

Séquence d'apprentissage :  
**La grenouille à grande bouche**  
 D'Elodie Nouhen et Francine Vidal  
 Edition Didier Jeunesse



Rappel des objectifs généraux des projets d'apprentissage dans l'atelier littérature	Place de la séquence dans le projet d'apprentissage
<p>A travers un atelier littérature autour du support de l'album de jeunesse, ce projet d'apprentissage vise :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'attention conjointe des élèves autour d'un même support et en même temps ;</li> <li>- Le développement de compétences langagières et l'acquisition de vocabulaire ;</li> <li>- Des compétences liées à la compréhension, en particulier la relation de cause à effet.</li> </ul>	<p>Cet album a pour thème les animaux, les aliments, avec structure répétitive pour travailler le langage.</p>
<p><b>Objectifs d'apprentissage de la séquence</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître à l'oral et reconnaître à l'écrit les animaux de l'album.</li> <li>- Associer la bonne nourriture à chaque animal.</li> <li>- Associer l'adjectif à chaque animal.</li> <li>- Reconnaître et manipuler la structure répétitive.</li> <li>- Comprendre l'histoire.</li> </ul>
<p><b>Réalisation finale</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Affichage collectif des personnages de l'album avec leur adjectif et leur nourriture.</li> </ul>

<p><b>Compétences (Programme maternelle)</b></p>	<p><b>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</b></p> <p><u>Oral</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Oser entrer en communication</b> : Communiquer avec les adultes et les autres enfants en se faisant comprendre.</li> <li>- <b>Comprendre et apprendre</b> : Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue. <i>Raconter en faisant parler les personnages en utilisant des marottes. Raconter une histoire en randonnée en inventant un nouvel épisode crédible à partir d'un nouveau personnage, ou d'un nouvel élément.</i></li> <li>- <b>Échanger et réfléchir avec les autres</b> : S'exprimer et se faire comprendre dans un langage syntaxiquement correct et précis.</li> <li>- <b>Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</b> : Discriminer des sons (syllabes, sons voyelles ; quelques sons –consonnes hors des consonnes occlusives).</li> </ul> <p><u>Écrit</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Découvrir la fonction de l'écrit</b> : Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.</li> <li>- <b>Découvrir le principe alphabétique</b> : Comprendre les relations entre lettres et sons et commencer à mettre en œuvre le principe alphabétique.</li> <li>- <b>Commencer à écrire tout seul</b> : Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.</li> </ul> <p><b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les productions plastiques et visuelles : réaliser des compositions plastiques, planes et en volume</li> <li>- Univers sonores : Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.</li> </ul> <p><b>Apprendre ensemble et vivre ensemble</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre la fonction de l'école : Entrer dans un rythme collectif : agir ou être attentif en même temps que les autres, prendre en compte des consignes collectives, coopérer.</li> <li>- Se construire en tant que personne singulière au sein d'un groupe : Participer à la réalisation de projets communs, apprendre à coopérer, partager, s'entraider. Prendre des initiatives et des responsabilités au sein du groupe.</li> </ul> <p><b>Explorer le monde</b></p> <p>Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux</p>
<p><b>Critères de réussites</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'élève nomme / lit / montre les animaux, la « nourriture ».</li> <li>- L'élève répond (avec le langage, le pointage ou une action) à des questions de compréhension sur l'histoire.</li> <li>- L'élève participe aux échanges autour de l'album.</li> <li>- L'élève est capable de reconstituer la structure répétitive de l'album.</li> <li>- L'élève participe à la conception des affiches collectives.</li> </ul>

COMPETENCES	Prénom	Prénom	Prénom	Prénom	Prénom	Prénom	Prénom
- Communiquer avec les adultes et les autres enfants en se faisant comprendre.	X	X	X	X	X	X	X
- Prendre la parole pour répondre à une question.				X	X	X	X
- Endosser des postures de locuteur/interlocuteur : accepter les tours de parole, attendre pour prendre la parole ; écouter ses pairs.	X	X	X	X	X	X	X
- Prendre en compte son (ses) interlocuteur (s) dans le système d'énonciation (je, tu, il/elle, vous, nous ...).				X	X	X	X
- Répéter, insister, transformer, adapter, reformuler son propos pour être entendu et compris.				X	X	X	X
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.				X	X	X	X
- Rapprocher par les points communs ou contraster par les points de différences...				X	X	X	X
- Raconter en faisant parler les personnages en utilisant des marottes.				X	X	X	X
- Raconter une histoire en randonnée en inventant un nouvel épisode crédible à partir d'un nouveau personnage, ou d'un nouvel élément.				X	X	X	X
- Nommer des objets, du matériel, des matériaux, des personnes, des rôles.			X	X	X	X	X
- Lister, énumérer les éléments caractéristiques de formes, d'objets...				X	X	X	X
- Utiliser des « mots phrases ».			X	X	X	X	X
- Juxtaposer deux mots pour se faire comprendre.			X	X	X	X	X
- élaborer des phrases déclaratives simples autour d'un groupe nominal et d'un groupe verbal.				X	X	X	X
- élaborer des phrases plus longues				X	X	X	X
- Repérer les régularités dans la langue à l'oral en français. Manipuler des syllabes.					X	X	X
- Discriminer des sons (syllabes, sons voyelles ; quelques sons -consonnes hors des consonnes occlusives).					X	X	X
Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.	X	X	X	X	X	X	X
- Réception de langage écrit pour en comprendre le contenu.	X	X	X	X	X	X	X
- Montrer du plaisir à écouter des histoires.	X	X	X	X	X	X	X

COMPETENCES	Prénom	Prénom	Prénom	Prénom	Prénom	Prénom	Prénom
- S'insérer dans l'histoire au fil de la lecture par l'adulte : répéter, mimer, commenter, questionner.		X	X	X	X	X	X
- Pointer sur l'image (illustration/photo) des éléments en lien avec le texte.	X	X	X	X	X	X	X
- Identifier les éléments clés de l'histoire : personnage principal, personnages secondaires, actions, lieu.			X	X	X	X	X
- Identifier des informations susceptibles de répondre à un questionnement.			X	X	X	X	X
- Reformuler l'histoire avec ses propres mots (avec ou sans outils/supports).				X	X	X	X
- Imaginer un autre épisode (avec autre personnage), une autre fin (si...).				X	X	X	X
- Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.			X	X	X	X	X
- Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.				X	X	X	X
- Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement				X	X	X	X
<i>Découvrir le principe alphabétique</i>	X	X	X	X	X	X	X
- Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.	X	X	X	X	X	X	X
- Différencier dessins, écritures, graphismes, pictogrammes, symbole et signes.	X	X	X	X	X	X	X
- Identifier des mots, en prenant appui par exemple sur la longueur en sachant qu'elle correspond à la longueur de l'énoncé oral.				X	X	X	X
- Identifier des mots, en prenant appui par exemple sur les lettres et leur ordre puis, en fonction de la lettre, en grande section, sa valeur sonore.	X	X	X	X	X	X	X
- Faire correspondre les trois écritures en tracé manuscrit et sur traitement de texte. Passer d'une écriture à une autre : capitale d'imprimerie, script et cursive.				X	X	X	X
- Reconnaître et nommer la majorité des lettres de l'alphabet.			X	X	X	X	X
- Marquer l'espace entre chaque mot pour écrire un titre, une phrase.				X	X	X	X
- Décomposer le mot en syllabes, en isolant la syllabe qu'il écrit, en énonçant le nom de la lettre et sa valeur sonore.			X	X	X	X	X
<i>Commencer à écrire tout seul</i>					X	X	X

COMPETENCES	Prénom	Prénom	Prénom	Prénom	Prénom	Prénom	Prénom
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.				X	X	X	X
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.	X	X	X	X	X	X	X
- Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	X	X	X	X	X	X	X
- Mémoriser des comptines et des chansons pour chanter en chœur avec ses pairs.				X	X	X	X
- Entrer dans un rythme collectif : agir ou être attentif en même temps que les autres, prendre en compte des consignes collectives, coopérer.	X	X	X	X	X	X	X
- Participer à la réalisation de projets communs, apprendre à coopérer, partager, s'entraider. Prendre des initiatives et des responsabilités au sein du groupe.	X	X	X	X	X	X	X

Pré-requis	Ritualisation du projet et habitudes de classe.
<b>Modalités et supports</b>	<p><u>Durée des séances</u> : 45mn</p> <p><u>Nombre d'élèves</u> : 3 à 4 élèves, groupes variables</p> <p><u>Déroulement ritualisé de l'atelier</u> : L'atelier commence par un signal sonore (bâton de pluie) qui indique aux élèves qu'ils doivent venir s'asseoir au coin regroupement et que l'on va travailler sur l'album. Ensuite vient une phase d'accroche qui fait découvrir l'album ou qui reprend ce qui a été vu la séance précédente (collectif au coin regroupement). Vient alors une phase de découverte d'un nouvel épisode ou élément de l'histoire avec un temps de manipulation et de langage collectif ; c'est dans cette phase que l'on portera particulièrement attention à avoir une approche multimodale et sensorielle (collectif au coin regroupement). Enfin, chaque élève effectue une activité individuelle en lien avec la séance du jour (phase individuelle sur les bureaux). Pour terminer, lorsque c'est possible et nécessaire, les élèves se regroupent à nouveau pour faire un retour collectif sur ce qui a été appris au cours de la séance (collectif au coin regroupement) ou se regroupent sur la table collective pour une activité commune. Enfin, on réalise une activité de jeu collectif pour renforcer l'apprentissage du vocabulaire</p> <p><u>Matériel et supports</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Marottes des animaux</li> <li>- Images des animaux rencontrés = référentiel pour chaque animal</li> <li>- Album</li> <li>- Photos des animaux rencontrés</li> </ul>

- Matériel pour les activités artistiques (voir séances)

**Déroulement de la séquence (2 séances par semaine sur toute la période)**

Séance	Objectifs de fin de séance	Compétences spécifiques visées dans la séance	Déroulement et activités prévues
<p><b>1</b> Présentation de la grenouille</p>	<p>Comprendre la situation initiale (personnage, lieu de vie et situation problème)</p>	<p><b>Disciplinaires (mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) :</b></p> <p><b>L'ORAL</b></p> <p><i>Oser entrer en communication</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Communiquer avec les adultes et les autres enfants en se faisant comprendre.</li> <li>- Prendre la parole pour répondre à une question.</li> <li>- Endosser des postures de locuteur/interlocuteur : accepter les tours de parole, attendre pour prendre la parole ; écouter ses pairs.</li> <li>- Prendre en compte son (ses) interlocuteur (s) dans le système d'énonciation (je, tu, il/elle, vous, nous ...).</li> <li>- Répéter, insister, transformer, adapter, reformuler son propos pour être entendu et compris.</li> </ul> <p><i>Comprendre et apprendre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.</li> <li>- Rapprocher par les points communs ou contraster par les points de différences</li> </ul> <p>....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raconter en faisant parler les personnages en utilisant des marottes.</li> <li>- Raconter une histoire en randonnée en inventant un nouvel épisode crédible à partir d'un nouveau personnage, ou d'un nouvel élément.</li> </ul> <p><i>Reconnaître, nommer, désigner</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nommer des objets, du matériel, des matériaux, des personnes, des rôles.</li> </ul> <p><i>Décrire, décomposer</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lister, énumérer les éléments caractéristiques de formes, d'objets....</li> </ul> <p><i>S'exprimer et se faire comprendre dans un langage syntaxiquement correct et précis.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser des « mots phrases ».</li> <li>- Juxtaposer deux mots pour se faire comprendre.</li> <li>- élaborer des phrases déclaratives simples autour d'un groupe nominal et d'un groupe verbal.</li> <li>- élaborer des phrases plus longues</li> <li>- Repérer les régularités dans la langue à l'oral en français. Manipuler des syllabes.</li> <li>- Discriminer des sons (syllabes, sons voyelles ; quelques sons –consonnes hors des consonnes occlusives).</li> </ul> <p><b>L'ECRIT</b></p> <p><i>Découvrir la fonction de l'écrit</i></p> <p>Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réception de langage écrit pour en comprendre le contenu.</li> <li>- Montrer du plaisir à écouter des histoires.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Présentation rapide de la couverture et du personnage principal = la grenouille (marotte et photos).</li> <li>- Présentation de la première page : le personnage = la grenouille, ce qu'elle mange = des mouches, où elle vit = la mare et les nénuphars.</li> <li>- Activité individuelle : remettre les mots à côté des images (avec modèle pour (prénoms) sans modèle (prénoms) et dans toutes les écritures) → la grenouille, les mouches, la bouche, la mare, un nénuphar + entourer les grenouilles parmi d'autres animaux (photos et dessins).</li> <li>- Activité collective artistique : fabrication de la mare.</li> <li>- Retour collectif sur ce qui a été appris.</li> </ul>

- S'insérer dans l'histoire au fil de la lecture par l'adulte : répéter, mimer, commenter, questionner.
- Pointer sur l'image (illustration/photo) des éléments en lien avec le texte.
- Identifier les éléments clés de l'histoire : personnage principal, personnages secondaires, actions, lieu...
- Identifier des informations susceptibles de répondre à un questionnement.
- Reformuler l'histoire avec ses propres mots (avec ou sans outils/supports).
- Imaginer un autre épisode (avec autre personnage), une autre fin (si...).
- Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.
- Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.
- Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement  
*Découvrir le principe alphabétique*
- Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.
- Différencier dessins, écritures, graphismes, pictogrammes, symbole et signes.
- Identifier des mots, en prenant appui par exemple sur la longueur en sachant qu'elle correspond à la longueur de l'énoncé oral.
- Identifier des mots, en prenant appui par exemple sur les lettres et leur ordre puis, en fonction de la lettre, en grande section, sa valeur sonore.
- Faire correspondre les trois écritures en tracé manuscrit et sur traitement de texte. Passer d'une écriture à une autre : capitale d'imprimerie, script et cursive.
- Reconnaître et nommer la majorité des lettres de l'alphabet.
- Marquer l'espace entre chaque mot pour écrire un titre, une phrase.
- Décomposer le mot en syllabes, en isolant la syllabe qu'il écrit, en énonçant le nom de la lettre et sa valeur sonore.

*Commencer à écrire tout seul*

**Disciplinaires (Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques) :**

*Les productions plastiques et visuelles*

- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
- Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume

*Univers sonores*

- Mémoriser des comptines et des chansons pour chanter en chœur avec ses pairs.

**Transversales (Apprendre ensemble et vivre ensemble) :**

*Comprendre la fonction de l'école*

- Entrer dans un rythme collectif : agir ou être attentif en même temps que les autres, prendre en compte des consignes collectives, coopérer.

*Se construire en tant que personne singulière au sein d'un groupe*

- Participer à la réalisation de projets communs, apprendre à coopérer, partager, s'entraider. Prendre des initiatives et des responsabilités au sein du groupe.

Séance	Objectifs de fin de séance	Compétences spécifiques visées dans la séance	Déroulement et activités prévues
<p style="text-align: center;"><b>2</b> Le tamanoir</p>	<p>Comprendre le dialogue entre la grenouille et le tamanoir + Produire un tamanoir et des fourmis</p>	<p>Mêmes compétences qu'en séance 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Répétition des pages précédentes et du vocabulaire.</li> <li>- Découverte du ruban collant qui attrape les fourmis (le tamanoir plastifié est caché).</li> <li>- Présentation de la première page et lecture.</li> <li>- Découverte de la deuxième page et du tamanoir (sans lire).</li> <li>- Présentation des photos de vrais tamanoirs.</li> <li>- Explication de l'exercice « entourer les tamanoirs » + modèle.</li> <li>- Les marionnettes jouent le dialogue.</li> <li>- Lecture du dialogue.</li> <li>- Affichage collectif tamanoir.</li> <li>- Activité individuelle : Pour tous, entourer les tamanoirs (avec ou sans modèle, à la demande) puis groupe 1 = remettre les mots en capitale avec modèle avec les images (ruban, tamanoir, fourmis) + reconstituer la phrase « Le tamanoir mange des fourmis. » (Avec photos/pictos) ; Groupe 2 = remettre les mots dans les trois écritures avec les images (ruban, tamanoir, fourmis) avec modèle pour Éric Diana et Romain + reconstituer des mots ; reconstituer les phrases « Je suis le tamanoir. Le tamanoir mange des fourmis. » avec les étiquettes mots.</li> <li>- Activité collective artistique : fabrication de fourmis en pâte à modeler ou pâte à sel et peinture du tamanoir et ruban langue.</li> <li>- Retour collectif oral à la fin de l'activité artistique : on rejoue la scène et on répète « Le tamanoir mange des fourmis. »</li> </ul>



Séance	Objectifs de fin de séance	Compétences spécifiques visées dans la séance	Déroulement et activités prévues
<b>3</b> La girafe	Comprendre le dialogue entre la grenouille et la girafe	Mêmes compétences	Même déroulement que la séance 2 avec le nouvel animal (découverte des jambes pour les émissions d'hypothèses).
<b>4</b> Le toucan	Comprendre le dialogue entre la grenouille et le toucan	Mêmes compétences	Même déroulement que la séance 2 avec le nouvel animal mais émissions d'hypothèses directement à partir de l'image (plus faire couler de l'eau...d'où ça coule : d'en haut !)
<b>5</b> Le rhinocéros	Comprendre le dialogue entre la grenouille et le rhinocéros	Mêmes compétences	Même déroulement que la séance 2 avec le nouvel animal (découverte d'une partie : « gros comme une montagne », gris, puis apparition d'une corne pour les émissions d'hypothèses).
<b>6</b> Le tigre	Comprendre le dialogue entre la grenouille et le tigre	Mêmes compétences	Même déroulement que la séance 2 avec le nouvel animal (découverte d'une partie du tigre pour les émissions d'hypothèses).
<b>7</b> Le crocodile	Comprendre le dialogue entre la grenouille et le crocodile	Mêmes compétences	Même déroulement que la séance 2 avec le nouvel animal (des yeux pour les émissions d'hypothèses et repérage du changement dans la structure répétitive).
<b>8</b> La fin	Utiliser le langage oral pour décrire et émettre des hypothèses	<u>Mêmes compétences</u>  Ainsi que :  <i>Comprendre et apprendre</i> - Expliquer les causes, les conséquences, la condition. <i>Anticiper, se projeter</i> - Prévoir des résultats, des effets, des évènements, des actions, des réactions.	Pour le groupe 1 : pas de séance spécifique mais présentation de cette page à la fin de la séance précédente.  Pour le groupe 2 en activité d'entraînement avec une AVS pendant la découverte de la page. - Découverte de la page et travail de description « Où est la grenouille ? Qu'est-ce que c'est ces triangles blancs ? Qu'est-ce qui va se passer ? »

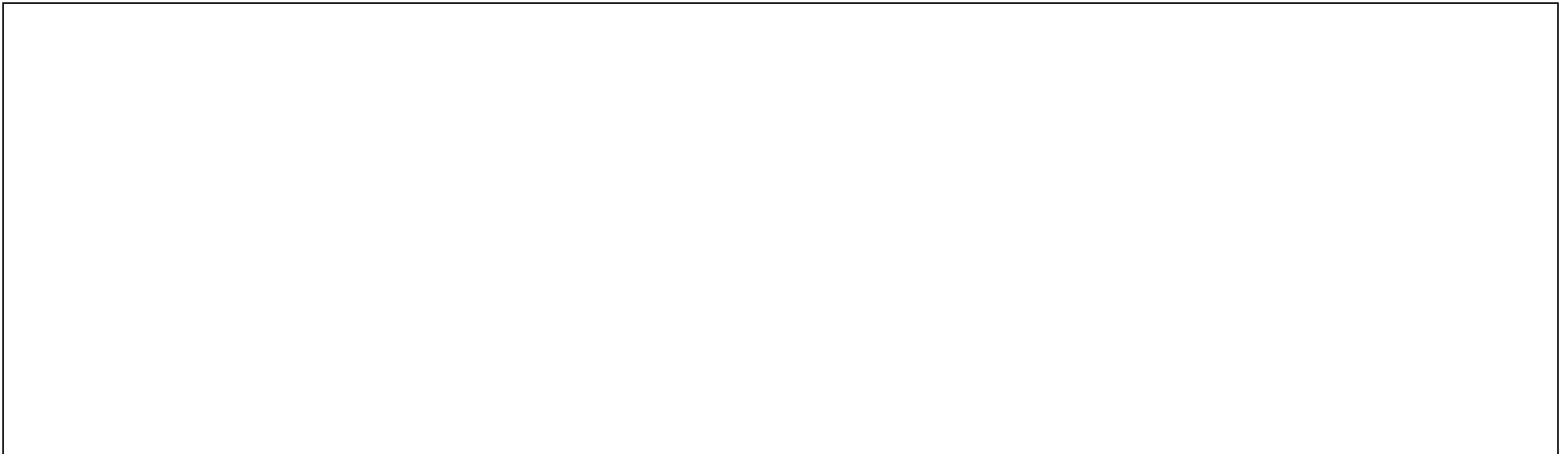
## **Activités d'entraînement**

- Fiche d'activité : Entoure l'animal rencontré, quel animal la grenouille rencontre, que mange cet animal.
- Fiche d'activité : mots de l'album à reconstituer (sur le modèle, en dessous du modèle, avec changement d'écriture, sans modèle)
- Planches d'activité des animaux avec les phrases à reconstituer.
- Jeu de loto avec règle évolutive (discrimination visuelle images et/ou mots, lecture de mots, reconnaissance de mots dans différentes écritures, reconnaissance de l'animal avec différentes images).

## **Évaluation**

- Grille d'observation à remplir par une AVS pendant le jeu de loto.
- Activité d'évaluation après la dernière séance avec grille à remplir : dis le mot, désigne l'animal, ...
- Évaluation à partir des fiches d'activité.

## **Bilan général de la séquence et prolongements**



**Bilan général et individuel de chaque séance : groupe 1**

<b>Séances</b>	<b>Général</b>	<b>Prénom</b>	<b>Prénom</b>	<b>Prénom</b>
<b>1</b>				
<b>2</b>				
<b>3</b>				
<b>4</b>				
<b>5</b>				
<b>6</b>				
<b>7</b>				
<b>8</b>				

<b>Bilan général et individuel de chaque séance : groupe 2</b>				
<b>Séances</b>	<b>Prénom</b>	<b>Prénom</b>	<b>Prénom</b>	<b>Prénom</b>
<b>1</b>				
<b>2</b>				
<b>3</b>				
<b>4</b>				
<b>5</b>				
<b>6</b>				
<b>7</b>				
<b>8</b>				