



## Feuille de route

### « Le loup dans la marmite à histoires »

#### Cadre - les différentes phases :

- En amont de l'atelier : Prévoir 3 groupes « équilibrés » et plusieurs accompagnateurs. (Aïcha)

#### - Début =

- Arrivée de la classe – **5 minutes**
- Proposer aux enfants de poser leurs vêtements.
- Se présenter
- Présenter la bibliothèque

#### - Pendant l'atelier =

- Interaction avec les élèves tout au long de l'atelier (on peut utiliser les marionnettes pendant la lecture d'histoires)
- En demi-groupe :
  - Activité jeu de l'oie - **20 minutes**

Disposer tous les livres de la malle sur un tapis de façon à bien montrer la première de couverture.

Puis, poser près des livres, le plateau de jeu de l'oie créé à partir des couvertures de ces mêmes livres.

Ensuite, Demander aux enfants de se mettre tous autour du jeu de l'oie; Les enfants, seuls ou par binômes lancent, chacun à leur tour, le dé et déplacent leur pion sur le plateau.

Ils doivent observer les détails de la vignette sur laquelle ils sont tombés et dire à quel livre correspond la partie de l'illustration mise en avant.

Il y a des cases « cadeau » qui permettent de rejouer, des cases « échelle » qui permettent d'avancer plus vite mais aussi des cases « trou » qui vous font tomber dans la vignette du dessous, et pire encore, si on

tombe dans le chaudron, on passe un tour. Le premier arrivé gagne la partie.

- Lecture de deux histoires : **20 minutes**

Loup gentil : « Le cadeau » de Magalie Bonniol

Loup méchant «C'est moi le plus fort » de Mario Ramos

- **Fin** =

- Synthèse de l'atelier : quelles notions ont été acquises / est-ce que la séance leur a plu ?
- A Pompidou ou à Diderot, l'enseignant a la possibilité d'emprunter avec sa carte collectivité (10 minutes)
- Proposer des cartons de pré-inscription afin que l'enseignant les distribue aux parents.

- **Après** =

- Evaluation de la séance par l'enseignant

**1. Cycle visé :** Cycle 1 (à partir de la moyenne section de maternelle)

**2. Référence aux programmes scolaires :** 1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

**3. Moyens nécessaires :**

- La malle contenant 30 livres [ici](#)
- [1 plateau de jeu de l'oie](#) à partir des premières de couvertures de livres présents dans la malle + 1 gros dé + des pions

**4. Objectifs généraux :**

Favoriser le goût de la lecture, se familiariser avec l'album de jeunesse

**5. Objectifs spécifiques ou opérationnels :**

Découvrir le loup dans les albums

Donner l'envie de découvrir d'autres histoires de loup

**6. Type de séance :**

1 atelier de 1 heures 30– 1 bibliothécaire. Divisé en 4 temps.

**7. Quelles collections sont valorisées :** Les albums et les collections jeunesse

## **8. Compétences à développer :**

Savoir observer

Prendre la parole devant un groupe

A travers le jeu de société, apprendre à développer la gestion de soi, ses relations à l'autre et en groupe

## **9. Finalités, buts, résultats à atteindre :**

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

Apprendre en jouant.

Apprendre en se remémorant et en mémorisant.

**10. Evaluation :** Quelles connaissances ont été apportées aux élèves, y a-t-il eu un suivi en classe après la séance, le travail a-t-il été continué ou s'insère-t-il dans un projet ?