

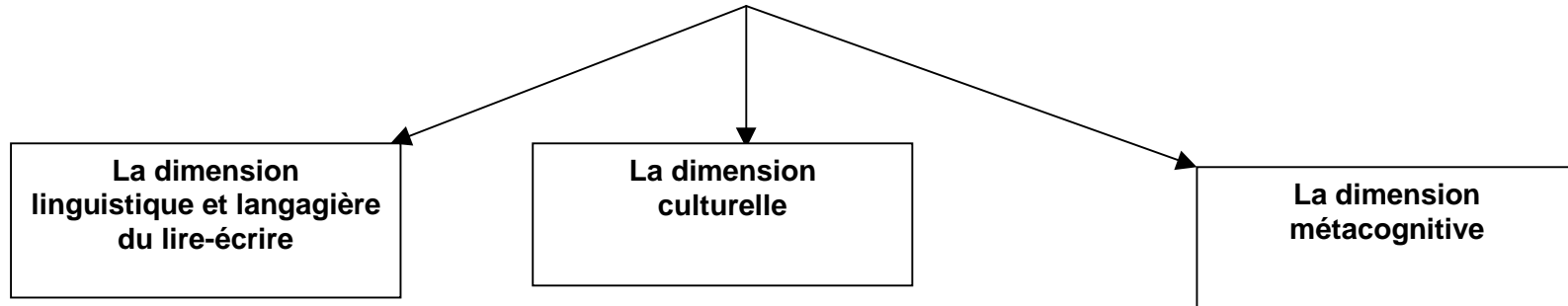
**Animation pédagogique dispositifs CP renforcés – le 15.01.05
Elaboration de fiches de préparation
autour des préconisations de Lire au CP ②**

Participants:

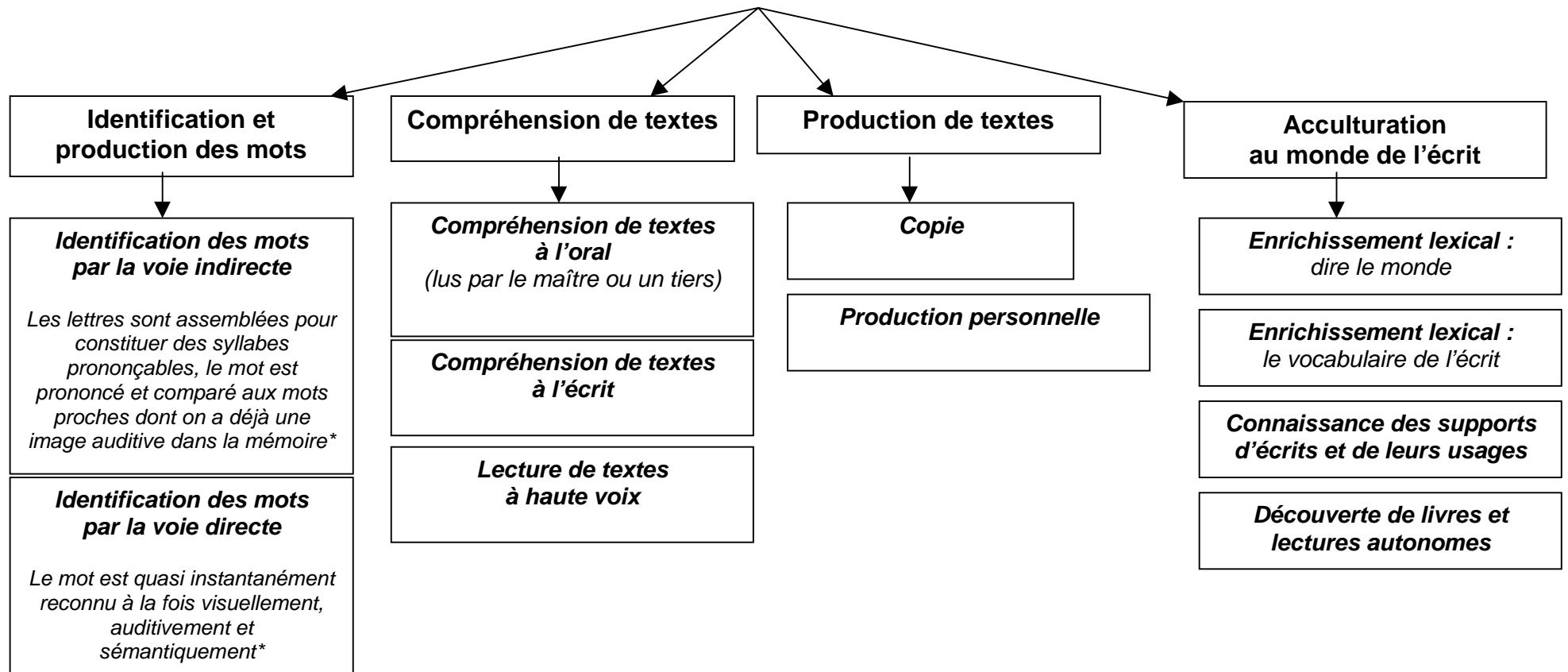
F. STOEHR, A. GUNTZ / E.E.Langevin 2
N. CRONIMUS, S. NOPPER / E.E.Karine
B. FORT, M.-C. PRIEUX, C. MAGARD / E.E.G.Doré
C. HAAS, M.-P. LEURANT, P. CHENARD / E.E.Eléonore
I. MARTZLOFF / E.E.Catherine
C. WURTZ / E.E.Jacqueline
R. BALLANDRAS / CPC

Lire au CP ②

1. Travailler dans 3 registres



2. Equilibrer 4 domaines, et prendre en compte l'hétérogénéité



Domaine d'activité : Maîtrise de la langue → Identification des mots			
Intitulé : Jeux pour lire et écrire des noms d'animaux	Séance du : Février 2005	Niveau : CP	Projet : Suite à la lecture de plusieurs albums sur les animaux (de fiction, documentaires...), les enfants réalisent un bestiaire individuel (à l'image de ceux qui ont pu être présentés).

Objectifs d'apprentissages	Identification et production des mots : Reconnaître par la voie directe des mots rencontrés fréquemment : pour les lire et pour les écrire (cf. <u>Production de textes</u> -Copie) Pour les élèves fragiles: au préalable recomposer des mots connus à partir de syllabes
-----------------------------------	--

<i>Etapes du processus d'apprentissage</i>	🕒	Organisat°	Support / Matériel	Situations proposées	Compétences attendues	P	L	E
<i>Motivation</i>	2 mn	Oral collectif	Présentation des albums de référence (dont les bestiaires)	Pour réaliser notre bestiaire chacun va devoir écrire le nom de chaque animal sous son image.	Se mobiliser et s'engager dans un projet commun.	X		
<i>Résurgence des représentations</i>	7 mn	Oc		Rappel de l'ensemble des animaux déjà rencontrés à travers les nombreuses histoires, références culturelles communes de la classe. Ecriture de ces mots par l'enseignant au fur et à mesure de leur énonciation	Connaître le lexique de référence et procéder à une catégorisation (animaux de la ferme, de la forêt...) Lire (collectif) ces mots (voie directe ou indirecte)	X	X	
<i>Emergence d'une situation problème</i>	2 mn	Oc		Arriver à (re)lire ces mots pour les écrire correctement dans son bestiaire.	Se rendre compte de la complexité de la tâche	X		
<i>Emission d'hypothèses + Propositions de procédures de recherche et d'outils possibles</i>	5 mn	Oc		Proposition par l'enseignant : s'entraîner pour cela en utilisant plusieurs jeux : ①Jeu de Kim ; ②Jeu de loto : expliqués ③Jeu de Mistigri	S'engager dans les activités proposées grâce à leur caractère ludique	X		

Recherche →Différenciation	30 mn	Travail en 4 grps de 4 à 5 E avec l'A.E. ou le maître sup.	Mots simples et courts : -2 Jeux de Kim : Etiquettes mots (images au dos) -2 Jeux de loto : Planches avec images ; étiquettes mots à tirer animaux → <i>de la forêt</i> → <i>de la ferme</i> Tableaux de scores ind. ou col.	ⓉJeux de Kim : les 5 étiquettes des animaux sont présentées à plat ; 1 E ne regarde pas; pendant ce temps un autre cache une des étiquettes ; le 1 ^{er} doit trouver l'étiquette qui manque : il l'écrit sur sa carte de jeu, puis comparaison avec la carte retirée. Celui qui a le plus de réponses justes a gagné ⓉJeux de loto : Chaque E a une planche avec 4 images d'animaux ; chacun à son tour tire une étiquette l'une après l'autre dans un sac et la présente aux joueurs ; celui qui reconnaît le plus vite la bonne carte sur sa planche la gagne.	Visualiser le mot et l'identifier de façon directe. S'en souvenir pour l'écrire (copie différée)	X	X	X
		Groupe de 4 à 6 E avec l'enseignant <i>élèves plus fragiles</i>	Jeu du mistigri : cartes syllabes des noms d'animaux (noms à 2 syllabes : lapin canard renard cheval cochon souris dindon	ⓉJeux de Mistigri : <i>conduit par l'enseignant</i> Annonce du jeu autour des noms d'animaux à 2 syllabes : explicitation et recherche. On distribue les cartes à chaque E ; chacun les retourne et les regarde : ✓L'un après l'autre chaque E identifie les syllabes sur ses cartes (étayage) ; il essaie de voir s'il peut composer un mot en les associant (solicitation des autres pour la recherche). Puis les E ramassent leurs cartes et les cachent. ✓Le jeu commence : Un 1 ^{er} E tire une carte chez son voisin ; il lit cette nouvelle syllabe, puis il regarde s'il peut composer un mot avec ses cartes. Ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les E se soient débarrassés de leurs cartes ; celui qui a la syllabe qui ne s'assemble pas a perdu : <u>nir</u> ✓A la fin, pour se souvenir des mots que l'on a réussi à composer, on les écrit.	Reconstituer des mots à partir de syllabes données →dans certains cas, préciser les relations graphèmes-phonèmes : on voit, mais on n'entend pas... Pouvoir lire les mots ainsi reconstitués et les identifier	X	X	X
- Confrontation des travaux : mise en commun - Evaluation (=résolution de la situation problème)	10 mn	Oc	Présentation des tableaux de scores	Les E annoncent leurs résultats aux jeux : qui a gagné ? qui a eu plus de difficultés ? Pourquoi ?	Pouvoir dire ce qui a posé problème dans la situation rencontrée	X		
Métacognition	3 mn	Oc		Qu'a-t-on appris ? A lire les noms d'animaux pour identifier rapidement ce dont on a besoin et à s'en souvenir pour pouvoir les écrire A quoi cela va-t-il nous servir ? Dans un premier temps, à continuer notre bestiaire en écrivant le nom de chaque animal sous son image ; à mieux savoir écrire les noms courants d'animaux.	Identifier et expliciter les procédures mises en place pour la construction des compétences visées Envisager l'utilisation plus large des compétences acquises : transfert	X		

<i>Entraînement</i>	20mn	Groupe 6 à 4	Jeux	-Groupe des E fragiles : jeux de loto et de Kim avec l'enseignant pour renforcer l'étayage -Autonomie des autres : illustrations du bestiaire +Utilisation des jeux en autonomie par tous à certains moments possibles	Réinvestir les compétences travaillées dans les étapes précédentes	X	X	X
<i>Evaluation des acquis (directe ou différée)</i>	20mn	Individuel	Bestiaire individuel	-Les E autonomes écrivent correctement les noms des animaux de leur bestiaire -Les E fragiles vont bénéficier d'un étayage de l'adulte avec les aides à disposition pour ce travail de copie	Cf. objectifs d'apprentissages visés		X	X
Bilan								

Régine BALLANDRAS /CPC IEN de Strasbourg 5

Janvier 05

Domaine d'activité : Maîtrise de la langue → Compréhension de textes			
Intitulé : Découverte de l'album « Poucet le Poussin » de Sally HOBSON, PASTEL de l'école des loisirs	Niveau : CP	Séance du : Janvier 2005	Projet : Organisation du coin-livres de la classe : les histoires à quête type « Roule Galette »

Objectif d'apprentissage	Comprendre un nouveau texte lu par l'enseignant, un récit simple de type quête : -en repérer les différentes étapes et les organiser dans l'ordre chronologique -identifier et comprendre le dénouement
---------------------------------	---

<i>Etapas du processus d'apprentissage</i>	⌚	Organisat°	Support / Matériel	Situations proposées	Compétences attendues <i>Cf. Lire au CP</i>	P	L	E
<i>Motivation</i>	2 mn	Oral collectif	Présentation des livres (albums de fiction) déjà présents au coin-livres de la classe	On complète le coin-livres de la classe uniquement avec des histoires de type quête, comme « Roule galette » ou « Le bonhomme de pain d'épice »	Aimer retrouver les albums du coin-livres avec la possibilité à terme de les emprunter	x		
<i>Résurgence des représentations</i>	3 mn	Oc		Rappel des caractéristiques de ces histoires : déroulement et dénouement	Pouvoir dégager la trame narrative commune : <i>le héros rencontre plusieurs personnages et l'issue en est fatale par la rencontre avec le renard</i>	x		
<i>Emergence d'une situation problème</i>	5 mn	Oc	Album « Poucet le Poussin »	-Présentation et travail éventuel de la photocopie couleur agrandie de la couverture →De quoi s'agit-il ? -Qu'en est-il de ce nouvel album ? pouvons-nous oui ou non le placer dans notre coin-	Identifier de quoi il s'agit Comprendre et s'engager dans la recherche proposée	x	x	

				livres comme une histoire à quête ?				
<i>Emission d'hypothèses + Propositions de procédures de recherche et d'outils possibles</i>	2 mn	Oc		-Proposition par les enfants de lire le livre ou que l'adulte lise le livre pour aller plus vite pour comprendre l'histoire et pouvoir répondre à la question	Cf. projet de lecteur <i>A quoi sert la lecture?</i> comprendre l'histoire	x		
Recherche →Différenciation	30mn	Groupe(s) 1 Avec l'AE ou le maître supp.	Texte de l'histoire Photocopies des images des différents épisodes	Lecture complète du texte par l'adulte sans support d'images A la fin vérifier avec le groupe la réponse à la question et demander de justifier : expliciter Utilisation des images séquentielles : par 2 reconstituer l'histoire (rangement chronologique)	Comprendre la langue de l'écrit (utilisation des connecteurs): les enchaînements des épisodes et la fin de l'histoire Connaître le lexique : noms des volailles Pouvoir la raconter avec ses mots La reconstituer en images	x	x	x
		Groupe(s) 2 Avec l'enseignant <i>élèves plus fragiles</i>		-Lecture par l'enseignant de l'album ; arrêt aux différents épisodes, présentation de l'illustration, et expression des élèves sur la compréhension. -A la fin de la lecture, proposer aux E de se souvenir de l'ensemble de l'histoire en s'aidant de la mise en scène. → <i>placer les personnages en jeu sur un panneau représentant le décor -nommer les différents personnages, les placer sur le chemin (chronologiquement de gauche à droite) – et raconter la quête en les déplaçant au fur et à mesure de la progression de l'histoire.</i>	Reformuler la lecture entendue avec ses propres mots Traduire ce qui a été compris par « une mise en scène » de l'évènement : utilisation pertinente des connecteurs (spatiaux et temporels), utilisation du lexique (noms des volailles)	x	x	x
- Confrontation des travaux : <i>mise en commun</i> - Evaluation (=résolution de la situation problème)	10 mn	Oc		Présentation des travaux : -le panneau constitué par le grpe 2 -la BD réalisée par les E du grpe 1 (en grand format) <u>Réponse</u> : pouvons-nous le placer dans le coin-livres ? → <u>ressemblances et différences</u>	Restituer ses recherches : expliquer, justifier Se rappeler de la situation-problème initiale en lien avec le <u>contexte posé au départ</u>	x		
Métacognition	3 mn	Oc		Qu'avons-nous appris ? A quoi cela va-t-il nous servir ?	Mette en évidence les apprentissages construits lors de l'activité : se recentrer sur l'essentiel	x		
<i>Entraînement</i> <i>Evaluation des acquis (directe ou différée)</i>	15mn	Individuel ou en binôme		Reconstituer de façon individuelle l'histoire de Poucet le poussin avec les images séquentielles :				

				-pour pouvoir garder la trace dans son répertoire des histoires lues en classe -la rapporter à la maison -transmettre cette histoire à son correspondant -aller la raconter aux élèves de maternelle				
Bilan								

Exploitation possible à partir de cette histoire dans les différents domaines de Lire au CP@ :

① Identification et production de mots :

- Reconnaissance par voie indirecte : travail autour de certains phonèmes, à repérer dans les noms d'animaux ; travail sur les syllabes (rimes, jeu de domino,...)
- Reconnaissance par voie directe : travail autour des noms des personnages le poussin, la poule, le canard, le renard... : →Jeu de loto ou jeu de kim

② Compréhension des textes écrits :

- Identifier le texte (simple) correspondant à chaque image séquentielle

③ Production de textes :

- Ecrire un petit texte (légende) correspondant à chaque image séquentielle
- Imaginer une autre fin à cette histoire « et si le renard ne les mangeait pas... » ; Cf. « Petite Poule » S. KELLOGG, école des loisirs

④ Acculturation :

- Recherche de livres autour du renard à la BCD: différents supports d'écrits, magazine, documentaires, albums de fiction, autres livres ...
- Jeu de l'oie de Poucet le Poussin : lecture de la règle du jeu

✓**Texte à lire « Poucet, le Poussin » / Extrait de « Poucet, le poussin » de Sally HOBSON, PASTEL-Ecole des Loisirs**

Un jour, un gland tomba sur la tête de Poucet le poussin. Poucet regarda en l'air.

« Le ciel tombe », dit-il. « Il faut prévenir le roi. »

En chemin, il rencontra Maboule, la Poule.

« Bonjour. Où cours-tu comme ça ? » demanda-t-elle.

« Le ciel tombe. Il faut prévenir le roi », répondit Poucet.

« Alors, je viens avec toi », dit la poule.

Et ils partirent tous les deux à la recherche du roi.

En chemin, ils rencontrèrent Rico le Coq.

« Bonjour. Où courez-vous comme ça ? » demanda-t-il.

« Le ciel tombe. Il faut prévenir le roi », répondit Poucet.

« Alors, je viens avec vous », dit Rico.

Et ils partirent tous les trois à la recherche du roi.

En chemin, ils rencontrèrent Marianne la Cane.

« Bonjour. Où courez-vous comme ça ? » demanda-t-elle.

« Le ciel tombe. Il faut prévenir le roi », répondit Poucet.

« Alors, je viens avec vous », dit Marianne.

Ils partirent tous les quatre à la recherche du roi.

En chemin, ils rencontrèrent Coin-Coin le Canard.

« Bonjour. Où courez-vous comme ça ? » demanda-t-il.

« Le ciel tombe. Il faut prévenir le roi », répondit Poucet.

« Alors, je viens avec vous », dit Coin-Coin.

Ils partirent tous les cinq à la recherche du roi.

En chemin, ils rencontrèrent Rebecca l'Ooie.

« Bonjour. Où courez-vous comme ça ? » demanda-t-elle.

« Le ciel tombe. Il faut prévenir le roi », répondit Poucet.

« Alors, je viens avec vous », dit Rebecca.

Ils partirent tous les six à la recherche du roi.

En chemin, ils rencontrèrent Dodu le Dindon.

« Bonjour. Où courez-vous comme ça ? » demanda-t-il.

« Le ciel tombe. Il faut prévenir le roi », répondit Poucet.

« Alors, je viens avec vous », dit Dodu.

Ils partirent tous les sept à la recherche du roi.

En chemin, ils rencontrèrent Goupil le Renard.

« Bonjour. Où courez-vous comme ça ? » demanda-t-il.

« Le ciel tombe. Il faut prévenir le roi », répondit Poucet.

« Suivez-moi, je vais vous conduire chez le roi », dit Goupil.

Poucet le Poussin, Maboule la Poule, Rico le Coq, Marianne la Cane, Coin-Coin le Canard, Rebecca l'Ooie et Dodu le Dindon suivirent Goupil le Renard jusque dans son terrier et n'en ressortirent pas.

Et Poucet le poussin ne put jamais prévenir le Roi.

Domaine d'activité : Maîtrise de la langue → Compréhension de texte à l'écrit		
Intitulé : (re)Découverte de l'album « Bon appétit ! Monsieur Lapin » Claude BOUJON	Séance du : Janvier 2005	Projet : Organisation du coin-livres de la classes : les histoires à quête type « Roule Galette »

Objectif d'apprentissage	Comprendre des textes écrits présentés sous forme d'épisodes d'un récit simple de type quête : -les lire et comprendre de quoi il est question en associant les images correspondante ou en théâtralisant l'épisode à l'issue de ces lectures, comprendre l'ensemble du récit
---------------------------------	--

<i>Etapes du processus d'apprentissage</i>	🕒	Organisat°	Support / Matériel	Situations proposées	Compétences attendues <i>Cf. Lire au CP</i>	P	L	E
<i>Motivation</i>	2 mn	Oral collectif	Présentation des livres (albums de fiction) déjà présents au coin-livres de la classe	On complète le coin-livres de la classe uniquement avec des histoires de type quête, comme « Roule galette » ou « Le bonhomme de pain d'épice »	Aimer retrouver les albums du coin-livres avec la possibilité à terme de les emprunter	x		
<i>Résurgence des représentations</i>	3 mn	Oc		Rappel des caractéristiques de ces histoires : déroulement et dénouement	Pouvoir dégager la trame narrative commune : <i>le héros rencontre plusieurs personnages et l'issue en est fatale par la rencontre avec le renard</i>	x		
<i>Emergence d'une situation problème</i>	5 mn	Oc	Album « Bon appétit ! Monsieur Lapin » Claude BOUJON	-Présentation et travail éventuel de la photocopie couleur agrandie de la couverture →De quoi s'agit-il ? -Qu'en est-il de ce nouvel album ? pouvons-nous oui ou non le placer dans notre coin-livres comme une histoire à quête ?	Identifier de quoi il s'agit Comprendre et s'engager dans la recherche proposée (certains le connaissent peut-être mais ne s'en rappellent plus précisément)	x	x	
<i>Emission d'hypothèses + Propositions de procédures de recherche et d'outils possibles</i>	2 mn	Oc		-Proposition par les enfants de lire le livre pour comprendre l'histoire et pouvoir répondre à la question.	Cf. projet de lecteur <i>A quoi sert la lecture?</i> comprendre l'histoire	x		
<i>Recherche</i> →Différenciation	2x 30mn	Recherche conduite en 2 séances Groupe de 20 E avec l'AE ou le maître supp. Travail en binôme	Texte de l'histoire Photocopies des images des différents épisodes	Lecture complète du texte par les E sans support d'images : 1 ^{ère} partie : début →cochon] 2 ^{ème} partie : [baleine → fin A la fin de cette lecture, présenter les images photocopiées et demander par 2 de coller chaque image au dessus du texte correspondant. Vérification par une lecture collective. Idem pour la 2 ^{ème} partie de l'histoire	Traiter de façon sémantique le texte écrit : dépasser le déchiffrage ou le repérage des mots connus, pour rechercher le sens Traiter les mots savants Extraire le thème Distinguer les personnages	x	x	

		Groupe(s) 2 Avec l'enseignant <i>élèves plus fragiles</i>	Texte et images des personnages (cf. illustrations)	-Lecture page par page : découverte collective - Images avec le nom du personnage dessous : explicitation des procédures (identification, contexte, sens...) et traitement constructif des erreurs -Théâtralisation de chaque épisode au fur et à mesure : jeu avec les personnages 1 ^{ère} partie : début →cochon] 2 ^{ème} partie : [baleine → fin	Identifier les mots, Traiter les mots « savants » Traiter de façon sémantique ces énoncés.	x	x	
- Confrontation des travaux : <i>mise en commun</i> - Evaluation (=résolution de la situation problème)	10 mn	Oc		Présentation des travaux : -La saynète jouée par les E du grpe 2 -les BD réalisées par les E du grpe 1 <u>Réponse</u> : pouvons-nous le placer dans le coin-livres ? →ressemblances et différences	Restituer ses recherches : expliquer, justifier Se rappeler de la situation- problème initiale en lien avec le contexte posé au départ	x	x	
Métacognition	3 mn	Oc		Qu'avons-nous appris ? A quoi cela va-t-il nous servir ?	Mette en évidence les apprentissages construits lors de l'activité : se recentrer sur l'essentiel	x		
<i>Entraînement</i> <i>Evaluation des acquis (directe ou différée)</i>	15m n	Individuel		Reconstituer de façon individuelle l'histoire de « Bon appétit ! M. Lapin » avec les images séquentielles et un texte court correspondant: -pour pouvoir garder la trace dans son répertoire des histoires lues en classe -la rapporter à la maison -transmettre cette histoire à son correspondant -aller la lire aux élèves de maternelle				
Bilan								

<p>Monsieur Lapin n'aime plus les carottes.</p>	<p>« Que manges-tu ? » demande-t-il à la baleine. « Du plancton », répond la baleine. « Qu'est-ce que c'est que ça ? », dit Monsieur Lapin.</p>
<p>Il quitte sa maison pour aller regarder dans l'assiette de ses voisins.</p>	<p>« Que manges-tu ? » demande-t-il au singe. « Des bananes », répond le singe. « Ça ne pousse pas dans mon jardin », dit Monsieur Lapin.</p>
<p>« Que manges-tu ? » demande-t-il à la grenouille. « Je mange des mouches », répond-elle « Pouah ! » fait Monsieur Lapin.</p>	<p>« Que manges-tu ? » demande-t-il au renard. « Je mange du lapin », répond le renard. « Au secours », crie Monsieur Lapin.</p>
<p>« Que manges-tu ? » demande-t-il à l'oiseau. « Je mange des vers », répond l'oiseau. « Beurk ! » fait Monsieur Lapin.</p>	<p>Le renard se précipite sur lui pour le manger...</p>
<p>« Que manges-tu ? » demande-t-il au poisson. « Je mange des larves », répond le poisson. « Très peu pour moi » dit Monsieur Lapin.</p>	<p>...mais n'arrive qu'à lui croquer les oreilles. Monsieur Lapin tout tremblant rentre vite chez lui.</p>
<p>« Que manges-tu ? » demande-t-il au cochon. « Je mange n'importe quoi », répond le cochon. « Eh bien pas moi », dit Monsieur Lapin.</p>	<p>Comme les carottes font pousser les oreilles des lapins, il s'en prépare une grande marmite.</p>
	<p>Il trouve ça très bon. Bon appétit ! Monsieur Lapin.</p>

Domaine d'activité : Maîtrise de la langue → Compréhension de texte à l'écrit			
Intitulé : Réaliser son livre individuel sur le Pôle Nord (séance n°2)	Séance du : Janvier 2005	Niveau : CP	Projet : Aménagement du coin-livres avec des histoires de type répétitif → <i>Inventer 2 nouvelles histoires sur le même modèle transposées dans 2 univers différents (le Pôle Nord et l'Afrique) – séance n°1</i>

Objectif d'apprentissage	Lire seul, ou à l'aide de l'aide (étayage), un court texte autour d'un univers de référence connu pour en tirer des informations.
---------------------------------	---

<i>Etapas du processus d'apprentissage</i>	🕒	Organisat°	Support / Matériel	Situations proposées	Compétences attendues <i>Cf. Lire au CP</i>	P	L	E
<i>Motivation</i>	2 mn	Oral collectif	Présentation des 2 textes écrits lors de la présentation des histoires par les 2 groupes	Rappel du projet : réalisation individuelle de livres sur les 2 histoires inventées lors de la séance précédente. On commence par l'histoire qui se déroule au Pôle Nord.		x		
<i>Résurgence des représentations</i>	3 mn	Oc		Que racontait cette histoire ? →→si difficulté de se souvenir se référer à ce que l'enseignant avait écrit : lecture L'histoire se compose de 6 épisodes : présentation du héros, les 4 rencontres et la fin (rencontre avec le méchant).	Langage d'évocation : raconter l'histoire de façon claire et cohérente <u>Projet de lecteur</u> : à quoi sert l'écrit ? à se souvenir, pérennité	x	x	
<i>Emergence d'une situation problème</i>	5 mn	Oc		-Comment réaliser un livre qui raconte cette histoire ? réaliser les 6 pages des 6 épisodes + couverture	Comprendre et s'engager dans la recherche proposée <u>Projet de lecteur</u> <i>familiarisation avec la culture de l'écrit : connaissance des supports d'écrits + lexique</i>	x	x	
<i>Emission d'hypothèses + Propositions de procédures de recherche et d'outils possibles</i>	2 mn	Oc	<u>Aides en rappel :</u> -Panneau avec illustrations de renard -Mot renard écrit	Propositions avec les E -écrire le texte et réaliser les illustrations Le texte est déjà écrit mais par épisodes : 1.remettre tous ces passages dans l'ordre attendu 2.dessiner les illustrations correspondantes	Identifier clairement la tâche	x		

Recherche →Différenciation	30mn	Groupe d'E lecteurs avec l'AE ou le maître supp. Travail individuel	Bande de 6 cartouches avec case pour le texte en bas 6 textes à coller dans les bonnes cases	Remettre les courts textes dans les cases correspondantes : recherche dans l'ordre chronologique →possibilité de se référer au grand texte affiché écrit par l'enseignant. Vérification auprès de l'AE (explicitation) Puis chacun réalise ses illustrations	Identifier les mots et comprendre de quel épisode il s'agit et de sa place dans le déroulement de l'histoire.			X	X
		Groupe(s) 2 Avec l'enseignant élèves <i>plus fragiles - non lecteurs autonomes</i>	Regroupement des élèves Grandes étiquettes des textes Supports identiques à l'autre groupe sauf le 1 ^{er} texte déjà à sa place	Rappel de la tâche : 1. Présentation des grandes étiquettes à lire ensemble : explicitation des démarches d'identification des mots et de construction du sens. Remise dans l'ordre du texte collectif. 2. Chaque E recherche de façon individuelle avec l'aide de ce référent les 5 textes à replacer.	Expliciter la tâche attendue Identifier les mots : voie directe ou indirecte Expliciter la démarche Réinvestissement individuel des procédures mises en œuvre collectivement	X	X	X	
- Confrontation des travaux : <i>mise en commun</i> - Evaluation (=résolution de la situation problème)	10 mn	Oc		<u>Présentation des travaux :</u> -Réalisation des livres / bandes individuels : voir ce qui est fait ; comparaison des travaux réalisés en autonomie et le travail conduit en collectif. Voir ce qui reste à faire : compléter les illustrations éventuellement ou réaliser la couverture	Restituer ses recherches : expliquer, justifier Se rappeler de la situation- problème initiale en lien avec le contexte posé au départ	X	X		
Métacognition	3 mn	Oc		Qu'avons-nous appris ? -à reconstituer l'histoire pour réaliser un livre en lisant épisode par épisode pour comprendre de quoi il est question A quoi cela va-t-il nous servir ? -à réaliser d'autres livres éventuellement.	Mette en évidence les apprentissages construits lors de l'activité : se recentrer sur l'essentiel Comprendre en quoi ils sont transférables	X			
<i>Entraînement</i>		Collectif		-Jeu de Kim des épisodes de l'histoire : quel épisode a disparu ?					
<i>Consolidation à travers d'autres séances Evaluation des acquis (directe ou différée)</i>		Individuel		-Travail autour des séances 3 et 4 : réaliser le livre sur l'Afrique					
Bilan									

Prolongements:

Séance 3 et 4 : Livre sur l'Afrique

-Raconter l'histoire à l'aide de cartes préparées par l'enseignant : on mélange les cartes pour raconter de nouvelles histoires ; on réalise de nouvelles cartes pour jouer à ce jeu / → langage d'évocation : raconter de nouvelles histoires

-Réinventer une histoire de façon individuelle en se servant de ces cartes : proposition d'un support d'aide pour les E fragiles (cadre) / → production d'écrit.

Equipe G.DORE : Blandine FORT, Marie-Claire PRIEUX, Chantal MAGARD-VIES

Février 05

Domaine d'activité : Maîtrise de la langue → Production de textes			
Intitulé : Ecrire une nouvelle histoire	Séance du : Janvier 2005 / 35mn	Niveau : CP	Projet : Ecrire un récit autour d'une structure repérée (cf. l'album « Poucet le Poussin » + aménagement coin-livres) à transmettre aux correspondants

Objectif d'apprentissage	Produire un texte de façon personnelle : - comprendre une structure narrative / - écrire en suivant une structure narrative donnée avec des aides
---------------------------------	--

<i>Etapas du processus d'apprentissage</i>	🕒	Organisat°	Support / Matériel	Situations proposées	Compétences attendues <i>Cf. Lire au CP</i>	P	L	E
<i>Motivation</i>	1'	Oral collectif	Rappel de la correspondance établie	Je vous propose d'écrire une histoire pour nos correspondants (en échange d'un envoi précédent)	-Avoir envie de prendre part au projet d'écriture	X		
<i>Résurgence des représentations</i>	2'	Oc	Référence à l'aménagement du coin-livres de la classe	Pourquoi avons-nous rassemblé tous ces livres ? Rappel de la structure narrative caractéristique : -Pb et quête du héros -7 situations de rencontres (=répétition) -situation finale : rencontre du prédateur, ruse et dénouement fatal	-Comprendre les histoires et pouvoir dégager leur structure narrative commune -Utiliser le langage d'évocation	X		
<i>Emergence d'une situation problème</i>	1'	Oc		Si on réalisait ensemble une nouvelle histoire sur ce modèle ?	-Comprendre quelle est la tâche attendue : expliciter ce qui doit être fait et comment le faire	X		
<i>Emission d'hypothèses + Propositions de procédures de recherche et d'outils possibles</i>	1'	Oc		-Une nouvelle histoire : nouveaux personnages et autre lieu -Modèle identique : même structure narrative <u>Méthodologie :</u> -dictée à l'adulte -écriture ind. ou en grpe avec les aides disponibles		X		

Recherche ●→Collective	5'	Oc		Ecriture du début de l'histoire en commun par dictée à l'adulte - Choix d'un héros et de son prédateur - Définition de la quête	-Dictier, en référence aux textes lus ou entendus, en utilisant correctement la langue de l'écrit	X	X	X
●→Différenciation	20'	Groupes en autonomie : 5x4 E Supervisés par l'AE	Fiche support à la recherche	-4 groupes →choisir un animal de rencontre Ecrire son nom (recherche orthographique) ; lui donner un nom ; copier une à deux phrases en changeant ce qui doit être changé ; dessiner le personnage -1 groupe (E très à l'aise) →écrire la fin	-Utiliser les aides à disposition : affichages, dictionnaires, imagiers, albums... -Copier en cursive de façon lisible 1 phrase (par E max.)	X	X	X
			Groupe d'E très faibles avec l'enseignant	Etiquettes Texte à trous	Travail autour d'un épisode de l'histoire : - Rechercher les éléments à placer pour constituer le texte : utilisation d'étiquettes - Compléter avec un nouveau personnage - Ecrire des mots : les copier de façon lisible en cursive	-Lire les étiquettes à disposition et reconstituer le texte à écrire en les agençant en référence aux modèles à disposition -Rechercher dans un imagier le nom de l'animal retenu -Le copier sans erreur	X	X
- Confrontation des travaux : mise en commun - Evaluation (=résolution de la situation problème)	5'	Oc	Textes des 6 groupes	Présentation des productions des différents groupes : mise en forme de l'histoire Vérification de la cohérence par un jeu de mise en scène	-Lire ce que l'on a écrit -Comprendre l'ensemble du récit ainsi constitué ; veiller à sa cohérence	X	X	
Métacognition	1'	Oc		Qu'avons-nous appris ? A quoi cela va-t-il nous servir ?	-Mette en évidence les apprentissages construits lors de l'activité : se recentrer sur l'essentiel -Comprendre en quoi ils sont transférables	X		
<i>Entraînement (différé)</i> <i>Evaluation des acquis (directe ou différée)</i>	15'	Individuel →Groupe		Chaque E va réécrire de façon individuelle le passage sur lequel il a travaillé en groupe : constitution de 4 textes (éventuellement, réalisation d'albums) : - Un à envoyer aux correspondants - Un à garder en classe - Un à faire tourner dans les familles en prêt - Un à mettre en BCD	-Réinvestir ses acquis en situation			
Bilan								

Domaine d'activité : Maîtrise de la langue → Acculturation au monde de l'écrit			
Intitulé : Recherches de supports d'écrits variés qui parlent du renard	Séance du : Janvier 2005	Niveau : CP	Projet : Organisation du coin-livres de la classes : les histoires à quête type « Roule Galette » avec un renard + des documents sur le renard

Objectif d'apprentissage	Trouver les supports d'écrits (albums de fiction ou documentaires, magazines) adaptés dans le cadre d'une recherche sur un sujet : -à la BCD -parmi des documents sélectionnés présentés
---------------------------------	--

Etapes du processus d'apprentissage	⌚	Organisat°	Support / Matériel	Situations proposées	Compétences attendues <i>Cf. Lire au CP</i>	P	L	E
<i>Motivation</i>	2 mn	Oral collectif	Présentation des livres (albums de fiction) déjà présents au coin-livres de la classe	On a aménagé le coin-livre de la classe avec une série de livres : présentation des albums.	Aimer retrouver les albums du coin-livres avec la possibilité à terme de les emprunter	x		
<i>Résurgence des représentations</i>	3 mn	Oc		Rappel des caractéristiques de ces histoires : -elles sont construites de la même façon -il y apparaît toujours le renard. Comment est présenté le renard dans ces histoires ? il a le mauvais rôle.	Pouvoir dégager la trame narrative et les caractéristiques communes	x		
<i>Emergence d'une situation problème</i>	5 mn	Oc		-Pourquoi est-ce le cas ? -Est-ce le cas dans toutes les histoires où l'on rencontre cet animal?	Comprendre et s'engager dans la recherche proposée	x	x	
<i>Emission d'hypothèses + Propositions de procédures de recherche et d'outils possibles</i>	2 mn	Oc	<u>Aides en rappel :</u> -Panneau avec illustrations de renard -Mot renard écrit	Propositions par les E 1 ^{er} temps : aller chercher d'autres documents qui parlent du renard et y rechercher nos 2 réponses (illustrations – titres : avec le mot renard...) → albums de fictions ou documentaires 2 ^{ème} temps : recherche des informations	Cf. projet de lecteur <i>familiarisation avec la culture de l'écrit : lieu et supports d'écrits</i> Identification directe du mot renard	x		
Recherche →Différenciation	30mn	1^{er} temps de recherche : Groupe de 16 E avec l'AE ou le maître supp. Travail en binôme	BCD (fiche à 2 : Mot renard + illustrations)	1. Binôme / Recherche de tous les documents possibles sur le renard (fictions ou documentaires): Trouver le document ; rechercher les informations éventuelles (illustrations – écrit renard) et marquer la page ; placer le document dans la caisse commune 2. Groupe complet / Présentation de l'ensemble des documents : classement par type de supports (évent. Ecrire pour mémoire)	Se repérer et agir dans la BCD : trouver les livres et les manipuler avec soin Rechercher des informations particulières Connaître les supports d'écrits et leur fonction ; pouvoir les nommer	x	x	x

		Groupe(s) 2 Avec l'enseignant élèves plus fragiles - 6	Supports proposés par l'enseignant : photocopies de pages de ces différents documents -2 albums de fiction -1 BD : Sylvain et Sylvette -1 magazine -2 documentaires	1.Présentation des documents aux E De quoi s'agit-il ? → fictions ou documentaires Correspondent-ils à la recherche ? rappel et vérification des critères énoncés -sur la couverture du livre : limites ; pour certains documents il n'y a aucune des indications que l'on cherche ; il faut chercher dans le livre 2.Les pages volantes : présentation des photocopies des pages de ces documents : -Vérification des critères énoncés -Retrouver de quel livre est extraite la page ? dire pourquoi. Nommer le support référent. Retrouver l'emplacement. Jeu de kim	Rechercher des informations précises à partir de la couverture d'un livre, dont reconnaissance immédiate du mot renard Reconnaître différentes caractéristiques des types de textes en lien avec les différents supports d'écrits : les identifier, expliciter les caractéristiques, les nommer	x	x	
- Confrontation des travaux : mise en commun - Evaluation (=résolution de la situation problème)	10 mn	Oc		Présentation des travaux : -La caisse des documents classés, rapportés de BCD par le groupe 1 -Les documents du groupe 2 Pouvons-nous répondre aux questions posées ? non, il faut d'abord lire et rechercher dans tous ces documents : ce sera notre prochain travail.	Restituer ses recherches : expliquer, justifier Se rappeler de la situation- problème initiale en lien avec le contexte posé au départ Enoncer les classifications opérées pour guider les recherches futures	x	x	
Métacognition	3 mn	Oc		Qu'avons-nous appris ? -à chercher des documents en BCD / à distinguer et à classer différents documents A quoi cela va-t-il nous servir ? -à répondre à nos questions sur le renard	Mette en évidence les apprentissages construits lors de l'activité : se recentrer sur l'essentiel	x		
<i>Entraînement</i> <i>Evaluation des acquis (directe ou</i> <i>différée)</i>	15m n	Groupe Individuel		-Organiser le classement de ces documents au coin-livres en fonction de leur fonction -Fréquentation autonome du coin-livre				
Bilan								

Prolongements:

- Recherche dans les documents rapportés : sélection faite par le maître (textes documentaires, histoire où le renard est « gentil »...) de façon différenciée
- Présentation sur un panneau des recherches sur le renard : production d'écrits + arts visuels : représenter le renard (dessin, collage, peinture)
- Réaliser une marionnette renard et jeu dramatique + production d'écrits : créer une histoire dont il est le héros

Domaine d'activité : Maîtrise de la langue → Acculturation au monde de l'écrit			
Intitulé : Découverte du jeu de l'oie de Poucet le Poussin	Séance du : Janvier 2005 / 35mn	Niveau : CP	Projet : Organisation du coin-livres de la classes : les histoires à quête type « Roule Galette » → <i>après avoir lu l'album « Poucet le Poussin »</i>

Objectif d'apprentissage	Connaître des supports d'écrits et leurs usages : → Lire une règle de jeu pour pouvoir jouer ensemble (comprendre et mettre en œuvre les prescriptions)
---------------------------------	--

<i>Etapes du processus d'apprentissage</i>	⌚	Organisat°	Support / Matériel	Situations proposées	Compétences attendues <i>Cf. Lire au CP</i>	P	L	E
<i>Motivation</i>	2'	Oral collectif	Plateau de jeu, dé, pions et règle du jeu pliée	Je vous propose de jouer à un nouveau jeu : présentation du plateau de jeu où l'on retrouve les personnages de l'histoire Poucet le Poussin	-Avoir envie de prendre part au jeu	X		
<i>Résurgence des représentations</i>	2'	Oc		Avez-vous déjà joué à ce genre de jeux ? comment s'appelle-t-il ? connaissez-vous ce jeu ? on regarde tout ce qu'il y a avec. La règle du jeu : à quoi sert-elle ?	-Connaître le lexique approprié et l'utiliser à bon escient : jeu de société, jeu de l'oie, dé, pion, règle du jeu	X		
<i>Emergence d'une situation problème</i>	2'	Oc		Comment peut-on faire pour jouer à ce jeu puisqu'on ne le connaît pas ?	-Connaître et comprendre la fonction de la règle du jeu	X		
<i>Emission d'hypothèses + Propositions de procédures de recherche et d'outils possibles</i>	1'	Oc		-On peut essayer, imaginer, inventer <u>-Il faut lire la règle du jeu pour pouvoir jouer</u>		X		
Recherche → Différenciation	25'	Groupe d'E avec l'AE ou le maître supp. <i>Travail en binôme</i>	12 séries de jeu (plateau, pions, dé, règle du jeu) : 1 pour 2	<u>1^{er} groupe</u> / installation par binôme : Chaque groupe a un plateau avec les accessoires et une règle du jeu : -Lire pour comprendre comment on joue -Jouer ensemble. Eventuellement, noter qui a gagné les parties jouées.	-Lire pour comprendre comment jouer -Communiquer: échanger, écouter, expliquer...	X	X	
		Groupe(s) 2 Avec l'enseignant <i>élèves plus fragiles</i>	2 grands jeux pour 4 joueurs	<u>2^{ème} groupe</u> : 1)Le maître lit la règle du jeu avec les E : → 1 E lit le titre : explicitation ; qu'est-ce que cela signifie ? ensuite le maître lit le paragraphe de chaque partie ; → vérifier ce qui a été compris et faire expliciter par les E à quoi cela correspond 2) Jeu en 2 groupes de 4	-Comprendre un court texte lu :-lexique utilisé ; -style utilisé : descriptif ou prescriptif -Mettre en œuvre les indications données -Communiquer: échanger, écouter, expliquer	X	X	

- Confrontation des travaux : mise en commun - Evaluation (=résolution de la situation problème)	2'	Oc	Fiches scores évent.	Présentation de ce qui s'est passé dans les différents groupes : on a réussi (ou pas) à jouer au jeu. Pourquoi ? on a lu et on a compris (ou pas) ce qu'il fallait faire.	-Utiliser le langage d'évocation : raconter, expliquer, commenter, justifier	X		
Métacognition	1'	Oc		Qu'avons-nous appris ? A quoi cela va-t-il nous servir ? -On a appris à utiliser une règle du jeu -Réussir à se débrouiller face à un jeu inconnu pour pouvoir jouer quand même	-Mette en évidence les apprentissages construits lors de l'activité : se recentrer sur l'essentiel -Comprendre en quoi ils sont transférables	X		
<i>Entraînement</i>	15'	Groupe	Jeux Jeu individuel à fabriquer	-Jouer ensemble à certains moments -Réaliser un jeu pour l'emporter à la maison et utiliser la règle du jeu pour jouer en famille	-Réinvestir ses acquis en situation			
<i>Evaluation des acquis (directe ou différée)</i>		Individuel	Nouveau jeu	-Découvrir un jeu inconnu et jouer en comprenant seul la règle du jeu (jeu individuel)				
Bilan								

Jeu de Poucet le Poussin
Règle du jeu
de 2 à 4 joueurs

Matériel :

- 4 pions
- 1 dé
- 1 plateau de jeu

But du jeu :

Arriver le premier à la case

Arrivée

Préparation du jeu :

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case

Départ

Déroulement du jeu :

- Au début du jeu, chaque joueur lance le dé une première fois; celui qui obtient le plus grand nombre de points joue le premier.
- Le premier joueur lance le dé. Il avance son pion en comptant autant de cases que de points sur le dé.
- Ensuite, c'est le tour du suivant, qui se trouve à la gauche du premier ; il joue à son tour de la même façon et ainsi de suite.
- ✓Si on tombe sur la case de Marianne la Cane, on doit passer un tour.
- ✓Si on tombe sur la case de Rebecca l'Oie, on a le droit de rejouer.
- ✓Si on tombe sur la case de Goupil le Renard, on se fait manger et on retourne à la case

Départ

Fin du jeu :

Le jeu est terminé quand un des joueurs arrive le premier sur la case

Arrivée