



	Axe narratif	Axe icono-graphique	Axe idéologique
<b>DIRE en direct / en s'enregistrant</b>			
Raconter l'histoire en rappel de récit individuel avec ou sans étayage visuel (illustrations ou pas / marottes ou pas / éventuellement en appui sur la bande des ronds pour les histoires randonnées)	X		
Raconter ou jouer l'histoire à plusieurs marottes / élèves acteurs (+ narrateur)	X		
Expliquer, commenter ses dessins	X		
Exprimer ses ressentis par rapport à l'histoire / à des personnages (« mon personnage préféré, c'est... / le personnage que je n'aime pas, c'est... »)	X		
Expliquer ce que l'auteur / l'illustrateur a voulu produire comme effet-s, ce qu'on pense qu'il a voulu produire (faire rire, surprendre, transmettre un message...)	X	X	X
Dire, en l'ayant mémorisé, une phrase ritournelle (souvent présente dans les histoires randonnées) ; la modifier en changeant un élément	X		
Inventer un titre (ne pas l'avoir dévoilé avant) / modifier le titre avec une contrainte donnée	X		X
Imaginer un épisode supplémentaire (particulièrement adapté pour les histoires randonnées)	X		
Anticiper la suite, la fin (avant qu'elle ne soit dévoilée)	X		X
Imaginer une autre fin – en imaginer une dans le cas des histoires à fin ouverte	X		X
Choisir une fin parmi trois proposées (celle de l'auteur / deux autres inventées par l'enseignant)	X		
Choisir un résumé parmi deux proposés et justifier	X		
Expliquer avec quelle-s autre-s histoire-s des liens sont possibles (intrigue, procédés d'écriture, structure, type d'illustrations ...) - des références (sciences, arts...)	X	X	
Décrire un personnage ou évoquer des actions, des états mentaux sans le nommer pour que les autres élèves l'identifient = devinette	X		
Expliquer les liens entre le texte et les illustrations (redondantes, complémentaires, contradictoires)	X	X	
Décrire, expliquer les caractéristiques des illustrations / l'organisation sur les pages des écrits et des images / éventuellement des particularités de la typographie		X	
Dire, mémoriser des mots (d'un champ lexical, des manières de désigner des personnages...)	X		

**PRODUIRE DES TRACES ÉCRITES** : écrits / dessins / images, symboles à coller, à entourer...

encodage, dictée à l'adulte – individuel, binômes, collectif – avec l'enseignant, en autonomie (avec ou sans outils)

Établir des listes : de noms de personnages, substituts (ex : les personnages de Boujon) / de noms de lieux - des adjectifs ou groupes de mots caractérisant les personnages ... avec tout autre critère lexical	x		
Inventer des noms à des personnages qui n'en ont pas / inventer des prénoms pour des personnages	x		
Écrire des onomatopées (émotions de personnages ou bruits accompagnant des actions, illustrant le contexte...)	x		
Établir des cartes d'identité (avec une structure donnée) de personnages	x		
Produire un rappel de récit d'un épisode ou de toute l'histoire (pour les CP, en dictée à l'adulte)	x		
Entourer des smileys, cocher des noms d'émotions ou écrire ses ressentis	x	x	x
Colorier une bande de ronds symbolisant les personnages dans les épisodes d'histoires randonnées	x		
Dessiner et écrire (légender) – ou seulement écrire : un personnage / un épisode (en anticipation / après la découverte de toute l'histoire : choisi ou avec consigne : « l'épisode qui ... », « l'épisode que tu as préféré... ») / la fin imaginée	x		
Écrire dans des bulles ce que peuvent penser, dire des personnages (dessinés ou images données)			
Écrire - pour anticiper : épisode suivant / fin - pour inventer : titre / épisode supplémentaire (utiliser des trames de phrases récurrentes, ritournelles si elles sont présentes, notamment dans les randonnées – des structures de phrases particulières) / autre fin + illustrer en utilisant la technique, le style de l'illustrateur si possible	x		
Réécrire l'histoire selon le point de vue d'un personnage (par exemple, de celui d'un personnage présent dans les illustrations mais pas dans le texte / ou, si le narrateur est l'auteur, prendre un personnage comme narrateur -> « je... »)	x		
Inventer des devinettes (cartes recto verso : réponses au verso) pour proposer à d'autres élèves	x	x	x
Expliquer ce que l'auteur / l'illustrateur a voulu produire comme effet-s, ce qu'on pense qu'il a voulu produire (faire rire, surprendre, transmettre un message...)			x
Écrire une phrase expliquant un regroupement, un réseau d'albums (« ces albums vont bien ensemble parce que... »)	x	x	x
Expliquer les liens entre le texte et les illustrations (redondantes, complémentaires, contradictoires)	x	x	
<b>COPIER</b>			
Le titre, nom de l'auteur / l'illustrateur par exemple en haut d'une fiche / sur des pages sommaire de son cahier de littérature	x		
Copier des mots, phrases selon une consigne / choisir quelques phrases et les copier en laissant des trous pour qu'un camarade retrouve et copie les mots manquants	x		

**LIRE comprendre / mettre en voix**

Lire des mots, phrases, textes et les associer à des illustrations	x		
Reconstituer le texte à partir des épisodes ou de phrases de résumé donnés en désordre (lecture puzzle)	x		
Lire deux ou trois résumés et choisir celui qui convient	x		
Lire à haute voix de manière expressive, seul ou à plusieurs	x		