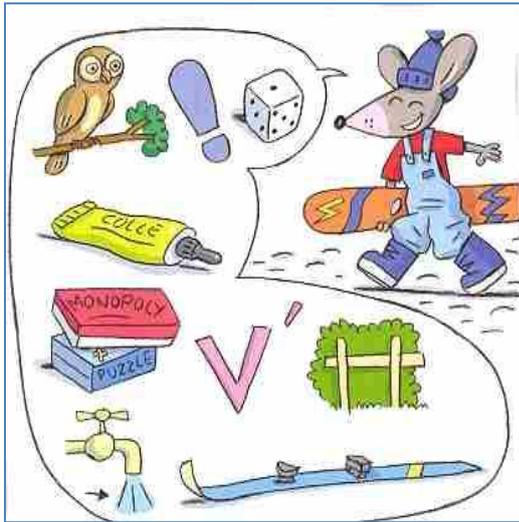


Analyse de tâche : le rébus



Les prérequis

Connaître **le français** (ce qui n'est pas indispensable pour la plupart des lectures d'images).

Connaître **l'usage du phylactère en BD** pour rendre compte de ce que dit le personnage vers lequel est pointé la petite « flèche » de la bulle.

Savoir ce qu'est un rébus : une série de dessins qui signifient un message à découvrir, souvent une phrase.

L'objet : objet entièrement visuel ne représentant que des états spatiaux mais dont le sens viendra uniquement par le biais de l'oralité, de la prononciation.

Le document est **visuel** et il comporte **deux types d'images** :

- **Une image du locuteur** : une petite souris souriante portant une planche sous le bras, vêtue d'une salopette, d'un bonnet de laine et de bottes. Elle se dirige résolument vers la gauche. : elle va quelque part et elle est équipée pour le ski. C'est une image « réaliste » qui ne fait pas partie du rébus lui-même mais dans laquelle on peut prendre **des indices de sens** pour comprendre le contexte et la signification de la phrase mise en rébus. A condition de faire des liens entre les deux sortes d'images. Mais qui peut ne pas être gérée du tout.
- **Une image codée** : un phylactère indiquant que la souris dit quelque chose. Les dessins contenus dans la bulle correspondent à un discours oral qu'il faut reconstituer. Ce rébus comporte **plusieurs pièges** à éviter :
 - Il faut trouver **le sens de la lecture** : si on part de la bouche de la souris, on peut être tenté de lire de droite à gauche, alors que le fait qu'il s'agisse de la mise

en images des sons d'un discours impose le sens habituel à la lecture d'un texte : de gauche à droite.

- Il faut trouver une **correspondance entre la succession des images et le découpage de la chaîne sonore** dans la phrase à reconstituer. Or un dessin désigne tantôt tout un **mot** de cette phrase (cf. *chouette, pas, jeu/je, eau/au, ski*) tantôt une **syllabe** (*colle/col(e)*), tantôt un **phonème isolé** : une **consonne** (V') ou une **voyelle** (*haie/ai(s)*). Cela se complique du fait que, dans un cas, c'est un mot + une syllabe qui sont symbolisés par un dessin (*dé/d'é-*) et que, dans un autre cas, le nom du dessin se prononce autrement que le mot de la phrase (*jeu ≠ je*)
- Un autre piège est que certains **dessins peuvent renvoyer à plusieurs mots** : a-t-on représenté un hibou ou une chouette ? est-ce le dé qu'il faut considérer ou le 1 qui se trouve sur la face supérieure ? Par ailleurs, certains dessins comportent de l'écrit : est-ce le nom de l'objet qu'il faut prendre en considération ou l'écrit : *tube* ou *colle* ? *Monopoly, puzzle* ou *jeu* ?
- L'un des dessins comporte deux éléments : un robinet et de l'eau. Dans ce cas, une petite flèche nous indique que c'est l'eau qu'il faut choisir.

La tâche

La tâche exige de traduire en sons ce que l'on voit, afin de reconstituer une phrase sensée. La finalité est donc **la compréhension de la phrase**. Cette compréhension va se produire grâce à un geste d'attention bien sûr (il s'agit de prendre tous les indices pertinents en compte, même la petite flèche désignant l'eau ou l'équipement hivernal de la souris), mais aussi à **un geste de réflexion** : il faut faire des **liens** entre les dessins et des mots français, mais il faut aussi les assembler pour qu'ils forment une phrase cohérente : la langue est la « loi » de référence. Cela implique **un tâtonnement**. Le travail ne se fera pas nécessairement dans l'ordre chronologique des mots de la phrase. Il implique une certaine mobilité mentale et la capacité de renoncer à ses premières hypothèses.

Les incontournables mentaux :

1. Pouvoir prononcer les mots qui disent les dessins, tout haut ou dans sa tête.
2. Se détacher de l'orthographe
Dès lors, seront en difficulté, ceux qui ont les mots écrits trop présents dans la tête en P2
3. Faire un choix entre plusieurs mots qui se présentent (*dé≠un, chouette≠hibou*), c'est-à-dire rechercher plusieurs solutions et en valider une par la mise en liens avec les autres mots trouvés (pour cela, il s'agit d'inhiber certaines hypothèses).
4. Faire des liens entre les dessins et les mots, entre les mots, etc. Le P3 est donc indispensable.