

Quatrième période

Continuer à construire des références culturelles autour :

- d'auteurs
- d'univers thématiques

Kitty Crowther

Née en 1970 à Bruxelles d'une mère suédoise et d'un père anglais. La littérature enfantine, principalement anglophone et scandinave, l'a toujours passionnée. Malentendante et appareillée, elle a toujours été captivée par l'image, les signes et le sens caché des choses. Mère de deux garçons, Théodore et Elias, elle replonge avec délice dans l'imaginaire des tout-petits et depuis 1994, se consacre aux livres pour enfants. Elle séjourne régulièrement en Zélande.

En 2006, elle a reçu le Grand Prix triennal de littérature de jeunesse, décerné par le Ministère de la Culture. Elle a été lauréate en 2009 du prix Baobab, remis par le Salon du livre et de la presse jeunesse, Le Monde, le Syndicat de la librairie française (SLF) et l'Association des librairies spécialisées jeunesse (ASLJ) pour *Annie du lac*. Le prix Astrid Lindgren a récompensé l'ensemble de son œuvre en 2010.

L'ALMA est le prix de littérature jeunesse le plus prestigieux.

<http://www.ecoledesloisirs.fr/php-edl/auteurs/fiche-auteur-nvo.php?codeauteur=66>

consulté le 16 mars 2014

Pourquoi la série des « Poka et mine » ? :

A travers l'univers de deux insectes, l'auteur réussit à nous faire vivre des situations simples, proches des enfants. Dans ce monde délicat, intimiste et plein d'humour, la petite Mine se retrouve dans différentes situations qui ne manqueront pas de rappeler aux plus jeunes leurs propres expériences....Le tout enveloppé d'une grande tendresse !

Cette série permet d'aborder très facilement la notion de personnages :

- ces deux insectes ailés au grand regard tendres qui nous charment à travers chaque album et confirme au fil du temps leur caractère
- les autres personnages nous offrent un superbe tableau proche du réel...

Albums travaillés

jeux : loto/Memory des personnages



Le temps : les contraires

Albums travaillés : le temps cyclique Autour du soleil et de la lune



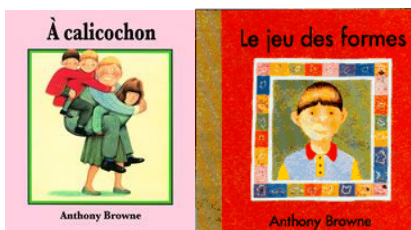
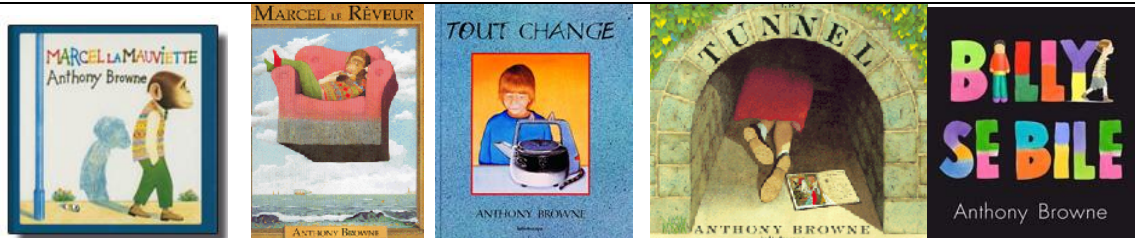
Jeu : Les deux font la paire

Le temps imaginaire : la métamorphose

MS différents albums



GS autour d'un auteur Anthony Brown



Jeu : Mémoire des histoires

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			
Compétences du socle DIRE S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié		EVALUATION raconter une histoire entendue ou lue par l'élève, ou par l'enseignant ;	
Les deux font la paire	<p style="text-align: center;">COMPRENDRE</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. Observer un livre d'images, ou très illustré, et traduire en mots ses observations</p>	<p>À partir d'un album ou plusieurs - les personnages principaux et secondaires des albums sont photographiés et présentés sous forme de cartes.</p> <p>(chaque carte représente un seul personnage faisant une action dans un album à un moment précis de l'histoire) Les cartes sont en double</p>	<p>Phase n°1 : observation, description Les enfants découvrent les cartes. ♦ les enfants observent, font des remarques « On voit tous les personnages de l'histoire, ils sont en double. »</p> <p>Phase n°2 : le jeu ♦ l'adulte explique la règle aux enfants : Chaque joueur reçoit un tas d'images. Elles sont toutes réparties entre les joueurs. Chacun les pose face cachée devant lui. Au top départ chacun retourne une carte, lorsque les deux mêmes personnages apparaissent, celui qui s'en aperçoit, agite une clochette posée au centre de la table. Il doit alors dire dans quel album se trouve ce personnage, s'il est important dans l'histoire ou non (personnage principal), ce qu'il fait (actions), ses intentions. Si sa réponse est juste, il gagne ce personnage. A la fin de la partie, quand toutes les cartes ont été retournées, celui qui a le plus de paires de personnages a gagné.</p>
	<p>Comprendre que dans une histoire lue par l'enseignant, des personnages fictifs, parlent et agissent (un personnage est un être, un dire, un faire)</p>		
	PROGRESSER VERS LA MAITRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE		
	<p>Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms et verbes en particulier ; quelques adjectifs)</p>		
	<p>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)</p>		
	<p>Et l'expression des sentiments ou émotions ressentis personnellement, ou prêtés aux personnages</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. Décrire des images (illustrations, photographies...).</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		EVALUATION Rendre compte de quelques éléments significatifs du texte Etablir des liens entre les œuvres	
Les deux font la paire Permettre de comprendre la différence sur le personnage important d'une histoire (personnage principal) et les personnages moins importants (personnages secondaires)	SE FAMILIARISER AVEC L'ÉCRIT	À partir d'un album ou 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) Les cartes sont en double	Phase n°1 : observation, description Les enfants découvrent les cartes. ♦ les enfants observent, font des remarques « On voit tous les personnages de l'histoire, ils sont en double. » Phase n°2 : le jeu ♦ l'adulte explique la règle aux enfants : Chaque joueur reçoit un tas d'images. Elles sont toutes réparties entre les joueurs. Chacun les pose face cachée devant lui. Au top départ chacun retourne une carte, lorsque les deux mêmes personnages apparaissent, celui qui s'en aperçoit, agite une clochette posée au centre de la table. Il doit alors dire dans quel album se trouve ce personnage, s'il est important dans l'histoire ou non (personnage principal), ce qu'il fait (actions), ses intentions. Si sa réponse est juste, il gagne ce personnage. A la fin de la partie, quand toutes les cartes ont été retournées, celui qui a le plus de paires de personnages a gagné.
	Initiation orale à la langue écrite		
	Dans une histoire, identifier le personnage principal (c'est l'histoire de...); le reconnaître dans la suite des illustrations. <i>Identifier les autres personnages</i>		
	Identifier les personnages, les événements d'un récit qu'on a lu.		