

DOSSIERS PEDAGOGIQUES
SPECTACLE « Toc Toc Toc »



Albums abordés :

- La chenille qui fait des trous (E. carle)
- La grenouille à grande bouche
- Tout en haut (M. Ramos)
- La noisette (E. Battut)
- La moufle
- A trois on a moins froid (Michel Gay)

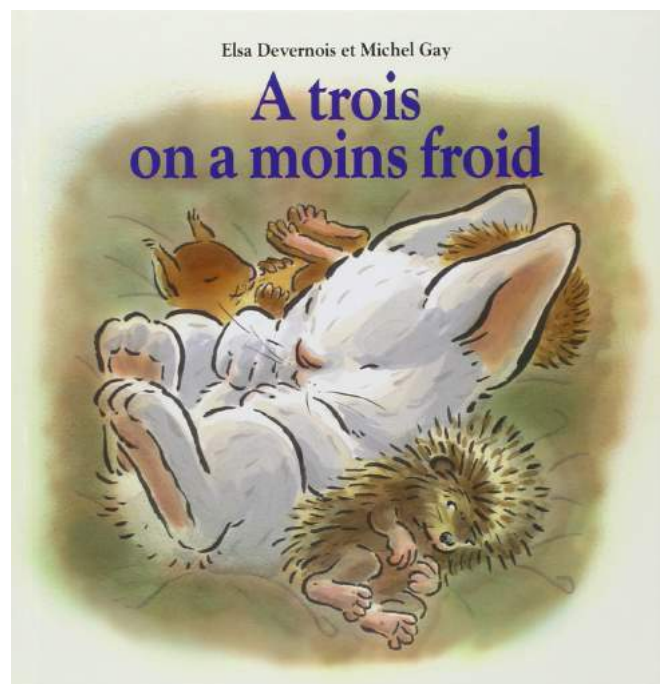
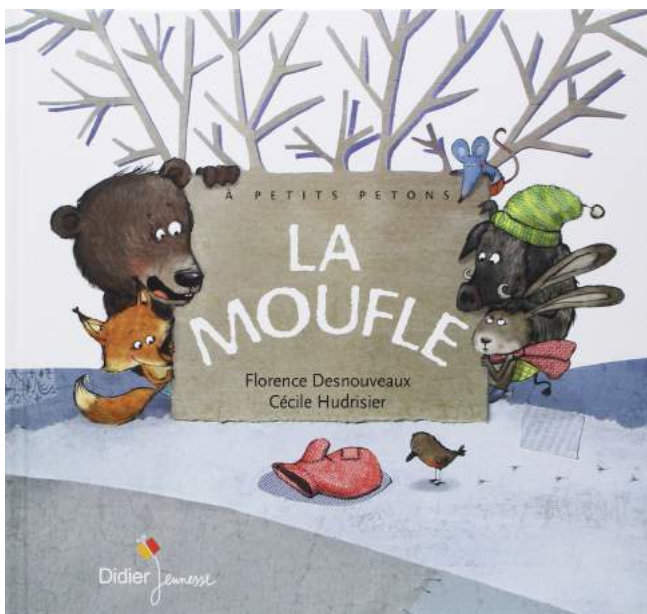
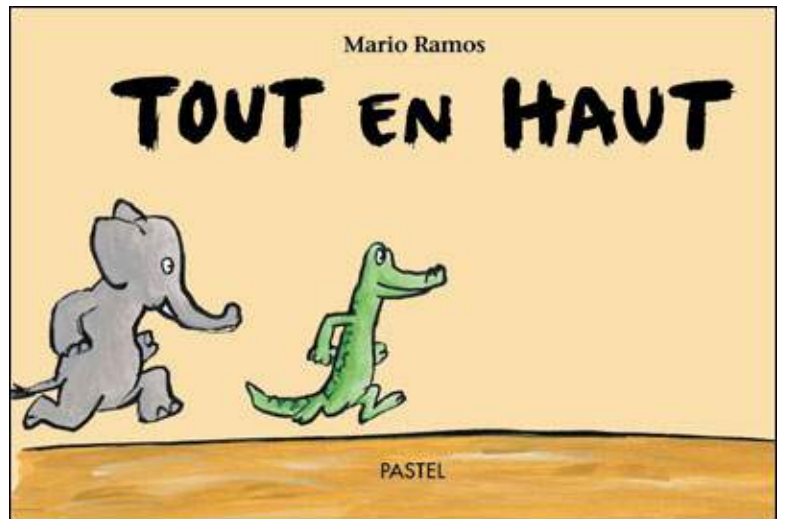
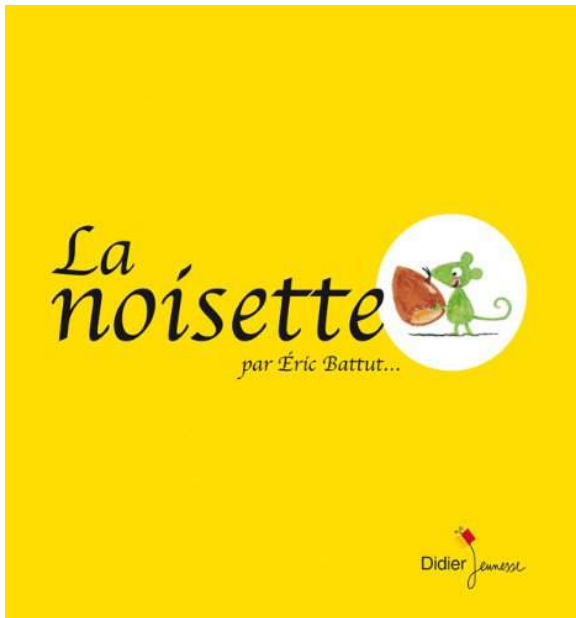
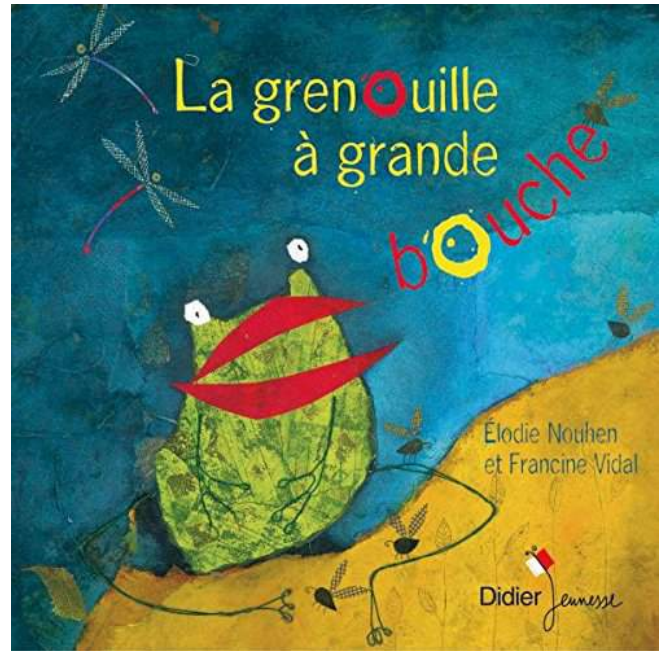
Thèmes abordés :

- les saisons
- les animaux
- la marionnette et le théâtre de papier
- le pop-up

Pour toute question contactez nous à
contact@chambouletoutheatre.fr

Eric Carle

La chenille qui fait des trous



La chenille qui fait des trous

1.
Dans la lumière de la lune, un petit œuf repose sur une feuille.
2.
Un beau dimanche matin, le soleil se lève et POP ! une minuscule chenille sort de l'œuf. Elle a très faim.
3.
Aussitôt, elle part à la recherche de nourriture.
4.
Le lundi, elle croque dans une pomme. Elle y fait un trou.
Mais elle a encore faim.
5.
Le mardi, elle croque dans deux poires. Elle y fait deux trous.
Mais elle a encore faim.
6.
Le mercredi, elle croque dans trois prunes. Elle y fait trois trous.
Mais elle a encore faim.
7.
Le jeudi, elle croque dans quatre fraises. Elle y fait quatre trous.
Mais elle a encore faim.
8.
Le vendredi, elle croque dans cinq oranges. Elle y fait cinq trous.
Mais elle a encore faim.
9.
Le samedi, elle croque dans un morceau de gâteau, un cornet de glace, un cornichon, un bout de gruyère, un saucisson,
10.
une sucette, un quartier de tarte aux cerises, une saucisse, une brioche et une tranche de pastèque.
Cette nuit-là, elle a mal au ventre !
11.
Le lendemain, c'est de nouveau dimanche. La chenille croque dans une belle feuille verte et se sent beaucoup mieux.
12.
Maintenant, elle n'a plus faim du tout. Mais elle n'est plus une petite chenille. Elle est devenue grosse et grasse.
13.
Elle se construit une maison -un cocon- et s'y blottit.
Deux semaines plus tard, quand elle le perce pour en sortir...
14.
... elle est devenue un superbe papillon.

Notes pour les traducteurs et traductrices.

Un grand merci de bien avoir accepté de traduire le texte de *La chenille qui fait des trous* dans votre langue pour les *Sacs d'histoires*. Nous souhaitons ainsi offrir aux parents la possibilité de découvrir l'histoire avec leur enfant, dans leur langue familiale et en français.

Nous vous demandons de respecter la numérotation et la ponctuation pour nous faciliter ensuite la construction du texte bilingue.

Si vous souhaitez que votre nom soit mentionné comme traducteur ou traductrice, il ne faut pas oublier de l'écrire!

Texte traduit en :

Par:

* Pour faciliter la mise en page de la traduction, il existe également un petit livre avec le texte en français et des lignes pour écrire la traduction.

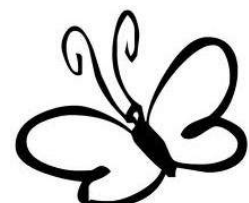
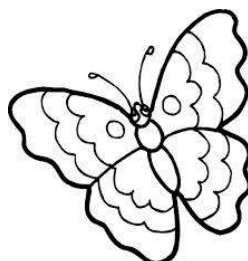
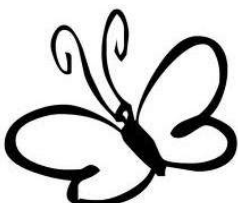
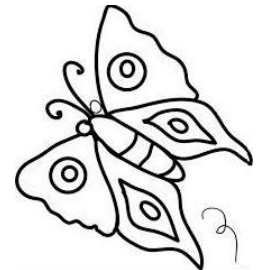
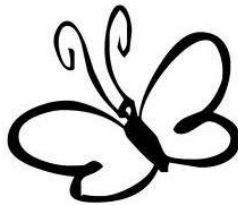
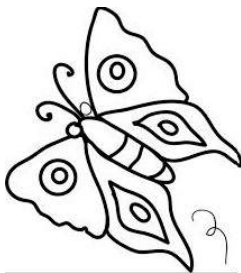
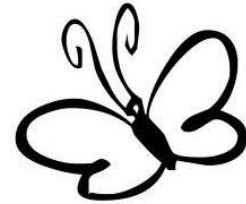
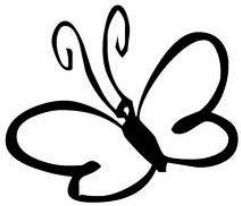
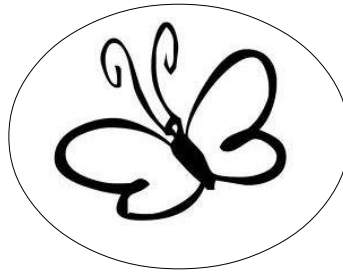
TPS : Discrimination visuelle



Prénom : _____

Date : _____

Consigne : Entoure les papillons identiques au modèle.



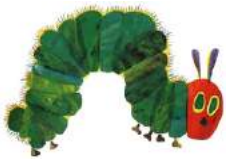
TPS : Numération

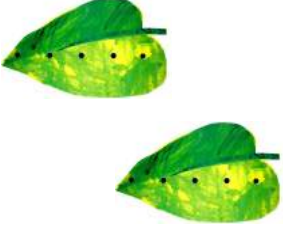

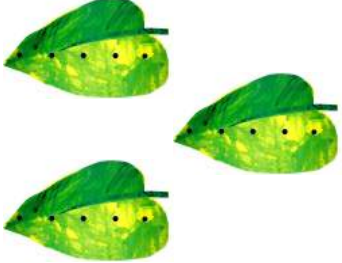


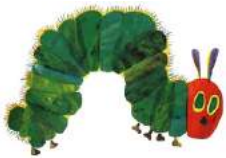
Je m'appelle : _____

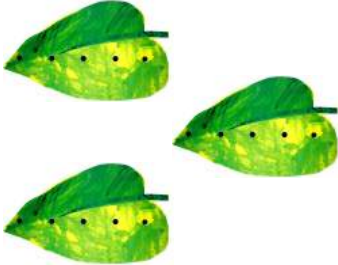

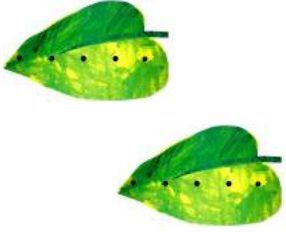
Date : _____

Consigne : Dans chaque ligne, entoure la case où il y a le plus de feuilles à manger pour la chenille.

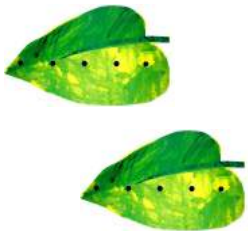
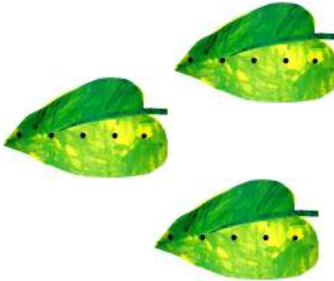



		
---	--	---

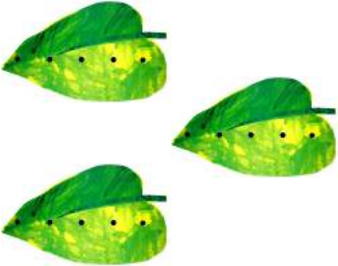
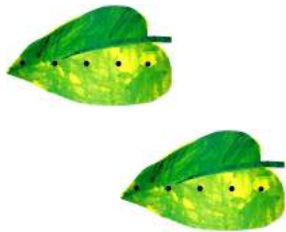



		
---	--	---



		
---	--	---



		
---	--	---

Projet : Ecriture et illustration d'un nouvel épisode de l'album « La grenouille à grande bouche »

Le projet de la classe : Les activités présentées se déroulent dans le cadre d'un projet d'écriture et d'illustration d'un nouvel épisode de l'album « La grenouille à grande bouche ». Les élèves doivent imaginer cet épisode en respectant la cohérence du texte. Ce projet amène les élèves à s'interroger sur la structure du texte et à mieux comprendre les choix de l'auteur.

Objectifs :

- Ecrire la suite d'une histoire en respectant la structure du récit (randonnée + rime)

Compétences travaillées :

- × **Découvrir l'écrit**
 - Découvrir un type d'écrit : la randonnée
 - Repérer les étapes fondamentales d'un récit
 - Produire un texte collectivement sous forme de dictée à l'adulte
 - Dictier individuellement un texte à l'adulte
 - Ecrire une phrase très courte en cursive, en fonction d'un projet avec modèle commenté par l'enseignante
 - Entendre et repérer une rime
 - Associer des mots qui riment
- × **Langage**
 - Comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire
 - Enrichir le vocabulaire des enfants (aliments)

Déroulement : 3 séances de littérature et phonologie en classe entière, 2 séances d'arts visuels, 1 séance d'informatique et 1 séance de discrimination visuelle/lecture

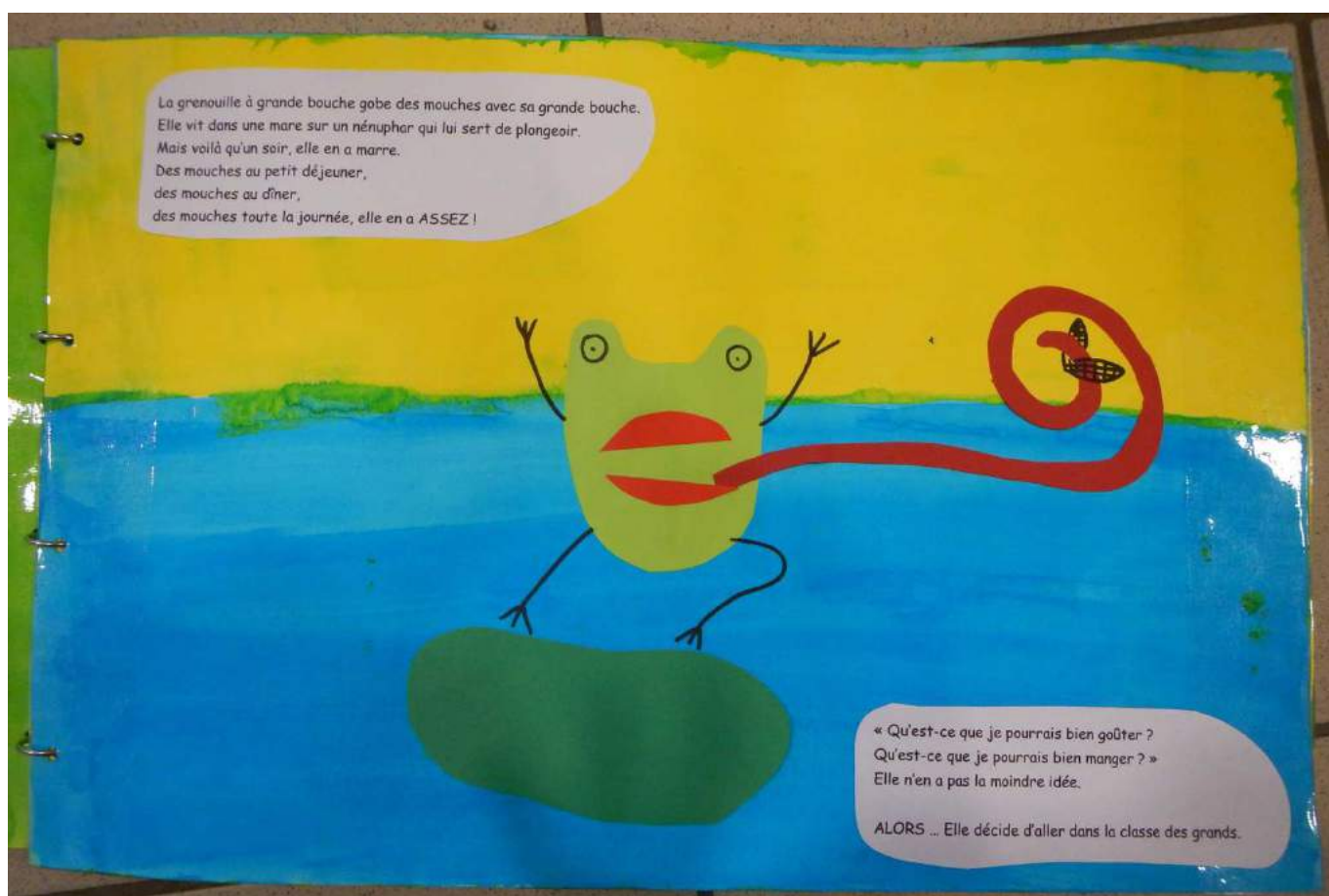
- Découverte de l'album « la grenouille à grande bouche » et mise en évidence des rimes.
- Ecriture de la suite de l'histoire, en imaginant que la grenouille vienne à l'école pour demander aux élèves ce qu'ils mangent. Pour lui répondre, ils vont essayer de trouver un aliment qui rime avec leur prénom.

Exemple : Je m'appelle Virginie et je mange des sushis.

- Ecriture en cursive de la phrase prononcée.
- Illustration : se représenter avec la grenouille à grande bouche
- Ecriture du texte de la grenouille en salle informatique
- Assemblage des productions des élèves pour réaliser un album de la classe

Remarque : Au préalable, nous avons travaillé sur les albums à structures répétitives (séquence PARCOURS LECTURE - ACCES EDITION) ainsi que sur les rimes (séquence VERS LA PHONO GS - ACCES EDITION)

Voici les photos de l'album réalisé par la classe de GS :



Prénom:



Compétence: Reproduire un motif graphique simple. Maîtriser son geste graphique

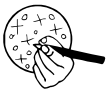


Aide la grenouille à sauter de nénuphars en nénuphars, puis entraîne-toi à faire des boucles à l'envers

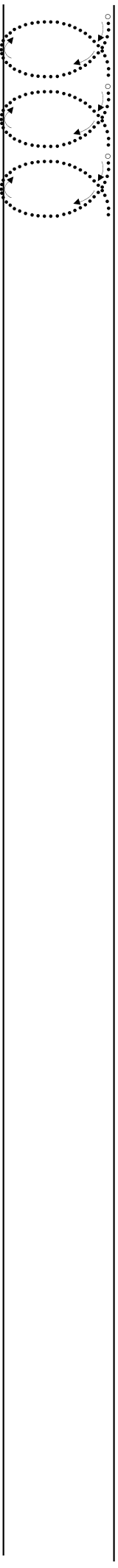
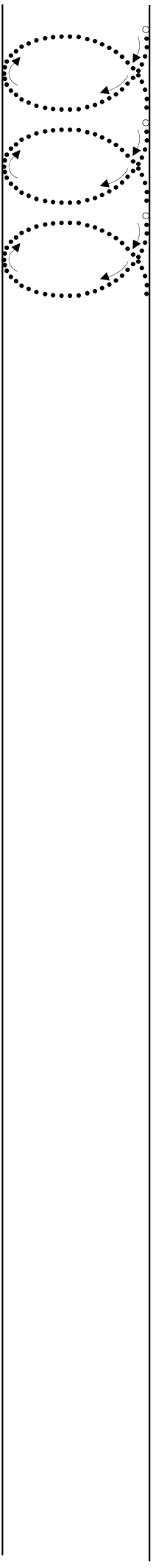
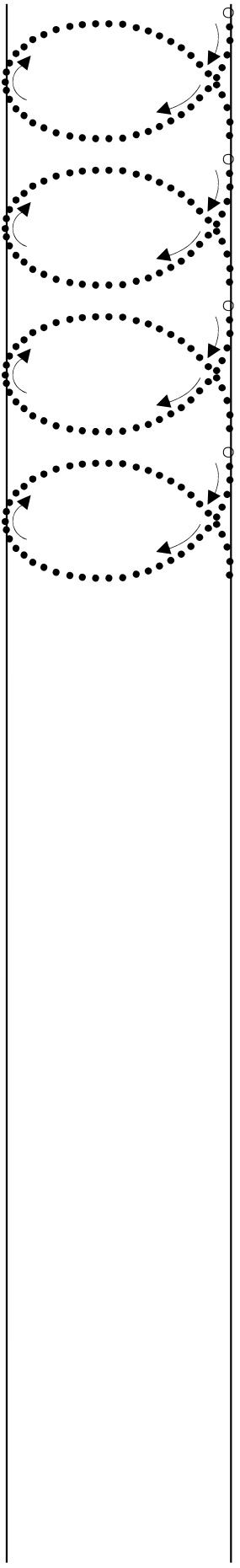
Prénom:



Compétence: Reproduire un motif graphique simple entre deux lignes. Maîtriser son geste graphique



Aide la grenouille à sauter entre les lignes, puis entraîne-toi à faire des boucles à l'envers entre les



Prénom:

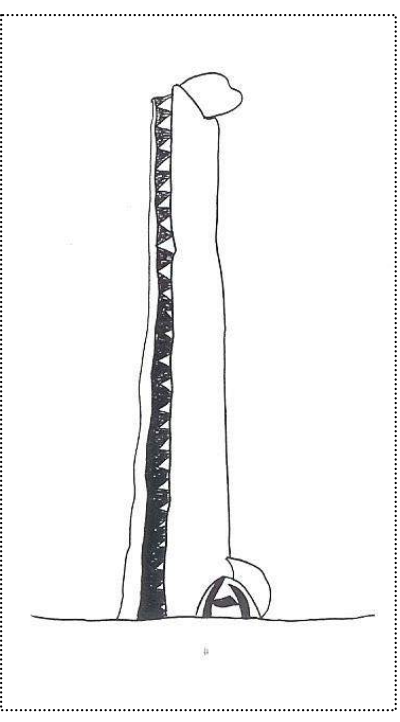
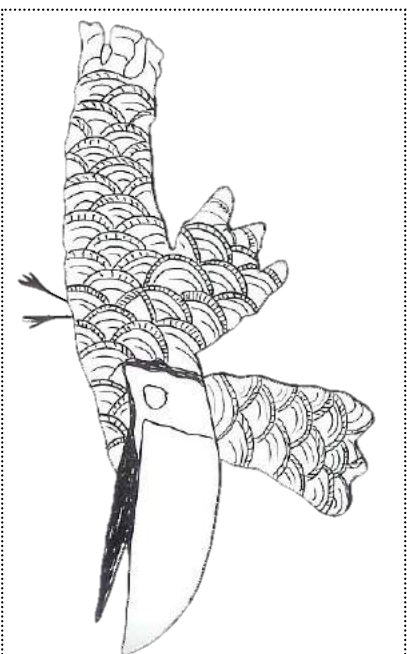
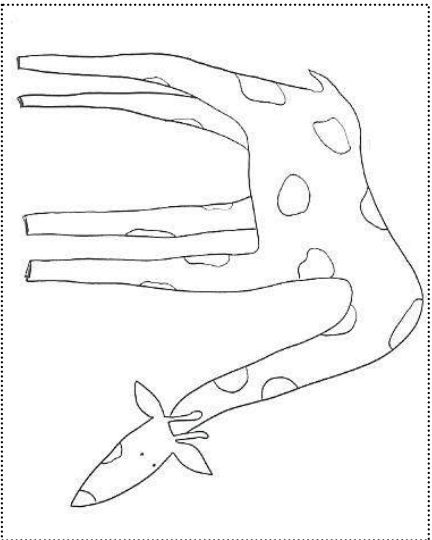


Compétence: Ecrire en capitales d'imprimerie

Retrouve le nom de chaque personnage parmi les modèle puis écris-le en lettres capitales sous le bon



écrits



LE CROCODILE

LA GIRAFFE

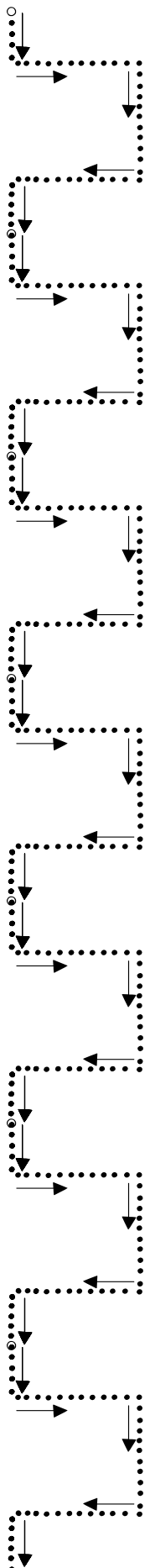
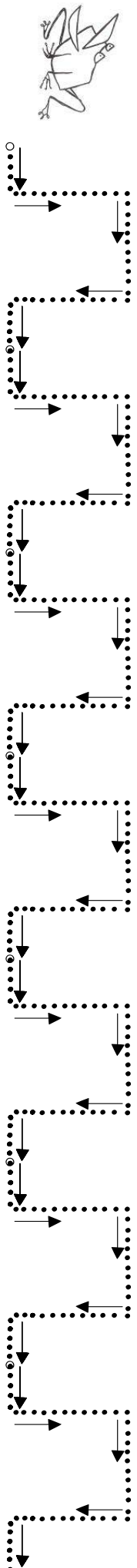
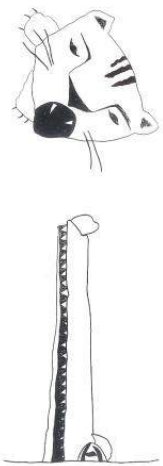
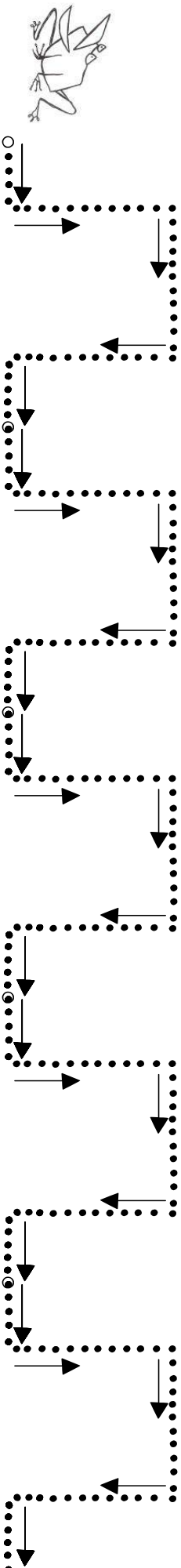
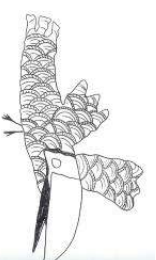
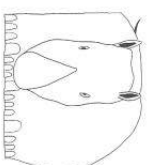
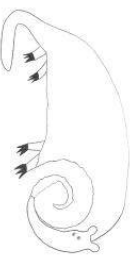
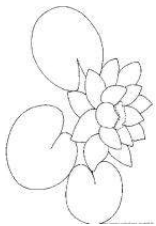
LE TOUCAN

Prénom:



Compétence: Reproduire un motif graphique simple: le créneau. Maîtriser son geste graphique

Aide la grenouille à rejoindre tous les personnages de l'histoire. Puis entraîne-toi à faire des créneaux.





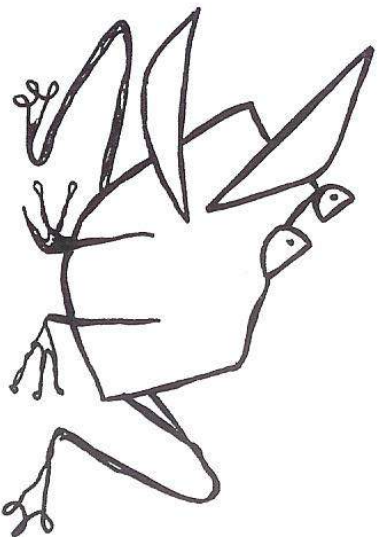
Découpe et colle les étiquettes pour recomposer le titre de l'album

Compétence: Recomposer une phrase simple

Prénom:

La grenouille à grande bouche

--	--	--	--	--	--



La grenouille à grande bouche

--	--	--	--	--	--

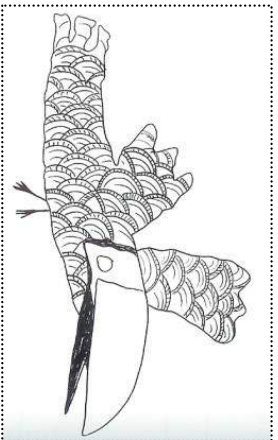
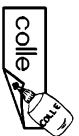
La	à	grande	grande	grenouille
----	---	--------	--------	------------

à	grenouille	La	bouche	bouche
---	------------	----	--------	--------

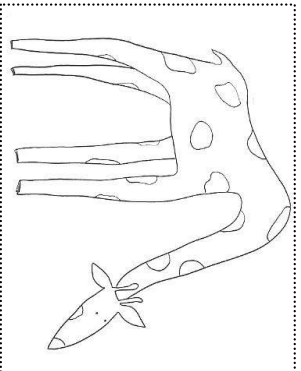
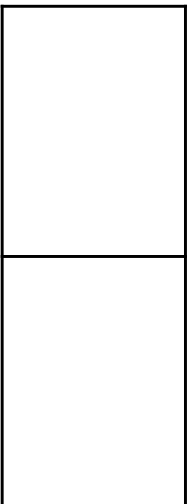
Prénom: _____

Compétence: Recomposer un mot coupé en syllabes (avec modèle)

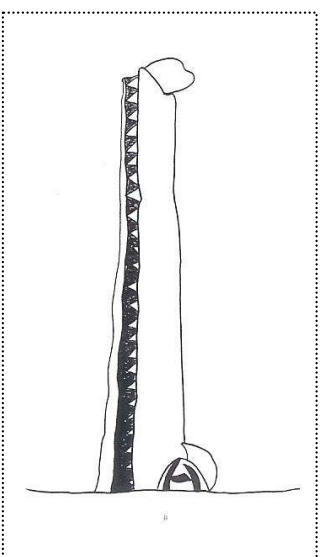
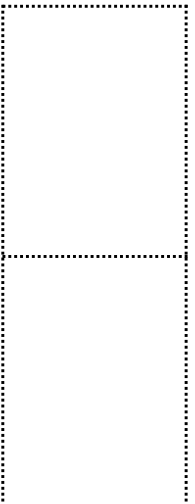
A l'aide des étiquettes, recompose les noms des personnages de l'album



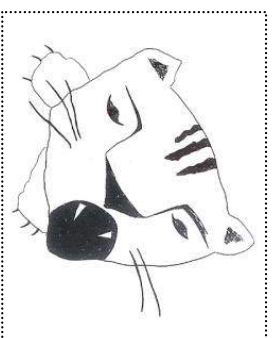
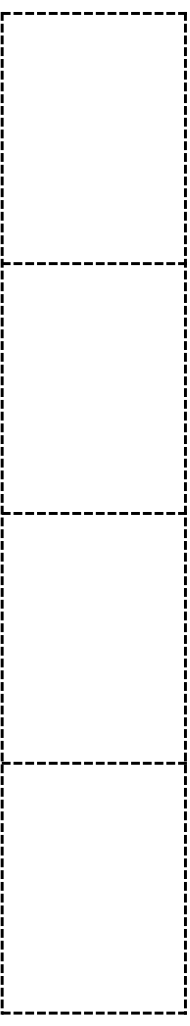
foucan



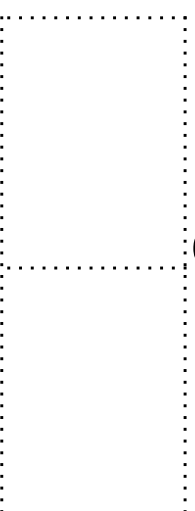
girafe



crocodile



figure



di

fou

cro

fe

hi

gi

ra

le

gre

can

co

di

fou

cro

fe

hi

gi

ra

le

gre

can

co

di

fou

cro

fe

hi

gi

ra

le

gre

can

co

« La noisette »
Eric Battut,
Didier Jeunesse

- **Résumé du livre**

Une petite souris verte vient de trouver une appétissante noisette. Le seul problème, c'est qu'elle a beau lui sauter dessus, la noisette ne veut pas se casser. Elle demande alors de l'aide à ses amis. Mais même en se mettant tous ensemble à sauter sur la noisette, impossible de fendre sa solide coque ! Attention, la voilà qui bouge maintenant, et qui roule, les faisant alors tous tomber. Badaboum ! A leur grand étonnement, un asticot qui logeait dedans, en sort. Et il n'est pas content du tout d'avoir été secoué de la sorte... comment vont-ils réussir à se faire pardonner ?

- **Analyse du livre :**

Comme il en a le secret, Eric Battut livre une nouvelle fois aux tout-petits une histoire pleine de charme, toute simple – comme son graphisme épuré absolument ravissant – et drôlement efficace. Jouant sur la répétition, son texte minimaliste est très amusant à lire, comme une véritable ritournelle. Et puis son histoire entraînante, qui parle joyeusement d'amitié et d'entraide, repose sur le principe d'accumulation et réussit alors entièrement son effet... celui de faire rire les tout-petits lecteurs lors du badaboum – qui était à prévoir – des animaux, et ça fait plaisir ! C'est définitif, on aime cette petite souris verte très gourmande, si bien entourée de ses amis, et cet excellent auteur-illustrateur qui nous ravit à chacun de ses albums !

In Lecture & Cie

Démarche générale pour l'exploitation de l'ouvrage :

1. l'observation du livre est toujours menée en atelier avec peu d'élèves pour permettre :

- **l'observation des réactions des élèves par l'adulte** (réactions non verbales sourires, expressions du visage qui ne peuvent être perçues que lors d'un petit regroupement)
 - les relances à partir de cette observation : relances individuelles, soit de groupe en partant des réactions verbales et non verbales des élèves, les questions seront ouvertes pour permettre aux élèves de répondre en utilisant des mots, des expressions, des phrases....
 - Exemple de questionnement lors d'une réaction du visage : « Oh !! tu as remarqué quelque chose...tu peux nous montrer...tu peux nous dire ce que tu as vu ? »
 - L'élève a alors la possibilité de montrer dans le livre ce qui a provoqué sa réaction : l'adulte part alors de cette base pour relancer par rapport au support montré et déclencher une réaction verbale
 - L'élève peut exprimer par mots, expressions ou phrases suivant ses capacités langagières ce qui a suscité sa réaction : l'adulte part alors de cette base langagière et du support livre pour procéder à différentes relances, sollicitations individuelles ou collectives.
 - Pendant la séance en atelier du matériel peut être utilisé pour faire manipuler les élèves
- **Lors des phases d'hypothèses, l'adulte note systématiquement les hypothèses des élèves pour :**
 - Montrer aux élèves l'écriture de ce qu'ils disent (dictée à l'adulte): l'adulte peut alors demander à un élève, aux élèves de répéter (permanence du discours), si l'oral a changé avec changement d'idée, l'adulte fait remarquer à l'élève ce changement en lui répétant texto ce qui avait été dit au départ en relisant ce qui est écrit :
 - L'adulte répète ce qui a été dit plusieurs fois
 - L'adulte oralise ce qu'il écrit
 - Montrer une trace écrite mémoire d'activité et de pensée : cette trace écrite de groupe sera affichée et relue lors de la phase de synthèse collective en regroupement réunissant tous les élèves après que tous soient passés en ateliers
 - Cette trace permet d'avoir une mémoire, de relancer certains groupes, certains élèves en particulier

- **d'affiner l'observation du livre en amenant les élèves à observer des éléments de façon plus précise que lors d'une observation en regroupement avec lecture d'images, retour sur le texte, mise en lien texte images, retour en arrière dans livre pour rechercher tels ou tels éléments particuliers :**

- Cette démarche de lecture recherche en atelier amène les élèves à appréhender la lecture d'une manière différente non linéaire afin de répondre à des questionnements
- Ces lectures d'approfondissement, ces retours sur le texte permettent de travailler la reconnaissance des personnages, leur implication dans l'histoire (personnage principal, secondaire...), la reconnaissance des lieux en fonction d'une chronologie, le comportement des personnages (psychologie) amenant à percevoir des éléments particuliers du récit, d'attirer l'attention sur certains mots, tournures de phrases pour comprendre des moments implicites
- clarifier et identifier ce qui pose problème afin de montrer aux élèves comment faire pour surmonter ces problèmes
- revenir sur l'histoire, la réviser, la redire, la reprendre
- ce retour sur le texte permet aux élèves de passer de l'identification à la distanciation afin d'être capable d'appréhender :
 - l'organisation du texte
 - sa forme
 - son aspect esthétique qui amène au plaisir de lire

2. Regroupement permettant aux élèves :

- **de partager leurs impressions en verbalisant, en observant les différentes traces écrites** des différents ateliers : chaque trace est alors expliquée par l'adulte qui demande aux élèves du groupe de participer
- **l'adulte peut alors relancer** les élèves ou certains élèves en particulier sur des éléments précis : les élèves moins parleurs seront sollicités pour leur permettre de s'exprimer devant le grand groupe ces derniers ayant déjà verbalisé lors de l'atelier

- ce regroupement donne la possibilité de réactiver ce qui a été dit, vu lors de l'atelier dans un temps différé à partir des différents supports créés lors de l'atelier
- l'adulte pourra ainsi observer les facultés de mémorisation et de réactivation des élèves et de certains élèves repérés lors des ateliers à effectif réduit

Compétences travaillées à travers cette démarche :

- ▶ répondre à des questions
- ▶ échanger, raconter, inventer, anticiper
- ▶ identifier les personnages
- ▶ développer sa personnalité
- ▶ découvrir le monde de l'écrit
- ▶ amener l'élève à comprendre une histoire
- ▶ attirer l'attention sur des mots, des tournures de phrases, des expressions
- ▶ reformuler, élucider, mémoriser

Coopérer et devenir autonome

- ▶ Accepter de travailler dans un groupe
- ▶ Faire preuve d'autonomie, d'effort et de persévérance
- ▶ S'engager dans un projet ou une activité

Proposition de découverte du texte

Atelier de 4/5 élèves en fonction des compétences des élèves

Matériel :

- un livre pour l'adulte
- la couverture du livre sera cachée afin de ne montrer ni le personnage, ni le titre

Phase 1 : un atelier : montrer les deux premières illustrations sans lire le texte (ne pas montrer la couverture qui est cachée)

- procéder à une lecture d'image :
- quel est le personnage ?
- que regarde-t-il ? : il est probable que les élèves ne trouveront pas le mot noisette, ne pas leur donner

- laisser les élèves s'exprimer sur les images, reprendre leurs propositions, les relancer, les questionner à partir de leurs remarques
- **puis lire le texte** : cette lecture leur permettra de découvrir le nom de cet élément accompagnant la souris « une noisette », avoir des noisettes à montrer, à faire manipuler aux élèves, s'attendre à ce que les élèves disent « une noix » à la place de « noisette » dans ce cas leur montrer aussi une noix pour leur faire observer les différences
- **retour sur la lecture (approfondissement)** :
 - qui parle ? la souris /relire le texte faisant parler la souris
 - que voudrait faire la souris ?
 - que se passe-t-il ?

S'appropriier le langage

- ▶ comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente ;
- ▶ nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action
- ▶ formuler, en se faisant comprendre, une description ou une question ;
- ▶ raconter, en se faisant comprendre;
- ▶ prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue.

- **faire des hypothèses sur la suite possible** : la noisette ne veut pas se casser : que va faire la souris ?

- noter ces hypothèses sur une affiche

- les affiches des différents groupes seront présentées lors du regroupement pour faire la synthèse de toutes les hypothèses

Se familiariser avec l'écrit

- ▶ Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte.

Phase 2 : suite de la lecture/vérification des hypothèses

Matériel :

- un livre pour l'adulte (couverture cachée)

- procéder de la même manière que la phase 1 : présenter les deux illustrations sans lire le texte

- laisser les élèves s'exprimer sur les illustrations puis
- lire le texte
- **faire des hypothèses** : que vont faire la souris et la tortue ?
- noter ces hypothèses sur une affiche
- montrer l'illustration suivante
- laisser les élèves s'exprimer sur l'illustration
- leur demander quel pourrait être le texte : il est possible de relire, de revenir sur le texte précédent afin d'induire le texte à produire oralement
- dictée à l'adulte : écrire la proposition de texte des élèves sur une affiche
- lire le texte
- comparer la proposition des élèves et le texte du livre
- faire des hypothèses sur la suite
- noter les hypothèses sur une affiche, faire la synthèse des hypothèses en regroupement

Phase 3 : découvrir la structure du récit

Matériel :

- identique aux phases précédentes
- affiches avec hypothèses pour chaque groupe
- cartes avec représentation des personnages

Se familiariser

- ▶ Identifier les principales fonctions de l'écrit ;
- ▶ Ecouter et comprendre un texte lu par l'adulte ;

- même démarche que phases précédentes
- laisser les élèves s'exprimer, reprendre les propositions, questionner, relancer
- leur demander quel pourrait être le texte : accepter les différentes propositions

- lire le texte
- relire l'affiche avec les hypothèses et barrer celles qui ne correspondent pas
- que vont faire les animaux ? quel pourrait- être le texte ?
- montrer les pages suivantes
- même démarche : laisser les élèves s'exprimer et les amener à verbaliser de façon autonome la suite du texte
- pages suivantes : même démarche jusqu'à la page de l'éléphant
- montrer l'illustration de l'éléphant : que se passe-t-il ?
- laisser les élèves s'exprimer
- lire le texte ; s'arrêter à « La voilà qui roule... »
- faire des hypothèses : que va-t-il se passer ?
- laisser les élèves s'exprimer noter les hypothèses sur une affiche
- **faire un bilan : reprendre la structure du récit :**
- **quel est le premier personnage de l'histoire ?** la souris : montrer la carte représentant la souris verte, la poser sur la table
- que veut-elle faire ?
- que se passe-t-il ?
- à qui demande-t-elle de l'aide ? à la tortue : montrer la carte de la tortue, la poser sur la table après la souris
- rappeler le texte récurrent
- procéder ainsi de suite jusqu'à l'éléphant
- faire la synthèse des hypothèses en regroupement
- compter les personnages

Phase 4 : Découverte de la fin du récit

Matériel :

- identique aux autres phases
- montrer les pages suivantes
- faire remarquer l'ordre des animaux sur la noisette et l'ordre des animaux après que « tout le monde soit tombé »
- laisser les élèves réagir : reprendre leurs remarques, questionner, solliciter
- quel peut - être cet animal qui sort de la noisette ?
- lire le texte
- lire la fin du texte
- **hypothèse sur le titre : quel pourrait- être le titre de cette histoire ?**
- accepter les propositions des élèves, leur demander d'expliquer leur choix
- noter les propositions sur une affiche

Phase 5 : découverte du titre de l'histoire

Matériel :

- un livre par élève
- un livre pour l'adulte
- affiche avec hypothèses du titre
- **l'adulte enlève devant les élèves le cache de la couverture**
- **montrer la couverture :**
- faire repérer les personnages connus, donner leur nom
- faire repérer le titre : lire le titre
- revenir sur l'affiche avec les hypothèses : les relire afin d'observer si une correspond, sinon toutes les barrer
- faire repérer le nom de l'auteur
- distribuer un livre à chaque élève
- relire à voix haute l'histoire et repérer si les élèves tournent les pages correctement en fonction de l'histoire entendue, sinon montrer à chaque fois les pages qui ont été lues
- **compter les personnages à chaque étape de l'aide :** montrer les cartes « animaux », avoir à disposition des cartes « nombre »
- la carte souris : 1
- les cartes souris **et** tortue : 2

- cartes souris, tortue, lapin : 3
- ainsi de suite : cela sous entend qu'il sera nécessaire d'avoir plusieurs cartes représentant un même animal
- créer une bande numérique avec représentation des animaux regroupés et nombre correspondant

Activités complémentaires :

Découverte du monde

Identifier les personnages et leurs caractéristiques respectives

- faire des recherches documentaires sur chaque animal représentant chaque personnage
- les décrire, les dessiner, faire un imagier de classe ainsi qu'un imagier pour la maison avant de proposer le livre en prêt
- faire une fiche d'identité de chaque animal

- la noisette :

- recherche, d'où provient la noisette ? Comment pousse-t-elle ? Peut-on la manger ?

Découvrir le monde

- connaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction ;

Dénombrer les personnages

- Créer une frise représentant chaque étape du récit et le nombre écrit de personnages qui sautent sur la noisette
- Compter tous les personnages de l'histoire asticot inclus

- **rappel de récit** individuel avec support livre ou sans support (suivant les élèves) :

- rappel de récit en utilisant les cartes personnages :

- remettre en ordre les cartes personnages : vérifier la remise en ordre avec le livre
- raconter l'histoire avec aide des cartes

- faire jouer l'histoire :

- créer des groupes d'élèves qui vont jouer l'histoire après les activités de rappel de récit citées précédemment

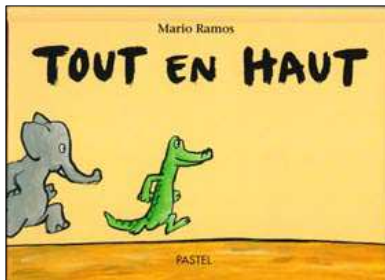
- mise en réseau :

Se familiariser avec l'écrit

- Connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes
- Identifier les éléments principaux d'une histoire (personnages, lieux, événements, ...).
- Utiliser un livre correctement du point de vue matériel
- Se repérer dans un livre
- autour de l'auteur Eric Battut
- « Le secret »
- autour du thème :
- « Le gros navet »

TOUT EN HAUT

De Mario Ramos



Cet album sur le thème de la compétition se lit de bas en haut. Un crocodile, un éléphant, un rhinocéros et une girafe s'élancent tour à tour sur une montagne, espérant en atteindre son sommet. Tous prennent leur élan et essaient... sans réussir pour autant. Placés l'un au-dessus de l'autre, les animaux

finissent par former une pyramide. Vient alors un singe qui, à son tour, tente sa chance, mais à son passage la pyramide s'écroule. Le voilà pourtant parvenu au sommet de la montagne.

Qu'a-t-il gagné ? A-t-il réussi ? Au regard des animaux en dessous peut-être, au regard des oiseaux au-dessus sans doute pas. Tout dépend du point de vue.

Dans cet album, au format à l'italienne Mario Ramos recourt à la simplicité, utilisant des fonds uniformes pour décor, de courts textes qui jouent sur les onomatopées et la répétition, sans doute pour mieux faire ressortir les idées. Une belle évocation !

Désacralisation de l'esprit de compétition

<http://www.ricochet-jeunes.org/parudet.asp?livrid=13438>

Présentation de l'album

A partir de la PS

Ce qui est répété

« Oh ! dommage.

Bien essayé quand même.

Bravo ... ! »

Objectifs

- Faire comprendre une histoire en la matérialisant pour favoriser la compréhension de l'histoire.
- Faire anticiper la fin d'une histoire

Matériel : utilisation de « silhouettes » à « animer » ou de marionnettes.

Déroulement

- Présentation de la couverture
- Lire l'histoire et introduire les personnages au fur et à mesure.
- lecture progressive : arrêter la lecture à « que se passe-t-il ? » puis à la page suivante et demander aux élèves de continuer.
- Débat : Pourquoi les animaux veulent-ils aller en haut ? Y a-t-il quelque chose à voir ?

Le chemin de l'histoire

Matérialiser une montagne sur une bande avec 7 cases et des petites vignettes représentant les personnages.

Objectifs

- Favoriser l'expression orale
- Reformuler un texte avec ses propres mots
- Organiser chronologiquement les étapes essentielles du récit

« ...dés 3 ans il convient de demander à l'enfant qu'il reformule ce qu'il a entendu dans son propre langage. La mémorisation est soutenue par les images. C'est par le dialogue qui accompagne ces tentatives que l'enseignant reconstruit les passages... » Prog 2002.

Déroulement

A l'aide des images les élèves reconstituent le récit.

Il est reformulé « étape » par « étape ».

On ne demande pas aux élèves de reproduire exactement les dialogues, de retrouver toutes les structures. C'est à l'enseignant de fixer les exigences selon la compétence de l'élève.

Prolongements

On peut utiliser d'autres personnages des albums de Ramos pour : changer les personnages ou en ajouter.

Activités écrites

- Reconnaître les personnages et leur représentation.

(Fiche)

- Reconnaître des mots (à l'aide de référents)

(Fiche)

- Associer les onomatopées aux personnages

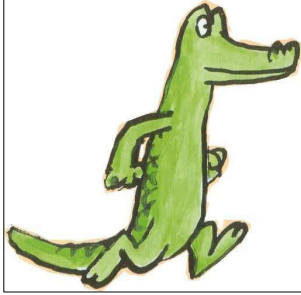
Bande pour le chemin de l'histoire

<i>Le crocodile</i>	<i>2 personnages</i>	<i>3 personnages</i>	<i>4 personnages</i>	<i>5 personnages</i>	<i>4 personnages</i>	<i>Le singe + 4 personnages en bas</i>

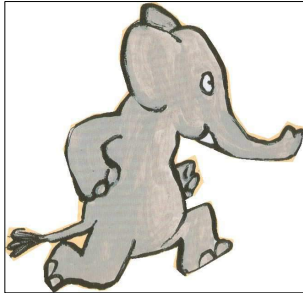
Vignettes à découper



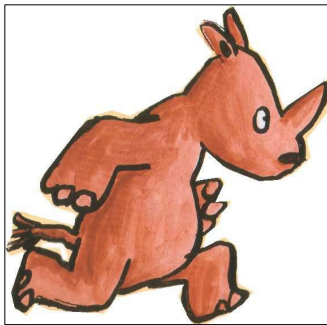
2 singes



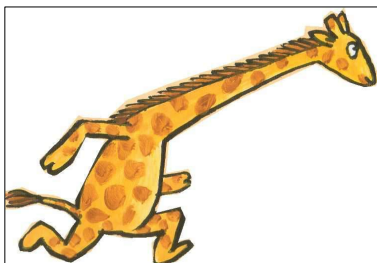
7 crocodiles



6 éléphants



5 rhinocéros



4 girafes

Prénom.....

Date

Quels sont les animaux qui font ces bruits ?
Découpe et colle l'animal à côté de son bruit.

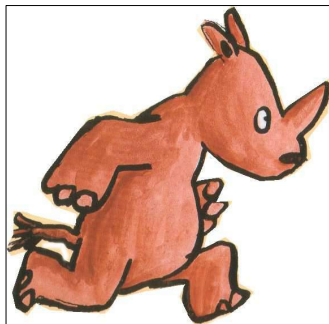
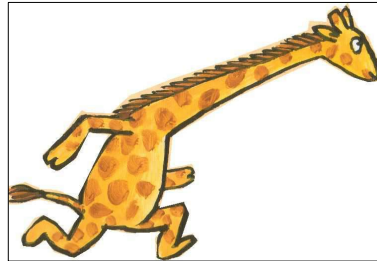
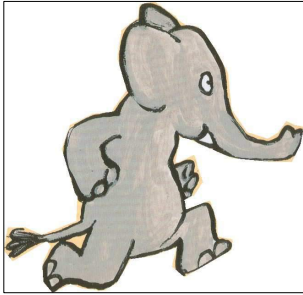
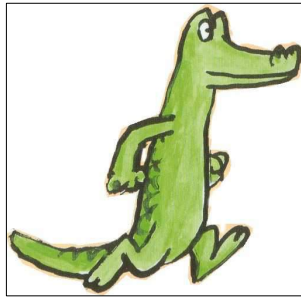
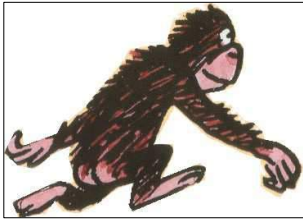
HI HI HI

BAOUM BAOUM BAOUM

HOUF HOUF HOUF

POM POM POM

PLOP PLOP PLOP



Prénom.....

Date

Tu complètes les phrases.

L'éléphant monte sur

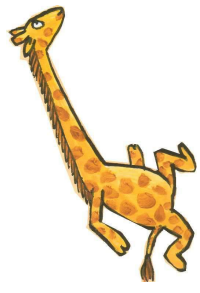

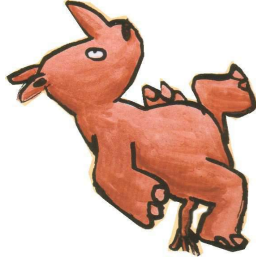
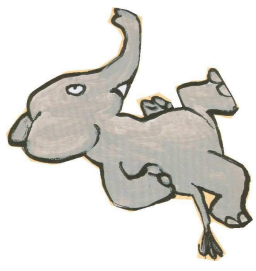
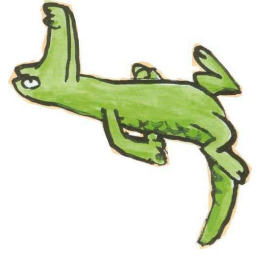
Le rhinocéros monte sur

La girafe monte sur

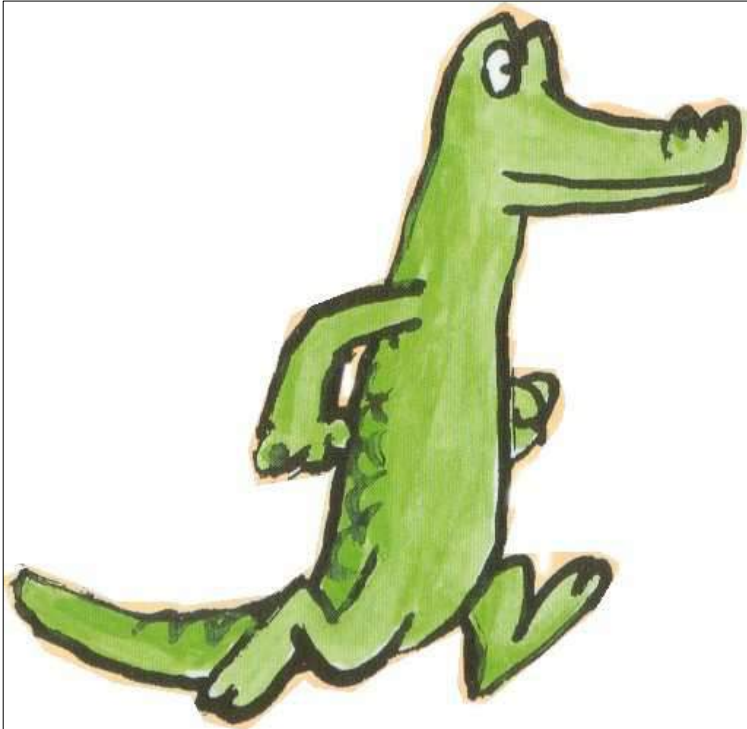
Le singe monte sur

Prénom..... Date

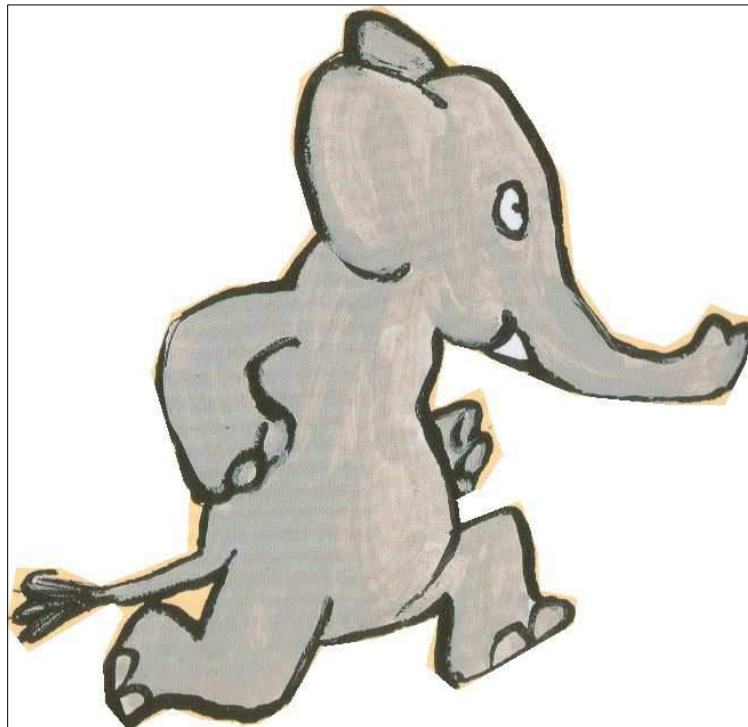
Tu numérotés les animaux dans leur ordre d'apparition.

					
---	---	--	---	---	--

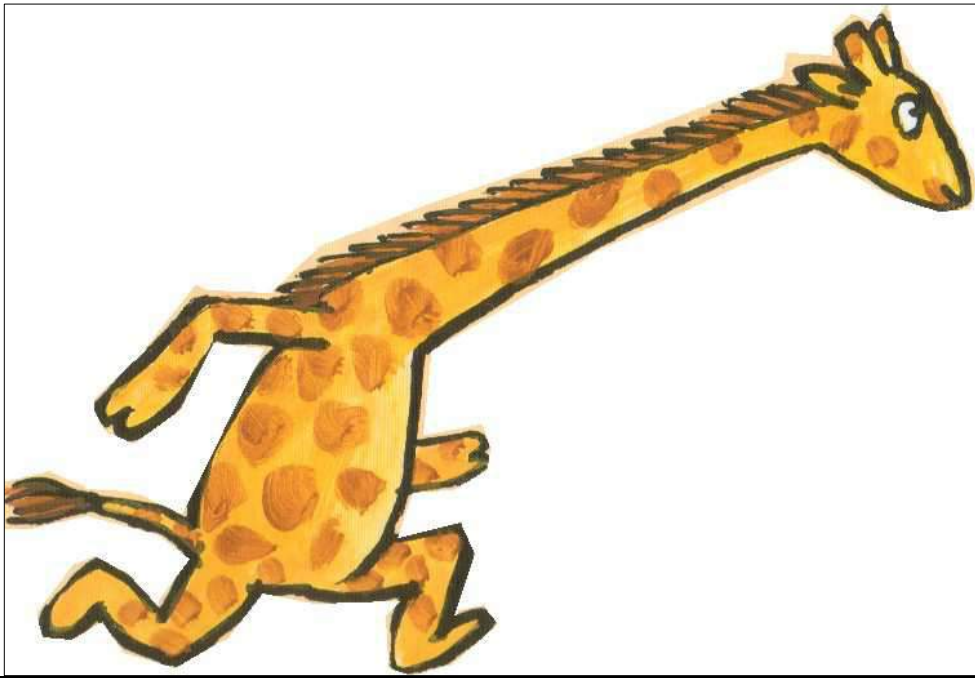
1	2	3	4	5
----------	----------	----------	----------	----------



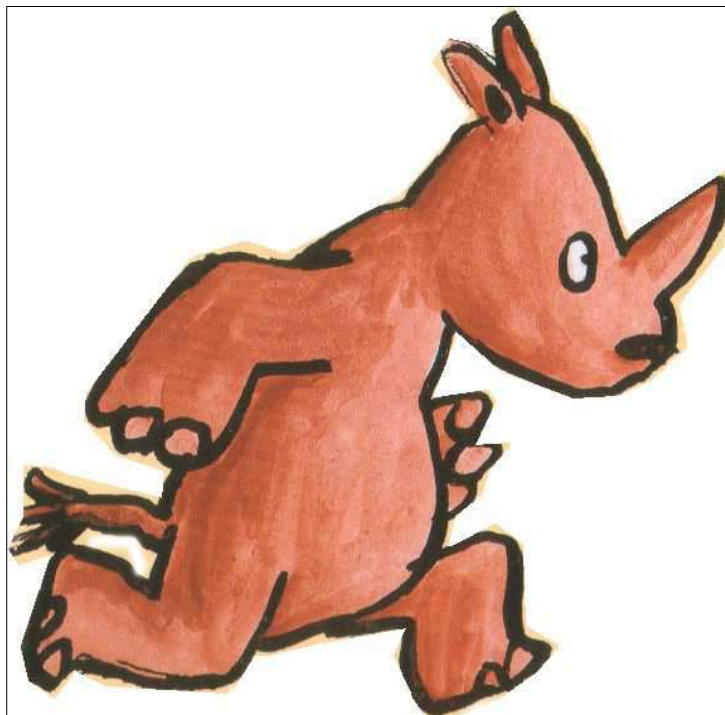
le crocodile



l'éléphant



la girafe



le rhinocéros



le singe

Associer les animaux aux bruits.

PLOP PLOP PLOP

BAOUM BAOUM BAOUM

HOUF HOUF HOUF

POM POM POM

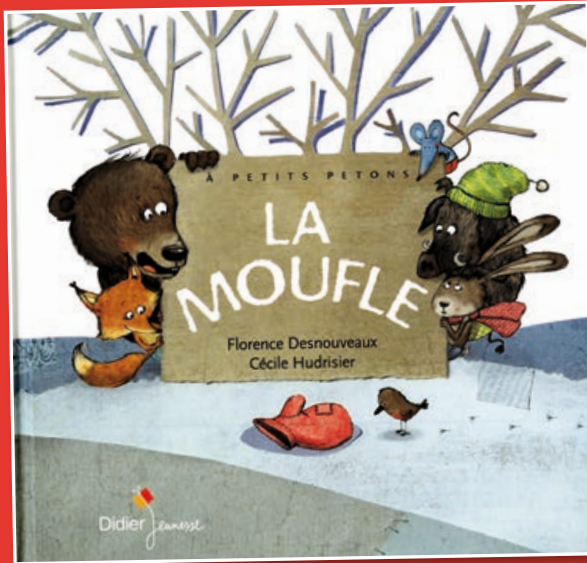
HI HI HI

BA DA BOUM

CONÇU
& TESTÉ
EN CLASSE

TOUS DOMAINES • MS

LA MOUFLE



La moufle est un conte ukrainien dont il existe plusieurs versions. Celle que nous avons choisie est signée Florence Desnouveaux, sur des illustrations de Cécile Hudrisier (Didier Jeunesse). Pour se réchauffer, une petite souris décide de se réfugier dans une moufle abandonnée. Très vite, d'autres animaux, de

beaucoup plus gros gabarits, viennent la rejoindre... jusqu'à ce que cet abri de fortune éclate !

Une sélection de fiches d'activités est proposée à partir de cet album plein d'humour, notamment en langage et en mathématiques.

En prolongement, un deuxième dossier paraîtra le mois prochain sur le thème de l'habillement et des vêtements.



2 Fiche du maître

4 Dictionnaire

6 Memory de *La moufle*

7 Fiches élève n^{os} 1 à 11

Les illustrations de ce dossier, extraites ou inspirées de *La moufle*, de Florence Desnouveaux et Cécile Hudrisier, sont reproduites avec l'aimable autorisation des © Éditions Didier Jeunesse.
Dessins additionnels : David Vogel.

La moufle



La découverte de l'album se fera sur plusieurs séances, avant de proposer les exercices individuels sur fiches.

OBJECTIFS

- Langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue
- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :
 - Découvrir la fonction de l'écrit
 - Découvrir le principe alphabétique
 - Écouter de l'écrit et comprendre

MATÉRIEL

- Album *La moufle*, de Florence Desnouveaux et Cécile Hudrisier (éd. Didier Jeunesse), à commander sur laclasse.martin-media.fr
- Vidéoprojecteur ou TBI
- Fiches A et B (dictionnaire, p. 4 et 5), C (memory, p. 6) + fiches élève n^{os} 1 à 11 (p. 7 à 17)



→ SÉANCE 1 : LA COUVERTURE

Phase 1

- Le PE projette sur écran la couverture de l'album, et encourage les élèves à s'exprimer :
 - Où se déroule cette histoire ? (Dans la forêt.)
 - Quels éléments nous indiquent cela ? (La présence d'arbres, et celle d'animaux de la forêt.)
 - Quels sont ces animaux ? (On les nommera tout en les montrant.)
 - À quel moment de l'année sommes-nous ? (L'hiver.)

EN RÉSUMÉ

- Travail sur :
 - la couverture de l'album ;
 - son titre.
- Lecture de l'album, théâtralisation.
- Travail sur les mots clés (dictionnaire, jeu de memory)
- Exercices individuels sur fiches.

- Quels éléments nous indiquent cela ? (La neige, l'absence de feuilles sur les arbres, les habits des animaux : bonnet, écharpe, moufle.)
 - Que regardent les animaux ? (La moufle.)
 - De quelle façon la regardent-ils ? Avec méfiance ? Curiosité ? Joie... ?
 - À votre avis, quelles questions peuvent se poser les animaux à propos de cette moufle ? (À qui appartient-elle ? Que fait-elle par terre ? Où est l'autre moufle ?...)
 - Que vont faire les animaux avec la moufle ? Que va-t-il se passer ?
- Pour le savoir, une seule solution : lire l'album !

→ SÉANCE 2 : LE TITRE

Phase 1

- On commencera par rappeler ce qui a été évoqué la veille en rapport avec l'illustration ►►

►► de couverture. On va s'intéresser à présent au titre de l'album (le PE expliquera que, souvent, le titre permet de savoir de quoi va parler le livre), dans le cadre d'une séance de lecture découverte (reconnaissance des lettres connues, émission d'hypothèses...).

■ Les élèves s'exerceront ensuite à reconstituer le titre (*La moufle*) à l'aide d'étiquettes mots découpées.

→ SÉANCE 3 : LECTURE DE L'ALBUM

Phase 1

■ Après avoir rappelé rapidement ce qui a été évoqué précédemment, le PE lit l'album à voix haute (il imitera la voix des animaux) tout en montrant les illustrations.

> Il expliquera au fur et à mesure les mots difficiles : aubaine, se faufiler, se camoufler...

Au bout de quelques pages, les élèves pourront participer à la lecture en répétant les phrases qui reviennent : « *Je suis... Je peux entrer ? J'ai si froid !* », « *Quelle aubaine ! Une maison de laine ! Y'a quelqu'un ?* » On peut également leur faire dire combien il y a d'animaux dans la moufle au fil de l'histoire.

■ À la fin de la lecture, le PE posera quelques questions pour vérifier la bonne compréhension :

- Où cette histoire se déroule-t-elle ?
- À quel moment de l'année ?
- Quels personnages interviennent ?
- Que raconte l'histoire ?
- Comment se termine-t-elle ?

Théâtralisation de l'album

■ Plusieurs types de théâtralisation sont possibles :

- Le PE raconte l'histoire avec ses mots en faisant jouer les différents rôles par des animaux en peluche (ou marionnettes) qui entrent dans une moufle au fur et à mesure.

> La moufle peut également être représentée par un grand sac en papier que l'on gonfle et que l'on fait éclater à la fin (ce qui amuse beaucoup les enfants).

- Pendant que le PE raconte l'histoire, chaque élève la joue avec des animaux en carton qu'il introduit dans un sac en papier.

- Les élèves, qui portent les masques des différents animaux, jouent eux-mêmes l'histoire (en prenant en charge les parties dialoguées).

La moufle sera représentée (par exemple) par une table recouverte d'un drap rouge, sous laquelle les élèves-animaux s'introduiront au fur et à mesure.

- On peut demander à un élève plus âgé de lire lui-même l'histoire (ou de la raconter avec ses mots).

→ SÉANCES 4 ET 5 : LES MOTS CLÉS

Phase 1 : le dictionnaire

■ Avant de présenter le dictionnaire (fiches A et B), une relecture de l'album est recommandée.

■ Les élèves observent les images et émettent des hypothèses sur ce qui est écrit sous chacune d'elles. On essaie d'expliquer comment on peut reconnaître le nom de chaque objet ou animal en absence de l'image. La première lettre du mot donne ici des indices suffisants, sauf pour *souris* et *sanglier*, qui commencent par la même lettre. Il faut alors chercher des indices supplémentaires (par exemple, le *r* ou le *i* de *souris*, que l'on distingue de façon assez nette dans la prononciation du mot).

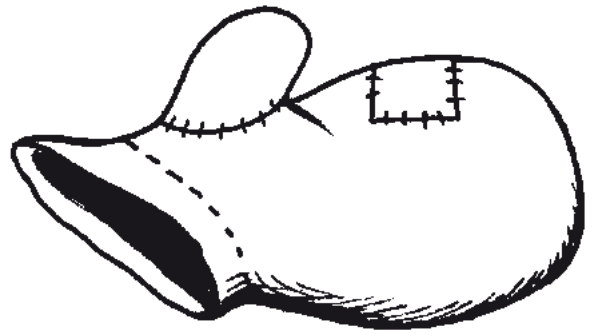
Phase 2 : memory des mots clés (MS-GS)

■ Le memory mot-image (fiche C) consistera à appairer chaque image avec le mot clé correspondant. Les cartes peuvent être face cachée ou visible. Les élèves peuvent jouer de façon individuelle ou par deux.

→ EXERCICES INDIVIDUELS SUR FICHES

■ Les fiches proposées sont des exercices de lecture (fiches n^{os} 1 à 8), graphisme (fiche n^o 9) et mathématiques (fiches n^{os} 10 et 11).

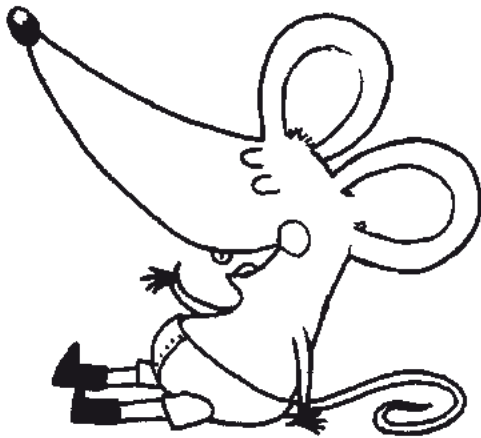
Dictionnaire



MOUFLE

moufle

moufle



SOURIS

souris

souris

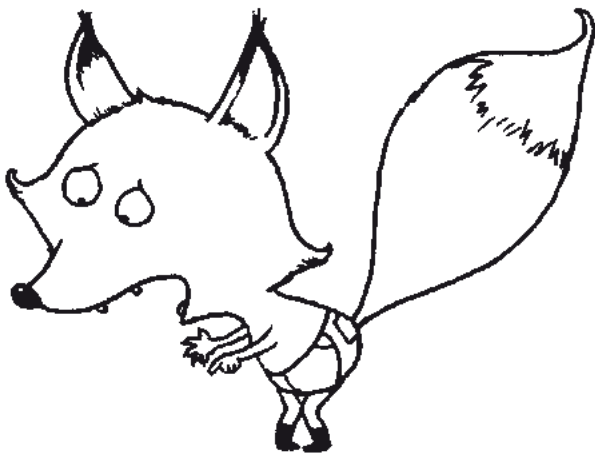


LIÈVRE

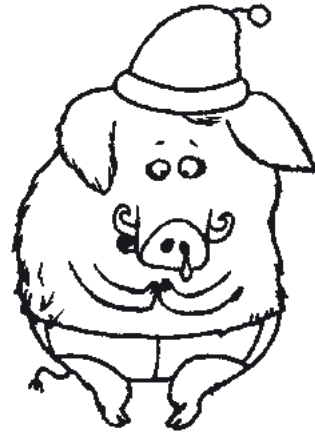
lièvre

lièvre

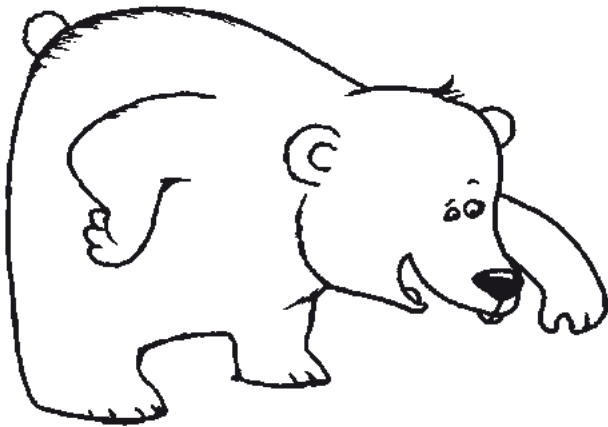
A



RENARD
renard
renard



SANGLIER
sanglier
sanglier


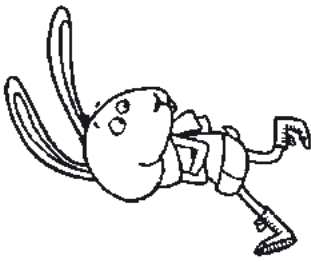

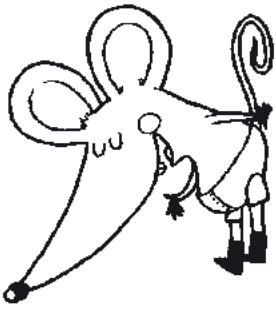

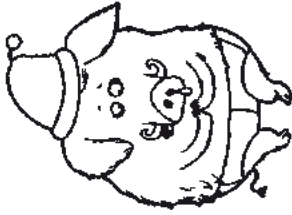



OURS
ours
ours

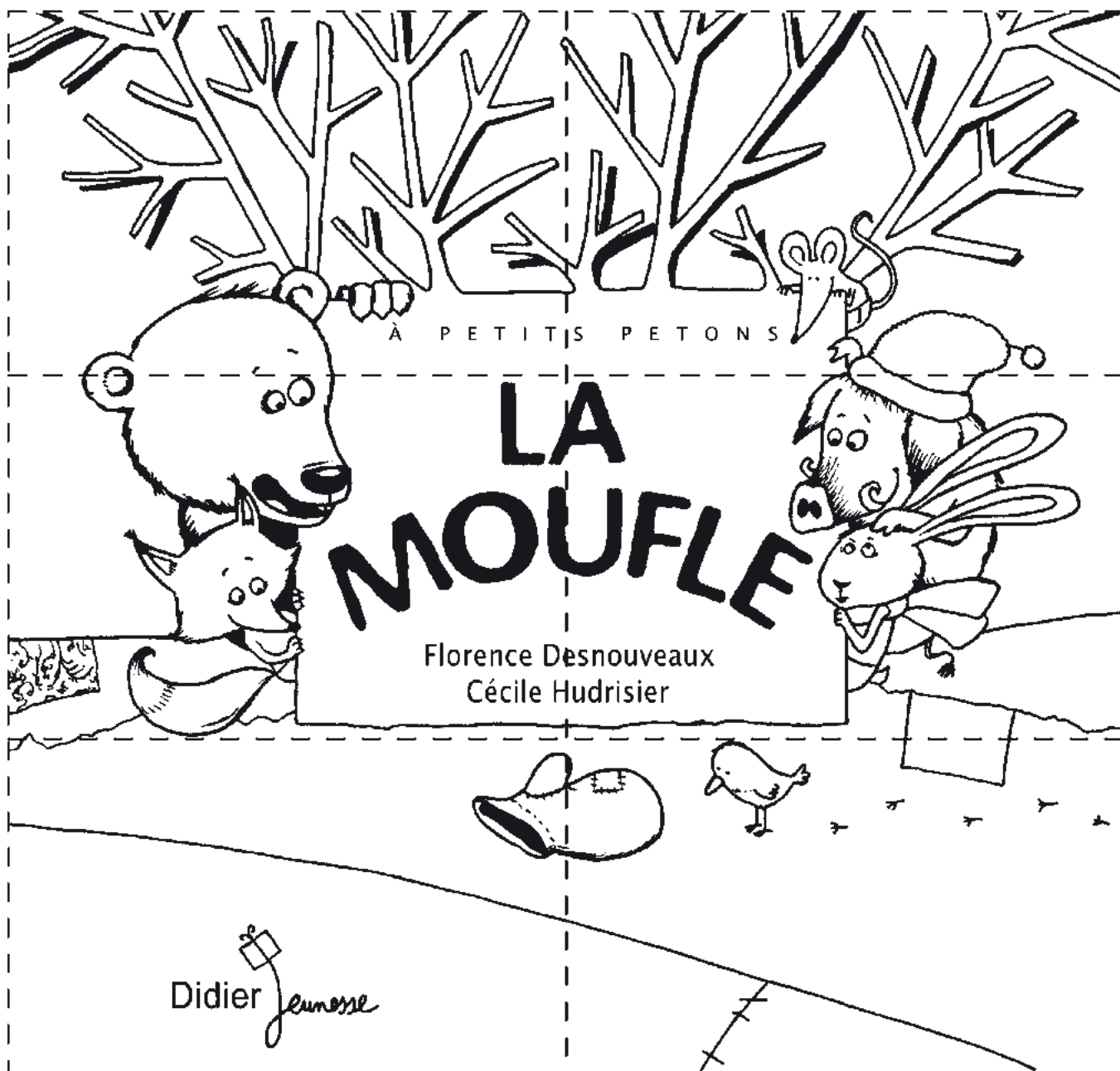


OISEAU
oiseau
oiseau

Memory de La moufle

MOUFLE		LIÈVRE		OURS			
SOURIS		RENARD		SANGLIER		OISEAU	

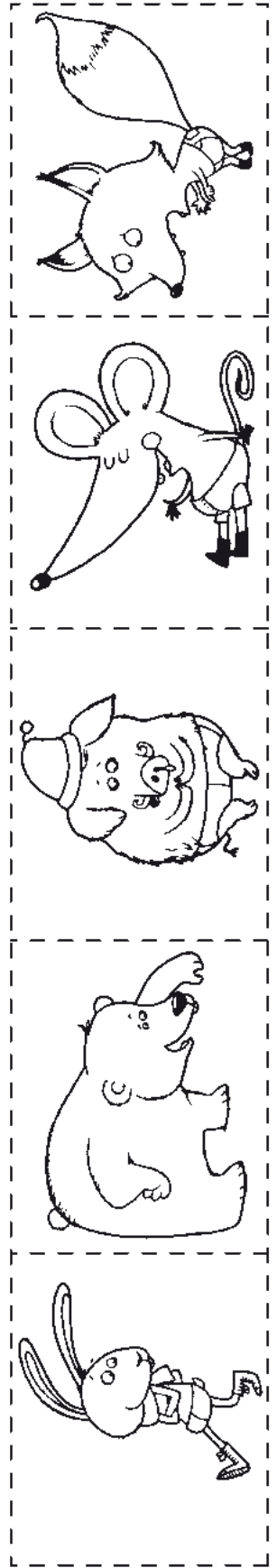
→ Avec les pièces du puzzle découpées, reconstitue sur une feuille la couverture de l'album.



NOM :

DATE :

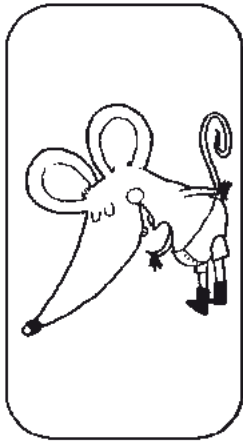
→ Découpe les étiquettes, puis colle les animaux dans l'ordre où ils sont entrés dans la moufle.

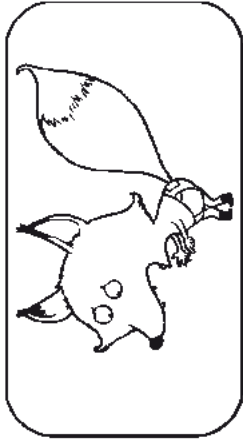


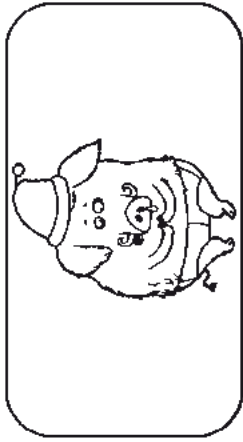
NOM :

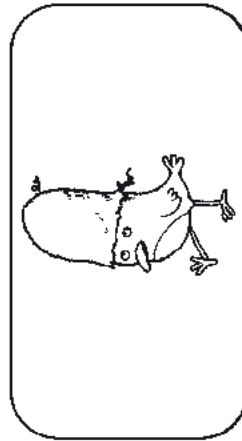
DATE :

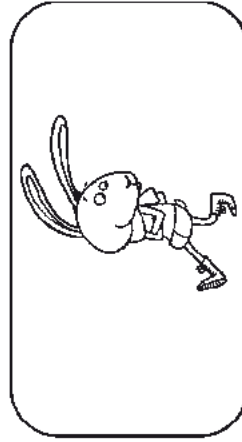
→ Découpe les étiquettes, puis colle le nom de chaque animal sous son dessin.













SANGLIER

OURS

LIÈVRE

OISEAU

RENARD

NOM :

DATE :

→ Entoure les noms des animaux de l'album chaque fois que tu les vois.



OURS

OUEST

OURS

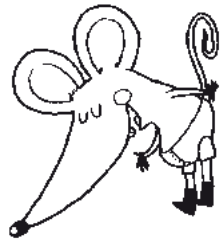
OUPS

OUTRE

OURS

OUATE

OÛIR



SOURIS

SOULIER

SOUPE

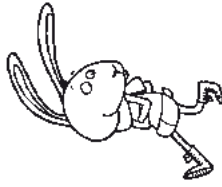
SOURIS

SOURD

SOUCHE

SOURIS

SOUCI



LIÈVRE

LÈVRE

LIERRE

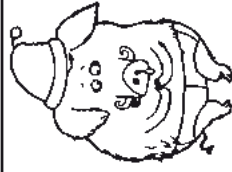
LEVIER

LIÈVRE

LEVURE

LIVRE

LIÈVRE



SANGLIER

SANGLIER

SANGLE

SANGUIN

SANGLOT

SANGLIER

SANGSUE

SANSCRIT

→ Entoure le mot *MOUFLE* chaque fois que tu le vois.

MOUFLE

MOULIN

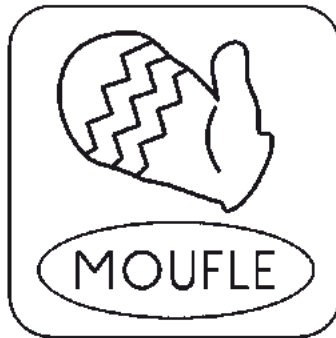
MOUFLE

MOUFLON

MOUSSON

MOUDRE

5 MOUSSE



MOULER

MOUILLER

MOUFLE

MOUFLE

MOYEN

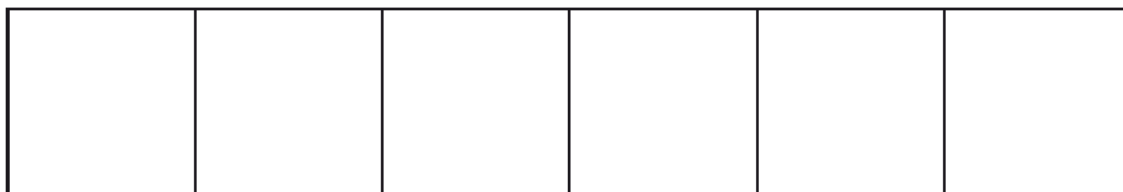
MOUTON

MOURIR

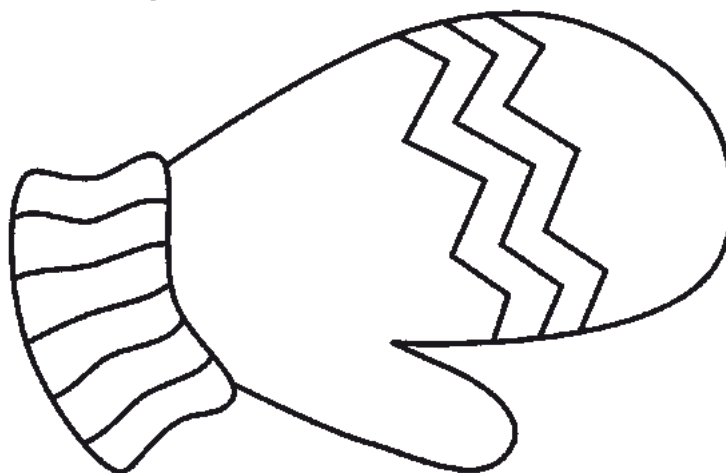
MOUFTER

MOUFLE

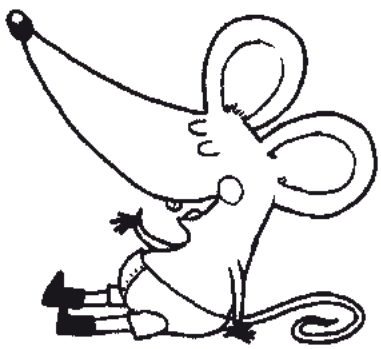
→ 1) Avec les lettres découpées, reconstitue le mot *MOUFLE*, puis recopie-le.



→ 2) Colorie la moufle sans dépasser.

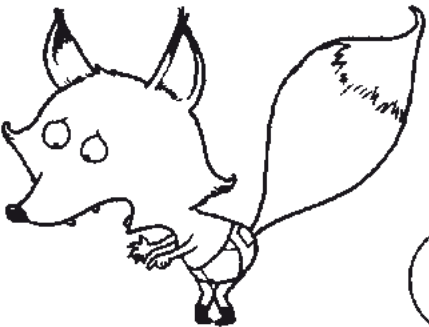


→ Colorie les lettres qui servent à écrire le nom de ces animaux.



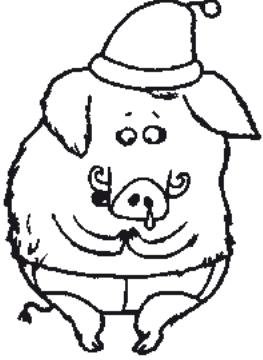
SOURIS

O U B S
T L
S V R
D I H



RENARD

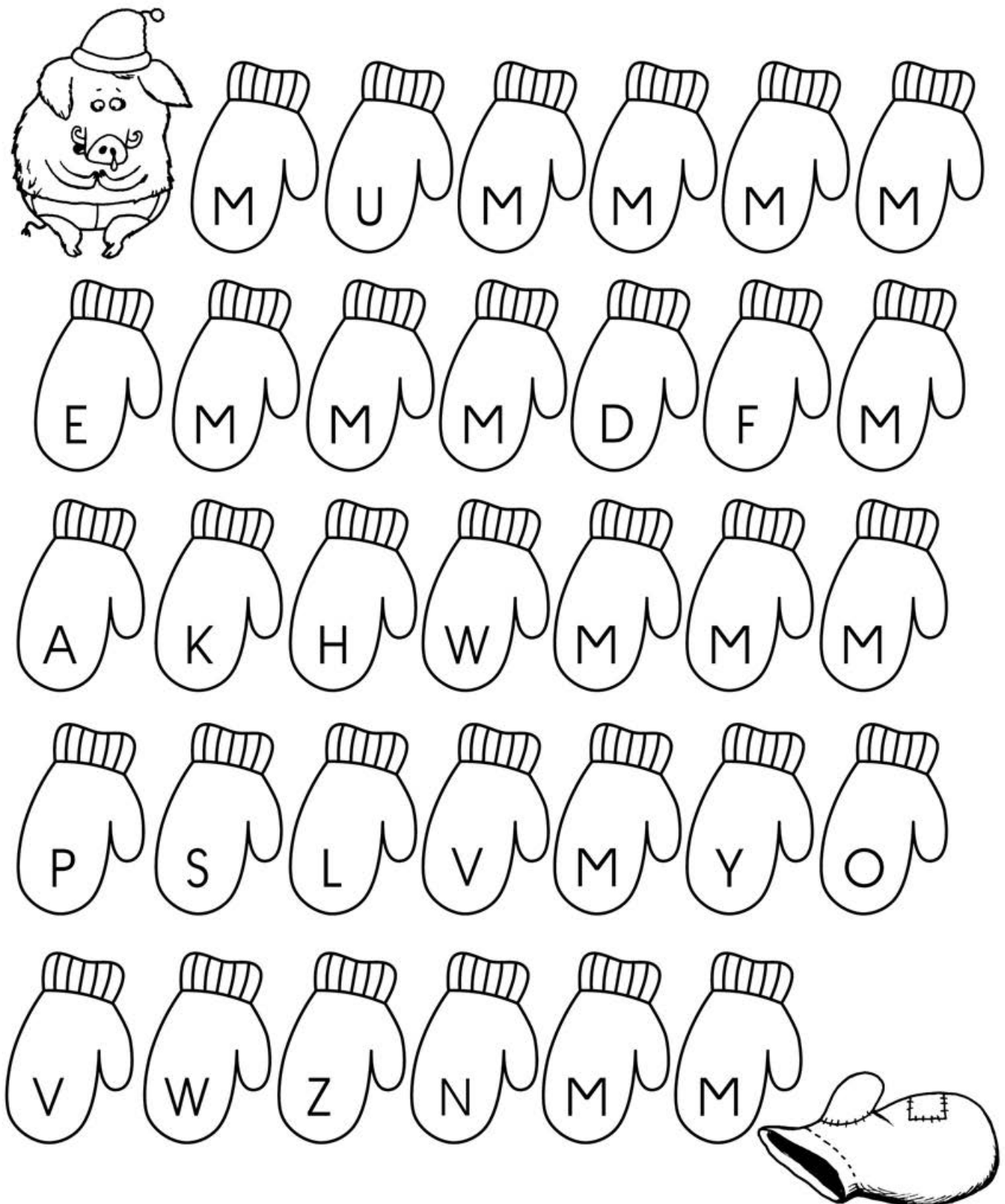
R M A B
E N R V
B F G D



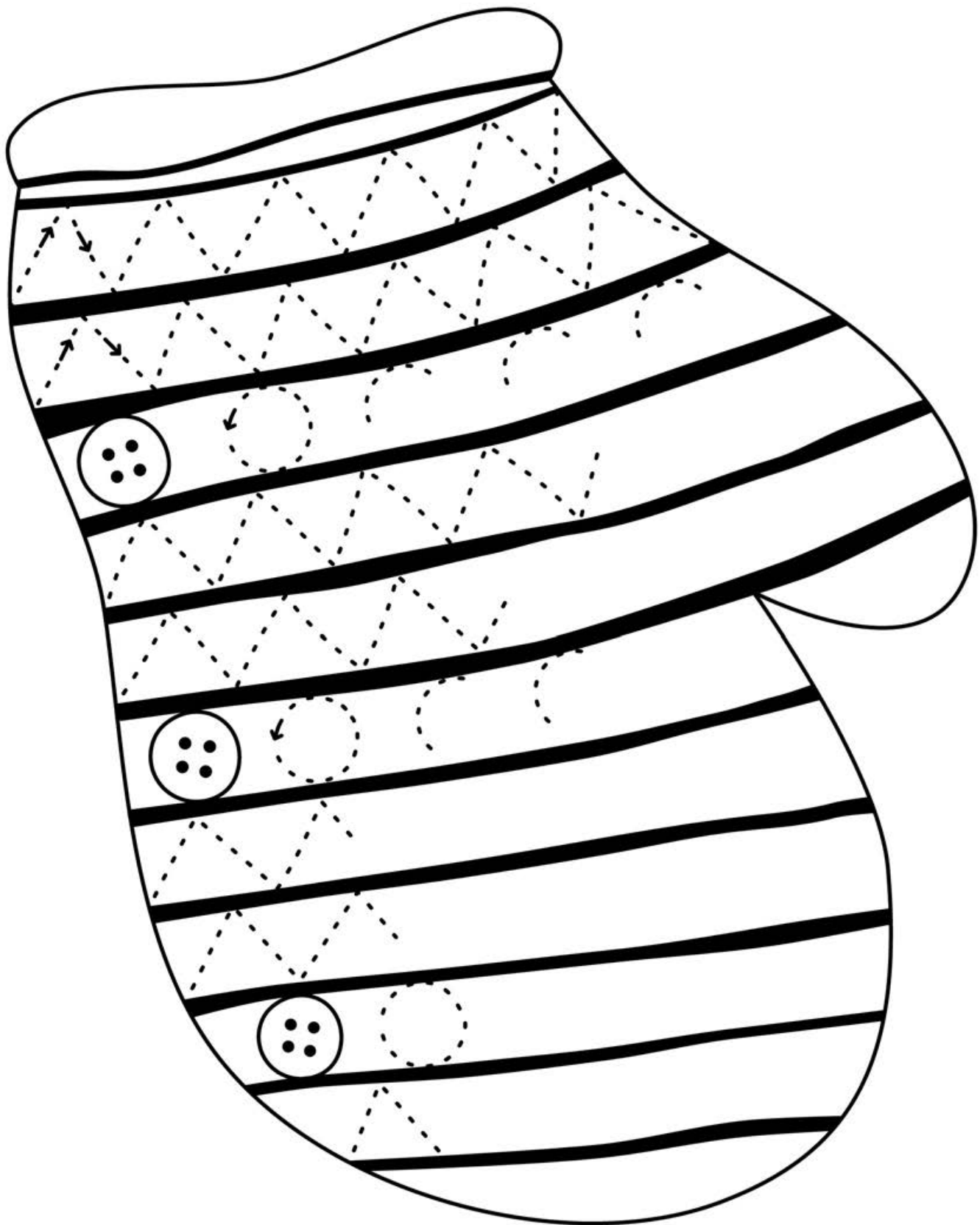
SANGLIER

S U N I E
G R
T A P L D

→ Aide le sanglier à retrouver la moufle en coloriant toutes celles qui contiennent la lettre M.



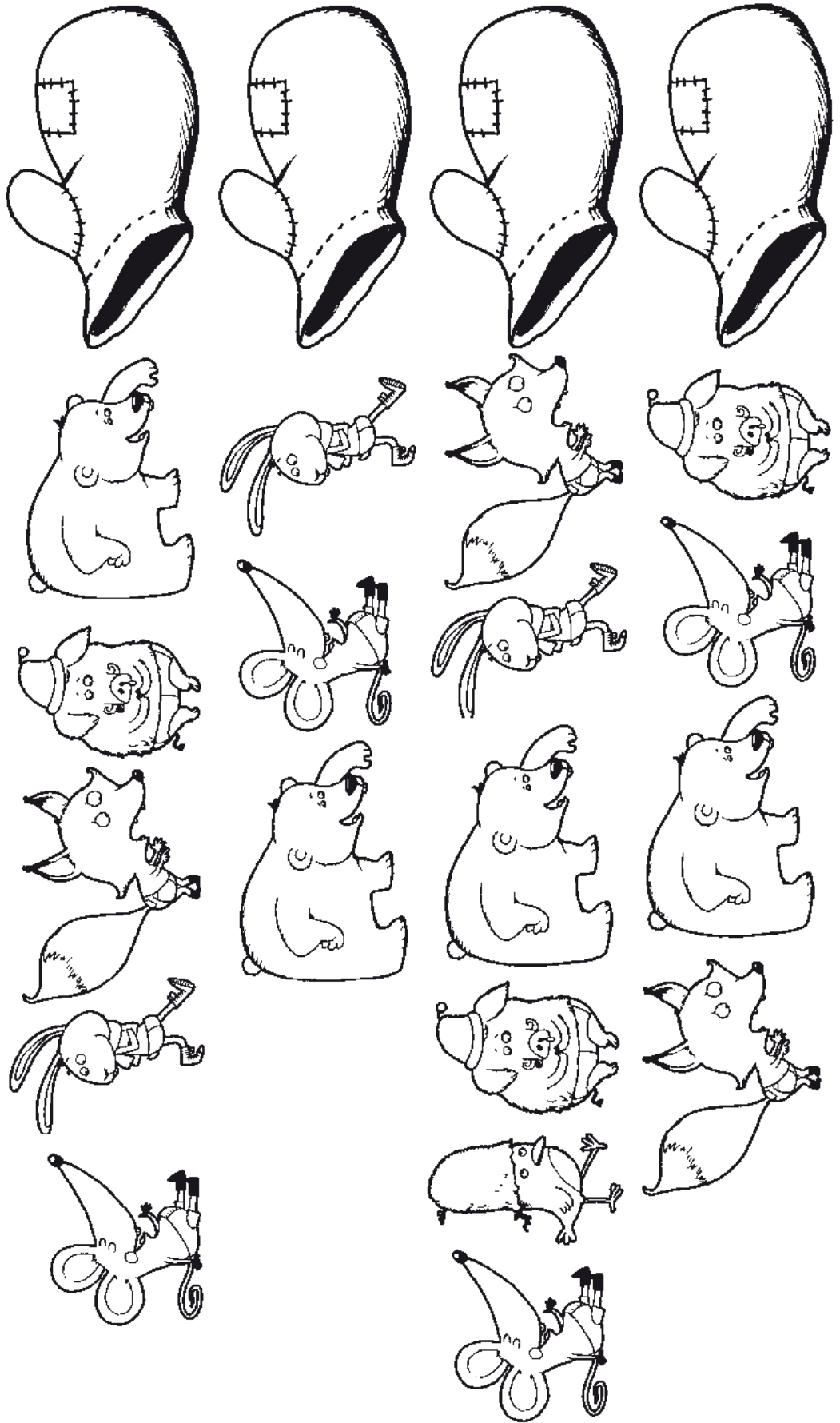
→ Décore la moufle avec des lignes brisées et des ronds.



NOM :

DATE :

→ Compte les animaux qui veulent entrer dans la moufle, et écris chaque fois le nombre correspondant.



NOM :

DATE :

→ Colorie les moufles selon un algorithme de couleurs : A – B – B – A.

