Riki et le dauphin

Dossier pédagogique

Guide pratique pour un parcours oral, sensible et inclusif



Récit de Carmen

Une histoire d’amitié, de mémoire et de liberté

Petites rencontres, grandes aventures

Entre deux rives

Dossier pédagogique élaboré avec la contribution de Santino Malara

1. Le projet

Public

Enfants de 4 à 9 ans. Le cahier peut aussi être utilisé par celles et ceux qui ne maîtrisent pas encore l'écriture.

Principes

Écouter avant de lire. Répondre par le geste, le regard, le dessin ou la parole. Ne jamais pénaliser les enfants qui ne savent pas encore lire. Valoriser toutes les formes de participation.

Objectifs

• Comprendre le rôle des personnages et les grandes étapes du récit.

• Reconnaître et nommer quelques émotions.

• Comprendre et utiliser quelques mots importants du récit.

• Parler d'amitié, d'entraide, de souvenir et d'inclusion.

• Participer selon ses possibilités.

Matériel

Le récit, le cahier de l'élève et des crayons de couleur.

2. Avant de commencer

Rituel d'ouverture

Montrer la couverture sans lire le titre. Demander : « Que vois-tu ? Où sommes-nous ? Qui pourrait être Riki ? »

Accepter les réponses données en montrant, en mimant ou en parlant.

Lecture à voix haute

Lire lentement de courts passages du récit. Avec les plus jeunes, partager l'histoire en trois moments : la solitude, le danger et le retour auprès des amis. Faire des pauses pour observer les images et recueillir les impressions.

Point d'attention

La chute à la mer peut impressionner. Rappeler qu'il s'agit d'une histoire et que Riki recevra de l'aide. Éviter de dramatiser. Dans la réalité, un enfant ne doit jamais s'approcher seul d'un bord dangereux.

3. Parcours en six séances

N°	Séance	Déroulement
1	Entrer dans l'histoire	Observer la couverture et l'illustration du début, reconnaître le narrateur et les personnages, puis découvrir les animaux marins.
2	Riki et ses souvenirs	Revenir sur le grand-père, le chapeau et la solitude. Répondre au vrai ou faux. Reconnaître et mimer les émotions.
3	Le danger et l'aide	Écouter le passage de la chute et du sauvetage, puis remettre les six scènes dans le bon ordre.
4	Les mots du récit	Associer les huit mots aux gestes, reconnaître qui parle et jouer une réplique.
5	Être un ami	Mimer les actions, reconnaître les gestes qui aident et jouer une invitation à venir s'amuser.
6	Comprendre la fin	Choisir la bonne fin, dessiner, raconter l'histoire avec ses mots et s'autoévaluer.

Pictogrammes

- J'observe et je comprends
- Je joue avec les mots
- Je reconnais les émotions et j'en parle
- Je raconte et j'invente
- J'explore le monde

4. Guide des activités et corrigés

Les activités sont présentées dans l'ordre du cahier. Lire les consignes à voix haute et accepter les réponses données en montrant, en mimant, en dessinant ou en dictant. Les activités personnelles et créatives admettent plusieurs réponses.

La numérotation suit les douze activités du cahier mis à jour. « Dessine ta fin heureuse » est une consigne de l'activité 11. « À toi de raconter » est l'activité 12. Les masques des émotions et les phrases à compléter prolongent les activités 5 et 7.

Mon cahier

Faire écrire ou dicter le nom et la classe sur la page « Mes aventures avec Riki ». Dans « Mon cahier », faire montrer Riki, sa maman, les enfants et Pippo. Poser la question « Que sais-tu des dauphins ? » et accueillir les connaissances des enfants, sans demander de réponse écrite. Inviter chacun à dessiner un dauphin dans l'espace prévu.

1. Qui raconte l'histoire ?

Entourer UN DAUPHIN. Pour l'endroit où il vit, indiquer DANS LA MER. Faire d'abord montrer la réponse, puis demander de la formuler à l'oral.

2. Les personnages

Entourer RIKI, LE DAUPHIN, LA MAMAN et LE GRAND-PÈRE.

La consigne est « Relie chaque personnage à l'élément qui lui correspond. » Associations de référence : Riki → le souvenir, le dauphin → la nageoire, le grand-père → le chapeau. Le souvenir évoque le lien de Riki avec Papi ; le chapeau appartenait au grand-père. Accepter aussi Riki → le chapeau et le grand-père → le souvenir si l'enfant explique son choix. Le dessin des objets auxquels il tient est personnel. S'il le souhaite, lui demander pourquoi il a choisi ces objets.

3. Petits explorateurs

Lire les noms des animaux de l'illustration. Entourer en bleu les poissons : requin, espadon, thon et poisson-lune. Entourer en vert les mammifères : narval, cachalot, dauphin, orque, baleine bleue et baleine à bosse.

Les cétacés ont la queue horizontale et la font bouger de haut en bas. Les poissons ont la queue verticale et la font bouger latéralement. Mimer les deux mouvements avec la main. Le dauphin est un mammifère et respire de l'air. Il ne fait pas partie des poissons.

4. Vrai ou faux ?

Entourer VRAI ou FAUX pour les neuf phrases du cahier.

1. Le grand-père de Riki lui a appris à nager. → VRAI.
2. Le chapeau tombe à la mer. → VRAI.
3. Le dauphin laisse Riki seul dans la mer. → FAUX.
4. Le dauphin joue au ballon et amuse tout le monde. → VRAI.
5. Riki appelle son grand-père lorsqu'il est dans l'eau. → VRAI.
6. Les enfants s'amusent à regarder le dauphin. → VRAI.
7. À la fin, la famille part pour la capitale. → FAUX.
8. Les enfants ont peur du dauphin. → FAUX.
9. Riki rencontre le dauphin dans une rivière. → FAUX.

Faire reformuler oralement les phrases fausses : le dauphin aide Riki et le ramène à la plage ; la famille reste ; les enfants sont heureux de voir le dauphin ; la rencontre se déroule dans la mer.

Pour la première phrase, VRAI correspond à l'idée que Papi lui enseignait la natation. Le récit dit toutefois « lui apprenait à nager », sans préciser si cet apprentissage était achevé. Accepter une remarque de l'enfant sur cette nuance et reformuler ensemble : « Papi apprenait à Riki à nager. » Ne pas déduire de la chute que Riki ne sait pas nager.

La question « Et toi, comment te sentirais-tu si tu rencontrais un dauphin ? Qu'aimerais-tu faire avec lui ? » appelle des réponses personnelles, racontées ou dessinées. L'émotion exprimée ne fait l'objet d'aucune note.

5. Les émotions de Riki

La consigne est « Relie chaque moment de l'histoire au mot qui décrit ce que ressent Riki. » Associations de référence :

Au début, Riki est seul → TRISTE.

Dans la mer, Riki a peur → EFFRAYÉ.

À la fin, Riki reste avec ses amis → HEUREUX.

Accueillir aussi les mots « seul », « inquiet » ou « soulagé » pendant l'échange.

De gauche à droite, les six visages correspondent à la joie (sourire), à l'affection (visage avec des cœurs), à la tristesse (visage triste), à la peur (visage effrayé), à la colère (visage en colère) et au contentement (grand sourire). La joie et le contentement sont proches. Accepter que l'enfant les intervertisse s'il explique son choix. Les mots figurent au-dessus et au-dessous de la rangée de visages. Leur emplacement ne donne pas la réponse. L'enfant relie chaque mot à l'expression qu'il a choisie.

Les questions sur ce qui rend heureux ou triste sont personnelles. Laisser l'enfant libre de parler de son vécu.

Les masques des émotions. Observer le garçon heureux et le garçon triste. Inviter l'enfant à dessiner les yeux et la bouche sur les deux masques, l'un pour la joie et l'autre pour la tristesse. Il peut s'inspirer librement des modèles. Lors du mime, les camarades nomment l'émotion représentée. Accepter les interprétations cohérentes.

6. Remets l'histoire dans l'ordre

Écris un numéro ou montre les images dans le bon ordre.



N° ____ Riki retrouve ses amis.



N° ____ Le vent emporte le chapeau.



N° ____ Tous accourent et le serrent dans leurs bras.



N° ____ Le dauphin ramène Riki.



N° ____ Le dauphin joue au ballon.



N° ____ Riki est en danger dans la mer.

Ordre de référence d'après les légendes : 1 le vent emporte le chapeau, 2 Riki est en danger dans la mer, 3 le dauphin ramène Riki, 4 Riki retrouve ses amis, 5 tous accourent et le serrent dans leurs bras, 6 le dauphin joue au ballon.

Numéros à inscrire dans les cases, ligne par ligne de gauche à droite : 4 et 1, puis 5 et 3, puis 6 et 2. L'enfant qui n'écrit pas montre les scènes dans le bon ordre. On peut préparer six cartes à disposer ensemble. L'illustration du danger montre déjà le dauphin près de Riki. Distinguer ce moment du retour vers le rivage.

Point d'attention sur les images. « Riki retrouve ses amis » et « Tous accourent et le serrent dans leurs bras » décrivent des moments très proches : accepter leur inversion si l'enfant explique son choix. La première image montre le retour avec la maman et les enfants ; si l'on suit les images plutôt que les légendes, elle vient après le jeu de ballon. Le dauphin joue aussi au ballon au début du récit : préciser que la scène choisie ici est celle qui suit le sauvetage. Annoncer si l'on suit les légendes ou les images et accueillir toute autre lecture cohérente.

7. Les mots de l'histoire

LA MER → fais onduler la main comme une vague.

LE DAUPHIN → joins les mains et mime un plongeon.

LE CHAPEAU → touche ta tête.

UN AMI → tends la main.

LA PEUR → porte les mains à ta poitrine.

RESTER → garde la main immobile devant toi.

LE VENT → souffle doucement.

APPLAUDIR → tape des mains.

Répéter les huit mots avec la classe et les accompagner de gestes. Relier chaque mot au geste correspondant en traçant un trait dans l'espace central. Répartir la mémorisation sur plusieurs séances.

Complète chaque phrase avec le mot qui convient. Utilise chaque mot une seule fois.

MER – DAUPHIN – CHAPEAU – AMIS – PEUR – VENT

1. Le _____ emporte le chapeau de Papi.
2. Riki essaie de récupérer le _____.
3. Riki est en danger dans la _____.
4. Riki a _____.
5. Le _____ ramène Riki auprès de ses amis.
6. Les _____ accourent et serrent Riki dans leurs bras.

Solutions : 1. vent, 2. chapeau, 3. mer, 4. peur, 5. dauphin, 6. amis.

8. Qui parle ?

« Papi… » → Riki.

« Nous restons ici. » → Le père.

« Bravo, Pippo ! » → Les enfants.

Chaque enfant choisit une phrase et la joue avec son corps et sa voix. Dans le récit, « Papi… » est un appel au secours qui traduit la peur et le besoin de réconfort. « Nous restons ici. » exprime une décision rassurante ; « Bravo, Pippo ! » exprime de l'enthousiasme. Accueillir les interprétations des enfants en revenant au contexte de chaque réplique.

9. Les gestes de l'histoire

Lire les six expressions et les faire mimer. NAGER → bouger les bras comme pour nager. LE VENT SOUFFLE → souffler doucement ou faire onduler les bras. AVOIR PEUR → porter les mains à sa poitrine. SAUTER → faire un petit saut si possible, ou lever les mains. APPLAUDIR → taper des mains. SE TENIR LA MAIN → représenter deux personnes qui se tiennent la main, comme les parents de Riki. Le contact physique reste facultatif : le geste peut être mimé sans partenaire.

Dans un second temps, dire un mot et observer le geste correspondant. Adapter les mouvements aux possibilités de chacun. Le dessin du geste préféré est libre. Demander à l'enfant de montrer quel geste il a représenté.

10. Être un ami

Entourer Tendre la main, Inviter à jouer et Écouter.

Pour montrer comment inviter un camarade à jouer, accepter un geste ou une phrase comme « Tu veux jouer avec nous ? » Faire essayer l'invitation par deux sans imposer la parole ni le contact physique. Valoriser le respect de la réponse de l'autre.

11. La fin heureuse

Entourer RIKI RESTE AVEC SES AMIS. Laisser RIKI PART POUR LA CAPITALE sans l'entourer.

Barrer PERSONNE N'APPLAUDIT. Conserver LE PÈRE SOURIT AU DAUPHIN, qui est l'affirmation vraie. Dire ensemble la phrase finale : « RIKI N'EST PLUS SEUL. »

Dessine ta fin heureuse

Cette consigne fait partie de l'activité 11. Le dessin est libre et invite l'enfant à représenter Riki et la fin qu'il imagine. L'enfant choisit sa propre représentation et la qualité artistique ne fait l'objet d'aucune évaluation.

L'enfant peut montrer les personnages, parler de son dessin ou dicter une phrase courte.

12. À toi de raconter

Inviter l'enfant à observer les images et à raconter l'histoire de Riki avec ses propres mots. Au besoin, l'accompagner de questions simples : « Qui est Riki ? Pourquoi est-il seul ? Qu'arrive-t-il au chapeau ? Qui l'aide ? Comment l'histoire se termine-t-elle ? »

La planche d'images de l'activité 12 aide à retrouver les moments du récit. L'enfant peut montrer les images en parlant.

Observer si l'enfant reconnaît les personnages, remet les principales étapes dans le bon ordre et comprend le chemin de Riki, de la solitude à la joie de retrouver ses amis. Retenir les étapes principales suffit. L'enfant peut les raconter avec ses propres mots.

Accepter un récit bref, des mots isolés, des gestes ou des images montrées du doigt. L'enfant peut aussi dicter ses phrases à l'enseignant. Lui donner le temps et l'aide nécessaires en évitant les corrections qui interrompent sans cesse son récit. Valoriser la compréhension et la participation, quelle que soit la formulation choisie.

Mon autoévaluation

Lire les cinq réussites : j’ai écouté l’histoire, j’ai reconnu les personnages, j’ai compris les émotions, j’ai appris des mots nouveaux, j’ai participé avec mon corps ou avec ma voix. L’enfant colorie les cercles qui correspondent à ce qu’il pense avoir réussi, éventuellement avec l’aide de l’enseignant. Chacun choisit librement les cercles à colorier, y compris le nombre.

Pour conclure, valoriser un progrès concret de chaque enfant. Le dessin et l’autoévaluation ne donnent pas lieu à une note.

Évaluation par observation

L’observation porte sur la compréhension et la participation, indépendamment des compétences en lecture et en écriture.

Observation	Avec de l’aide	En cours	Acquis
Reconnaît les personnages	o	o	o
Remet trois ou quatre moments dans l’ordre	o	o	o
Reconnaît une émotion	o	o	o
Comprend quelques mots du récit	o	o	o
Participe par la parole, le geste ou le dessin	o	o	o

Mots clés

MOT	GESTE OU IMAGE
mer	faire onduler la main comme une vague
dauphin	joindre les mains et mimer un plongeon
nageoire	montrer le dos de la main
rocher	serrer les poings comme pour figurer un rocher
chapeau	toucher sa tête
vent	souffler doucement
grand-père	montrer le chapeau des souvenirs
maman	croiser les bras comme pour une étreinte
père	montrer le personnage du père
ami	tendre la main
avoir peur	porter les mains à sa poitrine
être seul	rester les bras le long du corps
aider	tendre les deux mains
rester	garder la main immobile devant soi
sourire	montrer son sourire
applaudir	taper des mains

Conseil

Introduire quatre ou cinq mots par séance en les accompagnant d'un geste ou d'une image. Répartir la mémorisation de la liste sur plusieurs séances.

Activités facultatives

Le cercle des amis

Chaque enfant nomme ou montre un geste qui peut aider un camarade.

Le chapeau des souvenirs

Placer un chapeau au centre. Chacun peut penser à une personne ou à un moment heureux, en gardant la liberté d'en parler ou non.

Le dauphin chef d'orchestre

Un enfant mime l'action de nager, de sauter ou d'applaudir. Le groupe répète son geste.

La fresque de la baie

Créer une œuvre collective. Chaque enfant ajoute un élément, par exemple la mer, la maison, le rocher, un enfant, le ballon ou le dauphin.

Conclusion

On peut comprendre avec les yeux, les mains, le corps et la voix.

Capacités et compétences mobilisées

Activité	Capacités mobilisées	Compétences travaillées
Observation initiale	Observer, reconnaître des figures, mobiliser ses connaissances	Décrire une image et partager ce que l'on sait sur les dauphins
1. Qui raconte l'histoire ?	Écouter, comprendre, choisir	Identifier le narrateur et reconnaître le cadre du récit
2. Les personnages	Reconnaître, distinguer, associer	Identifier les personnages, écarter les intrus et associer les personnages aux éléments du récit
3. Petits explorateurs	Observer, comparer, classer	Distinguer les poissons des mammifères marins à partir de caractéristiques simples
4. Vrai ou faux ?	Se souvenir, comprendre, vérifier	Déterminer si une affirmation correspond au récit
5. Les émotions de Riki	Reconnaître des expressions, interpréter et exprimer des émotions	Relier situations et émotions, comprendre ce que ressent un personnage et évoquer son propre vécu
6. Remets l'histoire dans l'ordre	Se souvenir, ordonner, établir des liens temporels	Reconstituer la succession des événements et comprendre les notions d'avant et d'après
7. Les mots de l'histoire	Associer, mémoriser, imiter	Comprendre le lexique du récit et associer les mots aux gestes
8. Qui parle ?	Se souvenir, attribuer, interpréter	Associer les répliques aux personnages et les interpréter avec la voix et le corps
9. Les gestes de l'histoire	Écouter, coordonner, mimer	Traduire une consigne orale en geste et communiquer par le corps
10. Être un ami	Distinguer des comportements, écouter, se mettre à la place d'autrui	Reconnaître les gestes d'entraide et d'inclusion, et inviter un camarade à participer
11. La fin heureuse	Comprendre, choisir, synthétiser, imaginer et représenter	Identifier la fin du récit, saisir le message d'amitié et représenter une fin heureuse par le dessin
12. À toi de raconter	Se souvenir, ordonner, reformuler, s'exprimer à l'oral	Raconter l'histoire avec ses mots, suivre l'ordre des événements et employer le vocabulaire appris
Autoévaluation finale	Réfléchir, reconnaître ses progrès	Prendre conscience de ce qu'on a appris et de sa manière de participer

Les compétences peuvent se manifester par la parole, le geste, le regard ou le dessin, indépendamment de la capacité à lire ou à écrire de façon autonome.