

Troisième période

Continuer à construire des références culturelles autour :

- d'auteurs
- de mythes et légendes

D'un réseau d'auteur

Audrey Poussier

Elle est née et a grandi en Bretagne.

À 18 ans, elle part à Paris pour suivre des études d'art à l'école Estienne, puis aux beaux-arts.

Elle illustre son premier livre, *Serrez Sardines*, et, très vite, écrit ses propres histoires d'une grande fraîcheur, portées par l'humour et la bonne humeur. Des couleurs douces et lumineuses, et une fluidité de trait sont sa marque de fabrique.

<http://www.ecoledesloisirs.fr/php-edl/auteurs/fiche-auteur-nvo.php?codeauteur=975>

consulté le 15 mars 2014

Pourquoi ? :

Elle est l'auteur d'une série avec pour personnage principal un lapin.

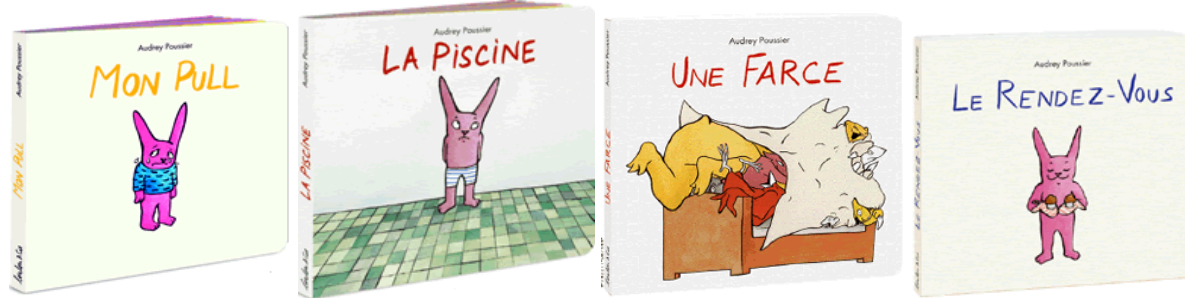
A travers ce héros au caractère bien trempé, l'auteur réussit à nous faire vivre des situations toutes simples, très proches et familières des enfants. Entourés des mêmes personnages avec des caractéristiques physiques bien marquées, petit lapin se retrouve dans différentes situations qui rappelleront aux plus jeunes leurs propres expériences... Le tout enveloppé avec beaucoup d'humour !

Cette série permet d'aborder très facilement, de façon intelligente la notion de personnage : le personnage principal : petit lapin mais aussi les personnages secondaires : la souris, le mouton, la poule, l'âne, le chat, le loup et l'éléphant...

Des animaux auxquels les enfants pourront s'attacher au fur à mesure des albums, en apprenant à les connaître.

Albums travaillés



Jeux : Loto/ Memory des personnages



Type de JEUX	DOMAINES COMPETENCES <small>En bleue pour les PS, en rouge pour les MS, en vert pour les GS. En violet pour les CP, en gris pour les CE1</small>	REALISATION	CONSIGNES
Compétence 1: Maîtrise de la langue française			
Compétences du socle S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié		DIRE EVALUATION raconter une histoire entendue ou lue par l'élève, ou par l'enseignant ;	
Mémory des personnages	COMPRENDRE Comprendre une histoire courte et simple racontée par l'enseignant : répondre à quelques questions très simples sur le texte écouté guidé par le maître ou par des images, reformuler quelques éléments de l'histoire écoutée. Observer un livre d'images, ou très illustré, et traduire en mots ses observations	À partir d'un album ou de plusieurs - les personnages principaux et secondaires des albums sont photographiés et présentés sous forme de cartes. (chaque carte représente un seul personnage faisant une action dans un album à un moment précis de l'histoire) Soit les cartes sont en double	Phase n°1 : observation, description Phase n°1 : observation, description ♦ les enfants observent déjà toutes les cartes, essaient de décrire le personnage, de le nommer ♦ pour chaque personnage en situation, les enfants resituent, l'album, le passage Phase 2 : jeu ♦ les cartes sont ensuite retournées contre la table, tour à tour chaque enfant en tire une puis une autre, s'il a deux cartes identiques ou un personnage et un objet qui le caractérise, il peut garder la paire, sinon il passe son tour. ♦ à la fin du jeu celui qui a le plus de paires a gagné.
	Comprendre que dans une histoire racontée ou lue par l'enseignant, des personnages fictifs, parlent et agissent (un personnage est un être, un dire, un faire)	Soit le personnage est associé à un objet qui le caractérise	Phase n°3 : identification Chaque enfant replace son personnage à la bonne place dans l'album, il essaie de dire ce qu'il fait, ce que font les autres personnages.
	PROGRESSER VERS LA MAITRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE		
	Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms et verbes en particulier ; quelques adjectifs)		
	Produire des phrases de plus en plus longues, correctement construites. Utiliser avec justesse le genre des noms, les pronoms usuels, les prépositions les plus fréquentes. Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent concernant le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages, Localisation)		
	Et l'expression des sentiments ou émotions ressentis personnellement, ou prêtés aux personnages		
CP	Manifester sa compréhension d'un récit lu par un tiers en répondant à des questions le concernant : reformuler le contenu d'un passage ou d'un		

	paragraphe, identifier les personnages principaux d'un récit. Décrire des images (illustrations, photographies...).		
Compétences du socle Lire seul, à haute voix, un texte comprenant des connus et inconnus		LIRE	EVALUATION - capacité à relater l'histoire lue ou écoutée (personnages, actions, circonstances temporelles et spatiales) ;
Mémory des personnages CE1	SE FAMILIARISER AVEC L'ÉCRIT		
	Initiation orale à la langue écrite		
	Écouter des histoires racontées ou lues par l'enseignant		
	Dans une histoire, identifier le personnage principal (c'est l'histoire de...) ; le reconnaître dans la suite des illustrations. Identifier les personnages, les événements et les circonstances temporelles et spatiales d'un récit qu'on a lu.		
Compétences du socle S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié		DIRE	EVALUATION raconter une histoire entendue ou lue par l'élève, ou par l'enseignant ;
Loto	COMPRENDRE		- photographier ou scanner des scènes prises dans différents albums d'un même auteur ou sur un autre type de réseau Phase n°1 : observation, description ♦ les enfants découvrent des scènes prises dans les différents albums. ♦ l'enseignant demande à chaque enfant de choisir une scène, de la décrire et de retrouver l'album dont elle est issue (il faut essayer de prendre d'autres passages que ceux sélectionnés pour le jeu de Memory, cette fois sera privilégiée la scène et non seulement le personnage) Phase n°2 : le jeu ♦ chaque enfant a devant lui une planche avec 6 cases représentant une scène prise dans l'un des albums, au milieu se trouve la photo de la couverture de l'album ♦ au centre de la table se trouvent retournées, les mêmes scènes collées sur des cartes en carton ♦ à tour de rôle chaque enfant tire une carte si cette carte va dans son jeu il la place sinon il repose face cachée ♦ le premier qui a complété son jeu en plaçant correctement toutes ses étiquettes a gagné. Pendant le jeu, l'enseignant fait verbaliser
	Observer un livre d'images, ou très illustré, et traduire en mots ses observations		
	Comprendre une histoire racontée ou lue par l'enseignant ; la raconter, au moins comme une succession logique et chronologique de scènes associées à des images.		
	PROGRESSER VERS LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE		
	Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms et verbes en particulier ; quelques adjectifs) Produire des phrases de plus en plus longues, correctement construites. Utiliser avec justesse le genre des noms, les pronoms usuels, les prépositions les plus fréquentes. Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent concernant le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages, Localisation)		
		En CP (L'enseignant peut introduire des	

<p>CP</p>	<p>Manifester sa compréhension d'un récit ou d'un texte documentaire lu par un tiers en répondant à des questions le concernant : reformuler le contenu d'un paragraphe ou d'un texte, identifier les personnages principaux d'un récit. - Raconter une histoire déjà entendue en s'appuyant sur des illustrations. - Décrire des images (illustrations, photographies...).</p>	<p>pages de textes)</p>	<p>les enfants...</p>
<p>Compétences du socle LIRE Lire silencieusement un texte en déchiffrant les mots inconnus et manifester sa compréhension dans un résumé, une reformulation, des réponses à des questions</p>		<p>EVALUATION Témoigner sa compréhension du texte à travers la restitution</p>	
<p>Loto</p>	<p>SE FAMILIARISER AVEC L'ÉCRIT Comparer des histoires qui ont des points communs (même personnage principal, même univers). Dire de qui ou de quoi parle le texte lu ; trouver dans le texte ou son illustration la réponse à des questions concernant le texte lu ; reformuler son sens. Comparer un texte nouvellement entendu ou lu avec un ou des textes connus (thèmes, personnages, événements, fins).</p>		<p>Voir au- dessus</p>

<p>Album travaillé cette période</p> 	<p>Jeux Jeu des paires Domino des détails</p>	<p>Marilou est une petite fille de nos jours, pétillante, courageuse. Lorsqu'elle croise le grand méchant loup pas question de lui montrer qu'elle a peur !!!! Non seulement elle reste calme mais en plus elle se moque du loup qui finit par être décontenancé. D'ailleurs Marilou n'en est pas à sa première victime....</p>
		<p>jeu des puzzles/Œil de Lynx</p>

Type de JEUX	DOMAINES COMPETENCES <small>En bleu pour les PS, en rouge pour les MS, en vert pour les GS. En violet pour les CP, en gris pour les CE1</small>	REALISATION	CONSIGNES
--------------	---	-------------	-----------

Compétence 1: Maîtrise de la langue française

<p>Compétences du socle DIRE Echanger, s'exprimer : Faire un récit structuré (relations causales, circonstances temporelles et spatiales précises) et compréhensible pour un tiers ignorant des faits rapportés ou de l'histoire racontée. CE1</p> <p>Comprendre : Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication</p>	<p>EVALUATION raconter une histoire entendue ou lue par l'élève, ou par l'enseignant ;</p>
--	--

<p>Jeu des paires</p> <p>PS/MS/GS</p>	<p align="center">COMPRENDRE</p> <p>Comprendre une histoire racontée ou lue par l'enseignant ; la comprendre comme une succession logique et chronologique de scènes associées à des images.</p>	<p>Choisir un album où les images et le texte progressent, évoluent -photographier toutes ou presque toutes les doubles pages (texte et image qui se</p>	<p>Phase n°1 : observation Les élèves découvrent les cartes, les décrivent, essaient de trouver le but du jeu : reconstituer les paires de chaque scènes de l'album</p> <p>Phase n°2 : jeu Toutes les cartes sont cachées * un enfant en prend une puis une autre * il regarde l'image si les deux cartes représentent la même scène il peut les</p>
	<p align="center">PROGRESSER VERS LA MAITRISE DE LA LANGUE FRANCAISE</p>		


	<p>Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbes, comparatifs) concernant le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages, localisation, enchaînement logique et chronologiques.)</p>	<p>font face) - coller ces photos sur des petites cartes</p>	<p>garder face visible. * Il doit expliquer la scène à ses copains, essayer de dire à quel moment de l'histoire cela se passe. Si les deux cartes représentent des scènes différentes * il les montre aux copains puis les remet face cachée sur la table. (les autres pourront ainsi mémoriser l'emplacement) * lorsque toutes les paires sont reconstituées. L'enseignante demande à chaque enfant de compter les siennes afin de savoir qui en a le plus et donc qui a gagné.</p>
<p>CP</p>	<p>ECHANGER, S'EXPRIMER</p>		
	<p>Rapporter clairement un événement ou une information très simple : exprimer les relations de causalité, les circonstances temporelles et spatiales, utiliser de manière adéquate les temps verbaux (présent, futur, imparfait, passé composé).</p>		
	<p>PROGRESSER VERS LA MAITRISE DE LA LANGUE FRANCAISE</p>		
<p>Manifester sa compréhension d'un récit lu par un tiers en répondant à des questions le concernant : reformuler le contenu d'un passage ou d'un paragraphe, identifier les personnages principaux d'un récit.</p> <p>Raconter une histoire déjà entendue en s'appuyant sur des illustrations.</p> <p>Décrire des images (illustrations, photographies...).</p>			
<p>Compétences du socle LIRE Lire seul, à haute voix, un texte comprenant des connus et inconnus</p>	<p>EVALUATION - capacité à relater l'histoire lue ou écoutée (personnages, actions, circonstances temporelles et spatiales) ;</p>		
<p>Jeu des paires CP</p>	<p>Connaître et utiliser le vocabulaire spécifique de la lecture d'un texte : le livre, la couverture, la page, la ligne ; l'auteur, le titre ; le texte, la phrase, le mot ; le début, la fin, le personnage, l'histoire.</p>		
<p>Compétences du socle DIRE</p>	<p>EVALUATION la précision et la clarté du propos la capacité à tenir compte de son / ses interlocuteur(s) et</p>		


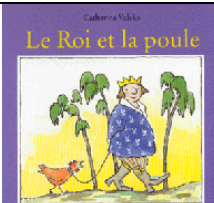
S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié		de s'en faire comprendre ;	
Domino des détails	ECHANGER, S'EXPRIMER	<p>- scannez ou photographiez des objets ou des personnages issus d'un album</p> <p>- reprenez la même image en vous axant sur un détail</p> <p>- réaliser des cartes de dominos en séparant une cartes en deux partie : sur l'une figurera un personnage ou un objet dans son entier sur l'autre une partie d'un autre objet. Attention chaque objet ou personnage doit avoir son entier sur une carte, un détail sur une autre.</p>	<p>Phase 1 : observation</p> <p>Les enfants découvrent les dominos : il y a deux images : l'une représente un objet ou personnage l'autre un détail. L'enseignant propose alors d'associer chaque personnage ou objet avec son détail.</p> <p>Phase 2 : Jeu</p> <p>- chaque joueur a 5 dominos</p> <p>Un joueur commence</p> <p>Le joueur suivant doit chercher s'il a dans son jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un détail de l'objet ou du personnage dont on voit l'image entière. - un personnage ou un objet qui correspond au détail que l'on voit sur l'un des côté du domino. <p>Les enfants doivent poser les dominos à la suite les uns des autres en les combinant (c'est-à-dire qu'un des côtés du domino posé doit porter le détail qui correspond à l'objet ou au personnage et vice et versa</p> <p>Chaque joueur garde ses dominos cachés, hors de la vue des autres.</p> <p>Lorsqu'un joueur n'a pas de domino à jouer il "boude", c'est-à-dire qu'il passe son tour</p> <p>Le premier qui a posé tous ses dominos a gagné. Si personne ne pose tous ses dominos, c'est celui à qui il en reste le moins qui gagne.</p>
	Entrer en relation avec autrui par la médiation du langage. Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre.		
	Décrire, questionner, expliquer en situation de jeu, dans les activités des divers domaines. Participer à un échange collectif en écoutant autrui et en attendant son tour de parole.		
	Dire, décrire, expliquer une activité ou un jeu (en contexte de réalisation) Produire un oral compréhensible par autrui. Participer à une conversation en restant dans le sujet de l'échange.		
	PROGRESSER VERS LA MAITRISE DE LA LANGUE FRANCAISE		
	Produire des phrases correctes, même très courtes. Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms et verbes en particulier ; quelques adjectifs)		
	Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbes, comparatifs) concernant le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages, localisation, enchaînement logique et chronologiques.)		
	Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent concernant : le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages, relations entre eux, enchaînement logique et chronologique, relations spatiales), l'expression des sentiments ou émotions ressentis prêtés aux aux personnages d'histoires connues.		
S'exprimer de façon correcte : prononcer les sons et les mots avec exactitude, respecter l'organisation de la phrase, formuler correctement des questions.			
Compétences du socle DIRE S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié	EVALUATION la précision et la clarté du propos la capacité à tenir compte de son / ses interlocuteur(s) et de s'en faire comprendre ;		
COMPRENDRE	- 6 pages	Phase n°1 : observation, description	

<p>Jeu des puzzles</p> <p>◆ Le rapport texte/image :- savoir observer des morceaux d'images, les analyser, les associer - savoir remettre dans l'ordre des éléments mélangés</p>	<p>Comprendre une histoire courte et simple racontée par l'enseignant : répondre à quelques questions très simples sur le texte écouté guidé par le maître ou par des images, reformuler quelques éléments de l'histoire écoutée</p>	<p>scannées d'un album représentant les moments clés de l'histoire. (en deux exemplaires) - chaque page est plastifiée et découpée en morceaux.</p>	<p>Chaque enfant a devant lui une page de l'album. Il doit la décrire.</p> <p>Phase n°2 : le jeu</p> <p>◆ Tous les morceaux sont posés en vrac, faces cachées, au centre de la table. Un joueur tire une pièce. S'il s'agit d'un morceau de sa page, il peut la garder et rejouer sinon il la donne à celui qui en a besoin. C'est alors à cet enfant de jouer.</p> <p>◆ Le joueur qui a formé le premier son puzzle gagne la partie mais avant, il doit décrire la scène constituée, retrouver dans l'album à quel moment de l'histoire elle se situe, éventuellement les autres l'aident.</p> <p>◆ à chaque fois, l'enseignant relit le texte de chaque illustration afin que les enfants puissent réunir le maximum d'informations (texte et image).</p>
	<p>Comprendre une histoire racontée ou lue par l'enseignant ; la raconter, au moins comme une succession logique et chronologique de scènes associées à des images.</p>		
	<p>PROGRESSER VERS LA MAITRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE</p>		
	<p>Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbess, comparatifs) concernant le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages, localisation, enchaînement logique et chronologiques.)</p>		
	<p>Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent vocabulaire pertinent concernant : le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages, relations entre eux, enchaînement logique et chronologique, relations spatiales), l'expression des sentiments ou émotions ressentis prêtés aux personnages d'histoires connues.</p>		
<p>CP</p>	<p>Manifester sa compréhension d'un récit lu par un tiers en répondant à des questions le concernant : reformuler le contenu d'un passage ou d'un paragraphe, identifier les personnages principaux d'un récit.</p> <p>Raconter une histoire déjà entendue en s'appuyant sur des illustrations.</p> <p>Décrire des images (illustrations, photographies...).</p>		

Continuer à construire des références culturelles autour :

- d'auteurs déjà rencontrés
- d'univers thématiques

Univers du temps		
<p>Album travaillé cette période</p> 	<p>Jeux Jeu de memory des personnages Jeu de piste</p>	<p>La lune a disparu. La concierge d'un immeuble, Madame Khomer est stupéfaite. Luce, une jeune résidente, décide alors de partir à sa recherche. Accompagnée de Tocata, le chat de son ami Valentin, elle interroge tous les voisins de son immeuble. D'étage en étage, grâce à son enquête, Luce va peu à peu découvrir la vérité sur cette mystérieuse disparition.</p>

Catharina Valcks	
Albums travaillés cette période	
<p>Le roi et son amie la poule Susie habitent dans un château. Comme faire le ménage n'est pas leur qualité première, le roi décide d'engager une domestique. Mademoiselle Chardon arrive alors dans les lieux et fait très vite régner l'ordre dans la maison mais aussi dans la vie du monarque. Et voilà Susie reléguée au poulailler...</p>	<p>Le roi décide d'aller se promener avec son amie la poule quand soudain celle-ci a un problème...</p>
	

<p>Compétences du socle DIRE S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié</p>		<p>EVALUATION raconter une histoire entendue ou lue par l'élève, ou par l'enseignant ;</p>	
<p>jeu de piste de l'histoire</p>	<p>COMPRENDRE</p>	<p>Choisir un album avec beaucoup de personnages, de lieux, de nombreux événements Dessiner un jeu de l'oie sur un grand carton ou coller les</p>	<p>Phase n°1 : observation, description Les enfants découvrent le plateau de jeu présenté comme un jeu de l'oie. ♦ les enfants observent, font des remarques « On voit les personnages de l'histoire, ils ne se suivent pas, ils sont mélangés. Il y a des cases placées les unes à côté des autres. »</p>
	<p>Comprendre une histoire racontée ou lue par l'enseignant ; la raconter, au moins comme une succession logique et chronologique de scènes associées à des images.</p>		<p>Phase n°2 : le jeu ♦ l'adulte explique la règle aux enfants :</p>
	<p>PROGRESSER VERS LA MAITRISE</p>		

CP	DE LA LANGUE FRANÇAISE	<p>images côte à côte. Photographier ou scanner :</p> <ul style="list-style-type: none"> -les personnages d'un album - les lieux de l'histoire 	<p>Le personnage de l'histoire a une ou des intentions, il poursuit un but... Il croise au cours de l'histoire des personnages, passe par des lieux, est confronté à des problèmes...</p> <p>Il faut lancer le dé et avancer d'autant de cases que le chiffre indiqué (1, 2 3, 4, 5, 6)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si le joueur tombe sur un personnage, il doit le nommer, expliquer quel est son rôle dans l'histoire, quel personnage va apparaître ensuite. Si le joueur a trouvé, il relance le dé. (on ne peut pas rejouer plus d'une fois) - Si le joueur tombe sur un objet ou un lieu, il doit dire à quel personnage il fait référence ou ce qui se passe dans ce lieu, il peut alors rejouer. - Si le joueur tombe sur le personnage principal, il doit dire à quel moment de l'histoire cela se situe, ce qui se passe (ce qu'il dit, ce qu'il fait...) Il peut alors rejouer. - Celui qui a atteint l'arrivée en premier a gagné. <p>Phase n°3 : prolongement</p> <ul style="list-style-type: none"> - selon l'âge des enfants, l'élève peut expliquer les intentions des personnages, leurs relations, leurs évolutions au cours du récit...
	<p>Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent concernant le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages, localisation, enchaînement logique et chronologiques.)</p>		
	<p>Et l'expression des sentiments ou émotions ressentis personnellement, ou prêtés aux autres et aux personnages</p> <p>Manifester sa compréhension d'un récit lu par un tiers en répondant à des questions le concernant : reformuler le <i>contenu d'un passage</i> ou d'un paragraphe, identifier les personnages principaux d'un récit.</p> <p>Décrire des images (illustrations, photographies...).</p>		
<p>Compétences du socle LIRE Lire seul et écouter lire des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de littérature de jeunesse adaptés à son âge</p>		<p>EVALUATION Rendre compte de quelques éléments significatifs du texte</p>	
CP	SE FAMILIARISER AVEC L'ECRIT		<p>Voir au-dessus</p>
	<p>Initiation orale à la langue écrite</p>		
	<p>Écouter des histoires racontées ou lues par l'enseignant</p>		
	<p>Dans une histoire, identifier le personnage principal (c'est l'histoire de...) ; le reconnaître dans la suite des illustrations.</p>		
	<p>Identifier les personnages, les événements et les circonstances temporelles et spatiales d'un récit qu'on a lu.</p>		