



POUSSIN NOIR, Rascal et Peter Elliott

Album étudié en GS-CP-CE1

	LECTURE	LANGAGE ORAL	ATELIERS
Séance 1	La naissance	<p>Découverte de la 1^{ère} de couverture. Hypothèses sur le titre de l'histoire, notamment travail autour du mot « noir ».</p> <p>Retrouver l'affichage de référence dans la classe.</p> <p>Vérification des hypothèses.</p> <p>Lecture des 1^{ères} pages jusqu'à « <i>ma vraie famille</i> ».</p> <p>Emettre des hypothèses sur la suite de l'histoire.</p>	<p>> Atelier 1 (GS-CP-CE1) : Imaginer le titre de l'histoire</p> <p>> Atelier 2 (GS) : Identifier la bonne 1^{ère} de couverture</p> <p>> Atelier 3 (GS) : Reconstituer le titre de l'histoire en retrouvant les bons mots</p>
Séance 2	Les rencontres	<p>Lecture de l'épisode du chien. Emettre des hypothèses sur la suite de l'histoire : <i>Poussin Noir va chercher tous les animaux noirs comme lui</i>. Lister les animaux qui peuvent être noirs avec les élèves.</p> <p>Lire la rencontre avec le chat. Reprise des phrases de référence « <i>Es-tu mon papa/ma maman ? lui demande-t-il. Mais non mon poussin. Je suis un et mes enfants sont des.....</i> »</p>	<p>> Atelier 4 : Imaginer la rencontre avec le cochon GS : identifier les phrases répétitives CP-CE1 : écrire le dialogue en utilisant les phrases répétitives</p> <p>> Atelier 5 (GS) : Retrouver un mot dans une phrase</p> <p>> Atelier 6 (GS) : Relier chaque animal à son petit</p>
Séance 3		<p>Lecture de l'épisode de la chèvre et de la cane. Parallèle avec l'histoire du vilain petit canard.</p> <p>Lister tous les habitats des animaux depuis le début de l'histoire : <i>la niche, le panier, l'étable, le verger, l'abreuvoir, la rivière</i></p>	<p>> Atelier 7 (GS-CP-CE1) : Associer chaque animal à son lieu de vie</p> <p>> Atelier 8 (GS) : Compter le nombre de syllabes dans un mot</p> <p>> Atelier 9 (GS) : Différencier des champs lexicaux : <i>le matériel, les animaux, les fruits</i></p>
Séance 4	La fin de l'histoire	<p>1^{er} temps : Qui va-t-il rencontrer dans les bois ? Quel animal noir vit habituellement dans les bois ? Que va-t-il se passer ? Chute de l'histoire : est-ce que cette histoire finit bien ?</p> <p>2^{ème} temps : relecture de l'histoire dans son intégralité</p>	<p>> Atelier 10 (GS-CP-CE1): Imaginer la fin de l'histoire.</p> <p>> Atelier 11 (GS-CP-CE1) : Reconstituer la trame narrative de l'histoire : remettre les personnages dans le bon ordre</p> <p>> Atelier 12 (GS) : Retrouver les vrais noms des personnages</p> <p>> Atelier 13 (GS-CP) : Qui dit quoi ? Redonner les paroles au bon personnage.</p>