

### Temps 0 : L'univers de référence

Sur une feuille A3 créer un décor enneigé avec une forêt et un chemin

Placer la feuille au tableau : L'histoire que nous allons découvrir se passe en hiver. Il y a de la neige. Il fait froid. Cette histoire se déroule dans une forêt. Dans cette forêt, il y a un chemin et sur ce chemin il y a une moufle.

Montrer aux élèves ce qu'est une vraie moufle (en laine) et montrer la moufle de l'histoire. Décrire la moufle.

Cette moufle est un vêtement mais dans notre histoire, les animaux vont en faire un lieu pour se protéger du froid.

### Comprendre les états mentaux

Objectif : Se mettre à la place des personnages pour mieux comprendre l'histoire.

Projeter les illustrations et poser la question aux élèves : Qu'est-ce qu'ils font ? Qu'est-ce qu'ils veulent ? Qu'est-ce qu'ils disent ? Qu'est-ce qu'ils pensent ?

p.8 : lièvre et souris dans la moufle

P.11 ils sont 4 dans la moufle

p.12-13 : L'arrivée de l'ours

p.16-17 : La moufle craque

### Mettre le vocabulaire en mémoire + jeux

Objectifs : mémoriser les mots et les expressions pour bien comprendre l'histoire et bien la raconter.

Boite à mots : Le lexique est rebrassé à chaque début de séance. En fonction du découpage de l'histoire, le lexique est présenté avant l'étude du texte et de l'illustration.

Les animaux : souris, lièvre, renard, sanglier (présenter pour chaque personnage l'image d'un vrai animal et l'image de l'animal de l'histoire)

Les vêtements : la moufle ; la laine

Lieu : chemin ; du fond de la moufle

Verbe : se faufiler ; se camoufler ; soupirer ; craquer ; tournebouler ; se redresser ; s'ébrouer ; se disperser ; éclater

Sensations/ Emotions : douceur ; être ravie ; le bonheur ; la chaleur ; être gelé ; être hébété

Corps : tête ; patte ; ventre ; le corps ; la queue

### La moufle, Florence DESNOUVEAUX, Cécile HUDRISIER

#### Objectifs :

Amener les élèves à comprendre la motivation des personnages principaux.

Amener les élèves à saisir des relations de causalité : bien comprendre le problème des personnages.

Amener les élèves à mettre en mémoire les événements de l'histoire pour la raconter.



#### Raconter l'histoire à la maison :

Objectif : Raconter toute l'histoire

Quand l'enfant est prêt à raconter l'histoire tout seul, lui confier la maquette et les figurines pour qu'ils puissent raconter l'histoire à ses parents. Ne pas oublier de prêter l'album

### Lire // Comprendre les états mentaux des personnages

Objectif : Amener les élèves à comprendre et raconter une histoire.

Lire le texte au fur et à mesure sans l'illustration. Raconter ensuite ce qui a été lu. Puis amener les élèves à réfléchir à ce qu'il va y avoir sur l'illustration. Laisser du temps de réflexion. Les laisser s'exprimer et enfin faire voir l'illustration.

Découpage 1 jusqu'à « Souris est ravie »

Découpage 2 jusqu'à « Je suis Sanglier. Je suis gelé. Je peux entrer ? »

Découpage 3 : Découverte de la réponse au sanglier puis passer à l'étape « Comprendre les états mentaux » : l'arrivée de l'ours

Découpage 4 jusqu'à la fin

### S'entraîner à raconter avec le tapis à histoire / marottes / masque

Objectifs : Mettre en mémoire l'histoire. Stimuler la structuration du langage oral. Présenter la maquette aux élèves. La maquette de l'histoire » et les marottes des personnages sont laissées à disposition d'un groupe d'élèves pour qu'ils puissent raconter l'histoire au fur et à mesure de l'avancée dans la lecture (temps avec l'enseignante ; l'ATSEM ou en autonomie).