

CONTENU DU SAC à Histoire Le Livre qui dort

- Album « **Le Livre qui dort !** »
- Puzzle de la couverture dans une pochette
- Jeu reconstituer les visages dans une boîte
- Memory du PERSONNAGE dans une pochette
- Memory des pages du livre dans une pochette
- Les objets de l'album pour reproduire les rituels du coucher (un lit et un interrupteur, une brosse à dent et du dentifrice, du papier toilette, une couverture, un mini livre, deux peluches)
- Un petit cahier pour noter (si vous le souhaitez) vos observations ou commentaires sur le sac à savoirs

Fonctionnement du sac à savoirs

Votre participation en tant que parent d'élève est sollicitée pour :

- Réserver un bon accueil à ce sac
- Consacrer un peu de temps à votre enfant pour utiliser ce sac
- Prendre le plus grand soin de ce sac et son contenu
- Vérifier avec votre enfant le contenu à l'aide de la liste
- Noter (si vous le souhaitez) vos observations ou commentaires sur le sac et son utilisation
- Rapporter le sac à la date indiquée, afin qu'il puisse circuler rapidement dans toutes les familles de la classe

Merci de votre collaboration

La maîtresse



Descriptif	Fonctionnement	Ce que nous avons appris
<p data-bbox="85 146 309 188">Un album</p> 	<p data-bbox="779 146 1043 188">Relire l'album</p>	<ul data-bbox="1473 146 2016 395" style="list-style-type: none"> • Écouter une histoire. • Connaître les différents personnages de l'histoire. • Connaître les différents événements de l'histoire.
<p data-bbox="85 494 689 593">Le puzzle de la couverture de l'album</p> 	<p data-bbox="779 494 1344 635">Reconstituer la couverture de l'album avec les pièces du puzzle.</p>	<ul data-bbox="1473 494 2060 587" style="list-style-type: none"> • Chercher les morceaux et identifier les bords du cadre.
<p data-bbox="85 933 698 1032">Mémory du PERSONNAGE dans une pochettes</p> 	<p data-bbox="779 933 1339 1176">Utiliser le mémory des personnages avec les illustrations. Mettre ensemble les image identiques du personnage.</p>	<ul data-bbox="1473 933 2038 1134" style="list-style-type: none"> • Reconnaître les différentes actions du personnage. • Mémoriser les différentes actions du personnage.

Mémory des pages du livre dans une pochette



Utiliser le mémory des pages.

- Mettre ensemble les images identiques.
- Mémoriser les différentes expressions du visage et décrire les images avec le lexique approprié.

Jeu reconstituer les visages



Utiliser le jeu pour reconstituer les visages comme le modèle.

- Identifier le modèle.
- Chercher les éléments du modèle.
- Reconstituer le modèle en agençant les pièces.

Reproduire rituels du coucher (un lit et un interrupteur, une brosse à dent et du dentifrice, du papier toilette, une couverture, un mini livre, deux peluches)



Rejouer les rituels du coucher

- Mémoriser une suite d'actions.
- Ordonner cette suite d'actions.
- Inventer une histoire à l'aider du mini livre.

<p>Utiliser le memory pour reconstituer l'histoire</p>	<p>Aligner les étiquettes des pages afin de les mettre dans l'ordre du livre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aligner les étiquettes en se référant aux pages du livre. • Mémoriser l'ordre des pages du livre en racontant l'histoire. • Comparer son alignement à celui du livre.
<p>Utiliser LES DEUX memory pour associer chaque étiquette de la souris à l'étiquette de la bonne page</p>	<p>Associer les étiquettes souris et les étiquettes pages.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer les pages du livre à l'association des étiquettes. • Mémoriser l'association des étiquettes en prenant des indices (le visage, l'action de la souris).
<p>Utiliser LES DEUX memory pour jouer à faire découvrir l'image en répétant une phrase.</p>	<p>Jouer à faire deviner.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à répéter une phrase. « montre moi le visage qui... » « montre moi la souris qui... »