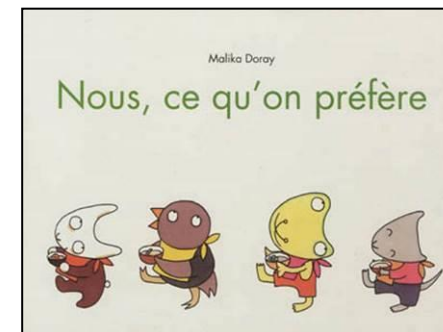
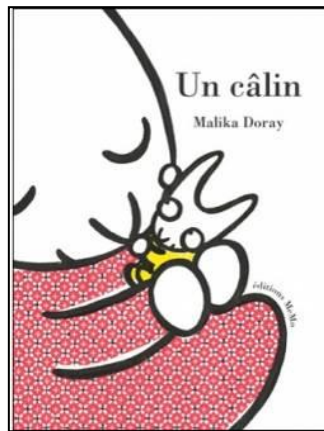


Domaines: S'appropriier le langage/ Découvrir l'écrit

Projet: Identifier et caractériser l'expression des émotions des personnages dans les albums de Malika Doray.

Raconter une histoire à structure accumulative en mettant en mots les émotions et les intentions des personnages.



RESEAU D'ALBUMS

Obstacles didactiques	Nous ce qu'on préfère	Y a plus de place	Génial il pleut	Un câlin
<p><u>Script</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - les événements - enchaînement : - situation initiale/ finale 	<p>Les personnages arrivent à tour de rôle autour de la table de leur préférence alimentaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ lapin ➤ souris ➤ grenouilles ➤ moineau. ➤ arrive le loup qui les fait fuir car il préfère la soupe aux moineaux, lapins et grenouilles. ➤ enfin, les personnages s'assoient tous autour de la table pour manger un bol de riz 	<p>L'histoire s'ouvre sur deux petites souris dans un bateau.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elles croisent un lapin resté sur la berge, le saluent. - ah dommage, y'a plus de place à bord (2 pages) - Le lapin est embarqué - un chat arrive et monte à bord - puis 2 grenouilles. Ils se serrent, il y a de la place pour tous ! - Mais ça se complique avec l'apparition du dinosaure : lui aussi veut se joindre à la bande et monter sur le bateau qui chavire. 	<p>Il pleut. Si la grenouille et l'escargot sont ravis, les autres animaux sont tout grognons.</p> <p>Ils rentrent et apprennent à profiter des bons moments entre amis.</p>	
<p>Personnages Physiques Actions/ goût Relations Emotions/postures</p>	<p>1 lapin avec soupe de carottes 1 souris avec le gruyère 2 grenouilles avec les mouches 1 moineau avec les vers de terre 1 loup</p> <p>Différences par les goûts alimentaires liés à l'identité du personnage.</p> <p>Ressemblances : peur du loup et inquiétude et suspicion</p> <p>Emotions : la peur / contentement</p>	<p>2 souris 1 lapin 1 chat 2 grenouilles 1 dinosaure 1 fourmi</p> <p>différences : liés au lieu avec changement de statut facile jeu beaucoup de ressemblances sauf pour le dinosaure très pataud</p> <p>Emotions : taquinerie / envie Fureur (bouche ouverte)/ colère</p>	<p>2 grenouilles jumelles ou une seule grenouille ? (c'est la fête à la grenouille ?) des escargots 1 souris 1 lapin 1 chat 1 crocodile 1 fourmi</p> <p>différences liés au mode de vie : ceux qui aiment la pluie et ceux qui aiment être à l'abri</p> <p>Emotions : joie de la grenouille et des escargots + crocodile + fourmi / colère ; bougons et frustrés (chat, souris et lapins) contents</p>	<p>Un lapin gris Un bébé lapin blanc Un chat Un ours Un renard Un crocodile Un lapin blanc</p> <p>Emotions : joie/ curiosité/tendresse/empressionnement/ bougonnerie/ mécontentement</p>

Déplacements, lieux	Autour de la table	Dans le bateau A l'extérieur du bateau	Dedans/dehors Chaud/froid Sec/mouillé	indéterminé
-Univers de référence	Les préférences alimentaires archétype du loup : il aime les souris, les lapins, les moineaux, les grenouilles.	Le voyage / le jeu	Quand il pleut Mode de vie	Le câlin
Lexique	Les préférences alimentaires (adjectifs)	Onomatopées : oin, oups, boum Adjectifs utilisés seuls et de façon ironique (exemple : super !!! alors qu'il n'y a plus de bateau).	Dedans/dehors Chaud/froid Sec/mouillé Des onomatopées : tchin, miam (en lien avec le repas)	Emotions et sensations: retrouvaille, chagrin, douleur, colère, énervement, fatigue, bien être, séparation.
Enonciation Récit/discours	En je : moi puis en nous. Nous dans le titre et avec les deux grenouilles	En on Dialogue des personnages : ceux qui sont dans le bateau s'adressent à celui qui est sur la rive. Il n'y a pas de phrase ; syntaxe et lexique familiers	Phrases impersonnelles : il pleut... En on Dialogues	on
Syntaxe connecteurs	Structure répétitive : moi c'est celle Obstacle : celle, laquelle ?		Mais, et même, et, et en plus	Phrase à structure répétitive : « un câlin parce que... »
Structure du récit	Accumulation de personnages autour de la table	Accumulation de personnages dans la barque avec explosions	script Situation initiale Problématique pour une partie des personnages Résolution par un changement de lieu et d'activité	Structure séquentielle du récit

<p>Rapport texte / image</p>	<p>Accumulation personnages page de gauche. Arrivée des personnages page de droite. Arrivée inversée pour le loup.</p> <p>Emotions des personnages :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ suspicion : regard en coin ➤ la peur : visage fermé ➤ loup : griffes et dents pour faire peur ➤ contentement : bouche légèrement relevée ; yeux fermés pour le loup. Pour les autres, le regard reste en coin 	<p>Les émotions :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>très contents</u> : bouche grande ouverte et bras agités quand tous dans le bateau ➤ <u>timidité/ envie</u> du personnage sur la rive : les mains jointes ➤ <u>étonnement/ stupéfaction</u> : yeux grands ouverts. ➤ <u>Peur/ chute</u> : bras et jambes écartés, bouche ouverte et yeux grands ouverts. ➤ <u>Colère</u> : sourcils froncés et bouche fermée vers le bas, regard par-dessous ➤ <u>Fureur</u> : bouche très ouverte et yeux fermés, bras dans le dos ➤ <u>Dinosaure</u> : désolé, regard bas, la paupière tombe ➤ <u>Fin</u> : tous contents, sourire <p>Décalage entre les émotions qu'on peut lire sur les visages des personnages et leurs propos (double-page après l'arrivée du dinosaure qui casse le bateau → ironie)</p>	<p>Emotions des personnages</p> <p>Intérieur fond beige et extérieur fon blanc avec pluie</p>	<p>Emotions liées aux événements vécus :</p> <p>1 double-page câlin et une double page qui explique pourquoi le câlin.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Câlins : Yeux fermés ou yeux ouverts avec le sourire ➤ Chagrin : larme ➤ Séparation : pas très rassuré ➤ retrouvailles ➤ Douleur : yeux fermés ➤ Colère : yeux fermés, bouche grande ouverte et oreilles baissées ➤ Fatigue : main qui frotte l'œil ➤ Bien être : yeux fermés et sourire
------------------------------	---	---	---	--

Sommaire

Domaines d'apprentissage	Contenu de la séance	pages	Etapes de l'apprentissage
	Analyse des albums du réseau	2/3/4	
	Présentation du projet par compétences et programmation	6	
	Lexique travaillé	7/8	
	Calendrier du projet	9/10	
Découvrir les supports de l'écrit Echanger, s'exprimer Comprendre	<p>Séance n°1 : Découvrir l'histoire et les personnages de l'album « <u>un câlin</u> ».</p> <p>Séance n°2: Lister les différentes raisons de faire un câlin</p>	11/12 " 13/15	Découverte
Progresser vers la maîtrise de la langue française / Lexique	<p>Séance n°3 : nommer et caractériser l'expression des émotions des personnages</p> <p>Séance n°4 : jeu des émotions</p>	16/17 " 18/19	Exploration/ Manipulation
S'appropriier le langage Découvrir l'écrit	Séance n°5 : réaliser un tableau récapitulatif des émotions et de leur caractérisation	20/22	Formalisation
S'appropriier le langage Découvrir l'écrit	<p>Séance n°6 : découvrir un nouvel album de Malika DORAY « <u>génial il pleut !</u> » : nommer et caractériser l'expression de nouvelles émotions (la colère et l'étonnement)</p> <p>Séance n°7 : écouter l'histoire « y'a plus de place » racontée par l'enseignant</p> <p>Séance 8 : nommer et identifier les émotions des personnages : trouver les raisons qui permettent d'expliquer une émotion.</p> <p>Séance 9 : utiliser une structure syntaxique donnée et le champ lexical des émotions pour raconter.</p>	23/25 26/27 28/30 31/32	Entraînement

S'approprier le langage

**Échanger, s'exprimer
Comprendre**

Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne. **L2**
Formuler en se faisant comprendre, une description ou une question. **L3**
Raconter, en se faisant comprendre, un épisode inconnu de son interlocuteur ou une histoire inventée. **L4**

Découvrir l'écrit

**Découvrir la langue écrite
Contribuer à l'écriture de textes
Aborder le principe alphabétique**

Ecouter et comprendre un texte lu par adulte. **DE2**
Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte. **DE4**
Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit. **DE7**
Reconnaître et écrire la plupart des lettres de l'alphabet. **DE8**

Lexique travaillé lors du projet


CHAMP LEXICAL Dans l'album « un câlin »		
Noms	Adjectifs	Verbes / participe passés
-câlin -lapin -chat -chagrin -larme -ours -renard -crocodile -joie -inquiétude -tristesse -peine -douleur -colère -énervement -fatigue -yeux -sourcils -bouche -mains -attitude -bras	-énervé -fatigué -joyeux -inquiet -triste/peiné -furieux -énervé -fatigué -content	-se séparer -se retrouver -réconforter -tomber/ se faire mal -consoler -crier -calmer
CHAMP LEXICAL Dans l'album « Génial il pleut »		
Noms	Adjectifs	Verbes / participe passés
-pluie -grenouille -escargot -colère -Crocodile -fourmi -feu -bain-moussant -biscuit -miettes -chocolat -tasse	-chaud/froid -mouillé/sec -dedans/dehors -en colère -étonné	- boudier -râler -prendre un bain -goûter -trinquer

CHAMP LEXICAL Dans l'album « nous ce qu'on préfère »		
Noms	Adjectifs	Verbes / participe passés
-soupe -carottes -gruyère -mouche -moineau -Vers de terre -loup -peur -inquiétude -riz -dents -griffes -loup	-content -inquiet -méfiant	-rôti -bouilli -saisi -cuit
CHAMP LEXICAL Dans l'album « y'a plus de place »		
Noms	Adjectifs	Verbes / participe passés
-voyage -barque/bateau -nénuphars -lac/rivière -dinsaure -colère -fureur -déception -culpabilité	-étonné -taquin -déçu -inquiet -furieux -coupable -effrayé	-s'accumuler -S'entasser -Se serrer -s'empiler -exploser -craquer -détruire -S'appuyer -être éjecté -voler -se fâcher -crier -gêné -être désolé -baisser la tête -voyager -partir -grimper

Structure syntaxique	▪ « Bonjour + nom du personnage+ on part en voyage mais y'a plus de place ! »
----------------------	---

	MAI-JUIN														
	J21	V22	J28	L1	Me3	J4	V5	L8		Me10	J11	V12	L15	Me17	J18
Phase	APPROPRIATION/ ACCULTURATION			RECHERCHE				FORMALISATION/ STRUCTURATION		REPETITION/ ENTRAÎNEMENT					
Collectif	1) Ecouter plusieurs fois l'histoire <i>un câlin</i> lue par l'enseignant							Ritualiser au moment des regroupements un exercice où les élèves tirent au sort une image émotion et essaient de la mimer pour la faire deviner au reste de la classe.		lire l'album « <i>nous ce qu'on préfère</i> » Repérer l'accumulation autour de la table Identifier une nouvelle émotion : la peur					
Activité dirigée	2) Nommer les personnages			1) Nommer et caractériser l'expression des émotions des personnages 2) jeu des émotions				SYNTHESE		1) découvrir un nouvel album de Malika DORAY « <i>génial il pleut !</i> » : nommer et caractériser l'expression de nouvelles émotions (la colère et l'étonnement) 2) écouter l'histoire « <i>y'a plus de place</i> » racontée par l'enseignant (début) 3) nommer et identifier les émotions des personnages 4) raconter la suite de l'histoire en utilisant une structure syntaxique donnée et le champ lexical des émotions.					
Tâche	1) Identifier les personnages de l'album. 2) Lister les différentes raisons de faire un câlin			1) Nommer les différentes émotions d'un personnage. Lister les éléments qui permettent d'identifier une émotion.				Nommer les différentes émotions d'un personnage. Lister les éléments qui permettent d'identifier une émotion.		1) nommer et caractériser l'expression de nouvelles émotions (la colère et l'étonnement) 2) nommer les personnages et l'accumulation 3) trouver les raisons qui permettent d'expliquer une émotion. 4) utiliser une structure syntaxique donnée et le champ lexical des émotions pour raconter.					
Outils	-feuilles de recherche A4 avec la première de couverture de l'histoire -colle et spatule -affiche avec la 1 ^{re} de couverture de l'album, patafix et marker			- cartes émotions (7) -photos des élèves mimant une émotion -éléments mobiles : corps de lapin, yeux, bouches, bras.				-cartes émotions -tableau avec colonnes (voir modèle proposé après la séance 3)		-marottes des personnages de l'histoire « y'a plus de place »					

<p style="text-align: center;">Activités autonomes ou avec ATSEM</p>	<ul style="list-style-type: none"> - écrire le titre de l'album avec des lettres mobiles - reproduire le graphisme du vêtement de l'un des personnages 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoire des personnages de l'histoire - retrouver les personnages de l'histoire parmi des intrus 	<p>jeu des émotions : cartes émotions (7) + éléments mobiles : corps de lapin, yeux, bouches, bras, jambes.</p>	<p>Jeu des émotions <u>Matériel</u> : piste de jeu + dé + pions + cartes des émotions en plusieurs exemplaires + cartes émotions des personnages d'autres histoires connues. <u>Description du jeu</u> : une piste sur laquelle les élèves se déplacent en lançant le dé, avec des cases de couleur (bleu, jaune et rouge). Si on tombe sur une case bleue, l'ATSEM tire une carte émotion, la nomme et demande à l'élève de mimer la mimer. Si l'élève mime correctement, il gagne la carte ; sinon il passe son tour. Si on tombe sur une case jaune, on tire une carte émotion et on la nomme. Si c'est juste, on remporte la carte ; sinon on passe son tour. Enfin, si on tombe sur une case rouge, l'ATSEM tire au sort une carte émotion qu'elle nomme et l'élève doit choisir l'image d'un personnage d'un autre album avec une émotion identique. Si c'est juste, il gagne la carte. Celui qui gagne la partie est celui qui a remporté le plus de cartes émotions à la fin de la partie.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Reconstituer la couverture de l'album « génial il pleut ! » - réaliser un livret présentant l'accumulation des personnages.
---	--	---	---	---

Numéro de la séance dans le projet : 1		Titre : Découvrir l'histoire et les personnages de l'album « <u>un câlin</u> ».
Domaines : S'approprier le langage : Echanger, s'exprimer/ Comprendre Découvrir l'écrit : Découvrir les supports de l'écrit/ Découvrir la langue écrite		
Objectifs : Observer et identifier les personnages principaux d'une histoire.		
Présentation de l'activité aux élèves : A partir d'aujourd'hui, nous allons découvrir les albums d'un auteur qui s'appelle Malika Doray. Ce matin, nous allons travailler en petits groupes sur l'histoire que je vous ai déjà lue et dont le titre est « un câlin ». Je vais vous relire cette histoire. Ecoutez bien jusqu'au bout. Après, j'attends que vous me disiez « Qu'est-ce qui se passe dans cette histoire et qui sont les personnages ? »		
Dispositif et outils donnés aux élèves	Tâches des élèves	Etayage de l'enseignant
Coin regroupement, face au tableau Demi-classe Durée ⌚: 20 min ≈ <u>Temps 1 :</u> Album est à leur portée s'ils veulent revenir sur un moment de l'histoire et qu'ils n'ont plus les mots. <u>Temps 2 :</u> Cartes personnages en couleur et plastifiées (un jeu) <u>Temps 3 :</u> Cartes plastifiées de quelques personnages de l'histoire dans des barquettes (une barquette par élève) + personnages manquants dans une boîte	<u>Temps 1 :</u> Ils prennent la parole et disent avec leurs mots ce qu'ils ont retenu de cette histoire. <u>Temps 2 :</u> Les élèves utilisent les cartes images des personnages de l'histoire pour pouvoir les observer finement, les identifier et les nommer. <u>Temps 3 :</u> Les élèves demandent à l'enseignante les personnages manquants dans leur barquette.	<u>Temps 1 :</u> Qui veut commencer ? Qui peut me rappeler ce que j'attends de vous maintenant que l'histoire a été relue ? Accueillir tout ce qu'ils disent et si besoin les encourager à être précis. <u>Temps 2 :</u> Maintenant que nous venons de dire ce qui se passe cette histoire, parlons des personnages. Combien y en a-t-il ? connaît-on leur nom ? Comment faire pour les identifier, les reconnaître et les différencier ? Les convier à observer tous les détails donnés dans les illustrations. Aller au-delà de la couleur. Voir les yeux, les oreilles, la queue... Ecrire sur une affiche le nom du personnage à côté de son illustration (ou différer la réalisation à un autre moment où le groupe classe est au complet) <u>Temps 3 :</u> « X, qu'est-ce qu'il te manque ? », « quel lapin veux-tu ? Le petit lapin blanc ou le grand ? », « Combien de personnages avez-vous en tout ? ». Lorsque les enfants ont tous les personnages, les laisser jouer avec quelques minutes. Conclure en disant que lors de la prochaine séance nous nous servirons de l'affiche réalisée pour renommer tous les personnages et que nous allons essayer de mieux comprendre ce qui se passe dans l'histoire.

Obstacles aux apprentissages

Difficulté à identifier les personnages, en raison de leurs caractéristiques physiques très proches.

Exemple d'erreurs 1	Exemple d'erreurs 2	Exemple d'erreurs 3
Confusion chat/renard	Oubli d'un des 2 lapins adultes	Incertitude concernant certains personnages : chat ou écureuil ?
Remédiation Observer la queue des personnages	Remédiation Observer le vêtement qui diffère	Remédiation Observer dans le détail des photos des vrais animaux pour pouvoir se mettre d'accord



Les personnages de l'histoire :



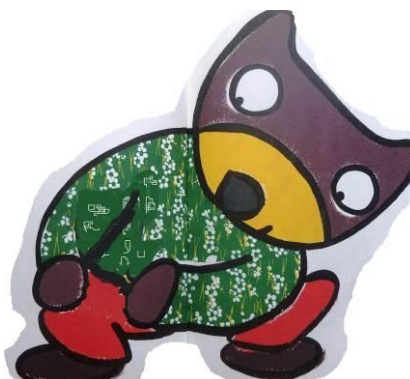
UN GRAND LAPIN GRIS



UN PETIT LAPIN
BLANC



UN CHAT



UN OURS



UN RENARD



UN CROCODILE



UN GRAND LAPIN
BLANC

Numéro de la séance dans le projet : 2		Titre : lister les différentes raisons de faire un câlin	
Domaines : S'approprier le langage : Echanger, s'exprimer/ Comprendre Découvrir l'écrit : Découvrir les supports de l'écrit/ Découvrir la langue écrite			
Objectifs : Comprendre une histoire lue par l'enseignant au travers les actions des personnages Faire la liste des différentes raisons de faire un câlin. Retrouver l'illustration correspondant à chacune de ces raisons.			
Présentation de l'activité aux élèves : Lors de la dernière séance, nous avons identifié les personnages de l'histoire. Aujourd'hui, nous allons essayer de mieux comprendre ce qui se passe dans cette histoire et les raisons pour lesquelles les personnages se font un câlin. Vous allez bien écouter : je vais vous relire l'histoire et ensuite, vous allez essayer de répondre à ma question.			
Dispositif et outils donnés aux élèves		Tâches des élèves	
Coin regroupement, face au tableau 5 à 6 élèves Durée ⌚: 20 min ≈ <u>Temps 1 :</u> Album est à leur portée s'ils veulent revenir sur un moment de l'histoire et qu'ils n'ont plus les mots. <u>Temps 2 :</u> Album ; illustrations choisies des différentes raisons de faire un câlin.		<u>Temps 1 :</u> Ils prennent la parole et disent avec leurs mots ce qu'ils ont retenu de cette histoire. <u>Temps 2 :</u> Les élèves utilisent les cartes images de l'histoire pour pouvoir lister toutes les raisons de faire un câlin.	
		Etayage de l'enseignant	
		<u>Temps 1 :</u> Qui veut commencer ? Qui peut me rappeler ce que j'attends de vous maintenant que l'histoire a été relue ? Accueillir tout ce qu'ils disent et si besoin les encourager à être précis. Ne rien prendre en note pour le moment ; laisser à chacun l'occasion de s'exprimer. <u>Temps 2 :</u> A présent, pouvez-vous me dire quelles sont les différentes raisons de faire un câlin ? Faire retrouver l'illustration correspondant à chaque raison : se séparer, se retrouver, lorsqu'on a du chagrin, parce qu'on est tombé, parce que c'est mieux que de crier, parce qu'on est fatigué, parce que c'est bien. Réaliser une affiche avec les images et écrire en face la raison de faire un câlin (CF doc joint à la séance). Conclure en disant que la fois prochaine, nous regarderons dans le détail les personnages pour pouvoir dire ce qu'ils ressentent.	
Obstacles aux apprentissages : Les élèves ne prennent pas d'indices dans les illustrations afin de pouvoir identifier les raisons de se faire un câlin			
Exemple d'erreurs 1		Exemple d'erreurs 2	
Confusion se séparer/ se retrouver			
Remédiation		Remédiation	
Dans l'illustration se retrouver, les personnages se rapprochent			
		Exemple d'erreurs 3	
		Remédiation	



LES RAISONS DE SE FAIRE UN CÂLIN



PARCE QU'ON SE SEPRE



PARCE QU'ON SE RETROUVE



PARCE QU'ON A UN CHAGRIN



PARCE QU'ON EST TOMBÉ



PARCE QUE C'EST MIEUX QUE
DE CRIER



PARCE QU'ON EST FATIGUÉ



PARCE QUE C'EST BIEN

Exercices d'entraînement avec l'aide de l'ATSEM**Domaine : découvrir l'écrit****Avec l'Atsem : Ecrire le titre de l'album à l'aide de lettres mobiles****Rôle de l'ATSEM :** elle doit veiller à ce que les élèves utilisent correctement les ciseaux. Rappeler comment utiliser la colle. Aider les élèves à s'organiser avec le lot d'étiquettes pour qu'ils ne se les mélangent pas ou qu'ils ne les perdent pas. Veiller au sens des lettres. Ne pas corriger pour l'enfant mais lui demander de revenir sur ce qu'il a fait pour voir s'il voit l' « erreur » et la corrige lui-même**Dispositifs / outils donnés aux élèves****Groupe : 6 élèves****Matériel : fiche élève A4, colle, ciseaux, petites boîtes pour les étiquettes-lettres****Support : feuille élève****Consigne : « regarde bien le titre de l'album et écris-le avec les lettres mobiles »****Exercices d'entraînement en autonomie :****Reproduire le graphisme des vêtements d'un personnage (PSIC/ Devenir élève)****Dispositifs / outils donnés aux élèves****Groupe : 7 élèves****Matériel : crayons de couleur et feutres****Support : feuille individuelle****Consigne :***Vous devez bien observer le graphisme du vêtement du personnage que vous avez choisi et essayer de le reproduire en utilisant les outils mis à votre disposition*

Numéro de la séance dans le projet : 3		Titre : nommer et caractériser l'expression des émotions des personnages	
Domaines : S'approprier le langage : Echanger, s'exprimer/ Comprendre			
Objectifs : nommer les émotions des personnages en lien avec ce qu'ils vivent : CF lexique ciblé Trouver dans les illustrations les éléments qui permettent de caractériser une émotion et les lister. Lister le vocabulaire : yeux, sourcils, bouche, mains, attitude, bras + émotions			
Présentation de l'activité aux élèves : Lors de la dernière séance, nous avons listé toutes les raisons de faire un câlin. Aujourd'hui, nous allons particulièrement nous intéresser au personnage du petit lapin et vous allez essayer de me dire ce qu'il ressent, quelle est son émotion. Puis, vous me direz comment cette émotion est représentée dans le dessin.			
Dispositif et outils donnés aux élèves		Tâches des élèves	
<p>Coin regroupement, face au tableau 5 à 6 élèves Durée ⌚: 30 min ≈</p> <p><u>Temps 1 :</u> - images plastifiées du personnage du petit lapin illustrant chaque émotion</p> <p><u>Temps 2 :</u> - images plastifiées du personnage du petit lapin illustrant chaque émotion - appareil photo</p>		<p><u>Temps 1 :</u> Ils prennent la parole et essaient de trouver les mots pour caractériser l'expression des émotions du personnage.</p> <p><u>Temps 2 :</u> Trouver dans l'illustration les détails qui caractérisent émotion.</p>	
Etayage de l'enseignant			
<p><u>Temps 1 :</u> L'enseignant choisit une image du petit lapin et la montre à tout le monde. Il demande aux élèves de retrouver à quel moment de l'histoire le personnage est ainsi représenté. Les élèves peuvent s'aider du tableau réalisé à la séance précédente pour contextualiser l'image (ex : c'est le moment où il se sépare). Il demande aux élèves d'identifier son émotion : inquiet (séparation), joyeux (retrouvailles), triste (chagrin), furieux (crier), avoir mal * (tomber), fatigué * (être fatigué), content (parce que c'est bien) + surpris (lorsque le renard crie à son tour). Si les élèves ne parviennent pas à comprendre ce qu'on attend d'eux, leur donner un exemple concret : dans la cour, si vous vous disputez avec un copain, vous êtes en colère. La colère est une émotion. Prendre en note les mots donnés par les élèves.</p> <p><u>Temps 2 :</u> A présent, vous allez bien regarder chaque personnage et vous me dites à quoi on voit qu'il est triste, inquiet... ? A quoi le voit-on sur son visage ? dans son attitude ? Si les élèves ont des difficultés à les pointer sur les illustrations, jouer ces émotions ou les faire jouer par les enfants ; prendre des photos.</p> <p>Conclure la séance en disant que nous reviendrons plus tard sur tout ce qui vient d'être dit et que nous nous en servons pour jouer au jeu des émotions.</p>			
Obstacles aux apprentissages : Manque de lexique pour nommer les émotions			
Exemple d'erreurs 1		Exemple d'erreurs 2	
Emploi répété des adjectifs content/pas content			
Remédiation Donner le lexique ciblé		Remédiation	
		Remédiation	



Exercices d'entraînement avec l'aide de l'ATSEM

Domaine : s'approprier le langage

Avec l'ATSEM : jeu du memory des personnages de l'histoire

Rôle de l'ATSEM : aider les élèves à s'organiser, faire verbaliser les noms des personnages

Dispositifs / outils donnés aux élèves

Groupe : 6 élèves

Matériel : jeu de memory des personnages

Support : feuille avec des carrés pour y placer les images retournées (dans un premier temps)

Consigne : « retourne deux cartes et nomme les personnages. S'ils sont identiques, tu remportes les cartes. Sinon, replace-les dans le jeu et c'est à l'autre joueur d'essayer »

Exercices d'entraînement en autonomie :

Retrouver et entourer les personnages de l'histoire parmi des intrus (personnages dont le graphisme est proche, comme par exemple dans l'album d'Audrey POUSSIER « mon pull »

Dispositifs / outils donnés aux élèves

Groupe : 7 élèves

Matériel : crayon à papier

Support : feuille individuelle

Consigne :

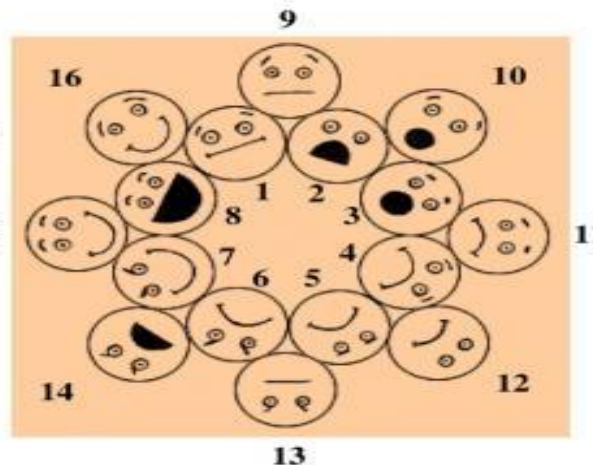
Vous devez reconnaître les personnages de l'histoire « un câlin » et les entourer avec le crayon à papier.

- Avoir mal/ être fatigué ne sont pas considérés comme des émotions et ne feront pas l'objet d'un travail approfondi.

La Roue des émotions

Emotions primaires :

- 1 - Consentement
acceptation; adoration
- 2 - Peur
distraction; terreur
- 3 - Surprise
appréhension; stupéfaction
- 4 - Tristesse
songerie; chagrin
- 5 - Aversion
contrariété; dégoût
- 6 - Colère
ennui; rage
- 7 - Anticipation
confiance; vigilance
- 8 - Joie
bonheur; extase

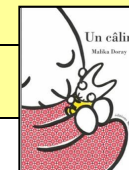


Emotions secondaires :

- 9 - Soumission
- 10 - Crainte
- 11 - Déception
- 12 - Remords
- 13 - Mépris
- 14 - Agression
- 15 - Optimisme
- 16 - Amour

Numéro de la séance dans le projet : 4

Titre : jeu des émotions



Domaines :

S'approprier le langage : Echanger, s'exprimer/ Comprendre

Objectifs :

Repérer les caractéristiques vues à la séance précédente et jouer à fabriquer des personnages avec différentes émotions.

Présentation de l'activité aux élèves :

Présentation de l'activité aux élèves : le « jeu des émotions »

Aujourd'hui, nous allons jouer à représenter les émotions d'un personnage.

Nous allons travailler par deux ou par trois. Chacun votre tour, vous allez devoir choisir l'image d'un lapin avec une émotion que vous devrez nommer à vos camarades.

Pour cela, je donne à chaque groupe de 2 des éléments mobiles, qui bougent. Vous allez avoir des corps de lapin, des yeux, des bouches, des bras. Peut-être que vous n'aurez pas toujours besoin de tout pour représenter l'émotion choisie. Vous pourrez vous aider du tableau que nous avons élaboré la dernière fois.

Moi, je suis avec vous pour aider ceux qui en auront besoin.

Dispositif et outils donnés aux élèves	Tâches des élèves	Etayage de l'enseignant
<p>Coin regroupement, face au tableau 6 élèves en binômes Durée ⌚: 30 min ≈</p> <p><u>Temps 1 :</u> - Cartes émotions</p> <p><u>Temps 2 :</u> - Eléments mobiles : corps de lapin, des yeux, des bouches, des bras - album - photos des élèves qui miment</p>	<p><u>Temps 1 :</u> ➤ Nommer l'émotion et dire à quel moment de l'histoire on la trouve</p> <p><u>Temps 2 :</u> ➤ Trouver les éléments à assembler pour représenter l'émotion</p>	<p><u>Temps 1 :</u> Un binôme choisit une carte émotion et il doit dire au reste du groupe de quelle émotion il s'agit et à quel moment de l'histoire on la trouve.</p> <p><u>Temps 2 :</u> Les autres binômes doivent retrouver parmi les éléments mobiles ceux qui caractérisent l'émotion (Le binôme qui a nommé peut aussi le faire pour s'entraîner) L'enseignant aide les binômes à s'organiser et les invite si besoin à se référer à l'album ou aux photos. Observer les procédures Relancer si besoin</p> <p><u>Temps 3 :</u> Validation par le premier groupe qui a choisi la carte puis, on change les rôles.</p>

Obstacles aux apprentissages :

Oubli d'éléments pour caractériser l'émotion.

Utilisation imprécise ou inappropriée du lexique.

Exemple d'erreurs 1	Exemple d'erreurs 2	Exemple d'erreurs 3
Le binôme qui choisit la carte émotion ne parvient pas à la nommer	Les personnages reconstitués sont incomplets	
Remédiation Aider à situer l'image dans l'histoire : la raison est aidante pour comprendre l'émotion	Remédiation Procéder à une nouvelle observation de tous les éléments dans l'illustration	Remédiation

Exercices d'entraînement avec l'aide de l'ATSEM**Domaine :** s'approprier le langage/ découvrir l'écrit**Avec l'ATSEM :** retrouver dans des albums déjà étudiés en classe des personnages qui expriment les émotions que l'on connaît et qu'on a listées.**Rôle de l'ATSEM :** aider les élèves à s'organiser, redire la consigne si besoin, nommer les émotions si les élèves ne s'en souviennent plus.**Dispositifs / outils donnés aux élèves****Groupe :** 6 élèves**Matériel :** Albums déjà connus et étudiés en classe (« *mon pull* », « *le machin* »...) + cartes des émotions (un jeu de cartes par binôme d'élèves)**Support :****Consigne :** « Vous allez travailler par deux, chaque binôme dispose des cartes des émotions. Vous allez chercher dans les albums que nous avons déjà étudiés en classe si certains personnages expriment des émotions identiques à celle qui sont sur vos cartes. Quand vous pensez avoir trouvé une émotion identique, vous placez la carte à la page de l'album.
Je ferai une photocopie de la page de ces albums et nous en parlerons ensemble »**Exercices d'entraînement en autonomie :****Mémoire des personnages****Dispositifs / outils donnés aux élèves****Groupe :** 6 élèves**Matériel :** cartes du jeu de mémoire**Support :****Consigne :**

Numéro de la séance dans le projet : 5		Titre : FORMALISATION
Domaines : S'approprier le langage : Echanger, s'exprimer/ Comprendre Découvrir l'écrit : Découvrir les supports de l'écrit/ Découvrir la langue écrite		
Objectifs : Nommer les émotions et les lister les éléments permettant de les caractériser		
Présentation de l'activité aux élèves : Nous avons travaillé à plusieurs reprises sur l'album « <i>un câlin</i> » et nous avons discuté ensemble à propos de cette histoire. Je vous avais montré des illustrations de l'histoire et demandé ce qui s'était passé et quelles émotions ressentait le personnage pour que vous compreniez bien cette histoire. Donc aujourd'hui je voudrais que vous me redissiez d'abord ce que ressent le personnage. Puis je vous demanderai de chercher tous les éléments qui permettent de caractériser les émotions dans les illustrations.		
Dispositif et outils donnés aux élèves	Tâches des élèves	Etayage de l'enseignant
Coin regroupement, face au tableau 6 à 7 élèves Durée ⌚: 30 min ≈ Matériel : -affiche et marker -cartes émotions -album - photos	<u>Temps 1 :</u> ➤ Nommer les différentes émotions du personnage. (associer le personnage avec la carte emoticone correspondante ? / ... leur faire dessiner des visages symbolisant ces émotions) imagier des émotions ? compléter par des œuvres en peinture... <u>Temps 2 :</u> ➤ Lister les éléments pour caractériser les émotions	<u>Temps 1 :</u> solliciter les élèves pour rappeler les séances précédentes ➤ <i>Qui peut me dire ce que ressent le personnage sur ces illustrations ?</i> (réponses attendues cf.listes des émotions) Ecrire sur le tableau le nom de l'émotion à côté de son illustration. <u>Temps 2 :</u> Faire rappeler ce qui a été fait lors de la séance précédente ➤ <i>Quels éléments sont importants pour rendre compte d'une émotion (CF jeu des émotions) : yeux, bouche, posture</i> Dessiner au tableau les différents éléments possibles pour chaque partie du corps Le tableau attendu sera similaire à l'exemple fourni plus loin. Conclure en disant que ce tableau va nous aider à mieux comprendre les histoires de Malika Doray et qu'on pourra le compléter avec les images d'autres personnages qui ont les mêmes émotions dans d'autres albums déjà étudiés.
Obstacles aux apprentissages :		
Exemple d'erreurs 1	Exemple d'erreurs 2	Exemple d'erreurs 3
		Remédiation

Exercices d'entraînement avec l'aide de l'ATSEM

Domaine : s'approprier le langage

Avec l'ATSEM : jeu des émotions

Rôle de l'ATSEM : aider les élèves à s'organiser, redire la consigne si besoin, nommer les émotions si les élèves ne s'en souviennent plus.

Dispositifs / outils donnés aux élèves



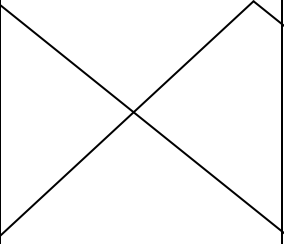
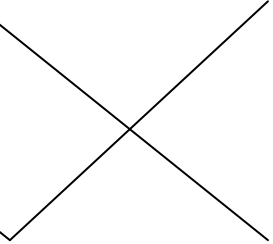









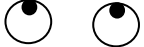




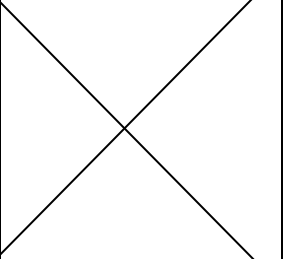


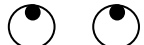






Groupe : 6 élèves

Matériel : cartes émotions + éléments plastifiés

Support :

Consigne :

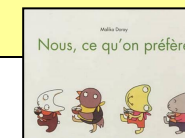
NOMMER DES EMOTIONS ET LISTER LES ELEMENTS QUI LES CARACTERISENT

IMAGE	NOM DE L'EMOTION	YEUX	BOUCHE	ATTITUDE
	INQUIET L'inquiétude	Regard en coin 		
	FURIEUX La rage	Yeux fermés vers le bas 	Grande ouverte 	Poings fermés vers le bas et serrés + oreilles tombantes 
	TRISTE La tristesse	Yeux fermés + larme 	fermée 	Dos tourné 
	JOYEUX La joie	Yeux grands ouverts Regard vers le haut 	Bouche relevée 	Bras écartés, une jambe relevée 
	SURPRIS La surprise	Yeux grand ouverts et écarquillés 		Bras écartés, jambes écartées 
	CONTENT Le contentement	Yeux grands ouverts Regard vers le haut 	Bouche relevée 	Bras le long du corps, jambes serrées 
	HEUREUX Le bonheur	Yeux fermés 	Bouche relevée 	Recroquevillé Poings serrés 

Numéro de la séance dans le projet : 6 et 6 bis (à reprendre avec nous ce qu'on préfère)
Titre : découvrir un nouvel album de Malika DORAY « *génial il pleut !* » : nommer et caractériser l'expression de nouvelles émotions (la colère et l'étonnement) (à reprendre avec nous ce qu'on préfère pour nommer et caractériser la peur)

Domaines :
S'approprier le langage : Echanger, s'exprimer/ Comprendre

Objectifs :
 Réinvestir les connaissances pour comprendre un nouvel album de Malika Doray.



Présentation de l'activité aux élèves :
 Vous connaissez bien maintenant l'univers de Malika Doray. Aujourd'hui, je vais vous montrer un autre de ses albums. Je ne vous dis pas son titre pour le moment, je ne vais pas non plus vous le lire ou vous le raconter mais seulement vous montrer les images. Vous me direz ensuite ce que vous avez compris de l'histoire. Pour vous aider, vous pouvez bien observer les personnages : leurs attitudes et la façon dont ils sont dessinés vous permettront de comprendre leurs émotions.

Dispositif et outils donnés aux élèves	Tâches des élèves	Etayage de l'enseignant
Coin regroupement 4 à 5 élèves Durée ⌚: 20 min ≈ <u>Matériel :</u> -album	<u>Temps 1 :</u> ➤ Reformuler la consigne <u>Temps 2 :</u> ➤ Observer les illustrations ➤ Les élèves prennent la parole et disent avec leurs mots ce qu'ils ont compris de cette histoire. Ils commentent les illustrations ➤ Justifier son interprétation <u>Temps 3 :</u> ➤ Les élèves comparent leur version de l'histoire à celle du livre. <u>Temps 4 :</u>	<u>Temps 1 :</u> Véifier la compréhension de la consigne <u>Temps 2 :</u> Tourner lentement les pages de l'album pour laisser aux élèves le temps de prendre des indices dans les illustrations. ➤ <i>Qui veut commencer ? Qu'est-ce qui se passe dans cette histoire ?</i> Accueillir tout ce qu'ils disent et veiller à ce que tous s'expriment. Faire justifier leur position « interprétations » . Reprendre page après page et faire commenter ➤ <i>Qu'est-ce qui te fait penser que tel personnage est en colère ? A quoi le vois-tu ? Qui est aussi en colère ? Qui ne l'est pas ? A quoi le vois-tu ?</i> Faire comparer l'image de la couverture et la dernière image où ils goûtent ➤ <i>Que s'est-il passé entre ces deux images ? pourquoi sont-ils contents à la fin de l'histoire ?</i> <u>Temps 3 :</u> Lire l'histoire. Compléter le tableau des émotions avec la colère : bras croisés, yeux plissés + étonné : mains jointes sur le ventre, yeux grands ouverts en direction de ce qui est regardé. <u>Temps 4 :</u> Puis, demander aux élèves quel peut être le titre de l'histoire ? Recueillir leurs

	➤ Emettre des hypothèses sur le titre	hypothèses et leur donner : « Génial il pleut ! » ➤ <i>Est-ce que ce titre va avec l'émotion des personnages ? c'est un titre qui fait penser qu'on est content, pourtant ils ne le sont pas sur la couverture ? quelle est votre « explication » interprétation ?</i>
Obstacles aux apprentissages : Les élèves manquent de précision dans l'observation ; Ils peuvent manquer d'attention, d'écoute. Les déductions faites ne sont pas les bonnes.		
Exemple d'erreurs 1	Exemple d'erreurs 2	Exemple d'erreurs 3
Remédiation	Remédiation	Remédiation

Exercices d'entraînement avec l'aide de l'ATSEM

Domaine : découvrir l'écrit

Avec l'ATSEM : jeu de piste des émotions

Matériel : piste de jeu + dé + pions + cartes des émotions en plusieurs exemplaires + cartes émotions des personnages d'autres histoires connues.

Description du jeu : une piste sur laquelle les élèves se déplacent en lançant le dé, avec des cases de couleur (bleu, jaune et rouge). Si on tombe sur une case bleue, l'ATSEM tire une carte émotion, la nomme et demande à l'élève de mimer la mimer. Si l'élève mime correctement, il gagne la carte ; sinon il passe son tour. Si on tombe sur une case jaune, on tire une carte émotion et on la nomme. Si c'est juste, on remporte la carte ; sinon on passe son tour. Enfin, si on tombe sur une case rouge, l'ATSEM tire au sort une carte émotion qu'elle nomme et l'élève doit choisir l'image d'un personnage d'un autre album avec une émotion identique. Si c'est juste, il gagne la carte. Celui qui gagne la partie est celui qui a remporté le plus de cartes émotions à la fin de la partie.

Rôle de l'ATSEM : aider les élèves à s'organiser, veiller au bon déroulement du jeu.

Dispositifs / outils donnés aux élèves

Groupe

Matériel : Support :

Consigne :

Exercices d'entraînement en autonomie : se repérer dans l'espace/ découvrir l'écrit

Reconstituer la couverture de l'album : différencier les éléments de l'illustration, le titre et l'auteur



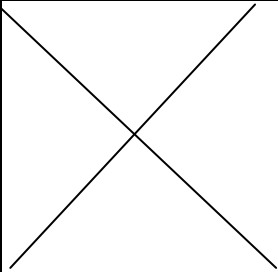


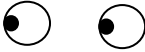
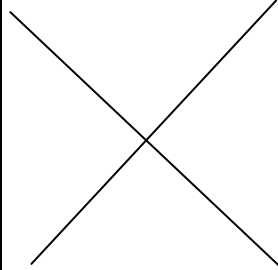

Dispositifs / outils donnés aux élèves

Groupe : 6 élèves




Matériel : morceaux de la couverture prédécoupés (6 à 8 pièces) + modèle de la couverture

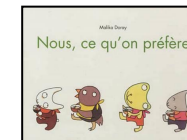
Support : feuille élève

Consigne : « reconstitue la première de couverture en t'aidant du modèle »

NOMMER DES EMOTIONS ET LISTER LES ELEMENTS QUI LES CARACTERISENT				
IMAGE	NOM DE L'EMOTION	YEUX	BOUCHE	ATTITUDE
	EN COLÈRE La colère	Yeux plissés 		Bras croisés 
	ETONNÉ L'étonnement	regard en coin 		Mains jointes sur le ventre 



NOMMER DES EMOTIONS ET LISTER LES ELEMENTS QUI LES CARACTERISENT				
IMAGE	NOM DE L'EMOTION	YEUX	BOUCHE	ATTITUDE
	EFFRAYE La peur	Yeux grands ouverts regardant derrière ou écarquillés 	Souvent, la bouche est ouverte 	Bras en avant fuite



Pour la peur, penser à trouver des images d'autres personnages qui ont peur dans des histoires connues car celle de l'album « nous ce qu'on préfère » n'est pas la plus représentative de cette émotion. Les personnages qui ont peur sont souvent représentés avec la bouche ouverte (on le verra plus tard dans l'album « y'a plus de place ») :



Personnage qui a peur dans « y'a plus de place »

Numéro de la séance dans le projet : 7

Titre : Ecouter une histoire et en dégager les personnages principaux

Domaines :

S'approprier le langage : Echanger, s'exprimer

Découvrir l'écrit : Comprendre



Objectifs :

Repérer les personnages principaux d'une histoire et nommer leurs émotions.

Comprendre une histoire lue par l'enseignant au travers les actions des personnages.

Utiliser les marottes des personnages pour aider à la compréhension de l'accumulation.

Présentation de l'activité aux élèves :

Aujourd'hui, je vais vous lire le début d'une autre histoire de Malika Doray. J'attends que vous me disiez **ce que vous reconnaissez de Malika Doray** dans cette histoire ?

Quels sont les personnages ? et que vous me disiez où se passe cette histoire.

Dispositif et outils donnés aux élèves	Tâches des élèves	Etayage de l'enseignant
<p>Coin regroupement 4 à 5 élèves Durée ⌚: 20 min ≈</p> <p><u>Temps 1:</u> -album</p> <p><u>Temps 2:</u> - marottes + décor -album</p>	<p><u>Temps 1 :</u></p> <ul style="list-style-type: none">➤ Ecouter l'histoire et observer les illustrations <p><u>Temps 2 :</u></p> <ul style="list-style-type: none">➤ Nommer les personnages (2 souris, 1 lapin, 1 chat, 2 grenouilles)➤ Repérer l'accumulation des personnages dans la barque.➤ Identifier le lieu de l'histoire <p><u>Temps 3 :</u></p> <ul style="list-style-type: none">➤ Nommer les personnages dans leur ordre d'arrivée➤ Identifier leurs émotions (nommer + décrire l'attitude)	<p><u>Temps 1 :</u> Lire l'histoire jusqu'à la double-page où tous les personnages sont dans le bateau.</p> <p><u>Temps 2 :</u></p> <ul style="list-style-type: none">➤ <i>Qui veut commencer ? Que reconnaissez-vous de Malika Doray dans cette histoire ? et que se passe t-il (le nom des personnages et leurs actions) ? Où se passe t-elle ?</i> <p>Accueillir tout ce qu'ils disent et veiller à ce que tous s'expriment.</p> <p><u>Temps 3 :</u> Jouer l'accumulation avec les marottes</p> <ul style="list-style-type: none">➤ <i>Qui est dans le bateau au début de l'histoire ? Qui arrive en premier au bord de l'eau ? qui arrive ensuite ? Que ressent le personnage sur la rive lorsque les autres lui disent qu'il n'y a plus de place ? Quelle est son attitude ? Que ressentent les personnages quand ils sont tous dans le bateau ?</i> <p>Conclure en disant que la prochaine fois, nous regarderons ce qui se passe dans la suite de l'histoire.</p>

Obstacles aux apprentissages :

Difficulté identifier l'émotion des personnages ou à décrire son attitude

Ne pas repérer l'accumulation des personnages

Exemple d'erreurs 1	Exemple d'erreurs 2	Exemple d'erreurs 3
Difficulté à reconnaître les personnages	Difficulté identifier l'émotion des personnages ou à décrire son attitude	
<u>Remédiation</u> Faire observer dans les illustrations les détails permettant de les reconnaître	<u>Remédiation</u> Faire observer les illustrations dans le détail ; faire appel au vécu des enfants/ mimer la situation	<u>Remédiation</u>

Exercices d'entraînement avec l'aide de l'ATSEM

Domaine : découvrir l'écrit

Avec l'ATSEM : jeu de piste des émotions

Matériel : piste de jeu + dé + pions + cartes des émotions en plusieurs exemplaires + cartes émotions des personnages d'autres histoires connues.

Description du jeu : une piste sur laquelle les élèves se déplacent en lançant le dé, avec des cases de couleur (bleu, jaune et rouge). Si on tombe sur une case bleue, l'ATSEM tire une carte émotion, la nomme et demande à l'élève de mimer la mimer. Si l'élève mime correctement, il gagne la carte ; sinon il passe son tour. Si on tombe sur une case jaune, on tire une carte émotion et on la nomme. Si c'est juste, on remporte la carte ; sinon on passe son tour. Enfin, si on tombe sur une case rouge, l'ATSEM tire au sort une carte émotion qu'elle nomme et l'élève doit choisir l'image d'un personnage d'un autre album avec une émotion identique. Si c'est juste, il gagne la carte. Celui qui gagne la partie est celui qui a remporté le plus de cartes émotions à la fin de la partie.

Rôle de l'ATSEM : aider les élèves à s'organiser, veiller au bon déroulement du jeu.

Dispositifs / outils donnés aux élèves

Groupe

Matériel : Support :

Consigne :

Exercices d'entraînement en autonomie :

Dispositifs / outils donnés aux élèves : PSIC/ Découvrir l'écrit

Groupe : 6 élèves

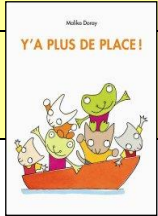
Matériel : crayons à papier/ crayons de couleur/ cartes mots des personnages de l'histoire

Support : feuille élève

Consigne : « *choisis ton personnage préféré dans les albums de Malika DORAY, dessine-le puis écris son nom en t'aidant les cartes-mots* »

Numéro de la séance dans le projet : 8 **Titre : nommer et identifier les émotions des personnages : trouver les raisons qui permettent d'expliquer une émotion.**

Domaines :
S'approprier le langage : Echanger, s'exprimer
Découvrir l'écrit : Comprendre



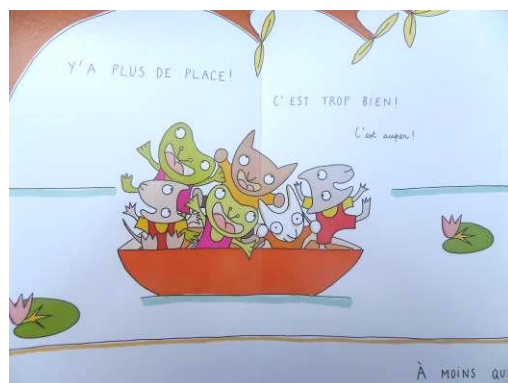
Objectifs :
 Utiliser une structure syntaxique donnée ("bonjour + nom du personnage+ on part en voyage mais dommage pour toi, il n'y a plus de place")
 Utiliser le champ lexical des émotions pour parler de l'émotion ressentie par le personnage (nommer l'émotion et l'attitude physique liée à l'émotion ressentie)

Présentation de l'activité aux élèves :
 La dernière fois, vous avez repéré l'accumulation dans l'histoire « y'a plus de place ». Quand les personnages sont tous dans le bateau, ils sont heureux, joyeux. Aujourd'hui, je vais vous montrer ce qui se passe après.

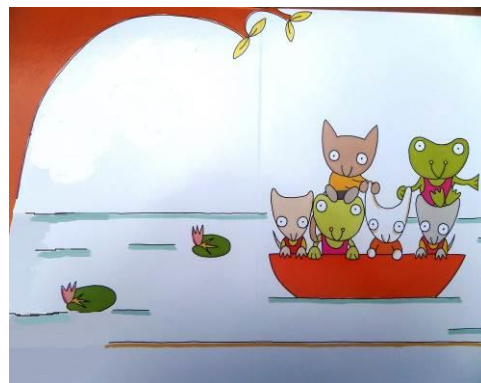
Dispositif et outils donnés aux élèves	Tâches des élèves	Etayage de l'enseignant
<p>Coin regroupement 4 à 5 élèves Durée ⌚: 30 min ≈</p> <p><u>Temps 1:</u> -agrandissement de la double-page où tous les personnages sont dans la bateau -agrandissement de la double-page où ils sont surpris (sans le dinosaure) -agrandissement de la double-page où ils ont peur (sans le dinosaure) - agrandissement de la double-page où ils sont en colère (sans le dinosaure)</p> <p><u>Temps 2 et 3:</u> - album</p>	<p><u>Temps 1 :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observer les illustrations ➤ Nommer l'émotion ressentie par les personnages et décrire leur attitude ➤ Emettre des hypothèses sur les raisons de ces changements émotionnels <p><u>Temps 2 :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifier et nommer l'élément perturbateur : l'arrivée du dinosaure. <p><u>Temps 3 :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nommer l'émotion ressentie par le dinosaure et décrire son attitude : au début, il est content (sourire), puis étonné et gêné (lorsqu'il casse la barque), triste (lorsque les autres sont furieux) et enfin content (lorsqu'il les prend sur son dos) 	<p><u>Temps 1 :</u> Montrer les agrandissement les uns après les autres et questionner les élèves : ➤ <i>Que voit-on sur l'image ? que ressentent les personnages ? A quoi le voyez-vous ? Quelle en est la raison ?</i> Recueillir toutes les réponses des élèves ; les accepter toutes dans la mesure où elles permettent d'expliquer telle ou telle émotion. Relancer, encourager les prises de parole.</p> <p><u>Temps 2 :</u> Faire découvrir aux élèves la suite de l'histoire dans l'album. Les laisser s'exprimer librement et comparer cette version aux hypothèses émises précédemment. Revenir sur les raisons des changements émotionnels des personnages : ➤ <i>Pourquoi étaient-ils surpris ? Pourquoi avaient-ils peur ? Pourquoi étaient ils en colère ?</i></p> <p><u>Temps 3 :</u> Questionner les élèves sur le ressenti du dinosaure : ➤ <i>Que ressent le dinosaure au début ? puis ensuite ?</i></p>

Obstacles aux apprentissages : Difficulté à trouver les raisons qui entraînent telle ou telle émotion		
Exemple d'erreurs 1	Exemple d'erreurs 2	Exemple d'erreurs 3
Trouver une raison sans rapport avec une émotion : surprise/ peur/ colère		
<u>Remédiation</u> Faire appel au vécu des élèves et aux histoires lues précédemment	<u>Remédiation</u>	<u>Remédiation</u>

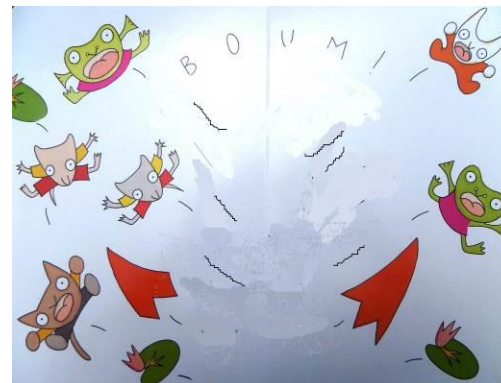
Images à agrandir :



Ils sont **joyeux, heureux**



ils sont **surpris**



ils ont **peur**



ils sont **en colère**

Exercices d'entraînement avec l'aide de l'ATSEM
Domaine : découvrir l'écrit
Avec l'ATSEM : jeu de piste des émotions
Matériel : piste de jeu + dé + pions + cartes des émotions en plusieurs exemplaires + cartes émotions des personnages d'autres histoires connues.
Description du jeu : une piste sur laquelle les élèves se déplacent en lançant le dé, avec des cases de couleur (bleu, jaune et rouge). Si on tombe sur une case bleue, l'ATSEM tire une carte émotion, la nomme et demande à l'élève de mimer la mimer. Si l'élève mime correctement, il gagne la carte ; sinon il passe son tour. Si on tombe sur une case jaune, on tire une carte émotion et on la nomme. Si c'est juste, on remporte la carte ; sinon on passe son tour. Enfin, si on tombe sur une case rouge, l'ATSEM tire au sort une carte émotion qu'elle nomme et l'élève doit choisir l'image d'un personnage d'un autre album avec une émotion identique. Si c'est juste, il gagne la carte. Celui qui gagne la partie est celui qui a remporté le plus de cartes émotions à la fin de la partie.
Rôle de l'ATSEM : aider les élèves à s'organiser, veiller au bon déroulement du jeu.

Dispositifs / outils donnés aux élèves Groupe : 6 élèves	Consigne :
---	-------------------

Exercices d'entraînement en autonomie :	
Dispositifs / outils donnés aux élèves : PSIC/ Découvrir l'écrit Groupe : Matériel : Support :	Consigne :

Numéro de la séance dans le projet : 9 (à reprendre autant de fois que nécessaire)

Titre : utiliser une structure syntaxique donnée et le champ lexical des émotions pour raconter.



Domaines :
S'approprier le langage : Echanger, s'exprimer
Découvrir l'écrit : Comprendre

Objectifs :
 Utiliser une structure syntaxique donnée ("bonjour + nom du personnage+ on part en voyage mais dommage pour toi, il n'y a plus de place")
 Utiliser le champ lexical des émotions pour parler de l'émotion ressentie par le personnage (nommer l'émotion et l'attitude physique liée à l'émotion ressentie)

Présentation de l'activité aux élèves :
 Maintenant que vous avez appris à nommer les émotions des personnages et à décrire leurs attitudes, vous allez essayer de la raconter l'histoire « y'a plus de place ». Pour cela, vous allez utiliser une phrase répétitive pour le discours des personnages : « **bonjour + nom du personnage+ on part en voyage mais dommage pour toi, il n'y a plus de place** » et vous allez essayer de parler de l'émotion ressentie par le personnage qui arrive au bord de l'eau. (nommer l'émotion et l'attitude physique liée à l'émotion ressentie). Je vais commencer par raconter et puis vous allez essayer de le faire à votre tour.

Dispositif et outils donnés aux élèves	Tâches des élèves	Etayage de l'enseignant
Coin regroupement 4 à 5 élèves Durée ⌚: 30 min ≈ <u>Matériel:</u> -marottes + éléments du décor -album	<u>Temps 1 :</u> ➤ Ecouter l'enseignant raconter l'histoire ➤ Mémoriser la structure syntaxique attendue <u>Temps 2 :</u> ➤ Réutiliser la structure répétitive ➤ Nommer l'émotions et l'attitude physique des personnages	<u>Temps 1 :</u> Raconter l'histoire en utilisant la structure syntaxique donnée ("bonjour + nom du personnage+ on part en voyage mais dommage pour toi, il n'y a plus de place") et en utilisant le champ lexical des émotions pour parler de l'émotion ressentie par le personnage (nommer l'émotion et l'attitude physique liée à l'émotion ressentie) <u>Temps 2 :</u> Aider à la verbalisation si nécessaire ; prendre en charge la narration dans un premier temps. Inciter les pairs à coopérer, à aider celui qui raconter

Obstacles aux apprentissages :
 mémoriser la structure répétitive et le lexique

Exemple d'erreurs 1	Exemple d'erreurs 2	Exemple d'erreurs 3
<u>Remédiation</u>	<u>Remédiation</u>	<u>Remédiation</u>

Exercices d'entraînement avec l'aide de l'ATSEM

Domaine : s'appropriier le langage

Avec l'ATSEM : réaliser le livret reprenant l'accumulation

Matériel : livret + images des personnages.

Dispositifs / outils donnés aux élèves

Groupe

Matériel :

Support :

Consigne :

Exercices d'entraînement en autonomie :

Dispositifs / outils donnés aux élèves : PSIC/ Découvrir l'écrit

Groupe :

Matériel :

Support :

Consigne :

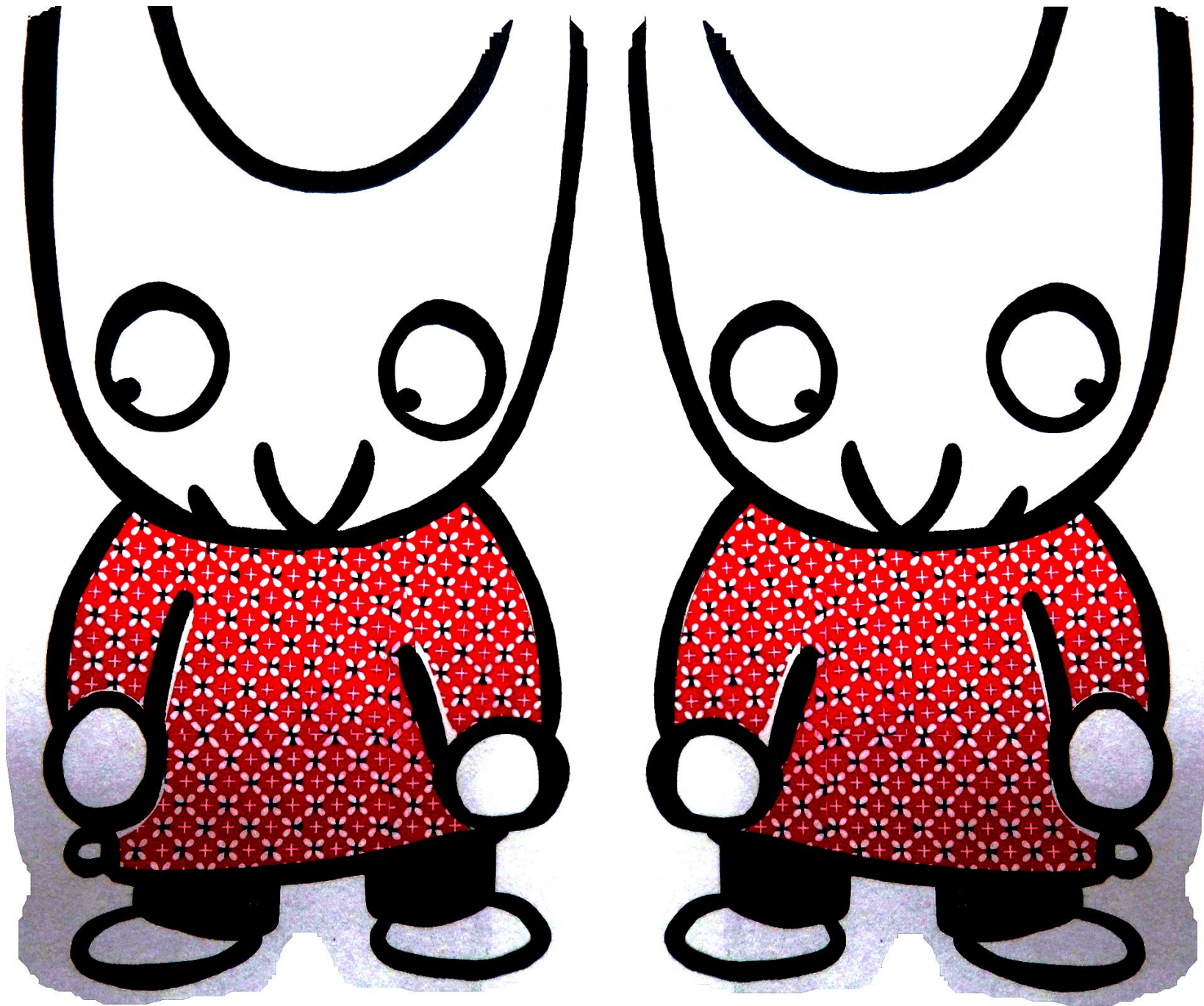














PRENOM :

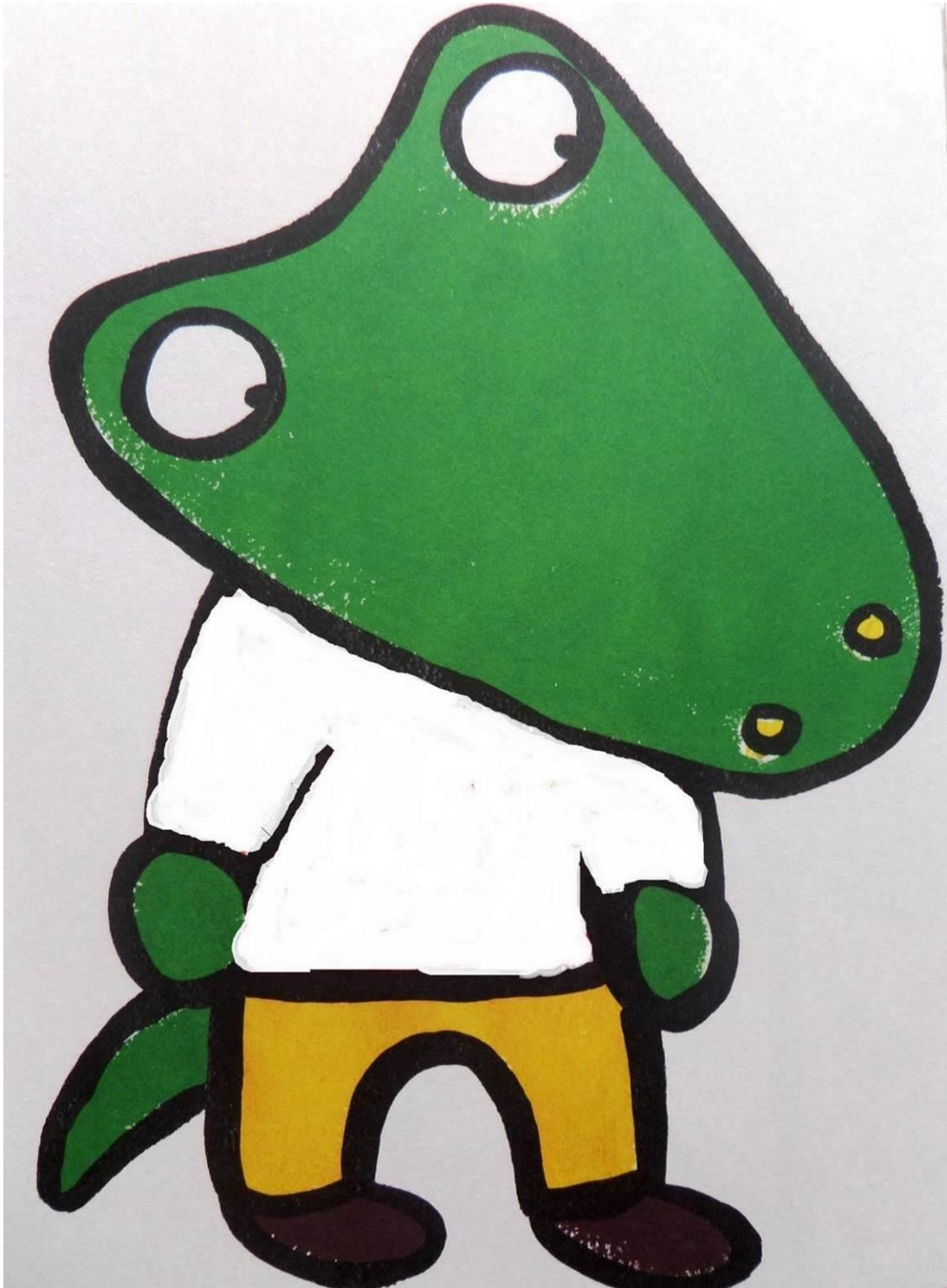
DATE :

Domaines : PSIC / Devenir élève

Compétences :

- Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation
- Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires

Consigne : « observe bien le graphisme de ton personnage puis essaie de le reproduire en utilisant les outils mis à ta disposition »





INQUIET



JOYEUX



SURPRIS



FURIEUX



CONTENT



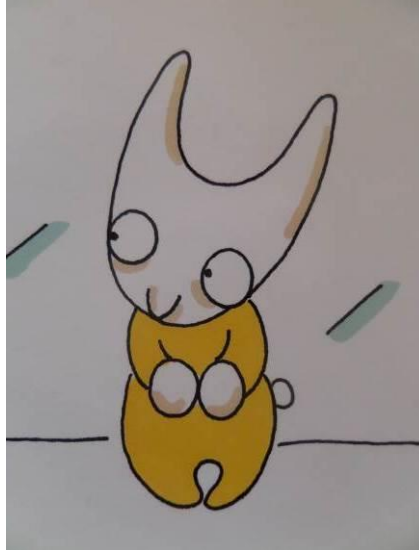
TRISTE



HEUREUX



EN COLÈRE



ETONNÉ

LEMENTS MOBILES A PLASTIFIER :

