



Le livre des Si..., Ghislaine Roman et Tom Schamp

Album étudié en GS, CP, CE1

	Lecture	LANGAGE ORAL	Ateliers
Séance 1	<p>1^{ère} de couverture (sans lire le titre)</p> <p>Lecture du titre</p> <p>1^{ère} page</p> <p>Lecture des pages correspondantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> Découverte de la 1^{ère} de couverture : mettre en avant les éléments étranges > <i>forme de l'iceberg, parapluie en papier, la glace, ...</i> Lecture de la 1^{ère} page, parallèle avec la page de droite déjà vue en 1^{ère} de couverture. Observation de l'illustration de gauche : l'esquimau qui pêche. Notion d'absurde : la mer est pleine de choses sucrées. Comprendre la notion de conséquence : <i>Si... alors...</i> + lire d'autres pages : la lune, les amoureux, le sablier, les géants <p>Mettre les élèves en situation de recherche à partir d'une proposition « <i>Si les vélos avaient des roues carrées...</i> », leur demander ce qui pourrait se passer, recueillir toutes les idées et les confronter à celle de l'auteur.</p> <p>Dégager la notion d'humour, d'incongruité.</p> <p>Recommencer avec la girafe, la cage aux oiseaux</p>	<p>1 > Réaliser une illustration représentant une conséquence à partir de la phrase « <i>Si les poissons ne savaient pas nager ...</i> »</p> <p>+ <i>écrire la phrase correspondante :</i></p> <p>GS > par le biais de la dictée à l'adulte, écrire la phrase correspondant à l'illustration.</p> <p>CP > retrouver les mots manquants en appui sur les outils de la classe</p> <p>CE1 > en appui sur le dictionnaire</p> <p>2 > Le jeu des erreurs : identifier les différences entre l'illustration de la 1^{ère} de couverture et celle à l'intérieur du livre</p> <p>3 > Jeu des syllabes : reconstituer des mots en retrouvant la syllabe manquante</p>
Séance 2	<p>Lecture des pages correspondantes</p>	<p>A partir des deux illustrations : observation des images, explication de ce qui est représenté, du possible, pas possible. Notion d'humour de l'illustrateur > identifier les éléments comiques sur les illustrations</p> <p>Imaginer le texte correspondant à chaque situation. Comparer avec le texte original.</p> <p>Pages observées : la cigogne, les poissons-scies</p> <p>A partir de l'illustration de la page de droite : imaginer le contenu du texte de la page de gauche.</p>	<p>4 > Réaliser une illustration représentant la cause de l'image observée : <i>les animaux de la ferme dorment.</i></p> <p>+ <i>écrire la phrase correspondante :</i></p> <p>GS > par le biais de la dictée à l'adulte, écrire la phrase correspondant à l'illustration.</p> <p>CP > retrouver les mots manquants en appui sur les outils de la classe</p> <p>CE1 > en appui sur le dictionnaire</p>

		<p>Justifier son interprétation à partir d'éléments présents dans l'image ou dans les situations qu'elle suggère</p> <p>Pages observées : le chat, le mille-pattes</p>	<p>5> Entourer les éléments comiques sur des illustrations.</p> <p>6> Reconstituer le puzzle d'une illustration : identifier des éléments référents sur une image.</p>
Séance 3	<p>Travail par groupe de 4 ou 5 :</p> <p>7 > Réaliser un jeu de cartes Présentation du jeu de cartes à réaliser. Les élèves illustrent deux cartes qui correspondent : Si..., Alors.... Le jeu consiste à remettre ensemble les 2 propositions constituant une unité. Par petit groupe, verbaliser des propositions à dessiner ensuite.</p> <p>Le jeu est créé par les élèves d'un groupe, puis proposé aux élèves d'un autre groupe.</p>		
Séance 4	<p>Lecture de la dernière page</p>	<p>Rappel de la séance précédente avec la réalisation du jeu de cartes. Ecrire les phrases correspondant à chaque illustration réalisée en respectant la syntaxe utilisée par l'auteur et les enchaînements logiques</p>	<p>8 > Réaliser un album collectif à la manière de Ghislaine Roman et Tom Schamp : utiliser les cartes de jeux pour réaliser un album comme nous y invite l'auteur.</p> <p>9 > Jeu des illustrations : retrouver la page correspondante au morceau d'illustration représenté</p>