

<p><b><u>C.O.</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- repérer du lexique : animaux de la ferme (+ voc autour de la ferme)</li> <li>- repérer une structure : andare a trovare</li> </ul>	<p><b><u>Objectifs</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- comprendre une histoire</li> <li>- manifester sa compréhension en reconstituant l'histoire</li> </ul>	<p><b><u>C.E.</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- associer images et mots : animaux de la ferme</li> </ul>
<p><b><u>Structures linguistiques</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- andare a trovare</li> <li>- cosa c'è (ci sono)</li> </ul> <p><b><u>Lexique</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les animaux : il cane/il cane pastore/le galline/le mucche/ i maiali/le pecore</li> <li>- environnement ferme : la fattoria/il recinto/il porcile/il campo/il cespuglio/il cancello</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Il cane birichino Heather Amery et Stephen Cartwright</p>	<p><b><u>P.R.L.</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- andare a trovare</li> <li>- singulier/pluriel</li> <li>- c'è / ci sono</li> </ul>
<p><b><u>P.O.</u></b></p> <p>Dire ce qu'on voit en utilisant la bonne formule : c'è il cane/ ci sono i maiali</p>	<p><b><u>Culture</u></b></p> <p>Chanson Nella vecchia fattoria</p>	<p><b><u>P.E.</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- reconstituer le déroulement de l'histoire et fabriquer son album : phrases à remettre dans l'ordre et illustrer (à adapter selon le niveau)</li> </ul>

## Séquence à partir de l'album : Il cane birichino

A découper en deux parties :

- 1 → du début jusqu'à la page où apparaissent « le pecore »
- 2 → de « Berto si mette a correre » jusqu'à la fin

### Première partie

#### Séance 1

##### Phase de découverte : écoute active

Observation de la première de couverture : émission d'hypothèses sur le contenu de l'histoire.

↪ Début première lecture

- écoute active jusqu'à *Vieni con noi!*
- Présentation du lieu de l'histoire et des personnages

↪ Deuxième lecture

- prévoir des flashcards : *la fattoria / il cane* pour le questionnement : *Chi sono i personaggi ? Dove sono ? Come si chiamano ?*

↪ Reprendre la lecture jusqu'à *pecore*

Relire en montrant les flashcards : le galline / le mucche / i maiali / le pecore

##### Phase d'appropriation auditive

Jeu avec les flashcards

- nommer et montrer les animaux puis
- les distribuer dans la classe et demander de lever sa carte quand on entend le mot correspondant
- disposer les flashcards à différents endroits de la classe et demander aux élèves de les pointer lorsqu'ils entendent le mot.

##### Phase d'appropriation orale et réinvestissement

Montrer une image et demander : *Che cos'è ? Chi è ?*

- le maître valide et répète le mot
- toute la classe répète le mot

Jeu *Che cosa manca ?*

- afficher toutes les images et en enlever une différente à chaque fois

Dans cette phase, un élève peut devenir le meneur de jeu.

Pas de trace écrite à l'issue de la première séance.

## **Séance 2**

Réactivation

- *Chi sono i personaggi ?*
- Lexique : montrer une image et demander *Che cos'è ? Chi è ?*

Relecture de la première partie.

Insister sur la fonction : *Andiamo a trovare*

*Vanno a trovare*

**PRL : expliquer l'expression et l'utiliser avec un lexique connu (famille, amis, d'autres animaux).**

Présentation de la nouvelle fonction

### Phase d'écoute active

Objectif : distinguer le singulier et le pluriel

Pour chaque mot, montrer une image au singulier (un animal) et une au pluriel (plusieurs animaux sur l'image)

Phase d'appropriation orale et réinvestissement :

- Distribuer les cartes dans la classe (singulier et pluriel) et lever sa carte au bon moment.
- Montrer une carte et demander de dire ce qu'on voit.
- Au tableau, faire deux parties distinctes et demander à un élève ou plusieurs de venir classer au bon endroit les images.

**PRL : expliquer le singulier et le pluriel**

### Phase d'appropriation écrite

Ecrire le lexique au tableau (sans le classer)

Les élèves disposent des mêmes images qu'au tableau, demander d'écrire sous chaque image le groupe nominal qui convient.

## Deuxième partie

### **Séance 3**

Réactivation : montrer des images et dire ce que l'on voit. Un élève peut être le meneur dans cette phase et la classe valide les réponses.

Réactivation du lexique de la première séance : *la fattoria, il porcile.*

### Phase d'appropriation auditive et d'écoute active

Lecture de la seconde partie de l'histoire. Afficher au tableau les images : *il campo, il cespuglio.*

Relecture de la fin de l'histoire en affichant les images lorsqu'on les dit.

### Phase d'appropriation orale

- Jeu *Che cos'è ?*
- Loto (un enfant peut de venir meneur)

### **Séance 4**

Réactivation du lexique et des fonctions des séances précédentes à l'aide des flashcards.

Proposer différents jeux : loto, *Cosa manca ? Indovinelli...*

### Phase d'évaluation écrite de la compréhension.

Ecrire le mot pour une image donnée (attention bien faire différencier le singulier et pluriel).

Lire un mot et dessiner l'image.

### **Séance 5**

Production écrite

Donner des phrases issues de l'album puis :

- les remettre dans l'ordre
- illustrer les phrases
- fabriquer un petit album (on peut faire le lien avec les arts plastiques).

Élément de différenciation : proposer sous forme d'images séquentielles avec quelques mots du lexique appris et demander de :

- remettre les images dans l'ordre
- placer le lexique au bon endroit sur les images
- fabriquer son album.