

Activité de mise en lien

École maternelle				C2		C3		C4	
Acc	M1	M2	M3	P1	P2	P3	P4	P5	P6
				✓					

Titre de l'activité : Le bain de lecture (album de référence = « Chabadababa, mon chat transforme-toi ! »)

Visées transversales :

VT2 APPRENDRE A APPRENDRE

2.1 Développer des opérations mentales de base

2.2 Prendre conscience, analyser et réguler les opérations mentales de base (métier d'élève)

Eléments mobilisés			
Disciplines	Champs	Rubrique	Rubrique spécifique
Français	Parler	1.2 APPRENDRE LE CODE	1.2.1 Développer la conscience phonologique
		1.3 CONSTRUIRE UN MESSAGE SIGNIFICATIF	1.3.1 Élaborer des contenus
		1.7 ASSURER LA PRÉSENTATION DU MESSAGE	1.7.1 Respecter les règles de prise de parole
	Écouter	2.1 PRENDRE LE TEMPS DE LA RÉFLEXION AVANT DE COMMENCER À ÉCOUTER	2.1.1 Caractériser la situation de communication 2.1.2 Se déterminer un but d'écoute
		2.2 APPRENDRE LE CODE	2.2.1 Développer la conscience phonologique
		2.5 TRAITER LES UNITÉS LEXICALES	2.5.1 Traiter le vocabulaire
		2.6 TRAITER LES UNITÉS GRAMMATICALES	2.6.1 Donner du sens aux unités grammaticales
		2.7 ASSURER LA PRÉSENTATION DU MESSAGE	2.7.1 Appliquer les règles d'écoute
		2.8 CLÔTURER LA TÂCHE EN Y PORTANT UN REGARD RÉFLEXIF	2.8.2 Vérifier et ajuster son écoute
	Lire	3.1 PRENDRE LE TEMPS DE LA RÉFLEXION AVANT DE COMMENCER À LIRE	3.1.1 Caractériser la situation de communication
		3.2 APPRENDRE ET UTILISER LE CODE	3.2.1 Décoder les mots et la ponctuation 3.2.2 Lire avec fluidité
		3.3 CONSTRUIRE DU SENS À L'AIDE DE STRATÉGIES	3.3.3 Formuler des hypothèses et les vérifier 3.3.4 Dégager des informations explicites 3.3.6 Percevoir le sens global 3.3.8 Relier le texte et les illustrations 3.3.9 Adopter une lecture littéraire (compréhension – interprétation)

		3.4 DÉGAGER LA COHÉRENCE DU MESSAGE	3.4.1 Dégager les facteurs de cohérence
		3.5 TRAITER LES UNITÉS LEXICALES	3.5.1 Traiter le vocabulaire 3.5.2 Établir des relations entre les mots
		3.6 TRAITER LES UNITÉS GRAMMATICALES	3.6.1 Donner du sens aux unités grammaticales et dégager des régularités
		3.8 CLÔTURER LA TÂCHE EN Y PORTANT UN REGARD RÉFLEXIF	3.8.1 Apprécier, agir, réagir,
Écrire		4.2 APPRENDRE ET UTILISER LE CODE	4.2.1 Encoder les mots 4.2.2 Ponctuer
		4.5 UTILISER LES UNITÉS LEXICALES	4.5.1 Utiliser un vocabulaire précis et adapté à la situation de communication 4.5.2 Respecter l'orthographe lexicale
		4.6 UTILISER LES UNITÉS GRAMMATICALES	4.6.3 Utiliser la phrase
		4.7 ASSURER LA PRÉSENTATION DU MESSAGE	4.7.1 Assurer la présentation au niveau graphique
		4.8 CLÔTURER LA TÂCHE EN Y PORTANT UN REGARD RÉFLEXIF	4.8.2 Vérifier et ajuster sa production

Savoirs et savoir-faire		
Discipline	Savoirs ciblés	Savoir-faire ciblés
Français	Conscience phonologique	Pratiquer une lecture participative
	Intentions de communication	Respecter les règles* de prise de parole.
	Adaptation à la situation de communication	Développer la conscience phonologique
	Terme du langage technique de la lecture-écriture	Assigner un but à son écoute
	Correspondances graphophonétiques	Tenir compte des paramètres de la situation de communication.
	Caractéristiques graphiques de la phrase	Prendre appui sur les indices grammaticaux (sans les nommer) pour construire le sens du message entendu.
	Principes de la lecture à haute voix	Appliquer des règles d'écoute selon la situation de communication.
	Stratégies/habilités de compréhension	Évaluer son écoute
	Lexique spécifique	Développer une lecture fluide (fluence).
	Lexique courant	Émettre des hypothèses d'anticipation et d'interprétation puis les vérifier
		Relever des informations explicites.
		Percevoir le sens global
		Mettre en relation le texte et les illustrations.
		Utiliser des reprises d'informations d'une phrase à l'autre pour construire du sens.

	Observer le fonctionnement de la langue
	Réfléchir à sa pratique de lecteur.
	Utiliser des correspondances graphophonétiques (simples ou complexes).
	Utiliser le lexique
	Respecter la segmentation en mots.
	Maitriser le geste graphique
	Vérifier sa production écrite
	Communiquer sa production écrite

Intentions pédagogiques :

- Donner le plaisir de lire aux enfants
- Donner du sens à la lecture
- Développer des stratégies de lecture (se référer au dictionnaire, repérer la structure répétitive...)
- Décoder/lire des phonèmes, des syllabes, des mots ou des phrases vues au préalable

Matériel :

- Les images A3 pour TN
- Les textes A3 pour TN
- Les illustrations pour le dictionnaire au TN
- Les mots pour le dictionnaire au TN
- Le livret des enfants
- Les étiquettes du dictionnaire en petit et découpées pour leur livret
- L'album original
- Le livret d'exercices
- Le corrigé du livret
- Les vignettes d'aide pour la production d'écrit

Prérequis :

- Les phonèmes et graphèmes déjà vus
- La gestuelle mise en place dans la classe
- Savoir lire les phonèmes vus
- Savoir écrire des graphèmes

Disposition tabulaire



La sorcière Chalumeau
n'est pas contente.
Son chat
ne mange pas
les souris.

Le lundi,
elle prépare
une potion orange.
Elle dit:
« CHABADABABA,
bois mon chat
et change-toi en...»

Le mardi,
elle prépare
une potion violette
Elle dit:
« CHABADABABA,
bois mon chat
et change-toi en...»

Le mercredi,
elle prépare
une potion bleue
et dit:
« CHABADABABA,
bois mon chat
et change-toi en...»

Le jeudi,
elle prépare
une potion noire
et dit:
« CHABADABABA,
bois mon chat
et change-toi en...»

Le chat se change
en chameau.

Le chat se change
en chalet.

Le chat se change
en chapeau.

Le chat se change
en chamois.



Le vendredi,
elle prépare
une potion rouge.
Elle dit:
« CHABADABABA,
bois mon chat
et change-toi en...»

Le samedi,
elle prépare
une potion brune.
Elle dit:
« CHABADABABA,
bois mon chat
et change-toi en...»

Le dimanche,
elle prépare
une potion verte.
Elle dit:
« CHABADABABA,
bois mon chat
et change-toi en...»

La sorcière
Chalumeau
est contente.
Son chat
peut manger
les souris et les
rats.

Le chat se change
en charrue.

Le chat se change
en chagrin.

Le chat se change
en chasseur.

Elle l'appelle
Charabia.

Disposition tabulaire du dictionnaire



Chalumeau



manger



Charabia



appeler



content



une sorcière



un chapeau



un chat



un chamois



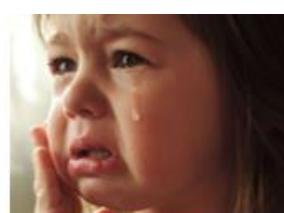
une souris



une charrue



une potion



un chagrin



un chameau



un chasseur



un chalet

ANALYSE MATIÈRE

Le texte proposé aux enfants dans le bain de lecture est adapté de l'album-jeunesse *Chabadababa, mon chat transforme-toi !*

Album de référence : VINCIGUERRA, P. et AYNAUD-SZIKORA, A. (2009) Chabadababa, mon chat transforme-toi ! Éditions Retz, collection phonalbums.

Texte original

Depuis plusieurs mois, la sorcière CHALUMEAU essayait d'éduquer son chat. Mais elle n'y arrivait pas. Alors, un soir de novembre, sa colère explosa :

« Chat inutile ! Tu ne sais ni chasser, ni effrayer ! Tu passes ton temps à dormir et à paresser ! Foi de sorcière, d'ici une semaine, tu ne seras plus le même ! »

Le lundi, elle prépara une potion orange et prononça une formule étrange :

« Chabadababa, mon chat bois et transforme-toi ! »

« Un CHAMEAU ! Quelle drôle d'idée ! Je me suis trompée... Ce n'est pas mon souhait. »

Le mardi, elle prépara une potion violette et prononça sa formule en faisant une pirouette :

« Chabadababa, mon chat bois et transforme-toi ! »

« Un CHALET ! Quelle drôle d'idée ! Je me suis trompée... Ce n'est pas mon souhait. »

Le mercredi, elle prépara une potion indigo et prononça sa formule illico :

« Chabadababa, mon chat bois et transforme-toi ! »

« Un CHAPEAU ! Quelle drôle d'idée ! Je me suis trompée... Ce n'est pas mon souhait. »

Le jeudi, elle prépara une potion noire et prononça sa formule en entrant dans sa baignoire :

« Chabadababa, mon chat bois et transforme-toi ! »

« Un CHAMOIS ! Quelle drôle d'idée ! Je me suis trompée... Ce n'est pas mon souhait. »

Le vendredi, elle prépara une potion grenat et prononça la formule en croquant du chocolat :

« Chabadababa, mon chat bois et transforme-toi ! »

« Une CHARRUE ! Quelle drôle d'idée ! Je me suis trompée... Ce n'est pas mon souhait. »

Le samedi, Chalumeau, un peu fatiguée, prépara une potion châtain. Elle prononça sa formule et serra les poings :

« Chabadababa, mon chat bois et transforme-toi ! »

« Un CHAGRIN ! Quelle drôle d'idée ! Je me suis encore trompée... Ce n'est pas mon souhait. »

Dimanche, bien reposée, elle s'appliqua, se concentra, prépara une potion couleur de beurre et prononça la formule sans peur :

« Chabadababa, bois, mon chat, et transforme-toi ! »

« Enfin, jubila la sorcière Chalumeau en faisant de petits sauts, voilà mon CHASSEUR ! »

Après tant d'efforts, la sorcière, très fatiguée, se mit à mélanger toutes les syllabes :

« Je ne voulais pas, dit-elle,

d'un MEAU/CHAT, ni d'un MOIS/CHAT,

ni d'une RRUE/CHA, ni d'un LET/CHA,

ni d'un PEAU/CHAT,

encore moins d'un GRIN/CHA...

C'est bien un CHASSEUR qu'il me fallait !».

Alors Chalumeau prononça, sans se tromper, sa dernière formule magique sur son balai :

« Des souris et des rats tu chasseras et Charabia tu t'appelleras. Quelle belle vie de chat tu auras ! ».

Texte simplifié

La sorcière Chalumeau

n'est pas contente.

Son chat

ne mange pas les souris.

Le lundi,
elle prépare
une potion orange.

Elle dit :

« CHABADABABA,
bois mon chat
et change-toi en... »

Le chat se change
en chameau.

Le mardi,
elle prépare
une potion violette

Elle dit :

« CHABADABABA,
bois mon chat
et change-toi en... »

Le chat se change
en chalet.

Le mercredi,
elle prépare
une potion bleue

et dit :

« CHABADABABA,
bois mon chat
et change-toi en... »

Le chat se change
en chapeau.

Le jeudi,
elle prépare
une potion noire

et dit :

« CHABADABABA,
bois mon chat
et change-toi en... »

Le chat se change
en chamois.

Le vendredi,
elle prépare
une potion rouge

et dit :

« CHABADABABA,
bois mon chat
et change-toi en... »

Le chat se change
en charrue.

Le samedi,
elle prépare
une potion brune

et dit :

« CHABADABABA,
bois mon chat
et change-toi en... »

Le chat se change
en chagrin.

Le dimanche,
elle prépare
une potion verte

et dit :

« CHABADABABA,
bois mon chat
et change-toi en... »

Le chat se change
en chasseur.

La sorcière Chalumeau
est contente.

Son chat

peut manger

les souris et les rats.

Elle l'appelle Charabia.

Dictionnaire

	Chalumeau		une potion		un chagrin
	Charabia		un chameau		un chasseur
	une sorcière		un chalet		content
	un chat		un chapeau		manger
	une souris		un chamois		appeler
			une charrue		

Type/genre de texte

Type : narratif

Genre : album

Intertextualité

- Nombreuses références aux sorcières :
 - o apparence de Chalumeau : nez pointu, robe noire, chapeau pointu noir, chaussures pointues, tablier orange avec une chauve-souris dessus ;
 - o crapaud sur la commode ;
 - o ambiance générale sombre ;
 - o grimoires ;
 - o crocodile dans le bain ;
 - o canard avec chapeau de sorcière dans le bain ;
 - o escargot dans le pot de fleurs ;
 - o rat dans une cage ;
 - o grenouille dans un bocal ;
 - o grand chaudron ;
 - o balai que Chalumeau enfourche.

Rapport image/texte

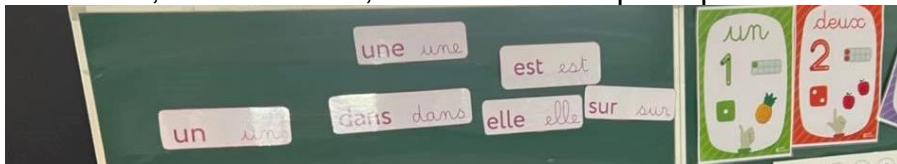
- Illustrations redondantes : on peut comprendre le récit uniquement par le texte.
- Au début de l'histoire, Chalumeau se plaint que son chat ne chasse pas les souris. Sur chaque page, à chaque scène, on retrouve une petite souris, qui semble plutôt confiante et à l'aise. A la fin de l'histoire, quand le chat est transformé en chasseur, on voit que la souris est moins rassurée, et que l'attention de Charabia est désormais tournée vers elle. On imagine qu'il va l'attraper et la croquer.

Inférence

- Jeu de mots dans le nouveau nom du chat : Charabia = chat / rat /bia.

Référentiels de classe

- Les mots-outils : les mots outils sont tous les mots rencontrés par les enfants dans des textes, des exercices, des histoires et que l'I place au TN



- Prénoms des élèves : chaque élève a son prénom écrit en cursive sur son banc
- Les jours de la semaine



- Les couleurs : toutes les couleurs sont représentées et écrites sur une armoire de la classe.
- Toutes les lettres écrites en cursive minuscule sur un mur.
- Les alphas sous forme d'aimants sur toutes les lettres déjà vues pour se rappeler de ce qui a été vu en maternelle.



- Les lettres déjà vues sont affichées au TN



Vocabulaire

- **chacal** : animal sauvage qui ressemble au loup et au renard.
- **châle** : grand morceau de tissu ou de laine tricotée que l'on porte sur les épaules.
- **chaloupe** : grand canot.
- **chalumeau** : appareil qui produit un jet de gaz enflammé.
- **chameau** : grand animal d'Asie qui a deux bosses sur le dos. La femelle est appelée la chamelle.
- **chamois** : animal très agile à cornes lisses et recourbées qui vit dans les montagnes. La femelle est appelée la chèvre et le petit le chevreau.
- **chapelet** : objet formé de petites boules enfilées comme un collier, que l'on fait glisser entre ses doigts en récitant des prières.
- **chapelle** : petite église.
- **chapiteau** : grande tente sous laquelle ont lieu des festivités.
- **charabia** : langage incorrect et difficile à comprendre.
- **charbon** : matière noire que l'on tire du sol et que l'on brûle pour produire de l'énergie.
- **charcuterie** : produit fabriqué avec de la viande de porc.
- **chardon** : plante à épines dont la fleur mauve devient piquante quand elle sèche.
- **chariot** : petite voiture à 4 roues que l'on utilise pour transporter quelque chose.
- **charme** : arbre à bois blanc et dur.
- **charrette** : voiture à deux roues tirée par un cheval.
- **charrue** : machine agricole qui creuse des sillons dans la terre.
- **dromadaire** : animal qui ressemble au chameau mais qui n'a qu'une seule bosse sur le dos.

Stratégies de lecture, lien avec le flash métacognitif

<p>Je regarde la première lettre</p> <p></p> <p>Maman</p>	<p>Je regarde la longueur du mot</p> <p></p> <p>mer ménufar</p>	<p>Je reconnaît une partie du mot</p> <p></p> <p>Mardi</p>
<p>Je m'aide du contexte</p> <p></p>	<p>Je connais déjà le mot</p> <p></p> <p>MAMAN</p>	<p>Je regarde les images</p> <p></p>

Le mot est déjà apparu dans le texte

Je joue avec Papa.
Papa m'aide pour mes devoirs.

Je reconnaiss des lettres

A B C D E F
G H I J K L M
N O P Q R S T
U V W X Y Z

Je regarde dans mon dictionnaire



Je reconnaiss des syllabes



J'écris le mot dans une autre écriture

Maman
Maman

Je découpe le mot en syllabe

lu	ne	le
vé	lo	lo
té	lé	vé
pi	le	lo
lu	ge	le

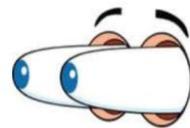
Je passe mon doigt sur le mot



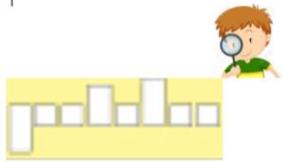
Je m'aide de ma boîte à mots



Je vois la réponse au coup d'œil



Je repère la silhouette du mot



Je reconnaiss les accents



Je compare avec un mot déjà connu

château
bateau

Je m'aide des référents



bateau

Je cache un morceau du mot



Je photographie le mot



Je frappe les syllabes



ba/teau

Je fais le signe

C



J'utilise la latte de lecture



J'utilise le chuchoteur



J'utilise le casque anti bruit



Je mets en évidence ce que je connais



Déroulement de l'activité et pistes de différenciation :

I. IMPREGNATION / CONTAGION (*semer pour récolter*)

Des lectures par I, des lectures d'albums, des mots rencontrés dans des textes... → donne l'envie de lire aux enfants

II. MOBILISATION (*donner l'envie, allumer le feu*)

A. Annonce de l'activité (coll, oral) (2')

« Aujourd'hui, nous allons découvrir une nouvelle histoire ensemble. »
I ne fait pas la lecture de l'album.

B. Découverte du titre (coll,or) (10')

I écrit le titre au TN en imprimé majuscule ET en écriture cursive. → Chabadababa, mon chat change toi... ».

Les enfants essaient de décoder le titre avec I.

C. Emission d'hypothèses (coll,or) (3')

I affiche au TN les différentes illustrations du dictionnaire. I demande aux enfants : « Selon vous, que va raconter cette histoire ? ».

Les enfants émettent des hypothèses sur l'histoire qu'ils vont découvrir.

Stratégies :

- Imaginer (SC)
- Exprimer ses idées (SA)
- Observer (SC)

Difficultés :

- Ne pas avoir d'idées

Aides

- Montrer les signifiés et dire le signifiant

III. APPRENTISSAGE

A. Création du dictionnaire

1. Vérification de la compréhension des illustrations (coll.or) → 5'

I reprend chacune des étiquettes « illustrations » installées au TN et demande aux enfants, pour chacune d'entre-elles, ce qu'elles représentent.

« Que représente l'illustration ? ».

Si les enfants ne disent pas le bon signifiant, I leur donne des indices et/ou donne le signifiant pour certains signifiés.

Stratégies

- Observer, décrire (SC)
- Exprimer ses idées (SC)

Difficultés

- Ne pas avoir en tête le bon signifiant

Aides

- Se référer à ce que les enfants connaissent (maison, classe, école, ...)
- Donner le signifiant

2. Association signifié-signifiant (coll.or) → 15'

I place au TN les signifiants écrits en écriture cursive. Les enfants vont devoir décoder afin d'associer le signifiant au signifié.

Les enfants observent, décoden et lorsqu'ils ont une idée, ils lèvent le doigt. I les appelle et ils viennent associer le signifié avec le signifiant. I crée le dictionnaire avec les associations sur un côté du tableau.

Stratégies

- Associer (SC)
- Analyser (SC)
- Comparer (SC)
- Reconnaître (SC)
- Faire appel à ses prérequis (SC)

Difficultés

- Décoder les mots
- Rencontrer des phonèmes qui n'ont jamais été vus
- Lire l'entièreté du mot

Aides

- Utiliser la gestuelle de Borrel Maisonneu qu'ils utilisent en classe
- Utiliser les référentiels des lettres vues
- Utiliser les référents présents en classe
- Utiliser la boîte à mots
- Utiliser les prénoms des élèves
- Proposer/écrire le signifiant en imprimé majuscule



FLASH META :

Comment avez-vous fait pour associer les mots aux images ?
Expliquez-le à notre mascotte !

Différenciation : demander aux bons lecteurs de donner leurs stratégies aux autres.

3. Création de leur dictionnaire dans leur livret personnel (ind, écrit) → 15'

Les enfants vont recevoir leur livret. À la première page, ils créeront leur dictionnaire grâce à celui que nous aurons fait au TN.

Les étiquettes seront déjà découpées et ils devront associer le signifié au signifiant.

Stratégies

- Recopier (SC)
- Rassembler le matériel (SG)
- Associer (SC)

Difficultés

- Faire la même chose qu'au TN

Aides

- Donner un dictionnaire sur feuille pour que l'enfant l'ait à côté de lui

B. Découverte/lecture de l'histoire simplifiée (coll, or et écrit) → environ 5' par partie, en comptant qu'au début ça sera lent et plus on avancera, plus cela sera fluide. (9 x 5' = 45')

- 1^{ère} partie

I affiche la première illustration au TN.

« Que voyez-vous sur cette illustration ? Que va-t-il se passer ? »

Les enfants émettent des hypothèses.

I affiche le texte.

Consigne : « Alors, nous allons essayer de lire l'histoire. Pour vous aider, vous avez le dictionnaire. Dès que vous reconnaissiez un mot, vous levez le doigt et je vous appellerai pour venir le montrer et dire quel est ce mot »

En fonction des mots retrouvés par les enfants, I l'illustre en dessous afin que les enfants puissent avoir une aide lorsque nous lirons l'affiche complète et également, pour repérer la structure répétitive de cette histoire.

Si l'enfant s'est trompé, I compare le mot de l'histoire avec le mot du dictionnaire et/ou le mot qu'elle aura écrit en fonction de ce que l'enfant dira. Pour les comparer, elle les mettra en parallèle. Elle peut aussi cacher les lettres perturbantes / muettes.

Après avoir décodé les différents mots de l'affiche, I demande à un enfant de lire toute l'affiche. Pour l'aider, elle suit les mots avec un bâton.

Différenciation : donner le bâton à un bon lecteur pour qu'il suive lui-même durant la lecture.

- 2^{ème} partie

➔ Même déroulement que pour la 1^{ère} partie pour la première affiche.

Après la première affiche, I insère la deuxième affiche comportant ce en quoi le chat se transforme (en vert sur la disposition tabulaire).

Décodage de cette deuxième affiche de la même manière que la première.

I interroge un enfant qui lira cette deuxième affiche complètement.

Après les deux affiches, un enfant pourra venir enlever le scratch sur l'illustration. En enlevant le chat (scratches), on découvre l'illustration de ce en quoi il s'est transformé.

- 3^{ème} partie

→ Même déroulement que pour la 2^{ème} partie.

- 4^{ème} partie

→ Même déroulement que pour la 2^{ème} partie pour la première affiche de texte.

Après avoir décodé les différents mots de la première affiche de texte, I demande aux enfants « En quoi pensez-vous qu'il va se transformer cette fois-ci ? »

I propose 3 affiches « illustrations » au TN et les enfants doivent choisir quelle illustration correspond au texte. → Ils doivent émettre des hypothèses, puis regarder en fonction de la couleur de la potion (indiquée dans le texte que nous viendrons de lire).

- I affiche l'illustration.
- Un enfant relit le premier texte.
- Après la première affiche, I insère la deuxième affiche de texte comportant ce en quoi le chat se transforme.
- Décodage de cette deuxième affiche de la même manière que la première.
- I interroge un enfant qui lira cette deuxième affiche complètement.

Après les deux affiches, un enfant pourra venir enlever le scratch sur l'illustration. En enlevant le chat (scratch), on découvre l'illustration de ce en quoi il s'est transformé et on voit qui avait bien imaginé.

- 5^{ème} partie

→ Même déroulement que pour la 3^{ème} partie.

- 6^{ème} partie

→ Même déroulement que pour la 5^{ème} partie.

- 7^{ème} partie

→ Même déroulement que pour la 6^{ème} partie pour la première affiche de texte.

Après la lecture de cette première affiche de texte, I demande à un enfant d'enlever l'illustration du chat afin de découvrir ce en quoi il s'est transformé.

Afin de vérifier la compréhension des enfants par rapport à la structure répétitive, c'est à leur tour de dicter à l'adulte la dernière affiche de texte.

→ « Le chat se change en chasseur. »

I interroge un enfant qui lira ce deuxième texte seul.

- 8^{ème} partie

→ Même déroulement que pour la 6^{ème} partie.

- 9^{ème} partie

I affiche la dernière illustration au TN.

« Que voyez-vous sur cette illustration ? Que se passe-t-il ? Comment est Chalumeau ? Comment le savez-vous ? Que fait le chat ? »

Les enfants émettent des hypothèses.

I affiche le 1^{er} texte → Décodage + lecture par un E.

Ensuite, I affiche le second texte (en vert) → décodage + lecture par un E.

I demande aux Es pourquoi Chalumeau décide d'appeler son chat Charabia

→ Chat + rats + bia : c'est un chat qui mange maintenant les rats !

Stratégies

- Se motiver (SA)
- Se concentrer (SA)
- Exprimer ses idées (SA)
- Être à l'écoute (SA)
- Comparer (SC)
- Observer (SC)
- Associer (SC)
- Repérer des éléments essentiels (SC)
- Dégager des caractéristiques (SC)
- Verbaliser (SM)
- Justifier (SM)

Difficultés

- Lire devant les autres
- Associer les mots du dictionnaire avec ceux du texte
- Rencontrer des mots difficiles
- Décoder les mots
- Justifier la raison du choix de la prochaine illustration

Aides

- Donner les mots trop difficiles
- Mettre l'enfant en confiance
- Donner des renforcements positifs
- Faire lire en suivant avec un bâton les syllabes et/ou les mots
- Utiliser la gestuelle Borrel Maisony
- Faire ressortir la structure répétitive
- Mettre le mot du dictionnaire à côté du mot du texte pour comparer
- Faire des dessins à côté, souligner les mots

Lecture de toute l'histoire affichée au TN par plusieurs enfants. (10')

Après chaque séance, les enfants complèteront leur petit livret en y insérant les illustrations à volets relatives aux affiches vues.

Stratégies

- Reproduire (SC)
- Se souvenir (SC)

Difficultés

- Recopier du tableau
- Décoder les mots

Aides

- Mettre à sa disposition un livret complété

C. Découverte de l'histoire originale (coll,or) (10')

Au coin regroupement/bibliothèque, I va lire aux enfants l'histoire originale. De cette manière, les enfants peuvent voir de quel album l'histoire a été tirée et découvrir le texte original de l'histoire → lecture plaisir.

Stratégies

- Être à l'écoute (SA)
- Être curieux (SA)

Difficultés

- Comprendre tout le vocabulaire
- Accepter le changement par rapport au texte adapté
- Respecter les règles d'écoute

Aides

- Faire une pause métacognitive avant l'écoute (« comment fait-on pour bien écouter ? »)
- Expliquer le vocabulaire difficile avant de lire l'album
- Rappeler les règles du coin bibliothèque

D. Production écrite (ind, écr)

Dans le carnet d'exercices, les enfants auront une production écrite à réaliser. Ils devront réaliser leur production en insérant la couleur d'une potion et le nom de ce en quoi le chat se transformera.

Pour les aider, I a placé 3 questions avant la production écrite : choisis un jour de la semaine, une couleur et ce en quoi le chat pourrait se transformer.

Après avoir répondu à ces différentes questions, l'enfant pourrait recopier ces mots dans le canevas de la production écrite (1^{er} jet), montrer à I, réaliser la correction (2^{ème} jet) qui sera corrigée par I. Enfin, il l'écrira au propre.

Après sa production écrite, l'enfant ferait un dessin pour l'illustrer.

Différenciation : des images sont prévues afin de donner des idées à ceux qui n'en auraient pas.

Stratégies

- Se souvenir (SC)
- Se motiver (SA)
- Imaginer (SC)

Difficultés

- Trouver des idées

E. Lecture individuelle par chaque enfant (ind, or)

Quelques jours après, I fait venir chaque enfant auprès d'elle pour qu'il s'entraîne à relire le texte adapté à partir de son petit livret.

Stratégies

- Se souvenir (SC)
- Se motiver (SA)
- Lire

<p>Difficultés</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lire fluidement <p>Aides</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suivre avec un outil scripteur sous chaque mot
<p>F. Synthèse</p> <p>Le dictionnaire créé au départ sera installé en classe en guise de synthèse. Il pourra servir pour une production écrite prochaine, la découverte des natures de mots...</p>
<p>IV. ENTRAINEMENT (ind, écr) (25')</p>
<p>Grâce à un petit carnet d'entraînement, les enfants réaliseront plusieurs petits exercices en rapport avec l'histoire découverte.</p> <p>I lira les consignes de chaque exercice et fera reformuler les Es.</p> <p>Stratégies</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se souvenir (SC) - Se motiver (SA) - Observer (SC) - Établir des liens avec ce que nous avons vu (SC) - Utiliser son livret avec l'histoire (SC) - Rassembler le matériel (SG) <p>Difficultés</p> <ul style="list-style-type: none"> - Incompréhension des consignes - Manque d'inspiration - Ne pas se rappeler de certains éléments vus précédemment <p>Aides</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'aider de son livret (reprenant le dictionnaire, les illustrations et le texte) - Chaque consigne est illustrée par des images que les Es retrouvent dans leurs référents en classe - Vignettes illustrant des mots en (cha) - Tutorat, travail en binôme

Prolongements possibles :

- La découverte du son [cha]
- Les couleurs
- Les sorcières

Références :

- Bain de lecture observé dans une classe de première primaire à l'école primaire de la Providence à Champion le 5 octobre.
- VINCIGUERRA, P. et AYNAUD-SZIKORA, A. (2009) Chabadababa, mon chat transforme-toi ! Éditions Retz, collection phonalbums.
- DECAMPS, M. (2021-2022) Cours de français, Henallux, département pédagogique de Champion.
- Le Robert Junior.

syllabes phon**al**bums

Chabada**baba**, mon **chat** **transforme-toi !**



R
RETZ

de VINCIGUERRA, P. et AYNAUD-SZIKORA, A.

Ce livret appartient à :



DICTIONNAIRE

Colle le mot correspondant au dessin.







La sorcière Chalumeau

n'est pas contente.

Son chat

ne mange pas
les souris.



Le lundi,
elle prépare
une potion orange.
Elle dit :
« Chabadababa,
bois mon chat
et change-toi en... »

Le chat se change
en chameau.



Le mardi,
elle prépare
une potion violette.
Elle dit :
« Chabadababa,
bois mon chat
et change-toi en... »

Le chat se change
en chalet.



Le mercredi,
elle prépare
une potion bleue.
Elle dit :
« Chabadababa,
bois mon chat
et change-toi en... »

Le chat se change
en chapeau.



Le jeudi,
elle prépare
une potion noire.
Elle dit :
« Chabadababa,
bois mon chat
et change-toi en... »

Le chat se change
en chamois.



Le vendredi,
elle prépare
une potion rouge.
Elle dit :
« Chabadababa,
bois mon chat
et change-toi en... »

Le chat se change
en charrue.



Le samedi,
elle prépare
une potion brune.
Elle dit :
« Chabadababa,
bois mon chat
et change-toi en... »

Le chat se change
en chagrin.



Le dimanche,
elle prépare
une potion verte.
Elle dit :
« Chabadababa,
bois mon chat
et change-toi en... »

Le chat se change
en chasseur.



La sorcière Chalumeau
est contente.

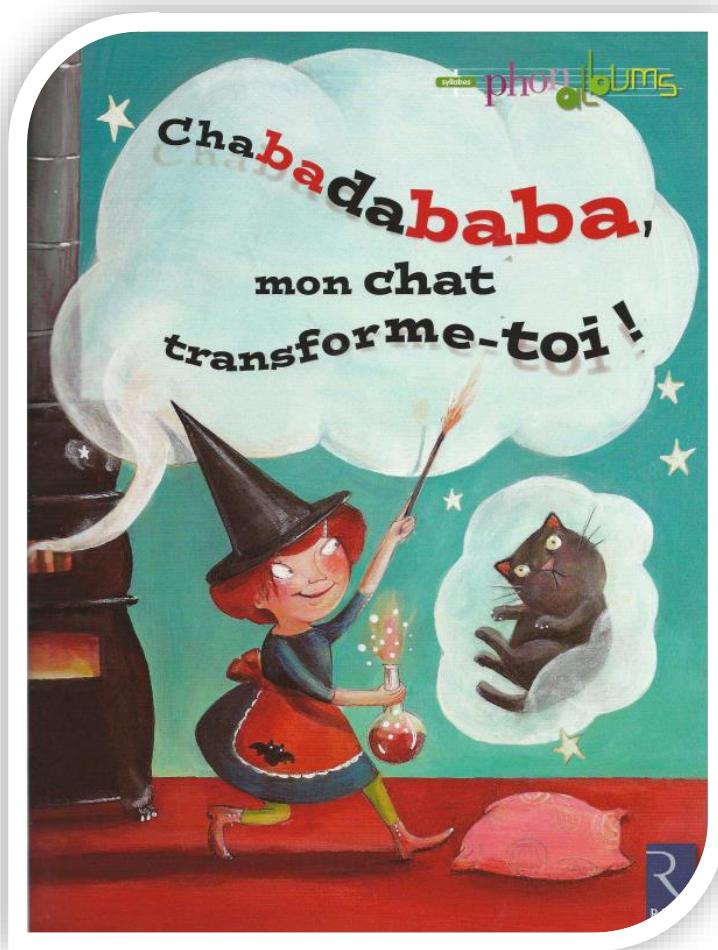
Son chat
peut manger
les souris et les rats.

Elle l'appelle
Charabia.

Bain de lecture

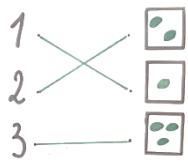
Chabadababa,
mon chat transforme-toi !

Carnet d'entraînement



de VINCIGUERRA, P. et AYNAUD-SZIKORA, A.

Ce carnet appartient à :



1. Relie les mots identiques.

Charabia •

- une potion

une souris •

- un chapeau

un rat •

- Chalumeau

un chasseur •

- une sorcière

une potion •

- content

une sorcière •

- une souris

Chalumeau •

- un chameau

un chapeau •

- un chasseur

un chameau •

- un rat

content •

- Charabia

- 1
- 2
- 3

2. Relie l'image à la partie du texte correspondant.



- Le mercredi,
elle prépare
une potion bleue
et dit :
« CHABADABABA,
bois mon chat
et change-toi en... »
Le chat se change
en chapeau.



- La sorcière Chalumeau
n'est pas contente.
Son chat
ne mange pas les souris.



- Le lundi,
elle prépare
une potion orange.
Elle dit :
« CHABADABABA,
bois mon chat
et change-toi en... »
Le chat se change
en chameau.



- Le dimanche,
elle prépare
une potion verte
et dit :
« CHABADABABA,
bois mon chat
et change-toi en... »
Le chat se change
en chasseur.



- La sorcière Chalumeau
est contente.
Son chat
peut manger
les souris et les rats.
Elle l'appelle Charabia.



3. **Dessine** les mots suivants.

un chapeau

une potion

un chameau

une souris



4. Colorie autant de ronds qu'il y a de syllabes.

	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>
	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>
	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>
	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>
	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>
	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>
	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>
	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>

une pomme

5. **Entoure** le dessin et le mot correspondant
dans la même couleur.



un chasseur



un chamois



une charrue



un chalet

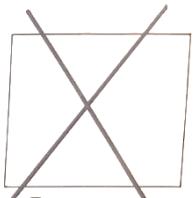
un chapeau



un chagrin



un chameau



6. **Barre les intrus.**
Aide-toi de ton livret.

un chapeau	un chaton	un chat	Charabia
un chapiteau	Chalumeau	Charlotte	une chaloupe
Charly	un chasseur	un chalet	un chameau
un chardon	un chapitre	une charrue	un chagrin



7. **Ecris les mots.**
Aide-toi de ton livret.



8. A ton tour d'être l'écrivain !

Aide-toi des indices de Madame.

Quand tu as trouvé, appelle-la.

- Choisis un jour de la semaine :
- Crée une potion d'une nouvelle couleur :
- Imagine ce en quoi le chat se transforme :

.....



9. Recopie ta production dans le canevas.

Le,

elle prépare

une potion

Elle dit :

« CHABADABABA,

bois mon chat

et change-toi en... »

Le chat se change

en



10. **Dessine ton chat transformé.**

A large, empty rectangular frame intended for a child to draw their transformed cat.

Chalumeau	Chalumeau	Chalumeau
une souris	une souris	une souris
un chamois	un chamois	un chamois
une charreue	une charreue	une charreue
un chasseur	un chasseur	un chasseur
une potion	une potion	une potion
appeler	appeler	appeler
Charabia	Charabia	Charabia
un chapeau	un chapeau	un chapeau
un chagrin	un chagrin	un chagrin
content	content	content
une sorcière	une sorcière	une sorcière
un chat	un chat	un chat
manger	manger	manger

un chameau

un chameau

un chameau

un chalet

un chalet

un chalet

Aides pour la prod. écrite

