

Exemple en CYCLE 1		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Supports utilisés</b> : titres albums</li> <li>▪ <b>En complément</b> : documentaires...</li> </ul>		
Niveau : PS				
Domaines	Texte	Syntaxe	Lexique	
<b>Dire</b>	Objectifs	-comprendre une histoire et le manifester	-développer un langage compréhensible	-enrichir le lexique -le mémoriser pour l'utiliser et l'organiser
	Activités	-identifier le locuteur -identifier les personnages, le personnage principal, les lieux -reformuler une partie de l'histoire -comparer 2 albums d'une même série	-décrire une illustration -mémoriser et réutiliser une formule répétitive -reproduire un dialogue simple avec une marotte	-décrire avec précision une illustration -deviner un élément caché -faire une liste (actions, personnages, lieux...)
	Évaluation	Retrouver l'album à partir de son résumé	Prêter sa voix à une marionnette	Jeu de loto (ex :demander pour obtenir)
<b>Lire</b>	Objectifs			
	Activités			
	Évaluation			
<b>Écrire</b>	Objectifs	-imaginer une suite -imaginer une fin -imaginer une histoire	-se réapproprier une structure ou un thème	-élaborer avec précision une description -réutiliser le lexique
	Activités	-avec seulement les illustrations d'un album inconnu d'une série connue -à partir d'un album sans texte	-inventer d'autres situations du même type que l'histoire	-reconnaître le portrait d'un personnage récurrent -essayer de dresser le portrait d'un personnage
	Évaluation	Remettre en ordre les illustrations d'une histoire connue		Repérer la carte (ou l'illustration) en fonction de la description de l'adulte

Exemple en CYCLE 1		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Supports utilisés</b> : titres albums</li> <li>▪ <b>En complément</b> : documentaires...</li> </ul>		
Niveau : MS				
Domaines		Texte	Syntaxe	Lexique
<b>Dire</b>	Objectifs	-comprendre une histoire et le manifester -résumer certaines étapes	-développer un langage élaboré	-augmenter et structurer des lexiques divers
	Activités	-dresser le portrait d'un personnage -repérer situations initiale et finale -caractériser les personnages en fonction de leur rôle -associer dialogue lu au personnage corresp.	-décrire une illustration avec précision -reformuler une histoire ac ses propres mots -reproduire un dialogue plus complexe	-relever le lexique relatif à la description (personnage, thème...) -rechercher les contraires -deviner un mot à partir de sa définition
	Évaluation	Trier images en rapport avec le texte et justifier son choix	Prêter sa voix à une marionnette	Jeu de devinettes)
<b>Lire</b>	Objectifs	-prendre des repères simples sur un texte	-découvrir le fonctionnement de la langue écrite ( <i>notion de phrase, mot, lettre</i> )	-identifier certains mots -comparer des mots
	Activités	-repérer premier et dernier mots d'un texte	-repérer les mots du titre de l'album -reconstituer un titre avec des étiquettes -repérer le point d'interrogation	-reconstituer des mots avec un modèle -rechercher des mots avec la même rime
	Évaluation	Retrouver une phrase identique au modèle	Entourer les lettres d'un mot, les mots d'une phrase	Retrouver un ou des mots connus parmi des mots à la graphie proche
<b>Écrire</b>	Objectifs	-élaborer un récit simple -découvrir la trame narrative d'un récit simple	-réutiliser des structures syntaxiques	-structurer le lexique
	Activités	-trouver les différentes étapes de l'histoire -comparer 2 histoire en fonction de la trame narrative -écrire une histoire à la manière de..	-reformuler un dialogue en changeant caractéristiques physiques ou morales -compléter une histoire	-élaborer des listes -dégager un mot générique -élaborer un portrait
	Évaluation	Elaborer la fin d'une histoire	Faire correspondre phrases et illustrations	Replacer des mots dans des listes

Exemple en CYCLE 1		▪ Supports utilisés : titres albums		
Niveau : GS		▪ En complément : documentaires...		
Domaines		Texte	Syntaxe	
			Lexique	
<b>Dire</b>	Objectifs	-comprendre une histoire et son schéma narratif -résumer l'histoire	-développer un langage complexe	-enrichir et structurer des lexiques variés -réfléchir sur la langue (métalangage)
	Activités	-comparer le rôle des personnages -différencier narration et dialogues -attribuer paroles aux personnages -proposer un résumé -inventer en changeant de point de vue	-interpréter une illustration -reformuler une histoire en respectant le temps du récit -inventer un dialogue avec forme interrogative, forme négative	-relever différents champs lexicaux dans un texte -rechercher des contraires, des synonymes -trouver des définitions
	Évaluation	Résumer différentes étapes de l'histoire	Prêter sa voix à une marionnette	Jeu de devinettes
<b>Lire</b>	Objectifs	-prendre des repères variés sur un texte écrit	-enrichir la connaissance du fonctionnement de la langue écrite ( <i>notion de phrase, mot, lettre</i> )	-identifier des mots -comparer des mots
	Activités	-repérer les différentes phrases d'un texte -repérer la phrase interrogative d'un texte	-retrouver un titre parmi plusieurs -repérer une page avec une phrase -repérer la ponctuation, les marques du dialogue -connaître le rôle des bulles	-reconstituer un mot, un titre -rechercher des mots avec la même syllabe -retrouver des mots dans un texte
	Évaluation	Remettre en ordre un texte (avec modèle)	Distinguer des questions parmi des phrases ou reconstituer un texte	Associer mots et dessins
<b>Écrire</b>	Objectifs	-élaborer un récit -découvrir la trame narrative d'un récit	-réutiliser et transformer des structures syntaxiques	-structurer le lexique, conceptualiser -comparer, classer
	Activités	-représenter la trame narrative du récit -catégorier les personnages selon leur rôle -comparer différentes trames narratives -élaborer une histoire d'un album sans texte	-continuer un dialogue -raconter en changeant le moment (change temps) -raconter sous la forme affirmative ou négative	-élaborer des listes à partir d'un critère donné -classer des mots selon leur sens, ce qu'ils évoquent -élaborer un portrait
	Évaluation	Inventer une histoire à partir d'illustrations	Transformer une phrase donnée	Ranger des mots dans des listes