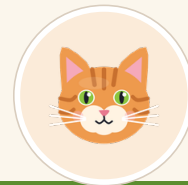


Remettre l'histoire dans l'ordre

Langage oral · Comprendre et raconter un récit — Se repérer dans le temps



OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Remettre dans l'ordre cinq images de l'histoire et la raconter avec des connecteurs. Comprendre comment Basile trouve Pipa : à chaque cachette, un indice (un bruit, un détail) la trahit ; l'enfant montre l'indice, puis explique avec « parce que ».

Programme de maternelle, langage oral et écrit (BO n° 41 du 31 octobre 2024), à partir de 4 ans : utiliser des connecteurs temporels et « parce que » ; employer l'imparfait et le passé composé.

MATÉRIEL

- L'album *Où es-tu, Pipa ?*
- Les 5 grandes images (p. 2 à 6) pour le regroupement
- Vignettes (p. 7), bandes à 5 et 4 cases (p. 8 et 9), plateau des indices (p. 10) et deux jeux de cartes-indices (p. 11), plastifiés

ORGANISATION

- Atelier dirigé, 4 à 6 élèves
- 15 min, en deux séances
- Après plusieurs lectures de l'album

CONSIGNE À DIRE

« Remets les images dans l'ordre et raconte. Puis, pour chaque cachette, trouve l'indice : comment Basile a-t-il trouvé Pipa ? »

DÉROULEMENT

- 1 Afficher les grandes images dans le désordre ; chacun décrit une image, puis on les ordonne en justifiant.
- 2 En atelier, ordonner les vignettes sur la bande en suivant le chemin fléché, puis raconter avec des connecteurs.
- 3 Autre séance, plateau des indices : pour chaque image, « Comment Basile a-t-il trouvé Pipa ? » ; poser la carte-indice, montrer l'indice sur l'image.
- 4 Expliquer : « Il l'a trouvée parce qu'il l'a entendue éternuer. » Puis : « Pourquoi ne la trouve-t-il plus ? Comment la retrouve-t-il ? »

POUR AIDER

- Bande à 4 cases (p. 9) ; donner la première et la dernière image.
- Indices : commencer par trois images (1, 2, 4) ; relire la page de l'album.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Trier les indices : ceux que Basile entend, celui qu'il voit (la queue), celui qui lui tombe sur la tête (splash !).
- Raconter toutes les cachettes de Pipa, dans l'ordre ; passer à six images (fiche GS 27).

CE QUE J'OBSERVE

- Ordonne 4 puis 5 images ; emploie au moins deux connecteurs.
- Associe chaque cachette à son indice et le montre sur l'image.
- Explique avec « parce que » : Basile ne la trouve plus parce qu'elle dort, sans bruit.

VOCABULAIRE

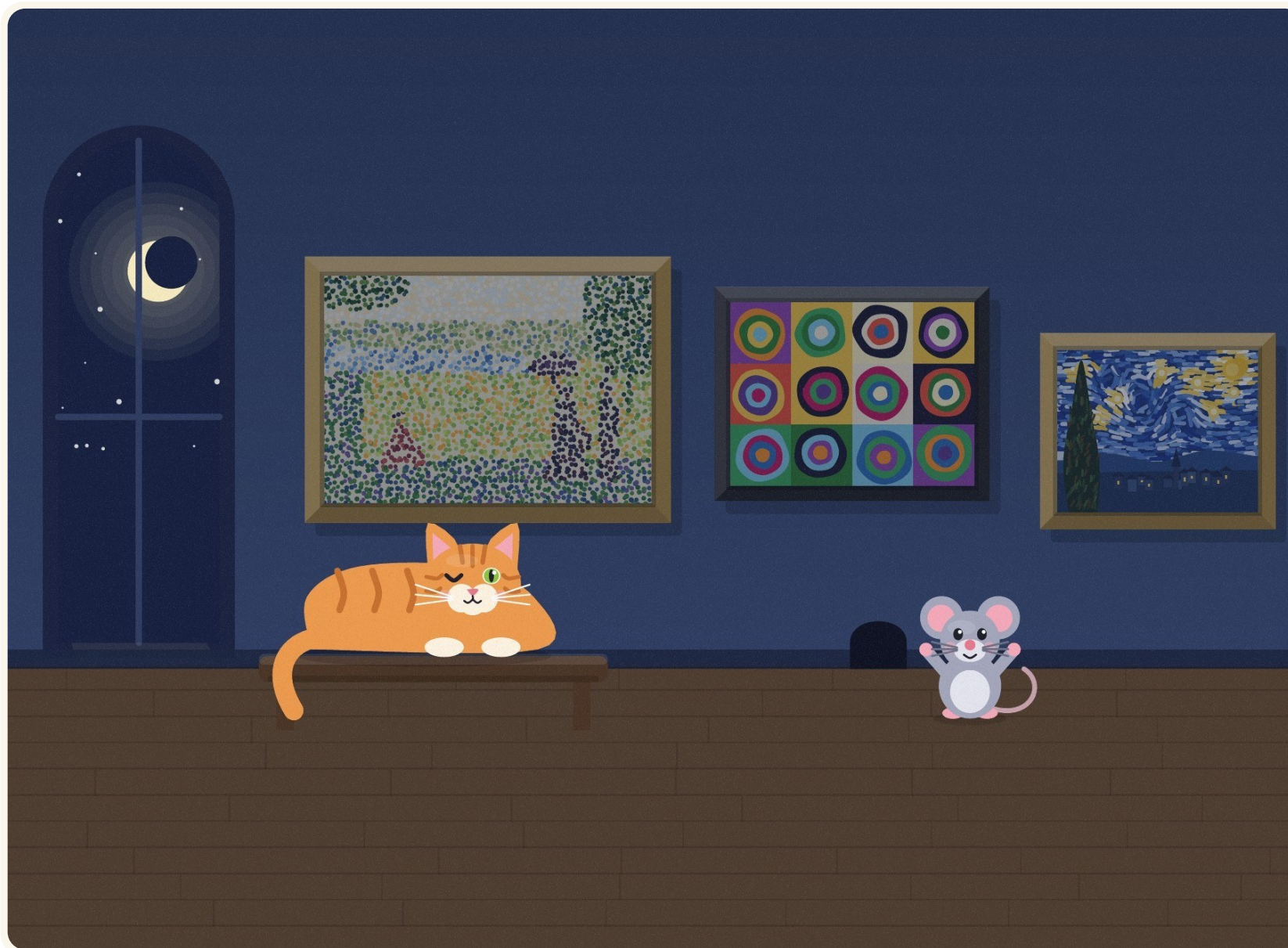
d'abord ensuite à la fin parce que l'indice
entendre voir éternuer s'endormir

CORRIGÉ ET REPÈRES

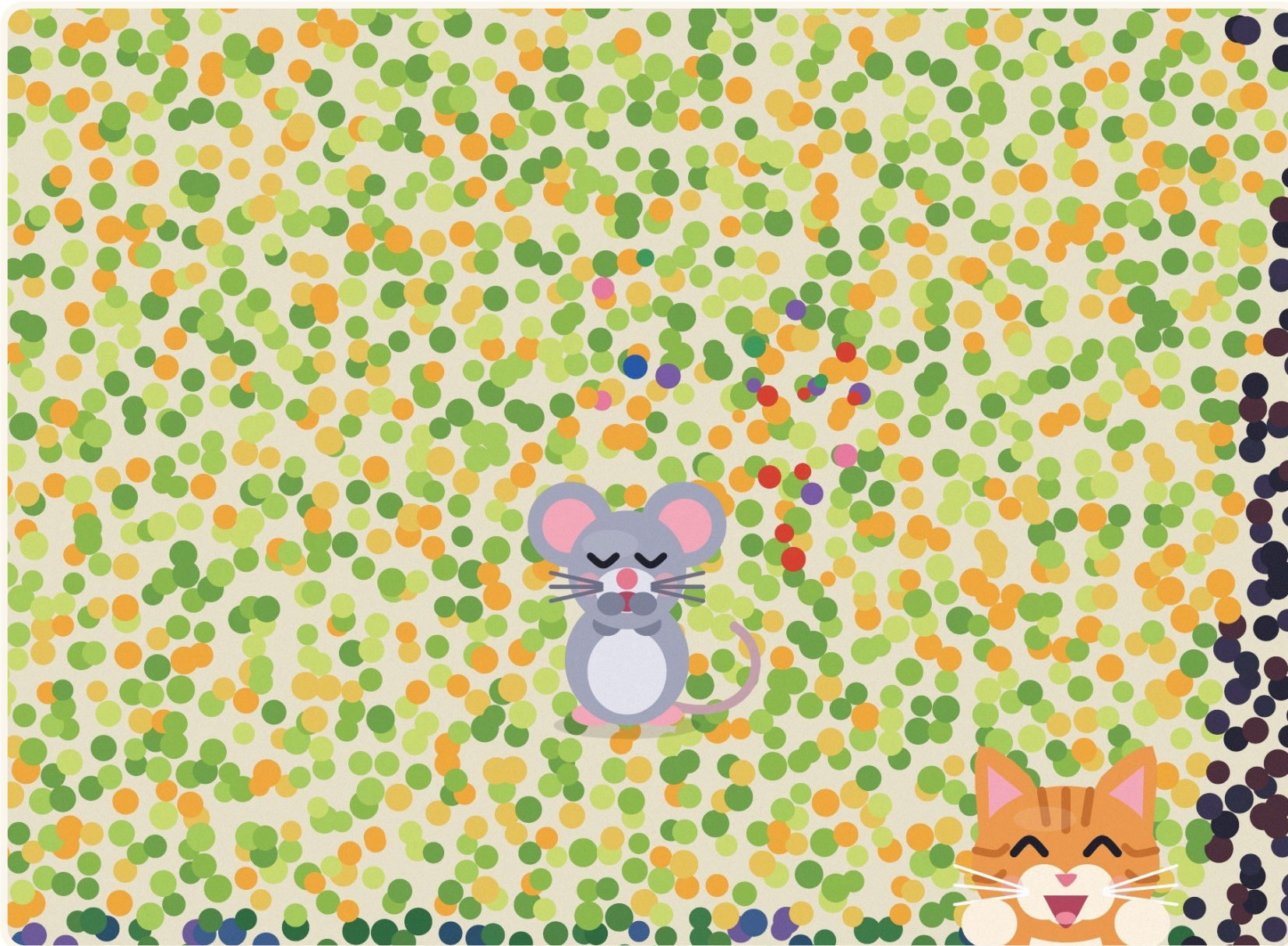
Cinq images : 1. « On joue à cache-cache ? » — 2. Atchoum ! — 3. Splash ! — 4. Pipa s'est endormie dans l'arbre doré — 5. Basile la ramène sur son dos (quatre images : retirer la vague). Indices : 1 atchoum (il l'entend éternuer) ; 2 un rond avec une queue (il la voit) ; 3 splash (elle tombe sur sa tête) ; 4 hi, hi, hi (il l'entend rire) ; 5 une petite voix (elle répond « il n'y a personne ! ») ; 6 rrr... pfff... (il l'entend ronfler).

DANS CE DOSSIER

- | | | |
|--|--|---|
| p. 2 ☑ Grande image – « On joue à cache-... | p. 6 ☑ Grande image – Basile ramène Pipa s... | p. 10 ☑ Plateau des indices |
| p. 3 ☑ Grande image – Atchoum ! Basile a t... | p. 7 ☑ 5 vignettes à découper | p. 11 ☑ Cartes-indices (deux jeux) |
| p. 4 ☑ Grande image – Splash ! Pipa tombe... | p. 8 ☑ Bande de récit (5 cases) | |
| p. 5 ☑ Grande image – Pipa s'est endormie... | p. 9 ☑ Bande simplifiée (4 cases) | |



Une petite souris sort de son trou : c'est Pipa. Basile, le gros chat du musée, ouvre un œil. « On joue à cache-cache ? » demande Pipa.



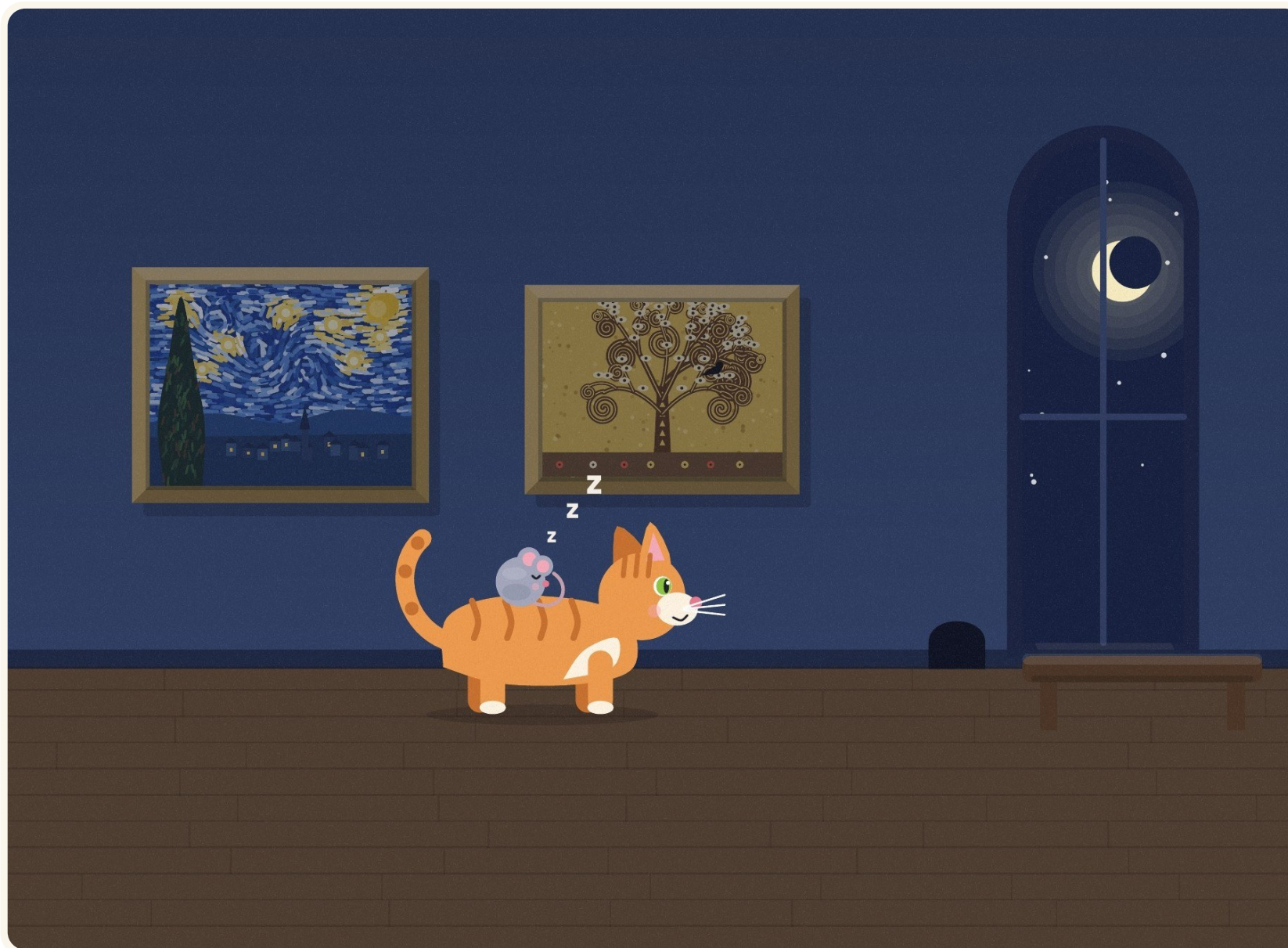
*Pipa ne bouge pas d'une moustache : elle est un petit point gris parmi les points. Mais l'herbe lui chatouille le nez...
Atchoum ! « Trouvée ! »*



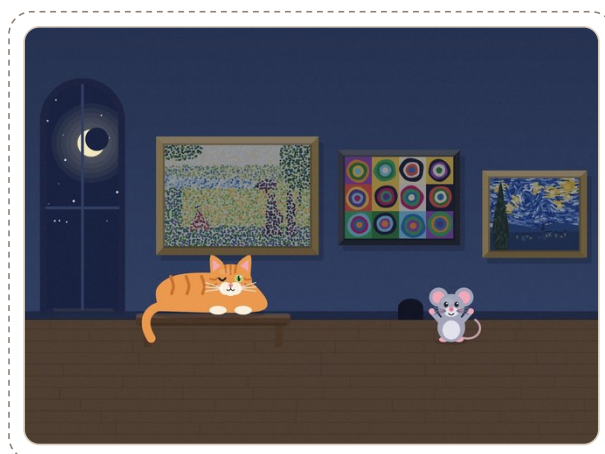
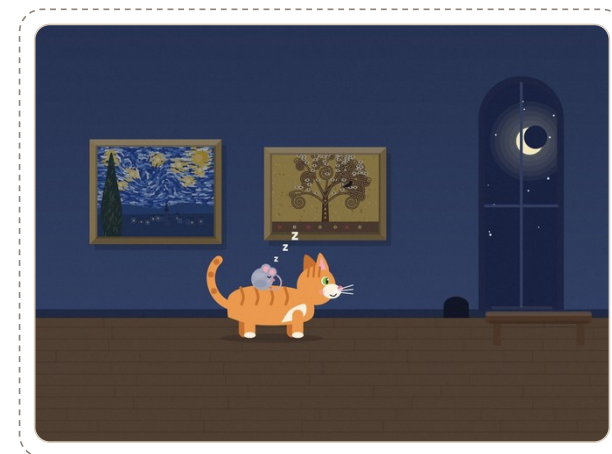
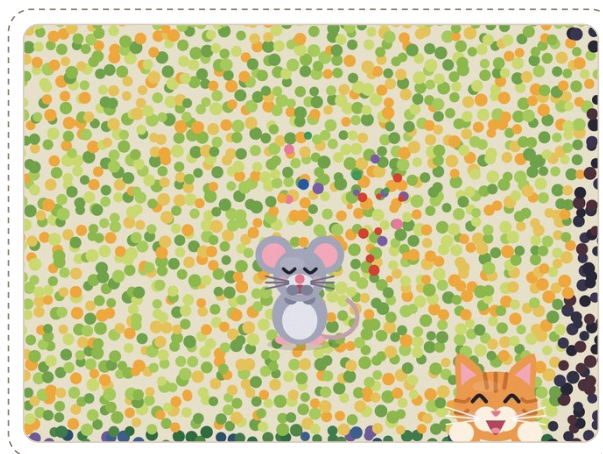
Splash ! La vague retombe... et Pipa atterrit, toute trempée, sur la tête de Basile. « Euh... trouvée ? »



Dans l'arbre doré, au creux d'une spirale, Pipa s'est endormie.



« Oui, tu as gagné. Mais demain soir... c'est moi qui me cache ! »

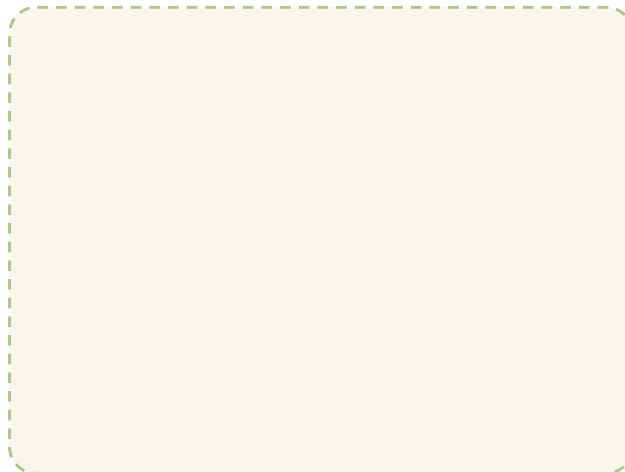
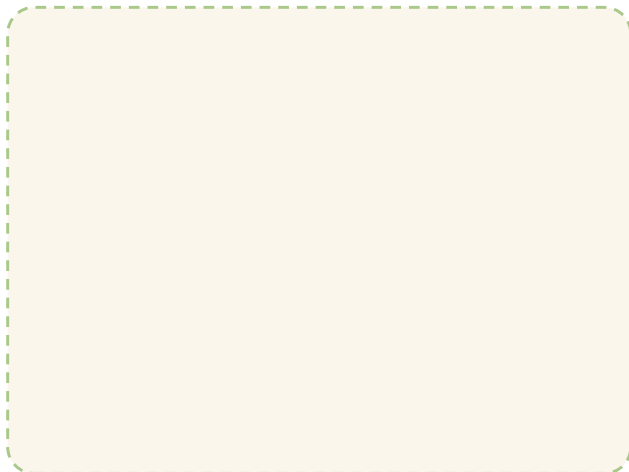
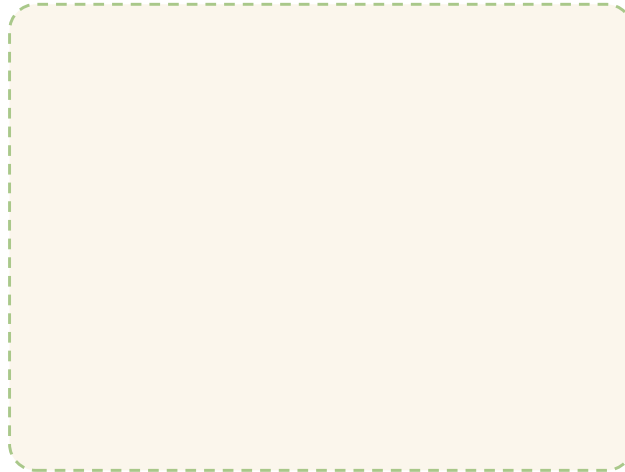




Pose les images dans l'ordre en suivant les flèches, du point vert au drapeau. Puis raconte.



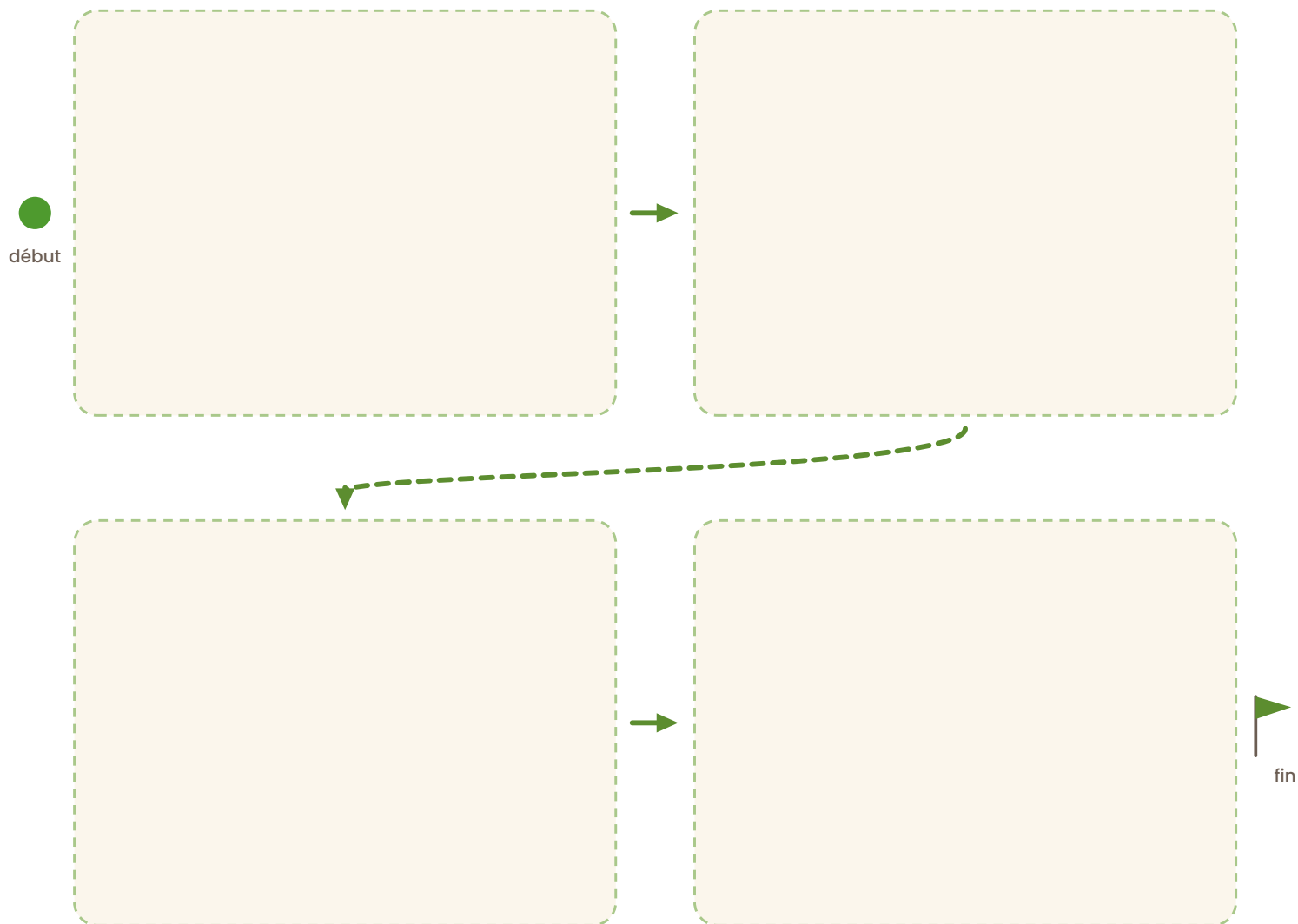
début



fin

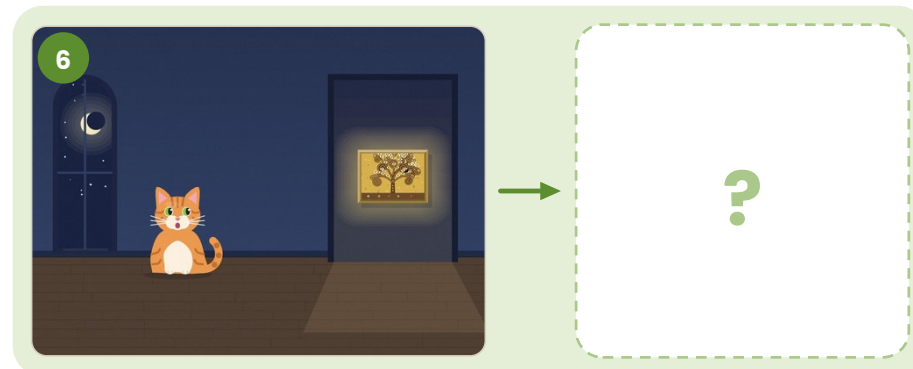
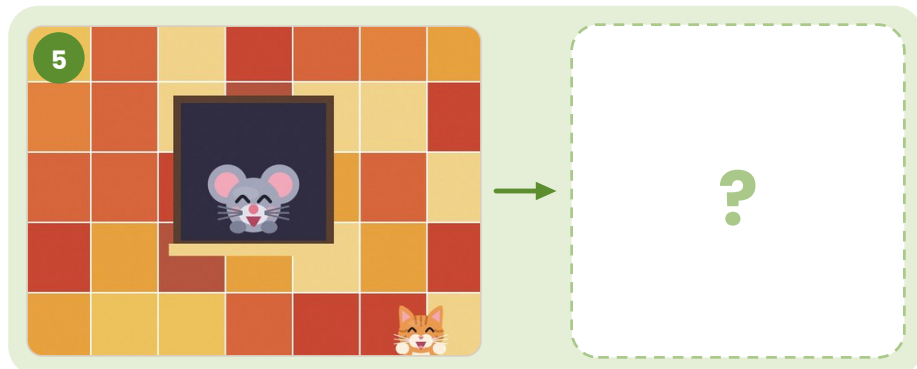
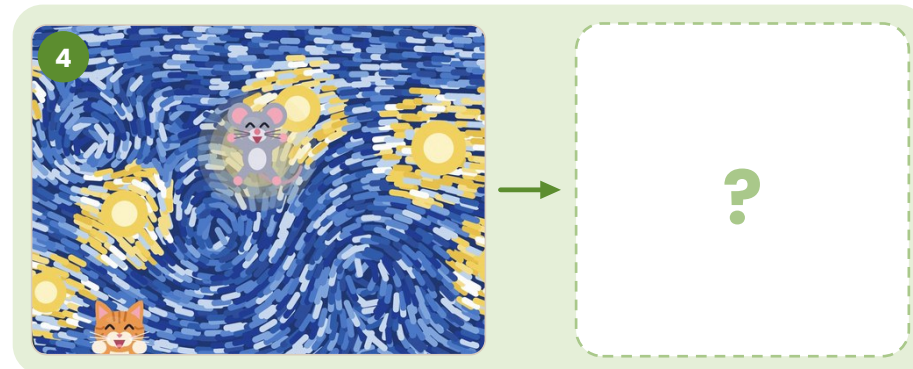
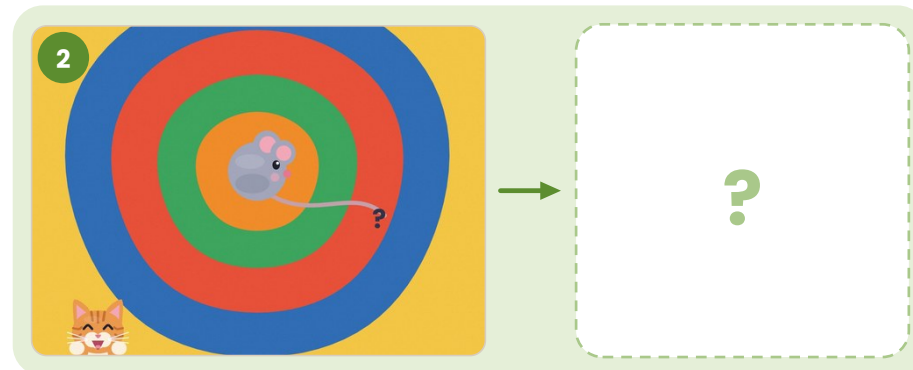
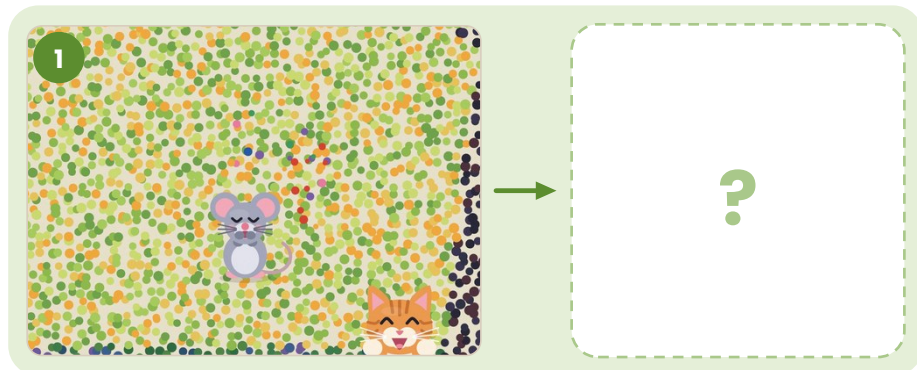


Pose les images dans l'ordre en suivant les flèches. Puis raconte.

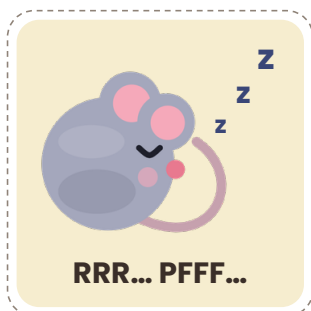




Regarde l'image. Comment Basile a-t-il trouvé Pipa ? Pose la carte-indice, montre l'indice sur l'image, puis explique.



Jeu 1



Jeu 2

