

## Deuxième période

Construire des références culturelles  
Autour d'univers thématiques

### Le temps : les contraires

Pourquoi ? : Pour aborder la notion de temps cyclique et linéaire afin que les élèves puissent aborder au lycée la notion de temps vécu.

Pour travailler sur les oppositions, les contrastes qui aident à mieux comprendre une notion

Pour aider les élèves à comparer.

### Albums travaillés : temps cyclique

#### Autour du jour et de la nuit



### Les contraires

Pourquoi ? : Pour aborder la notion de temps linéaire et circulaire afin que les élèves puissent aborder au lycée la notion de temps vécu.

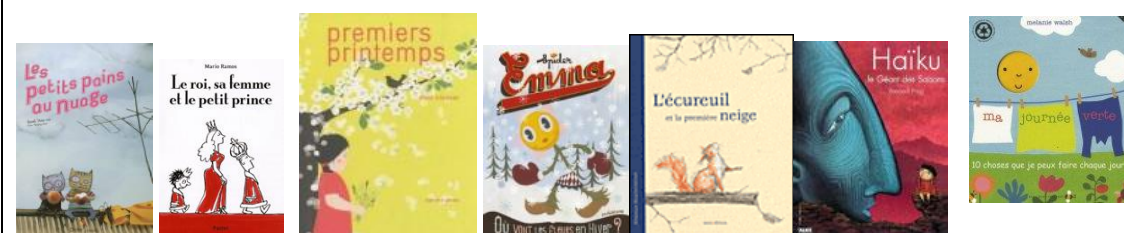
### Albums travaillés

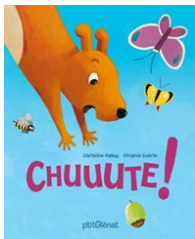
Autour du temps qui passe avec des albums sur le temps cyclique : la journée, la semaine, les saisons...

#### Pour les moyens



#### Pour les grands



<b>Christine Palluy</b>
Christine Palluy est née en 1959. Elle vit dans le sud de la France avec son mari et ses trois enfants. Sa première publication pour la jeunesse date de 1999.
<p>Pourquoi ?</p> <p>Pour son écriture très diversifiée qui s'adresse aussi bien aux plus petits qu'aux plus grands. Pour ces personnages attachants, ses histoires qui séduisent les enfants, ses jeux de mots, ses aventures bien rythmées.</p> <p>Sa publication particulièrement intéressante sur la mythologie grecque et le personnage d'Ulysse.</p>
<p><b>Album travaillé cette période</b></p>  <p><b>Jeu de piste</b></p>

Type de JEUX	DOMAINES COMPETENCES	REALISATION	CONSIGNES
	<p>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</p>		
<b>Compétence 1: Maîtrise de la langue française</b>			
<p><b>Compétences du socle</b></p> <p><b>DIRE</b></p> <p>S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié</p>		<p><b>EVALUATION</b></p> <p>raconter une histoire entendue ou lue par l'élève, ou par l'enseignant ;</p>	
<b>jeu de piste des personnages</b>	<p><b>PROGRESSER VERS LA MAITRISE DE LA LANGUE FRANCAISE</b></p>		<p><b>Phase n°1 : observation, description</b></p> <p>Les enfants découvrent le plateau du jeu présenté comme un jeu de l'oie.</p> <p>♦ les enfants observent, font des remarques « On voit les personnages des histoires, ils ne se suivent pas, ils sont mélangés. Il y a des cases placées les unes à côté des autres. »</p> <p><b>Phase n°2 : le jeu</b></p> <p>♦ l'adulte explique la règle aux enfants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- il faut lancer le dé et avancer d'autant de cases que le chiffre indiqué (1, 2 3, 4, 5, 6)</li> <li>- si l'enfant tombe sur un personnage il doit le décrire, aller chercher sur le banc l'album</li> </ul>
	<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>Et l'expression des sentiments ou émotions ressentis personnellement, ou prêtés aux autres et aux personnages d'histoires connues.</p>		

			<p>où l'on trouve ce personnage. Si sa réponse est juste, il peut prendre une carte représentant ce personnage, si elle est fausse il n'obtient rien.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- si l'enfant tombe sur un lieu, il doit situer l'album où le personnage évolue dans ce lieu en le nommant ; expliquer son importance dans l'histoire.</li> <li>- si l'enfant tombe sur une image bonus, il peut choisir l'album qu'il veut et expliquer ce qui se passe dans cette histoire, il gagne une carte issue de cet album (personnage ou lieu).</li> <li>- le premier enfant qui a réussi à obtenir 2 personnages différents et deux lieux différents, a gagné.</li> <li>- pour vérifier la mémorisation des personnages, leur nom, l'album dans lesquels ils interviennent, les élèves s'entraînent en choisissant une carte chacun leur tour et en allant chercher l'album qui correspond puis en remplaçant les images des personnages dans le bon ordre.</li> </ul> <p><b>Phase n°3 : prolongement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- selon l'âge des enfants, l'élève peut expliquer les intentions des personnages, leurs relations, leurs évolution au cours du récit...</li> <li>- comparer les histoires entre elles, essayer de définir leurs similitudes et leurs différences.</li> </ul>
<p><b>Compétences du socle</b> <b>LIRE</b> Lire seul, à haute voix, un texte comprenant des connus et inconnus</p>		<p><b>EVALUATION</b> - capacité à relater l'histoire lue ou écoutée (personnages, actions, circonstances temporelles et spatiales) ;</p>	
<p><b>jeu de piste</b></p>	<p style="background-color: #ff69b4; padding: 2px;"><b>SE FAMILIARISER AVEC L'ECRIT</b></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>Choisir des albums sur un même thème ou d'un même auteur Dessiner un jeu de l'oie sur un grand carton ou coller les images côte à côte. Photographier ou scanner : -les personnages d'un album - les lieux de l'histoire</p>	<p>Voir au-dessus</p>
<p><b>Compétences du socle</b> <b>DIRE</b> Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication</p>		<p><b>EVALUATION</b> raconter une histoire entendue ou lue par l'élève, ou par l'enseignant ;</p>	

Œil de lynx	PROGRESSER VERS LA MAITRISE DE LA LANGUE FRANCAISE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- photographier des personnages de différents albums</li> <li>les réduire de la taille de 2cm/2cm</li> <li>- en faire quatre séries</li> <li>- deux séries sont collées sur deux grands cartons</li> <li>- deux autres séries sont placées dans une barquette à disposition des élèves</li> </ul>	<p><b>Phase n°1</b> : découverte du plateau et des images.</p> <p><b>Phase n°2 : Jeu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- chaque joueur reçoit 3 images qu'il pose face cachée devant lui. Au signal convenu, chacun dévoile ses images.</li> <li>- il faut le plus vite possible les retrouver sur le plateau de jeu parmi les autres.</li> <li>- dès qu'un enfant a trouvé l'image sur le plateau, il la pose dessus</li> <li>- quand un joueur a réussi à identifier ses trois images, il crie « stop » et reçoit un jeton s'il n'a fait aucune erreur.</li> <li>- chaque joueur qui aura placé ses trois images, en recevra trois autres. Si un joueur n'a placé qu'une image, il recevra deux autres images.</li> </ul> <p>Une nouvelle manche commence, le premier des joueurs qui a obtenu 4 pions a gagné la partie.</p> <p><b>Phase n°3 : Réflexion</b>, échanges sur l'évolution des personnages.</p> <p>Les élèves doivent retrouver les albums desquels les personnages sont issus.</p> <p>L'enseignant sensibilise les élèves sur ce qui définit un personnage : son être, ses paroles, ses actions....L'évolution du personnage ou des personnages au cours de l'histoire.</p>
	Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbes, comparatifs), concernant en particulier l'univers de l'écrit		
	le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages, relations entre eux, enchaînement logique et chronologique, relations spatiales), l'expression des sentiments ou émotions prêtés aux personnages d'histoires connues.		
	COMPRENDRE		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manifester sa compréhension d'un récit 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.</li> <li>- Raconter une histoire déjà entendue en s'appuyant sur des illustrations.</li> <li>- Décrire des images (illustrations, photographies...).</li> <li>- Prendre part à des échanges verbaux tout en sachant écouter les autres ; poser des questions.</li> </ul>		