

CASNAV-CAREP Nancy- Metz

Aide personnalisée

Exemple d'une expérience menée auprès
de deux élèves nouvellement arrivés en France

10 séances

École élémentaire située en ZEP sans CLIN

Sommaire

1/ Le diagnostic	3
2/ Projet de prise en charge des élèves	5
3/ Axes de travail privilégiés dans le cadre de l'aide personnalisée	6
4/ Progression sur 10 séances	8
Fiche 1 : À partir de la visite de l'école	11
Fiche 2 : Étiquettes FLIP FLOP	13
Fiche 3 : À partir du jeu « Qui est-ce ? »	14
Fiche 4 : Variante « Qui est-ce ? »	16
Fiche 5 : « Je me présente »	18
Fiche 6 : À partir du jeu « Les contraires ? »	19
Fiche 7 : Les contraires	20
Fiche 8 : À partir du jeu « Qui suis-je ? »	21
Fiche 9 : À partir du jeu « Syllabozoo ? »	23
Fiche 10 : Utilisation d'un lexique	24
Fiche 11 : À partir du jeu « Les métiers »	25
Fiche 12 : À partir de l'album « La vache musicienne »	26
Fiche 13 : Texte réécrit	29
Fiche 14 : Jeu de l'oie	34
Fiche 15 : Évaluation de la compréhension de l'album	35
Fiche 16 : Grille d'évaluation	36

1/ Le diagnostic

Le projet a concerné deux élèves l'un scolarisé au CE2, l'autre au CE1. Ces deux élèves sont nés en Italie et ont été régulièrement scolarisés en langue italienne, ils sont arrivés en France à la rentrée 2008. Pour les deux enfants la langue italienne a été une langue seconde, la langue maternelle étant la langue arabe.

Bilingues en arrivant en France, les deux enfants sont confrontés depuis leur arrivée en France à une nouvelle langue, une nouvelle culture et des codes scolaires qui leur sont étrangers.

Leurs besoins langagiers sont bien sûr communicatifs mais également linguistiques et culturels.

Les deux enfants ont été familiarisés avec l'écrit et ont tous deux appris à lire dans une langue alphabétique à savoir l'italien. Ils ont déjà acquis le principe alphabétique, que l'écrit code essentiellement les sons de la langue, ...cependant, ils ont besoin d'apprendre les spécificités du code écrit français et d'acquérir de nouvelles compétences linguistiques orales et écrites (lexique, phonologie, morphosyntaxe).

Y : élève au CE2

Attitude face aux tâches scolaires :

- A du mal à centrer son attention sur la tâche scolaire.
- A du mal à se mettre au travail seul.
- Semble avoir du mal à faire les transferts nécessaires.
- Semble en forte rivalité avec sa sœur.

Langage :

- Elève bilingue italien / arabe.
- Rencontre d'importantes difficultés au niveau de la langue française : compréhension orale et écrite, expression orale et écrite.

Lecture :

- Est lecteur dans sa langue d'origine.

Autres disciplines :

- Difficultés au niveau du repérage dans le temps et l'espace.

- Difficultés au niveau de la lecture des consignes, de l'utilisation d'un lexique spécifique.

F : scolarisée au CE1

Attitude face aux tâches scolaires :

- Très scolaire.
- Est capable de centrer son attention sur la tâche.
- Est capable de planifier son travail, d'anticiper, de s'en sortir seule.
- Persévère face à la difficulté.
- Participe activement.
- Mémorisation rapide.
- Est capable de réinvestir.

Langue :

- Elève bilingue italien/ arabe.
- Rencontre d'importantes difficultés de compréhension de la langue française : compréhension orale et écrite, expression orale et écrite.

Lecture :

Est lectrice dans sa langue d'origine, ne connaît pas tous les sons de la langue française.

Autres disciplines :

- Difficultés au niveau du repérage dans le temps et l'espace.
- Difficultés au niveau de la lecture des consignes, des lexiques spécifiques.

2/ Projet de prise en charge des élèves

Les deux élèves n'ont pas pu bénéficier d'une prise en charge en classe d'accueil. En effet, la CLIN la plus proche est distante d'environ 2 kilomètres du domicile de la famille. La famille a préféré scolariser les enfants dans l'école la plus proche et éviter des difficultés de transport. Dans l'école, les enseignants ont mis en place plusieurs dispositifs complémentaires de prévention afin que les difficultés rencontrées par ces élèves restent temporaires.

- Rencontres régulières de la famille.
- Meilleure connaissance par les enseignants des spécificités du public ENAF, de leurs besoins langagiers : travail en lien avec les formateurs CASNAV.
- Mise en place d'un projet pour chaque élève.
- Prise en charge des deux élèves par l'enseignante RASED plusieurs heures par semaine.
- Prise en charge spécifique dans le cadre de l'aide personnalisée.

Les objectifs visés pour ces élèves sont :

- Améliorer la connaissance de la langue française : lexique, structures, ...
- Montrer à l'enfant toutes ses capacités, revaloriser l'image de soi.
- Permettre à l'enfant d'être acteur de ses apprentissages, de leur donner du sens.
- Développer les différentes compétences requises dans le cadre du socle commun.

3/ Axes de travail privilégiés dans le cadre de l'aide personnalisée

en lien avec le projet de chaque élève

Axe 1

Améliorer la maîtrise de la langue par la médiation de jeux pédagogiques ou éducatifs

- Placer les élèves en situation de réussite en favorisant la mise en confiance.
- Favoriser les interactions langagières.
- Favoriser le désir d'apprendre par une entrée différente (motivation et mobilisations accrues).
- Aider à l'appropriation de la langue française.
- Développer les compétences de communication en langue française.
- Favoriser les apprentissages langagiers et les transferts langue maternelle / langue française.
- Aider à la structuration de la pensée, à la construction de nouveaux concepts.
- Développer les compétences sociales.

Modalités : utilisation de jeux de société, utilisation des TICE.

Axe 2

Améliorer la maîtrise de la langue par la médiation de l'album de jeunesse

Objectifs :

- Favoriser les interactions langagières.
- Favoriser la verbalisation.
- Améliorer l'apprentissage de la langue et de la lecture.
- Privilégier à la fois le code et le sens.
- Permettre à l'élève de mémoriser les correspondances grapho-phonétiques les plus fréquentes dans la langue française.

- Permettre à l'élève de connaître et utiliser les structures syntaxiques de base du français, les premiers champs lexicaux : en situation, initier les apprentissages spécifiques (vocabulaire, orthographe, grammaire, conjugaison).
- Aider l'élève à acquérir la langue requise pour suivre à l'école dans les différentes disciplines : permettre les conditions de transferts des acquis au sein de la classe.
- Amener l'élève à développer l'autonomie dans ses apprentissages.

Modalités :

- Dans un premier temps, travail autour du texte réécrit, des différents référents.
- Proposition en lecture de phrases dont le lexique et les structures ont été préalablement acquis en compréhension et en production orale (dans un premier temps : phrases courtes et minimales puis phrases de plus en plus complexes).
- Travail sur des phrases dont au moins 40% des graphèmes sont connus.
- Lecture dialoguée (lecture en situation d'aide et d'accompagnement).
- Lecture autonome (lecture active sans aide extérieure).
- Travail de manière concomitante du dire, lire, écrire.

4/ Progression sur 10 séances

		Annexes
Séance 1	<ul style="list-style-type: none"> - Saluer, se présenter. - Visite de l'école : identification des différents lieux. - Syntaxe : Jeu « Flip flop des phrases ». - Le son [u] (sur ordinateur) - Lexique : les différents lieux de l'école. - TICE : Utiliser le clavier pour écrire son prénom, quelques mots simples. 	<p>Fiche 1 « À partir de la visite de l'école »</p> <p>Fiche 2 Étiquettes</p>
Séance 2	<p>Utilisation du jeu « Qui est-ce ? » puis d'une variante du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Décrire quelqu'un. - Demander, donner des renseignements sur quelqu'un. - Lexique : les adjectifs descriptifs, le schéma corporel. - Syntaxe : la phrase interrogative, les phrases négatives et affirmatives. - Phonologie : Le son [j] (sur ordinateur). - Conceptualisation de la langue : Connaissance du langage technique (lettre, point d'interrogation, mot, premier mot, dernier mot, mot juste avant, juste après, majuscule, ...) <p><i>travail à partir d'un texte de description</i></p>	<p>Fiche 3 « À partir du jeu : Qui est-ce »</p> <p>Fiche 4 Variante du jeu « Qui est-ce ? »</p>
Séance 3	<p>Se décrire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lexique : Les rubriques de la carte d'identité. - Unités de mesure de longueur et de masse (donner sa taille, son poids). - Syntaxe : la comparaison. - Jeu « Associer les contraires » puis à l'aide du jeu compléter la fiche 6. - Le son [ã] (sur ordinateur). <p>Structurer l'espace : Jeu de domino</p> <ul style="list-style-type: none"> - Notions liées aux positions et orientations spatiales : prépositions sur/sous/devant... <p>TICE : champ lexical lié à l'ordinateur.</p>	<p>Fiche 5 « Je me présente »</p> <p>Fiche 6 « Les contraires »</p>
Séance 4	<p>Utilisation du jeu « Qui suis-je des animaux »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demander, donner des renseignements sur un animal. - Description et classification des animaux. - Argumenter pour justifier ses choix de classement. 	<p>Fiche 7 « Les contraires »</p> <p>Fiche 8 « Qui suis-je des animaux »</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Exprimer un accord, un désaccord. - Jeu de devinettes pour nommer les animaux. - Expression de la comparaison. - Le son [õ] (sur ordinateur) <p>TICE : utilisation CD – éteindre allumer l'ordinateur</p>	
Séance 5	<p>Jeu Syllabozoo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Travail autour de la conscience phonique (la syllabe) : <ul style="list-style-type: none"> - compter les syllabes - isoler la première syllabe, isoler la dernière syllabe - entendre une syllabe dans un mot • Inventer des animaux imaginaires, écrire leur nom, deviner leur nom d'après la description. • utilisation de la coordination 	<p>Fiche 9 À partir du jeu « Syllabozoo »</p>
Séance 6	<p>Lien avec les activités scientifiques : sciences du vivant. Travail sur un texte documentaire sur les animaux. Utilisation d'un imagier pour réaliser une classification des animaux. Faire connaître la classification scientifique des espèces vivantes. Classification des animaux : caractéristiques (habitat, alimentation, mode de locomotion). Le son [s]</p>	<p>Fiche 10 « Recherche dans l'imagier »</p> <p>Fiche 11 « À partir du jeu des métiers »</p>
Séance 7	<p>Autour du livre : « La vache musicienne »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptualisation de la langue : montrer le début de l'histoire, la fin, le titre, le nom de l'auteur, circuler sur une même page, d'une page à l'autre... • Découverte de l'album et des indices donnés dans la couverture • Lecture de la fiche d'identité de Sophie. • Observation des illustrations, verbalisation. - Description de chaque image, des différents lieux et personnages (réinvestissement de ce qui a été fait lors des séances précédentes) - Perception, évocation émergence des représentations (qu'est-ce que tu vois ? ...) - Émission d'hypothèses : À ton avis, que va-t-il se passer ensuite ? (Anticipation de la suite de l'histoire) - Vérification des hypothèses : Lecture à haute voix du texte (1^{re} partie réécrite) <p>Le son [f] de Sophie</p>	<p>Fiche 12 « À partir de l'album... »</p> <p>Fiche 13 texte réécrit</p>

Séance 8	<p>Autour du livre : « La vache musicienne »</p> <p>Travail autour de la compréhension :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anticiper la structure du récit à partir d'une image • Anticiper la fin d'un récit - Rappel du début de l'histoire : lieux, personnages, raisons du départ de Sophie, premiers obstacles rencontrés... - Découverte de la suite de l'album - Anticipation de la suite de l'histoire A ton avis, que va-t-il se passer ensuite ? Qui y a-t-il derrière la porte ? Comment va-t-elle faire ? A quoi doit-elle faire attention ? - Vérification des hypothèses émises - Lecture de la fin de l'histoire (2^e partie) <p>Le son [k] de orchestre, contrebasse, quatre...</p>	Fiche 14 « Jeu de l'oie »
Séance 9	<p>Autour du livre : « La vache musicienne »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Structuration du temps : chronologie, succession des évènements (Notions : avant, après, début, fin) <ul style="list-style-type: none"> * remise en ordre d'images séquentielles (photocopie de 8 images clés de l'histoire) * Verbalisation : situation de départ, itinéraire de Sophie (différentes rencontres : obstacles, aides), formation du groupe, situation finale(le concours) - Connaissance des fonctions des écrits : reconnaissance de supports authentiques (partition, petite annonce...) <p>Travail autour du lexique des consignes : utilisation du CD « Entrez dans la langue française »</p>	
Séance 10	Lecture intégrale de l'histoire (texte adapté) Évaluation 2	Fiche 15 Évaluation de la compréhension. Fiche 16 Grille d'évaluation

Fiche 1 : A partir de la visite de l'école

	Objectifs	Activités	Matériel utilisé
Compréhension écrite	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser la combinatoire pour déchiffrer - Identifier des mots familiers - Lire une phrase simple dont tous les mots sont connus en production orale 	<ul style="list-style-type: none"> - associer mots et images (recherche de l'intrus, jeu de memory...) - lecture des mots rencontrés 	<ul style="list-style-type: none"> - CD rom « <i>Entrer dans la langue française</i> » - Jeu d'étiquettes
Production écrite	<ul style="list-style-type: none"> - Écrire les mots dictés 	<ul style="list-style-type: none"> - jeu sur l'ordinateur : écriture des mots appartenant au champ lexical « l'école » - premiers logogrammes un, des 	<ul style="list-style-type: none"> CD rom « <i>Entrer dans la langue française</i> »
Production orale	<ul style="list-style-type: none"> - Saluer, prendre congé - Se présenter - Présenter les différents lieux 		
Compréhension orale	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les noms des différents lieux de l'école 		<ul style="list-style-type: none"> CD rom « <i>Entrer dans la langue française</i> »
Lexique	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir le champ lexical rapporté à une situation « L'école » - Mémoriser des mots outils 	<ul style="list-style-type: none"> - Visite de l'école, identification des différents lieux, ce qu'on y fait, avec qui 	<ul style="list-style-type: none"> CD rom « <i>Entrer dans la langue française.</i> » SCEREN Lexique : « Entrons dans l'école »
Syntaxe	<ul style="list-style-type: none"> Travailler la construction de phrases simples de type sujet, verbe, complément 	<ul style="list-style-type: none"> - Pendant la visite, utilisation de phrases simples, reformulation lorsque c'est nécessaire « Le directeur est dans le bureau. » « Les enfants jouent dans la cour. » « Je vais dans le couloir »... - Utilisation du jeu « Flip flop des phrases » * A partir des illustrations, 	<ul style="list-style-type: none"> - Photos de différents lieux de l'école. - Cartes : Flip flop des phrases (30 cartes : 10 sujets, 10 verbes, 10 compléments) « <i>Une phrase à la fois</i> » Chenelière / Didactique

		formulation de phrases * Invention de phrases vraisemblables ou farfelues.	
Phonologie	Sensibiliser au système phonologique du français Acquérir un lexique mental	Correspondance graphie/phonie du son [u] (la cour, le couloir) - J'entends le son [u] dans le mot - Je situe le son dans le mot - Je range les mots : paires minimales	CD rom « <i>Entrer dans la langue française.</i> » SCEREN « Les sons »
Compétences culturelles	- Connaissance de l'école française		
Compétences scolaires	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir utiliser le clavier pour écrire quelques mots simples, son prénom - Savoir utiliser la souris - Connaître les différents lieux de l'école - Coopérer, respecter une règle, attendre son tour 		

Fiche 2 : Étiquettes FLIP FLOP

La fille	dessine	un chien.
Les garçons	paie	le bébé.
Le garçon	embrasse	un ballon.
	lance	une glace.
La grand- mère	lit	ses lacets.
Les parents	se lave	un livre.
Les filles	brosse	les mains.
Le chien	boit	un sapin.
Le chat	mangent	un chien.
Les chats	lancent	du gâteau.
Les chiens	fait	un jus de fruits

Fiche 3 : A partir du jeu « Qui est- ce ? »

	Objectifs	Activités	Matériel utilisé
Lire	Lire une phrase simple sans aide extérieure par tâtonnement phonologique et anticipation Connaitre le langage technique	- associer description et images - A partir d'une description (cf. fiche 4) repérer le premier mot, le dernier, entourer le point d'interrogation, la majuscule, différencier ligne et phrase, lettre et mot...	Jeu « Qui est-ce ? MB jeux Fiche 14
Ecrire	Décrire une personne	Écrire une phrase simple pour décrire son frère ou sa sœur.	Lexique des contraires
Production orale	- Décrire une personne - Répondre à des questions simples, en poser Savoir répondre par l'affirmative ou la négative.	- description des personnages représentés sur chaque étiquette - deviner le personnage caché	
Compréhension orale	- Comprendre des questions simples		
Lexique	Nommer les différentes parties du corps, les vêtements... Acquérir un lexique mental	- Utilisation des adjectifs descriptifs, du lexique lié au schéma corporel.	CD-Rom « <i>Entrer dans la langue française.</i> » SCEREN Lexique : « Nommons les parties du corps »
Syntaxe	Travailler la construction de phrases simples à la forme interrogative Utiliser les présentatifs Utiliser l'affirmation ou la négation	C'est une femme, un homme... Oui il/elle a... Non il/elle n'a pas...	- Cartes : Flip flop des phrases (30 cartes : 10 sujets, 10 verbes, 10 compléments) « <i>Une phrase à la fois</i> » Chenelière/ Didactique
Phonologie	Sensibiliser au système phonologique du français Mémoriser les graphèmes les plus fréquents	Établir la correspondance graphie/phonie du son [ʃ] (cheveu, chapeau...) - J'entends le son dans le mot -Je situe le son dans le	CD rom « <i>Entrer dans la langue française.</i> » SCEREN « Les sons »

		mot - Je range les mots (paires minimales)	
Compétences scolaires	<ul style="list-style-type: none"> - Coopérer - Utiliser un type de discours : la description 		
Variante	On distribue à chaque élève une photo de chaque personnage. (le prénom écrit est cette fois ci un prénom français). Un élève lit la description d'un personnage, l'autre essaie de deviner de qui il s'agit. (Voir fiche 4)		
Prolongements possibles	<ul style="list-style-type: none"> - TICE : fabriquer sa fiche d'identité sur l'ordinateur. - Fabrication d'un jeu de loto à partir des photos et des descriptions des différents élèves de la classe. 		

Fiche 4 : Variante « Qui est-ce ? »

Je suis un homme. Je suis chauve. Mon prénom commence par la lettre F. Qui suis-je ?

Je suis un homme. Mes cheveux sont noirs. J'ai une barbe. Je ne porte pas de lunettes. Qui suis-je ?

Je suis un homme. Je porte un chapeau gris. J'ai des grandes oreilles. Qui suis-je ?

Je suis un homme. J'ai des cheveux châtain. J'ai un grand menton. Qui suis-je ?

Je suis une femme. Je porte des lunettes. J'ai des cheveux noirs. Qui suis-je ?

Je suis une femme. J'ai des cheveux châtain. Je porte un chapeau vert. Qui suis-je ?

Je suis un homme. Je porte des lunettes. Je suis chauve.

Qui suis-je ?

Je suis une femme. J'ai des cheveux gris. Je porte des lunettes rouges.

Qui suis-je ?

Je suis un homme. Je suis chauve. J'ai une barbe. Mon prénom commence par la lettre M. Qui suis-je ?

Fiche 5 : « Je me présente »

Je m'appelle _____

Je suis : un garçon. une fille.

- J'ai 8 ans.
- J'ai 7 ans.
- J'ai 9 ans.
- J'ai 10 ans.
- J'ai 11 ans.

J'habite :

<input type="checkbox"/> dans une ville.	<input type="checkbox"/> à la montagne.
<input type="checkbox"/> à la campagne.	<input type="checkbox"/> au bord de la mer.

J'habite à _____.

J'ai des yeux _____ et des cheveux _____.

Je mesure _____ . Je pèse _____ .

Mon école s'appelle _____ .

Je suis en _____ dans la classe de _____ .

Mes amis s'appellent : _____ .

A l'école, j'aime bien :

<input type="checkbox"/> faire du sport	<input type="checkbox"/> dessiner
<input type="checkbox"/> écrire	<input type="checkbox"/> jouer pendant la récréation
<input type="checkbox"/> chanter	<input type="checkbox"/> faire des mathématiques
<input type="checkbox"/> lire	

Fiche 6 : À partir du jeu « Les contraires ? »

	Objectifs	Activités	Matériel utilisé
Compréhension écrite	Se structurer dans l'espace Lire des mots connus et inconnus	Associer des situations spatiales contraires	
Production écrite	Compléter une fiche d'identité	Retrouver les contraires	Polycopié : fiche 7
Production orale	Se décrire : donner sa taille, son poids		
Compréhension orale			
Lexique	Acquérir un lexique mental	Les différentes rubriques d'une carte d'identité Notions liées aux positions et orientations spatiales : prépositions sur/sous/devant...	CD-Rom « <i>Entrer dans la langue française.</i> » SCEREN Lexique : « Situations nous dans l'espace » Utilisation d'un jeu de cartes en ligne dans « La maternelle de Moustache : Divers »
Syntaxe		La comparaison Il est plus grand que... Elle est plus petite que Plus lourd que ...Moins lourd que...	
Phonologie	Sensibiliser au système phonologique du français Mémoriser les graphèmes les plus fréquents	Établir la correspondance graphie /phonie du son [ã] (devant, blanc) - J'entends le son dans le mot - Je situe le son dans le mot - Je range les mots : paires minimales	CD-Rom « <i>Entrer dans la langue française.</i> » SCEREN « Les sons »
Compétences scolaires	Mathématiques : Les mesures : la taille, le poids...		

Fiche 7 : Les contraires

1. cuit	
2. propre	
3. noir	
4. grand	
5. debout	
6. large	
7. derrière	
8. maigre	
9. éteint	
10. à l'endroit	
11. à gauche	
12. dehors	
13. en haut	
14. fermé	
15. jour	
16. loin	
17. rond	
18. sec	
19. épais	
20. sous	
21. dos	
22. léger	
23. neuf	
24. rire	
25. lisse	
26. fané	
27. plein	
28. court	

sale	face	couché	pointu	près
en bas	à l'envers	nuit	à droite	pleurer
frais	long	vide	étroit	sur
dedans	petit	mouillé	devant	ouvert
mince	vieux	piquant	lourd	blanc
étroit	cru	gros	allumé	

Fiche 8 : A partir du jeu « Qui suis-je ? »

	Objectifs	Activités	Matériel utilisé
Compréhension écrite	Lire la carte d'identité d'un animal	Les animaux du jeu, leurs caractéristiques, leur habitat	Jeu « <i>Qui suis-je ?</i> » Ravensburger Descriptions d'animaux : - Comment est-il ? - Où habite-t-il ? - Que mange-t-il ?
Production écrite	Écrire un texte court pour décrire un animal	Écrire une devinette (Dictée à l'adulte)	Images d'animaux du jeu
Production orale	Demander, donner des renseignements sur un animal Le décrire Exprimer un accord, un désaccord Argumenter pour justifier ses choix de classement	Jeu de devinette	
Compréhension orale	Comprendre une description simple	Jeu de devinettes pour découvrir le nom d'un animal	
Lexique	Utiliser un lexique spécifique Acquérir un lexique mental	Les animaux L'alimentation	
Syntaxe	Utiliser la phrase interrogative		
Phonologie	Sensibiliser au système phonologique du français Mémoriser les graphèmes les plus fréquents	Établir la correspondance graphie /phonie du son [õ] (mouton, cochon, scorpion, dindon...) - J'entends le son [õ] dans le mot -Je situe le son dans le mot - Je range les mots : paires minimales	CD rom « <i>Entrer dans la langue française.</i> » SCEREN « Les sons
Compétences culturelles	Classification des animaux		

Compétences scolaires	Lecture de tableaux à double-entrée tableau à double entrée
Autres pistes de travail possibles	<p><u>Lecture</u> :</p> <p>utilisation du fichier « Lecture sélective : les animaux »</p> <p>Accès Éditions</p> <p>Utilisation de la BCD</p> <p><u>Expression écrite</u> : réaliser la fiche d'identité d'un animal (Lieu de vie, famille, alimentation, mode de reproduction, ...)</p> <p>Réinvestir le lexique et les structures syntaxiques étudiées pour créer ses propres devinettes</p> <p><u>Géographie</u></p> <p>Utilisation d'un planisphère pour localiser le lieu de vie des différents animaux</p> <p><u>Mathématiques</u> :</p> <p>Organisation, gestion de données : compléter un tableau à double-entrée</p> <p>Géométrie : Dessin des animaux à partir de formes géométriques (utilisation d'un lexique spécifique : les différentes formes géométriques) : « <i>J'apprends à dessiner les animaux</i> » Fleurus idées</p>

Fiche 9 : A partir du jeu « Syllabozoo ? »

André Ouzoulias

	Objectifs	Activités	Matériel utilisé
Compréhension écrite	Améliorer la connaissance des relations oral-écrit : Manipuler les syllabes orales : segmenter, dénombrer les syllabes Lire le nom des différents animaux	- Jeu du perroquet malade à partir des différentes fiches - Lecture du nom des différents animaux (image cachée) : tâtonnement phonologique, ... - lecture du nom des animaux chimériques (image cachée)	- 24 fiches d'animaux Toutes les fiches sont découpées selon un axe vertical. Tous les noms sont bi syllabiques. - utilisation de caches
Production écrite	Inventer puis écrire le nom d'animaux imaginaires Inventer des devinettes	Écriture du nom des animaux chimériques : seule l'image est visible	
Production orale	-Décrire les animaux réalisés	Décrire les différents animaux, les animaux chimériques	
Compréhension orale	Retrouver le nom de l'animal décrit oralement		
Lexique	Dénommer les parties du corps de chaque animal existant ou imaginaire	Le nom des animaux Les parties du corps des animaux	CD-Rom « <i>Entrer dans la langue française.</i> » SCEREN Lexique : « Rendons visite aux animaux »
Syntaxe	Utiliser des structures syntaxiques simples S+V+C Utiliser les pronoms personnels il et elle Utiliser la coordination		
Phonologie	Sensibiliser au système phonologique du français Mémoriser les graphèmes les plus fréquents	Travail autour de la conscience phonique (la syllabe) : - compter les syllabes - isoler la première syllabe, isoler la dernière syllabe entendre une syllabe dans un mot	

Fiche 10 : Utilisation d'un lexique

Cherche dans l'imagier

Le nom d'un animal à plumes :

Le nom d'un animal à écailles :

Le nom d'un animal à poils :

Le nom d'un animal qui vit dans l'eau :

Le nom d'un animal qui vole :

Le nom d'un animal qui a deux pattes :

Le nom d'un animal qui a quatre pattes :

Le nom d'un animal qui est carnivore :

Le nom d'un animal qui est herbivore :

Le nom d'un animal qui est omnivore :

Le nom d'un animal qui pond des œufs :

Le nom d'un animal qui allaite ses petits :

Fiche 11 : A partir du jeu « Les métiers »

	Objectifs	Activités	Matériel utilisé
Compréhension écrite	Associer des images par paires masculin /féminin	Il est musicien/ Elle est musicienne	
Production écrite			
Production orale	Poser des questions	Mime par un enfant d'un métier, l'autre doit deviner	
Compréhension orale	Décrire une action	Retrouver le métier qui correspond	
Lexique	Acquérir un lexique mental	Lexique des métiers	Utilisation du jeu des métiers (seules les cartes des métiers les plus connus sont utilisées)
Syntaxe	Employer des pronoms personnels sujets de la troisième personne	Construction de phrases : Il...Elle... Utilisation de la structure « parce que »	
Phonologie	Sensibiliser au système phonologique du français Mémoriser les graphèmes les plus fréquents	Établir la correspondance graphie /phonie du son [s] (une institutrice, un informaticien...) - J'entends le son [s] dans le mot... Je situe le son dans le mot	CD rom « <i>Entrer dans la langue française.</i> » SCEREN « Les sons »
Compétences scolaires			
Prolongements possible	Création poétique : Si j'étais, ...		

Fiche 12 : A partir de l'album « La vache musicienne »



Auteur : Geoffroy de Pennart

Editeur : Kaléidoscope

	Objectifs	Activités	Matériel utilisé
Compréhension écrite	<ul style="list-style-type: none"> - Établir la correspondance graphie/ phonie de différents sons rencontrés - Utiliser la combinatoire pour déchiffrer - Savoir identifier différents supports (petite annonce, partition, ...) - Savoir comprendre le sens d'un texte simple - Savoir y relever des informations précises - Savoir répondre à des questions simples sur un texte lu - Savoir utiliser un lexique 	<ul style="list-style-type: none"> - Observation externe de l'album - Reconnaissance globale des mots - Associer une description à un personnage - Retrouver ce que dit chaque personnage - Comprendre des questions écrites - Comprendre un texte simple - Lire l'album entier (texte réécrit dans un premier temps) 	
Production écrite	<ul style="list-style-type: none"> - Copier des mots, des phrases courtes sans erreur - Utiliser des phrases courtes pour décrire une personne, un lieu - Raconter l'histoire (dictée à l'adulte) - Raconter une histoire 	<ul style="list-style-type: none"> - Rédiger un texte court pour faire une description, raconter l'histoire - Compléter un questionnaire 	

	simple avec des phrases simples		
Production orale	Décrire une personne ou un animal Décrire un lieu Décrire un objet Répondre à des questions simples Savoir poser une question simple Donner son avis, argumenter Raconter la suite d'une histoire	Description, décodage des illustrations Description des différents personnages de l'histoire, des différents lieux (la rue, la gare, les appartements...) Observation d'une page du livre, formulation d'hypothèses sur la suite	
Compréhension orale	Comprendre des questions simples Saisir le sens général d'une histoire simple racontée	Verbalisation à partir des images : description, narration Questions/ réponses Jeu de l'oie	
Lexique	Désigner, nommer et utiliser le lexique de	- Les lieux de la ville - les instruments de musique - le lexique spécifique à la mise en page d'un album - Les vêtements Les différents types d'habitat	CD-Rom « <i>Entrer dans la langue française.</i> » SCEREN Lexique : « Suivons les consignes » « Jouons d'un instrument de musique » « Promenons nous en ville » Imagiers
Syntaxe	Le genre et le nombre des noms Utilisation des articles Connaissance et utilisation de la forme interrogative	Jouer de la ... Jouer ensemble, seul... Utilisation de la phrase interrogative Repérage de la marque de la phrase interrogative	
Phonologie	Sensibiliser au système phonologique du français Mémoriser les	Établir la correspondance graphie /phonie du son [f] (Sophie) Du son [k] (orchestre,	CD-Rom « <i>Entrer dans la langue française.</i> » SCEREN « Les sons »

	graphèmes les plus fréquents	une contrebasse...) - J'entends le son dans le mot - Je situe le son dans le mot - Je range les mots : paires minimales	
Compétences culturelles	<p>Monde de référence :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Campagne/ville • Les animaux • Les instruments de musique, composition de l'orchestre • verbes d'actions (frapper, pincer, souffler...) • les sentiments, les émotions <p>De nombreuses situations implicites. Double sens de certaines expressions « Vous ne faites pas le poids » « Je crains que vous ne soyez pas à la hauteur... » Thèmes du respect de l'autre dans sa différence, de la tolérance</p>		
Langue des apprentissages	<p>Structuration du temps : succession chronologique des rencontres, remise en ordre à partir d'images séquentielles Para texte : titre, auteur, éditeur Types d'ouvrages : album, encyclopédies, dictionnaire, ... Concepts investis dans l'apprentissage de la lecture Découverte du monde</p>		
Prolongements	<p>Sciences : Diversité du vivant</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recherche documentaire sur les animaux - Approche d'une classification scientifique <p>Musique : les différentes familles d'instruments, les différentes formes d'orchestre, écoute musicale, découverte d'un spectacle de musique vivante</p> <p>Maîtrise de la langue</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les expressions françaises : travail autour d'albums comme « Mon papa m'a dit » ; « La maîtresse a dit »... d'Alain Le Saux - Travail à partir de la version vidéo de l'album - Rédiger une petite annonce 		

Fiche 13 : Texte réécrit

Sophie la vache musicienne

	Texte original	Texte réécrit (niveau débutant)
p 1	Sophie vit à la campagne. Très musicienne, elle adore chanter et charme sa famille et tous ses amis par ses petits concerts	Sophie vit à la campagne. Elle est musicienne. Elle chante et joue de la musique devant sa famille et ses amis.
P 2	Un jour, un grand concours de musique est organisé. Tous les orchestres du pays sont conviés à participer.	Sophie lit le journal. Elle voit une annonce. Il y a un concours d'orchestres dans la grande ville.
P 3	« J'ai envie de tenter ma chance », déclare Sophie à ses amis. « Je parviendrai peut-être à me faire engager dans un orchestre. » « Tu veux partir pour la grande ville ? » s'inquiète sa mère. « Tu veux nous quitter ! » s'exclame son père. « Et nos concerts du soir ? » s'attristent ses amis.	« Je vais aller dans la grande ville. Je vais jouer dans un orchestre. » Le père et la mère de Sophie sont inquiets. Les amis de Sophie sont tristes.
P 4	« Écoutez, dit Georges le vieux cheval, nous sommes tous un peu inquiets. Mais Sophie a raison : elle doit essayer, elle a du talent et elle réussira. »	« Écoutez, dit Georges le vieux cheval, nous sommes tous un peu inquiets. Mais Sophie a raison : elle est très bonne musicienne, elle va gagner le concours. »
P 5	Georges a été convaincant. Le matin du départ, tous accompagnent Sophie à la gare...	Le matin, la famille de Sophie va à la gare... Les amis de Sophie sont là.
P 6		
P 7	... Enfin, la grande ville !	

P 8	Sophie achète un journal et un plan de la ville, s'installe à la terrasse d'un bistrot et consulte les petites annonces : beaucoup d'orchestres recherchent des musiciens. « Voyons, voyons. Hum, celui-ci, <i>Le grand orchestre du sourire Etincelant</i> , est tout près d'ici. Quel drôle de nom ! Et bien, allons-y !	Sophie achète un journal et un plan de la ville. Elle s'assoit et lit les annonces. Beaucoup d'orchestres cherchent des musiciens. Elle sonne à la porte d'un premier orchestre. « Dring !!! »
P 9	Vous venez pour la place ? En principe, nous n'engageons pas d'herbivores, mais entrez, entrez, ... »	Vous venez pour la place ? Vous mangez de l'herbe.. Dans notre orchestre, tous les musiciens mangent de la viande. Mais, entrez, entrez...
P 10	Sophie s'enfuit à toutes jambes. « Je dois faire plus attention aux noms des orchestres, se dit-elle. Ah ! <i>Les herbivores Mélomanes</i> . Je suis herbivores, allons-y... »	Sophie a peur... Elle se sauve. « Je dois faire attention ! » Elle sonne à la porte d'un deuxième orchestre. « Dring !!! »
P 11	« Vous venez pour la place ? Désolé, ma chère, vous ne faites pas le poids ! »	« Vous venez pour la place ? Désolé, ma chère, vous êtes trop légère ! »
P 12	Hum ! <i>Harmonie Royale des Ruminants</i> . Je rumine, allons-y... »	« Qu'est ce que le poids vient faire avec la musique ? » Sophie est fâchée. Elle sonne à la porte d'un troisième orchestre. « Dring !!! »
P 13	« Vous venez pour la place ? Désolée, ma chère, je crains que vous ne soyez pas à la hauteur ! »	« Vous venez pour la place ? Désolée, ma chère, vous êtes trop petite ! »
P 14	« Qu'est ce que la taille vient faire avec la musique, s'indigne Sophie. Ah ! <i>Cercle Musical des Bêtes à Cornes</i> . J'ai des cornes, allons-y... »	« Qu'est ce que la taille vient faire avec la musique ? » Sophie est en colère. Elle sonne à la porte d'un quatrième orchestre. « Dring !!! »

P 15	« Vous venez pour la place ? Désolé, ma chère, il y a cornes et cornes... »	« Vous venez pour la place ? Désolé, ma chère, vos cornes sont trop petites... »
P 16	« Qu'est-ce que les cornes viennent faire avec la musique, se fâche Sophie. <i>Ensemble Orchestral Bovin.</i> Je suis une bovine, allons- y ... »	« Qu'est-ce que les cornes viennent faire avec la musique ? » Elle sonne à la porte d'un cinquième orchestre. « Dring !!! »
P 17	« Pouah ! pas de vaches brunes chez nous ! »	« Pouah ! pas de vaches brunes chez nous ! »
P 18	« Qu'est ce que la couleur vient faire avec la musique, s'emporte Sophie. Ah ! Les bovidés Musiciens. Je suis une bovidée, allons-y... »	« Qu'est ce que la couleur vient faire avec la musique. » Sophie est très en colère. Elle sonne à la porte d'un sixième orchestre. « Dring !!! »
P 19	« Vous venez pour la place ? Naavrée maa chère, je crains que vous ne soyez pas assez chic pour nôtre orchestre. »	« Vous venez pour la place ? Vous n'êtes pas assez élégante, ma chère ! »
P 20	Quelle bande de snobinardes, fulmine Sophie. Qu'est-ce que l'élégance vient faire avec la musique ! » Elle reprend son journal « Ah, <i>Grand orchestre des vaches folles</i> Je suis une vache et je suis folle de rage allons-y... »	Qu'est-ce que l'élégance vient faire avec la musique ! » Sophie reprend son journal. Elle trouve un septième orchestre. Elle sonne.
P 21	« Vous venez pour la place Entrez, entrez plus on est de fous, plus on rit ... » Heu, je crois que je me suis trompée d'adresse bredouille Sophie	« Vous venez pour la place Entrez, entrez plus on est de fous, plus on rit ... » Sophie s'en va : « Heu, je crois que je me suis trompée d'adresse ... »

P 22	Sophie est découragée. <i>Orchestre Royal Canin, Les Matous Ronronnants</i> , ce n'est même pas la peine d'essayer... « Il ne me reste plus qu'à retourner chez moi. »	Sophie n'a plus de courage. . « Je vais retourner chez moi... »
P 23	Toute triste, elle s'assoit à la terrasse du café de la gare. « Eh bien, ma petite dame, ça n'a pas l'air d'aller ? » s'inquiète le garçon.	Toute triste, elle s'assoit à la terrasse du café de la gare. « Eh bien, ma petite dame, ça n'a pas l'air d'aller ? » s'inquiète le garçon.
P 24	Sophie lui raconte ses malheurs. « Oh ! Ca ne m'étonne pas, ma petite dame. Tous ces orchestres sont nuls, ils n'aiment pas vraiment la musique. Moi-même, qui suis musicien,	Sophie lui raconte ses malheurs. Le garçon de café la comprend. « Moi –aussi, je suis musicien. » J'ai eu les mêmes malheurs : je n'avais pas les poils assez longs ou assez courts ; j'avais les oreilles trop pendantes, le museau trop pointu ; je n'avais pas la bonne taille, la bonne couleur, ... »
P 25	« Alors, pourquoi ne pas former un orchestre ensemble ? Nous n'engagerions les gens que sur leur talent ! Je me présente : Sophie. » « Top-là, ma petite dame ! Moi, c'est Douglas. » « Ne m'appellez plus 'ma petite dame', Douglas, et ce sera parfait. »	« Alors, pourquoi ne pas former un orchestre ensemble ? Je me présente : Sophie. » « Top-là ! Moi, c'est Douglas. »
P 26	Sophie et Douglas ont passé une annonce dans le journal et les candidats affluent.	Sophie et Douglas passent une annonce dans le journal Beaucoup de musiciens se présentent.
	« <i>En vue de créer un orchestre pour participer au concours, Sophie et Douglas cherchent des bons musiciens. Toutes les candidatures seront examinées. Auditions ce jour, à partir de 10h. chez Douglas 2, rue Jean Toutou</i> »	« <i>Sophie et Douglas veulent créer un orchestre pour participer au concours. Ils cherchent des bons musiciens. Tous les candidats seront écoutés. Auditions ce jour, à partir de 10h. chez Douglas 2, rue Jean Toutou</i> »

P27	Tous deux prennent le temps de les écouter très attentivement. Bientôt, ils engagent.	Tous deux prennent le temps de les écouter très attentivement. Bientôt, ils engagent.
P28	Quatre excellents musiciens. « Je ne trouvais pas de place sous prétexte que je suis maigrichon ! » « Moi, c'est à cause de ma jambe de bois. » « Les autres loups me trouvent trop sentimental ! »	Quatre excellents musiciens. « Je ne trouvais pas de place sous prétexte que je suis maigrichon ! » « Moi, c'est à cause de ma jambe de bois. » « Les autres loups me trouvent trop sentimental ! »
P 29	Sophie a baptisé leur groupe <i>Les amis de la musique</i> . Et, bien évidemment, ils ont gagné le concours.	Sophie a baptisé leur groupe <i>Les amis de la musique</i> . Et, bien évidemment, ils ont gagné le concours.

Fiche 14 : Jeu de l'oie

Un plateau de jeu vierge peut être imprimé à partir du site « La Maternelle de Moustache : Divers ». Prévoir une dizaine de cases « ? »

Quel est le titre de cette histoire ?	Comment s'appelle l'orchestre de Sophie et Douglas ?
Comment s'appelle l'auteur de cette histoire ?	Quels instruments y a-t-il dans l'orchestre de Sophie et Douglas ?
Dans quelle édition est publié ce livre ?	Qui a gagné le concours d'orchestres ?
Cite trois animaux carnivores.	Pourquoi Sophie ne peut-elle pas entrer dans l'orchestre des girafes ?
Cite trois animaux herbivores.	Quelle est l'adresse de Douglas ?

Fiche 15 : Evaluation de la compréhension de l'album

« La vache musicienne »

1/ Copie le titre de l'histoire.

2/ Colorie la dernière lettre de ce titre.

3/ Coche le nom de l'auteur de cette histoire :

Sophie Laprairie Geoffroy de Pennart La Comtesse de Ségur

5/ Trouve le prénom du vieux cheval.

6/ Barre ce qui est faux :

Sophie est une jument.

Sophie est une chèvre.

Sophie est une vache.

6/ Souligne les instruments de musique en rouge, les animaux en vert :

Un violon	Un piano	Un saxophone
Un cheval	Une trompette	Une contrebasse
Un lion	Un cochon	Une harpe
Une mandoline	Un lapin	Un chien

7/ Retrouve l'ordre de l'histoire et numérote les images :

Utilisation des images séquentielles en ligne sur le site
<http://ressources.doc.free.fr/spip/spip.php?article52> et ouvrir la fiche 2.

8/ Ecris les mots suivants dans l'ordre :

Sophie	orchestre	un	cherche	des	pour	faire	concerts.
--------	-----------	----	---------	-----	------	-------	-----------

Fiche 16 : Grille d'évaluation

Maîtrise de la langue française

Compréhension orale	Identifier les sons les plus courants de la langue française	
	Identifier des mots familiers	
	Comprendre une consigne simple ou un énoncé simple	
	Comprendre des questions simples	
	Comprendre le sujet d'une histoire courte	
	Identifier et nommer les personnages principaux d'une histoire	
Compréhension écrite	Établir la correspondance graphie /phonie des sons étudiés	
	Utiliser la combinatoire pour déchiffrer	
	Identifier rapidement les mots connus les plus courants	
	Déchiffrer des mots inconnus	
	Identifier différents supports de l'écrit	
	Lire et comprendre une phrase simple	
	Lire et comprendre le sens général d'un petit texte simple	
	Répondre à des questions simples sur un texte lu	
	Lire à haute voix un texte court	
Production orale	Me présenter	
	Saluer, prendre congé	
	Décrire une personne, un animal, un lieu, un objet	
	Formuler une question	
	Répondre à une question simple	
	Établir une comparaison	
	Utiliser la forme négative	
	Utiliser un lexique simple	
	Expliquer un jeu	
	Raconter brièvement une histoire courte	
Production écrite	Copier correctement une ou plusieurs phrases	
	Ordonner des images séquentielles	
	Produire un petit texte simple en le dictant à l'adulte	
	Ordonner des phrases pour faire un petit texte	
	Différencier les genres	
	Orthographier la plupart des mots d'usage courant	

Compétences transversales

	Je montre de l'intérêt pour ce qui est abordé	
	Je suis capable de fixer mon attention, de me concentrer	
	Je suis capable d'autonomie	
	J'accepte les contraintes	
	Je comprends et respecte les consignes	
	Je communique facilement avec autrui	
	Je respecte la parole d'autrui	
	Je sais utiliser un lexique	
	Je sais utiliser un tableau à double-entrée	