

**- Le questionnement :** la régularité du questionnement est centrale. Les élèves en prennent l'habitude, au lieu d'avoir à répondre à une multitude de questions.

**Lecture ou conte**

**Le questionnement :**

**1. Restitution : De quoi vous souvenez-vous ?**

Répétition : de quoi vous rappelez-vous ?

Exhaustivité : qu'a-t-on oublié de dire ?

(L'enseignant peut être amené à relire ou raconter à nouveau un passage ou l'histoire complète ; il ne faut pas donner la réponse, quitte à différer ce moment à une autre séance.)

**2. Les personnages :**

2.1. Qui sont les personnages de l'histoire ?

- Que pensez-vous de X ?

- Que pensez-vous de Y ?

2.2. Les motivations des personnages

- Que voulait X ?

- Que voulait Y ?

2.3. Les progrès/ les difficultés

- X a-t-il obtenu ce qu'il souhaitait ?

- Y a-t-il obtenu ce qu'il souhaitait ?

**3. Le sens profond de l'histoire :**

3.1. Qu'auriez-vous fait à la place de X ?

Qu'auriez-vous fait à la place de Y ?

3.2. Que fera X maintenant ?

3.3 Avez-vous aimé cette histoire ?

Ces questions sont des outils intellectuels qui permettent de rentrer dans la plupart des histoires. Les questions sont peu nombreuses et souvent ouvertes.

## **- Système des jetons :**

Règle de base : chaque fois que l'enfant prend la parole, il reçoit un jeton.

Pour cela, il faut utiliser des **jetons ronds en plastique d'une seule couleur** que l'on place dans un pot assez large devant la maîtresse de telle sorte qu'elle puisse les prendre et **les faire glisser vers les enfants sans interrompre les échanges.**

Les enfants sont **assis sur des bancs ou des chaises dans un dispositif en U**, de telle sorte que l'enseignante puisse bien voir tous les participants. Pour le fonctionnement idéal, le nombre d'élèves ne devraient **pas dépasser 13 ou 14.**

L'activité est présentée aux enfants comme une activité ordinaire dont le but sera clairement énoncé : « Je vais vous lire une histoire. Vous allez bien l'écouter, je m'arrêterai de temps en temps et je vous demanderai ce dont vous vous rappelez. Ou bien si l'histoire n'est pas trop longue, je m'arrêterai à la fin. Mais pour que je sois sûre que chacun a parlé pendant la séance, on va faire un jeu : *le jeu des jetons*. » Les règles sont les suivantes :

- **Pour gagner, il faut avoir 3 (ou 5) jetons à la fin de la séance.**
- **Chaque fois qu'on parle, on gagne un jeton.**
- **Pour avoir la parole, il faut lever le doigt.**
- **Quand on a fini de parler, je vous donne un jeton que vous posez sur le sol devant vous. Il ne faut pas jouer avec.**
- **Attention, la maîtresse peut reprendre un jeton à celui qui coupe la parole ou bien à celui qui joue avec ses jetons.**

A la fin de la séance, l'enseignant introduira la dernière phase en demandant à chacun combien il a gagné de jetons. Chacun annonce son résultat et remet les jetons dans le pot. L'enseignant peut alors conclure : « C'est bien, tout le monde a parlé ».

Pour ceux qui n'auraient pas gagné le nombre de jetons demandé, il les fera venir près de lui et les aidera à gagner les jetons qui leur manquent en leur posant individuellement des questions simples auxquelles ils sont capables de répondre.