

CYCLE 1

TPS | PSI | MS | GSI | CP

S'APPROPRIER LE LANGAGE

→ PROGRESSER VERS LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

Enrichir son vocabulaire avec Petit Frère 10/10

Le cirque



© Matthieu Maudet

Petit Frère rêve d'un spectacle de cirque...

OBJECTIF

- Lire et comprendre une image riche de détails

COMPÉTENCES

- Utiliser et enrichir le langage d'évocation
- Prendre la parole à bon escient
- Travailler en autonomie

MATÉRIEL

- Photocopie agrandie de l'illustration couleur (p. 66)
- Photocopies agrandies des 8 cartes (p. 67), découpées et éventuellement coloriées et plastifiées
- Photocopies de l'exercice (p. 68) : une par élève
- Ciseaux, colle, crayons de couleur

→ ACTIVITÉS EN GROUPES CONDUITS

Étape 1 : description de l'illustration (grand groupe)

- La maîtresse affiche la reproduction agrandie de l'illustration, et aide les enfants à la décrire

en donnant le maximum de détails : « On découvre Petit Frère dans les gradins d'un chapiteau. Il semble s'être endormi pendant le spectacle ! En fait, il est en train de rêver. Le clown (avec sa perruque, son chapeau rond et son nez rouge) fait signe au dompteur (dresseur) de ne pas faire de bruit. Le dompteur a le nez posé sur la crinière de son lion. Au fond et en haut de l'image, on voit une funambule (fildefériste), une trapéziste, les musiciens de l'orchestre, une partie du public. Au milieu de la piste, un présentateur (Monsieur Loyal) demande d'applaudir le numéro de deux acrobates (dont l'un est en plus jongleur). À noter qu'on distingue l'intérieur de la toile (rayée) du chapiteau. »

- Ensuite, on attirera l'attention des enfants sur le thème du mois : le cirque. Pour cela, la maîtresse pointera, en les faisant chaque fois renommer, les 8 éléments que les enfants retrouveront dans le jeu de cartes : le clown, le jongleur, la

LA SÉANCE EN RÉSUMÉ

- En grand groupe : description de l'illustration en couleur.
- En petit groupe : réinvestissement, avec les cartes mobiles, de 8 mots de vocabulaire.
- Prolongement : exercice de dessin et de coloriage.

funambule, l'acrobate, le dompteur, la trapéziste, le présentateur et le musicien.

Étape 2 : jeu avec les cartes (groupe de 6 élèves)

Jeu n° 1

- La maîtresse montre les cartes les unes après les autres. Le premier élève qui nomme l'objet représenté remporte la carte. Une fois le jeu épuisé, on compte les points.

Jeu n° 2

- La maîtresse montre une carte : l'élève qui, le premier, donne le bon nombre de syllabes du mot correspondant emporte la carte. Chaque bonne réponse est validée par le groupe qui frappe les syllabes dans les mains (ou les compte sur les doigts de la main).

> On utilisera les cartes suivantes, extraites de la présente fiche et des précédentes : clown, skis, nid, coq, jongleur, bureau, lutin, jardin, funambule, champignon, stéthoscope et présentateur.

→ ACTIVITÉ AUTONOME

- Les enfants découvrent le dessin d'un jongleur effectuant son numéro avec des massues. La première est entièrement représentée, les autres ne sont que plus ou moins suggérées : l'enfant devra les dessiner entièrement, puis les colorier.

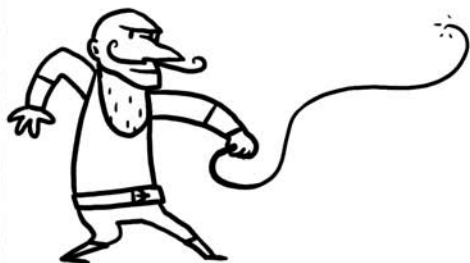
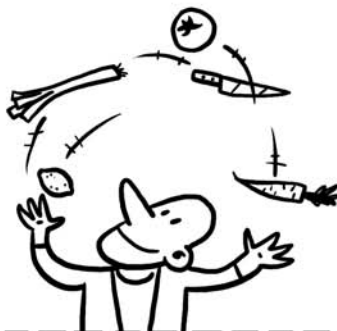
Fin de la série.

Le cirque

© Jean Leroy et Matthieu Maudet



Cartes à découper





Le jongleur

→ Dessine les massues qui sont partiellement tracées, puis colorie-les.

