**Champ d’application : Activités BCD – Cycle 2**

Séquence d’apprentissage **: COMPRENDRE ET VIVRE UN RECIT EN RANDONNEE**

Niveau de classe : CP

Compétences attendues :

COMPRENDRE UN RECIT A PARTIR D’UN ALBUM LU PAR L’ADULTE

INCITER LES ELEVES A REPERER LA STRUCTURE REPETITIVE DU RECIT AVEC MISE EN RESEAU AVEC D’AUTRES ALBUMS EN RANDONNEE

(PRODUIRE UN RECIT COHERENT EN DICTEE A L’ADULTE EN PROLONGEMENT)

Objectifs

PERCEVOIR LA CONSTRUCTION DU RECIT EN RANDONNEE AVEC LE STEREOTYPE DE L’ANIMAL RUSE

Compétences transversales :

ECOUTER, INTERROGER ET COMPRENDRE

SAVOIR VIVRE ET TRAVAILLER ENSEMBLE DANS DIFFERENTS LIEUX DE L’ECOLE (CLASSE, BCD)

Prérequis :

EVENTUELLEMENT ETRE FAMILIARISER AVEC LES RECITS EN RANDONNEE

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Séances (titre et durée)** | **matériel** | **Organisation**  **(Rôle de chacun, modalités d’organisation)** | **objectifs** | **Situations/déroulement** | **Remédiations**  **Variables…**  **Différenciation** |
| 1. DECOUVERTE DE L’ALBUM   30 MIN X 2 GR. | POULE PLUMETTE DE PAUL GALDONNE | 1 – lecture offerte par l’enseignant la veille.  2 – la bibliothécaire relit puis travaille la compréhension | * Elaborer les images mentales du film de l’histoire * Faire reformuler * Expliciter le vocabulaire- | Classe entière et demi-classe en BCD | - travailler en groupe très restreint des détails clés de l’histoire. |
| 2- ATELIERS  1 HEURE  3 ATELIERS TOURNANTS | * Photocopies couleurs des différents personnages * La ritournelle de l’histoire à remettre en ordre (étiquettes) * Etiquettes des noms des personnages et leur image photocopiée | Travail individuel ou par deux  3 ateliers tournants | * percevoir la structure   répétitive du récit   * identifier la chronologie des personnages dans le récit. * Identifier les personnages et Associer les personnages de l’histoire à leur nom (décodage) | Les élèves sont placés en ateliers tournants d’une vingtaine de minutes.  Les deux (ou 3) adultes circulent entre les ateliers. | Travail en binôme pour les élèves fragiles |
| 3- CONTER ET MIMER  1 heure en classe entière  jeu spontané  (découverte) |  | Les élèves jouent les personnages de l’histoire devant la classe | - s’approprier le déroulement de l’histoire, approfondir la psychologie des personnages, et maîtriser le vocabulaire spécifique au récit de randonnée (répétition) | - répéter et reformuler le récit  - apprendre globalement les phrases clés qui rythment la structure  -par groupe de 6 les élèves présentent en théâtralisant l’histoire devant le groupe classe | - On montre les images des personnages dans l’ordre d’apparition.  - utiliser des marionnettes |
| 4- CONTER ET MIMER  20 minutes/groupe  X 4 groupes  travailler le jeu et la mise en scène  (apprentissage) | . | En quart de classe. | Idem  - utiliser les remarques de la séance précédente pour améliorer la représentation | idem | idem |
| 5- Représentation devant un public (classe, parents…)  30 minutes dont 10 minutes de spectacle |  | Documentaliste + PE qui encadrent les élèves | * Finaliser le projet par la représentation | * Les élèves montrent leur travail devant un public (élèves, autres classes, parents…) |  |

Evaluation :

RACONTER – CONTER L’HISTOIRE DE POULE PLUMETTE DEVANT UNE AUTRE CLASSE

(ELABORER UN AUTRE RECIT COMPRENANT LA MÊME STRUCTURE, L’ILLUSTRER ET LE COMMUNIQUER A UNE AUTRE CLASSE en prolongement)

Prolongements :

METTRE LE RECIT EN RESEAU AVEC LES AUTRES RECITS EN RANDONNEE (ROULE-GALETTE, BON APPETIT MONSIEUR LAPIN, LE GROS NAVET, LA GRENOUILLE A GRANDE BOUCHE, PETIT POULE ROUSSE, LE PETIT BONHOMME EN PAIN D’EPICE)

ELABORER UN RECIT EN RANDONNEE EN DICTEE A L’ADULTE EN TRANSPOSANT LA STRUCTURE IDENTIFIEE

VARIER LES ANIMAUX, LE LIEU, LA PROBLEMATIQUE

TRAVAILLER LES CHANTS TRADITIONNELS AYANT LE MÊME TYPE DE STRUCTURE ( ALOUETTE, GENTILLE ALOUETTE \_ AH TU SORTIRAS BIQUETTE BIQUETTE )

TRAVAILLER EN LECTURE (DECODAGE-ENCODAGE) LES MOTS EN –ETTE

Interdisciplinarité :

EPS : EXPRESSION CORPORELLE – MIME

ARTS VISUELS : CREER DES ILLUSTRATIONS POUR LE RECIT PRODUIT