

Séquence : aide personnalisée	Domaine : langage	Cycle : 2	Niveau : GS
Finalité :		Nombre de séances : 4 fois 30 mn	
Socle commun : s'approprier le langage -		Compétences / connaissances Programmes 2008 : - comprendre une histoire lue par l'enseignant, la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques - utiliser un vocabulaire pertinent (verbes relatifs aux cris des animaux) - améliorer son élocution	

Séances	Tâche de l'élève	Supports	Organisation pédagogique / démarche
Séance 1	-découverte de la 1ere de couverture -émission d'hypothèses -écoute de l'histoire lue	Livre : ABOIE GEORGES	En petit groupe (2 ou3)/oral
Séance 2	-comprendre l'articulation de l'histoire et la redire	Livre : ABOIE GEORGES	-Raconter tour à tour selon la chronologie -Répéter les mots nouveaux (verbes : cris d'animaux)
Séance 3	-s'imprégner d'un vocabulaire spécifique et le mémoriser -utiliser l'impératif	Livre : ABOIE GEORGES Peluches animaux ou cartes animaux Jeu « du Jacques a dit »	L'enfant verbalise à l'aide de la peluche : le chien aboie, le chat miaule... Jeu collectif avec alternance des rôles (Jacques a dit : cancan, meugle...)
Séance 4	-réinvestir les verbes -les utiliser à bon escient (pages du livre)	Livre : ABOIE GEORGES Peluches animaux ou cartes animaux Jeu « du jacques a dit »	-reprise du livre -Jeu de rapidité : présentation de l'animal -nommer l'animal : le mouton -dire son cri : il bêle
Séance 5			
Séance 6			

Bilan :

Documents : support livre : ABOIE GEORGES édition PASTEL

Matériel : peluches ou cartes animaux, imagier..

