

C'est la rentrée

Le professeur de la classe de CP s'appelle Monsieur Galéo. Il demande à ses élèves de s'asseoir chacun à sa place. Ali est assis devant le tableau, à côté d'Amélie. Léo est près de la fenêtre. Derrière lui, il y a la table d'Éva. Monsieur Galéo annonce qu'aujourd'hui, les enfants vont apprendre à lire et à écrire. « Pour commencer, dit-il, nous allons apprendre à écrire la lettre **i**. **i** comme dans le mot **igloo**. Qui peut me dire un mot où on entend **i** ? » Les élèves réfléchissent en silence. Puis Ali lève la main et propose : « Fourmi ? » Mais Monsieur Galéo n'a pas le temps de lui répondre car Éva s'exclame : « On me chatouille la jambe ! » Léo regarde sous le bureau d'Éva et dit : « C'est Salto ! » En effet, le petit singe a frôlé la jambe d'Éva avec sa queue en sortant du cartable où il se cachait. Monsieur Galéo, surpris, demande alors : « Que fait ce singe ici ? »



Fichier photocopiable

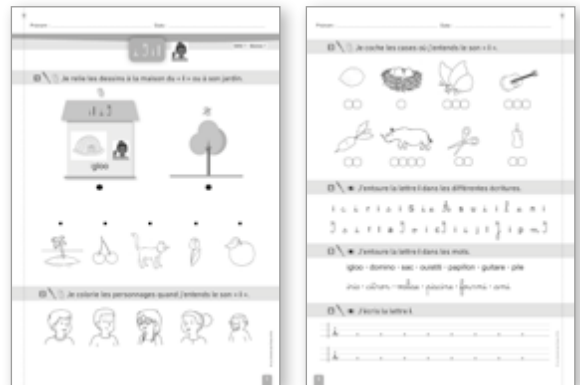
Première partie : comprendre et s'exprimer à l'oral - 30 min

Objectifs :

- Écouter et comprendre une histoire lue par un adulte.
- Repérer les personnages et situer l'histoire dans le temps et l'espace.

Préparation matérielle :

- Images des personnages : Salto, Amélie, Léo, Éva, Ali, Monsieur Galéo. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)
- Afficher au tableau les images des personnages avant de commencer la lecture.



<ul style="list-style-type: none"> 🕒 10 min 👤 Collectif 📄 Images des personnages 	<p>Introduire la leçon par la lecture de l'histoire.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Commencez la leçon en indiquant aux élèves ce qu'ils vont apprendre : « Aujourd'hui nous allons apprendre la lettre i et le son qu'elle fait, mais d'abord je vais vous lire une histoire. » • Vous pouvez dès à présent écrire la lettre i au tableau pour que les élèves puissent l'identifier. • Mettez les élèves en condition d'écoute en les prévenant qu'ils devront répondre à des questions sur les personnages, leurs actions et les lieux. • Lisez deux fois l'histoire ci-dessus « C'est la rentrée ».
<ul style="list-style-type: none"> 🕒 10 min 👤 Par deux puis collectif 	<p>Apprendre aux élèves à restituer les informations de l'histoire.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posez des questions sur l'histoire lue : <u>Par exemple</u> : Quels sont les personnages de cette histoire ? Quel est le nom de l'adulte ? Son métier ? Quels sont les noms des enfants ? Comment s'appellent les filles ? Les garçons ? Où sont-ils ? Que font-ils ? De quoi va traiter la leçon du jour ? Qui chatouille la jambe d'Éva ? • Désignez les images des personnages au fur et à mesure qu'ils sont cités dans les questions. • Invitez les élèves à échanger par deux pour s'entraîner à formuler leur réponse puis demandez à un élève de rapporter la réponse du binôme, pendant que l'autre, au tableau, désigne les personnages au fur et à mesure. Demandez à la classe de valider (ou non) la réponse, et de corriger ou de nuancer le cas échéant. • Relisez l'histoire pour valider les réponses.
<ul style="list-style-type: none"> 🕒 10 min 👤 Collectif 	<p>Valider les réponses données.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demandez à un élève de venir prendre les images des personnages cités dans l'histoire : Éva, Léo, Ali, Amélie, Monsieur Galéo et Salto puis d'expliquer leurs actions au fur et à mesure de leur apparition dans l'histoire. <p>N.B. Vous pouvez aussi attribuer un personnage par élève.</p>

Deuxième partie : découvrir le phonème i - 45 min










Objectifs :




- Discriminer le phonème i.
- Apprendre le geste Borel-Maisonny du phonème i.
- Localiser le phonème i.

Préparation matérielle :

- Marionnette du i. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

- Affiche-maison du i. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)
- Cartes-images du i : cerise, fourmi, scie, girafe, radis, citron, papillon, nid. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com).
- Carte-image du chat. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com dans les cartes-images du a)

<ul style="list-style-type: none">  5 min  Collectif  Marionnette du i Affiche-maison du i 	<p>Présenter le i en donnant le son et le nom de la lettre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faites parler la marionnette du i : elle se présente en donnant le son qu'elle fait et un mot dans lequel elle apparaît. <u>Par exemple</u> : « Je suis une lettre. Je m'appelle i et quand je parle je dis i, i, i,... Je dis i comme dans le mot igloo. » Et faites pointer l'image référente igloo sur l'affiche-maison. • Montrez le geste Borel-Maisonny : levez l'index de votre main droite tout en prononçant iii. Faites remarquer que l'index levé a la forme allongée du bâton de la lettre i. • Faites-le faire aux élèves plusieurs fois en prononçant i.
<ul style="list-style-type: none">  10 min  Collectif  Cartes-images du i 	<p>Revoir la syllabation.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il se peut que les élèves aient déjà vu la syllabation en grande section, cependant vous ne pouvez pas faire l'économie d'un rappel afin d'être certain que tous les élèves la maîtrisent. • Reprenez une par une les images de la série i. Prononcez chaque mot à voix haute en articulant bien les syllabes. Vérifiez que les élèves connaissent la signification du mot. • Expliquez (ou rappelez) qu'un mot est divisé en syllabes qui font différents sons. <u>Par exemple</u> : « Chaque mot est composé d'une ou plusieurs syllabes. Lorsque vous dites "lapin", tapez deux fois dans vos mains : la-pin. Lorsque vous dites "pantalon", tapez trois fois dans vos mains : pan-ta-lon. Le mot "lapin" a deux syllabes et le mot "pantalon" a trois syllabes. » • Tapez dans vos mains, collectivement, le nombre de syllabes pour chaque image de la série i. <p>N.B. Dans ce livre, nous considérons que les e semi-muets forment des syllabes à part entière : ainsi, le mot « chemise » a trois syllabes : che-mi-se. Cela facilitera, plus tard dans l'année, l'apprentissage de l'orthographe des mots, la lecture des liaisons et donc l'articulation.</p>
<ul style="list-style-type: none">  15 min  Collectif  Ex. 1 p. 6 du manuel Cartes-images du i Carte-image du chat (intrus) 	<p>Classer des images dans lesquelles on entend i.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dessinez au tableau une grande maison et un jardin en vous inspirant de l'exercice 1 page 5 du fic. photo. (Vous pouvez également utiliser les affiches de la maison et du jardin disponibles sur le site www.lalibrairiedesecoles.com) • Montrez une à une les images de l'exercice 1 page 6 du manuel. Montrez le logo de l'oreille et expliquez : « Nous allons devoir entendre le son i en prononçant les noms des dessins. » • Aidez les élèves à nommer à voix haute les images, en leur donnant le bon nom : nid, cerises, chat, fourmi, girafe. • Prenez les cartes-images correspondantes et dites : « À vous de me dire si les images sont invitées dans la maison du i. » Les élèves doivent classer les images dans la maison s'ils entendent le son i, et les classer dans le jardin s'ils ne l'entendent pas. La marionnette donne la consigne de l'exercice. <u>Par exemple</u> : « Dans ma maison, vous ne pouvez mettre que des images qui chantent i, comme igloo. Vous mettez les images qui ne chantent pas i dans mon jardin, comme tortue. » <p>N.B. Le but est d'entendre le son i, et non de deviner ce que représente le dessin. Ainsi, un élève peut proposer insecte à la place de fourmi, et placer l'image dans le jardin sans s'être trompé.</p> <p>S'entraîner en autonomie : exercices 1 et 2 page 5 du fic. photo.</p>

<ul style="list-style-type: none">  15 min  Collectif  Cartes- images du i Ardoises 	<p>Localiser les syllabes contenant le son i.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prenez une image de la maison du i. • Comptez le nombre de syllabes et dessinez au tableau autant de ronds que de syllabes. • Cochez le rond correspondant au son i. • Le son i est bien présent dans ce mot, il est à sa place dans la maison. • Continuez l'exercice avec les autres images de la série i. Demandez aux élèves de faire l'exercice sur leur ardoise au fur et à mesure afin de vérifier systématiquement leurs réponses avant de passer à l'image suivante. <p>S'entraîner en autonomie : exercice 3 page 6 du fic. photo.</p>
---	--

Troisième partie : découvrir le graphème i - 25 min

Objectifs :

- Connaître les quatre graphies du i.
- Repérer visuellement i à l'intérieur des mots.










Préparation matérielle :

- Marionnette du i. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

- Affiche-maison du i. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

En option :


- Série d'étiquettes-mots à partir des mots de l'exercice 2 page 6 du manuel. Écrire chaque mot en cursive et en script.


<ul style="list-style-type: none">  5 min  Collectif  Affiche- maison du i Marionnette du i 	<p>Connaître les quatre graphies de la lettre i.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentez les quatre écritures du i (cursive et script en majuscule et en minuscule) à l'aide de la marionnette. <u>Par exemple</u> : « Je suis la lettre i et je peux avoir quatre costumes différents. » • Montrez l'affiche-maison du i, en désignant les quatre graphies du i, ou dessinez la maison au tableau en traçant les quatre graphies.
<ul style="list-style-type: none">  10 min  Individuel  Ex. 2 p. 6 du manuel <p>En option : étiquettes-mots</p>	<p>Rechercher et reconnaître i à l'écrit.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Montrez l'exercice 2 page 6 du manuel et faites remarquer le logo de l'œil. « Nous allons devoir regarder les mots et trouver les i. » Demandez aux élèves de rechercher tous les i dans des mots écrits en les montrant avec leur doigt. <p>En option : Chaque élève reçoit une étiquette-mot (cursive ou script) avec un ou plusieurs i, il doit entourer le(s) i puis il vient l'afficher au tableau.</p> <p>S'entraîner en autonomie : exercices 4 et 5 page 6 du fic. photo.</p>
<ul style="list-style-type: none">  10 min  Individuel  Ex. 3 p. 6 du manuel 	<p>Lire à voix haute</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projetez ou faites regarder l'exercice 3 page 6 du manuel. Ce premier exercice de lecture pourra paraître un peu étrange, puisqu'il ne s'agit que d'une seule lettre. Insistez néanmoins sur son caractère valorisant : « Nous avons passé un jour en classe et vous savez lire une lettre ; à la fin de la semaine, vous saurez lire deux lettres ; et dans quatre semaines, vous saurez lire toutes les voyelles. » • Montrez l'icône « livre » et demandez aux enfants ce que c'est. Petite discussion sur les livres. « Cette icône signifie que vous allez lire. » • Projetez ou faites regarder les deux lignes de i. Faites lire à voix haute, collectivement, chaque lettre (sans craindre la répétition). À ce stade, les élèves doivent comprendre que les deux graphies représentent le même son. <p>N.B. Il sera sûrement utile de reprendre cet exercice avec chaque élève, dans un temps dédié au travail individuel. De manière générale, les exercices de lecture doivent être tous faits de manière autonome, et vous devrez trouver la meilleure solution en fonction de votre gestion de classe.</p>

Quatrième partie: écrire i - 30 min

Objectifs :

- Écrire la lettre i en respectant la réglure.

 30 min

 Individuel

Écrire la lettre i en respectant la réglure.

- Pour cet exercice d'écriture, reportez-vous à la page 7.

Descriptif de la lettre : « Pour écrire un i, je commence par faire le petit trait qui relie les lettres entre elles : je pars du bas et je fais un trait droit qui monte ; je m'arrête, je lève mon stylo, et je le repose un peu plus haut. Là, je dessine un petit bâton qui descend et qui se termine par une canne. Puis, enfin, je rajoute un point au-dessus. »

S'entraîner avec l'enseignant : exercice 3 page 6 du manuel.

S'entraîner en autonomie : exercice 6 page 6 du fic. photo.

Première partie : comprendre et s'exprimer à l'oral – 45 min

Objectif :

- Raconter une histoire déjà entendue en s'appuyant sur une illustration.

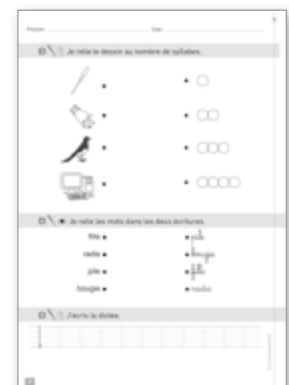
Préparation matérielle :

- Marionnette du **i**. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

- Cartes-images du **i** : cerises, fourmi, scie, girafe, radis, citron, papillon, nid. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)



Fichier photocopiable







<p>⌚ 15 min 👤 Collectif Ex. 1 p. 7 du manuel</p>	<p>Relire ensemble l'histoire de la séance précédente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les élèves observent cette fois l'illustration de l'exercice 1 page 7 du manuel. • Attribuez un rôle aux élèves volontaires (Éva, Léo, Ali, Amélie, Salto ou Monsieur Galéo). • Relisez l'histoire en faisant intervenir les élèves « acteurs ».
<p>⌚ 15 min 👤 Collectif 📄 Marionnette du i</p>	<p>Chercher oralement des mots avec le son i.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La marionnette peut donner la consigne. <u>Par exemple</u> : « Cherchez dans cette image le plus grand nombre possible de mots avec ma chanson i. » <u>On trouve</u> : un igloo, des billes, des livres, des iris, une île, des affiches, des stylos, des petites filles qui rient, Ali, Amélie... • Demandez aux élèves de prononcer le mot tout en faisant le geste Borel-Maisonny du i lorsqu'on l'entend. • Validez la localisation du i au fur et à mesure que les mots sont donnés. <p>S'entraîner en autonomie : exercice 1 page 7 du fic. photo.</p>
<p>⌚ 15 min 👤 Collectif 📄 Ex. 2 p. 7 du manuel Cartes-images du i Ardoises</p>	<p>Noter la place du i dans un mot.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Affichez une image de la série i et faites parler la marionnette i. <u>Par exemple</u> : L'image est un radis, la marionnette dit « Dans radis, à quelle syllabe est-ce que je chante i ? » • Frappez le nombre de syllabes, dessinez un cercle pour chaque syllabe et écrivez i dans la case correspondante. • Faites de même pour les autres images et demandez à un élève de venir le faire au tableau pendant que les autres élèves le réalisent sur leur ardoise. • Demandez aux élèves de regarder l'exercice 2 page 7 du manuel. • Chaque élève fait l'exercice sur son manuel. • Interrogez un élève par mot et faites valider ou corriger par le reste de la classe. <p>Pour s'entraîner en autonomie : exercices 2 et 3 pages 7-8 du fic. photo.</p>

Deuxième partie : encoder les lettres - 30 min

Objectifs :

- Découper des mots en syllabes.
- Localiser auditivement et visuellement le son étudié.

- Encoder des lettres.
- Écrire en respectant la réglure.

 20 min  Individuel Ex. 5 p. 8 fic. photo.	Écrire les lettres en faisant une dictée. <ul style="list-style-type: none">• Préparez la dictée collectivement selon le procédé La Martinière proposé page 8.• Une fois la préparation terminée, vous pouvez commencer la dictée en proposant aux élèves de l'écrire sur l'exercice 5 page 8 du fic. photo. Dicter les lettres de l'exercice 3 page 7 du manuel iiiiiii. N.B. Pour cette première dictée, il est important que les élèves soignent leur tracé des lettres en cursive et laissent un espace fixe (un carreau par exemple) entre chaque lettre. <ul style="list-style-type: none">• Faites relire les lettres dictées par un élève.
 10 min  Collectif	Valider la dictée. <p>Écrivez les lettres dictées au tableau. En s'y référant, chaque élève vérifie ce qu'il a écrit et peut, en cas d'erreur, recopier la bonne lettre dans une couleur différente.</p> S'entraîner en autonomie : exercice 4 page 8 du fic. photo.

Piste de remédiation

- « Jeu des mariages », voir fiche-outil « jeux pédagogiques » page 9.

En récréation

Léo a expliqué à Monsieur Galéo que le petit singe Salto s'est sans doute glissé en cachette dans son cartable. Salto fait beaucoup rire le professeur, qui décide de le laisser jouer avec les élèves le temps de la récréation. Amélie joue avec Salto au jeu du funambule : le but est de marcher en équilibre tout le long d'un élastique posé sur le sol, sans mettre le pied à gauche ou à droite. Amélie est très forte à ce jeu. C'est un exercice qui n'intéresse pas Salto. Il préfère prendre l'élastique et courir avec dans la cour. Des élèves courent alors après lui pour le rattraper et Salto trouve ce jeu très amusant. Les élèves crient : « Attrapez-le ! Attrapez-le ! » Pour échapper à ses poursuivants, Salto se réfugie dans le tilleul, lâchant l'élastique qui tombe au pied de l'arbre. Amélie est contente d'avoir récupéré son élastique. Comme la cloche sonne, Monsieur Galéo demande à Léo de rester dans la cour pour récupérer Salto dans le calme. Il explique qu'il a téléphoné à ses parents qui doivent venir chercher Salto. Le petit singe n'est pas un écolier et il ne peut pas rester plus longtemps à l'école !



Première partie : comprendre et s'exprimer à l'oral - 45 min

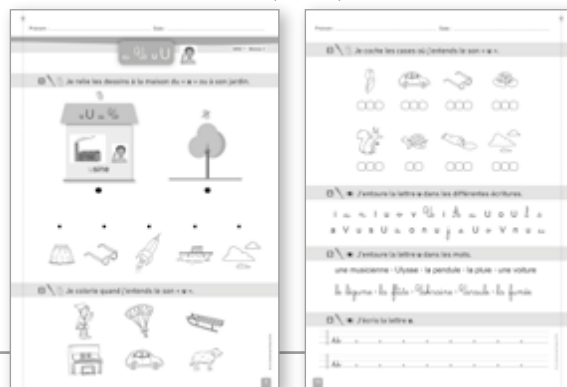
Objectifs :

- Écouter et comprendre une histoire lue par un adulte.
- Repérer les personnages et situer l'histoire.





Préparation matérielle :

- Images des personnages : Salto, Amélie, Léo, Éva, Ali, Monsieur Galéo. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

Fichier photocopiable



<p>⌚ 10 min</p> <p>👤 Collectif</p> <p>📄 Images des personnages</p>	<p>Introduire la leçon par la lecture de l'histoire.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Commencez la leçon en indiquant aux élèves ce qu'ils vont apprendre : « Aujourd'hui nous allons apprendre la lettre u et le son qu'elle fait. » • Vous pouvez dès à présent écrire la lettre u au tableau pour que les élèves puissent l'identifier. • Demandez à un élève de raconter l'histoire précédente, « C'est la rentrée », pour rappeler le contexte dans lequel se déroule l'histoire. L'aider si nécessaire. • Mettez les élèves en condition d'écoute en les prévenant qu'ils devront répondre à des questions sur les personnages, les actions, les lieux. • Lisez deux fois l'histoire ci-dessus « En récréation ». • Vous pouvez afficher les personnages déjà connus, cela servira de support à la réflexion des élèves.
<p>⌚ 10 min</p> <p>👤 Petits groupes</p>	<p>Apprendre aux élèves à restituer les informations de l'histoire.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posez des questions sur l'histoire qui vient d'être lue. <u>Par exemple</u> : Quels sont les personnages de cette histoire ? Que font les enfants ? À quel moment de la journée se déroule l'histoire ? Où a lieu l'histoire ? Qui va rentrer à la maison ? Qui vient chercher Salto ? Pourquoi Salto ne peut-il pas rester à l'école ? • Désignez les images des personnages au fur et à mesure qu'ils sont cités dans les questions. • Invitez les élèves à échanger en petit groupe pour s'entraîner à formuler leur réponse puis demandez à un élève de rapporter la réponse du groupe. Demandez à la classe de valider (ou non) la réponse, et de corriger ou de nuancer si besoin. • Relisez l'histoire pour valider les réponses.

<ul style="list-style-type: none">  10 min  Collectif 	<p>Valider les réponses données.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demandez à un élève de venir prendre les images des personnages cités dans l'histoire : Léo, Monsieur Galéo, Salto, Amélie et d'expliquer leurs actions au fur et à mesure de leur apparition dans l'histoire. <p>N.B. Vous pouvez aussi attribuer un personnage par élève.</p>
<ul style="list-style-type: none">  15 min  Collectif 	<p>Jeu du funambule.</p> <p>Règle du jeu : marcher en équilibre sur une corde étendue sur le sol.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour expliquer la règle, faites chercher la description qui se trouve dans l'histoire par les élèves. • Faites des groupes et distribuez une corde à chaque groupe. Chaque groupe joue au jeu du funambule. • Invitez les élèves à échanger sur la nécessité d'avoir des règles de jeu pour jouer ensemble. Débat : Peut-on vivre ensemble sans règles ? • Faites rejouer l'histoire avec un élève dans le rôle du petit singe.

Deuxième partie : découvrir le phonème u – 25 min









Objectifs :

- Discriminer le phonème **u**.
- Apprendre le geste Borel-Maisonny du phonème **u**.
- Localiser le phonème **u**.

Préparation matérielle :

- Marionnette du **u**. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

- Affiche-maison du **u**. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)
- Cartes-images du **u** : tortue, nuage, fusée, mur, pull, lune, lutin, flûte. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)
- Carte-image de la vache. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com dans les cartes-images du **a**)

<ul style="list-style-type: none">  5 min  Collectif  Affiche-maison du u Marionnette du u 	<p>Présenter le u en donnant le son et le nom de la lettre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faites parler la marionnette du u, elle se présente en donnant son nom, le son qu'elle fait et un mot dans lequel elle apparaît : « u comme dans usine ». Et faites pointer le référent usine sur l'affiche-maison. • Montrez le geste Borel-Maisonny : dressez l'index et le majeur de votre main droite en prononçant uuu. Faites remarquer que les deux doigts en l'air rappellent la forme de la lettre u et faites-le faire aux élèves plusieurs fois en prononçant u.
<ul style="list-style-type: none">  10 min  Collectif  Ex. 1 p. 8 du manuel Cartes-images du u Carte-image de la vache (intrus). Marionnette du u 	<p>Classer des images dans lesquelles on entend u.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dessinez au tableau une grande maison et un jardin en vous inspirant de l'exercice 1 page 9 du fic. photo. (Vous pouvez également utiliser les affiches de la maison et du jardin disponibles sur le site www.lalibrairiedesecoles.com) • Montrez les images de l'exercice 1 page 8 du manuel et rappelez que le logo de l'oreille signifie qu'il va falloir entendre le son u. • Aidez les élèves à nommer les images à voix haute, en leur donnant le bon nom : fusée, vache, lune, tortue, flûte. • Prenez les cartes-images correspondantes et dites : « À vous de me dire si les images sont invitées dans la maison du u. » Les élèves doivent classer les images dans la maison, s'ils entendent le son u, ou dans le jardin, s'ils ne l'entendent pas. La marionnette donne la consigne de l'exercice : « Dans ma maison vous ne pouvez mettre que des images qui chantent u comme usine, mais fourmi ira dans le jardin car on n'y entend pas u. » <p>N.B. Rappelez-vous aussi que c'est un exercice d'écoute et non de lecture. Il ne faut pas que les élèves placent dans la maison des mots qui s'écrivent avec un u mais des mots dans lesquels ils entendent u.</p> <p>S'entraîner en autonomie : exercices 1 et 2 page 9 du fic. photo.</p>
<ul style="list-style-type: none">  10 min  Collectif 	<p>Localiser les syllabes contenant le son u.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prenez une image de la maison du u. • Comptez le nombre de syllabes et dessinez au tableau autant de ronds que de syllabes. • Cochez le rond correspondant au son u.

- Le son **u** est bien présent dans le mot, il est à sa place dans la maison.
- Après ce premier exemple au tableau, continuez l'exercice avec les autres images qui se trouvent dans la maison du **u**.

S'entraîner en autonomie : exercice 3 page 10 du fic. photo.

Troisième partie : découvrir le graphème u – 40 min

Objectifs :

- Connaître les quatre graphies du **u**.
- Localiser visuellement le graphème **u** dans un mot.

Préparation matérielle :

- Marionnette du **u**. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

- Affiche-maison du **u**. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

En option :

- Série d'étiquettes-mots à partir des mots de l'exercice 2 page 8 du manuel. Écrire chaque mot en cursive et en script.

<ul style="list-style-type: none"> 5 min Collectif Affiche-maison du u Marionnette du u 	<p>Connaître les quatre graphies de la lettre u.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentez les quatre écritures du u : cursive et script, en majuscule et en minuscule. Aidez-vous de la marionnette. Par exemple : « Je suis la lettre u et je peux avoir quatre costumes différents. » • Montrez l'affiche-maison du u en désignant les quatre graphies du u, ou dessinez la maison au tableau et tracez les quatre graphies dedans.
<ul style="list-style-type: none"> 20 min Collectif Ex. 2 p. 8 du manuel <p>En option : Étiquettes-mots</p>	<p>Rechercher et reconnaître u à l'écrit.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Montrez l'exercice 2 page 8 du manuel et faites remarquer le logo de l'œil. « Nous allons devoir regarder les mots et trouver les u. » • Demandez aux élèves de rechercher tous les u dans les mots écrits en les montrant avec leur doigt. <p>En option : Chaque élève reçoit une étiquette-mot avec un ou plusieurs u, il doit entourer le(s) u puis il vient l'afficher au tableau.</p> <p>S'entraîner en autonomie : exercices 4 et 5 page 10 du fic. photo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> 10 min Individuel Ex. 3 p. 8 du manuel 	<p>Lire à voix haute.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demandez aux élèves de regarder l'exercice 3 de la page 8 du manuel. Rappelez-leur l'icône du livre. « Que signifie-t-elle ? – Que nous allons lire. » • En fonction de votre classe, choisissez un moyen pour que chaque élève puisse lire, toujours à voix haute. Soit chaque élève lit individuellement dans un temps dédié au travail autonome. Soit chaque élève lit à son tour. Mais gardez toujours à l'esprit que rien ne remplace la lecture individuelle à voix haute.
<ul style="list-style-type: none"> 5 min Collectif Ex. 2 p. 8 du manuel 	<p>Corriger avec la classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Écrivez successivement les mots de l'exercice 2 page 8 au tableau et demandez à chaque fois à un élève de dire s'il y a un u ou non. Le reste de la classe valide ou corrige en justifiant.

Quatrième partie : écriture du u – 30 min

Objectif :

- Écrire la lettre **u** en respectant la réglure.

<ul style="list-style-type: none"> 30 min Individuel 	<p>Écrire la lettre u en respectant la réglure.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour cet exercice d'écriture, reportez-vous à la page 7. Descriptif de la lettre : « Si je sais dessiner un i, je sais aussi dessiner un u. Je trace une oblique qui monte, une verticale qui descend et je fais une canne à l'envers. Je lève mon stylo et je le repose plus haut, à nouveau je trace une verticale qui descend et une canne à l'envers. » <p>S'entraîner avec l'enseignant : exercice 3 page 8 du manuel.</p> <p>S'entraîner en autonomie : exercice 6 page 10 du fic. photo.</p>
--	--

Première partie : comprendre et s'exprimer à l'oral – 45 min

Objectif :

- Raconter une histoire déjà entendue en s'appuyant sur une illustration.

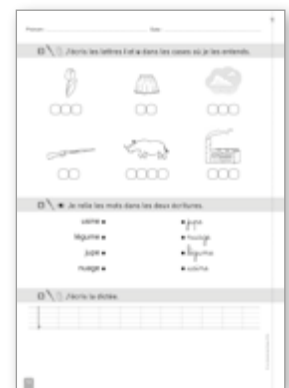
Préparation matérielle :

- Marionnette du **u**. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

- Cartes-images du **u** : tortue, nuage, fusée, mur, pull, lune, lutin, flûte. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)



Fichier photocopiable








<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 15 min 👤 Par groupe de 4 📄 Ex. 1 p. 9 du manuel 	<p>Relire ensemble l'histoire de la séance précédente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relisez l'histoire « En récréation ». • Les élèves observent cette fois l'illustration de l'exercice 1 page 9 du manuel. • Faites des groupes de quatre et demandez à chaque élève de s'attribuer un rôle (Amélie, Léo, Éva ou Salto). • Chaque élève doit dire quel personnage il est et expliquer ses actions en disant : « Je suis... et je... ». Par exemple : « Je suis Amélie et je joue au jeu du funambule. », « Je suis Salto et je cours avec l'élastique. » Pour chaque action, les élèves font une nouvelle phrase. • Demandez à un groupe d'élèves de venir jouer leur rôle devant la classe.
<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 15 min 👤 Collectif 📄 Marionnette du u Ex. 1 p. 9 du manuel 	<p>Chercher oralement des mots avec le son u.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La marionnette peut donner la consigne. Par exemple : « Cherchez dans cette image le plus grand nombre possible de mots avec ma chanson u. » On trouve : une grue, un parachute, des cubes, une libellule, des bulles, des voitures, un écureuil, des plumes, un mur, un muret, des tulipes. • Demandez aux élèves de prononcer le mot tout en faisant le geste Borel-Maisonny du u lorsqu'on l'entend. • Validez la localisation du u au fur et à mesure. <p>S'entraîner en autonomie : exercice 1 page 11 du fic. photo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 15 min 👤 Collectif 📄 Cartes-images du u Ardoises Ex. 2 p. 9 du manuel 	<p>Noter la place du u dans un mot.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Affichez une des cartes-images du u et faites parler la marionnette. Par exemple : Si l'image est un nénuphar, la marionnette dit : « Dans nénuphar, à quelle syllabe est-ce que je chante u ? » • Frappez le nombre de syllabes, dessinez un cercle pour chaque syllabe et écrivez u dans la case correspondante. • Faites de même pour les autres images et demandez à un élève de venir le faire au tableau pendant que les autres élèves le réalisent sur leur ardoise. • Demandez aux élèves de regarder l'exercice 2 page 9 du manuel. • Chaque élève fait l'exercice sur son manuel. • Interrogez un élève par mot et faites valider ou corriger par le reste de la classe. <p>S'entraîner en autonomie : exercices 2 et 3 pages 11-12 du fic. photo.</p>

Deuxième partie : encoder les lettres – 30 min

Objectifs :

- Écrire des lettres en faisant une dictée.
- Réviser la lettre i.

 20 min  Individuel  Ex. 3 p. 9 du manuel Ex. 5 p. 12 du fic. photo.	Écrire les lettres en faisant une dictée. <ul style="list-style-type: none">• Préparez la dictée collectivement selon le procédé La Martinière proposé page 8.• Une fois la préparation terminée, vous pouvez commencer la dictée en proposant aux élèves de l'écrire sur l'exercice 5 page 12 du fic. photo.• Dicter les lettres de l'exercice 3 page 9 : u u i u i i. N.B. N'oubliez pas qu'il est important que les élèves soignent leur tracé des lettres en cursive et laissent un espace fixe (un carreau par exemple) entre chaque lettre. <ul style="list-style-type: none">• Faites relire la dictée par les élèves.
 10 min  Collectif	Valider la dictée. <ul style="list-style-type: none">• Écrivez les lettres dictées au tableau.• Chaque élève s'y réfère et vérifie ce qu'il a écrit.• En cas d'erreur, il corrige dans une couleur différente en recopiant la bonne lettre. S'entraîner en autonomie : exercice 4 page 12 du fic. photo.

Piste de remédiation

- « Jeu des mariages », voir fiche « jeux pédagogiques » page 9.

La mare aux têtards

Ali habite une maison entourée d'un joli jardin. Et au fond de ce jardin, il y a une mare. Cet après-midi, Ali et Amélie pêchent des têtards. C'est un jeu difficile, car les têtards nagent très vite et se fauillent entre leurs doigts. Quand ils parviennent à les attraper, les deux amis les plongent dans un bocal rempli d'eau. Ainsi, ils pourront les observer jusqu'à ce qu'ils deviennent des grenouilles. « Pas toi Issa, dit Ali à son petit frère, c'est trop dangereux parce que tu ne sais pas nager. » Alors Issa, déçu, va jouer avec le chaton. « N'écrase pas les nénuphars Amélie, dit Ali, ma maman ne veut pas qu'on les abîme. » Ali est le chef de la mare !



Fichier photocopiable

Première partie : comprendre et s'exprimer à l'oral – 20 min

Objectifs :

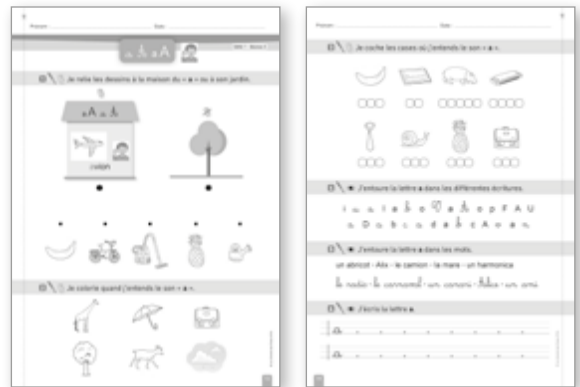
- Écouter et comprendre une histoire lue par un adulte.
- Repérer les personnages et situer l'histoire dans le temps et l'espace.
- Enrichir son lexique dans le domaine du vivant : le développement du têtard en grenouille.

Préparation matérielle :

- Images des personnages. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

En option :

- Images sur le développement du têtard en grenouille (page 143 du manuel).



<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 10 min 👤 Collectif 📄 Images des personnages 	<p>Introduire la leçon par la lecture de l'histoire.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Commencez la leçon en indiquant aux élèves ce qu'ils vont apprendre : la lettre a, et inscrivez-la au tableau. • Mettez les élèves en condition d'écoute en leur rappelant qu'ils devront répondre à des questions sur le texte. • Affichez au tableau les images de tous les personnages. • Lisez deux fois l'histoire ci-dessus « La mare aux têtards ».
<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 10 min 👤 Par deux puis collectif 	<p>Apprendre aux élèves à restituer les informations de l'histoire.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posez des questions sur l'histoire lue : <u>Par exemple</u> : Quels sont les personnages de cette histoire ? Qui est Issa ? Quels sont les animaux ? Que font Amélie et Ali ? Où jouent-ils ? Qui est le chef de la mare ? • Désignez les images des personnages au fur et à mesure qu'ils sont cités. Vous pouvez faire remarquer que plusieurs personnages n'interviennent pas dans cette histoire.

Activité collective : Le cycle du développement de la grenouille.

- Agrandissez les cinq photos de la page 143 du manuel et placez-les en désordre au tableau.
- Demandez aux élèves de commenter ces cinq images puis de les remettre dans l'ordre.
- Pour valider, proposez aux élèves de comparer leurs images avec celles de la page 143 du manuel.
- Lisez le documentaire afin d'apporter des connaissances plus précises à la classe.

Deuxième partie : découvrir le phonème a – 30 min










Objectifs :

- Discriminer le phonème **a**.
- Apprendre le geste Borel-Maisonny du phonème **a**.
- Localiser le phonème **a**.

Préparation matérielle :

- Marionnette du **a**. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

- Affiche-maison du **a**. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)
- Cartes-images du **a** : chat, ananas, vache, canard, chapeau, parasol, carotte, pantalon. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)
- Carte-image de la fourmi. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com dans les cartes-images du **i**.)

<ul style="list-style-type: none">  5 min  Collectif  Marionnette du a Affiche-maison du a 	<p>Présenter le a en donnant le son et le nom de la lettre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faites parler la marionnette du a, elle se présente en donnant son nom, le son qu'elle fait et un mot dans lequel elle apparaît : « a comme dans avion ». Et faites pointer l'image référente avion sur l'affiche-maison. • Montrez le geste Borel-Maisonny : main ouverte levée à hauteur de la tête (comme pour dire aaaa... ttention). La bouche est bien ouverte, comme la main. • Faites-le faire aux élèves plusieurs fois en prononçant a.
<ul style="list-style-type: none">  10 min  Collectif  Ex. 1 p. 10 du manuel Cartes-images du a Carte-image de la fourmi (intrus) 	<p>Classer des images dans lesquelles on entend a.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dessinez au tableau une grande maison et un jardin en vous inspirant de l'exercice 1 page 13 du fic. photo. (Vous pouvez également utiliser les affiches de la maison et du jardin disponibles sur le site www.lalibrairiedesecoles.com). • Montrez les images de l'exercice 1 page 10 du manuel et expliquez que le logo de l'oreille veut dire qu'il va falloir entendre le son a en prononçant le nom des dessins. • Aidez les élèves à les nommer à voix haute, en donnant le bon nom : chat, fourmi, chapeau, canard, carotte. • Prenez les cartes-images correspondantes et dites : « À vous de me dire si les images sont invitées dans la maison du a. » Les élèves doivent classer les images dans la maison s'ils entendent le son a et les classer dans le jardin s'ils ne l'entendent pas. La marionnette peut donner la consigne. <u>Par exemple</u> : « Dans ma maison, vous ne pouvez mettre que des images où on entend a comme avion. Vous mettez les images qui ne chantent pas a dans mon jardin, comme moto. » <p>N.B. N'oubliez pas que le but n'est pas de deviner ce que représente le dessin mais d'entendre le son a. Un élève peut proposer oiseau à la place de canard, et placer l'image dans le jardin sans s'être trompé.</p> <p>S'entraîner en autonomie : exercices 1 et 2 page 13 du fic. photo.</p>
<ul style="list-style-type: none">  15 min  Collectif  Ardoises 	<p>Localiser les syllabes contenant le son a.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prenez une image de la maison du a. • Comptez le nombre de syllabes et dessinez au tableau autant de ronds que de syllabes. • Cochez le rond correspondant au son a. • Le son a est bien présent dans ce mot, il est donc à sa place dans la maison. • Après ce premier exemple au tableau, continuez l'exercice avec les autres images de la série a. • Demandez aux élèves de faire l'exercice sur leur ardoise afin de vérifier systématiquement leur réponse avant de passer à l'image suivante. <p>S'entraîner en autonomie : exercice 3 page 14 du fic. photo.</p>

Troisième partie : découvrir le graphème a – 35 min

Objectifs :

- Connaître les quatre graphies de **a**.
- Repérer visuellement **a** à l'intérieur des mots.

Préparation matérielle :

- Marionnette du **a**. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

- Affiche-maison du **a**. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

Option :

- Série d'étiquettes-mots à partir des mots de l'exercice 2 page 10 du manuel. Écrire chaque mot en cursive et en script.

<ul style="list-style-type: none"> 5 min Collectif Marionnette du a Affiche-maison du a 	<p>Connaître les quatre graphies de la lettre a.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentez les quatre écritures du a (cursive et script en majuscule et minuscule) à l'aide de la marionnette : « Je suis la lettre a et je peux avoir quatre costumes différents. » • Montrez l'affiche-maison du a en désignant les quatre graphies du a, ou dessinez la maison au tableau en traçant les quatre graphies.
<ul style="list-style-type: none"> 20 min Individuel Ex. 2 p. 10 du manuel <p>En option : Étiquettes-mots</p>	<p>Rechercher et reconnaître a à l'écrit.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Montrez l'exercice 2 page 10 du manuel et faites remarquer le logo de l'œil. « Nous allons devoir regarder les mots et trouver les a. » • Demandez aux élèves de rechercher tous les a dans les mots écrits en les montrant avec leur doigt. <p>En option : Chaque élève reçoit une étiquette-mot avec un ou plusieurs a, il doit entourer le(s) a puis il vient afficher son étiquette au tableau.</p> <p>S'entraîner en autonomie : exercices 4 et 5 page 14 du fic. photo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> 10 min Individuel Ex. 3 p. 10 du manuel 	<p>Lire à voix haute.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demandez aux élèves de regarder l'exercice 3 de la page 10 du manuel. Rappelez-leur l'icône du livre. « Que signifie-t-elle ? – Que nous allons lire. » En fonction de votre classe, choisissez un moyen pour que chaque élève puisse lire, toujours à voix haute.

Quatrième partie : écrire a – 30 min

Objectif :

- Écrire la lettre **a** en respectant la réglure.

<ul style="list-style-type: none"> 30 min Individuel 	<p>Écrire la lettre a en respectant la réglure.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour cet exercice d'écriture, reportez-vous à la page 7. Descriptif de la lettre : « Pour écrire un a, je commence par une oblique qui monte. Je lève mon stylo et je le décale vers la droite puis je trace un arrondi qui descend en partant vers la gauche. Je m'arrête, je lève mon stylo, je ferme cet arrondi par une verticale qui descend et je termine avec une canne à l'envers comme pour le u. » <p>S'entraîner avec l'enseignant : exercice 3 page 10 du manuel.</p> <p>S'entraîner en autonomie : exercice 6 page 14 du fic. photo.</p>
--	---

Première partie : comprendre et s'exprimer à l'oral – 45 min

Objectif :

- Raconter une histoire déjà entendue en s'appuyant sur une illustration.

Préparation matérielle :

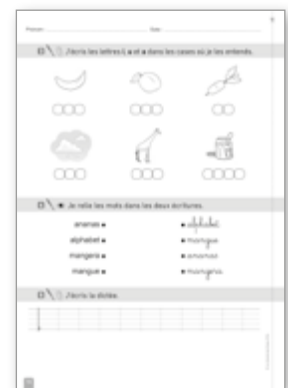
- Marionnette du **a**. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

- Cartes-images du **a** : chat, ananas, vache, canard, chapeau, parasol, carotte, pantalon. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)



<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 15 min 👤 En groupe 📄 Ex. 1 p. 11 du manuel 	<p>Relire l'histoire de la séance précédente en observant.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les élèves observent l'illustration de l'exercice 1 page 11 du manuel. • Organisez la classe en groupes de trois : chaque élève s'attribue un rôle (Ali, Amélie ou Issa). • Demandez à un groupe de venir jouer la scène devant la classe.
<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 15 min 👤 Collectif 📄 Marionnette du a Ex. 1 p. 11 du manuel 	<p>Chercher oralement des mots avec le son a.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La marionnette donne la consigne : « Cherchez dans cette image le plus grand nombre possible de mots avec ma chanson a. » <u>On trouve</u> : la mare, un canard, des têtards, un chaton, Issa, Amélie, Ali, des arbres, des nénuphars, un lapin, une cabane, la barrière, le garage, un bocal, un bâton, un ballon. • Demandez aux élèves de faire geste le Borel-Maisonny du a quand on l'entend. • Validez la localisation du a au fur et à mesure que les mots sont donnés. <p>En option : Faites le jeu de « pigeon vole » (voir fiche-outil « jeux pédagogiques » page 9). Les élèves frappent dans leurs mains quand ils entendent le son a.</p> <p>S'entraîner en autonomie : exercice 1 page 15 des fic. photo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 15 min 👤 Collectif 📄 Cartes-images du a Ardoises Ex. 2 p. 7 du manuel 	<p>Noter la place du a dans un mot.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Affichez une image de la série a et faites parler la marionnette : « Dans girafe, à quelle syllabe est-ce que je chante a ? » • Frappez le nombre de syllabes, dessinez un cercle pour chaque syllabe et écrivez a dans la case correspondante. • Faites de même pour les autres images et demandez à un élève de venir le faire au tableau pendant que les autres le réalisent sur leur ardoise. • Demandez aux élèves de regarder l'exercice 2 page 7 du manuel. • Chaque élève fait l'exercice sur son manuel. • Interrogez un élève par mot et faites valider ou corriger par le reste de la classe. <p>S'entraîner en autonomie : exercice 2 pages 15 du fic. photo.</p>

Fichier photocopiable



Deuxième partie : lire et écrire – 30 min

Objectifs :

- Découper des mots en syllabes.
- Localiser auditivement et visuellement le son étudié.
- Encoder des lettres.
- Écrire en respectant la réglure.
- Réviser les lettres apprises précédemment.

<ul style="list-style-type: none">🕒 20 min👤 Individuel📄 Ex. 3 p. 11 du manuelEx. 5 p. 16 du fic. photo.	<p>Écrire les lettres en faisant une dictée.</p> <ul style="list-style-type: none">• Préparez la dictée collectivement selon le procédé La Martinière proposé page 8.• Une fois la préparation terminée, vous pouvez commencer la dictée en proposant aux élèves de l'écrire sur l'exercice 5 page 16 du fic. photo.• Dicter les lettres de l'exercice 3 page 11 du manuel : a a a i i u u. <p>N.B. Rappelez aux élèves de soigner leur tracé et de laisser un espace fixe (un carreau par exemple) entre chaque lettre dictée.</p> <ul style="list-style-type: none">• Faites relire les lettres dictées par un élève. <p>S'entraîner en autonomie : exercice 3 page 16 du fic. photo.</p>
<ul style="list-style-type: none">🕒 10 min👤 Collectif	<p>Valider la dictée.</p> <ul style="list-style-type: none">• Écrivez les lettres dictées au tableau.• Chaque élève vérifie ce qu'il a écrit et peut, en cas d'erreur, recopier la bonne lettre dans une couleur différente. <p>S'entraîner en autonomie : exercice 4 page 16 du fic. photo.</p>

Piste de remédiation

- « Jeu des mariages », voir fiche-outil « jeux pédagogiques » page 9.

À l'épicerie

Éva et Ali partent faire les courses à trottinette. Chacun a une liste de courses écrite par leurs parents : des oranges, du chocolat, des yaourts et du pain complet pour Éva. Un pot de miel, une laitue et de l'huile d'olive pour Ali. L'épicerie vend aussi des bonbons. Éva aimerait acheter sa sucette préférée mais elle n'a pas la permission. Alors elle ramasse sa monnaie et Ali range les courses dans leur sac à dos. « C'est lourd ! » remarque Ali et Éva ajoute : « On ira moins vite pour rentrer ! » Léo les dépasse à vélo et moqueur, il lance : « Alors, les escargots, on fait la course ? » « Oh ! oh ! oh ! Très drôle ! » répondent en chœur Ali et Éva.



Fichier photocopiable

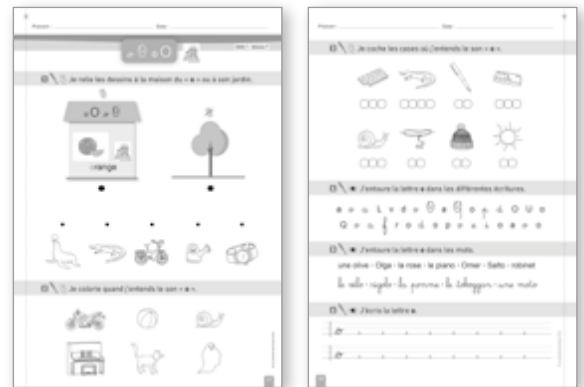
Première partie : comprendre et s'exprimer à l'oral - 30 min

Objectifs :



- Écouter et comprendre une histoire lue par un adulte.
- Repérer les personnages et situer l'histoire dans le temps et l'espace.
- Enrichir le lexique dans le domaine alimentaire : la liste des courses.

Préparation matérielle :

- Images des personnages. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)
- Afficher au tableau les images des personnages avant de commencer la lecture.



<p>⌚ 10 min</p> <p>👤 Collectif</p> <p>📄 Images des personnages</p>	<p>Introduire la leçon par la lecture de l'histoire.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Commencez la leçon en indiquant aux élèves ce qu'ils vont apprendre : la lettre o et le son qu'elle fait, et annoncez que la séance va débuter par la lecture d'une histoire. • Vous pouvez dès à présent écrire la lettre o au tableau pour que les élèves puissent l'identifier. • Mettez les élèves en condition d'écoute en leur signalant qu'ils vont devoir répondre à des questions sur le texte. • Lisez deux fois l'histoire ci-dessus « À l'épicerie ».
<p>⌚ 10 min</p> <p>👤 Par deux puis collectif</p>	<p>Apprendre aux élèves à restituer les informations de l'histoire.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posez les questions sur l'histoire lue. <u>Par exemple</u> : Où se passe cette histoire ? Quels sont les personnages de cette histoire ? Qu'achète Éva ? Qu'achète Ali ? Qui est en vélo ? Qui est en trottinette ? Que dit Léo quand il les double ? • Désignez les images des personnages au fur et à mesure qu'ils sont cités. • Invitez les élèves à échanger par deux pour s'entraîner à formuler leurs réponses. Demandez à un élève de rapporter la réponse du binôme, pendant que l'autre, au tableau, désigne les personnages dont il est question. Leur réponse est ensuite validée, nuancée ou corrigée par la classe. • Relisez l'histoire pour valider. <p>En option : Proposez un jeu de mémorisation. Attribuez le rôle d'Éva à un élève qui doit dire : « Dans mon sac à dos, je range... » puis dire ce qu'a acheté Éva dans l'ordre ou dans le désordre. Faites de même pour Ali.</p>

 10 min  Collectif	<p>Valider les réponses données.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demandez à un élève de venir prendre les images des personnages cités dans l'histoire : Éva, Léo, Ali puis d'expliquer leurs actions au fur et à mesure de leur apparition dans l'histoire. <p>N.B. Vous pouvez aussi attribuer un personnage par élève.</p>
---	---

Activité collective : La liste des courses

- Par petits groupes, les élèves doivent retrouver les provisions de chaque personnage en les dessinant sur une affiche.
- Demandez à chaque groupe d'afficher au tableau sa liste de provisions.
- Confrontez les différentes affiches et validez en réécoulant l'histoire.

Deuxième partie : découvrir le phonème o – 35 min










Objectifs :

- Discriminer le phonème o.
- Connaître les deux chants du phonème o.
- Apprendre le geste Borel-Maisonny du phonème o.
- Localiser le phonème o.

Préparation matérielle :

- Marionnette du o. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

- Affiche-maison du o. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)
- Cartes-images du o : lasso, vélo, moto, escargot, bonnet, piano, chocolat, fantôme. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)
- Carte-image de la cerise. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com dans les cartes-images du e)

 5 min  Collectif  Affiche-maison du o Marionnette du o	<p>Présenter le o en donnant le son et le nom de la lettre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faites parler la marionnette du o : elle se présente en donnant le son qu'elle fait et un mot dans lequel elle apparaît. <u>Par exemple</u> : « Je suis une lettre. Je m'appelle o et quand je parle je dis o, o, o,... Je dis o comme dans le mot orange. » Faites pointer le référent orange sur l'affiche-maison. • Faites remarquer que le o se chante de deux manières différentes : le o fermé de vélo et le o ouvert de bol. • Montrez le geste Borel-Maisonny : formez un rond avec le pouce et l'index tout en prononçant ooo. Faites remarquer que la main fait un rond comme la lettre o, et comme la bouche quand elle prononce ooo. • Faites-le faire aux élèves plusieurs fois en prononçant o.
 15 min  Collectif  Ex. 1 p. 12 du manuel Cartes-images du o Carte-image de la cerise (intrus).	<p>Classer des images dans lesquelles on entend o.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dessinez au tableau une grande maison et un jardin en vous inspirant de l'exercice 1 page 17 du fic. photo. (Vous pouvez également utiliser les affiches de la maison et du jardin disponible sur le site www.lalibrairiedesecoles.com). • Montrez une à une les images de l'exercice 1 page 12 du manuel. Rappelez que le logo de l'oreille signifie que l'on cherche à entendre le son o. • Aidez les élèves à nommer les images à voix haute : fantôme, piano, vélo, cerises, escargot. • Prenez les cartes-images correspondantes et dites : « À vous de me dire si les images sont invitées dans la maison du o. » Les élèves doivent classer les images dans la maison s'ils entendent le son o, et les classer dans le jardin s'ils ne l'entendent pas. • La marionnette donne la consigne de l'exercice. <u>Par exemple</u> : « Dans ma maison, vous ne pouvez mettre que des images où on entend o comme orange. Vous mettez les images qui ne chantent pas o dans mon jardin, comme nuage. » <p>N.B. Rappeler les 2 chants du o : fermé et ouvert.</p> <p>S'entraîner en autonomie : exercices 1 et 2 page 17 du fic. photo.</p>
 15 min  Collectif  Ardoises	<p>Localiser les syllabes contenant le son o.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prenez une image de la maison du o. • Comptez le nombre de syllabes et dessinez au tableau autant de ronds que de syllabes. • Cochez le rond correspondant au son o.

- Le son **o** est bien présent dans ce mot, il est donc à sa place dans la maison.
- Après ce premier exemple au tableau, continuez l'exercice avec les autres cartes-images du **o**.
- Demandez aux élèves de faire l'exercice sur leur ardoise afin de vérifier systématiquement leurs réponses avant de passer à l'image suivante.

S'entraîner en autonomie : exercice 3 page 18 du fic. photo.

Troisième partie : découvrir le graphème o – 40 min

Objectifs :

- Connaître les quatre graphies du **o**.
- Repérer visuellement **o** à l'intérieur des mots.

Préparation matérielle :

- Marionnette du **o**. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

- Affiche-maison du **o**. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

En option :

- Série d'étiquettes-mots à préparer à partir des mots de l'exercice 2 page 12 du manuel. Écrire chaque mot en cursive et en script.

<ul style="list-style-type: none"> 5 min Collectif Affiche-maison du o Marionnette du o 	<p>Connaître les quatre graphies de la lettre o.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentez les quatre écritures du o à l'aide de la marionnette : « Je suis la lettre o et je peux avoir quatre costumes différents. » • Montrez l'affiche du o, en désignant les quatre graphies du o, ou dessinez la maison au tableau en traçant les quatre graphies. • Précisez éventuellement que plus tard dans l'année d'autres graphies du o : eau et au seront apprises.
<ul style="list-style-type: none"> 20 min Individuel Ex. 2 p. 12 du manuel <p>En option : Collectif Étiquettes-mots</p>	<p>Rechercher et reconnaître o à l'écrit.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Montrez l'exercice 2 page 12 du manuel et faites remarquer le logo de l'œil : « Nous allons devoir regarder les mots et trouver les o. » • Demandez aux élèves de rechercher tous les o dans les mots écrits en les montrant avec leur doigt. <p>En option : Chaque élève reçoit une étiquette-mot (cursive ou script) avec un ou plusieurs o, il doit entourer le(s) o puis il vient l'afficher au tableau.</p> <p>S'entraîner en autonomie : exercices 4 et 5 page 18 du fic. photo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> 10 min Individuel Ex. 3 p. 12 du manuel 	<p>Lire à voix haute.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demandez aux élèves de regarder l'exercice 3 de la page 12 du manuel. Rappelez-leur l'icône du livre. « Que signifie-t-elle ? – Que nous allons lire. » En fonction de votre classe, choisissez un moyen pour que chaque élève puisse lire, toujours à voix haute.
<ul style="list-style-type: none"> 5 min Collectif 	<p>Corriger avec la classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Corrigez avec les observations des élèves. • Complétez si nécessaire.

Quatrième partie : écrire o – 30 min

Objectif :

- Écrire la lettre **o** en respectant la réglure et le sens de rotation.

<ul style="list-style-type: none"> 30 min Individuel 	<p>Écrire la lettre o en respectant le sens de rotation de la gauche vers la droite.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour cet exercice d'écriture, reportez-vous à la page 7. <p>Descriptif de la lettre : « Pour écrire un o, je commence par une oblique qui monte, puis je lève mon stylo et je le pose un peu plus haut sur la droite. Je fais un rond qui descend vers la gauche et remonte. Et je termine par une petite boucle sur le haut du rond, sans soulever mon stylo. »</p> <p>S'entraîner avec l'enseignant : exercice 3 page 12 du manuel.</p> <p>S'entraîner en autonomie : exercice 6 page 18 du fic. photo.</p>
--	--

Première partie : comprendre et s'exprimer à l'oral – 45 min

Objectif :

- Raconter une histoire déjà entendue en s'appuyant sur une illustration.

Préparation matérielle :

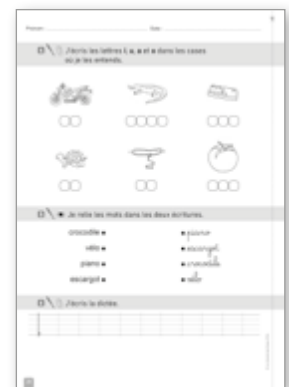
- Marionnette du o. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

- Cartes-images du o : lasso, vélo, moto, escargot, bonnet, piano, chocolat, fantôme. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 15 min 👤 En groupe 📄 Ex. 1 p. 13 du manuel 	<p>Relire ensemble l'histoire de la séance précédente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les élèves observent l'illustration de l'exercice 1 page 13 du manuel. • Demandez-leur de retrouver la liste des courses pour Éva puis pour Ali.
<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 15 min 👤 Collectif 📄 Ex. 1 p. 13 du manuel <p>Marionnette du o</p>	<p>Chercher oralement des mots avec le son o.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La marionnette donne la consigne : « Cherchez dans cette image le plus grand nombre possible de mots avec ma chanson o. » <p><u>On trouve</u> : le vélo, les trottinettes, les sacs à dos, les roses, une moto, le toboggan, des pommes, des abricots, une porte, le trottoir, un yoyo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demandez aux élèves de prononcer le mot tout en faisant le geste Borel-Maisonny du o lorsqu'on l'entend. • Validez la localisation du o au fur et à mesure que les mots sont donnés. <p>S'entraîner en autonomie : exercice 1 page 19 du fic. photo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 15 min 👤 Collectif 📄 Cartes-images du o Ardoises Ex. 2 p. 7 du manuel 	<p>Noter la place du o dans un mot.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Affichez une carte-image du o et faites parler la marionnette o. <p><u>Par exemple</u> : Si la carte-image est celle du crocodile, la marionnette dit : « Dans crocodile, à quelle syllabe est-ce que je chante o ? »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Frappez le nombre de syllabes, dessinez un cercle pour chaque syllabe et écrivez o dans les cases correspondantes. • Faites de même pour les autres images et demandez à un élève de venir le faire au tableau pendant que les autres élèves le réalisent sur leur ardoise. • Demandez aux élèves de regarder l'exercice 2 page 7 du manuel. • Chaque élève fait l'exercice sur son manuel. • Interrogez un élève par mot et faites valider ou corriger par le reste de la classe. <p>S'entraîner en autonomie : exercice 2 page 19 du fic. photo.</p>



Fichier photocopiable








Deuxième partie : encoder la lettre o – 30 min

Objectifs :

- Découper des mots en syllabes.
- Localiser auditivement et visuellement le son étudié.

- Encoder des lettres.
- Écrire en respectant la réglure et le sens de l'écriture.

 20 min  Individuel  Ex. 6 p. 20 du fic. photo Ex. 3 p. 13 du manuel	Écrire les lettres en faisant une dictée. <ul style="list-style-type: none">• Préparez la dictée collectivement selon le procédé La Martinière proposé page 8.• Une fois la préparation terminée, vous pouvez commencer la dictée en proposant aux élèves de l'écrire sur l'exercice 6 page 20 du fic. photo.• Dicter les lettres de l'exercice 3 page 13 du manuel : o a o i u u o i. N.B. Rappelez aux élèves de soigner leur écriture cursive et de laisser un espace fixe (un carreau par exemple) entre chaque lettre dictée. Rappelez aussi le sens de rotation de la lettre o , de la droite vers la gauche. S'entraîner en autonomie : exercice 3 page 20 du fic. photo.
 10 min  Collectif	Valider la dictée. <ul style="list-style-type: none">• Écrivez les lettres dictées au tableau.• Chaque élève vérifie ce qu'il a écrit et peut, en cas d'erreur, recopier la bonne lettre dans une couleur différente. S'entraîner en autonomie : exercice 4 page 16 du fic. photo.

Piste de remédiation

Renforcer son apprentissage en manipulant des images :

- Jouer à la pioche : chaque élève pioche une carte-image du **o** à tour de rôle.
- Il tape le nombre de syllabes et pose le nombre de pions correspondant puis il pointe le pion qui représente la syllabe contenant **o**.
- Les autres élèves valident ou non. Un point peut être donné par bonne réponse.

Différencier le **o** ouvert et le **o** fermé :

- Préparez deux maisons au tableau, une pour le **o** fermé de **orange**, et l'autre pour le **o** ouvert de **parasol**.
- N.B.** Le manuel, suivant en cela la méthode Borel-Maisonny, ne propose pas de différenciation pour ces deux phonèmes, par souci de simplification. Mais cette précision se révèle utile au moment de présenter la lettre **o**, afin d'explicitier les différences de prononciation, que certains élèves ne manqueront pas de relever.
- Jouer à la pioche : chaque élève pioche une carte-image du **o** à tour de rôle.
 - Il doit placer son image dans la bonne maison (maison du **o** ouvert et maison du **o** fermé). Un point par bonne réponse.

Le stéthoscope

Léo est étourdi. Il perd souvent ses affaires : ses peluches, ses vêtements, ses cahiers... Quand il joue avec l'un de ses jouets, il oublie de le ranger et après, il ne sait plus où le trouver... Ce matin, c'est le stéthoscope de son père que Léo a égaré. Il l'a utilisé hier pour jouer au vétérinaire avec Salto, et maintenant son père en a besoin pour aller travailler ! Que faire ? Léo soulève son oreiller, ses draps, ouvre ses tiroirs, son armoire, vide son coffre à jouets. Mais, toujours pas de stéthoscope ! Où peut-il bien être ? Soudain Salto saute en l'air. Quand Salto saute ainsi, c'est qu'il a une idée ! « Salto, tu sais où est le stéthoscope de Papa ? » Salto se glisse sous le lit et en ressort avec le stéthoscope !



Première partie : comprendre et s'exprimer à l'oral – 30 min

Objectifs :

- Écouter et comprendre une histoire lue par un adulte.
- Repérer les personnages et situer l'histoire dans le temps et l'espace.
- Enrichir son lexique dans le domaine de l'habitation.

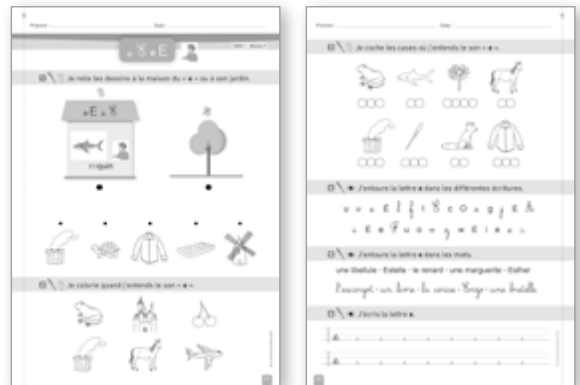
Préparation matérielle :

- Images des personnages. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)
- Afficher les images de personnages au tableau avant de commencer la lecture.
- Image du stéthoscope. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com dans les cartes-images du é.)



En option :

- Apprendre les règles du comportement en société : respecter le matériel des autres.

Fichier photocopiable



<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 10 min 👥 Collectif 📄 Images des personnages 	<p>Introduire la leçon par la lecture de l'histoire.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Commencez la leçon en indiquant aux élèves ce qu'ils vont apprendre : « Aujourd'hui nous allons apprendre la lettre e et le son qu'elle fait, mais d'abord je vais vous lire une histoire. » • Vous pouvez dès à présent écrire la lettre e au tableau pour que les élèves puissent l'identifier. • Mettez les élèves en situation d'écoute en les prévenant qu'ils devront répondre à des questions sur l'histoire. • Lisez deux fois l'histoire « Le stéthoscope ».
<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 10 min 👥 Par deux puis collectif 📄 Image du stéthoscope 	<p>Apprendre aux élèves à restituer les informations de l'histoire.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posez des questions sur l'histoire lue. <u>Par exemple</u> : Quels sont les personnages de cette histoire ? Quel objet Léo a perdu ? Pourquoi l'a-t-il perdu ? Qui le retrouve ? Comment Léo sait que Salto a une idée ? Où était le stéthoscope ? • Désignez les images des personnages au fur et à mesure qu'ils sont cités et ne laissez au tableau que les images des personnages de l'histoire : Léo et Salto. • Invitez les élèves à échanger par deux pour s'entraîner à formuler leur réponse puis demandez à un des deux élèves de rapporter la réponse du binôme. Demandez à la classe de valider (ou non) la réponse et de corriger ou de nuancer si besoin.

	<ul style="list-style-type: none"> • Prenez un temps pour expliquer ce qu'est le stéthoscope. Pour cela montrez l'image du stéthoscope et interrogez les élèves. <u>Par exemple</u> : Connaissez-vous cet objet ? L'avez-vous déjà vu ? Savez-vous à quoi ça sert ? Qui l'utilise ? Pourquoi ? • Reformulez et développez les réponses si elles sont incomplètes. • Vous pouvez ensuite caractériser Léo : « Comment est Léo ? » <u>Exemples</u> de réponses : Il est étourdi, désordonné.
 10 min  Collectif	<p>Répondre à une question à l'aide des indices donnés dans l'histoire.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Questionnez les élèves : « Où se passe cette histoire ? » Le mot chambre n'est pas dit dans l'histoire. Cependant le vocabulaire (oreiller, draps, armoire, coffre à jouets et lit) induit que l'histoire se passe dans une chambre et qu'il s'agit de celle de Léo. • Laissez les élèves échanger leurs idées en leur indiquant qu'ils doivent s'aider des indices qui sont dans le texte pour trouver la réponse. • Demandez à un élève de répondre en justifiant sa réponse avec les indices qu'il a trouvés. • Faites nommer le mobilier d'une chambre : lit, placard, commode, armoire, table de chevet, chaise, bureau, coffre à jouets... • Vous pouvez recommencer l'exercice avec le métier du papa de Léo. Attention il est vétérinaire, pas médecin. Les élèves pourront vérifier leurs hypothèses dès la leçon sur le é (voir page 38). • Relisez l'histoire pour valider l'ensemble des réponses. <p>En option : Proposez un jeu de mémorisation. Un élève joue le rôle de Léo et doit dire de mémoire les meubles qu'il y a dans la chambre : « Dans ma chambre, il y a... »</p>

Deuxième partie : découvrir le phonème e – 35 min










Objectifs :




- Discriminer le phonème **e**.
- Apprendre le geste Borel-Maisonny du phonème **e**.
- Localiser le phonème **e**.

Préparation matérielle :

- Marionnette du **e**. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

- Affiche-maison du **e**. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)
- Cartes-images du **e** : cheminée, cheval, cerise, chenille, grenouille, tournevis, renard, chemin. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)
- Carte-image du piano. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com dans les cartes-images du **o**.)

 5 min  Collectif  Affiche-maison du e  Marionnette du e	<p>Présenter le e en donnant le son et le nom de la lettre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faites parler la marionnette e : elle se présente en donnant le son qu'elle fait et un mot dans lequel elle apparaît. <u>Par exemple</u> : « Je dis e comme dans le mot requin. » Faites pointer le référent requin sur l'affiche-maison du e. • Montrez le geste Borel-Maisonny : Placez la main devant vous, horizontalement, avec la paume tournée vers le haut, comme pour demander quelque chose. <p>N.B. Il y aura un autre geste pour le eu de fleur, qui sera vu seulement aux séances 84 et 85. Également, quand le e muet sera enseigné, il faudra préciser de ne pas faire de geste.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faites-le faire aux élèves plusieurs fois en prononçant e.
 15 min  Collectif  Ex. 1 p. 14 du manuel  Cartes-images du e  Carte-image du piano (intrus).	<p>Classer des images dans lesquelles on entend e.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dessinez au tableau une grande maison et un jardin en vous inspirant de l'exercice 1 page 21 du fic. photo. (Vous pouvez également utiliser les affiches de la maison et du jardin disponibles sur le site www.lalibrairiedesecoles.com) • Montrez une à une les images de l'exercice 1 page 14 du manuel. Rappelez que le logo de l'oreille signifie qu'il faut trouver les dessins où on entend le son e. • Aidez les élèves à nommer les dessins à voix haute, en leur donnant le bon nom : cheval, cerise, chenille, cheminée, piano.

	<ul style="list-style-type: none"> • Prenez les cartes-images correspondantes et dites : « À vous de me dire si les images sont invitées dans la maison du e. » Les élèves doivent classer les images dans la maison s'ils entendent le son e, et les classer dans le jardin s'ils ne l'entendent pas. • La marionnette donne la consigne de l'exercice. Par exemple : « Dans ma maison, vous ne pouvez mettre que des images où on entend e, comme requin. Vous mettrez les images qui ne chantent pas e dans mon jardin, comme vélo. » <p>N.B. Le but est de classer les mots selon ce qu'on entend. Si un élève nomme mal un mot, mais qu'il le classe au bon endroit selon ce qu'il a entendu, il ne s'est pas trompé. Par exemple un élève peut proposer outil à la place de tournevis, et placer l'image dans le jardin sans s'être trompé.</p> <p>S'entraîner en autonomie : exercices 1 et 2 page 21 du fic. photo.</p>
<ul style="list-style-type: none">  15 min  Collectif  Ardoises 	<p>Localiser les syllabes contenant le son e.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prenez une image de la maison du e. • Comptez le nombre de syllabes et dessinez au tableau autant de ronds que de syllabes. • Cochez le rond correspondant au son e. • Le son e est bien présent dans ce mot, il est à sa place dans la maison. • Après ce premier exemple au tableau, continuez l'exercice avec les autres images de la série e. • Demandez aux élèves de faire l'exercice sur leur ardoise afin de vérifier systématiquement leur réponse avant de passer à l'image suivante. <p>S'entraîner en autonomie : exercice 3 page 22 du fic. photo.</p>

Troisième partie : découvrir le graphème e – 35 min

Objectifs :










- Connaître les quatre graphies du e.
- Repérer visuellement e à l'intérieur des mots.

Préparation matérielle :

- Marionnette du e. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

En option :


- Série d'étiquettes-mots à partir des mots de l'exercice 2 page 14 du manuel. Écrire chaque mot en cursive et en script.


<ul style="list-style-type: none">  5 min  Collectif  Affiche-maison du e Marionnette du e 	<p>Connaître les quatre graphies de la lettre e.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentez les quatre écritures du e (cursive et script en majuscule et en minuscule) à l'aide de la marionnette. Par exemple : « Je suis la lettre e et je peux avoir quatre costumes différents. » • Montrez l'affiche du e, en désignant les quatre graphies du e, ou dessinez la maison au tableau et tracez-y les quatre graphies.
<ul style="list-style-type: none">  20 min  Individuel  Ex. 2 p. 14 du manuel <p>En option : Étiquettes-mots</p>	<p>Rechercher et reconnaître e à l'écrit.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Montrez l'exercice 2 page 14 du manuel et rappelez que le logo de l'œil signifie : « Nous allons devoir regarder les mots et trouver les e. » • Demandez aux élèves de rechercher tous les e dans des mots écrits en les montrant avec leur doigt. <p>En option : Chaque élève reçoit une étiquette-mot (cursive ou script) avec un ou plusieurs e, il doit entourer le(s) e puis il vient afficher l'étiquette au tableau.</p> <p>S'entraîner en autonomie : exercices 4 et 5 page 22 du fic. photo.</p>
<ul style="list-style-type: none">  10 min  Individuel  Ex. 3 p. 14 du manuel 	<p>Lire à voix haute.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demandez aux élèves de regarder l'exercice 3 de la page 14 du manuel. Rappelez-leur l'icône du livre. « Que signifie-t-elle ? – Que nous allons lire. » En fonction de votre classe, choisissez un moyen pour que chaque élève puisse lire, toujours à voix haute.

Quatrième partie : écrire e – 30 min

Objectifs :

- Écrire la lettre **e** en cursive.

 30 min

 Individuel

Écrire la lettre e en respectant la réglure.

- Pour cet exercice d'écriture, reportez-vous à la page 7.

Descriptif de la lettre : « Pour écrire un **e**, je commence par tracer un trait en oblique qui devient ensuite un trait horizontal. Je termine mon trait par un arrondi qui monte en partant vers la gauche et qui se termine sur le trait horizontal. Il est comme un toit sur le trait horizontal. Une fois revenu sur le trait horizontal, l'arrondi continu vers le bas en revenant sur la droite, sous la boucle du **e**. »

S'entraîner avec l'enseignant : exercice 3 page 14 du manuel.

S'entraîner en autonomie : exercice 6 page 22 du fic. photo.

Première partie : comprendre et s'exprimer à l'oral – 45 min

Objectif :

- Raconter une histoire déjà entendue en s'appuyant sur une illustration.

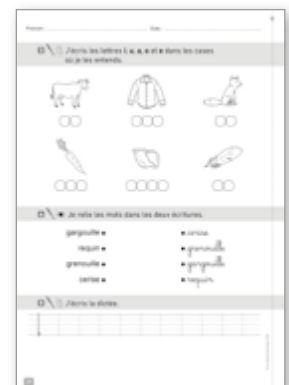
Préparation matérielle :

- Marionnette du **e**. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

- Cartes-images du **e** : cheminée, cheval, cerise, chenille, grenouille, tournevis, renard, chemin. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)



Fichier photocopiable








<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 15 min 👤 En groupe 📄 Ex. 1 p. 15 du manuel 	<p>Relire ensemble l'histoire de la séance précédente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relisez l'histoire « Le stéthoscope ». • Les élèves observent l'illustration de l'exercice 1 page 15 du manuel. • Par petits groupes : les élèves doivent retrouver le nom du mobilier de la chambre de Léo. • Nommez les différents éléments du mobilier et demandez à chaque élève de les pointer sur l'illustration : lit, table de chevet, chaise, bureau, coffre à jouets, étagère.
<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 15 min 👤 Collectif 📄 Marionnette du e Ex. 1 p. 15 du manuel 	<p>Chercher oralement des mots avec le son e.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La marionnette donne la consigne : « Cherchez dans cette image le plus grand nombre possible de mots avec ma chanson e. » <u>On trouve</u> : un cheval, un requin, un renard, la fenêtre, une chemise, une chenille, la cheminée. • Demandez aux élèves de prononcer le mot tout en faisant le geste Borel-Maisonny du e lorsqu'on l'entend. • Validez la localisation du e au fur et à mesure que les mots sont donnés. <p>En option : Faites le jeu « pigeon vole » (voir fiche-outil « jeux pédagogiques » page 9). Les élèves frappent dans leurs mains quand ils entendent e.</p> <p>S'entraîner en autonomie : exercice 1 page 19 du fic. photo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 15 min 👤 Collectif 📄 Cartes-images du e Ardoises Ex. 2 p. 15 du manuel 	<p>Noter la place du e dans un mot.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Affichez une image de la série e et faites parler la marionnette e. <u>Par exemple</u> : L'image est un renard, la marionnette dit : « Dans renard, à quelle syllabe est-ce que je chante e ? » • Frappez le nombre de syllabes, dessinez un cercle pour chaque syllabe et écrivez e dans la case correspondante. • Faites de même pour les autres images et demandez à un élève de venir faire l'exercice au tableau pendant que les autres élèves le réalisent sur leur ardoise. • Demandez aux élèves de regarder l'exercice 2 page 15 du manuel. • Chaque élève fait l'exercice sur son manuel. • Interrogez un élève par mot et faites valider ou corriger par le reste de la classe. <p>S'entraîner en autonomie : exercice 2 page 23 du fic. photo.</p>

Deuxième partie : encoder les lettres – 30 min

Objectifs :

- Découper des mots en syllabes.
- Localiser auditivement et visuellement le son étudié.

- Encoder des lettres.
- Écrire en respectant la réglure.
- Réviser les lettres apprises lors des séances précédentes.

 20 min  Individuel  Ex. 5 p. 24 du fic. photo Ex. 3 p. 15 du manuel	Écrire les lettres en faisant une dictée. <ul style="list-style-type: none">• Préparez la dictée collectivement selon le procédé La Martinière proposé page 8.• Une fois la préparation terminée, vous pouvez commencer la dictée en proposant aux élèves de l'écrire sur l'exercice 5 page 24 du fic. photo.• Dicter les lettres de l'exercice 3 page 15 du manuel : e e a a i i u u o o. N.B. Rappelez qu'il est important de soigner le tracé des lettres en cursive et de laisser un espace fixe (un carreau par exemple) entre chaque lettre dictée. <ul style="list-style-type: none">• Faites relire les lettres dictées par un élève.
 10 min  Collectif	Valider la dictée. <ul style="list-style-type: none">• Écrivez les lettres dictées au tableau. En s'y référant chaque élève vérifie ce qu'il a écrit et peut, en cas d'erreur, recopier la bonne lettre dans une couleur différente. S'entraîner en autonomie : exercices 3 et 4 de la page 24 du fic. photo.

Piste de remédiation

- « Jeu du "On dit ?" », voir fiche « jeux pédagogiques » page 9.

Un grand jour

Aujourd'hui, c'est un grand jour ! Pierre, le papa de Léo, a invité la classe de Monsieur Galéo à visiter le zoo où il travaille. Un éléphanteau vient de naître. Il s'appelle Zézé. Sa maman, l'éléphante, n'a pas assez de lait pour le nourrir. Alors, à tour de rôle, des élèves donnent le biberon à Zézé. C'est Éva qui termine. Dès que Zézé a fini de boire son biberon, il enroule sa trompe autour de son bras. Éva est ravie. Les élèves se rappelleront longtemps la tétée de Zézé.



Première partie : comprendre et s'exprimer à l'oral – 20 min

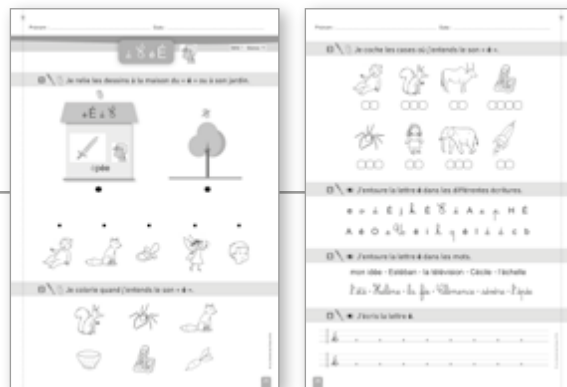
Objectifs :

- Écouter et comprendre une histoire lue par un adulte.
- Repérer les personnages et situer l'histoire dans le temps et l'espace.

Préparation matérielle :

- Images des personnages. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)
- Afficher au tableau les images des personnages avant de commencer la lecture.

Fichier photocopiable



<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 10 min 👤 Collectif 📄 Image des personnages 	<p>Introduire la leçon par la lecture de l'histoire.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Commencez la leçon en indiquant aux élèves ce qu'ils vont apprendre : « Aujourd'hui nous allons apprendre la lettre é et le son qu'elle fait, mais d'abord je vais vous lire une histoire. » • Vous pouvez dès à présent écrire la lettre é au tableau pour que les élèves puissent l'identifier. • Mettez les élèves en condition d'écoute en les prévenant qu'ils devront répondre à des questions sur l'histoire. • Lisez deux fois l'histoire ci-dessus « Un grand jour ».
<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 10 min 👤 Collectif 	<p>Apprendre aux élèves à restituer les informations de l'histoire.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posez des questions sur l'histoire lue. <u>Par exemple</u> : Quels sont les personnages de cette histoire ? Quels sont les noms des adultes ? Quel est le métier du papa de Léo ? (Ici vous pouvez rappeler les hypothèses qui avaient été formulées lors de la séance 9.) Où l'histoire se passe-t-elle ? À qui faut-il donner le biberon ? Pourquoi ? • Invitez les élèves à échanger par deux pour s'entraîner à formuler leur réponse puis demandez à un élève de rapporter la réponse du binôme, pendant que l'autre, au tableau, désigne les personnages au fur et à mesure. • Demandez à la classe de valider (ou non) la réponse, et de corriger ou de nuancer si besoin. • Relisez l'histoire pour valider les réponses. <p>En option : Répertoriez les différents animaux que l'on peut rencontrer dans un zoo.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Écrivez au tableau les propositions des élèves. – Faites des associations mâles, femelles et petits en retrouvant leur nom pour former les familles.

Activité collective : Créer un jeu de 7 familles.

Chaque famille sera composée de trois animaux (mâle, femelle, petit) :

Lion, lionne, lionceau. / Âne, ânesse, ânon. / Cheval, jument, poulain. / Éléphant, éléphante, éléphanteau.

Bélier, brebis, agneau. / Loup, louve, louveteau. / Sanglier, laie, marcassin.

Les élèves jouent en petits groupes.

Deuxième partie : découvrir le phonème é – 35 min










Objectifs :

- Discriminer le phonème é.
- Apprendre le geste Borel-Maisonny du phonème é.
- Localiser le phonème é.

Préparation matérielle :

- Marionnette du é. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

- Affiche-maison du é. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)
- Cartes-images du é : dés, éléphant, bébé, fée, canapé, poupée, cheminée, stéthoscope. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)
- Cartes-images du citron et de la guitare. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com dans les cartes-images du i et du g.)

<ul style="list-style-type: none">  5 min  Collectif  Affiche-maison du é Marionnette du é 	<p>Présenter le é en donnant le son et le nom de la lettre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faites parler la marionnette du é : elle se présente en donnant le son qu'elle fait et un mot dans lequel elle apparaît. <u>Par exemple</u> : « Je suis une lettre. Je m'appelle é et quand je parle je dis é, é, é... Je dis é comme dans le mot épée. » Faites pointer le référent « épée » sur l'affiche-maison. • Montrez le geste Borel-Maisonny : mettez votre main droite sur votre front tout en prononçant ééé. Faites remarquer que l'inclinaison de la main rappelle l'accent de la lettre é. • Faites-le faire aux élèves plusieurs fois en prononçant é. • Faites remarquer le sens de l'accent aigu sur le é.
<ul style="list-style-type: none">  15 min  Collectif  Ex. 1 p. 16 du manuel Cartes-images du é Carte-image de la guitare et du citron (intrus) 	<p>Classer des images dans lesquelles on entend é.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dessinez au tableau une grande maison et un jardin en vous inspirant de l'exercice 1 page 25 du fic. photo. (Vous pouvez également utiliser les affiches de la maison et du jardin disponibles sur le site www.lalibrairiedesecoles.com) • Montrez une à une les images de l'exercice 1 page 16 du manuel. Montrez le logo de l'oreille et rappelez : « Nous allons devoir entendre le son é en prononçant les noms des dessins. » • Aidez les élèves à les nommer à voix haute, en leur donnant le bon nom : guitare, éléphant, dés, citron, fée. • Prenez les cartes-images correspondantes et dites : « À vous de me dire si les images sont invitées dans la maison du é. » Les élèves doivent classer les images dans la maison s'ils entendent le son é, et les classer dans le jardin s'ils ne l'entendent pas. La marionnette donne la consigne de l'exercice. <u>Par exemple</u> : « Dans ma maison, vous ne pouvez mettre que des images qui chantent é, comme épée. Vous mettez les images qui ne chantent pas é dans mon jardin, comme girafe. » N.B. Le but est d'entendre le son é, et non de deviner ce que représente le dessin. Ainsi, un élève peut proposer filles à la place de fée, et placer l'image dans le jardin sans s'être trompé. <p>S'entraîner en autonomie : exercices 1 et 2 page 25 du fic. photo.</p>
<ul style="list-style-type: none">  15 min  Collectif  Cartes-images du é Ardoises 	<p>Localiser les syllabes contenant le son é.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prenez une image de la maison du é. • Comptez le nombre de syllabes et dessinez au tableau autant de ronds que de syllabes. • Cochez le rond correspondant au son é. • Le son é est bien présent dans ce mot, il est donc à sa place dans la maison. • Après ce premier exemple au tableau, continuez l'exercice avec les autres images de la série é. Demandez aux élèves de faire l'exercice sur leur ardoise au fur et à mesure afin de vérifier systématiquement leurs réponses avant de passer à l'image suivante. <p>S'entraîner en autonomie : exercice 3 page 25 du fic. photo.</p>

Troisième partie : découvrir le graphème é – 40 min

Objectifs :

- Connaître les quatre graphies du é.
- Repérer visuellement é à l'intérieur des mots.

Préparation matérielle :

- Marionnette du é. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

- Affiche-maison du é. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

En option :

- Série d'étiquettes-mots à partir des mots de l'exercice 2 page 16 du manuel. Écrire chaque mot en cursive et en script.

<ul style="list-style-type: none"> 5 min Collectif Affiche-maison du é Marionnette du é 	<p>Connaître les quatre graphies de la lettre é.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentez les quatre écritures du é (cursive et script en majuscule et en minuscule) à l'aide de la marionnette. « Je suis la lettre é et je peux avoir quatre costumes différents. » • Montrez l'affiche du é, en désignant les quatre graphies du é, ou dessinez la maison au tableau et tracez-y les quatre graphies. • Nommez l'accent aigu et faites remarquer que le é a les mêmes costumes que le e mais avec l'accent aigu en plus.
<ul style="list-style-type: none"> 20 min Individuel Ex. 2 p. 16 du manuel <p>En option : Étiquettes-mots</p>	<p>Rechercher et reconnaître é à l'écrit.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Montrez l'exercice 2 page 16 du manuel et faites remarquer le logo de l'œil : « Nous allons devoir regarder les mots et voir les é. » • Demandez aux élèves de rechercher tous les é dans les mots en les montrant avec leur doigt. <p>En option : Chaque élève reçoit une étiquette-mot (cursive ou script) avec un ou plusieurs é, il doit entourer le(s) é puis il vient afficher l'étiquette au tableau.</p> <p>S'entraîner en autonomie : exercices 4 et 5 pages 26 du fic. photo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> 10 min Individuel Ex. 3 p. 16 du manuel 	<p>Lire à voix haute.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demandez aux élèves de regarder l'exercice 3 de la page 16 du manuel. Rappelez-leur l'icône du livre. « Que signifie-t-elle ? – Que nous allons lire. » En fonction de votre classe, choisissez un moyen pour que chaque élève puisse lire, toujours à voix haute.
<ul style="list-style-type: none"> 5 min Collectif 	<p>Corriger avec la classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Corrigez avec les observations des élèves. • Complétez si nécessaire.

Quatrième partie : écrire é – 30 min

Objectif :

- Écrire la lettre é en cursive.

<ul style="list-style-type: none"> 30 min Individuel 	<p>Écrire la lettre é en respectant la réglure.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour cet exercice d'écriture, reportez-vous à la page 7. <u>Descriptif de la lettre</u> : « Un é s'écrit comme la lettre e, il faut juste terminer en lui ajoutant un accent aigu. Je place mon stylo au-dessus de la lettre et je trace un oblique qui monte de la gauche vers la droite. » <p>S'entraîner avec l'enseignant : exercice 3 page 16 du manuel.</p> <p>S'entraîner en autonomie : exercice 6 page 26 du fic. photo.</p>
--	--

Première partie : comprendre et s'exprimer à l'oral – 45 min

Objectif :

- Raconter une histoire déjà entendue en s'appuyant sur une illustration.

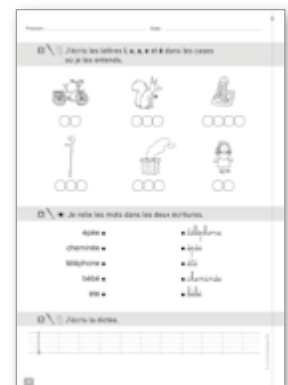
Préparation matérielle :

- Marionnette du é. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

- Cartes-images du é : dés, éléphant, bébé, fée, canapé, poupée, cheminée, stéthoscope. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)



Fichier photocopiable








<ul style="list-style-type: none"> 🕒 15 min 👤 En groupe 📄 Ex. 1 p. 17 du manuel 	<p>Relire ensemble l'histoire de la séance précédente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relisez l'histoire « Un grand jour ». • Les élèves observent cette fois l'illustration de l'exercice 1 page 17 du manuel. • Installez les élèves en petits groupes et attribuez à chaque groupe un nom d'animal. Les groupes doivent retrouver le nom du mâle, de la femelle et du petit. • Chaque groupe présente oralement la famille de l'animal qui lui a été donné.
<ul style="list-style-type: none"> 🕒 15 min 👤 Collectif 📄 Ex. 1 p. 17 du manuel Marionnette du é 	<p>Chercher oralement des mots avec le son é.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La marionnette peut donner la consigne : « Cherchez dans cette image le plus grand nombre possible de mots avec ma chanson é. » • <u>On trouve</u> : L'éléphante et l'éléphanteau, les défenses, Léo, Éva, Monsieur Galéo, le vétérinaire, une éponge, un rhinocéros, le stéthoscope, une poupée, un écureuil, une cheminée, une échelle, un zébu, un léopard, une béquille, une écharpe. • Demandez aux élèves de prononcer le mot tout en faisant le geste Borel-Maisonny du é lorsqu'on l'entend. • Validez la localisation du é au fur et à mesure que les mots sont donnés. <p>En option : Faites le jeu « pigeon vole » (voir fiche-outil « jeux pédagogiques » page 9). Les élèves frappent dans leurs mains quand ils entendent é.</p> <p>S'entraîner en autonomie : exercice 1 page 27 du fic. photo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> 🕒 15 min 👤 Collectif 📄 Cartes-images du é Ardoises Ex. 2 p. 17 du manuel 	<p>Noter la place du é dans un mot.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Affichez une image de la série é et faites parler la marionnette. • <u>Par exemple</u> : L'image est un éléphant, la marionnette dit : « Dans éléphant, à quelle syllabe est-ce que je chante é ? » • Frappez le nombre de syllabes, dessinez un cercle pour chaque syllabe et écrivez é dans la case correspondante. • Faites de même pour les autres images et demandez à un élève de venir faire l'exercice au tableau pendant que les autres élèves le réalisent sur leur ardoise. • Demandez aux élèves de regarder l'exercice 2 page 17 du manuel pour trouver les é. • Chaque élève fait l'exercice sur son manuel. • Interrogez un élève par mot et faites valider ou corriger par le reste de la classe. <p>S'entraîner en autonomie : exercice 2 page 27 du fic. photo.</p>

Deuxième partie : encoder les lettres – 30 min

Objectifs :

- Découper des mots en syllabes.
- Localiser auditivement et visuellement le son étudié.

- Encoder des lettres.
- Écrire en respectant la réglure.
- Réviser les lettres apprises lors des séances précédentes.

<p> 20 min</p> <p> Individuel</p> <p> Ex. 5 p. 28 du fic. photo. Ex. 1 p. 17 du manuel</p>	<p>Écrire les lettres en faisant une dictée.</p> <ul style="list-style-type: none">• Préparez la dictée collectivement selon le procédé La Martinière proposé page 8. Vous pouvez compléter avec d'autres mots à dicter. <u>Par exemple</u> : épinard, légume, hélice, épine, fumée, purée, zébu, hélicoptère.• Une fois la préparation terminée, vous pouvez commencer la dictée en proposant aux élèves de l'écrire sur l'exercice 5 page 28 du fic. photo. Dicter les lettres de l'exercice 3 page 17 du manuel : é é a e é o a e u i. <p>N.B. Rappelez aux élèves qu'il est important de soigner leur tracé des lettres en cursive et de laisser un espace fixe (un carreau par exemple) entre chaque lettre dictée.</p> <ul style="list-style-type: none">• Faites relire les lettres dictées par un élève.
<p> 10 min</p> <p> Collectif</p>	<p>Valider la dictée.</p> <ul style="list-style-type: none">• Écrivez les lettres dictées au tableau. Chaque élève vérifie ce qu'il a écrit et peut, en cas d'erreur, recopier la bonne lettre dans une couleur différente. <p>S'entraîner en autonomie : exercices 3 et 4 page 28 du fic. photo.</p>

Piste de remédiation

- « Jeu des mariages », voir fiche-outil « jeux pédagogiques » page 9.

Le rêve d'Amélie

Amélie a toujours aimé les animaux. Depuis sa visite au zoo, c'est décidé : elle veut devenir vétérinaire. Elle y pense même dans son sommeil ! Cette nuit, Amélie rêve qu'elle est en Afrique. Elle galope sur un zèbre et fait fuir des braconniers qui tirent des flèches sur Zézé, l'éléphanteau. Comme Zézé est blessé à la tête, elle le soigne et lui fait un beau bandage. Zézé est sauvé ! C'est à ce moment-là qu'Amélie entend la voix de sa mère qui lui dit : « Bonjour ma chérie, il est l'heure de te lever. » Ce n'était qu'un rêve !



Première partie : comprendre et s'exprimer à l'oral – 30 min

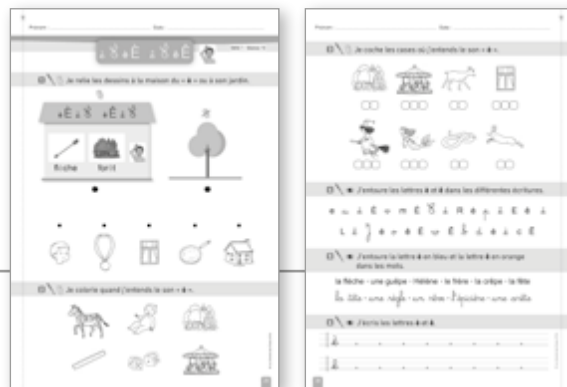
Objectifs :

- Écouter et comprendre une histoire lue par un adulte.
- Repérer les personnages et situer l'histoire dans le temps et l'espace.

Préparation matérielle :

- Images des personnages. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)
- Carte-image de l'éléphant. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com dans les cartes-images du é.)
- Afficher au tableau les images des personnages avant de commencer la lecture.

Fichier photocopiable



<p>⌚ 10 min</p> <p>👤 Collectif</p>	<p>Introduire la leçon par la lecture de l'histoire.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Commencez la leçon en indiquant aux élèves ce qu'ils vont apprendre : « Aujourd'hui nous allons apprendre la lettre è et le son qu'elle fait, mais d'abord je vais vous lire une histoire. » • Vous pouvez dès à présent écrire la lettre è au tableau pour que les élèves puissent l'identifier. • Mettez les élèves en condition d'écoute en les prévenant qu'ils devront répondre à des questions sur le texte. • Lisez deux fois l'histoire ci-dessus « Le rêve d'Amélie ».
<p>⌚ 10 min</p> <p>👤 Par deux puis collectif</p>	<p>Apprendre aux élèves à restituer les informations de l'histoire.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posez des questions sur l'histoire lue. <u>Par exemple</u> : Quels sont les personnages de cette histoire ? Où est Amélie ? Où se passe son rêve ? De quoi rêve-t-elle ? Que font les braconniers ? Comment Amélie soigne-t-elle Zézé ? • Invitez les élèves à échanger par deux pour s'entraîner à formuler leur réponse puis demandez à un élève de rapporter la réponse de son binôme. Demandez à la classe de valider (ou non) la réponse, et de corriger ou nuancer le cas échéant. • Relisez l'histoire pour valider les réponses.
<p>⌚ 10 min</p> <p>👤 Collectif</p> <p>📄 Images des personnages Carte-image de l'éléphant</p>	<p>Valider les réponses données.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demandez à un élève de venir prendre les images des personnages cités dans l'histoire : Amélie et Zézé, puis d'expliquer leurs actions au fur et à mesure de leur apparition dans l'histoire. <p>N.B. Vous pouvez aussi attribuer un personnage par élève.</p>

Activité collective : temps d'échange

Réflexion sur la réalité et la fiction.

- Les élèves échangent en groupes sur leurs propres rêves.
- Un des élèves rapporte ensuite à la classe la discussion de son groupe.

Réflexion sur leur futur métier.

- Interrogez les élèves sur leur futur métier :

Par exemple : Qui veut devenir vétérinaire comme Amélie ? Pourquoi ? Qui sait ce qu'il veut faire plus tard ? Pourquoi ?

Deuxième partie : découvrir le phonème è – 35 min










Objectifs :

- Discriminer le phonème è.
- Apprendre le geste Borel-Maisonny du phonème è.
- Localiser le phonème è.

Préparation matérielle :

- Marionnette du è. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

- Affiche-maison du è. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)
- Cartes-images du è : zèbre, manège, règle, sorcière, crêpe, guêpe, fenêtre, forêt. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)
- Cartes-images de l'éléphant et de l'éponge. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com dans les cartes-images du è.)

 5 min  Collectif  Affiche-maison du è Marionnette du è	Présenter le è en donnant le son et le nom de la lettre. <ul style="list-style-type: none">• Faites parler la marionnette du è : elle se présente en donnant le son qu'elle fait et un mot dans lequel elle apparaît : « è comme dans flèche. »• Faites pointer le référent flèche sur l'affiche-maison.• Montrez le geste Borel-Maisonny : votre main relevée, légèrement en arrière, contre le front (pour que la main représente l'accent grave) tout en prononçant èèè.• Faites-le faire aux élèves plusieurs fois en prononçant è et nommez l'accent grave. N.B. Le è sera présenté plus tard.
 15 min  Collectif  Ex. 1 p. 18 du manuel Cartes-images du è Cartes-images de l'éléphant et de l'éponge (intrus)	Classer des images dans lesquelles on entend è. <ul style="list-style-type: none">• Dessinez au tableau une grande maison et un jardin en vous inspirant de l'exercice 1 page 29 du fic. photo. (Vous pouvez également utiliser les affiches de la maison et du jardin disponibles sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)• Montrez une à une les images de l'exercice 1 page 18. Montrez le logo de l'oreille et expliquez : « Nous allons devoir entendre le son è en prononçant les noms des dessins. »• Aidez les élèves à les nommer à voix haute, en leur donnant le bon nom : zèbre, éléphant, sorcière, éponge, règle.• Prenez les cartes-images correspondantes et dites : « À vous de me dire si les images sont invitées dans la maison du è. » Les élèves doivent classer les images dans la maison s'ils entendent le son è, et les classer dans le jardin s'ils ne l'entendent pas. La marionnette donne la consigne de l'exercice. <u>Par exemple</u> : « Dans ma maison, vous ne pouvez mettre que des images qui chantent è, comme flèche. Vous mettrez les images qui ne chantent pas è dans mon jardin, comme aspirateur. » N.B. Le but est d'entendre le son è, et non de deviner ce que représente le dessin. Ainsi, un élève peut proposer cheval à la place de zèbre , et placer l'image dans le jardin sans s'être trompé. S'entraîner en autonomie : exercices 1 et 2 page 29 du fic. photo.
 15 min  Collectif  Ardoises	Localiser les syllabes contenant le son è. <ul style="list-style-type: none">• Prenez une image de la maison du è.• Comptez le nombre de syllabes et dessinez au tableau autant de ronds que de syllabes.• Cochez le rond correspondant au son è.• Le son è est bien présent dans ce mot, il est donc à sa place dans la maison.• Après ce premier exemple au tableau, continuez l'exercice avec les autres images de la série è. Demandez aux élèves de faire l'exercice sur leur ardoise au fur et à mesure afin de vérifier systématiquement leurs réponses avant de passer à l'image suivante. S'entraîner en autonomie : exercice 3 page 30 du fic. photo.

Troisième partie : découvrir le graphème è – 40 min

Objectifs :

- Connaître les huit graphies du phonème è.
- Repérer visuellement è et ê à l'intérieur des mots.

Préparation matérielle :

- Marionnettes du è et ê. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

En option :

- Série d'étiquettes-mots à partir des mots de l'exercice 2 page 18 du manuel. Écrire chaque mot en cursive et en script.

<ul style="list-style-type: none"> 5 min Collectif Affiche-maison du è Marionnettes du è et du ê 	<p>Connaître les huit graphies du phonème è.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présenter les huit écritures du son è (cursive et script en majuscule et en minuscule) à l'aide de la marionnette. <u>Par exemple</u> : « Je suis la lettre è et je peux avoir quatre costumes différents. » • Montrez l'affiche double du è et du ê, en désignant les huit graphies du son è, ou dessinez la maison au tableau et tracez-y les huit graphies. • Insistez sur le nom des deux accents : accent grave et accent circonflexe. • Précisez éventuellement que, plus tard dans l'année, nous verrons d'autres graphies du son è : ai, ei, et.
<ul style="list-style-type: none"> 20 min Individuel Ex. 2 p. 18 du manuel <p>En option :</p> <ul style="list-style-type: none"> Étiquettes-mots 	<p>Rechercher et reconnaître è et ê à l'écrit.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Montrez l'exercice 2 page 18 du manuel et faites rappeler par un élève le sens du logo de l'œil. « Nous allons devoir regarder les mots et voir les è et les ê. » • Demandez aux élèves de rechercher tous les è et les ê en les montrant avec leur doigt. <p>En option : Chaque élève reçoit une étiquette-mot (cursive ou script) avec un ou plusieurs é ou ê, il doit entourer le(s) é et ê puis il vient l'afficher au tableau.</p> <p>S'entraîner en autonomie : exercices 4 et 5 page 30 du fic. photo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> 10 min Individuel Ex. 3 p. 18 du manuel 	<p>Lire à voix haute.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demandez aux élèves de regarder l'exercice 3 de la page 18 du manuel. Rappelez-leur l'icône du livre. « Que signifie-t-elle ? – Que nous allons lire. » En fonction de votre classe, choisissez un moyen pour que chaque élève puisse lire, toujours à voix haute. <p>N.B. Ne demandez pas de différence de prononciation entre le ê et le è. Nous verrons en séance 16 que l'accent circonflexe allonge un peu la prononciation, mais ce point n'a pas besoin de faire l'objet d'un travail systématique, d'autant qu'il varie beaucoup en fonction de l'usage.</p>
<ul style="list-style-type: none"> 5 min Collectif 	<p>Corriger avec la classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Corrigez avec les observations des élèves. • Complétez si nécessaire.

Quatrième partie : écrire è et ê – 30 min

Objectif :

- Écrire les lettres è et ê en respectant la réglure.

<ul style="list-style-type: none"> 30 min Individuel 	<p>Écrire les lettres è et ê en respectant la réglure.</p> <p>Pour cet exercice d'écriture, reportez-vous à la page 7.</p> <p><u>Descriptif de la lettre</u> : « Le lettre è s'écrit comme la lettre e, il faut juste terminer en lui ajoutant un accent grave. Je place mon stylo au-dessus de la lettre et je trace un oblique qui monte de droite à gauche. »</p> <p>« Le lettre ê, s'écrit comme la lettre e, il faut juste terminer en lui ajoutant un accent circonflexe. Je place mon stylo au-dessus de la lettre et je trace un chapeau. »</p> <p>S'entraîner avec l'enseignant : exercice 3 page 18 du manuel.</p> <p>S'entraîner en autonomie : exercice 6 page 30 du fic. photo.</p>
--	---

Première partie : comprendre et s'exprimer à l'oral – 45 min

Objectif :

- Raconter une histoire déjà entendue en s'appuyant sur une illustration.

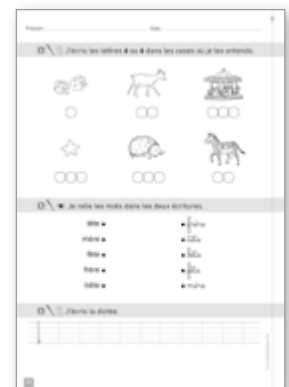
Préparation matérielle :

- Marionnette du è. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)

- Cartes-images du è : zèbre, manège, règle, sorcière, crêpe, guêpe, fenêtre, forêt. (À télécharger sur le site www.lalibrairiedesecoles.com)



Fichier photocopiable








<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 15 min 👤 Collectif 📄 Ex. 1 p. 19 du manuel 	<p>Relire ensemble l'histoire de la séance précédente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relisez l'histoire « Le rêve d'Amélie ». • Les élèves observent cette fois l'illustration de l'exercice 1 page 19 du manuel. • Attribuez un rôle aux élèves volontaires (Amélie, la maman d'Amélie, les braconniers, Zézé l'éléphanteau). • Relisez l'histoire en faisant intervenir les élèves « acteurs ».
<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 15 min 👤 Collectif 📄 Ex. 1 p. 19 du manuel Marionnette du è 	<p>Chercher oralement des mots avec le son è.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La marionnette peut donner la consigne. <u>Par exemple</u> : « Cherchez dans cette image le plus grand nombre possible de mots avec ma chanson è. » <u>On trouve</u> : un zèbre, des flèches, le réveil, les lunettes, la chaussette, la chaise, le soleil, le verre. <p>N.B. Beaucoup de mots contenant le phonème è ne s'écrivent pas avec un è ou un ê. Ce n'est pas grave à ce stade. Le cas échéant, et si un élève en fait la remarque, n'hésitez pas à expliciter ainsi : « Il existe de nombreuses façons, en français, d'écrire le son è ; nous allons les étudier au fur et à mesure de l'année, mais la principale est la voyelle accentuée avec ses deux accents, grave et circonflexe. »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demandez aux élèves de prononcer un mot tout en faisant le geste Borel-Maisonny du è lorsqu'on l'entend. • Validez la localisation du è au fur et à mesure que les mots sont donnés. <p>En option : Faites le jeu de « pigeon vole » (voir fiche-outil « jeux pédagogiques » page 9). Les élèves frappent dans leurs mains quand ils entendent le son è.</p> <p>S'entraîner en autonomie : exercice 1 page 31 du fic. photo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 15 min 👤 Collectif 📄 Cartes-images du è Ardoises Ex. 2 p. 19 du manuel 	<p>Noter la place du è et du ê dans un mot.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Affichez une image de la série è et faites parler la marionnette du è. <u>Par exemple</u> : L'image est un zèbre, la marionnette dit : « Dans zèbre, à quelle syllabe je chante è ? » • Frappez le nombre de syllabes, dessinez un cercle pour chaque syllabe et écrivez è ou ê dans la case correspondante. • Faites de même pour les autres images et demandez à un élève de venir le faire au tableau pendant que les autres élèves le réalisent sur leur ardoise. • Demandez aux élèves de regarder l'exercice 2 page 19 du manuel. • Chaque élève fait l'exercice sur son manuel. • Interrogez un élève par mot et faites valider ou corriger par le reste de la classe. <p>S'entraîner en autonomie : exercice 2 page 31 du fic. photo.</p>

Deuxième partie : encoder les lettres – 30 min

Objectifs :

- Découper des mots en syllabes.
- Localiser auditivement et visuellement le son étudié.
- Encoder des lettres.
- Écrire en respectant la réglure.
- Réviser les lettres apprises lors des séances précédentes.

 20 min  Individuel  Ex. 5 p. 32 du fic. photo Ex. 3 p. 19 du manuel	Écrire les lettres en faisant une dictée. <ul style="list-style-type: none">• Préparez la dictée collectivement selon le procédé La Martinière proposé page 8. Vous pouvez compléter avec d'autres mots à dicter. <u>Par exemple</u> : Épinard, légume, hélice, épine, fumée, purée, zébu, hélicoptère.• Une fois la préparation terminée, vous pouvez commencer la dictée en proposant aux élèves de l'écrire sur l'exercice 5 page 32 du fic. photo. Dicter les lettres de l'exercice 3 page 19 du manuel : ê è é è é e a i u o. N.B. Rappelez aux élèves qu'il est important de soigner leur tracé des lettres en cursive et de laisser un espace fixe (un carreau par exemple) entre chaque lettre dictée. <ul style="list-style-type: none">• Faites relire les lettres dictées par un élève.
 10 min  Collectif	Valider la dictée. <ul style="list-style-type: none">• Écrivez les lettres dictées au tableau. En s'y référant chaque élève vérifie ce qu'il a écrit et peut, en cas d'erreur, recopier la bonne lettre dans une couleur différente. S'entraîner en autonomie : exercices 3 et 4 page 32 du fic. photo.

Piste de remédiation

- **Jeu des accents, é ou è** : les élèves écrivent d'un côté de leur ardoise é et de l'autre è, l'enseignant dit une série de 10 mots et les élèves doivent montrer le bon côté de leur ardoise en comptabilisant au fur et à mesure les points.
Liste de mots : une étoile, un frère, ma mère, une épine, une sirène, un carré, la lumière, une bête, Léo, ma poupée.

J'ai appris • page 20 du manuel

La première page « J'ai appris » permet de se remémorer collectivement les apprentissages de l'unité. Pour l'instant les élèves ne connaissent que les voyelles.

Pour réviser ensemble, n'hésitez pas à les questionner à l'oral : le livre leur sert de support mais ils vont devoir aller chercher dans leur mémoire pour restituer les connaissances.

Mettre sa pensée sur haut-parleur

Vous pouvez, pour commencer la séance, demander aux élèves ce qu'ils reconnaissent sur le livre, en leur laissant 5 minutes d'observation individuelle. Où avons-nous déjà vu ces maisons ? Que représentent-elles ? Regardons la maison du i. Qu'y a-t-il à la fenêtre, qu'y a-t-il écrit sur les murs ? Sur le toit ? Quels mots habitent dans cette maison... etc. Interrogez un élève sur une maison et demandez-lui de dire ce qu'il sait sur la lettre et faites faire le geste Borel-Maisonny à l'ensemble de la classe.

Faites remarquer la taille de la maison du è. À votre avis, pourquoi est-elle plus grande ? Qu'y a-t-il sur le toit ? Expliquez que si elle est plus grande que les autres c'est parce qu'il existe deux façons d'écrire le son è. Comment appelle-t-on les endroits où sont regroupées plusieurs maisons : des villages. Depuis le début de l'année, nous avons étudié 8 lettres, qui sont toutes des voyelles. Elles forment le village des voyelles.

Une fois que vous avez fait réviser les voyelles, vous pouvez lire la bulle de Monsieur Galéo « Le y qui fait partie des voyelles sera étudié plus tard » pour introduire l'existence de cette dernière voyelle.

Demandez aux élèves de se mettre en groupe de trois ou quatre et de choisir une maison. Chaque groupe devra trouver le plus de mots avec le phonème illustré.

Une fois que les élèves ont pris le temps de chercher les mots, organisez une courte présentation des sons : choisissez un son et faites le geste Borel-Maisonny qui y correspond, le groupe qui identifie le geste vient présenter oralement les différents mots qu'il a trouvés. La validation est faite par les autres groupes et l'enseignant.

Je révise • page 21 du manuel

La page 2 permet de réinvestir les apprentissages vus dans l'unité. Il s'agit d'une série d'exercices qui reprend les différents phonèmes et graphèmes étudiés.

Il est intéressant de travailler les révisions par groupes : un groupe avec l'enseignant et les autres en autonomie.

Les groupes en autonomie peuvent s'appuyer sur les pages 33 à 36 du fic. photo. pour s'entraîner. Au préalable, lisez les consignes des exercices, expliquez les indications données par les logos des consignes (par exemple le logo représentant une oreille signifie « j'entends » et le logo représentant un œil signifie « je vois ») et nommez chaque dessin avec les élèves.

Le groupe qui travaille avec l'enseignant s'appuie sur le manuel. Suivez les exercices 1 à 5 de la page 21. L'exercice 6 peut se faire sur un cahier ou sur l'ardoise de chaque élève, selon le procédé dit de La Martinière (voir fiche-outil page 8).

Pour l'exercice 7 page 21 du manuel, demandez aux élèves de préparer une dictée au professeur. Pour cela, les élèves doivent repérer les informations utiles de la première vignette : Où la scène se passe-t-elle ? (Repérer la pancarte zoo et celle avec l'éléphant). Qui sont les personnages de la scène ? Quand un élève donne une réponse, demandez-lui de formuler une phrase puis faites-la reformuler par un autre élève. Procédez de la même façon pour la seconde vignette. L'histoire peut ensuite être rédigée collectivement sur une affiche par l'enseignant, ou bien chaque élève dicte son histoire à l'enseignant qui l'écrit sur le cahier de l'élève.

Activité collective (facultatif)

Une fois que tous les élèves ont imaginé leur propre histoire à partir des vignettes, vous pouvez leur proposer de faire un enregistrement. Soit d'une histoire collective, où les élèves prennent la parole à tour de rôle (il est préférable de préparer en amont la prise de parole de chaque élève), soit plusieurs histoires, chaque groupe d'élèves raconte son histoire. Vous pouvez aussi leur proposer de raconter l'histoire des deux vignettes puis d'en inventer la suite.