

PREVISION D'ACTIVITES VISANT LA COMPREHENSION AUTOUR D'UN ALBUM

Niveau : PS/MS/GS	Titre : Berthe aux grands pieds, I et D. SHUBERT, Grasset Jeunesse
<p>Résumé : Astrid découvre dans son verre à dents une étonnante petite personne : c'est Berthe la sorcière. Berthe a quitté son village perché dans les arbres car tout le monde se moque d'elle. Astrid la réconciliera avec l'existence en lui peignant de couleurs vives ses - très vastes - chaussures et en lui apprenant à se laver les dents. Rassérénée, Berthe retrouvera ses dons perdus et apprendra à Astrid quelques tours pas ordinaires. Voler à travers le salon par exemple...pour la grande surprise de ses parents. Revenue dans son village, Berthe écrit à Astrid qui doit lui répondre mais quel genre de lettre ? Aux lecteurs de prendre la plume ! La magie des livres des Schubert c'est de dénouer les problèmes psychologiques, sans avoir l'air d'y toucher ! Astrid en réconfortant Berthe, résoudra les problèmes de beaucoup de "mal-aimés". Chaque enfant aura envie d'écrire "sa" lettre à la sorcière Berthe ! un livre vraiment actif qui ne ressemble à aucun autre !</p>	

APPROCHE LINEAIRE : présentation et lecture de l'album			
Objectif : Anticiper en s'appuyant sur la compréhension de la narration (étape 1) et sur la culture littéraire / Comprendre le langage écrit			
Compétences	Activité	Aides AVANT la lecture de l'album	Trace
•Inventer une courte histoire	L'histoire : •Production d'écrit •Ecoute attentive	<ul style="list-style-type: none"> • GS : Emettre des hypothèses à partir de la couverture (avec ou sans cache), d'une partie du texte , de la 1^{ère} double page de texte, du titre, : trouver la problématique du personnage • PS/MS : présenter les marionnettes, raconter (c'est l'histoire de...), lire 	Hypothèses Problématique Histoires
•Identifier, caractériser les personnages, les lieux	La connaissance ou reconnaissance des personnages, des lieux, des actions : •Verbalisation d'images	<ul style="list-style-type: none"> •GS : Découverte progressive de la couverture : description (à l'aide de caches) et identification des personnages •PS/MS : Présenter le personnage de la sorcière (éventuellement d'un autre récit) à l'aide d'une marotte qui contextualise le récit •Carte d'identité du personnage de la sorcière (portrait physique) 	Photocopie de la couverture Carte d'identité
•	<i>Les enchaînements causaux</i>		<i>Images</i>
•Nommer des objets, les catégoriser	Le lexique : •Jeux d'appropriation	<ul style="list-style-type: none"> •PS : Tri d'objets appartenant aux lieux de l'histoire (salle de bain, chambre)/aux autres lieux de la maison (ex cuisine) •MS : idem avec des images •GS : idem avec mots !!! champ lexical de la salle de bain - sous-champ lexical des brosses 	PS : objets MS : images GS : répertoire de mots, imagier

Compétences	Activité	Aides APRES la lecture concernant le RECIT	Trace
•Manifester sa compréhension d'une histoire	L'histoire •questionnement d'écrit	<ul style="list-style-type: none"> • MS/GS : Choisir un titre possible parmi x titres et justifier (si le titre n'a pas été donné avant la lecture) Ex Astrid aux cheveux verts, Berthe aux petits pieds, Berthe aux dents noires, aux cheveux verts... • PS : trouver des intrus parmi des titres proposés • MS : trouver un titre qui convient et justifier • GS : Choisir le meilleur résumé(problématiques différentes des personnages) parmi plusieurs et justifier 	Titres + trace écrite de la justification Résumés + justification

<ul style="list-style-type: none"> • Manifester sa compréhension d'une histoire • Argumenter ses choix • Identifier les personnages, les caractériser 	<p>La connaissance ou reconnaissance des personnages (anaphores) et des lieux</p> <ul style="list-style-type: none"> • questionnement d'écrit 	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer les personnages secondaires et les photocopier en marottes → expliciter les liens avec les différents moments du récit (« il est là quand... ») et les mettre en lien avec leurs différents lieux d'origine (la forêt/la maison) • Jouer l'histoire avec les « objets » à disposition (accueil) • Lire des moments de dialogues, y associer les personnages et justifier • Carte d'identité du personnage de la sorcière (portrait à affiner : physique, caractère, problème : pieds, balai, pouvoirs magiques, dents) et d'Astrid • Suivre le personnage du dragon tout au long de l'histoire à l'aide d'une photocopie (aide). Liens entre les différents moments du récit. 	<p>Photocopies Texte / images</p> <p>Cartes d'identité</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Manifester sa compréhension d'une histoire • Argumenter ses choix 	<p>Les enchaînements chronologiques</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir le meilleur résumé (inversion de l'ordre des événements) parmi plusieurs et justifier • Montrer au bon moment des images significatives d'un instant du récit (M lit l'histoire pendant que chaque E a un image en main) • Trouver le bon début, la bonne fin parmi d'autres extraits de l'album 	<p>Résumés + justification</p> <p>Photocopie des pages</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Manifester sa compréhension d'une histoire 	<p>Les enchaînements causaux</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbalisation d'images 	<ul style="list-style-type: none"> • Expliquer le lien entre les images (Berthe aux chaussures noires et aux chaussures colorées, moquerie départ) • Jouer l'histoire avec Berthe aux grands pieds noirs/colorés (à l'accueil) 	<p>Trace écrite</p>
	<p>Le lexique</p>		

Compétences	Activité	Aides APRES la lecture concernant le LANGAGE ECRIT	Trace
<ul style="list-style-type: none"> • Manifester sa compréhension d'une histoire 	<p>Questions de compréhension (inférence/ fine)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Questionnement d'écrit 	<ul style="list-style-type: none"> • types de questions : Pourquoi Berthe embrasse-t-elle Astrid sur les 2 oreilles?, Comment les formules magiques reviennent-elles ? « Astrid veut consoler Berthe ; nous avons tous quelque chose qui ne va pas. » « Regarde comme elles sont belles mes dents toutes jaunes » • aides (ajouter des morceaux de textes pour que les E comprennent mieux) 	

	Stratégies et métacognition	<ul style="list-style-type: none">• Jeu de Vrai/Faux : M puis E proposent des phrases, répondent par vrai si c'est dans l'histoire/faux si ce n'est pas dans l'histoire, justifient avec retour au texte par guidage ou relecture d'un passage pour vérifier• M explicite comment il fait pour répondre aux questions, pour comprendre un passage (relecture du texte plutôt que lecture d'images)	<i>Résumé + justification</i>
--	-----------------------------	---	-------------------------------

