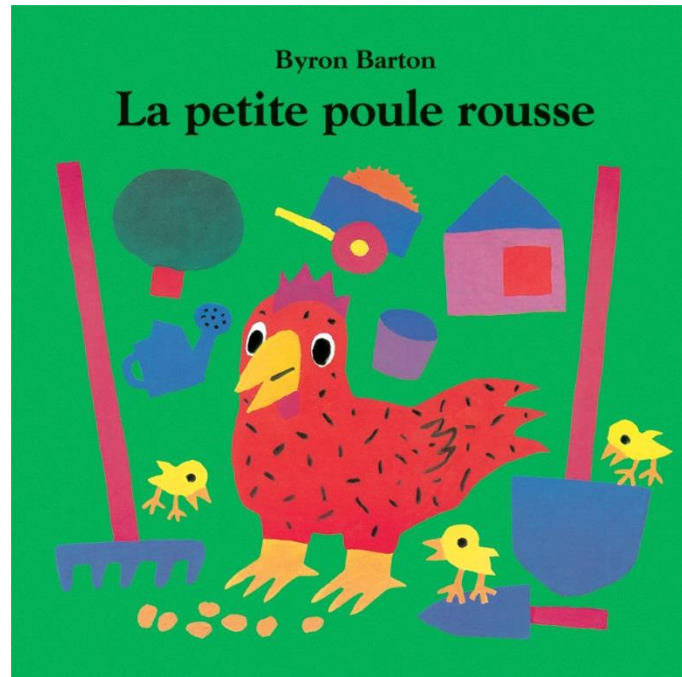


L'album de la semaine

LA PETITE POULE ROUSSE



Page 2 : liens pour

- Télécharger les personnages et les mots difficiles de l'histoire
- Télécharger l'histoire
- Répondre à la question de compréhension

Pages 3 à 5 : les mots difficiles de l'histoire

Pages 6 à 7 : les marottes à imprimer pour rejouer l'histoire

Pages 8 à 14 : les images pour raconter l'histoire

Pages 15 à 18 : un jeu de mémoire

- Niveau 1 : avec des cartes pour mémoriser le nom des animaux
- Niveau 2 : avec des cartes pour mémoriser les différentes actions

1. Pour découvrir les personnages et les mots difficiles de l'histoire, téléchargez le lien suivant :

<https://we.tl/t-pli6HjoThH>

2. Pour écouter l'histoire, téléchargez le lien ci-dessous :

<https://we.tl/t-teDwWc7RdM>

Liens valables jusqu'au 27 avril

Question :

A ton avis, pourquoi la petite poule rousse ne veut-elle pas partager son pain avec le cochon, le canard et le chat ?

Les mots difficiles en images

→ Un jour, en **picorant**...



PICORER : ça veut dire prendre à manger avec son bec.
Tous les oiseaux picorent.

→ **Planter des graines** :



Ça veut dire mettre les graines dans la terre pour les faire germer et pousser.

→ Les graines **germent**...



GERMER : ça veut dire que les graines commencent à pousser

→ Et devinrent de grands épis...



EPI : partie de la plante où sont regroupées les grains.

→ FAUCHER le blé:



Cela veut dire couper les tiges de blé. Dans l'histoire, on coupe le blé avec cet outil qui s'appelle une faucille :



Aujourd'hui, on le coupe avec une grosse machine qui s'appelle une moissonneuse batteuse :



→ **BATTRE** le blé :



Cela veut dire taper sur les épis de blés pour enlever les graines.
Avant, on le faisait à la main avec cet outil que l'on appelle le fléau :



Aujourd'hui, c'est la moissonneuse batteuse qui le fait.

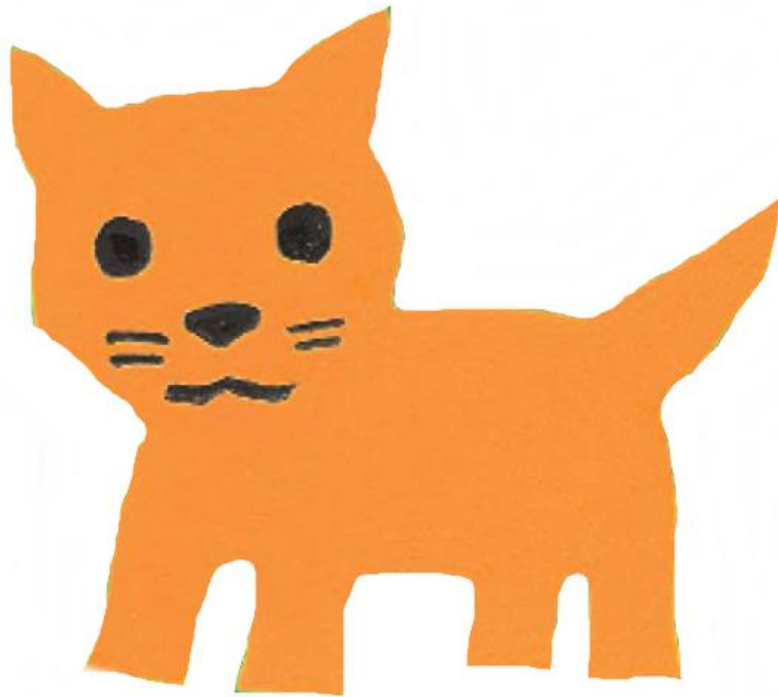
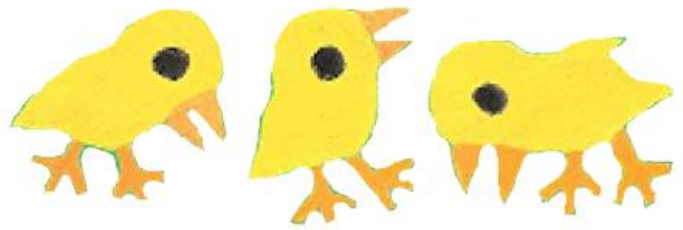
→ **MOUDRE** les grains :

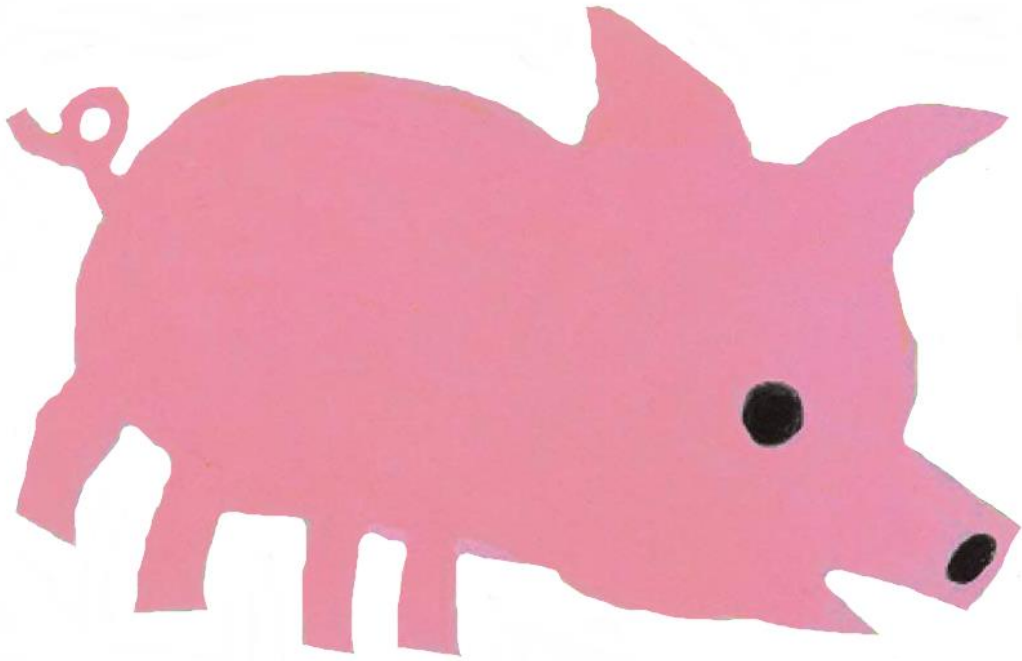
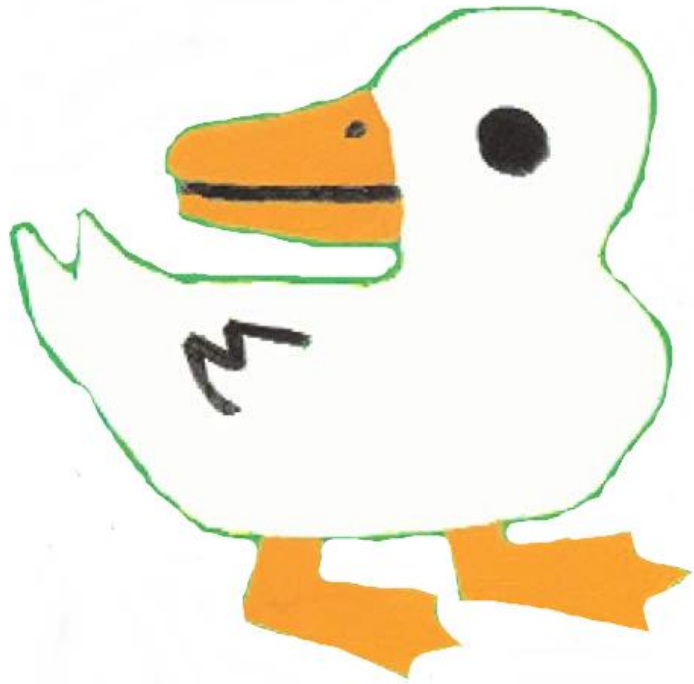


Cela veut dire écraser les grains pour récolter ce qu'il y a à l'intérieur : la farine.
Dans l'histoire, on moud les grains avec une pierre.

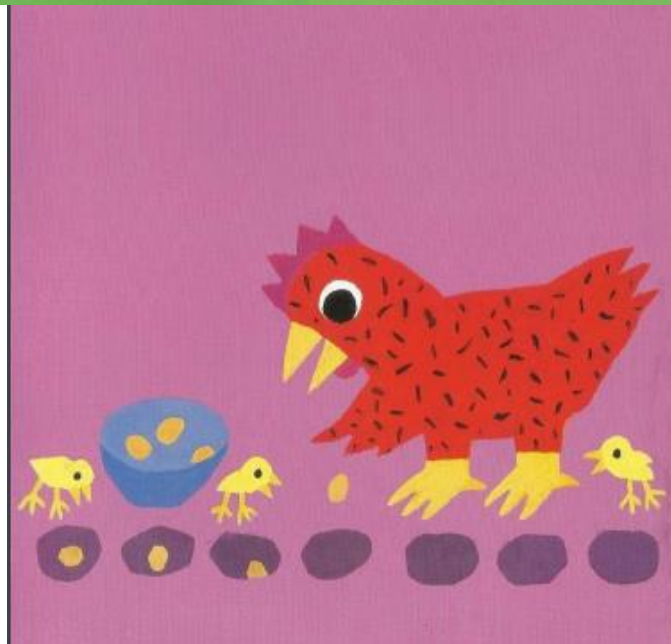
MAROTTES

Pour rejouer l'histoire





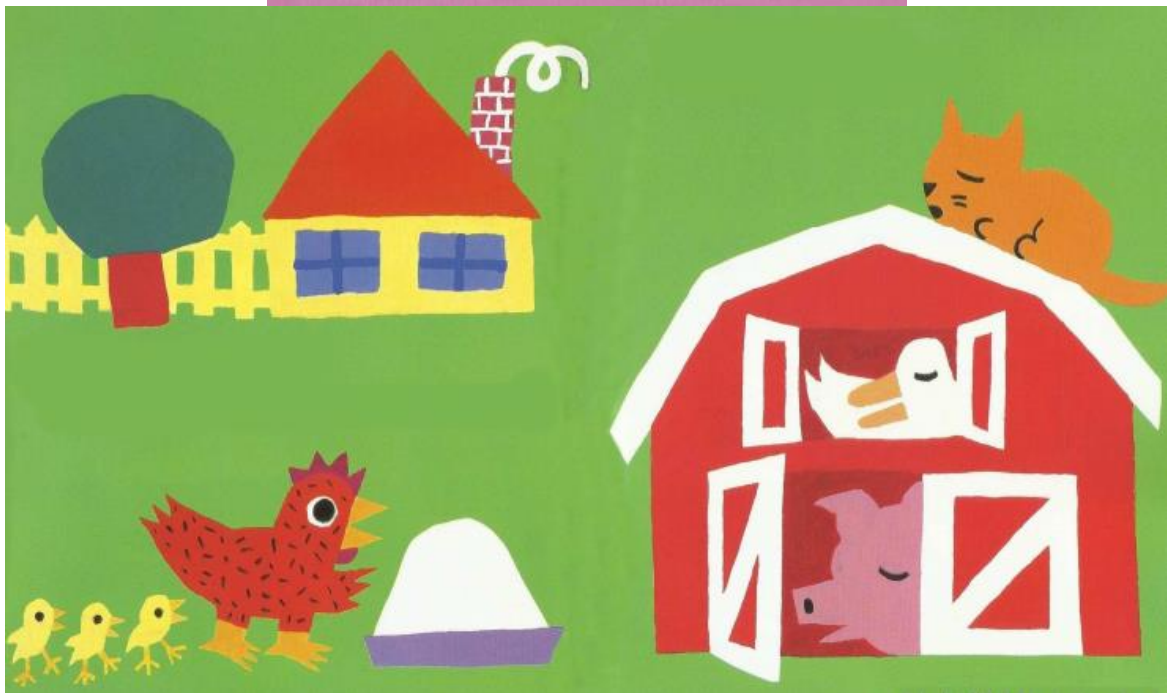
Images pour raconter l'histoire

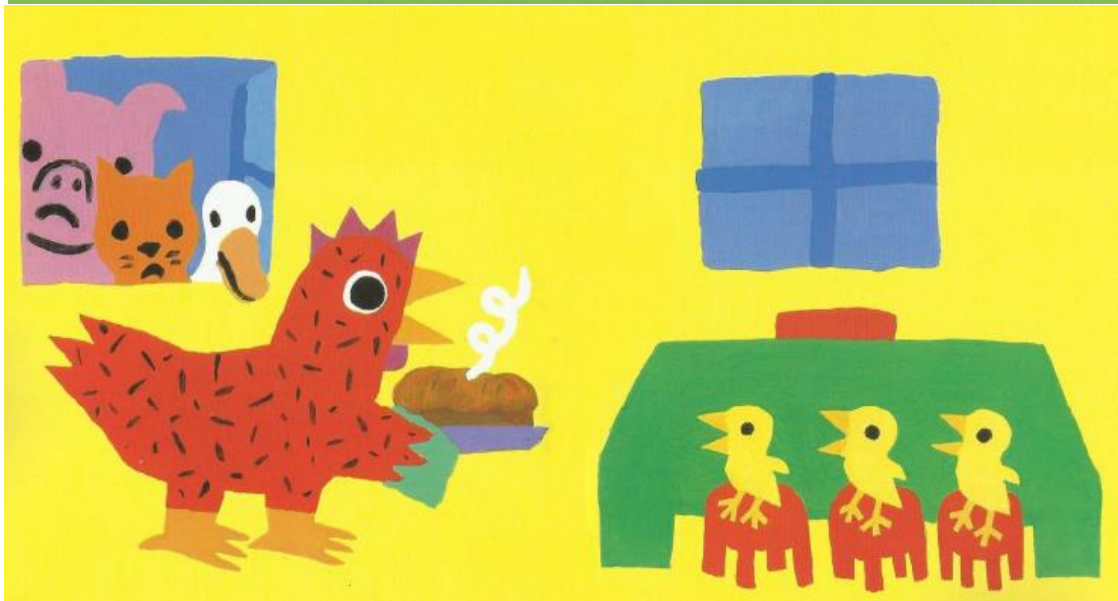
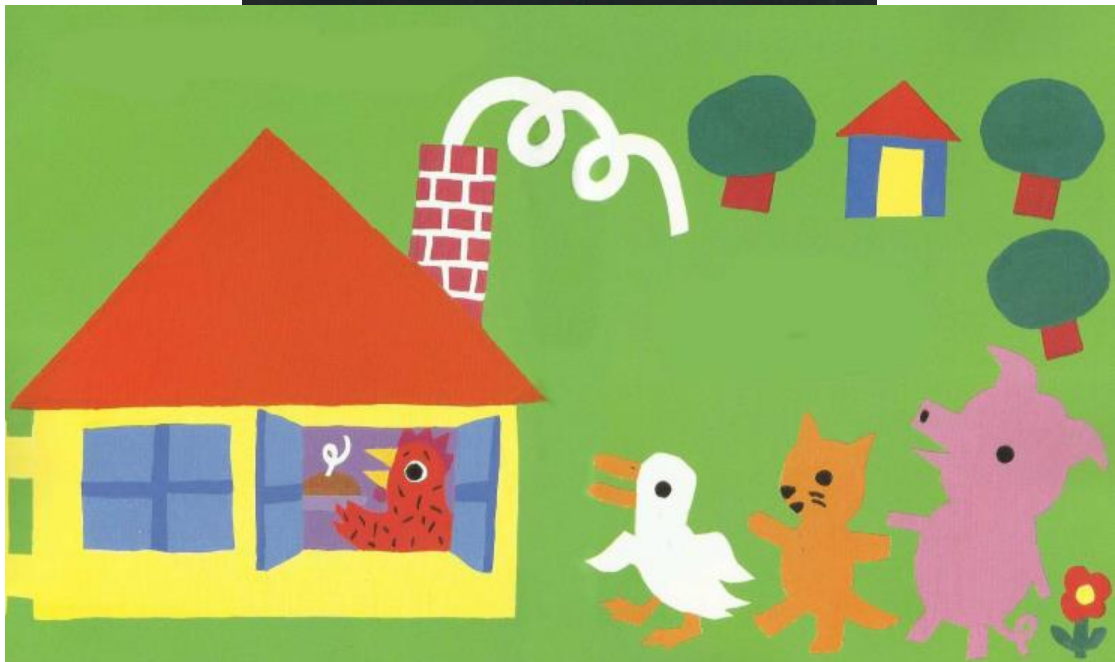


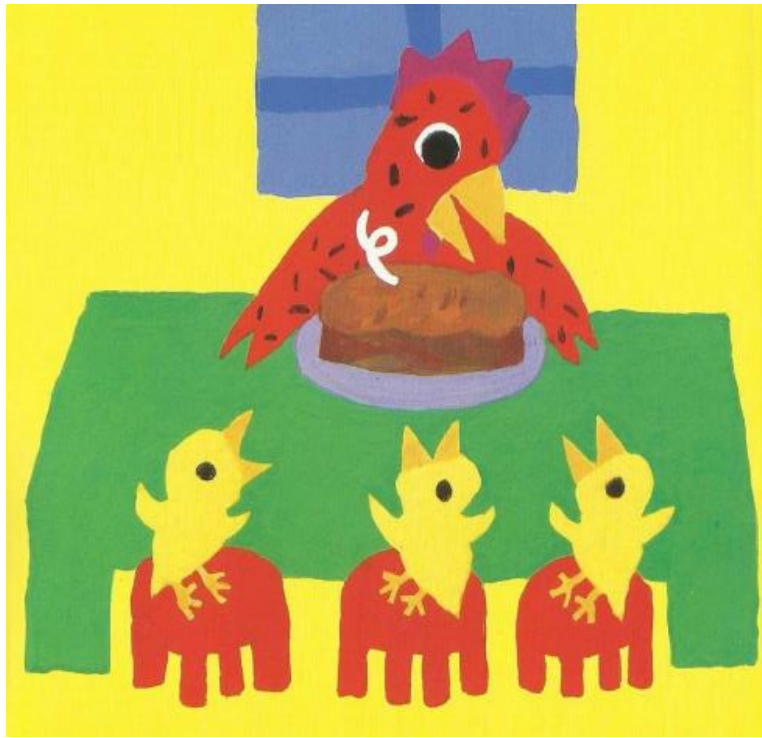












Jeu de mémoire

Règle du jeu :

Choisir 6 paires de cartes en fonction des mots connus ou non.

Avant de commencer le jeu, revoir ensemble le vocabulaire en observant et nommant les cartes proposées.

Mélanger et poser les cartes sur le support coloré (celui-ci peut être aidant pour mémoriser la place des cartes).

Chacun à son tour retourne une carte en la laissant sur son emplacement et nomme celle-ci. Puis on retourne une autre carte en la laissant aussi sur son emplacement. On prend le temps de nommer à nouveau et d'observer où les cartes se trouvent avant de les retourner.

Si on retourne 2 cartes identiques, on a le droit de les prendre. Par contre, le fait de gagner ne permet pas de rejouer.

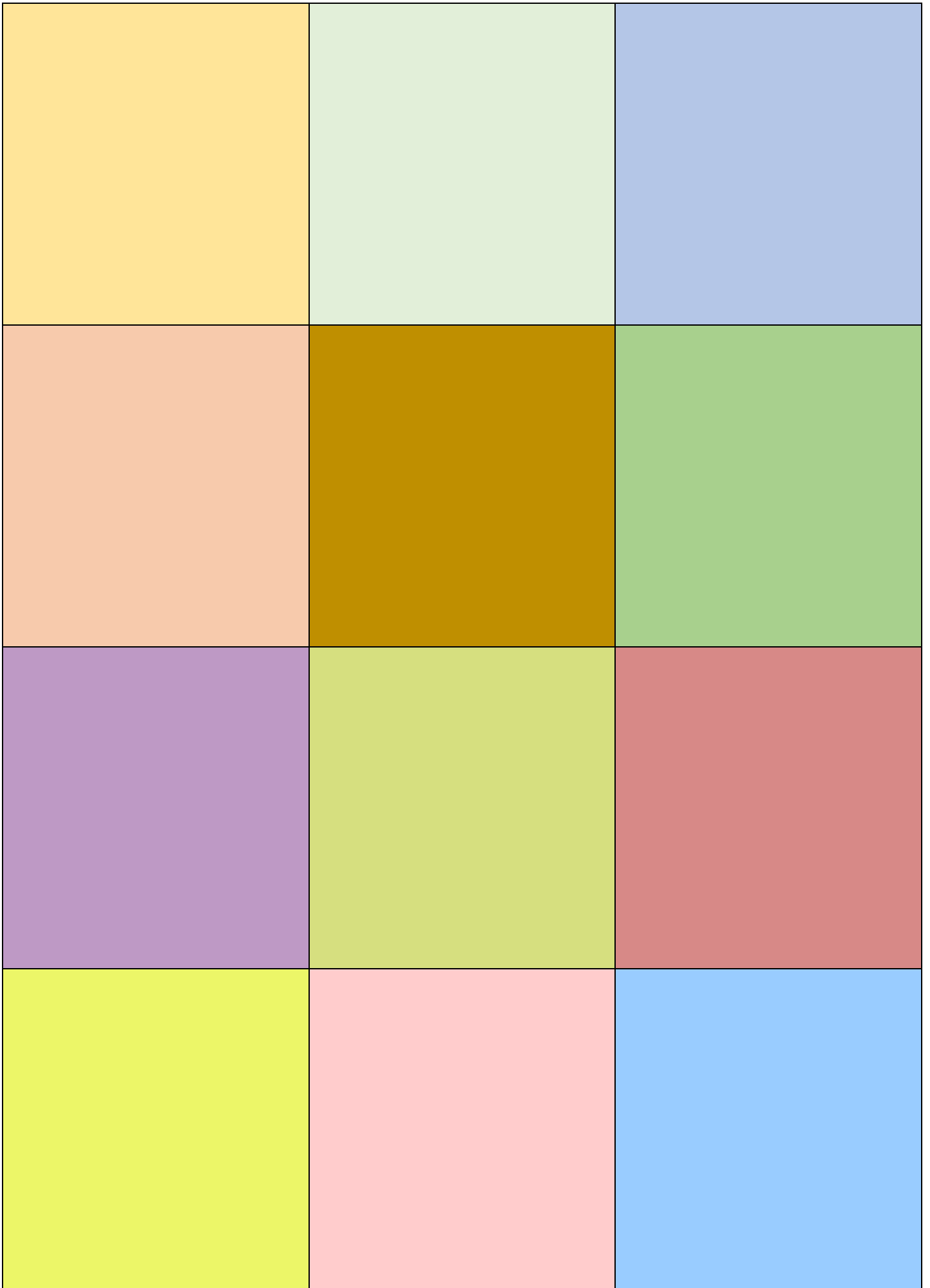
Le but du jeu :

- Développer le lexique : s'entraîner à nommer
- Développer son attention et l'observation pour mémoriser l'emplacement des cartes

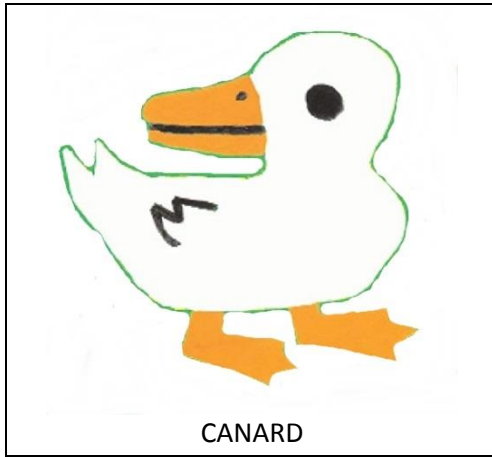
2 niveaux de jeu :

1^{er} niveau : mémoire des personnages

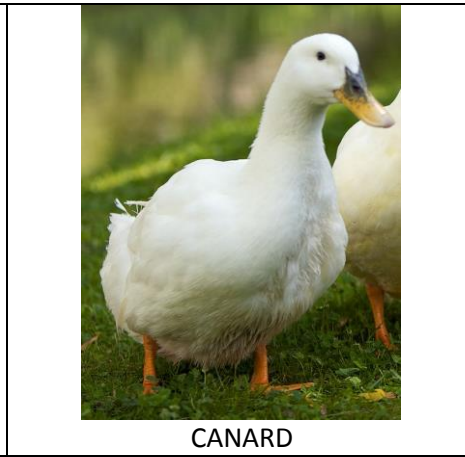
2^{ème} niveau : mémoire des actions



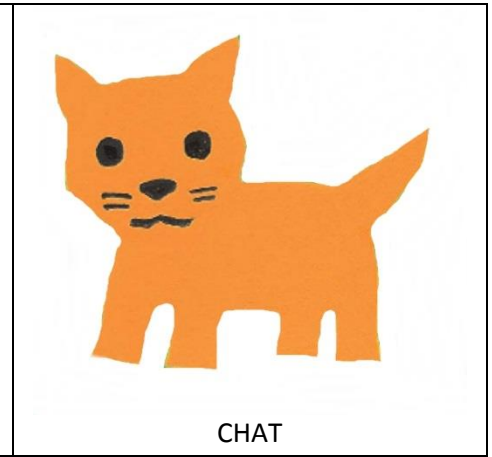
Support pour poser les cartes



CANARD



CANARD



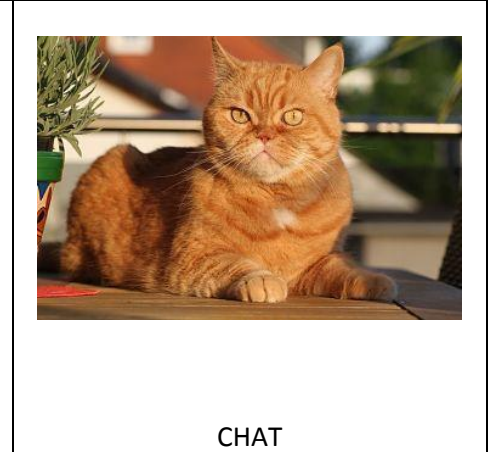
CHAT



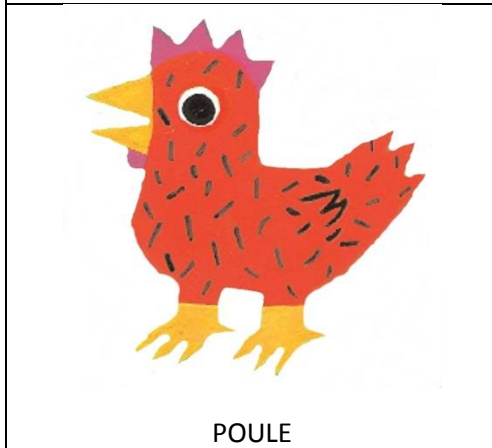
COCHON



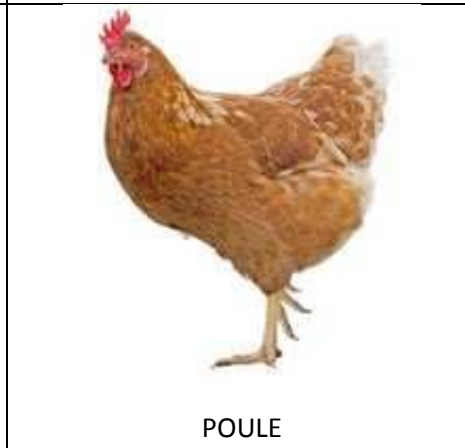
COCHON



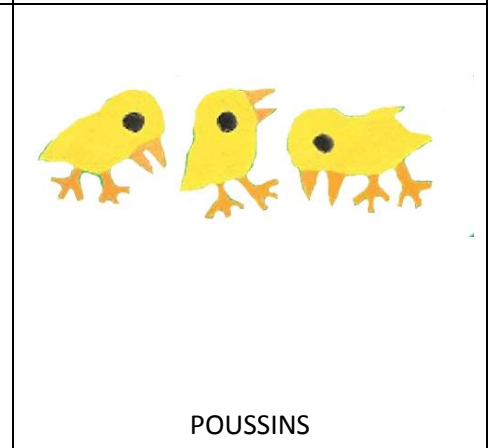
CHAT



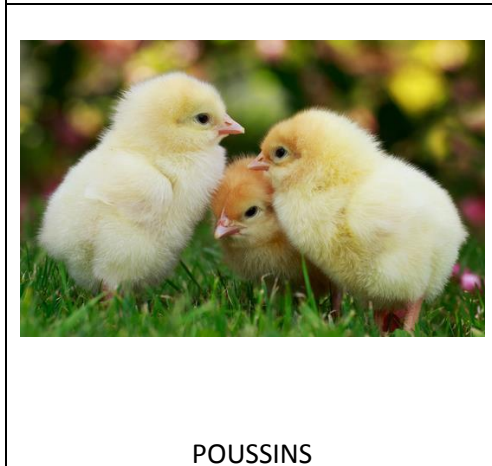
POULE



POULE



POUSSINS



POUSSINS

Niveau 1 : cartes avec le nom des animaux

 <p>PICORER</p>	 <p>PICORER</p>	 <p>PLANTER</p>
 <p>FAUCHER</p>	 <p>FAUCHER</p>	 <p>PLANTER</p>
 <p>BATTRE</p>	 <p>BATTRE</p>	 <p>MOUDRE</p>
 <p>GERMER</p>	 <p>GERMER</p>	 <p>MOUDRE</p>

NIVEAU 2 : cartes avec les différentes actions