

Les grandes lignes d'une séquence d'apprentissage en 4 étapes successives

PREMIERE PHASE : installer l'univers de référence

DEUXIEME PHASE : compréhension du vocabulaire en situation de réception d'un récit. Rencontrer les mots

TROISIEME PHASE : compréhension en situation de production et mémorisation. Structurer.

QUATRIEME PHASE : mémorisation et réinvestissement. Réutiliser.

Quelques exemples pour chaque phase :

PREMIERE PHASE : installer l'univers de référence

En amont de la découverte de l'album, construction de l'univers de référence (parties du visage, les vêtements, la forêt comme univers de la peur, animaux) à partir de comptines, d'images, de vidéos, de sorties, d'habillage de poupées, marottes, visites à la ferme, dans un parc animalier ...

DEUXIEME PHASE : compréhension du vocabulaire en situation de réception d'un récit. Rencontrer les mots

- Découverte de la 1^{ère} et 4^{ème} de couverture
- Lire l'histoire sans montrer les illustrations
- Dire ce qu'on a retenu ou ressenti
- Décrire les personnages présents sur la couverture
- Dire ce que le titre évoque
- Présentation de une ou 2 illustrations significatives de l'album
- Lire le début et la fin : faire des hypothèses sur le contenu

TROISIEME PHASE : compréhension en situation de production et mémorisation. Structurer.

Pour passer d'un vocabulaire passif à un vocabulaire actif

- Décrire des images
- Jeux de kim, memory, loto, puzzle
- Jeux de catégorisation
- Elaborer avec les élèves des boites à mots thématiques qui s'enrichissent au fur et à mesure des apports
- Créer un abécédaire ou un dictionnaire des mots de l'album
- Un recueil de phrases déclaratives
- Construire des guirlandes de mots reliés les unes aux autres permettant de les regrouper selon leur nature
- Construire un imagier
- Faire des affiches
- Construire une frise chronologique, un plan de récit, un ensemble d'images séquentielles
- Activités à partir de supports musicaux, chansons et comptines
- Activités à partir de jeux symboliques en jouant avec les décors réalisés ou en se déguisant
- Construire une maquette, un tapis de conte
- Transformer des phrases récurrentes au pluriel, au féminin
- Produire des devinettes
- Construire un jeu de familles
- Construire une carte lexicale d'un peintre

QUATRIEME PHASE : mémorisation et réinvestissement. Réutiliser.

- Décrire d'autres portraits
- Improviser, inventer, créer des expressions corporelles et des mouvements qui suscitent des émotions
- Mettre en réseau avec d'autres albums
- Inventer la suite du texte
- Utiliser des structures syntaxiques pour poursuivre
- Réinvestir le champ lexical travaillé pour inventer une histoire et illustrer l'histoire
- Raconter l'histoire à l'aide d'un tapis de conte...
- Comparer différentes versions.