

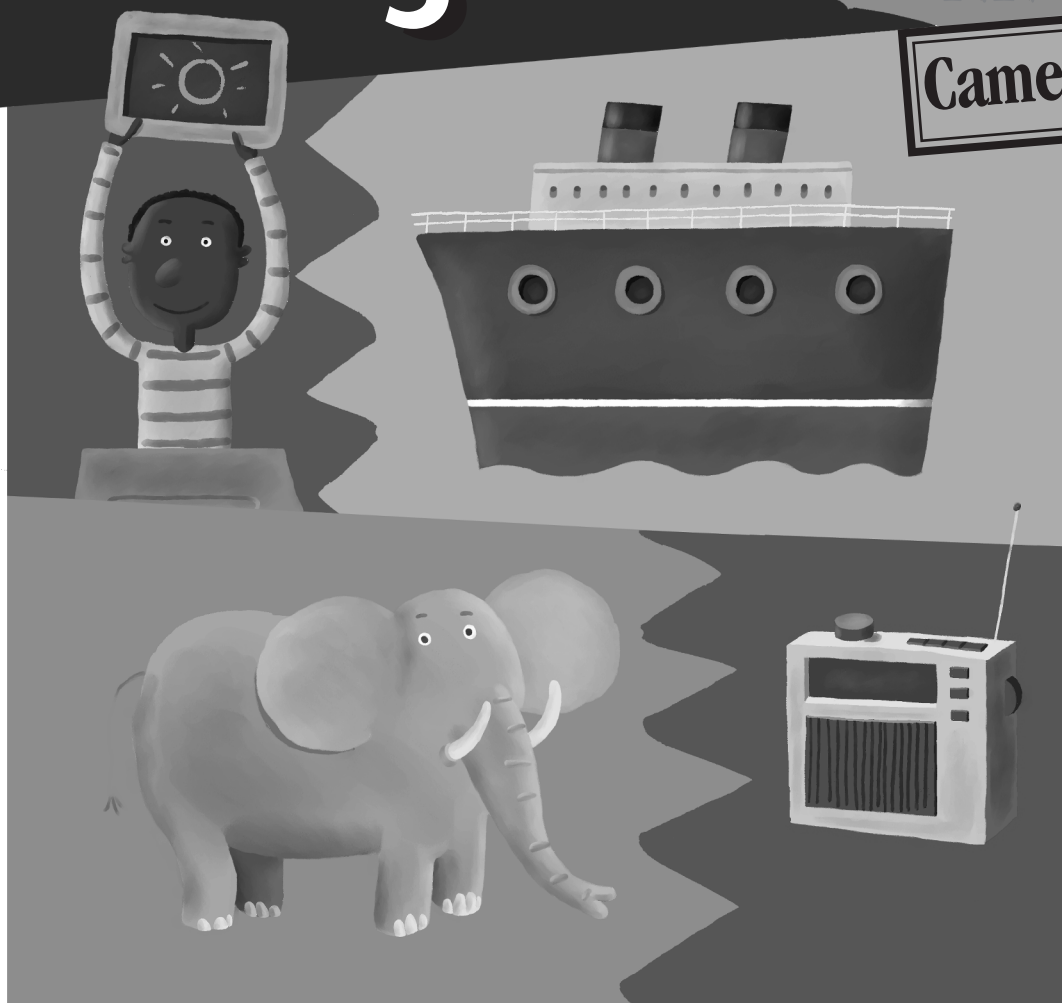
Soleils
du
Monde

Français

SIL

Niveau 1

Cameroun



GUIDE PÉDAGOGIQUE

HATIER
INTERNATIONAL

Soleils
du
Monde

Français

Niveau 1 SIL

GUIDE PÉDAGOGIQUE

Contenu des apprentissages

	Unité	Apprentissage de la langue		
		Compréhension Production	Structure Fonctionnement	Étude du code
Séquence 1 À l'école • Apprendre la langue : prédominance de l'oral	1. Ada, Léo et les autres	• Se présenter • Comprendre un court message	• Comprendre et dire une phrase simple • Moduler l'intonation de : – l'affirmation, – l'interrogation, – l'exclamation, – la négation, – l'injonction	• Découvrir la langue écrite • Repérer – les vignettes de la BD – Les bulles dans les vignettes
	2. C'est la rentrée	• Saluer, se présenter • Nommer des objets, des personnes		
	3. Où est Léo ?	• Se situer et situer les autres • Dire d'où l'on vient • Nommer et situer les éléments et le matériel de la classe		
	4. Un coq dans l'école	• Se situer ou situer les autres dans l'espace • Exprimer l'appartenance • Nommer des animaux		
	5. L'heure de la sortie	• Se saluer • Exprimer ses émotions • Nommer les caractéristiques d'un objet (couleur, taille)		
Séquence 2 À la maison • Apprendre la langue : prédominance de l'oral • Mettre en correspondance langue orale et écrite	6. Un dimanche matin	• Nommer les membres de la famille : mère, père, frère, sœur • Demander à quelqu'un de faire quelque chose • Répondre positivement à la demande • Nommer des aliments	• Comprendre et dire une phrase simple • Entrer dans un dialogue simple • Moduler l'intonation	• Découvrir la langue écrite • Repérer une phrase dans un texte
	7. La douche	• Nommer des parties du corps et des objets de toilette • Exprimer une sensation • Proposer quelque chose à quelqu'un		
	8. Le champion	• Proposer à quelqu'un de faire quelque chose • Répondre positivement/négativement • Nommer des jeux et des jouets		
	9. Bon appétit !	• Nommer des aliments, des ustensiles... • Exprimer ses goûts		
	10. Le nouveau lit de Léo	• Nommer des objets de la chambre • Décrire des postures • Exprimer des émotions		
À la fin de chaque séquence : RÉVISION / ÉVALUATION				

	Unité	Apprentissage de la langue		
		Compréhension Production	Structure Fonctionnement	Étude du code
Séquence 3 Dans le quartier - Apprendre la langue orale - Mettre en correspondance langue orale et écrite - Apprendre le code	11. Voilà papa !	- Donner des informations sur quelqu'un - Nommer des métiers	- Comprendre un texte simple - Repérer les éléments d'une phrase simple	[a] → a
	12. La bouillie	- Demander quelque chose à quelqu'un - Nommer des activités		[i] → i
	13. Chez Léo, chez Ada	- Demander et dire ce que l'on fait - Se situer dans l'espace et dans le temps		[l] → l
	14. Merci René !	- Demander quelque chose à quelqu'un - Accepter ou refuser - Se situer dans l'espace et dans le temps pour dire ce que l'on va faire		[r] → r
	15. Cache-cache !	- Demander et indiquer un itinéraire à quelqu'un - Exprimer ses émotions		[u] → ou
Séquence 4 En visite - Apprendre la langue orale - Mettre en correspondance langue orale et écrite - Apprendre le code	16. Un bébé est né	- Proposer de l'aide à quelqu'un - Répondre à cette proposition	- Comprendre un texte - Repérer les éléments d'une phrase simple	[m] → m
	17. L'écureuil	Dire ce qui est autorisé, interdit		[y] → u
	18. La dispute	- Nommer des artisans et leur demander un service - Exprimer l'appartenance - Présenter ses excuses à quelqu'un		[p] → p
	19. Léo est malade	- Exprimer ce que l'on ressent face à une situation difficile - Nommer ce qui concerne la santé		[o] → o
	20. La visite d'oncle Léon	Exprimer ce que l'on ressent face à une situation heureuse		[t] → t
Séquence 5 À la ville - Apprendre la langue orale - Mettre en correspondance langue orale et écrite - Apprendre le code	21. L'invitation	- Communiquer par téléphone - Utiliser le vocabulaire lié au téléphone	- Comprendre un texte - Repérer les éléments d'une phrase simple	[n] → n
	22. Chez Léon et Yaouba	- Nommer les membres de sa famille : oncle, tante, cousin... - Utiliser le vocabulaire lié à la télévision		[ɔ̃] → on, om
	23. Au marché	- Acheter, demander un prix, une quantité - Exprimer un désir, une envie		[ã] → an, am, en, em
	24. À bientôt !	- Communiquer par courrier - Nommer les éléments d'un écrit - Rapporter les paroles de quelqu'un		synthèse des sons

La sixième séquence est consacrée à l'évaluation/remédiation, visant la maîtrise des principaux objectifs.

Présentation de la démarche

1 Écouter l'histoire et s'approprier les dialogues

2 Mettre en relation langue orale et écrite

le titre de l'histoire les objectifs de la semaine

Semaine 5 L'heure de la sortie

* Apprendre à : se saluer ; exprimer ses émotions ; nommer les caractéristiques d'un objet.

1 Rangez vos affaires.

2 Au revoir. À demain !
Salut !
Attendez-moi. J'arrive.

3 Je n'ai pas copié les devoirs.
Ne t'inquiète pas. Je te prête mon cahier.

4 Oh ! J'ai oublié mon cartable !

5 Oh la la ! La maîtresse ne va pas être contente. Tu vas te faire gronder.

6 Alors Ada... Tu oublies tes affaires !!!

Période 1 À l'école 18 19

l'indication
de la séquence
et du thème

la bande dessinée :
support de l'apprentissage de la langue orale
et de la préparation à la langue écrite

Séquences 1 et 2

3 Systématiser l'acquisition des actes de parole et du lexique

un logo pour mieux comprendre l'objectif visé : parler, écrire, lire, jouer

1 Quelle est la différence ?



grand – petit long – court vide – plein

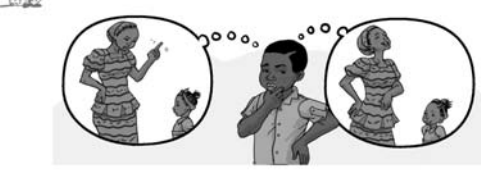
2 Comment est Ada ?



Elle est triste. Elle est gaie. Elle est inquiète.

Elle est timide. Elle est en colère.

3 Que pense Loulou ?



Période 1 À l'école 20 Semaine 5

4 Développer le geste graphique

5 Apprendre à écrire (copier, écrire, préparer à la production d'écrits)

4 Entraîne-toi à... copier et écrire.



Salut Loulou. Salut ...

Au revoir madame. Au revoir ...

Quel enfant a le chemin le plus court pour aller à l'école ?



Bonjour ma cousine...

Bonjour ma cousine,
Bonjour mon cousin germain...
On m'a dit que vous m'aimiez,
Est-ce bien la vérité ?
Je ne m'en soucie guère (bis).
Passez par ici et moi par là ;
Au revoir ma cousine,
On se reverra.

Je cache mes yeux
Je cache mes yeux ;
Je montre mes yeux ;
Je lève les mains en l'air.
Je cache mes yeux ;
Je montre mes yeux ;
Je mets les mains au dos,
Sans dire un mot.

21 L'âne et l'éléphant (G.P., p. 134)

6 Réinvestir les structures et le vocabulaire dans une situation de jeu

7 Écouter et apprendre comptines et chansons pour se familiariser avec l'univers de la langue (sons, structure, lexique)

8 Écouter une histoire pour développer le plaisir de lire et s'initier à la structure d'un récit

Présentation de la démarche

1 Écouter l'histoire, s'approprier les dialogues et le texte narratif

2 Mettre en correspondance langue orale (bulles) et langue écrite (bulles et phrases narratives)

des vignettes et un texte narratif : supports de l'apprentissage de la langue

Semaine 14

Merci René !

* Apprendre à : demander quelque chose à quelqu'un ; accepter ou refuser ; se situer dans l'espace et dans le temps pour dire ce que l'on va faire. * Étudier le son [x].

1 Tu viens faire un tour ? Non, je ne peux pas. Mon pneu est dégonflé.

2 Hé ! Ada ! Peux-tu me prêter ta pompe ? Oui. Elle est à la maison. Je vais la chercher.

→ Ada va chercher la pompe. Léo et Loulou jouent dans la rue. René arrive.

3 René, est-ce que tu peux me prêter ta pompe pour regonfler mon pneu ? Oui, mais dépêche-toi car je suis pressé.

4 Mais où sont-ils passés ?

Période 3 Dans le quartier 54

1 Que demandent-ils ? Que répondent-ils ?

Peux-tu me prêter... ?

2 Que vont-ils chercher ? Où ?

Ada va chercher la pompe	René va chercher du lait	Lucie va chercher ...
à la maison.	chez la voisine.	au marché.

3 Vrai ou faux ?

1. Léo arrive chez Loulou.	3. Ada va chercher le vélo.
2. Léo a une pompe.	4. René prête sa pompe.

4 Entraîne-toi à... écrire.

Merci René ! Peux-tu me prêter ta pompe ?

Oui, je te prête ...

Léo et Loulou jouent dans la rue.

55

3 Systématiser l'apprentissage des actes de parole étudiés dans l'histoire

4 Travailler les structures de la langue

5 Lire et comprendre

6 Apprendre à écrire (copier, écrire, se préparer à la production écrite)

Séquences 3, 4 et 5

- 7 Étudier le code - Apprendre à :
- repérer le son (discrimination auditive)
 - repérer les graphies (discrimination visuelle)
 - écrire les graphies des sons dans des mots
 - associer son et graphie

[R] r

5 Nomme les dessins, trouve les mots qui contiennent le son [R].



6 Écris.

r r r la cour René

7 Trouve les lettres identiques au modèle.



8 Trouve les mots où l'on entend [r]. Écris-les.

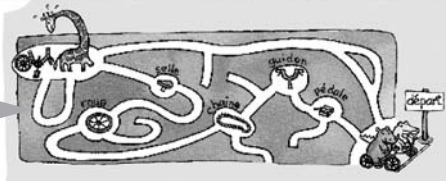
3 trois le panier un arbre la radio

9 Lis.

1. Ada va chercher la pompe.
2. Léo et Loulou jouent dans la rue.
3. René arrive.

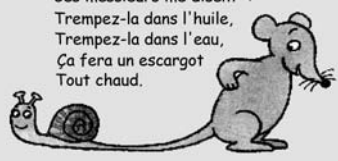
Période 3 Dans le quartier 56 Semaine 14

Suis le chemin pour récupérer les parties du vélo. Nomme-les.



Une souris verte

Une souris verte
Qui courait dans l'herbe,
Je l'attrape par la queue,
Je la montre à ces messieurs.
Ces messieurs me disent :
Trempez-la dans l'huile,
Trempez-la dans l'eau,
Ça fera un escargot
Tout chaud.



Ron, ron, ron,
La queue du cochon.
Ri, ri, ri,
La queue d'une souris.
Ra, ra, ra,
La queue d'un gros rat.



57 La case

8 Lire et comprendre

Réinvestir les acquis
dans une situation de jeu

Écouter une histoire
pour développer le plaisir
de lire et s'initier à la
structure d'un récit

Écouter et apprendre comptines
et chansons pour se familiariser
avec l'univers de la langue

Choix méthodologiques

La maîtrise de la langue au cœur des apprentissages

La maîtrise de la langue et particulièrement la maîtrise de la langue écrite est un facteur déterminant de la réussite scolaire. À l'école primaire, cette maîtrise doit être au cœur des objectifs d'apprentissage. La méthodologie proposée permet à l'enfant de construire progressivement cette maîtrise dans le respect de ses rythmes propres et aide le maître à conduire l'ensemble des activités nécessaires à cet apprentissage.

Le rôle de l'enseignant

Pour la mise en œuvre de cette méthodologie, **l'enseignant joue un rôle majeur : il est celui qui organise l'apprentissage de l'élève** en présentant les outils didactiques et les supports pédagogiques qu'il utilise de manière adéquate. Il sollicite l'élève, le rend actif par des démarches variées et développe son autonomie face aux apprentissages. L'apprentissage de la langue est ainsi construit par cette relation constante entre l'enseignant et les élèves. Les échanges entre les élèves sont aussi fondamentaux.

Un apprentissage progressif

Dans la méthode, l'apprentissage de la langue orale et écrite s'effectue de manière progressive sur deux ans (les 2 premiers niveaux du cycle). Il est ensuite enrichi et consolidé dans les niveaux supérieurs. **L'apprentissage de la langue écrite est préparé et totalement articulé avec l'apprentissage de la langue orale.** Les compétences de compréhension et de production orales et écrites sont travaillées de manière simultanée au cours des différentes étapes de la méthode (cf. sommaire). Chaque étape est préparée par les séquences précédentes et prépare l'étape suivante. Chaque jour comporte 8 activités pour apprendre la langue orale, pour préparer et apprendre la langue écrite, pour apprendre l'écriture, pour se familiariser avec le monde de la lecture.

La méthodologie de ces activités est longuement détaillée (jour après jour) dans le guide pédagogique qui constitue ainsi une progression adaptée respectueuse des rythmes de l'enfant et lui permettant des acquisitions solides. Le déroulement détaillé des leçons a pour objectif d'aider les jeunes enseignants à structurer leurs pratiques de classe. Il propose aussi aux enseignants expérimentés de développer de manière plus approfondie les activités en fonction du niveau de leurs élèves.

L'apprentissage de la langue orale

Pour le développement des compétences en langue orale, **les actes de parole** sont travaillés de manière approfondie pendant une semaine de cinq jours*. Ils sont présentés à l'aide de **courts dialogues dans une bande dessinée**. Celle-ci permet de contextualiser l'apprentissage : l'enfant y retrouve son univers familier tout en étant confronté à des situations langagières suffisamment ouvertes et riches. **L'apprentissage du lexique et des principales structures de la langue** en est ainsi facilité.

Au début de l'apprentissage en langue orale comme en langue écrite, la compréhension précède la production. Il s'agit de fournir à l'enfant un capital de structures et de mots inscrit dans des actes de langage et dans des situations qui suscitent l'expression.

L'apprentissage de la langue orale est présent tout au long de l'année de ce premier niveau et sera poursuivi dans les niveaux supérieurs. Il est toujours articulé avec l'apprentissage de la langue écrite.

L'utilisation de la langue maternelle

Au début de l'apprentissage, **il est possible de recourir à la langue maternelle pour sécuriser l'enfant** et pour le débloquer face à certaines situations pour lesquelles il ne peut encore s'exprimer en langue française. **Ce recours permet aussi de faire réfléchir l'enfant aux langues avec lesquelles il est en contact** et il peut être utile de faire remarquer certaines spécificités, certaines convergences en comparant le fonctionnement des langues en présence.

* Dans les classes de la SIL en zone rurale, ce travail approfondi portera sur les 8 premières unités.

L'apprentissage de la langue écrite

La méthodologie de l'apprentissage de la langue écrite repose sur les principes suivants : **la préparation de l'enfant à l'apprentissage de la langue écrite est fondamentale** et celui-ci ne peut être confronté directement à l'étude systématique du code au cours des premières leçons. Cette préparation débute dès la première semaine et est entièrement **articulée avec l'apprentissage de la langue orale et l'apprentissage du graphisme et de l'écriture**. L'enfant **construit les repères** nécessaires qui vont l'aider dans cet apprentissage complexe. Il apprend ainsi :

- à **repérer les différentes unités qui composent l'écrit** (mots, phrases et textes) ;
- à **se construire une représentation** claire de l'écrit (à quoi l'écrit sert-il, de quoi l'écrit est-il constitué, comment le reconnaître, quelle correspondance y-a-il entre ce que je dis et ce qui peut être écrit) ;
- à **identifier les sons et les graphies**.

Ces éléments font sens puisque toujours travaillés dans des situations et des contextes avec lesquels l'enfant a été longuement familiarisé.

La méthode insiste particulièrement au cours de cette première année sur le développement de la « conscience phonique » qui est travaillé de plusieurs manières : écoute de comptines et de courtes chansons, repérage, discrimination, mise en correspondance avec les représentations graphiques. Ce travail sera poursuivi et complété l'année prochaine où l'étude du code (la combinatoire) prend toute sa place dans la progression. Cependant, **l'étude du code est toujours au service de la compréhension** de ce qui est lu et c'est pourquoi nous travaillons l'apprentissage de la langue écrite de telle manière que l'enfant puisse être en situation « d'apprendre à comprendre ». C'est pourquoi nous insistons tout particulièrement dans cette première année sur la mise en correspondance de la langue orale et de la langue écrite dans des situations familières et motivantes. Cette interaction entre langue orale et langue écrite évoluera lorsque seront développées les activités de lecture et de production d'écrits.

La lecture de textes narratifs (contes, récits) comme préparation et renforcement de l'apprentissage de la langue

La lecture par le maître puis par les élèves lorsqu'ils en auront les compétences de courts récits et contes permet de familiariser l'enfant à l'écoute de textes développant son imaginaire, à le rendre réceptif à des structures soutenues (propres à la langue écrite) et à développer son lexique dans des contextes autres que des situations trop familières. Cette lecture montre aussi l'adulte en position de lecteur, trouvant plaisir dans cette lecture qui constitue une culture commune pour la classe.

Chaque semaine, un récit à lire aux élèves est proposé à la fin de ce guide.

Le développement du geste graphique et la maîtrise de l'écriture

L'**activité graphique** est pour l'apprentissage de la langue écrite **une activité essentielle**. Certains élèves n'ayant pas été scolarisés préalablement, la méthode prépare l'apprentissage de l'écriture par des activités permettant le développement du geste graphique et la maîtrise de plus en plus fine des différentes graphies de la langue. L'écriture tout comme la lecture s'inscrit dans l'ensemble des activités proposées en langue orale et en lecture. C'est donc une activité qui n'est pas la simple reproduction mécanique d'un modèle mais qui est intégrée à part entière dans un apprentissage qui fait sens. La production d'écrits est préparée tout au long de l'année et est en constante relation avec l'apprentissage de la lecture.

Remarques

Quelques fiches méthodologiques illustrent ces différents choix.

Fiches méthodologiques

Fiche 1

UTILISER LA LANGUE MATERNELLE : POURQUOI ? QUAND ? COMMENT ?

1 Pourquoi ?

Le français n'est pas généralement la langue maternelle des élèves ; un « aménagement linguistique » doit être recherché afin de faciliter l'apprentissage de la langue seconde.

L'observation dans les écoles montre que la langue maternelle est souvent très présente dans cet espace (cours de récréation, échanges inter-élèves...). Elle n'est généralement pas reconnue, valorisée et encore moins intégrée dans le cadre d'une méthodologie spécifique.

En didactique des langues, on considère pourtant que l'apprentissage d'une langue seconde s'effectue à partir d'un certain nombre de connaissances que l'individu possède dans sa langue maternelle (structures, marques morphologiques...).

Il est possible d'utiliser ces connaissances pour faire réfléchir les élèves sur le fonctionnement des langues en présence, dans la classe (dans la langue maternelle, on dit, on construit..., en français, on dit, on construit...)

avec deux objectifs : celui de reconnaître la valeur de la langue maternelle et celui de motiver à l'apprentissage du français.

2 Quand et comment ?

Au début de la scolarisation, l'accueil en langue maternelle facilite l'entrée à l'école et permet une meilleure approche du monde scolaire. Certaines situations et notamment les premières situations de langage peuvent être présentées en langue(s) maternelle(s) puis en langue française.

Il ne s'agit pas, bien évidemment, que ces situations soient de simples moments de traduction : les activités sont vécues pleinement dans une langue comme dans l'autre. Lorsque les élèves sont suffisamment familiarisés avec la langue seconde, des activités de comparaison entre les deux langues peuvent être menées. Par exemple : comparaison sur le mode de construction des phrases, sur la manière d'exprimer le pluriel et les genres...

Fiche 2

APPRENDRE À COPIER

1 Que copier ?

Des mots, des phrases, des textes, des poèmes, des chansons...

2 Comment copier ?

- S'entraîner à mémoriser des mots ;
- copier un mot dans son ensemble et non pas lettre par lettre (ce qui est fréquemment source d'erreurs) ;
- s'entraîner à écrire de plus en plus vite.

3 Démarche de la copie dirigée

- Faire dire et/ou lire ce qui va être écrit.
- Faire comprendre le sens du message écrit.
- Faire observer les mots dans l'ordre où ils sont écrits.
- Faire observer les mots un à un globalement.
- Faire mémoriser le premier des mots.
- Cacher le mot et le faire écrire d'une traite.
- Vérifier le mot copié, en dévoilant le mot caché.
- Procéder de la même manière pour la suite de la phrase.
- Faire relire aux élèves leur propre copie.

Quand les élèves auront acquis la technique de copie, mot à mot, faire mémoriser plusieurs mots consécutifs que l'on observera puis que l'on effacera ou que l'on cachera.

1 Compréhension orale

Les compétences attendues sont relatives à l'environnement proche des élèves : leur vie quotidienne, leur vie familiale, leur vie scolaire, leur vie sociale.

L'enfant devrait être capable de :

- comprendre des questions simples ;
- comprendre un discours qui décrit un acte, une situation réelle ou imaginaire, un lieu, etc. ;
- comprendre la relation entre ce qui est fait, vu, ressenti et les mots qui le disent ;
- comprendre les demandes formulées par autrui pour entrer dans un dialogue simple.

2 Production orale

L'élève devrait progressivement être capable de :

- répéter ;
- répondre à une demande formulée par autrui ;
- produire une et/ou plusieurs phrase(s) personnelle(s) simple(s) pour décrire un acte, une situation réelle ou imaginaire, un lieu, un objet ;
- entrer dans un dialogue simple.

Compréhension et production orale sont intimement liées.

Une phase d'imprégnation, plus ou moins longue selon les élèves, est nécessaire. Une part importante est réservée aux activités de structuration de la langue. Cependant, il ne suffit pas d'immerger les élèves dans un bain de langage pour que ceux-ci acquièrent les compétences attendues. L'apprentissage de la langue ne se limite pas non plus à la seule répétition de structures apprises par cœur.

3 Démarche

Toutes les « histoires » du manuel qu'elles soient bandes dessinées ou textes sont le support des activités de langue orale. Les dialogues sont écoutés, mémorisés, sus et répétés, ils ont été entendus et dits à de multiples reprises.

Tous ces moments de paroles sont liés à des moments d'écoute réelle où l'on comprend, où l'on répète ce qui est dit en articulant correctement, où l'on s'empare du discours proposé.

C'est aussi par la mise en scène du corps, par les gestes adaptés que les structures proposées s'acquièrent.

- Faire dire et jouer les dialogues dans les situations proposées dans le manuel par un échange entre un élève

et le groupe, par des groupes d'élèves entre eux, par l'enseignant et le groupe des élèves, par l'enseignant et un élève... ;

- faire transposer les dialogues dans d'autres situations, dans d'autres lieux (exemple : en brousse, à la ville, dans la famille, à l'extérieur, en forêt) ;
- faire enrichir les dialogues par l'entrée en scène d'un nouveau personnage : un adulte, un enfant ou un animal ou un accessoire attendu ou insolite ;
- faire interpréter des scènes avec des marionnettes, des masques, des accessoires qui permettent de reconnaître les personnages ;
- faire interpréter un texte en montrant des émotions diverses, joie, plaisir, peine, tristesse, colère..., en disant systématiquement le contraire de ce qui est dit. On peut proposer de transformer les personnages en bébé, en vieillard, en homme, en femme. Par exemple : et si c'était un bébé... et si c'était un crocodile... ;
- faire participer à une scène, à un jeu de rôle, en interprétant des personnages, réels ou imaginaires. Par exemple : lorsque des personnages sont présents et muets, dans une vignette d'une BD, on peut imaginer leurs paroles, leur intervention, dans la scène... ;
- faire s'impliquer les élèves en participant par le jeu dramatique à une situation donnée ;
- faire répéter et faire vivre une histoire avec ses mots, ses intonations, ses expressions propres ;
- faire utiliser les récits lus, les comptines, les poésies pour échanger, enrichir la langue et s'enrichir ;
- faire vivre l'école, et saisir tous les moments de classe où l'on fera intervenir les élèves pour discuter, apporter une réponse, pour vérifier un travail, pour enrichir par des connaissances propres une proposition, pour raconter un événement remarquable, insolite, exceptionnel...

Donc parler c'est :

- partager un langage, une langue ;
- prendre la parole pour communiquer et s'exprimer ;
- faire comprendre, par ses gestes et ses paroles, un message à l'autre ;
- comprendre et se faire comprendre ;
- entrer dans la fonction imaginaire véhiculée par la langue ;
- communiquer avec les autres avec une intention précise : expliquer, raconter, décrire, proposer, argumenter, faire rire, jouer avec les mots...

1 Quel vocabulaire utiliser ?

Utiliser les termes suivants pour décrire et nommer :

1.1 les différentes unités de la langue :

- le texte, la phrase, le mot ;
- la lettre, le son, la syllabe ;
- la lettre majuscule, la lettre minuscule ;
- l'alphabet, la lettre a, la lettre b...

1.2 les verbes :

- parler, communiquer, formuler, reformuler ;
- dire, écouter, entendre, prononcer, articuler ;
- lire, combiner, coder, décoder, déchiffrer ;
- écrire, tracer, copier, écrire (produire).

1.3 les signes de ponctuation :

l'accent grave, l'accent circonflexe, l'accent aigu, les crochets, les guillemets, la parenthèse, le point, le point-virgule, le point d'exclamation, le point d'interrogation, les points de suspension, le tiret, les deux-points, l'apostrophe.

2 Démarche proposée pour l'apprentissage de ce vocabulaire technique

Il est indispensable :

- de faire repérer les différents signes et unités qui composent et décrivent la langue ;
- d'employer les termes exacts sans utiliser de métaphores.

Par exemple : ne pas remplacer le terme « son » par le mot « bruit », les « syllabes » par les « ponts » ou les « corbeilles », la « lettre majuscule » par la « grande dame »...

Ce vocabulaire technique s'acquiert progressivement à l'aide de situations didactiques précises :

• situations de repérage :

par exemple : faire repérer un mot dans une phrase, les phrases dans un texte, des syllabes dans le mot, la place des lettres dans un mot : initiale, finale...

• situations de dénombrement :

par exemple : faire dénombrer les mots dans une phrase, les phrases dans un texte, les lignes et les phrases dans un texte, les syllabes dans le mot, les lettres dans un mot...

• situations d'accompagnement :

par exemple : dire en agissant : « j'écris le mot... une phrase..., je lis le mot, la phrase, le paragraphe... »

• situations d'explicitation :

par exemple : dire : « le mot est composé de 5 lettres, on entend x sons dans le mot, la phrase est composée de mots, le texte de phrases... »

• situations de reconstitution :

par exemple :

- les phrases d'un texte sont données en désordre, les faire remettre en ordre pour reconstituer le texte.
- Les mots d'une phrase sont donnés en désordre, les faire remettre en ordre pour reconstituer une phrase.
- Les lettres ou les syllabes sont données en désordre, les faire remettre en ordre pour reconstituer un mot ou plusieurs mots.

• situations de substitution :

par exemple :

- dans une phrase, faire chercher des mots qui pourraient remplacer un mot donné :

le cahier est bleu.

le crayon

le pantalon

- Dans une phrase, faire chercher les groupes de mots qui pourraient remplacer un groupe donné.

Les enfants jouent dans la cour.

sur le stade.

dans la rue.

- Dans un mot, faire varier une lettre à l'initiale pour trouver un autre mot :

tour

four

cour

• situations d'expansion/de réduction de phrases :

- faire ajouter des mots ou des groupes de mots proposés à une phrase minimale donnée. Par exemple : « Le chien ronge un os. » Proposer : « de poulet, gros, dans la cour, affamé... »

- À l'inverse, faire retirer de la phrase des mots ou des groupes de mots pour obtenir une phrase minimale.

Par exemple : « Le gentil jardinier plante, avec amour, des roses rouges et des pivoines blanches. » → « Le jardinier plante des roses et des pivoines. »

1 Mise en place de stratégies

Pour pouvoir faire lire et faire comprendre un texte nouveau, **il est besoin de développer chronologiquement des stratégies précises.**

Il faut notamment :

- faire émerger tout ce que les élèves connaissent : sens des mots déjà étudiés, thème, contexte ;
- faire émettre des hypothèses porteuses de sens en s'appuyant sur ces connaissances et en faire apporter la vérification précise (cf. déroulement détaillé) ;
- faire mettre en relation tous les différents éléments pour construire le sens des textes (images, texte, mots) ; tout au long de ce travail, des opérations mentales spécifiques sont sollicitées et développées (repérer, reconnaître, identifier, combiner, comparer, classer, faire des analogies, transformer...).

2 Démarche

2.1 Faire prendre des indices visuels

• sur l'illustration :

faire décrire l'image, les personnages, les situations, imaginer les relations existantes entre les personnages et les situations supposées.

• sur le texte :

- faire découvrir la forme du texte (sa silhouette), son organisation (paragraphes, chapitres...) ;
- faire repérer la ponctuation (tirets, points...), les majuscules, les retours à la ligne ;
- faire identifier le type d'écrit (poésie, lettre, narration...).

2.2 Faire prendre des indices dans le texte (l'écrit) :

- faire repérer, lire et dire des mots entiers et des groupes de mots connus.

Par exemple : prénoms, mots ou groupes de mots déjà mémorisés, articles, prépositions...

- Faire repérer des lettres initiales, des finales de mots, des syllabes.

- Faire repérer des analogies dans des mots (c'est *pa* comme dans *papa*).

- Faire chercher des références dans l'environnement de la classe, dans les outils collectifs et personnels (les cahiers, les manuels, les dictionnaires, les affichages...) pour s'assurer des connaissances émises.

Remarque : les affichages tels que l'alphabet, les panneaux de correspondance son/graphie sont des référentiels très importants pour les élèves. Ils sont faciles à réaliser sur de grandes feuilles blanches, écrits assez gros pour être bien visibles.

2.3 Faire prendre des indices dans la phrase, de manière linéaire

- Faire établir les relations entre les mots et les éléments identifiés (cf. le point 2 ci-dessus) en suivant le sens du texte.

- Faire anticiper une phrase lorsque tous les mots ne sont pas connus ;

Par exemple : phrase à lire (ce qui est connu est écrit *en italique* ce qui est inconnu est en gras) :

*Dans la **cour** de l'école, Léo et Ada jouent à la **ronde**.*

- Faire lire la phrase en remplaçant le mot inconnu par « hum » mais en poursuivant la lecture de celle-ci jusqu'au point.

- Faire alors anticiper les mots :

- qui ont du sens dans la phrase (ici, ce pourrait être *classe, cour, salle...*) ;

- qui s'appuient sur le code écrit (ce ne peut pas être *classe*, parce qu'il n'y a pas le mot *la* dans le mot que l'on cherche ici : *cour*) ;

- si malgré plusieurs stratégies proposées, les élèves ne trouvent pas le(s) mot(s), lire la phrase sans attendre.

2.4 Faire lire des mots inconnus

• dans un contexte :

utiliser les stratégies (cf. le point 3 ci-dessus).

• hors contexte :

- faire combiner :

des syllabes entre elles : *salade* → *sa-la-de*

des lettres entre elles : *m-i*

des sons entre eux : *ch-ou* ;

- remplacer le mot trouvé dans un contexte pour le comprendre.

2.5 Faire lire le texte à voix haute : exprimer et rendre compte de ce qui est compris

- Lecture expressive de l'enseignant ;
- lecture des élèves volontaires, dans un premier temps ;
- puis peu à peu, lecture à voix haute de chaque élève individuellement.

2.6 Faire comprendre le texte

Lorsque le texte est lu :

- faire préciser l'apport du texte par rapport aux images ;
- poser des questions de compréhension précises, faire répondre par des mots du texte, par des phrases du texte ;
- poser des devinettes, faire répondre par des mots précis du texte ;

- faire raconter, résumer le texte tel qu'il a été compris ;
- apporter, si nécessaire, des éclairages sur le sens de certains mots en les employant dans d'autres phrases ayant un sens proche.

Il s'agit de faire comprendre que tout discours à l'oral peut être écrit et réciproquement tout écrit peut être lu et dit.

Il est essentiel de faire prendre conscience à l'élève :

– **de la différence entre l'oral et l'écrit :**

à l'oral, on entend un « continuum sonore » dans lequel les mots s'enchaînent par groupes de souffle. Par exemple : « Dans les champs, les enfants du village jouent. »

3 groupes de souffle. La chaîne parlée est continue. C'est l'intonation qui indique la fin du message.

À l'écrit, on voit des signes qui doivent faire sens. Les mots sont segmentés ; les signes de ponctuation indiquent début et fin de phrase. Par exemple : « Dans les champs, les enfants du village jouent. » → 8 mots ;

– **des statuts différents de l'oral et de l'écrit :** même si l'intention des messages reste la même à l'oral et à l'écrit, seul l'écrit permet d'en conserver la trace avec des normes spécifiques ;

– mais aussi **des liens qui peuvent exister entre l'oral et l'écrit.** Pour construire la langue écrite, l'enseignant doit faire prendre conscience des unités sonores de la langue : sons et syllabes ; ces unités sonores se combinent entre elles pour former des mots, ces mots se combinent entre eux pour faire des phrases, ces phrases se combinent elles-mêmes entre elles pour composer des textes ;

– mais aussi qu'**à un même son peuvent correspondre plusieurs graphies.**

Démarche

C'est par des activités multiples que l'enseignant amènera l'élève à prendre conscience des liens entre l'oral et l'écrit.

Des activités de passage de l'oral à l'écrit et de l'écrit à l'oral ne sont pas un simple travail de codage et de décodage mais constituent un véritable travail de préparation à l'apprentissage et à l'acquisition de la langue orale et écrite.

1 Faire écouter

Dans un premier temps, faire écouter les dialogues du manuel, les textes, les poésies, les chansons, les comptines. Lire et montrer clairement aux élèves la position (physique) et le comportement du lecteur.

2 Faire écouter et mettre en relation langue orale et écrite

Dans un deuxième temps, faire écouter les dialogues, les textes, les poésies, les chansons, les comptines ;

donner aux élèves le ou les textes imprimés pour faire établir la correspondance entre ce qui est entendu et ce qui est écrit. (C'est une première approche qui permettra progressivement de faire prendre conscience aux élèves des spécificités de l'oral et de celles de l'écrit et de faire identifier les différents types d'écrits.)

3 Faire repérer l'écrit et ses signes distinctifs

– Les mettre en relation avec l'oral. Par exemple : dans une phrase interrogative, associer l'intonation d'une question avec le point d'interrogation.

– Faire repérer les textes narratifs et les dialogues. Par exemple : faire repérer, dans une BD, les bulles où sont écrites les paroles dites par les personnages puis les textes narratifs sous les vignettes.

– Faire repérer, dans un texte, les signes de ponctuation et ainsi faire dénombrer le nombre de phrases. Les opposer au nombre de lignes.

– Faire repérer les mots dans une phrase et les dénombrer.

– Faire émerger les représentations que les élèves ont sur l'écrit : Par exemple : mot long/mot court, mot facile/mot difficile.

4 Discriminer à l'oral

– Utiliser les jeux de *Pigeon vole*, de *Vrai ou Faux* pour faire repérer les mots aux élèves.

– Faire repérer dans une chaîne parlée, un mot en faisant frapper dans les mains quand on entend le mot. Par exemple : demander si le mot « fleur » est dans la phrase : « Ada a cueilli des fleurs pour sa maman ». Demander si le mot « chat » est dans la phrase : « Il a rencontré des éléphants et des girafes dans la brousse ». – Faire repérer la place d'un mot dans la phrase (début, milieu, fin) par un frapper de main dans un premier temps. Puis représenter la phrase par un trait et faire repérer la place du mot par un signe.

Procéder de même en représentant les mots de la phrase par des traits. Il y a autant de traits que de mots.

– Demander de dénombrer plusieurs mots identiques dans un texte.

– Faire repérer un son dans un mot, demander de repérer sa place : début, milieu, fin. Par exemple : trouver la place du son [u] dans le mot « route ». À l'inverse, faire rechercher des mots où le son [u] est au début, au milieu, à la fin.

– Changer un mot pour un autre dans une phrase afin de faire discriminer aux élèves des mots de consonances proches (opposition, analogie) :

• au début des mots : fin/vin, pain/bain, toi/doit, main/nain...

- en fin des mots : banc/bon, entre/encre, roue/rond.
- Procéder de la même manière avec les syllabes : demander de repérer une syllabe dans un mot, de citer des mots dans lesquels une syllabe est la même :
- au début : soupe, souris, souvent, soumis...
- au milieu : farine, arrivée, florissant...
- à la fin : page, sage, cage, rouge...

5 Discriminer à l'écrit

• les phrases

- Écrire au tableau les phrases et les textes. En lisant, accentuer les groupes de souffle, et bien suivre ou faire suivre du doigt ces groupes dans les phrases (cela évite la lecture hachée mot à mot).
- Faire dénombrer les phrases. Faire remarquer les majuscules de début de phrase et la ponctuation. Nommer les points et faire remarquer les différentes intonations données par les points.
- Lire une phrase et la faire répéter en indiquant sa place dans le texte (début, milieu, fin).
- Lire un texte que les élèves suivent des yeux. S'arrêter à la fin d'une phrase, faire pointer la phrase lue et la place de l'arrêt. Procéder de même pour repérer un arrêt au hasard du texte.

• les mots

- Écrire les phrases sur des bandes de papier. Les faire découper en mots. Dénombrer les mots. Conserver les étiquettes découpées. Les utiliser pour transformer, enrichir et créer de nouvelles phrases.
- Faire repérer un mot parmi d'autres qui se ressemblent. Par exemple : au tableau, écrire en vrac « route,

rouge, roue, rue, roule ». Sous chaque mot indiquer un chiffre. Demander d'écrire sur l'ardoise le chiffre qui correspond au mot « roue ».

- Dire un mot d'une phrase ou d'un texte ou un groupe de mots ; le faire pointer.

• les lettres

- Faire identifier dans une suite de lettres une lettre précise.
 - Faire dénombrer les lettres d'un mot et les nommer en utilisant leur nom exact.
- Par exemple : « four » est composé de 4 lettres : la lettre « f » la lettre « o » la lettre « u » et la lettre « r ».
- Faire trouver un mot avec un nombre donné de lettres.
 - Épeler un mot et le faire écrire.
 - Changer dans un mot connu, une lettre et faire lire le nouveau mot. Par exemple : four, cour, tour – roule, rouge.

6. Proposer une dictée à l'adulte

Objectif : transcrire à l'écrit un message oral avec l'aide de l'adulte.

Avant tout, il faut amener l'élève à formuler parfaitement son texte à l'oral de façon à ce que ce dernier soit « écrivable ». Lorsque le texte est dicté à l'adulte, l'élève devra ralentir son débit de façon à ce que l'adulte puisse écrire les mots dits au moment où ils sont prononcés.

À la fin de la « dictée à l'adulte », il est nécessaire que l'adulte relise le texte écrit en montrant à l'élève mot à mot ce qu'il a écrit.

Unité 1 • Ada, Léo et les autres

- OBJECTIFS : entrer dans la langue française, découvrir le manuel
- APPRENTISSAGE DE LA LANGUE
 - COMPRÉHENSION ET PRODUCTION : se présenter, comprendre un court message
 - STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT : comprendre et dire une phrase simple

APPRENDRE ENSEMBLE

Des activités pour la semaine de la rentrée

Pour commencer à travailler ensemble, il est nécessaire :

- de se présenter (enseignant et élèves) ;
- de donner et d'expliquer des consignes simples. Exemples : « Entrez », « Asseyez-vous », « Mettez-vous en rang », « Levez-vous »...

Pour se découvrir et mieux se connaître, il est nécessaire de mêler chaque jour, durant cette première semaine, des activités ludiques et des activités plus scolaires :

- des activités pour parler,
- des activités pour lire,
- des activités pour écrire.

Toutes ces activités pourront être réalisées en langue(s) maternelle(s) et en français.

Des activités pour parler, dire, chanter, jouer

1 Parler, dire, chanter

Faire apprendre des comptines, des jeux de doigts et des chansons des patrimoines camerounais et français. Cet ensemble de textes sera complété et enrichi tout au long de l'année : ce support sera utilisé régulièrement pour des activités multiples : structuration de la langue, du temps et de l'espace.

Les textes seront rassemblés et classés (par type, par thème ou par ordre chronologique) dans un fichier ou un classeur commun à la classe.

→ Comment préparer ces fiches ?

Préparer une fiche pour chaque texte où le titre et un dessin évocateur sont bien mis en évidence.

Exemple : pour *A, A, A, j'ai du chocolat*, dessiner une tablette de chocolat et écrire le titre en très gros caractères.

→ Comment utiliser ces fiches ?

Pour faire dire un texte ou pour le faire chanter :

- montrer et faire reconnaître une fiche à l'ensemble de la classe ;
- proposer plusieurs fiches et faire choisir des textes par des enfants qui vont dire le titre ;
- faire rechercher et faire indiquer la fiche qui correspond à un texte proposé par un élève.

Remarque : ces textes peuvent être dits ou chantés individuellement, par petits groupes ou par l'ensemble de la classe.

→ Quelques exemples

1.1 Des comptines pour jouer et désigner le meneur de jeu :

Ces comptines permettent de désigner, pour un jeu, le meneur ou celui qui « colle » (exemple : chat perché).

1 - 2 - 3
Voici le chat
Qui veut jouer
Avec les rats ?
1 - 2 - 3
C'est toi
Une boule en or
C'est toi qui sort
Au bout de trois.
1 - 2 - 3.

1.2 Des comptines pour apprendre à parler :

Où vas-tu ?
Devine !
Qui es-tu ?
Devine !
Que fais-tu ?
Devine !
Devinette, devinette
Ça me casse la tête.

1.3 Des comptines pour jouer avec les sonorités de la langue en frappant le rythme :

Frapper le rythme avec les 2 poings.

A, A, A,
 J'ai du chocolat.
 É, É, É,
 Je vais le manger.
 I, I, I,
 Il est trop petit.
 O, O, O,
 J'en veux un plus gros.
 U, U, U,
 Tu n'en auras plus !

1.4 Des jeux de doigts : mimer (avec ses mains) et mémoriser un court texte :

Mes mains tapent, (*Tâper des mains.*)
 tapent, tapent.
 Mes doigts claquent, (*Faire claquer majeurs*
 claquent, claquent. *et pouces.*)
 Mes bras volent, (*Décrire de grands*
 volent, volent... *mouvements d'ailes*
 avec les bras.)
 Et moi je vais à l'école. (*L'index et le majeur*
 droits trottent sur
 l'avant-bras gauche
 en remontant jusqu'au
 coude.)

1.5 Des chansons :

Ainsi font, font, font
 Les petites marionnettes.
 Ainsi font, font, font
 Trois petits tours
 Et puis s'en vont.
 Vole, vole papillon
 Au-dessus de mon école.
 Vole, vole papillon
 Au-dessus de ma maison.
 Tournez, tournez
 Les jolis moulins.
 Frappez, frappez
 Les petites mains.

2 Jouer

Mettre en place des jeux collectifs dans la cour :

- pour connaître et accepter des règles ;
- pour se présenter et se connaître ;
- pour répondre à une consigne simple.

2.1 Des jeux pour connaître et accepter des règles :

LES STATUES

But du jeu : ne pas être éliminé.

Matériel : un tambourin ou un sifflet.

Espace : limité.

L'enseignant est le meneur de jeu. Au signal de l'enseignant, les élèves se déplacent librement sans se toucher en occupant l'espace donné. Au signal sonore de l'enseignant, les élèves s'arrêtent et demeurent immobiles (« statues »). Ceux qui bougent ou perdent

l'équilibre sont désignés et éliminés (assis sur le côté en observation). Le dernier qui reste a gagné.

Variante : remplacer le signal sonore par un signal visuel (agiter un carton, un foulard).

LE BÉRET

But du jeu : rapporter le « béret » dans son camp.

Matériel : le « béret » (un morceau de tissu).

Espace : limité.

Nombre de joueurs : 2 équipes de 12 élèves maximum. L'enseignant est le meneur de jeu. Les 2 équipes sont sur deux lignes parallèles face à face à une distance de 10 mètres. Pour chaque équipe, numéroter chaque joueur de 1 à 12. Au centre le « béret » est déposé dans un petit cercle.

À l'appel de leur numéro les deux joueurs appelés s'approchent du béret et s'efforcent de le rapporter dans leur camp sans être touchés par leur adversaire. Le point est donné à l'équipe si le porteur du béret retourne dans son camp sans être touché, si ce n'est pas le cas le point est donné à l'autre équipe.

Remarque : si l'effectif de la classe est supérieur à 24 élèves, faire observer le jeu par le reste de la classe lors de la première séance. Les fois suivantes proposer au groupe qui ne joue pas, un jeu en autonomie (exemple : chat perché) dans un autre coin de la cour.

2.2 Des jeux pour se présenter et se connaître :

1, 2, 3 SOLEIL

But du jeu : prendre la place du meneur de jeu.

Un meneur de jeu face à un mur. Les autres élèves sur une ligne à distance.

Le meneur dit « 1, 2, 3 soleil » en frappant le mur de sa main. Pendant ce temps, les élèves avancent vers lui et doivent demeurer immobiles lorsque le meneur se retourne à la fin de la phrase « 1, 2, 3 soleil ». Il nomme les enfants qu'il voit bouger. Ceux-ci retournent alors sur la ligne de départ. On recommence jusqu'à ce qu'un enfant frappe le mur sans avoir été vu. Celui-ci gagne et prend la place du meneur.

LE BALLON NOMMÉ

But du jeu : attraper le ballon et toucher quelqu'un.

Matériel : un ballon.

Espace : limité.

Les élèves debout en cercle. Le meneur de jeu au centre avec le ballon. Il nomme un élève en lançant en l'air le ballon. L'élève nommé avance pour attraper le ballon pendant que les autres joueurs se sauvent. Dès qu'il a attrapé le ballon, il le lance pour toucher un élève. L'élève touché devient meneur de jeu. Le cercle se reforme et le jeu continue.

LE FURET

But du jeu : nommer celui qui détient le « furet ».

Matériel : le « furet » (un objet quelconque).

Chanson courte du patrimoine connue des élèves.

Les joueurs sont assis en cercle très rapprochés.

Un meneur au centre. Les joueurs assis se passent le « furet » de main en main derrière leur dos en chantant. À la fin de la chanson, le meneur désigne et nomme celui qu'il croit détenir le « furet ». S'il a raison, l'élève désigné prend la place du meneur. S'il s'est trompé, le jeu continue avec le même meneur.

2.3 Des jeux pour répondre à une consigne simple :

JACQUES DIT

But du jeu : ne pas être éliminé.

Nombre de joueurs : 2 (ou plusieurs) équipes (avec le même nombre d'élèves) en colonne.

Toutes les demandes ne devront être réalisées par les élèves que si elles sont précédées de « Je dis » ou « Jacques dit » (utiliser cette 2^e expression par la suite). Exemple : les joueurs sont assis, si le meneur de jeu dit : « Levez-vous » personne ne doit bouger ; s'il dit : « Je dis levez-vous » tous les joueurs doivent se lever.

Tout joueur fautif est éliminé. Une équipe gagne lorsque tous les équipiers adverses sont éliminés.

JEU DE DÉPLACEMENTS

Se déplacer dans la cour à la manière des animaux nommés :

Exemple : Dire « le chien », les élèves se déplacent à 4 pattes.

Dire « le crapaud », les élèves sautent.

Différents exemples de déplacements : sauter, sautiller, ramper, marcher à 4 pattes, à cloche-pied, à reculons, de côté, en pas chassés, courir...

Variante : changer de rythmes.

Des activités pour lire

Remarque : suivre chronologiquement tout au long de la semaine l'ordre des activités ci-dessous.

1 Découvrir le manuel

Pour faire prendre conscience de :

- la permanence des héros,
- l'évolution des illustrations : forme et nombre (de moins en moins), des écrits (de plus en plus), la permanence des logos (parler, lire, écrire, jouer).

1.1 Découvrir librement le manuel

Demander aux élèves de regarder, de feuilleter le livre individuellement.

Les laisser manipuler et échanger spontanément leurs observations avec leurs voisins, dans un temps limité.

Faire exprimer les observations collectivement.

Par exemple, demander : « Qu'avez-vous vu ? »

À chaque réponse donnée, reformuler pour l'ensemble de la classe les remarques.

Exemples :

- Oui, il y a des dessins d'enfants. (Montrer alors une page avec des dessins) ;
- Oui, il y a des numéros. (Montrer alors sur une page les différentes numérotations) ;
- Oui, il y a beaucoup de pages. (Feuilleter le livre).

1.2 Découvrir le manuel de façon guidée

L'objectif est ici de se repérer dans le manuel et d'en reconnaître les différents éléments.

a) Faire découvrir le manuel dans son ensemble

– La couverture

Faire observer la 1^{re} et la 4^e de couverture.

Faire pointer les différents éléments : **le titre, l'illustration**, les autres écrits (éditeurs...), le niveau (qui correspond à l'âge des élèves et à leur première année de scolarité) ;

– **les pages** et leur suite chronologique (indiquée par les folios en bas de page).

Montrer dans quel ordre on tourne les pages et dire : « C'est le début du livre, on commence ici. » et « C'est la fin du livre. »

– les images et les textes

Faire observer la proportion : images et textes.

Faire remarquer : au début, il y a beaucoup d'images et plus on avance dans le manuel, moins il y a d'images, plus il y a de textes.

– les thèmes

Faire découvrir les 5 thèmes successifs correspondant aux 5 périodes (à l'école, à la maison, dans le quartier, en visite et à la ville) en faisant observer l'environnement dans les illustrations.

b) Faire découvrir les 4 pages d'une semaine (choisir une semaine de la période 3).

Faire observer les deux premières pages de la semaine :

- le bandeau en haut de la première page, dire : « Cela indique le début d'une semaine. » ;
- des images et des écrits sur la page de gauche, dire : « C'est une histoire illustrée. » ;

– des images et des écrits sur la page de droite. Faire observer et expliciter les logos (pour parler, pour lire et pour écrire). Dire : « Ce sont des exercices. »

Faire observer les deux pages suivantes :

- les faire comparer avec la page précédente (les numéros des exercices, le logo pour jouer). Dire : « Ce sont d'autres exercices. » ;

– faire remarquer les particularités de la 4^e page : jeu et comptine ou chanson.

1.3 Découvrir les pages de la semaine 1 et l'alphabet de la page 96 (tableau page ci-contre).

Faire pointer et observer	Faire émettre des hypothèses (par questionnement)	Guider les réponses par la prise d'indices	Faire justifier ou donner la réponse
Les enfants de la farandole	Qui sont-ils ? Que font-ils ?	Les enfants qu'on retrouve dans le livre. Ils s'amuse <i>nt</i> .	Faire feuilleter le livre et pointer le garçon, la fille (héros). Montrer la joie sur les visages.
L'enfant seul	Quelle est la différence par rapport aux autres ? Que fait-il ? Que lit-il ?	Il est assis. Il lit un livre.	
Les prénoms	Qu'est-ce que c'est ?	Des mots, des prénoms.	Lire les prénoms (prévoir étiquettes prénoms avec Léo et Ada écrits en script et en cursive).
L'alphabet (p. 96)	Qu'est-ce que c'est ?	Des lettres : des petites et des grandes, avec des ressemblances.	Ce sont toutes les lettres de l'alphabet. Ça sert à lire et à écrire (prévoir affiche alphabet en référence dans la classe).
Les chiffres (p. 96)	Qu'est-ce que c'est ?	Des chiffres (des nombres, des numéros)	Ce sont tous les chiffres. Ça sert en mathématiques et à compter les pages d'un livre.

Préparer une affiche avec l'alphabet écrit en script minuscule et majuscule et en cursive. Afficher cette référence dans la classe de façon à ce qu'elle puisse être visible et lisible par tous les élèves.

Préparer des étiquettes avec les prénoms des élèves écrits en script au recto et en cursive au verso avec l'initiale en majuscule script. Ces étiquettes serviront de modèles aux élèves pour écrire leur prénom.

Quelques activités à mener avec ces étiquettes prénoms :
– faire comparer les prénoms par leur taille (grand/ petit) ;
– faire classer par l'initiale. Exemple : mettre ensemble les étiquettes où les prénoms commencent par la même lettre ;

- faire distinguer les prénoms des filles de ceux des garçons en traçant un signe de reconnaissance (exemple : un rond de couleur) ;
 - présenter une étiquette et demander à l'enfant qui reconnaît son prénom de venir se placer devant le tableau.
- Ces activités peuvent être menées quotidiennement les premières semaines.

2 Écouter des histoires

Chaque jour, raconter puis lire des histoires simples (en langue maternelle et/ou en français).

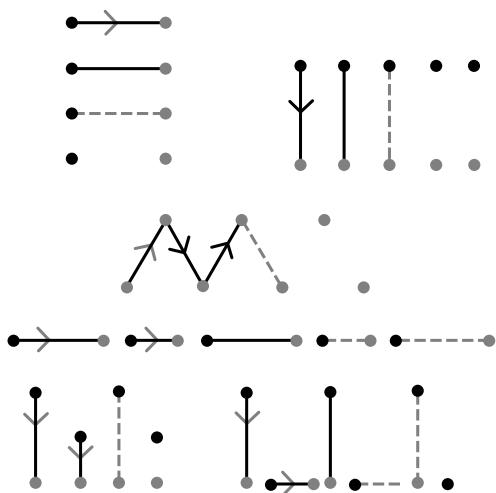
Des activités pour écrire

Faire découvrir, nommer, répertorier les outils qui vont servir à écrire, tracer et dessiner (ardoise, cahier, feuille, craie, crayons, stylos...). Préciser leur fonction. Les activités suivantes permettent de développer les compétences nécessaires à la maîtrise de l'écriture. Elles sont à mettre en place de façon quotidienne et fréquente.

1 Tracer

Avec les outils de la classe et ceux des élèves, des supports et du matériel de l'environnement (le sol en terre de la cour, sable, carton, objets pointus, bâton, pierre...), faire tracer des lignes droites (horizontales, verticales) continues ou discontinues, courbes, brisées, ouvertes ou fermées.

Faire tracer le contour des mains, du corps, d'un objet. Proposition d'activités de graphisme pour la semaine 1 : les lignes droites.

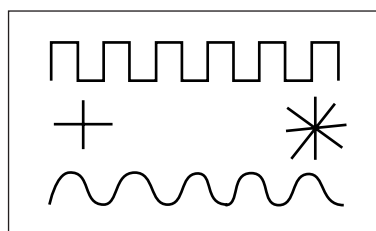
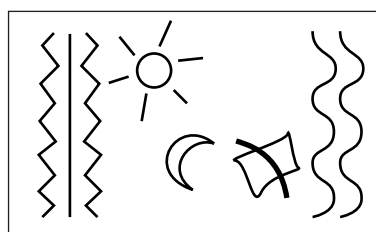
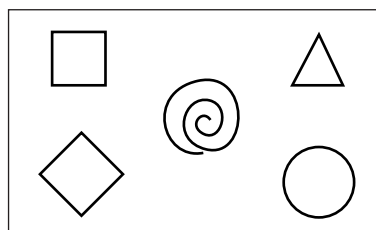


2 Reproduire

Faire transposer un modèle du plan vertical (le tableau) au plan horizontal (ardoise, feuille).

Faire prendre conscience de la correspondance des 2 plans : haut/bas, gauche/droite, milieu.

Faire reproduire à l'identique des formes simples. Faire varier leur nombre et leur organisation dans le plan du tableau. Exemples :



Jeu de Kim. Dessiner 5 formes au tableau. En cacher une (puis 2). Faire reproduire de mémoire la/les forme(s) cachée(s) sur l'ardoise.

3 Dessiner

Faire dessiner sur ardoise, sur feuille :

- un dessin libre (animaux, arbres, fruits, maisons...),
- un autoportrait,
- la famille,
- des scènes de vie.

Unité 2 • C'est la rentrée

• OBJECTIF : entrer dans la langue orale

• APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :

→ COMPRÉHENSION ET PRODUCTION

– saluer, se présenter : *Bonjour, je m'appelle... Je suis un garçon/une fille*

– nommer des objets, des personnes : *C'est un garçon/c'est le tableau. Il y a.*

→ STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT

– moduler l'intonation de l'affirmation

– comprendre et dire une phrase simple

Signification des logos :



activité à réaliser
livre ouvert



activité à réaliser
livre fermé



travail à faire
sur l'ardoise



travail à faire
sur le cahier

Remarque générale : Lire plusieurs fois les textes en utilisant des voix différentes pour chacun des personnages.

1^{er} JOUR1 Découvrir l'histoire
et émettre des hypothèses

1.1 Faire découvrir l'histoire dans son ensemble :

- sur le plan du sens (lieu, temps, personnages, actions),
- sur le plan de la structure (6 vignettes).

Sans lire le texte, placer les élèves en situation de communication : les guider dans la prise de sens des indices caractérisant la BD (ordre des vignettes, bulles, flèches, texte dialogué, titre).

1.2 Demander aux élèves :

- de décrire globalement les vignettes (lieu, personnages, situation) ;
- de les observer dans un ordre chronologique pour établir un lien entre elles et construire le sens de l'histoire ;
- d'émettre des hypothèses sur l'histoire ;
- de justifier leurs choix.

Lancer et stimuler la discussion par des questions (où ? quand ? qui ? comment le sais-tu ?...)

Remarque : selon les besoins de la classe, utiliser la langue maternelle puis le français.

2 Écouter l'histoire
et s'appropriier le dialogue

2.1 Lire l'histoire plusieurs fois.

Remarque : avant l'écoute, demander aux élèves de se souvenir des vignettes qu'ils viennent de découvrir. Cette phase sera menée dans un grand silence facilitant la concentration de chacun.

Faire situer ensuite le contexte de l'histoire (Où se passe la scène ? Quand ?...).

Faire différencier et identifier les personnages par leur voix. Faire percevoir les variations d'intonation en liaison avec le sens de l'histoire.



2.2 Lire l'histoire plusieurs fois selon les besoins de la classe. Demander aux élèves de mettre le doigt sur le personnage qui parle.

2.3 Lire les dialogues à un rythme adapté au niveau et aux besoins de la classe. Inviter les élèves à répéter les phrases en veillant à l'articulation, à la prononciation et à l'intonation. Respecter l'ordre chronologique de l'histoire.

3 Mettre en correspondance
langue orale et langue écrite

Observer et repérer la structure globale de l'histoire.



3.1 Demander de dénombrer : Combien y a-t-il de vignettes ? de petites vignettes ? de grandes vignettes ? de bulles dans telle vignette ? de personnages dans telle vignette ?...



3.2 Demander de repérer des vignettes : Dans quelle(s) vignette(s) y a-t-il une bulle ? 2 bulles ?... Dans quelle(s) vignette(s) Léo parle-t-il ? Idem pour Ada et pour la maîtresse.

4 Jouer la scène pour...
mémoriser les dialogues

Demander aux élèves de jouer les vignettes 1 et 2 :

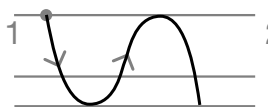
« Bonjour, je m'appelle.... »

Utiliser les prénoms de l'histoire, puis ceux de la classe.

5 Dessiner pour... affiner le geste graphique



Lignes courbes



6 Apprendre la langue



Exercice 1 page 8.

Montrer un personnage et poser la question : Qui est-ce ? Faire identifier le personnage et faire répondre : C'est... (prénoms des enfants de l'histoire, puis ceux de la classe).

Même démarche avec la phrase : C'est une fille. C'est un garçon. C'est la maîtresse.

7 Jouer avec les mots



Faire écouter la comptine *La rentrée*, p. 9.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le premier récit, *L'âne et l'éléphant*, page 134 de ce guide.

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire



Commencer cette phase en disant : Vous vous rappelez... et poursuivre en racontant l'histoire de la BD. Garder les phrases du dialogue. Faire répéter le dialogue au fur et à mesure.

Il est important lors de cette phase de faire rappeler le titre, de l'expliquer si besoin, et de faire le lien avec l'histoire de la BD.

2 Observer et nommer... des objets



2.1 Exercice 2 page 8. Faire identifier les objets et poser la question : Qu'est-ce que c'est ? Faire répondre : C'est...

2.2 Faire décrire la vignette 6 page 7. Faire employer les structures : Qu'est-ce que c'est ?, C'est..., Ce sont... pour mémoriser le vocabulaire lié à la classe (objets). Ajouter peu à peu de nouveaux mots correspondant à des éléments de la classe réelle.

3 Écouter l'histoire et s'appropriier les dialogues – repérer celui qui parle



3.1 Faire écouter l'histoire. Demander aux élèves de suivre le déroulement de l'histoire avec le doigt, vignette après vignette.

3.2 Faire écouter l'histoire. Marquer un arrêt après chaque vignette. Répéter ce qui est dit dans les bulles et le faire répéter aux élèves.

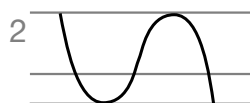
4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

Demander à un groupe d'élèves de se placer face à la classe, de choisir un rôle et de le jouer. Veiller particulièrement à l'intonation et à l'articulation, sans exiger le texte exact.

5 S'entraîner... à écrire : graphisme + copie



5.1 Lignes courbes



Demander aux élèves de poursuivre ces lignes courbes sans discontinuité.

5.2 Faire écrire les mots : *Ada* et *Léo*.

Écrire au tableau les 2 prénoms en écriture script et en cursive. Faire comparer et nommer les 2 écritures. Préciser les fonctions de chacune :

- dans les livres, on lit en script ;
- sur le cahier ou sur l'ardoise, on écrit en cursive.

Remarque : il est important de faire écrire les prénoms avec la lettre initiale en majuscule d'imprimerie (A, B, C) ; c'est un indice utile en lecture.

6 Apprendre la langue – réinvestir les mots de vocabulaire

6.1 Jeu de Kim : au tableau, dessiner 6 objets ou groupes d'objets de la classe, en les nommant. Faire répéter en utilisant la structure : C'est..., Ce sont... Cacher un dessin d'objet(s). Les élèves nomment l'objet caché en utilisant les mêmes structures.

6.2 Jeu sur des objets : dire : Montre... (3 noms d'objets dessinés au tableau). Un élève montre les 3 objets dans l'ordre en les nommant. Renouveler cet exercice avec différents élèves. Recommencer selon la même démarche avec d'autres dessins. Variante : un élève mène le jeu.

7 Jouer avec les mots

Écouter la comptine *La rentrée* et continuer à la faire mémoriser.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 134.

3^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et répondre à des questions



Raconter l'histoire de la BD. Inciter les élèves à participer au récit en leur posant des questions qui les obligent à répondre par les phrases du dialogue. Exemple : Les enfants arrivent à l'école. Que se disent-ils ? Réponse : Bonjour !

2 Écouter l'histoire et s'appropriier le dialogue – repérer celui qui parle



2.1 Lire le texte de la BD. Demander aux élèves de suivre en pointant avec le doigt les vignettes au fur et à mesure de la lecture.

2.2 Lire le texte de la BD en s'arrêtant à la fin de chaque bulle. Demander aux élèves de montrer et de nommer le personnage qui parle.

2.3 Lire le texte de la BD. S'arrêter à la vignette 3. Demander aux élèves de montrer la vignette, de montrer et de nommer le personnage qui parle. Même démarche pour la vignette 4.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Remarque : proposer un ou 2 exercices au choix.



3.1 Lire le contenu d'une bulle. Faire écrire le numéro de la vignette correspondante.

3.2 Écrire au tableau en colonne : *Léo*, *Ada*, *la maîtresse*. Coder ces mots par des symboles :

+ ○ □

Lire une phrase d'une bulle. Faire identifier le personnage correspondant et en faire dessiner le symbole sur l'ardoise.

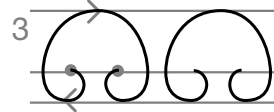
4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

Faire jouer la scène en respectant le texte, en veillant à intervenir au bon moment et à dire correctement les phrases du dialogue.

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + copie



5.1 Lignes courbes



5.2 Exercice 4 page 9. Copie dirigée de : Bonjour Ada. en respectant la ponctuation (majuscules, point).

6 Apprendre la langue – réinvestir le vocabulaire

Demander aux élèves d'utiliser la structure : Dans..., il y a... . Exemple : Dans la classe, il y a un tableau. pour réinvestir le vocabulaire étudié les jours précédents. Faire faire des transformations : Il y a + mot au singulier., Il y a + mot au pluriel.

7 Jouer avec les mots

Faire mémoriser et dire la comptine *La rentrée*.

8 Écouter... pour le plaisir

Lire le récit, p. 134.

4^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et raconter



1.1 Demander aux élèves de raconter l'histoire en annonçant le personnage qui parle et en rapportant les dialogues dans l'ordre chronologique. Exemple : Ada dit : « Bonjour ! »

2 Écouter l'histoire et s'appropriier le dialogue – repérer les paroles des personnages



Indiquer le numéro d'une vignette, faire nommer le ou les personnage(s) et dire ses (ou leurs) paroles.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Jeu du Oui ou Non. Écrire O et N au tableau. Indiquer le numéro d'une vignette, préciser la personne qui parle, dire le contenu d'une bulle. Les élèves écrivent O ou N. Exemple : Dans la vignette 6, la maîtresse dit : « Bonjour ! ». Oui ou non ?

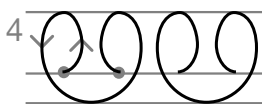
4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

Faire jouer la scène en respectant le texte, en veillant à intervenir au bon moment et à dire correctement les phrases du dialogue.

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + copie



5.1 Lignes courbes



5.2 Exercice 4 page 9.

Copie dirigée de : Je m'appelle Léo.

6 Apprendre la langue

Jeu de Jacques dit, mené d'abord par l'enseignant puis par un élève.

Citer le nom d'un objet de la classe et demander aux élèves de le montrer uniquement si le meneur de jeu a dit : Jacques dit : « c'est... » (ce sont).

Exemples :

– Jacques dit : « c'est une table. » (les élèves montrent une table)

– C'est une craie. (les élèves ne doivent pas montrer de craie)

Utiliser le vocabulaire utilisé durant la semaine.

7 Jouer avec les mots

Faire dire la comptine *La rentrée*.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 134.

5^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et raconter



1.1 Demander aux élèves de se raconter silencieusement l'histoire de la BD en suivant la chronologie.

1.2 Demander à un élève volontaire de raconter à haute voix librement l'histoire en utilisant des phrases du dialogue. Les autres suivent son récit sur le livre. Faire compléter ou corriger par les autres élèves, si besoin est, le récit de leur camarade. Au cours de cette phase, être attentif à corriger les erreurs (choix des mots, prononciation).

2 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Un élève volontaire parle d'une vignette (Ne pas exiger des phrases complètes). Les autres l'identifient et la pointent.

3 Observer et comprendre (consolider)



Jeu du Oui ou Non (O et N écrits au tableau). Décrire une vignette en la nommant.

Exemple : Dans la vignette 2, Léo dit : « Je m'appelle Léo. » Oui ou Non ? Dans la vignette 3, il y a 5 enfants. Oui ou Non ?

Faire noter sur l'ardoise : O ou N.

4 Jouer la scène pour... réinvestir

Proposer aux élèves d'improviser (par groupes de 4 ou 5 élèves) des situations de vie de classe calquées sur l'histoire de la BD.

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + écriture



5.1 Reprendre en graphisme les activités proposées au cours de la semaine.

**5.2 Exercice 4 page 9**

Faire écrire et compléter la phrase : Je m'appelle...
(+ prénom de l'élève).

les remarques des élèves et les compléter avec des phrases du type : Il y a..., Il n'y a pas... . Les faire répéter par les élèves.

6 Apprendre la langue**Jeu page 9**

Jeu des erreurs. Les 2 images représentent la classe et ses objets. La seconde présente 5 différences par rapport à la première. Faire pointer ces différences. Faire nommer les éléments en plus ou en moins. Reprendre

7 Jouer avec les mots

Faire dire la comptine *La rentrée*.

8 Écouter... pour le plaisir

Lire le récit, p. 134.

Unité 3 • Où est Léo ?

- OBJECTIF : entrer dans la langue orale
- APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :
 - COMPRÉHENSION ET PRODUCTION
 - se situer et situer les autres *Où es-tu ? Je suis devant..., à côté de... Où est-il/elle ? Il/elle est...*
 - nommer et situer les éléments et le matériel de la classe : *C'est un livre. Ce sont des cahiers.*
 - dire d'où l'on vient
 - STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT
 - moduler l'intonation de l'interrogation et de l'affirmation
 - comprendre et dire une phrase simple

1^{er} JOUR

1 Découvrir l'histoire et émettre des hypothèses



1.1 Faire découvrir l'histoire dans son ensemble :

- sur le plan du sens (lieu, temps, personnages, actions) ;
- sur le plan de la structure (6 vignettes).

Remarque : par rapport à l'unité précédente, 2 éléments nouveaux : la bulle pensée de la vignette 1 (on n'entend pas ce que dit Ada) et l'encadré de la vignette 4 qui situe l'action dans le temps.

Sans lire le texte, placer les élèves en situation de communication : les guider dans la prise de sens des indices caractérisant la BD (ordre des vignettes, bulles, flèches, texte dialogué, titre).

1.2 Demander aux élèves :

- de décrire globalement les vignettes (lieu, personnages, situation) ;
- de les observer dans un ordre chronologique pour établir un lien entre elles et construire le sens de l'histoire ;
- d'émettre des hypothèses sur l'histoire, en particulier sur la vignette 1 et la bulle pensée d'Ada (*À quoi peut-elle bien penser ?*) ;
- de justifier leurs choix.

Lancer et stimuler la discussion par des questions (*où ? quand ? qui ? comment le sais-tu ?...*)

Remarque : selon les besoins de la classe, utiliser la langue maternelle puis le français.

2 Écouter l'histoire et s'appropriier le dialogue

Remarque : avant l'écoute, demander aux élèves de se souvenir des vignettes qu'ils viennent de découvrir.



2.1 Lire l'histoire plusieurs fois. La phrase de la bulle pensée doit être lue, mais d'une manière parti-

culière (neutre, lointaine...). L'expression de l'encadré (« À ce moment-là... ») doit être lue de façon distincte du reste, un accent tonique doit marquer le mot « là » qui laisse sous-entendre qu'il y a une suite (points de suspension).

Faire situer ensuite le contexte de l'histoire (*Où se passe la scène ? Quand ?...*).

Faire différencier et identifier les personnages par leur voix. Faire percevoir les variations d'intonation en liaison avec le sens de l'histoire, en particulier les 2 moments de chuchotement entre Ada et Loulou, puis entre Ada et Léo.



2.2 Lire l'histoire plusieurs fois selon les besoins de la classe, y compris la bulle pensée.

Demander aux élèves de mettre le doigt sur le personnage qui pense ou qui parle.

2.3 Lire les dialogues à un rythme adapté au niveau et aux besoins de la classe. Inviter les élèves à répéter les phrases en veillant à l'articulation, à la prononciation et à l'intonation.

Respecter l'ordre chronologique de l'histoire.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Observer et repérer la structure globale de l'histoire.



3.1 Demander de dénombrer : Combien y a-t-il de vignettes ? de petites vignettes ? de grandes vignettes ? de bulles dans telle vignette ? de personnages dans telle vignette ?...



3.2 Demander de repérer des vignettes : Dans quelle(s) vignette(s) y a-t-il une bulle ? 2 bulles ? une bulle

pensée ?... Dans quelle(s) vignette(s) Loulou parle-t-il ? Idem pour Ada, pour Léo et pour la maîtresse.

Attention : dans la vignette 1, Ada ne parle pas, elle pense.

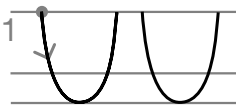
4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

Demander aux élèves de jouer les vignettes 1 et 3 (vignette 2 facultative). Dans le rôle d'Ada, l'élève doit se montrer pensif, soucieux, pour interpréter la bulle pensée (il ne parle pas, il mime). Utiliser les prénoms de l'histoire, puis ceux de la classe, pour le dialogue de la vignette 3.

5 Dessiner... pour affiner le geste graphique



Cuvettes et ponts



6 Apprendre la langue

6.1 Faire utiliser la structure : X, as-tu vu Y ? Oui, je l'ai vu(e). Non, je ne l'ai pas vu(e). (prénoms des enfants de la classe).



6.2 Montrer et poser la question : Qu'est-ce que c'est ? Faire répondre : C'est..., Ce sont... (des objets dessinés sur les vignettes de la BD et des objets de la classe).

7 Jouer avec les mots

Faire écouter la comptine *Mon index*. Commencer à faire mémoriser les 4 premières lignes. Suivre les indications de l'illustration pour la gestuelle.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 134.

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire



Commencer cette phase en disant : Vous vous rappelez... et poursuivre en racontant l'histoire de la BD. Garder les phrases du dialogue. Faire répéter le dialogue au fur et à mesure. Faire bien préciser que l'histoire débute avec la pensée d'Ada. C'est le point de départ important, et c'est également le titre.

2 Observer et nommer... des objets



Faire employer les structures : Qu'est-ce que c'est ? C'est..., Ce sont..., pour utiliser le vocabulaire lié au matériel des élèves : ce qu'ils ont dans leur cartable (c'est mon..., c'est ma...).

3 Écouter l'histoire et s'appropriier les dialogues



3.1 Faire écouter l'histoire. Demander aux élèves de suivre le déroulement de l'histoire avec le doigt, vignette après vignette.

3.2 Faire écouter l'histoire. Marquer un arrêt après chaque vignette. Répéter ce qui est dit dans les bulles et le faire répéter aux élèves.

4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

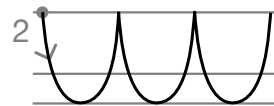
Demander aux élèves, 2 par 2, de choisir un rôle et de jouer la scène des vignettes 4 et 5.

Veiller particulièrement à l'intonation et à l'articulation, sans exiger le texte exact.

5 S'entraîner... à écrire : graphisme + copie



5.1 Cuvettes et ponts



5.2 Faire écrire : Où est Léo ?

Écrire au tableau la phrase en écriture script et en cursive. Faire comparer et nommer les 2 écritures. Faire préciser les fonctions de chacune.

Remarque : il est important de faire écrire la phrase avec la majuscule du premier mot en caractère d'imprimerie (A B C...), et le point d'interrogation ; ce sont des indices utiles en lecture.

6 Apprendre la langue



6.1 Exercice 1 page 12. Faire observer la place de chaque personnage et les situer les uns à côté des autres en utilisant la structure : *La maîtresse* est à côté de *Loulou*.

6.2 Jeu. Choisir un élève qui va jouer le rôle de la maîtresse. Montrer l'exemple :

Bonjour X. Va t'asseoir à côté de Y.

Et l'élève désigné va s'asseoir à la place indiquée.

7 Jouer avec les mots

Écouter la comptine *Mon index* et continuer à la faire mémoriser. Pour cela commencer par les gestes sans les paroles.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 134.

3^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et répondre à des questions



Raconter l'histoire de la BD. Inciter les élèves à participer au récit en leur posant des questions qui les obligent à répondre par les phrases du dialogue. Exemple : Que dit la maîtresse ? Il y a plusieurs réponses possibles.

2 Écouter l'histoire et s'approprier le dialogue – repérer celui qui parle



2.1 Lire le texte de la BD y compris la bulle pensée et l'encadré de la vignette 4. Demander aux élèves de suivre en pointant avec le doigt les vignettes au fur et à mesure de la lecture.

2.2 Lire le texte de la BD en s'arrêtant à la fin de chaque bulle. Demander aux élèves de montrer et de nommer le personnage qui parle ou qui pense.

2.3 Lire le texte de la BD. S'arrêter à la vignette 3. Demander aux élèves de montrer la vignette, de montrer et de nommer le personnage qui parle. Même démarche pour la vignette 4.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Remarque : proposer 1 ou 2 exercices au choix.



3.1 Lire le contenu d'une bulle. Faire écrire le numéro de la vignette correspondante.

3.2 Écrire au tableau en colonne : Léo, Ada, Loulou, la maîtresse. Coder ces mots par des symboles :

+ ○ △ □

Lire une phrase d'une bulle. Faire identifier le personnage correspondant et en faire dessiner le signe.

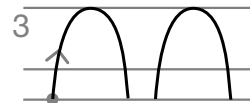
4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

Faire jouer la scène en respectant le texte, en veillant à intervenir au bon moment et en chuchotant les phrases des vignettes 3 et 6.

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + copie



5.1 Cuvettes et ponts



5.2 Exercice 4 page 13.

Faire écrire *Où est Ada ?* en respectant la ponctuation (majuscules, point).

6 Apprendre la langue – réinvestir le vocabulaire

6.1 Demander aux élèves d'utiliser la structure : Sur..., il y a... . Exemple : Sur la table, il y a un crayon. pour réinvestir le vocabulaire étudié les jours précédents. Faire faire des transformations : Il y a + mot au singulier, Il y a + mot au pluriel.



6.2 Exercice 2 page 12. Faire nommer les objets des images et les situer les uns par rapport aux autres. Variante possible : recommencer selon la même démarche. Faire nommer des objets de la classe et indiquer leur place les uns par rapport aux autres. Faire répondre à des questions du type : Où est le livre ? Faire utiliser les termes : sur..., sous..., à côté de... . Réinvestir le vocabulaire acquis la semaine précédente.

7 Jouer avec les mots

Faire mémoriser et dire la comptine *Mon index*, paroles et gestes.

8 Écouter... pour le plaisir

Lire le récit, p. 134.

4^e JOUR**1 Se souvenir de l'histoire et raconter**

Demander aux élèves de raconter l'histoire en annonçant le personnage qui parle et en rapportant les dialogues dans l'ordre chronologique.

Exemple : La maîtresse dit : « Ouvrez vos cahiers. »

Attention : pour la vignette 1, faire dire : Ada pense : Où est Léo ?

2 Écouter l'histoire et s'approprier le dialogue

Repérer les paroles des personnages.



Indiquer le numéro d'une vignette, faire nommer le ou les personnage(s) et dire ses ou leurs paroles.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Jeu du Oui ou Non. Écrire au tableau O et N. Indiquer le numéro d'une vignette, préciser la personne qui parle, dire le contenu d'une bulle. Les élèves écrivent O ou N sur l'ardoise selon que les paroles sont exactes ou pas.

Exemple : Dans la vignette 5, la maîtresse dit : « Bonjour Léo. ». Oui ou non ?

Puis, selon le niveau des élèves, modifier le contenu de la bulle. Exemple : Dans la vignette 5, est-ce que la maîtresse dit : « Va vite t'asseoir à côté de Léo. » Oui ou non ?

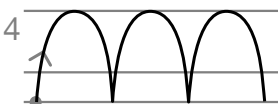
4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

4.1 Jeu de voix. Faire dire : Où est Léo ? en modulant la voix : de la voix basse (chuchotement) à la voix forte (cri), et inversement.

4.2 Faire jouer la scène en respectant le texte, en veillant à intervenir au bon moment et en chuchotant les phrases des vignettes 3 et 6.

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + copie

5.1 Cuvettes et ponts



5.2 Exercice 4 page 13.

Faire écrire *Ada est à côté de Léo.* en respectant la ponctuation (majuscules, point).

6 Apprendre la langue

Jeu du chef d'orchestre. Chaque élève dispose devant lui de 4 objets (un cahier, un crayon, un livre, une craie...).

Donner la consigne pour l'ensemble de la classe :

Posez le crayon sur le livre. Posez la craie à côté du cahier. Posez le cahier sous le livre.

À tour de rôle, des élèves dirigeront l'exercice.

7 Jouer avec les mots

Faire dire la comptine *Mon index*, paroles et gestes.

8 Écouter... pour le plaisir

Lire le récit, p. 134.

5^e JOUR**1 Se souvenir de l'histoire et raconter**

1.1 Demander aux élèves de se raconter silencieusement l'histoire de la BD en suivant la chronologie.

1.2 Demander à un élève volontaire de raconter à haute voix librement l'histoire en utilisant des phrases du dialogue. Les autres suivent son récit sur le livre. Faire compléter ou corriger par les autres élèves, si besoin est, le récit de leur camarade. Au cours de cette phase, être attentif à corriger les erreurs (choix des mots, prononciation, intonation).

2 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Un élève parle d'une vignette. Les autres l'identifient et la pointent.

3 Observer, comprendre et imaginer... la fin de l'histoire (consolider)

3.1 Faire observer la vignette 6. Demander si Léo répond à la question d'Ada, et pourquoi Léo lui dit « Chut ! ».

3.2 Exercice 3 page 12

Faire imaginer d'où vient Léo. Laisser les élèves s'exprimer librement (en français ou en langue maternelle) en s'appuyant sur les bulles pensées de Léo et en imaginant d'autres réponses.

4 Jouer la scène pour... réinvestir

Proposer aux élèves d'improviser (par groupes de 4 ou 5 élèves) des situations calquées sur l'histoire de la BD.

5 Apprendre la langue

Jeu page 13. Jeu d'observation et de discrimination visuelle. Faire trouver les 5 souris dissimulées dans l'image.

6 S'entraîner à écrire : graphisme + écriture



6.1 Reprendre en graphisme les activités de la semaine.

6.2 Exercice 4 page 12 Faire écrire et compléter la phrase *Où est... ?* (+ prénoms de la classe).

7 Jouer avec les mots

Faire dire la comptine *Mon index*.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 134.

Unité 4 • Un coq dans l'école

- OBJECTIF : entrer dans la langue orale
- APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :
 - COMPRÉHENSION ET PRODUCTION
 - se situer, situer les autres dans l'espace (école, cour) : *Il est sur... sous... dans...*
 - exprimer l'appartenance : *C'est à X... C'est l'objet de...*
 - nommer des animaux et leur caractéristique (cri)
 - STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT
 - moduler l'intonation de l'injonction et de l'exclamation
 - comprendre et dire une phrase simple

1^{er} JOUR

1 Découvrir l'histoire et émettre des hypothèses



1.1 Faire découvrir l'histoire dans son ensemble :

- sur le plan du sens (lieu, temps, personnages, actions),
- sur le plan de la structure (6 vignettes).

Sans lire le texte, placer les élèves en situation de communication : les guider dans la prise de sens des indices caractérisant la BD. Faire remarquer la nouveauté : le cri du coq n'est pas dans une bulle et son écriture est différente du reste.

Faire remarquer le nouveau personnage qui est central dans l'histoire : le coq. Lire à ce propos le titre de l'histoire : « Un coq dans l'école ». Faire pointer le titre sur la page 14.

1.2 Demander aux élèves :

- de décrire globalement les vignettes (lieu, personnages, situation) ;
- de les observer dans un ordre chronologique pour établir un lien entre elles et construire le sens de l'histoire ;
- d'émettre des hypothèses sur l'histoire, en particulier sur la vignette 2 : présence d'un coq dans la cour ;
- de justifier leurs choix.

Remarque : selon les besoins de la classe, utiliser la langue maternelle.

2 Écouter l'histoire et s'appropriier le dialogue



2.1 Lire l'histoire plusieurs fois. Reproduire le cri du coq par imitation.

Faire situer ensuite le contexte de l'histoire (Où se passe la scène ? Quand ?...).

Faire différencier et identifier les personnages par leur voix.



2.2 Lire l'histoire plusieurs fois selon les besoins de la classe.

Demander aux élèves de mettre le doigt sur le personnage qui parle, y compris le coq.

2.3 Lire les dialogues à un rythme adapté au niveau et aux besoins de la classe. Inviter les élèves à répéter les phrases.

Respecter l'ordre chronologique de l'histoire.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Observer et repérer la structure globale de l'histoire.



3.1 Demander de dénombrer : Combien y a-t-il de vignettes ? de petites vignettes ? de grandes vignettes ? de bulles dans telle vignette ? de personnages dans telle vignette ?...



3.2 Demander de repérer des vignettes. Dans quelle(s) vignette(s) y a-t-il une bulle ? 2 bulles ? Dans quelle vignette il n'y a pas de bulle ? Dans quelle vignette Moussa parle-t-il ? Dans quelle vignette le père d'Ada parle-t-il ? Idem pour Léo, pour Loulou et pour la maîtresse.

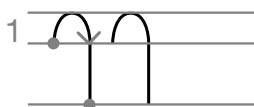
4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

Demander aux élèves de jouer les vignettes 1, 2 et 3. Un élève joue le rôle du coq.

5 Dessiner pour... affiner le geste graphique



Crochets



6 Apprendre la langue

6.1 Faire utiliser la structure du dialogue de la vignette 1 : C'est à moi de jouer. Non, c'est à (prénom de la classe) !

6.2 Exercice 1 page 16 (1^{re} partie). Faire nommer les nouveaux personnages de l'histoire. Utiliser la structure : Qui est-ce ? Faire répondre : C'est Moussa.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et dire la comptine *Picoti, picota*. La répéter en chantonnant. Commencer à la faire mémoriser.

8 Écouter... pour le plaisir

Lire le récit, p. 134.

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire



Commencer cette phase en disant : Vous vous rappelez... et faire raconter l'histoire de la BD. Garder les phrases du dialogue. Faire répéter le dialogue au fur et à mesure.

Remarque : ne pas oublier le titre.

2 Observer et décrire... un lieu



2.1 Faire décrire la vignette 1 dans le détail. Employer les structures : Dans la cour il y a..., Sous l'arbre il y a..., À côté de Loulou il y a... pour découvrir le vocabulaire lié au lieu (cour, arbre, palissade, école, entrée...), et réinvestir celui étudié lors des semaines précédentes.

2.2 En fonction du niveau des élèves, utiliser la même démarche pour comparer avec la cour réelle de l'école. Exemple : Dans l'école de Léo et d'Ada, il y a un arbre. Dans notre école, il n'y a pas d'arbre.

3 Écouter l'histoire et s'appropriier les dialogues – repérer celui qui parle



3.1 Faire écouter l'histoire. Demander aux élèves de suivre le déroulement de l'histoire avec le doigt, vignette après vignette.

3.2 Faire écouter l'histoire. Marquer un arrêt après chaque vignette. Répéter ce qui est dit dans les bulles et le faire répéter aux élèves.

4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

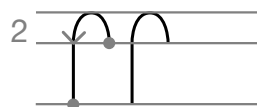
Demander aux élèves de jouer la scène jusqu'à la vignette 4.

Veiller particulièrement à l'intonation et à l'articulation, sans exiger le texte exact.

5 S'entraîner... à écrire : graphisme + copie



5.1 Crochets



5.2 Exercice 4 page 17. Faire écrire la phrase : C'est un coq. Faire dessiner le coq de l'histoire.

6 Apprendre la langue



6.1 Exercice 1 page 16 (2^e partie). Faire nommer à nouveau les personnages de l'histoire. Compléter l'identification de ces personnages par la structure C'est le... de... . Exemple : C'est un coq. C'est le coq d'Ada.

6.2 Montrer un objet appartenant à un élève et demander de l'identifier : C'est le cartable de (prénom de l'enfant propriétaire).

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et dire la comptine *Picoti, picota*. La répéter en chantonnant. Marquer le rythme avec un index sur la paume de l'autre main.

8 Écouter... pour le plaisir

Lire le récit, p. 134.

3^e JOUR**1 Se souvenir de l'histoire et répondre à des questions**

Faire raconter l'histoire de la BD. Inciter les élèves à participer au récit en leur posant des questions qui les obligent à répondre par les phrases du dialogue. Exemple : Que dit Moussa ?

2 Écouter l'histoire et s'appropriier le dialogue – repérer celui qui parle

2.1 Lire le texte de la BD. Demander aux élèves de suivre en pointant avec le doigt les vignettes au fur et à mesure de la lecture.

2.2 Lire le texte de la BD en s'arrêtant à la fin de chaque bulle. Demander aux élèves de montrer et de nommer le personnage qui parle.

2.3 Lire le texte de la BD. S'arrêter sur une des bulles des vignettes 1, 3 ou 5. Demander aux élèves de pointer la vignette, de montrer et de nommer le personnage qui parle.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

3.1 Lire le contenu d'une bulle. Faire écrire le numéro de la vignette correspondante.

3.2 Écrire au tableau en colonne : Léo, Moussa, Loulou, la maîtresse. Coder ces mots par des symboles :

+ | △ □

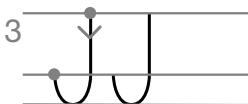
Lire une phrase d'une bulle. Faire identifier le personnage correspondant et en faire dessiner le signe sur l'ardoise.

4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

Faire jouer la scène (texte entier) en respectant le texte, en veillant à intervenir au bon moment. Faire moduler la voix.

5 S'entraîner à écrire : graphisme + copie

5.1 Crochets



5.1 Exercice 4 p 17. Faire copier la phrase : *C'est le coq d'Ada.* en respectant la ponctuation (majuscules, point).

6 Apprendre la langue – réinvestir le vocabulaire

Exercice 2 page 16.

6.1 Pour chaque image, demander aux élèves de situer le coq en utilisant la structure : Le coq est sous..., sur..., dans...

6.2 Dire une des 3 phrases, par exemple « Le coq est dans la cour. » Faire pointer l'image qui correspond à la phrase dite.

6.3 Sur les pages de la BD (14 et 15), dire les mêmes phrases et faire pointer les vignettes correspondantes.

6.4 Exercice 2 page 16, faire remettre les 3 images dans l'ordre de l'histoire.

7 Jouer avec les mots

Faire dire la première comptine *Picoti, picota*. Faire découvrir la seconde *Cot cot cot* et commencer à la mémoriser.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 134.

4^e JOUR**1 Se souvenir de l'histoire et raconter**

Demander aux élèves de raconter l'histoire en annonçant le personnage qui parle et en rapportant les dialogues dans l'ordre chronologique.

Exemple : Léo dit : « Je le reconnais. »

Attention : pour la vignette 2, faire dire : Le coq crie/chante : « cocorico ! »

2 Écouter l'histoire et s'appropriier le dialogue – repérer les paroles des personnages

Indiquer le numéro d'une vignette, faire nommer le ou les personnage(s) et dire ses ou leurs paroles.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Jeu du Oui ou Non (O et N écrits au tableau). Indiquer le numéro d'une vignette, préciser le nom d'un personnage qui parle. Dire le contenu exact ou modifié de la bulle correspondante. Faire écrire O ou N sur l'ardoise. Exemple : vignette 4 : Est-ce que Léo dit : « Attrapez-le ! ».

Pour corriger, faire pointer la bulle par les élèves, et lire le contenu.

4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

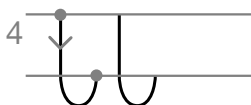
4.1 Jeu de voix. Faire dire une phrase simple du type « Le coq a peur. » en faisant moduler la voix pour exprimer de la joie, de la peur, de la colère.

4.2 Faire jouer la scène en respectant le texte, en veillant à intervenir au bon moment et de façon expressive.

5 S'entraîner à écrire : graphisme + copie



5.1 Crochets



5.2 Exercice 4 p 17. Copie dirigée de : Le coq a peur.

6 Apprendre la langue



6.1 Faire observer la situation de la vignette 3. La faire décrire. Dire le dialogue et le faire répéter.

6.2 Exercice 3 page 16. S'appuyer sur les dessins de l'exercice ou montrer des photos, des images d'animaux ou les dessiner au tableau. Les nommer ou faire nommer. Faire dire le dialogue de l'exercice 3 avec ces noms d'animaux, en choisissant un propriétaire.

6.3 Choisir un élève volontaire pour mimer et faire le cri d'un animal présenté ci-dessus. Faire utiliser les mêmes structures de phrases que dans la vignette 3.

7 Jour avec les mots

Comptine *Cot cot cot*. Inciter les enfants à imiter le cri des animaux de façons variées. Faire dire ces cris dans la langue maternelle.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 134.

5^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et raconter



1.1 Demander aux élèves de se raconter silencieusement l'histoire de la BD en suivant la chronologie.

1.2 Demander à un élève volontaire de raconter à haute voix librement l'histoire en utilisant des phrases du dialogue. Les autres suivent son récit sur le livre. Faire compléter ou corriger par les autres élèves, si besoin est, le récit de leur camarade. Au cours de cette phase, être attentif à corriger les erreurs (choix des mots, prononciation, intonation).

2 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Un élève parle d'une vignette. Les autres l'identifient et la pointent.

3 Observer, comprendre et imaginer... la fin de l'histoire (consolider)



Faire observer la vignette 6. Demander : Pourquoi le père d'Ada est en colère ? Que dit-il au coq ? Que va-t-il faire de lui ?

4 Jouer la scène pour... réinvestir

Proposer aux élèves d'improviser une situation calquée sur l'histoire de la BD. Dire un nouveau titre (exemple : Un chien dans l'école). Distribuer les 6 rôles : un animal (exemple : un chien), 3 enfants, deux adultes dont la maîtresse et le propriétaire de l'animal (exemples : un voisin, un oncle, une mère...).

5 S'entraîner à écrire : graphisme + écriture



5.1 Reprendre en graphisme les activités proposées au cours de la semaine.

5.2 Exercice 4 page 17. Écrire au tableau en écriture cursive une liste d'animaux avec le déterminant et une liste de prénoms de la classe.

Faire copier et compléter la phrase : *C'est...* (nom d'un animal) *de...* (nom d'un élève). Faire dessiner la situation.

6 Apprendre la langue



Jeu page 17. Jeu d'observation et de discrimination visuelle. Faire deviner et nommer l'animal représenté en ombre chinoise, et faire émettre son cri.

7 Jouer avec les mots

Reprendre les 2 comptines de la semaine.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 134.

Unité 5 • L'heure de la sortie

- OBJECTIF : entrer dans la langue orale
- APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :
 - COMPRÉHENSION ET PRODUCTION
 - se saluer
 - exprimer ses émotions (peur, inquiétude, soulagement)
 - nommer les caractéristiques d'un objet (couleur, taille, forme)
 - STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT
 - moduler l'intonation de l'exclamation et de la négation
 - comprendre et dire une phrase simple

1^{er} JOUR1 Découvrir l'histoire
et émettre des hypothèses

1.1 Faire découvrir l'histoire dans son ensemble :
 - sur le plan du sens (lieu, temps, personnages, actions),
 - sur le plan de la structure (6 vignettes). Faire remarquer la bulle commune à Léo et Loulou.

1.2 Demander aux élèves :
 - de décrire globalement les vignettes (lieu, personnages, situation) ;
 - de les observer dans un ordre chronologique pour établir un lien entre elles et construire le sens de l'histoire ;
 - d'émettre des hypothèses sur l'histoire, en particulier sur la vignette 3 (absence du cartable d'Ada) ; établir le lien avec la vignette 6, la maîtresse tient le cartable ;
 - de justifier leurs choix.

Remarque : selon les besoins de la classe, utiliser la langue maternelle.

2 Écouter l'histoire
et s'approprier le dialogue

2.1 Lire l'histoire plusieurs fois.
 Faire situer ensuite le contexte de l'histoire (Où se passe la scène ? Quand ? Expliquer le titre « L'heure de la sortie »).

Faire différencier et identifier les personnages par leur voix, et par l'intonation (émotions).



2.2 Lire l'histoire plusieurs fois selon les besoins de la classe.

Demander aux élèves de mettre le doigt sur le personnage qui parle.

2.3 Lire les dialogues à un rythme adapté au niveau et aux besoins de la classe. Inviter les élèves à répéter les phrases. Respecter l'ordre chronologique de l'histoire.

3 Mettre en correspondance
langue orale et langue écrite

Observer et repérer la structure globale de l'histoire.



3.1 Demander de dénombrer : Combien y a-t-il de vignettes ? de petites vignettes ? de grandes vignettes ? de bulles dans telle vignette ? de personnages dans telle vignette ?...



3.2 Demander de repérer des vignettes. Dans quelle(s) vignette(s) y a-t-il une bulle ? 2 bulles, 3 bulles ? Dans quelles vignettes Léo parle-t-il ? Dans quelles vignettes la maîtresse parle-t-elle ?

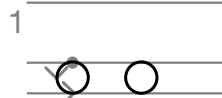
Idem pour Ada et pour Loulou.

4 Jouer la scène pour...
mémoriser les dialogues

Demander aux élèves de jouer les vignettes 1 et 2.

5 Dessiner pour...
affiner le geste graphique

Les ronds



6 Apprendre la langue

6.1 Faire utiliser les expressions de salut de la vignette 2. Donner les règles et les formules de politesse : Au revoir Maîtresse, Au revoir Monsieur, Madame, Salut Loulou...

6.2 Faire jouer des rencontres entre enfants, entre enfants et adultes, entre adultes. Faire utiliser les formules de politesse : Salut, Bonjour..., Au revoir... Proposer la gestuelle accompagnant ces formules (serrer la main, embrasser...).

7 Jouer avec les mots

Faire écouter la chanson *Bonjour ma cousine*. Commencer à la faire mémoriser avec la gestuelle. Face à face, les 2 enfants se serrent la main (2 premières lignes) puis mettent les mains sur les hanches (4 lignes suivantes). Puis terminer par les gestes cités dans la comptine.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 134.

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire



Commencer cette phase en disant : Vous vous rappelez... et faire raconter l'histoire de la BD. Garder les phrases du dialogue. Faire répéter le dialogue au fur et à mesure.

Remarque : ne pas oublier le titre.

2 Observer et décrire... un objet



2.1 Faire décrire la vignette 3 dans le détail et réinvestir le vocabulaire étudié lors des semaines précédentes.

2.2 Faire décrire et comparer les cartables (vignette 3) et celui d'Ada (vignette 6) : forme, taille, grosceur, contenu.

3 Écouter l'histoire et s'appropriier les dialogues – repérer celui qui parle



3.1 Faire écouter l'histoire. Demander aux élèves de suivre le déroulement de l'histoire avec le doigt, vignette après vignette.

3.2 Faire écouter l'histoire. Marquer un arrêt après chaque vignette. Répéter ce qui est dit dans les bulles et le faire répéter aux élèves.

4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

Demander aux élèves de jouer la scène des vignettes 3, 4 et 5. Veiller particulièrement à l'intonation et à l'articulation. La réplique de Léo et Loulou (vignette 4) doit être dite en chœur.

5 S'entraîner... à écrire : graphisme + copie



5.1 Les ronds

2



5.2 Exercice 4 p. 21. Copie dirigée de : Salut Loulou.

6 Apprendre la langue – réinvestir les mots de vocabulaire



6.1 Exercice 1 page 20. Faire décrire et comparer les objets et personnages de chaque vignette : Le cartable rouge est grand, Le cartable noir est petit...

6.2 Transposer l'exercice avec des objets réels et des élèves de la classe et utiliser les adjectifs dans les 2 genres (masc. et fém.) : X est grande. La jupe est courte. La trousse est vide. Le pantalon est court.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et dire la chanson *Bonjour ma cousine* avec la gestuelle.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 134.

3^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et répondre à des questions



Faire raconter l'histoire de la BD. Inciter les élèves à participer au récit en leur posant des questions qui les obligent à répondre par les phrases du dialogue. Exemple : Que dit Ada à ce moment-là ?

2 Écouter l'histoire et s'appropriier le dialogue – repérer celui qui parle



2.1 Lire le texte de la BD. Demander aux élèves de suivre en pointant avec le doigt les vignettes au fur et à mesure de la lecture.

2.2 Lire le texte de la BD en s'arrêtant à la fin de chaque bulle. Demander aux élèves de montrer et de nommer le personnage qui parle.

2.3 Lire le texte de la BD. S'arrêter à la vignette 3. Demander aux élèves de montrer la vignette, de montrer et de nommer les personnages qui parlent. Même démarche pour les vignettes 4 et 5.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



3.1 Lire le contenu d'une bulle. Faire écrire le numéro de la vignette correspondante.

3.2 Écrire au tableau en colonne : *Léo, Ada, Loulou, la maîtresse*. Coder ces mots par les symboles habituels. Lire une phrase d'une bulle. Faire identifier le personnage correspondant et en faire dessiner le signe sur l'ardoise.

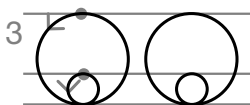
4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

Faire jouer la scène (texte entier) en respectant le texte, en veillant à intervenir au bon moment. Faire moduler la voix selon les émotions.

5 S'entraîner à écrire : graphisme + copie



5.1 Les ronds



5.2 Exercice 4 p 21. Copie dirigée de : *Salut...* (+ nom d'une personne de son choix).

6 Apprendre la langue



6.1 Exercice 2 page 20. Faire décrire le visage d'Ada dans différentes expressions. Demander ensuite aux élèves de chercher quelles expressions d'Ada correspondent à l'histoire de la BD. Justifier en se référant au texte.

6.2 Faire mimer différentes expressions de visage : Il est triste. (mime des garçons) Elle est en colère. (mime des filles)...

6.3 Un élève mime une émotion. Les élèves identifient et nomment l'attitude de l'enfant. Exemple : Elle est gaie.

6.4 Utiliser ces structures et ce vocabulaire pour décrire les attitudes des personnages du texte, « Un coq dans l'école », Semaine 4.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter la comptine *Je cache mes yeux* et commencer à la mémoriser avec la gestuelle.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 134.

4^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et raconter



Demander aux élèves de raconter l'histoire en annonçant le personnage qui parle et en rapportant les dialogues dans l'ordre chronologique. Exemple : Je te prête mon cahier.

2 Écouter l'histoire et s'appropriier le dialogue – repérer les paroles des personnages



Indiquer le numéro d'une vignette, faire nommer le ou les personnage(s) et dire ses ou leurs paroles.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Jeu du Oui ou Non (O et N écrits au tableau).

Indiquer le numéro d'une vignette, préciser le nom d'un personnage qui parle. Dire le contenu exact de la bulle correspondante, ou bien un contenu modifié. Faire écrire O ou N sur l'ardoise.

Exemple : Dans la vignette 5, est-ce que Ada dit : « Tu vas te faire gronder. ».

Pour corriger, faire pointer la bulle par les élèves, et lire le contenu.

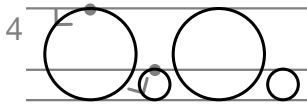
4 Jouer la scène pour... travailler l'intonation

Jeu de voix. Faire dire la phrase « Alors Ada... tu oublies tes affaires ! » en faisant moduler la voix (ton neutre, ton moqueur, ton de la colère).

5 S'entraîner à écrire : graphisme et copie



5.1 Les ronds



5.2 Exercice 4 p. 21.

Copie dirigée de : *Au revoir madame.*

6 Apprendre la langue



Exercice 3 page 20. Faire d'abord établir le lien entre l'illustration et la première bulle et la vignette 5. Faire employer les structures de la vignette 5. Puis faire réfléchir sur le contenu de la 2^e bulle et faire employer la structure : La maîtresse va rire.

Faire raconter des situations où les élèves se sont faits gronder par un enseignant ou par un autre adulte (par exemple un parent).

7 Jouer avec les mots

Écouter et commencer à mémoriser la comptine *Je cache mes yeux* avec la gestuelle.

Utiliser la comptine pour inciter les élèves à changer d'expression (joie, tristesse, colère...).

Proposer une expression, à la fin de la comptine, les élèves, mains au dos, miment l'expression demandée.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 134.

5^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et raconter



1.1 Demander aux élèves de se raconter silencieusement l'histoire de la BD en suivant la chronologie.

1.2 Demander à un élève volontaire de raconter à haute voix librement l'histoire en utilisant des phrases du dialogue. Les autres suivent son récit sur le livre. Faire compléter ou corriger par les autres élèves, si besoin est, le récit de leur camarade. Au cours de cette phase, être attentif à corriger les erreurs (choix des mots, prononciation, intonation).

2 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Un élève parle d'une vignette. Les autres l'identifient et la pointent.

3 Observer, comprendre et imaginer la suite de l'histoire (consolider)



3.1 Faire imaginer le dialogue entre Ada et la maîtresse, puis entre les 3 enfants à partir de la situation de la vignette 6.

3.2 Faire imaginer et dire ce que vont faire les 3 enfants après avoir récupéré le cartable : Ada a son cartable, elle prête son cahier à Léo, Léo copie les devoirs...

4 Faire jouer la scène pour... réinvestir

4.1 Faire jouer l'ensemble de l'histoire.

4.2 Faire jouer l'histoire en faisant varier la fin selon les attitudes de la maîtresse décrites dans l'exercice 3 page 20.

5 S'entraîner à écrire : graphisme + écriture



5.1 Reprendre en graphisme les activités proposées au cours de la semaine.

5.2 Écrire au tableau en écriture cursive *Monsieur, Madame, Maître, Maîtresse*. Faire dessiner une situation de séparation entre un enfant et un adulte.

Faire écrire *Au revoir* et faire compléter en fonction du dessin réalisé.

6 Apprendre la langue



Jeu page 21. Jeu d'observation. Faire décrire le dessin. Faire décrire le chemin à parcourir par chaque enfant pour aller à l'école en faisant préciser les tailles et les couleurs de chaque élément rencontré (exemple : La petite fille voit un grand coq. Elle passe à côté d'un grand arbre. Elle voit ensuite un petit chien noir et blanc. Elle arrive à l'école.).

7 Jouer avec les mots

Reprendre la chanson et la comptine.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 134.

Unité 6 • Un dimanche matin

- OBJECTIFS :
 - entrer dans la langue orale
 - mettre en correspondance langue orale et langue écrite
 - identifier différents types d'écrits
- APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :
 - COMPRÉHENSION ET PRODUCTION
 - demander à quelqu'un de faire quelque chose, demander de l'aide :
viens m'aider, tu viens m'aider à...
 - répondre positivement à la demande
 - nommer les membres de la famille (frère, sœur, père, mère)
 - nommer des aliments
 - STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT
 - moduler l'intonation selon l'intention
 - identifier l'écrit (première approche de la langue écrite) :
texte dans les bulles, phrases hors vignette
 - comprendre une phrase simple
 - entrer dans un dialogue simple

1^{er} JOUR1 Découvrir l'histoire
et émettre des hypothèses

- 1.1 Faire découvrir l'histoire dans son ensemble :
- sur le plan du sens : lieu, temps, personnages, actions,
 - sur la plan de la structure :
 - du texte dans les bulles,
 - du texte sur ou sous les vignettes.

1.2 Demander aux élèves de décrire globalement les vignettes. Les faire observer dans un ordre chronologique pour établir un lien entre elles. Faire décrire cet ordre chronologique.

Exemple : Léo et Bela se réveillent, ils prennent leur petit déjeuner. Ils aident leurs parents.

2 Écouter l'histoire
et s'appropriier les dialogues

2.1 Lire l'histoire plusieurs fois. Guider l'écoute en faisant distinguer les situations de dialogue et les 2 phrases narratives qui légendent les vignettes (voix plus neutre).



2.2 Lire plusieurs fois l'histoire afin que les élèves s'imprègnent du dialogue. Au fur et à mesure de l'écoute, faire identifier et pointer du doigt les personnages qui parlent.

Faire répéter tout ou une partie du dialogue en veillant à l'intonation.

3 Mettre en correspondance
langue orale et langue écrite

Observer et repérer la structure globale de l'histoire.



3.1 Demander de dénombrer les vignettes (petites et grandes) et les bulles dans les vignettes. Faire dénombrer les personnages dans les vignettes (ceux qui parlent, ceux qui ne parlent pas).

3.2 Demander de repérer certaines vignettes, celles qui n'ont pas de bulle, celles qui ont un texte dessus/dessous. Faire préciser à quoi cela correspond : on parle, c'est un dialogue et on raconte, c'est une narration.

4 Jouer la scène... du réveil

(Vignettes 1 et 2)

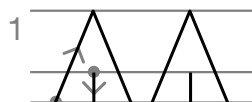
Faire travailler l'expression (voix, geste, visage) : surprise et peur de Léo, rire de Bela.

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + copie



Exercice 4 page 25.

5.1 Graphisme : frises avec lignes obliques





5.2 Selon le niveau des élèves, copie dirigée de : *maman, papa*. Modèle voir exercice 1 page 24.
Faire écrire et faire dessiner par chaque élève son père et sa mère.

6 Apprendre la langue



Exercice 1 page 24.
Faire nommer les personnages. Puis faire dire leurs liens de parenté (le père de..., le frère de..., la sœur de..., la mère de...)
Exemple : C'est le papa. C'est le père de Bela et de Léo. C'est le père de Léo et de Bela.

7 Jouer avec les mots

Dire et faire dire *Petit Pouce est poli* (paroles et gestuelle).

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, *Le petit lion*, page 135 de ce guide.

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire



Faire se rappeler et raconter l'histoire en distinguant bien les différents moments (le réveil, le petit déjeuner et le départ au travail). Inciter les élèves à utiliser les phrases du dialogue.
Faire répéter le dialogue au fur et à mesure.

2 Observer et décrire... un lieu



2.1 Faire décrire la vignette 3 dans le détail : Dans le lieu du repas, il y a une table..., À côté de Léo, il y a...

2.2 En fonction du niveau des élèves, utiliser la même démarche pour comparer le lieu illustré sur la vignette et les maisons des élèves : Chez Léo, il y a une table. À la maison, il y a aussi une table.

3 Écouter l'histoire et s'appropriier les dialogues



3.1 Lire l'histoire y compris les phrases sous les vignettes. Demander aux élèves de suivre le déroulement de l'histoire avec le doigt, vignette après vignette.

3.2 Lire le dialogue de l'histoire. Marquer un arrêt après chaque vignette. Répéter ce qui est dit dans les bulles et le faire répéter aux élèves.

3.3 Lire l'histoire. S'arrêter sur une vignette. Faire pointer la vignette.
Faire identifier le personnage qui parle en utilisant les expressions « C'est le père, c'est la mère, le frère, la sœur, Léo, Bela ».

4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

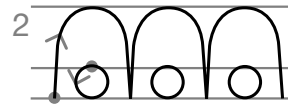
Faire jouer la scène jusqu'à la vignette 3. Veiller à l'intonation et à l'articulation.

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + copie



Exercice 4 p. 25.

5.1 Graphisme : frises avec ronds et ponts



5.2 Copie dirigée du titre : *Un dimanche matin*

6 Apprendre la langue



Exercice 2 page 24.

Faire observer les dessins des aliments du repas du matin : le pain, la bouillie, le lait, le café, les beignets. Les faire nommer.

Faire dire aux élèves ce qu'ils mangent et ce qu'ils boivent au repas du matin.

Exemple : Que manges-tu le matin ? Je mange du... je mange de la...

Qu'est-ce que tu bois ? Je bois de... Je bois du...

7 Jouer avec les mots

Faire dire la comptine : *Petit Pouce est poli* (paroles et gestes).

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 135.

3^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et répondre à des questions



Raconter l'histoire dans son intégralité. Puis poser des questions de façon à ce que les élèves répondent avec ce qu'ils ont déjà mémorisé du texte.

Exemples : Qui a réveillé Léo ? Que dit Bela ? Que fait la maman, le matin ?

2 Écouter l'histoire et s'appropriier les dialogues – repérer celui qui parle



2.1 Lire le texte de la BD dans son intégralité. Demander aux élèves de suivre avec le doigt les vignettes au fur et à mesure de la lecture.

2.2 Lire le texte de la BD en s'arrêtant à la fin de chaque bulle. Demander aux élèves de montrer et de nommer le personnage qui parle.

2.3 Lire le texte de la BD. S'arrêter à la vignette 3 (ou 4, ou 5). Demander aux élèves de montrer la vignette, de montrer et de nommer le(s) personnage(s) qui parle(nt).

2.4 Pour la vignette 4, faire préciser à qui s'adresse la maman et ce qu'elle demande. Faire justifier en mettant en relation les vignettes 4 et 6 (Bela doit piler le mil, on la retrouve en train de le faire). Relier le contenu des bulles au dessin de la vignette 6.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



3.1 Lire le contenu d'une bulle. Faire écrire le numéro de la vignette correspondante.

3.2 Écrire au tableau en colonne :

Bela	B
papa	P
maman	M
Léo	L

Lire une phrase d'une bulle. Faire identifier le personnage correspondant. Faire écrire la lettre initiale correspondant à son nom.

4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

Faire jouer l'histoire en respectant le texte. Faire repérer et situer dans la classe les 3 lieux de l'histoire (la chambre = le réveil ; le lieu du repas = le repas, la cour = le travail). Veiller à l'enchaînement des 3 scènes. Faire moduler la voix.

5 S'entraîner à écrire : graphisme + copie



Exercice 4 p. 25.

5.1 Graphisme : frises avec lignes et ponts



5.2 Copie dirigée de la phrase (majuscule et point d'interrogation) : *Peux-tu m'aider ?*

6 Apprendre la langue



Exercice 3 page 24.

6.1 Pour chaque image, faire dire ce qu'il y a à faire. Chercher d'autres tâches. Faire utiliser les structures : Tu vas m'aider à..., Oui maman. ou Oui papa.

6.2 Faire lister des tâches que des enfants peuvent réaliser. Même démarche.

7 Jouer avec les mots

Faire dire *Petit Pouce est poli* (paroles et gestes).

Faire découvrir la comptine *Tapent, tapent, tapent* et commencer à la faire mémoriser.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 135.

4^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et raconter



Demander aux élèves de raconter l'histoire en annonçant le personnage qui parle et en rapportant les dialogues dans l'ordre chronologique.

Exemple : « Maman dit : Bonjour, vous avez bien dormi ? Qui a crié ? »

2 Écouter l'histoire et s'appropriier le dialogue – repérer les paroles des personnages



Lire l'histoire entière. Indiquer le numéro d'une vignette. Faire nommer le ou les personnage(s). Faire dire ses ou leurs paroles.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Remarque : on va introduire ici très progressivement la notion de narration.



3.1 Faire repérer où se trouvent les phrases écrites (vignettes 1 et 6). Lire les phrases narratives. Demander qui les dit. Introduire l'idée de narrateur (la personne qui raconte l'histoire).

3.2 Faire répéter les phrases sur un ton neutre.

4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues et le texte narratif

Faire jouer l'histoire entière. Distribuer les rôles (personnages et narrateur). Le narrateur se tient à l'écart des élèves qui jouent les personnages. Veiller à ce que les élèves interviennent au bon moment avec la bonne intonation. Le ton du narrateur est neutre.

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + copie



Exercice 4 p. 25.

5.1 Graphisme : frises avec lignes et cuvettes



5.2 Copie dirigée de : Léo dort.

6 Apprendre la langue – réinvestir le vocabulaire

6.1 Transformer l'exercice 3 page 24, en utilisant la structure : Viens m'aider à... Réponse possible : Oui (prénom de l'élève qui dit la demande), je viens !

6.2 Un élève fait une demande en utilisant la structure : Viens m'aider à..., il mime en même temps la tâche à effectuer. L'autre répond en utilisant la structure : Oui, je viens t'aider à... et mime la tâche.

6.3 Un élève fait une demande en utilisant la structure : Viens m'aider à... sans mimer. L'autre répond : Oui je viens et mime alors l'action demandée.

7 Jouer avec les mots

Faire dire :

- *Petit Pouce est poli*
- *Tapent, tapent, tapent.*

Mettre en scène pour faire mémoriser.

8 Écouter... pour le plaisir

Lire le récit, p. 135.

5^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et raconter



1.1 Demander aux élèves de se raconter silencieusement l'histoire.

1.2 Demander à un élève volontaire de raconter à haute voix librement l'histoire en y mêlant des phrases du dialogue. Les autres suivent son récit sur le livre. Faire compléter ou corriger par les autres élèves, si besoin est, le récit de leur camarade. Veiller à la prononciation et au choix des mots.

Autre activité possible : un élève commence le récit, un autre le poursuit.

2 Approfondir et consolider la compréhension



Vrai ou Faux. Écrire au tableau V pour vrai, F pour Faux.

Pour vérifier la compréhension de l'histoire, proposer une affirmation. Demander si elle correspond à l'histoire. Faire écrire V ou F sur l'ardoise. Faire justifier la réponse.

Exemples : Un margouillat réveille Bela. La sœur de Léo dit : « C'est juste un margouillat. »

3 Produire de l'oral



Travail à partir de la vignette 6. Dessiner au tableau 2 bulles vides et écrire en dessous Aminou et Léo. Demander d'imaginer un dialogue entre les 2 enfants qui bricolent. Éventuellement mettre les élèves en situation de recherche 2 par 2 pendant quelques minutes. Faire dire aux élèves volontaires leur proposition de dialogue. Montrer en même temps, au tableau, les bulles des personnages qui correspondent aux paroles proposées par les élèves.

4 Jouer la scène pour... réinvestir

Faire jouer l'histoire entière (dialogues et texte narratif) en laissant la liberté d'improviser sur les 2 premiers moments (réveil et repas). Faire utiliser les propositions de dialogue de l'activité 3 *Produire de l'oral* pour jouer la fin de l'histoire.

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + écriture



5.1 Reprendre en graphisme les activités proposées au cours de la semaine.

5.2 Écrire au tableau :

Je répare le banc.
la table.
la chaise.

Lire les différentes phrases proposées puis faire compléter au choix la phrase Je répare et la faire dessiner.

6 Apprendre la langue



Jeu page 25.

Faire rechercher et nommer les objets qui manquent sur le dessin (une cuillère dans la main d'un garçon, un bol dans les mains du père, une chaise pour la fille, etc.).

7 Jouer avec les mots

Faire dire *Petit Pouce est poli* et *Tapent, tapent, tapent*.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 135.

Unité 7 • La douche

• OBJECTIFS :

- entrer dans la langue orale
- mettre en correspondance langue orale et langue écrite, identifier des écrits différents (dialogue, phrases narratives)

• APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :

- **COMPRÉHENSION ET PRODUCTION**
- nommer des parties du corps, des objets de toilette

- exprimer une sensation :

C'est chaud, c'est froid

- proposer quelque chose à quelqu'un : *Viens m'aider à, tu peux...*

→ STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT

- moduler l'intonation (l'impératif)
- comprendre une phrase simple
- entrer dans un dialogue simple

1^{er} JOUR

1 Découvrir l'histoire et émettre des hypothèses



1.1 Faire découvrir l'histoire dans son ensemble :

- sur le plan du sens : les personnages, leurs liens de parenté (la mère, le bébé : Alima, Ada, Bela et Léo), le lieu, les actions (avec l'apparition de Bela) ;

- sur le plan de la structure :

- du texte dans les bulles,
- du texte sous les vignettes.

1.2 Faire parler les élèves sur les différents moments de l'histoire : les préparatifs de la toilette, la scène de la toilette du bébé, la blague des enfants entre eux.

1.3 Demander aux élèves de décrire globalement les vignettes. Faire observer chaque vignette dans l'ordre chronologique pour établir des relations de situations entre elles (en particulier l'enchaînement des scènes où les enfants s'arrosent).

Faire décrire cet ordre chronologique.

2 Écouter l'histoire et s'appropriier les dialogues



2.1 Lire plusieurs fois l'histoire. Guider l'écoute en faisant distinguer les dialogues des phrases narratives (modulation nette de la voix).



2.2 Lire plusieurs fois les dialogues afin que les élèves s'en imprègnent. Au fur et à mesure de l'écoute, faire identifier et pointer du doigt les personnages qui parlent.

Faire répéter tout ou une partie des dialogues en veillant particulièrement à l'intonation et à l'articulation.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Observer et repérer la structure globale de l'histoire.

3.1 Demander de dénombrer les vignettes et les bulles dans les vignettes.

Faire dénombrer les personnages dans les vignettes, faire indiquer ceux qui parlent, ceux qui ne parlent pas.

3.2 Faire remarquer les vignettes sans bulle. Faire indiquer la place du texte. Faire préciser s'il s'agit alors, de paroles ou d'une narration.

4 Jouer la scène... des vignettes 2 et 3

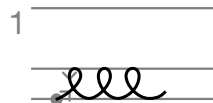
Au fur et à mesure que la chansonnette est dite, faire toucher simultanément les parties du corps nommées : la tête, les pieds, les mains...

5 S'entraîner à écrire : graphisme



Exercice 4 p. 29.

Graphisme : les boucles vers le haut



6 Apprendre la langue



Exercice 1 p. 28.

6.1 Faire nommer les différentes parties du corps d'Ada.

6.1 Dire une partie du corps, la faire pointer sur le dessin et/ou sur le corps des élèves.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et chanter (et danser) *Savez-vous planter les choux ?* avec la gestuelle.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 135.

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire



Faire se rappeler l'histoire en distinguant les différents moments : (la toilette, les blagues des enfants...).

Inciter les élèves à utiliser si possible, les phrases du dialogue.

2 Observer et repérer la structure globale de l'histoire



Dire le dialogue d'une vignette ou une des phrases narratives, faire noter sur l'ardoise le n° de la vignette correspondante.

3 Écouter l'histoire et s'appropriier le dialogue



3.1 Lire l'ensemble du texte (phrases narratives et dialogues) afin de bien distinguer les différentes intonations.



3.2 Lire l'histoire dans son ensemble. Faire pointer du doigt au fur et à mesure, les vignettes et les personnages qui parlent. Faire répéter le contenu des bulles, au fur et à mesure.

3.3 Lire l'histoire et s'arrêter sur une vignette. Faire pointer la vignette sur laquelle on s'est arrêté. Si le niveau le permet, inciter les élèves à dire le dialogue de la vignette sur laquelle on s'est arrêté.

4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

Faire jouer les vignettes 1, 2 et 3 en utilisant bien les différentes intonations. (narration, ordre de la mère, chansonnette d'Ada).

5 S'entraîner à écrire : graphisme + copie



Exercice 4 p. 29.

5.1 Graphisme : les boucles vers le haut



5.2 Copie dirigée : *La douche*

6 Apprendre la langue



Exercice 2 p. 28.

6.1 Faire nommer les objets des différentes étapes de la toilette. Faire indiquer les actions spécifiques à chacune d'entre elles.

Faire utiliser la structure : Je me lave avec un savon. Je me coiffe avec un peigne. etc.

6.2 Jeu de Kim : apporter des objets de toilette (5) ou les dessiner au tableau. En cacher un, le faire identifier et nommer.

Dire : Je me savonne avec la serviette. Est-ce V ou F ?

7 Jouer avec les mots

Poursuivre l'apprentissage de la chanson.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 135.

3^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et répondre à des questions



Raconter l'histoire dans son intégralité. Puis poser des questions afin que les élèves répondent avec ce qu'ils ont déjà mémorisé.

Exemple : Qui lave Amina ? Que dit Ada à sa sœur ? Que dit Bela à Léo ? Qui arrose Ada ?

2 Écouter l'histoire et s'appropriier les dialogues – repérer celui qui parle



2.1 Lire le texte de la BD dans son intégralité. Demander aux élèves de suivre avec le doigt les vignettes au fur et à mesure de la lecture.

2.2 Lire le texte de la BD en s'arrêtant à la fin de chaque bulle. Demander aux élèves de montrer et de nommer le personnage qui parle.

2.3 Lire le texte de la BD. S'arrêter à la vignette 2 (ou 4, ou 6). Demander aux élèves de montrer la vignette, de montrer et de nommer le(s) personnage(s) qui parle(nt).

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



3.1 Lire le contenu d'une bulle. Faire écrire le numéro de la vignette correspondante.

3.2 Écrire au tableau en colonne :

Ada	A
maman	M
Léo	L
Bela	B

Lire une phrase d'une bulle. Faire identifier le personnage correspondant. Faire écrire la lettre initiale correspondant à son nom.

4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

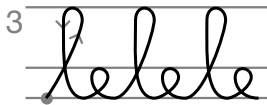
Faire jouer la scène en insistant sur les différentes intonations (surprise, ordre, rire, moquerie).

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + copie



Exercice 4 p. 29.

5.1 Graphisme : les boucles vers le haut



5.2 Copie dirigée de : C'est froid ! ou C'est chaud !

6 Apprendre la langue



Exercice 3 p. 28.

6.1 Faire décrire les situations proposées pour faire exprimer des sensations de froid, de chaud sous forme d'onomatopées (Brr ! Ouah ! Humm !) et d'expressions comme : C'est chaud ! C'est froid ! C'est très chaud ! etc.

6.2 Faire imaginer d'autres situations dans lesquelles les élèves peuvent ressentir de telles sensations.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et apprendre la comptine *J'ai des jambes*.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 135.

4^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et raconter



Demander aux élèves de raconter l'histoire en annonçant le personnage qui parle et en rapportant les dialogues dans l'ordre chronologique.

2 Écouter l'histoire et s'appropriier les dialogues – repérer les paroles des personnages



2.1 Lire l'histoire entière. Demander de se représenter mentalement le personnage qui parle au fur et à mesure que l'histoire est dite.



2.2 Relire l'histoire entière. Indiquer le numéro d'une vignette. Demander de nommer le ou les personnage(s) qui parle(nt) et de dire ses ou leurs paroles.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Repérer et s'appropriier les phrases narratives.



3.1 Faire repérer où se trouvent les phrases narratives (vignettes 1 et 5). Lire ces phrases. Demander qui les dit : c'est le narrateur (la personne qui raconte l'histoire).

3.2 Faire répéter les phrases sur un ton neutre.

4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues et le texte narratif

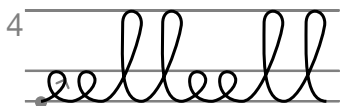
Faire jouer l'ensemble du texte en distribuant bien les différents rôles. Veiller à intervenir dans l'ordre chronologique de l'histoire. Veiller à travailler les différentes modulations de la voix (ton neutre du narrateur).

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + copie



Exercice 4 p. 29.

5.1 Graphisme : les boucles vers le haut



5.2 Copie dirigée de : Léo arrose Ada.

6 Apprendre la langue – réinvestir le vocabulaire



6.1 Faire utiliser la structure : Maintenant, tu peux te laver... en ajoutant des noms de l'exercice 1. Maintenant, tu peux te laver les pieds ! (les mains, la tête...).

6.2 Faire utiliser la même structure en ajoutant des verbes de l'exercice 2 : Maintenant, tu peux te... (se coiffer, se brosser, se laver).

7 Jouer avec les mots

Faire dire la comptine *J'ai des jambes*.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 135.

5^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et raconter



Faire se raconter silencieusement l'histoire. La faire dire, compléter, corriger par d'autres. Un élève commence l'histoire, un autre poursuit.

2 Approfondir et consolider la compréhension



Jeu de Vrai ou Faux : afin de vérifier la compréhension de l'histoire, proposer des affirmations. Faire indiquer sur l'ardoise, si elles sont vraies ou fausses. Exemples : La maman dit : Viens Ada, on va laver Léo ! Bela arrose Ada. Léo arrose Bela.

3 Produire de l'oral



3.1 Travail à partir de la vignette 1. Dessiner au tableau 2 bulles vides et écrire en dessous la maman et Ada. Demander d'imaginer un dialogue entre les 2 personnages. Éventuellement mettre les élèves en situation de recherche 2 par 2 pendant quelques minutes. Faire dire aux élèves volontaires leur proposition de dialogue. Montrer en même temps, au tableau, les bulles des personnages qui correspondent aux paroles proposées par les élèves.

3.2 Procéder de la même manière pour la vignette 5.

4 Jouer la scène pour... réinvestir

Faire jouer l'histoire entière en laissant la liberté d'improviser les deux scènes où il n'y a pas de dialogues (cf. 3).

5 S'entraîner à... écrire graphisme + écriture



Faire dessiner à chaque élève un moment de sa toilette et faire écrire et compléter la phrase avec un des noms de l'exercice 1 page 28 : Je me lave... .

6 Apprendre la langue



Jeu page 29 : faire identifier les animaux qui composent l'animal bizarre. Indiquer les différentes parties de leurs corps : C'est la tête d'un coq. Ce sont les pattes de...

7 Jouer avec les mots

Faire dire la comptine et chanter la chanson. On peut continuer la chanson avec le nez, le pied, le genou, le coude, le doigt... et avec des propositions des élèves.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 135.

Unité 8 • Le champion

• OBJECTIFS :

- entrer dans la langue orale,
- mettre en correspondance langue orale et langue écrite
- identifier des écrits différents

• APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :

→ COMPRÉHENSION ET PRODUCTION

- proposer à quelqu'un de faire quelque chose, l'inviter à...

- répondre positivement ou négativement

- nommer des jeux et des jouets

→ STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT

- moduler l'intonation (questions, réponses, être content, être déçu)
- comprendre une phrase simple
- entrer dans un dialogue simple

1^{er} JOUR

1 Découvrir l'histoire et émettre des hypothèses



1.1 Faire découvrir l'histoire dans son ensemble :

- sur le plan du sens : les personnages, le lieu (une cour), les actions (le jeu de billes) ;
- sur le plan de la structure :
 - du texte dans les vignettes (bulles, encadré),
 - du texte sous les vignettes.

1.2 Faire parler les élèves sur les différents moments de l'histoire : l'accueil d'Aminou, la règle du jeu de billes, le jeu lui-même, le gagnant.

1.3 Demander aux élèves de décrire globalement les vignettes. Faire observer chaque vignette dans l'ordre chronologique pour établir des relations de situations entre elles (en particulier l'enchaînement des scènes où les enfants jouent chacun leur tour). Faire décrire cet ordre chronologique.

2 Écouter l'histoire et s'appropriier les dialogues



2.1 Lire l'histoire plusieurs fois. Faire distinguer les dialogues des textes narratifs et de l'encadré.



2.2 Travail sur le dialogue.

Lire plusieurs fois les dialogues afin que les élèves s'en imprègnent. Au fur et à mesure de l'écoute, faire identifier et pointer du doigt, le personnage qui parle. Faire répéter tout ou une partie du dialogue en veillant particulièrement à l'intonation et à l'articulation.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Observer et repérer la structure globale de l'histoire.



3.1 Demander de dénombrer les vignettes et les bulles dans les vignettes.

Faire dénombrer les personnages dans les vignettes, faire indiquer ceux qui parlent, ceux qui ne parlent pas.

3.2 Demander de repérer certaines vignettes, celles qui n'ont pas de bulle, celles qui ont un texte, des phrases hors bulle. Faire préciser à quoi cela correspond : on parle, c'est un dialogue et on raconte, c'est un récit.

4 Jouer la scène

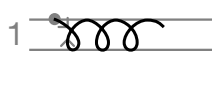
Vignettes 2 et 3 : faire interpréter la rencontre et la proposition de jeu à Aminou par Loulou et Léo. Veiller à l'intonation (questions, réponses).

5 S'entraîner à... écrire : graphisme



Exercice 4 p. 33.

5.1 Graphisme : les boucles vers le bas



6 Apprendre la langue



Exercice 1 p. 32.

6.1 Faire identifier et nommer les jeux et les jouets dessinés.

6.2 Jeu de devinettes : un enfant mime l'action de jouer avec l'un des jeux de l'exercice. Les autres élèves doivent deviner le jeu et employer la structure : Tu joues avec... (la poupée, un ballon...).

7 Jouer avec les mots

Faire découvrir *La famille Tortue* et commencer à la mémoriser.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, *Oumba et la luciole*, p. 136 de ce Guide.

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire



Faire se rappeler l'histoire en distinguant les différents moments : (l'arrivée d'Aminou, le jeu, la fin de la partie).

Inciter les élèves à utiliser les phrases du dialogue. Faire répéter le dialogue au fur et à mesure.

2 Observer et décrire... une règle du jeu



Faire découvrir le vocabulaire lié à une partie de billes :

- faire observer les vignettes 1 à 5 ;
- faire décrire le matériel (billes, sac de billes, le trou) ;
- les actions (viser, tirer) ;
- le but du jeu (mettre les billes dans le trou) ;
- les résultats (gagné ou perdu).

3 Écouter l'histoire et s'appropriier les dialogues



3.1 Faire écouter l'ensemble du texte (phrases narratives et dialogues) afin de bien distinguer les différentes intonations (interrogation, réponses, expression de joie, de déception, ton neutre).



3.2 Lire l'histoire dans son ensemble. Faire pointer du doigt les vignettes et les personnages qui parlent. Faire répéter le texte, au fur et à mesure.

3.3 Lire l'histoire et s'arrêter sur une vignette. Faire pointer la vignette sur laquelle on s'est arrêté.

Si le niveau le permet, inciter les élèves à dire le dialogue de la vignette sur laquelle on s'est arrêté.

4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

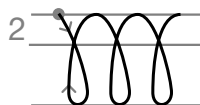
Faire jouer les vignettes 1, 2, 4 et 5 en utilisant bien les différentes intonations (narration, interrogation, réponse, déception).

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + copie



Exercice 4 p. 33.

5.1 Graphisme : les boucles vers le bas



5.2 Copie dirigée de : *Le champion*

6 Apprendre la langue



Exercice 2 p. 32. Faire décrire les dessins et les 4 jouets. Faire identifier à quoi joue chaque enfant. Faire associer dessin et petite vignette. Faire utiliser la structure : Il (ou elle) joue au ballon, à la poupée, au cerceau et à la voiture.

7 Jouer avec les mots

Continuer l'apprentissage de *La famille Tortue*.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 136.

3^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et répondre à des questions



1.1 Raconter l'histoire dans son intégralité. Puis poser des questions afin que les élèves répondent avec ce qu'ils ont déjà mémorisé du texte.

1.2 Faire réinvestir le vocabulaire concernant une partie de billes : À quoi jouent les enfants ? Que propose Léo à Aminou ? Que donne Léo à Aminou ? Qui dit : « Youpi ! j'ai gagné ! » ?

2 Écouter l'histoire et s'appropriier les dialogues – repérer celui qui parle



2.1 Lire le texte de la BD dans son intégralité. Demander aux élèves de suivre avec le doigt les vignettes au fur et à mesure de la lecture.

2.2 Lire le texte de la BD en s'arrêtant à la fin de chaque bulle. Demander aux élèves de montrer et de nommer le personnage qui parle.

2.3 Lire le texte de la BD. S'arrêter à la vignette 2 (ou 3, ou 4). Demander aux élèves de montrer la vignette, de montrer et de nommer le(s) personnage(s) qui parle(nt).

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



3.1 Lire le contenu d'une bulle. Faire écrire le numéro de la vignette correspondante.

3.2 Écrire au tableau en colonne :

Léo	L
Loulou	Lou
Aminou	A
Bela	B

Lire une phrase d'une bulle. Faire identifier le personnage correspondant. Faire écrire le nom de ce personnage ou la lettre initiale de son nom.

4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

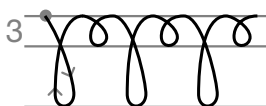
Travail sur les vignettes 1 à 5. Faire jouer la scène en insistant sur les différentes intonations de joie et de déception.

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + copie



Exercice 4 p. 33.

5.1 Graphisme : les boucles vers le bas



5.2 Copie dirigée de : Tu veux jouer ?

6 Apprendre la langue



Exercice 3 p. 32.

6.1 Pour la première illustration, faire identifier les personnages, faire décrire la situation, faire employer les structures : Veux-tu jouer à... ? ou Tu veux jouer à... ? Oui, je veux bien. Non, je ne veux pas. Éventuellement faire préciser la raison de la réponse négative : Non, je ne veux pas ; je fais du vélo.

6.2 À partir de la situation de la 2^e illustration, faire imaginer les réponses positives et négatives de Lucie et de Bela.

7 Jouer avec les mots

Au fur et à mesure que la chanson est apprise, faire supprimer peu à peu les mots *tortue* et les remplacer par des claquements de langue ou des frappers de mains.

8 Écouter pour... le plaisir

Poursuivre la lecture du récit, p. 136.

4^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et raconter



Demander aux élèves de raconter l'histoire en annonçant le personnage qui parle et en rapportant les dialogues dans l'ordre chronologique. Exemple Aminou dit : « C'est à moi de jouer. »

2 Écouter l'histoire et s'appropriier les dialogues – repérer les paroles des personnages



2.1 Lire l'histoire entière. Indiquer le numéro d'une vignette. Demander de nommer le ou les personnage(s) qui parle(nt) et de dire ses (ou leurs) paroles.

2.2 Dire les paroles d'une vignette. Faire pointer du doigt la vignette.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Repérer et s'approprier les phrases narratives. Faire repérer où se trouvent des phrases narratives (vignettes 1 et 6). Lire ces phrases.

Des garçons jouent aux billes. Aminou regarde. Aminou est un champion. Demander qui les dit. C'est la personne qui raconte l'histoire : le narrateur. Faire répéter ces phrases sur un ton neutre.

4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues et le texte narratif

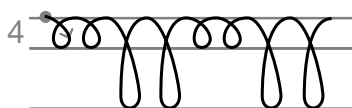
Faire jouer l'histoire entière. Distribuer les rôles (personnages et narrateur). Le narrateur se tient à l'écart des élèves qui jouent les personnages. Veiller à ce que les élèves interviennent au bon moment avec la bonne intonation. Le ton du narrateur est neutre.

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + copie



Exercice 4 p. 33.

5.1 Graphisme : les boucles vers le bas



5.2 Copie dirigée de : Aminou est un champion.

6 Apprendre la langue et réinvestir le vocabulaire



6.1 Citer le nom de jeux auxquels les élèves jouent habituellement (jeux du patrimoine ou jeux proposés dans la semaine 1). Faire nommer le matériel (ballon). Inciter les élèves selon leur niveau à expliciter le déroulement du jeu.

6.2 Transformer l'exercice 3 p. 32 en utilisant les jeux et le vocabulaire étudié ci-dessus avec la structure : Veux-tu jouer à... ? ou Tu veux jouer à... ?

7 Jouer avec les mots

Dire la comptine *Léo, Léo*.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 136.

5^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et raconter



1.1 Demander aux élèves de se raconter silencieusement l'histoire.

1.2 Demander à un élève volontaire de raconter à haute voix librement l'histoire en y mêlant des phrases du dialogue. Les autres suivent son récit sur le livre.

2 Approfondir et consolider la compréhension



Jeu de Vrai ou Faux.

Afin de vérifier la compréhension du texte, proposer des affirmations. Faire écrire V ou F sur l'ardoise.

Exemples : Loulou est un champion. Léo a perdu.

3 Produire de l'oral



Faire imaginer le dialogue de la vignette 1. Comment les enfants peuvent-ils désigner celui qui va commencer à jouer ? Faire dire les comptines apprises au cours de la semaine 1 ou des comptines du patrimoine.

4 Jouer la scène pour... réinvestir

Faire jouer l'histoire entière (dialogues et texte narratif) et faire utiliser les propositions de dialogues de l'activité *Produire de l'oral* pour jouer le début de l'histoire.

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + écriture

5.1 Reprendre en graphisme les activités proposées au cours de la semaine.



Exercice 4 p. 33.

5.2 Faire choisir par les élèves 3 noms de jeux ou jouets. Écrire au tableau :

Je joue à la poupée.
aux billes.
au ballon.

Demander aux élèves de se dessiner dans une de ces situations. Faire écrire sous les dessins la phrase correspondante.

6 Apprendre la langue



Jeu page 33.

Faire décrire un enfant (coiffure, vêtement), faire trouver le jouet qui lui appartient en suivant la ficelle.

7 Jouer avec les mots

Transformer la comptine *Léo, Léo* : faire remplacer Léo par des prénoms de la classe. Utiliser pour cette activité les étiquettes prénoms en les tirant au sort.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 136.

Unité 9 • Bon appétit !

- OBJECTIFS :
 - entrer dans la langue orale
 - mettre en correspondance langue orale/langue écrite
 - identifier différents écrits (bulles, texte dans encadré, phrase narrative).
- APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :
 - COMPRÉHENSION ET PRODUCTION
 - nommer des aliments, des plats, des ustensiles de cuisine
 - exprimer ses goûts : *j'aime, je n'aime pas, je préfère...*
 - STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT
 - moduler l'intonation (l'ordre, la surprise)
 - comprendre une phrase simple
 - entrer dans un dialogue simple

1^{er} JOUR

1 Découvrir l'histoire et émettre des hypothèses



1.1 Faire découvrir l'histoire dans son ensemble :

- sur le plan du sens : les personnages (les membres de la famille d'Ada, les animaux), le lieu, les situations ;
- sur le plan de la structure :
 - du texte dans les vignettes (bulle, encadré, onomatopées),
 - du texte au-dessus de la vignette.

1.2 Demander aux élèves de décrire globalement les vignettes. Les observer dans un ordre chronologique pour établir un lien de situation entre elles. Décrire cet ordre chronologique.

Faire parler les élèves sur les différents moments de l'histoire : la préparation du repas du soir, la scène avec les animaux et le repas du soir.

2 Écouter l'histoire et s'appropriier les dialogues



2.1 Lire l'histoire plusieurs fois. Guider l'écoute en faisant distinguer les situations de dialogues et le texte narratif qui légende la vignette (voix plus neutre), les onomatopées (cris des animaux).



2.2 Lire plusieurs fois l'histoire afin que les élèves s'imprègnent des dialogues. Au fur et à mesure de l'écoute, faire identifier et pointer du doigt les personnages qui parlent, les animaux qui poussent leurs cris.

Faire répéter tout ou une partie du dialogue en veillant à l'intonation et à l'articulation.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



3.1 Demander de dénombrer les vignettes (grandes et petites) et les bulles dans les vignettes. Faire dénombrer les personnages dans chaque vignette (ceux qui parlent, ceux qui ne parlent pas).

3.2 Demander de repérer certaines vignettes, celles qui n'ont pas de bulles, celles qui ont un encadré, la bulle pensée. Rappeler la notion de phrases narratives et des dialogues.

4 Jouer la scène... des préparatifs du repas

Vignettes 1, 2 et 3. Bien faire distinguer dans ces vignettes, les différentes intonations : le texte narratif (neutre), l'arrivée imprévue des animaux qui se poursuivent (cris des animaux) et celle de la mère en colère qui constate les dégâts causés par les animaux. Veiller à bien faire enchaîner cette suite de situations.

5 S'entraîner à... écrire : graphisme



Exercice 4 p. 37.

Graphisme : les lignes obliques



6 Apprendre la langue



Exercice 1 p. 36.

6.1 Faire identifier et nommer les aliments dessinés. Faire distinguer ceux qui se mangent, ceux qui se boivent. Faire utiliser la structure : C'est une banane. Je mange la banane. C'est du lait, je bois du lait.

6.2 Jeu de Kim.

Disposer des fruits (5 ou 6) sur une table. Les faire nommer. En cacher un. Faire dire le nom du fruit caché.

Proposer le même jeu avec des dessins sur papier ou sur ardoise.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter la comptine *Un petit chat gris* et commencer à la mémoriser.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 136.

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire



Faire se rappeler l'histoire en distinguant les différents moments : préparation du repas, arrivée des animaux, le constat de la catastrophe, l'interrogation de la mère car le poisson a été volé, l'arrivée du père.

Inciter les élèves à utiliser, si possible, les phrases du dialogue.

Faire répéter le dialogue au fur et à mesure.

2 Observer et décrire... un lieu



2.1 Faire décrire la vignette 1, dans le détail : le lieu de préparation du repas, les ustensiles de cuisine, une marmite, des plats.

Faire utiliser le vocabulaire lié au lieu et à la préparation du repas.

2.2 Faire comparer avec le décor de la vignette 3. Faire décrire ce qui a changé après le passage des animaux.

Exemple : Le plat est vide, le poisson a disparu...

3 Écouter l'histoire et s'appropriier les dialogues



3.1 Lire l'histoire plusieurs fois y compris la phrase narrative. Demander aux élèves de suivre le déroulement de l'histoire avec le doigt, vignette après vignette.

3.2 Lire les dialogues de l'histoire. Marquer un arrêt après chaque vignette. Répéter ce qui est dit dans les bulles et faire répéter aux élèves.

Faire pointer la bulle pensée avec le ? Pour en faire découvrir le sens, la mettre en correspondance avec l'expression d'Ada. Faire dire quelle réponse elle peut apporter à sa mère.

3.3 Lire l'histoire. S'arrêter sur une vignette. Faire pointer la vignette. Faire identifier les personnages qui parlent.

4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

Faire jouer les vignettes de 1 à 5 en utilisant bien les différentes intonations (narration, colère, surprise, interrogations, réponse).

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + copie



Exercice 4 p. 37.

5.1 Graphisme : les lignes obliques



5.2 Copie dirigée de : *Bon appétit !*

6 Apprendre la langue



Exercice 2 p. 36.

Faire observer et nommer les différents ustensiles de cuisine et les couverts. Écrire au tableau dans 2 étiquettes : la préparation du repas le repas

Faire utiliser les structures : Pour la préparation du repas, il faut... et Pour le repas, il faut...

Montrer l'étiquette correspondante.

7 Jouer avec les mots

Continuer l'apprentissage de la comptine *Un petit chat gris*.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 136.

3^e JOUR**1 Se souvenir de l'histoire et répondre à des questions**

Raconter l'histoire dans son intégralité. Puis poser des questions afin que les élèves répondent à partir de ce qu'ils ont déjà mémorisé du texte.

Exemples : Que dit la mère d'Ada au début de l'histoire ? Que crie la mère d'Ada quand elle voit le chien manger le poisson ? Que répond Ada à sa mère ? Que répond le père ?

2 Écouter l'histoire et s'appropriier les dialogues – repérer celui qui parle

2.1 Lire le texte de la BD dans son intégralité. Demander aux élèves de suivre avec le doigt les vignettes au fur et mesure de la lecture.

2.2 Lire le texte de la BD en s'arrêtant à la fin de chaque bulle. Demander aux élèves de montrer et de nommer le personnage qui parle.

2.3 Lire le texte de la BD. S'arrêter à la vignette 2 (puis 4 et 6). Demander aux élèves de montrer la vignette, de montrer et de nommer le ou les personnage(s) qui parle(nt), le ou les animaux qui crie(nt).

2.4 Pour la vignette 4, faire préciser à qui s'adresse la mère et ce qu'elle demande. Demander dans quelle vignette la réponse sera obtenue. Nommer le personnage qui lui répond. (C'est le père dans la vignette 5.)

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

3.1 Lire le contenu d'une bulle. Faire écrire le numéro de la vignette correspondante.

3.2 Écrire en colonne : *maman, Ada, papa, le chien, le coq*. Lire une phrase d'une bulle ou le cri d'un animal. Faire identifier le personnage qui parle. Faire écrire le nom ou la lettre initiale correspondant à celui-ci.

4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

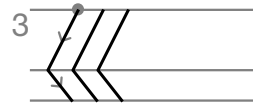
Travail sur les vignettes 4, 5 et 6.

Faire jouer la scène en insistant sur les différentes intonations (la colère de la mère, son inquiétude pour le dîner, l'interrogation d'Ada et la réponse du père et la satisfaction d'Ada au repas).

Faire interpréter de manière explicite la bulle pensée : la mimique interrogative d'Ada. (Elle ne sait pas quoi répondre à sa mère.)

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + copie

Exercice 4 p. 37.

5.1 Graphisme : les lignes obliques**5.2 Copie dirigée de : Je n'aime pas le poisson.****6 Apprendre la langue et réinvestir le vocabulaire**

Exercices 1 et 2 p. 36.

Faire utiliser le vocabulaire étudié précédemment dans ces exercices. Faire mettre en relation les actions, les ustensiles et les aliments. Introduire des verbes liés à la cuisine. Citer le nom d'un objet et d'un aliment. Faire construire des phrases sur ce modèle :

Je cuis le poisson dans la marmite.

Je bois du lait dans un verre.

Je coupe l'ananas avec un couteau.

Je sers le poisson dans le plat...

7 Jouer avec les mots

Faire écouter le poème : *J'aime mieux...* et commencer à le mémoriser.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 136.

4^e JOUR**1 Se souvenir de l'histoire et raconter**

Demander aux élèves de raconter l'histoire en annonçant le personnage qui parle et en rapportant les dialogues dans l'ordre chronologique.

2 Écouter l'histoire et s'appropriier les dialogues

Repérer les paroles des personnages.

Lire l'histoire entière. Indiquer le numéro d'une vignette. Faire nommer le ou les personnages. Faire dire ses ou leurs paroles.



2.2 Se repérer dans le texte :

Remarque : il s'agit de faire prendre conscience peu à peu de la place d'une phrase orale dans l'ensemble de l'histoire.

Dessiner au tableau une ligne droite, symbolisant l'ensemble du texte. Montrer le début, le milieu et la fin de la ligne en précisant bien que cela représente le début (vignette 1), le milieu (vignettes 2, 3, 4, 5), la fin du texte (vignette 6).

D (ébut) M (ilieu) F (in)
|-----|

Dire une phrase (parole ou phrase narrative).

Demander à un élève de venir se placer (ou de placer sa main) sur la ligne à l'endroit correspondant.

Exemple : Où se situe dans l'histoire cette phrase :

« Qu'allons-nous manger, ce soir ? »

Est-ce au début, au milieu ou à la fin de l'histoire ?

Demander ensuite aux élèves d'indiquer la place de la phrase en écrivant : D, M, ou F sur l'ardoise.

Faire vérifier en faisant pointer la vignette.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Repérer et s'appropriier la phrase narrative.

3.1 Faire repérer où se trouve la phrase narrative. (vignette 1). Lire la phrase narrative. Demander qui la dit. C'est le narrateur (la personne qui raconte l'histoire).

3.2 Faire répéter cette phrase sur un ton neutre.

4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues et le texte narratif

Faire jouer l'histoire entière. Distribuer les rôles (personnages, animaux et narrateur). Le narrateur se tient à l'écart des élèves qui jouent les personnages.

Veiller à ce que les élèves interviennent au bon moment, avec la bonne intonation. Le ton du narrateur est neutre. Veiller à bien interpréter la grimace et l'interrogation d'Ada par des mimiques du visage.

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + copie



Exercice 4 p. 37.

5.1 Graphisme : les lignes obliques



5.2 Copie dirigée de : Maman prépare le repas.

6 Apprendre la langue – réinvestir le vocabulaire



Exercice 3 p. 36.

Faire décrire la scène, nommer les personnages. Lire ce que dit chaque personnage. Faire utiliser les mêmes structures du dialogue en remplaçant le plat présenté par ceux dessinés dans les petites vignettes. Chercher d'autres propositions.

7 Jouer avec les mots

Redire comptine et chanson.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 136.

5^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et raconter



1.1 Demander aux élèves de se raconter silencieusement l'histoire.

1.2 Demander à un élève volontaire de raconter à haute voix et librement l'histoire en y mêlant les phrases des dialogues. Les autres suivent son récit sur le livre. Faire compléter ou corriger par les autres élèves, si besoin est. Veiller à la prononciation et au choix des mots.

Autre activité possible : un élève commence le récit, un autre le poursuit...

2 Approfondir et consolider la compréhension



Jeu de Vrai ou Faux.

Afin de vérifier la compréhension du texte, proposer des affirmations. Faire indiquer sur l'ardoise, si elles sont vraies ou fausses par V ou F.

Exemples : pour le repas, la maman prépare du poisson. V
Ada préfère la viande. V

Le poulet mange le poisson. F

3 Produire de l'oral



3.1 Faire imaginer un dialogue dans la vignette 6, entre les deux grands-parents à propos de leur goût, des aliments du repas...

3.2 Faire imaginer et raconter la préparation d'un repas familial en réutilisant le vocabulaire étudié précédemment.

4 Jouer la scène pour... réinvestir

Faire jouer l'histoire entière (dialogues et texte narratif) en laissant la liberté d'improviser sur le début et la fin de l'histoire (préparation du repas et repas). Faire utiliser les propositions de dialogues de l'activité ci-dessus
Produire de l'oral.

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + écriture



Exercice 4 p. 37.

5.1 Graphisme : reprendre les activités proposées au cours de la semaine.

5.2 Écriture : sous la dictée des enfants, dessiner des aliments et écrire en cursive leur nom au tableau. Les élèves peuvent également se reporter à l'exercice 1 p 36. Faire compléter la phrase avec une de ces propositions.
J'aime bien...

6 Apprendre la langue



Jeu page 37 : faire décrire l'image. C'est une fête, un goûter chez les lapins. Faire dire les indices qui le montrent. Faire trouver la situation-problème : Y a-t-il assez ou trop d'objets ou d'aliments pour chacun des animaux ?

7 Jouer avec les mots

Dire le poème *J'aime mieux...* Faire repérer les rimes : deux vers qui se suivent, se terminent par des sonorités identiques. Faire créer oralement une suite au poème. Guider les élèves pour les rimes. Écrire le poème sous la dictée des élèves et le faire mémoriser.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 136.

Unité 10 • Le nouveau lit de Léo

- OBJECTIFS :
 - entrer dans la langue orale
 - mettre en correspondance langue orale/langue écrite
 - identifier différents types d'écrits (bulles, phrases narratives)
- APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :
 - COMPRÉHENSION ET PRODUCTION
 - nommer des objets de la chambre
 - décrire des actions, des postures
 - exprimer des émotions (je suis bien, je ne suis pas bien)
 - STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT
 - moduler l'intonation
 - comprendre une phrase simple
 - entrer dans un dialogue simple

1^{er} JOUR

1 Découvrir l'histoire et émettre des hypothèses



- 1.1 Faire découvrir l'histoire dans son ensemble :
- sur le plan du sens : lieu, temps, personnages, actions ;
 - sur le plan de la structure :
- texte dans les vignettes (bulles),
 - texte sous les vignettes (phrases narratives).

1.2 Demander aux élèves de décrire globalement les vignettes.

Les observer dans un ordre chronologique pour établir un lien de situation entre elles. Décrire cet ordre chronologique.

Exemple : Léo a besoin d'un nouveau lit, le sien est trop petit. Son père le conduit au marché. Ils achètent un lit. Ce lit ne peut pas entrer dans la chambre.

2 Écouter l'histoire et s'appropriier les dialogues



2.1 Lire l'histoire plusieurs fois. Guider l'écoute en faisant distinguer les situations de dialogues et le texte narratif qui légende les vignettes (voix plus neutre).



2.2 Lire plusieurs fois l'histoire afin que les élèves s'imprègnent des dialogues. Au fur et à mesure de l'écoute, faire identifier et pointer du doigt les personnages qui parlent.

Faire répéter tout ou une partie des dialogues en veillant à l'intonation.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Observer et repérer la structure globale de l'histoire.

3.1 Demander de dénombrer les vignettes (petites et grandes) et les bulles dans les vignettes. Faire dénombrer les personnages dans chaque vignette (ceux qui parlent, ceux qui ne parlent pas).

Remarque : faire pointer la vignette sans texte ni bulle et faire dire pourquoi elle est importante. Elle permet de faire le lien entre la vignette qui précède et celle qui suit. Elle explique de quelle manière le lit entre dans la chambre des enfants.

3.2 Demander de repérer certaines vignettes : celles qui n'ont pas de bulle, celles qui ont un texte, des phrases. Faire repréciser ce qu'est un dialogue et un texte narratif.

4 Jouer la scène... des vignettes 1 et 2

Distribuer les quatre rôles : le père, le marchand, Léo et le narrateur.

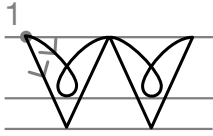
Pour la vignette 2, au marché, faire se saluer les différents personnages puis faire intervenir le narrateur pour la phrase sous la vignette.

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + copie



Exercice 4 p. 41.

Graphisme : les lignes obliques et les boucles



6 Apprendre la langue



Exercice 1 p. 40.

6.1 Faire décrire, nommer le mobilier et les objets de la chambre. Faire réutiliser le vocabulaire acquis précédemment : sur, sous, à côté, devant, derrière pour situer les éléments de la chambre les uns par rapport aux autres.

6.2 Jeu de Kim : dessiner au tableau en les faisant nommer 6 objets que l'on trouve dans une chambre. Les disposer ainsi :

X	X	X
X	X	X

Les cacher tous, les faire retrouver, les nommer en indiquant leur position les uns par rapport aux autres.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter le jeu de doigts *Les cinq frères*, en y associant la gestuelle. Faire mémoriser la première strophe.

Les cinq frères

Ils étaient cinq dans un grand lit

Et le tout petit...

Pousse ses frères, pousse ses frères...

Et le pouce est tombé.

Ils étaient 4 dans un grand lit...

Et le tout petit...

Pousse ses frères, pousse ses frères...

Et l'index est tombé

Ils étaient 3 dans un grand lit...

Et le tout petit...

Pousse ses frères, pousse ses frères...

Et le majeur est tombé

Ils étaient 2 dans un grand lit...

Et le tout petit...

Pousse ses frères, pousse ses frères...

Et l'annulaire est tombé

Et le tout petit se dit :

« Ah ! Qu'on est bien dans un grand lit ! »

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 136.

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire



Faire se rappeler et raconter l'histoire en distinguant les différents moments (le matin dans la chambre, l'achat du lit, l'essai du passage du lit par la porte, le passage du lit par la fenêtre, puis le plaisir d'essayer le nouveau lit). Inciter les élèves à utiliser les phrases du dialogue. Faire répéter le dialogue au fur et à mesure.

2 Observer et décrire... un lieu



2.1 Faire décrire les vignettes 1 et 6 dans le détail. Faire décrire la chambre des enfants de l'histoire en utilisant le vocabulaire du premier jour. Faire comparer en nommant les différences (les lits, le jour/la nuit, la place des vêtements...).

2.2 En fonction du niveau des élèves, utiliser la même démarche pour comparer avec les maisons réelles des élèves : Dans la chambre de Léo, il y a... Chez moi, il y a...

3 Écouter l'histoire et s'approprier les dialogues



3.1 Lire l'histoire y compris les phrases sous les vignettes. Demander aux élèves de suivre le déroulement de l'histoire avec le doigt, vignette après vignette. Faire pointer également la vignette 4 qui n'a ni texte ni dialogue.

3.2 Lire les dialogues de l'histoire. Marquer un arrêt après chaque vignette. Répéter ce qui est dit dans les bulles et faire répéter aux élèves.

3.3 Lire l'histoire. S'arrêter sur une vignette. Faire pointer la vignette. Faire identifier le personnage qui parle en utilisant les expressions : C'est le père, c'est le voisin de Léo et de ses parents. C'est le frère, la sœur de Léo.

4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues

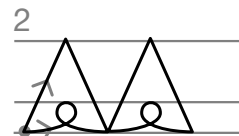
Faire jouer toute l'histoire. Faire mimer la vignette 4. Veiller à l'intonation et à l'articulation.

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + copie



Exercice 4 p. 41.

5.1 Graphisme : les lignes obliques et les boucles



5.2 Copie dirigée de : *Le nouveau lit de Léo*

6 Apprendre la langue



Exercice 2 p. 40.

6.1 Faire observer et décrire les différentes postures des enfants. Faire utiliser les mots écrits.

6.2 Jeu de Jacques dit... (cf. Semaine 1)

Utiliser les expressions étudiées dans l'exercice 2.

7 Jouer avec les mots

Faire apprendre la 2^e strophe de la comptine : *Les cinq frères*.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 136.

3^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et répondre à des questions



Raconter l'histoire dans son intégralité. Puis poser des questions de façon à ce que les élèves répondent à partir de ce qu'ils ont déjà mémorisé du texte.

Exemple : Que dit Léo à son père ? Que dit Léo à ses frères et sœurs ? Que demande Léo au voisin ? Que se dit Léo à la fin de l'histoire ?...

2 Écouter l'histoire et s'appropriier les dialogues – repérer celui qui parle



2.1 Lire le texte de la BD dans son intégralité. Demander aux élèves de suivre avec le doigt les vignettes au fur et mesure de la lecture.

2.2 Lire le texte de la BD en s'arrêtant à la fin de chaque bulle. Demander aux élèves de montrer et de nommer le personnage qui parle.

2.3 Lire le texte de la BD. S'arrêter aux vignettes 1, 3, 5. Demander aux élèves de montrer la vignette, de montrer et de nommer le ou les personnage(s) qui parle(nt).

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



3.1 Lire le contenu d'une bulle. Faire écrire le numéro de la vignette correspondante.

3.2 Écrire en colonne : *Léo, Papa, le voisin, le frère*. Lire une phrase d'une bulle. Faire identifier le personnage qui parle. Faire écrire la lettre initiale (L, P, V, F) correspondant à son nom ou le nom pour les élèves qui en sont capables.

4 Jouer pour... mémoriser les dialogues

Faire jouer la scène sans les phrases narratives en respectant le texte. Faire repérer et situer dans la classe les lieux de l'histoire (la chambre, le marché, la maison à l'extérieur). Veiller à l'enchaînement des scènes sans oublier de mimer la scène du passage du lit par la fenêtre. Faire moduler la voix.

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + copie



Exercice 4 p. 41.

5.1 Graphisme : les lignes obliques et les boucles



5.2 Copie dirigée de : *Léo dort dans son lit.*

6 Apprendre la langue



Exercice 3 p. 40.

6.1 Faire décrire les différentes situations dans les bulles pensées de Léo. Faire utiliser la structure : Léo dit : « Je suis bien. Je ne suis pas bien » selon les situations décrites dans l'exercice.

6.2 Faire lister d'autres situations où les enfants peuvent ressentir les mêmes émotions et faire utiliser les structures : Je suis bien. Je ne suis pas bien.

7 Jouer avec les mots

Faire mémoriser la 3^e strophe des *Cinq frères*.

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 136.

4^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et raconter



Demander aux élèves de raconter l'histoire en annonçant le personnage qui parle et en rapportant les dialogues dans l'ordre chronologique.

Exemple : « Papa dit : Tu as raison Léo ! »

2 Écouter l'histoire et s'approprier les dialogues



2.1 Repérer les paroles des personnages.

Lire l'histoire entière. Indiquer le numéro d'une vignette. Faire nommer le ou les personnages. Faire dire ses ou leurs paroles.



2.2 Se repérer dans le texte.

Remarque : faire prendre conscience peu à peu de la place d'une phrase orale dans l'ensemble de l'histoire.

Dessiner au tableau une ligne droite, symbolisant l'ensemble du texte. Montrer le début le milieu et la fin de la ligne en précisant bien que cela représente le début (vignettes 1,2), le milieu (vignettes 3, 4, 5), la fin du texte (vignette 6).

D (ébut) M (ilieu) F (in)

Dire une phrase (parole ou phrase narrative).

Demander aux élèves de la repérer dans l'ensemble du texte et d'indiquer la place en écrivant : D, M, ou F sur l'ardoise. Faire vérifier en faisant pointer la vignette.

Exemples : Où se situe cette phrase dans l'histoire ?

« Eh descendez tous, c'est mon lit ! »

Est-ce au début, au milieu ou à la fin de l'histoire ?

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



3.1 Faire repérer où se trouvent les phrases narrative. (vignettes 2 et 6). Lire les phrases. Demander qui les dit. C'est le narrateur.

3.2 Faire répéter ces phrases sur un ton neutre.

4 Jouer la scène pour... mémoriser les dialogues et le texte narratif

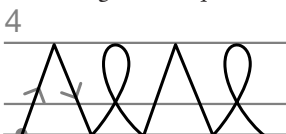
Faire jouer l'histoire entière. Distribuer les rôles (personnages et narrateur). Le narrateur se tient à l'écart des élèves qui jouent les personnages. Veiller à ce que les élèves interviennent au bon moment, avec la bonne intonation. Le ton du narrateur est neutre.

5 S'entraîner à... écrire : graphisme + copie



Exercice 4 p. 41.

5.1 Graphisme : les lignes obliques et les boucles



5.2 Copie dirigée de : Je suis bien.

6 Apprendre la langue et réinvestir le vocabulaire

6.1 Faire mimer les actions des vignettes 3 et 4.

En même temps, faire exprimer les actions et utiliser les verbes suivants : tirer, porter, pousser, soulever.

Exemple : Je soulève le lit, je porte le lit...

6.2 À l'extérieur, mettre en place des jeux d'opposition.

Les élèves sont par 2 numérotés 1 et 2. Le premier doit déplacer le second selon les consignes. Le second doit résister. Exemple : Dire : « Accroupis le 1 pousse le 2. »

Dans un 2^e temps inverser les rôles.

7 Jouer avec les mots

Faire mémoriser la 4^e strophe de la comptine : *Les cinq frères*.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 136.

5^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et raconter



1.1 Demander aux élèves de se raconter silencieusement l'histoire.

1.2 Demander à un élève volontaire de raconter à haute voix et librement l'histoire en y mêlant les phrases des dialogues. Les autres suivent son récit sur le livre. Faire compléter ou corriger par les autres élèves, si besoin est, le récit de leur camarade. Veiller à la prononciation et au choix des mots.

Autre activité possible : un élève commence le récit, un autre le poursuit.

2 Approfondir et consolider la compréhension



Jeu de Vrai ou Faux

Afin de vérifier la compréhension du texte, proposer des affirmations. Faire indiquer sur l'ardoise si elles sont vraies ou fausses par V ou F.

Exemples : « On va couper le lit de Léo. » « Léo est bien dans son nouveau lit. »...

3 Produire de l'oral



Travail à partir de la vignette 4.

Dessiner au tableau 2 bulles vides et écrire au-dessous : Le père de Léo, le voisin. Demander d'imaginer le dialogue entre les deux adultes qui essaient de faire passer le lit dans l'encadrure de la fenêtre.

Éventuellement mettre les élèves en situation de dialogue, deux par deux, pendant quelques minutes. Puis faire dire aux élèves volontaires leur proposition de dialogue. Montrer en même temps, au tableau, les bulles des personnages qui correspondent aux paroles proposées par les deux élèves.

4 Jouer la scène pour... réinvestir

Faire jouer l'histoire entière (dialogues et texte narratif) en laissant la liberté d'improviser la vignette 4. Faire utiliser les propositions de dialogues de l'activité ci-dessus *Produire de l'oral*.

5 S'entraîner à écrire : graphisme + écriture



Exercice 4 p. 41.

5.1 Graphisme : reprendre les activités proposées au cours de la semaine.

5.2 Écrire au tableau : J'achète...

Faire compléter au choix la phrase avec un mot de l'exercice 1.

Faire dessiner la phrase choisie.

6 Apprendre la langue et réinvestir le vocabulaire



Jeu page 41. Faire associer à chacune des pièces du puzzle une partie du dessin.

Faire justifier chaque proposition de place, en utilisant les structures et le vocabulaire acquis précédemment.

7 Jouer avec les mots

Faire dire les *Cinq frères* avec la gestuelle.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 136.

Attention : à la fin de chaque séquence, prévoir un temps de révision et d'évaluation.

Unité 11 • Voilà papa !

- OBJECTIFS :
 - apprendre la langue orale
 - mettre en correspondance langue orale/langue écrite
 - apprendre le code
 - développer les premières stratégies de lecture
- APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :
 - COMPRÉHENSION ET PRODUCTION
 - donner des informations sur quelqu'un
 - nommer des métiers
 - STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT
 - comprendre un texte simple
 - repérer les éléments d'une phrase simple
 - ÉTUDE DU CODE
 - identifier le son [a]
 - établir la correspondance son/graphie : [a] a, à

Remarques importantes :

1. Dans cette période, au cours des jours 3, 4 et 5, la rubrique 5 S'entraîner à écrire peut être inversée avec la rubrique 6 Apprendre la langue.
2. À partir de cette période 3, proposer comme travail du soir :
 - jours 1, 2 et 3 : dire la comptine ;
 - jours 4 et 5 : lire les phrases narratives et lire les mots de l'exercice 8.

1^{er} JOUR**1 Découvrir l'histoire et émettre des hypothèses**

Faire découvrir l'histoire dans son ensemble :

- sur le plan du sens,
- sur le plan de la structure :
 - un texte de 3 phrases introduisant la série de vignettes,
 - 4 vignettes avec des bulles : dialogue.

Demander aux élèves de décrire globalement les vignettes.

Faire décrire l'ordre chronologique de l'histoire.

Léo court, Loulou essaye de l'attraper, une voiture arrive, les enfants s'arrêtent, Léo et Loulou reconnaissent le père de Léo, la voiture s'arrête, le père ouvre la portière arrière, les enfants montent dans la voiture. Faire émettre des hypothèses : Qui est cet homme ?

2 Écouter l'histoire et s'approprier les dialogues

Lire l'histoire. Puis lire uniquement les dialogues des 4 vignettes.

2.1 Poser à nouveau la question : Qui est cet homme ? Faire justifier la réponse en pointant la vignette 2 et en répétant le dialogue.

2.2 Lire les dialogues et poser des questions : Que font les enfants ? Que dit Léo ? Que chantonne-t-il ? À quel moment le jeu s'arrête-t-il ? Qui arrive ? Que fait le monsieur ? Que dit-il aux enfants ?

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

3.1 Demander de dénombrer les vignettes et les bulles dans les vignettes. Faire dénombrer les personnages dans chaque vignette, faire indiquer ceux qui parlent, ceux qui ne parlent pas.



3.2 Lire le contenu d'une bulle. Faire écrire le numéro de la vignette correspondante.

3.3 Écrire au tableau en colonne : Léo, Loulou, Papa. Lire une phrase d'une bulle. Faire identifier le personnage correspondant. Faire écrire son nom.

4 Jouer la scène pour mémoriser les dialogues

(Vignettes 1 et 2) Faire jouer la scène sans exiger des élèves qu'ils donnent textuellement les répliques.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 43.

Copie du titre : *Voilà papa !*

6 Apprendre la langue



Rappeler le titre de l'histoire. Expliciter l'emploi de cette structure : on l'utilise quand on reconnaît quelqu'un.

Utiliser la vignette 3 de la semaine 2. Faire pointer la maîtresse et faire utiliser la structure : *Voilà la maîtresse*. Simuler avec les élèves l'arrivée d'un membre de leur famille en utilisant la structure : *Voilà X, c'est ma sœur ou mon frère, etc.*

7 Jouer avec les mots

Faire écouter la comptine *Petit cheval*.

Faire mémoriser le début.

8 Ecouter pour le plaisir

Lire le récit, *Eloa et le poisson*, p. 137 de ce Guide..

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire



Faire se rappeler les différents moments de l'histoire (dialogues uniquement) : le jeu, l'arrivée de la voiture, la reconnaissance du père de Léo, l'invitation du père de Léo à monter dans la voiture, les enfants qui montent dans la voiture.

2 Écouter l'histoire pour repérer celui qui parle



Distinguer le narrateur et les personnages.

2.1 Lire l'histoire en exprimant nettement les différentes intonations (narration et dialogues). S'appuyer sur les vignettes, les voix et les intonations, pour identifier :
– le narrateur (celui qui lit le titre et le texte narratif) ;
– Loulou, Léo, le père de Léo.

Avant une deuxième lecture : demander aux élèves de lever la main quand ils entendent le début du dialogue.

2.2 Lire plus lentement l'histoire en entier. Faire pointer chaque personnage (Léo, Loulou, le père de Léo) qui parle au fur et à mesure de l'écoute des dialogues.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Identifier les écrits.

3.1 Faire observer le titre. Demander : Pourquoi ce titre ? Faire le lien avec la réplique de Léo dans la vignette 2 : « Tiens, voilà mon papa ! »

3.2 Faire observer le texte narratif écrit au tableau en script et dans la même disposition que sur le livre (page 42). Lire lentement les 3 phrases en marquant les pauses et en accentuant l'intonation de fin de phrase. Relire en suivant les mots de la phrase d'un geste continu et en montrant le point de fin de phrase. Dire en montrant la phrase : C'est une phrase, elle se termine par un point et le premier mot commence par une majuscule. Procéder de même pour chaque phrase. Pour la 3^e phrase préciser que Léo commence toujours par une majuscule : C'est un prénom. Faire dénombrer les phrases et les numéroter au tableau.

4 Jouer la scène

Faire jouer les dialogues des 4 vignettes, en exigeant des élèves qu'ils donnent les répliques exactes.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 43.

Copie de : *Mon papa est garagiste.*

6 Apprendre la langue

6.1 Faire découvrir et utiliser des noms de métier. À partir de la phrase « Mon papa est garagiste. », faire préciser la fonction principale de ce métier : Il répare les voitures.

6.2 Inviter les élèves qui le peuvent à nommer le métier de leur mère ou de leur père à l'aide de cette structure.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et mémoriser la comptine *Le petit cheval*. Faire varier la vitesse et l'intensité par rapport aux pas du cheval (au pas, au trot, au galop).

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 137.

3^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire dans son ensemble et la jouer



4.1 Faire raconter l'histoire. Faire retrouver les dialogues et les réécouter.

4.2 Faire jouer l'histoire, les dialogues uniquement.



4.3 Lire lentement le texte entier (titre + texte narratif + dialogues) et demander aux élèves de suivre avec le doigt.

2 Écouter et s'approprier le texte narratif

2.1 Écrire le texte au tableau comme la veille.

Lire les 3 phrases successivement, en marquant bien les pauses à chaque point. Montrer l'unité phrase d'un geste continu. Lire une phrase et demander à un élève de venir au tableau souligner la phrase lue.

2.2 Faire travailler successivement la compréhension de chaque phrase par transformations :

C'est l'après-midi. C'est le matin. C'est le soir. C'est la nuit...

Il n'y a pas classe. Il y a classe. Le lundi, il y a classe. Le dimanche, il n'y a pas classe.

Léo joue avec un camarade. Léo joue avec Ada. Léo joue avec Loulou...

Remarque : travailler par questionnement. Pour la 1^{re} phrase narrative par exemple, demander aux élèves : « Pour le matin que dit-on ? »

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Remarque : cet exercice a pour but de repérer « l'unité mot » dans un texte entendu.



3.1 Lire les dialogues dans leur ensemble. Demander aux élèves de lever la main chaque fois qu'ils entendent le mot « papa » (3 fois). Relire et faire pointer le personnage qui dit « papa » dans les vignettes 2, 3 et 4. Pour la vérification, faire dire ou dire la réplique complète.

3.2 Écrire au tableau en colonne Léo, Loulou, papa. Dire une partie du contenu d'une bulle (qui a du sens). Faire identifier la vignette et le personnage qui la dit. Faire écrire le numéro de la vignette et le nom. Exemple : « Montez les enfants ! » 4 papa.

4 Étudier le son [a]

4.1 Écrire au tableau en colonne les mots du titre et du texte narratif contenant le son [a] : voilà, papa, après-midi, il n'y a pas, la, classe, avec, un camarade. Relire tous ces mots et demander aux élèves de dire le son qu'ils ont en commun.

Pour chaque mot ou groupe de mots écrit au tableau, faire repérer oralement le son [a] et faire pointer la lettre a. Lire le mot en insistant sur la syllabe comportant le son [a] et faire répéter oralement.

4.2 Dire des mots connus contenant ou non le son [a], par exemple : papa, table, banc, banane, jeudi, mardi, coq, Loulou, Aminou, automobile... Donner la consigne : Si vous entendez [a] dans le mot, vous levez les bras ; si vous n'entendez pas [a], vous croisez les bras.

4.3 Demander aux élèves de citer des mots contenant le son [a] parmi :

- les prénoms de la classe,
- les objets et les éléments de la classe,
- les phrases du texte ou de textes précédents,
- les mots connus.



4.4 Exercice 6 p. 44. Faire écrire la lettre a. Faire écrire : la maman.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 43. Faire compléter la phrase (au choix) : Ma maman est... Mon papa est... avec des propositions des élèves qui seront écrites au tableau et illustrées par un élément qui symbolise la profession.

6 Apprendre la langue



Exercice 1 p. 43. Faire décrire chaque image. Dire le nom du métier et des objets. Poser les questions : Qui est-ce ? Que fait-il ? Faire répéter les réponses. Réinvestissement : faire mimer un métier. Faire utiliser oralement la structure : C'est un... Il...

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et apprendre la chanson *Fais dodo...*

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 137.

4^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire, la raconter, la jouer



4.1 Faire raconter l'histoire dans son ensemble en respectant l'ordre chronologique : titre, texte narratif et dialogues.

4.2 Lire l'histoire en entier, puis la faire jouer (distribuer les rôles du narrateur et des personnages).

2 Lire le titre et le texte narratif



2.1 Faire retrouver et dire le titre et les 3 phrases du texte narratif. Les faire pointer et suivre du doigt successivement dans le texte page 42. Faire observer les trois phrases numérotées page 44. Faire reconnaître et lire ces mêmes phrases.

2.2 Écrire sur une longue bande de papier en script la phrase 3 : Léo joue avec un camarade.

Afficher cette bande au tableau. Demander : Reconnaissez-vous cette phrase ? Montrer le début (majuscule) et la fin (point).

Lire mot à mot la phrase en frappant dans les mains (un frapper par mot). Faire dénombrer les mots. Découper la bande mot par mot, le point restant sur l'étiquette du dernier mot. Afficher les étiquettes dans le bon ordre en énonçant chaque mot.

Attention : conserver ces étiquettes pour une utilisation ultérieure.

3 Produire de l'oral

Faire se rappeler la situation de la vignette 4 : les enfants montent dans la voiture. Poser la question : Où le papa les emmène-t-il ? Faire imaginer et faire raconter ce qui peut se passer ensuite sous forme de phrases narratives et de dialogues. Faire dessiner.

4 Étudier le son [a]



4.1 Lire le titre. Demander aux élèves d'écrire le nombre de fois où ils entendent le son [a]. Faire lire les 3 phrases narratives.



4.2 Exercice 5 p. 44. Cet exercice permet de réinvestir le vocabulaire étudié précédemment.

Procéder en deux temps :

- faire nommer tous les objets et aliments. Demander aux élèves de lever les bras s'ils entendent [a], de croiser les bras s'ils n'entendent pas [a] ;
- faire retrouver et dire 10 mots contenant le son [a].



4.3 Choisir 5 mots de l'exercice précédent où l'on entend le son [a]. Pour chaque mot, faire tracer une flèche le représentant. Demander de placer un rond à l'endroit (début, milieu, fin) où l'on entend le son [a]. Exemples :

café → chocolat → ananas →



4.4 Exercice 6 p. 44.

Faire rechercher des prénoms des élèves qui commencent par la lettre A. Écrire ces prénoms au tableau et en faire copier 2 au choix.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 43.

Copie de : Léo joue avec un camarade.

6 Apprendre la langue



Exercice 2 p. 43.

Remarque : cet exercice a pour but de faire percevoir les différents groupes (sujet, verbe, complément) d'une phrase sans les nommer.

Lire la phrase à compléter : Léo et Loulou montent... Faire observer et décrire les 2 premières vignettes. (Ici il s'agit de faire varier le complément de lieu.) Lire le texte sous chaque vignette. Faire dire les 2 phrases complètes correspondant à ces vignettes. Faire imaginer d'autres véhicules dans lesquels les 2 enfants peuvent monter. Faire utiliser cette même structure de phrase pour les nouvelles situations proposées.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter, mémoriser et chanter *Fais dodo...*

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 137.

5^e JOUR

1 Approfondir et consolider la compréhension



1.1 Vrai ou Faux ? Écrire au tableau V et F. Pour vérifier la compréhension de l'histoire, proposer une affirmation. Demander si elle correspond à l'histoire. Faire alors écrire V ou F sur l'ardoise. Faire justifier la réponse.



1.2 Exercice 3 p. 43.

Faire lire ou lire successivement les 4 phrases de l'exercice. Faire noter la réponse après la lecture de chaque phrase sous la forme :

- 1 F
- 2 V
- 3 F
- 4 V

2 Lire le texte



2.1 Exercice 9 p. 44. Faire lire le texte narratif silencieusement. Demander à des élèves volontaires de le lire à haute voix.

2.2 Écrire au tableau en écriture cursive : *Léo joue avec un camarade.* Faire reconnaître et dire la phrase. Utiliser les étiquettes (réalisées pour la phase 2.2 du 4^e jour). Montrer au hasard une des étiquettes-mot en script et demander à un élève de venir la placer sous le même mot en cursive. Reconstituer ainsi la phrase entière en script.

Attention : conserver les étiquettes pour une utilisation ultérieure.

3 Jouer la scène pour réinvestir

Distribuer les rôles (le narrateur, Léo, Loulou et le père de Léo) et demander d'interpréter le texte. Faire utiliser le travail réalisé dans *Produire de l'oral* (4^e jour) pour prolonger la fin de l'histoire.

4 Étudier le son [a]

Remarque : les exercices suivants portant sur la discrimination auditive et visuelle sont importants, ils seront à expliquer précisément aux élèves lors de cette séquence. Ils ne devraient pas poser de problème.

4.1 Dessiner au tableau :

1 —○—> 2 —○—> 3 —○—>

Faire rechercher des mots qui contiennent le son [a] (au début, au milieu, à la fin du mot). Demander aux élèves d'indiquer la colonne où l'enseignant doit écrire le mot, en disant « début », « milieu », « fin ».

Attention : dans le cas de mots contenant 2 (ou 3 fois) le son [a], faire rechercher de quelle manière dessiner la (les) nouvelle(s) colonne(s) :

—○—> —○—> —○—>



4.2 Dire une phrase simple et courte (5 à 6 mots connus des élèves). Demander aux élèves de tracer un trait par mot et de dessiner pour chaque mot un rond s'ils entendent [a] dans le mot, ou une croix s'ils n'entendent pas [a] dans le mot.

Exemple : Le papa achète le lit.

—x— ○— —x— —x— —x—

4.3 Jeu de l'intrus.

Dire 2 fois cette liste de 4 mots : boubou, ballon, craie, Léo. Un seul contient le son [a]. Faire tracer sur l'ardoise une croix (on n'entend pas [a]) ou un rond (on entend [a]) de la manière suivante :

x
o
x
x



4.4 Exercice 7 p. 44. Faire écrire les numéros des wagons où il y a écrit la lettre a comme sur la locomotive.

5 S'entraîner à écrire



5.1 Exercice 8 p. 44.

Faire identifier chaque image. Faire correspondre le mot écrit à son image. Faire repérer que chaque mot contient la lettre a. Pour chaque mot, demander si on entend ou pas le son [a]. Faire dire tous les mots où l'on entend le son [a]. Puis faire dire celui où l'on n'entend pas [a].

5.2 Faire copier les mots de l'exercice qui contiennent le son [a] : la banane, le canari, du chocolat.

6 Apprendre la langue



Jeu page 45.

Faire décrire les images. Faire préciser ce que chaque marchande vend. Faire identifier l'intrus et le restituer à la bonne marchande.

7 Jouer avec les mots

Faire dire *Petit cheval...* et faire chanter *Fais dodo...*

8 Écouter pour le plaisir

Relire le récit, p. 137.

Unité 12 • La bouillie

- OBJECTIFS :
 - apprendre la langue orale
 - mettre en correspondance langue orale et langue écrite
 - développer les premières stratégies de lecture
- APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :
 - COMPRÉHENSION ET PRODUCTION
 - demander quelque chose à quelqu'un
 - nommer des activités
 - STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT
 - comprendre un texte simple
 - repérer les éléments d'une phrase simple
 - ÉTUDE DU CODE
 - identifier le son [i]
 - établir la correspondance son/graphie : [i] i

Remarques :

1. L'ordre des séquences 5 et 6 peut être inversé.
2. Travail du soir : jours 1, 2 et 3 dire la comptine ; jours 4 et 5 lire les phrases narratives et les mots de l'exercice 8.

1^{er} JOUR**1 Découvrir l'histoire et émettre des hypothèses**

Faire découvrir l'histoire dans son ensemble :

- sur le plan du sens,
- sur le plan de la structure :
 - un texte de 3 phrases faisant la liaison entre les vignettes 1 et 2 et les vignettes 3 et 4 (texte narratif) ;
 - 4 vignettes avec des bulles (dialogue).

Demander aux élèves de décrire globalement les vignettes.

Faire décrire l'ordre chronologique de l'histoire.

Situation 1 : Ada et sa maman préparent le repas.

Situation 2 : Ada achète du lait.

Faire émettre des hypothèses : Qui est cette femme ? Que fait-elle ?

2 Écouter l'histoire et s'appropriier le dialogue

Lire l'histoire. Puis lire uniquement le dialogue des 4 vignettes.



2.1 Poser à nouveau les questions : Qui est cette femme ? Que fait-elle ?

Faire justifier la réponse en pointant la vignette 3 et en répétant les dialogues.

2.2 Lire les dialogues et poser des questions. Exemples : Que font Ada et sa maman ? Que dit la maman ? Pourquoi ? Que répond Ada ? Que prépare la maman ? Que manque-t-il ? Que demande-t-elle à Ada ? Chez qui va Ada ? Que fait la voisine ?...

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

3.1 Demander de dénombrer les vignettes et les bulles dans les vignettes.



3.2 Lire le contenu d'une bulle. Faire écrire le numéro de la vignette correspondante.

3.3 Écrire au tableau en colonne Ada, maman, la voisine. Lire une phrase d'une bulle. Faire identifier le personnage correspondant. Faire écrire son nom.

4 Jouer la scène pour mémoriser les dialogues

Faire jouer la scène sans exiger des élèves qu'ils donnent les répliques textuellement. Mettre en place 2 lieux distincts dans la classe : la maison d'Ada et le lieu de vente. Faire interpréter le jeu d'Ada en insistant bien sur les notions de temps : tout de suite et tout à l'heure.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 47.

Copie du titre : *La bouillie*

6 Apprendre la langue

Rappeler la réplique de la maman : « Va chercher du lait s'il te plaît. »

Reprendre cette structure avec du matériel et des objets de la classe.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et mémoriser la comptine *Pomme de reinette*.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 137.

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire



Faire se rappeler les deux moments de l'histoire (dialogues uniquement) : la préparation du repas chez Ada et l'achat du lait chez la voisine.

2 Écouter l'histoire pour repérer celui qui parle



Distinguer le narrateur et les personnages.

2.1 Lire l'histoire en exprimant nettement les différentes intonations (narration et dialogues).

S'appuyer sur les vignettes, les voix et les intonations, pour identifier :

- Ada et sa maman (dialogue),
- le narrateur (celui qui lit le titre et le texte narratif),
- Ada et la voisine (dialogue).

Avant une deuxième lecture : demander aux élèves de lever la main pendant la lecture du texte narratif.

2.2 Lire plus lentement l'histoire en entier. Faire pointer chaque personnage (Ada, la mère d'Ada et la voisine) qui parle au fur et à mesure de l'écoute des dialogues.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Identifier les écrits.

3.1 Faire observer le titre. Demander : Pourquoi ce titre ? Faire le lien avec la réplique de la mère dans la vignette 2 « Il manque du lait pour faire la bouillie. »

3.2 Faire observer le texte narratif écrit au tableau en script et dans la même disposition que sur le livre (page 46).

Lire lentement les 2 phrases en marquant les pauses et en accentuant l'intonation de fin de phrase. Relire en suivant les mots de la phrase d'un geste continu et en montrant le point de fin de phrase. Dire en montrant la phrase : c'est une phrase, elle se termine par un point et le premier mot commence par une majuscule. Procéder de même pour chaque phrase. Faire dénombrer les phrases et les numéroter au tableau.

4 Jouer la scène

Faire jouer les dialogues des 4 vignettes, en exigeant des élèves qu'ils donnent textuellement les répliques.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 47.

Copie de : *La voisine vend du lait*.

6 Apprendre la langue

Relire la phrase : Ada va chez la voisine.

Préciser le sens des mots « voisin » et « voisine » : celui ou celle qui est à côté de ...

6.1 Demander à chaque élève de présenter son voisin ou sa voisine de classe. Faire utiliser la structure : Je suis assis(e) à côté de ... (prénom). C'est mon voisin (ma voisine).

6.2 Réinvestissement : chaque élève peut présenter un voisin de quartier en utilisant la structure : J'habite à côté de ... (prénom). C'est mon voisin (ma voisine).

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et mémoriser la comptine *Pomme de reinette*.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 137.

1 Se souvenir de l'histoire dans son ensemble et la jouer



1.1 Faire raconter l'histoire. Faire retrouver les dialogues. Faire réécouter les dialogues.

1.2 Faire jouer l'histoire, les dialogues uniquement.



1.3 Lire lentement le texte entier (titre + dialogues + texte narratif + dialogues) et demander aux élèves de suivre avec le doigt.

2 Écouter et s'appropriier le texte narratif

2.1 Écrire le texte au tableau comme la veille.

Lire les phrases successivement, en marquant bien les pauses à chaque point. Montrer l'unité phrase d'un geste continu. Lire une phrase et demander à un élève de venir au tableau souligner la phrase lue.

2.2 Pour travailler successivement la compréhension de chaque phrase, faire des transformations :

Ada va chez la voisine. Ada va chez le voisin. Ada va chez le grand-père...

La voisine vend du lait. La voisine vend du pain. La voisine vend des fruits...

Ada attend son tour. Ada attend son père. etc.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Remarque : cet exercice a pour but de repérer « l'unité mot » dans un texte entendu.



3.1 Lire les dialogues. Faire lever la main chaque fois que l'on entend le mot « lait » (2 fois). Relire et faire pointer le personnage qui dit « lait » dans les vignettes 2 et 3. Pour la vérification, faire dire ou dire la réplique complète.



3.2 Écrire au tableau en colonne Ada, maman, la voisine. Dire une partie du contenu d'une bulle. Faire identifier la vignette et le personnage qui la dit. Faire écrire le numéro de la vignette et le nom. Exemple : « Il manque du lait. » 2. *maman*.

4 Étudier le son [i]

4.1 Écrire au tableau en colonne les mots du titre et du texte narratif contenant le son [i] : bouillie, Ada, voisine. Relire ces mots et demander aux élèves de dire le son qu'ils ont en commun.

Pour chaque mot ou groupe de mots écrit au tableau, faire repérer oralement le son [i] et pointer la lettre I correspondante. Lire le mot en insistant sur la syllabe

comportant le son [i] et faire répéter oralement. Pour « la bouillie » et « la voisine », faire identifier le son [i] qu'on n'entend qu'une seule fois à la fin du mot.

4.2 Dire des mots connus contenant ou non le son [i], par exemple : lit, voiture, biche, enfant, garagiste, bille, livre, locomotive, wagon, petit... Donner la consigne : Si vous entendez [i] dans le mot, vous levez les bras, si vous n'entendez pas [i], vous croisez les bras.

4.3 Demander aux élèves de citer des mots contenant le son [i] parmi :

- les prénoms de la classe,
- les objets et les éléments de la classe,
- les phrases du texte ou de textes précédents,
- les mots connus.



4.4 Exercice 6 p. 48. Faire écrire la lettre i. Faire écrire : *le canari*.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 47.

Faire compléter la phrase : *Le voisin vend...* avec des propositions des élèves qui seront écrites et illustrées au tableau.

6 Apprendre la langue



6.1 Exercice 1 p. 47.

Faire décrire la vignette 1. Faire dire ce qu'Ada demande à la voisine. Faire répéter la structure complète. Procéder de même avec la 2^e vignette puis avec la 3^e.

6.2 Réinvestissement : Jeu de « la marchande. »

Rappeler la réplique d'Ada « Bonjour Madame. Je voudrais du lait, s'il vous plaît. »

Dans un premier temps, tenir le rôle de la marchande, puis le donner à un élève.

Disposer des objets de la classe (cahiers, livres, stylo...) sur une table. Faire venir un élève « l'acheteur » et faire utiliser les structures suivantes : Bonjour Monsieur ou Madame, je voudrais... s'il vous plaît. Réponse de la marchande : Voilà le/la... Réplique de l'acheteur : Merci. Au revoir. Répéter la situation avec d'autres élèves.

Autres possibilités : proposer d'autres objets à vendre : fruits, légumes, vêtements...

7 Jouer avec les mots

Lire et commencer à faire mémoriser la comptine *Quelle heure est-il ?*

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 137.

4^e JOUR**1 Se souvenir de l'histoire, la raconter et la jouer**

1.1 Faire raconter l'histoire dans son ensemble en respectant l'ordre chronologique : titre, dialogue, texte narratif et dialogues.

1.2 Lire l'histoire en entier, puis la faire jouer (distribuer les rôles du narrateur et des personnages).

2 Lire le titre et le texte narratif

2.1 Faire retrouver et dire le titre et les 3 phrases du texte narratif. Les faire pointer et suivre du doigt successivement dans le texte page 46. Faire observer les trois phrases numérotées page 48. Faire reconnaître et lire ces mêmes phrases.

2.2 Écrire sur une longue bande de papier en script la phrase 2 : Ada va chez la voisine.

Afficher cette bande au tableau. Demander : Reconnaissiez-vous cette phrase ? Montrez le début (majuscule) et la fin (point).

Lire mot à mot la phrase en frappant dans les mains (un frapper par mot).

Faire dénombrer les mots. Découper la bande mot par mot, le point restant sur l'étiquette du dernier mot. Afficher les étiquettes dans le bon ordre en énonçant chaque mot.

Attention : conserver les étiquettes pour utilisations ultérieures.

3 Produire de l'oral

Faire se rappeler la situation de la vignette 4 : Ada s'en va en disant « À tout à l'heure. ». Faire imaginer et faire raconter ce qui peut se passer ensuite sous forme de phrases narratives et de dialogues (retour chez elle : dialogue avec la mère ; retour chez la voisine : dialogue avec la voisine...). Faire dessiner.

4 Étudier le son [i]

4.1 Lire le titre. Demander aux élèves d'écrire le nombre de fois où ils entendent le son [i]. Faire le même travail avec les 3 phrases narratives.



4.2 Exercice 5 p. 48. Cet exercice permet de réinvestir le vocabulaire étudié précédemment.

Procéder en deux temps :

- faire nommer tous les éléments de l'image. Demander aux élèves de lever les bras s'ils entendent [i], de croiser les bras s'ils n'entendent pas [i] ;
- faire retrouver et dire les mots contenant le son [i].



4.3 Choisir 5 mots de l'exercice précédent où l'on entend le son [i]. Pour chaque mot, faire tracer une flèche le représentant. Demander de placer un rond à l'endroit (début, milieu, fin) où l'on entend le son [i]. Exemples : village, fourmi, ouistiti (voir 3^e jour 4.3).

○ → —○→ —○→○→



4.4 Exercice 6 p. 48.

Faire rechercher des prénoms d'élèves qui contiennent la lettre i. Écrire ces prénoms au tableau et en faire copier 2 au choix.

5 S'entraîner à écrire

Exercice 4 p. 47.

Copie de : Ada va chez la voisine.

6 Apprendre la langue

Exercice 2 p. 47.

Faire observer et décrire la première vignette. Poser la question : Que manque-t-il pour couper ? Pour la réponse, faire utiliser la structure complète : Il manque un couteau pour couper.

Procéder de même pour les 2 autres vignettes.

Proposer d'autres situations pour faire utiliser cette structure, exemple : Il manque des ciseaux pour couper.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et mémoriser la comptine *Quelle heure est-il ?*

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 137.

5^e JOUR**1 Approfondir et consolider la compréhension**

1.1 Vrai ou Faux. Écrire au tableau V pour vrai et F pour faux. Pour vérifier la compréhension de l'histoire, proposer une affirmation. Demander si elle correspond à l'histoire. Faire alors écrire V ou F sur l'ardoise. Faire justifier la réponse.



1.2 Exercice 3 p. 47.

Lire successivement les 4 phrases de l'exercice. Faire noter la réponse après la lecture de chaque phrase dans un cahier sous la forme :

- 1 F
- 2 V
- 3 F
- 4 V

2 Lire le texte



2.1 Exercice 9 p. 48.

Faire lire le texte narratif silencieusement. Demander à des élèves volontaires de le lire à haute voix.

2.2 Écrire au tableau en écriture cursive *Ada va chez la voisine*. Faire reconnaître et dire la phrase. Utiliser les étiquettes (réalisées pour la phase 2.2 du 4^e jour). Montrer au hasard une des étiquettes-mot en script et demander à un élève de venir la placer sous le même mot en cursive. Reconstituer ainsi la phrase entière en script.

2.3 Effacer la phrase en cursive. Présenter l'étiquette : Léo (réalisée semaine 11), demander à quel endroit on peut la placer dans cette phrase pour obtenir une nouvelle phrase par échange d'étiquettes. Exemples : Léo va chez la voisine ou Ada va chez Léo.

2.4 Procéder de même avec les étiquettes-prénom des élèves.

3 Jouer la scène pour réinvestir

Distribuer les rôles (le narrateur, Ada, la mère, la voisine) et demander d'interpréter le texte. Faire utiliser le travail réalisé dans *Produire de l'oral* (4^e jour) pour prolonger la fin de l'histoire.

4 Étudier le son [i]

4.1 Dessiner au tableau :

1 —○—→ 2 —○—→ 3 —○—→

Faire rechercher des mots qui contiennent le son [i] (au début, au milieu, à la fin). Demander aux élèves d'indiquer la colonne où l'enseignant doit écrire le mot, en disant « début », « milieu », « fin ».



4.2 Dire une phrase simple et courte (5 à 6 mots connus des élèves). Demander aux élèves de tracer un trait par mot et de dessiner pour chaque mot un rond s'ils entendent [i] dans le mot ou une croix s'ils n'entendent pas [i] dans le mot.

Exemple : La souris mange du riz.

x o x x o

4.3 Jeu de l'intrus.

Dire 2 fois cette liste de 4 mots (maman, Ada, voisine, chèvre). Un seul contient le son [i]. Faire tracer une croix ou un rond de la manière suivante :

x
x
o
x



4.4 Exercice 7 p. 48.

Faire écrire sur ardoise les numéros des cases où est écrit la lettre i comme sur le modèle.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 8 p. 48.

5.1 Faire identifier chaque image. Faire correspondre le mot écrit à son image. Faire repérer que chaque mot contient la lettre i. Pour chaque mot, demander si on entend ou pas le son [i]. Faire dire tous les mots où l'on entend le son [i]. Puis faire dire celui où l'on n'entend pas [i].



5.2 Faire copier les mots de l'exercice qui contiennent le son [i] : *un tapis, six, la girafe*.

6 Apprendre la langue



Jeu page 49.

Faire décrire le jeu : une phrase est constituée de mots et de dessins qu'il faut deviner. Faire identifier les dessins. Faire distinguer la maman souris et ses petits par la taille. Laisser les élèves faire des propositions de phrases à l'aide des mots trouvés. Guider les élèves vers la solution en lisant au fur et à mesure les mots nécessaires. Faire répéter la phrase.

7 Jouer avec les mots

Faire dire *Pomme de reinette* et *Quelle heure est-il ?*

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 137.

Unité 13 • Chez Léo, chez Ada

- OBJECTIFS :
 - apprendre la langue orale
 - mettre en correspondance langue orale et langue écrite
 - développer les premières stratégies de lecture
- APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :
 - COMPRÉHENSION ET PRODUCTION
 - demander et dire ce que l'on fait
 - se situer dans l'espace et dans le temps
 - STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT
 - comprendre un texte simple
 - repérer les éléments d'une phrase simple
 - ÉTUDE DU CODE
 - identifier le son [l].
 - établir la correspondance son/graphie : [l] l, ll.

1^{er} JOUR

1 Découvrir l'histoire et émettre des hypothèses



Faire découvrir l'histoire dans son ensemble :

- sur le plan du sens,
- sur le plan de la structure :
 - une phrase introduit chaque série de 2 vignettes (texte narratif) ;
 - 4 vignettes avec des bulles (dialogues).

Demander aux élèves de décrire globalement les vignettes.

Faire décrire les 2 scènes et les faire comparer :

- des lieux différents : chez Léo et chez Ada,
- au même moment : le matin (indice petit déjeuner),
- la même situation : l'arrivée d'un ami ou d'une amie.

Faire émettre des hypothèses : Que vient faire Loulou chez Léo ? Que vient faire Lucie chez Ada ? en faisant observer les détails des vignettes (la bassine de Loulou, la corde à sauter de Lucie).

2 Écouter l'histoire et s'approprier les dialogues

Lire l'histoire. Puis lire uniquement les 2 dialogues.



2.1 Poser à nouveau les questions : Que vient faire Loulou chez Léo ? Que vient faire Lucie chez Ada ?

Faire justifier les réponses en pointant les vignettes 2 et 4 et en répétant les dialogues (bulles de Loulou vignette 2 et de René vignette 4.)

2.1 Lire les dialogues et poser des questions. Exemples : Que fait Léo ? Qui arrive ? Pourquoi ? Que répond Léo ? Que fait Ada ? Qui arrive ? Pourquoi ? Que répond Ada ?

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



3.1 Demander de dénombrer les vignettes correspondant à chacune des 2 scènes.

Faire remarquer que dans chaque vignette deux personnages parlent : faire dénombrer les bulles dans chaque vignette.

Faire distinguer les 2 scènes. Lire le contenu d'une bulle. Demander aux élèves de lever un doigt si la réplique appartient à la scène 1, deux doigts si elle appartient à la scène 2.



3.2 Lire le contenu d'une bulle. Faire écrire le numéro de la vignette correspondante.

3.3 Écrire au tableau en colonne Léo, Loulou, Ada, Lucie, René. Lire une phrase d'une bulle. Faire identifier le personnage correspondant. Faire écrire son nom.

4 Jouer la scène pour mémoriser les dialogues

Faire jouer la scène sans exiger des élèves qu'ils donnent textuellement les répliques.

Mettre en place 2 lieux distincts dans la classe : la maison de Léo et la maison d'Ada. Faire jouer les 2 scènes à la suite l'une de l'autre. Faire interpréter par plusieurs

groupes d'élèves en modifiant l'alternance des 2 scènes (S1 et S2 puis S2 et S1...) pour faire prendre conscience aux élèves de la simultanéité des 2 scènes.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 51.

Copie du titre : *Chez Léo, chez Ada*

6 Apprendre la langue

6.1 Rappeler la question de Loulou « Qu'est-ce que tu fais ? » et la réponse de Léo « Je suis en train de manger ».

Faire utiliser les structures : Qu'est-ce que tu fais ? et Je suis en train de..., dans des activités de classe et avec des objets des élèves. Exemple : un élève tient un livre ouvert, un autre l'interroge : Qu'est-ce que tu fais ? Le premier répond : Je suis en train de lire.

6.2 Faire mimer des actions liées au repas et à la toilette. Un élève mime, un autre l'interroge, l'élève qui mime répond avec ou sans l'aide du maître en utilisant les mêmes structures.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et mémoriser la comptine.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, *La case*, p. 138 de ce Guide.

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire



Faire se rappeler les deux scènes de l'histoire (dialogues uniquement) : l'arrivée des deux amis, le but de leur visite et les réponses de Léo et d'Ada.

2 Écouter l'histoire pour repérer et distinguer celui qui parle



Distinguer le narrateur et les personnages.

2.1 Lire l'histoire en exprimant nettement les différentes intonations (narration et dialogues).

S'appuyer sur les vignettes, les voix et les intonations, pour identifier :

- les deux moments de narration,
- les deux dialogues.

Avant une deuxième lecture : demander aux élèves de lever la main tout au long de la lecture des 2 textes narratifs.

2.2 Lire plus lentement l'histoire en entier. Faire pointer chaque personnage (Léo, Loulou, Ada, Lucie et René) qui parle au fur et à mesure de l'écoute des dialogues.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Identifier les écrits.

3.1 Faire observer le titre. Demander : Pourquoi ce titre ? Faire le lien avec les 2 textes narratifs : Ce matin-là... Léo déjeune et Ce matin-là... Ada déjeune.

3.2 Faire observer le texte narratif écrit au tableau en script et dans la même disposition que sur le livre (page 50).

Lire lentement les 4 phrases en marquant les pauses et en accentuant l'intonation de fin de phrase. Attention aux points de suspension : le ton ne baisse pas, expliquer que cela annonce une suite. Relire en suivant les mots de la phrase d'un geste continu et en montrant le point de fin de phrase. Dire en montrant la phrase : C'est une phrase, elle se termine par un point (ou par des points de suspension) et le premier mot commence par une majuscule. Procéder de même pour chaque phrase. Faire dénombrer les phrases et les numéroter au tableau.

4 Jouer la scène

Faire jouer les 2 dialogues en exigeant des élèves qu'ils donnent textuellement les répliques. Procéder comme le 1^{er} jour.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 51.

Copie de : *Que fais-tu ce matin ?*

6 Apprendre la langue

Faire écouter la comptine. Faire chanter et accompagner les paroles de gestes. Faire répéter les structures : *Et toi, que fais-tu ? Et puis que fais-tu ?*

7 Jouer avec les mots

Dans la cour faire dire et jouer *Et toi, que fais-tu ?*

8 Écouter pour... le plaisir

Lire le récit, p. 138.

3^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire dans son ensemble et la jouer



1.1 La faire raconter. Faire retrouver les dialogues. Faire réécouter les dialogues.

1.2 Faire jouer l'histoire, les dialogues uniquement.



1.3 Lire lentement le texte entier (titre + texte narratif + dialogues + texte narratif + dialogues) et demander aux élèves de suivre avec le doigt.

2 Écouter et s'appropriier le texte narratif

2.1 Écrire le texte au tableau comme la veille.

Lire les 4 phrases successivement, en marquant bien les pauses. Montrer l'unité phrase d'un geste continu. Lire une phrase et demander à un élève de venir au tableau souligner la phrase lue.

2.2 Pour travailler successivement la compréhension de chaque phrase, faire des transformations :

Ce matin-là... Léo se lève.

Cet après-midi Léo joue.

Ce soir Léo se couche.

Faire de même avec la 2^e phrase.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



3.1 Lire les dialogues dans son ensemble. Faire lever la main chaque fois que l'on entend le mot « bonjour » (3 fois). Relire et faire pointer le personnage qui dit « bonjour » dans les vignettes 1 et 3. Pour la vérification, faire dire ou dire la réplique complète.

3.2 Écrire au tableau en colonne Léo, Loulou, Ada, Lucie, René. Dire une partie du contenu d'une bulle. Faire identifier la vignette et le personnage qui la dit.

Faire écrire le numéro de la vignette et le nom. Exemple : « Attends-moi » 2. Léo.

4 Étudier le son [l]

4.1 Écrire au tableau en colonne les mots du titre et du texte narratif contenant le son [l] : Léo, le, il, Loulou, elle, Lucie. Relire tous ces mots et demander aux élèves de dire le son qu'ils ont en commun.

Pour chaque mot écrit au tableau, repérer oralement le son [l] et pointer la lettre l correspondante. Lire le mot en insistant sur la syllabe comportant le son [l] et faire répéter oralement.

4.2 Dire des mots connus contenant ou non le son [l], par exemple : lit, ballon, biche, balle, garagiste, bille, livre, locomotive, lait... Donner la consigne « Si vous entendez [l] dans le mot, vous levez les bras, si vous n'entendez pas [l], vous croisez les bras. »

4.3 Demander aux élèves de citer des mots contenant le son [l] parmi :

- les prénoms de la classe,
- les objets et les éléments de la classe,
- les phrases du texte ou de textes précédents,
- les mots connus.



4.4 Exercice 6 p. 52. Faire écrire la lettre l (ll). Faire écrire : la balle.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 51. Faire compléter la phrase : *Ce matin, je...* avec des propositions des élèves qui seront écrites et illustrées au tableau.

6 Apprendre la langue



Exercice 1 p. 51.

Faire décrire chaque image. Faire poser la question. Guider la réponse et la faire répéter. Veiller à l'emploi des pronoms personnels : je, tu et on.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et commencer à mémoriser la comptine *le li lon la*. Veiller particulièrement à l'articulation.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 138.

4^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire, la raconter et la jouer



1.1 Faire raconter l'histoire dans son ensemble en respectant l'ordre chronologique : titre, texte narratif, dialogues, texte narratif et dialogues.

1.2 Lire l'histoire en entier, puis la faire jouer (distribuer les rôles du narrateur et des personnages).

2 Lire le titre et le texte narratif



2.1 Faire retrouver et dire le titre et les 4 phrases du texte narratif. Les faire pointer et suivre du doigt successivement dans le texte page 50. Faire observer les phrases numérotées page 52. Faire reconnaître et lire ces mêmes phrases.

2.2 Écrire sur une longue bande de papier en script la phrase 4 : Ada déjeune et Lucie arrive.

Afficher cette bande au tableau. Demander : Reconnaissez-vous cette phrase ? Montrez le début (majuscule) et la fin (point).

Lire mot à mot la phrase en frappant dans les mains (un frapper par mot).

Faire dénombrer les mots. Découper la bande mot par mot, le point restant sur l'étiquette du dernier mot. Afficher les étiquettes dans le bon ordre en énonçant chaque mot.

Attention : conserver les étiquettes pour utilisations ultérieures.

3 Produire de l'oral

Faire se rappeler la situation de la vignette 2 : Léo dit : « Oui, attends-moi. ». Faire imaginer et faire raconter ce qui peut se passer ensuite sous forme de phrases narratives et de dialogues. Faire dessiner. Procéder de même avec la scène chez Ada.

4 Étudier le son [l]



4.1 Lire le premier texte narratif. Demander aux élèves d'écrire le nombre de fois où ils entendent le son [l]. Faire le même travail avec le texte suivant.



4.2 Exercice 5 p. 52. Cet exercice permet de réinvestir le vocabulaire étudié précédemment et de l'étendre.

Procéder en deux temps :

- faire nommer tous les éléments de chaque image. Demander aux élèves de lever les bras s'ils entendent [l], de croiser les bras s'ils n'entendent pas [l] ;
- faire retrouver et dire 10 mots contenant le son [l].



4.3 Choisir 5 mots de l'exercice précédent où l'on entend le son [l]. Pour chaque mot, faire tracer une flèche le représentant. Demander de placer un rond à l'endroit (début, milieu, fin) où l'on entend le son [l]. Exemples :

lune crocodile
○ → → ○ →



4.4 Exercice 6 p. 52.

Faire rechercher des prénoms d'élèves qui contiennent la lettre l. Écrire ces prénoms au tableau et en faire copier 2 au choix.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 51.

Copie de : Elle déjeune et Lucie arrive.

6 Apprendre la langue



Exercice 2 p. 51.

Faire observer et décrire la première vignette. Poser la question : Que fait-il ? Pour la réponse, faire utiliser les structures : Il lit. Il est en train de lire.

Procéder de même pour les deux autres vignettes.

Proposer d'autres situations pour utiliser ces structures.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et mémoriser la comptine *Le li lon la*.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 138.

5^e JOUR

1 Approfondir et consolider la compréhension



1.1 Vrai ou Faux. Écrire au tableau V et F. Pour vérifier la compréhension de l'histoire, proposer une affirmation. Demander si elle correspond à l'histoire. Faire alors écrire V ou F sur l'ardoise. Faire justifier la réponse.



1.2 Exercice 3 page 51.

Lire successivement les 4 phrases de l'exercice. Faire noter la réponse après la lecture de chaque phrase sous la forme :

- 1 F
- 2 V
- 3 F
- 4 V

2 Lire le texte



2.1 Exercice 9 p. 52.

Faire lire les textes narratifs silencieusement. Demander à des élèves volontaires de les lire à haute voix.

2.2 Écrire au tableau en écriture cursive *Ada déjeune et Lucie arrive*. Faire reconnaître et dire la phrase. Utiliser les étiquettes (réalisées pour la phase 2.2 du 4^e jour). Montrer au hasard une des étiquettes-mot en script et demander à un élève de venir la placer sous le même mot en cursive. Reconstituer ainsi la phrase entière en script.

2.3 Effacer la phrase en cursive. Présenter une étiquette-prénom, demander à quel endroit on peut la placer dans cette phrase pour obtenir une nouvelle phrase par échange d'étiquettes. Exemples : X déjeune et Lucie arrive.

2.5 Faire utiliser les étiquettes (semaines 11 et 12) pour composer de nouvelles phrases de même structure. Exemple : Loulou joue et la voisine arrive.

3 Jouer la scène pour réinvestir

Distribuer les rôles (le narrateur, Léo, Loulou, Ada, Lucie, René) et demander d'interpréter le texte. Faire utiliser le travail réalisé dans *Produire de l'oral* (4^e jour) pour prolonger la fin de chaque scène.

4 Étudier le son [l]

4.1 Dessiner au tableau :

1 ○ → 2 ○ → 3 ○ →

Faire rechercher des mots qui contiennent le son [l] (au début, au milieu, à la fin). Demander aux élèves d'indiquer la colonne où l'enseignant doit écrire le mot, en disant « début », « milieu », « fin ».



4.2 Dire une phrase simple et courte (5 à 6 mots connus des élèves). Demander aux élèves de tracer un trait par mot et de dessiner pour chaque mot un rond s'ils entendent [l] dans le mot ou une croix s'ils n'entendent pas [l] dans le mot.

Exemple : Le papa joue du balafon.

○ x x x ○

4.3 Jeu de l'intrus.

Dire 2 fois cette liste de 4 mots (girafe, éléphant, serpent, biche). Un seul contient le son [l]. Faire tracer sur l'ardoise une croix ou un rond de la manière suivante :

x
o
x
x



4.4 Exercice 7 p. 52.

Faire écrire les numéros des cases où est écrit la lettre l comme sur le modèle.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 8 p. 52.

5.1 Faire identifier chaque image. Faire correspondre le mot écrit à son image. Faire repérer que chaque mot contient la lettre l. Pour chaque mot, demander si on entend ou pas le son [l]. Faire dire tous les mots où l'on entend le son [l]. Puis faire dire celui où l'on n'entend pas [l].



5.2 Faire copier les mots de l'exercice qui contiennent le son [l] : le lion, le village, la poule.

6 Apprendre la langue



Jeu page 53.

Faire décrire chaque image. Que sont en train de faire les personnages ? Demander ce qu'il y a d'étrange. Faire utiliser les verbes et la structure : être en train de ...

7 Jouer avec les mots

Faire dire les comptines.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 138.

Unité 14 • Merci René !

- OBJECTIFS :
 - apprendre la langue orale
 - mettre en correspondance la langue orale et la langue écrite
 - développer les premières stratégies de lecture
- APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :
 - COMPRÉHENSION ET PRODUCTION
 - demander quelque chose à quelqu'un : emprunter
 - accepter ou refuser
 - se situer dans l'espace et dans le temps pour dire ce que l'on va faire
 - STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT
 - comprendre un texte simple
 - repérer les éléments d'une phrase simple
 - ÉTUDE DU CODE
 - identifier le son [R]
 - établir la correspondance son/graphie : [R] r et rr

1^{er} JOUR

1 Découvrir l'histoire et émettre des hypothèses



Faire découvrir l'histoire dans son ensemble :

- sur le plan du sens,
- sur le plan de la structure :
- 4 vignettes avec des bulles : dialogue ;
- un texte de 3 phrases au milieu des vignettes : texte narratif.

Demander aux élèves de décrire globalement les vignettes.

Faire décrire l'ordre chronologique de l'histoire.

Léo a un problème avec son vélo : un pneu est dégonflé. Loulou arrive sur son vélo. Ada arrive sur son vélo. Léo lui parle. Léo et Loulou jouent au ballon. René arrive sur son vélo. Il a une pompe. Ada apporte une pompe, mais elle ne voit plus les garçons.

Faire émettre des hypothèses : Quel problème a Léo avec son vélo ? Pourquoi René touche-t-il sa pompe à vélo (vignette 3) ? Pourquoi Ada apporte-t-elle une pompe ? Pourquoi est-elle surprise (vignette 4) ? en faisant observer les détails des vignettes (le pneu dégonflé du vélo de Léo, le geste de René pour saisir sa pompe...).

2 Écouter l'histoire et s'appropriier les dialogues



2.1 Lire l'histoire. Puis lire uniquement le dialogue des 4 vignettes.

2.2 Poser à nouveau les questions de la phase précédente.

Faire justifier les réponses en répétant les dialogues (en particulier les bulles des vignettes 2 et 4).

2.3 Lire les dialogues et poser des questions. Exemples : Que propose Loulou à Léo au début de l'histoire ? Que lui répond Léo, oui ou non ? Que demande Léo à Ada ? Que fait Ada pour son ami Léo ? À quoi jouent Léo et Loulou en attendant Ada ? Que demande Léo à René ? Quelle question se pose Ada à la fin de l'histoire ?

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



3.1 Demander de dénombrer les vignettes et les bulles dans les vignettes. Faire dénombrer les personnages dans chaque vignette, faire indiquer ceux qui parlent, ceux qui ne parlent pas.



3.2 Lire le contenu d'une bulle. Faire écrire le numéro de la vignette correspondante.

3.3 Écrire au tableau en colonne Léo, Loulou, Ada, René. Lire une phrase d'une bulle. Faire identifier le personnage correspondant. Faire écrire son nom.

4 Jouer la scène pour mémoriser les dialogues

Faire jouer la scène sans exiger des élèves qu'ils donnent textuellement les répliques.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 55.

Copie du titre : *Merci René !*

6 Apprendre la langue

6.1 Rappeler la question de Léo à Ada (vignette 2) : « Hé ! Ada ! Peux-tu me prêter ta pompe ? » et la réponse d'Ada : « Oui... Je vais la chercher. » Expliciter l'emploi de cette structure : demander quelque chose à quelqu'un, emprunter un objet. Disposer des objets de la classe, du matériel des élèves, sur une table. Les faire nommer. Puis demander à deux élèves, éloignés de la table, de jouer une situation d'emprunt d'un de ces objets en utilisant la même structure. Exemple : Hé ! X ! Peux-tu me prêter ta craie ? Réponse : Oui. Je vais la/le chercher. X va chercher l'objet demandé et le rapporte à l'élève emprunteur. Veiller au bon emploi des déterminants ta/ton et des pronoms la et le. Pour cela montrer la correspondance avec le déterminant du nom de l'objet demandé. Exemple : Je vais chercher la craie. Je vais la chercher. Je vais chercher le cahier. Je vais le chercher. Commencer avec des élèves volontaires. Puis solliciter les autres élèves.

6.2 Réinvestissement : procéder de même avec des représentations (au tableau, sur feuille ou sur ardoise) d'objets familiers que les élèves sont capables de nommer et de dessiner : ballon, poupée, vélo, bâton...

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et mémoriser la chanson *Une souris verte*.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, *La case*, p. 138 de ce Guide.

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire



Faire se rappeler les différents moments de l'histoire (dialogues uniquement) : la proposition de Loulou et le problème de Léo avec son vélo, l'arrivée d'Ada et la demande de Léo, l'arrivée de René et le prêt de sa pompe, le retour d'Ada et sa surprise devant la disparition des 2 garçons.

2 Écouter l'histoire pour repérer et celui qui parle



Distinguer le narrateur et les personnages.

2.1 Lire l'histoire en exprimant nettement les différentes intonations (narration et dialogues). S'appuyer sur les vignettes, les voix et les intonations, pour identifier :

- le narrateur (celui qui lit le titre et le texte narratif),
- Léo, Loulou, Ada, René.

Avant une deuxième lecture : demander aux élèves de lever la main quand ils entendent le texte narratif.

2.2 Lire plus lentement l'histoire en entier. Faire pointer chaque personnage (Léo, Loulou, Ada, René) qui parle au fur et à mesure de l'écoute des dialogues.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Identifier les écrits.

3.1 Faire observer le titre. Demander « Pourquoi ce titre ? ». Faire le lien avec la vignette 3 : la demande de Léo, le geste et la réplique de René dans la vignette 3 « Oui... ». Faire dire : René prête sa pompe à Léo.

3.2 Faire observer le texte narratif écrit au tableau en script et dans la même disposition que sur le livre (page 54).

Lire lentement les 3 phrases en marquant les pauses et en accentuant l'intonation de fin de phrase. Relire en suivant les mots de la phrase d'un geste continu et en montrant le point de fin de phrase. Demander à un élève de montrer une phrase. Faire dire à quoi on reconnaît le début et la fin d'une phrase : Elle se termine par un point et le premier mot commence par une majuscule. Faire comparer le nombre de mots des trois phrases (phrase courte de 2 mots/phrased longue de 7 mots). Faire remarquer que les trois phrases commencent par des prénoms des enfants.

4 Jouer la scène

Faire jouer les dialogues des 4 vignettes, en exigeant des élèves qu'ils donnent les répliques textuellement.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 55.

Copie de : *Peux-tu me prêter ta pompe ?*

6 Apprendre la langue

6.1 Lire successivement les deux demandes que fait Léo :
– question à Ada : « Peux-tu me prêter ta pompe ? »
– question à René : « Est-ce que tu peux me prêter ta pompe... ? »

Les faire comparer à l'oral : débuts différents, fins identiques. Les faire répéter. Dire que l'on peut utiliser indifféremment les 2 structures.

6.2 Faire travailler les 2 structures. Choisir un thème (le matériel de la classe ou des élèves, les ustensiles de cuisine ou de la table, les jouets...). Faire oralement une liste d'objets de ce thème, les dessiner au tableau. Puis demander à 2 élèves de jouer une situation d'emprunt d'un de ces objets. Faire utiliser les deux structures : Peux-tu me prêter... ? Est-ce que tu peux me prêter... ? L'élève à qui la demande est faite répond « Oui, tiens. » et entoure l'objet au tableau.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et mémoriser la chanson *Une souris verte*.

Jeu du tunnel : prise de conscience du chant intérieur. Dessiner et découper une souris dans une feuille cartonnée. La colorier en vert sur les 2 faces. Utiliser une feuille cartonnée pour représenter le tunnel. Pendant le temps de la chanson, faire avancer la souris de droite à gauche, et de gauche à droite. Quand la souris passe dans le tunnel (derrière la feuille), les élèves cessent de chanter à haute voix, ils chantent intérieurement. Dès que la souris réapparaît, ils continuent le chant normalement.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 138.

3^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire dans son ensemble et la jouer



1.1 La faire raconter. Faire retrouver les dialogues. Faire réécouter les dialogues.

1.2 Faire jouer l'histoire, les dialogues uniquement.



1.3 Lire lentement le texte entier (titre + dialogue + texte narratif + dialogue) et demander aux élèves de suivre avec le doigt.

2 Écouter et s'appropriier le texte narratif

2.1 Écrire le texte au tableau comme la veille.

Lire les 3 phrases successivement. Montrer l'unité phrase d'un geste continu. Lire une phrase et demander à un élève de venir au tableau souligner la phrase lue.

2.2 Faire travailler successivement la compréhension de chaque phrase par transformations :

Ada va chercher la pompe. Ada va chercher le vélo. Ada va chercher le ballon...

Léo et Loulou jouent dans la cour. Léo et Loulou jouent dans la maison, dans la rue...

Ada et René jouent dans la cour...

René arrive. Léo arrive. Ada arrive. Le père de Léo arrive...

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



3.1 Lire les dialogues dans leur ensemble. Faire lever la main chaque fois que l'on entend un mot donné : « pneu » (2 fois), « oui » (2 fois). Relire et faire pointer le personnage qui dit « pneu » dans les vignettes 1 et 3, celui qui dit « oui » dans les vignettes 2 et 3. Pour la vérification, faire dire ou dire la réplique complète.

3.2 Écrire au tableau en colonne Léo, Loulou, Ada, René. Dire une partie du contenu d'une bulle. Faire identifier la vignette et le personnage qui la dit. Faire écrire le numéro de la vignette et le nom. Exemple : « je suis pressé. » 3 René.

4 Étudier le son [R]

4.1 Écrire au tableau en colonne les mots du titre et du texte narratif contenant le son [R] : merci, René, chercher, rue, arrive. Relire tous ces mots et demander aux élèves de dire le son qu'ils ont en commun.

Pour chaque mot écrit au tableau, faire repérer oralement le son [R] et faire pointer la lettre r, et les deux r de « arrive ». Lire le mot en insistant sur la syllabe comportant le son [R] et faire répéter oralement.

4.2 Dire des mots connus contenant ou non le son [R], par exemple : mardi, ardoise, craie, école, cartable, repas, couteau, verre, voiture, bille... Donner la consigne : Si vous entendez [R] dans le mot, vous levez les bras ; si vous n'entendez pas [R], vous croisez les bras.

4.3 Demander aux élèves de citer des mots contenant le son [R] parmi :

- les prénoms de la classe,
- les objets et les éléments de la classe,

- les phrases du texte ou de textes précédents,
- les mots connus.

**4.4 Exercice 6 p. 56.**

Faire écrire la lettre *u*. Faire écrire : *la rue*.

5 S'entraîner à écrire**Exercice 4 p. 55.**

Faire compléter la phrase : *Oui, je te prête...*
avec des propositions des élèves qui seront écrites et illustrées au tableau.

6 Apprendre la langue**6.1 Exercice 1 p. 55.**

Faire décrire chaque image : un personnage demande à un autre le prêt d'un objet. Faire formuler la demande en utilisant la structure : *Peux-tu me prêter... ?* Faire compléter et répéter la question. Faire émettre des hypothèses sur la réponse (positive ou négative). Dire la réponse et la faire répéter.

Oui, je vais la/le chercher.

Oui, tiens.

Non. Je ne peux pas.

6.2 Réinvestissement : dessiner des objets au tableau (matériel des élèves, jouets, objets de la maison...). Demander à 2 élèves de jouer une situation d'emprunt d'un de ces objets. Faire utiliser la structure « *Peux-tu me prêter... ?* ».

L'élève à qui la demande est faite choisit une réponse parmi les 3 de l'exercice 1 page 55 et il entoure l'objet au tableau.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et apprendre la comptine *Ron, ron, ron...*

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 138.

4^e JOUR**1 Se souvenir de l'histoire, la raconter et la jouer**

1.1 Faire raconter l'histoire dans son ensemble en respectant l'ordre chronologique : titre, dialogues, texte narratif, dialogues.

1.2 Lire l'histoire en entier, puis la faire jouer (distribuer les rôles du narrateur et des personnages).

2 Lire le titre et le texte narratif

2.1 Faire retrouver et dire le titre et les 3 phrases du texte narratif. Les faire pointer et suivre du doigt successivement dans le texte page 54. Faire observer les trois phrases numérotées page 56. Faire reconnaître et lire ces mêmes phrases.

2.2 Écrire sur une longue bande de papier en script la phrase 2 : *Léo et Loulou jouent dans la rue*. Afficher cette bande au tableau. Demander : *Reconnaissez-vous cette phrase ?* Montrer le début (majuscule) et la fin (point).

Lire mot à mot la phrase en frappant dans les mains (un frapper par mot). Faire dénombrer les mots. Découper la bande mot par mot, le point restant sur l'étiquette du dernier mot. Afficher les étiquettes dans le bon ordre en énonçant chaque mot.

3 Produire de l'oral

Faire se rappeler la situation de la vignette 4 : Ada apporte sa pompe à Léo, mais les garçons ne sont plus là. Lire la question que se pose Ada « *Mais où sont-ils donc passés ?* ». Demander aux élèves d'imaginer des réponses à cette question. Faire raconter ce qui peut se passer ensuite sous forme de phrases narratives et de dialogues : *Ada peut se fâcher, Léo peut s'excuser...* Faire dessiner.

4 Étudier le son [R]

4.1 Lire le titre. Demander aux élèves d'écrire le nombre de fois où ils entendent le son [R]. Faire le même travail avec les phrases narratives.



4.2 Exercice 5 p. 56.

Cet exercice permet de réinvestir le vocabulaire étudié précédemment et de l'étendre.

Procéder en deux temps :

– faire nommer tous les objets, instruments de musique et animaux. Demander aux élèves de lever les bras

s'ils entendent [R], de croiser les bras s'ils n'entendent pas [R] ;

– faire retrouver et dire 10 mots contenant le son [R].



4.3 Choisir 5 mots de l'exercice 1 où l'on entend le son [R]. Pour chaque mot, faire tracer une flèche le représentant. Demander de placer un rond à l'endroit (début, milieu, fin) où l'on entend le son [R].

Exemples :

radio guitare perroquet
○ → ○ → ○ →



4.4 Exercice 6 p. 56.

Faire rechercher des prénoms des élèves qui commencent ou qui contiennent la lettre r. Écrire ces prénoms au tableau et en faire copier 2 au choix.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 55. Copie de : Léo et Loulou jouent dans la rue.

6 Apprendre la langue



Exercice 2 p. 55.

Faire observer et décrire la première vignette. Poser la question : Que va chercher Ada ? et faire répondre. Demander ensuite : Où va Ada ? et faire répondre. Puis faire dire et répéter les 2 parties de phrase correspondant à la vignette. Procéder de même pour la deuxième vignette. Pour la 3^e vignette, faire imaginer ce que Lucie peut aller chercher au marché. Faire utiliser les mêmes structures de phrase.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter, mémoriser et chanter *Ron, ron, ron...* Faire prononcer les « ron, ri et ra » en exagérant les mouvements de la bouche. Faire varier la hauteur de son pour chaque paire de vers : 1 moyen, 2 plus aiguë, 3 plus grave.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 138.

5^e JOUR

1 Approfondir et consolider la compréhension



1.1 Vrai ou Faux. Écrire au tableau V et F. Pour vérifier la compréhension de l'histoire, proposer une affirmation. Demander si elle correspond à l'histoire. Faire alors écrire V ou F. Faire justifier la réponse.



1.2 Exercice 3 p. 55.

Lire ou faire lire successivement les 4 phrases de l'exercice. Faire noter la réponse après la lecture de chaque proposition dans un cahier sous la forme :

- 1 F
- 2 F
- 3 F
- 4 V

2 Lire le texte



2.1 Exercice 9 p. 56.

Faire lire le texte narratif silencieusement. Demander à des élèves volontaires de le lire à haute voix.

2.2 Écrire au tableau en écriture cursive *Ada va chercher la pomme*. Faire reconnaître et dire la phrase. Utiliser les étiquettes (réalisées pour la phase 2.2 du 4^e jour). Montrer au hasard une des étiquettes-mot en script et demander à un élève de venir la placer sous le même mot en cursive. Reconstituer ainsi la phrase entière en script.

Attention : conserver les étiquettes pour une utilisation ultérieure.

3 Jouer la scène pour réinvestir

Distribuer les rôles (le narrateur, Léo, Loulou, René et Ada) et demander d'interpréter le texte. Faire utiliser le travail réalisé dans *Produire de l'oral* (4^e jour) pour prolonger la fin de l'histoire.

4 Étudier le son [R]

4.1 Dessiner au tableau :

1 ○ → 2 ○ → 3 ○ →

Faire rechercher des mots qui contiennent le son [R] (au début, au milieu, à la fin du mot). Demander aux élèves d'indiquer la colonne où l'enseignant doit écrire le mot, en disant « début », « milieu », « fin ».

Attention : dans le cas de mots contenant 2 fois le son [R], faire rechercher de quelle manière dessiner la nouvelle colonne :

relire
○ ○ →



4.2 Dire une phrase simple et courte (5 à 6 mots connus des élèves). Demander aux élèves de tracer un trait par mot et de dessiner pour chaque mot un rond s'ils entendent [r] dans le mot, ou une croix s'ils n'entendent pas [r] dans le mot.

Exemple : La maîtresse a un nouveau cartable.

x o x x x o

4.3 Jeu de l'intrus.

Dire 2 fois cette liste de 4 mots : maison, école, pneu, cour. Un seul contient le son [r]. Faire tracer une croix ou un rond de la manière suivante :

x
x
x
o



4.4 Exercice 7 p. 56.

Faire écrire les numéros des wagons où il y a écrit la lettre r comme sur la locomotive.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 8 p. 56.

5.1 Faire identifier chaque image. Faire correspondre le mot écrit à son image. Faire repérer que chaque mot contient la lettre r. Pour chaque mot, demander si on

entend ou pas le son [r]. Faire dire tous les mots où l'on entend le son [r]. Puis faire dire celui où l'on n'entend pas [r].

5.2 Faire copier les mots de l'exercice qui contiennent le son [r] :

trois, un arbre, la radio

6 Apprendre la langue



Jeu page 57.

Faire décrire la situation : une girafe va chercher les parties de son vélo.

Nommer ou faire nommer les parties du vélo manquantes : le guidon, la roue, la pédale, la selle, la chaîne. Faire dire le but du jeu : il faut suivre le chemin de la girafe pour qu'elle trouve les 4 parties de son vélo. Préciser alors la consigne : « Dans quel ordre va-t-elle les trouver ? ». Dessiner les 4 parties au tableau. Faire chercher et nommer les 4 parties dans l'ordre. Faire numéroter les dessins.

7 Jouer avec les mots

Faire dire *Ron, ron, ron...* et faire chanter *Une souris verte*.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 138.

Unité 15 • Cache-cache !

- OBJECTIFS :
 - apprendre la langue orale
 - mettre en correspondance langue orale et langue écrite
 - développer les premières stratégies de lecture
- APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :
 - COMPRÉHENSION ET PRODUCTION
 - demander et indiquer un itinéraire à quelqu'un
 - exprimer ses émotions : inquiétude, soulagement
 - STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT
 - comprendre un texte simple
 - repérer les éléments d'une phrase simple
 - ÉTUDE DU CODE
 - identifier le son [u].
 - établir la correspondance son/graphie : [u] ou, où

1^{er} JOUR1 Découvrir l'histoire
et émettre des hypothèses

Faire découvrir l'histoire dans son ensemble :

- sur le plan du sens ;
- sur le plan de la structure :
- deux textes narratifs : le premier fait la liaison entre les vignettes 1, 2 et les vignettes 3, 4 ; le second termine l'histoire ;
- 4 vignettes avec des bulles : dialogues.

Demander aux élèves de décrire globalement les vignettes. Faire décrire l'ordre chronologique de l'histoire :

Ada indique à Léo un incident survenu à son ami Loulou. Léo court à l'endroit indiqué pendant qu'elle disparaît. Léo cherche Loulou. Il l'appelle et le voit sur le bord de la fenêtre. Il est soulagé.

Faire émettre des hypothèses : Que peut dire Ada à Léo ? Pourquoi Ada reste-t-elle cachée à la fin de l'histoire ?

2 Écouter l'histoire
et s'appropriier les dialogues

Lire l'histoire. Puis lire uniquement les dialogues des 4 vignettes.

2.1 Poser à nouveau les questions : Que peut dire Ada à Léo ? Pourquoi Ada reste-t-elle cachée à la fin de l'histoire ?

Faire justifier la première réponse en pointant la vignette 1 et en répétant les dialogues. On ne peut pas justifier la deuxième question par les dialogues, on ne peut qu'émettre des hypothèses.

2.2 Lire les dialogues et poser des questions.

Exemples : Que dit Ada à Léo ? Où se trouve Loulou ? Où Léo trouve-t-il son ami ?

3 Mettre en correspondance
langue orale et langue écrite

3.1 Demander de dénombrer les vignettes et les bulles dans les vignettes.

Faire dénombrer les personnages dans chaque vignette, faire indiquer ceux qui parlent, ceux qui ne parlent pas.



3.2 Lire le contenu d'une bulle. Faire écrire le numéro de la vignette correspondante.

3.3 Écrire au tableau en colonne Léo, Loulou, Ada. Lire une phrase d'une bulle. Faire identifier le personnage correspondant. Faire écrire son nom.

4 Jouer la scène
pour mémoriser les dialogues

Faire jouer la scène sans exiger des élèves qu'ils donnent les répliques textuellement mais en veillant à utiliser le ton dramatique de la situation. Bien faire ressentir l'inquiétude de Léo.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 59.

Copie du titre : Cache-cache !

6 Apprendre la langue



6.1 Rappeler le titre de l'histoire. Faire utiliser la vignette 2 et le dialogue entre Léo et Ada.

Faire reprendre et répéter la question que pose Léo à Ada : « Où est-il... ? »

Faire redire la réponse d'Ada : « Au bout de la rue tourne à gauche... »

Faire dessiner ainsi, au fur et à mesure des renseignements donnés, le chemin entre la route et la maison en construction.

En même temps que les élèves, dessiner ce chemin au tableau.

6.2 Suivre avec le doigt, au tableau, le chemin et demander aux élèves de décrire ce chemin.

Suivre le chemin en sens inverse et procéder de même : les directions seront inversées.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et mémoriser la comptine *Le kangourou*.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, *La case*, p. 138 de ce Guide.

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire, dialogues uniquement



Faire se rappeler les différents moments de l'histoire : la rencontre de Léo et d'Ada, la course de Léo vers la maison, son inquiétude de ne pas trouver son ami et son soulagement lorsqu'il le retrouve.

2 Écouter l'histoire pour repérer et distinguer le narrateur et les personnages qui parlent



2.1 Lire l'histoire en exprimant nettement les différentes intonations (narration et dialogues).

S'appuyer sur les vignettes, les voix et les intonations, pour identifier :

- le narrateur (celui qui lit le titre et les textes narratifs) ;
- les personnages : Ada, Léo et Loulou.

Avant une deuxième lecture : demander aux élèves de lever la main tout au long de la lecture des 2 textes narratifs.

2.2 Lire plus lentement l'histoire en entier. Faire pointer chaque personnage qui parle au fur et à mesure de l'écoute des dialogues (Ada, Léo, Loulou).

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite – Identifier les écrits



3.1 Faire observer le titre. Demander : Pourquoi ce titre ? Faire le lien avec les vignettes 3 et 4.

3.2 Faire observer les 2 textes narratifs écrits au tableau en script et dans la même disposition que sur le livre (page 58). Faire distinguer les deux textes.

Puis lire lentement les 4 phrases en marquant les pauses et en accentuant l'intonation de fin de phrase et l'intonation de la phrase interrogative. Relire en suivant les mots de la phrase d'un geste continu et en montrant le point de fin de phrase et le point d'interrogation de la 4^e phrase. Dire : C'est une question.

Dire en montrant chaque phrase : C'est une phrase, elle se termine par un point ou un point d'interrogation. Le premier mot de chaque phrase commence toujours par une majuscule. Faire dénombrer les phrases et les numéroter au tableau. Bien faire distinguer la phrase interrogative.

4 Jouer la scène

Faire jouer les dialogues des 4 vignettes, en exigeant des élèves qu'ils donnent les répliques textuellement. Veiller aux différentes intonations (annonce de l'incident, inquiétude de Léo, explication du chemin à suivre, soulagement de Léo).

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 59.

Copie de : Où est Loulou ?

6 Apprendre la langue

Jeu de Colin maillard.

Dans la cour, faire constituer un cercle par les élèves. L'un d'eux, les yeux bandés ou cachés par les mains est au milieu du cercle. Il appelle un de ses camarades en utilisant la structure : X..., où es-tu ? Réponds-moi.

L'élève ainsi appelé répond en disant : Je suis là ! L'élève, les yeux bandés doit se diriger vers son camarade et le toucher. Il peut répéter sa question plusieurs fois pour bien repérer l'endroit où il se trouve. L'élève reconnu et touché prendra la place du milieu.

7 Jouer avec les mots

Faire dire la comptine *Le kangourou*.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 138.

3^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire et la jouer



1.1 La faire raconter. Faire retrouver les dialogues. Faire réécouter les dialogues.

1.2 Faire jouer l'histoire, les dialogues uniquement.



1.3 Lire lentement le texte entier (titre + dialogues + texte narratif + dialogues + texte narratif) et demander aux élèves de suivre le déroulement.

2 Écouter et s'appropriier le texte narratif



2.1 Écrire le texte au tableau comme la veille. Lire les 4 phrases successivement, en marquant bien les pauses à chaque point, en marquant bien le ton interrogatif au point d'interrogation. Montrer l'unité phrase d'un geste continu. Lire une phrase et demander à un élève de venir au tableau montrer la phrase lue.

2.2 Pour travailler successivement la compréhension de chaque phrase, effectuer des transformations :
Léo court dans la rue. Léo court sur le chemin, vers le marigot, dans la forêt...

Léo marche dans la rue, saute sur la rue, joue dans la rue...

Léo est content. Léo est triste, heureux...

Il a retrouvé son ami. Il a retrouvé Ada, Loulou...

Mais où est Ada ? Où est Loulou ? Où est maman ?

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



3.1 Lire les dialogues dans son ensemble. Faire lever la main chaque fois que l'on entend le mot Loulou (3 fois). Relire et faire pointer le personnage qui dit « Loulou » dans les vignettes 1 et 3. Pour la vérification, faire dire ou dire la réplique complète.

3.2 Écrire au tableau en colonne Léo, Loulou, Ada. Dire une partie du contenu d'une bulle. Faire identifier la vignette et le personnage qui la dit. Faire écrire le numéro de la vignette et le nom.

Exemple : « Je suis là. » 4. Loulou.

4 Étudier le son [u]

4.1 Écrire au tableau en colonne les mots du texte narratif contenant le son [u] : cours, route, retrouvé, où. Relire tous ces mots et demander aux élèves de dire le son qu'ils ont en commun.

Pour chaque mot écrit au tableau, repérer oralement le son [u] et pointer le son qui s'écrit avec un groupe de 2 lettres : ou. Lire les mots en insistant sur la syllabe comportant le son [u]. Faire répéter oralement.

4.2 Dire des mots connus contenant ou non le son [u], par exemple : toupie, souris, tourne, cour, rouge, roule, rue, roue, voiture, sur, crocodile... Donner la consigne : Si vous entendez [u], dans le mot, vous levez les bras, si vous n'entendez pas [u], vous croisez les bras.

4.3 Demander aux élèves de citer des mots contenant le son [u], parmi :

- les prénoms de la classe,
- les objets et les éléments de la classe,
- les phrases du texte ou des textes précédents,
- les mots connus.



4.4 Exercice 6 p. 60.

Faire écrire la graphie du son [u]. Faire écrire : la route.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 59.

Faire compléter la phrase (au choix) : Je tourne à droite. ou à gauche.

6 Apprendre la langue

6.1 Jeu de latéralisation dans la cour.

Demander aux élèves : Levez le bras droit, le bras gauche, la jambe droite, la jambe gauche... Touchez avec la main droite, l'oreille gauche... Tournez-vous vers la droite et avancez de 5 pas. reculez de 3 pas... Faire mettre les élèves face à face et proposer les mêmes consignes. Faire prendre conscience que selon l'orientation prise, la direction change.



6.2 Exercice 1 p. 59.

Décrire l'image et la situation. Utiliser les structures : Tu vas tout droit, à droite, à gauche. Avance jusqu'à... pour indiquer le chemin pour se rendre dans les différents lieux dessinés : le dispensaire, l'école et le marché.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et apprendre la chanson *Le furet*.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 138.

4^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire, la raconter et la jouer



1.1 Faire raconter l'histoire dans son ensemble en respectant l'ordre chronologique.

1.2 Lire l'histoire en entier, puis la faire jouer (distribuer les rôles du narrateur et des personnages).

2 Lire le titre et le texte narratif



2.1 Faire retrouver et dire le titre et les 4 phrases du texte narratif. Les faire pointer et les suivre successivement du doigt dans le texte page 58. Faire observer les 4 phrases numérotées page 61. Faire reconnaître et lire ces mêmes phrases.

2.2 Écrire sur une longue bande de papier en script la phrase 1 : Léo court sur la route.

Afficher cette bande au tableau. Demander : Reconnaissez-vous cette phrase ? La faire pointer dans le texte page 58. Demander de montrer le début (majuscule) et la fin (point).

Lire mot à mot la phrase en frappant dans les mains (un frapper par mot).

Faire dénombrer les mots. Découper la bande-mot par mot. Afficher les étiquettes dans le bon ordre en énonçant chaque mot.

Attention : conserver les étiquettes découpées.

3 Produire de l'oral

Faire se rappeler la situation de la vignette 4 : Léo retrouve Loulou. Faire imaginer et faire raconter ce qu'ils peuvent se dire sous forme de phrases narratives et de dialogues.

4 Étudier le son [u]



4.1 Lire la première phrase du texte narratif. Demander aux élèves d'écrire le nombre de fois où ils entendent le son [u]. Faire le même travail avec les phrases suivantes.



4.2 Exercice 5 p. 60.

Cet exercice permet de réinvestir le vocabulaire étudié précédemment.

Procéder en deux temps :

– faire nommer tous les éléments. Demander aux élèves de lever les bras s'ils entendent [u], de croiser les bras s'ils n'entendent pas [u],

– faire retrouver et dire les mots contenant le son [u].



4.3 Choisir 5 mots de l'exercice précédent où l'on entend le son [u]. Pour chaque mot, faire tracer une ligne le représentant. Demander de placer un rond à l'endroit (début, milieu, fin) où l'on entend le son [u].



4.4 Exercice 6 p. 60.

Faire rechercher des prénoms d'élèves qui contiennent le son [u]. Écrire ces prénoms au tableau et en faire copier 2 au choix.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 59. Copie de : Léo court sur la route.

6 Apprendre la langue



6.1 Exercice 2 p. 59.

Faire observer et décrire les vignettes. Poser la question : Où vas-tu ? Où va-t-il ? Où vont-ils ?

Faire observer les éléments qui changent dans les différentes réponses.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter, mémoriser et jouer *Le furet*.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 138.

5^e JOUR

1 Approfondir et consolider la compréhension



1.1 Vrai ou Faux. Écrire au tableau V pour vrai et F pour faux. Pour vérifier la compréhension de l'histoire, proposer une affirmation. Demander si elle correspond à l'histoire. Faire alors écrire V ou F. Faire justifier la réponse. Faire dire par un élève une affirmation sur le texte. Elle peut être vraie ou fausse.

Les autres élèves noteront V ou F. Faire justifier la réponse.



1.2 Exercice 3 p. 59.

Lire ou faire lire successivement les 4 phrases de l'exercice. Faire noter la réponse après la lecture de chaque proposition sous la même forme que les semaines précédentes.

2 Lire le texte



2.1 Exercice 9 p. 60.

Faire lire silencieusement ou lire le texte narratif. Demander à des élèves volontaires de le lire à haute voix.

2.2 Écrire au tableau en écriture cursive : *Léo court sur la route*. Faire reconnaître et dire la phrase. Utiliser les étiquettes (réalisées pour la phase 2.2 du 4^e jour). Montrer au hasard une des « étiquettes-mot » en script et demander à un élève de venir la placer sous le même mot écrit en cursive. Reconstituer ainsi la phrase entière en écriture script.

Effacer la phrase en cursive. Présenter des étiquettes découpées les semaines précédentes (noms, verbes, complément de lieu...). Les utiliser pour composer des phrases différentes. Les faire lire.

3 Jouer la scène pour réinvestir

Distribuer les rôles (le narrateur, Léo, Loulou et Ada) et demander d'interpréter le texte. Faire utiliser le travail réalisé dans *Produire de l'oral* (4^e jour) pour prolonger la fin de l'histoire. Faire dire à Ada ce qu'elle pense.

4 Étudier le son [u],

4.1 Dessiner au tableau :

1 —○—→ 2 —○—→ 3 —○—→

Faire rechercher des mots qui contiennent le son [u], (au début, au milieu, à la fin). Demander aux élèves d'indiquer la colonne où l'enseignant doit écrire le mot, en disant « début » « milieu » « fin ».



4.2 Dire une phrase simple et courte (5 à 6 mots connus des élèves). Demander aux élèves de tracer un trait par mot et de dessiner sous chaque mot un rond s'ils entendent [u], dans le mot ou une croix s'ils n'entendent pas [u] dans le mot.

4.3 Jeu de l'intrus.

Lire 2 fois cette liste de 4 mots (voiture, bonjour, poisson, perdu). Un seul contient le son [u]. Faire tracer sur l'ardoise une croix ou un rond selon les indications données dans les semaines précédentes.



4.4 Exercice 3 p. 60.

Faire écrire les numéros des wagons où sont écrites les lettres du son [u] comme sur la locomotive.

5 S'entraîner à écrire



5.1 Exercice 8 p. 60.

Faire identifier chaque image. Faire correspondre le mot écrit à son image. Pour chaque mot, demander si l'on entend ou pas le son [u]. Faire dire tous les mots où l'on entend le son [u]. Puis faire dire celui où l'on n'entend pas [u].

5.2 Faire copier les mots de l'exercice qui contiennent le son [u] : *le boubou, la poupée, une roue*.

6 Apprendre la langue



Jeu page 61.

Par groupes de 2, un élève indique le chemin de la tortue à son camarade en évitant les embûches. Celui-ci doit suivre les indications avec son doigt sur le quadrillage.

Exemple : Tourne à gauche, avance de 3 cases, tourne à droite... jusqu'au chou.

7 Jouer avec les mots

Faire dire *Le kangourou*. Faire chanter et jouer *Le furet*.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 138.

Attention : à la fin de chaque séquence, prévoir un temps de révision et d'évaluation.

Unité 16 • Un bébé est né

- OBJECTIFS :
 - apprendre la langue orale
 - mettre en correspondance langue orale et langue écrite
 - développer des stratégies de lecture
- APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :
 - COMPRÉHENSION ET PRODUCTION
 - proposer de l'aide à quelqu'un
 - répondre à cette proposition
 - STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT
 - comprendre un texte
 - repérer les éléments d'une phrase
 - ÉTUDE DU CODE
 - identifier le son [m]
 - établir la correspondance son/graphie : [m] m et mm

Attention !

1. En lecture, dans cette période, il s'agit de construire les repères permettant aux élèves de s'approprier le sens du texte en le mémorisant progressivement. À ce stade, **la lecture n'est pas du déchiffrement** mais la mise en place de diverses stratégies ainsi que la constitution d'un capital de phrases et de mots. Parallèlement, on continue le repérage de sons et des graphies correspondantes.

2. Il est souhaitable dans cette période d'inverser les phases Apprendre la langue (6) et S'entraîner à écrire (5).

3. Travail du soir : jours 1 et 2 : comptine ; jours 3 à 5 : lire les mots de l'exercice 8 et le texte.

1^{er} JOUR**1 Découvrir l'histoire et émettre des hypothèses****1.1** Faire découvrir l'histoire dans son ensemble :

- sur le plan du sens (lieu, temps, personnages, actions),
- sur le plan de la structure : 2 vignettes avec bulle ; 1 dessin pour illustrer le texte.

Faire repérer et distinguer les 2 types d'écrits :

- les bulles qui seront étudiées à l'oral ;
- le texte en caractères plus gros qui sera étudié en lecture.

1.2 Demander aux élèves :

- de décrire globalement les 2 vignettes et l'illustration ;
- de les décrire dans l'ordre chronologique pour établir un lien entre elles et commencer à construire le sens de l'histoire : à l'extérieur de la maison les préparatifs d'une fête et une conversation entre Ada et un garçon ; à l'intérieur de la maison : les deux enfants regardent le bébé ;
- d'émettre des hypothèses et de les justifier par rapport aux dessins. Que font les adultes ? Que peuvent se dire Ada et le garçon ? (guider les élèves : le dialogue est en relation avec le dessin 3).

Remarque : faire prendre conscience aux élèves que c'est la lecture du texte qui permettra de répondre à ces questions et de vérifier les hypothèses émises.

2 Écouter et s'approprier les dialogues introductifs**2.1** Lire uniquement les dialogues des 2 vignettes plusieurs fois.

2.2 Poser des questions pour aider à la compréhension du début de l'histoire. Exemples : Que font les femmes ? Pourquoi ? De quoi parlent Maffo et Ada ? À qui est le bébé ? Est-ce un garçon ou une fille ? Pourquoi prépare-t-on une fête ?

2.3 Lire à nouveau les dialogues. Les faire répéter.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Découvrir le texte de lecture.

Écrire au tableau en script le titre et les 2 phrases narratives (lignes 1 et 2) dans la même disposition que sur le livre page 62.

3.1 Faire observer le titre et le lire. Demander « Pourquoi ce titre ? » Faire le lien avec le dessin 3, les préparatifs de la fête (vignette 1) et le dialogue entre Maffo et Ada (vignette 2).

3.2 Faire observer et dénombrer les phrases écrites au tableau. Faire reconnaître le début (majuscule) et la fin (point) de chaque phrase. Faire chercher, pointer et souligner au tableau (pas forcément dans l'ordre des phrases) les mots que des élèves peuvent reconnaître.

Exemples :

– des mots vus ou copiés dans les périodes précédentes : Ada – dans – la – lit – dort ;

– des mots qu'ils viennent de découvrir : bébé (dans le titre).

Remarque : si un élève confond deux mots ressemblants (maman/maison), faire comparer les 2 mots soit en les recherchant dans les textes précédents, soit en les écrivant au tableau l'un en dessous de l'autre, soit en utilisant les étiquettes-mots réalisées en période 3.

Récapituler en lisant successivement les mots reconnus et soulignés.

Puis faire une deuxième « lecture » de façon linéaire en pointant chaque mot, reconnu ou non reconnu : lire les mots connus et faire « hum » pour les mots non reconnus, en mettant le ton.

Faire chercher les mots manquants (non lus) par anticipation, et faire ainsi construire le sens de chaque phrase.

Lire ensuite les 2 phrases lentement en pointant chaque mot.

3.3 Lire le texte en mettant le ton. Faire expliciter les phrases du dialogue entre Maffo et Ada. Faire vérifier les hypothèses émises précédemment (le balai à la main d'Ada et son doigt sur la bouche).

4 Jouer la scène pour mémoriser les dialogues

Faire jouer la scène (vignettes 1 et 2) en exigeant des élèves qu'ils donnent les répliques exactes.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 63.

Copie du titre : Un bébé est né

6 Apprendre la langue

Rappeler la proposition de Maffo à Ada dans le texte de lecture : « Je peux t'aider, si tu veux. » « Oui, merci. ». Demander aux élèves d'utiliser la structure : Je peux t'aider à... ? pour proposer un service et faire répondre à cette proposition.

Jeu de mime. Un élève mime une action qui suppose une aide. Exemples : porter quelque chose, ramasser des papiers, peindre, écrire, laver. Un élève identifie et

nomme l'action : Il porte quelque chose, elle ramasse des papiers, il peint, elle écrit, il lave... Un autre élève propose son aide : Je peux t'aider à... Le premier élève répond par oui ou par non. Puis ils miment ensemble l'action si la réponse est positive.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et mémoriser la chanson *Dodo l'enfant Do*.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, *Komou le singe*, p 139 de ce Guide.

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire



Faire se rappeler les différents moments de l'histoire : les préparatifs de la fête, la conversation entre Ada et Maffo, la visite au bébé (la proposition d'aide de Maffo). Dire ou faire dire les dialogues des vignettes 1 et 2.

2 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite dans le texte



Repérer et distinguer le narrateur et les personnages qui parlent.

2.1 Lire le texte de lecture en exprimant nettement les différentes intonations (narration et dialogues).

Faire une deuxième lecture et auparavant, demander aux élèves de lever la main et de la garder levée tout au long de la lecture des phrases narratives.

Lire plus lentement le dialogue du texte de lecture et faire pointer le personnage qui parle (Maffo et Ada) sur le dessin au fur et à mesure de l'écoute.

2.2 Faire repérer les signes particuliers du texte :

– les 2 phrases narratives sont séparées du dialogue par un espace ;

– chaque réplique du dialogue est introduite par un tiret.

Faire dénombrer les tirets (4). En faire déduire l'alternance des 2 interlocuteurs (Maffo – Ada – Maffo – Ada).



2.3 Écrire au tableau Maffo et Ada. Dire une réplique (ou une partie d'une réplique). Faire écrire le nom du personnage qui la dit.

3 Lire les phrases narratives



3.1 Écrire les phrases narratives en script sur bandes de papier ou de carton. Afficher ces 2 bandes. Demander « Reconnaissez-vous ces phrases ? » Les lire ou les faire lire. Les faire pointer dans le texte page 62. Lire mot à mot les 2 phrases en faisant pointer chaque mot sur le livre. Faire dénombrer les mots de chaque phrase.

3.2 Découper la première bande, mot par mot, le point restant sur l'étiquette du dernier mot. Afficher les étiquettes dans le bon ordre en énonçant chaque mot. Procéder de même pour la deuxième bande.

Attention : conserver les étiquettes-mot pour utilisations ultérieures.

4 Jouer la scène

Faire jouer l'histoire en interprétant uniquement les dialogues.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 63.

Copie de : *Veux-tu que je t'aide ?*

6 Apprendre la langue

6.1 Rappeler la structure étudiée la veille : Je peux t'aider (à balayer), si tu veux. Expliquer aux élèves qu'il est possible de transformer cette proposition sous la forme d'une question : Veux-tu que je t'aide à balayer ? Est-ce que je peux t'aider à... Faire utiliser ces nouvelles structures dans un jeu de mime du même type que celui de la veille.

6.2 Faire mimer une action par plusieurs élèves. Faire utiliser alors la même structure au pluriel : Voulez-vous que je vous aide à... ? Est-ce que je peux vous aider à...

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et chanter la chanson *Dodo l'enfant Do*.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 139.

3^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire dans son ensemble et la jouer



1.1 Faire raconter l'histoire. Faire retrouver et pointer les bulles des vignettes 1 et 2. Faire réécouter les dialogues.

1.2 Lire lentement le texte entier (titre + dialogues + texte de lecture) et demander aux élèves de pointer les 3 moments de l'histoire au cours de la lecture.

1.3 Faire jouer l'histoire entière, uniquement les dialogues, en exigeant que les élèves donnent les répliques textuellement.

2 Lire les phrases narratives

2.1 Écrire au tableau en écriture cursive : *Maffo et Ada entrent dans la maison.* Faire identifier et dire la phrase. Montrer au hasard une des étiquettes-mot, réalisées la veille en script, et demander à un élève de venir la placer sous le même mot écrit en cursive. Reconstituer ainsi la phrase entière en écriture script.

2.2 Effacer la phrase en écriture cursive. Garder affichées au tableau la première et la dernière étiquette de la phrase. Enlever les autres étiquettes et dessiner un rectangle à la craie à leur place. Mélanger les étiquettes retirées. Les afficher en désordre. Demander aux élèves de placer les étiquettes à leur place pour reconstituer la phrase (faire dire chaque mot). Pour cela, on peut procéder de 2 façons différentes :

- faire placer les mots les uns à la suite des autres dans l'ordre de la phrase ;
 - distribuer les étiquettes (5), une étiquette par élève. Demander à ces élèves de venir placer leur étiquette au bon endroit dans la phrase.
- Pour la vérification, faire référence au texte page 62. Faire lire la phrase.



2.3 Exercice 9 p. 64.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Prendre des repères pour identifier les phrases des dialogues dans le texte de lecture :

3.1 Écrire au tableau en script les lignes des dialogues (3, 4, 5, 6) avec des tirets (ligne 3 : ne pas écrire « dit Maffo »).

Lire les phrases des dialogues, ligne par ligne, en les montrant.

Lire une réplique complète et demander qui la dit. Demander de montrer la ligne correspondante au tableau. Écrire devant la réplique le nom du personnage qui parle (Maffo ou Ada).



3.2 Lire une des phrases écrites au tableau. Demander aux élèves de pointer la ligne correspondante sur le texte page 62 et d'écrire le numéro de cette ligne et le prénom du personnage qui la dit. Pour la vérification, faire lire et pointer la réplique sur le livre. Montrer cette réplique au tableau.

4 Étudier le son [m]

4.1 Écrire au tableau en colonne les mots du titre et de l'histoire contenant le son [m] : Maffo, maison, mains, allumons, marmite, mouton, merci. Relire tous ces mots et demander aux élèves de dire le son qu'ils ont en commun.

Pour chaque mot écrit au tableau, faire repérer oralement le son [m] et faire pointer la lettre m correspondante. Lire le mot en insistant sur la syllabe comportant le son [m] et faire répéter oralement.

4.2 Dire des mots connus contenant ou non le son [m], par exemple : lit, maman, biche, mouton, marmite, canari, margouillat, locomotive, banane, demain, matin, dimanche... Donner la consigne : Si vous entendez [m] dans le mot, vous levez les bras ; si vous n'entendez pas [m], vous croisez les bras.

4.3 Demander aux élèves de citer des mots contenant le son [m] parmi :

- les prénoms de la classe,
- les objets et les éléments de la classe,
- les phrases du texte ou de textes précédents,
- les mots connus.



4.4 Exercice 6 p. 64.

Faire écrire la lettre m (mm). Faire écrire : un mouton.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 63.

Copie de : Ses mains sont petites.

6 Apprendre la langue



6.1 Exercice 1 page 63. Faire décrire chaque image : des personnes qui peuvent avoir besoin d'aide, d'autres personnes proposent de les aider. Lire les 2

propositions d'aide (questions avec tutoiement et vouvoiement). Demander aux élèves laquelle convient à chacune des 3 situations. Lire les 2 propositions de réponse. Faire jouer les dialogues de chaque situation en faisant utiliser les 2 réponses possibles.

6.2 Réinvestissement. Demander aux élèves dans quelles situations ils ont déjà proposé de l'aide à quelqu'un (adulte ou enfant), et quelle a été la réponse donnée (en cas de difficulté sur le plan du vocabulaire, laisser les élèves s'exprimer dans leur langue maternelle). Puis faire jouer les nouvelles situations en utilisant les mêmes structures.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et apprendre *Un petit bonhomme...*

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 139.

4^e JOUR

1 Raconter l'histoire et la jouer – Produire de l'oral



1.1 Faire raconter l'histoire dans son ensemble en respectant l'ordre chronologique.

1.2 Lire l'histoire en entier, puis la faire jouer (distribuer les rôles du narrateur et des personnages).

1.3 Produire de l'oral.

– Faire se souvenir de la situation finale de l'histoire : Ada accepte la proposition d'aide de Maffo. Demander aux élèves d'imaginer ce qui peut se passer ensuite sous forme de phrases narratives et de dialogues. Exemples : Ada et Maffo sortent de la maison, Ada prête un balai à Maffo, ils discutent du bébé ou de la fête...

– En fonction de l'intérêt et du niveau de la classe, proposer aux élèves une discussion autour du thème de la fête : À quelle occasion fait-on des fêtes, en famille, dans le village, en ville, à l'école ? Comment les prépare-t-on ? Qui participe à la préparation ?

2 Lire les phrases narratives



2.1 Lire la phrase : « Le bébé dort dans son lit. » (ligne 2). Demander aux élèves de la pointer sur le livre page 62. Faire dénombrer les mots (6). Présenter les étiquettes-mot correspondantes dans le désordre. Les faire remettre en ordre. Faire lire la phrase.

2.2 Sous les étiquettes, écrire en cursive les 2 premiers mots en les collant l'un à l'autre : *Le bébé*.

Faire comparer aux étiquettes correspondantes. Faire reconnaître et dénombrer les mots du groupe (2). Faire séparer les mots par un trait vertical (si possible avec une craie de couleur) et les faire lire.

Compléter le groupe *Le bébé* en y ajoutant *dort*. Procéder de même avec ce nouveau groupe.

Écrire sur la même ligne le dernier groupe de mots *dans son lit*. Procéder de même.

2.3 Sous les groupes, écrire la phrase en cursive avec les 6 mots détachés. Faire dénombrer les mots (6). Faire lire la phrase.



2.4 Effacer le tableau. Laisser la phrase en étiquettes. Exercice 10 page 64.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Prendre des repères pour identifier des mots du dialogue dans le texte de lecture.

3.1 Écrire au tableau en script les lignes du dialogue (3, 4, 5, 6) avec des tirets (ligne 3 : écrire « dit Maffo. »). Lire les phrases du dialogue, ligne par ligne, en les montrant.

3.2 Montrer et relire la première réplique.

– Dire un mot de la phrase (exemple : Maffo). Demander à un élève de venir le montrer au tableau. Pour la vérification, faire lire la phrase en pointant chaque mot. Procéder de même avec d'autres mots (exemples : mains, petites).

– Cacher un mot de la ligne (exemple : mains). Le faire trouver. Pour la vérification, faire lire la phrase en pointant chaque mot.

3.3 Procéder de même pour les autres phrases.

4 Étudier le son [m]



4.1 Lire les phrases de la vignette 1. Demander aux élèves d'écrire le nombre de fois où ils entendent le son [m]. Faire le même travail avec les trois premières phrases du texte de lecture.



4.2 Exercice 5 p. 64.

Remarque : cet exercice permet de réinvestir le vocabulaire étudié précédemment et de l'étendre.

– Faire nommer tous les éléments des images. Demander aux élèves de lever les bras s'ils entendent [m], de croiser les bras s'ils n'entendent pas [m].

– Faire retrouver et dire les mots contenant le son [m].



4.3 Choisir 5 mots de l'exercice précédent où l'on entend le son [m]. Pour chaque mot, faire tracer une flèche le représentant. Demander de placer un rond à l'endroit (début, milieu, fin) où l'on entend le son [m].



4.4 Exercice 6 p. 64.

Faire rechercher des prénoms des élèves qui commencent ou qui contiennent la lettre m. Écrire ces prénoms au tableau et en faire copier 2 au choix.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 63.

Écrire au tableau : *Il entre*. Faire compléter la phrase avec diverses possibilités : *dans la maison*, *dans la cour*, *dans l'école*.

Faire choisir et écrire une des trois phrases. Faire dessiner.

6 Apprendre la langue



Exercice 2 p. 63.

6.1 Faire observer et décrire les 2 dessins. Pour faire découvrir les 2 phrases correspondantes : utiliser les étiquettes-mot réalisées pour la lecture. Les afficher au tableau. Retirer les étiquettes « le » et « bébé » et écrire à leur place le pronom « Il » en script. Faire pointer cette phrase dans l'exercice. Faire lire cette phrase. Procéder de même avec le pronom « Elle ».

6.2 Poser la question : Et moi, je dors où ? Répondre : Je dors dans mon lit. Écrire cette phrase en script au tableau sous les étiquettes. Faire comparer et faire dire ce qui diffère (je et mon). Faire pointer cette phrase dans l'exercice. Faire remarquer que ces mots sont écrits en rouge. Faire lire la phrase.

Poser ensuite la question : Et toi, tu dors où ? Un élève répond : Je dors dans mon lit. Dire : Oui, tu dors dans ton lit. Écrire la phrase en script au tableau sous les 2 autres. Faire comparer et faire dire ce qui diffère (tu et ton). Faire pointer cette phrase dans l'exercice. Faire remarquer que ces mots sont écrits en rouge. Faire lire la phrase.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et mémoriser *Un petit bonhomme...*

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 139.

1 Lire le texte de lecture

1.1 Écrire en script le titre et l'ensemble du texte de lecture au tableau. Lire en mettant le ton. Faire une deuxième lecture en suivant les lignes d'un geste continu.

1.2 Lire lentement le texte. S'arrêter au cours ou à la fin d'une phrase. Demander aux élèves de dire et de montrer le mot sur lequel la lecture s'est arrêtée. Procéder de même plusieurs fois.



1.3 Faire lire le texte à haute voix, dans le livre page 62, par des élèves volontaires. Éviter la lecture collective. Demander aux élèves de suivre la lecture avec le doigt.

2 Approfondir et consolider la compréhension



2.1 Vrai ou Faux. Pour vérifier la compréhension de l'histoire, proposer une affirmation. Demander si elle correspond à l'histoire. Faire alors écrire V ou F sur l'ardoise. Faire justifier la réponse. Exemples : Maffo et Ada jouent dans la maison. Le bébé pleure. Ada doit balayer la cour.



2.2 Exercice 3 p. 63 ; cet exercice pourra être réalisé à 2. Faire lire silencieusement les 3 phrases. Faire écrire le numéro de la phrase (3) qui correspond à l'histoire. Pour la vérification, faire lire les 3 phrases à voix haute.

3 Jouer la scène pour réinvestir

Distribuer les rôles (le narrateur, les personnages) et demander d'interpréter l'histoire. Faire utiliser le travail réalisé dans *Produire de l'oral* (4^e jour) pour prolonger la fin de l'histoire.

4 Étudier le son [m]

4.1 Dessiner au tableau :

1 ○ ———→ 2 ———○———→ 3 ———○———→

Faire rechercher des mots qui contiennent le son [m] (au début, au milieu, à la fin du mot). Demander aux élèves d'indiquer la colonne où l'enseignant doit écrire le mot, en disant « début », « milieu », « fin ».

Attention : dans le cas de mots contenant 2 fois le son [m], faire rechercher de quelle manière dessiner la nouvelle colonne. Exemple : marmite.



4.2 Dire une phrase simple et courte (5 à 6 mots connus des élèves). Demander aux élèves de tracer un trait par mot et de dessiner pour chaque mot un rond s'ils entendent [m] dans le mot, ou une croix s'ils n'entendent pas [m] dans le mot.

Exemple : Ada se lave les mains.

x x x x o

4.3 Jeu de l'intrus.

Lire 2 fois cette liste de 4 mots : ananas, pomme, banane, orange. Un seul contient le son [m]. Faire tracer sur l'ardoise une croix ou un rond selon que l'on entend ou non le son [m].



4.4 Exercice 7 p. 64.

Faire observer les mots. Seuls 4 mots contiennent la lettre m. Faire dessiner les 4 signes correspondant à ces 4 mots. Pour la vérification, faire pointer le signe d'un mot, faire observer le mot et la présence ou l'absence de la lettre cherchée. Puis lire le mot. Pour la vérification, reproduire l'exercice au tableau (même disposition que dans le manuel), faire entourer la lettre et souligner le mot.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 8 p. 64.

Écrire au tableau en cursive les 3 syllabes *mi*, *ma*, *mou* et les 5 mots incomplets dans la même disposition que celle du livre. Lire et faire lire les syllabes. Selon le niveau des élèves, procéder selon une des manières suivantes.

- Lire lentement le premier mot, en insistant particulièrement sur la syllabe à trouver. Faire répéter le mot puis le faire écrire. Procéder de même pour les autres mots.
- Lire la syllabe écrite du premier mot et demander aux élèves quel est le mot qu'ils connaissent qui peut être complété avec l'une des trois syllabes proposées. Faire répéter le mot et le faire écrire.

6 Apprendre la langue



Page 65. Faire observer et décrire les 4 dessins. Faire émettre des hypothèses. Faire constater que les dessins sont dans le désordre. Faire faire des propositions pour établir des liens entre les dessins et faire chercher le bon ordre en utilisant « avant » et « après ». Faire justifier les différentes affirmations. Faire raconter l'histoire par des élèves volontaires.

7 Jouer avec les mots

Faire dire *Dodo l'enfant Do* et *Un petit bonhomme...*

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 139.

Unité 17 • L'écureuil

- OBJECTIFS :
 - apprendre la langue orale
 - mettre en correspondance langue orale et langue écrite
 - développer des stratégies de lecture
- APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :
 - COMPRÉHENSION ET PRODUCTION
 - dire ce qui est autorisé/interdit
 - STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT
 - comprendre un texte
 - repérer les éléments d'une phrase
 - ÉTUDE DU CODE
 - identifier le son [y]
 - établir la correspondance son/graphie : [y] u

1^{er} JOUR

1 Découvrir l'histoire et émettre des hypothèses



1.1 Faire découvrir l'histoire dans son ensemble :

- sur le plan du sens (lieu, temps, personnages, actions),
- sur le plan de la structure.

1.2 Demander aux élèves :

- de décrire globalement les 2 vignettes et le dessin ;
- de les décrire dans l'ordre chronologique pour établir un lien entre eux et commencer à construire le sens de l'histoire : dans la rue une discussion entre les enfants ; près d'une cabane une discussion ; Léo tient des brindilles à la main ; Lucie montre quelque chose ; Lucie grimpée sur la cabane pour s'approcher de l'écureuil ;
- d'émettre des hypothèses et de les justifier par rapport aux dessins.

Vignette 1. Que peuvent se dire les enfants ? Pourquoi Léo fait-il ce geste ?

Vignette 2. Qui a construit cette cabane ? Que peuvent se dire Léo et Ada (indice : les brindilles que tient Léo) ? Que peut montrer Lucie ?

Dessin. Que veut faire Lucie ? Que disent Léo et Ada ? Pourquoi ?

Remarque : faire prendre conscience aux élèves que c'est la lecture du texte qui permettra de répondre à ces questions et de vérifier les hypothèses émises.

2 Écouter et s'appropriier les dialogues introductifs



2.1 Lire uniquement les dialogues des 2 vignettes plusieurs fois.

2.2 Poser des questions pour aider à la compréhension du début de l'histoire. Exemples : Qu'ont décidé les enfants ? L'ont-ils fait ? Que commence à faire Léo ? Va-t-il le faire ?

2.3 Lire à nouveau les dialogues. Les faire répéter.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Découvrir le texte de lecture.

Écrire au tableau en script le titre et les 2 phrases narratives (lignes 1 et 2) dans la même disposition que sur le livre page 66 et procéder de la même façon que pour la semaine 16.

4 Jouer la scène pour mémoriser les dialogues

Faire jouer la scène (vignettes 1 et 2) en exigeant des élèves qu'ils donnent les répliques textuellement.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 67.

Copie du titre : L'écureuil

6 Apprendre la langue

Rappeler la réplique d'Ada (vignette 2) : On n'a pas le droit. Demander aux élèves de dire ce que l'on a ou pas le droit de faire dans l'école en distinguant les lieux :

classe, cour (laisser les élèves s'exprimer dans la langue maternelle). Écrire la liste des propositions des élèves (conserver cette liste pour un travail ultérieur). Faire utiliser la structure : Dans la classe (dans la cour), on a le droit de... Dans la classe (dans la cour), on n'a pas le droit de...

Jeu de mime. Des élèves miment une des situations listées précédemment. Exemple : un élève mime un coup de pied. Demander aux élèves de lever le bras si c'est autorisé, et de croiser les bras si c'est interdit. Demander à un élève de dire : On n'a pas le droit de donner des coups de pied dans la classe et dans la cour. Faire répéter ces phrases.

7 Jouer avec les mots

Lire et faire mémoriser la comptine *L'as-tu vu ?*

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 139.

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire



Faire se rappeler les différents moments de l'histoire. Dire ou faire dire les dialogues des vignettes 1 et 2.

2 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite dans le texte



Repérer et distinguer le narrateur et les personnages qui parlent. Procéder pour cette phase comme semaine 16 – 2^e jour.

2.1 Lire le texte de lecture en exprimant nettement les différentes intonations.

2.2 Faire repérer les signes particuliers du texte.



2.3 Écrire au tableau *Léo* et *Ada*. Dire une réplique (ou une partie d'une réplique). Faire écrire le nom du personnage qui la dit.

3 Lire les phrases narratives



Écrire en script les 2 phrases : Lucie a vu un écureuil. Elle grimpe sur la cabane. Afficher ces bandes et procéder comme semaine 16 – 2^e jour.

4 Jouer la scène

Faire jouer l'histoire en interprétant uniquement les dialogues.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 67.

Copie de : On a le droit.

6 Apprendre la langue

6.1 Rappeler la structure étudiée la veille : On a le droit de... On n'a pas le droit de... Reprendre la liste des propositions d'autorisations et d'interdictions faite la veille. Sur une feuille qui sera affichée pour servir de référence (règles de vie de la classe) ou au tableau, tracer 2 colonnes intitulées : On a le droit de, On n'a pas le droit de. Lire chaque proposition et demander aux élèves d'indiquer dans quelle colonne écrire ces actions. Les écrire ou les dessiner de façon schématique.

6.2 Lire une des actions. Demander de justifier l'interdiction :

- respect des autres, de soi-même et du matériel ;
- prévention des dangers ; faire utiliser la structure : C'est dangereux.

6.3 Réinvestissement. Faire dire ce que l'on a le droit ou pas de faire dans la rue, à la maison... en faisant utiliser les mêmes structures, et en faisant justifier.

7 Jouer avec les mots

Faire dire la comptine *L'as-tu vu ?*

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 139.

3^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire dans son ensemble et la jouer



Procéder comme semaine 16 – 3^e jour.

2 Lire les phrases narratives

Écrire au tableau en écriture cursive : *Lucie a vu un écureuil.* et procéder comme pour la semaine 16 – 3^e jour.



Exercice 9 p. 68.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Prendre des repères pour identifier les phrases des dialogues dans le texte de lecture.

Écrire au tableau en script les lignes des dialogues (3, 5, 6) avec des tirets. Ne pas écrire « dit Léo » « crie Ada. » et procéder comme semaine 16 – 3^e jour.

4 Étudier le son [y]

Procéder comme semaine 16 – 3^e jour.

4.1 Écrire au tableau en colonne les mots du titre et de l'histoire contenant le son [y].

4.2 Dire des mots connus contenant ou non le son [y].

4.3 Demander aux élèves de citer des mots contenant le son [y].



4.4 Exercice 6 p. 68. Faire écrire la lettre u, puis une tortue.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 67.

Copie de : Il n'y a plus de mur.

6 Apprendre la langue



6.1 Exercice 1 p. 67.

Faire décrire chaque image : des personnages qui font des choses interdites ou dangereuses, des personnes qui rappellent les interdictions. Lire le contenu des bulles. Les faire répéter. Faire justifier les interdictions.

6.2 Réinvestissement. Demander aux élèves de raconter des situations où ils se sont trouvés confrontés à quelqu'un qui leur rappelait une interdiction. Faire formuler cette interdiction et sa justification (en cas de difficulté sur le plan du vocabulaire, laisser les élèves s'exprimer dans la langue maternelle). Puis faire jouer les nouvelles situations en utilisant les structures : on a le droit, il ne faut pas.

7 Jouer avec les mots

Lire et faire mémoriser *À l'îlot*.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 139.

4^e JOUR

1 Raconter l'histoire et la jouer – Produire de l'oral



1.1 Lire l'histoire dans son ensemble en respectant l'ordre chronologique : titre, dialogues des 2 vignettes, texte de lecture.

1.2 Lire l'histoire en entier, puis la faire jouer (distribuer les rôles du narrateur et des personnages).

1.3 Produire de l'oral :

– faire se rappeler la situation finale de l'histoire : Lucie a cassé la cabane. Demander aux élèves d'imaginer ce qui peut se passer ensuite sous forme de phrases narratives et de dialogues. Exemples : Lucie s'est-elle fait mal ? Comment vont réagir Ada et Léo ? Faire desiner.

– En fonction de l'intérêt et du niveau de la classe, proposer aux élèves une discussion autour du thème de la construction d'une cabane. Avec quoi la fait-on ? Comment ? Pour quoi faire ?

2 Lire les phrases narratives



2.1 Lire la phrase : « Elle grimpe sur la cabane. » (ligne 2). Demander aux élèves de la pointer sur le livre page 66. Procéder comme semaine 16 en groupant les mots ainsi : Elle grimpe puis sur la cabane.



Exercice 10 p. 68.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Prendre des repères pour identifier des mots des dialogues dans le texte de lecture.

Écrire au tableau en script les lignes du dialogue (2, 3, 5, 6) avec des tirets (écrire dit Léo. crie Ada. Procéder comme semaine 16 – 4^e jour pour faire trouver les mots dictés, les mots cachés : dit, casser, tu...

4 Étudier le son [y]



4.1 Lire successivement les phrases des bulles de la vignette 2. Demander aux élèves d'écrire le nombre de fois où ils entendent le son [y]. Faire le même travail avec les trois premières phrases du texte de lecture.



4.2 Exercice 5 p. 68.

Procéder comme semaine 16 – 4^e jour.



4.3 Choisir 5 mots de l'exercice précédent où l'on entend le son [y]. Pour chaque mot, faire tracer une flèche le représentant. Demander de placer un rond à l'endroit (début, milieu, fin) où l'on entend le son [y].



4.4 Exercice 6 p. 68 (prénoms).

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 67.

Copie de : On n'a pas le droit de...

Faire choisir une des propositions écrites au tableau pour compléter la phrase à copier. Faire dessiner.

6 Apprendre la langue



Exercice 2 p. 67.

Faire observer, décrire et comparer les 2 dessins. Lire les deux premières phrases : Il y a un mur. Il n'y a plus de mur. Les faire répéter. Faire trouver les phrases suivantes pour la cabane et l'écureuil, en utilisant les mêmes structures.

7 Jouer avec les mots

Lire et faire mémoriser *À l'ilot...*

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 139.

5^e JOUR

1 Lire le texte de lecture

Procéder comme semaine 16 – 5^e jour.

2 Approfondir et consolider la compréhension



2.1 Vrai ou Faux ; procéder comme semaine 16 – 5^e jour.



2.2 Exercice 3 p. 67 ; cet exercice pourra être réalisé à 2.

Faire lire silencieusement les groupes de mots qui correspondent à des débuts et des fins de phrases du texte. Faire chercher la première phrase complète. La dire. Faire écrire le chiffre et le signe correspondants. Pour la vérification, faire pointer et lire la phrase à voix haute dans le texte page 66. Procéder de même pour les 2 autres phrases.

3 Jouer la scène pour réinvestir

Distribuer les rôles (le narrateur, Léo, Ada, Lucie) et procéder comme semaine 16 – 5^e jour.

4 Étudier le son [y]

4.1 Procéder comme semaine 16 – 5^e jour.



4.2 Exercice 7 p. 68.

Faire observer les mots. Seuls 4 mots contiennent la lettre u. Faire dessiner les 4 signes correspondant à ces 4 mots. Pour la vérification, faire pointer le signe d'un mot, faire observer le mot et la présence ou l'absence de la lettre cherchée. Puis lire le mot.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 8 p. 68.

Écrire au tableau en cursive les 2 syllabes *lu* et *mu* et les 5 mots incomplets dans la même disposition que celle du livre. Lire et faire lire les syllabes. Selon le niveau des élèves, procéder selon une des manières suivantes.

– Lire lentement le premier mot, en insistant particulièrement sur la syllabe à trouver. Faire répéter le mot puis le faire écrire. Procéder de même pour les autres mots.

– Lire les syllabes écrites du premier mot et demander aux élèves quel est le mot qu'ils connaissent qui peut être complété avec l'une des trois syllabes proposées. Faire répéter le mot et le faire écrire.

6 Apprendre la langue



Jeu page 69. Faire décrire le circuit (départ, arrivée, panneaux). Faire choisir les chemins à parcourir par l'automobiliste et le cycliste pour atteindre l'arrivée. Faire justifier le choix de ces chemins en faisant expliciter les différents panneaux rencontrés.

7 Jouer avec les mots

Faire dire les comptines de la semaine.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 139.

Unité 18 • La dispute

- OBJECTIFS :
 - apprendre la langue orale
 - mettre en correspondance langue orale la langue écrite
 - développer des stratégies de lecture
- APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :
 - COMPRÉHENSION ET PRODUCTION
 - nommer des artisans et leur demander un service
 - exprimer l'appartenance
 - présenter ses excuses à quelqu'un
 - STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT
 - comprendre un texte
 - repérer les éléments d'une phrase
 - ÉTUDE DU CODE
 - identifier le son [p]
 - établir la correspondance son/graphie : [p] p pp

1^{er} JOUR

1 Découvrir l'histoire et émettre des hypothèses



- 1.1 Faire découvrir l'histoire dans son ensemble :
- sur le plan du sens (lieu, temps, personnages, actions),
 - sur le plan de la structure.

1.2 Demander aux élèves :

- de décrire globalement les 2 vignettes et le dessin ;
- de les décrire dans l'ordre chronologique pour établir un lien entre eux et commencer à construire le sens de l'histoire : la dispute entre Ada et Lucie ; le cartable est cassé, les filles sont ennuyées ; Ada apporte son cartable chez le cordonnier pour le réparer ;
- d'émettre des hypothèses et de les justifier par rapport aux dessins.

Vignette 1. Que font les deux filles ? Pourquoi se disputent-elles ? Que peuvent-elles se dire ?

Vignette 2. Que peuvent se dire Lucie et Ada ? Quelles questions peuvent-elles se poser ?

Dessin. Que peut demander Ada au cordonnier ? Pourquoi ? Que va faire le cordonnier ?

Remarque : faire prendre conscience aux élèves que c'est la lecture du texte qui permettra de répondre à ces questions et de vérifier les hypothèses émises.

2 Écouter et s'appropriier les dialogues introductifs



- 2.1 Lire uniquement les dialogues des 2 vignettes plusieurs fois.

- 2.2 Poser des questions pour aider à la compréhension du début de l'histoire. Exemples : Pourquoi les filles se disputent-elles ? Comment réagit Lucie quand elle constate que le cartable est cassé ?

- 2.3 Lire à nouveau les dialogues. Les faire répéter.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Découvrir le texte de lecture.

Écrire au tableau en script le titre et les 2 phrases narratives du texte (lignes 1 et 4) dans la même disposition que sur le livre de l'élève page 70. Procéder comme semaine 16.

4 Jouer la scène pour mémoriser les dialogues

Faire jouer la scène (vignettes 1 et 2) en exigeant des élèves qu'ils donnent les répliques textuellement.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 71.

Copie du titre : La dispute

6 Apprendre la langue

- 6.1 Rappeler la réplique de Lucie (vignette 2) « Pardon. » Demander aux élèves de dire dans quelles situations,

il est nécessaire de s'excuser. Exemples : bousculer quelqu'un, passer devant quelqu'un, faire bouger un camarade qui écrit, casser quelque chose, tacher le cahier d'un camarade, un vêtement, renverser un verre...

Dire et expliciter aux élèves les principales façons de s'excuser : Pardon, excuse-moi, excusez-moi. (envers un adulte).

6.2 Demander aux élèves, par petits groupes, d'improviser des situations citées précédemment et d'utiliser les structures ci-dessus.

7 Jouer avec les mots

Reprendre la comptine *Picoti, picota* (livre élève p.17).

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, *La pintade*, p. 140 de ce Guide.

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire



Faire se rappeler les différents moments de l'histoire : la dispute entre Ada et Lucie, la conséquence de leur dispute : le cartable cassé, la nécessité de se rendre chez le cordonnier pour le faire réparer, le moment dans l'atelier du cordonnier. Dire ou faire dire les dialogues des vignettes 1 et 2.

2 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite dans le texte



Repérer et distinguer le narrateur et les personnages qui parlent. Pour cette phase, procéder comme semaine 16 – 2^e jour.

2.1 Lire le texte de lecture en exprimant nettement les différentes intonations.

2.2 Faire repérer les signes particuliers du texte : faire dénombrer les tirets (4). En faire déduire l'alternance des 2 interlocuteurs (Ada – le cordonnier – le cordonnier et Ada.) Les phrases narratives permettent d'expliquer ce qui se passe chez le cordonnier et de situer, dans le texte, deux étapes : l'arrivée et la demande d'Ada dans l'atelier, le travail de réparation du cordonnier et la fin de la scène.



2.3 Écrire au tableau le cordonnier et Ada. Dire une réplique (ou une partie d'une réplique). Faire écrire le nom du personnage qui la dit.

3 Lire les phrases narratives



Écrire les 2 phrases narratives (Ada va chez le cordonnier. Le cordonnier répare le cartable.) en script sur 2 bandes de papier. Afficher ces 2 bandes et procéder comme semaine 16.

Attention : conserver les étiquettes-mot pour utilisations ultérieures.

4 Jouer la scène

Faire jouer l'histoire en interprétant uniquement les dialogues.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 71.

Copie de : Pardon Ada !

6 Apprendre la langue

6.1 Demander aux élèves de dire ce que fait un cordonnier : il répare... (quoi ?), il fabrique et il vend... (quoi ?). Faire décrire l'atelier, son matériel, ses outils.

6.2 Faire lister les artisans du village ou du quartier. Procéder comme en 6.1 pour enrichir le vocabulaire.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et répéter la comptine *Picoti, picota*.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 140.

3^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire dans son ensemble et la jouer



Procéder comme semaine 16 – 2^e jour.

2 Lire les phrases narratives

2.1 Écrire au tableau en écriture cursive : Ada va chez le cordonnier. Procéder comme semaine 16 3^e jour.



2.2 Exercice 9 p. 72.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Prendre des repères pour identifier les phrases du dialogue dans le texte de lecture.



Écrire au tableau en script les lignes du dialogue (2, 3, 5, 6) avec des tirets et procéder comme semaine 16 – 3^e jour.

4 Étudier le son [p]

Procéder comme semaine 16 – 3^e jour.

4.1 Écrire au tableau en colonne les mots du titre et de l'histoire contenant le son [p].

4.2 Dire des mots connus contenant ou non le son [p].

4.3 Demander aux élèves de citer des mots contenant le son [p].



4.4 Exercice 6 p. 72.

Faire écrire la lettre *p*, le mot *une poupée*.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 71.

Copie de : *Le cartable est prêt.*

6 Apprendre la langue



6.1 Exercice 1 p. 71.

Faire décrire chaque image : des personnages portent des objets abîmés. Ils se rendent chez les artisans correspondants. Faire utiliser les structures : Pouvez-vous réparer mon..., ? Oui, je peux... !

Lire le contenu des bulles. Les faire répéter ou compléter.

6.2 Réinvestissement. Demander aux élèves de raconter des situations où ils vont chez un artisan (en cas de difficulté sur le plan du vocabulaire, laisser les élèves s'exprimer dans leur langue maternelle). Puis faire jouer les nouvelles situations en utilisant les mêmes structures.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et apprendre *Mon papa est cordonnier*.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 140.

4^e JOUR

1 Raconter l'histoire et la jouer – Produire de l'oral



1.1 Faire raconter l'histoire dans son ensemble en respectant l'ordre chronologique : titre, dialogues des 2 vignettes, texte de lecture.

1.2 Lire l'histoire en entier, puis la faire jouer.

1.3 Produire de l'oral :

– faire imaginer la prochaine rencontre entre Ada et Lucie, le lendemain, à l'école sous forme de phrases narratives et de dialogues ;

– faire se rappeler une dispute. Faire raconter et dire comment elle s'est terminée.

2 Lire les phrases narratives



Lire la phrase : « Le cordonnier répare le cartable. » (ligne 4). Demander aux élèves de la pointer sur le livre page 70. Procéder comme semaine 16 – 4^e jour en groupant les mots ainsi : *Le cordonnier* puis *Le cordonnier répare* et enfin *le cartable*.



Exercice 10 p. 72.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Prendre des repères pour identifier des mots du dialogue dans le texte de lecture.

Écrire au tableau en script les lignes du dialogue (2, 3, 5, 6) avec des tirets. Procéder comme semaine 16 – 4^e jour pour faire trouver les mots dictés et les mots cachés : réparer, prêt, merci, Monsieur.

4 Étudier le son [p]



4.1 Lire les phrases des bulles de la vignette 1. Demander aux élèves de noter le nombre de fois où ils entendent le son [p]. Faire le même travail avec les trois premières phrases du texte de lecture.



4.2 Exercice 5 p. 72.

Procéder comme semaine 16 – 4^e jour.



4.3 Choisir 5 mots de l'exercice précédent où l'on entend le son [p]. et procéder comme semaine 16 4^e jour ; pour chaque mot, faire tracer une flèche le représentant. Demander de placer un rond à l'endroit (début, milieu, fin) où l'on entend le son [p].



4.4 Exercice 6 p. 72.

Faire rechercher des prénoms des élèves qui commencent ou qui contiennent la lettre p. Écrire ces prénoms au tableau et en faire copier 2 au choix.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 71.

Copie de : *Pouvez-vous réparer... ?*

Faire dire aux élèves ce qui peut être réparé. Écrire les propositions au tableau.

Faire choisir une de ces propositions pour compléter la phrase à copier. Faire dessiner.

6 Apprendre la langue



Exercice 2 p. 71.

6.1 Faire observer et décrire les situations. Poser les questions : Que fait Ada ? Que dit Lucie ? Que fait Loulou ? Que dit René ? etc. Pour la vérification, lire les phrases sous les vignettes.

6.2 Faire imaginer des situations dans lesquelles on fera utiliser ces structures ainsi que : X rend y à Z.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et mémoriser *Mon papa est cordonnier*.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 140.

5^e JOUR

1 Lire le texte de lecture

Procéder comme semaine 16.

2 Approfondir et consolider la compréhension



2.1 Vrai ou Faux. Procéder comme semaine 16.



2.2 Exercice 3 p. 71.

Proposer ce travail à 2. Faire lire silencieusement les 3 phrases. Faire écrire le numéro de la phrase qui correspond à l'histoire. Pour la vérification, lire les 3 phrases à voix haute.

3 Jouer la scène pour réinvestir

Distribuer les rôles (le narrateur, Ada, Lucie et le cordonnier) et demander d'interpréter l'histoire. Faire utiliser le travail réalisé dans *Produire de l'oral* (4^e jour) pour prolonger la fin de l'histoire.

4 Étudier le son [p]

Procéder comme semaine 16.



Exercice 7 p. 72.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 8 p. 72.

Écrire au tableau en cursive les 3 syllabes *pou*, *pi* et *pa* et les 5 mots incomplets dans la même disposition que celle du livre. Lire et faire lire les syllabes. Selon le niveau des élèves, procéder selon une des manières suivantes :

– lire lentement le premier mot, en insistant particulièrement sur la syllabe à trouver. Faire répéter le mot puis le faire écrire. Procéder de même pour les autres mots.

– Lire les syllabes écrites du premier mot et demander aux élèves quel est le mot qu'ils connaissent qui peut être complété avec l'une des trois syllabes proposées. Faire répéter le mot et le faire écrire. Procéder de même pour les autres mots.

6 Apprendre la langue

Jeu page 73.

Faire décrire le jeu. Faire identifier les différents artisans. Faire nommer les différents outils. Faire rechercher les correspondances. Faire répondre à la consigne en utilisant la structure : Le tour appartient à la potière..

7 Jouer avec les mots

Faire redire les comptines.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 140.

Unité 19 • Léo est malade

- OBJECTIFS :
 - apprendre la langue orale
 - mettre en correspondance langue orale et langue écrite
 - développer des stratégies de lecture
- APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :
 - COMPRÉHENSION ET PRODUCTION
 - exprimer ce que l'on ressent face à une situation difficile
 - nommer ce qui concerne la santé
 - STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT
 - comprendre un texte
 - repérer les éléments d'une phrase
 - ÉTUDE DU CODE
 - identifier le son [o]
 - établir la correspondance son/graphie : [o] o (au, eau)

1^{er} JOUR

1 Découvrir l'histoire et émettre des hypothèses



1.1 Faire découvrir l'histoire dans son ensemble :

- sur le plan du sens (lieu, temps, personnages, actions),
- sur le plan de la structure.

1.2 Demander aux élèves :

- de décrire globalement les 2 vignettes et le dessin ;
- de les décrire dans l'ordre chronologique pour établir un lien entre eux et commencer à construire le sens de l'histoire : dans la maison de la famille de Léo, une discussion entre Bela et sa mère ; dans la chambre de Léo, Léo est couché et sa mère lui touche le front ; au dispensaire, l'infirmière ausculte Léo ;
- d'émettre des hypothèses et de les justifier par rapport aux dessins.

Vignette 1. Que peuvent se dire Bela et sa mère ? Pourquoi Bela fait-elle ce geste ?

Vignette 2. Pourquoi Léo est-il encore couché ? Pourquoi la mère touche-t-elle son front ? Que peuvent se dire Léo et sa mère ?

Dessin. Que fait l'infirmière ? Pourquoi regarde-t-elle dans la bouche de Léo ? Que va-t-elle lui donner ?

Remarque : faire prendre conscience aux élèves que c'est la lecture du texte qui permettra de répondre à ces questions et de vérifier les hypothèses émises.

2 Écouter et s'approprier les dialogues introductifs



2.1 Lire uniquement les dialogues des 2 vignettes plusieurs fois.

2.2 Poser des questions pour aider à la compréhension de l'histoire : Où est Léo ? Pourquoi ? Qui est la dame sur le dessin ? Que fait-elle ? Pourquoi ? Que donne-t-elle à Léo ?

2.3 Lire à nouveau les dialogues. Les faire répéter.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Découvrir le texte de lecture. Écrire au tableau en script le titre et les 2 phrases narratives (lignes 1 et 2) dans la même disposition que sur le livre page 74. Procéder de la même façon que semaine 16 – 1^{er} jour. Faire expliciter : « Aaaaaaah » (ce n'est pas un mot mais le son qui sort de la bouche dans cette situation).

4 Jouer la scène pour mémoriser les dialogues

Faire jouer la scène (vignettes 1 et 2) en exigeant des élèves qu'ils donnent les répliques textuellement.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 75.

Copie du titre : *Léo est malade*

6 Apprendre la langue

6.1 Rappeler la réplique de la mère de Léo à son fils (vignette 2) « Qu'est-ce que tu as ? » et la réponse de Léo : « Je ne me sens pas bien. ». Demander aux élèves

de dire dans quelles situations (maladies) on peut dire cette phrase. Exemples : quand on a mal au ventre, à la tête, à la gorge, aux oreilles, quand on a de la fièvre... Faire utiliser les structures : Je ne me sens pas bien, j'ai mal à/au...

6.2 Demander à un élève de se tenir la tête, le ventre... et d'exprimer la douleur par la mimique. Demander aux autres élèves d'utiliser les structures : X ne se sent pas bien, il/elle a mal à/au...

6.3 Selon le niveau de la classe, demander aux élèves de transformer ces structures en fonction des différents degrés d'intensité de la douleur et du soulagement ressenti après des soins. Exemples : Je ne me sens pas bien, je ne me sens pas bien du tout, je me sens mal, je me sens très mal, je me sens mieux, je me sens bien, je me sens très bien...

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et mémoriser la comptine *As-tu froid ?*

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, *La pintade*, p. 140 de ce Guide.

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire



Procéder comme semaine 16.

2 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite dans le texte

Repérer et distinguer le narrateur et les personnages qui parlent.



Procéder comme semaine 16 – 2^e jour.

2.1 Lire le texte de lecture en exprimant nettement les différentes intonations.

2.2 Faire repérer les signes particuliers du texte. Pour les lignes 5, 6, 7 en faire déduire l'alternance des 2 interlocuteurs (l'infirmière – Léo – l'infirmière).

2.3 Écrire au tableau *Léo et l'infirmière*. Dire une réplique (ou une partie d'une réplique). Faire écrire le nom du personnage qui la dit.

3 Lire les phrases narratives



Écrire en script sur 2 bandes de papier les 2 phrases : « Léo a mal à la gorge. Son front est chaud. »

Afficher ces 2 bandes et procéder comme semaine 16.

Attention : conserver les étiquettes-mot pour utilisations ultérieures.

4 Jouer la scène

Faire jouer l'histoire en interprétant uniquement les dialogues.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 75.

Copie de : Je ne me sens pas bien.

6 Apprendre la langue

6.1 Rappeler le thème de l'histoire. Léo ne se sent pas bien, il a de la fièvre et il a mal à la gorge : il est malade. Nommer sa maladie : c'est une angine. Demander aux élèves de nommer les maladies qu'ils connaissent et quels en sont les symptômes (en cas de difficultés sur le plan du vocabulaire, laisser les élèves s'exprimer dans leur langue maternelle).

C'est l'occasion de rappeler le rôle préventif des vaccinations grâce auxquelles certaines maladies peuvent être évitées.

6.2 Demander aux élèves dans quelles circonstances (autres que les maladies) ils peuvent dire « J'ai mal » : incidents et accidents (chute, choc, bagarre...). Faire dire quels soins on apporte généralement à une blessure, une écorchure, une brûlure, une fracture... et faire préciser qui peut soigner : la maîtresse ou le maître, les parents, l'infirmière... À chaque proposition, faire utiliser la structure : C'est l'infirmière qui fait le pansement. C'est la maman qui nettoie la plaie.

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et dire la comptine *As-tu froid ?*

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 140.

3^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire dans son ensemble et la jouer



Procéder comme semaine 16 – 3^e jour.

2 Lire les phrases narratives

Écrire au tableau en écriture cursive : *Léo a mal à la gorge. Procéder comme semaine 16.*



Exercice 9 p. 76.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Prendre des repères pour identifier les phrases des dialogues dans le texte de lecture.



Écrire au tableau en script les lignes des dialogues (3, 4, 5, 6, 7) avec des tirets. Ne pas écrire *dit l'infirmière. fait Léo*. Procéder comme semaine 16 – 3^e jour.

4 Étudier le son [o]

Procéder comme semaine 16 – 3^e jour.

4.1 Écrire au tableau en colonne les mots du titre et de l'histoire contenant le son [o].

Léo, gorge, chaud, sirop, docteur, beaucoup, eau.

Remarque : il n'est pas nécessaire de distinguer systématiquement le [o] ouvert et le [o] fermé.

Relire tous ces mots et demander aux élèves de dire le son qu'ils ont en commun. Pour chaque mot écrit au tableau, faire repérer oralement le son [o] et faire pointer la lettre o ou les groupes de lettres au et eau correspondants. Lire le mot en insistant sur la syllabe comportant le son [o] et faire répéter oralement.

4.2 Dire des mots connus contenant ou non le son [o].

4.3 Demander aux élèves de citer des mots contenant le son [o].



Exercice 6 p. 76.

Faire écrire la lettre o, le mot *une oreille*.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 75.

Copie de : Léo a mal à la gorge.

6 Apprendre la langue



6.1 Exercice 1 p. 75.

Faire décrire chaque image. Faire dire et imaginer le contenu des bulles. Les faire répéter. Faire préciser dans chacune des situations qui va soigner (parents, pharmacien ou pompier), dans quel lieu (dispensaire, pharmacie, hôpital).

6.2 Réinvestissement. Demander aux élèves de raconter des situations où ils se sont trouvés confrontés à une maladie, un accident corporel (en cas de difficulté sur le plan du vocabulaire, laisser les élèves s'exprimer dans la langue maternelle). Puis faire jouer les situations en utilisant les structures.

7 Jouer avec les mots

Faire apprendre *Chez le docteur*. Faire dire pour le son [o] *Dodo l'enfant Do*, semaine 16, p. 65.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 140.

4^e JOUR

1 Raconter l'histoire et la jouer – Produire de l'oral



1.1 Faire raconter l'histoire dans son ensemble en respectant l'ordre chronologique : titre, dialogues des 2 vignettes, texte de lecture.

1.2 Lire l'histoire en entier, puis la faire jouer.

1.3 Produire de l'oral :

– faire se rappeler la situation finale de l'histoire. Demander aux élèves d'imaginer ce qui peut se passer ensuite sous forme de phrases narratives et de dialogues. Exemples : Que va faire Léo ? Peut-il aller à l'école ? Va-t-il retourner se coucher ? Faire dessiner.

– En fonction de l'intérêt et du niveau de la classe, proposer aux élèves une discussion autour du thème de la santé. Quand va-t-on au dispensaire ? Pourquoi ? Quels sont les différents soignants qu'on peut y rencontrer ?

2 Lire les phrases narratives



2.1 Lire la phrase : « Son front est chaud. » (ligne 2). Demander aux élèves de la pointer sur le livre page 74. Procéder comme semaine 16 – 4^e jour en groupant les mots ainsi : *Son front* puis *est chaud*.



2.2 Exercice 10 p. 76.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Prendre des repères pour identifier des mots des dialogues dans le texte de lecture.

Écrire au tableau en script les lignes des dialogues (3, 4, 5, 6, 7) avec des tirets (écrire : fait Léo. dit l'infirmière.). Procéder comme semaine 16 pour faire trouver des mots dictés, des mots cachés : (Ouvre, sirop, beaucoup, Prends).

4 Étudier le son [o]



4.1 Lire les 4 premières phrases du texte de lecture. Demander aux élèves d'écrire le nombre de fois où ils entendent le son [o].



4.2 Exercice 5 p. 76.

Procéder comme semaine 16 – 4^e jour.



4.3 Choisir 5 mots de l'exercice précédent où l'on entend le son [o] et procéder comme semaine 16 – 4^e jour.



4.4 Exercice 6 p. 76.

Faire rechercher des prénoms des élèves qui commencent ou qui contiennent la lettre o. Écrire ces prénoms au tableau et en faire copier 2 au choix.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 75.

Copie de : J'ai mal...

Faire dire aux élèves où ils peuvent avoir mal. Exemples : à la tête, au ventre, au dos, au genou, au bras... Écrire quelques-unes de ces propositions au tableau. Faire choisir une des propositions pour compléter la phrase à copier. Faire dessiner.

6 Apprendre la langue



Exercice 2 p. 75.

Faire observer et décrire le premier dessin. Faire se rappeler ce que dit l'infirmière à Léo en lui tendant la bouteille de sirop « Prends ce sirop. ». Demander aux élèves ce que Léo doit faire avec le sirop : il doit le boire, et ce que peut ordonner l'infirmière : « Bois ce sirop. Bois-le ! » Procéder de même pour les 2 autres situations.

7 Jouer avec les mots

Faire dire *Chez le docteur*.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 140.

5^e JOUR

1 Lire le texte de lecture



Procéder comme semaine 16.

2 Approfondir et consolider la compréhension



2.1 Vrai ou Faux. Procéder comme semaine 16 – 5^e jour.



2.2 Exercice 3 p. 75. Cet exercice peut se réaliser à 2. Faire lire silencieusement les 3 séries de phrases. Faire chercher celle qui correspond à l'ensemble de l'histoire (celle qui la résume). Faire écrire sur l'ardoise le chiffre correspondant. Pour la vérification, faire pointer et lire la série de phrases à voix haute. Faire lire les 2 autres séries et faire dire pourquoi elles ne correspondent pas à l'histoire.

3 Jouer la scène pour réinvestir

Distribuer les rôles (le narrateur, Léo, Bela, la mère, l'infirmière) et demander d'interpréter l'histoire. Faire utiliser le travail réalisé dans *Produire de l'oral* (4^e jour) pour prolonger la fin de l'histoire.

4 Étudier le son [o]



Procéder comme semaine 16 – 5^e jour.



Exercice 7 p. 76.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 8 p. 76.

6 Apprendre la langue



Page 77. Faire décrire les vignettes (lieu, personnages). Faire émettre des hypothèses sur l'état de santé de chaque personnage en s'appuyant sur les différents indices (bébé qui pleure, la béquille, le plâtre). Puis faire classer dans l'ordre les 3 petites vignettes en justifiant le passage successif de chaque personnage dans le cabinet de l'infirmier.

7 Jouer avec les mots

Faire dire les comptines.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 140.

Unité 20 • La visite d'oncle Léon

• OBJECTIFS :

- apprendre la langue orale
- mettre en correspondance langue orale et langue écrite
- développer des stratégies de lecture

• APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :

→ COMPRÉHENSION ET PRODUCTION

- exprimer ce que l'on ressent face à une situation heureuse

→ STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT

- comprendre un texte
- repérer les éléments d'une phrase

→ ÉTUDE DU CODE

- identifier le son [t]
- établir la correspondance son/graphie : [t] t et tt

1^{er} JOUR

1 Découvrir l'histoire et émettre des hypothèses



1.1 Faire découvrir l'histoire dans son ensemble :

- sur le plan du sens (lieu, temps, personnages, actions),
- sur le plan de la structure.

1.2 Demander aux élèves :

- de décrire globalement les 2 vignettes et le dessin ;
- de les décrire dans l'ordre chronologique pour établir un lien entre eux et commencer à construire le sens de l'histoire : des musiciens et des gens dansent (c'est une fête) ; Léo est appelé par son père, un homme donne un cadeau à Léo ; Léo est content et Bela regarde le ballon admirative ;

- d'émettre des hypothèses et de les justifier par rapport aux dessins.

Vignette 1. Pourquoi y a-t-il une fête au village ? Qui est l'homme à côté du père de Léo ? Pourquoi est-il au milieu de la fête ? Que peut dire le père de Léo à son fils ?

Vignette 2. Pourquoi l'homme offre-t-il un cadeau à Léo ?

Dessin 3. Que peut dire Léo à l'homme ? Léo et Bela vont-ils se parler ?

Remarque : faire prendre conscience aux élèves que c'est la lecture du texte qui permettra de répondre à ces questions et de vérifier les hypothèses émises.

2 Écouter et s'approprier les dialogues introductifs



2.1 Lire uniquement les dialogues des 2 vignettes plusieurs fois.



2.2 Poser des questions pour aider à la compréhension du début de l'histoire. Exemples : Comment s'appelle l'homme ? Est-ce une personne de la famille de Léo ? Pourquoi le père de Léo appelle-t-il son fils ? Que veut faire l'oncle Léon ? Est-ce que Léo s'attendait à recevoir un cadeau ?

2.3 Lire à nouveau les dialogues. Les faire répéter.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Découvrir le texte de lecture.

Écrire au tableau en script le titre et les 3 phrases narratives (lignes 1, 3 et 5) dans la même disposition que sur le livre page 78. Procéder comme semaine 16 – 1^{er} jour.

4 Jouer la scène pour mémoriser les dialogues

Faire jouer la scène (vignettes 1 et 2) en exigeant des élèves qu'ils donnent les répliques textuellement.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 79.

Copie du titre : La visite d'oncle Léon

6 Apprendre la langue

6.1 Rappeler l'exclamation de Léo quand il découvre le ballon de football : « Super ! » Expliciter le mot : on l'utilise pour dire et montrer que l'on apprécie, que l'on est très content. Chercher d'autres exclamations pour exprimer la même appréciation. Exemples : Génial !, Youpi !, Ouah !

6.2 Lire la deuxième réplique de Léo : « Merci pour ce beau cadeau, Tonton. »

Demander aux élèves d'improviser des situations semblables à celle de l'histoire : un élève appelle un autre élève pour lui offrir un cadeau. Faire utiliser : *Prénom A*. J'ai un cadeau pour toi. Une des exclamations ci-dessus au choix, puis la phrase de remerciement : Merci pour ce beau cadeau *Prénom B*. Faire exprimer la joie par le ton, les mimiques et la gestuelle correspondante (visage souriant, regard admiratif, bras levés, sautillements...).

7 Jouer avec les mots

Faire écouter et mémoriser la comptine *Toc toc toc*.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, *La pintade*, p. 140 de ce Guide.

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire



Faire se rappeler les différents moments de l'histoire. Dire ou faire dire les dialogues des vignettes 1 et 2.

2 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite dans le texte



Repérer et distinguer le narrateur et les personnages qui parlent.

Pour cette phase, procéder comme semaine 16 – 2^e jour.

2.1 Lire le texte de lecture en exprimant nettement les différentes intonations.

2.2 Faire repérer les signes particuliers du texte : les 3 phrases narratives commencent chacune par Léo ; les 3 répliques de Léo sont introduites par un tiret. Faire observer l'alternance entre les phrases narratives et les phrases des dialogues.

Remarque : observer que 3 phrases se terminent par un point d'exclamation. Les faire pointer (lignes 2 et 6). La deuxième phrase (ligne 2) ne comporte qu'un seul mot. Expliciter ce qu'est une exclamation par des exemples tirés des textes précédents et en mettant le ton : C'est froid ! C'est chaud !, Bon appétit !, Quelle bonne idée !, Merci René !..



2.3 Écrire au tableau Léo et Bela. Dire une réplique (ou une partie d'une réplique). Faire écrire le nom du personnage à qui Léo la dit.

3 Lire les phrases narratives



Écrire les 3 phrases en script : « Léo ouvre la boîte. Léo est très content. Léo se tourne vers Bela. » sur 3 bandes de papier. Afficher ces 3 bandes. Procéder comme semaine 16 – 2^e jour.

Attention : conserver les étiquettes-mot pour utilisations ultérieures.

4 Jouer la scène

Faire jouer l'histoire en interprétant uniquement les dialogues des 2 vignettes et du dessin.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 79.

Copie de : *Merci pour ce cadeau.*

6 Apprendre la langue

6.1 Rappeler la réplique de Léo à son oncle : « Merci pour ce beau cadeau Tonton. » en insistant sur le mot « beau ». Faire dire ou dire ce qui est beau : le cadeau. Rappeler la réplique de Léo à Bela : « Tu as vu comme il est beau ! » Faire dire ou dire ce qui est beau : le ballon.

6.2 Proposer de modifier (transformer) l'histoire : le cadeau d'oncle Léon est une petite voiture. Selon le niveau des élèves, transformer ou faire transformer la réplique de Léo à Bela : Tu as vu comme elle est belle ! (La voiture est belle !).

6.3 Comme le jour précédent, demander aux élèves d'improviser des situations semblables à celle de l'histoire : un élève appelle un autre élève pour lui offrir un cadeau, en précisant cette fois la nature du cadeau. Faire utiliser : A. J'ai un cadeau pour toi. C'est un/une..... Faire répondre en utilisant une des exclamations au choix, la phrase de remerciement : Merci pour ce beau cadeau B. Puis demander à B de s'adresser à un troisième élève en utilisant la structure : Tu as vu comme il/elle est beau/belle.

7 Jouer avec les mots

Faire dire la comptine *Toc toc toc*.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 140.

3^e JOUR**1 Se souvenir de l'histoire dans son ensemble et la jouer**Procéder comme semaine 16 – 3^e jour.**2 Lire les phrases narratives**

Écrire au tableau en écriture cursive : *Léo ouvre la boîte. Il est très content.* Procéder comme semaine 16 – 3^e jour.



Exercice 9 p. 80.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Prendre des repères pour identifier les phrases des dialogues dans le texte de lecture.



Écrire au tableau en script les lignes de dialogue (2, 4, 6) avec des tirets. Procéder comme semaine 16 – 3^e jour.

4 Étudier le son [t]

4.1 Écrire au tableau en colonne des mots du titre et de l'histoire contenant le son [t].

4.2 Dire des mots connus contenant ou non le son [t].

Remarque : proposer quelques mots contenant le son (d) qui est proche du son (t) pour entraîner les élèves à ne pas les confondre.

4.3 Demander aux élèves de citer des mots contenant le son [t].



4.4 Exercice 6 p. 80.

Faire écrire la lettre t et tt, les mots : *la table, une patte.*

5 S'entraîner à écrire

Exercice 4 p. 79.

Copie de : *Un ballon de football !*

6 Apprendre la langue

6.1 Exercice 1 p. 79.

Faire décrire chaque image : des personnes qui sont contentes d'avoir reçu un cadeau. Lire les 3 phrases exclamatives dans les bulles (transformation du pronom personnel et de l'adjectif qualificatif). Les faire répéter. Demander aux élèves laquelle convient à chacune des 3 situations. Faire justifier en nommant chaque cadeau et en insistant sur le déterminant : le ballon, il – la robe, elle – les boucles d'oreilles, elles.

6.2 Réinvestissement et prolongement.

– Demander aux élèves de raconter des situations où ils ont reçu un beau cadeau ou bien où ils ont vu quelque chose de beau qui leur a inspiré de l'admiration (en cas de difficulté sur le plan du vocabulaire, laisser les élèves s'exprimer dans leur langue maternelle). Puis faire utiliser les mêmes structures.

– Faire utiliser les mêmes structures dans des histoires précédentes. Exemples : Le bébé est né : « Comme il est beau ! ». Voilà papa ! : « Comme elle (la voiture) est belle ! ». Le champion : « Comme il (Aminou) est fort ! »...

7 Jouer avec les mots

Faire répéter la phrase *Ton thé t'a-t-il ôté ta toux ?* puis la faire dire en accélérant le rythme.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 140.

4^e JOUR**1 Raconter l'histoire et la jouer - Produire de l'oral**

1.1 Faire raconter l'histoire dans son ensemble en respectant l'ordre chronologique.

1.2 Lire l'histoire en entier, puis la faire jouer.

1.3 Produire de l'oral :

– faire se rappeler la situation finale de l'histoire. Demander aux élèves d'imaginer ce qui peut se passer ensuite sous forme de phrases narratives et de dialogues. Faire dessiner.

– En fonction de l'intérêt et du niveau de la classe, proposer aux élèves une discussion autour du thème de la fête, en prolongement de celle mise en place dans la semaine 16. Faire distinguer les fêtes de famille, de village et les fêtes nationales, les fêtes traditionnelles et les fêtes liées à un événement particulier.

2 Lire les phrases narratives

Lire la phrase : « Léo se tourne vers Bela. » (ligne 5). Demander aux élèves de la pointer sur le livre page 78. Procéder comme semaine 16 en groupant les mots ainsi : *Léo se tourne* puis *vers Bela*.



Exercice 10 p. 80.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Prendre des repères pour identifier des mots du dialogue dans le texte de lecture. Écrire au tableau en script les lignes des dialogues (2, 4, 6) avec des tirets. Procéder comme semaine 16 pour faire trouver les autres mots dictés.

4 Étudier le son [t]



4.1 Lire les phrases des bulles de la vignette 1. Demander aux élèves d'écrire le nombre de fois où ils entendent le son [t]. Faire le même travail avec les phrases des bulles de la vignette 2, puis avec les trois premières phrases du texte de lecture.



4.2 Exercice 5 p. 80.



4.3 Choisir 5 mots de l'exercice où l'on entend le son [t] et procéder comme semaine 16 – 4^e jour.



4.4 Exercice 6 p. 80.

Faire rechercher des prénoms des élèves qui commencent ou qui contiennent la lettre t. Écrire ces prénoms au tableau et en faire copier 2 au choix.

5 S'entraîner à écrire



 Exercice 4 p. 79. Copie de : J'ouvre...

Faire dire aux élèves tout ce que l'on peut ouvrir. Exemples : ouvrir la porte, la fenêtre, une boîte, un paquet, une bouteille, la bouche, les yeux... Écrire quelques-unes de ces propositions au tableau. Faire choisir et écrire une des propositions pour compléter la phrase à copier. Faire dessiner.

6 Apprendre la langue



Exercice 2 p. 79.

6.1 Faire observer et décrire les dessins par paire. Lire ou faire lire les 2 phrases correspondantes. Les faire comparer (Il se tourne/Il tourne). Faire comprendre par le geste la différence entre ces 2 formes du verbe : c'est le pronom qui transforme le sens. Procéder de même pour la deuxième paire de dessins.

Utiliser d'autres verbes. Exemples : se lever/lever (la main...), se cacher/cacher, se réveiller/réveiller...

6.2 Faire varier le verbe « se lever ». Demander à un élève de se lever. L'élève désigné dit : Je me lève. Son voisin dit : Il/elle se lève.

7 Jouer avec les mots

Faire répéter *Ton thé t'a-t-il ôté ta toux.*

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 140.

5^e JOUR

1 Lire le texte de lecture

Procéder comme semaine 16 – 5^e jour.

2 Approfondir et consolider la compréhension



2.1 Vrai ou Faux. Procéder comme semaine 16.



2.1 Exercice 3 p. 79. Proposer cet exercice à 2. Faire lire silencieusement les 3 phrases. Faire écrire sur l'ardoise les symboles des phrases dans l'ordre de l'histoire. Pour la vérification, faire lire les 3 phrases à voix haute dans le bon ordre.

3 Jouer la scène pour réinvestir

Distribuer les rôles (le narrateur, Léo, le père de Léo, Léon et Bela) et demander d'interpréter l'histoire. Faire utiliser le travail réalisé dans *Produire de l'oral* (4^e jour) pour prolonger la fin de l'histoire.

4 Étudier le son [t]



Procéder comme semaine 16 – 5^e jour.



Exercice 7 p. 80.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 8 p. 80.

6 Apprendre la langue

Jeu page 81. Faire établir des liens entre les musiciens et les instruments.

7 Jouer avec les mots

Faire redire les comptines.

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, p. 140.

Unité 21 • L'invitation

• OBJECTIFS

- apprendre la langue orale
- mettre en correspondance langue orale et langue écrite
- développer des stratégies de lecture

• APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :

→ COMPRÉHENSION ET PRODUCTION

- communiquer par téléphone
- utiliser le vocabulaire lié au téléphone

→ STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT

- comprendre un texte
- repérer les éléments d'une phrase

→ ÉTUDE DU CODE

- identifier le son [n]
- établir la correspondance son/graphie : [n] n et nn

Attention !

1. En lecture dans cette période, il s'agit de construire les repères permettant aux élèves de s'approprier le sens du texte en le mémorisant progressivement. À ce stade, la lecture n'est pas du déchiffrage mais la mise en place de diverses stratégies ainsi que la constitution d'un capital de phrases et de mots. Parallèlement, on continue le repérage de sons et des graphies correspondantes.
2. Il est souhaitable dans cette période d'inverser les phases Apprendre la langue (6) et S'entraîner à écrire (5).
3. Les phases Jouer avec les mots (7) et Écouter pour le plaisir (8) concernent comme dans les autres périodes l'apprentissage des comptines et poésies et la lecture par l'enseignant du récit proposé à la fin de ce guide.
4. Travail du soir : jours 1 et 2 : comptine ; jours 3 à 5 : lire les mots de l'exercice 8 et le texte.

1^{er} JOUR**1 Découvrir l'histoire et émettre des hypothèses****1.1** Faire découvrir l'histoire dans son ensemble :

- sur le plan du sens (lieu, temps, personnages, actions),
- sur le plan de la structure.

1.2 Demander aux élèves :

- de décrire globalement les 2 vignettes et le dessin ;
- de les décrire dans l'ordre chronologique pour établir un lien entre eux et commencer à construire le sens de l'histoire : chez Léo, le téléphone sonne, Léo va répondre ; Léo est au téléphone avec une dame ; dans la chambre des enfants, chez Léo, la famille prépare des bagages ;
- d'émettre des hypothèses et de les justifier par rapport aux dessins.

Vignette 1. Pourquoi est-ce Léo qui va répondre au téléphone ?

Vignette 2. Qui est la dame qui appelle ? Léo la connaît-il ? Que peuvent-ils se dire (salutations...) ?

Dessin 3. Que fait la famille de Léo dans la chambre ?

Pourquoi ? Pourquoi y a-t-il des cadeaux ? Quel lien peut-il y avoir entre les 2 vignettes et le dessin ?

Remarque : faire prendre conscience aux élèves que c'est la lecture du texte qui permettra de répondre à ces questions et de vérifier les hypothèses émises.

2 Écouter et s'approprier les dialogues introductifs

2.1 Faire écouter uniquement les dialogues des 2 vignettes plusieurs fois.

2.2 Poser des questions pour aider à la compréhension du début de l'histoire. Exemples : Pourquoi la mère de Léo ne répond-elle pas au téléphone ? Est-ce Léo qui décide de répondre au téléphone ? Quel mot utilise-t-on pour commencer une conversation par téléphone ? Léo connaît-il la dame qui téléphone ? Comment s'appelle-t-elle ? Appartient-elle à la famille de Léo ? Comment le sait-on ? Que demande tante Yaouba à Léo ?

2.3 Faire écouter à nouveau les dialogues. Les faire répéter.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Découvrir le texte de lecture.

Écrire au tableau en script le titre et les 2 phrases narratives (lignes 1 et 6).

3.1 Faire observer le titre et le lire. Demander : Pourquoi ce titre ? Faire le lien avec le fait que Léo, sa sœur et sa mère préparent des bagages (dessin 3), qu'ils ont prévu des cadeaux en remerciement pour l'invitation.

3.2 Faire observer et dénombrer les phrases écrites au tableau (2).

Faire chercher, pointer et souligner au tableau (pas forcément dans l'ordre des phrases) les mots que des élèves peuvent reconnaître. Récapituler en lisant successivement les mots reconnus et soulignés.

Puis faire une deuxième « lecture » de façon linéaire en pointant chaque mot, reconnu ou non reconnu : lire les mots connus et faire « hum » pour les mots non reconnus, en mettant le ton.

Faire chercher les mots manquants (non lus) par anticipation et en faisant référence à l'histoire construite à partir des images (exemples : la majuscule dans tante Yaouba, invite qui ressemble à invitation...). Faire ainsi construire le sens de chaque phrase.

Lire ensuite les 2 phrases lentement en pointant chaque mot.

3.3 Lire le texte de lecture en mettant le ton. Faire vérifier les hypothèses émises précédemment (les enfants sont invités par tante Yaouba pour les vacances...). Demander aux élèves de justifier l'intervention du père de Léo : il annonce l'arrivée du car et donne le signal du départ.

4 Jouer la scène pour mémoriser les dialogues

Faire jouer la scène (vignettes 1 et 2) en exigeant des élèves qu'ils donnent textuellement les répliques.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 83.

Copie du titre : *L'invitation*

6 Apprendre la langue

6.1 Rappeler la situation dans la vignette 1 et faire utiliser le vocabulaire lié au téléphone : « Dring ! » est la sonnerie du téléphone, « Le téléphone sonne. », « Léo répond au téléphone. », « C'est tante Yaouba qui appelle. ».

6.2 Rappeler le mot employé par Léo quand il commence à parler avec tante Yaouba : « Allô ». Expliciter le mot : on l'utilise au début d'une conversation téléphonique, avant de se présenter et de se saluer. Demander aux élèves par 2 de jouer le début d'une conversation téléphonique en utilisant les structures « Allô. Bonjour. C'est X. ». Réponse : « Allô. Bonjour X. Comment ça va ? »

7 Jouer avec les mots

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, *Le cotonnier de Moussa*, p. 141 de ce Guide.

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire



Faire se rappeler les différents moments de l'histoire : l'appel de tante Yaouba, son invitation pour les vacances, les préparatifs pour le voyage, le signal du départ par le père. Dire ou faire dire les dialogues des vignettes 1 et 2.

2 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite dans le texte

Repérer et distinguer le narrateur et les personnages qui parlent.



2.1 Lire le texte de lecture en exprimant nettement les différentes intonations (narration et dialogue). Faire une deuxième lecture et auparavant, demander aux élèves de lever la main et de la garder levée tout au long de la lecture des phrases narratives.

Lire plus lentement le dialogue du texte de lecture et faire pointer le personnage qui parle (Léo – Bela – la mère – Léo) sur le dessin 3 au fur et à mesure de l'écoute. Faire remarquer que le père n'est pas sur le dessin.

2.2 Faire repérer les signes particuliers du texte :

- les 2 phrases narratives,
- les 5 répliques introduites par un tiret. Faire remarquer que le nom des personnages qui parlent est écrit à la fin de chaque ligne des dialogues, sauf pour la dernière réplique mais on comprend que c'est le père de Léo qui parle.

Faire remarquer que 3 phrases comportent un point d'exclamation. Les faire pointer (lignes 2, 3 et 4) et que les répliques de Léo et de Bela (lignes 2 et 3) se ressemblent.



2.3 Écrire au tableau *Léo, Bela, la mère, le père*. Dire une réplique (ou une partie d'une réplique). Faire écrire le nom du personnage qui la dit.

3 Lire les phrases narratives



3.1 Écrire en script les 2 phrases narratives sur 2 bandes de papier ou de carton. Afficher ces 2 bandes. Demander « Reconnaissez-vous ces phrases ? ». Les lire ou les faire lire. Les faire pointer dans le texte page 82. Lire mot à mot les 2 phrases en faisant pointer chaque mot sur le livre. Faire dénombrer les mots de chaque phrase.

3.2 Découper la première bande mot par mot. Afficher les étiquettes dans le bon ordre en énonçant chaque mot. Procéder de même pour la deuxième bande.

Attention : conserver les étiquettes-mot pour utilisations ultérieures.

4 Jouer la scène

Faire jouer l'histoire en interprétant uniquement les dialogues des 2 vignettes et du texte de lecture.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 83.

Copie de : *Allô ! Bonjour.*

6 Apprendre la langue

6.1 Faire utiliser le vocabulaire lié au téléphone. Montrer (sur une photo ou un dessin ou un téléphone) et nommer les parties d'un téléphone : le combiné, les touches, les numéros. Dire avec la gestuelle : Je prends le téléphone. Je compose/fais un numéro de téléphone. J'attends que la personne décroche. À la fin, je raccroche. Faire répéter avec la gestuelle.

6.2 Demander aux élèves par 2 de jouer un appel téléphonique : le premier fait les gestes (prise du combiné, numérotation, attente) et décrit ce qu'il fait en utilisant les structures et le vocabulaire étudié précédemment, puis il improvise une conversation téléphonique avec le deuxième élève en commençant par les structures : Allô. Bonjour. C'est X. Réponse : Allô. Bonjour X...

6.3 Jeu du téléphone. Dire à l'oreille d'un élève : Allô, puis une courte phrase. L'élève la répète à l'oreille d'un autre élève, etc. Au bout d'une douzaine de transmissions ou plus, demander au dernier élève à avoir reçu le message de le dire à voix haute. Vérifier s'il correspond au message de départ.

7 Jouer avec les mots

8 Écouter pour le plaisir (p. 141)

3^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire dans son ensemble et la jouer



1.1 Faire raconter l'histoire. Faire retrouver et pointer les dialogues des vignettes 1 et 2. Faire réécouter les dialogues.

1.2 Lire lentement le texte entier (titre + dialogues + texte de lecture) et demander aux élèves de pointer les 3 moments de l'histoire au cours de la lecture.

1.3 Faire jouer l'histoire entière, uniquement les dialogues, en exigeant que les élèves donnent les répliques textuellement.

2 Lire les phrases narratives

2.1 Écrire au tableau en écriture cursive : *tante Yaouba invite les enfants pour les vacances.* Faire reconnaître et dire la phrase. Utiliser les étiquettes réalisées la veille. Montrer au hasard une des étiquettes-mot en script et demander à un élève de venir la placer sous le même mot écrit en cursive. Reconstituer ainsi la phrase entière en écriture script.

2.2 Effacer la phrase en écriture cursive. Garder affichées au tableau la première et la dernière étiquette de la phrase. Enlever les autres étiquettes et dessiner un rectangle à la craie à leur place. Mélanger les étiquettes retirées. Les afficher à côté en désordre. Demander aux élèves de placer les étiquettes à leur place pour reconstituer la phrase (faire dire chaque mot). Pour cela, on peut procéder de 2 façons différentes :

- faire placer les mots les uns à la suite des autres dans l'ordre de la phrase ;

- distribuer les étiquettes (6), une étiquette par élève. Demander à ces élèves de venir placer leur étiquette au bon endroit dans la phrase.

Pour la vérification, faire référence au texte page 82. Faire lire les phrases.



2.3 Exercice 9 p. 84.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Prendre des repères pour identifier les phrases des dialogues dans le texte de lecture.



3.1 Écrire au tableau en script les lignes de dialogue (2, 3, 4, 5 et 7) avec des tirets.

Lire les phrases du dialogue, ligne par ligne, en les montrant. Lire une réplique complète et demander qui la dit. Demander de montrer la ligne correspondante au tableau.

Pour la vérification, s'appuyer sur le sens de la réplique et faire lire le nom du personnage qui la dit en fin de ligne. Puis effacer « dit Léo », « dit Yaouba », « dit la mère », « dit Léo » et recommencer l'exercice. Pour la vérification, s'appuyer sur le sens de la phrase et se référer au texte page 82.



3.2 Numéroté les phrases écrites au tableau et écrire en colonne Léo, Bela, la mère, le père. Lire une phrase. Demander d'écrire sur l'ardoise le numéro de la ligne et le prénom du personnage qui la dit. Pour la vérification, faire lire et pointer la réplique sur le livre. Montrer cette réplique au tableau.

4 Étudier le son [n]

4.1 Écrire au tableau en colonne des mots de l'histoire contenant le son [n]. Relire tous ces mots et demander aux élèves de dire le son qu'ils ont en commun.

Pour chaque mot écrit au tableau, faire repérer oralement le son [n] et faire pointer la lettre n correspondante. Lire le mot en insistant sur la syllabe comportant le son [n] et faire répéter oralement.

4.2 Dire des mots connus contenant ou non le son [n] (proposer quelques mots contenant le son [m] qui est proche du son [n] pour entraîner les élèves à ne pas les confondre). Donner la consigne : Si vous entendez [n] dans le mot, vous levez les bras ; si vous n'entendez pas [n], vous croisez les bras.

4.3 Demander aux élèves de citer des mots contenant le son [n].



4.4 Exercice 6 p. 84. Faire écrire n et nn, puis les mots : un nez – bonne.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 83.
Copie de : J'invite les enfants.

6 Apprendre la langue



6.1 Exercice 1 p. 83.

Faire décrire chaque image. Lire les phrases dans les bulles. Les faire répéter. Demander aux élèves d'expliquer chacune des 3 situations : qui appelle et pourquoi. Faire utiliser les structures : On téléphone pour inviter... On téléphone pour annoncer... On téléphone pour donner un rendez-vous.

6.2 Réinvestissement et prolongement : proposer aux élèves des situations précises où des personnes se téléphonent. Les jouer avec des élèves volontaires.

Faire utiliser la structure : Je t'appelle pour... Demander au reste de la classe quel était le but de la conversation téléphonique : pour faire une invitation, pour annoncer une nouvelle, pour prendre un rendez-vous, etc.

6.3 Faire jouer les élèves 2 par 2 en situation de communication téléphonique et faire utiliser les structures étudiées précédemment : Je t'appelle pour t'inviter, t'annoncer...

7 Jouer avec les mots

8 Écouter pour le plaisir (p. 141)

4^e JOUR

1 Raconter l'histoire et la jouer – Produire de l'oral



1.1 Faire raconter l'histoire dans son ensemble en respectant l'ordre chronologique : titre, dialogues des 2 vignettes, texte de lecture.

1.2 Lire l'histoire en entier, puis la faire jouer (distribuer les rôles du narrateur et des personnages).

1.3 Produire de l'oral.

– Faire se rappeler la situation finale de l'histoire : le père de Léo et Bela annonce qu'il est l'heure de partir (« Le car est là. »). Faire imaginer par exemple : l'installation dans le car, les recommandations des parents, le moment de se dire au revoir, le déroulement du voyage. Faire dessiner.

– En fonction de l'intérêt et du niveau de la classe, proposer aux élèves une discussion autour du thème du voyage en car : quand prend-on le car ? pour quelle destination ?

2 Lire les phrases narratives



2.1 Lire la phrase : « Le père entre dans la chambre. » (ligne 6). Demander aux élèves de la pointer sur le livre page 82. Faire dénombrer les mots (6). Présenter les étiquettes-mot correspondantes dans le désordre. Les faire remettre en ordre. Faire lire la phrase.

2.2 Sous les étiquettes, écrire en cursive les 2 premiers mots en les « collant » l'un à l'autre : Lepère. Faire comparer aux étiquettes correspondantes. Faire reconnaître et dénombrer les mots du groupe (2). Faire séparer les mots par un trait vertical (si possible avec une craie de couleur) et les faire lire.

Compléter le groupe en y ajoutant *entre* : *Le père entre*.
Procéder de même avec ce nouveau groupe. Écrire sur la même ligne le dernier groupe de mots : *dans la chambre*. Procéder de même.

2.3 Sous les groupes, écrire la phrase en cursive avec les 6 mots détachés. Faire dénombrer les mots (6). Faire lire la phrase.



2.4 Effacer le tableau. Laisser la phrase en étiquettes. Exercice 10 p. 84.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Prendre des repères pour identifier des mots du dialogue dans le texte de lecture.

3.1 Écrire au tableau en script les lignes du dialogue (2, 3, 4, 5 et 7) avec des tirets. Lire les phrases du dialogue, ligne par ligne, en les montrant.

3.2 Montrer et relire la première réplique.

– Dire un mot de la phrase (exemple : jouer). Demander à un élève de venir le montrer au tableau. Pour la vérification, faire lire la phrase en pointant chaque mot. Procéder de même avec d'autres mots (exemples : cadeaux, sont, Prenez...).

– Cacher un mot de la ligne (exemple : car). Le faire trouver. Pour la vérification, faire lire la phrase en pointant chaque mot.

4 Étudier le son [n]



4.1 Lire les phrases des bulles de la vignette 1. Demander aux élèves d'écrire le nombre de fois où ils entendent le son [n]. Faire le même travail avec les phrases du texte (lignes 3, 4 et 7).



4.2 Exercice 5 p. 84. Cet exercice permet de réinvestir le vocabulaire étudié précédemment et de l'étendre. Procéder en deux temps :

– faire nommer tous les éléments des images. Demander aux élèves de lever les bras s'ils entendent [n], de croiser les bras s'ils n'entendent pas [n] ;
– faire retrouver et dire les 9 mots contenant le son [n].



4.3 Choisir 5 mots de l'exercice précédent où l'on entend le son [n]. Pour chaque mot, faire tracer une flèche le représentant. Demander de placer un rond à l'endroit (début, milieu, fin) où l'on entend le son [n].



4.4 Exercice 6 p. 84.

Faire rechercher des prénoms des élèves qui commencent ou qui contiennent la lettre n. Écrire ces prénoms au tableau et en faire copier 1 ou 2 au choix.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 83.

Copie de : Je téléphone à...

Écrire des propositions des élèves au tableau. Faire choisir et écrire une des propositions pour compléter la phrase à copier. Faire dessiner.

6 Apprendre la langue



6.1 Exercice 2 p. 83. Faire observer et décrire les 2 dessins. Lire les questions de la consigne. Faire imaginer les réponses possibles. Les faire comparer : un personnage dit : Je... Deux ou plusieurs personnages disent : Nous... Faire remarquer à l'oral la transformation de : Je vais en Nous allons.

6.2 Rappeler les répliques de Léo et Bela (lignes 2 et 3) « Je vais jouer... ». Les faire transformer au pluriel. Procéder de même avec se laver.

7 Jouer avec les mots

8 Écouter pour le plaisir (p. 141)

5^e JOUR

1 Lire le texte de lecture

1.1 Écrire en script le titre et l'ensemble du texte de lecture au tableau. Lire en mettant le ton. Faire une deuxième lecture en suivant les lignes d'un geste continu.

1.2 Lire lentement le texte. S'arrêter au cours ou à la fin d'une phrase. Demander aux élèves de dire et de montrer le mot sur lequel la lecture s'est arrêtée. Procéder de même plusieurs fois.



1.3 Faire lire le texte à haute voix, dans le livre page 82, par des élèves volontaires. Éviter la lecture collective. Demander aux élèves de suivre la lecture avec le doigt.

2 Approfondir et consolider la compréhension



2.1 Vrai ou Faux. Écrire au tableau V pour vrai et F pour faux. Pour vérifier la compréhension de l'histoire, proposer une affirmation. Demander si elle correspond à l'histoire. Faire alors écrire V ou F sur l'ardoise. Faire justifier la réponse.



2.2 Exercice 3 p. 83.

Cet exercice peut être réalisé à 2. Faire lire silencieusement les 3 phrases. Faire écrire les symboles des phrases dans l'ordre de l'histoire. Pour la vérification, faire lire les 3 phrases à voix haute dans le bon ordre.

3 Jouer la scène pour réinvestir

Distribuer les rôles (le narrateur, Léo, la tante, Bela, la mère de Léo, le père de Léo) et demander d'interpréter l'histoire. Faire utiliser le travail réalisé dans *Produire de l'oral* (4^e jour) pour prolonger la fin de l'histoire (si besoin, faire intervenir d'autres élèves).

4 Étudier le son [n]

4.1 Dessiner au tableau :

1 ○ ———→ 2 ———○———→ 3 ———○———→

Faire rechercher des mots qui contiennent le son [n] (au début, au milieu, à la fin du mot). Demander aux élèves d'indiquer la colonne où l'enseignant doit écrire le mot, en disant « début », « milieu », « fin ».



4.2 Dire une phrase simple et courte (5 à 6 mots connus des élèves). Demander aux élèves de tracer un trait par mot et de dessiner pour chaque mot un rond s'ils entendent [n] dans le mot, ou une croix s'ils n'entendent pas [n] dans le mot.

4.3 Jeu de l'intrus.

Lire 2 fois une liste de 4 mots. Un seul contient le son [n]. Faire tracer sur l'ardoise un rond ou une croix selon que l'on entend ou non le son [n].



4.4 Exercice 7 p. 84.

Faire observer les mots. Seuls 4 mots contiennent la lettre n (n, n). Faire dessiner sur ardoise les 4 signes correspondant à ces 4 mots. Pour la vérification, faire pointer le signe d'un mot, faire observer le mot et la présence ou l'absence de la lettre cherchée. Puis lire le mot.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 8 p. 84.

Écrire au tableau en cursive les 3 syllabes *ni*, *na*, *no* et les 5 mots incomplets dans la même disposition que celle du livre. Lire et faire lire les syllabes. Selon le niveau des élèves, procéder selon une des manières suivantes.

– Lire lentement le premier mot, en insistant particulièrement sur la syllabe manquante. Faire répéter le mot puis le faire écrire. Procéder de même pour les autres mots.

– Lire la syllabe écrite du premier mot et demander aux élèves quel est le mot qu'ils connaissent qui peut être complété avec l'une des trois syllabes proposées. Faire répéter le mot et le faire écrire. Procéder de même pour les autres mots.

6 Apprendre la langue

Jeu page 85. Faire observer et décrire la situation. Faire nommer ou nommer les bagages et les faire attribuer à chaque personnage.

7 Jouer avec les mots

8 Écouter pour le plaisir (p. 141)

Unité 22 • Chez Léon et Yaouba

• OBJECTIFS

- apprendre la langue orale
- mettre en correspondance langue orale et langue écrite
- développer des stratégies de lecture

• APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :

→ COMPRÉHENSION ET PRODUCTION

- nommer des membres de sa famille : oncle, tante, cousin, cousine
- utiliser le vocabulaire lié à la télévision

→ STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT

- comprendre un texte
- repérer les éléments d'une phrase

• ÉTUDE DU CODE

- identifier le son [on]
- établir la correspondance son/graphie : [5] on, om

1^{er} JOUR

Remarque : avant cette première phase et pour faire le lien entre les 3 textes de la période 5, faire se rappeler où et quand se passe l'histoire précédente et les personnages mis en scène.

1 Découvrir l'histoire et émettre des hypothèses



1.1 Faire découvrir l'histoire dans son ensemble, sur le plan du sens, sur le plan de la structure.

1.2 Demander aux élèves :

- de décrire globalement les 2 vignettes et le dessin ;
- de les décrire dans l'ordre chronologique pour établir un lien entre eux et commencer à construire le sens de l'histoire : au centre ville, l'arrivée du car, la descente de Léo et Bela et l'accueil de l'oncle Léon ; dans la cour d'une maison, l'accueil chaleureux de tante Yaouba et des enfants ; dans la maison, Léo et un garçon regardent la télévision, et sont gênés par Bela et une fillette qui jouent.

- d'émettre des hypothèses et de les justifier par rapport aux dessins :

Vignette 1. Pourquoi est-ce l'oncle Léon qui vient chercher les enfants ? Quel lien de parenté peut-il avoir avec tante Yaouba ? Pourquoi n'est-elle pas venue ?

Vignette 2. Qui sont ces enfants, quel lien de parenté peuvent-ils avoir avec Yaouba, avec Léo et Bela ? Que fait le grand garçon ? Pourquoi entraîne-t-il Léo ?

Dessin. Quel genre d'émission regardent les enfants ? Que font les filles ? Pourquoi ? Pourquoi les garçons ont-ils l'air mécontent ?

2 Écouter et s'appropriier le dialogues introductifs



2.1 Faire écouter le dialogue des 2 vignettes plusieurs fois.

2.2 Poser des questions pour aider à la compréhension du début de l'histoire. Exemples : Où arrivent Léo et Bela ? Que demande l'oncle Léon ? Que répondent les enfants ? Que souhaite tante Yaouba aux enfants ? Pourquoi le grand cousin est-il impatient de rentrer ?

2.3 Faire écouter et répéter les dialogues.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite



Écrire au tableau en script le titre et les 3 phrases narratives (lignes 1, 4 et 6) dans la même disposition que sur le livre. Procéder comme semaine 21 – 1^{er} jour.

4 Jouer la scène pour mémoriser les dialogues (vignettes 1 et 2)

Faire jouer la scène en exigeant des élèves qu'ils donnent les répliques textuellement.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 87.

Copie du titre : Chez Léon et Yaouba.

6 Apprendre la langue

6.1 Travail sur la parenté : oncle et tante. Dessiner de façon schématique la famille de Léo (parents et enfants) et celle d'Adama. Écrire sous chaque personnage son prénom en script. Pour la sœur d'Adama, proposer 2 prénoms. Montrer un adulte d'une famille et un enfant de l'autre famille. Faire utiliser les structures : Léo est l'oncle de Léo. Le père de Bela est l'oncle d'Adama. Yaouba est la tante de Bela. La mère de Léo est la tante de... Établir ainsi les liens entre adultes et enfants des 2 familles.

Puis, pour consolider l'utilisation de ce vocabulaire, préparer 4 étiquettes comportant les noms des 4 adultes (Léon, Yaouba, le père de Léo et Bela, la mère de Léo et Bela). Présenter une étiquette. La faire lire et demander d'utiliser les structures précédentes pour chacun des neveux et nièces.

6.2 Selon le niveau de la classe, proposer un travail sur la parenté : neveu et nièce. Utiliser les dessins. Montrer un enfant d'une famille et un adulte de l'autre famille. Dire les structures : Léo est le neveu de Yaouba. Bela est la nièce de Léon. Expliciter ces termes et la réciprocité des liens oncle-tante/neveu-nièce. Pour consolider l'utilisation des mots neveu et nièce, préparer des étiquettes comportant les prénoms des enfants et procéder comme précédemment.

7 Jouer avec les mots

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, *Le cotonnier de Moussa*, p. 141 de ce Guide.

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire



Faire se rappeler les différents moments de l'histoire : l'accueil à la descente du car avec la discussion sur le voyage, l'arrivée chez Léon et Yaouba avec l'accueil de la tante, des cousins et l'invitation d'Adama à entrer dans la maison, la scène devant la télévision dans le salon et enfin l'entrée de l'oncle dans le salon. Dire ou faire dire les dialogues des vignettes 1 et 2.

2 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite dans le texte

Repérer et distinguer le narrateur et les personnages qui parlent.



Pour cette phase, procéder comme semaine 21 – 2^e jour.

– Lire le texte de lecture en exprimant nettement les différentes intonations.

– Faire repérer les signes particuliers du texte.

– Écrire au tableau Léo, Adama et Léon. Dire une réplique (ou une partie d'une réplique). Faire écrire le nom du personnage qui la dit.

3 Lire les phrases narratives



Écrire en script les 3 phrases narratives sur 3 bandes de papier ou de carton. Afficher ces 3 bandes et procéder comme semaine 21.

Puis retirer les étiquettes qui correspondent aux compléments de chaque phrase. Demander de lire ces débuts de phrase et de les compléter avec les étiquettes retirées précédemment. On peut accepter des phrases comme : Les garçons sont assis dans le salon. Les filles courent devant la télévision... Les faire lire et répéter.

4 Jouer la scène

Faire jouer l'histoire en interprétant uniquement les dialogues des 2 vignettes et du texte de lecture.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 86.

Copie de : Je regarde la télévision.

6 Apprendre la langue

6.1 Travail sur la parenté : cousin, cousine. Écrire au tableau en script les prénoms des enfants des 2 familles en 2 colonnes (ou utiliser les étiquettes réalisées le 1^{er} jour). Dire en pointant les prénoms : Léo et Bela sont les cousins d'Adama, X et Y, et à l'inverse : Adama, X et Y sont les cousins de Léo et Bela. Pointer un prénom de chaque famille, faire utiliser et répéter les structures : ... est le cousin de ... ou ... est la cousine de ... Puis demander : Combien Léo a-t-il de cousines/de cousins ? Faire répondre et faire répéter la structure : Léo a une cousine, elle s'appelle X. Léo a un cousin, il s'appelle Adama. Procéder de même pour chaque enfant.

6.2 Réinvestissement. Demander aux élèves de nommer un cousin ou une cousine en utilisant la structure : J'ai un cousin, il s'appelle... J'ai une cousine, elle s'appelle... Puis faire dialoguer les élèves entre eux : le premier demande : Combien as-tu de cousins/de cousines ? Un autre répond à l'aide de la structure proposée ci-dessus, et à son tour, il pose une des 2 questions à un autre élève, etc.

3^e JOUR**1 Se souvenir de l'histoire dans son ensemble et la jouer**Procéder comme semaine 21 – 3^e jour.**2 Lire les phrases narratives**Écrire au tableau : *Les garçons sont assis devant la télévision.* Procéder comme semaine 21.

Exercice 9 p. 88.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Prendre des repères pour identifier les phrases du dialogue dans le texte de lecture.

Écrire au tableau en script les lignes des dialogues (2, 3, 5, 7) avec des tirets. Ici, ne pas écrire dit Léo, dit Adama puisqu'il n'y a que 2 interlocuteurs. Procéder comme semaine 21 – 3^e jour.**4 Étudier le son [ɔ]**Procéder comme la semaine 21 – 3^e jour.

4.1 Écrire au tableau en colonne les mots du titre et de l'histoire contenant le son [ɔ].

4.2 Dire des mots connus contenant ou non le son [ɔ].

4.3 Demander aux élèves de citer des mots contenant le son [ɔ].

4.4 Exercice 6 p. 88. Faire écrire les lettres on et om. Faire écrire : *une maison – une pompe.***5 S'entraîner à écrire**

Exercice 4 p. 87.

Copie de : *Les cousins orient.***6 Apprendre la langue**

Exercice 1 p. 87. Faire décrire le document, faire reconnaître les personnages et dire le lien de parenté qu'ils ont entre eux. Lire et expliquer la consigne. Faire pointer un personnage de l'arbre généalogique. Demander aux élèves de répondre à la place de Léo en utilisant les structures proposées.

7 Jouer avec les mots**8 Écouter pour le plaisir (p. 141)****4^e JOUR****1 Raconter l'histoire et la jouer – Produire de l'oral**

1.1 Faire raconter l'histoire dans son ensemble en respectant l'ordre chronologique.

1.2 Lire l'histoire en entier, puis la faire jouer.

1.3 Produire de l'oral.

– Faire se rappeler la situation finale de l'histoire : l'oncle entre dans le salon pour regarder une émission à la télévision. Que vont faire les enfants ? Où vont-ils aller ? À quoi vont-ils jouer ? Les garçons sont-ils contents ou auraient-ils préféré regarder encore la télévision. Faire dessiner.

– En fonction de l'intérêt et du niveau de la classe, proposer aux élèves une discussion autour du thème de la télévision. Qui a la télévision ? Où et quand regardent-ils la télévision ? Quelles sont les émissions pour enfants, pour adultes qu'ils connaissent ? Quelles sont leurs émissions préférées ? Pourquoi ? Combien y a-t-il de chaînes ?

2 Lire les phrases narrativesLire la phrase « Oncle Léon entre dans le salon. » (ligne 6). Demander aux élèves de la pointer sur le livre page 86. Procéder comme semaine 21 en groupant les mots ainsi : *Oncle Léon* puis *Oncle Léon entre* puis *dans le salon*.

Exercice 10 p. 88.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Prendre des repères pour identifier des mots du dialogue dans le texte de lecture.

Écrire au tableau en script les lignes du dialogue (2, 3, 5, 7) avec des tirets (écrire « dit Léo. » « dit Adama. »). Procéder comme semaine 21 pour faire trouver des mots (exemples : Regarde, normal, émission...).

4 Étudier le son [ɔ]

4.1 Lire les 4 dernières phrases du texte de lecture. Demander aux élèves d'écrire le nombre de fois où ils entendent le son [ɔ], phrase par phrase.

4.2 Exercice 5 p. 88. Procéder comme la semaine 21 – 5^e jour.



4.3 Choisir 5 mots de l'exercice précédent où l'on entend le son [ɔ̃] et procéder comme la semaine 21 – 5^e jour.



4.4 Exercice 6 p. 88.
Copie des prénoms.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 87.

Faire dire aux élèves tout ce que l'on peut allumer. Exemples : allumer la télévision, la radio, le feu, la lampe... Écrire quelques-unes de ces propositions au tableau. Faire choisir une des propositions pour compléter la phrase à copier. Faire dessiner.

6 Apprendre la langue



Exercice 2 p. 87.

Faire décrire les dessins et faire utiliser le vocabulaire spécifique de la télévision (écran, émissions, téléviseur, boutons, chaînes, son, image...). Faire dire les changements évoqués dans les dessins. Faire utiliser la structure : On appuie sur le bouton pour... (pour allumer, éteindre la télévision, changer de chaîne, augmenter et baisser le volume sonore...).

7 Jouer avec les mots

8 Écouter pour le plaisir (p. 141)

5^e JOUR

1 Lire le texte de lecture

Procéder comme semaine 21.

2 Approfondir et consolider la compréhension



2.1 Vrai ou Faux. Procéder comme semaine 21 – 5^e jour.



2.2 Exercice 3 p. 87.

3 Jouer la scène pour réinvestir

Distribuer les rôles et demander d'interpréter l'histoire. Faire utiliser le travail réalisé dans *Produire de l'oral* pour prolonger la fin de l'histoire.

4 Étudier le son [ɔ̃]

Procéder comme semaine 21 – 5^e jour.



Exercice 7 p. 88.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 8 p. 88.

6 Apprendre la langue

Jeu page 89. Faire décrire le dessin : des mamans animaux dans une ville et leur petit (un girafon, un chaton...). Faire dire où se trouve chaque petit en utilisant une structure du type : Le chaton est devant le magasin. Faire rechercher par les élèves les noms des petits où l'on entend le son [ɔ̃]. Puis en faire trouver d'autres : ânon, ourson...

7 Jouer avec les mots

8 Écouter pour le plaisir (p. 141)

Unité 23 • Au marché

• OBJECTIFS

- apprendre la langue orale
- mettre en correspondance langue orale et langue écrite
- développer des stratégies de lecture

• APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :

→ COMPRÉHENSION ET PRODUCTION

- acheter, demander un prix, une quantité
- exprimer un désir, une envie

→ STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT

- comprendre un texte
- repérer les éléments d'une phrase

• ÉTUDE DU CODE

- identifier le son [ã]
- établir la correspondance son/graphie : [ã] an, am, en, em

1^{er} JOUR

Remarque : avant cette première phase, et pour faire le lien entre les trois textes de la période 5, faire se rappeler où et quand se passe l'histoire précédente et les personnages mis en scène.

1 Découvrir l'histoire et émettre des hypothèses



1.1 Faire découvrir l'histoire dans son ensemble :

- sur le plan du sens (lieu, temps, personnages, actions),
- sur le plan de la structure.

1.2 Demander aux élèves :

- de décrire globalement les 2 vignettes et le dessin ;
- de les décrire dans l'ordre chronologique : le départ au marché avec tante Yaouba ; les achats de tante Yaouba ; les enfants devant l'étal de jouets ; leur discussion avec le marchand : que peuvent-ils se dire ?
- d'émettre des hypothèses et de les justifier par rapport aux dessins.

Vignette 1. Où part tante Yaouba ? Pourquoi ? Que peut-elle demander ?

Vignette 2. Que se passe-t-il sur le marché ? Qu'achète tante Yaouba ? Que peuvent se dire la marchande et tante Yaouba ?

Dessin. Que regardent les garçons ? Ont-ils envie de ces jouets ? Que peuvent demander les garçons au marchand ? Pourquoi ?

2 Écouter et s'appropriier le dialogue introductif



2.1 Faire écouter uniquement les dialogues des 2 vignettes plusieurs fois.

2.2 Poser des questions pour aider à la compréhension du début de l'histoire. Exemples : Qui accompagne tante Yaouba au marché ? Que demande tante Yaouba à la marchande de fruits ? Que demande la marchande à tante Yaouba ?

2.3 Faire écouter à nouveau les dialogues. Les faire répéter.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Découvrir le texte de lecture.



Écrire au tableau en script le titre et les 3 phrases narratives du texte (lignes 1, 6 et 7) dans la même disposition que sur le livre page 90.

Procéder de la même manière que semaine 21 pour lire ces phrases.

4 Jouer la scène pour mémoriser les dialogues (vignettes 1 et 2)

Faire jouer la scène en exigeant des élèves qu'ils donnent les répliques textuellement.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 91.

Copie du titre : *Au marché*

6 Apprendre la langue

6.1 Rappeler les répliques de tante Yaouba et de la marchande (vignette 2) « Je voudrais des mangues, s'il vous plaît. » « Combien en voulez-vous ? » Faire jouer la scène et imaginer ce que tante Yaouba répond : Je voudrais 5 mangues ou 2 kg de mangues.

Faire remarquer que cette question « Combien en voulez-vous ? » appelle une réponse sur la quantité : la réponse sera exprimée par un nombre (ou un poids).

6.2 Demander aux élèves, par petits groupes, d'improviser des situations au marché (marchand de poissons, de tissus...) Faire utiliser les structures : Je voudrais... s'il vous plaît. Combien en voulez-vous ?

Réponses possibles : Je voudrais... (un nombre d'objets ou un poids d'objets).

Exemples : Je voudrais 2 pagnes, 2 kg de bananes...

7 Jouer avec les mots

8 Écouter pour le plaisir

Lire le récit, *Le petit crocodile*, p. 142 de ce Guide.

2^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire



Faire se rappeler les différents moments de l'histoire. Faire apporter la vérification en disant ou en faisant dire les dialogues des vignettes 1 et 2 et le texte.

2 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite dans le texte

Repérer et distinguer le narrateur et les personnages qui parlent.



Pour cette phase, procéder comme semaine 21 – 2^e jour :

- lire le texte de lecture en exprimant nettement les différentes intonations ;
- faire repérer les signes particuliers du texte ;
- écrire au tableau *Léo, Adama, le marchand*. Dire une réplique (ou une partie d'une réplique). Faire écrire le nom du personnage qui la dit.

3 Lire les phrases narratives



Écrire en script les 3 phrases narratives sur 3 bandes de papier ou de carton. Afficher ces 3 bandes et procéder comme semaine 21.

4 Jouer la scène

Faire jouer l'histoire en interprétant uniquement les dialogues des vignettes et du texte de lecture.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 91.

Copie de : *J'ai envie du taxi rouge.*

6 Apprendre la langue

6.1 Rappeler et faire répéter les répliques des garçons : « J'ai envie du taxi rouge. » « Moi, j'aimerais bien ce camion. » Dire que ces deux structures permettent d'exprimer de deux façons différentes un désir.

6.2 Faire jouer des scènes au marché, où les élèves expriment les désirs que l'on peut avoir devant des jouets, des friandises, des vêtements. Faire utiliser les structures : J'ai envie de... ou J'aimerais bien... et faire justifier ces envies. Exemples : J'ai envie de... parce que j'ai faim, c'est beau, c'est bon...

7 Jouer avec les mots

8 Écouter pour le plaisir (p. 142)

3^e JOUR

1 Se souvenir de l'histoire dans son ensemble et la jouer

Procéder comme semaine 21.

2 Lire les phrases narratives

Écrire au tableau : *Mais tante Yaouba appelle les enfants.* Procéder comme semaine 21 – 3^e jour.



Exercice 9 p. 92.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Prendre des repères pour identifier les phrases des dialogues dans le texte de lecture.



Écrire au tableau en script les lignes du dialogue (2, 3, 4, 5) avec des tirets. Ne pas écrire « dit Léo », « dit Adama », « demande Léo », « répond le marchand ». Procéder comme semaine 21.

4 Étudier le son [ã]

Procéder comme semaine 21.

4.1 Écrire au tableau en colonne les mots de l'histoire contenant le son [ã].

4.2 Dire des mots connus contenant ou non le son [ã].

4.3 Demander aux élèves de citer des mots contenant le son [ã].



4.4 Exercice 6 p. 92.

Faire écrire les groupes de lettres *an am en em*. Faire écrire : *un enfant, un champ*.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 91.

Copie de : *Combien ça coûte ?*

6 Apprendre la langue



6.1 Exercice 1 p. 91.

Faire décrire la scène du marché. Demander ce que peuvent se dire les deux femmes. Lire les bulles des deux vignettes en distinguant bien les deux temps de l'acte d'achat :
– la demande et la quantité,
– la paiement et l'annonce du prix.

La réponse à la question « Combien ça coûte ? » est un prix. Faire répéter ces structures.

6.2 Réinvestissement. Jeu de la marchande (du marchand). Faire jouer des situations d'achat en utilisant les structures ci-dessus.

7 Jouer avec les mots

8 Écouter pour le plaisir (p. 142)

4^e JOUR

1 Raconter l'histoire et la jouer - Produire de l'oral



1.1 Faire raconter l'histoire dans son ensemble en respectant l'ordre chronologique : titre, dialogues des 2 vignettes, texte de lecture.

1.2 Lire l'histoire en entier, puis la faire jouer.

1.3 Produire de l'oral.

Faire imaginer la suite de l'histoire. Par exemple : les garçons réussissent à convaincre tante Yaouba d'acheter les jouets désirés.

2 Lire les phrases narratives



Lire la phrase : « Il faut rentrer à la maison. » (ligne 7). La faire pointer sur le livre page 90.

Procéder comme semaine 21, en regroupant les mots ainsi : *Il faut rentrer* puis y ajouter *à la maison*.



Exercice 10 p. 92.

3 Mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Prendre des repères pour identifier des mots du dialogue dans le texte de lecture.

Écrire au tableau en script les lignes du dialogue (2, 3, 4, 5) avec des tirets. Écrire : *dit Léo, dit Adama, demande Léo, répond le marchand*.

Procéder comme semaine 21 pour faire pointer des mots.

4 Étudier le son [ã]

Procéder comme semaine 21 – 4^e jour.



4.1 Lire les 4 dernières phrases du texte de lecture. Demander aux élèves d'écrire le nombre de fois où ils entendent le son [ã] phrase par phrase.



4.2 Exercice 5 p. 92.

Procéder comme semaine 21 – 4^e jour.



4.3 Choisir 5 mots de l'exercice précédent où l'on entend le son [ã] et procéder comme semaine 21.



4.4 Exercice 6 p. 92.

Faire écrire des noms ou prénoms contenant le son [ã].

5 S'entraîner à écrire



Exercice 4 p. 91.

Écrire des propositions des élèves au tableau. Faire choisir une de ces propositions pour compléter la phrase à copier *J'aimerais bien*. Faire dessiner.

6 Apprendre la langue

6.1 Désigner dans la classe, un objet ou des objets. Le(s) faire nommer en utilisant l'article défini (le, la les). Puis transformer les articles en adjectifs démonstratifs.

Exemples : le livre/ce livre ; la craie/cette craie, les cahiers/ces cahiers.



6.2 Exercice 2 p. 91.

Faire observer et décrire les 3 étals du marché et la flèche sur un objet. Lire la consigne et faire répondre en utilisant la structure : J'ai envie de... Pour la vérification, lire et faire répéter les phrases accompagnant les vignettes.

6.3 Faire utiliser ces structures : J'ai envie de ce... cette... ces..., J'aimerais bien ce..., cette..., ces...

Exemples : J'ai envie de cette robe, de ce livre... dans des situations de la vie quotidienne.

7 Jouer avec les mots

8 Écouter pour le plaisir (p. 142)

5^e JOUR

1 Lire le texte de lecture

Procéder comme semaine 21 – 5^e jour.

2 Approfondir et consolider la compréhension



2.1 Vrai ou Faux.

Procéder comme semaine 21 – 5^e jour.



2.2 Exercice 3 p. 91.

Faire lire silencieusement les 3 propositions de

phrases. Faire écrire le symbole de la phrase qui ne correspond pas à l'histoire. Faire justifier la réponse. La faire lire.

3 Jouer la scène pour réinvestir

Distribuer les rôles ou les attribuer en utilisant la comptine : *Un petit cochon* (le narrateur, tante Yaouba, Léo, Bela, Adama, la marchande de fruits, le marchand de jouets) et demander d'interpréter l'histoire. Faire utiliser le travail réalisé dans *Produire de l'oral* (4^e jour) pour prolonger la fin de l'histoire.

4 Étudier le son [ã]

Procéder comme semaine 21 – 5^e jour.



Exercice 7 p. 92.

5 S'entraîner à écrire



Exercice 8 p. 92.

6 Apprendre la langue



Jeu page 93.

Faire observer les deux dessins et en les faisant comparer, demander aux élèves de trouver les 5 différences.

7 Jouer avec les mots

8 Écouter pour le plaisir (p. 142)

Unité 24 • À bientôt !

- OBJECTIFS
 - apprendre la langue orale
 - mettre en correspondance langue orale et langue écrite
 - développer des stratégies de lecture
- APPRENTISSAGE DE LA LANGUE :
 - COMPRÉHENSION ET PRODUCTION
 - communiquer par courrier
 - nommer les éléments d'un écrit (le texte, sa présentation, les formules spécifiques, la signature, l'adresse, le timbre)
 - transmettre un message : rapporter les paroles de quelqu'un
 - STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT
 - comprendre un texte
 - repérer les éléments d'une phrase
- ÉTUDE DU CODE
 - revoir et combiner les sons étudiés

BILAN DE L'ANNÉE - Qu'a-t-on appris ?

Faire constater par les élèves qu'ils sont capables de parler, lire, écrire en français.

Durant cette dernière semaine, mêler chaque jour des activités pour parler, pour lire et pour écrire, et réinvestir ainsi les acquisitions des élèves pour les développer et les consolider.

Lire

Faire réinvestir les stratégies de lecture développées par les élèves tout au long de cette première année.

1 Découvrir l'écrit et émettre des hypothèses

À qui est destinée cette carte postale ? Pourquoi ?

2 Découvrir le texte de lecture – Se l'approprier et le mémoriser

2.1 Le texte est celui d'une carte postale. Faire observer la disposition particulière du document et nommer les éléments :

- à droite, l'adresse ;
- à gauche, le texte avec la formule de début « Chère Ada », le texte message, la formule de fin et la signature.

2.2 Écrire le texte au tableau en cursive dans la même présentation que sur le livre. Pour le lire, procéder comme dans les leçons précédentes :

- faire chercher, pointer et souligner au tableau les mots que les élèves peuvent reconnaître ;
- récapituler en lisant successivement les mots reconnus et soulignés ;
- faire une deuxième lecture de façon linéaire en pointant chaque mot, reconnu ou non reconnu : lire les

mots connus et faire « hum » pour les mots non reconnus, en mettant le ton ;

- faire chercher les mots manquants (non lus) par anticipation ; faire ainsi construire le sens de chaque phrase ;
- lire le texte lentement en pointant chaque mot.

2.3 Lire le texte en mettant le ton. Faire vérifier les hypothèses émises précédemment : Léo a écrit à Ada pour lui donner de ses nouvelles, il lui raconte ce qu'il fait pendant ses vacances chez son cousin, il demande à Ada de saluer les copains et les copines.

2.4 Chaque jour, approfondir la compréhension du texte par des questions, des reformulations. Le faire dire et mémoriser peu à peu.

3 Lire, mettre en correspondance langue orale et langue écrite

Travailler chaque jour une partie du texte.

Procéder comme la rubrique *Lire les phrases narratives* des semaines précédentes. Exemples :

- faire pointer des phrases, des mots ;
- faire dénombrer les mots des phrases ;
- lire mot à mot en faisant pointer les mots sur le livre ;
- faire des exercices de lecture avec des bandes, des étiquettes-mot (les mettre en ordre, en cacher, en ajouter, en échanger, mettre des intrus...) ;

- faire des exercices au tableau et sur ardoise comme ceux proposés dans la rubrique 2 du 4^e jour de la semaine 21 : segmenter et copier 2 ou plusieurs mots « collés » ;
- faire des exercices de repérage dans le texte comme ceux proposés dans la rubrique 1 du 5^e jour de la période : pointer un arrêt dans la lecture du texte ;
- faire lire le texte à haute voix.

Pour la vérification des exercices, faire lire les mots et/ou les phrases et faire référence au texte page 94.

Parler

1 L'histoire

1.1 Raconter l'histoire chaque jour (Léo est en vacances, il écrit à Ada, Ada lit le texte de la carte aux amis) en exigeant progressivement des phrases complètes, plus précises, avec des structures et des mots adaptés : utiliser les formulations des élèves, les corriger, les compléter, les faire répéter.

1.2 Jouer la fin de l'histoire : Ada lit le texte de la carte aux autres enfants.

2 Apprendre la langue

2.1 Communiquer par courrier : la carte postale. Faire découvrir et utiliser le vocabulaire lié à ce type d'écrit : carte, lettre, message, écrire une lettre, l'adresse, coller un timbre, aller à la poste, poster la lettre, recevoir une lettre..., retracer le parcours d'une lettre.

Faire rechercher les variations possibles pour les formules de début et de fin de lettre en fonction de celui qui écrit un courrier et du destinataire : Cher, mon cher, Bonjour X..., Au revoir, À la semaine prochaine, à bientôt, grosses bises, je pense à toi...



2.2 Exercice 1 p. 95.

À partir de la situation au bas de la page 94, faire utiliser la structure : Il dit que..., Elle dit que..., pour communiquer oralement un message reçu.



2.3 Exercice 2 p. 95.

Faire identifier les personnages inclus dans le pronom personnel « On » (Léo et son cousin). Dans ces phrases, substituer « on » par « nous » et par conséquent la terminaison du verbe change.

3 Production d'oral

Faire imaginer la suite de l'histoire : les réactions des enfants à la lecture d'Ada, que va faire Ada ? Vont-ils répondre à Léo de façon collective ?

4 Les comptines et les chansons

Utiliser le fichier de la classe et mettre en place des jeux pour reconnaître et dire seul ou à plusieurs les textes et les chansons mémorisés tout au long de l'année.

Étudier le code

1.1 Faire réviser l'ensemble des sons étudiés par des exercices quotidiens de discriminations auditive et visuelle du même type que ceux proposés tout au long de la méthode. Exemples :

- faire repérer un son, sa place dans un mot, dans une phrase ;
- faire chercher des mots contenant un son ;
- faire indiquer le nombre de fois où l'on entend un son dans une phrase, un groupe de mots ;
- faire chercher un intrus dans une liste de mots contenant un son commun ;
- faire entourer la graphie d'un son dans des mots copiés.



Jeu page 95. Chaque enfant doit prendre le chemin sur lequel il rencontre des objets contenant le son inscrit sur son habit.

Écrire

1.1 Proposer quotidiennement de réaliser des dessins et des exercices d'entraînement pour affiner le geste graphique, pour améliorer l'écriture des lettres, des mots (forme, lien entre les lettres, rapidité d'exécution) et pour consolider la connaissance des graphies étudiées.

1.2 Vers la production d'écrit : la dictée à l'adulte. Faire écrire collectivement une carte postale à la manière de celle de la page 94. Proposer la situation suivante : Ada répond à Léo.

- Élaborer globalement le texte à l'oral (faire dire ce que Ada pourrait écrire à Léo) ;
- faire formuler en phrases les idées énoncées (rédaction), écrire ces phrases au tableau sous la dictée des élèves selon l'organisation de la carte page 94 ;
- pour le début et la fin du texte, faire utiliser les différentes propositions énoncées dans la rubrique 2.1 dans la phase *Apprendre la langue* ;
- lire, faire lire et copier le texte élaboré collectivement. Éventuellement, faire réaliser une carte postale avec un dessin sur une face et le texte et l'adresse sur l'autre face.

Bilans

REMARQUES

À la fin de chaque Séquence il est important de prévoir un temps de révision et d'évaluation.

Les cinq bilans proposés permettent d'évaluer les acquisitions des élèves concernant l'apprentissage de la langue. On trouvera des activités :

- de compréhension et de production
- de structure et de fonctionnement
- de lecture
- d'écriture
- d'étude du code.

Écrire les consignes au tableau pour les activités d'écriture et d'étude du code.

Bilan de la Séquence 1



1 Nomme et dénombre les objets.

Rassembler devant les élèves 3 cartables, 2 stylos, 1 crayon, 1 ardoise, 6 craies, 2 tables, 1 banc, 2 chaises, 3 cahiers, 1 livre. Faire utiliser la structure : Il y a...



2 Dis où se trouve chaque objet.

Placer un livre sur une table, un crayon sur un banc, une ardoise sous une chaise, une craie à côté d'un cahier, etc.

Faire utiliser la structure : Où est... ?

Faire répondre en employant : sur – sous – dans – à côté de.



3 Écoute et dessine.

Donner aux élèves les instructions suivantes : « Dans la cour de l'école, il y a un arbre. Sous l'arbre, il y a un banc. Sur le banc, il y a une fille. À côté de la fille, il y a un cartable. »



4 À qui appartiennent ces objets ?

Dessiner au tableau un adulte, un garçon et une fille. Chacun tient une ficelle au bout de laquelle il y a un objet qui leur appartient.

Pour l'adulte : un livre ouvert.

Pour le garçon : un tout petit cartable.

Pour la fille : un très grand cartable.

Faire utiliser la structure : C'est le... de... .



5 Copie et complète avec ton prénom.

Bonjour, je m'appelle... .

Bilan de la Séquence 2



1 Nomme les objets. Lesquels servent à :

- faire la cuisine ?
- faire sa toilette ?

Dessiner au tableau une cuvette, une brosse à dent, un peigne, une calebasse, une cuillère, un verre.



2 Dis à quoi ou avec quoi les enfants jouent.

Faire mimer :

- un garçon et une fille qui jouent aux billes ;
- une fille qui joue avec une poupée ;
- deux filles avec des cerceaux ;
- un garçon qui joue avec une petite voiture.



3 Observe, nomme et dessine.



Faire observer le dessin d'Ada page 28 et faire nommer les parties de son corps.
Faire dessiner les parties du corps d'un bonhomme dans l'ordre dicté : le ventre, la tête, les bras, les jambes...



4 Qu'aimes-tu manger ?

Dire le nom d'un aliment : poisson, poulet, rôti, beignets, lait, riz, légumes variés, fruits...
Et faire utiliser les structures : J'aime... Je n'aime pas... Je préfère...



5 Copie et dessine.

Je me lave les dents.

Bilan de la Séquence 3



1 Que demandes-tu au marchand ?

Support visuel pages 44 et 45 du manuel.

Faire utiliser la structure : Je voudrais..., s'il vous plaît.



2 Écris sur ton ardoise...

à quelle semaine correspond chacun de ces titres. Lis-les.

Chez Léo, chez Ada

Cache-cache !

La bouillie

Voilà papa !

Merci René !



3 Lis les phrases.

Fais le dessin qui correspond à la phrase de ton choix.

1. Léo et Ada jouent dans la cour.

2. René court sur la route.

3. C'est le matin, Loulou va chez la voisine.



4 Dessine un objet qui contient :

Le son [a], le son [i], le son [l], le son [R], le son [u].

Aide-toi de ton manuel.



5 Copie.

1. a i l r ou

2. Loulou court sur la piste avec Ada.

Bilan de la Séquence 4



1 Que peuvent-ils dire ?

Proposer aux élèves 2 par 2 une situation d'aide (par exemple : aider quelqu'un à porter quelque chose de lourd...). Les laisser préparer la scène et la faire jouer.

Faire utiliser les structures : **Veux-tu que je t'aide à... ?**

Est-ce que je peux t'aider à... ? – Pouvez-vous... ?



2 Écris sur ton ardoise...

à quelle semaine correspond chacun de ces titres. Lis-les.

Un bébé est né

Léo est malade

La visite d'oncle Léon

L'écureuil

La dispute



3 Lis les phrases.

Fais le dessin qui correspond à la phrase de ton choix.

1. Un écureuil dort dans la cabane.

2. Lucie entre chez Bela avec une boîte.

3. Le bébé est content dans son lit.



4 Dessine un objet qui contient :

Le son [m], le son [p], le son [o], le son [t], le son [y].

Aide-toi de ton manuel.



5 Copie.

1. m u p o t

2. Papa a une moto.

Bilan de la Séquence 5



1 Pourquoi téléphone-t-on ?

Faire jouer aux élèves 2 à 2 une conversation téléphonique pour :
inviter quelqu'un, pour donner des nouvelles, pour donner un rendez-vous...



2 Écris sur ton ardoise...

à quelle semaine correspond chacun de ces titres. Lis-les.

Au marché
L'invitation
À bientôt
Chez Léon et Yaouba



3 Lis les phrases.

Fais le dessin qui correspond à la phrase de ton choix.

1. Tante Yaouba regarde la télévision dans le salon.
2. Le père de Léo et oncle Léon sont assis devant la maison.
3. La tante appelle les enfants pour entrer au cinéma.



4 Dessine un objet qui contient :

Le son [n], le son [ɔ̃], le son [ɑ̃].
Aide-toi de ton manuel.



5 Copie.

1. n on om an en

2. L'oncle et la tante embrassent les enfants.

Récits à lire

REMARQUES

- Se placer en position de lecteur, trouvant plaisir à partager ce moment avec les élèves.
 - Lire les récits proposés lentement et de manière expressive.
 - Alternier la lecture de ces récits avec des contes traditionnels.
- Pour aider à la compréhension, dessiner au tableau en les nommant les personnages, les animaux ou les objets, « héros » du récit.
 - Si nécessaire, faire deux ou trois dessins qui illustrent les étapes du récit.
 - Relire les récits régulièrement et fréquemment.

L'âne et l'éléphant

C'est la rentrée. Momo ne veut pas aller à l'école.

Ce matin, la maman de Momo le réveille tôt.

– Bonjour Momo, C'est l'heure !

Momo est triste. Il ne veut pas aller à l'école.

Sur le chemin de l'école, Momo rencontre un âne :

– Bonjour Momo, tu es triste ce matin.

– Bonjour Âne, mon cartable est lourd et l'école est loin.

– Je vais t'aider, dit l'âne. Mets ton cartable sur mon dos.

Les deux amis marchent sous le soleil. Il fait chaud.

En chemin ils rencontrent un éléphant.

– Bonjour Momo, tu es triste ce matin.

– Bonjour Éléphant, j'ai chaud et l'école est loin.

– Je vais t'aider, dit l'éléphant. Marche à côté de moi,
je vais te protéger du soleil.

Nos trois amis arrivent devant l'école.

– Voilà ton école, dit l'âne.

– Bonne journée, dit l'éléphant. À demain.

Maintenant Momo est content d'aller à l'école.

Tous les jours les deux amis, Âne et Éléphant attendent Momo.

Ils l'accompagnent à l'école.

IRÈNE ADAMI, D.R.

Le petit lion

Dans la grande brousse d'Afrique les lions sont tranquilles. Les chasseurs restent chez eux. Ce matin, maman lionne va chercher à manger. Elle laisse son petit sous un grand arbre et lui dit : « Petit lion, tu seras sage, je reviendrai bientôt. »

Le petit lion écoute sa mère. Il se couche dans l'herbe. Il attend longtemps, longtemps... Mais sa mère ne revient pas. Le lion a peur et pleure. Un crocodile passe et s'arrête : « Ne pleure pas, petit lion. Je te garderai cette nuit. Personne ne te touchera et si quelqu'un vient je le mangerai. »

Au matin le crocodile s'en va. Le petit lion attend longtemps mais sa mère ne revient pas. Le petit lion a peur et pleure. Un éléphant passe et s'arrête : « Ne pleure pas, petit lion. Viens sur ma trompe pour dormir. Personne ne te touchera et si quelqu'un vient je l'écraserai. »

Le matin l'éléphant s'en va. Le petit lion attend longtemps mais sa mère ne revient pas. Le petit lion a peur et pleure. Une girafe passe et s'arrête : « Ne pleure pas, petit lion. Je vais retrouver ta mère. » La girafe a un long cou. Sa tête est plus haute que les arbres. Elle regarde et elle voit la maman couchée dans l'herbe parce qu'un chasseur l'a blessée.

À ce moment-là une gazelle passe, la girafe lui dit : « Arrête, arrête, belle gazelle, mets le lion sur ton dos. » Le lion monte sur le dos de la gazelle. La gazelle court très vite. Elle va plus vite qu'un oiseau. Elle va plus vite qu'une flèche. Elle arrive près de la lionne. Le petit lion descend et il court jusqu'à sa mère. Maman lionne est contente. Elle lèche son petit jusqu'à la nuit...

D. DELAFOSSE, « LES ALBUMS DU JEUNE SOLEIL », ÉD. CEDA ET GHI.

Oumba et la luciole

Oumba est une gentille petite fille. Dans le village, tout le monde l'aime beaucoup.

Un jour, sa maman lui dit : « Oumba, tu vas aller dans le village voisin. Tu achèteras de la farine de mil. Tu marcheras sur la piste et tu rentreras avant la tombée de la nuit. »

Oumba s'en va. En marchant elle rencontre des animaux. Elle s'amuse avec les papillons et les oiseaux. Puis [...] Oumba reprend sa marche. Elle se retourne, regarde à gauche, à droite. Il commence à faire nuit. Elle a très peur. Elle lève la tête et elle voit une grosse luciole, cette bête qui fait de la lumière quand elle vole. La luciole n'est pas méchante. Elle voit la petite fille et lui dit : « Monte sur mon dos, Oumba. Je vais te conduire. » La fillette monte sur le dos de la luciole qui vole très haut au-dessus des arbres. Tout à coup la petite fille dit à la luciole : « Oh ! des lumières rouges, jaunes et bleues. C'est la ville. Descends vite. Je vais acheter de la farine de mil. » La luciole descend et Oumba va acheter de la farine.

Ensuite, elle remonte sur le dos de la luciole qui vole très vite au-dessus des nuages. Dans le ciel, la lune et les étoiles brillent. Soudain Oumba s'écrie : « Luciole, luciole, descends, descends, voici ma maison à côté de cet arbre. »

La luciole descend. Oumba saute à terre. Sa maman court pour l'embrasser. Alors Oumba raconte à sa famille son beau voyage dans la nuit.

D. DELAFOSSE, « LES ALBUMS DU JEUNE SOLEIL », ÉD. CEDA ET GHI.

Eloa et le poisson

Eloa est une petite fille. Elle habite au bord du fleuve. Sa maison est bâtie sur l'eau. [...] Le papa d'Eloa est pêcheur. Il part toute la journée dans sa pirogue... et, avec son filet, il pêche des poissons. Pendant ce temps, Eloa va laver ses vêtements au bord du fleuve. Elle a un ami, un gros poisson. Il sort la tête de l'eau pour lui dire bonjour. Elle lui jette du pain ou du riz. Le poisson va chercher au fond du fleuve de jolis coquillages blancs pour Eloa. Avec les coquillages elle fait de beaux colliers. Un matin, elle appelle son ami : « Poisson, gentil poisson, viens, j'ai du pain pour toi. » Mais personne ne vient, personne ne répond. Le soir, son père rentre avec sa pirogue. Il est content. Il appelle sa femme et sa fille. « J'ai pêché beaucoup de poissons, mon filet est plein, regardez. Demain, j'irai les vendre au marché. Avec l'argent, j'achèterai un pagne neuf pour Eloa. » Et Eloa voit dans le filet son ami le poisson qui la regarde tout triste. « Papa ! Papa ! Le poisson est mon ami. Il ne faut pas le tuer. Laisse-le retourner au fleuve. Je ne veux pas de pagne si mon ami meurt ! » Le papa d'Eloa a travaillé, il voudrait vendre son poisson. Mais il aime beaucoup sa petite Eloa et ne veut pas qu'elle pleure. Alors, il jette le poisson. « Merci, Eloa. Je n'oublierai jamais. »

Un autre jour, Eloa se promène au bord du fleuve. C'est la saison des pluies. Il y a beaucoup d'eau. Elle glisse dans la boue et tombe à l'eau. Le fleuve l'emporte. Elle ne sait pas nager. « Au secours, papa ! » Mais le papa est à la pêche. Il est loin. Il n'entend pas sa fille. Eloa va se noyer. Pauvre Eloa ! Non, voilà le poisson qui arrive. Il nage jusqu'à son amie. Avec sa grosse tête il fait remonter Eloa. Il la pousse jusqu'au bord, jusqu'à la maison. Le papa et la maman d'Eloa sont contents, leur fille n'est pas morte. « Merci, ami poisson ! » Le poisson saute au-dessus de l'eau. « Au revoir, Eloa ! »

D. DELAFOSSE, « LES ALBUMS DU JEUNE SOLEIL », ÉD. CEDA ET GHI.

La case

Adama est un gentil petit garçon. Il a six ans. Il va à l'école.
Il écoute son papa et sa maman.

Aujourd'hui, c'est jeudi. Adama ne va pas à l'école.

Il joue avec ses amis Sékou et Amidou.

– Construisons une case ! dit Adama.

– Oui, oui, construisons une case ! répondent ses amis.

Adama va chercher des bambous. Avec sa machette, Amidou coupe des branches de palmiers. Sékou attache les feuilles sur les bambous avec des bouts de ficelle. Nos amis travaillent vite et ils construisent une jolie case avec son toit, ses murs, sa porte. Awa et Fatou arrivent :

– Comme votre case est grande ! Comme elle est belle ! dit Awa.

– Bravo Adama, bravo Sékou, bravo Amidou ! s'écrie Fatou.

– Allons chercher de l'eau et des bananes pour le repas, proposent les garçons.

Et les enfants s'en vont.

Voilà le mouton du vieux Koné qui arrive devant la case.

Il n'y a personne. « Ces feuilles sont fraîches. Comme elles sentent bon ! » dit le mouton.

Il a faim et il commence à manger. Il mange les murs, il mange le toit.

Voilà les enfants qui arrivent. Il n'y a plus de case, il ne reste que les bambous. Adama, Sékou et Amidou ont envie de pleurer :

ils sont tristes. Mais Awa et Fatou leur disent : « Ne pleurez pas.

Ensemble, nous ferons une autre case et si le mouton s'approche, nous lui jetterons des cailloux. »

R. FADIGA, « LES ALBUMS DU JEUNE SOLEIL », ÉD. CEDA ET GHI.

Komou le singe

Lundi, Ali va au champ. « Oh ! les belles mangues jaunes ! » dit Ali en voyant les mangues sur le manguier. Il prend une, deux, trois mangues. Il revient à la case et met les mangues dans un canari. Sur la place du village les gens dansent autour de trois balafons. Ali va danser aussi. Mais là-bas, Komou, le singe, regarde à droite et à gauche. Il ne voit personne, il entre dans la case et dit : « Oh ! les belles mangues jaunes ! ». Il mange la première mangue. Il met la deuxième dans sa joue droite et la troisième dans sa joue gauche. On dirait qu'il a mal aux dents. Il sort vite de la case et s'en va dans la forêt.

Mardi, Ali va au village. « Oh ! les beaux gâteaux de mil ! » dit Ali en voyant les gâteaux de la marchande. Il achète trois gâteaux. Il revient à la maison et met les gâteaux dans le canari. Sur la place du village les gens dansent autour de trois balafons. Ali va danser aussi. Mais là-bas, Komou, le singe, regarde devant et derrière. Il ne voit personne, il entre dans la case et dit : « Oh ! les beaux gâteaux de mil ! ». Il mange le premier gâteau. Il met le deuxième dans sa joue droite et le troisième dans sa joue gauche. On dirait qu'il a mal aux dents. Il sort vite de la case, mais Ali revient chez lui et le voit.

– Tes joues sont grosses, Komou, qu'est-ce que tu as dans la bouche ? lui demande Ali.

– J'ai mal aux dents, répond le singe et il s'en va dans la forêt.

Ali rentre dans sa case. Il ne trouve pas ses gâteaux. Alors il se met en colère et dit : « Komou a tout mangé, Komou est un voleur. »

Mercredi, Ali se cache, il attend. Komou arrive, il regarde à droite, à gauche, il ne voit personne. Que va-t-il trouver dans le canari ? Vite, il met la main dedans. « Aïe ! Aïe ! Aïe ! C'est chaud ! C'est chaud ! » hurle Komou. Dans le canari Ali a mis du charbon allumé et Komou s'est brûlé la main.

Le voleur est puni. Il court et crie pendant un jour et une nuit.

R. FADIGA, « LES ALBUMS DU JEUNE SOLEIL », ÉD. CEDA ET GHI.

La pintade

C'est la fête des ignames. La petite pintade veut aller danser. Elle se regarde dans une glace et dit : « Ma robe est grise, elle n'est pas jolie. »

Elle va chez son oncle le coq.

– Bonjour, mon oncle. Tu veux me donner une plume ?

– Oui, prends-en une.

– Merci, merci, dit la petite pintade.

Elle choisit une plume rouge et elle la met sur sa robe. Mais elle ne se trouve pas assez jolie. Elle va chez son oncle le canard.

– Bonjour, mon oncle. Tu veux me donner une plume de ton cou ?

– Bien sûr, prends-en deux !

– Merci, merci, dit la petite pintade.

Elle prend deux plumes vertes et elle les met sur sa robe. Alors elle se regarde dans la glace et dit : « Je ne suis pas assez belle. »

Elle va chez son cousin le perroquet.

– Bonjour, mon cousin. Tu veux me donner une plume de ton dos ?

– Oui, prend-en quatre si tu veux.

– Merci, merci, mon cousin, dit la petite pintade.

Elle prend quatre plumes bleues et elle les met sur sa robe. Ses plumes sont rouges, vertes et bleues. Elle se regarde dans la glace et dit : « Comme je suis jolie maintenant ! » et elle s'en va à la fête.

Quand elle arrive sur la place du village, les gens s'arrêtent de danser. Ils la regardent et se demandent : « Qui est-ce ? ». Les autres pintades sont là, mais elles ne lui parlent pas. Avec ses plumes rouges, vertes et bleues personne ne reconnaît la petite pintade. Alors elle reste toute seule. Mais voilà des nuages noirs dans le ciel. Il pleut. La petite pintade est toute mouillée. Ses plumes rouges vertes et bleues tombent par terre. La voilà avec ses plumes grises. Elle a envie de pleurer. Mais tout le monde la regarde et la reconnaît.

– Voilà la petite pintade, la jolie pintade grise.

– Viens avec nous.

La pluie s'arrête. La petite pintade danse avec ses sœurs. Elle est contente. Elle ne veut plus de plumes rouges, vertes et bleues.

Le cotonnier de Moussa

Un jour, Moussa, le jardinier, va chercher du coton dans son champ. Il prend son panier et il cueille les petites boules blanches. Comme elles sont belles ! Comme elles sont douces dans les doigts ! On dirait des plumes d'oiseau. Au bout du champ pousse un beau cotonnier. Il a beaucoup de grosses boules blanches. Moussa s'approche et... le cotonnier l'aperçoit. Il ne veut pas donner à Moussa ses belles boules blanches. Alors il se tourne vers le soleil et il l'appelle :

- Au secours, soleil ! Moussa veut prendre mon coton.
- D'accord, répond le soleil, ne bouge pas. Je vais briller très fort et tu vas devenir tout petit.

Alors, le soleil chauffe le cotonnier et les grosses boules blanches deviennent toutes petites. Elles sont petites comme des grains de mil. Moussa arrive devant le cotonnier.

- Qu'est-ce que c'est que ce petit coton ? Je ne peux pas le cueillir, c'est le soleil qui l'a brûlé.

Moussa est en colère. Il s'en va à la ville et demande où se trouve l'aéroport. Il monte dans un avion rouge et blanc pour aller gronder le soleil. L'avion s'envole, monte, monte, monte. Il passe entre les beaux nuages qui ressemblent à des crocodiles, à des éléphants, à des girafes. Mais le soleil est trop haut.

Alors, Moussa redescend tout triste, parce qu'il n'a pas pu le gronder. Il revient vers le cotonnier.

- Beau cotonnier, si tu fais encore des boules, je ne les cueillerai plus. Je te les laisserai.

Pour faire plaisir à Moussa, le cotonnier se met à grandir, à grandir. Il devient magnifique. Et maintenant, au bout du champ de Moussa, il y a un cotonnier. Et sur ce cotonnier on voit de belles boules douces.

R. FADIGA, « LES ALBUMS DU JEUNE SOLEIL », ÉD. CEDA ET GHI.

Le petit crocodile

Le petit crocodile et sa mère marchent au bord de l'eau. Ils sont contents parce qu'il fait beau. Des papillons volent. Des poissons de toutes les couleurs nagent.

– Maman, je veux aller jouer là-bas, dans le marigot, dit le petit crocodile.

– Non, Crocodile, reste avec moi car le marigot va à la rivière et la rivière va à la mer. Mais Crocodile n'écoute pas. Sa maman ne regarde pas. Alors il va dans le marigot et nage vite, vite, vite. Plouf ! Il met la tête dans l'eau et dit : « Bonjour, les poissons et les herbes. » Hop ! Il lève la tête vers le soleil. « Bonjour les arbres et les feuilles. Bonjour, oiseaux et papillons. »

Mais, Crocodile ne voit pas qu'il est loin de sa mère. Il va loin, très loin, trop loin. Le voilà au milieu de l'eau bleue. Crocodile est dans la rivière et la rivière va à la mer. Crocodile monte et descend sur les vagues. Le voilà en haut, le voilà en bas. Il danse. Au loin, il voit le village tout petit avec ses cocotiers sur le sable. Crocodile voudrait revenir. Mais, quand on a beaucoup joué, on est trop fatigué pour nager. Crocodile n'est plus assez fort, les vagues sont hautes. « Comment faire pour revenir dans la rivière et dans le marigot ? » se demande Crocodile. Crocodile ne sait pas et il commence à pleurer mais voilà une pirogue avec ses quatre pêcheurs ; ils entendent pleurer le crocodile.

– Ho, ho, petit vilain, qu'est-ce que tu fais tout seul au milieu de l'eau bleue ?

– Venez vite me chercher, dit Crocodile. Je veux rentrer chez moi mais je suis fatigué.

La pirogue s'approche du petit crocodile. Un des pêcheurs l'aide à monter. « Viens par ici te reposer, nous rentrons au village. »

« Ouf ! J'écouterai ma mère car le marigot va à la rivière et la rivière va à la mer. »

P. DARGÉLOS, « LES ALBUMS DU JEUNE SOLEIL », ÉD. CEDA ET GHI.

Alphabet



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Couverture : Pronto
Conception et mise en page / Pictogrammes : Christine Paquereau
Dessins techniques : Bernard Sullerot
+ achevé d'imprimé