

Attention !
Fais marcher ton imagination



Attendus de fin de cycle :

- ☆ Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- ☆ S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- ☆ Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- ☆ Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
- ☆ Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.

Objectifs :

- ☆ Oser entrer en communication
- ☆ Comprendre et apprendre
- ☆ Echanger et réfléchir avec les autres
- ☆ Eveil à la diversité linguistique
- ☆ Ecouter de l'écrit et comprendre

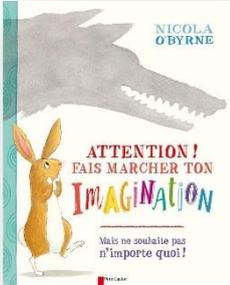
Lorsqu'un loup rencontre un lapin qui s'ennuie, que se passe-t-il ? Eh bien, dans cet album, le loup prend les choses en main pour faire inventer une histoire au lapin. Bien sûr, obligatoirement, elle commence comme un conte de fée, met en scène un loup, et se déroule dans une forêt... Mais le lapin naïf va faire marcher son imagination juste à temps pour éviter d'être mangé !

Source : IA 72

Séquence

Séances	Titres	Compétences	Organisation
1	Découverte de l'album	Emettre des hypothèses Anticiper une histoire	Collectif ou ½ groupe
	Lecture de l'album	Comprendre le sens général d'une histoire : Qui sont les personnages, quelle est l'action principale, où se passe l'histoire, ...	
2	Fais marcher ton imagination	Nommer le personnage, décrire son action, décrire physiquement le personnage, nommer les lieux fréquentés par le personnage. Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.	Atelier
3	Images séquentielles	Situer plusieurs actions dans le temps Se repérer chronologiquement dans le temps	Atelier
4	Jeu de Kim	Etre capable d'énoncer correctement certains termes de vocabulaire	½ groupe ou Atelier

Attendus de fin de cycle	Compétences
Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.	Émettre des hypothèses. Anticiper une histoire. Comprendre le sens général d'une histoire



☆ Mise en situation ☆

Montrer la couverture : Demander aux élèves d'émettre des hypothèses sur le contenu du récit : « **A votre avis de quoi parle ce livre ? Qui sont les personnages ? Que va-t-il peut-être se passer ?** »

Faire raconter par les élèves des histoires où il y a un loup ou un lapin. **Que se passe-t-il dans ces histoires ? ...**

Faire se projeter les élèves : **à votre avis est-ce que c'est une histoire drôle ou une histoire triste ou qui fait peur ?**

☆ Lecture de l'album ☆

Lecture de l'album en mettant le ton : 2 types de voix → Loup & Lapin !

Pendant la lecture, questionner les enfants sur les références :

- ✓ Pages 5-6 : Est-ce que ça vous rappelle une histoire ? Laquelle ? (Le petit chaperon rouge)
- ✓ Pages 13-14 : Est-ce que le costume choisi par le lapin vous rappelle quelque chose ? (Chaperon rouge)

☆ Retour sur nos hypothèses de départ ☆

Reposer les mêmes questions qu'au début : « **L'un d'entre vous avait deviné ? Quels sont les personnages que l'on rencontre ? Comment finit l'histoire ? Est-ce qu'elle finit bien ? Finalement est-ce que vous avez eu peur ?** »

Remarque : le livre sera relu durant les temps calmes et/ou à la demande des élèves

Attendus de fin de cycle	Compétences
S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre. Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue. Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.	Nommer le personnage, décrire son action, décrire physiquement le personnage, nommer les lieux fréquentés par le personnage

☆ Relecture de l'album ☆

A la fin de la lecture demander aux élèves **quel est leur personnage préféré, à qui ils voudraient ressembler ou non, pourquoi ?** Imaginer avec les élèves comment le lapin peut se débarrasser du loup.

☆ Activité ☆

Réalisé à la même manière de l'album, une page en portrait pliée en 2 horizontalement qui raconte la nouvelle fin : « **L'histoire est presque finie. 5, 4, 3, 2, 1....** »

Attendus de fin de cycle	Compétences
Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre. Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.	Situer plusieurs actions dans le temps Se repérer chronologiquement dans le temps

* Mise en situation *

Rappel du déroulement de l'histoire. Montrer les images du livre et faire raconter le passage correspondant.

* Recherche *

Les images de l'histoire sont disposées dans le désordre sur la table ou par terre au coin regroupement. Chacun leur tour, **les élèves vont choisir une image pour reformer l'histoire de manière chronologique.** (Au coin regroupement : les afficher au tableau)

‡ Validation par les pairs. ‡

* Mise en commun *

Une fois que toutes les images sont replacées chronologiquement. **Faire raconter l'histoire par les élèves, image par image.**

Attendus de fin de cycle	Compétences
Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue. S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.	Être capable d'énoncer correctement certains termes de vocabulaire

* Mise en situation : But du jeu *

L'enseignant dispose au tableau une série de 3, 4, 5... images. Il les nomme, les fait nommer, décrire rapidement. Puis, il demande aux élèves de fermer les yeux. Pendant ce temps, il enlève une image. L'enfant doit ensuite nommer l'image manquante.

Autre façon de faire : utiliser le couvercle d'une boîte à chaussure ou un tissu pour les cacher.

* Jeu ***Prise de parole :**

- fi Dès qu'un élève a repéré l'image manquante, il lève le doigt, attend d'être interrogé et la décrit.
- fi Choisir un élève puis s'il ne sait pas, demander au voisin, etc.
- fi Nommer un meneur de jeu (avec ou sans bâton de parole)

Débat / EMC

- ☆ Débat autour de l'**IMAGINATION** (partir du livre ⇒ Comment le lapin utilise son imagination dans le livre ?) puis généraliser à la vie quotidienne (est-ce que vous aussi vous avez de l'imagination ? Quand est-ce qu'on l'utilise ?)

Activités artistiques

- ☆ Fabriquer des marionnettes qui représentent les personnages du livre (théâtralisation)
- ☆ Fabriquer des masques de loup et de lapin.
- ☆ Coller dans une silhouette de lapin du coton ou des morceaux de papier dans la silhouette du loup.

Activités physiques

- ☆ Jeu de loup (adaptation du jeu des sorciers)
- ☆ Les lapins dans leur terrier
- ☆ Adaptation de Minuit dans la bergerie → Minuit dans le terrier

Explorer le monde

- ☆ Jeu sur les marqueurs spatiaux (**devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...**)
- ☆ **Travail autour du lapin** (alimentation, habitat, ...) et **élargir** sur les autres animaux (maman-petits...)

Albums

☆ *Lise en réseau* ☆

Lapin

- ☆ L'histoire édifiante du lapin qui avait un petit creux et qui voulait manger une carotte
- ☆ L'heure des carottes
- ☆ Arsène et la carotte magique
- ☆ Le lapin magicien
- ☆ Le grand lapin blanc
- ☆ Le gentil p'tit lapin
- ☆ Qui a peur du grand méchant lapin ?
- ☆ Les trois petits lapins
- ☆ Youhou ! les lapins !

Loup

- ☆ La collection des « loup qui... »
- ☆ Une pizza pour Monsieur Wolf
- ☆ Monstre Loup et Maître Miam
- ☆ Monsieur le Loup
- ☆ Un loup jamais rassasié
- ☆ Contes de Monsieur Loup
- ☆ Loup
- ☆ Le loup du panier à salade
- ☆ Et la galette dans tout ça ?
- ☆ Le vilain chaperon rouge
- ☆ C'est moi le plus beau
- ☆ C'est moi le plus fort
- ☆ Une soupe au caillou
- ☆ Pierre et le loup
- ☆ Le jeune loup qui n'avait pas de nom