

FICHES PÉDAGOGIQUES

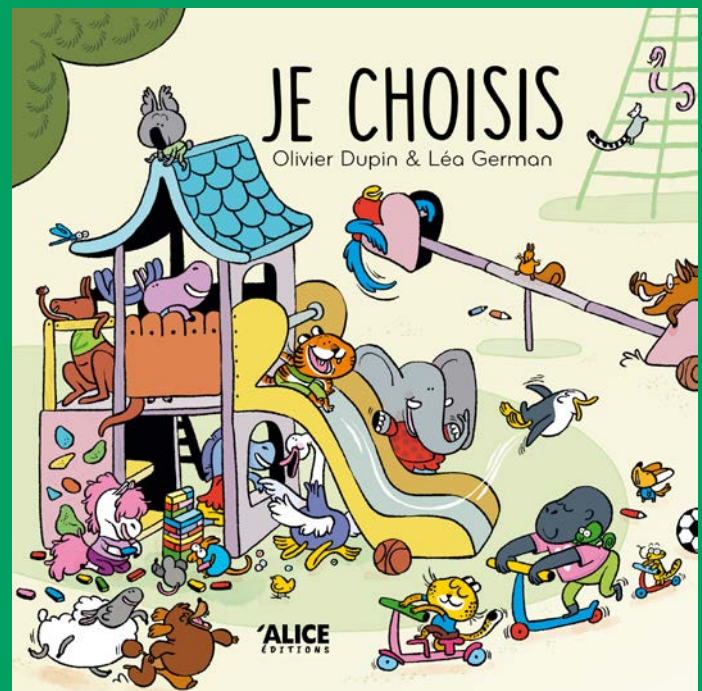
NIVEAU CP

JE CHOISIS

OLIVIER DUPIN

LÉA GERMAN

ALICE ÉDITIONS

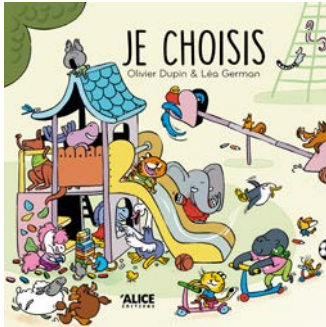


*Fiches
préparées par
Sandra Miloua*

LES IN©RRUPTIBLES PageÉDUC'

SÉANCE 1

DÉCOUVRONS L'ALBUM



Album

Je choisis

Olivier Dupin
Léa German

Alice Éditions

Objectifs de la séance :

Mobiliser les connaissances encyclopédiques
(les animaux, l'ambiance).

🗣️ PHASE ORALE

Présenter la couverture dépliée aux élèves et recueillir au tableau leurs premières impressions : titre, couleurs, illustrations.

Poser le décor et l'ambiance : c'est une cour d'école avec des animaux. C'est le moment de la récréation. L'histoire se passe dans une école pour animaux. On devine que la maîtresse est la girafe. Elle surveille, une autre adulte apporte un café, l'ATSEM ?...

Activité 1 :

Qu'est-ce qu'on choisit à l'école ?

Collectivement, énumérer les choses que les élèves peuvent choisir dans la cour de récréation (choisir les jeux, avec qui jouer...).

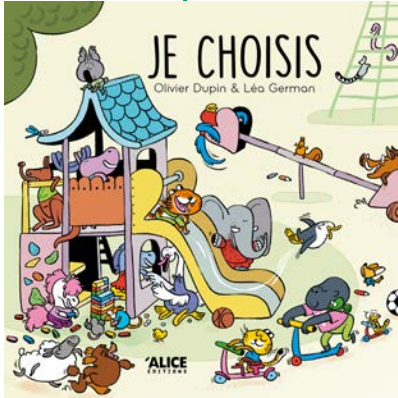
Distribuer la Fiche A.

Activité 2 :

Cherche et trouve ! Pour se familiariser avec les représentations des animaux.

Distribuer la Fiche B.

DÉCOUVRONS L'ALBUM



TITRE

AUTEUR

ILLUSTRATEUR

Je brûle d'envie de lire ce livre



COLLECTIVEMENT NOUS AVONS RÉFLÉCHI SUR :

.....

.....

.....

.....

.....

DANS LA COUR DE L'ÉCOLE ON PEUT CHOISIR DE :

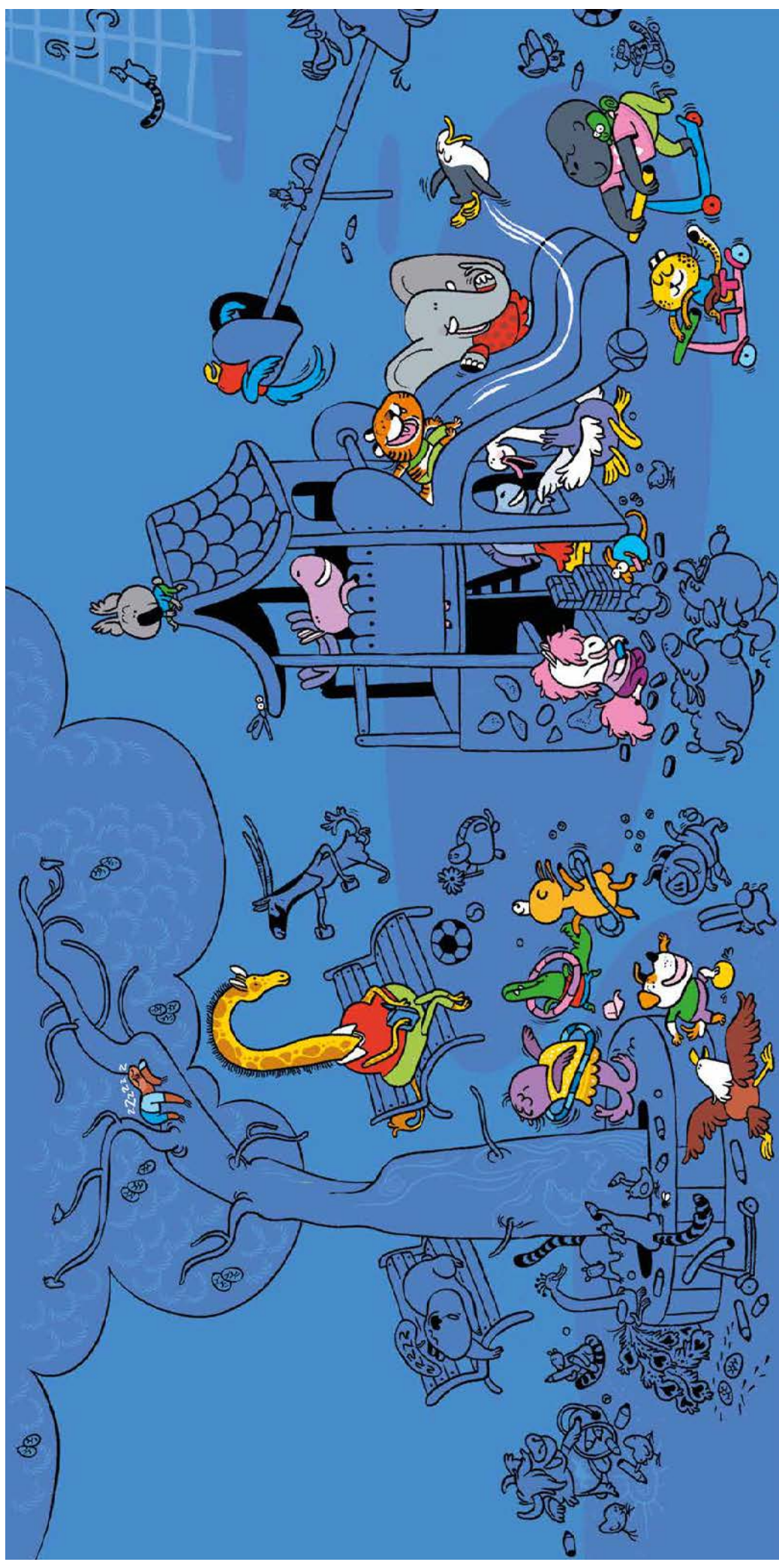
.....

.....

.....

.....

.....

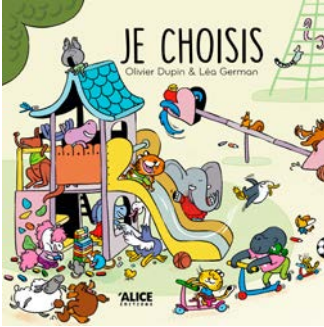


Consigne : cherche et trouve les animaux dans l'illustration.
Écris à côté le numéro correspondant.



SÉANCE 2

LES PERSONNAGES



Album

Je choisis

Olivier Dupin
Léa German

Alice Éditions

Objectifs de la séance :

Mobiliser les connaissances encyclopédiques (connaissances des animaux) pour mieux comprendre le choix des personnages. Se mettre à la place des personnages : faire les mêmes choix ou pas ?

🗣️ PHASE ORALE

Lecture de l'album jusqu'à « Avec Ariane on gagne souvent ».

Étape 1 : jeu de cartes « je choisis les animaux ».

- Jeu 1 : memory des animaux (binôme)
- Jeu 2 : la bataille des animaux (binôme)
- Jeu 3 : comme un défi nature (binôme ou trinôme), un élève choisit une particularité (taille ou poids) pour battre ses adversaires. Si la particularité choisie par un élève est plus forte que les cartes de ses adversaires il gagne un jeton. Le premier arrivé à 10 jetons remporte la partie.

Étape 2 : constitue ton équipe

- Chaque élève devra choisir parmi les animaux distribués 6 animaux de son choix pour constituer la meilleure équipe (comme dans le livre). Distribuer la Fiche C.

Étape 3 : comprendre la chute : lecture jusqu'à la fin.

- Comprendre que ce n'est pas l'équipe la plus forte / rapide qui gagne mais celle ayant des animaux les plus petits.
- Compléter la Fiche D sur les qualités des deux petits animaux la mouche et le caméléon.



ÉLÉPHANT

Taille :
3 à 4 m

Poids :
4 à 7 tonnes

Taille :
1,6 à 1,8 m

Poids :
140 à 200 kg

CAMÉLÉON

Taille :
20 à 30 cm

Poids :
150 à 300 g

MOUCHE

Taille :
5 à 7 mm

Poids :
10 à 20 mg

KOALA

Taille :
60 à 85 cm

Poids :
4 à 15 kg

ALPAGA

Taille :
80 à 100 cm

Poids :
55 à 65 kg

CROCODILE

Taille :
3 à 5 m

Poids :
200 à 500 kg

GUÉPARD

Taille :
1,1 à 1,5 m

Poids :
35 à 65 kg

JUMENT

Taille :
1,4 à 1,7 m

Poids :
400 à 600 kg

KANGOUREOU

Taille :
1,2 à 1,6 m

Poids :
25 à 85 kg

OTARIE

Taille :
1,5 à 2,5 m

Poids :
150 à 300 kg

MANCHOT

Taille :
70 à 120 cm

Poids :
20 à 45 kg

PARASSEUX

Taille :
50 à 60 cm

Poids :
4 à 7 kg

Consigne : colle dans la première colonne les 6 animaux que tu choisis
dans ton équipe et dans la colonne de droite ceux que tu ne choisis pas.
Explique pourquoi en dessous en rédigeant une phrase

OUI

NON

.....

.....

.....

.....

.....

.....

MEMORY DES ANIMAUX



LES QUALITÉS

Consigne : complète la fiche en notant des qualités que tu trouves chez le caméléon et la mouche. Tu peux t'aider des mots en dessous de l'illustration



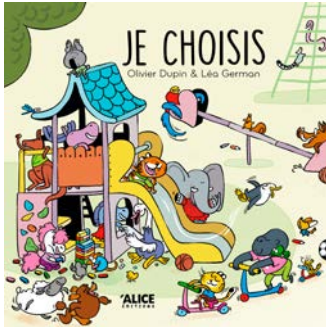
**MOUCHE - CAMÉLÉON - PETIT - SE CACHER -
INVISIBLE - VOLE - COULEUR**



**MOUCHE - CAMÉLÉON - PETIT - SE CACHER -
INVISIBLE - VOLE - COULEUR**

SÉANCE 3

LES PENSÉES DES PERSONNAGES



Album

Je choisis

Olivier Dupin
Léa German

Alice Éditions

Objectifs de la séance :

Comprendre les états mentaux des personnages.

🗣️ PHASE ORALE

Lecture de l'album jusqu'à « Patty et Jack vous êtes tous les deux ».

Faire un rappel de récit par des élèves. Puis inviter les élèves à réfléchir sur les états mentaux des personnages. D'une part les personnages « capitaines » qui choisissent leur équipe et d'autre part les personnages qui ne sont pas choisis.

En amont, verbaliser les émotions (les écrire au tableau) ou s'appuyer sur un référent lexical des émotions par exemple.

- Pour les capitaines : l'illustration choisie met en évidence un sentiment de dépit car ils doivent choisir des animaux qu'ils ne souhaitent pas dans leur équipe. En dictée à l'adulte, construire une ou plusieurs phrases qui aideront les élèves à rédiger les pensées de ces personnages.
- Pour les personnages non choisis : ils peuvent ressentir de la tristesse, un sentiment d'exclusion, se sentir « nuls »...

✍️ ÉCRIT

Distribuer les Fiches E (1, 2 et 3).

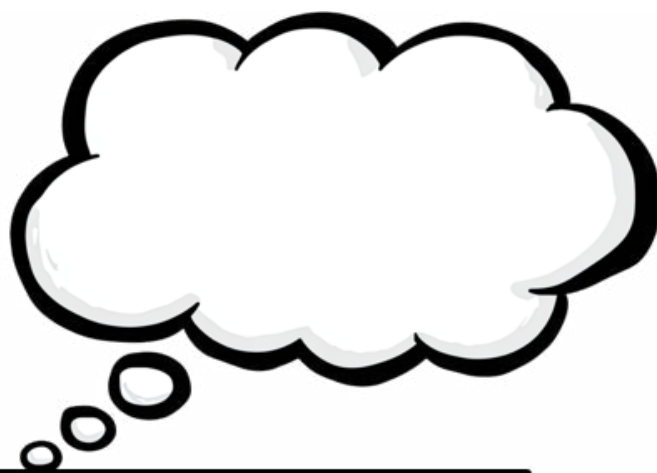
Différenciation : pour aider les élèves à la rédaction de petites phrases il est possible de faire ce travail en atelier, proposer des amorces de phrases.

3

Consigne : écris dans les bulles ce que pensent les personnages.



— Bon ben... Hugo,
dit Julia avec dépit.



— Yvon, déclare Zéphyr
sans même le regarder.



Consigne : écris dans les bulles ce que pensent les personnages.

Je me sens mal car

.....
.....

J'ai choisi Yvon mais

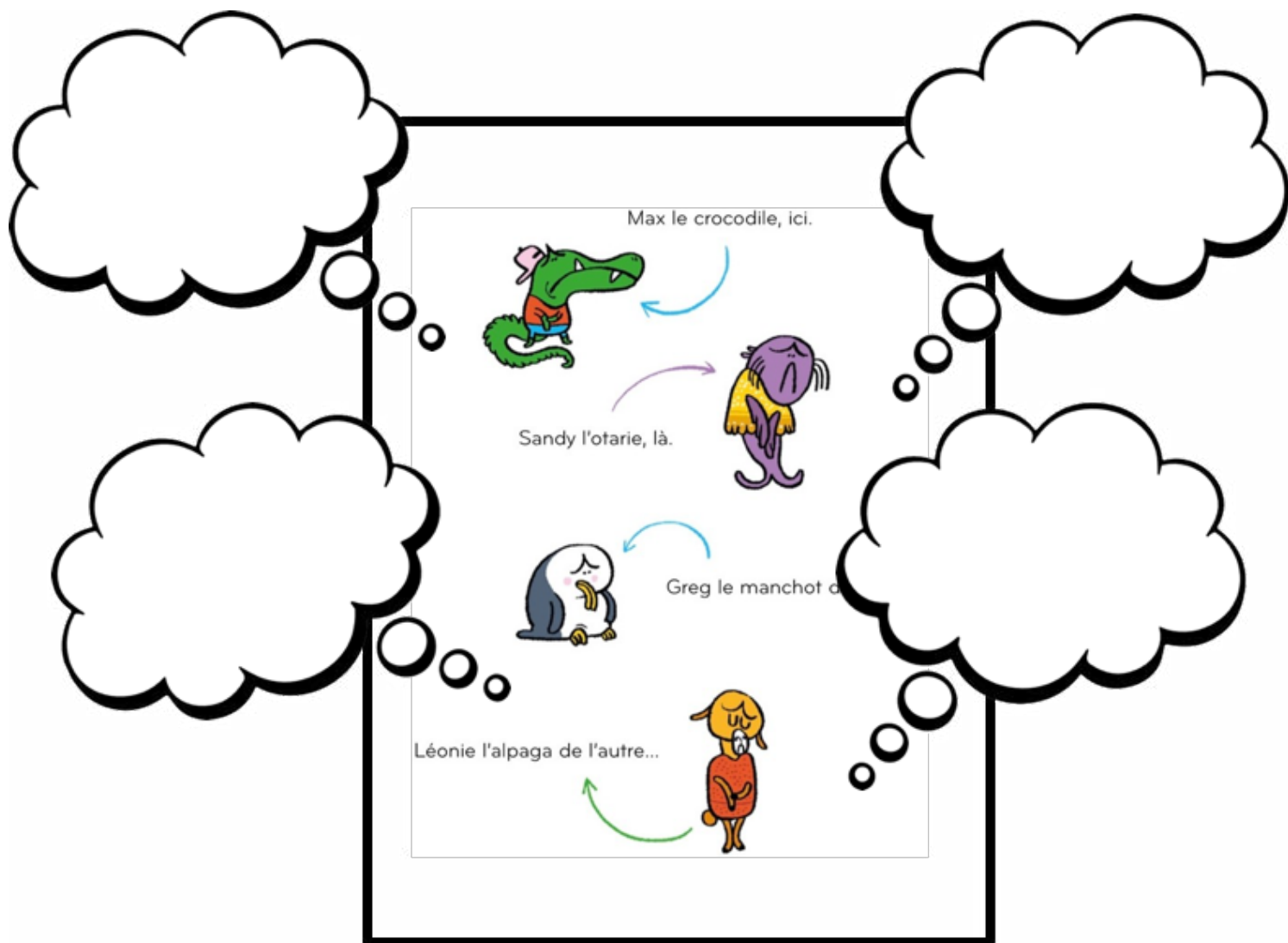
.....
.....

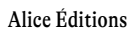
— Bon ben... Hugo,
dit Julia avec dépit.



— Yvon, déclare Zéphyr
sans même le regarder.

Consigne : dans chaque bulle écris une émotion ressentie par le personnage.





Une fois les illustrations terminées les élèves peuvent jouer au Cherche et trouve tes camarades ! Les fiches peuvent être rangées dans un porte-vues ou bien être plastifiées pour permettre aux élèves qui cherchent les camarades d'écrire directement les numéros sur la fiche avec un feutre effaçable. Cela constituera un petit jeu collectif pour l'année !

4

Consigne : colorie l'illustration du livre puis dessine-toi ainsi que 3 camarades de ton choix. Écris tous les prénoms à côté des numéros et joue au « Cherche et trouve » avec tes camarades.



1

3

2

4