

<b>DOMAINE APPRENTISSAGE :</b> Mobiliser le langage dans toutes les dimensions	<b>NIVEAU :</b> PS	PERIODE 3
---	--------------------	-----------

**Je m'habille et... je te croque ! Bénédicte GUETTIER**



**Compétences principales de la séquence :**

- Ecouter une histoire lue
- Imaginer l'histoire en voyant la couverture
- Oser prendre la parole
- Enrichir son vocabulaire (vêtements)
- Comprendre et connaître l'ordre de l'habillement

**COMPETENCE DU PROGRAMME :**

L'oral:

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire

L'écrit:

- Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente.
- Connaître quelques textes du patrimoine
- Reconnaître et nommer les habits du loup

Séance	Activité	Objectifs	Dispositif	Matériel
1	Découverte de l'album	Identifier le personnage qui parle Reconnaître les éléments caractéristiques de la couverture d'un livre (titre, auteur, illustration)	Groupe PS	Couverture Double page avec les vêtements
2	Comparaison des illustrations avec la couverture	Découverte du champ lexical des vêtements Décrire une illustration Faire des hypothèses et les valider.	$\frac{1}{2}$ groupe PS	Illustrations p. 6-7 ; 8-9 ; 10-11 et 12-13.
3				Illustrations p. 14-15 ; 16-17; 18-19 et 20-21.
4				Illustration p. 22-23.
5	Raconter l'histoire	Réinvestir le champ lexical des vêtements	$\frac{1}{2}$ groupe PS	Livre
6	Images séquentielles	Remettre les images dans l'ordre du livre	$\frac{1}{2}$ groupe PS	Images séquentielles
7	Jeu du loup	Réinvestir le champ lexical des vêtements Placer les vêtements dans l'ordre.	$\frac{1}{2}$ groupe PS	Jeu du loup

Activités décrochées :

- Peindre le loup dans l'ordre d'habillement (craie grasse pour le corps et peinture au bouchon pour les vêtements)
- Atelier de déguisement

<b>Domaine</b> Mobiliser le langage dans toutes les dimensions	<b>Titre : Découverte de l'album</b>	Séance 1
		Niveau : PS
		Période 3
<b>Objectifs :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier le personnage qui parle</li> <li>- Découverte du champ lexical des vêtements</li> <li>- Reconnaître les éléments caractéristiques de la couverture d'un livre (titre, auteur, illustration)</li> </ul>		
<b>Déroulement</b>	<b>Tâche des élèves</b>	<b>Rôle de l'enseignant</b>
Phase 1 - Découverte de la couverture	Les enfants identifient les éléments de la couverture du livre	Etayer
Phase 2 - Découverte de la double page vêtements	Les enfants nomment les vêtements qu'ils reconnaissent.	La maîtresse note ces mots qui seront validés (ou non) au fur et à mesure de la lecture du livre
Phase 3 - Première lecture de l'album	Ecouter Donner son impression sur l'album. Valider ou non les vêtements.	La maîtresse lit l'album une première fois.

<b>Domaine</b> Mobiliser le langage dans toutes les dimensions	<b>Titre : Comparaison des illustrations avec la couverture</b>	Séance 2-3&4
		Niveau : PS
		Période 3
<b>Objectifs :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Découverte du champ lexical des vêtements</li> <li>- Nommer les couleurs</li> <li>- Décrire une illustration</li> <li>- Faire des hypothèses et les valider.</li> </ul>		
<b>Déroulement</b>	<b>Tâche des élèves</b>	<b>Rôle de l'enseignant</b>
Phase 1 - Retrouver le titre du livre sur chacune des pages + lire ensemble le vêtement	Les enfants doivent retrouver le titre du livre. Puis lecture ensemble. Décrire le loup.	Lire la page 4-5 (s2) Lire les pages 6-13 (s3) Lire les pages 14-21 (s4)
Phase 2 - Opposer les couleurs	Les enfants comparent la double-page en noir et blanc et les pages lues et nomment les couleurs.	Laisser les enfants interagir entre eux.
Phase 3 - Faire une hypothèse sur la suite	Par hypothèse, dire ce que va faire le loup.	

<b>Domaine</b> Mobiliser le langage dans toutes les dimensions	<b>Titre : Raconter l'histoire</b>	Séance 5
		Niveau : PS
		Période 3
<b>Objectifs :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réinvestir le champ lexical des vêtements</li> <li>- Remettre les images dans l'ordre du livre</li> </ul>		
<b>Déroulement</b>	<b>Tâche des élèves</b>	<b>Rôle de l'enseignant</b>
Phase 1 - Retrouver le titre du livre sur chacune des pages + lire ensemble le vêtement	Les enfants doivent retrouver le titre du livre. Puis lecture ensemble. Décrire le loup.	Lire la page 4-5 (s2) Lire les pages 6-13 (s3) Lire les pages 14-21 (s4)
Phase 2 - Opposer les couleurs	Les enfants comparent la double-page en noir et blanc et les pages lues et nomment les couleurs.	Laisser les enfants interagir entre eux.
Phase 3 - Faire une hypothèse sur la suite	Par hypothèse, dire ce que va faire le loup.	
Phase 4 - Revoir les différentes pages du livre et nommer les vêtements	Raconter les différents événements de l'histoire.	

<b>Domaine</b> Mobiliser le langage dans toutes les dimensions	<b>Titre : Images séquentielles</b>	Séance 6
		Niveau : PS
		Période 3
<b>Objectifs :</b> - Remettre les images dans l'ordre du livre		
<b>Déroulement</b>	<b>Tâche des élèves</b>	<b>Rôle de l'enseignant</b>
<b>Phase 1 - Remettre dans l'ordre les images du livre</b>	Manipuler les illustrations et les remettre dans l'ordre	
<b>Phase 2 - Mise en commun</b>	Mettre en commun Argumenter	Demander aux enfants d'argumenter leurs choix.
<b>Phase 3 - Raconter le livre</b>	Raconter les différents événements de l'histoire.	

<b>Domaine</b> Mobiliser le langage dans toutes les dimensions	<b>Titre : Jeu du loup</b>	Séance 7
		Niveau : PS
		Période 3
<b>Objectifs :</b> - Réinvestir le champ lexical des vêtements - Placer les vêtements dans l'ordre.		
<b>Déroulement</b>	<b>Tâche des élèves</b>	<b>Rôle de l'enseignant</b>
<b>Phase 1 - Découverte du jeu du loup</b>	Les enfants ont chacun un loup à disposition avec une valise contenant ses habits.	Donner à chaque enfant un loup et une valise contenant ses habits. Expliquer le jeu. « Vous devez lancer le dé et mettre le vêtement indiqué à votre loup. Attention à l'ordre des vêtements ! Le premier qui a habillé son loup entièrement a gagné. »
<b>Phase 2 - Explorer avec la maîtresse</b>	Les enfants intègrent les règles du jeu.	Joue avec le groupe d'enfant
<b>Phase 3 - Jeu en autonomie</b>	Les enfants appliquent les règles en autonomie	