|  |  |
| --- | --- |
| RÃ©sultat de recherche d'images pour "marotte puppet" | **2.** **Avec une mascotte**  *Des situation où vous pourrez utiliser une mascotte de votre mallette, une mascotte trouvée en classe, une peluche, une marionnette.* |
| **Domaine 1:** | **Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.** |
| Une mascotte qui vient avec son petit sac avec un contenu (des textures, des fruits ...), son carnet de voyage, son appareil photo numérique, un baladeur avec une clé. On pourrait entendre des bruits de lieux où elle serait passée. |
| **Objectifs:**  Apprendre et utiliser du lexique dans des situations variées  (caractères physiques et morales d’un personnage, ses particularités.)  Ecouter et comprendre une histoire.  Raconter une histoire à l’aide de marotte. | **Activités :**  -   Découverte par les élèves : son nom, son physique, ce qu’elle est.  -  Découverte de son carnet de voyage, écouter les bruits des endroits où elle est allée. -   Apprendre à se présenter.  -  Ce qu’aime le personnage, ce qu’elle n’aime pas  -   Ce que nous aimons, ce que nous détestons (vivre ensemble)  -  Ecrire seul ou à plusieurs le nom du personnage en utilisant des lettres ou groupe de lettres empruntées aux mots connus ou seulement le découvrir en PS  -   Ecrire son prénom  -   Ecrire le prénom de la mascotte  - Dessiner la mascotte |
| Si prolongement :  -   Découverte de la classe  -   Découverte de l’école, de la cour.  - Ecrire le portrait du personnage  - Décorer le nom du personnage en utilisant du graphisme décoratif.  - Certains personnages peuvent être le support d’histoire. Les utiliser pour raconter l’histoire puis montrer l’album et le lire.  → Faire raconter l’histoire en utilisant les marottes extraites de l’album (les avoir plastifiées, sur baguettes) |
| - Découverte du village, promenade dans un jardin, au parc ... où elle voit des papillons ou des escargots ...  - Travail sur le lexique de l’espace et le repérage dans l’espace  -  Découvrir des albums à travers la littérature jeunesse qui parlent du même personnage  -  Manipuler les syllabes du nom du personnage / Repérer une syllabe, un son – voyelle ou son – consonne = jeux en Phonologie.  - Construire la mascotte en volume en utilisant différentes techniques : modelage, sculpture.  - Construire une maison en carton  - Ecrire une histoire avec les TICE.  - La mascotte est malade, la mascotte invite des amis,  - La mascotte découvre un objet mystérieux ... |
| Support possible | Matériel : (CD Promenons notre oreille FUZEAU) |

D’après Sylvie Ledoux CP AIEN, Circonscription de Saint André de l’Eure