Projet autour du conte de randonnée

La grenouille à grande bouche De Elodie Nouhen et Francine Vidal Collection Didier Jeunesse



> Langage oral:

- S'exprimer à l'oral de manière compréhensible en prononçant les sons, les mots et respectant l'organisation de la phrase
- > Participer à un échange collectif
- > Faire des hypothèses sur le contenu d'un livre
- Manifester sa compréhension de l'histoire en identifiant les personnages
- Raconter la chronologie d'un conte de randonnée en s'appuyant sur l'ordre d'apparition des personnages

> Grammaire:

 Repérer et identifier les marques du pluriel/singulier et féminin masculin

Vocabulaire :

> développer le champ lexical lié aux noms des animaux

> Ecriture:

- écrire des mots simples en respectant la correspondance graphie phonie
- > Produire des phrases avec la structure « il/elle a »
- > Etendre sa phrase en introduisant des adjectifs qualificatifs

> Lecture:

> lire aisément les mots et les phrases produites

Séance 1	Déroulement : (3 groupes sur 30 mn)
Objectifs:	
identifier les	1.découverte de la couverture de l'album par des « caches »
composantes de la	mettant en évidence le titre, l'auteur, l'illustrateur,
couverture d'un	l'illustration et la collection.
album	2.Lecture magistrale de l'album
identifier les	3.Identification des personnages et apparition des marottes
personnages d'un	représentant les personnages. Validation par retour dans
conte de randonnée	l'album.

- puis les caractériser
- utiliser la structure syntaxique du type « il a...elle a... »
- 4.Les marottes sont cachées, demander aux élèves : « quels sont les personnages rencontrés par le héros dans cette histoire » → énumération des personnages
 5.Puis, demander « comment savez-vous que c'est........ » → énumération orale des caractéristiques physiques des

Séance 2

Déroulement : (3 groupes de 30 mn)

personnages. Noter sur un papier les caractéristiques.

Objectifs:

- Discriminer les personnages du conte et produire un outil référentiel pour la classe
- Structuration syntaxique du type « il a.., elle a.... »
- Acquérir le vocabulaire spécifique de la description animal

- 1. Après présentation de l'album, demander aux élèves de rappeler le titre et le thème de l'album : « que se passe-t-il dans cette histoire ? »
- 2. Lecture magistrale de l'album sans montrer les illustrations « écoutez bien l'histoire car je vais vous demander de remettre dans l'ordre les animaux ? »
- → validation par l'album et les mascottes
- <u>Pédagogie différenciée</u> : utilisation de l'album en montrant la page précédent l'animal car elle induit ce dernier
- 3. Jeu des devinettes : un élève décrit un animal aux autres pour le faire deviner.
 - Structure attendue : il/elle a
 - Vocabulaire attendu: yeux, pattes, langue, dents, queue, corne, oreille, griffe, bec, aile, plume, moustache, museau, truffe.

Séance 3

Déroulement : (3 groupes de 30 mn)

Objectifs:

- Faire correspondre la chaîne orale à la chaîne écrite
- Produire une phrase en utilisant la fixation orthographique des mots (il a, elle a, un, une, des), la discrimination visuelle ou la correspondance graphie/phonie.
- 1. Demander aux élèves de choisir la photo d'un animal rencontré dans le conte, faire oraliser une phrase sur la description de cet animal puis faire correspondre la chaîne orale à la chaîne écrite en produisant la phrase.
 - *Pédagogie différenciée* : utilisation d'étiquettes pour matérialiser les mots de la phrase contenant ou non les mots à utiliser.
 - Structure attendue: il/elle a
 - Vocabulaire attendu: yeux, pattes, langue, dents, queue, corne, oreille, griffe, bec, aile, plume, moustache, museau, truffe.
- 2.Les phrases produites à l'écrit sont lues au groupe.

Séance 4

Déroulement (3 groupes de 30 mn)

Objectifs:

Améliorer sa production phrasique en la complexifiant à l'aide d'adjectifs

- 1. Les élèves choisissent un animal, puis rédigent plusieurs phrases décrivant cet animal (nombre varie en fonction des élèves).
- 2. Une fois ce jet réalisé, chaque élève lit sa première phrase au groupe et avec l'aide de celui-ci, cherche à

l'améliorer (utilisation d'une couleur différente pour		
évolution de la phrase).		
Déroulement (3 groupes de 30mn		
1.Rappel de l'activité précédente (production de phrases) 2.Des textes à lire sont réalisés à partir du travail de production écrite où il s'agit d'associer après lecture l'animal au texte. • Pédagogie différenciée : selon les élèves les lectures varient. • 1er niveau : 2 phrases simples avec structure syntaxique vue (il a/elle a), un déterminant (un/une), un nom commun (issu de l'affiche qui sera mise à disposition lors de l'activité) • 2ème niveau : 4 phrases avec structure syntaxique vue (il a/elle a), un déterminant (un/une/des), un nom commun (issu de l'affiche qui sera mise à disposition) • 3ème niveau : 4 phrases avec structure syntaxique vue (il a/elle a), un déterminant (un/une/des), un nom commun (issu de l'affiche sans mise à		







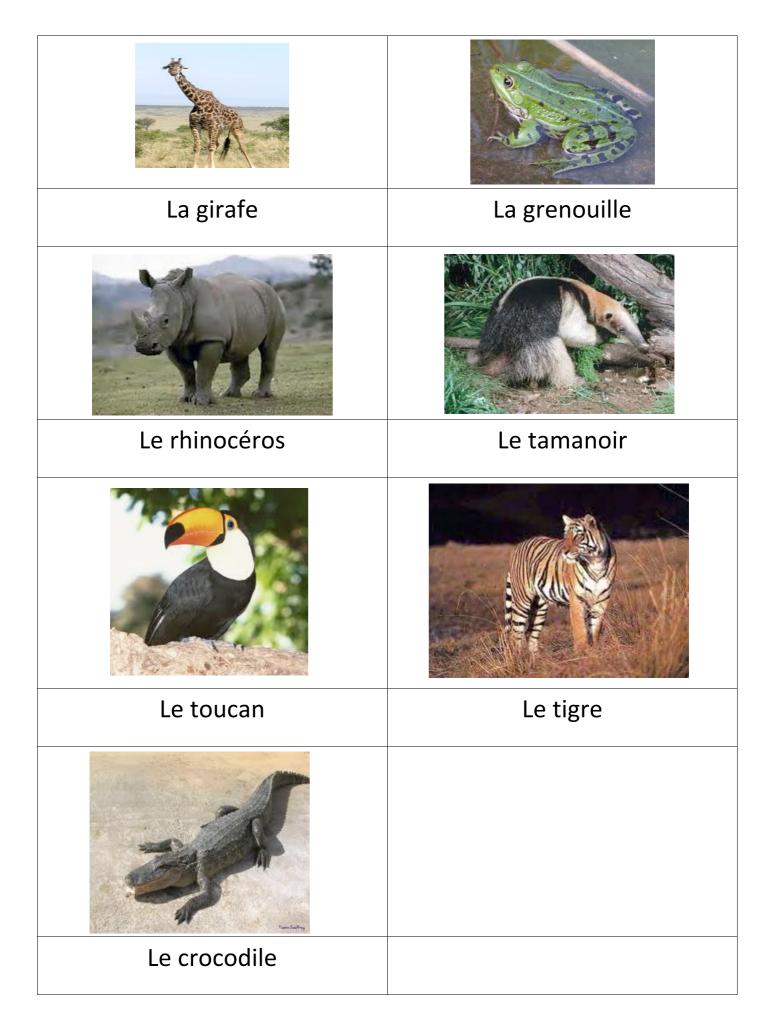








cou	yeux	bec	pattes
dents	queue	cornes	oreilles
griffes	ailes	plumes	museau
truffe	pelage	moustache	



Prénom :..... Date :.....

Consigne: lis la devinette et colle au dessus le bon animal.

Il a une queue. Il a un pelage. Elle a une queue. Elle a un cou.

Il a un cou. Il a un bec. Il a une queue. Il a une corne.









Prénom :	Date :	
Consigne: lis la devinette et colle au dessus le bon animal.		
Il a une queue. Il a un pelage. Il	Elle a des yeux. Elle a une	
a des pattes. Il a des oreilles.	queue. Elle a des oreilles. Elle a	
	un cou.	

Il a un cou. Il a des pattes. Il a

des plumes. Il a un bec.

Il a une queue. Il a des pattes. Il

a un museau. Il a des cornes.















Prénom:	Date :
FIEHOHI	Date

Consigne: lis la devinette et colle au dessus le bon animal.

Il a une longue queue. Il a un pelage. Il a des pattes. Il a des petites oreilles. Elle a des yeux. Elle a une longue queue. Elle a des oreilles. Elle a un long cou.

Il a des petites pattes. Il a une queue. Il a des griffes pointues. Il a des yeux.

Il a une petite queue. Il a des pattes. Il a un museau. Il a une grande corne et une petite corne.















