-moi, mon gros orteil va se briser. Petit frère, au secours, sauve-moi, je me noie. »

Temps d'arrêt :

Dialogue :

L'aîné : « Petit frère, au secours, sauve-moi, mon gros orteil va se briser. »

Le cadet : « Ça t'apprendra à voler mes prises ! »

L'aîné : « Petit frère, regarde-moi, je vais mourir. »

Le cadet : « Tu ne recommenceras plus à voler mes prises. »

L'aîné : « Je ne recommencerai plus, sauve-moi ! »

Pilou, pour retirer le bénitier.

Temps d'arrêt.

Scène 4 : le retour de la pêche

Le cadet : « Maintenant rentrons ! Grand-mère nous attend avec les fruits de notre pêche. »

Pilou de sortie.

Activités complémentaires :

Confection des parures traditionnelles : otrene ca (feuille de cocotier percussion des pieds), pulu (ornements pour les mains), couronnes (avec des éléments naturels), etc.

Apprentissage du rythme frappé (rythme pilou).

Remarques :

Lifou est subdivisé administrativement et coutumièrement en trois districts (Lössi, Gaïtcha, Wetr) correspondant aux trois chefferies (Boula, Zéoula, Sihaze).

Si certaines danses et certains chants traditionnels sont présents sur toute l'île, chaque chefferie possède ses propres danses. Les danses communes aux trois chefferies sont la danse cap et la danse fehoa. Le cap est une danse populaire à laquelle tout le monde peut participer contrairement à la danse fehoa.

