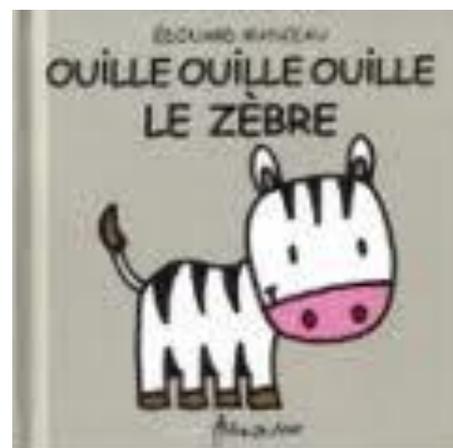
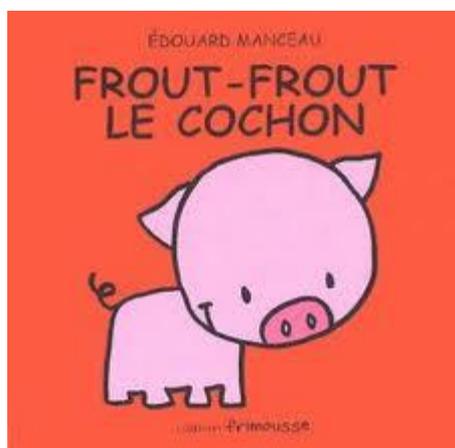
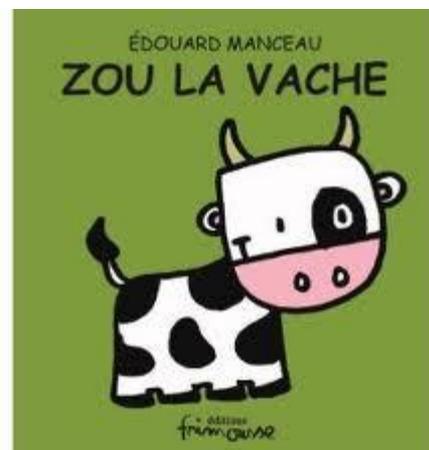
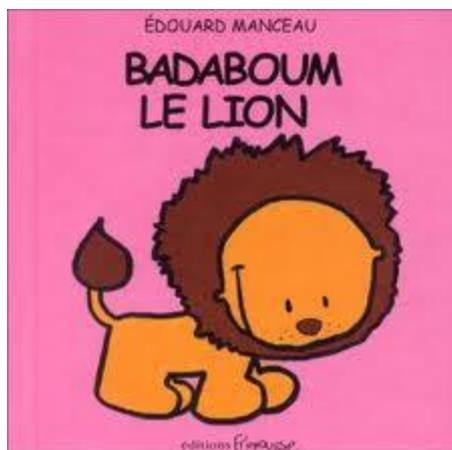


# J'invente une histoire à partir des albums d'Edouard Manceau



## Contenu

1) Programmation .....	2
2) Séquence 1 : Ecouter et comprendre une histoire PS-MS-GS.....	3
A. Séance 1 : Découvrir l'univers d'Edouard Manceau .....	3
B. Séance 2 : Découvrir l'histoire racontée par le maître à l'aide de marottes mais sans l'album.....	3
C. Séance 3 : Découvrir l'album « Hop le mouton ».....	3
3) Séquence 2 : Raconter une histoire d'Edouard Manceau PS-MS-GS .....	4
A. Séance 1 : Raconter l'histoire avec support visuel.....	4
B. Séance 2 : Raconter l'histoire sans support visuel. ....	4
4) Séquence 3 : Inventer une histoire en s'inspirant de la structure narrative des albums d'Edouard manceau MS .....	5
A. Séance 1 : Choisir un animal et décrire ses caractéristiques physiques. ....	5
B. Séance 2 : Déterminer le personnage principal de l'histoire et choisir son attribut manquant.....	5
C. Séance 3 : Déterminer le mode de résolution et la rencontre qui a permis cette résolution .....	6
D. Séance 4 : Inventer l'histoire à partir des éléments choisis.....	6
E. Séance 5 : Réinvestir la structure narrative de l'histoire.....	7
F. Séance 6 : Introduire des améliorations dans un texte grâce à l'étayage de l'adulte. ....	7
5) Séquence 4 : Raconter l'histoire inventée au groupe classe.....	8
A. Séance 1 : Préparer la présentation de l'histoire.....	8
B. Séance 2 : Effectuer une présentation devant le groupe classe .....	8

## 1) Programmation

Objectifs langagiers	Objectifs linguistiques				Bibliographie de référence
	Lexique	Grammaire de phrase	Grammaire de texte	Expression orale	
<p>Raconter une histoire connue</p> <p>Réaliser un album en utilisant la structure narrative des albums</p> <p>Raconter son histoire au groupe classe</p>	<p>Nommer les différents animaux : l'âne, le mouton, le serpent, la baleine, la vache, le chameau, le raton, ...</p> <p>• Associer au lexique des adjectifs qualificatifs</p> <p>- de taille : grand, gros, petit</p> <p>- relatifs au trait de caractère : doux, gentil</p> <p>- d'aspect : joli, beau, doux</p> <p>• Utiliser des verbes</p>	<p>Associer le genre et le nombre du déterminant au lexique</p> <p>• Accorder les adjectifs qualificatifs</p> <p>• Utiliser des temps verbaux :</p> <p>- l'<u>impératif</u></p> <p>- l'<u>indicatif</u> : présent, imparfait, passé composé</p>	<p>• Utiliser des connecteurs :</p> <p>- <u>temporels</u> : avant, puis, un matin, un jour, depuis</p> <p>- <u>logiques</u> : mais, heureusement, alors</p>	<p>S'exprimer de façon compréhensible.</p> <p>• S'exprimer en respectant l'articulation et la prononciation.</p> <p>• Moduler l'intensité de sa voix en fonction de la situation.</p>	<p>Albums d'Edouard Manceau – Editions Frimousse :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• « Chponk Le moustique »</li> <li>• « Hop le mouton »</li> <li>• « Glou glou l'âne »</li> <li>• « Chting le serpent »</li> <li>• « Poum la baleine »</li> <li>• « Zou la vache »</li> <li>• « Chtok chtok le chameau »</li> <li>• « Chtouk le raton laveur »</li> </ul>

## 2) Séquence 1 : Ecouter et comprendre une histoire PS-MS-GS

### A. Séance 1 : Découvrir l'univers d'Edouard Manceau

Compétences spécifiques	Démarche	Matériel	Organisation classe
<ul style="list-style-type: none"> <li>Découvrir l'univers d'un auteur</li> <li>Ecouter une histoire racontée par la maîtresse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La M. lit plusieurs histoires d'édouard manceau.</li> <li>Discussion autour de l'histoire.</li> <li>D'après vous qui a écrit ce livre ? Pourquoi ?</li> </ul>	<p>Chtok Chtok le chameau</p> <p>Zou la vache</p>	<p><u>Groupe classe</u></p>

### B. Séance 2 : Découvrir l'histoire racontée par le maître à l'aide de marottes mais sans l'album

Compétences spécifiques	Démarche	Matériel	Organisation classe
<ul style="list-style-type: none"> <li>écouter une histoire racontée par le M.</li> <li>comprendre une histoire racontée par le M à l'aide de supports visuels.</li> <li>identifier les personnages d'une histoire.</li> <li>expliquer brièvement le déroulement de l'histoire.</li> </ul>	<p>Le M raconte l'histoire de « Hop le mouton » à l'aide de marottes et d'objets en respectant la structure du récit et en utilisant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-le présentatif pour introduire le personnage : Regardez, c'est...</li> <li>-les connecteurs temporels et logiques pour articuler les événements : avant, un jour, mais, heureusement, depuis...</li> </ul> <p>B. Discussion autour de l'histoire : « <i>De qui parle cette histoire ?</i> », « <i>Que lui arrive-t-il ?</i> »</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>marottes</li> <li>objets</li> </ul>	<p>Groupe classe</p>
<p>A réitérer avec les gestes : regardez : montrer du doigt ; un jour : montrer le pouce, avant : signe de la main par-dessus l'épaule ; mais : lever les épaules et monter les paumes de mains vers le ciel ; heureusement : main sur le cœur et soupir, depuis : taper dans les mains</p>			

### C.

### D. Séance 3 : Découvrir l'album « Hop le mouton ».

Compétences spécifiques	Démarche	Matériel	Organisation classe
<ul style="list-style-type: none"> <li>émettre des hypothèses</li> <li>justifier ses choix.</li> <li>écouter un album lu par le M.</li> <li>décrire des illustrations.</li> <li>ordonner des images séquentielles.</li> </ul>	<p>Découverte progressive de la couverture</p> <p>PS : lecture de l'album MS : lecture sans image</p> <p>Remise en ordre des images séquentielles confrontation des avis, validation à l'aide de l'album.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>album</li> <li>cache pour la couverture</li> <li>images séquentielles</li> </ul>	<p>Ateliers</p>

### 3) Séquence 2 : Raconter une histoire d'Edouard Manceau PS-MS-GS

#### A. Séance 1 : Raconter l'histoire avec support visuel

Compétences spécifiques	Démarche	Matériel	Organisation classe
<ul style="list-style-type: none"> <li>raconter une histoire avec ses propres mots en s'appuyant sur la succession des illustrations.</li> <li>repérer et nommer des connecteurs temporels et logiques.</li> <li>restituer la trame narrative d'une histoire.</li> </ul>	<p>A. Rappel de l'histoire à l'aide des images séquentielles : le M relève les connecteurs employés par les E (« et puis et et » ...) et il fait repérer les connecteurs utilisés précédemment : « <i>Comment avons-nous raconté cette histoire ?</i> » « <i>Quel petit mot avons-nous utilisé pour raconter/commencer/continuer l'histoire ?</i> »</p> <p>B. Le M présente les feuilles de couleur et explique leur intérêt : « <i>Sur chaque feuille vous allez m'aider à écrire chaque petit mot. Ensuite, on pourra les utiliser pour mieux raconter l'histoire.</i> »</p> <p>C. Narration de l'histoire avec la participation des enfants.</p> <p>Remarque: au dos de chaque affichette, on peut coller une photo avec un enfant faisant le geste correspondant.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>images séquentielles, feuilles de couleur, feutre</li> </ul>	Ateliers
<i>Pour les petits moyens seulement</i>			

#### A. Séance 2 : Raconter l'histoire sans support visuel.

Compétences spécifiques	Démarche	Matériel	Organisation classe
<ul style="list-style-type: none"> <li>dire ce que l'on a fait.</li> <li>restituer la trame narrative d'une histoire en utilisant des connecteurs temporels et logiques.</li> </ul>	<p>A. Retour sur la séance précédente : « <i>Qu'avons-nous fait la dernière fois ?</i> »</p> <p>B. « <i>Je vais retirer les illustrations du tableau. On va essayer de raconter l'histoire juste avec les petits mots.</i> »</p> <p>Remarque: au dos de chaque affichette, on peut coller une photo avec un enfant faisant le geste correspondant.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>images séquentielles, feuilles de couleur, feutre</li> </ul>	Ateliers

#### 4) Séquence 3 : Inventer une histoire en s'inspirant de la structure narrative des albums d'Edouard manceau MS

##### A. Séance 1 : Choisir un animal et décrire ses caractéristiques physiques.

Compétences spécifiques	Démarche	Matériel	Organisation classe
<ul style="list-style-type: none"> <li>• reconnaître et nommer des animaux.</li> <li>• décrire des animaux en utilisant des adjectifs qualificatifs variés.</li> <li>• enrichir et réinvestir du lexique.</li> </ul>	<p>A. Le M propose des photos d'animaux que les E nomment.</p> <p>B. Chaque groupe choisit un animal et le décrit (couleur, taille....)</p> <p>C. Le M propose des documentaires pour enrichir le lexique : les E établissent la fiche d'identité de l'animal choisi.</p>	<p>photographies d'animaux : girafe, zèbre, éléphant, tortue, dauphin, léopard, papillon..., documentaires, affiche pour la fiche d'identité, feutre</p>	Ateliers

##### A. Séance 2 : Déterminer le personnage principal de l'histoire et choisir son attribut manquant

Compétences spécifiques	Démarche	Matériel	Organisation classe
<ul style="list-style-type: none"> <li>• connaître les caractéristiques d'un animal donné.</li> <li>• transformer un animal.</li> <li>• justifier son choix.</li> <li>• donner son avis.</li> </ul>	<p>A. Lecture de la fiche d'identité pour rappeler les caractéristiques de l'animal.</p> <p>B. Chaque E modifie l'animal représenté sur une ardoise en lui enlevant un attribut.</p> <p>C. Mise en commun des propositions.</p> <p>D. Choix de l'attribut manquant le plus pertinent : mise en évidence du problème que rencontre l'animal à cause de ce manque.</p>	<p>fiche d'identité, ardoises avec l'animal représenté</p>	Ateliers

### A. Séance 3 : Déterminer le mode de résolution et la rencontre qui a permis cette résolution

Compétences spécifiques	Démarche	Matériel	Organisation classe
<ul style="list-style-type: none"> <li>• dire ce qu'on a fait.</li> <li>• faire des propositions.</li> <li>• justifier son choix.</li> <li>• donner son avis.</li> <li>• articuler les différents éléments d'une histoire entre eux de manière cohérente.</li> </ul>	<p>A. Présentation de l'animal tel qu'il sera au début de l'histoire et rappel de la difficulté rencontrée par l'animal.</p> <p>B. Parmi des objets proposés par le M., choix d'un objet susceptible d'apporter une solution au problème de l'animal.</p> <p>C. Choix d'un personnage : « <i>Qui pourrait utiliser cet objet pour aider l'animal ?</i> »</p> <p>D. Mise en mots du rapport entre l'animal, son attribut manquant, le personnage rencontré et l'objet-solution.</p>	<p>illustration de l'animal plastifié avec un aimant permettant de rajouter l'attribut manquant, objets (baguette magique, colle, peinture, ...), affiche pour la synthèse</p>	<p>Ateliers</p>

### A. Séance 4 : Inventer l'histoire à partir des éléments choisis

Compétences spécifiques	Démarche	Matériel	Organisation classe
<ul style="list-style-type: none"> <li>• nommer des personnages et des objets.</li> <li>• établir un lien cohérent entre les différents éléments de l'histoire.</li> <li>• inventer une courte histoire où les personnages sont correctement posés, où il y aura un évènement et une clôture.<sup>2</sup></li> </ul>	<p>A. Lecture de l'affiche de synthèse.</p> <p>B. Mise en mots de l'histoire à l'aide de supports visuels.</p>	<p>affiche de la synthèse, supports visuels (illustration de l'animal plastifié avec un aimant permettant de rajouter l'attribut manquant, attribut manquant, objet-solution, personnage rencontré)</p>	<p>Ateliers</p>

### A. Séance 5 : Réinvestir la structure narrative de l'histoire.

Compétences spécifiques	Démarche	Matériel	Organisation classe
rétablir la trame narrative d'une histoire à partir d'illustrations. • connaître et réinvestir des connecteurs logiques et temporels. • dicter un texte à l'adulte.	A. Mise en ordre des illustrations de l'histoire. B. Rappel de l'utilité des affichettes de couleurs comportant les différents connecteurs. C. Enrichissement de l'histoire avec les connecteurs logiques et temporels. D. Dictée à l'adulte : 1 <sup>er</sup> jet	affichettes de couleurs, illustrations des différentes étapes de l'histoire mise en mots lors de la séance précédente.	Ateliers

### A. Séance 6 : Introduire des améliorations dans un texte grâce à l'étayage de l'adulte.

Compétences spécifiques	Démarche	Matériel	Organisation classe
• dicter à l'adulte un texte en rectifiant des formulations impropres ou inappropriées. • dicter à l'adulte un texte en l'enrichissant avec des connecteurs.	A. Lecture du premier jet. B. Rectification des formulations impropres ou inappropriées.	premier jet, affiche, feutre	Ateliers

## 5) Séquence 4 : Raconter l'histoire inventée au groupe classe

### A. Séance 1 : Préparer la présentation de l'histoire

Compétences spécifiques	Démarche	Matériel	Organisation classe
<p>prendre la parole en étant sollicité en petit groupe.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• s'exprimer de manière compréhensible, en respectant l'articulation et la prononciation.</li><li>• raconter une histoire inventée en posant correctement les personnages et en réinvestissant les connecteurs logiques et temporels acquis.</li><li>• proposer une amélioration à un énoncé oral en tenant compte des critères établis préalablement.</li></ul>	<p>A. Lecture du texte élaboré lors de la séance précédente.</p> <p>B. A l'aide des illustrations, narration de l'histoire par un élève.</p> <p>C. Echange avec les autres élèves pour mettre en évidence les améliorations à apporter.</p>	illustrations des différentes étapes de l'histoire	Ateliers

### A. Séance 2 : Effectuer une présentation devant le groupe classe

Compétences spécifiques	Démarche	Matériel	Organisation classe
<ul style="list-style-type: none"><li>• prendre la parole en étant sollicité en petit groupe.</li><li>• s'exprimer de manière compréhensible, en respectant l'articulation et la prononciation.</li><li>• raconter une histoire inventée en posant correctement les personnages et en réinvestissant les connecteurs logiques et temporels acquis.</li></ul>	A l'aide des illustrations, narration de l'histoire par un élève à un grand groupe (classe, autre classe...).	Album élaboré par chaque groupe	Groupe classe