

Bon appétit ! Mr Lapin

Nouveaux programmes 2002

Evocation :

- comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire
- raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations

Partie 1 : l'album

Séance 1 : [la couverture de l'album](#)

Séance 2 : [appropriation de l'histoire](#)

Séance 3 : [lecture écoute](#)

séance 4 : [les personnages](#)

Séance 5 : [le dialogue, l'interrogation](#)

Séance 6 : [la chronologie](#)

Séance 7 : [création d'une affiche](#)

Séances satellites : [couverture à trous](#), [ce que mangent les animaux](#),

Partie 2 : découvrir le monde

Séance 1 : [milieux de déplacement](#)

Séance 2 : [moyens et modes de déplacement](#)

Séance 3 : [l'intrus](#)

Étude du livre « Bon appétit M. lapin »

Séance 1 : La couverture du livre (gd gpe)

Objectifs :

- émettre des hypothèses et justifier ses choix.

Matériel :

Le livre ! (avant la lecture)...

Déroulement :

Dans un premier temps la maîtresse montre le livre aux enfants, simplement la 1^{ère} de couverture, et demande de montrer **le titre, l'auteur** (qu'est-ce qu'un auteur ?, comment s'appelle-t-il ?), l'éditeur (qu'est-ce qu'un éditeur ?)

Les enfants vont ensuite émettre des **hypothèses sur l'histoire** de l'album seulement **à partir de l'image de la couverture**: de quoi ça parle, de qui ça parle, qui-a-t-il dans son assiette, que fait le lapin....La maîtresse guidera l'activité par un jeu de questionnement, aidera à la reformulation des phrases incorrectes ou incomplètes.

© « *Pouvez vous me dire de quoi parle ce livre rien qu'en regardant la couverture ?* »

Enfin la **maîtresse lira** le livre aux enfants et on validera ou invalidera ainsi les hypothèses émises par les élèves.

Remarques :

Pas de difficulté pour cette séance qui a été proposée pour un autre album. Pas d'échec total mais seulement quelques étiquettes collées à l'envers surtout pour l'écriture.

Il faudrait trouver des activités de dessins à trous qui permettraient de mettre l'accent sur l'endroit ou l'envers de l'étiquette à coller : insister sur les indices à prendre : correspondance des traits ou des couleurs...

Séance 2 : appropriation de l'histoire (gd gpe)

Objectifs :

- Approcher le schéma narratif
- Structurer son langage (cf objectifs spécifiques au langage)

Matériel :

Des grandes étiquettes des animaux du livre, des étiquettes de ce qu'ils mangent.

Déroulement :

1) Par un jeu de questionnement, la maîtresse va guider les enfants pour leur permettre de se **construire la trame générale** de l'album, le fil conducteur de l'histoire. Pas de livre pour cette étape.

Pourquoi Mr Lapin va-t-il voir ce que mangent les autres animaux ?

Qui rencontre-t-il ?

Quel est le dernier animal que Mr Lapin rencontrera ?

Pourquoi Mr Lapin n'a-t-il plus d'oreille à la fin du livre ?

Pourquoi va-t-il manger des carottes maintenant ?

En même temps que les enfants vont répondre, la maîtresse collera au tableau la photocopie de l'animal rencontré et en face de chaque animal ce qu'il mange pour avoir une vision globale de l'album.

2) Vérification par lecture de l'album, validation.

Remarques :

Séance 3 : lecture - écoute (gd gpe)

Objectifs :

- prélever des indices auditifs pertinents dans le passage lu, permettant de justifier son choix de l'illustration correspondante.
- développer une écoute fine du texte
- raconter une histoire connue en s'appuyant sur les illustrations

- Langage : « c'est cette image parce que... »

Matériel :

Quelques illustrations de l'album photocopiées et posées au centre du coin regroupement.

Déroulement :

1) La maîtresse accroche au tableau environ 8 planches correspondant à des illustrations de l'album.

- D'où viennent ces images ?
- Sont-elles comme dans le livre ? (sans dire le mot ordre ou désordre) non elles ne sont pas rangées pareil, pas dans l'ordre
- Il va donc falloir les remettre dans l'ordre

2) À cet instant la maîtresse va raconter l'histoire sans montrer les illustrations aux enfants.

© « On écoute bien l'histoire de Mr Lapin. Chaque fois que l'on reconnaît une image dans ce que l'on entend, on lève le doigt et je m'arrête. »

A chaque doigt levé et à chaque proposition faite par un enfant, une **vérification sera faite avec l'album**, tout d'abord par la mise en relief du passage caractérisant l'illustration (par l'enfant sinon par la maîtresse) puis on montrera l'image aux enfants.

Ex : pour l'illustration du poisson : est écrit « que manges-tu ? demande-t-il au poisson ».

Si l'image correspond au passage lu, elle sera positionnée à la gauche du tableau. Ici, l'enfant justifiera son choix.

Si l'image ne correspond pas au passage lu par la maîtresse, il faudra mettre en avant dans le texte les indices qui auraient permis un meilleur choix, et ce par relecture de quelques pages de l'album.

Et ainsi de suite pour toutes les illustrations affichées au tableau afin de les remettre dans l'ordre de l'album. Toute cette activité sera menée avec l'appui de la lecture du texte et donc permettra de faire prendre conscience aux enfants de la relation qui lie illustration et récit.

Les enfants auront réussi si :

- L'illustration proposée correspond au passage lu.
- Justifient leurs choix, donnent du sens à la lecture faite : c'est cette image parce que tu as dit, parce qu'il est dit dans le texte que.....
- utilisation de la causalité : parce que

Remarques :

Séance 4 : les personnages

Objectifs :

- Identifier les personnages d'une histoire
- Langage : « j'entoure les animaux du livre. »

Déroulement :

La fiche comporte : X animaux dont tous ceux de l'histoire et d'autres.
Les élèves devront identifier, nommer et entourer les personnages de l'album.

© «*Entoure seulement les personnages présents dans l'histoire.*»

Les affichettes de la séance précédentes restent au tableau et servent de référent.

Remarques :

Séance 5 : le dialogue, l'interrogation (gd gpe)

Objectifs :

- S'imprégner d'une forme grammaticale correcte : la forme interrogative et la repérer dans un texte (? et «. »)
- Créer un dialogue (faire parler des animaux)

Déroulement :

▲ **Partie 1** : la maîtresse **lit le livre** et **accentue les phrases** qui seront répétées tout au long de l'histoire. Ensuite ce sera au tour de **l'enfant de recréer** l'histoire de l'album (la maîtresse montrera simplement les pages du livre).

« *Que manges-tu ?* » *demande-t-il à X*

« xxxxx » *dit le X*

« gggg » *dit Mr Lapin*

© «*je vous montre les pages du livre, vous aller essayer de raconter l'histoire en utilisant les mêmes mots que ceux de l'auteur* »

▲ **Partie 2** : dans un 2^{ème} temps, les enfants vont **retrouver l'histoire** et la maîtresse **accrochera au tableau les phrases types** (en italique) et la photo de l'animal rencontré. Elle fera ensuite remarquer aux enfants le ? et les «.». Le point d'interrogation pour montrer qu'il s'agit d'une question, les guillemets pour montrer qu'il s'agit d'un dialogue (des personnes parlent dans une histoire).

Remarques :

Séance 6 : la Chronologie (pt gpe)

Objectifs :

- Retrouver l'ordre d'une histoire
- Utiliser les marques verbales de la temporalité
- Langage : « je retrouve l'ordre de l'histoire », « je colle les étiquettes dans l'ordre de l'histoire »

Matériel :

Le livre, la fiche

Déroulement :

1. L'activité sera tout d'abord faite au tableau en grand groupe.
2. Ensuite les enfants seront chacun en possession de 6 étiquettes retraçant les 6 grandes étapes de l'histoire. (1 : Mr Lapin ne veut plus sa carotte, 2 : Mr Lapin s'en va, 3: il rencontre un animal, 4: il rencontre le renard, 5: le renard lui saute dessus pour le manger, 6 : Mr Lapin n'a plus d'oreille et a mangé sa carotte). Ils vont **retrouver la chronologie** de l'histoire en rangeant les étiquettes dans l'ordre puis les colleront.
3. Dans un 2^{ème} temps, par **dictée à l'adulte** les enfants raconteront l'histoire qui sera écrite sous les étiquettes par la maîtresse.

© « *Retrouve l'ordre de bon appétit M. Lapin puis colle-les* »

Remarques :

Proposer le jeu de avant après...décomposer la chronologie en petites phases de l'album : 2 ou 3 vignettes suffiront.

Séance 7 : création d'une affiche (gd gpe)

Objectifs :

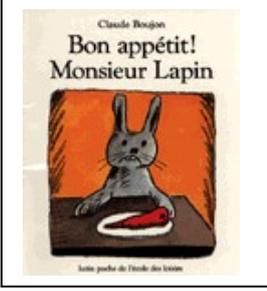
- Savoir à quoi sert une affiche, pourquoi on la fabrique
- Résumer une histoire, décrire des personnages
- Dictée à un adulte (voir p 1 et 2)

Matériel :

Une feuille A2 marqueur, le livre.

Déroulement :

Les enfants et la maîtresse vont compléter l'affiche type qui est affichée vierge au tableau. Elle sera ensuite accrochée dans la classe.

	<p><u>Titre</u> : Bon appétit! Mr Lapin</p>
<p><u>Résumé de l'histoire</u> : Un lapin n'a plus envie de carottes et part à la recherche de nouvelle nourriture...</p>	<p><u>Auteur</u> : Claude Boujon</p>
	<p><u>Personnages</u> : un lapin, un renard, des animaux...</p>
	<p><u>Nous avons aimé</u> :</p>
	<p><u>Nous n'avons pas aimé</u> :</p>

Remarques :

séances satellites :

Séance 1 : la couverture de l'album

Objectifs :

- Reconstituer la couverture d'un livre
- Faire un puzzle
- Langage : Je colle les étiquettes de la couverture à la bonne place.

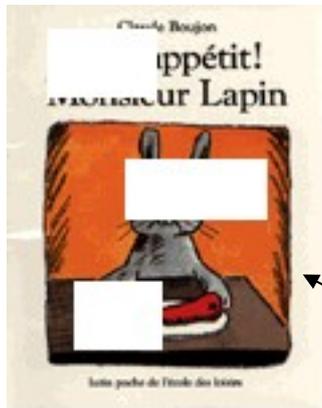
Matériel :

La fiche de travail, colle

Déroulement :

Séance réalisée en grand au tableau avec tous les enfants. Les enfants sont ensuite en possession d'une photocopie sur laquelle dans la partie supérieure est photocopiée la 1^{ère} de couverture. Cette photocopie comporte des manques qu'ils devront combler en s'aidant des étiquettes situées dans la 2^{ème} moitié de la feuille.

© « *Retrouve et colle les étiquettes sur la photocopie de bon appétit M. Lapin* »



Étiquettes à couper et à repositionner

Trou dans la couverture

Remarques :

Penser à commencer par les jeux de manipulation du puzzle simple (créés pour apprenti loup).

Séance 2: ...ce qu'ils mangent

Objectifs :

- Se souvenir de la nourriture de chaque animal de l'album
- Langage : « je colle à côté de chaque animal ce qu'il mange »
- Etablir et respecter un code

Déroulement :

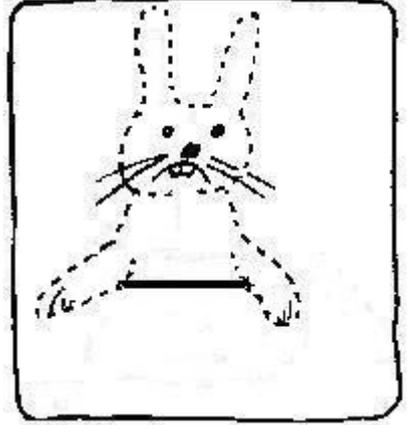
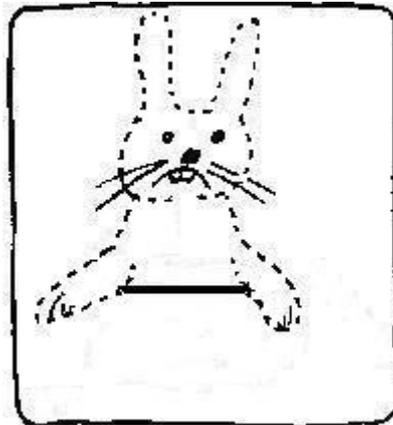
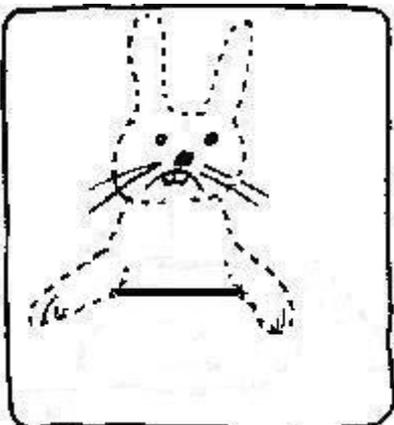
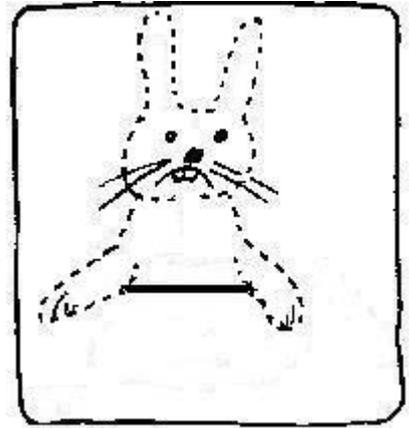
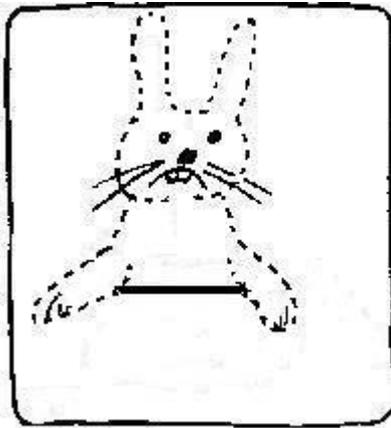
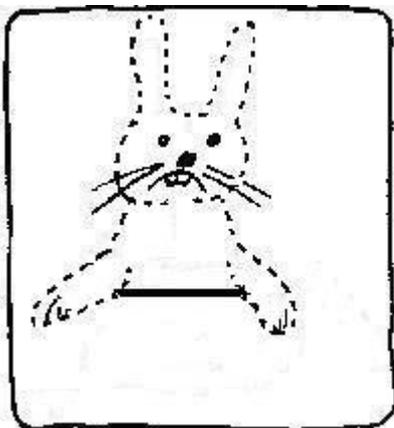
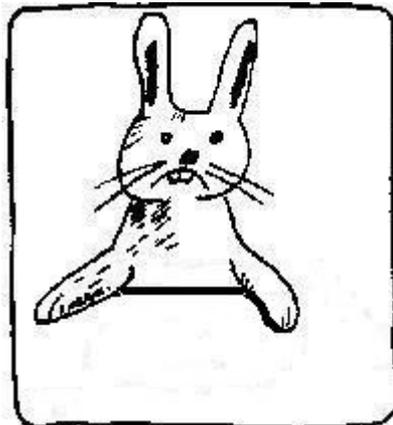
Les enfants vont devoir associer l'animal à ce qu'il mange dans l'album.

© « Associe avec la même gomme l'animal et ce qu'il mange »

Aide par un jeu de questionnement : quel est cet animal ? Colle une gomme dessus. Que mange-t-il ? Colle la même gomme sur son repas.

Remarques :

- **Activité 1** : retrace le chemin de M. Lapin vers sa carotte (topologie)
- **Activité 2** : colorie M. Lapin (motricité fine), repasse sur les pointillés
- **Activité 3** : dessine M. Lapin et les animaux qu'il rencontre (langage écrit) : comment dessiner un lapin...
- **Activité 4** : décorer un lapin, la maîtresse le découpe et le colle sur une feuille dont le cadre aura été fait en collant des morceaux de papiers sur le pourtour de la feuille.



Découvrir le monde, à partir du livre « Bon appétit M. lapin »

Les compétences et les objectifs spécifiques au langage sont répertoriés en page 1 et suivantes.

Séance 1 : milieux de déplacements

Objectifs :

- Connaître le lieu de déplacement des animaux (eau, terre, mer)
- Nommer des animaux familiers rencontrés dans les livres
- Remplir un panneau référence

Matériel :

1. Une grande fiche pour tableau, des étiquettes-animaux pour les coller dessus.
2. Une fiche individuelle et des petites étiquettes-animaux, de la colle.

Déroulement :

Phase1 : questionnement

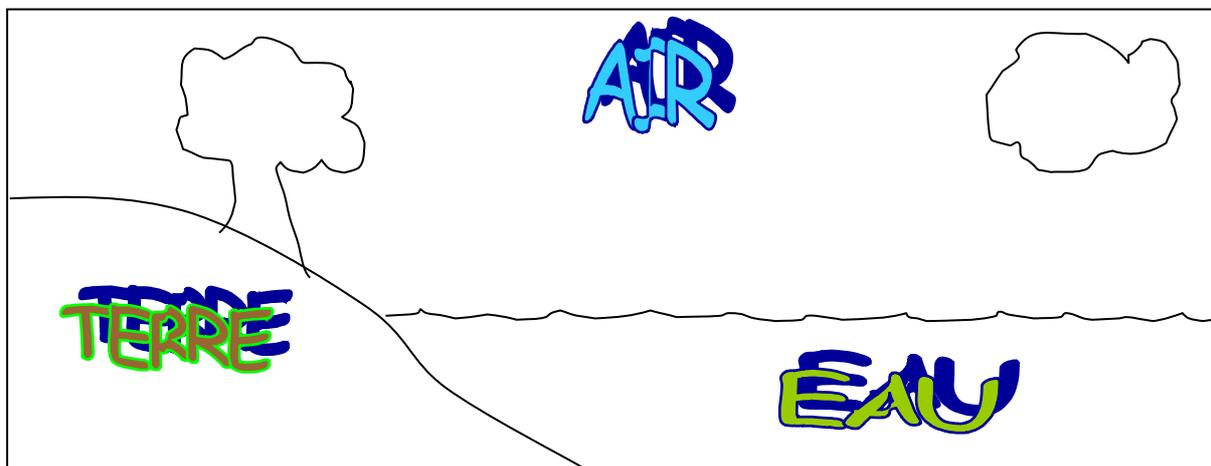
En commençant par les animaux rencontrés dans le livre, la maîtresse montre tout d'abord les images puis pose des **questions** :

Ex : où se déplace le lapin ? Quel est son milieu de vie ? (le terme de déplacement aura été défini en motricité)

Réponses attendues :

Le lapin se déplace sur la terre, la grenouille se déplace dans l'eau et sur la terre, l'oiseau se déplace dans l'air...

Phase2 : remplissage de l'affiche



Les enfants vont venir mettre à tour de rôle les animaux-étiquettes sur les lieux de vie de ceux-ci.

Prévoir 25 étiquettes, (7 animaux du livre X3 et 2 Hommes).

Phase3 : travail individuel.

Les enfants ont la même fiche que celle qui est au tableau et des étiquettes d'animaux qu'ils vont coller sur leur feuille représentant le paysage.

© « *Colle les animaux sur leur lieu de vie* »

Remarques :

Séance 2 : moyens et modes de déplacements

Objectifs :

- Comment se déplacent les animaux familiers et avec quoi (ailes, nageoires, pattes)
- Verbes d'action caractérisant les déplacements (nager, voler, marcher...)
- Langage : emploi des verbes d'action spécifiques au déplacement de l'animal

Matériel :

Une grande affiche avec 3 colonnes (marche, vole, nage) et des étiquettes représentant les animaux.

Une affiche A4 par enfant avec trois ensembles dessinés dessus (marche, vole, nage) et des étiquettes d'animaux.

De la colle.

Déroulement :

Phase 1 : collectivement

A l'aide d'albums d'animaux les enfants vont rappeler où ils vivent (terre, eau, mer), puis la maîtresse montrera des étiquettes ou des photos d'animaux et posera la question suivante :

- *Questions posées* : « avec quoi les animaux se déplacent-ils ? »
« Avec quoi le poisson- le loup-le canari...nage- marche- vole-t-il ? »
- *Réponses attendues* : « le poisson nage avec des nageoires »
« Le loup marche avec 4 pattes », « le canari vole avec 2 ailes »
- *Questions posées* : « comment se déplace le poisson, le loup, l'oiseau ? »
- *Réponses attendues* : « le poisson nage, le loup marche, l'oiseau vole »

Phase 2 : individuellement

Sur la fiche de travail individuelle comportant 3 cartouches distinctes, le premier comportant plusieurs pieds (la marche), dans le deuxième des ailes (le vol), dans le troisième des nageoires (la nage). Les enfants vont coller les animaux en fonction de leur(s) mode(s) de locomotion à l'intérieur des cartouches et sur les codes les représentant. Il pourra y avoir des animaux utilisant des moyens différents (l'oiseau marche et vole)

© « Colle les animaux sur les étiquettes de la marche, de la nage, du vol selon qu'ils marchent, courent ou volent »

Remarques :

Séance 3 : l'intrus

Objectifs :

- Repérer un animal qui ne possède pas les mêmes caractéristiques que les autres
- Langage : je barre l'oiseau parce que...

Matériel :

Une fiche de travail représentant des ensembles d'animaux dont un intrus par groupe. Des feutres.

Déroulement :

Dans chaque cartouche, l'enfant devra barrer l'animal l'intrus et dire pourquoi il l'est (tous les animaux marchent alors que le poisson nage, tous les animaux volent alors que le chien marche..)

© «*Barre l'animal qui ne se déplace pas comme les autres* »

© «*Barre l'intrus* »

Remarques :