



RAFARA - Anne-Catherine De Boel - Ecole des Loisirs (avr 2007) coll. Pastel

Abandonnée dans les bois par ses sœurs, Rafara est capturée par le monstre Trimobe, qui veut la gaver de nourriture pour la rendre bien dodue. Mais, elle arrive à lui échapper grâce à la magie : voilà ce que l'on raconte dans les petits villages africains.

| | Petite section | | Moyenne section | |
|---|--|--|---|---|
| | compétences travaillées | activités proposées | compétences travaillées | activités proposées |
| Communication langage d'évocation | <ul style="list-style-type: none"> Participer à un échange en écoutant autrui, en respectant son tour de parole et en restant dans le propos. Comprendre une histoire adaptée à son âge et la reformuler dans ses propres mots. | <ul style="list-style-type: none"> Décrire les illustrations. Répondre à des questions simples. Prêter sa voix aux personnages. Mimer des émotions : la peur, la colère, la joie. | <ul style="list-style-type: none"> Participer à un échange en écoutant autrui, en respectant son tour de parole et en restant dans le propos. Comprendre une histoire adaptée à son âge et la reformuler dans ses propres mots. | <ul style="list-style-type: none"> Imaginer la suite de l'histoire : arrêter la lecture à l'enlèvement de la fillette. Répondre à des questions simples. Prêter sa voix aux personnages. Mimer des émotions : la peur, la colère, la joie. |
| Langage écrit | <ul style="list-style-type: none"> Découvrir les réalités sonores du langage. Découvrir le principe alphabétique. | <ul style="list-style-type: none"> Scander et taper les syllabes d'un mot simple. Reconstituer un mot. Reconnaître 2 mots identiques. | <ul style="list-style-type: none"> Découvrir les réalités sonores du langage. Découvrir le principe alphabétique. | <ul style="list-style-type: none"> Taper et scander les syllabes d'un mot simple, d'une phrase courte. Reconstituer une phrase courte. Rapprocher des mots identiques. |
| Graphisme écriture | <ul style="list-style-type: none"> Reproduire des motifs graphiques simples : Cercle, droites horizontales, verticales. Savoir écrire son prénom en capitales d'imprimerie. | <ul style="list-style-type: none"> Enfermer le monstre Trombe dans une cage. Dessiner les cailloux de Rafara. Copier son prénom : fiche plastifiée. | <ul style="list-style-type: none"> Reproduire des motifs graphiques simples : Cercle, droites horizontales, verticales, vagues, spirales, boucles. Savoir écrire son prénom en capitales d'imprimerie sur une ligne, entre 2 lignes. | <ul style="list-style-type: none"> Reproduire des motifs africains inspirés de l'album. Fiches d'activité suite à manipulation dans le sable ou tableau blanc. Prénom sur fiches. |
| Activités à dominante mathématique | <ul style="list-style-type: none"> Formes et grandeurs : + grand/ + petit. Quantités et nombres : dénombrer de 1 à 3 en chiffres et constellations. Espace : Distinguer en haut, en bas, à côté, dans, sur. Temps : Ordonner 3/4 images. | <ul style="list-style-type: none"> Classer 3 objets du + grand au + petit. Dénombrer les cadeaux de la souris : oralement, associer le bon nombre de gommettes, le bon chiffre. Placer Trimobe au bon endroit (lac, forêt, montagne). | <ul style="list-style-type: none"> Quantités et nombres : dénombrer de 1 à 6 en chiffres et constellations. Logique : aborder le tableau à double entrée. Espace : Distinguer en haut, en bas, dans, sur, à droite, à gauche. Temps : Ordonner 4/5 images : cueillette, enlèvement, souris, oiseau, retour. | <ul style="list-style-type: none"> Dénombrer les motifs du monstre Trimobe (ex : 2 carrés, 6 cercles,...). Placer dans le tableau les étiquettes : gros caillou, moyen caillou, petit caillou, puis l'arbre et le lac. Placer Trimobe au bon endroit (lac, forêt, montagne). |
| Découverte du monde | <ul style="list-style-type: none"> Distinguer les animaux à plumes, à poils, à peau et à écailles. Nommer les animaux d'Afrique. | <ul style="list-style-type: none"> Coller une gommette bleue sur les animaux à plumes, jaune pour ceux à poils, marron pour ceux à peau et marron pour ceux à écailles. | <ul style="list-style-type: none"> Distinguer les animaux à plumes, à poils, à peau et à écailles. Nommer les animaux d'Afrique. | <ul style="list-style-type: none"> Evaluation sous forme de tableau à double entrée : coller une gommette dans la bonne colonne. |
| La voix, l'écoute | <ul style="list-style-type: none"> Avoir mémorisé de comptines et des chants. Jouer de sa voix. Réaliser une formule rythmique simple. | <ul style="list-style-type: none"> Chanter des chants africains. Reproduire les gestes et les bruits du monstre. Réaliser des maracas. | IDEM | IDEM |

| | | | | |
|---|--|--|-------------|-------------|
| <p>Le regard et le geste</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Découvrir de nouveaux outils : les craies grasses. • Agir en coopération. | <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser le monstre Trimobe collectivement avec des motifs africains. • Réaliser les ailes de Vovondréo. | <p>IDEM</p> | <p>IDEM</p> |
| <p>Agir et s'exprimer avec son corps</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Adapter ses déplacements. • Réaliser une action que l'on peut mesurer. | <ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer comme le monstre et la fillette : s'enfuir/attraper. • Jeter loin (comme Rafara) • Courir vite. | <p>IDEM</p> | <p>IDEM</p> |
| <p>Vivre Ensemble</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Participer à une activité collective. • Jouer son rôle dans une activité. • Aborder la responsabilité. | <ul style="list-style-type: none"> • Prendre part aux projets communs (arts visuels) • Participer aux activités de mime. • Aborder l'abandon : les animaux, les enfants • Aborder les enlèvements : précautions à prendre. | <p>IDEM</p> | <p>IDEM</p> |