



COEUR DE HIBOU

Atelier n° 1

Consigne de l'atelier : JEU DE MEMORY : Pose toutes les cartes faces cachées.

Pioche deux cartes : si tu trouves le dessin du hibou et le dessin du louveteau qui sont sur la même image, garde-les.

Sinon, tu les retournes. Et un autre joueur pioche.



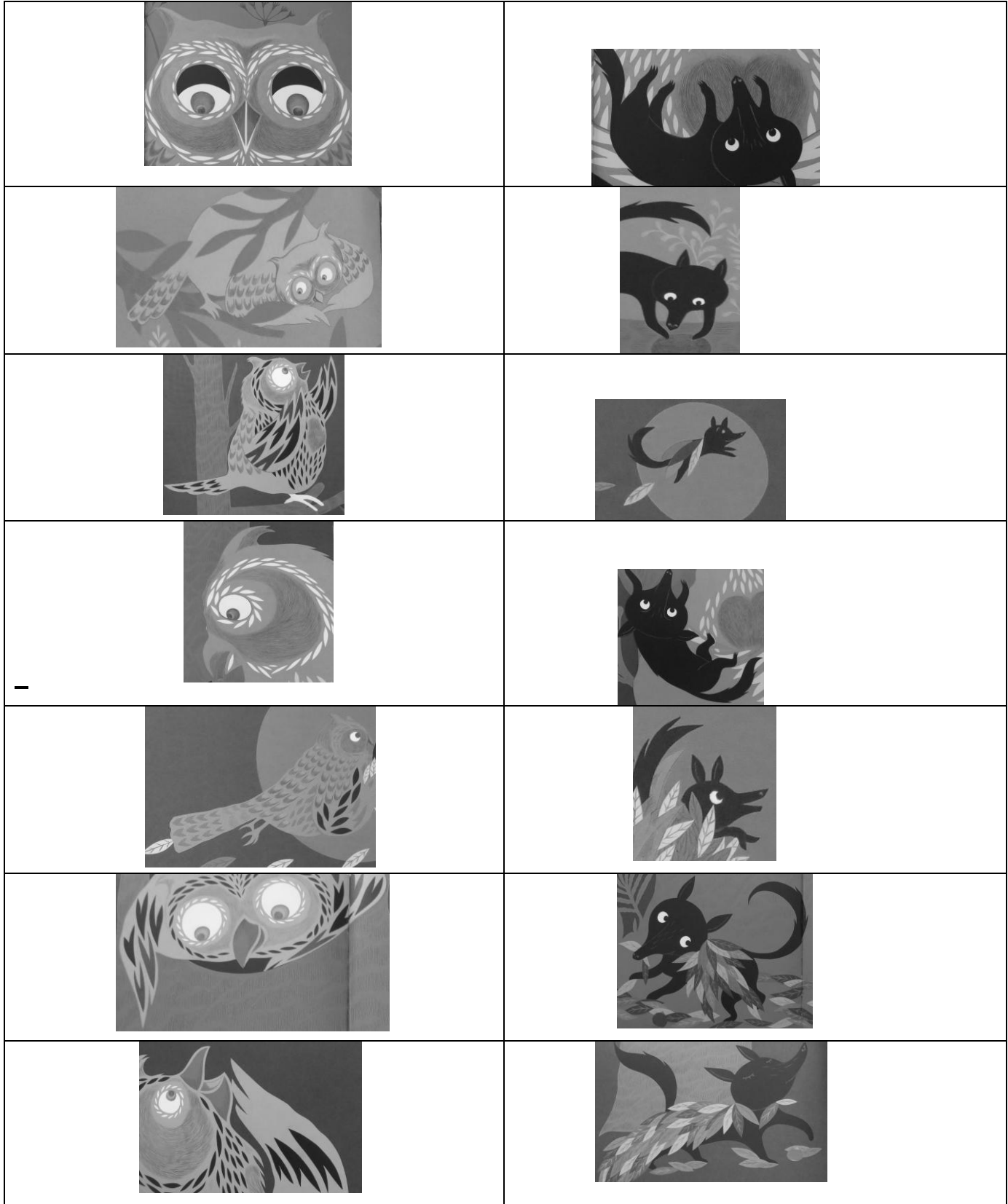




Atelier n° 1 CORRECTION

Consigne de l'atelier : JEU DE MEMORY : installe toutes les cartes faces cachées. Pioche deux cartes : si tu trouves le dessin du hibou et le dessin du louveteau qui sont sur la même image, garde-les.

Sinon, tu les retournes. Et un autre joueur pioche.



COEUR DE HIBOU

Atelier n° 2

Consigne de l'atelier: sur la carte il y a l'ombre d'un animal.
Essaie de le reconnaître et donne son nom. Ensuite, tu dois dire
s'il y a cet animal dans l'histoire.







AIDE si besoin

un oiseau

un lapin

un louveteau

un hibou

un marcassin (un petit du sanglier)

un cerf

Atelier n° 2 CORRECTION







Consignes aux animateurs :

1)- Les enfants doivent reconnaître l'ombre et nommer l'animal :

une carte aide est proposée si les enfants ont des difficultés à nommer les animaux. Elle est à donner que si ils n'y arrivent pas (soit donnée à un CP lecteur, soit lue par l'adulte)

2)- Les enfants doivent dire si l'animal est dans l'histoire, **même si ce n'est pas le même dessin que dans le livre.**

ILS SONT DANS LE LIVRE :

 <p><i>l'oiseau</i></p>	<p><i>Le lapin</i></p> 
 <p><i>le renardeau</i></p>	 <p>Le marcassin</p>
 <p><i>le hibou</i></p>	 <p>le cerf</p>

LES AUTRES N'Y SONT PAS : Une grenouille - Un poisson - Un hérisson - Un lézard Un rat - Un canard - Un papillon



COEUR DE HIBOU

Atelier n° 3

Consigne de l'atelier: Remplace chaque carte sur la bonne page du livre... Attention ! Il y a un piège ! Une carte vient d'un autre livre : trouve-la.





COEUR DE HIBOU

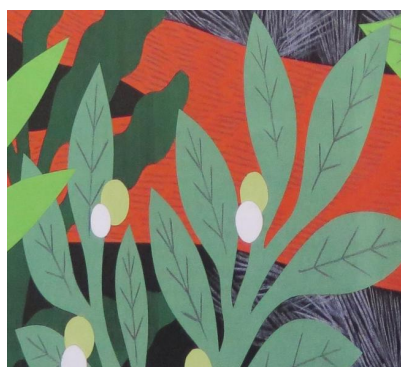


Atelier n° 3 : consigne et correction

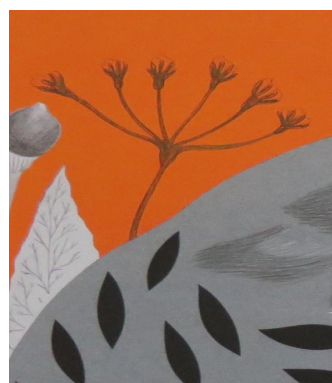
Consigne de l'atelier : Remplace chaque carte sur la bonne page du livre... Attention ! Il y a un piège ! Une carte vient d'un autre livre : trouve-la .



Couverture



page 1



page 9



Page 12



Page 16



Page 21



Page 18



ATTENTION ! C'est l'intrus