

Le mille-pattes

La souris et le fromage

Objectifs

- Retrouver la chronologie d'un récit imagé.
- Se représenter une situation décrite par un texte.

Différenciation

- Deux niveaux de difficulté.
- Pour le niveau B, le texte, la situation et le déroulement sont plus complexes.

Matériel

- Pour l'enseignant : 2 textes (Niveau A : Le mille-pattes et Niveau B : La souris et le fromage).
- Niveau A : par élève du groupe, 4 cartes 11A (a à d) à manipuler (couleur) et 1 support séquentiel à 4 cases.
- Niveau B : par élève du groupe, 4 cartes 11B (e à h) à manipuler (couleur) et 1 support séquentiel à 4 cases.

Si vous n'avez pas la boîte de supports : photocopier/imprimer à partir du cdrom les cartes en autant d'exemplaires qu'il y a d'élèves dans le plus grand groupe du niveau.

Déroulement

NIVEAU A. LE MILLE-PATTES

- Les élèves et l'enseignant sont assis autour d'une table.
- Distribuer un jeu de quatre cartes par élève.
- Proposer un temps de découverte et de commentaire de ces cartes pour amener les enfants à comprendre qu'il s'agit d'une suite séquentielle racontant l'histoire d'un mille-pattes.
- Distribuer un support séquentiel par élève puis donner la consigne : « **Avec ces quatre images, vous allez raconter l'histoire du mille-pattes en les plaçant dans l'ordre, sur votre support** ».
- Laisser un temps de recherche et de réflexion. Quand tous les élèves ont placé leurs cartes sur le support, organiser une discussion collective avec justification et confrontation des avis pour déterminer le bon placement (soutenir la discussion par l'observation fine des images : déplacement du soleil, pomme de plus en plus entamée, mille-pattes de plus en plus gros...). Faire corriger les erreurs.
- Donner la consigne : « **Maintenant, je vais vous lire un petit morceau de l'histoire qui raconte "ce qui se passe" sur une seule de vos images. Réfléchissez bien, prenez votre temps pour chercher cette image. Et, à mon signal, vous la poserez au milieu de la table. Maintenant, écoutez bien !** ».
- Lire la phrase 1 et laisser un temps de recherche et de réflexion. Répéter la phrase si nécessaire.





- Quand, au signal, tous les élèves ont posé leur carte sur la table, organiser une discussion collective avec justification et confrontation des avis pour déterminer la bonne réponse.
- Suivre la même démarche pour les autres phrases.
- A la fin, faire raconter l'histoire en veillant à donner la parole à tous les enfants pour que l'histoire soit reconstruite de façon collaborative puis terminer par une lecture du texte.

NIVEAU B. LA SOURIS ET LE FROMAGE

- Les élèves et l'enseignant sont assis autour d'une table.
- Distribuer un jeu de quatre cartes par élève.
- Proposer un temps de découverte et de commentaire de ces cartes pour amener les enfants à comprendre qu'il s'agit d'une suite séquentielle racontant l'histoire d'une souris.
- Distribuer un support séquentiel par élève puis donner la consigne : « **Avec ces quatre images, vous allez inventer votre histoire de cette souris. Puis vous placerez vos images sur le support dans l'ordre de votre histoire** ».
- Laisser un temps de recherche et de réflexion, et quand tous les élèves ont placé leurs cartes sur le support, faire raconter à chacun l'histoire qu'il a créée. Discuter collectivement de la cohérence de cette histoire en fonction de l'analyse des images et de leur placement (par exemple : l'ordre fromage entier après fromage entamé peut être justifié si l'histoire raconte qu'elle trouve un nouveau morceau de fromage après en avoir déjà mangé un).
- Faire retirer les cartes du support séquentiel et donner la consigne : « **Maintenant, je vais vous lire mon histoire, écoutez bien sans toucher vos images. A mon signal, vous placerez dans l'ordre, sur votre support, les images qui racontent mon histoire** ».
- Lire deux fois le texte en entier.
- Quand, au signal, les élèves ont placé toutes leurs cartes, organiser une discussion collective avec justification et confrontation des choix. Faire corriger les erreurs puis faire comparer la nouvelle histoire de la souris avec les histoires inventées.
- Faire raconter l'histoire en veillant à donner la parole à tous les enfants pour que l'histoire soit reconstruite de façon collaborative.

Textes

NIVEAU A - Le mille-pattes

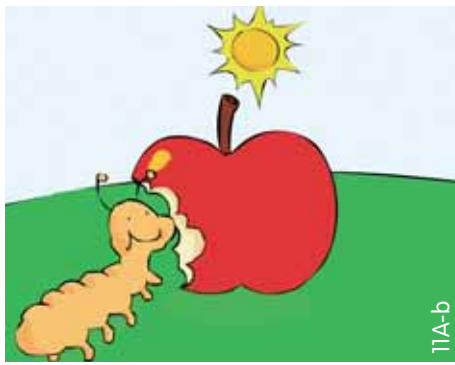
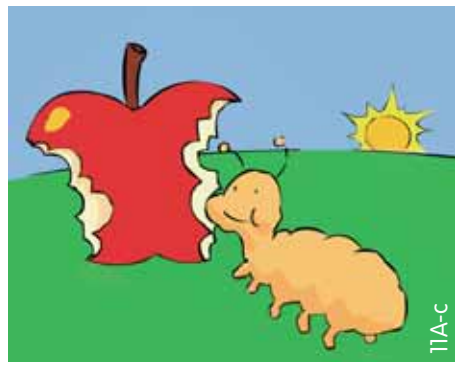
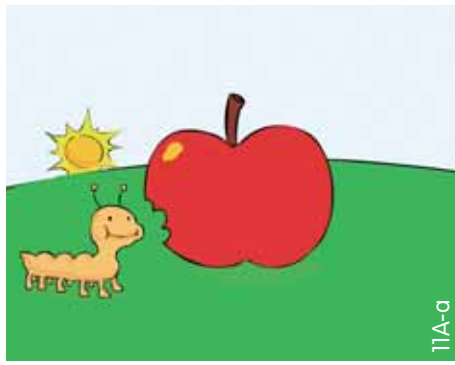
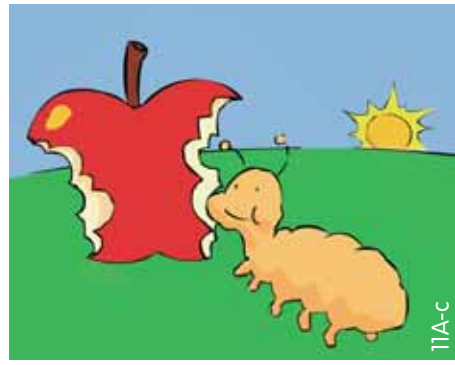
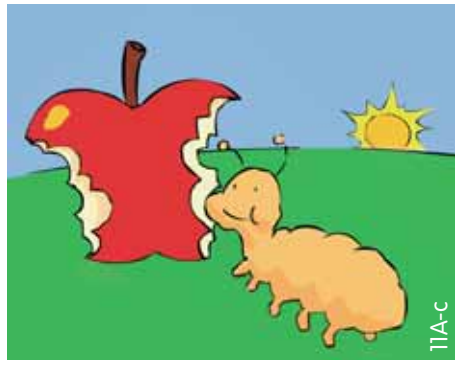
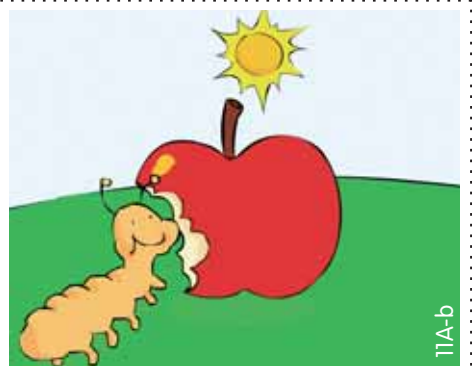
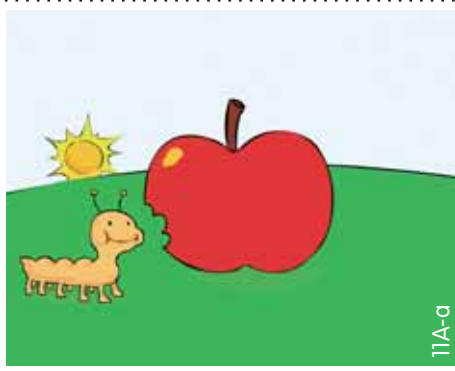
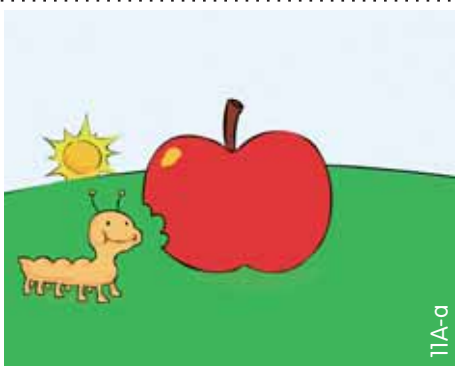
1. À midi, il en a déjà grignoté un gros morceau. **11A-b**
2. Au lever du soleil, le mille-pattes est tout joyeux car il vient de découvrir une pomme délicieuse. **11A-a**
3. Finalement, épuisé et bien gros, le mille-pattes s'endort à la belle étoile. **11A-d**
4. Au coucher du soleil, il grignote toujours. **11A-c**

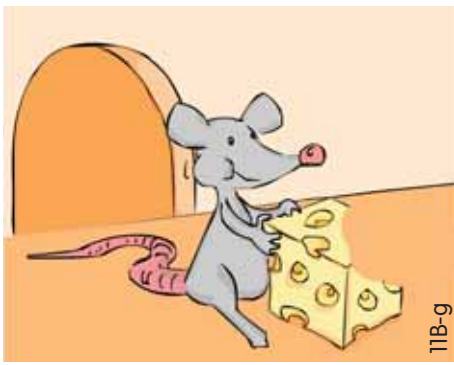
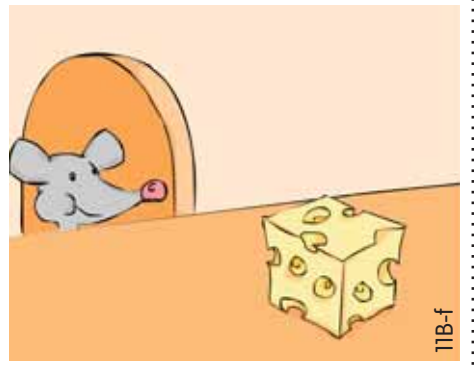
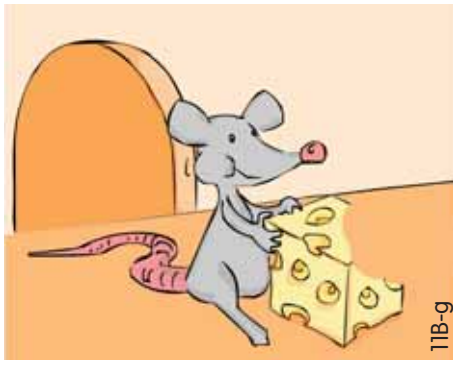
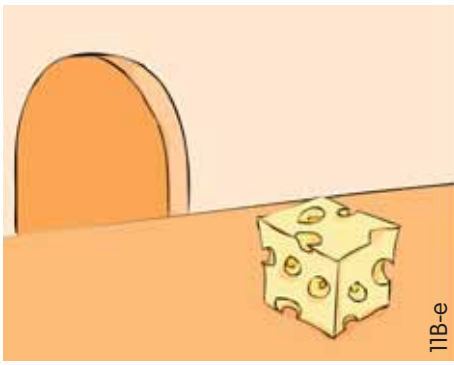
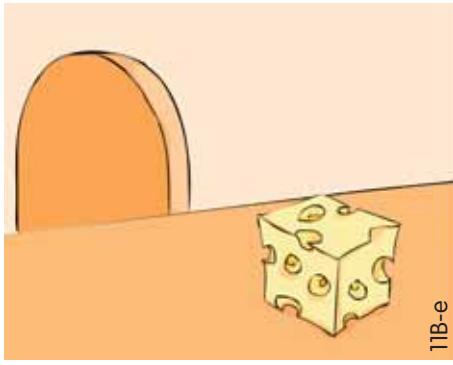
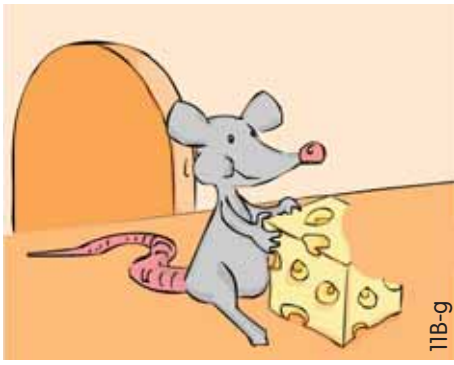
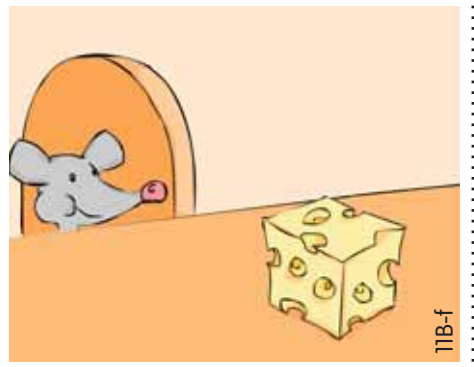
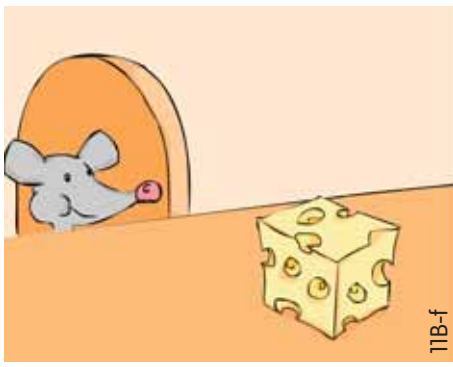
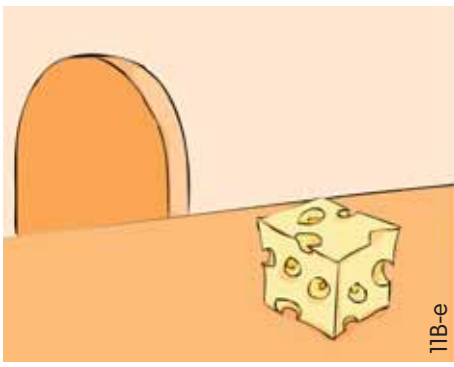
"Au lever du soleil, le mille-pattes est tout joyeux car il vient de découvrir une pomme délicieuse. À midi, il en a déjà grignoté un gros morceau. Au coucher du soleil, il grignote toujours. Finalement, épuisé et bien gros, le mille-pattes s'endort à la belle étoile."

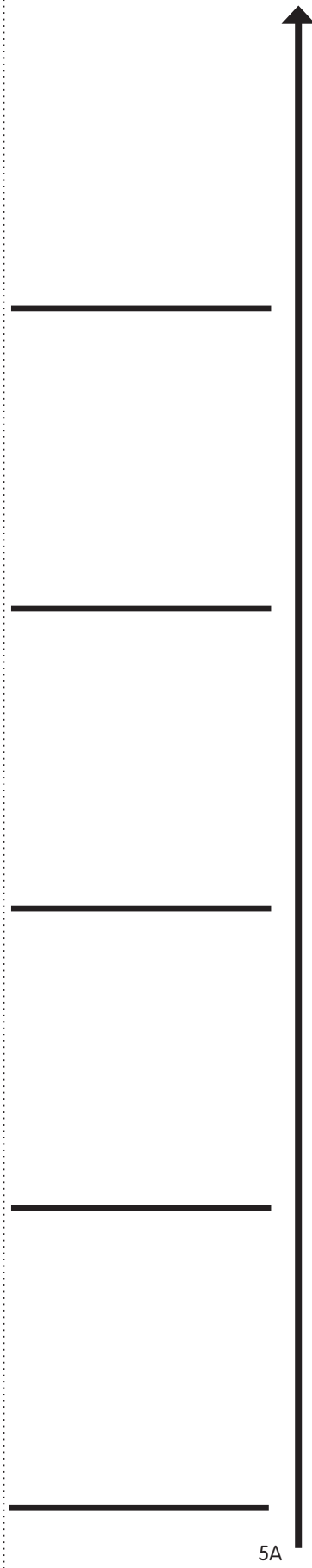
NIVEAU B - La souris et le fromage

"Quelle chance ! Un morceau de fromage juste devant la maison de la souris (**11B-e**). Attirée par l'odeur, la souris pointe le bout de son museau (**11B-f**). Comme il n'y a personne et qu'elle est très gourmande, elle commence à grignoter le morceau de fromage (**11B-g**). Elle n'en laisse que quelques miettes, puis se couche, le ventre bien rempli, pour une bonne sieste (**11B-h**)."

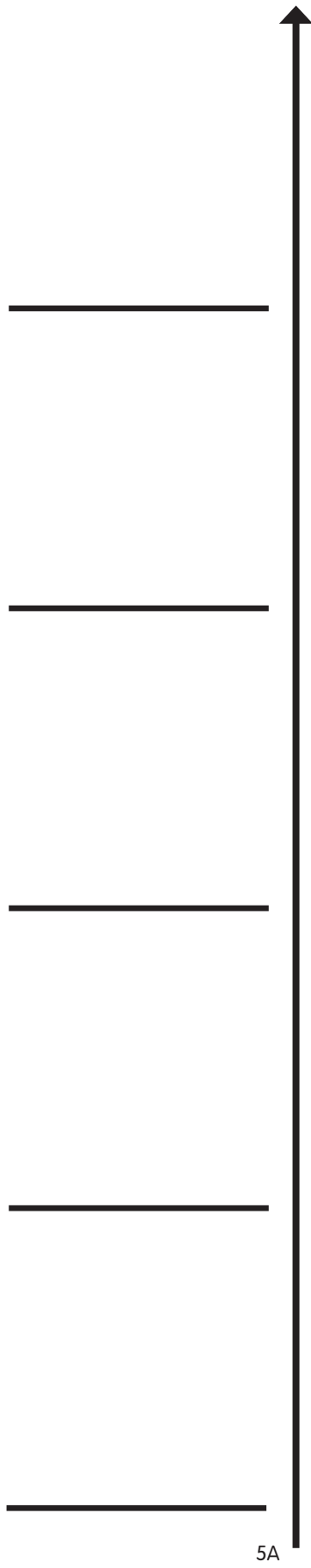




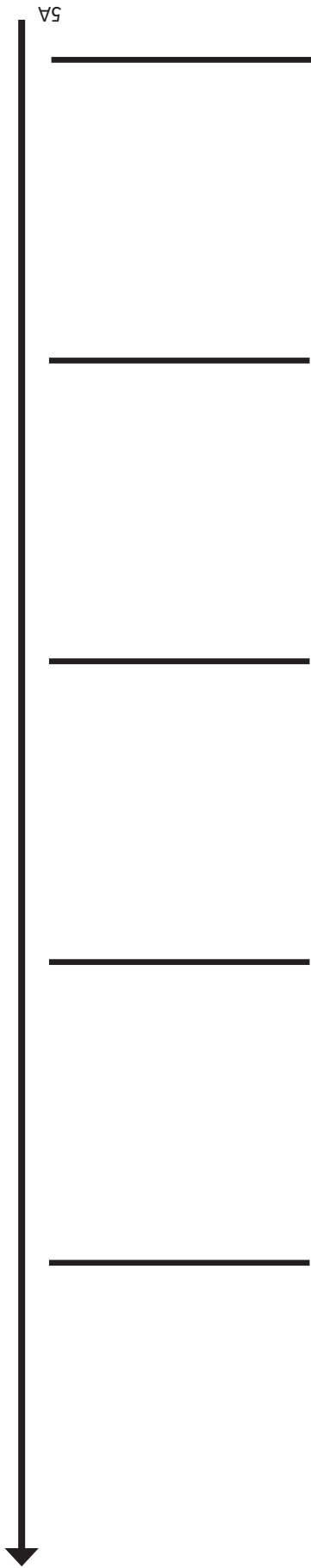




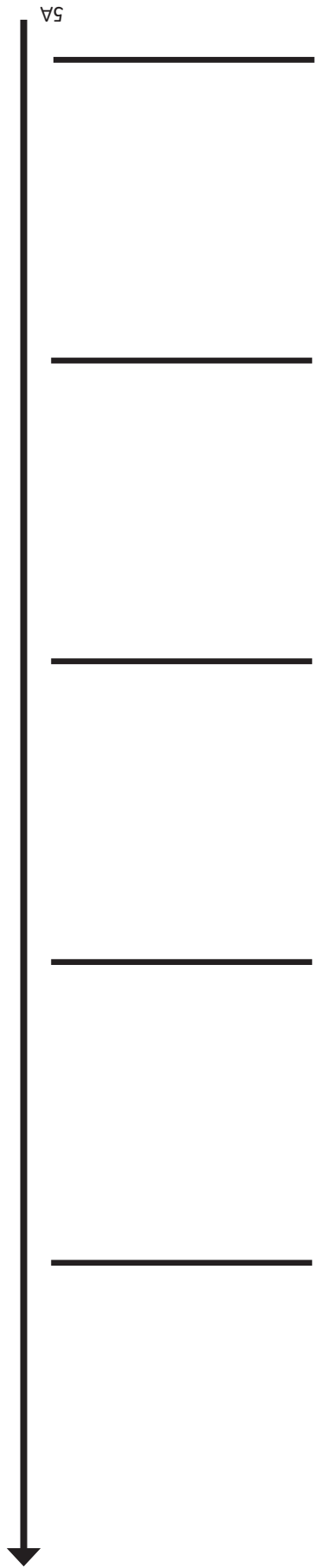
5A



5A



5A



5A