

# LA MOUFLE

## Partie 1

C'est l'histoire d'une moufle rouge qui est sur la neige.

La souris, elle vient par là.

Elle voit la moufle :

- Super ! Une maison de laine ! Y'a quelqu'un ?

Personne ne répond.

- Si y'a personne, c'est pour moi !

La souris, elle se faufile, elle se camoufle dans la moufle.

- Mmmm ! Quelle douceur !

La souris, elle est ravie.

Le lièvre, il vient par-là :

Mais qu'est ce que c'est ?

La souris, elle entend des bruits de pas...

... et elle entend une voix :

- Super ! Une maison de laine ! Y'a quelqu'un ?

- Oui ! Y'a moi, la souris ! elle répond la souris du fond de la moufle.

Et toi, qui es-tu ?

- Je suis le lièvre. J'ai froid. Je peux entrer ?

- Oui ! Oui ! elle répond la souris.

Le lièvre, il se faufile et elle se camoufle dans la moufle, tout contre la souris.

- Ahhh ! Quel bonheur ! disent la souris et le lièvre.

Maintenant, ils sont deux dans la moufle : Le Lièvre et la souris.

Encore !

Lièvre et Souris entendent des bruits de pas...

## Partie 2

... et encore une voix :

Le renard, il vient par-là :

- Super ! Une maison de laine ! Y'a quelqu'un ?

- Oui ! Y'a nous, le lièvre et la souris ! Et toi, qui es-tu ?

- Je suis le renard. Je peux entrer ? J'ai si froid.

- Mais viens donc ! répond la souris.

Le renard, il se faufile et se camoufle dans la moufle, tout contre le lièvre et la souris.

- Ahhh ! Quelle chaleur ! disent la souris, le lièvre et le renard.

Maintenant, ils sont trois dans la moufle : le renard, le lièvre et la souris.

Cette fois, le renard, le lièvre et la souris, ils entendent de gros bruits de pas...

... et une grosse voix :

Le sanglier, il vient par-là :

- Super ! Une maison de laine ! Y'a quelqu'un ?

- Oui ! Y'a nous, le renard, le lièvre et la souris ! Et toi, qui es-tu ?

- Je suis le sanglier. Je suis gelé. Je peux entrer ?

- Bon... d'accord... il reste un tout petit peu de place, elle répond la souris.

Le sanglier, il se faufile et il se camoufle dans la moufle, tout contre Renard, Lièvre et Souris.

- Ouh ! là là qu'est ce qu'on est serrés ! Quelle erreur ! Disent le sanglier, le renard, le lièvre et la souris.

Maintenant, ils sont quatre dans la moufle : le sanglier, le renard, le lièvre et la souris.

Le sanglier, le renard, le lièvre et la souris entendent d'énormes bruits de pas...

... et une énorme voix :

### Partie 3

L'ours potelé, il vient par-là :

- Tiens ! Une maison qui bouge ! Y'a quelqu'un ?

- Oui ! Y'a nous, le sanglier, le renard, le lièvre et la souris ! Et toi, qui es-tu ?

- Je suis l'ours potelé. Je peux entrer ?

- Y'a plus de place ! elle répond la souris.

- Ah bon ? Je peux voir ?

L'ours Potelé, il passe sa tête dans la moufle.

L'ours Potelé, il passe une patte dans la moufle.

L'ours Potelé, il passe une deuxième patte dans la moufle.

L'ours Potelé, il passe son ventre rebondi dans la moufle.

L'ours Potelé, il passe tout son corps dans la moufle.

Mais quand il veut faire entrer le bout de sa queue...

# **CrrRRRRRRRRRRAC !**

La moufle craque !

Le sanglier, le renard, le lièvre et la souris, ils roulent dans la neige.

Ils se redressent, ils se regardent...

Et pffuuiit ! se dispersent à toute vitesse.

Quant à l'ours Potelé, il reste assis surpris sur la moufle éclatée :

- Mais, mais... qu'est-ce qui s'est passé ?

C'est comme-ci, c'est comme-ça, le conte finit là !

#### Légende :

En rouge :

Les mots illustrés en carte pour la séance « flash-cards ».

En vert :

Les mots de vocabulaire expliquer lors d'une séance vocabulaire « Mot cadeaux »

# Séquence langage oral

## La moufle

### Dispositif Pierre PEROZ

*Découvrir la notion de quadrillage*

Séance 1

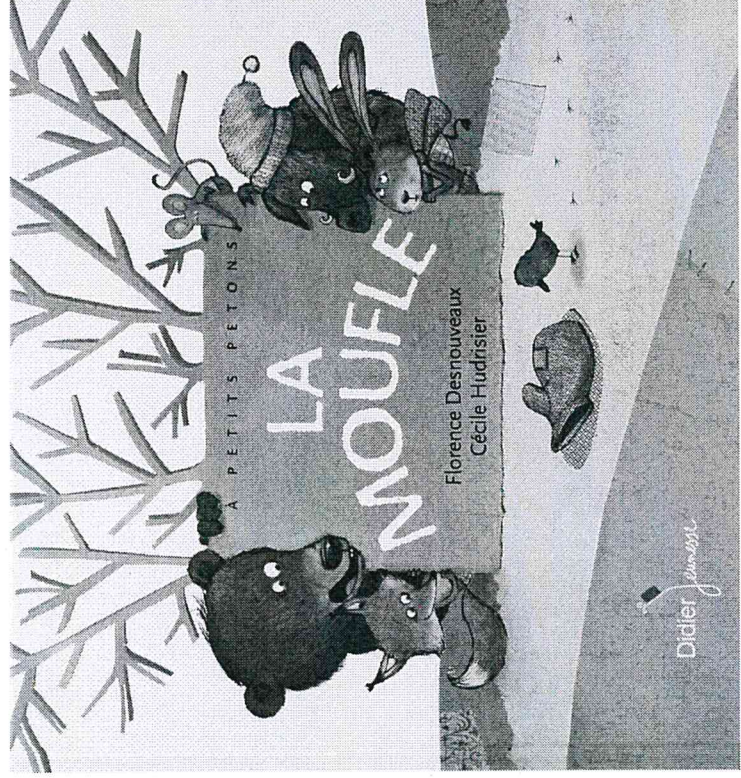
Partie 1

Séance 2

Partie 2

Séance 3

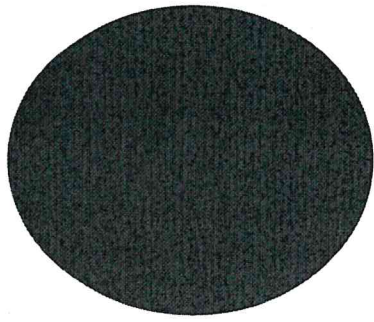
Partie 3



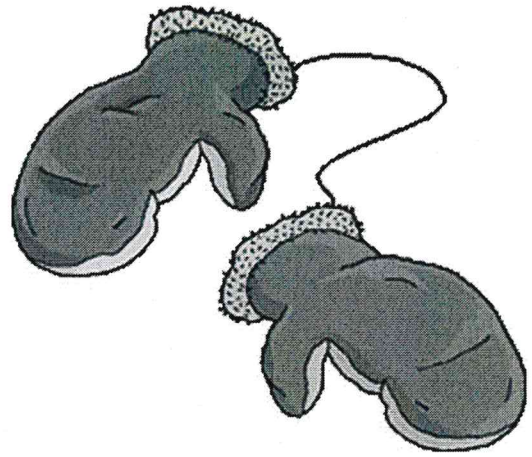
Dispositif Pierre PEROZ		Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions		
Classe : PS		Séance 1/3	Date :	
<p><b>Mon objectif :</b> Permettre aux élèves de développer les aptitudes langagières.</p> <p><b>Compétences :</b></p> <p><b>Critères de réussite :</b> L'élève a réussi à prendre la parole dans un groupe de langage oral.</p> <p><b>Matériel :</b> texte réécrit, barquettes, jetons, grille d'observation.</p> <p><b>Modalités :</b> Demi-groupe.</p>				
Temps	Phases et dispositif	Déroulement de la séance et consignes	Activité de l'élève	
Variable en fonction des élèves	Explications dispositif de prise de parole	<p>« Nous allons travailler le langage. Je vais vous lire une histoire, il faut bien écouter, car après je vais vous poser des questions. Donc soyez attentifs. Il faut bien écouter. »</p> <p>« Pour parler, vous devez lever le doigt et attendre que je vous interroger pour parler. Dès que quelqu'un va parler je vais lui donner un jeton. Celui qui aura 3 ou 5 jetons aura bien participé. »</p> <p>L'enseignant lit le texte. (Partie 1)</p> <p>« De quoi vous rappelez vous ? De quoi vous souvenez vous ? »</p> <p>« Qu'a-t-on oublié de dire ? »</p> <p>L'enseignant relie l'histoire si il y a désaccord, si ils ne se souviennent plus.</p> <p>« Qui sont les personnages de cette histoire ? »</p> <p>« Que veut faire La souris ? Pourquoi ? »</p> <p>Faire de même pour le lièvre.</p> <p>« Est-ce qu'on peut dire que la souris est gentille ? Comment le sait-on ? Pourquoi ? »</p> <p>« Qu'est-ce que vous auriez fait à la place de la souris ? Vous auriez fait pareil ? »</p> <p>« Dans cette histoire qu'est-ce que vous avez aimé ? »</p> <p>Je vais relire</p> <p>« Qu'est-ce qu'il va se passer ensuite »</p>	<p>Les élèves lèvent le doigt pour prendre la parole. Ils viennent récupérer un jeton à chaque fois qu'ils ont pris la parole.</p> <p>Les élèves énumèrent les personnages de l'histoire.</p> <p>Les élèves imaginent ce qu'ils auraient pu faire à la place de la souris.</p> <p>Ils expriment pourquoi ils ont aimé l'histoire.</p> <p>Ils imaginent ce qu'il peut se passer ensuite.</p>	
				Rôle du PE
				<p>Laisser parler les élèves jusqu'à ce qu'il n'y ait plus personne qui souhaite prendre la parole.</p> <p>L'enseignant attend une énumération des personnages de l'histoire. L'enseignant se réfère au texte.</p> <p>L'enseignant distribue la parole.</p>
Régulation(s) possible(s)				
Observation(s)				
		AJ		

Dispositif Pierre PEREZ		Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions		
Classe : PS		Date :		
Mon objectif : Permettre aux élèves de développer les aptitudes langagières.		Séance 2/3		
Compétences :				
Critères de réussite : L'élève a réussi à prendre la parole dans un groupe de langage oral.				
Matériel : texte réécrits, barquettes, jetons, grille d'observation.				
Modalités : Demi-groupe.				
Temps	Phases et dispositif	Déroulement de la séance et consignes	Activité de l'élève	Rôle du PE
Variable en fonction des élèves	<p>Explications dispositif de prise de parole</p> <p><u>Lecture</u></p> <p><u>Questionnement</u> :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Restitution de l'histoire</li> <li>2. Question de compréhension</li> <li>3. Question d'interprétation</li> </ol>	<p>« Nous allons travailler le langage. Je vais vous lire une histoire, il faut bien écouter, car après je vais vous poser des questions. Donc soyez attentifs. Il faut bien écouter. Pour parler, vous devez lever le doigt et attendre que je vous interroger pour parler. Dès que quelqu'un va parler je vais lui donner un jeton. Celui qui aura 3 ou 5 jetons aura bien participé. »</p> <p>L'enseignant lit le texte. (Partie 2 ou partie 1 et 2)</p> <p>« De quoi vous rappelez vous ? De quoi vous souvenez vous ? »</p> <p>« Qu'a-t-on oublié de dire ? »</p> <p>L'enseignant relie l'histoire si il y a désaccord, si ils ne se souviennent plus.</p> <p>« Où se passe l'histoire ? De quoi vous rappelez vous ? Pourquoi ? »</p> <p>« Qui sont les personnages de cette histoire ? »</p> <p>« Que veut faire le renard ? pourquoi ? »</p> <p>Faire de même pour le sanglier.</p> <p>« Est-ce qu'on peut dire que le lièvre et la souris sont gentils ? Comment le sait-on ? Pourquoi ? »</p> <p>« Est-ce qu'on peut dire que le lièvre, la souris et le renard sont gentils ? Comment le sait-on ? Pourquoi ? »</p> <p>« Qu'est-ce que vous auriez fait à la place du lièvre et de la souris ? Vous auriez fait pareil ? »</p> <p>« Est-ce qu'on peut dire que le lièvre, la souris et le renard sont gentils ? Comment le sait-on ? Pourquoi ? »</p> <p>« Dans cette histoire qu'est-ce que vous avez aimé ? »</p> <p>Je vais relire</p> <p>« Qu'est-ce qu'il va se passer ensuite »</p>	<p>Les élèves lèvent le doigt pour prendre la parole. Ils viennent récupérer un jeton à chaque fois qu'ils ont pris la parole.</p> <p>Les élèves énumèrent les personnages de l'histoire. Ils répondent à la question posée en justifiant.</p> <p>Les élèves imaginent ce qu'ils auraient pu faire à la place du personnage.</p> <p>Les élèves imaginent ce qu'il peut se passer ensuite.</p>	<p>Laisser parler les élèves jusqu'à ce qu'il n'y ait plus personne qui souhaite prendre la parole.</p> <p>L'enseignant attend une énumération des personnages de l'histoire. L'enseignant se réfère au texte.</p> <p>L'enseignant ponctue ses questions de désignateurs textuels quand, alors ...</p>
Régulation(s) possible(s)				
Observation(s)				
		AJ		

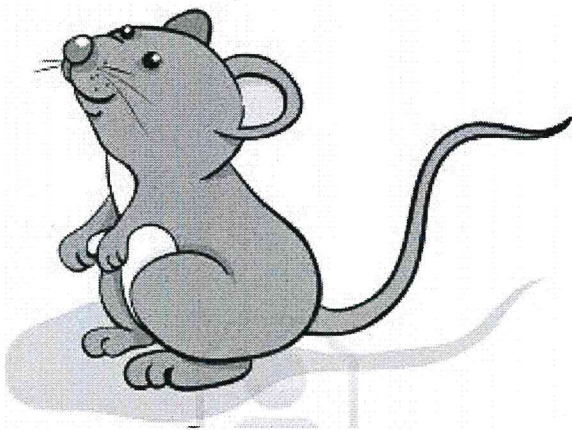
<b>Dispositif Pierre PEROZ</b>		Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions		
Classe : PS		Date :		
		Séance 3/3		
<p><b>Mon objectif :</b> Permettre aux élèves de développer les aptitudes langagières.</p> <p><b>Compétences :</b></p> <p><b>Critères de réussite :</b> L'élève a réussi à prendre la parole dans un groupe de langage oral.</p> <p><b>Matériel :</b> texte réécrits, barquettes, jetons, grille d'observation.</p> <p><b>Modalités :</b> Demi-groupe.</p>				
Temps	Phases et dispositif	Déroulement de la séance et consignes	Activité de l'élève	Rôle du PE
Variable en fonction des élèves	<p>Explications dispositif de prise de parole</p> <p style="text-align: center;"><u>Lecture</u></p> <p><u>Questionnement :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Restitution de l'histoire</li> <li>2. Question de compréhension</li> <li>3. Question d'interprétation</li> </ol>	<p>« Nous allons travailler le langage. Je vais vous lire une histoire, il faut bien écouter, car après je vais vous poser des questions. Donc soyez attentifs. Il faut bien écouter. Pour parler, vous devez lever le doigt et attendre que je vous interroger pour parler. Dès que quelqu'un va parler je vais lui donner un jeton. Celui qui aura 3 ou 5 jetons aura bien participé. »</p> <p>L'enseignant lit le texte. (Partie 3 ou partie 1, 2 et 3)</p> <p>« De quoi vous rappelez vous ? De quoi vous souvenez vous ? »</p> <p>« Qu'a-t-on oublié de dire ? »</p> <p>L'enseignant relie l'histoire si il y a désaccord, si ils ne se souviennent plus.</p> <p>« Où se passe l'histoire ? De quoi vous rappelez vous ? Pourquoi ? »</p> <p>« Qui sont les personnages de cette histoire ? »</p> <p>« Que veut faire l'ours potelé ? pourquoi ? »</p> <p>« Est-ce qu'on peut dire que les autres animaux sont gentils ? Comment le sait-on ? Pourquoi ? »</p> <p>« Qu'est-ce que vous auriez fait à la place de l'ours ? Qu'est-ce que vous auriez fait à la place des autres animaux ? Vous auriez fait pareil ? »</p> <p>« Dans cette histoire qu'est-ce que vous avez aimé ? »</p> <p>Je vais relire</p> <p>« Qu'est-ce qu'il va se passer ensuite »</p>	<p>Les élèves lèvent le doigt pour prendre la parole. Ils viennent récupérer un jeton à chaque fois qu'ils ont pris la parole.</p> <p>Les élèves énumèrent les personnages de l'histoire. Ils répondent à la question posée en justifiant.</p> <p>Les élèves imaginent ce qu'ils auraient pu faire à la place du personnage.</p> <p>Les élèves imaginent ce qu'il peut se passer ensuite.</p>	<p>Laisser parler les élèves jusqu'à ce qu'il n'y ait plus personne qui souhaite prendre la parole.</p> <p>L'enseignant attend une énumération des personnages de l'histoire. L'enseignant se réfère au texte.</p> <p>L'enseignant ponctue ses questions de désignateurs textuels quand, alors ...</p>
<b>Régulation(s) possible(s)</b>				
<b>Observation(s)</b>				
		AJ		



ROUGE  
Rouge



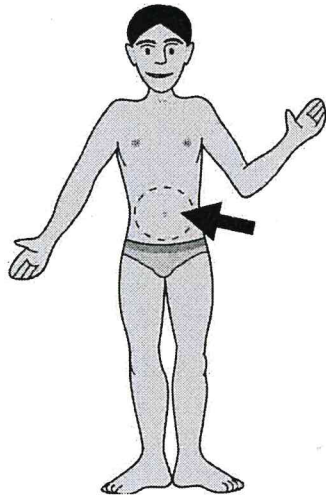
MOUFLE  
Moufle



SOURIS  
Souris



MAISON  
Maison



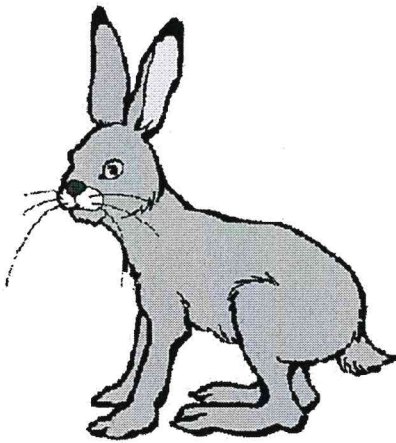
VENTRE

Ventre



LAINE

Laine



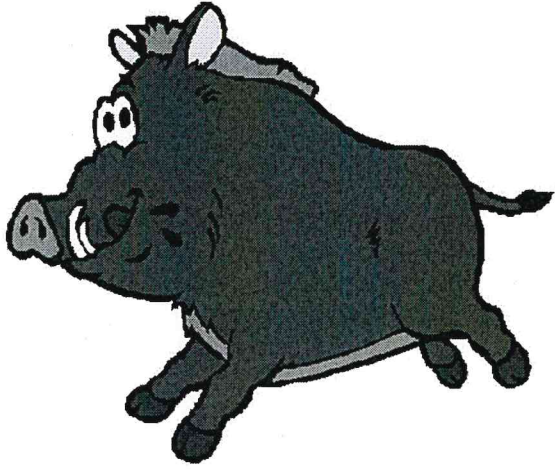
LIEVRE

Lièvre



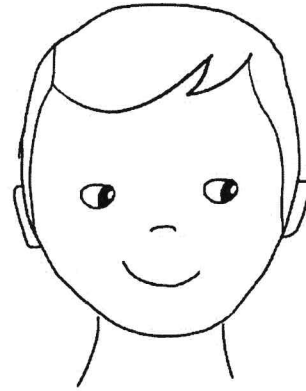
PAS

Pas



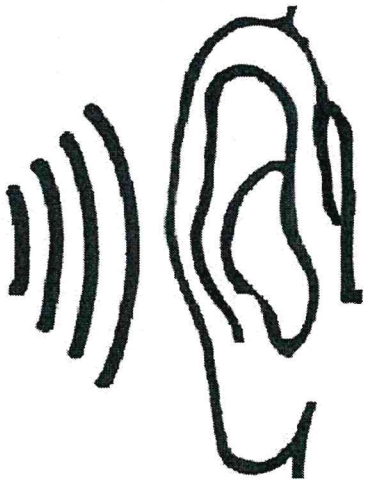
SANGLIER

Sanglier



TETE

Tête



ENTENDRE

Entendre



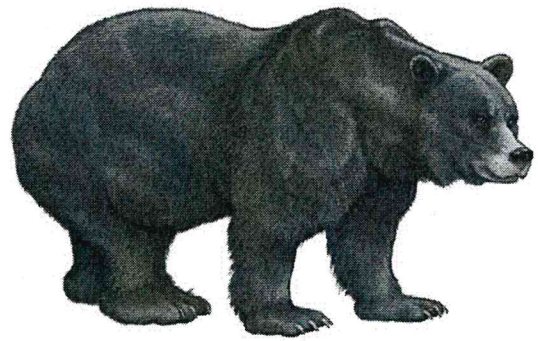
RENARD

Renard



PATTE

Patte



OURS

Ours

