

COMPRENDRE ET RACONTER UN RECIT FICTIF
MAITRISE DE LA LANGUE : ACCULTURATION ET COMPREHENSION

Album : La grenouille à grande bouche (Elodie Nouhen et Francine Vidal)

SEANCES/OBJECTIFS OPERATIONNELS	DEROULEMENT	
Séance 1 Découverte de l'album et de l'histoire	Lecture expressive de l'histoire par l'enseignant (sans intervention des enfants) Relecture le lendemain avec interventions libres des enfants Représentations initiales de l'histoire par les enfants : dessine les personnages de l'histoire	
Séance 2 Identifier et caractériser les personnages principaux d'une histoire <u>Objectif</u> : acquérir du lexique ECD justifier ses réponses	Faire les fiches d'identité des personnages de l'histoire <ul style="list-style-type: none"> • couleurs et caractéristiques principales • parties du corps • déplacements • lieux de vie • ce qu'ils mangent organisation en groupe (les élèves décrivent les personnages avec le livre)	
Séance 3 Les lieux et le temps	Identifier le personnage principal Chronologie : - chercher dans l'album l'ordre d'apparition des personnages - utiliser et varier des connecteurs de temps (pour éviter alors, alors....) : d'abord, au début..., ensuite, puis, plus tard..., et voilà, à la fin - à partir d'une image trouver la précédente ou la suivante et justifier Les lieux : chercher dans l'album les références visuelles ou écrites qui indiquent les lieux, lister les différents endroits : la mare, la forêt, la savane Recherche documentaire en BCD (Afrique et animaux d'Afrique)	
Séance 4 Enrichir son lexique Enrichir son champ lexical	Les contraires et les associations d'idées <ul style="list-style-type: none"> • Exploiter les adjectifs utilisés dans l'album Ex : doux comme la fourrure, le doudou..., collant comme • Utilisation de supports d'objets ou d'images • Exploiter les contraires Doux, rugueux, rêche, piquant... Les familles de mots : manger (goûter, croquer, déguster, savourer, avaler...) la mare (étang, lac, flaque, rivière, ruisseau...)	

SEANCES/OBJECTIFS OPERATIONNELS	DEROULEMENT	
<p>Séance 5 Jeux langagiers ECD utiliser une structure syntaxique</p>	<p>Jeu d'association d'images : l'animal et son aliment (dire « le tamanoir mange des fourmis ») Jeu de questions réponses avec les marionnettes personnages de l'album « t'es qui toi ? Je suis le tamanoir. » « que manges-tu ? Je mange des fourmis »</p>	
<p>Séance 6 ECD restituer les dialogues en prenant la bonne intonation</p>	<p>Entraînement avec les marionnettes (personnages de l'histoire) Faire jouer l'histoire par un groupe d'enfants et la présenter à d'autres enfants</p>	
<p>Séance 7 Activités de structuration en ateliers</p>	<p>Ranger les images des animaux dans l'ordre chronologique d'apparition Retrouver l'image manquante ou intruse Les réalités sonores de la langue : (support d'images)</p> <ul style="list-style-type: none"> • les rimes (ouille de grenouille) : j'entends/je n'entends pas • créer une comptine à rimes avec le lexique du livre : le tamanoir saute du plongeur, le nénuphar flotte sur la mare, la girafe renverse la carafe, <p>Art plastique : techniques de fond, impression de traces Graphisme : les bonds de la grenouille Ecriture : les signes de ponctuation</p>	
<p>Séance 8 Evaluation : ECD utiliser le lexique de l'album ECD raconter l'histoire en utilisant les connecteurs</p>	<p>Reconstruire l'histoire de manière chronologique en utilisant le connecteur adéquat d'abord, au début..., ensuite, puis, plus tard..., et voilà, à la fin Réinvestir le lexique pendant le récit Capital de mots attendus : la mare, gober, collant, doux, le plongeur, bondir, bizarre</p>	