

ALBUM ECHO NUMERIQUE « La soupe au caillou »

A partir de l'album « La soupe au caillou » d'Anaïs Vaugelade, Ecole des loisirs, 2000

Genèse du projet :

- Travail réalisé par **Marina Bourgeon**, maîtresse surnuméraire, dans le cadre du dispositif « Plus de Maîtres que de classes ».
- Niveau : grande section de l'école maternelle de Saint-Jean-de-Losne situé en RRS.
- Organisation : prise en charge deux fois consécutives par semaine d'un groupe hétérogène de 6 enfants (faibles parleurs/moyens parleurs) au sein de leur classe en co-intervention
- Point d'ancrage : langage dans les coins-jeux en lien avec le vécu de la classe pour remédier aux difficultés langagières
- Travailler en petit groupe, s'entraîner pour montrer, dire, faire pour le groupe-classe ; devant le groupe-classe

Axes de travail :

1. Langage dans les coins-jeux :

Projet porté par le groupe : réaménager le coin-cuisine pour l'ensemble de la classe

- étude d'un champ lexical au coin-jeu : les ustensiles, les fruits, les légumes
- cf. *fiche de séquence jointe*

2. Appui sur un album de la littérature enfantine travaillé en classe avec la maîtresse titulaire : « La soupe au caillou » d'Anaïs Vaugelade, EDL, 2000

- Travail sur la compréhension de l'histoire : les personnages et leurs caractéristiques, le récit porteur de valeurs (la solidarité, la ruse du loup pour dépasser un obstacle, surmonter la peur de l'autre, de l'étranger incarnée par le loup)
- Restitution orale de l'histoire en petit groupe : mise en scène de l'histoire avec « le sac à histoire » contenant les personnages-marionnettes
- Reprise des imagiers créés avec la maîtresse-titulaire sur les fruits et les légumes : renforcement lexical

3. Album-écho sur la fabrication de la soupe

Situation vécue en petit groupe La fabrication de la soupe pour toute la classe.

Fabrication filmée et photographiée.

Découverte d'un support de l'écrit déjà identifié en grand groupe : la recette de la soupe

- Album écho version papier : rééquipé à partir des productions orales des enfants
- Travail sur le lexique et la syntaxe :
 - lexique des ustensiles et légumes

- syntaxe : les temps du récit (passé composé, imparfait), les connecteurs de temps (et puis, et après, ensuite...)

4. Utilisation des photos numérisées dans une démarche pédagogique de réappropriation et réinvestissement :

4.1 Utilisation du pack ressource réalisé par l'équipe de circonscription sur Activinspire intitulé « Langage au coin-cuisine » au TBI

- utilisation en petit groupe et en collectif

4.2 Album écho numérique sur la soupe au caillou

- enregistrement des feedbacks de la maîtresse pour s'entraîner seul ou à plusieurs

• Compétences travaillées :

➤ Nouvelles technologies et autonomie :

- utilisation du stylo
- compréhension des différentes fonctions possibles (*entourer, déplacer, colorier, écrire, écouter...*)

➤ Domaine de la langue :

- vocabulaire de politesse (*s'il vous plaît, merci...*)
- savoir poser une question (*Est-ce que je pourrais avoir le stylo ... ?*)
- expliquer, formuler ce que l'on va faire : mettre sa pensée en mots (*...pour entourer, mettre le poireau dans...*), énumérer un critère de choix pour trier, ranger, catégoriser
- nommer avec précision utilisation du lexique précis sur les fruits et les légumes ; utiliser les verbes d'actions (cou
- utilisation de la structure syntaxique « pour faire »
- commenter, argumenter, justifier, présenter aux autres

Effets constatés :

- plaisir à redécouvrir, manipuler dans les coin-jeux
- envie de travailler, organiser, faire **pour les autres et pour soi**
- grande attractivité des outils numériques
- progrès dans la prise de parole (oser entrer en communication, oser s'exprimer devant les autres) ; amélioration du lexique et de la syntaxe

SEQUENCE DE LANGAGE DANS LES COINS – JEUX EN GS
Proposition pour le dispositif « Plus de maître que de classe »

Compétence visée :

Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire spécifique pour désigner, nommer, décrire, expliquer.

Produire un oral compréhensible par tous

Séquence sur le champ lexical des ustensiles de cuisine, des fruits et légumes, des ingrédients (coin-cuisine) – Période 2

Séance 1 : entrer dans l'activité <i>Objectif : Utiliser un vocabulaire pertinent concernant les objets de la vie quotidienne</i>		
Activité / Consigne	Support	
<p>Organiser/trier au coin – cuisine</p> <p><i>« Rangeons, organisons, trions notre coin-cuisine, pour toute la classe... »</i></p> <p><i>⇒ ustensiles seulement dans un premier temps</i></p>	<p>- Sortir les ustensiles du carton, les nommer, expliquer leur fonction et commencer de les trier, d'organiser le coin-cuisine en utilisant les étagères, les barquettes, le range-couverts</p> <p style="padding-left: 20px;">⇒ Utiliser le vocabulaire juste et expliquer la fonction (<i>la casserole pour faire chauffer de l'eau, du lait... la poêle pour faire cuire des œufs, de la viande...</i>)</p> <p style="padding-left: 20px;">⇒ Justifier son choix de classement, essayer de dire pourquoi tel ou tel rangement</p> <p>- En fonction d'une contrainte : mettre la table pour une, deux, trois, quatre, cinq, six personnes...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dans la classe • Coin – cuisine • Caisse avec ustensiles • Etagères • Barquettes • Range-couverts • Petite table basse
<p>Jeu des sets de table (1)</p>	<p>- Dresser la table sur ses 2 sets de table en respectant les modèles des petites cartes plastifiées</p> <p>- Vérifier les 2 sets de son (ses) camarade(s) et échanger les cartes</p> <p>- En fonction d'une contrainte : unicolore ou multicolore (pas un élément de la même couleur)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sur table • 6 planches de sets plastifiées avec repères (point central, GAUCHE en vert, DROITE en rouge, HAUT en bleu et BAS en noir • jeu de cuisine IKEA en plastique dans cagette • cartes-modèles plastifiées

Séance 2 : rendre le vocabulaire actif

Objectif : Acquérir un vocabulaire pertinent, argumenter, justifier

Activité / Consigne	Support	
<p>Ranger / catégoriser en manipulant</p> <p>« Organisons notre coin-cuisine et choisissons un code pour le rangement »</p> <p>⇒ <i>ustensiles + fruits et légumes</i></p>	<p>- Jouer, Nommer et Ranger les ustensiles librement puis en justifiant ses choix : fonction et emplacement</p> <p>⇒ reprise de l'activité précédente en précisant sa fonction et son emplacement : <i>l'assiette pour manger sur l'étagère, la poêle pour cuire près de la cuisinière...</i></p> <p>⇒ choix de l'emplacement peut-être en fonction de plusieurs critères (<i>mettre ensemble tout ce qui sert à cuire, tout ce qui sert à préparer, faire à manger, tout ce qui sert pour mettre la table...</i>)</p> <p>- Etablir ensemble un code pour symboliser le rangement définitivement choisi</p> <p>⇒ soit en utilisant des symboles et les étiquettes-écritures des ustensiles</p> <p>⇒ soit en les fabriquant (dessin + nom en CI)</p> <p>- Tri des fruits et légumes en plastique : les nommer et les ranger dans la bonne barquette</p> <p>- Expliquer le rangement et le code établi au reste de la classe</p>	<ul style="list-style-type: none">• Dans la classe• Coin – cuisine• Idem séance 1• Etiquettes plastifiées avec symbole en noir et nom en capitale d'imprimerie et scripte (ou faire dessiner par les enfants avec feutre noir) pour les ustensiles• Barquette (ou cagette) « FRUITS fruits» et Barquette « LEGUMES légumes»
<p>Jeu des sets de table (2)</p>	<p>- Dresser la table en utilisant les sets de table (2/enfant)</p> <p>- Lancer les 2 dés et dresser la table en respectant couleur et silhouette selon les indications indiquées par les 2 dés</p> <p>- puis trier les vêtements en les rangeant dans les barquettes selon critère de son choix, le justifier à la maîtresse</p>	<ul style="list-style-type: none">• Idem (1)• + dé de couleur• + dé avec silhouettes des couverts• cartes-modèles plastifiées

Séance 3 : enrichir le vocabulaire et lire des consignes visuelles <i>Objectif : mémoriser le vocabulaire et l'enrichir dans une situation nouvelle</i>		
Activité / consigne		Support
Enrichir avec des fruits et légumes véritables, les toucher, les sentir, les nommer puis réaliser une recette <i>« Le panier du marché : - les fruits - les légumes ; réalisons notre recette ! »</i> <i>+ ustensiles propres aux recettes (fouet, moule...)</i>	- Découverte du panier et des achats du matin sur le marché - Les décrire, les nommer, les sentir, les toucher - Petit jeu du « Qui suis-je ? » : la maîtresse décrit un fruit sans dire le nom, le nommer avec exactitude - Introduction du vocabulaire propre aux fruits : pépins, peau, queue, quartier, tranche, grappe... éplucher, peler, couper, trancher	<ul style="list-style-type: none"> • Dans la classe • Coin-cuisine • Panier • Fruits : <i>pommes, poires, oranges, clémentines/mandarines, bananes, raisins</i> • Légumes : <i>pommes de terre, carottes, poireaux, choux, courgettes, céleris, navets</i>
Réalisation des recettes : 1. le gâteau aux fruits ou la salade de fruits (1) 2. la soupe de légumes (2)	- Découverte de la recette - Description et lecture - Choix des ingrédients et des ustensiles - Réalisation de la recette puis explication au reste de la classe et dégustation l'après-midi avec la maîtresse titulaire	<ul style="list-style-type: none"> • Recette • Ustensiles • Ingrédients ⇒ Appareil photo/tablette numérique pour faire photos pour réaliser album-écho
Séance 4 : réinvestir <i>Objectif : réinvestir le vocabulaire pour produire un énoncé compréhensible par autrui</i>		
Les albums échos des recettes <i>« Racontons nos recettes : la fabrication de la salade de fruits et/ou de la soupe au caillou »</i>	- Découverte des photos : libre observation et rangement par ordre chronologique - Raconter en petit groupe, puis seul dans son déroulement la recette - Répétition, entraînement puis présentation au grand groupe	<ul style="list-style-type: none"> • Photos collées sur demi-feuille couleur • Papier/crayon pour prise de note • Utilisation TBI et enregistrement avec active inspire
Jeu des sets de table et du panier du marché (3)	- le jeu du meneur et du joueur. Le meneur lit sa carte et donne les consignes pour que le joueur puisse mettre la table et remplir son assiette selon les indications données. Vérification et inversion des rôles	<ul style="list-style-type: none"> • Idem (2) en introduisant les cartes ou photos des fruits et légumes (photo ou fiche avec plusieurs fruits ou légumes listés) • Sur table