

Première période

Réseau d'auteurs : Catherine Tauveron dit : « Il est nécessaire de choisir un auteur qui possède une personnalité forte, un univers singulier duquel les enfants vont s'imprégner au fur et à mesure de leurs lectures. »

Catherine Tauveron : Lire la littérature à l'école Hatier 2002

Emile Jadoul en PS

Né en 1963 à Avennes en Belgique. Depuis qu'il a quitté les Beaux-Arts, il vit à la campagne dans une petite maison au milieu des bois d'où sortent d'ailleurs régulièrement des lapins, des renards, parfois des cochons et même des ours! Tous ces animaux lui inspirent des images pleines de couleurs. Quand il ne dessine pas dans son atelier, il parle de son métier et donne des cours à de futurs illustrateurs.

<http://www.ecoledesloisirs.fr/php-edl/auteurs/fiche-auteur-nvo.php?codeauteur=135> consulté le 10 mars 2014

Pourquoi ? : pour ses illustrations touchantes, ses couleurs pastels, ses textes très simples destinés aux très jeunes lecteurs. Emile Jadoul utilise des animaux qui séduisent les jeunes enfants, il les introduit souvent un à un ce qui facilite la compréhension, permet de travailler la chronologie. Il aime aller à l'essentiel avec peu d'éléments ce qui n'est pas forcément le plus facile...

Albums travaillés



Catharina Valckx

Née en 1957 à De Bilt aux Pays-Bas. Elle a vécu en France, à Bièvres, avec ses parents puis est retournée en Hollande pour ses études à l'Académie de Groningen, capitale des provinces du Nord. Elle vit aujourd'hui à Amsterdam, où pendant des années elle a évolué dans un réseau artistique très actif. Participant à toutes sortes d'expositions, elle a écrit des textes et réalisé des tableaux aux "Ateliers 63" et dans d'autres galeries.

<http://www.ecoledesloisirs.fr/php-edl/auteurs/fiche-auteur-nvo.php?codeauteur=283>

Pourquoi ? : Pour ses personnages que l'on retrouve d'histoires en histoires, drôles et humoristiques. Ils ont le goût du bonheur, valorisent l'amitié. Pour ce curieux mélange de réalisme et de fantaisie.

Albums travaillés





Eric Battut en GS

Eric Battut est né à Chamalières, où il vit et travaille. Après six années d'études en économie et en droit, il a étudié à l'Ecole Emile Cohl de Lyon. En 1996, ses premières illustrations pour La Chèvre de Monsieur Seguin, sont montrées à Bologne. En 1997, il a reçu le prix "Figue Future" de Montreuil, ainsi que le Prix Octogones 2000 du CIELJ. Il a depuis publié chez Didier jeunesse, Milan, Bilboquet et Bohem Pres.

<http://www.ricochet-jeunes.org/auteurs/recherche/404-eric-battut> consulté le 11 mars 2014

Pourquoi : Pour son univers, son style, sa couleur fétiche le rouge (le noir et le blanc)

Ses personnages souvent un ou deux : un gros et un petit. Un graphisme simple, des formes géométriques.

Des livres poétiques, des thèmes philosophiques comme la solitude, la quête d'identité, la différence, le racisme...

Des personnages aux caractères marqués, des liens avec l'art...

Albums travaillés



Réseau générique et de variantes

Boucle d'or chez les petits proposé dans différentes versions pour les comparer

Pourquoi ? : L'ours est très proche affectivement des enfants. En effet, ils ont presque tous un « nounours » même si celui-ci n'est pas toujours leur doudou préféré. C'est un animal familier qui va les aider à construire la notion de personnage mais aussi à approcher des valeurs culturelles.

La double nature de l'ours dans la littérature, moitié humain, mi animal, en fait un personnage anthropomorphe par excellence.

Albums travaillés



Le Petit Chaperon rouge proposé dans différentes versions pour les comparer

Pour mettre en place l'archétype du loup, cette image du « grand méchant loup dévorateur » destiné à rappeler qu'il ne faut pas s'écarter du droit chemin et écouter les adultes...

Cette image du loup étant essentielle à la culture littéraire qui en joue et la détourne à souhait !

Mais aussi pour permettre aux élèves de grande section de comprendre un texte littéraire donc de s'en distancier et de l'interpréter donc de s'en rapprocher.

Albums travaillés



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 Tous les jeux sont plastifiés	CONSIGNES
<u>Compétence 1: Maîtrise de la langue française</u>			
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 ;	
Jeu des couvertures	ECHANGER, S'EXPRIMER	À partir de plusieurs albums - les couvertures des albums sont photographiées et présentées sous forme de cartes. (chaque carte représente une seule couverture : première de couverture, page de garde, quatrième de couverture)	<u>Phase n°1 : observation, description</u> - L'adulte donne à chaque enfant un album, il leur demande d'observer et de décrire la couverture, la page de garde, la quatrième de couverture. observation de toutes les cartes - description de la couverture. <u>Phase n°2 : le jeu</u> - différentes cartes représentant les couvertures d'album sont retournées sur la table. L'enseignante demande aux élèves de lancer le dé (1 à 3) et de tirer le nombre de cartes correspondant. De ne garder que celles de l'album que l'on a devant soi. Le 1er qui a 3 cartes a gagné.
	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) Relater un événement connu des autres ; raconter une histoire (à partir de quelques images éventuellement). 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 FRANÇAISE		
	Se saisir d'un nouvel outil linguistique (lexical ou syntaxique) que l'enseignant lui fournit quand il lui manque, en situation, pour exprimer ce qu'il a à dire.		
	Connaître quelques termes génériques		
	Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent		
Compétences du socle LIRE Lire seul, à haute voix, un texte comprenant des connus et inconnus		EVALUATION parcours de lectures en fonction d'un thème ou d'un projet - présentations d'ouvrages et échanges sur des lectures ; événements, chronologie de l'histoire).	
Jeu des couvertures	Se familiariser avec l'écrit		<u>Phase n°1 : observation, description</u> - l'enseignant donne à chaque enfant un album, les élèves peuvent le manipuler pour se familiariser avec ce nouvel objet culturel
	Supports du texte écrit		
	Utiliser un livre correctement du		

	<p>point de vue matériel</p> <p>Repérer, les pages de couverture d'un livre, les images l'accompagnant pour en percevoir le rôle</p>	<p>À partir de plusieurs albums</p> <p>- les couvertures des albums sont photographiées et présentées sous forme de cartes.</p>	<p>(un livre), elle leur propose de l'ouvrir, de regarder les illustrations, d'observer ce qui se passe (certains faits sont plus marquants que d'autres). Il leur demande d'observer et de décrire la couverture, la page de garde, la quatrième de couverture puis d'observer toutes les cartes</p>
	<p>Se repérer dans un livre (couverture, page, images, texte) s'orienter dans l'espace de la page</p>	<p>(chaque carte représente une seule couverture : première de couverture, page de garde, quatrième de couverture)</p> <p>Pour les CP</p> <p>Page de titre, commentaires en 4^{ème} de couverture</p>	<p><u>Phase n°2 : le jeu</u></p> <p>- différentes cartes représentant les éléments du paratexte des albums sont retournés sur la table.</p> <p>- L'enseignante demande à chaque élève de tirer une carte tour à tour, si cette carte est celle représentant son album, il peut la garder sinon il la remet face cachée sur la table.</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>Des éléments du paratexte éditorial: <i>ensemble des discours de commentaires ou de présentation qui accompagnent une œuvre</i></p>	<p>Le premier qui a retrouvé les cartes de son album a gagné.</p> <p>L'enseignante en profite pour faire parler l'enfant sur les images du paratexte afin qu'ils comprennent leur rôle.</p>
<p>Compétences du socle</p> <p>DIRE</p> <p>S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié</p>		<p>EVALUATION</p> <p>raconter une histoire entendue ou lue par l'élève, ou par l'enseignant ;</p>	
<p>Famille des personnages</p>	<p>COMPRENDRE</p>	<p>À partir de plusieurs albums</p> <p>- les personnages principaux et secondaires des albums sont photographiés et présentés sous forme de cartes.</p>	<p>Phase n°1 : observation, description</p> <p>Au milieu de la table sont disposées des cartes de personnages que l'on retrouve dans les différents albums. Les enfants les observent, les décrivent, essaient de retrouver les albums dont les personnages sont issus. Ils les comparent avec l'aide de l'adulte. Certains sont habillés, d'autres non, certains sont debout d'autres à quatre pattes. Certains ressemblent à des hommes, d'autres sont plus proches de l'animal</p> <p>Phase 2 : jeu</p> <p>Chaque enfant reçoit un album devant lui. A tour de rôle chaque enfant tire une carte, il ne la garde que si c'est un personnage de l'album qu'il a devant lui. Celui qui a les 4 personnages de l'album a gagné.</p> <p>Phase n°3 : identification</p> <p>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.</p>
	<p>Observer un livre d'images, ou très illustré, et traduire en mots ses observations</p>		
	<p>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)</p>		
	<p>PROGRESSER VERS LA MAITRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE</p>		
	<p>Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms et verbes en particulier ; quelques adjectifs)</p>		
<p>Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbes, comparatifs) concernant le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages)</p>			

Compétences du socle LIRE Lire seul, à haute voix, un texte comprenant des connus et inconnus		EVALUATION - capacité à relater l'histoire lue ou écoutée (personnages, actions, circonstances temporelles et spatiales) ;	
Famille des personnages	SE FAMILIARISER AVEC L'ÉCRIT	À partir de plusieurs albums - les personnages principaux et secondaires des albums sont photographiés et présentés sous forme de cartes. (chaque carte représente un personnage mais celui-ci peut apparaître sur plusieurs cartes.	Phase n°1 : observation, description Au milieu de la table sont disposés des personnages que l'on retrouve dans les différents albums lus. Les enfants les observent, les décrivent, essaient de retrouver les albums dont les personnages sont issus, ils peuvent échanger entre eux, vérifier dans les albums.
	Initiation orale à la langue écrite Écouter des histoires racontées ou lues par l'enseignant		Phase 2 : jeu Chaque enfant reçoit un album devant lui. A tour de rôle chaque enfant tire une carte, il ne doit la garder qu'à deux conditions : - C'est un personnage de son album - C'est un personnage différent des autres cartes qu'il a déjà (certains personnages sont en double) Le premier qui constitue la famille des 3 personnages de l'album a gagné.
	Dans une histoire, identifier le personnage principal (c'est l'histoire de...) ; le reconnaître dans la suite des illustrations.		
Compétences du socle DIRE - 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		EVALUATION raconter une histoire entendue ou lue par l'élève, ou par l'enseignant ;	
Mémory Des histoires	COMPRENDRE	-photographier pour chaque album : une page avec du texte et une page avec seulement des images. - photographier pour chaque album : une page du début, du milieu, de la fin. - coller ces photos sur des petites cartes	Phase n°1 : observation Pour les PS - l'enseignant propose aux enfants un jeu afin d'aider les élèves à repérer les images et le texte d'un livre... Les enfants découvrent des cartes issues des différents albums étudiés ou lus la semaine précédente. - les enfants observent, font des remarques, l'enseignant les aide. Pour les MS, les GS, les CP : -l'enseignant propose aux enfants un jeu afin d'aider les élèves à repérer le début (le milieu) et la fin d'une histoire. Les enfants découvrent des cartes issues des différents albums étudiés ou lus la semaine précédente. - les enfants observent, font des remarques :
	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.		
	Comprendre une histoire racontée ou lue par l'enseignant ; la comprendre comme une succession logique et chronologique de scènes associées à des images.		
	PROGRESSER VERS LA MAITRISE DE LA LANGUE FRANCAISE		
	Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbes, comparatifs) concernant le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages,		Phase n°2 : Jeu

	localisation, enchaînement logique et chronologiques.)		<p>Pour les PS Chaque enfant a un album L'enseignant explique la règle : Retournez toutes les cartes Piochez une carte : * si elle fait partie de l'album, tu peux la garder et reprendre une carte. Tu dois alors dire ce qui se passe à ce moment. * si elle n'appartient pas à ton album, tu la reposes face cachée au même endroit. Celui qui a réuni les deux cartes de son album, essaie de raconter l'histoire.</p> <p>Pour les MS, les GS, les CP : Chaque enfant a un album L'enseignant explique la règle : Retournez toutes les cartes Piochez une carte : * si elle illustre une partie de l'album, tu peux la garder et reprendre une carte. Tu dois alors dire à quelle partie de l'histoire cette image fait référence * si elle n'illustre pas une partie de ton album, tu la reposes face cachée au même endroit. Celui qui a réuni les deux ou trois images de son album, doit les replacer dans l'ordre et essayer de raconter l'histoire.</p>
	Raconter une histoire déjà entendue en s'appuyant sur des illustrations. Décrire des images (illustrations, photographies...).		
Compétences du socle LIRE Lire seul, à haute voix, un texte comprenant des connus et inconnus		EVALUATION - capacité à relater l'histoire lue ou écoutée (personnages, actions, circonstances temporelles et spatiales) ;	
Mémory Des histoires	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.		
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 - capacité à relater l'histoire lue ou écoutée (personnages, actions, circonstances temporelles et spatiales) ;	
Loto des contes	SE FAMILIARISER AVEC L'ECRIT	-Photographier pour chaque album : 4 ou 6 scènes et la couverture de l'album -Créer des planches avec 4 ou 6 cases représentant une scène prise dans l'un des albums et au milieu, la photo de la	<p>Phase n°1 : observation Pour les PS Phase n°1 : observation, description Chaque enfant choisit un album. Les enfants découvrent des scènes prises dans les différents albums. L'enseignant demande à chaque enfant de retrouver les images de son album. Chaque enfant à tour de rôle choisit une image et essaie de dire quels sont les</p>
	Initiation orale à la langue écrite		
	Écouter des histoires racontées ou lues par l'enseignant		
	Comparer des histoires qui ont des points communs (même personnage principal, même univers). Connaître quelques textes du		

CP	patrimoine, principalement des contes.	couverture de l'album. Faire un autre jeu avec les mêmes scènes collées sur des cartes en carton...	personnages, ce qu'ils font. L'enseignant explique pourquoi afin de sensibiliser les élèves aux liens de l'histoire, à la causalité des faits. Pour les MS, les GS, les CP : Phase n°1 : observation, description Chaque enfant choisit un album. Les enfants découvrent des scènes prises dans les différents albums. Cette fois, l'illustration privilégiera les relations entre les personnages qui sont au cœur de l'histoire, les passages sélectionnés sont les moments clefs. L'enseignant demande à chaque enfant de retrouver les images de son album. Chaque enfant à tour de rôle choisit une image et essaie de dire quels sont les personnages, ce qu'ils font, quelles sont leurs intentions.
	Connaître un conte dans différentes versions ; établir des comparaisons précises entre elles.		Phase n°2 : Jeu Pour les PS, 4 cartes Pour les MS, les GS, les CP, 6 cartes : Phase n°2 : le jeu Chaque enfant a devant lui une planche avec des 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 les enfants... en insistant la fois sur la compréhension (ce qui se passe) et l'interprétation (pensées et comportement des protagonistes)
	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. Écouter, lire des œuvres intégrales, notamment de littérature de jeunesse		
CE1	Identifier les personnages, les événements et les circonstances temporelles et spatiales d'un récit qu'on a lu. Comparer un texte nouvellement entendu ou lu avec un ou des textes connus (thèmes, personnages, événements, fins). Lire ou écouter lire des œuvres intégrales, notamment de littérature de jeunesse et rendre compte de sa lecture.		