

Atelier

Histoires sonores 2

L'Atelier *Histoires sonores* est un matériel d'écoute et de langage articulé en 3 supports : le son, l'image et le texte. Ce matériel contribue à mettre en place ou conforter, chez l'enfant, les mécanismes préparatoires à la lecture. Grâce à une écoute attentive et active, les enfants reconstituent de courtes histoires sans parole par prises d'indices sonores, émissions d'hypothèses de sens, construction logique du récit. Comme il n'y a pas d'histoires sans héros, nous en proposons deux : Léo un petit garçon de 5 ans et Splash son chien.

Niveau d'utilisation

À partir de 4 ans.

Composition du matériel

- 2 cassettes de 8 histoires sonores. Chaque histoire dure environ 2 mn et est enregistrée 3 fois.

Cassette 1 : Face A : 1. le manège - 2. l'orage

Face B : 3. la maison - 4. le carreau cassé

Cassette 2 : Face A : 5. la rue - 6. le train

Face B : 7. la mer - 8. la peur

- 42 cartes couleur illustrant les différentes histoires (2 cartes représentent Léo et Splash seuls : ces cartes sont à placer suivant le désir des enfants).
- 1 livret pédagogique. Ce livret comporte la démarche pédagogique à suivre et les 8 textes des histoires.

Objectifs pédagogiques

- Développer la capacité d'attention, de vigilance, d'écoute de l'enfant.
- Mettre en place un travail d'expression verbale (les formes sonores sont nommées avec le plus de précision et de finesse possible, les images décrites le sont également).
- Solliciter l'imaginaire de l'enfant en créant de nouvelles histoires.
- Mettre en place ou conforter les mécanismes préparatoires à la lecture. (Construire un sens à partir du repérage et de l'identification d'une suite sonore, correspondance d'une forme sonore et d'une représentation graphique puis mise en place d'une unité de sens tenant compte des suites sonores et graphiques.)

Démarche pédagogique

- **Utilisation des cassettes**

Chaque cassette contient 4 histoires sonores. Chaque tableau est enregistré 3 fois à la suite, permettant ainsi 3 écoutes successives (ou non) de l'histoire, n'altérant pas l'attention des enfants par des problèmes d'ordre technique (rembobinage, recherche du début de l'histoire, etc.)

- L'enregistrement contient un certain nombre de sons qui s'inscrivent dans un fond dominant (le port, le train, la rue...).

- Ces touches sonores doivent permettre à l'enfant, dès la première écoute, d'avoir une vision-perception globale du cadre de l'histoire : « ça se passe à la mer, dans un jardin... ».

- À la deuxième écoute, les enfants repèrent plus précisément les sons, les « incidents » de l'histoire et émettent les premières hypothèses de sens.

- À la troisième écoute peut s'installer la chronologie. On organise les sons en suite et peu à peu en unité de sens.

Une écoute en atelier aux écouteurs indépendants doit susciter l'émulation des inventeurs d'histoires. Chacun pour soi et, ensemble, on compare, on émet des hypothèses de sons.

L'écoute individuelle ou collective doit déboucher sur une production orale qui est l'objectif à atteindre. Quelle qu'elle soit, elle sera reconnue et valorisée.

6 - LE TRAIN

Le train va partir. C'est ce que vient d'annoncer la voix du haut-parleur. Et voilà les portes qui se ferment et le train qui démarre. Sur le quai, ceux qui restent agitent le bras : Au revoir... Au revoir... Le train a quitté la gare. Léo entre dans le compartiment dans lequel il y a peu de monde. Léo s'installe, il reste une place vide à côté de lui et Splash veut l'occuper. Mais Léo le lui interdit. Le train roule plus vite maintenant. Splash boude sous la banquette, les voyageurs somnolent. Il y en a même un qui ronfle. Sa bouche et son nez font une drôle de musique. Tiens, la porte s'ouvre, et c'est une dame qui entre avec un panier en osier. Elle va vers la place restée libre et s'assied, le panier sur ses genoux.

Splash a dressé la tête et fixe le panier en osier. Il lui semble que ça remue là-dedans. Que ça remue et que ça pleure ! Que ça pleure ? Non ! Que ça miaule, doucement, légèrement, puis fort, de plus en plus fort, si fort que le monsieur ronfleur s'est réveillé...

La dame entrouvre le couvercle du panier en osier. Quoi ! Un chat ! Un chat juste là où je voulais m'installer ! Le chat a jailli du panier et Splash de sous la banquette.

« Miaou » fait le chat... « Gr »... fait Splash... « Ft »... fait le chat... « Gr »... fait Splash.

Tous les deux ont le poil hérissé et la gueule ouverte. D'un bond le chat file dans le couloir. D'un saut Splash le poursuit. L'un miaule, l'autre grogne ; l'un feule, l'autre aboie.

Deux boules de poils se jettent dans les jambes des voyageurs qui crient : « Arrêtez-les ! » Les arrêter ? Mais comment ?

7 - LA MER

Le vent agite les mâts des bateaux. De petites vagues clapotent contre le quai. Des mouettes, en criant, volent et tournent autour d'un bateau. Elles ont compris que, dans un instant, ce bateau, dont le moteur ronfle déjà, va quitter le port pour une pêche en pleine mer. Elles vont l'accompagner car elles sont gourmandes et veulent être là lorsque les pêcheurs remonteront de la mer les filets chargés de poissons. Léo aussi sera là. Et sur le pont il attend avec impatience que le bateau parte. C'est son premier voyage en bateau, sa première pêche, et il est tout fier. Il est seul avec les pêcheurs. Splash, lui, est resté à la maison.

Ça y est, le bateau démarre. Léo regarde le quai qui s'éloigne, d'abord lentement, puis plus vite. Mais tout à coup, il pousse un cri. Sur le quai là-bas cette forme blanche, n'est-ce pas Splash ? Splash qui s'est échappé, Splash qui a couru jusqu'au port et qui regarde, désespéré, Léo s'éloigner avec le bateau. Splash gémit, Splash jappe, Splash aboie. Il veut rejoindre Léo. Il veut sauter à l'eau. Ne fais pas ça Splash !

Ça y est ! Il l'a fait ! Splash a sauté dans l'eau et il nage de ses quatre pattes, aussi vite qu'il le peut. Mais le bateau va trop vite et les pattes de Splash sont trop courtes. Il s'essouffle. Il n'arrive pas à rattraper le bateau. Léo est affolé. Splash va-t-il se noyer ? Non ! le bateau a fait demi-tour et s'est immobilisé. Splash est tout près maintenant, mais il ne peut pas grimper sur le pont. C'est trop haut, c'est trop lisse... Alors les pêcheurs ont jeté un filet... « Ho... Hissé !... » Ils ont pêché Splash... Splash sort du filet... Il ruisselle d'eau. Sur le pont il se secoue, il s'égoutte... Les mouettes le regardent étonnées. Mais qu'est-ce que c'est que ce drôle de poisson ?

8 - LA PEUR

Léo s'était promis qu'une nuit, seul, sans ses parents, il sortirait à l'aventure. Le moment est arrivé. La maisonnée dort à l'exception de Splash qui surveille les préparatifs de Léo. Léo a enfilé son survêtement, lacé ses baskets et tout doucement a ouvert la porte et est sorti.

Dehors, c'est la nuit. La lune est toute ronde. Léo marche sur les graviers avec précaution ; il ne veut pas réveiller ses parents. Il pousse la barrière du jardin et ça y est, il est dans le chemin. De gros nuages se plaquent à la lune. Il fait tout noir. On ne voit plus rien. On dirait que les arbres bougent. Là, quelque chose a craqué. Est-ce qu'il y aurait quelqu'un ? Et ce cri terrible ? Est-ce celui d'un oiseau ? Léo avance encore, mais Léo a peur.

Tout à coup, il retient un cri. Un monstre ou un fantôme vient de s'agripper à ses jambes. Que va-t-il devenir ? Le monstre veut l'enlever, le capturer, le dévorer peut-être ? Le monstre pousse de petits gémissements et gratte les jambes de Léo. Le monstre : c'est Splash ! Splash, c'est toi ? Vite, rentrons à la maison !

• Utilisation des cartes illustrées

3 écoutes successives ont permis aux enfants d'identifier des sons, de bâtir un sens à l'histoire écoutée. Les illustrations servent désormais à confirmer ou à infirmer les hypothèses émises précédemment. Nous en suggérons l'utilisation suivante :

l'enseignant tient en main les images comme un jeu de cartes. Au fur et à mesure que les enfants identifient les sons, l'enseignant abat les cartes correspondantes. Au terme du jeu on a aligné les 5 cartes dans l'ordre de la perception des sons. Cela donne la trame de l'histoire. On peut également jouer à mélanger les cartes, pour construire une autre histoire.

Les cartes de Léo et Splash seuls peuvent s'intercaler dans la trame de l'histoire selon le désir des enfants, pour souligner un fait important, une action ou apporter un élément supplémentaire à l'histoire.

• Le texte

Le texte de l'histoire est celui d'un auteur parmi d'autres. En effet, l'enseignant peut le proposer (ou ne pas le proposer) aux enfants à tout moment (ce texte, volontairement ouvert, ne constitue pas une étape incontournable). Il n'est en aucun cas une solution unique à « l'énigme sonore » proposée, mais un support possible à exploiter de différentes manières : relancer l'intérêt du groupe, bouleverser l'ordre du récit, fournir les bases d'une « suite »...

L'Atelier Histoires sonores offre de plus les bases de prolongements pédagogiques riches. Les différentes thématiques abordées dans les histoires de Léo et Splash (émotions, éloignement, amitié...) sont autant de supports de langage exploitables par le maître afin de construire d'autres récits (l'enfant devient un auteur parmi d'autres). Suivant la démarche pédagogique, les objectifs visés par le maître et le niveau des enfants, les 3 supports (son, image, texte) peuvent s'articuler différemment ou se lier intimement.

Textes des histoires sonores

1 – LE MANÈGE

Que c'est beau la fête foraine ! Il y a plein de gens qui se bousculent, qui crient et s'amuse à toutes sortes de jeux. Il y a une grande roue qui tourne dans le ciel (mais où les enfants ne montent pas seuls), il y a des roulettes, des manèges et une loterie où l'on peut gagner des poupées. Il y a aussi une baraque où l'on tire à la carabine. Léo s'approche de la roue et regarde. Il voudrait bien jouer et gagner un ours ou une poupée. Mais il garde ses sous pour plus tard, pour le manège. Dans la baraque d'à côté les tirs crépitent et Splash n'aime pas beaucoup ça ! Il file plus loin en se retournant plusieurs fois pour vérifier que Léo le suit.

Léo continue sa promenade : il cherche le manège dont il entend la musique. C'est un manège avec des chevaux, des voitures, des avions, des hélicoptères. Léo le regarde tourner et choisit la voiture dans laquelle tout à l'heure il va monter.

Le manège s'arrête. Léo court vers la voiture et grimpe dedans. Ouf ! Il avait peur qu'un autre enfant ne prenne cette place. Léo est au volant et il a l'impression d'être parti pour un grand voyage.

Mais Splash ? Splash est très, très, très mécontent. Il regarde la voiture tourner et à chacun de ses passages, il aboie. Le manège ralentit, il s'arrête, il va repartir. Alors Splash se décide : d'un bond il a rejoint Léo. Tourne le manège avec ses avions et ses voitures, et dans l'une d'elles, aussi heureux l'un que l'autre, Splash et Léo.

2 – L'ORAGE

Splash écoute, écoute les oiseaux qui chantent, écoute le vent dans les branches, écoute la vache qui mugit.

Mais Splash n'écoute pas... Il court, il court devant Léo, puis s'arrête, puis revient puis repart. Il est si content Splash... si content d'être dehors, de se promener dans la campagne avec Léo. Il court et de temps en temps jappe de plaisir. Mais que se passe-t-il ? Splash frissonne. Le vent souffle plus fort ; une goutte, une grosse goutte lui est tombée sur le nez puis deux puis trois.

De grosses gouttes tombent sur les arbres, sur le sol, sur Splash et sur Léo qui n'ont ni parapluie ni manteau. Les oiseaux ne chantent plus. Et dans le ciel, on entend comme un drôle de bruit.

Quelle chose qui roule... qui gronde... qui éclate... qui crache de la lumière... une bête ? Non ! c'est l'orage. C'est le tonnerre !

La pluie tombe à verse. Splash tremble. Splash gémit. Splash a peur. Léo aussi : « Vite, Splash, on rentre à la maison. »

Léo court à toute vitesse et s'éclabousse dans les flaques.

Splash est resté immobile : le tonnerre, les éclairs lui font peur ! Brusquement il se décide à courir et veut rattraper Léo. Mais Léo court vite, très vite, il est arrivé à la porte de la maison. Il entre, il claque la porte, le vent hurle, le ciel gronde et craque. Il pleut à torrents sur la maison, sur la terre sur les arbres, et... sur Splash.

3 – LA MAISON

C'est le matin. Dans son lit tout tiède, Léo dort. Il dort et il rêve. Il rêve qu'il entend des bruits. Une sonnerie puis des voix et des musiques qui se mêlent. Mais où est-il donc ? L'eau tombe et crépite comme la pluie sur les carreaux. Est-ce réellement la pluie ? Est-ce qu'il pleut dans la maison ? Car Léo dans son rêve sait qu'il est dans la maison. D'ailleurs une porte s'ouvre et Léo écoute maintenant les pas qui s'approchent.

« Léo ! Léo ! » « Réveille-toi Bonhomme ! » C'est la voix et les baisers de son papa qui viennent réveiller Léo.

Tiens ! se dit Léo, ce n'était pas tout à fait un rêve...

Son papa a tiré les rideaux afin que la lumière entre dans la chambre, puis il est sorti. Léo regarde autour de lui. Tout près du lit sur le tapis il retrouve son camion, son livre, ses chaussons. Les mêmes que ceux de son papa, mais en plus petits.

Léo n'a pas envie de se lever. Il referme les yeux et il écoute.

Est-ce la radio qu'il entendait ? Était-ce sa maman qui prenait sa douche ? Et ce bruit-là... un autre bruit d'eau, un bruit de vaisselle... des assiettes, des verres qui se choquent, s'entrechoquent, s'entrechoquent... et... catastrophe... Mais que s'est-il donc passé ?

4 – LE CARREAU CASSÉ

C'est dimanche et c'est le printemps. Dans les jardins, les oiseaux chantent. Tout près, un voisin sympa passe la tondeuse à gazon. Au loin, on entend rouler quelques voitures pressées d'aller ailleurs, vers la campagne ou vers la mer.

Léo a retrouvé des copains. « Ne faites pas de bêtises ! », ont dit les parents. Les enfants ont promis. Ils ont recommencé à se poursuivre en riant et en criant. Cela n'effraie pas les oiseaux. Ni Splash, d'ailleurs ; par-dessus, il s'est couché dans un coin, au soleil. D'un œil, il surveille Léo. Mais à propos, que fait-il donc maintenant Léo ? Avec les autres garçons, il joue au ballon : au foot, et c'est lui le goal ! Ah là là ! le ballon vient de passer par-dessus le mur du voisin. Il va falloir le récupérer. Splash s'est redressé. Il commence à trouver ça intéressant et il voudrait bien s'en mêler.

La partie reprend mais cette fois : catastrophe !

Le ballon a frappé droit la fenêtre du voisin...

Bruit de vitre brisée. Silence. Tout s'arrête : les enfants sont consternés. Que faire ? Vite, vite il faut s'en aller...

Mais se demande Splash, le carreau cassé, qui va le réparer ?

5 – LA RUE

C'est un bull-dog. Il est bas sur pattes, il a le poil jaune et une gueule comme renfrognée. Chaque matin, à la même heure, son maître le fait sortir dans la rue, et chaque matin il flaire, il renifle les poubelles, en quête de quelque chose à manger.

Oh ! se dit le bull-dog, une poubelle bien pleine, toute remplie de choses bizarres... Voyons ce qu'elle contient... Mais il faut faire vite car voici qu'approche le camion qui avale les ordures...

Et le bull-dog renifle, fouille, et trouve... devinez quoi ?... un bel os à ronger ! Mais tout à coup il grogne : « Que me veut-il celui-là ? ». Celui-là, c'est Splash, qui fait lui aussi sa promenade matinale. Que veut Splash ? Mais ce bel os bien sûr ! Alors Splash aboie et le bull-dog terrible, grogne. Splash n'a pas peur et il aboie plus fort. Mais le bull-dog ne veut pas lâcher l'os. Il l'a trouvé, il veut le garder.

Il fait un saut en arrière et veut filer. Alors Splash le poursuit sur le trottoir parmi les poubelles, au milieu de la rue, entre les voitures. Et les voitures freinent brutalement, et les automobilistes klaxonnent, et l'agent de police siffle, et les piétons hurlent. Mais rien n'y fait... Splash derrière le bull-dog court toujours. Comment arrêter leur course folle ?