

ADRIEN, de Sandrine LAMOUR, éditions du Caïman
Utilisation en classe de GS

En amont d'une lecture offerte...

S'approprier le langage	
Activités	
Échanger, s'exprimer	
Inventer une histoire (à partir de quelques images éventuellement).	Fiche 1 Imaginer une histoire à partir de trois illustrations significatives.
Découvrir l'écrit	
Se familiariser avec l'écrit	
Supports du texte écrit	
Se repérer dans un livre (couverture, page, images, texte) ; s'orienter dans l'espace de la page	Fiche 2 Retrouver auteur, illustrateur, titre et éditeur sur la couverture. Possibilité d'utiliser l'image sous forme de puzzle.

En aval de la lecture offerte

S'approprier le langage	
Activités	
Échanger, s'exprimer	
-Justifier un acte, un refus, une préférence en utilisant à bon escient "parce que". -Participer à une conversation en restant dans le sujet de l'échange.	Fiche 3 Il s'agit ici d'une proposition visant à faire échanger les élèves sur l'un des thèmes abordés dans le livre : Les enfants doivent-ils prendre des initiatives pour régler les problèmes de grands ? L'album est prétexte à de nombreuses autres discussions (Anonymat dans les grands ensembles notamment...) NB : Cette activité peut également être menée en aval de la lecture, afin de lancer les élèves dans des inférences par rapport à l'histoire.
Comprendre une histoire lue par l'enseignant.	
-La raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques	Fiche 4 Découper puis coller des images dans l'ordre de l'histoire. Fiche 5 Découper puis remettre en ordre certaines phrases de l'histoire.
-L'interpréter ou la transposer (marionnettes, jeu dramatique, dessin).	Fiche 6 A partir de marionnette représentant les personnages de l'histoire, jouer la suite en cours de lecture ou retranscrire l'histoire à l'issue de la lecture.

- Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbes, comparatifs), concernant les récits personnels et le rappel des histoires entendues :	
-Caractérisation des personnages.	Fiche 7 Tableau à compléter. Les étiquettes peuvent également servir à un jeu de Memory.
-Relations entre eux.	Fiche 8 Etiquettes à placer au bon endroit.
S'intéresser au sens des mots.	
Repérer un mot jamais entendu, essayer de comprendre un mot nouveau en contexte	Fiche 9 Lexique du livre représenté sous forme écrite et imagée. Jeux de correspondance, de loto...
Découvrir l'écrit	
Se familiariser avec l'écrit	
Supports du texte écrit	
Se repérer dans un livre (couverture, page, images, texte) ; s'orienter dans l'espace de la page	Fiches 10 à 13 4 fiches avec questionnaires portant soit sur le texte, soit sur les illustrations, visant à s'assurer de la compréhension et pour aider à la prise d'informations dans un album.

Fiche 1 Inventer une histoire à partir des trois images suivantes, extraites du livre :



Fiche 2. Sur la couverture, entoure :

Le nom de l'auteur et de l'illustrateur en vert : 

Le titre en bleu : 

Le nom de la maison d'édition en rouge : 



© éditions du Caïman 2010

Fiche 3. Discussion à portée philosophique.

Un enfant doit-il prendre des initiatives pour régler les problèmes des grands ?

Enjeux d'un atelier sur ce thème : A partir des réflexions de Jean-Charles Pettier, docteur en sciences de l'éducation et en philosophie, professeur à l'IUFM de Créteil, Fiche pédagogique Pomme d'api N°535, Bayard presse, septembre 2010.

Décrire une variété d'exemples de situations de sa vie quotidienne où l'élève est à même de se trouver dans cette situation. (Dispute de parents, problèmes familiaux, dans le voisinage, etc.)

Élargir le propos en évoquant des situations pour lesquelles les élèves pourraient intervenir.

En préciser les raisons et les circonstances, notamment la "gravité de la situation".

Problématiser : Pourquoi est-ce qu'un enfant doit se demander si c'est à lui d'intervenir ?

-Ce n'est pas dans l'ordre des choses ?

-La tâche est surdimensionnée ?

-L'enfant ne sait pas tout de la situation ?

-...

Décrire son « ressenti » lors de ces situations différentes : comment cela fait « dans sa tête » et « dans son cœur »,

Identifier ce qui aide à supporter la situation :

-J'oublie...

-Je confie « mon » problème.

-J'agis (Cas du livre)

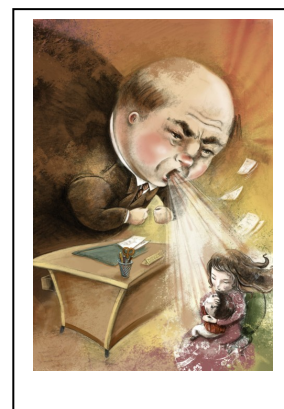
Décrire la fin de la situation...

Les supports pour ce type d'activité peuvent être la planche page 4 du dossier, des marionnettes représentant les acteurs du livre (voir fiche réalisation en annexe) une discussion à l'issue de la lecture offerte ou tout type de support de votre choix !

Fiche 4

Découper puis coller des images dans l'ordre de l'histoire.

--	--	--	--



Fiche 5

Découper puis coller les phrases dans l'ordre du texte.

Pour la première fois depuis son arrivée dans la Tour, deux de ses voisins discutaient tranquillement ensemble.

En passant dans le hall ce matin-là, le garçon trouva une lettre oubliée...

Les larmes commençaient à couler sur ses joues, quand soudain on frappa à la porte...

Oui, il savait tout de ses voisins et eux ne savaient même pas qui était Adrien.

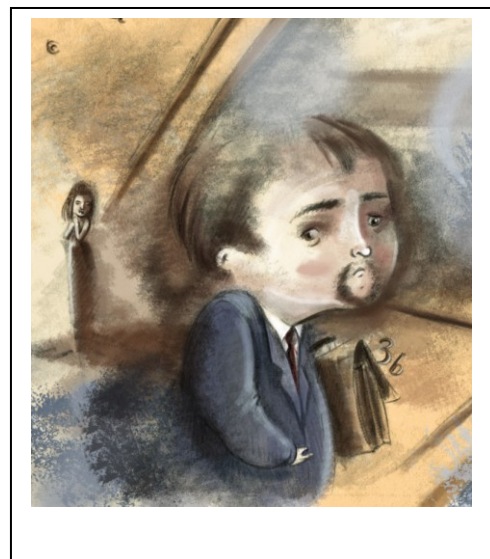
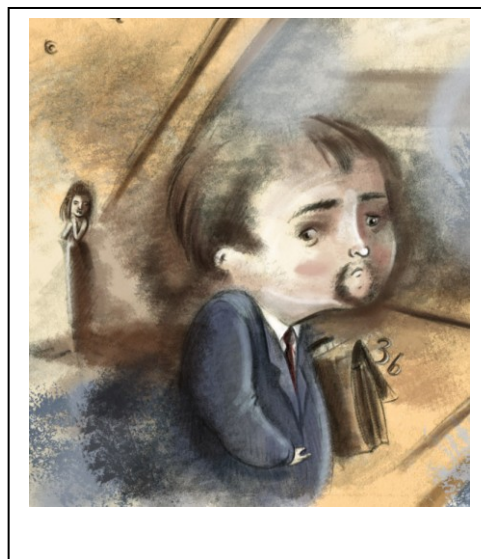
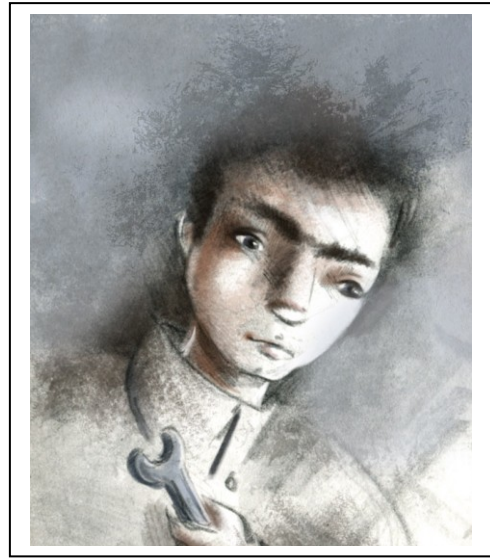
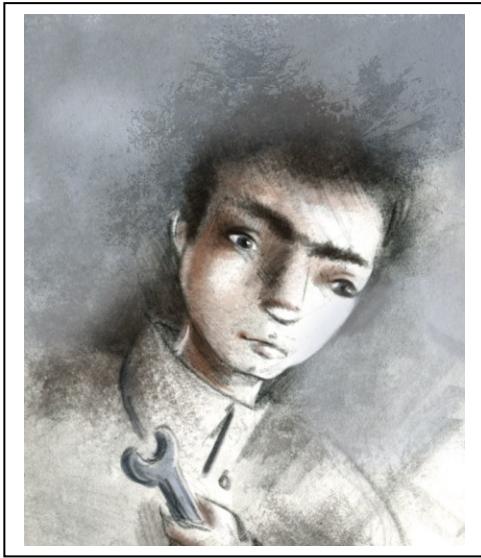
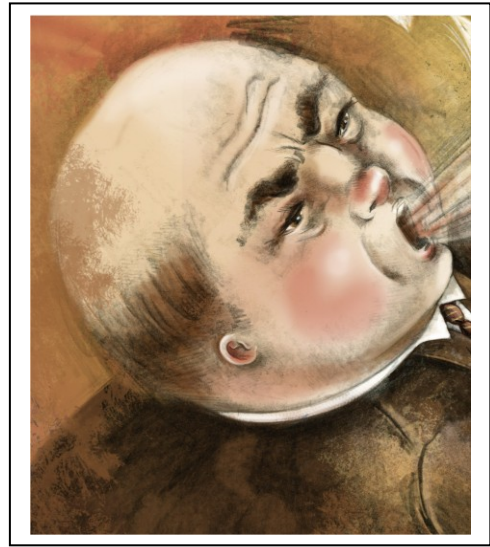
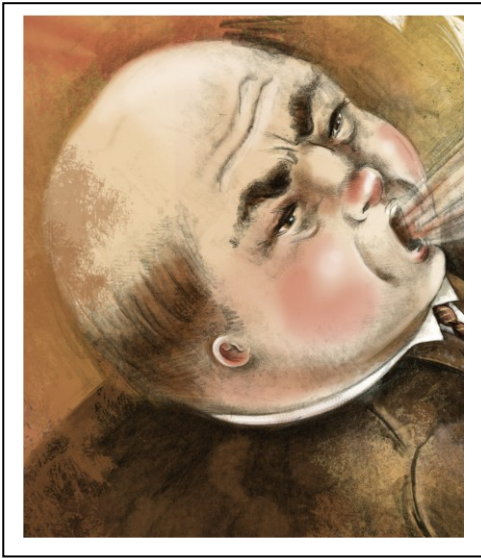
Fiche 6










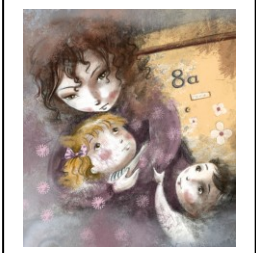
A l'aide de marionnettes (proposition de maquettes ci-dessous) ou par le biais de dessin, de jeux dramatiques, on peut proposer diverse activités :

- En cours de lecture, l'enseignant s'arrête et demande aux élèves de "jouer" une suite possible.
- À l'issue de la lecture, l'enseignant peut demander aux élèves de "rejouer" l'histoire.
- Toutes sortes de variantes sont possibles : rejouer l'histoire en imaginant que quelqu'un surprend Adrien lorsqu'il échange les courriers, qu'une rencontre ainsi organisée se passe mal, etc.

Pour fabriquer les marionnettes, il suffit de les découper, de les coller dos à dos en prenant soin d'insérer un bâtonnet entre les deux feuillets.







<p>Un groupe</p> 	<p>Les voisins</p>	<p>Les voisins</p>	
<p>Un enfant</p> 	<p>Adrien</p>	<p>Adrien</p>	
<p>Un homme</p> 	<p>Le facteur</p>	<p>Le facteur</p>	
<p>Une dame</p> 	<p>La maman</p>	<p>La maman</p>	
<p>Un groupe</p> 	<p>La famille</p>	<p>La famille</p>	

Fiche 8

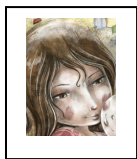
Réponds aux questions en plaçant les étiquettes des personnages :

Le fils de  est

La maman de  est

Le voisin de  est

Le patron de  est



Fiche 9 Toutes sortes de jeux de reconnaissance de mots peuvent être conduits à partir des étiquettes suivantes (Memory, loto, correspondances...)

La tour		Un cadeau	
Le facteur		La Poste	
La voiture		Une caisse	

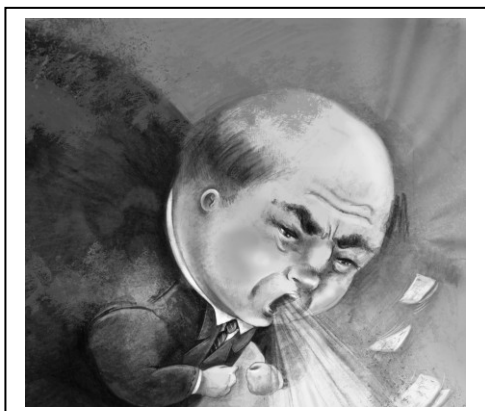
Fiche 10 Place les bulles.



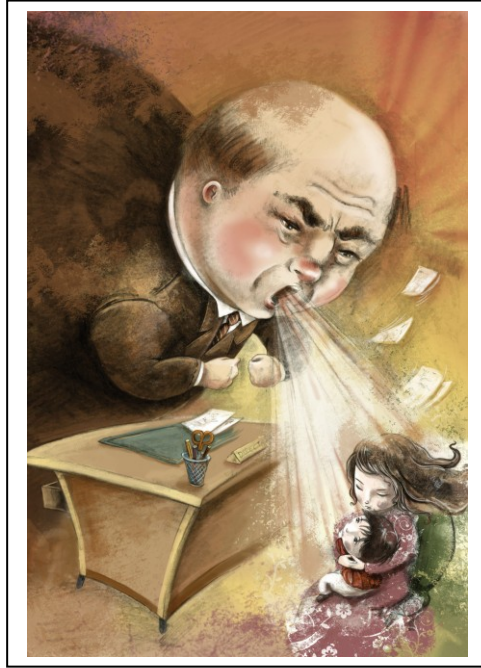
Je
m'excuse...

Mais non ! Grâce
à toi, tes voisins
ont retrouvé le
sourire !

Fiche 11. Colorie les images sur lesquelles les gens sont heureux.



Fiche 12. Colle les phrases sous l'illustration correspondante



La « Tour du grand jardin » portait bien mal son nom.

Il pouvait maintenant atteindre toutes les boîtes.

Le gros monsieur de la Poste gronda si fort...



Il ne dort pas de la nuit.

© éditions du Caïman 2011

Fiche 13

* Entoure le mot : lettre.

Adrien-lettre- -tour-jardin-voiture-lettre-maman-lettre

* Même travail.

Leste-lettre-lettre-lèpre-lettre-lest-lettre-illettré-lettre

* Entoure le mot : « tour » dans le texte.

Dans la tour du château, les soldats attendent leur tour. Tour à tour, ils se rendront au combat.

* Certaines des ces illustrations ne pourraient pas se trouver dans cette histoire. Entoure-les et explique pourquoi.



