

Séquence : évaluation Compréhension PCR Niveau: MSDomaines et Compétence(s) visée(s) :**Echanger / s'exprimer:**

Décrire de façon de + en + précise, Comprendre les règles de l'échange et intégrer les compétences « devenir élève »
Raconter un événement ou une histoire à partir de support visuels en nommant les personnages, l'action, lieu, le temps
Ajuster son propos pour se faire comprendre en fonction de questions ou de ses remarques

Comprendre:

Répondre à des questions sur les enchaînements logiques et chronologiques avec le support des images
Trouver la succession chronologique de 2 puis 3 images en justifiant son choix

Progresser vers la maîtrise de la langue:

Enrichir la phrase avec des adjectifs, des adverbes, des compléments circonstanciels
Commencer à coordonner des propositions (et) Utiliser le nom et son déterminant dans des jeux
Utiliser des pronoms sujets (je, tu, il, elle) pronoms compléments
Reconnaître et utiliser les mots : les entendre, les comprendre et les prononcer en situation de manipulation, de jeu

Découvrir les supports de l'écrit :

Trier les livres en fonction des informations disponibles (couverture, pages intérieures)
Associer couverture et illustration prélevée à l'intérieur du livre ou détail des pages internes

Initiation orale à la langue écrite :

Parmi tous les personnages, reconnaître et nommer le personnage principal
Mettre en relation le début et la fin d'histoires connues : utiliser les illustrations du début et de la fin de plusieurs histoires, choisir celles qui vont ensemble et justifier son choix
Nommer les éléments qui constituent l'univers connu : lieu, objets, actions
Raconter le début et la fin de l'histoire

Se repérer dans l'espace: se repérer dans l'espace de la page , sur la piste orientée

Se repérer dans le temps: repérer des actions simultanées en même temps que, pendant que

Les quantités et les nombres : comparer des quantités (nombre de bonnes réponses symbolisées par des jetons)
exprimer le résultat d'une comparaison avec « autant que » « moins que » « plus que »

Vivre ensemble: coopérer, respecter une règle de jeu

Objectifs :

Montrer sa compréhension des différentes versions lues du PCR en répondant aux questions

Jouer en déplaçant un pion sur une piste orientée selon les indications du dé
Comparer les quantités de jetons gagnées en utilisant les termes appropriés (plus que, moins que , autant que)
Participer à un échange , rester attentif , respecter la règle de jeu, jouer chacun son tour

Critères de réussite :

Donner 6 informations sur l'observation d'un objet ou d'une situation (personnage, image, paysage...)

S'adresser à un autre au sein du groupe

Coordonner les différents éléments et leur succession logique et chronologique avec les illustrations

Connaître une vingtaine de mots (nom, verbe, adjectif) sur une thématique
Produire des phrases simples (S+V+C), reformule sa phrase en fonction des indications

Utiliser les pronoms pluriels (on, ils, elles).

Utiliser le genre à bon escient (un, une, le, la)

Se repérer dans le livre pour chercher une informations (détail d'une image, titre)

Rappeler la fin de l'histoire et comparer les 2 fins différentes

Organisation matérielle :

Piste A3 + cartes questions de 3 couleurs (B, R, J)
1 pion/E + 1 dé (chiffre ou constellations)+

jetons réponse

positive + 1

panier/E

Dispositif pédagogique:

atelier de 6

enfants +

Adulte

Déroulement:

Règle 1 : chaque joueur joue contre les autres.

Chaque joueur se déplace sur la piste de jeu en fonction du nombre de points indiqué par le dé. Il pioche alors une carte correspondant à la couleur de la case sur la quelle il est posé, et répond à la question lue par l'adulte. Si la réponse est juste , il gagne un jeton. Lorsqu'un E s'arrête sur une case « loup », il passe son tour.

Le gagnant est celui qui a collecté le plus grand nombre de jetons (bonnes réponses).

Règle 2: les joueurs jouent ensemble contre le loup

Idem sauf quand un joueur s'arrête sur une case « loup », il habille le loup .

Les joueurs ont gagné s'ils parviennent à sauver le PCR
(case finale).





