



Pour le CP

j'écris, je lis

PISTES D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

Un animal idéal

Delphine Pessin • Élise Garcette

Un document réalisé par
Angélique Galampoix,
enseignante et formatrice

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

- Une collection originale, permettant d'**associer l'écriture à la lecture.**
- Amener l'**étude de la langue** à travers la lecture du roman (lien lire/écrire).
- Un texte pour **travailler la compréhension indépendamment du manuel** d'apprentissage du code, à lire seul ou à se faire lire.



SOMMAIRE

Vocabulaire

Lire

Écrire

Lire, parler, comprendre

Questionner le monde du vivant

Pistes pour travailler avec la collection

milan

Découverte avant l'étape « J'écris, je lis »

OBJECTIFS

Découvrir et comprendre la notion de synonymie.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Le roman.

MATÉRIEL À IMPRIMER

Les étiquettes des synonymes du texte (agrandies pour le tableau, et en petit format pour les élèves).

- 1 Selon le niveau de classe, **lire/faire lire le roman plusieurs fois.**

Expliquer que, dans cette histoire, il y a des mots qui veulent presque dire la même chose. On appelle ces mots des *synonymes*.

- 2 **Relire la page 11** après avoir expliqué aux élèves qu'ils devront trouver les synonymes (rappeler ce que c'est si nécessaire) :

sage/obéissant

féroce/méchant

Écrire les mots au tableau.

- 3 **Procéder de la même manière avec les autres pages.**

- 4 Faire ensuite **apparier** les étiquettes.

- 5 Dans un second temps, **faire produire des phrases** qui montrent la synonymie. Par exemple :

Le chien est **sale**.

Le chien est **dégoûtant**.

Le poisson est **monotone**.

Le poisson est **ennuyeux**.

- 6 **Réinvestir le vocabulaire en posant des devinettes** ou en les faisant poser par les élèves.

POUR APPROFONDIR

Créer des « synonymots », outil imaginé par Micheline Cellier (*Guide pour enseigner le vocabulaire à l'école élémentaire*, Retz).

Jouons avec l'alphabet

OBJECTIF

Savoir discriminer de manière auditive et connaître les noms des lettres.

MATÉRIEL À IMPRIMER

Le jeu de la page 3.

Proposer des jeux autour de l'alphabet pour aider à sa mémorisation.

(En plus : faire dire les sons des lettres.)

Ces petits jeux sont à proposer quotidiennement en début d'année :

- **Stop alphabet** : dire l'alphabet, puis s'arrêter ; les élèves doivent continuer.
- **Puzzle alphabet** : comme un puzzle, on récite l'alphabet par morceaux (un élève dit les trois premières lettres, un autre les trois suivantes, et ainsi de suite).
- **Lettre mystère** : dire une lettre, faire trouver la lettre qui est avant ou la lettre qui est après...
- **Labyrinthe alphabet** (page 3 du livre) : fiche élève à imprimer.

Réciter l'alphabet régulièrement, par l'apprentissage d'une comptine par exemple.

Les mots du livre

OBJECTIFS

Identifier des mots ayant une partie commune (exemples : le *ch* de *chat* et *chien* ; le *on* de *poisson* et *maison*), savoir décoder des mots.

Mobiliser le décodage des mots pour mettre en œuvre des stratégies de compréhension de ce qui a été lu.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Un roman par enfant.

- 1 Proposer de décoder** des mots de l'histoire. Pour cela, écrire les mots au tableau et les lire ou chercher à les décoder (selon le niveau).
- 2** Au fur et à mesure de la lecture, collective ou individuelle, avec aide ou sans, **placer les mots manquants**. S'aider du contexte pour trouver quel mot doit être placé.
Par exemple :

« Et le ... de Simon ? »

Lecture des mots, identification de la rime en « on », aide de l'illustration...
Exemple de justification attendue :

« J'ai vu qu'il y avait un poisson sur la page,
et, *poisson*, ça finit comme *Simon*. »

- 3 Faire expliciter les stratégies**, si possible par les élèves.

Les devinettes

OBJECTIFS

Écouter pour comprendre des messages oraux.

Inventer une devinette.

Connaître les caractéristiques de ce genre.

MATÉRIEL À IMPRIMER :

La fiche devinettes de la page 6.

- 1 **Demander aux élèves** s'ils savent ce qu'est une devinette.
- 2 En donner un exemple et en dégager les caractéristiques.
- 3 **Lire aux élèves** (ou les laisser lire seuls) les **devinettes** de la page 6, selon le niveau de classe.
- 4 Faire écrire le nom de l'animal correspondant.
- 5 Dans un second temps, proposer d'**imaginer des devinettes de la même manière** (garder un animal dans sa tête et chercher ses caractéristiques).

À écrire en dictée à l'adulte ou en écriture autonome.

Les bulles de pensée

OBJECTIF

Commencer à se poser des questions sur les états mentaux des personnages.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Illustrations du roman agrandies ou vidéoprojetées.

MATÉRIEL À IMPRIMER

Fiche élève avec les illustrations des pages 16 et 18.

- 1 Inciter les élèves à imaginer ce que peuvent penser les personnages** dans différentes situations (pages 16 et 18 notamment).
- 2** Distribuer la fiche élève. **Faire ajouter** le contenu des bulles de pensée sortant de la bouche des personnages.
Écrire sous la dictée pour les élèves rencontrant des difficultés.

« Je veux un animaux! »

OBJECTIF

Écrire une phrase (situation générative).
Une **situation générative** est un texte court à structure forte, qui constitue un texte-matrice. Il est possible de partir de cette structure pour produire facilement un nouveau texte (d'après les recherches menées par André Ouzoulias).

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Page 4 agrandie ou vidéoprojetée.

MATÉRIEL À IMPRIMER

Étiquettes agrandies de la phrase, fiche élève avec la page 4 du roman.

- 1 **Lire** la phrase et **laisser les élèves s'exprimer** librement sur ce qui interpelle, ce qui fait rire...
- 2 **Chercher** ce qui n'est pas correct.
- 3 **Expliquer** que certains mots en *-al* ont leur terminaison plurielle en *-aux*.
- 4 **Chercher d'autres mots en -al** avec pluriel en *-aux*. **Les écrire** au tableau.
- 5 **Compter** le nombre de mots et les encadrer afin de comprendre la notion de mots/de phrases.
- 6 Expliquer aux élèves qu'ils vont devoir écrire la phrase correcte sur la fiche.

Pistes possibles de différenciation :

- entourer les mots à intervertir ;
- recopier la phrase en capitales ou en cursives.

POUR ALLER PLUS LOIN

Chercher des mots en *-al/-aux* et fabriquer d'autres phrases, puis les lire à la classe (exemple : « Je veux un chevaux, et même des cheval! »).

BIBLIO

Réussir son entrée en production d'écrits GS/CP, Anne Chabrilanges, Retz.

Les idées de Nathan !

OBJECTIF

Travailler la compréhension orale (implicite du texte).

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Le roman

La phase 1 peut être proposée en début de séquence (émission d'hypothèses).

1 Montrer la couverture du roman. Demander aux élèves d'**émettre des hypothèses** sur l'histoire ; leur faire observer attentivement la couverture.

2 Lire l'histoire plusieurs fois. Faire procéder à un **rappel de l'histoire**.

3 Poser des questions de compréhension :

« Qui peut donner les noms des personnages ? »

« Où se passe l'histoire ? »

« Que veut Nathan ? »

« Quel est le problème rencontré ? »

« Nathan a au début une **idée de génie** : laquelle ? Pourquoi fait-il cela ? »

« À la fin de l'histoire, Nathan a une **idée de ruse** (il dit *une idée derrière la tête*) : laquelle ? »

Un débat autour des animaux de compagnie

OBJECTIF

Participer à un échange, argumenter.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Une grande feuille pour noter la synthèse.

1 Expliquer (ou rappeler) les règles d'un débat : on peut donner son avis, on écoute les camarades qui parlent, on a le droit de ne pas être d'accord et on peut l'expliquer...

2 Poser des questions aux élèves pour orienter le débat :

« Nathan avait vraiment envie d'avoir un animal de compagnie.

Et vous, en avez-vous un ? »

« Aimeriez-vous en avoir un ? Pourquoi ? »

« Un animal peut-il être idéal ? Pourquoi ? »

« Est-ce indispensable ? »

« Pour avoir un animal, les parents de Nathan émettent des conditions.

Êtes-vous d'accord avec eux ? Pourquoi ? »

Laisser les élèves parler entre eux/interagir.

3 Élaborer une synthèse collective.

4 Faire dessiner son animal idéal. Lui trouver un nom.

Les animaux imaginaires

OBJECTIFS

Manipuler les syllabes.

Écrire un mot/une phrase inventé(e).

Si on décide de faire représenter plastiquement aux élèves : mener à terme une production plastique individuelle dans le cadre d'un projet.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Page 7 du roman agrandie ou vidéoprojetée.

MATÉRIEL À IMPRIMER

Fiche élève de la page 7.

- 1 Afficher au tableau les trois animaux imaginaires.** Laisser les élèves réagir, se rendre compte que ce sont des animaux mélangés!
- 2 Leur demander d'imaginer** le nom d'un animal choisi parmi les trois (garder les deux autres pour le travail individuel). Si nécessaire, apporter une aide en expliquant que ce sont aussi des « moitiés » de mot.
- 3 Distribuer** la fiche-élève (page 7). Les élèves travaillent individuellement.

Différents niveaux de difficulté peuvent être envisagés pour cette séance :

→ Jouer au préalable à des jeux de manipulation de syllabes, à partir du *Syllabozoo* (André Ouzoulias, Retz) ou de jeux du même type à retrouver par exemple ici :

<https://maternelle-bambou.fr/syllabozoo/>

<https://laclassedelarene.blogspot.com/2010/04/livre-syllabes.html>

→ Imaginer une description des animaux imaginaires pour les plus avancés.

- 4 Dans un second temps,** proposer aux élèves d'**inventer un animal** en procédant de la même manière. Le dessiner ou le peindre.

QUESTIONNER LE MONDE DU VIVANT

J'écris, je lis • Un animal idéal

Différentes sortes d'animaux

OBJECTIF




Classer les animaux.

MATÉRIEL À IMPRIMER

Les animaux présents dans le livre.

- 1 Faire nommer les animaux de l'histoire.
- 2 Interroger les élèves sur ce qu'ils savent sur ces animaux :
 - « Où vivent-ils ? » (Maison ? Terre ? Air ? Eau ?)
 - « Comment se déplacent-ils ? » (En courant, marchant, sautant, nageant, volant, rampant.)
 - « Ont-ils d'autres particularités ? Des ressemblances ? Des différences ? »
- 3 Faire compléter un tableau à double entrée (classer les animaux par catégories), individuellement ou en groupe.

Exemple de tableau :

								
os								
arêtes								
poils								
plumes								
écailles								

PISTES POUR TRAVAILLER AVEC LA COLLECTION

Bienvenue au CP • La classe des pirates

Divers documents peuvent également être téléchargés et peuvent faire le lien avec d'autres romans de la collection.

→ UNE AFFICHE DES PERSONNAGES

Tous les personnages de la collection réunis sur une grande affiche !

On peut imaginer choisir son personnage préféré et expliquer pourquoi, découper les personnages, les mélanger et retrouver ceux de notre histoire... mais aussi découvrir les personnages du prochain roman étudié en classe et imaginer ce qui va bien pouvoir se passer dans cette nouvelle classe !

→ UNE FICHE « PASSEPORT DE LECTEUR »

Proposer aux élèves de s'entraîner à lire l'histoire (seuls, en binôme, avec un tuteur) dans le but de la lire ensuite à quelqu'un.

Pour cela, proposer une fiche incluant la couverture du livre et l'inscription « Je suis maintenant capable de lire cette histoire à... ». Lorsque l'élève est prêt, il peut partir fièrement à la maison, son roman et son passeport de lecteur sous le bras !

→ MA COLLECTION DE BADGES

Pour valoriser les compétences travaillées, motiver et accompagner les efforts des élèves, il est possible de distribuer des badges, à coller sur un « collecteur de badges ». Chaque exploitation pédagogique de livre propose son lot de badges à télécharger.

sage

obéissant

féroce

méchamment

sale

dégoûtant

gros

énorme

monotone

ennuyeux

petit

minuscule

bavard

bruyant

mignon

adorable

malin

rusé

Les mots d'un animal idéal

sage

gros

bavard

obéissant

énorme

bruyant

féroce

monotone

mignon

méchant

ennuyeux

adorable

sale

petit

malin

dégoûtant

minuscule

rusé

Prénom : _____

Pour caresser le chat, Nathan doit aller du A jusqu'au Z.



Attention, il manque cinq lettres! À toi de les écrire.



Bravo!



Prénom : _____

Les devinettes des animaux

Regarde bien ces images et réponds aux questions. Attention, un animal peut apparaître deux fois !



LE CHIEN

1. Quel animal est sale ?
LE



LE CHAT

2. Quel animal fait peur ?
LE



LE SERPENT

3. Quel animal est terrifiant ?
LE



LE HAMSTER

4. Quel animal est dégoûtant ?
LE

5. Quel animal est tout petit ?
LE

6. Quel animal est très poilu ?
LE

Prénom : _____

Les devinettes des animaux

Regarde bien ces images et réponds aux questions. Attention, un animal peut apparaître deux fois !



LE CHIEN

1. Quel animal est sale ?
LE



LE CHAT

2. Quel animal fait peur ?
LE



LE SERPENT

3. Quel animal est terrifiant ?
LE

4. Quel animal est dégoûtant ?
LE

5. Quel animal est tout petit ?
LE

6. Quel animal est très poilu ?
LE



LE HAMSTER

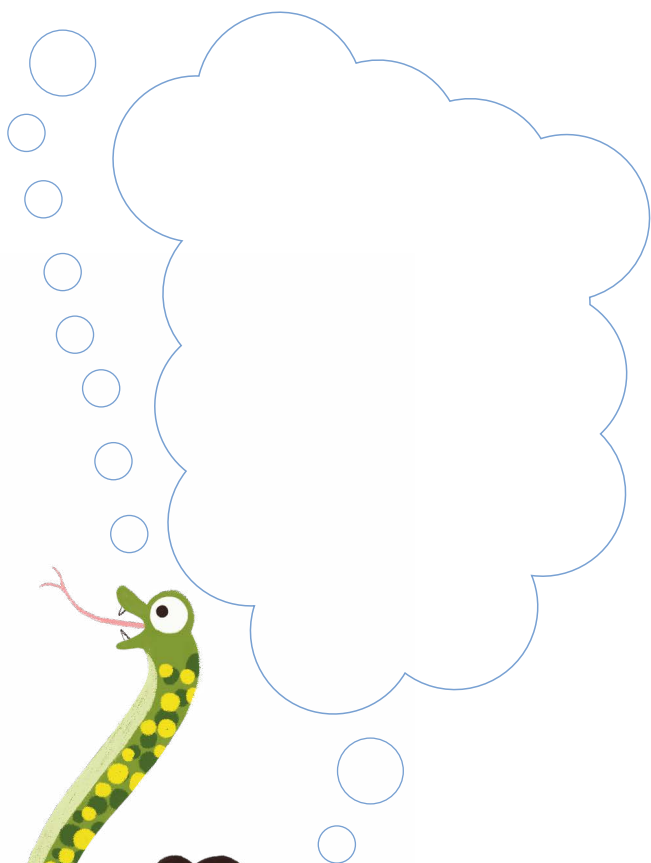
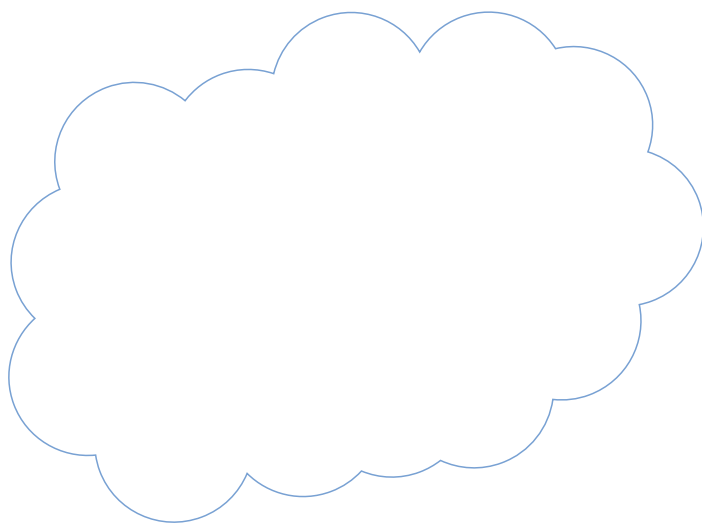
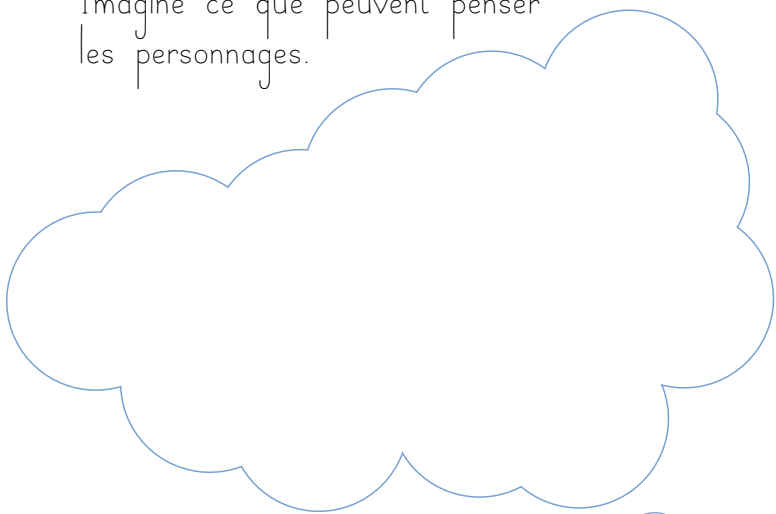
Prénom : _____

Imagine ce que peuvent penser les personnages.



Prénom :

Imagine ce que peuvent penser
les personnages.



Je

veux

un

animaux

et

même

des

animal

Prénom : _____

Les animaux imaginaires



Quels drôles d'animaux imaginaires!



QU'EST-CE QU'UN HAMNEY?

C'est un mélange entre

UN ET UN



QU'EST-CE QU'UN POPENT?

C'est un mélange entre

UN ET UN



QU'EST-CE QU'UN SERSTER?

C'est un mélange entre

UN ET UN

Bravo, tu as très bien écrit!



Prénom : _____

Les animaux imaginaires



Quels drôles d'animaux imaginaires!



QU'EST-CE QU'UN HAMNEY?

C'est un mélange entre

UN ET UN



QU'EST-CE QU'UN POPENT?

C'est un mélange entre

UN ET UN



QU'EST-CE QU'UN SERSTER?

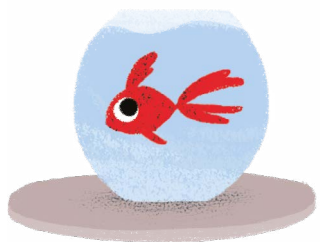
C'est un mélange entre

UN ET UN









Bravo, tu as très bien écrit!



Les animaux de l'histoire



Les animaux de l'histoire

Les personnages de l'histoire



Nathan

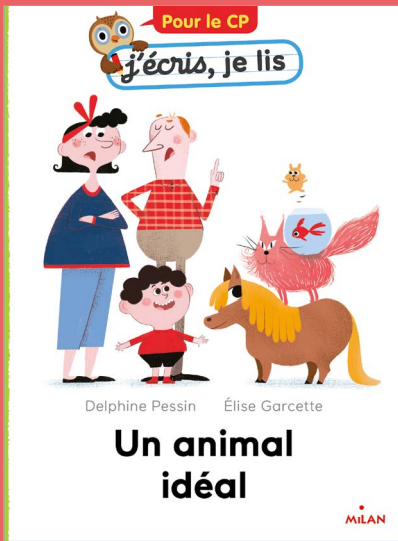


papa



maman

PASSEPORT DE LECTEUR
DE



Je suis maintenant capable de lire
cette histoire.
Je souhaite la lire à

PASSEPORT DE LECTEUR
DE



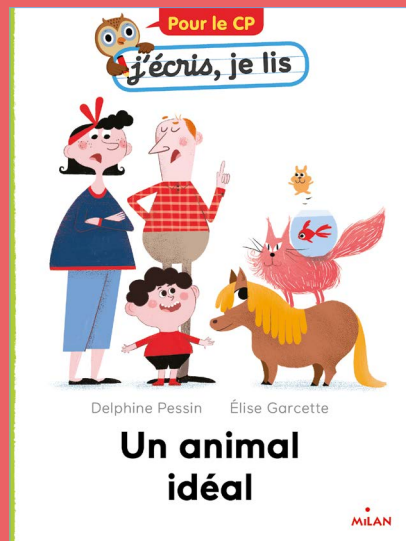
Je suis maintenant capable de lire
cette histoire.
Je souhaite la lire à

PASSEPORT DE LECTEUR
DE



Je suis maintenant capable de lire
cette histoire.
Je souhaite la lire à

PASSEPORT DE LECTEUR
DE



Je suis maintenant capable de lire
cette histoire.
Je souhaite la lire à

