

Les albums à coder

En général, pour pouvoir raconter l'histoire sous forme de dessins codés, il est nécessaire de **CONNAITRE LE RECIT**, le codage est une aide pour retrouver la chronologie et le sens du récit.

L'album codé s'attache à coder le déroulement d'un récit.

C'est un album avec des dessins codés, sans texte qui possède une légende codée des personnages et des lieux principaux de l'histoire.

LE CODAGE PEUT CONSISTER :

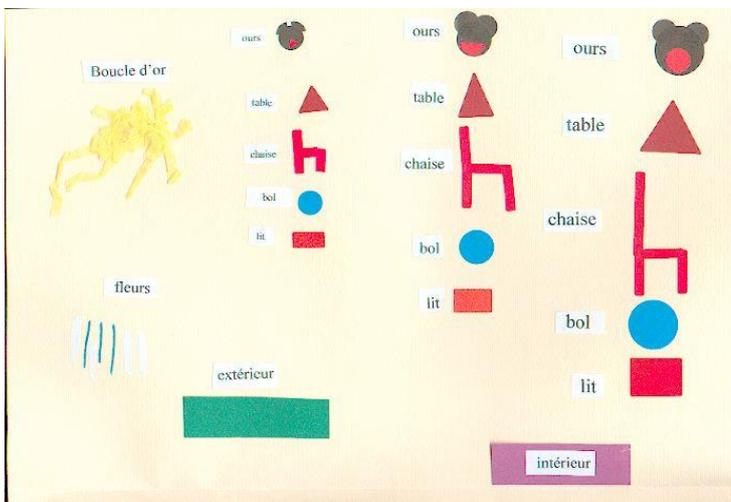
en des formes géométriques simples (triangle, disque, etc.)

ou bien des formes plus complexes (volutes, etc.). L'histoire se dessine à partir de la légende, en couleur en général, mais pourquoi pas en noir et blanc.

LA TAILLE DES CODAGES PEUT VARIER

pour mieux représenter l'histoire, en fonction du rôle de l'élément codé dans un passage.

LA FORME DES CODAGES peut également être modifiée au cours du récit.

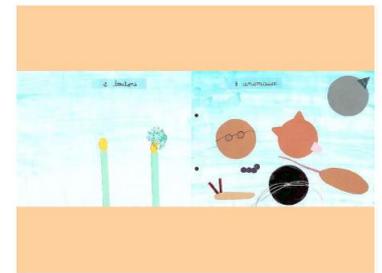
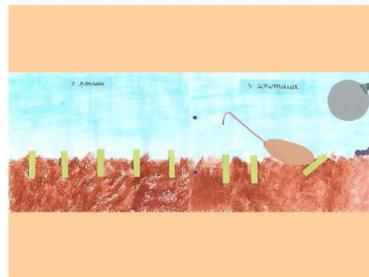
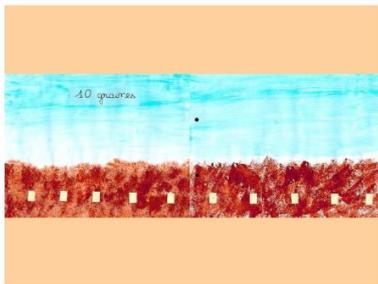
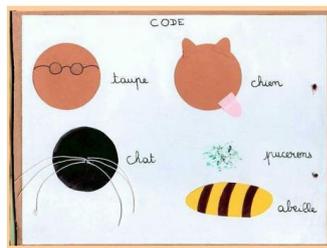


CE QUE PERMET LE TRAVAIL AUTOUR D'UN ALBUM CODE OU LA REALISATION D'UN ALBUM A CODER

- symbolisation et accès au sens
- travail sur la structuration du temps
- travail sur la structuration de l'espace
- travail sur les figures géométriques

POUR EXEMPLE :

Parfois les albums à compter sont de bons supports pour permettre à la classe de créer son album codé car souvent les histoires sont écrites sur des structures répétitives, ou sur des cheminements logiques s'appuyant sur la succession des nombres. Par exemple l'album « dix petites graines » :



Voici quelques liens vers des productions de classes et d'enseignants en formation ayant codé les histoires suivantes parfois à partir d'album :

- [Boucle d'Or](#) (version 1)
- [Boucle d'Or](#) (Version 2)
- [Dix petites graines](#), Ruth Brown, Ed. Gallimard Jeunesse, 2001.
- [Le cinquième](#), Norman Junge, Ernst Jandl, Ed. L'école des loisirs, Pastel, 2000.
- [Blanche-Neige](#), d'après un conte classique illustré par Warja Lavater chez Maeght Editeur.
- [La chaise bleue](#), de Claude Boujon, Ecole des loisirs.