

Scénario pédagogique : La promenade du chien

Compétences travaillées

- Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes au sujet de l'environnement concret immédiat
- Dire de mémoire quelques textes courts (dans sa LM et en français)
- Produire des expressions simples isolées sur les gens et les choses
- Peut répondre à des questions simples
- Peut gérer de très courts échanges sociaux

Matériel :

- Un ordinateur et une enceinte
- [La version e-pub de l'histoire](#)
- Un plugin installé sous WINDOWS type adobe digital edition pour lire les e-pub
- Etiquettes des animaux et des lieux de l'histoire
- Dessin d'un chemin de l'histoire au tableau avec des craies de couleur (un chemin en marron et des arbres pour symboliser la forêt)
- Matériel arts visuels (carton/rouleaux papier toilette/boites à œufs/ficelle/colle feutres/papier crépon...)
- Ciseaux – crayon - stylos

Activités prévues

- Activités de réception orale et de mémorisation de l'histoire
- Activités de production orale (individuel/collective/interactions)
- Activités de graphisme et de production de l'écrit
- Activités de discrimination visuelle et auditives (repérage de syllabes sonores)
- Activités artistiques

Activités de réception/production orales

Ecoute collective

- Ecoute du texte dans la langue maternelle et identification des personnages de l'histoire. Deux écoutes sont possibles. L'enseignant montre les pages de l'histoire sous la forme d'un e-pub.
- Les élèves identifient les personnages de l'histoire dans leur langue, le PE les note dans leur langue avec la correspondance pour chaque animal en français sur des étiquettes.

Reconstitution de l'histoire en binôme

- Des images des animaux de l'histoire sont distribuées et il est demandé aux élèves de les poser sur la table dans l'ordre de l'apparition de l'histoire.
- Vérification de l'ordre avec une réécoute de l'histoire et correction éventuelle.

Raconter l'histoire individuellement à ses camarades avec un chemin de l'histoire

- Les élèves racontent l'histoire en LM en déplaçant les étiquettes au fur et à mesure des rencontres du chien dans l'histoire sur le chemin de l'histoire : chaque animal rencontré est fixé avec un aimant au tableau
- Les autres élèves valident ou non l'histoire racontée
- Les élèves qui le souhaitent peuvent raconter l'histoire en français ou dans une autre langue s'ils ont une autre langue que le français comme langue maternelle

Activités de graphisme

- Les animaux de l'histoire sont notés par le PE au tableau dans le cahier de l'élève dans les deux langues : les élèves recopient proprement les mots sur leur cahier et illustrent les animaux.
- Le PE dispose dans la classe des photos de l'histoire et les mots référents dans les deux langues.
- Des activités de discrimination visuelle peuvent être faites sur les mots ou les syllabes identiques dans certains mots.

Activités artistiques/langage en interaction

- Fabrication des animaux en 3D pour concevoir une boîte à histoire pour raconter d'une autre manière l'album en français. Pour les boîtes à histoire voir l'article sur le site du CASNAV [Lien article boîte à histoire](#)
- Langage en interaction élèves/PE et élèves/élèves : vérification en situation de l'usage du lexique et des structures simples (demander, s'exprimer sur son travail...) : évaluation conduite dans des situations de communication réelles.

Ces activités sont à répartir sur plusieurs séances en fonction du temps de prise en charge de vos groupes d'élèves.

Activités complémentaires possibles

- Travailler l'environnement proche de l'élève : de l'école à la maison
- Organiser une sortie pour prendre des photos et réaliser un chemin de l'histoire des élèves
- Enregistrer les événements de chaque élève en LM et en français
- Réaliser des albums écho en LM et en français des histoires dictées par les élèves.