



Par rapport aux IO 2002 (l'élève doit être capable de)

Langage d'évocation :

- raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations
- inventer une courte histoire dans laquelle les acteurs seront correctement posés, où il y aura au moins un événement et une clôture

1^{ère} partie

Séance 1 : Présentation du livre (gd gpe)

Objectifs :

- découvrir l'objet-livre :

1^{ère} de couverture (auteur, titre, illustration)

Organisation d'une page

Organisation de la suite des pages

- écouter et comprendre un récit
- mémoriser une trame, l'idée principale de l'album

Déroulement :

Phase 1 : présentation du livre

La maîtresse montre le livre aux enfants qui vont décrire ce qu'ils voient puis émettre des hypothèses sur son contenu en fonction de l'illustration.

Plus précisément on cherchera ou est écrit le titre pour pouvoir nommer le livre, puis l'auteur (qui est-il ? que fait-il ?). Grâce à l'illustration on émettra des hypothèses sur Mandarine (son âge, que pourra-t-elle faire dans l'histoire...)

Phase 2 : observation des 5 pages

La maîtresse fait défiler les pages de l'album afin que l'enfant puisse se construire du sens et accéder à la continuité du message narratif. Cela évite une simple énumération des choses vues lors de laquelle les enfants glissent aisément du « parler sur » au « parler autour » (vécu individuel).

Phase 3 : débat sans le livre

Par questionnement et sans voir le livre les enfants vont devoir retrouver la logique narrative de chaque épisode, la trame générale de l'histoire.

« quels sont les personnages que rencontre Mandarine ? »
« pourquoi la souris rencontre-t-elle tous ces animaux ? » (pour retrouver une souris comme elle, sa maman)

Les élèves émettent des hypothèses expliquant ces rencontres. La maîtresse prendra soin d'éliminer les propositions incohérentes, de regrouper les propositions identiques mais énoncées différemment, de faire reformuler les hypothèses qui seraient prononcées dans une syntaxe et un vocabulaire erronés.

Phase 4 : lecture et vérification des hypothèses

Pendant la lecture la maîtresse insistera sur la phrase répétée tout au long de l'histoire « et toi aussi tu es une souris ? »

Phase 5 : évaluation

Elle se fait surtout au niveau des réponses que donnent les enfants aux diverses questions du maître concernant la logique narrative.

Phase 6 : dessin

Si le temps le permet, les élèves dessineront Mandarine et les animaux rencontrés.

Remarques :

Séance 2 : la couverture (ptt gpe, satellite)

Objectifs :

- Reconstituer la couverture de l'album

Matériel :

Fiche de travail F1, colle, album (référent)

Déroulement :

Les enfants ont à leur disposition une fiche sur laquelle est photocopiée la couverture de « Mandarine la petite souris », en dessous, sont photocopiés 4 ou 5 morceaux de l'image de la couverture. La maîtresse découpera les 4 ou 5 rectangles et les enfants vont devoir retrouver leur place sur la couverture puis coller les petites images.

Remarques :

Le dessin des animaux de l'histoire peut être fait à la suite de cette séance s'il n'a pas été fait lors de la séance précédente par manque de temps.

Séance 3 : imprégnation de l'histoire (gd gpe)

Objectifs :

- Savoir prélever des indices dans un texte afin d'en découvrir le sens (titre, dessin sur la 1^{ère} de couverture)
- Émettre des hypothèses et argumenter

Déroulement :

Phase 1 : retour sur la 1^{ère} séance

La maîtresse montre le livre et questionne les enfants sur l'histoire qu'il renferme.

- De quoi parle ce livre ?
- Que se passe t-il ?
- Que fait la souris ?

Les enfants répondent puis la maîtresse lit l'album.

Phase 2 : jeu de Kim

Par groupe de 5 les enfants les yeux bandés, les enfants vont devoir reconnaître l'animal que rencontre Mandarine grâce au toucher. La vérification sera immédiate.

Phase 3 : 4^{ème} de couverture

La maîtresse lit l'album en entier puis questionne les enfants sur la quatrième de couverture qu'ils ne voient pas. Que vont faire Mandarine et sa maman ?

Après émission d'hypothèses, l'enseignante montre la 4^{ème} de couverture afin de pouvoir vérifier.

Remarques :

Séance 4 : constitution d'un panneau (gd gpe)

Objectifs :

- S'initier au monde de l'écrit
- S'exprimer correctement

Déroulement :

Phase 1 : rappel des séances précédentes, résumé de l'histoire, texture des animaux rencontrés, fin de l'histoire...

Phase 2 : lecture du livre par la maîtresse.

Phase 3 : constitution de l'affiche par questionnement et remplissage successifs afin de leur permettre de comprendre ce qu'il y a d'écrit sur cette affiche ainsi que son rôle. A quoi sert cette affiche ? Elle servira à informer les gens sur la livre « Mandarine la petite souris » et de leur donner envie de le lire.

Le panneau s

Photocopie de la couverture	Titre :	
	Auteur :	
	Editeur :	
Personnages :	On a aimé :	
	On n'a pas aimé :	
Résumé :		

Remarques :

Séance 5 : la chronologie (ptt gpe de 6)

Objectifs :

- Retrouver l'ordre de l'histoire
- Utiliser les termes de la temporalité : avant, après, puis, ensuite, d'abord...

Matériel : photocopie des pages du livre en grand. Photocopie des 5 (ou moins) images séquentielles .

Déroulement :

Phase 1 : lecture du livre

Phase 2 : reconstitution de l'histoire collectivement

La maîtresse ferme le livre. Au tableau sont affichées les photocopies des pages intérieures du livre. Il s'agira de les remettre dans le bon ordre. Tout un questionnement permettra de réaliser ce travail pour les enfants en difficulté.

Son pelage est doux et ses oreilles sont roses. Qui est-ce ?

Sa fourrure est brune et il vit dans une grotte. Qui est-ce ?

Il vit dans l'eau et il brille de reflets multicolores. Qui est-il ?

Il a un corps sinueux et il glisse silencieusement dans l'herbe. Qui est-il ?...

Phase 3 : travail individuel (par table de 6)

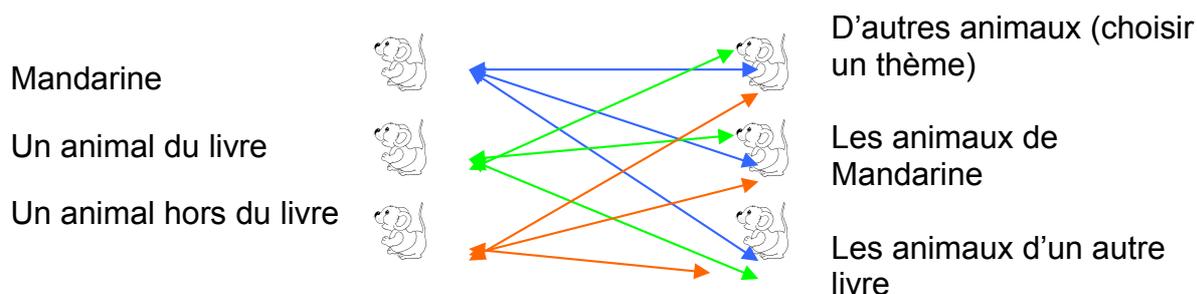
Avec ou sans l'aide du panneau général, les élèves vont reconstituer l'histoire en collant sur une bande horizontale les pages du livre photocopiées en petit format, de la gauche vers la droite.

Lorsque les 4 groupes seront passés à l'activité, l'histoire reconstituée restera affichée dans la classe.

Remarques

2^{ème} partie

Rencontre(nt) :



Schémas des possibles pour créer un livre
« selon la même trame que »