

## S'appropriier le langage

### Echanger, s'exprimer

- décrire, questionner, expliquer en situation de jeu : l'image mystère (décrire un indice prélevé sur une illustration de l'album)
- participer à un échange en petit groupe ou collectif en attendant son tour de parole, lors de différentes séquences de langage
- inventer une histoire à partir des illustrations initiale et finale.
- faire des hypothèses sur le contenu du livre au vu de la couverture et de ses illustrations

### Comprendre

- comprendre l'histoire, la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques : les étapes de la transformation de l'ogre, les images séquentielles de l'histoire.

### Progresser vers la maîtrise de la langue française

- acquérir, comprendre et utiliser un vocabulaire pertinent par rapport à l'album, lors des descriptions des illustrations (description physique, sentiments, attributs de l'ogre, caractériser le personnage.
- décrire des indices précisément : image mystère
- utiliser un temps du passé pour raconter l'histoire
- s'intéresser au sens des mots : herse, pont levis, créneau, muraille, carriole, pot de chambre ....

## Devenir élève

- apprendre à rester attentif de plus en plus longtemps lors de l'écoute de l'histoire
- coopérer en participant aux activités collectives
- respecter les règles conversationnelles

## L'ogre



## Le géant de Zéralda Tomi Ungerer

## Découvrir l'écrit

### Se familiariser avec l'écrit

- supports du texte écrit : découvrir l'album, émettre des hypothèses à partir de la couverture, page de garde, début et fin de l'histoire.
- initiation orale à la langue écrite, écoute et compréhension :
  - \* identifier les personnages principaux, les reconnaître dans les illustrations, découvrir l'archétype de l'ogre, faire la carte d'identité du géant de Zéralda.
  - \* comparer des histoires qui ont des points communs (même univers : ogre)
- contribuer à la production d'un texte écrit produire collectivement un court texte pour qu'il puisse être écrit par l'enseignant : créer une histoire à partir du début et la fin de l'histoire

### Se préparer à apprendre à lire et à écrire

- distinguer les sons de la parole distinguer mot et syllabe à partir du titre
- comprendre le principe alphabétique
  - \* discriminer les lettres du mot ogre en script minuscule parmi d'autres lettres (début et fin des mots), dans divers documents - idem en capitales
  - \* reconnaître les lettres du titre dans les trois systèmes d'écriture
  - \* identifier les lettres de l'alphabet des mots ZERALDA, ogre, château
- s'acheminer, apprendre le geste de l'écriture, entraînement graphique
  - \* tracer des lignes croisées « herse »
  - \* tracer des ponts « portes »
  - \* écrire le mot OGRE

## Découvrir le monde

### Découvrir les grandeurs (tailles)

- repérer la propriété : grand, géant, petit
- comparer et classer selon la taille : la bataille des ogres

### Structurer le temps

- restituer le récit en respectant la chronologie de l'histoire
- distinguer le passé et le présent par l'observation des objets de l'histoire : bougie, carriole, pot de chambre)

### Structurer l'espace

- se repérer dans l'espace en situant les éléments du château les uns par rapport aux autres pour le reconstituer avec des formes géométriques

### Approcher les quantités et les nombres

- comparer et dénombrer des collections contenant de 1 à 10 éléments : distribution de sucettes
- dénombrer des collections de 1 à 3 éléments : coloriaae maiaque de l'âne

## Percevoir, sentir, imaginer, créer

- construire un château en assemblant des cubes en bois, des « clipos », des « légos »
- évoquer sa réalisation, expliquer en différenciant comment on a procédé pour sa fabrication, utiliser un vocabulaire adapté (spatial), exprimer ce qu'on perçoit.
- s'inspirer de peinture, de photos pour réaliser un décor (cf. Le pont rempart d'Essaouira au Maroc, la révolution des viaducs - Paul Klee)