

Présentation de l'album :

- Livre jeu : => interactivité : « le livre » demande au lecteur de faire des actions.

- Point de compréhension : le personnage est le point. C'est lui qui s'adresse au lecteur, qui doit répondre à ce qu'il entend pour donner du sens au livre

LITTÉRATURE : on joue		PS / MS	Période	2020-2021
N°			Déroulement	Jeu associé
	<p><u>Objectifs</u> : Découvrir l'histoire</p> <p><u>Support</u> : livre</p> <p>Au regroupement</p> <p><u>But</u> (ce qu'on apprend) : comprendre une histoire</p> <p><u>Tâches</u> : écouter, réagir</p>		Lecture au regroupement	
	<p><u>Objectifs</u> : faire raconter l'histoire</p> <p><u>Support</u> : sur le chevalet : grande bande reprenant la ligne du livre + pions</p> <p>En atelier libre (atelier échelonné)</p> <p><u>But</u> (ce qu'on apprend) : langage oral : apprendre à écouter ou apprendre à raconter</p> <p><u>Tâches</u> : écouter et agir ou raconter et agir</p>		<p>Sur une grande feuille taille chevalet, reproduire la ligne du livre en continu.</p> <p>Les enfants prennent un jeton et au fur et à mesure de l'histoire en reprennent les actions et le font circuler sur la ligne.</p> <p>Modalité 1 : l'histoire est enregistrée et ils l'écoutent.</p> <p>Modalité 2 : c'est eux qui racontent l'histoire en même temps qu'il déplace le jeton.</p> <p>Modalité 3 : un enfant raconte, l'autre agit.</p>	
<p>En lien avec le graphisme : les points (ou la ligne arabesque)</p> <p>Prolongement possible : réaliser un livre à la manière de : tracer sa propre ligne et créer sa propre histoire</p> <p>Réseaux possibles : livres jeux, les autres livres d'Hervé Tullet, les livres « graphiques », les livres où les personnages sont stylisés (dans la cour de l'école...)</p>				

Des idées de jeux associés :

<http://recetteeducative.canalblog.com/archives/2017/02/25/34981216.html>