

Dossier pédagogique pour le cycle 1 :

L'oral : comprendre et apprendre.

Apprendre à réfléchir avec les autres.

Acquérir un lexique riche.

L'écrit : écouter de l'écrit et comprendre.

Commencer à produire des écrits et en comprendre le fonctionnement.

Explorer le monde du vivant : la faune

La structuration du temps.

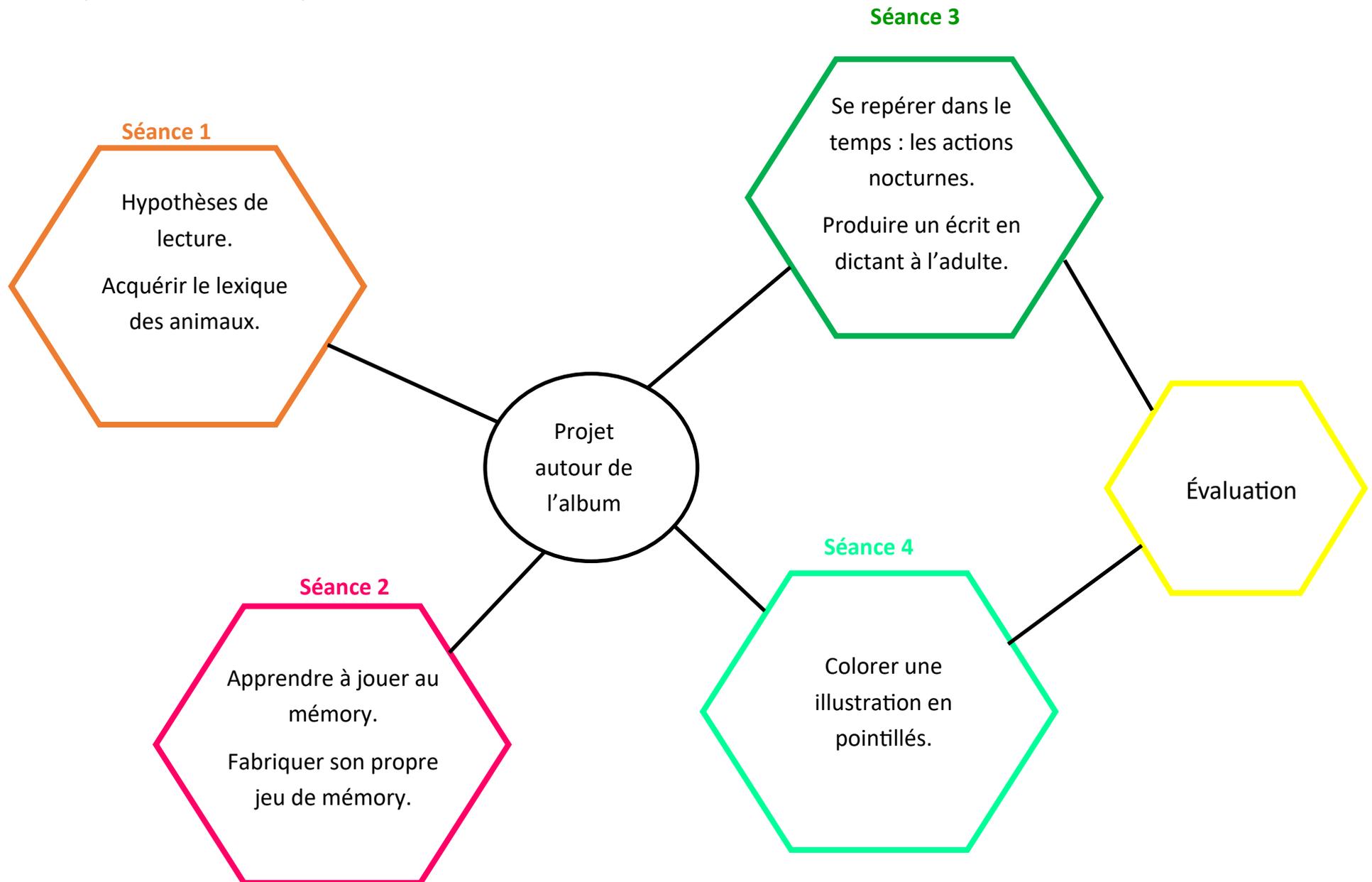
Jouer à un jeu à règles : le memory des animaux.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques :

Le pointillisme.



1 album, 4 séances, 1 évaluation



Séance 1

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

 Comprendre et apprendre.

 Apprendre à réfléchir avec les autres.

 Acquérir le lexique des animaux.

Étape 1 : 15 minutes (en regroupement)

Montrer la couverture de l'album aux élèves. Leur demander ce qu'ils voient. **Leur lire le titre.**

Ils réagissent librement, **imaginent ce qu'ils vont découvrir** dans l'album. L'enseignant note leurs idées sur une affiche pour pouvoir vérifier ensuite si ces idées étaient pertinentes.

L'enseignant lit alors l'album intégralement et laisse ses élèves réagir librement.

Étape 2 : 5 minutes (en regroupement)

Les élèves reformulent ce qu'ils viennent d'entendre : l'histoire montre ce qui se passe sur l'île quand vient la nuit.

Leur demander de **lister de mémoire les animaux** dont il est question dans l'ouvrage. Les noter.

Étape 3 : 15 minutes (en ateliers)

L'enseignant relit l'histoire en demandant aux élèves de focaliser leur écoute sur les animaux rencontrés.

Il étale alors les cartes ([annexes 1 et 2 - séance 1](#)) et demande aux enfants de **reconstituer les paires** (pour les plus petits, une paire est constituée de la même illustration issue de l'œuvre et imprimée deux fois. Pour les plus grands, une paire est composée d'une illustration issue de l'ouvrage et d'une image de l'animal réel. Pour les enfants lecteurs, on pourra également utiliser les étiquettes-mots en [annexe 3 - séance 2](#))

Quand toutes les cartes ont été appariées, l'enseignant organise des **petits jeux pour permettre l'appropriation du lexique**, par exemple :

- Montrer une carte et les élèves doivent donner le nom.
- Montrer 4 cartes alignées, en enlever une pendant que les élèves se cachent les yeux. Ils doivent alors dire quelle carte manque.
- Faire deviner la carte en décrivant l'animal.

Séance 1, la suite

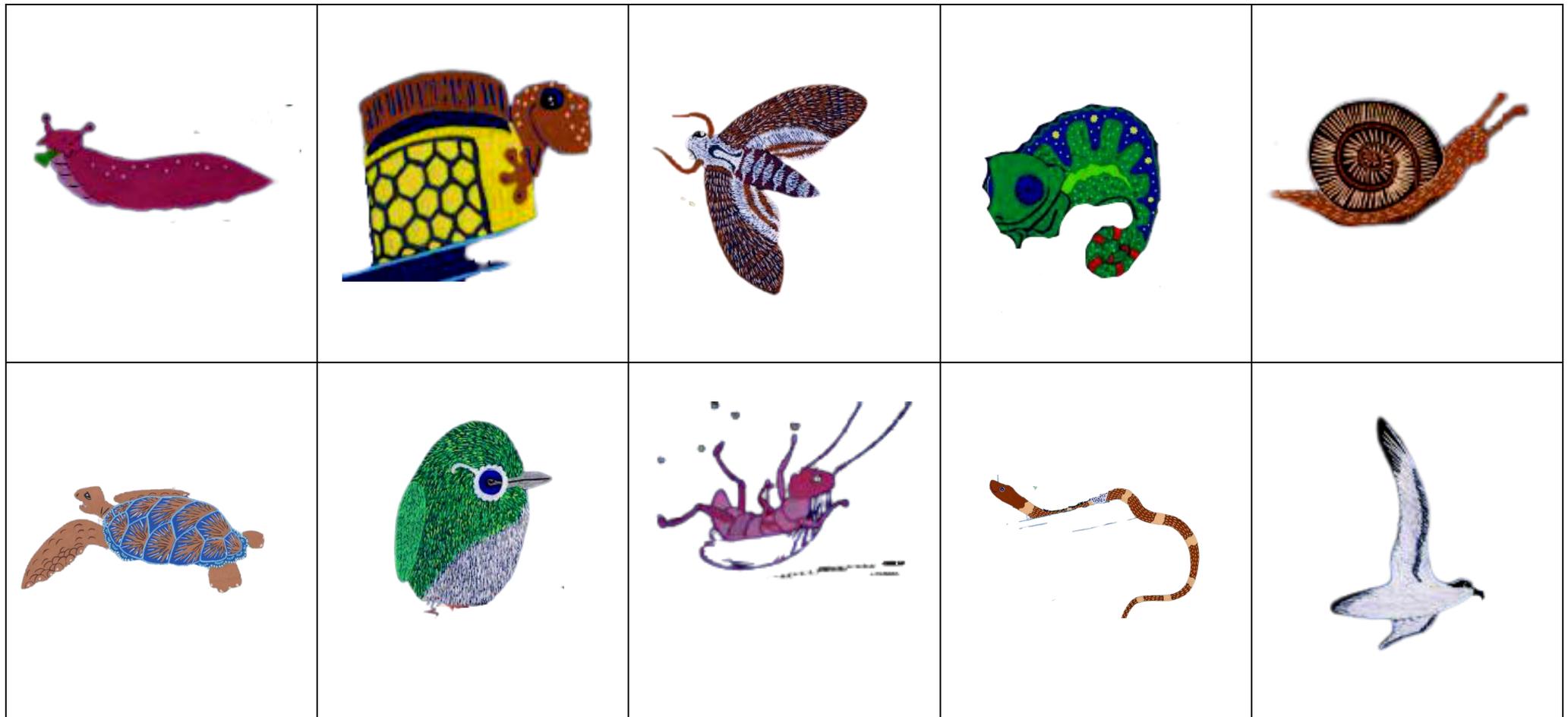
Étape 4 : 5 minutes (en regroupement)

Quand tous les groupes ont réalisé le travail sur le lexique, l'enseignant propose un affichage en guise de bilan (**annexes 3 et 4- séance 1**)

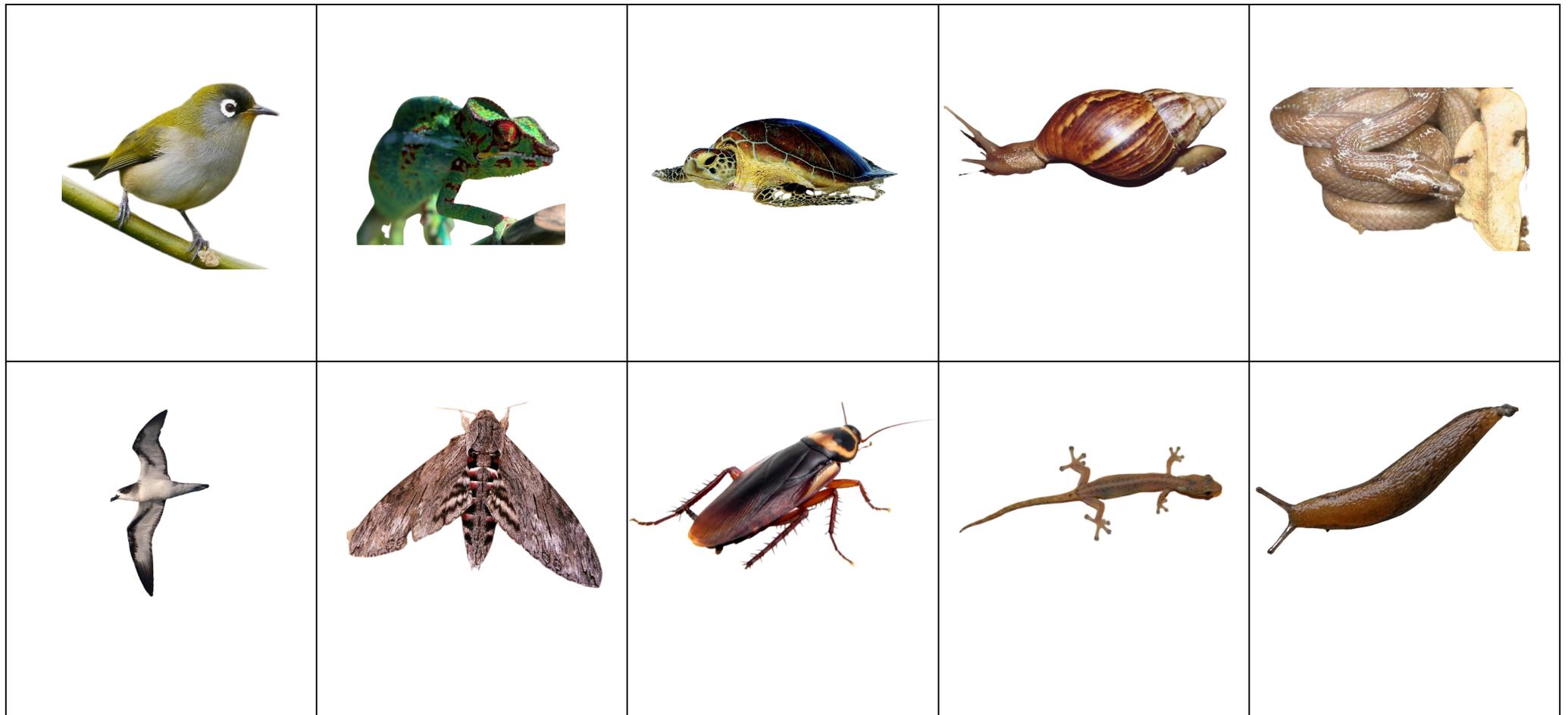


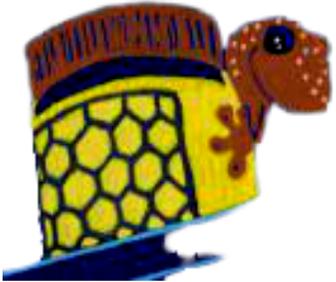
Quand vient la nuit,
le jasmin s'ouvre en étoile
et parfume tout le jardin.

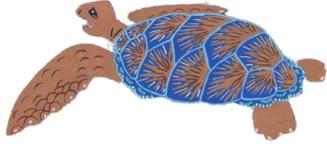
Les cartes à imprimer pour le jeu d'appariement. Pour les plus petits, imprimer deux fois l'annexe 1. Pour les plus grands, imprimer une fois l'annexe 1 et une fois l'annexe 2



Les cartes à imprimer pour le jeu d'appariement. Pour les plus petits, imprimer deux fois l'annexe 1. Pour les plus grands, imprimer une fois l'annexe 1 et une fois l'annexe 2



				
<p>LA LIMACE la limace la limace</p>	<p>LE MARGOULLAT le margouillat le margouillat</p>	<p>LE PAPILLON À CORNES DE BŒUF le papillon à cornes de bœuf le papillon à cornes de bœuf</p>	<p>LE LANDORMI le landormi le landormi</p>	<p>L'ESCARGOT l'escargot l'escargot</p>

				
LA TORTUE VERTE la tortue verte <i>la tortue verte</i>	LE ZOIZO VÈR le zoizo vèr <i>le zoizo vèr</i>	LE CANCRELAT le cancrelat <i>le cancrelat</i>	LA COULEUVRE MIEL La couleuvre miel <i>la couleuvre miel</i>	LE PÉTREL DE BARAU Le pétrel de barau <i>le pétrel de barau</i>

Séance 2

Apprendre en jouant.

 Apprendre à jouer au memory.

 Exercer sa mémoire.

 Fabriquer son propre memory pour jouer chez soi.

Étape 1 : 10 minutes (en regroupement)

L'enseignant présente à nouveau l'album à ses élèves mais sans lire. Il demande en effet aux enfants de prendre en charge la description de ce qu'ils observent. Cela permettra de réactiver le lexique appris.

Il pourra également organiser des **petits jeux pour consolider le lexique** (voir [étape 3 - séance 1](#))

Il explique à ses élèves qu'ils vont **apprendre à jouer à un jeu pour exercer leur mémoire** et continuer à apprendre à reconnaître les animaux.

Étape 2 : 20 minutes (Ateliers)

Pour les plus petits et notamment ceux qui ne connaissent pas le memory, **commencer avec deux paires**, les paires étant constituées d'illustrations strictement identiques. Au départ, l'adulte orchestre les changements de tour. Il verbalise et fait comprendre l'objectif qui est de **retrouver les paires identiques**. Il encourage à **mémoriser les emplacements** et donne des techniques pour cela. Il demande aux élèves de remettre les cartes retournées faces cachées exactement au même endroit lorsqu'elles ne constituent pas une paire.

Peu à peu, l'enseignant peut rajouter des paires et laisser les élèves un peu plus autonomes.

Pour les **plus grands** habitués au memory, on pourra complexifier la tâche :

- en jouant sur le nombre de paires.
- En proposant des paires constituées d'une illustration de l'album et d'une image réelle de l'animal.
- En proposant des paires constituées d'une illustration de l'album et du mot écrit (il faudra dans ce cas prévoir d'utiliser le référent des **annexes 3 et 4 - séance 1**)

Tout le matériel se trouve en **annexes 1, 2 et 3 - séance 2**

Étape 3 : 20 minutes (atelier durant une autre séance)

Les élèves sont invités à **fabriquer eux-mêmes leur propre jeu de memory de 5 paires** pour jouer chez eux en famille.

Pour cela, ils **découpent et collent les images** (**Annexe 4 - séance 2**) **dans les cases** (**annexe 5 - séance 2**)

Ils **découpent alors les cartes** ainsi formées.

REMARQUE : il faut imprimer les cartes sur du papier un peu plus épais afin qu'il soit impossible de voir par transparence.

Pour les plus petits, pour qui découper reste difficile, l'enseignant pourra proposer seulement la tâche du collage.

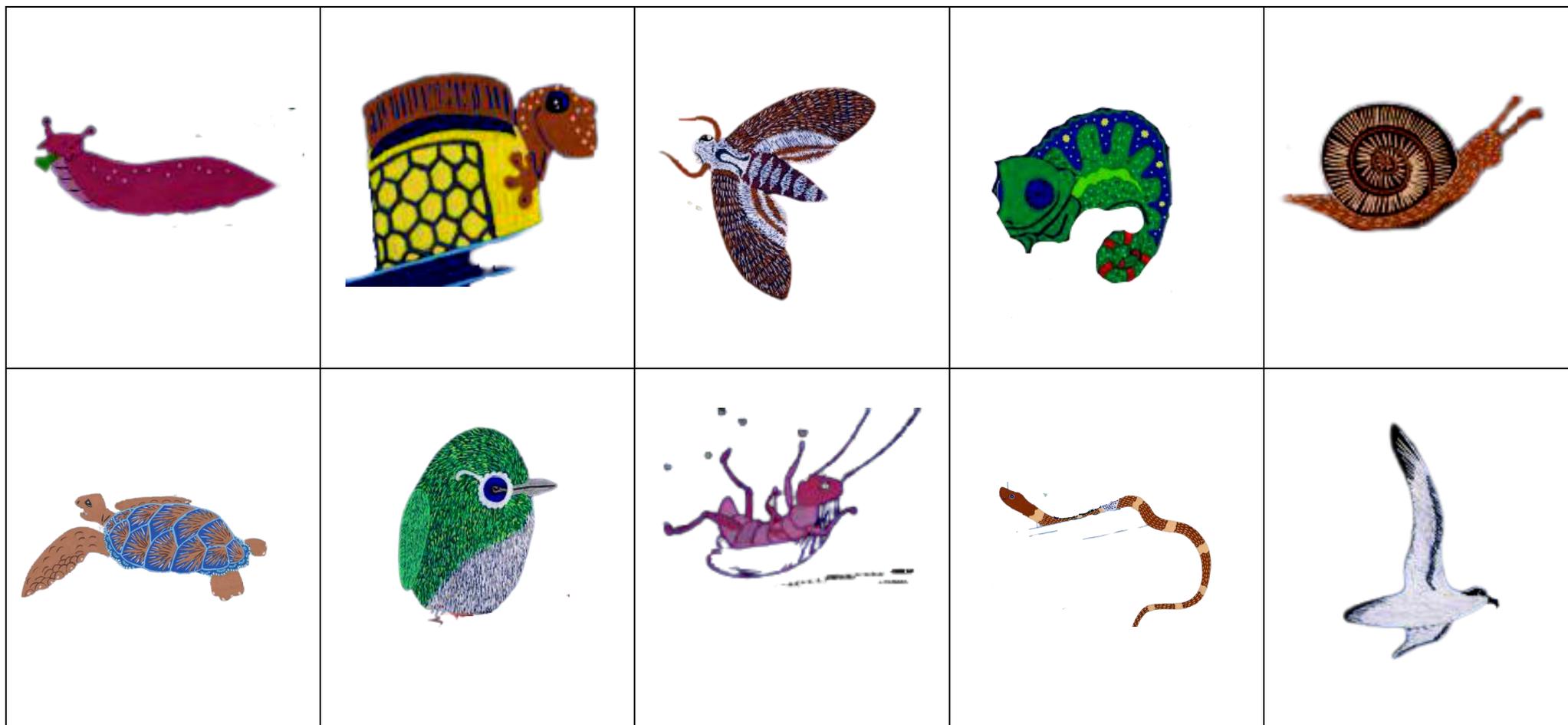
Séance 2, la suite

Pour préparer la séance suivante, demander aux enfants de lister les **diverses actions qu'ils font quand vient le soir chez eux** : par exemple, se brosser les dents, dîner, faire un câlin à son doudou ou aux parents, aller aux toilettes, se coucher, enfiler son pyjama...

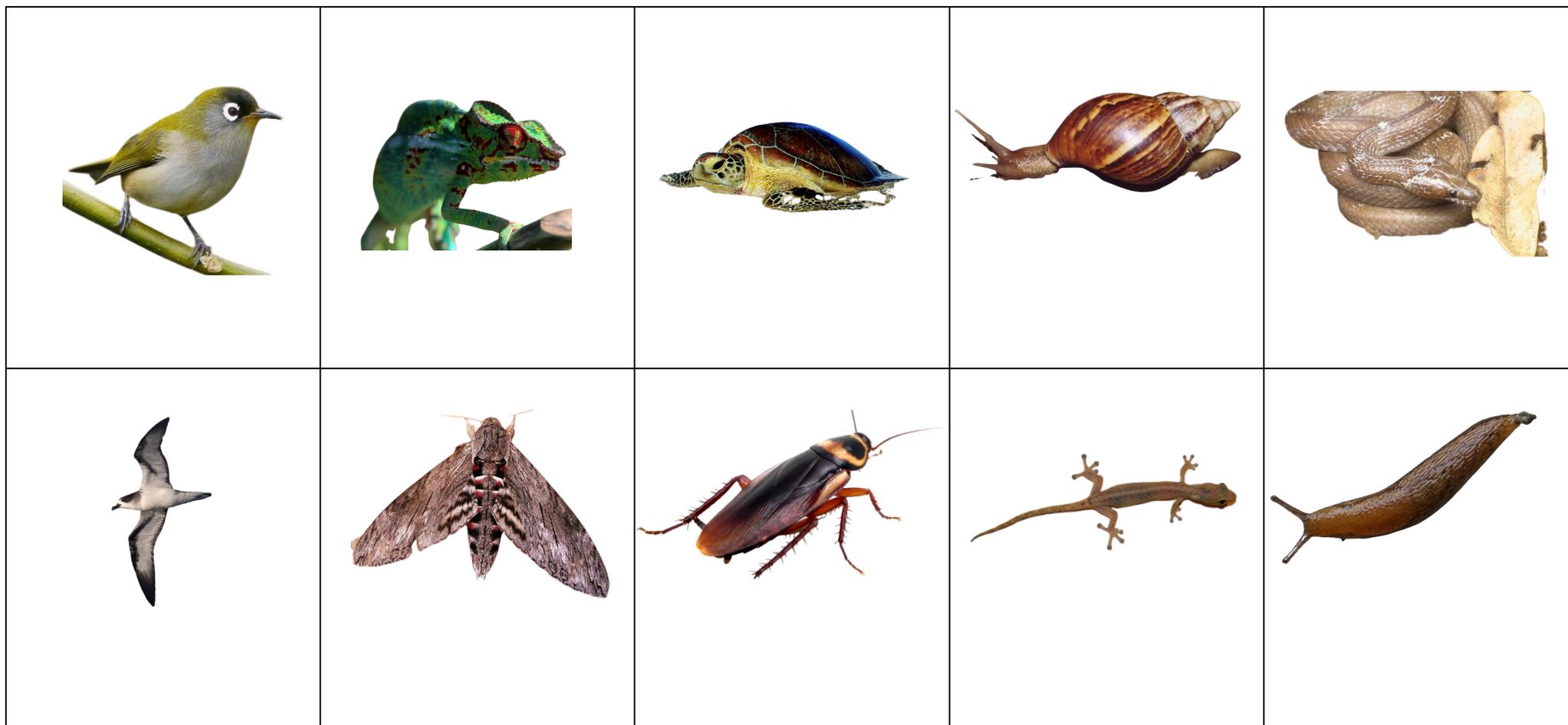
En fonction des idées des élèves, penser à amener du matériel pour la séance suivante afin que les élèves puissent se mettre en scène en train de réaliser les actions trouvées.



Mémoire : pour les plus petits, imprimer cette page deux fois pour constituer les paires.



Pour les plus grands, imprimer cette page en un exemplaire en plus de l'annexe 1.

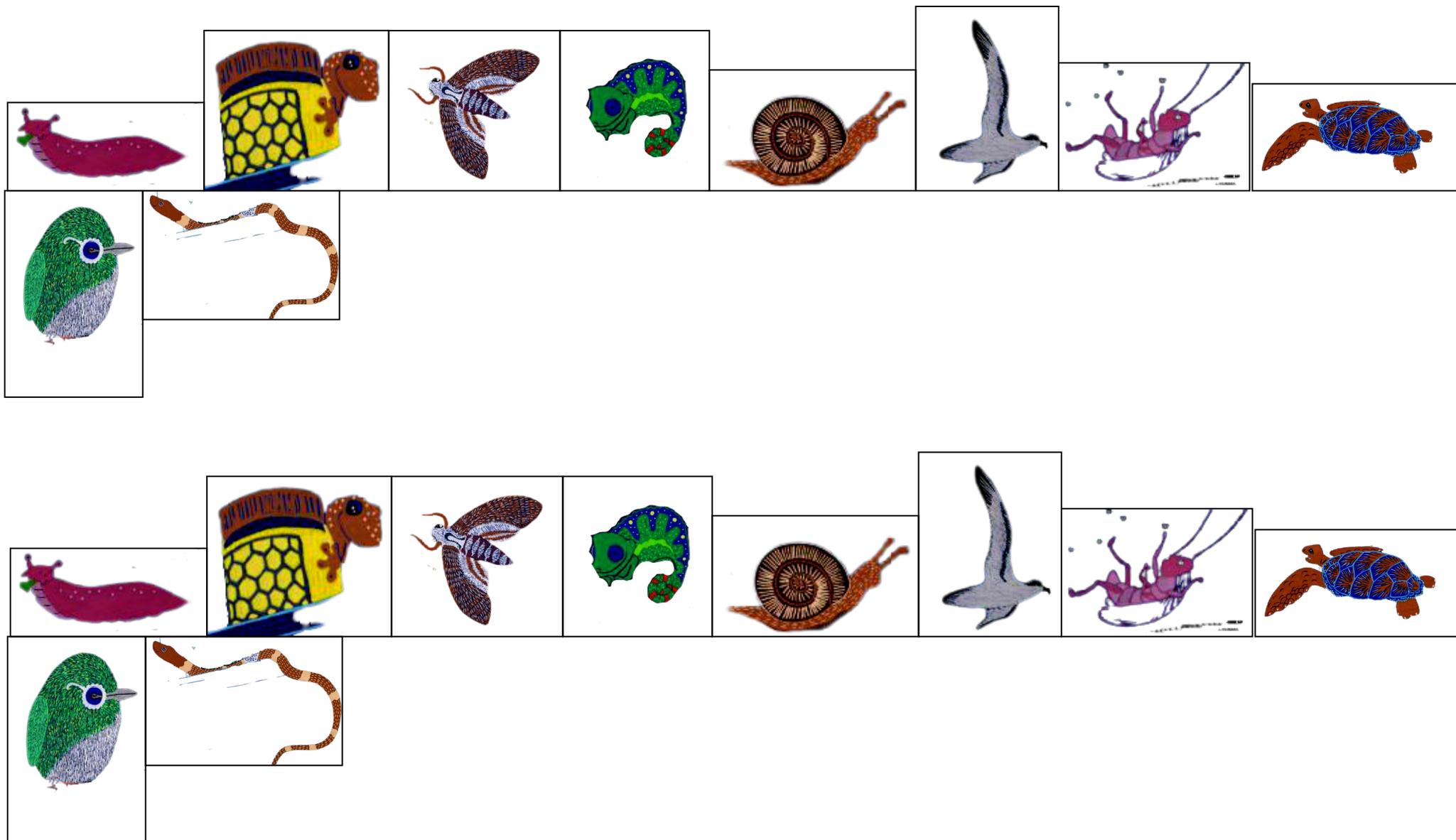


Pour les joueurs les plus expérimentés : imprimer en un exemplaire en plus de l'annexe 1 (ou 2)

LIMACE	MARGOUILLAT	LANDORMI	ESCARGOT	PAPILLON À CORNES DE BŒUF
TORTUE VERTE	ZOIZO VÈR	CANCRELAT	COULEUVRE MIEL	PÉTREL DE BARAU

Fabrication d'un memory. Voici la planche vierge. Imprimer une planche par élève.

Fabrication d'un memory. Imprimer une fois par élève. Il choisit alors 5 paires, les découpe et les colle sur les cartes (annexe 4 - séance 2)



Séance 3

Explorer le monde/Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions



La structuration du temps.



Commencer à produire des textes en dictant à l'adulte (utilisation de la première personne du singulier)

Étape 1 : 10 minutes (regroupement)

Rappel des séances précédentes. On pourra confier la lecture de l'album à un ou plusieurs élèves qui raconteront ce qu'ils voient avec leurs propres mots.

Dire aux élèves qu'ils vont fabriquer un petit livre qui ressemble à « Que fait mon île quand vient la nuit ? » mais qui va s'appeler : « Que fait [prénom de l'élève] quand vient la nuit ? »

Étape 2 : pendant plusieurs ateliers

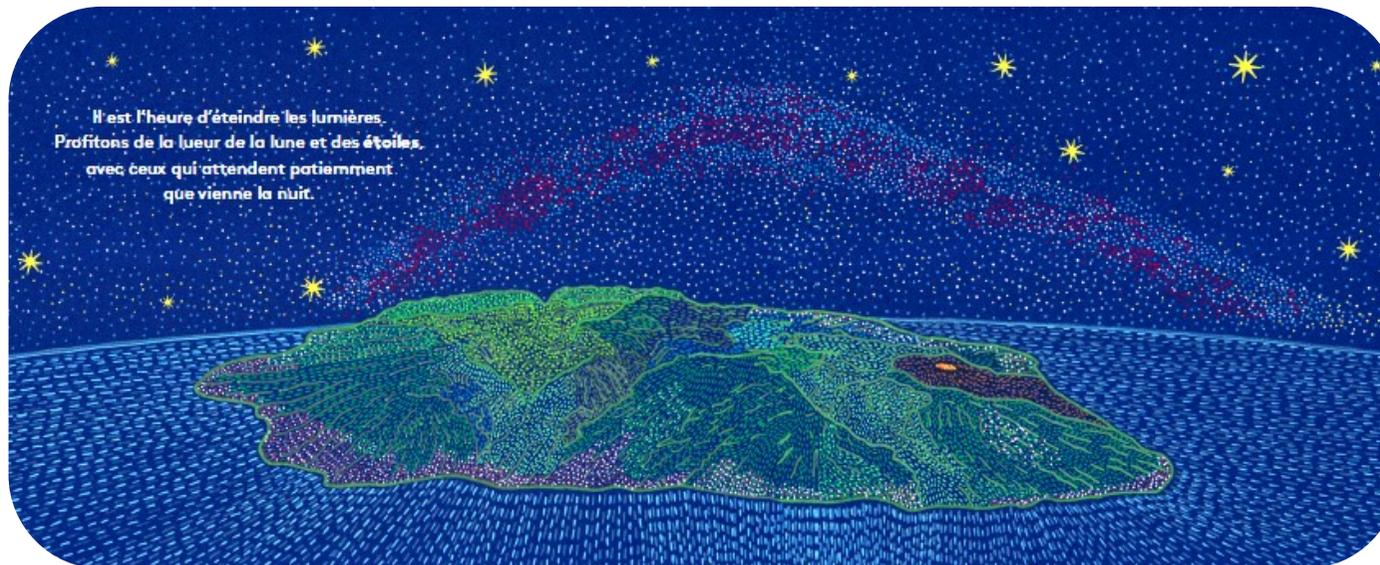
- 1) **Demander à chaque enfant de dicter 5 actions qu'il fait le soir quand il fait nuit** (le nombre d'actions est à adapter en fonction de l'âge). Ensuite, dans l'idéal, **prendre chaque élève en photo, en train de se mettre en scène en fonction des 5 actions qu'il aura données.** (Il faudra donc prévoir en amont d'amener une brosse à dents, une brosse, de quoi mettre le couvert...)
- 2) **Prendre les photos, les imprimer** en noir et blanc sur un format A5 et **les découper.**
- 3) **Distribuer ensuite ces photographies aux enfants.** Ils **observent et dictent une phrase pour légèder chacune des photographies.** La phrase doit commencer par « Quand vient la nuit, je ... »
- 4) À la fin, relier le livre.

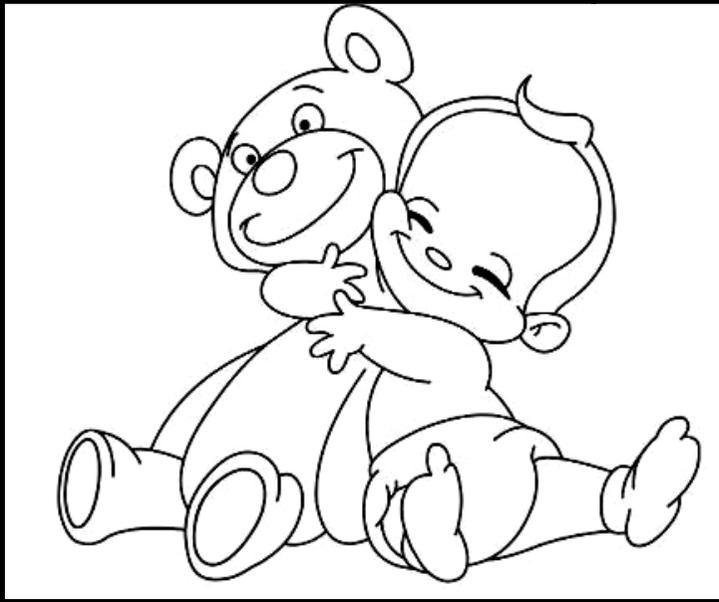
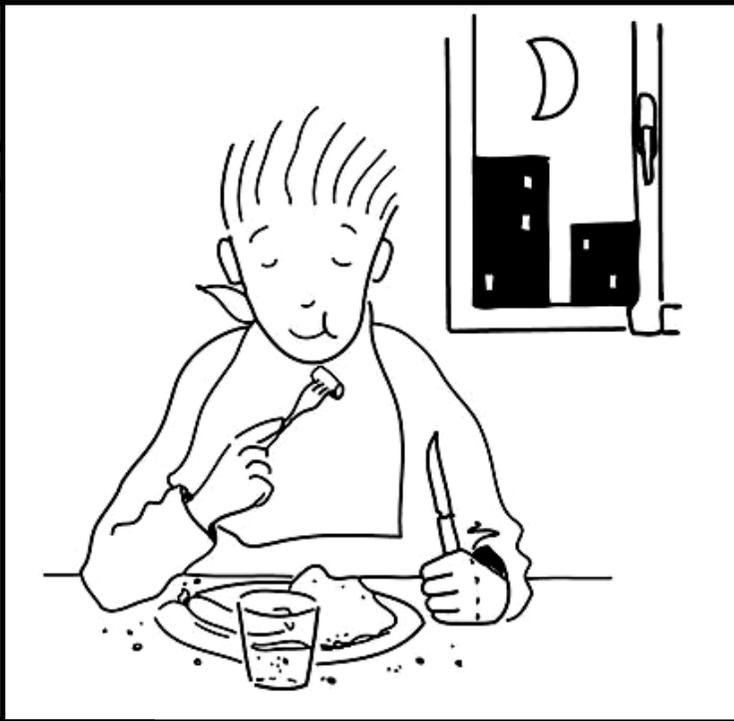
Remarque :

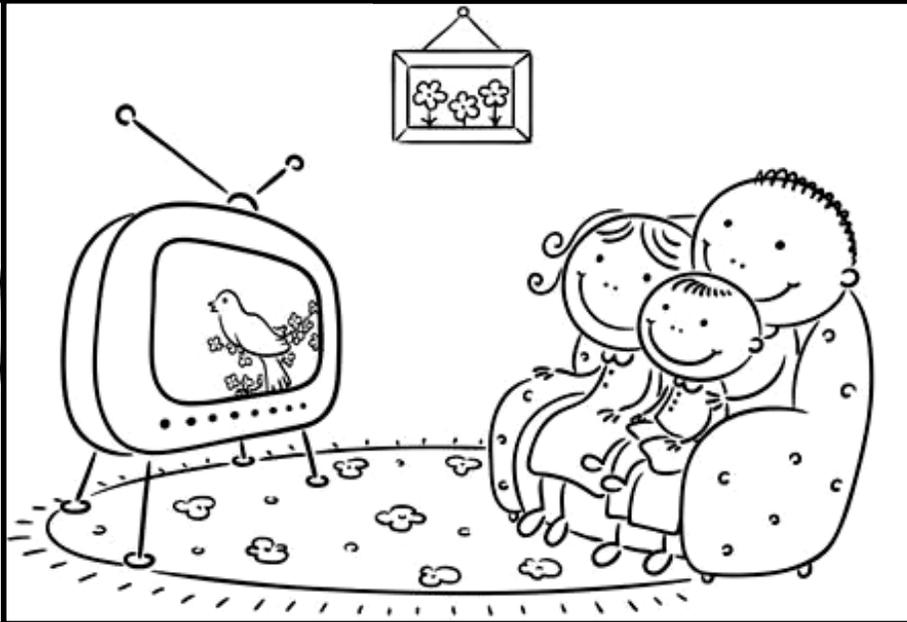
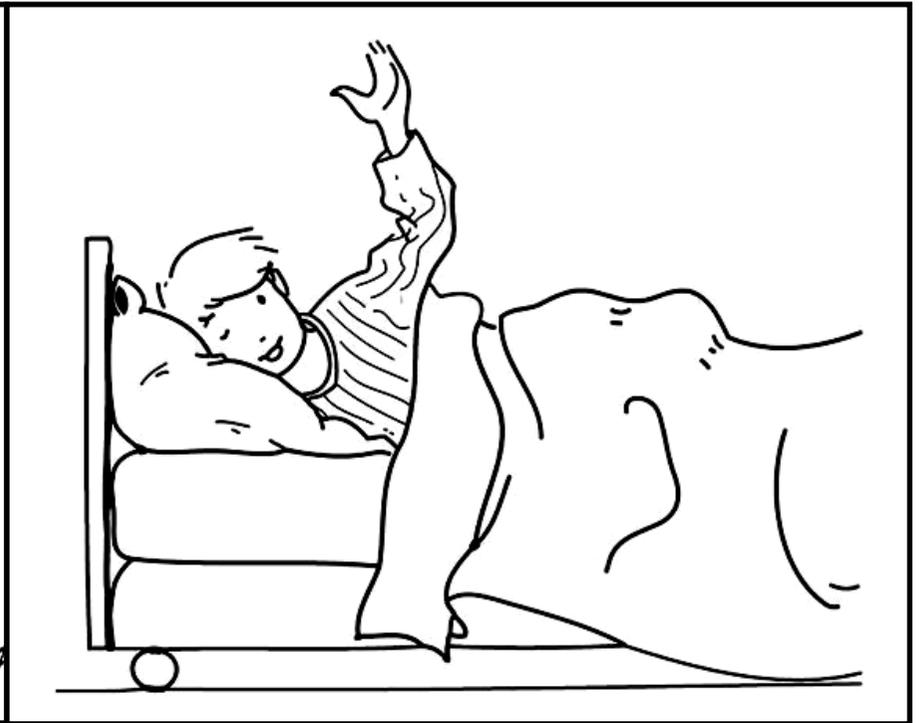
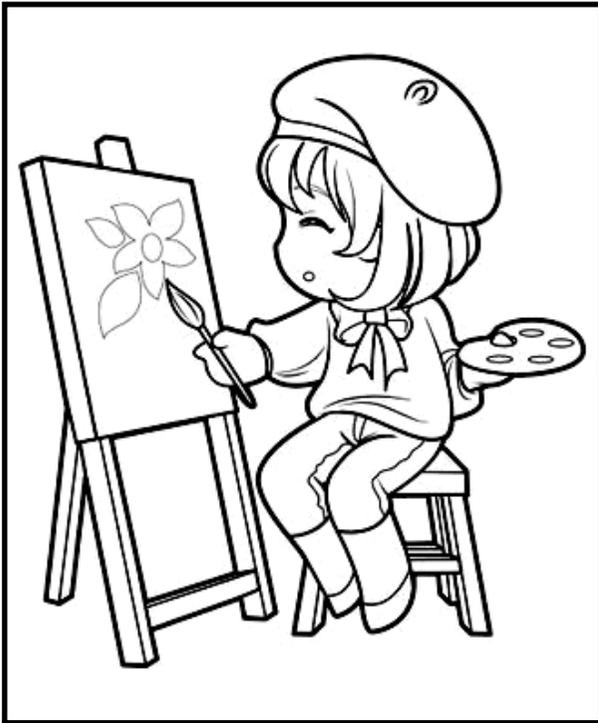
Si prendre des photographies de chaque enfant est compliqué, vous trouverez en **Annexe 1 - séance 3** des illustrations que les enfants pourront choisir pour concevoir leur petit livre. L'objectif pourra alors être différent concernant l'emploi du pronom personnel « je ». Il s'agira alors d'utiliser « il » ou « elle »

Prolongement possible : durant un autre atelier, on pourra proposer de concevoir la couverture de l'album propre à l'enfant.

Séance 3, la suite







Séance 4

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

★ Découvrir des techniques artistiques variées.

★ Découvrir le pointillisme.



Étape 1 : 5 minutes (en regroupement)

Rappel des séances précédentes.

L'enseignant demande aux enfants de **diriger leur attention sur les illustrations** et demande ce qu'ils observent. Les amener à observer les petits pointillés ou tirets qui composent certaines illustrations.

Expliquer aux enfants qu'ils vont devoir **mettre de la couleur sur les illustrations de leur petit livre** « Que fait [prénom de l'enfant] quand vient la nuit ? » en essayant de faire comme dans le livre.

Leur demander comment ils comptent s'y prendre.

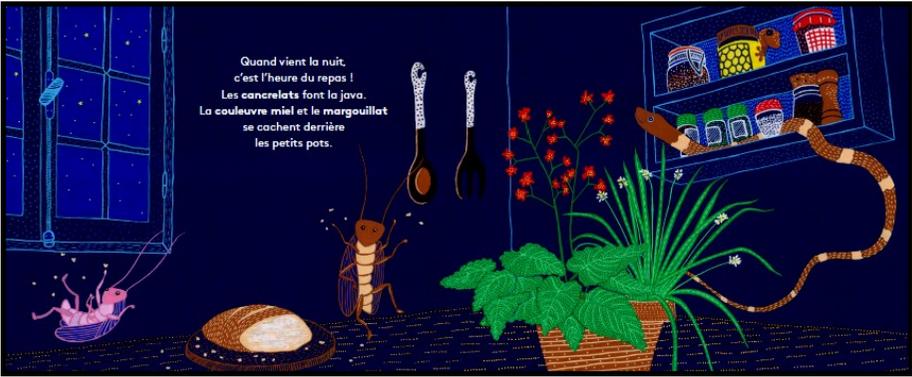
Permettre une phase d'expérimentation sur une ardoise ou une feuille de brouillon. Pour les plus petits qui ne seraient pas encore prêts pour tenir un feutre, on pourra proposer de faire des petits points à l'aide d'un coton-tige trempé dans de l'encre.

Remarque : c'est un travail qui demande une grande patience et une grande persévérance. Il faudra donc prévoir plusieurs temps courts plutôt qu'un long temps qui risquerait de lasser les enfants. On pourra également choisir de ne remplir que certaines zones et non pas toute la photographie, ce qui permettrait de la garder bien visible.

ÉVALUATION

Être capable de raconter une histoire lue après l'avoir comprise.	
Savoir nommer le lexique étudié.	
Dicter à l'adulte en adaptant son débit, en comprenant qu'on n'écrit pas comme on parle/se repérer dans le temps.	

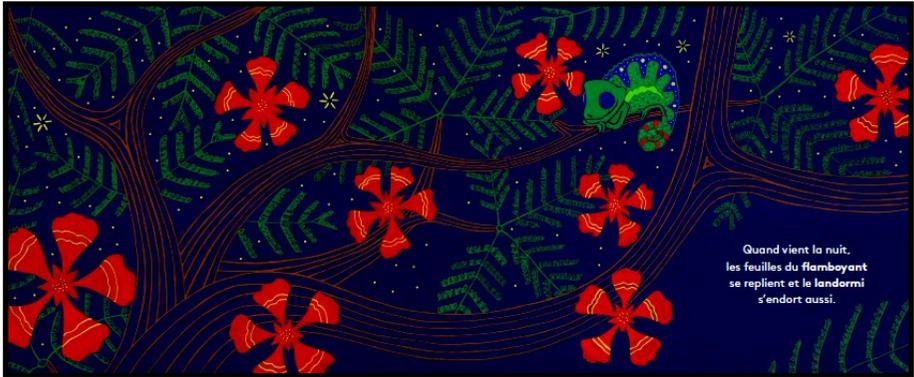
1) Observe les illustrations suivantes et dis à ta maîtresse ou ton maître ce que tu vois (l'enseignant retranscrit les paroles de l'élève à l'écrit) :



.....

.....

.....

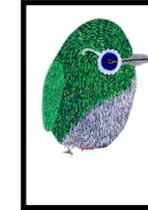
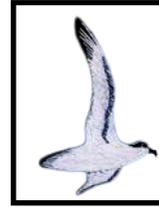


.....

.....

.....

2) Observe les animaux suivants et nomme-les (l'enseignant écrit ce que lui aura dicté l'enfant) :



1er essai :

1er essai :

1er essai :

1er essai :

2ème essai :

2ème essai :

2ème essai :

2ème essai :

3) Dicte à ta maîtresse ou à ton maître deux actions que tu fais quand la nuit est tombée :

.....

.....