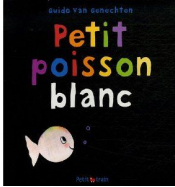


DOMAINE APPRENTISSAGE : Mobiliser le langage dans toutes les dimensions		NIVEAU : PS	PERIODE 1	
Petit poisson blanc 				
Compétences principales de la séquence : <ul style="list-style-type: none"> Nommer les animaux et les couleurs en lien avec l'album 				
COMPETENCE DU PROGRAMME : <ul style="list-style-type: none"> S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis 				
Séance	Activité	Objectifs	Dispositif	Matériel
1	Lecture d'album	Ecouter un texte lu par l'adulte Identifier et reconnaître le personnage principal	Groupe PS	Livre <i>Petit poisson blanc</i> Guido Van Genechten
2	Découverte d'un imagier fabriqué	Comprendre les noms et adjectifs en relation avec les couleurs, les animaux	4 élèves	Imagiers des animaux et des couleurs
3	Associer l'animal et la couleur en se référant à l'album	Comprendre et utiliser les noms et les adjectifs en relation avec les couleurs, les animaux.	2 par 2	Lexique couleur et animaux Cartes animal/couleur
4	Jouer au jeu du loto	Nommer les couleurs, les animaux en lien avec l'album	5 élèves	Cartes
Activités décrochées : <ul style="list-style-type: none"> Classement par couleur des objets de tri de la classe sur les silhouettes des personnages Jeu de Memory sur les personnages du <i>Petit poisson blanc</i> 				

Domaine Mobiliser le langage dans toutes les dimensions	Titre : Découverte de l'album	Séance 1
		Niveau : PS
		Période 1
Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> • Ecouter un texte lu par l'adulte • Identifier et reconnaître le personnage principal 		
Déroulement	Tâche des élèves	Rôle de l'enseignant
Phase 1 - Découverte de l'album La maîtresse lit l'histoire de <i>Petit poisson blanc</i> au moins deux fois, tout en montrant les illustrations de l'album à la classe.	Les enfants écoutent l'histoire.	Lire l'album.
Phase 2 - Verbalisation Reprenre le livre pour ne montrer que les images. Ce sont les enfants qui doivent, avec leurs mots, raconter l'histoire page après page	Les enfants verbalisent ce qu'ils ont compris de l'histoire	

Domaine Mobiliser le langage dans toutes les dimensions	Titre : Découverte de l'imagier	Séance 2
		Niveau : PS
		Période 1
Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre et utiliser les noms et les adjectifs en relation avec les couleurs, les animaux. 		
Déroulement	Tâche des élèves	Rôle de l'enseignant
Phase 1 - Découverte Découverte de l'imagier fabriqué. Observation et découverte des pages. Manipulation Idem pour l'album des couleurs.	Les enfants verbalisent, reconnaissent les animaux de l'album. S'interroger sur le mot figurant sous chaque dessin.	Demander ce qu'il y a d'écrit sous les dessins
Phase 2 - Manipulation Jouer avec les deux albums	Les enfants tournent les pages et montrent le crabe.	Demander au groupe de trouver le dessin du crabe. Demander au groupe une couleur/un animal
Phase 3 - S'exercer Un enfant prend le rôle de la maîtresse.	Un enfant demande à ses camarades un animal/une couleur.	

Domaine Mobiliser le langage dans toutes les dimensions	Titre : Associer l'animal et la couleur en se référant à l'album	Séance 3
		Niveau : PS
		Période 1
Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> Comprendre et utiliser les noms et les adjectifs en relation avec les couleurs, les animaux. 		
Déroulement	Tâche des élèves	Rôle de l'enseignant
Phase 1 - Découverte Découverte des cartes animales/couleurs	Nomment l'animal/la couleur	Montre au fur et à mesure les cartes. Demande à un élève. Fait valider par les autres.
Phase 2 - Manipulation Les enfants jouent par 2 face à face.	Un enfant tire une carte sans la montrer. Nomme l'animal et la couleur. Son camarade recherche dans les lexiques l'animal et la couleur. Valider ensuite en montrant la carte.	

Domaine Mobiliser le langage dans toutes les dimensions	Titre : Jeu du loto	Séance 4
		Niveau : PS
		Période 1
Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> Nommer les couleurs, les animaux en lien avec l'album 		
Déroulement	Tâche des élèves	Rôle de l'enseignant
Phase 1 - Découverte du jeu Disposer sur la table les planches ainsi que les étiquettes	Les élèves manipulent librement les étiquettes, reconnaissent les animaux. Posent les étiquettes sur les dessins.	
Phase 2 - Première partie Jouer la première partie. Les enfants jouent par 5.	L'enfant qui pense avoir l'animal et la bonne couleur correspondant se fait connaître. Faire valider par le groupe sans montrer l'étiquette.	Expliciter la règle Sans montrer l'étiquette poser la question : « Qui a le poisson rouge ? »
Phase 3 - Structuration	Idem	Donner les cartes à un enfant. Faire reformuler la consigne « Comment doit-on jouer à ce jeu ? »