

On verra demain

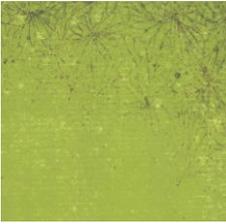
atelier 1 correction

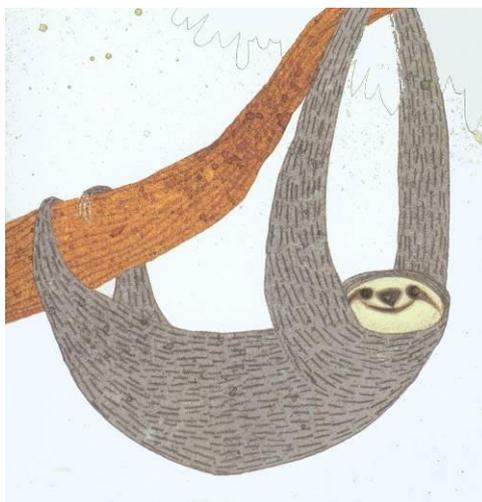
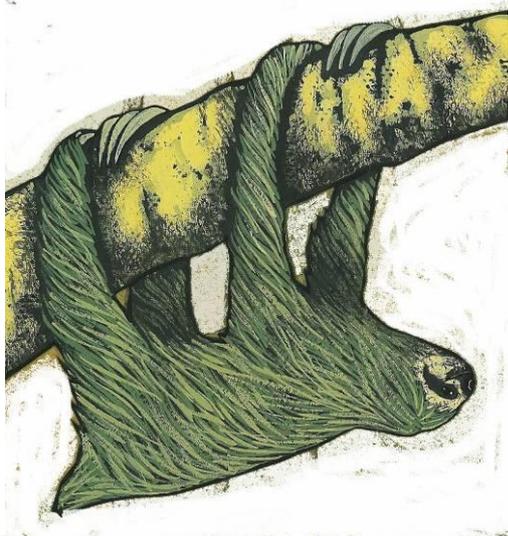
Objectif : repérer les éléments constitutifs de l'illustration (couleur, attitude...)

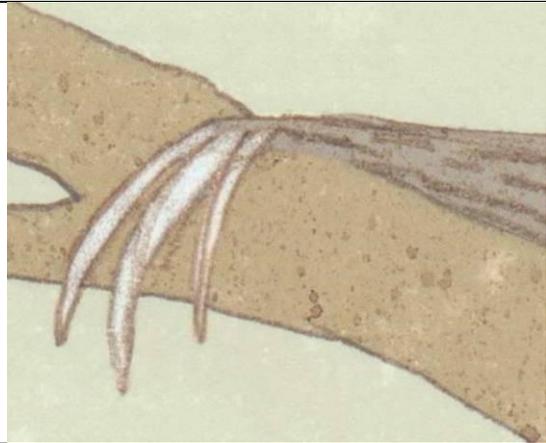
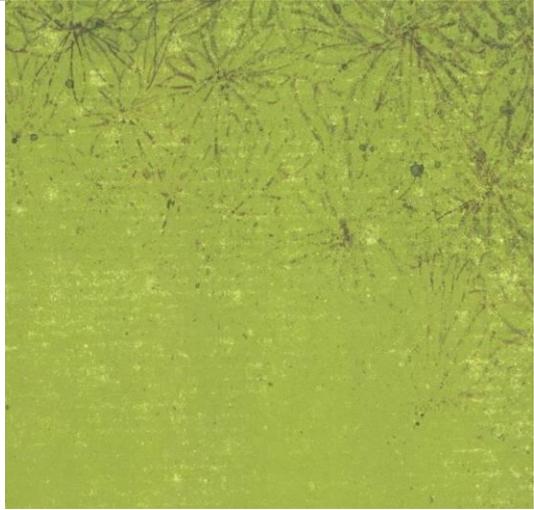
Consigne : Ces images sont extraites de deux livres différents.

Retrouver et mettre en colonne celles qui viennent de l'album « On verra demain ».

Ensuite, y associer les images de l'album « Koukoul et Molokmolok »

On verra demain	Koukoul et Molokmolok
	
	
	
	
	
	





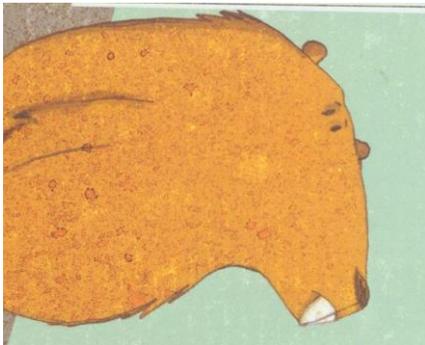
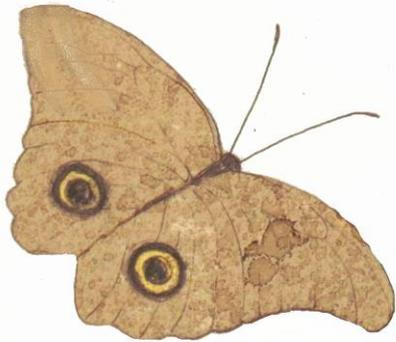
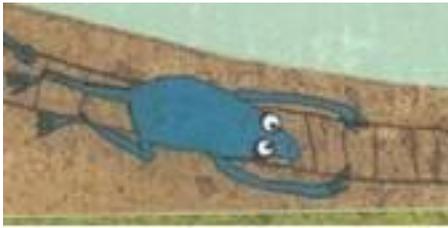
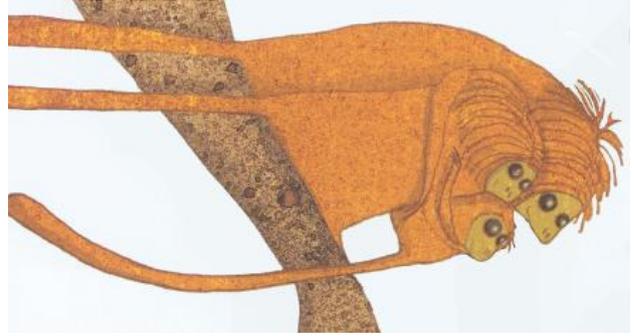
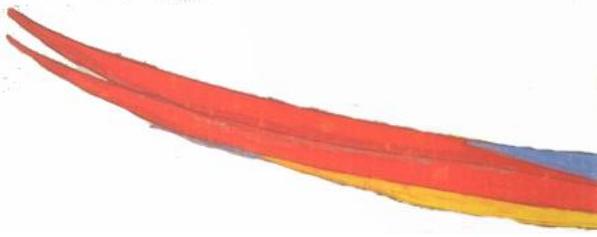
Objectif : comprendre la différence entre les interlocuteurs du discours et l'objet du discours du personnage

Consigne : Regrouper les images en deux paquets : les images des personnages à qui Paco parle / les images de ceux ou de celui dont Paco parle.

Paco parle aux personnages

Paco raconte l'histoire des animaux de la forêt.





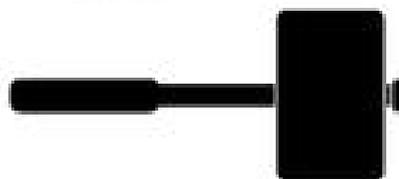
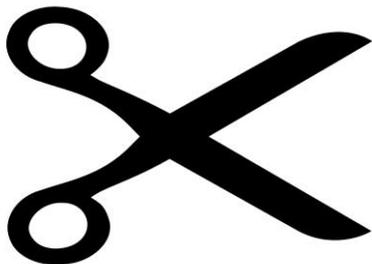
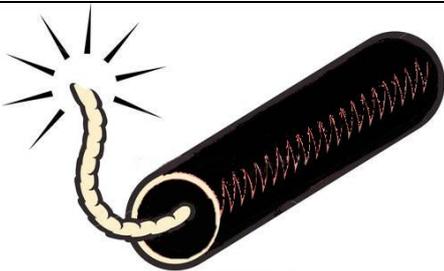
Paco parle aux personnages

**Paco raconte l'histoire des animaux
de la forêt.**

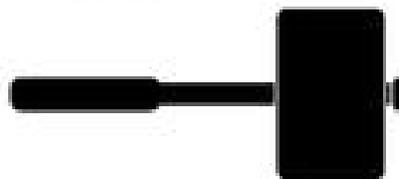
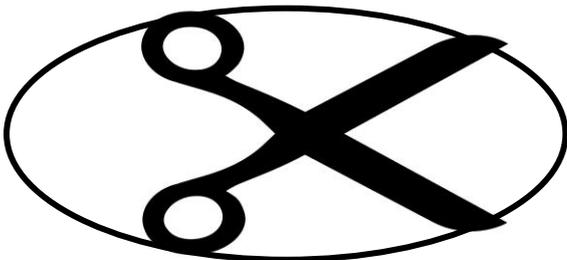
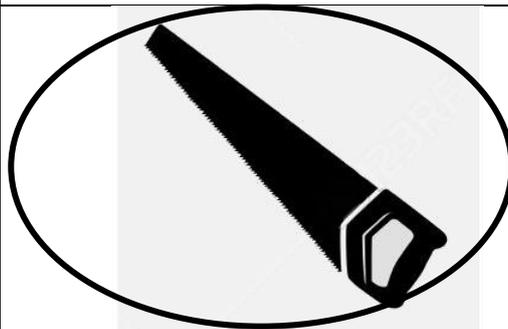
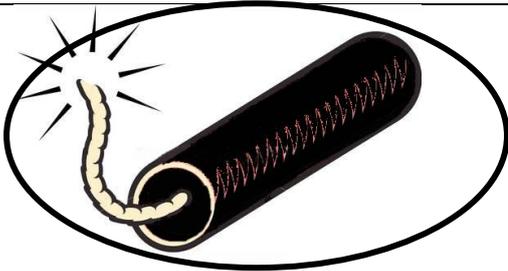
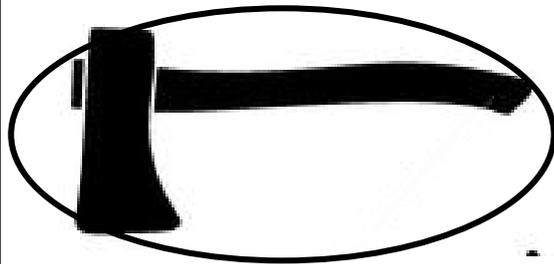
ON VERRA DEMAIN Atelier 3 : les outils des castors

Objectif : comprendre l'effet d'humour par l'accumulation de moyens de destruction.

Consigne : Montrer les objets utilisés par les castors pour détruire les arbres.



Les outils des castors



ON VERRA DEMAIN

atelier 4 jeu du lynx

Consigne : tirer une carte et retrouver le plus vite possible l'image sur le plateau









Objectif : repérer le point de bascule du récit

Consigne : A un moment de l'histoire, Paco dit « Pas question ! »

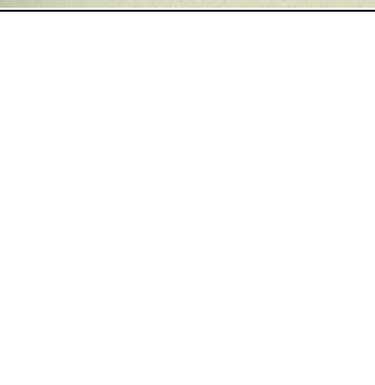
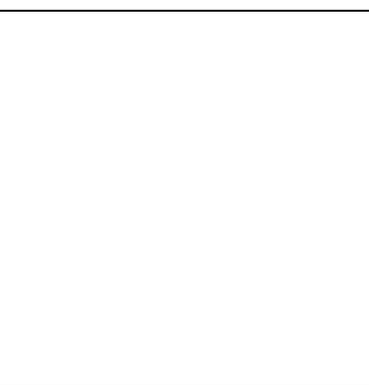
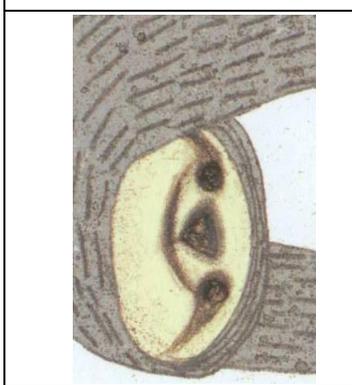
Placer les images avant ou après ce moment.

Avant

Pas question !

Après





Correction de l'atelier

Pas question !

Avant



Après

