

Mon ami Flamme

Domaine	Français compréhension
Objectifs de la séquence	- découvrir une nouvelle histoire - s'approprier le vocabulaire de l'histoire - apprendre à raconter individuellement une histoire avec ses propres mots - mettre en mémoire chaque épisode : apprendre à jouer les personnages pour mieux comprendre et raconter - mobiliser ses compétences textuelles et lexicales pour anticiper la suite de l'histoire - connaître les étapes des moments clés de l'histoire - prévoir la complication - comprendre comment le héros résout le problème - découvrir la fin de l'histoire - s'entraîner à raconter l'histoire
Compétences	Etre capable de : - écouter avec une attention soutenue - comprendre un texte lu (identifier les informations clés et relier ces informations, identifier les liens logiques et chronologiques, affronter des mots inconnus, formuler des hypothèses) - pratiquer différentes formes de lecture (prise en compte des enjeux de la lecture : lire pour découvrir ou valider des informations) - contrôler sa compréhension (justifier de son interprétation ou de ses réponses avec appui sur le texte, maintien d'une attitude active et réflexive relative à l'objectif)
Attendus de fin de cycle	- lire et comprendre des textes adaptés à la maturité et à la culture scolaire des élèves

Séances	Déroulement															
1	Obj : découvrir le début de l’histoire et bien le comprendre Mettre en mémoire les personnages et les événements de l’histoire <u>1/ apprendre à mettre en mémoire le vocabulaire (mots de l’histoire lue ou entendue)</u> <table><tr><td>→ une écurie</td><td>→ l’équitation</td><td>→ une selle</td></tr><tr><td>→ monter à cheval</td><td>→ les cavaliers</td><td>→ une cascade</td></tr><tr><td>→ rassurer</td><td>→ les blés</td><td>→ dresser</td></tr><tr><td>→ la Dordogne</td><td>→ hennir</td><td>→ les sabots</td></tr><tr><td>→ un camping</td><td>→ la crinière</td><td></td></tr></table> Expliciter et faire expliquer les mots difficiles et le faire répéter à chaque fois. Demander aux élèves d’ouvrir leur boîte à mémoire pour pouvoir y ranger tous les mots nouveaux qu’ils vont apprendre. <u>2/ lire et raconter, ensemble, le début de l’histoire</u> Expliquer la démarche aux élèves : « je vais lire le début de l’histoire, mais je ne vais pas vous montrer les images tout de	→ une écurie	→ l’équitation	→ une selle	→ monter à cheval	→ les cavaliers	→ une cascade	→ rassurer	→ les blés	→ dresser	→ la Dordogne	→ hennir	→ les sabots	→ un camping	→ la crinière	
→ une écurie	→ l’équitation	→ une selle														
→ monter à cheval	→ les cavaliers	→ une cascade														
→ rassurer	→ les blés	→ dresser														
→ la Dordogne	→ hennir	→ les sabots														
→ un camping	→ la crinière															

	suite car vous pouvez la fabriquer vous-mêmes dans votre tête. Il faut vous faire le film de cette histoire ». ➔ lire le début en montrant le texte aux élèves (tni p.3) ➔ afficher ensuite l'illustration ➔ demander aux élèves de la décrire très précisément. ➔ poursuivre jusqu'à la page 4 et 5 ➔ demander aux élèves de commenter l'illustration. Afficher le texte de l'épisode 1 en entier et le relire. Proposer aux élèves de parler des émotions d'Alorie : pourquoi ne se sent-elle pas rassurée ? Et eux ? Expliquer que je vais raconter maintenant le début de l'histoire, et que je ne vais pas utiliser les mêmes mots que lors de la lecture, et qu'ensuite un élève racontera à son tour. Pendant que l'on raconte, personne n'a le droit d'interrompre, ni couper la parole. Quand je dirai ou l'élève dira « j'ai fini », alors on pourra intervenir. Il s'agit de bien raconter pour que quelqu'un qui ne connaît pas l'histoire puisse la comprendre parfaitement. <u>3/ jouer le début de l'histoire :</u> Proposer à quelques élèves de venir jouer le début de l'histoire avec les masques. Introduire la « boîte à raconter » qui servira à s'entraîner à raconter. Insister sur le début de l'histoire, les lieux et les liens entre chaque personnage, ce qu'ils font. PROLONGEMENTS : REVISER LE LEXIQUE LORS DE JEUX DE MEMORY OU ACTIVITES FLASH EN CLASSE
2 Episode 2	Obj : comprendre la complication (élément perturbateur) : l'orage et la noyade des chevaux Comprendre l'histoire de Paul <u>1/ Réviser et apprendre le vocabulaire :</u> Rappel des mots appris lors de la séance 1 Poursuivre l'apprentissage des nouveaux mots comme lors de la séance 1 ➔ sages comme des images, la terrasse, la colonne vertébrale, dormir à poings fermés, les collines, une tempête s'abat sur.... , la prairie, le lit d'une rivière, <u>2/ Faire un rappel de l'histoire :</u> <i>Raconter le début (épisode 1) cf méthode utilisée lors de la séance 1</i> <u>3/ Présenter l'objectif de la séquence et découvrir la suite de l'histoire à partir de l'album</u> ➔ demander aux élèves pourquoi Paul est en fauteuil roulant. Faire expliciter les émotions de Manu et Paul mais des élèves à propos de cette histoire. Montrer l'illustration p 6 et faire créer les bulles de pensées de Manu et de Paul <i>Demander aux élèves d'imaginer la suite : Expliquer qu'il va y avoir un orage, lire le texte p.8 jusqu'à la pluie tombe très fort.</i> - que va-t-il se passer à cause de cet orage ? ➔ distribuer 1 feuille et demander aux élèves de dessiner ce qui va se passer ensuite ➔ afficher et lire la page 8 jusqu'à « eaux » ➔ créer les bulles de pensées des personnages : demander aux élèves de dicter ce que les personnages pourraient être en train de penser à ce moment précis de l'histoire.

	<i>Inviter les élèves à se demander ce que Paul et Manu pensent, à qui ils pensent en regardant par la fenêtre (point d'appui → l'écurie)</i> → lire la suite du texte en demandant aux élèves de bien la mettre dans la tête. → afficher l'illustration de la page 9 et écrire la bulle de pensée. → rappeler et faire expliciter les différentes émotions ressenties par les personnages dans ce chapitre et l'élément perturbateur de l'histoire : l'orage et la noyade. <u>4/ Jouer l'histoire</u> - réviser le lexique vu en début de séance - repérer les différents lieux de l'histoire - reprendre la boîte à raconter et demander aux élèves de venir jouer l'épisode.
3 Episode 3	Obj : découvrir la suite de l'histoire, bien la comprendre pour la mettre en mémoire Découvrir la suite de l'histoire et la nouvelle complication : Flamme est attaché. Se mettre à la place des personnages <u>1/ Réviser et apprendre le vocabulaire</u> → un sentier → un sol boueux → les box de chevaux → paralysé par la peur → des ballots de paille procéder de la même façon que pour les séances précédentes. <u>2/ faire un rappel de l'histoire</u> → raconter par 1 élève. Pour valider, faire écouter les épisodes 1 et 2 <u>3/ présenter l'objectif de la séance et raconter la suite de l'histoire pour prévoir la complication.</u> → lire la page 11 et afficher l'illustration : comment peuvent se sentir les enfants ? → que va faire Kimamila ? → afficher l'illustration de la page 13 et la faire décrire → comment à l'air de se sentir Flamme, zoomer sur son regard... → créer les bulles de pensées de chaque personnage : Paul, Manu, Kimamila et Flamme pour bien comprendre les intentions des personnages. → poursuivre la lecture jusqu'à la page 13 et laisser les élèves commenter l'histoire : comment vont-ils faire pour délivrer Flamme avec cette montée des eaux. Comprendre que tout n'est pas perdu <u>4/ jouer l'histoire</u> Même fonctionnement que les séances précédentes.
4 Episode 4 Anticiper le rappel de l'histoire : demander auparavant à	Obj : comprendre comment le héros résout son problème et découvrir la fin de l'histoire Faire verbaliser ce qui a été appris les séances précédentes. <u>1/ réviser et apprendre le nouveau lexique</u> → se cabrer, un débris, un masque et un tuba, faire face au danger, être sur le point de, changer de tactique <u>2/ Faire un rappel de l'histoire</u>

4 élèves de se mettre d'accord pour raconter Préparer en amont	Demander à 4 élèves de faire 1 rappel de l'histoire Inviter les autres élèves à valider ou compléter le rappel de l'histoire. <u>3/ présenter l'objectif de la séance : comprendre comment Paul résout son problème et libère Flamme malgré son handicap, mais comment Flamme sauve aussi Paul malgré son état « sauvage »</u> Lire la suite de l'histoire p 15 à 16 → afficher l'illustration page 16 et demander aux élèves de la commenter : que se passe-t-il ? pourquoi est-ce une situation terrible ? anticiper la suite de l'histoire : distribuer une feuille et demander aux élèves d'imaginer ce qui va se passer → verbaliser les hypothèses → Créer les bulles de pensée des personnages de la page 17 → lire la suite et fin de l'histoire <u>4/s'interroger sur les actions des personnages :</u> → qui est sauvé ? Par qui ? Pourquoi ? → qu'est-ce qui peut nous faire agir : nos émotions, quelles qu'elles soient et on peut faire preuve de courage, bravoure.... → Pourquoi Kimamila dit-il que Paul est formidable ? <u>4/ Jouer l'histoire</u> Proposer aux élèves volontaires de venir jouer l'épisode 4.
5	Obj : s'entraîner à raconter l'histoire 1/ raconter avec les autres en classe Afficher chaque illustration et demander aux élèves, tour à tour au hasard et en changeant les pages, de raconter. 2/ raconter seul ou en petits groupes En s'aidant de l'histoire écoutée, des marionnettes etc.. 3/ raconter à la maison ou dans d'autres classes.

Demander aux élèves de dessiner les 4 temps forts de l'histoire (1 par chapitre sur 1 feuille A4 divisée en 4)