

# PIERRE ET LE LOUP

(Septembre - octobre - novembre 2002)

**1<sup>ère</sup> séance : découverte de l'album par l'analyse de sa couverture.**

Remarque préalable : ce conte avait été lu aux enfants l'année précédente.

*Objectifs :*

- Prélever des indices, rechercher des informations
- Comparer différentes graphies
- Identifier les personnages d'une histoire, les décrire.

*Déroulement :*

Découverte collective de la couverture, débat sur les illustrations, les personnages et leurs instruments, le rôle de la partition musicale.

Jeu de reconstitution du titre au tableau avec des étiquettes en script et en capitales.

*Ateliers de lecture :*

1. Reconstituer le titre du livre par découpage et collage (fiche PL1)
2. Rechercher le mot « loup » dans la BCD de la classe.

**2<sup>ème</sup> séance : découverte des personnages de l'histoire et des instruments de musique qui leur sont associés.**

*Objectifs :*

- Ecouter un extrait musical, s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions.
- Comparer et reconnaître quelques timbres d'instruments.

*Déroulement : (en grand groupe)*

Rappels sur la séance précédente, réinvestissement par la découverte de la couverture de la version de l'album illustré par E.Battut. Ecoute de la 1<sup>ère</sup> partie (sur CD) où l'on présente chaque personnage accompagné de son instrument.

Jeux d'écoute : des extraits musicaux du conte sont écoutés. Les enfants doivent reconnaître l'instrument et le personnage représenté.

*Ateliers de lecture :*

1. Reconstituer le titre du livre par découpage et collage (fiche PL1).
2. Rechercher le mot « loup » dans la BCD de la classe.

### 3<sup>ème</sup> séance : Les personnages de l'histoire.

#### Objectifs :

- Savoir nommer et reconnaître les lettres de l'alphabet.
- Identifier et comparer les mots entre eux.
- Augmenter son capital-mots, se familiariser avec des mots-clés.
- Développer l'esprit logique et le pouvoir d'anticipation.

#### Déroulement : (en grand groupe)

L'exercice consiste à associer des étiquettes mobiles avec le personnage dont elles portent le nom. Le cheminement des enfants doit être verbalisé :

- Pierre, le loup → étiquettes déjà connues.
- chat → on entend une seule fois[a].
- canard → on entend deux fois[a].
- grand-père → mot long et composé.
- Oiseau → étiquette restante.

#### Ateliers :

1. Etablir la correspondance image étiquette par découpage et collage. (PL 2)
2. Par groupe de 6, jeux avec les étiquettes au tableau.

### 4<sup>ème</sup> séance : Les personnages de l'histoire.

#### Objectifs :

- Savoir orienter les lettres de l'alphabet.
- Identifier les mots en observant leur « silhouette » globale.
- Augmenter son capital-mots.

#### Déroulement : (en grand groupe)

Il s'agit à nouveau d'associer des étiquettes mobiles avec le personnage dont elles portent le nom. Les étiquettes mobiles sont découpées selon leur silhouette. Les enfants placent les étiquettes sur les formes correspondantes dessinées au tableau. Remarques sur la forme particulière de certaines lettres et de leur orientation. Introduction d'une nouvelle étiquette : chasseur qui commence par « chat ».

#### Ateliers :

1. Lecture : Découper les étiquettes des personnages en respectant leur forme, puis les insérer par collage dans les cadres correspondants de la maison (fiche PL3).

2. Graphisme : Par groupe de 6, entourer avec une craie les étiquettes du tableau.

**5<sup>ème</sup> séance : Lecture de la première partie du conte (jusqu'à l'intervention du grand-père)**

*Objectifs :*

- Décrire les éléments simples d'un décor.
- Utiliser un vocabulaire topologique simple (à côté de, sur, sous, au dessus, entre, dans...)
- Se repérer dans l'espace.
- Formuler des hypothèses, anticiper sur la suite de l'histoire.

*Déroulement : (en grand groupe)*

Les enfants découvrent les illustrations et échangent leurs impressions avant d'écouter le CD. La lecture du CD est interrompue à chaque nouvelle page.

- 1<sup>ère</sup> page : insister sur la luminosité, comparer avec les deux illustrations suivantes. (la lumière s'intensifie au fur et à mesure de l'avance de la journée).
- 3<sup>ème</sup> page : Pierre est « devant » l'arbre.
- 5<sup>ème</sup> et 7<sup>ème</sup> page : Expliquer le reflet du soleil ou de l'arbre dans la mare ( l'oiseau n'est pas « dans » la mare.)

*Ateliers : (suite ateliers de lecture et de graphisme de la séance précédente)*

**6<sup>ème</sup> séance : Lecture de la fin du conte.**

*Objectifs et déroulement : idem 4<sup>ème</sup> séance :*

*Ateliers de lecture - écriture :*

1. Reconstitution des personnages par découpage et collage de leur lettres capitales. Ecrire le nom de ce personnage en lettres capitales puis le dessiner. Pierre étant le premier mot à reconstituer.
2. Travail identique au tableau avec les lettres magnétiques, l'enfant doit trier lui-même les lettres dont il a besoin.

**7<sup>ème</sup> séance : Chronologie de l'histoire.**

*Objectifs : Sélectionner et identifier les images du conte. Justifier ses choix. Mettre en ordre chronologique les images de l'histoire.*

*Déroulement : (en grand groupe)*

Les images du conte sont exposées au tableau dans un ordre aléatoire.

- 1<sup>ère</sup> étape : 2 images « intruses » doivent être éliminées. Les enfants doivent justifier leur choix.
- 2<sup>ème</sup> étape : Décider collectivement de l'organisation spatiale avant de placer les images en ordre chronologique. Justifier les choix pour la 1<sup>ère</sup> et la dernière image.

*Ateliers :*

1. Sur feuille individuelle, placer les images dans l'ordre chronologique de l'histoire en adoptant l'organisation spatiale donnée. (PL4)
2. Reconstitution des personnages par découpage et collage de leur lettres capitales.

**8<sup>ème</sup> séance : Les personnages dans le décor.**

*Objectifs : se repérer dans l'espace.*

*S'approprier les marques de l'énonciation structurant l'espace à partir de caractéristiques fixes.*

*Matériel : 2 jeux identiques comprenant : le décor de l'histoire comme support (la maison, l'arbre et la mare) et les personnages mobiles.*

*Déroulement :*

Les enfants placent les personnages à leur guise sur le décor, à l'abri du regard du maître.

Celui-ci, sous la « dictée des enfants doit retrouver les positions des personnages sur le décor vierge affiché au tableau. Les enfants gagnent si les deux tableaux sont identiques. Les rôles sont ensuite inversés.

*Ateliers langage et lecture :*

1. Reprise de cette activité par groupes de 2 élèves. Lang①
2. Reconstitution des personnages par découpage et collage de leurs lettres capitales.
3. Travail identique au tableau avec les lettres magnétiques, l'enfant doit trier lui-même les lettres dont il a besoin.