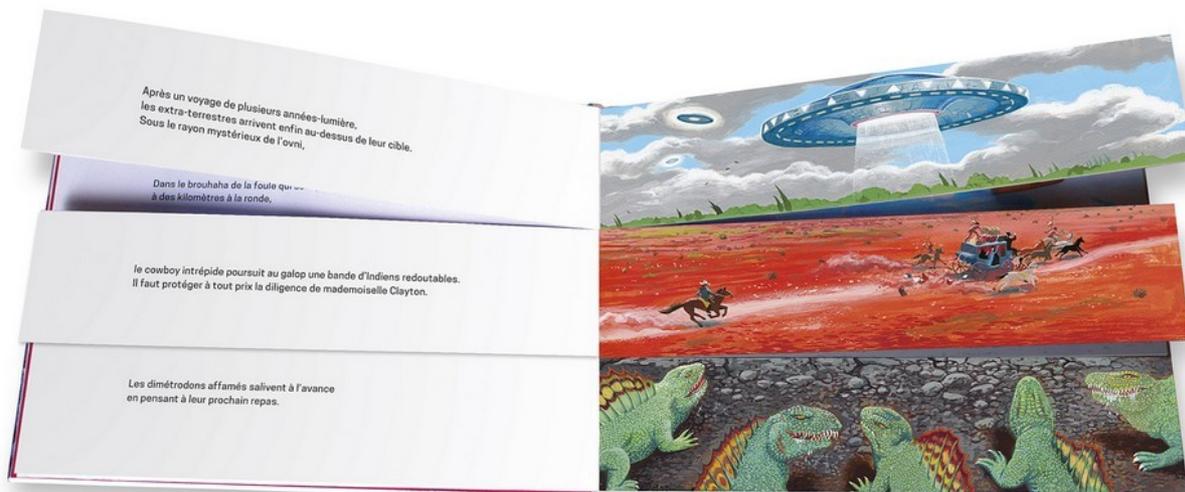
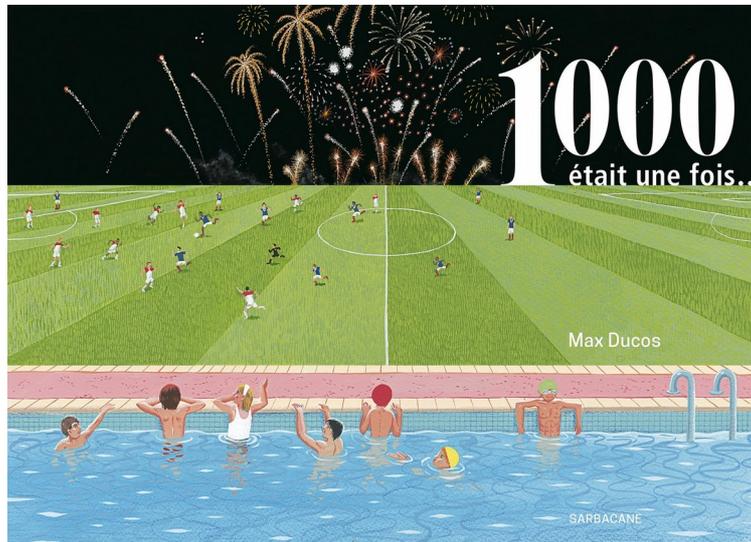


## Séquence de littérature

Compétence travaillées :

- Culture littéraire et artistique : Découvrir l'oeuvre littéraire d'un auteur reçu dans le cadre du projet lecture
- Identifier et analyser la structure d'un « album - jeu » : *1000 était une fois* de Max Ducos
- Ecrire et illustrer un texte ou une phrase qui peut être découpé en 3 parties



### Compétence du socle

Maitriser la forme des mots en lien avec la syntaxe.

Identifier les constituants d'une phrase simple en relation avec son sens - Distinguer phrase simple et phrase complexe.

Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.

Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.

### Objectifs :

-Réaliser un livre-jeu avec des partages des pages en 3 parties pour multiplier les textes merveilleux et étranges

|   |  |
|---|--|
| 1 | Découverte du livre 1000 était une fois – manipulation libre par chaque élève  |
| 2 | Présentation du livre 1000 était une fois -<br>Oral collectif : Analyse de la conception des textes pour qu'ils puissent être segmentés et cohérents – Rattacher à l'étude de la langue : les compléments de phrases |
| 3 | S'entraîner à écrire des phrases avec des compléments de phrases de lieu, de temps et essayer de les mélanger.   |
| 4 | Choix de textes ou de phrases (un par élève) et segmentation en 3 parties.   |
| 5 | Illustrations des textes avec un dessin global que l'on peut partager en 3 parties   |
| 6 | Réalisation d'un livre interactif sur Scratch pour proposer un livre jeu<br><a href="https://scratch.mit.edu/projects/304253719/">https://scratch.mit.edu/projects/304253719/</a>                                    |