Guide pédagogique

Sara et Léo,

mes premières lectures en braille

Sur une idée d'Anne Chotin et Gaëlle Mounier, Sara et Léo, 3 textes inédits de premières lectures en braille écrits par l'autrice et orthophoniste Cécile Zamorano, s'appuient sur la progression du syllabaire braille – Les six bons points. Cécile Zamorano collabore régulièrement avec les éditions Nathan pour créer du matériel ludique qui donne envie aux enfants d'apprendre. Les enfants braillistes pourront rapidement lire en autonomie les aventures de Sara et Léo.

Dans ces trois tomes, on trouve des illustrations tactiles aux matières variées, ainsi que du gaufrage pour représenter les personnages. Le texte est volontairement non aligné sur certaines pages, afin que les enfants puissent chercher et explorer où se trouve le texte sur la page et ainsi mieux se repérer. Tous les textes sont en braille sans césure, ligne à ligne et en double interlignage. Les deux premiers tomes sont recto et le dernier tome est recto verso. > **Visionner le webinaire nouveauté du 3 juillet 2026.**

Ces trois tomes sont accompagnés du présent guide pédagogique riche en conseils et en activités rédigés par des enseignantes :

- sur la lecture d'images tactiles : par Anne Chotin et Gaëlle Mounier.
- sur la lecture du texte : par Véronique Bouvier, Florence Calvet, Michèle Descreux et Corinne Gauthier

Nous les remercions chaleureusement pour leur participation.
Bonne découverte !

Table des matières

PARTIE 1_LA LECTURE D'IMAGES TACTILES 4
Introduction 4
Tome 1 : *La fortune de Mamie* 6
Première page d'illustration (correspondant au texte des pages 1 à 3) 6
Dernière page d'illustration (correspondant au texte des pages 3 et 4) 9
Tome 2 : *Une rencontre surprenante* 12
Première illustration (correspondant au texte des pages 1 et 2) 12
Deuxième illustration (correspondant au texte de la page 4) 15
Troisième illustration (correspondant au texte de la page 5) 17
Dernière illustration [correspondant au texte des pages 6 et 7] 18
Tome 3 : *La fête de Léo* 21
Première illustration [correspondant au texte de la page 4] 21
Deuxième illustration (correspondant au texte des pages 7 et 8) 22
Troisième illustration (correspondant au texte des pages 9 et 10) 24
Quatrième illustration (correspondant au texte de la page 12) 26
Avant-dernière et dernière illustrations (correspondant au texte des pages 13 à 16) 28
Conclusion 30
PARTIE 2_ LA LECTURE DU TEXTE 31
Tome 1 — *La fortune de Mamie* 31
Domaines : 31
I. Compréhension orale et structuration du récit 31
II. Vocabulaire — compréhension et enrichissement 32
III. Grammaire — phrases et structure 34
IV. Phonologie et pré-lecture 36
V. Sensorialité et exploration 37
VI. Production orale et production d'écrit 38
VII. Production écrite 39
TOME 2 — *Une rencontre surprenante* 39
Domaines : 39
I. Compréhension orale et structuration du récit 39
II. Vocabulaire — compréhension et enrichissement 41

III. Grammaire — phrases et structure 44
IV. Phonologie et pré-lecture 45
V. Sensorialité et exploration 46
VI. Production orale et production d'écrit 48
VII. Production écrite 49
Tome 3 — *La fête de Léo* 49
I. Compréhension orale et structuration du récit 49
II. Vocabulaire — compréhension et enrichissement 50
III. Grammaire — phrases et structure 56
IV. Phonologie et pré-lecture 57
V. Sensorialité et exploration 58
VI. Production orale et production d'écrit 59
VII. Production écrite 61
Après le tome 3, pour aller plus loin 61
Les verbes pronominaux 61
Comparer deux phrases opposées 62
Enseigner les couleurs 63
Approche multisensorielle des mots de vocabulaire 63

PARTIE 1_LA LECTURE D'IMAGES TACTILES

Introduction

Rappelons dans un premier temps que ces albums ont pour vocation d'être lus en autonomie par les lectrices et lecteurs. Ils complètent une méthode de lecture et ont d'abord été pensés comme des textes. L'image y est illustrative ou ornementale, elle enrichit le texte plus que le contraire. Elle est une illustration, qui peut être coûteuse à décoder pour une personne aveugle ou très malvoyante. L'image permet ici de confirmer des hypothèses de lecture plus que d'en formuler. Si les pages d'illustration sont touchées et découvertes avant la lecture du texte, cela se fera dans le cadre d'une lecture-plaisir propre au lecteur. Il est préférable et recommandé que les compétences de lecture d'images tactiles ne soient mises en œuvre qu'une fois le texte de l'album lu intégralement pour pouvoir mettre du sens iconographique sur le texte.
Ce guide propose différents types de questions et d'exercices qui viseront à travailler des compétences de lecture d'images tactiles variées, classées par rubriques. Il proposera une progression dans l'accès au sens de l'image. L'accompagnant de l'élève (famille, enseignant, AESH, éducateur…) jugera pertinent ou non d'aborder ces questions, en fonction du profil du lecteur qu'il accompagne. Ce profil est variable selon l'âge du lecteur, son « bagage » en termes d'images mentales, le moment de la survenue de sa déficience visuelle… Les questions proposées ici sont nombreuses afin de s'adapter au plus grand nombre de lecteurs. Il ne convient pas de traiter de manière exhaustive toutes les questions. Il s'agira plutôt d'exploiter celles qui se prêtent le mieux aux objectifs pédagogiques visés.
Ainsi, l'accompagnant pourra, par l'analyse de ces images tactiles, faire travailler des compétences d'exploration, de repérage (identification de formes, de textures, d'orientation, de latéralisation…), d'analyse ou d'interprétation de l'image et de compréhension globale qui associeront texte et image pour donner du sens à cette relation.
Les compétences d'interprétation de l'image tactile ne seront sollicitées que si elles ne mettent pas en difficulté le lecteur. Elles ne sont pas intuitives chez quelqu'un n'ayant jamais vu ou voyant mal. Elles seront donc abordées avec précaution et mises en rapport avec le texte.
Il ne faudra pas s'étonner que l'enfant aveugle ait beaucoup plus besoin d'étayage qu'un enfant voyant dans la lecture d'images, même tactiles, et qu'il ne reconnaisse pas de prime abord une représentation « simple » pour un enfant voyant du même âge ou plus jeune. Les codes visuels de représentation graphique ne sont pas transposables à la modalité tactile et doivent faire l'objet d'un enseignement explicite, de techniques spécifiques passant par la manipulation, la verbalisation et le tracé. Le référentiel iconographique d'un enfant aveugle ou très malvoyant diffère de celui d'un enfant voyant. Il fait l'objet d'une construction plus longue. Nul étonnement à ce que l'enfant ne reconnaisse pas les cornes ou les ailes d'un animal par exemple. Le lecteur déficient visuel peut aussi manifester des réserves et des réticences face à l'analyse de l'image. Dans ce cas-là, nous conseillons de ne pas insister et de se concentrer sur le texte ou d'apporter une forte guidance et un enseignement explicite.

Notre guide présente une forme de progression qui n'est qu'indicative. Les compétences développées ci-dessous sont intrinsèquement liées, mais peuvent être travaillées ensemble ou séparément. Tout sera fonction du profil du lecteur et de l'objectif visé. De manière générale, nous souhaitons être le plus ambitieuses possible pour les lecteurs de ces images et nous proposons un large éventail d'activités. Les objectifs principaux de ce guide consistent à :

- Développer l'exploration tactile,
- Enseigner des stratégies d'exploration et de lecture d'images tactiles,
- Faire comprendre des conventions graphiques,
- Favoriser le passage entre un objet réel et sa représentation,
- Passer de l'abstrait au concret ou l'inverse
- Encourager le tracé et la manipulation.

Cette première partie du guide résulte d'une double expérience : celle d'une enseignante spécialisée pour les élèves déficients visuels, en poste depuis cinq ans dans ces fonctions et celle d'une personne aveugle de naissance utilisant régulièrement l'image tactile à titre personnel et professionnel. Leurs connaissances ont été grandement nourries par le travail d'Hoëlle Corvest et les activités du SDADV (Service des documents adaptés pour les personnes déficientes visuelles) de l'INSEI (Institut national supérieur de formation et de recherche pour l'éducation inclusive).

La lecture des images tactiles

Cette rubrique, présente pour chaque image des trois albums, englobe des conseils d'exploration et des exercices de repérage dans l'image. Elle vise à la mise en œuvre de différentes compétences :

- lecture bimanuelle,
- suivi de contours,
- dénombrement d'éléments,
- ainsi qu'au déploiement de techniques dans le toucher des images :
    - pression,
    - frottement,
    - comparaison,

Ces exercices reposent notamment sur les connaissances théoriques qui visent à stimuler le toucher et à explorer tactilement, de manière méthodique, une page et une image. Ainsi, lecture bimanuelle, suivi de contours, repérage d'objets et identification de formes et de textures constituent les fondements de ces compétences exploratoires. Nous préconisons d'encourager la lecture bimanuelle de manière quasi systématique. En cas de difficultés de l'élève, les mains pourront être disjointes, notamment pour les exercices de repérage et de localisation des objets dans une page. Exemple : la main gauche pourra rester posée sur l'objet central et la main droite pourra localiser différents éléments en circulant dans la page. Segmenter les informations et utiliser des repères fixes (le trait du bas pour le sol par exemple).
Selon la configuration, travailler d'abord le contour général puis les éléments internes et les relations qu'ils entretiennent entre eux, ou, commencer par le centre pour terminer par le contour général.
L'enfant sera guidé explicitement dans ses gestes d'exploration et dans sa manière d'interpréter les informations tactiles.

Les compétences de repérage et de localisation consisteront dans un premier temps à identifier des éléments. On en tirera ou non tout de suite du sens, selon l'appétence, la motivation et le profil de l'élève. Ainsi, lorsqu'il faut montrer quel personnage lève les bras, le lecteur pourra nommer le personnage, mais il faudra surtout qu'il le touche du doigt pour s'assurer que le lien entre l'image et le texte est bien établi.

Pour aller plus loin

Cette rubrique englobe des compétences d'interprétation et de compréhension texte-image. Les questions qui y sont posées permettront notamment de vérifier la compréhension de l'histoire. Elles seront aussi l'occasion de travailler sur les implicites et de mettre en rapport les différents éléments de l'image. Cette partie pourra également donner lieu à la transmission de codes de représentation graphique : vue de face, de profil, de dos, de dessus… on pourra enfin montrer à l'élève l'intérêt de l'image : illustrer et donner une réalité plus concrète au récit, une apparence physique et matérielle aux personnages et objets. L'image peut aussi confirmer ou infirmer le récit.

Vers le concret

Toucher ne s'improvise pas et la lecture de ces images pourra être précédée, suivie ou entrecoupée de manipulations qui exerceront le sens tactile et les activités kinesthésiques. Ce guide propose donc des activités de manipulation qui favoriseront le recours à des objets réels. Cela permet d'appréhender les choses en trois dimensions pour mieux comprendre l'apparence, la fonction ou la composition des éléments de l'histoire. De plus, l'utilisation d'objets favorise la compréhension des codes de représentation graphique et permet de fixer une image mentale parfois plus concrète qu'une image tactile en 2D. Ainsi, il pourra être intéressant de prendre une boîte pour représenter la malle, de faire toucher une épée, une tortue (réelle ou en plastique), une licorne et une girafe en peluche par exemple…
Enfin, nous avons essayé dans la mesure du possible d'inclure dans cette rubrique des activités de tracé. En traçant, le geste s'imprime dans la mémoire et permet de fixer l'image mentale. Le dessin sur planche Dycem permettra donc de reproduire des formes simples, des organisations de page, de créer des images plus personnelles.

Tome 1 : *La fortune de Mamie*

Première page d'illustration (correspondant au texte des pages 1 à 3)

Lecture de l'image

Dans cette rubrique, l'accompagnant fera le choix de nommer, ou de ne pas nommer, les éléments dont il est question. Ce choix dépend des objectifs pédagogiques travaillés et du profil du lecteur. Nous avons décidé ici de nommer les éléments pour des raisons de clarté et d'explicitation, mais certaines questions proposent une alternative en « ou » tenant compte du choix de nommer ou non les objets.

- Ouvre la double page à gauche de la page 1.
- Fais le tour du cadre contenant l'image.
- Quelle forme a-t-il ?
- Combien d'objets repères-tu dans l'image ? **On appelle ici objet tout élément formant une unité iconographique et séparé des autres.**
- Quelles matières repères-tu dans l'image ?
- Repère les objets qui touchent presque le bord du cadre.
- Pose tes doigts sur l'objet placé au centre, puis sur celui en haut à gauche, en haut à droite, en bas à droite et en bas à gauche.
- Quel est l'objet le plus grand de l'image ?
- Quels objets ont une forme ronde ?
- D'après ta lecture du texte, identifie les objets présents dans l'histoire sur l'image.

La cape

Au choix :

  - Localise la cape, le vêtement.
  - Explore-la à l'aide de tes deux index.

- Ou :
  - Nomme l'objet au centre de l'image.
  - Comment as-tu reconnu la cape ?
  - Est-ce un vêtement souple ou rigide ?
  - En quelle matière est-elle fabriquée ?
  - Où se trouve-t-elle sur la page ?
  - Comment Sara pourra-t-elle l'attacher pour porter cette cape ?

L'armure

- Localise l'armure.
- Explore-la à l'aide de tes deux index.
- Est-ce un accessoire souple ou rigide ?

Technique d'exploration : Faire explorer les contours extérieurs, les superpositions, les pointes et les angles.

Les bottes

- Montre les bottes.
- Comment les as-tu reconnues ?
- En quelle matière semblent-elles fabriquées ?
- Combien y en a-t-il ?
- Sont-elles côte à côte ?
- Ont-elles la même forme ? La même taille ?
- Montre le talon, la jambe, la pointe du pied.
- Où se trouvent-elles dans l'image ?
- Comment sont-elles posées ?

- Vers où marcheraient-elles si elles étaient en mouvement ?

Technique d'exploration : Chaque main sera posée sur une botte afin d'encourager une exploration bimanuelle, une comparaison simultanée et conjointe des deux formes avec un mouvement symétrique des mains.

Les écus

- Localise les écus.
- Où se trouvent-ils dans l'image ?
- Combien y en a-t-il ?
- Quelle forme ont-ils ?
- Ont-ils tous la même forme ?
- Sont-ils rigides ou souples ?
- Quelle forme géométrique composent-ils ?

Technique d'exploration : faire compter : avec un doigt par objet, sans perdre les repères spatiaux.

L'épée

- Localise l'épée.
- Où se trouve-t-elle dans la page ?
- Explore-la à l'aide de tes deux index en en faisant le tour.
- Comment l'as-tu reconnue ?
- Combien de matières comporte-t-elle ?
- En quelle matière est son manche ?
- Dans quelle position est-elle ?

Technique d'exploration : le lecteur pourra suivre le contour de l'objet dans un mouvement bimanuel symétrique disjoint.

La malle

- Localise la malle.
- Comment l'as-tu reconnue ?
- Quelle forme a-t-elle ?
- Est-elle ouverte, entr'ouverte ou fermée ?
- Combien d'objets contient-elle ?

Pour aller plus loin

- D'après toi, que représente la page vide située à gauche de l'illustration ?
- Mamie est-elle riche ? À combien s'élève sa fortune ?
- Quels objets servent à se déguiser ?
- Selon toi, quels objets appartiennent au même déguisement ?

Pistes pédagogiques

Certains points peuvent faire l'objet d'un focus particulier :

- La fonction de certains référents : la page vide pour le couvercle, le ruban pour l'attache de la cape,
- Insister sur la correspondance entre la texture de certains éléments et leur texture réelle. Travailler sur les textures et leurs significations implicites : la texture a un lien sémantique avec l'objet représenté. Elle est en rapport avec la nature et la fonction des éléments : la rigidité lisse du métal pour les écus, la lame de l'épée et l'armure, la solidité souple du cuir pour les bottes et le ruban
- La position des objets : on pourra ici travailler la notion de verticalité avec l'épée et les bottes.
- La latéralisation : faire repérer ce qui est à droite et à gauche, on peut déjà évoquer le sens horaire.

Vers le concret

Manipulation

- Faire manipuler (reconnaître, différencier, classer) des bottes, des pièces, une épée (possibilité de distinguer épée/lance/fleuret, bottes/mocassins/baskets/sandalettes) (un vêtement rigide ou une armure miniature).

L'idée est de faire travailler la Correspondance objet réel/image tactile

- Trouve dans l'image l'objet que tu tiens dans la main.
- Retrouve dans la boîte l'objet représenté dans l'image.

Production

- Construire une malle miniature ou utiliser une boîte à chaussure par exemple,
- Refaire la scène avec de vrais objets.

Tracé

- Sur une feuille Dycem, tracer une épée, des bottes, des pièces (à l'aide d'une pièce de monnaie si besoin)
- Faire reproduire en triangle l'organisation des trois écus : d'abord sur une table, puis en traçant la composition sur feuille Dycem.

Dernière page d'illustration (correspondant au texte des pages 3 et 4)

Lecture de l'image

- Explore toute l'image avec les deux mains.
- Trouve la bande texturée dans le bas de la page. Que représente-t-elle d'après toi ?
- Retrouves-tu des éléments déjà observés sur la première page ? Si oui, lesquels ?
- Combien d'éléments comptes-tu sur la page ?

- Montre les deux personnages présents sur la page. Fais le contour de chacun d'eux avec tes deux index. Technique d'exploration : un mouvement symétrique des deux index dans le suivi de contours sera encouragé. Il s'agit de bien faire prendre conscience des courbes et des angles notamment. Éventuellement, ce mouvement pourra être réinvesti avec un index sur chaque personnage pour faciliter la comparaison entre les deux protagonistes.
- Y a-t-il un objet placé entre les deux personnages ? Fais-en le tour à deux doigts : chaque index sera placé de part et d'autre de l'épée et les deux mains avanceront dans un mouvement conjoint symétrique.
- Montre les yeux, le nez et la bouche de chaque personnage.
- L'un d'eux a-t-il le visage plus arrondi ou plus carré que l'autre ? Si oui, lequel ?
- Touche la tête des deux personnages : qu'est-ce qui différencie leurs cheveux ?
- Lequel a les cheveux les plus courts ?
- D'après toi, mesurent-ils la même taille ?
- Technique d'exploration : une règle peut être utilisée. Sinon, en plaçant les index au niveau des yeux de Sara et en se déplaçant en ligne droite vers la droite, on arrive à peu près au menton de Léo.
- Montre leurs bras. Comment sont-ils positionnés ?
- Lequel a les bras levés ?
- Lequel a les bras baissés ?
- Compte leurs doigts, tu peux les nommer si tu sais le faire.

Sara

- Montre le personnage de gauche, Sara.
- Quels éléments de la malle porte-t-elle sur elle ?
- Comment sont placés ses bras ? (levés ou dirigés vers le bas ?)
- Où se trouvent ses pieds par rapport à la bande du sol ?

Léo

- Montre le personnage de droite, Léo.
- Qu'a-t-il mis sur le haut du corps ?
- Quelles sensations cela fait-il sous ton doigt ? Est-ce lisse, froid, brillant ?
- Touche son pantalon : est-ce la même matière que ce qu'il porte sur le haut du corps ? son armure ?
- Comment sont ses bras ?
- Qu'est-ce qu'il y a de bizarre avec ses pieds ? Léo touche-t-il le sol comme Sara ?

Technique d'exploration : Faire explorer puis faire descendre les doigts le long du pantalon vert jusqu'aux traits fins qui représentent ses jambes et ses pieds.

L'épée

- Montre l'objet posé entre Sara et Léo.
- De quoi s'agit-il ? Comment l'as-tu reconnu ? (forme et texture).
- Quelle partie est la poignée (la garde) et quelle partie est la lame ?

- L'épée touche-t-elle le sol ?
- Qui est le plus près de l'épée : Sara ou Léo ?

Technique d'exploration : Faire glisser les deux index symétriquement, de haut en bas de part et d'autre de la lame lisse, sur toute sa longueur, pour bien en percevoir la verticalité et la pointe.

Pour aller plus loin

- D'après toi, qui est Léo, qui est Sara ? Comment le sais-tu ?
- Qui est face à toi sur la droite ? Qui est face à toi sur la gauche ?
- Qui porte les bottes ? Montre-les sur l'image ?
- Retrouve-t-on la cape qui était dans la malle ?
- L'image de Sara correspond-elle au texte de l'histoire ?
- L'image de Léo correspond-elle au texte de l'histoire ? (Justifiez si possible).
- D'après toi les personnages sont-ils vus de face, de profil ou de dos ? Justifie ta réponse.
- Pourquoi penses-tu que Léo lève les bras en l'air ?
- Complète la phrase suivante avec les prénoms des personnages :… se trouve à droite de… et… est à gauche de…
- Pourquoi Léo garde-t-il les bras en l'air et ne bouge-t-il plus ? (Il fait la statue, il est immobile).
- Est-ce que Sara et Léo s'amusent bien ? Qu'est-ce qui te fait dire ça ? (Leur visage sourit).

Pistes pédagogiques

Certains points peuvent faire l'objet d'un focus particulier :

- la vue de face, la vue de profil et la vue de dos. Il pourra être intéressant de faire prendre certaines postures à l'élève pour qu'il comprenne lui-même ces différents points de vue et représentations.
- Il conviendra aussi de montrer que l'image touchée par l'élève est en miroir : pour le lecteur, le personnage situé à droite, sur la page pour le lecteur, se trouve en réalité à gauche.
- Une séance pourrait aussi être consacrée aux expressions du visage en soulignant le sourire ici présent sur les deux visages : le coin de la bouche remonte. D'autres smileys pourraient être observés, sans viser l'exhaustivité bien sûr : colère, surprise, tristesse.
- Les connotations des textures pourront aussi être soulignées : armure et lame de l'épée en métal froid et lisse suggérant un aspect brillant et robuste.
- Les conventions graphiques pourront être expliquées ici au sujet des bottes et des pieds notamment : sur cette illustration, ils sont représentés de profil pour qu'on puisse bien identifier les différentes parties du pied.
- Enfin, le rapport entre texte et image peut être interrogé : l'image doit-elle toujours être fidèle au texte ? Qu'apporte l'image ? Amène-t-elle des limites au texte ?

Vers le concret

Manipulation

- Proposer : Un morceau de feutrine ou de tissu doux (comme le pantalon de Léo), un morceau de carton très lisse ou de plastique rigide (comme l'armure et l'épée), pour établir la c**orrespondance objet réel/image tactile, à la manière d'une légende.**
- **Associer de la laine aux cheveux de Sara et du velcro (que les enfants trouveront sur leurs chaussures) aux cheveux de Léo.**
- Trouve sur l'image le vêtement qui est doux comme l'échantillon que je te donne.
- Touche ce morceau de carton lisse : quel objet de l'image a la même texture ?

Jeux de postures et de placement

- Reproduis la position de Léo : bras en l'air, doigts écartés, immobile (ne bouge plus du tout), comme une statue.
- Reproduis la position de Sara : bras ouverts vers le bas, bien stable dans tes deux bottes.
- Placez vous à trois : Sara à droite de Léo, tous deux sont debout face au lecteur. Interprétez chacun votre tour chacun des trois personnages.

Production et tracé

- Colle des petits morceaux de papier brillant ou d'aluminium sur un dessin pour fabriquer sa propre armure,
- Dessine sur feuille Dycem une épée, avec ou sans modèle (gabarit) ou modèle dessiné à l'avance par un accompagnant),
- Dessine les bras et les doigts de Léo, ceux de Sara,
- Dessine les bottes telles qu'elles sont représentées ici.

Tome 2 : *Une rencontre surprenante*

Première illustration (correspondant au texte des pages 1 et 2)

Lecture de l'image

- Explore toute l'image avec les deux mains pour découvrir ce qui y est représenté.
- Que trouve-t-on au centre de la page ? (les deux personnages).
- Décris ce qui se situe tout en bas de la page. Quelle est la texture utilisée ? (une bande de moquette représentant de l'herbe)
- Décris puis compte ce qu'il y a dans le haut de la page.

Technique de dénombrement : un doigt pourra servir de repère fixe et l'autre main balayera pour compter, ou les deux mains pourront dénombrer dans une stratégie plus méthodique en repérant l'organisation des gouttes.

- Combien de personnages sont présents sur la page ?

- Dans quelle position se trouvent ces deux personnages ? (Assis ? Debout ? Couchés ? À genoux ?)
- Peux-tu nommer les personnages en les montrant ? Comment les différencies-tu ?

Technique d'exploration : Faire explorer la tête de ces deux personnages pour savoir qui est là (revenir aux textures des cheveux).

- Montre leur jambe droite puis leur jambe gauche ?
- Dans quelle position sont leurs bras ?
- Montre leur bras droit puis leur bras gauche.

Sara

- Pose tes index sur Sara.
- Comment l'as-tu reconnue ?
- Y a-t-il des gouttes de pluie (des petits points) qui touchent ses cheveux ou son vêtement ? Explicitation des conventions : visuellement, les gouttes de pluie n'ont pas besoin de toucher les personnages pour que l'on comprenne qu'ils soient mouillés. Ici, l'élève pourra s'étonner que les deux personnages ne soient pas en contact avec les points représentant les gouttes.
- Touche le grand vêtement qui couvre son corps : quelle est sa forme ? (Arrondie/ovale).
- Glisse ton doigt dessus : est-ce que cette matière ressemble à de la laine (duveteuse, laineuse) ou est-elle lisse comme un plastique ? (C'est un ciré de pluie orange pour se protéger des gouttes qui glissent dessus). La précision du vocabulaire permet de mettre des mots sur des sensations tactiles parfois difficiles à verbaliser.
- Suis ses jambes : quelle texture sens-tu sur son pantalon ? (Du jean bleu rugueux). Technique d'exploration : l'ongle pourra être sollicité pour sentir les fibres du jean. Il est toujours intéressant d'apporter des notations de couleur pour que l'élève établisse plus spontanément des inférences : jean=bleu.
- Touche tout en bas de ses jambes : que porte-t-elle aux pieds pour marcher sous la pluie ? (Des bottes lisses).

Technique d'exploration : encourager l'enfant à : tapoter doucement avec le bout des doigts autour de Sara pour ressentir la densité des gouttes de pluie (les points en résine), puis glisser la main sur son ciré lisse pour comprendre comment elle se protège de l'eau.

Léo

- Pose tes index sur Léo, à droite.
- Vérifie ses cheveux : sens-tu la texture drue du velcro (scratch) qui te confirme que c'est lui ?
- Observe la position de ses bras : que fait Léo sous la pluie ? (Il lève les bras en l'air).
- Ses mains grandes ouvertes touchent-elles les petits points de la pluie ? (non, pas directement en contact)
- Touche son corps : il porte lui aussi un grand vêtement de pluie (un ciré marron). Est-il plus grand, plus petit ou de la même taille que celui de Sara ? (de la même taille)
- Explore ses bras levés : que sens-tu de particulier au niveau de ses manches ? (Une texture de tissu différente du ciré).

- Sous son ciré, porte-t-il un vêtement à manches courtes ou longues ? (les manches sont courtes).
- Touche ses jambes et ses pieds : porte-t-il la même matière en jean et les mêmes bottes que Sara ?

Technique d'exploration : Faire explorer : le trajet des gouttes de pluie qui « tombent » du haut de la page jusqu'au-dessus des mains ouvertes de Léo, en suivant l'alignement des points.

Pour aller plus loin

- Qui se trouve sur ta gauche ? Et sur ta droite ?
- Dans l'histoire, Sara est-elle à droite ou à gauche de Léo ?
- Dans quel endroit se trouvent les deux enfants ? Justifie ta réponse.
- À quoi peut faire penser la texture de la bande horizontale en bas de page ? (herbe, gazon).
- Que peuvent représenter les petits points dans le haut de la page ? Explicitation des conventions : il est important d'expliquer ici au lecteur que la représentation tactile des gouttes diffère de la représentation visuelle.
- Comment les personnages sont-ils vus (de face, de profil ou de dos ?)
- À ton avis, pourquoi Léo lève-t-il les bras en l'air avec les mains grandes ouvertes vers les petits points ? (Il est joyeux, il veut attraper les gouttes de pluie, il adore ce bruit).

Vers le concret

Manipulation

- **Proposer :** Un outil à pointer (poinçon, compas) ou une feuille de papier bulles à presser pour mimer la texture des gouttes.
- À l'aide d'un échantillon de tissu imperméable/toile cirée et, faire couler de l'eau dessus pour expérimenter l'imperméabilité.
- Faire explorer une vraie botte en caoutchouc.
- Le jeu des postures du premier tome peut être repris : Fais la statue comme Léo ! Lève les bras très haut, écarte les doigts et imagine que les petits points de l'image sont de vraies gouttes qui mouillent tes mains.
- Écouter un enregistrement de bruit de pluie (« plic ploc ») tout en tapotant avec ses doigts sur les petits points de la page pour caler le geste sur le son.

tracé

- Utiliser une planche de dessin en relief ou une tablette et un poinçon pour aligner des points et représenter de la pluie qui tombe.
- Sur planche Dycem, montrer l'autre représentation des gouttes de pluie par les voyants et la faire dessiner en relief.

Deuxième illustration (correspondant au texte de la page 4)

Lecture de l'image

- Explore toute l'image avec les deux mains pour découvrir ce qui y est représenté.
- Repère la bande tout en bas. Quelle est sa texture ? Que représente cette bande ?
- Où l'illustration se trouve-t-elle dans la page ? (en haut, au milieu, en bas ?)
- Combien de grands éléments sont représentés sur la page ? Montre-les en les comptant à l'aide de tes deux index.
- Pose ton doigt sur l'élément de gauche, puis sur l'élément de droite.
- Lequel de ces deux éléments possède une texture très rugueuse au milieu ? (Celui de droite).

La tomate

- Pose tes doigts sur l'élément situé à gauche.
- Quelle est sa forme générale ? (Une forme arrondie).
- Glisse tes doigts sur sa surface. Est-ce doux, rugueux, lisse ? (C'est très lisse et brillant).
- Explore le sommet de cette forme ronde : que sens-tu qui dépasse vers le haut ? (Des petites pointes/feuilles en papier vert).
- Combien y a-t-il de pointes ? (Trois).
- Explore le côté droit de la forme ronde : que s'est-il passé ici ? Sors ton doigt de la forme. (Il y a un creux, un arrondi vide).

Technique d'exploration : encourager l'enfant à faire le contour complet de la tomate avec l'index pour bien marquer l'arrêt au niveau de la morsure incurvée, puis remonter vers les pointes de la queue de la tomate. On peut aussi partir du haut de la tomate (des trois feuilles » et effectuer le suivi de contour dans un mouvement symétrique disjoint des deux index.

La tortue

- Pose tes doigts sur l'élément situé à droite. Glisse-les sur la partie la plus haute : c'est sa carapace. Quelles sensations as-tu ? (Le contour fait des petites vagues/bosses, c'est plutôt rigide).
- Touche le milieu de la carapace, que repères-tu ? (une texture rugueuse et quadrillée, du tissu marron tressé ou de la toile de jute).
- Sur quelle partie du corps te trouves-tu ? (le dos).
- Repère les éléments lisses et noirs qui dépassent sous la carapace.
- Combien y en a-t-il ? Qu'est-ce que c'est ? (Les quatre pattes de la tortue).
- Montre les pattes avant puis les pattes arrière.
- Suis la carapace vers la gauche : trouve le long cou et la tête de la tortue.
- Que sens-tu au milieu de sa tête ? (Un petit trou rond qui représente son œil).
- Dans quelle direction regarde et avance la tortue ? Se dirige-t-elle vers la tomate ou s'en éloigne-t-elle ? (Elle va vers la tomate).
- **Que trouve-t-on à l'extrémité de la tortue, sur ta droite ? (sa queue).**

Technique d'exploration : Faire explorer : de manière bimanuelle en posant une main sur la carapace rugueuse pour stabiliser le repère, pendant que l'autre main compte une à une les quatre pattes lisses alignées sur le sol.

Pour aller plus loin

- Pourquoi l'aliment n'est-il pas rond ?
- À ton avis, que représente le creux présent dans la tomate ? (Une grosse trace de dent/une morsure).
- Dans cette image, qui est la plus grosse de la tomate ou de la tortue ? Technique d'exploration : en enveloppant d'une main chaque forme simultanément, l'élève doit pouvoir évaluer que la tortue est plus grosse. Si besoin, on pourra s'aider d'une règle.
- Pourquoi ne voit-on qu'un œil de la tortue ? (parce que sa tête est vue de profil).
- Qu'est-ce qui a fait le petit bruit de craquement (« Croc croc ») entendu par les enfants ? (La tortue qui croque dans la tomate).
- Trouve sur l'image la preuve que la tortue a été très gourmande. (Le gros trou mordu dans la tomate lisse).
- Pourquoi la tomate et la tortue sont-elles posées sur une texture d'herbe verte ? (Parce que l'action se passe dehors, dans le jardin).

Pistes pédagogiques

- On pourra aborder les questions d'échelle : respect des proportions entre les éléments,
- la question du point de vue pourra aussi faire l'objet d'un focus : tête vue de profil.

Vers le concret

Manipulation

- Proposer : une vraie tomate bien lisse et fraîche (éventuellement entamée pour ressentir le creux d'une découpe), une figurine de tortue pour manipuler la forme de la carapace, des pattes et du cou.
- Faire toucher une vraie carapace de tortue,
- Faire découper un morceau de tomate dans une vraie tomate.
- Utiliser de la pâte à modeler pour former une boule bien ronde, puis enfoncer son pouce dedans pour imiter la trace de morsure de la tortue.
- Créer une carapace : coller des morceaux de carton ondulé ou de tissu rugueux sur un demi-cercle pour fabriquer le dos d'une tortue en relief.

Jeux de postures et de placement

- Faire prendre par un pantin une position tête vue de profil et corps vu de face.
- Faire adopter cette posture à l'élève s'il le souhaite.

Tracé

- Reproduire sur feuille Dycem le dessin d'une tomate entière avec le sommet, puis une tomate entamée, en s'aidant du modèle du livre.

Troisième illustration (correspondant au texte de la page 5)

Lecture de l'image tactile

- Explore toute l'image avec les deux mains.

Technique d'exploration : Encourager l'enfant à : poser ses deux mains bien à plat au centre de la page pour prendre conscience de la taille globale de l'animal, puis écarter les doigts de chaque côté de manière symétrique pour toucher les quatre pattes en même temps.

- Y a-t-il une bande de sol en herbe tout en bas comme sur les autres pages ?
- Où se trouve l'élément principal sur la page ? (au centre).
- Combien d'animaux ou d'objets différents sens-tu sur cette page ? (Un seul grand animal).
- Quelle place prend-il sur la page ? Une petite, moyenne, grande place ?
- Cet animal est-il plus grand ou plus petit que la tortue de la page précédente ? (Il est beaucoup plus grand, il occupe presque toute la page).
- Retrouves-tu des éléments de la page précédente ? Si oui, lesquels ?
- Repère la tête de l'animal. Où se trouve-t-elle : tout en haut, en bas, à gauche ou à droite ? (Tout en haut de la page).
- Comment l'as-tu reconnue ? (Présence des yeux.)
- Combien d'yeux sont représentés ?
- Montre ce qui la caractérise : ses pattes, sa carapace, sa queue… Technique d'exploration : une exploration bimanuelle symétrique est particulièrement adaptée ici et correspond bien à la répartition des éléments anatomiques de l'animal.
- Où sont ses pattes avant ? Ses pattes arrière ? Comment sont-elles orientées ? (Les pattes avant vers le haut, les pattes arrière vers le bas).
- Trouve la petite pointe tout en bas, à l'opposé de la tête. Qu'est-ce que c'est ? (Sa queue).

La carapace et ses formes géométriques

- Pose tes mains sur la grande forme ovale au milieu. Qu'est-ce que c'est ? (La carapace de la tortue).
- Quelle texture sens-tu sur la majeure partie de la carapace ? (Une matière rugueuse en relief marron).
- Promène tes doigts sur ce tissu rugueux : que sens-tu de lisse en creux ? (Des lignes en carton/papier marron clair).
- Suis une des lignes avec ton index : quelle forme géométrique dessinent ces lignes au centre ? (Des polygones/des sortes de cases ou de boucliers).
- Ces motifs ont-ils tous la même forme sur les bords et au milieu ?
- Fais le tour extérieur de la carapace. Est-ce parfaitement régulier ? (on sent quelques renfoncements)

Technique d'exploration : Faire explorer : avec l'index d'une seule main pour suivre précisément les rainures lisses et bien repérer tactilement les formes géométriques imbriquées dans la texture rugueuse.

Pour aller plus loin

- Par rapport à la page précédente où la tortue marchait de profil vers la gauche, comment est-elle installée ici ? (Elle est à plat, vue du dessus, comme si on la regardait depuis un avion).
- Quel est l'intérêt de présenter une vue en gros plan d'un objet ? (on peut percevoir des détails [les motifs sur la carapace par exemple].
- Pourquoi voit-on ses deux yeux et ses quatre pattes alors qu'on ne voyait qu'un œil sur l'image précédente ? [C'est parce qu'elle est dessinée vue de dessus].
- Comment fait la tortue pour se protéger si elle a peur de Sara et Léo ? [Elle peut rentrer sa tête et ses pattes sous sa grande carapace rugueuse].

Pistes pédagogiques

- Il pourra être intéressant de reprendre les jeux sur les échelles : prendre des objets ou animaux semblables et montrer ce qu'on peut toucher grâce à un gros plan ou à une échelle plus importante.
- S'intéresser aussi aux différentes vues : faire toucher une maison vue de dessus, de face ou de côté par exemple.

Vers le concret

Jeu tactile

- Je pose ton doigt au hasard sur l'image. Dis-moi tout de suite si tu es sur une patte [lisse], sur le fond de la carapace [rugueux] ou sur un motif [ligne lisse en creux].

Jeux de placement et de postures

- Comme la tortue, mets-toi à quatre pattes sur le sol, ou à plat ventre vers la terre.
- Demande à un camarade de toucher ton dos [ta carapace], ta tête [vers le haut] et tes quatre pattes.

Tracé

- En t'aidant du modèle de cette page, essaie à ton tour de dessiner en relief une tortue. Si tu y parviens, montre l'orientation des pattes.

Dernière illustration [correspondant au texte des pages 6 et 7]

Lecture de l'image tactile

- Explore la double page contenant toute l'image avec les deux mains. Technique d'exploration : les mains seront entièrement sollicitées, de la paume à la pulpe. Il s'agit de développer une ampleur de lecture, de repérer globalement des formes saillantes, pointues ou courbes en étalant bien les mains et en les promenant sur toute l'étendue de cette double page en orientation paysage.
- Repère la bande qui touche le bas de cette double page. Quelle est sa texture ? [Texture d'herbe/mousse verte].

- Combien d'éléments distincts sens-tu posés sur ce sol ? [Trois éléments. De gauche à droite : la grande cabane, le bol de salade et la petite cabane avec la tortue à l'intérieur].
- Pose ta main gauche sur l'élément de la page de gauche et ta main droite sur l'élément de droite sur la page de droite. Quelle texture sens-tu ? [Du bois].
- Quelles formes identifies-tu ? [un triangle et un carré ouverts]

Technique d'exploration : les deux index collés pourront suivre le contour extérieur puis intérieur des formes pour bien repérer les lignes droites, obliques et les angles.

- Les deux formes en bois ont-elles la même taille ? Si non, laquelle est la plus grande ?

Technique d'exploration : tenter de faire mesurer approximativement les cabanes à l'aide de la pulpe des deux index comme moyen d'étalonnage. Une règle graduée en relief peut également être utilisée.

La cabane contenant la tortue [l'élément de droite]

- Pose tes doigts sur la structure à droite.
- En t'aidant du texte pages 6 et 7, devine ce que représente cette forme.
- Suis les contours de cet objet en bois lisse. Quels éléments de la cabane peut-on reconnaître ? [un mur vertical et un toit pointu en triangle].
- Fais le tour complet de la maison. Que remarques-tu concernant le mur situé à ta gauche ? [il y a une grande ouverture pour laisser passer l'animal].
- Touche à l'intérieur de la maison : qui est venu s'installer à l'abri ? [La tortue].
- Vérifie les repères pour être sûr : sens-tu sa carapace rugueuse en relief ? Ses quatre pattes noires et lisses ? Son long cou ? Son œil ?
- Dans quel sens est tournée sa tête ? Regarde-t-elle vers l'intérieur de sa maison ou vers l'extérieur par l'ouverture ? [Vers l'extérieur, vers notre gauche].

Technique d'exploration : Encourager l'enfant à : utiliser ses index pour suivre le toit pointu de la cabane, d'abord conjointement, puis dans un mouvement symétrique, doigts disjoints. Puis, descendre le long du mur arrière droit, revenir par le sol, et entrer à l'intérieur de la maison par l'ouverture de gauche pour localiser la tortue.

Le bol de salade [l'élément central]

- Pose tes doigts sur l'élément situé entre la reliure du livre et la tortue.
- Touche la base de cet objet : quelle est la forme de ce récipient ? [Une forme de demi-cercle représentant un petit bol].
- Quelle est sa texture ? Est-elle lisse ou rugueuse ? [En plastique lisse].
- Explore ce qui dépasse au-dessus du bol : quelle matière sens-tu sous tes doigts ? Est-ce souple ou rigide ? [Du tissu souple et doux vert].
- Qu'est-ce que cela représente, le texte nous aide ! ? [Des feuilles de salade].
- Combien de feuilles de salade comptes-tu ? Quelle forme ont-elles ? [4 feuilles ovales.]

Technique d'exploration : encourager l'élève à manipuler les feuilles en les soulevant dans un mouvement de pince, entre le pouce et l'index par exemple.

- Le bol de salade touche-t-il la maison de la tortue ? [Non, il y a un espace vide entre les deux].

Technique d'exploration : Faire explorer le bol de salade de manière bimanuelle. Une main maintient le repère sur le bol rouge lisse, tandis que l'autre palpe les feuilles de mousse verte de bas en haut pour en détacher les contours arrondis. Le bol pourra aussi être exploré dans un mouvement bimanuel symétrique, chaque index suivant un côté du bol pour se retrouver dans la partie basse à la fin.

Pour aller plus loin

- À ton avis, pourquoi la tortue a-t-elle sorti son cou et sa tête de sa carapace ? [Elle n'a plus peur, elle est rassurée dans son abri et elle est attirée par l'odeur de la salade].
- En comparant avec la tomate de l'autre image, les feuilles de salade ont-elles été entamées par la tortue ? Pourquoi ? [non, car le bol de salade vient tout juste d'être déposé par Léo].
- Quoi correspond l'élément situé sur la page de gauche ? [l'abri de jardin de Papi]
- A-t-il pu servir de modèle pour la construction de la cabane ? [Oui : c'est la même matière, la même forme plus petite].

Pistes pédagogiques

- Il sera intéressant de travailler la notion d'échelle : entre l'abri et la cabane, la tortue ici présente est-elle de la même taille que celle de sa première apparition ?
- La question des conventions graphiques pourra aussi être travaillée : le triangle pour le toit, un trait représentant un mur. Bien mettre en relation les deux faces d'un toit pentu sur une maison en 3D et le triangle conventionnel qui le représente. Idem pour le mur et le trait.

Vers le concret

Manipulation

- Touche cette petite boîte ouverte [boîte d'allumettes découpée, reproduction de la cabane…] : glisse une figurine de tortue dedans pour faire « comme sur l'image ».
- Trouve dans la pièce des objets qui ont une forme pointue comme le toit de la cabane [triangle] et des objets arrondis comme le bol [demi-cercle].
- Tri de textures : Parmi plusieurs échantillons [tissu, bois lisse, mousse, carton ondulé], retrouve les yeux fermés : la texture des feuilles de salade, celle de la carapace et celle de la cabane.
- Détache une à une les feuilles d'un cœur de laitue ou autre salade.

Production et tracé

- Construire une cabane en assemblant des abaisse-langues [ou bâtonnets de glace en bois lisse] pour fabriquer les murs et le toit pointu d'une petite maison en relief sur un carton.
- Construire une maison en legos [avec des briques triangulaires et rectangulaires].
- Remplir le bol : Découper des formes ovales dans de la feutrine ou de la mousse verte et les coller en superposition dans un demi-cercle pour créer son propre bol de légumes.

- Reproduire sur planche Dycem le dessin de la cabane de la tortue et d'une autre cabane, fermée. On pourra montrer comment on dessine une cheminée et l'ajouter sur la cabane fermée.

Tome 3 : *La fête de Léo*

Première illustration [correspondant au texte de la page 4]

Lecture de l'image

- Compte le nombre d'éléments présents sur la page.
- Peux-tu les nommer après avoir lu le texte ? [Sol et girafe]
- À quoi correspond la bande dans le bas de la page ? En quelle matière est-elle faite ? [C'est le sol, en plastique/lino].
- Qu'est-ce qui permet de reconnaître une girafe ? [Le cou, les petites cornes, les taches].
- Où se situe l'élément principal caractérisant la girafe sur la page ? [le cou de la girafe s'étend verticalement au centre de la page].

Technique d'exploration : poser les deux mains ouvertes sur la girafe, descendre du haut vers le bas avec pouces et index, en laissant les autres doigts sur le papier, de part et d'autre de la girafe. Cela permet de bien comprendre la notion de centrage.

- Combien la girafe a-t-elle de taches ? Quelle forme ont-elles ? [Trois ronds].

Technique d'exploration : il conviendra d'utiliser la pulpe des deux index dans un mouvement conjoint ou non.

- Fais le tour de la girafe avec tes index. Combien de textures repères-tu ? [Trois : girafe, cornes, Sofiane. La texture des taches n'a pas été comptée, car elle n'est pas sur la périphérie].
- Quelle sensation provoque le costume sous tes doigts ? [C'est très doux.]
- Quelle sensation provoquent sous tes doigts les deux éléments situés au sommet et au centre de la tête de girafe ? [C'est rugueux]. Quelle partie de l'animal représentent-ils selon toi ? [les cornes].
- Qu'est-ce qui entoure les cornes ? [les oreilles].
- Que distingues-tu sous les cornes, puis, à ta droite, sur la tête de l'animal ? [les yeux et le museau].
- Quel élément présent sur la girafe nous indique que ce n'est pas une vraie girafe, mais bien un déguisement ? [le visage de Sofiane]
- Pourquoi la girafe a-t-elle un trou au milieu de son cou ? [Parce que c'est un déguisement fait pour y glisser la tête.]
- Quelle forme a le visage du personnage ? [Le visage de Sofiane est carré].

Pour aller plus loin

- Quelle émotion ressent le personnage ? Justifie ta réponse avec l'illustration. [Il est joyeux, il sourit].
- Cette information est-elle aussi présente dans le texte ? [Non, pas explicitement, c'est la joie de Léo qui est évoquée].

Pistes pédagogiques

- Cette page pourra à nouveau être l'occasion de travailler le rapport entre texture et signifiant : rugosité des cornes, contraste tactile comme visuel des taches, douceur du tissu évoquant le pelage…)
- Réinvestissement du travail sur les expressions du visage.

Vers le concret

Manipulation

Construire une girafe en collage avec papiers découpés : un grand rectangle ou tube pour le cou, une forme pour la tête, un grand ovale pour le corps, quatre bandes pour les pattes, puis, des taches en papier ou en mousse. Cela aide à comprendre que l'identité de la girafe tient à l'organisation des parties, surtout au cou très long.

Jeux de postures et de placements

- Lever le cou comme la girafe.
- Porter le masque d'un animal, en identifiant bien les différentes parties (cornes, oreilles, trompe…)

Tracé

Reproduis sur planche Dycem le visage de Sofiane, tel qu'il est dessiné ici.

Deuxième illustration (correspondant au texte des pages 7 et 8)

Lecture de l'image tactile

- Que repères-tu sur tout le bas de la page ? (La bande texturée en plastique représentant le sol).
- Où se trouve le personnage par rapport à la page ? (au centre)
- Explore le sommet de sa tête. Quelle forme repères-tu ? (un triangle).
- Montre la pointe du triangle, sa base.

Technique d'exploration : placer les deux index de part et d'autre de la base du triangle. Dans un mouvement symétrique, chaque index remonte le long de chaque côté du triangle pour en atteindre la pointe.

- Quelle est sa texture ? (Alternance d'une surface granuleuse pailletée et d'une surface plus lisse et brillante).
- En t'aidant du texte si besoin, peux-tu dire à quoi correspond ce triangle ?
- Par quoi ce triangle est-il entouré ? (deux formes pointues représentant les oreilles).
- À quoi correspondent les deux points présents sur la tête ? (Les yeux).
- Que sens-tu en te décalant sur ta droite par rapport aux yeux ? (Une forme ovale représentant le museau).
- Combien de textures ou matières sens-tu sur l'image, lesquelles ? (Six : la corne pailletée, le velours doux du déguisement violet, le voile rose des ailes, le velours bleu encore plus doux du pull, le tissu rose du pantalon et la texture des yeux, des bras et des jambes de Max.
- Quelle forme et quelle texture sens-tu sur le côté gauche de l'illustration, en descendant le long de l'oreille droite. Combien y en a-t-il ? (Deux formes ovales en voile constitué de très petits trous. Ces formes sont roses).
- Que représentent ces formes ? Aide-toi du texte si besoin. (Des ailes).
- Le texte dit que Léo touche la tête de Max. Pose tes mains là où Léo a posé les siennes dans l'histoire. Qu'a-t-il découvert en premier ? (La corne de la licorne).

Pour aller plus loin

- Le texte mentionne que Max est « un vrai boute-en-train » et « toujours prêt pour toutes les farces ». En touchant son costume de licorne (avec des ailes et une corne brillante), pourquoi peut-on dire que Max a choisi un costume rigolo et original qui lui ressemble ?
- Pourquoi la corne est-elle « jolie » ? (Parce qu'elle est brillante et pailletée).
- Le texte dit que Max est une licorne, mais pas une licorne comme les autres. Pourquoi à ton avis ?
- Penses-tu que les déguisements de Sofiane et de Max s'enfilent et se portent de la même manière ? Développe ta réponse. (Non : le déguisement de girafe de Sofiane s'enfile sûrement comme une combinaison : il couvre ses jambes et laisse percevoir son visage. Celui de Max en licorne doit être un masque qui lui couvre le visage, sa nuque et ses épaules. Il laisse apparaître ses vêtements).

Pistes pédagogiques

- Faire repérer les invariants sur les pages : la bande du sol, les personnages au centre (au premier plan).
- À ce stade, l'élève devrait être capable d'identifier des éléments caractéristiques tels que les yeux, oreilles, bras, jambes, pieds, museau…
- L'exploration bimanuelle pourra aussi être réinvestie en symétrie,
- Ne pas hésiter à utiliser des instruments gradués en relief de mesure pour comparer les tailles des différents personnages.

Vers le concret

Manipulation

- Créer un « masque-corne » en relief. Rouler du papier cartonné en cône, le recouvrir de textures qui piquent ou qui brillent (papier crépon, paillettes, mini-grelots) pour fabriquer sa propre corne de licorne farfelue.
- Construire la silhouette sur planche tactile à clouer, avec éléments repositionnables : tête, tronc, corne, ailes. L'élève doit retrouver que la corne est sur la tête et les ailes dans le dos.

Jeux de postures et de positionnements

- Comme Léo, peux-tu faire face à quelqu'un ?
- Peux-tu tourner le dos à quelqu'un ?
- Peux-tu te mettre de profil en montrant ton profil droit ?
- Peux-tu te mettre de profil en montrant ton profil gauche ?
- Choisir un masque et le porter.
- Faire revêtir à une poupée une salopette, un t-shirt, un pantalon…

Tracé

Tracer sur planche Dycem des ovales et des triangles de taille différente.

Troisième illustration (correspondant au texte des pages 9 et 10)

Lecture de l'image tactile

- Que repères-tu sur tout le bas de la page ? (La bande texturée en plastique représentant le sol).
- Combien d'éléments différents distingues-tu sur la page ? (Quatre : sol, chaudron, sorcière, balai).
- Qu'est-ce qui se trouve au centre de la page ? (Le personnage de la sorcière/Léna, elle est au premier plan).

Le balai

- Comme Léo dans l'histoire, repère le manche en bois à la base du balai et le bout du balai avec ses longs poils.
- À quelle matière te font penser les poils ? (Paille, rafia…).
- Dans quelle position se trouve le balai ? [Vertical, il touche le sol, peut-être appuyé à un mur).
- Où se situe le balai dans la page ? (Sur la droite quand on regarde la page).

Léna

- En plaçant chaque index de part et d'autre du corps du personnage de Léna, explore le long vêtement qu'elle porte. Descends tes index pour bien identifier la forme et la texture de ce vêtement. (Il est de plus en plus large, satiné).
- De quel vêtement s'agit-il ? (Une longue jupe violette et brillante).

Technique d'exploration : bien faire repérer le haut droit et la jupe évasée, par le suivi de contour ou en pinçant le tissu entre pouce et index, si c'est plus facile.

- Peux-tu qualifier sa texture ? (fine, souple et lisse. Techniques d'exploration : on fera là aussi faire une pince pour saisir la robe entre le pouce et l'index pour en évaluer la finesse notamment.
- Que porte-t-elle sur ses jambes sous sa jupe d'après toi ? (Des collants noirs, de la même couleur et de la même matière que son t-shirt).
- Quelle est la forme de son visage ? Quelle expression et quel sentiment suggère sa bouche ? (Elle a le visage arrondi et sourit. Elle est joyeuse).
- Que porte-t-elle sur sa tête ? (Un chapeau rouge).
- Quelle forme et quelle texture a ce chapeau ? (Il est pointu, il a quelques reliefs).
- Passe tes doigts sur le bord du chapeau. Est-il droit, courbé, en pointe ?

Le chaudron

- Repère le chaudron. Quelle forme et quelle texture a-t-il ? (Il est arrondi, en plastique lisse doré, brillant).
- A-t-il des coins ? (Non, car il est arrondi).
- Que repères-tu de part et d'autre au sommet du chaudron ? Et en bas du chaudron ? (On repère des poignées symbolisées par un petit cercle et des pieds).
- Où se trouve-t-il (posé sur le sol, à notre gauche ou à droite de Léna).
- Combien y a-t-il de pieds et de poignées ? (Deux de chaque).
- Qu'est-ce qui est le plus haut entre le chaudron et le balai ?
- Quel élément est le plus doux ?
- Le plus rugueux ou rêche (le moins agréable au toucher) ?

Pour aller plus loin

- Compare le chapeau de sorcière et la corne de la licorne. (Tous deux sont pointus, mais le chapeau comporte des bords matérialisés à la base, le chapeau est beaucoup plus large).

Technique d'exploration : les index et majeurs de chaque main sont posés sur chacune des pages, on ne peut être complètement à plat bien sûr. Faire écarter index et majeur de part et d'autre de la base de la corne et du chapeau pour en évaluer la largeur.

- Quels éléments indiquent que le personnage est une sorcière ?
- Le texte dit que Léo sent un « manche en bois avec des poils au bout ». Trouve cet objet sur la page. À quoi sert-il d'habitude dans la maison ? Et pour une sorcière ?
- Le texte dit que Léna est une « si adorable sorcière ». Touche son visage, quelle expression y repères-tu ? (Un sourire). Est-ce qu'elle a l'air d'une sorcière qui fait peur ou d'une gentille sorcière ? Justifie ta réponse.
- Peux-tu citer des différences entre le texte et l'image. (le chaudron n'est pas dans les mains de Léna, elle porte une jupe et non une robe).

- Compare le tissu de la jupe de Léna et celui des ailes de la licorne. Quels sont leurs points communs et différences ? (Tous deux sont fins, mais les ailes comportent des petits trous qui rendent le tissu plus aéré. La jupe est plus lisse et plus souple).

Vers le concret

Manipulation

- Faire manipuler un vrai balai : (en paille ou crin), Sentir le contact du bois brut et la texture piquante des brindilles. S'intéresser au bruit et au mouvement du balayage.
- Comme avec un balai de sorcière, essayer de « monter » dessus pour mimer le vol.
- Manipuler un vrai chaudron ou une grosse marmite en fonte/métal. Faire ressentir la lourdeur, la froideur du matériau, le bruit lorsqu'on le bouge sur le sol. Faire prendre en main ce chaudron avec les poignées.
- Réaliser un mini-balai individuel. Utiliser un bâton de glace ou une petite branche d'arbre pour le manche et y attacher du vrai raphia, de la ficelle ou des brindilles, à l'aide d'un élastique ou de laine.

Tracé

- Dessiner un balai sur une feuille Dycem, à l'aide du modèle fourni par l'illustration.
- Dessiner le visage de Léna en respectant les éléments de l'illustration (sourire, forme arrondie du visage).

Quatrième illustration (correspondant au texte de la page 12)

Lecture de l'image tactile

- Quelle forme a l'élément principal de cette page ? (Rectangulaire).
- Où se situe-t-il dans la page ? (Dans la partie basse de la page, il s'étend sur toute la largeur de la page).
- Est-il placé verticalement ou horizontalement ? (Horizontalement).
- Peux-tu repérer la base principale ? À quoi pourrait-elle correspondre ? (C'est la bûche, le gâteau d'anniversaire de Léo).
- Explore le haut du gâteau. Combien de formes verticales et ondulées comptes-tu ? (Dénombrement des sept bougies texturées).
- Explique comment tu t'organises avec tes mains pour compter sans te perdre ? De haut en bas pour chaque élément, de bas en haut, un doigt fixe pour garder un repère, deux mains écartées se rapprochant peu à peu ?
- En t'aidant du texte, identifie ce que représentent ces sept formes.
- Les bougies sont-elles positionnées de façon régulière ?
- Quelles différences sens-tu entre le gâteau et les bougies ? (Le gâteau est plus épais, un peu granuleux, ses bords sont très réguliers. Les bougies sont fines, lisses et comportent des formes arrondies de chaque côté).
- Que sens-tu au sommet de chaque bougie ? (Des petites ficelles).
- Que représentent-elles ? (Les mèches des bougies qu'on allume et implicitement, la flamme).

Pour aller plus loin

- Le texte indique : « Il va avoir 7 ans ». L'illustration correspond-elle bien au texte ?
- Le texte indique « l'odeur inimitable de la bûche au chocolat ». Le gâteau sur l'image est un grand rectangle. À ton avis, pourquoi a-t-il cette forme ? Est-ce qu'il ressemble à la bûche que l'on mange à Noël ou à un gâteau d'anniversaire classique ?
- Si tu n'avais pas le texte, que pourrais-tu déjà comprendre grâce à l'image ? (On pourrait savoir qu'un des personnages fête ses sept ans).
- Quel lien fais-tu entre cette image et l'émotion de Léo au moment de la chanson ? (Léo est touché par différentes choses : la chanson, l'odeur qu'il adore, la présence de ses amis réunis pour lui, son âge qui change… Tout cela entraîne de la joie et de l'émotion).

Pistes pédagogiques

- Cette illustration se prête au travail du rapport entre 2D et 3D. L'idée est de comprendre comment on passe de la représentation d'une bûche à un rectangle. Cela est possible grâce à une projection orthogonale, en opérant un mouvement de quart de tour vers soi. Si une bûche est posée.

Vers le concret

Manipulation

- Manipuler de vraies bougies d'anniversaire éteintes : toucher la cire, la mèche en fil, les rayures sur la bougie, gratter les résidus de cire sur des bougies usagées, placer des bougies dans des supports…
- S'entraîner à expirer fort, comme pour souffler les bougies, en sentant l'air sortir de sa bouche sur sa propre main, puis, essayer de souffler de vraies bougies (sous surveillance), pour travailler le geste physique lié à la fête et ressentir les sensations propres à cette activité : odeur de la cire, chaleur de la flamme, force et distance du souffle…
- Modeler un gâteau en pâte à modeler ou en argile. Y planter de vraies bougies, des bâtonnets ou des morceaux de paille. Ajouter des textures (perles, graines) pour figurer les « pépites de chocolat » ou des fruits.
- Faire varier la disposition et la répartition des bougies par rapport au modèle de l'image. En placer au-dessus, sur le côté, trop espacées, trop serrées.
- Les élèves commentent les versions et identifient la plus compréhensible.
- Créer des versions erronées par rapport au modèle : 6 bougies, 8 bougies, une bougie déplacée…
- Pour des plus grands, sous la surveillance d'un adulte, s'entraîner à allumer et éteindre des bougies.

Tracé

- Représenter sur planche Dycem le gâteau.
- Dessiner une bougie, en s'aidant du modèle fourni dans l'image.
- Reproduire le dessin du gâteau surmonté des sept bougies.

Avant-dernière et dernière illustrations (correspondant au texte des pages 13 à 16).

Lecture de l'image

- Repère l'élément constituant l'avant-dernière illustration. Où se trouve-t-il sur la page ? (Au centre).
- D'après toi, que représente cet élément ? N'hésite pas à t'aider du texte si besoin. (Un cadeau emballé).
- Quelle forme a-t-il ? (Rectangulaire, s'aider d'une règle si besoin).
- Qu'est-ce qui l'entoure et se croise au milieu ? (Le ruban satiné/doré).
- Passe tes doigts sur les bords du paquet : sont-ils droits, arrondis, pliés ? (Ils comportent des angles droits).
- Le papier cadeau est-il lisse comme du plastique ou granuleux ? (Il est lisse, peut-être brillant).
- Glisse tes doigts le long du ruban. Est-il lisse ? Rugueux ? Accroche-t-il un peu ? Si tu frottes ce ruban entre deux doigts, est-il fin et souple ou épais et rigide ? (Le ruban est lisse, fin et souple).
- Suis le ruban : sors-tu du cadre du cadeau ? Où vont ses boucles ? (Elles dépassent du cadeau et peuvent voleter).
- Montre précisément le nœud présent sur le paquet.
- Sur la dernière illustration, où est posé le cadeau ? (Entre les deux personnages en bas de la page).
- Le cadeau est-il posé par terre ou porté dans les mains ? Utilise la ligne de sol pour t'aider.
- Les deux personnages sont-ils de la même taille ? Lequel te semble plus grand ?
- Comment sont les bras du personnage situé à ta droite : le long du corps ou levés ? Et ceux du personnage situé à ta gauche ?
- Que portent les personnages sur leur tête ? (Un chapeau pointu argenté).
- Quel vêtement est le plus doux ? Qui le porte ? (Le t-shirt du personnage à ta gauche).
- Quel type de vêtement portent-ils sur leurs jambes ? (Un jean bleu, bien faire repérer les fibres de ce tissu et expliquer que le jean est naturellement bleu).

Pour aller plus loin (dernière illustration)

- Qui se trouve sur cette dernière page ? Comment les as-tu reconnus ? (Sara et Léo : bien faire observer la chevelure, la forme du visage et la taille).
- Qui se tient au plus près du cadeau ? (C'est Sara, le ruban touche quasiment sa jambe et sa main gauches).
- Quel élément est brillant sous la lumière ou glissant au toucher ? (Le cadeau, le ruban).
- En t'aidant de la dernière image, montre que « L'après-midi est une véritable réussite » comme l'indique le texte page 15. (Léo lève les bras, les deux personnages sourient, ils portent des chapeaux [idée de fête et de déguisement], il y a un cadeau. Les couleurs sont joyeuses : rouge, argenté, doré…).

- À la fin, on voit Léo et son amie heureux. Le paquet est fermé. À ton avis, qu'est-ce qui se cache à l'intérieur ?
- Pourquoi Léo a-t-il hâte de l'ouvrir ?
- Le texte indique en parlant du paquet cadeau : « Il est attaché avec un délicat fil doré ». Pourquoi l'autrice dit-elle que le ruban est « délicat » ? (Parce qu'il est fin, souple et sûrement un peu fragile. Il peut se déchirer).
- Que signifie « doré » ? (Idée de jaune brillant, comme de l'or).

Pistes pédagogiques

- Travailler sur le sentiment de « surprise » déjà présent avec les déguisements.
- Le rapport texture/couleur peut être approfondi ici.
- Les expressions du visage.
- La question d'échelle, de gros plan grâce à l'avant-dernière illustration.

Vers le concret

Manipulation

- Reproduire le cadeau en volume → Emballer une petite boîte avec du papier et un ruban (Boîte carton, papier brillant, ruban en satin)
- Travailler la réalisation de nœuds, d'abord sur un paquet cadeau, puis, transposer sur un lacet de chaussures, une cordelette ou autre…
- À l'aide d'un personnage articulé type pantin ou d'un bonhomme fabriqué avec attaches parisiennes, carton épais et tissus à coller, faire bouger les bras et explorer les postures :
- Mime des émotions (lever les bras comme le personnage de droite : joie, surprise). Croiser les bras, les poser le long du corps : quel personnage ou quelle émotion reproduis-tu ?

Tracé

- Essaie de reproduire le dessin d'un cadeau et de son ruban.
- Dessine un personnage aux bras levés, un autre aux bras le long du corps.

Conclusion

Ce guide n'a pas vocation à être prescriptif. Il a pour ambition de proposer des pistes et des exercices qui guideront les accompagnants qui le souhaitent. Il leur réexplique que l'enseignement de la lecture d'images tactiles ne peut se passer d'étayage : une image tactile n'étant pas la transcription d'une image visuelle. La verbalisation par le lecteur de ce qu'il touche et par l'accompagnant de ce qu'il faut expliciter est nécessaire. Il ne faudra pas hésiter à multiplier les va-et-vient entre texte et image, le texte éclairant l'illustration dans ces albums.

Nous espérons avoir sensibilisé à l'importance du tracé, du geste kinesthésique pour faire des aller-retours entre lecture et réinvestissement par le tracé. Le rapport à la 3D et au réel (quand cela est possible) est primordial pour bien poser les notions d'échelle, de texture et pour éviter des représentations erronées. Nous espérons aussi avoir donné des pistes d'apprentissage des conventions graphiques qui ne sont pas intuitives pour quelqu'un n'ayant jamais vu notamment. Gardons toujours à l'esprit que l'image et le tracé sont accessibles aux personnes déficientes visuelles, ces activités doivent être stimulées et entraînées dès le plus jeune âge pour qu'elles se les approprient et enrichissent leur culture, comme tout un chacun.

PARTIE 2_ LA LECTURE DU TEXTE

Tome 1 — *La fortune de Mamie*

Domaines :

- Langage oral
- Lecture et pré-lecture
- Vocabulaire et grammaire
- Organisation et mémoire
- Sensorialité et exploration

I. Compréhension orale et structuration du récit

Compétences

- Lire le texte de façon autonome
- Identifier personnages, lieux, actions
- Repérer l'ordre chronologique (début/milieu/fin)
- Reformuler des passages avec ses mots

Activités

Lecture

Avant la lecture autonome :

- Exploration sensorielle de la couverture. Inviter les élèves à formuler des hypothèses sur l'intrigue.
- Décoder ensemble les mots complexes de l'histoire.

Découverte guidée en petits groupes homogènes pour favoriser l'expression de chacun :

- L'élève déchiffre une page à son rythme de manière autonome.
- Après chaque page, l'enseignant s'assure de la compréhension par un questionnement ciblé : « Qui est là ? Que fait Sara ? Que fait Léo ? Où sont les deux personnages ? » L'élève justifie en citant le passage du texte ou en se basant sur une illustration.
- Une fois le sens compris, l'élève peut passer à la page suivante.

Le petit plus **:** Pour respecter le rythme de l'enfant, la lecture peut être fractionnée en plusieurs séances.

Pour les élèves les plus rapides, leur proposer de représenter avec un dessin en relief leur passage préféré.
Ils peuvent également s'entraîner à lire le texte avec l'intonation. Un des élèves pourra être sélectionné pour lire le texte à la classe.

Variante : Lecture en duo Former des binômes pour une lecture alternée : chaque élève lit une phrase. Les élèves peuvent ainsi s'épauler dans la lecture et la compréhension du texte.

Jeu des figurines

- Distribuer des figurines tactiles des personnages (Playmobil avec ajout d'une matière distinctive par exemple) et des objets (ex. : malle de la mamie, épée et cape).
- L'élève place les personnages et objets dans l'ordre de l'histoire.
- Il reformule oralement chaque scène : « D'abord Sara va dans la cave, appelle Léo, puis remue la malle »

Cartes tactiles pour la chronologie

- Faire créer aux élèves pour la classe un jeu de cartes tactiles (avec des matières appropriées) : une carte par personnage, une carte par objet et une carte par événement de l'histoire.
- L'élève remet les cartes dans l'ordre et raconte certains passages de l'histoire.

Le petit plus : Ces activités peuvent être répétées plusieurs fois avec, à chaque fois, un niveau d'exigence plus élevé. Il peut être intéressant de les organiser en petits groupes pour permettre la participation d'un plus grand nombre d'élèves.

II. Vocabulaire — compréhension et enrichissement

Compétences

- Reconnaître et mémoriser le vocabulaire clé de l'histoire
- Comprendre le sens des mots en contexte
- Utiliser le vocabulaire appris dans des phrases simples

Activités

Jeu tactile « Qui fait quoi ? »

- Objets ou figurines : malle, cape, épée, écu, botte, armure…
- L'enseignant dit : « Qui remue la malle ? »
- L'élève répond en manipulant l'objet : « Sara remue la malle. »

Associer mot et objet/action

- Création par l'enseignant ou par les élèves de cartes écrites en braille et en gros caractères + objets tactiles. Exemple : carte « épée » → toucher l'épée tactile.

***Conseils* :** pour la création des cartes écrites en braille et gros caractère, utiliser une police sans empattement (type Luciole, Open Dyslexic, Atkinson Hyperlegible, Verdana), en corps 24 minimum, avec un fort contraste visuel (noir sur blanc par exemple).

Classement par catégorie

- Les catégories : Objets/personnages/lieux/catégorie sémantique
- L'élève trie tactilement et dit le nom à voix haute : « Sara = personnage, cave = lieu, épée = objet. »

- On peut utiliser les cartes tactiles ou les figurines.

Enrichissement lexical contextuel

- À partir des cartes tactiles et des figurines, proposer des synonymes simples : « remuer/secouer », « écus/pièces de monnaie », « immobile, figé, fixe », « rigolo, amusant », « adorer, aimer »
- Encourager à utiliser ces mots pour décrire les actions des personnages.

Les mots repérés à travailler

Tome 1 La fortune de Mamie		
Mots	Page	Explicitation
Cave	1	Imaginer un déplacement : faire descendre des marches et rappeler que la cave est une pièce qui se trouve en dessous de nous, sous la terre. Introduire le mot « grenier » en faisant monter les marches aux élèves et en expliquant que c'est une pièce qui se trouve au-dessus de nous et en dessous du toit.
Malle	1	Comparer à un gros coffre qui peut s'ouvrir et qui permet de ranger des objets. On peut apporter du bois, du cuir, de l'osier pour montrer les différentes matières de malles possibles. On peut faire un petit carnet avec un bout de différentes matières à coller à côté du mot écrit en braille et gros caractères.
Remuer	1	Faire réaliser le geste par les élèves. Lors d'une activité cuisine, réutiliser le terme pour remuer les ingrédients.
Une épée	1	Amener une épée en jouet.
Une cape	1	Amener un long tissu et leur nouer autour du cou. Ils peuvent aller dehors et, s'il y a du vent, sentir la cape voler. Faire dissocier aux élèves l'écharpe, le foulard et la cape.
Métal	2	Faire manipuler une fourchette en inox ou une règle en métal. Mettre des mots sur le ressenti : « c'est froid, c'est lisse »
Écus	2	Faire toucher des pièces de monnaie. Possibilité de faire un lien avec « grandeurs et mesures » et « nombres et calculs » en mathématiques pour travailler sur l'euro.
Bottes	2	Faire toucher des bottes en caoutchouc, des bottes pour la neige,… Faire semblant d'enfiler ses bottes.
Manipuler	2	Plonger ses mains dans une malle pour toucher les pièces.
Fortune	2	Demander aux élèves d'aller chercher une fortune de trésors dans la cour de récréation.
Amasser	2	Mettre plein d'objets sur la table et demander aux élèves de les réunir.

Armure	3	Comparer une armure à une carapace qui sert à se protéger lors des combats. On l'ajoute sur notre corps. Expliquer que c'est souvent très lourd et ça fait du bruit.
Mettre au défi	3	Lancer un défi maths, un défi lecture ou un défi moteur : « Je te mets au défi de sauter dans les 5 cerceaux en moins de 3 secondes ».
Apprécier/Aimer/Adorer	3	Faire la liste des personnes qu'on apprécie, aime ou adore… Quand on apprécie quelqu'un, on va par exemple lui parler et rigoler avec. Quand on aime quelqu'un, on peut lui tenir la main. Quand on adore quelqu'un, on peut lui faire un gros câlin. Travailler sur l'empathie et les émotions en lien avec l'enseignement moral et civique : « Comment se sent Sara quand elle découvre son trésor ? »
Pirate	3	Définir le terme puis laisser les élèves imaginer un déguisement de pirate.
Immobile	4	Faire le lien avec le jeu des statues ou faire le jeu « 1, 2, 3, soleil » Mettre en avant la formation lexicale du mot et son contraire : mobile
Imiter	4	Faire semblant de faire quelque chose : un élève dit le nom d'un animal, tous les élèves doivent imiter cet animal.
Statue	4	Jeu des statues : danser librement sur la musique. Quand la musique s'arrête, on devient immobile. On peut ajouter des consignes : être une statue sur un pied, une statue avec un bras en l'air…

Les petits plus : Demander aux élèves d'apporter des objets en lien avec le vocabulaire. Faire des recherches autour du champ lexical des mots.

III. Grammaire — phrases et structure

Compétences

- Construire des phrases simples avec sujet + verbe + complément
- Identifier les constituants de la phrase (sujet, verbe) ainsi les critères (majuscule, point, le sens)
- Employer les connecteurs temporels (d'abord, puis, enfin)
- Utiliser des adjectifs simples pour décrire les personnages et les objets

Activités

La notion de phrase

Travailler sur les phrases en demandant aux élèves de remettre des étiquettes en braille et en gros caractères dans l'ordre et en explicitant les critères à respecter : majuscule, point, le sens de la phrase.

Construction de phrases

Exemple : « Sara a appelé Léo. » Variante « Léo est appelé par Sara. »
Ou « Léo manipule la petite fortune amassée par Mamie. » Variante : « Mamie a amassé une petite fortune. »
Les élèves peuvent utiliser des figurines si cela les aide.

Jeu des connecteurs

- L'enseignant lit trois événements mélangés. Les élèves doivent mettre les événements dans l'ordre chronologique.
- Une fois les événements rangés chronologiquement, on demande aux élèves de verbaliser.
- Enfin, on leur demande d'utiliser les connecteurs « D'abord… Puis… Enfin… ». Exemple : 1 « Léo vide la malle. », 2 « Il imite une statue. », 3 « Léo a mis l'armure. »

L'élève remet dans l'ordre et dit : « D'abord…1 puis 3… enfin 2… »

- Afin de faciliter le travail, l'élève peut utiliser les cartes événements.
- Les connecteurs peuvent également être notés sur des cartes en braille et en gros caractères pour aider les élèves à s'en rappeler et à s'exprimer.
- Afin de continuer de travailler le sens de la lecture, on peut utiliser des indices spatiaux sur la table : à gauche, le début ; milieu ; droite, la fin.
- Cet exercice peut ensuite être demandé à l'écrit.

Ajout d'adjectifs

- L'enseignant propose : « Comment est la fortune de Mamie ? »
- L'élève répond : « La fortune de Mamie est petite »
- On distribue l'étiquette avec l'adjectif en braille pour les non-voyants et en gros caractères pour les voyants.
- Même exercice avec « Léo a mis l'armure. Il est immobile. » « Comment est Léo ? »
- On peut ensuite étendre cette activité à des objets ou des camarades de la classe.
- On peut également travailler sur un corpus de groupes nominaux en variant les noms et les adjectifs.
- Cet exercice doit ensuite être réalisé à l'écrit.

Manipulation de phrases à trous

- Phrase en braille et gros caractères : « ____ va dans la cave. »
- L'élève complète : « Sara va dans la cave. »
- Phrase en braille et gros caractères : « Sara a vite mis la ____. »
- L'élève complète : :« Sara a vite mis la cape. »

IV. Phonologie et pré-lecture

Compétences

- Identifier sons initiaux, finaux et syllabes
- Repérer des mots connus dans le texte
- Développer conscience phonologique

Activités

Discrimination auditive

- Isoler un phonème d'un mot en l'associant à un bruitage grâce à une chanson. Dans la boîte à outils de papa, il y a un marteau qui fait TAP TAP TAP : pour le son « t », une scie qui fait comme ça ssss ssss sss pour le son « s », une perceuse pour le son « z ».
- Écouter la comptine : https://www.youtube.com/watch?v=_84sFs7j3_s

Associer un son à un mot

Relier les sons à un mot de l'histoire pour que le phonème devienne familier :

- Son [s] → Sara
- Son [m] → malle
- L'élève touche l'objet ou la carte tactile correspondant et dit le mot à voix haute.

Repérage des sons, du son d'attaque

- L'enseignant prononce un mot : « Sara »
- L'élève repère le son [s], le répète et cherche d'autres mots de l'histoire avec ce son (statue)
- « Amassée, armure, adore, appelle », « idée, immobile », « épée, écu »…
- Quand le son et le nom de la lettre sont similaires, on peut faire toucher la lettre en braille en même temps.

La conscience syllabique

- Une fois le son bien identifié, demandez aux élèves de scander les mots de l'histoire en utilisant des gestes pour marquer chaque syllabe : Exemples : Sa-ra → deux tapements. Lé-o → deux tapements
- Faire la même chose avec les prénoms des élèves.

Classer les mots selon leur syllabe finale

- On peut distribuer des étiquettes aux élèves avec des mots écrits en gros caractères et en braille.
- Les élèves doivent ensuite trier les mots dans des maisons des sons, la maison des mots qui finissent par le son « al », « il »… Par exemple : Malle — Mal – Pâle — Bocal — Animal — Métal
- On peut demander aux élèves s'ils ont d'autres mots à ajouter dans les maisons.

Travailler les sons finaux

- Trouver des mots qui riment grâce aux étiquettes avec des mots écrits en braille et en gros caractères. Exemples : Malle, métal, écu, bottes, date, patte, carte… Quels mots se terminent par « -te » ?

***Le petit plus* :** Chercher à l'oral des rimes avec les prénoms des élèves : Léo le corbeau, Sara ma tata, Arthur la voiture…

***Conseils* :** dans ces différentes étapes, il sera très important de bien articuler les sons et de les répéter.

V. Sensorialité et exploration

Compétences

- Explorer des objets, matières et figurines
- Associer sensations et mots
- Construire des images mentales de l'histoire
- Repérer un objet dans l'espace

Activités

Fabrication de cartes tactiles

- Fabrication de cartes avec illustrations tactiles, braille et gros caractères par les élèves afin qu'ils aient chacun leur propre jeu.

Boîte sensorielle

- Objets : botte, malle, écu, armure, épée, personnages
- L'élève touche, nomme, décrit : « L'armure est lisse. »

Modelage tactile

- Fabriquer Sara ou Léo en pâte à modeler ou argile avec les caractéristiques capillaires spécifiques.
- Décrire les caractéristiques (taille, cheveux, action)
- On peut utiliser ces modelages tactiles pour faire du repérage d'objets dans l'espace. Exemple : placer Léo à côté de la malle ou l'épée dans la malle → développer notions de position

Catégorisation sensorielle

- La température : froid (métal, écu, métal, lame d'épée)
- Les odeurs : bois (malle et manche d'épée)
- Le toucher lié aux matières : tissu (pour la cape), caoutchouc (pour les bottes), bois (malle et manche d'épée), argile (pour la statue)
- Les sonorités : pas dans l'escalier (descente à la cave), malle remuée, écus manipulés, lames d'épée entrechoquées, silence quand on est immobile

VI. Production orale et production d'écrit

Compétences

- Raconter l'histoire avec ses mots
- Décrire les personnages et les objets
- Inventer une suite ou une fin alternative

Activités

Description tactile

- Décrire un objet ou un personnage : taille, forme, texture.
- Exemple : « Les écus sont petits et ronds. »

Raconter l'histoire

- À l'aide de figurines, d'objets, des cartes tactiles, l'élève raconte un passage de l'histoire, puis plusieurs passages et enfin toute l'histoire.
- Dans un premier temps, l'enseignant peut guider la narration : « Que fait Sara en premier ? Et Léo après ? ».
- Petit à petit, l'enseignant se met en retrait, corrige et complète les phrases si besoin.

Discussion guidée

- Encourager l'expression de phrases complètes à partir de questions :
    - « Et si Léo n'avait pas rejoint Sara ? Que se passerait-il ? »
    - « Qu'est-ce que la malle aurait pu contenir ? »
    - « Et si Mamie les avait surpris ? »
    - « Qu'y aurait-il dans la malle pour vous déguiser en princesse, en pompier… ? »
    - « Qu'aimeriez-vous trouver dans votre malle pour vous déguiser ? »
    - « Sans parler de se déguiser, qu'aimeriez-vous trouver dans une malle ? »

Ces questions peuvent également être formulées par écrit et donner lieu à une production écrite.

Constitution de malles

La malle de l'histoire

Proposer une malle qui reste dans la classe et qui comprend les éléments de l'histoire. Les élèves peuvent l'utiliser pour raconter l'histoire ou en inventer d'autres.
Des étiquettes mots en braille et en gros caractères peuvent également être glissées dans cette malle. Un élève peut piocher trois étiquettes et faire une phrase rigolote à partir de ces mots.

La malle à matières

Chaque élève peut amener différentes matières : papier, tissus, crépon, verre, alu…
Activité de langage : exprimer son ressenti « ça gratte », « ça fait du bruit », « c'est doux »…
« Ça me fait penser à… »

La malle à sons

Mettre dans une malle des objets qui font du bruit, les élèves doivent retrouver les paires qui font le même bruit et formuler leur réponse à l'oral. Ils doivent préciser à quoi le son correspond. Certains sons peuvent être tirés de l'histoire : « le clic de la malle », le bruit de l'armure…

VII. Production écrite

Compétences

- Production d'écrits courts
- Utilisation de l'outil scripteur et maîtrise du code braille
- Syntaxe et construction de phrases
- Réutilisation du vocabulaire rencontré dans l'histoire

Activités

Les outils pour la production écrite

Utilisation de la machine Perkins.
Adaptation pour des élèves en grande difficulté : ils peuvent utiliser des étiquettes en braille et en gros caractères et les mettre dans l'ordre afin de réduire la charge cognitive et permettre de se concentrer uniquement sur le sens et la syntaxe.

Raconter

Une fois les activités « Sensorialité et exploration » menées à l'oral, il est demandé aux élèves de passer à l'écrit pour produire un court texte en braille.

Inventer

On peut également demander aux élèves d'inventer une suite ou une fin alternative.

TOME 2 — *Une rencontre surprenante*

Domaines :

- Langage oral
- Lecture et pré-lecture
- Vocabulaire et grammaire
- Organisation et mémoire
- Sensorialité et exploration

I. Compréhension orale et structuration du récit

Compétences

- Lire le texte de façon autonome
- Identifier personnages, lieux, actions

- Repérer l'ordre chronologique (début/milieu/fin)
- Reformuler des passages avec ses mots

Activités

Lecture

Avant la lecture autonome :

- Exploration sensorielle de la couverture. Inviter les élèves à formuler des hypothèses sur l'intrigue.
- Décoder ensemble les mots complexes de l'histoire.

Découverte guidée en petits groupes homogènes pour favoriser l'expression de chacun :

- L'élève déchiffre une page à son rythme de manière autonome.
- Après chaque page, l'enseignant s'assure de la compréhension par un questionnement ciblé : « Qui est là ? Que fait Sara ? Que fait Léo ? Où sont les deux personnages ? » L'élève justifie en citant le passage du texte ou en se basant sur une illustration.
- Une fois le sens compris, l'élève peut passer à la page suivante.

Le petit plus **:** Pour respecter le rythme de l'enfant, la lecture peut-être fractionnée en plusieurs séances.

Pour les élèves les plus rapides, leur proposer de représenter leur passage préféré avec un dessin en relief par exemple.
Ils peuvent également s'entraîner à lire le texte avec l'intonation. Un des élèves pourra être sélectionné pour lire un passage du texte à la classe.

Variante : Lecture en duo

Former des binômes pour une lecture alternée : chaque élève lit une phrase. Les élèves peuvent ainsi s'épauler dans la lecture et la compréhension du texte.

Jeu des figurines

- Distribuer des figurines tactiles des personnages (Playmobil avec ajout d'une matière distinctive par exemple) et des objets (ex. : objet symbolisant les bottes, la goutte d'eau).
- L'élève place les personnages et objets dans l'ordre de l'histoire. Il reformule oralement chaque scène : « Au début de l'histoire, il pleut. Sara a envie de sortir, alors elle enfile ses bottes »

Cartes tactiles pour la chronologie

- Faire créer aux élèves pour la classe un jeu de cartes tactiles (avec des matières appropriées) : une carte par personnage, une carte par objet et une carte par événement de l'histoire.
- L'élève remet les cartes dans l'ordre et raconte l'histoire oralement.

Le petit plus **:** Ces activités peuvent être répétées plusieurs fois avec, à chaque fois, un niveau d'exigence plus élevé. Il peut être intéressant de les organiser en petits groupes pour permettre la participation d'un plus grand nombre d'élèves.

II. Vocabulaire — compréhension et enrichissement

Compétences

- Reconnaître et mémoriser le vocabulaire clé de l'histoire
- Comprendre le sens des mots en contexte
- Utiliser le vocabulaire appris dans des phrases simples

Activités

Jeu tactile « Qui fait quoi ? »

- Objets ou figurines : figurine de tortue, ciré, tomate,…
- L'enseignant dit : « Qui enfile ses bottes ? »
- L'élève répond en manipulant la figurine : « Sara enfile ses bottes. »

Associer mot et objet/action

- Cartes braille/gros caractères + objets tactiles.
- Exemple : carte « enfiler » → faire semblant d'enfiler des bottes ou faire enfiler des petites bottes à la figurine Sara ;
- Exemple : carte « ciré » → toucher un vrai ciré.

Classement par catégorie

Classement en lien direct avec l'histoire :

Objets/personnages/lieux/catégorie sémantique
L'élève trie tactilement et dit le nom à voix haute : « Sara = personnage, jardin = lieu, bol = objet. » On peut utiliser les cartes tactiles ou les figurines.

Classement en lien indirect avec l'histoire

Pour étendre l'activité à Questionner le monde : faire créer aux élèves des cartes tactiles « animaux » (koala, tortue, fourmi, kangourou) et leur demander de faire un tas avec les animaux que l'on pourrait trouver dans son propre jardin.

Classement « Qui mange quoi ? »

Reprendre les mêmes cartes animaux. Les trier cette fois en fonction du régime alimentaire de l'animal (carnivore, herbivore, omnivore).

Enrichissement lexical contextuel

- À partir des cartes tactiles et des figurines, proposer des synonymes simples :
  « surprenant/« étonnant », « ciré/imperméable », « enfiler/mettre »,
  « craquement/bruit », « doucement/calmement »
- Encourager à utiliser ces mots pour raconter l'histoire.

Les mots repérés à travailler

Tome 2 Une rencontre surprenante

Mots	Page	Explicitation
Rencontre surprenante	titre	Exemple à citer : si dans la rue, on croise une girafe, ce serait une rencontre surprenante Demander aux élèves de trouver d'autres rencontres surprenantes
Plic. Ploc. Onomatopée	Page 1	Son à tester, à écouter.
adore	Page 1	À rappeler car vu dans le tome 1
agréable	Page 1	Exemples à associer (repas, visite agréable) Caresser son bras avec une plume pour expliquer le côté « agréable »
Enfiler des bottes	Page 2	Faire toucher des vraies bottes, rappeler leur fonction
ciré	Page 2	Un manteau pour se protéger de la pluie. Faire toucher une nappe en plastique pour sentir sous ses doigts la matière de ce vêtement. Étendre le champ lexical Un ciré/imperméable/blouson/manteau/kway/anorak
Marron/Orange	Page 2	Pour un travail sur les couleurs, voir à la fin du livret « Après le tome 3, pour aller plus loin » : « Enseigner les couleurs »
Elle l'attire	Page 3	Formulation syntaxique à expliciter/Qui attire qui ? Refaire des phrases avec cette construction. Ex : la maîtresse appelle un élève. Elle l'appelle. Travailler avec des figurines pour savoir qui fait l'action.
abri	Page 3	Imagine où tu pourrais te sentir en sécurité face à un danger (une cabane par exemple).
créer	Page 3	On peut demander de créer un monstre en pâte à modeler. Travail sur les synonymes fabriquer.
jardin	Page 3	Faire sortir les élèves dehors, sur de l'herbe et expliquer que c'est un endroit où l'on peut faire pousser des légumes et des fruits. Lien avec le mot « planter » page 4
apaisant	Page 3	Travail sur les synonymes Écouter le bruit de la pluie pour comprendre cet effet « apaisant » : en vrai, s'il pleut ou à défaut, avec une bande son enregistrée
Surtout	Page 3	Faire toucher plusieurs tissus qui ont la même matière. Un des tissus doit avoir une particularité supplémentaire : tous ces tissus sont très doux, mais celui-ci est surtout très grand.
Rempli d'affaires	Page 3	En motricité, poser des jouets sur le sol, les élèves doivent remplir d'affaires une caisse.
bizarres	Page 3	Demander aux élèves de toucher une matière qu'ils ne connaissent pas, c'est quelque chose qui nous étonne.
Attiré	Page 3	Prendre l'exemple d'un aimant qui attire les objets en métal ou par exemple, si on se promène et qu'on sent le chocolat, on peut être attiré par cette odeur
Craquement	Page 3	Travail sur les sons
Croc croc	Page 4	Onomatopée

Forme marron	Page 4	Pour un travail sur les couleurs, voir à la fin du livret « Après le tome 3, pour aller plus loin » : « Enseigner les couleurs »
Planter/Faire un trou	Page 4 / Page 6	Occasion d'aborder les plantes avec Questionner le monde (graine, semis à planter…) Aller dehors et faire le geste de planter
tortue	Page 4	Animal qui avance doucement et qui porte sa carapace sur son dos Retourner un bol et le faire toucher pour expliquer la dureté de la carapace de la tortue. Intégrer la tortue à la malle des animaux (Voir « Constituer des malles » dans le tome 3)
admire	Page 5	Explicitation/travail sur la nuance du verbe voir
carapace	Page 5	Malle des textures et formes
L'amuse	Page 5	Rappel de ce qui a été vu avec « elle l'attire »
lui	Page 5	Travail sur le pronom qui remplace le nom : chercher avec les élèves qui est-ce « lui »
Affole	Page 5	Explicitation/travail sur la nuance inquiéter, effrayer, travail sur le vocabulaire : méfiante, calme, apaisant
Méfiante	Page 5	Contraire confiante et s'appuyer sur leurs propres méfiances.
bol	Page 6	Leur faire toucher un vrai bol.
Doucement	Page 6	Son entendu dans ce mot et travail sur la lecture braille et d'autres actions à réaliser doucement.
cabane	Page 6	Faire un parallèle avec abri À construire en classe
fabrique	Page 6	Rappel avec le verbe créer Mettre en lien avec la fabrication de la cabane
Préfère	Page 7	À travailler en langage oral collectif. Qu'est-ce que tu préfères ? Je préfère les glaces aux bananes.
Préférence	Page 7	Mot de la même famille.
Découvrir	Page 7	Explicitation contextuelle En motricité, on peut imaginer un parcours à la fin duquel on « découvre » un trésor
Rassurée	Page 8	À travailler en langage oral collectif. Travail sur les émotions. Qu'est-ce qui vous rassure ?
profite	Page 8	Expliciter avec contexte (lien avec les vacances)
palpe	Page 8	Faire deviner des objets cachés dans un sac et expliquer qu'il faut palper les objets pour essayer de trouver ce que c'est.
docile	Page 8	Explicitation avec les animaux à dresser
amusée	Page 8	Thématique des émotions
Nomme	Page 8	Donner le nom d'un objet. Faire toucher aux élèves un crayon « ceci est un crayon », demander aux élèves de nommer d'autres objets de la classe.

Soudainement	Page 8	Explication contextuelle avec un exemple de vie de classe. Les élèves travaillaient et soudainement une guêpe est entrée dans la classe.
Popi notre amie	Page 8	Travail phono avec le son i. Travail de rimes avec les prénoms des élèves de la classe.
Éclate de rire	Page 9	Sens figuré/sens propre.
farfelue	Page 9	Synonyme et contextualiser : Exemple : mettre sa chaussure sur sa tête. Demander aux élèves de trouver d'autres exemples farfelus.
Les envahit	Page 9	Travail sur le pronom : Qui est envahi par la joie ? + verbe envahir//remplir. Évoquer le sens propre (guerre de territoires et le sens figuré)
L'imite	Page 9	Rappel « imiter » tome 1

Les petits plus* : *demander aux élèves d'apporter des objets en lien avec le vocabulaire, faire des recherches autour du champ lexical des mots.

III. Grammaire — phrases et structure

Compétences

- Construire des phrases simples avec sujet + verbe + complément
- Identifier les constituants de la phrase (sujet, verbe) ainsi les critères (majuscule, point, le sens de la phrase)
- Employer les connecteurs temporels (d'abord, puis, enfin)
- Utiliser des adjectifs simples pour décrire les personnages et les objets

Activités

La notion de phrase

Travailler sur les phrases en demandant aux élèves de remettre des étiquettes en braille et en gros caractères dans l'ordre et en explicitant les critères à respecter : majuscule, point, le sens.

Construction de phrases

- L'élève doit formuler une phrase. Par exemple : Une forme marron mange une tomate plantée par Papa. -> Une tomate plantée par Papa est mangée par une forme marron. Les élèves peuvent utiliser des figurines si cela les aide.

Jeu des connecteurs

- L'enseignant lit quatre événements mélangés. Exemple : 1 « Sara danse. » 2 « Sara enfile ses bottes. » 3 « La tortue va dans la cabane. » 4. « La tortue mange une tomate » L'élève remet dans l'ordre et dit : « D'abord…puis… Ensuite… Enfin… »

- On peut distribuer aux élèves quatre cartes événements comme aide pour le tri des cartes et comme support lors de l'oralisation avec les connecteurs.
- Afin de travailler la lecture linéaire, on peut utiliser des indices spatiaux sur la table : à gauche pour le début ; milieu pour le milieu de l'histoire ; à droite pour la fin.

Ajout d'adjectifs

- L'enseignant propose : « Comment est la carapace de la tortue ? » « Comment est le son de la pluie ? »
- L'élève répond : « La carapace de la tortue est grande », « Le son de la pluie est agréable »
- On distribue l'étiquette avec l'adjectif en braille pour les non-voyants et en gros caractères pour les malvoyants.
- On peut également travailler sur un corpus de groupes nominaux en variant les noms et les adjectifs.
- Cet exercice doit ensuite être réalisé à l'écrit.

Manipulation de phrases à trous à l'oral puis à l'écrit

- Phrase en braille et gros caractères : « ____ va tranquillement dans la cabine. »
- L'élève complète : « La tortue va tranquillement dans la cabane. »
- Phrase en braille et gros caractères : « Léo éclate de rire, Sara a vraiment une idée ____. »
- L'élève complète : « Léo éclate de rire, Sara a vraiment une idée farfelue. »
- Phrase en braille et gros caractères : « Elle ____ soudainement la tortue Popi. »
- L'élève complète : « Elle nomme soudainement la tortue Popi. »

IV. Phonologie et pré-lecture

Compétences

- Identifier sons initiaux, finaux et syllabes
- Repérer des mots connus dans le texte
- Travailler les sons découverts dans le volume 4
- Développer conscience phonologique

Activités

Discrimination auditive : Identifier les sons initiaux

Les sons initiaux

Le son « p » : plic, ploc

Le son « c » : croc croc

On peut travailler avec la comptine suivante : « La pluie, le vent »

Plic, plac, ploc ! Flip, flap, flop! Tombe la pluie

Sur les toits gris. Tip, tip, tap, tap, top!

Associer son + objet

Relier les sons entendus précédemment à un mot de l'histoire pour que le phonème devienne familier :

- Son [t] → tomate, tortue
- Son [p] → Papi, Popi
- L'élève touche l'objet ou la carte tactile correspondant et dit le mot à voix haute.

Repérage des sons

- L'enseignant prononce un mot : « Popi »
- L'élève repère le son initial, le son [p], le répète et cherche d'autres mots de l'histoire avec ce son (palpe, possible, préférence)
- L'enseignant continue ensuite avec d'autres sons et d'autres mots de l'histoire.

La conscience syllabique

Une fois le son bien identifié, demandez aux élèves de scander les mots de l'histoire en utilisant des gestes pour marquer chaque syllabe :

- Exemple : Sou-dai-ne-ment → quatre tapements
- Ca-ra-pa-ce → quatre tapements

Classer les mots en fonction d'un son en particulier

Créer les maisons des sons :

- Le son « on » pour les mots rencontrés dans l'histoire : « son », « marron », « rencontre »
- Le son « ai » : « sait », « jamais », « affaire »
- Le son « em » : rempli

Il est possible de compléter avec des mots qui ne sont pas dans le texte, mais qui peuvent être lus par les élèves. Ces maisons des sons peuvent ensuite être affichées dans la classe, à un endroit où les élèves peuvent facilement aller toucher.

Classer les mots selon leur syllabe finale

- Demander aux élèves de compléter les phrases avec un animal, un prénom ou un mot qui rime
  Une cabane tordue/pointue pour… la tortue, Juju
  Une cabane carrée, pour… le chimpanzé, mémé
  Une cabane fleurie, pour… mon amie, la souris, mes amis

V. Sensorialité et exploration

Compétences

- Explorer des objets, textures et figurines
- Associer sensations et mots
- Construire des images mentales de l'histoire

Activités

Fabrication de cartes tactiles

- Comme pour le tome 1 : Fabrication de cartes avec illustrations tactiles, braille et gros caractères par les élèves afin qu'ils aient chacun leur propre jeu.

Boîte sensorielle

- Créer une boîte avec des odeurs : agrumes, chocolat, terre mouillée, feuilles de menthe… Les associer à des couleurs en lien avec le tableau sur les couleurs « Après le tome 3, pour aller plus loin » : « Enseigner les couleurs », faire exprimer aux élèves leur ressenti
- Faire deviner les sons de l'histoire avec des bandes sonores enregistrées : bruit « croc croc » du craquement, bruit « plic ploc » de la goutte d'eau qui tombe, bruit des bottes dans les flac, « éclater de rire ». Enregistrer les élèves en train de faire les bruits pour créer un petit livre audio pour la classe.

Modelage tactile

- Fabriquer la carapace de la tortue en pâte à modeler ou en argile. On peut aussi demander de fabriquer un abri farfelu pour la tortue.
- Décrire ensuite sa création à l'oral

Le cycle de l'eau

- Une fois le tome 2 lu, proposer une lecture plaisir du livre « Bon voyage, petite goutte » pour comprendre que cette petite goutte d'eau que l'on entend au début de l'histoire fait « plic ploc », mais qu'elle fait aussi beaucoup de chemin.
- On peut s'appuyer sur cette histoire pour expliquer les différents états de l'eau en lien avec Questionner le monde : liquide (l'eau dans un verre), vapeur (poser sa main au-dessus d'une tasse d'eau chaude, tout en veillant à la sécurité des élèves), solide (faire des glaçons). Avant de faire les expériences, demander aux élèves de formuler leurs hypothèses, les noter. Puis après les expériences, valider ou invalider ces hypothèses.

Dans le jardin

- En lien avec Questionner le monde et le livre « Toujours rien » de Christian Voltz dans la version tactile des Doigts Qui Rêvent, explorer la question des végétaux : « Comment pousse une plante ? Comment pousse une tomate ? Qu'est-ce qu'on met dans la terre ? De quoi a besoin la plante pour grandir ? La plante est-elle vivante ? Pourquoi ? »

Faire des expériences avec ce qui est proposé par les élèves.

- Ce qu'on peut faire pousser facilement : des haricots

Les tortues

- Toujours en lien avec Questionner le monde, travailler sur les tortues.
- Imaginer une séance de motricité où les élèves se mettent à la place des tortues en marchant doucement, elles ont peur donc elles rentrent leur tête entre leurs pattes à l'intérieur de leur carapace, elles coupent l'herbe « croc croc »…

VI. Production orale et production d'écrit

Compétences

- Raconter l'histoire avec ses mots
- Inventer une suite ou une fin alternative
- Décrire les personnages et les objets

Activités

Description

- Les élèves formulent des phrases à partir de questions : Que trouve-t-on dans un abri de jardin ? Quels outils/quels objets ? Quelles sont les « affaires bizarres » de Papi ?
- Avec de vrais objets ou des jouets, les élèves trient et verbalisent ce qu'on peut trouver dans un abri (des graines, un arrosoir, un tablier de jardin, des bottes en caoutchouc…), ils font un autre tas avec ce qui n'a rien à voir (des bouteilles de jus de fruits, un ordinateur, un album photos, les assiettes à manger…)
- Les élèves expriment ce qu'ils ressentent au toucher : les bottes sont lisses, les graines roulent sous les doigts…

Raconter l'histoire

- À l'aide de figurines, d'objets, des cartes tactiles, l'élève raconte un passage de l'histoire, puis plusieurs passages et enfin toute l'histoire.
- Dans un premier temps, l'enseignant peut guider la narration : « Que fait Sara en premier ? Et Léo après ? ».
- Petit à petit, l'enseignant se met en retrait, il corrige et complète les phrases si besoin.

Discussion guidée

- Encourager l'expression de phrases complètes à partir de questions : « Si ce léger craquement n'avait pas été causé par la tortue, qu'aurait-ce pu être d'autre ? » ; « Comment les personnages auraient-ils pu réagir en voyant la tortue ? » ; « Qu'est-ce que Sara et Léo pourraient fabriquer d'autre dans le jardin ? »

Ces questions peuvent également être formulées par écrit et donner lieu à une production écrite.

Exploration du champ lexical

- Expliquer aux élèves ce qu'est le champ lexical en parlant des « familles de mots » et en introduisant l'idée d'une boîte à mots.
- Distribuer des étiquettes avec des mots écrits en braille et gros caractères et leur demander de garder uniquement les étiquettes mots en lien avec le champ lexical du jardin par exemple. Si vous avez des petites boîtes, pour éviter que le tri d'étiquettes soit trop complexe, les mots sélectionnés peuvent être posés dans la boîte qu'on nommera « jardin ».
- Les élèves formulent ensuite des phrases avec les mots sélectionnés.

VII. Production écrite

Compétences

- Production d'écrits courts
- Utilisation de l'outil scripteur et maîtrise du code braille
- Syntaxe et construction de phrases
- Réutilisation du vocabulaire rencontré dans l'histoire

Activités

Les outils pour la production écrite

Utilisation de la machine Perkins.
Adaptation pour des élèves en grande difficulté : ils peuvent utiliser des étiquettes en braille et en gros caractères et les mettre dans l'ordre afin de réduire la charge cognitive et permettre de se concentrer uniquement sur le sens et la syntaxe.

Raconter

Une fois les activités « Sensorialité et exploration » menées à l'oral, il est demandé aux élèves de passer à l'écrit pour produire un court texte en braille.

Inventer

On peut également leur demander d'inventer une suite ou une fin alternative.
TOME 3

Tome 3 — *La fête de Léo*

I. Compréhension orale et structuration du récit

Compétences

- Lire une histoire de façon autonome
- Identifier personnages, lieux, actions
- Repérer l'ordre chronologique (début/milieu/fin)
- Reformuler des passages avec ses mots

Activités

Lecture

Avant la lecture autonome :

- Exploration sensorielle de la couverture. Inviter les élèves à formuler des hypothèses sur l'intrigue.

- Décoder ensemble les mots complexes de l'histoire.
- Stabiliser le socle de connaissance sur les figures emblématiques du récit : la girafe et ses caractéristiques, la licorne et ses attributs symboliques, la sorcière et ses accessoires.

Découverte guidée en petits groupes homogènes pour favoriser l'expression de chacun :

- L'élève déchiffre une page à son rythme de manière autonome.
- Après chaque page, l'enseignant s'assure de la compréhension par un questionnement ciblé : « Qui est là ? Que fait Sara ? Que fait Léo ? Où sont les deux personnages ? » L'élève justifie en citant le passage du texte ou en se basant sur une illustration.
- Une fois le sens compris, l'élève peut passer à la page suivante.

Le petit plus **:** Pour respecter le rythme de l'enfant, la lecture peut-être fractionnée en plusieurs séances. Pour les élèves les plus rapides, leur proposer de représenter leur passage préféré avec un dessin en relief. Ils peuvent également s'entraîner à lire le texte avec l'intonation. Un des élèves pourra être sélectionné pour lire le texte à la classe.

Variante : Lecture en duo

Former des binômes pour une lecture alternée : chaque élève lit une phrase. Les élèves peuvent ainsi s'épauler dans la lecture et la compréhension du texte.

Jeu des figurines

- Distribuer des figurines tactiles des personnages (Playmobil avec ajout d'une matière distinctive par exemple) et des objets (ex. : carte d'invitation, girafe, balai de sorcière, fil doré du papier cadeau…).
- L'élève place les personnages et objets dans l'ordre de l'histoire.
- Il reformule oralement chaque scène : « Léo fête son anniversaire et aimerait faire une fête. »

On peut commencer d'abord avec les figurines et les objets des premières pages de l'histoire, puis on enrichit en ajoutant des figurines et des objets de la suite de l'histoire.

Cartes tactiles pour la chronologie

- Faire créer aux élèves pour la classe un jeu de cartes tactiles (avec des matières appropriées) : une carte par personnage, une carte par objet et une carte par événement clé de l'histoire.
- L'élève remet les cartes dans l'ordre puis peut raconter un ou plusieurs passages de l'histoire.

Le petit plus **:** Ces activités peuvent être répétées plusieurs fois avec, à chaque fois, un niveau d'exigence plus élevé. Il peut être intéressant de les organiser en petits groupes pour permettre la participation d'un plus grand nombre d'élèves.

II. Vocabulaire — compréhension et enrichissement

Compétences

- Reconnaître et mémoriser le vocabulaire clé de l'histoire
- Comprendre le sens des mots en contexte
- Utiliser le vocabulaire appris dans des phrases simples

Activités

Jeu tactile « Qui fait quoi ? »

- Objets ou figurines : girafe, corne, balai de sorcière, chaudron, masque, fil pour les cadeaux, masques, bougie,…
- L'enseignant dit : « Qui est déguisé en girafe ? » « Qui lance la course en sac ? » « Qui a fait la bûche au chocolat ? »
- L'élève répond en faisant une phrase et en manipulant la figurine.

Associer mot et objet/action

- Cartes braille/gros caractères + objets ou figurines.
- Exemple : carte « bondir de joie » → faire l'action avec la figurine.
- Exemple : carte « licorne » → toucher la carte avec une « corne ».

Classement par catégorie

- Objets/personnages/lieux/catégorie sémantique
- L'élève trie tactilement et dit le nom à voix haute : « Sofiane = personnage, jardin = lieu, bougie = objet. »

Les mots repérés à travailler

Tome 3 La fête de Léo		
Travail sur le temps		
Demain/Surlendemain	Page 1/Page 3	Idée de travailler la chronologie des faits, prendre la date d'anniversaire d'un élève ou une fête que les élèves célèbrent pour mieux se situer Lors des rituels du matin, utiliser une frise tactile avec les dates et les événements de la vie de classe. On peut utiliser un élément à déplacer chaque jour. Un élève peut venir toucher la frise et verbaliser en lisant les événements noter sur la frise et dire ce qu'il va se passer le lendemain, le surlendemain. Quel jour étions-nous hier, quel jour serons-nous demain …
Travail sur les émotions		
Éclaté de rire	Page 4	Travail sur les émotions Rappel tome 2
Bondit de joie	Page 2	Sens propre et sens figuré + registre des émotions
Rigolote	Page 2	Rappel de rigolo dans le Tome 1
Surprendre / Surpris/ Surprenant	Page 2 / Page carte anniversaire/	Lexique Rappel avec surprenante du Tome 2 Travailler la différence entre « surprendre » et « surpris »

	Page 4	
étouffé	Page 3	Sens propre et sens figuré. Écouter des rires différents (à gorge déployée, étouffé…) Demander aux élèves d'essayer de reproduire ces rires.
ému	Page 12	Travail sur les émotions
Glousser	Page 3	À travailler en lien « éclater de rire »
Amusant / Loufoques / Farce / Hihi	Page carte anniversaire / Page 5 / Page 6 / Page 9	Diffuser des sons rigolos Faire une farce aux élèves (avec le lutin farceur par exemple)
Travail sur le sensoriel		
Manche en bois avec des poils au bout	Page 9	Faire toucher un vrai balai, leur faire décrire leur ressenti
Une longue robe satinée	Page 10	Groupe nominal Mettre en place un travail de reconnaissance des tissus au toucher (satin, velours, toile de jute…)
chaudron	Page 10	Si possible, faire toucher un vrai chaudron. En motricité : faire comme la sorcière, s'envoler sur son balai, préparer une potion dans un chaudron et faire semblant de remuer.
bougie	Page 12	Apporter une bougie, tout en veillant à la sécurité des élèves : leur faire sentir la chaleur de la flamme et l'odeur de la fumée quand on éteint la bougie. Demander aux élèves de souffler sur une bougie.
Barbe à papa	Page 14	Travail multisensoriel Amener de la barbe à papa ou du coton à toucher. Après vérification des allergies, faire sentir et goûter de la barbe à papa.
Régal	Page 14	Synonyme festin et travail sur les goûts de chacun et leurs préférences
Frapper à la porte Toc, toc, toc Retentit	Page 3 Page 5 Page 13	Travail sur les sons et le sens propre et figuré Demander à un élève d'aller frapper à la porte, faire le bruit « toc, toc, toc » Faire le lien avec la sonnerie de l'école qui retentit.
Délicat fil doré	Page 13	Leur faire toucher + travail sur le groupe nominal

Indice/Lui dévoile/Secret	Page 7	Cacher un objet dans une boîte pour le faire deviner à l'élève, lui donner des indices. À la fin de ce jeu, on dévoile ce qu'il y a dans la boîte. Ce qui est dans la boîte est un secret. Rappeler que normalement un secret ça ne se dit pas. Confier vous-mêmes un secret aux élèves qu'ils ne doivent pas révéler aux parents. Les élèves peuvent également venir vous dire un secret s'ils le souhaitent. « lui » dévoile : Travail sur le pronom qui remplace le nom
Travail en motricité		
La course en sac	Page 11	Organiser une course en sac lors d'une séance de motricité
Pressée	Page 16	Demander aux élèves de marcher normalement puis de se presser
Immédiatement	Page 9	Faire le jeu de la statue : au son de la clochette, il faut « immédiatement » s'arrêter
Entame une danse	Page 14	Sens propre/sens figuré Faire une activité autour de la danse
Compréhension en mouvement : jeux de rôles et créativité		
Carte d'anniversaire	Page 2	Travail sur la date et l'heure, sur les formes et l'écrit. En arts plastiques, carte à fabriquer.
Girafe/Cou géant	Page 3/Page 4	Écouter un documentaire sur les girafes ou faire une séance. Questionner le monde sur ce sujet, rappeler les attributs de la girafe Utiliser Sophie la girafe Faire un masque tactile avec de la matière similaire à celle d'une girafe
Fabrique	Page 2	Lexique Rappel avec créer dans le Tome 2 En lien avec l'activité de fabrication de masques ci-dessous
Une jolie corne/Licorne	Page 8	Fabriquer une corne en carton Travail sur le groupe nominal (genre et nombre) De plus, approche sensorielle à propos de la corne. Pour aller plus loin, en lien avec Questionner le monde : Approche scientifique entre la corne et la carapace de tortue (rappel du tome 2) Les deux sont composés de kératine et d'os, mais la

		carapace est une partie du squelette, et la corne est une excroissance sur la tête.
Bal masqué	Page 14	En plus du masque de la girafe, fabriquer d'autres masques comme celui de la sorcière, et organiser un bal masqué, on peut utiliser ces masques lors d'une séance de danse en motricité
Costume/sorcière	Page carte anniversaire/Page 10	Parallèle avec le carnaval ou la malle de Mamie dans le Tome 1/Vêtement de cérémonie ou de travail. Fabriquer un costume de sorcière.
Une tenue	Page 5	Synonyme de vêtement dans ce cas. Description de sa propre tenue (nommer la matière et le ressenti au toucher) Comparer avec le costume
S'est transformé	Page 4	Utiliser les masques pour faire des activités de transformation : « ceux qui le peuvent se transforment en girafe » « en sorcière »… Mettre au présent pour comprendre le pronom puis changer de personne. Il se transforme, tu te transformes. Pour un travail des verbes pronominaux, voir à la fin du livret « Après le tome 3, pour aller plus loin » : « Les verbes pronominaux »
Ses autres amis / La petite bande d'amis	Page 5/ Page 16	« Ses » ce sont les siens. Explication grammaticale. Demander aux élèves de former des groupes avec leurs amis (s'assurer qu'aucun élève ne soit mis de côté) Faire comprendre qu'ils représentent des petites bandes d'amis
Les invités Un nouvel invité	Page 2 Page 5	Quand il y a un intervenant dans la classe, comme le dentiste qui vient expliquer le brossage des dents, il est invité dans notre classe À quelles occasions a-t-on des invités ? Travailler sur le singulier/pluriel
Faire face	Page 6	Exploitation sensorielle/Importance d'être en face pour capter au mieux les sons.
Se demande	Page 5	Pour un travail des verbes pronominaux, voir à la fin du livret « Après le tome 3, pour aller plus loin » : « Les verbes pronominaux »

S'applique	Page 9	Faire un collier de perles (par exemple à l'occasion de la fête des Mères) et leur demander de s'appliquer Pour un travail des verbes pronominaux, voir à la fin du livret « Après le tome 3, pour aller plus loin » : « Les verbes pronominaux »
Divers		
Léna Max Sofiane	Page 2	Créer les personnages, les imaginer
amusant	Page Carte anniversaire	Rappel avec « amusée » reformulation orale avec contextualisation
sacrée	Page 9	Synonyme incroyable/travail sur le féminin le e final
superbe	Page 9	Synonyme et nuance
car	Page 6	Explicitation avec synonyme usité « parce que » et travail sur les connecteurs de logique + travail oral et écrit si possible avec argumentaire. Exemple, en écoute musicale, « j'aime cette mélodie, car… »
Toujours	Page 6	Travail grammatical sur la négation : toujours contraire de jamais. Faire le lien avec le livre « Toujours rien » Toujours, expliquer que c'est quelque chose qui ne s'arrête jamais.
Bout en train	Page 6	Synonyme/origine avec les chevaux d'attelage au 17e siècle, c'est celui qui entraîne les autres
Il lui indique	Page 7	Travail sur le pronom qui remplace le nom Rappel avec question qui indique et à qui Travail avec les figurines et reformulation orale
Il est donc une licorne, mais pas une licorne comme les autres.	Page 8	Sens de la phrase : Pourquoi ce n'est pas une licorne comme les autres ? Explicitation sur l'originalité et l'amitié
adorable	Page 10	Mot de la famille qu'adorer (tome 2) et travail sur les adjectifs
Inimitable	Page 12	Travail sur le radical, les contraires. Rappel mot « imite » déjà rencontré. Contextualiser.
attaché	Page 13	Travail sur les synonymes + travail sur le laçage à réaliser
stand	Page 14	Exemple des stands lors de la kermesse de l'école
Aventures	Page 16	Explications et prolongements en production d'écrits : quelles aventures souhaiterais-tu vivre ?

III. Grammaire — phrases et structure

Compétences

- Construire des phrases simples avec sujet + verbe + complément
- Identifier les constituants de la phrase (sujet, verbe) ainsi les critères (majuscule, point, le sens)
- Employer les connecteurs temporels (d'abord, puis, enfin)
- Utiliser des adjectifs simples pour décrire les personnages et les objets

Activités

La notion de phrase

Travailler sur les phrases en demandant aux élèves de remettre des étiquettes en braille et en gros caractères dans l'ordre et en explicitant les critères à respecter : majuscule, point, sens.

Construction de phrases

- L'élève reformule des phrases. Exemple : « Léo attrape Sofiane dans ses bras pour lui dire bonjour. » « Léo touche les cheveux de Max ».
- Les élèves peuvent utiliser des figurines si cela les aide.

Jeu des connecteurs

- L'enseignant lit cinq événements mélangés.
- Exemple : 1 « Léo a très envie de faire une fête. » 2 « Il est maintenant venu le moment de partir, les parents sont arrivés. » 3 « C'est alors que la pluie arrive. » 4. « Sara a allumé une bougie » 5. « Sara fabrique des cartes d'anniversaire »
- L'élève remet dans l'ordre et dit : « D'abord… puis… ensuite… enfin… »
- On peut distribuer aux élèves les cartes événements pour les aider à les trier puis à utiliser les connecteurs.
- Dans le prolongement des tomes 1 et 2 : utiliser les indices spatiaux sur la table : à gauche, le début ; milieu pour le milieu de l'histoire ; à droite, la fin.

***Le petit plus* :** si les élèves se débrouillent bien avec 5 événements, on peut ajouter d'autres cartes événements. Puis les élèves peuvent raconter l'histoire avec toutes les cartes et enfin, sans les cartes.

Ajout d'adjectifs

- L'enseignant propose : « Comment doit être le costume ? »
- L'élève répond : « Le costume doit être amusant »
- On distribue l'étiquette avec l'adjectif en braille pour les non-voyants et en gros caractères pour les voyants.
- Même exercice avec « Léo découvre Sofiane qui glousse et son rire est comme étouffé. » « Comment est le rire de Sofiane ? »
- On peut ensuite étendre cette activité à des objets ou des camarades de la classe.

- On peut également travailler sur un corpus de groupes nominaux en variant les noms et les adjectifs.
- Cet exercice doit ensuite être réalisé à l'écrit.

Manipulation de phrases à trous

- Phrase en braille et gros caractères : « Léo adore Sara pour toutes ses idées _____. »
- L'élève complète : « Léo adore Sara pour toutes ses idées loufoques. »
- Phrase en braille et gros caractères : « C'est alors que la pluie _____. Il décide de _____ la fête dans la maison ».
- L'élève complète : « C'est alors que la pluie arrive. Il décide de poursuivre la fête dans la maison ».

Les élèves sont maintenant familiarisés avec cet exercice. Il est donc possible de leur mettre par exemple une page entière avec des mots à compléter. Ajuster le nombre de phrases en fonction des élèves. Ceux qui ont plus de difficultés peuvent s'aider du livre.

IV. Phonologie et pré-lecture

Compétences

- Identifier un son spécifique dans un mot
- Repérer des mots connus dans le texte
- Renforcer la fluence

Activités

Discrimination auditive : Identifier les sons

Jeu : la statue sonore.

Choisir un son parmi la liste ci-dessous et le communiquer aux élèves. L'enseignant lit lentement des mots contenant le son et intègre un intrus, un mot qui ne contient pas le son indiqué. Quand les élèves entendent le mot intrus, ils doivent imiter une statue.

- Son « Ain » : demain, surlendemain, train, main, maintenant, soudain
- Son « ai » : anniversaire, fait, vrai, ailes, balai, maison
- Son « oi » : avoir, bois, poils
- Son « en » « an » : envie, surprendre, amusant, attendant, surlendemain, dans, sent, géant, surprenant, enfance, imaginant, l'attendre, manche, moment, entrer, sentir, tant, attendu, chanson, maintenant, retentir, entamer, danse, stand, parents, aventure
- Son « eu » : peu, peur, cheveux, odeur, seul
- Son « on » : bondit, bonjour, auront, monde, donc, longue, chaudron, maison, chanson
- Son « oi » : joie, dévoile
- Son « in » : inviter, indice, indique, jardin, installer
- Son « ou » : trouver, découvrir, glousser, étouffé, bonjour, loufoque, nouvel, ouvrir, toujours, toutes, bout, course, bougie, souffler, soudain

- Son « ui » : suite, pluie, poursuivre

Associer son + objet

Relier les sons entendus précédemment à un mot de l'histoire pour que le phonème devienne familier :

- Son [ou] → trouver
- Son [en] → parents
- L'élève touche l'objet ou la carte tactile correspondant et dit le mot à voix haute.
- Les élèves peuvent proposer d'autres mots comprenant ces sons.
- Pour s'aider, les élèves peuvent parcourir les pages de l'histoire.

Repérage des sons travaillés

- L'enseignant prononce un mot : « inviter »
- L'élève repère le son initial [in], le répète et cherche d'autres mots de l'histoire avec ce son (indique)

Jouer avec les sons des prénoms

- Faire rimer les prénoms de l'histoire ou de la classe avec un animal ou un personnage d'histoire. Exemples : Sofiane en âne, en cheval ; Léo en oiseau.
- Faire la même chose avec les prénoms des élèves

Distinguer les sons « ain » et « in »

- Créer des maisons de l'orthographe des sons pour bien ancrer la différence entre « ain » et « in » : l'oreille entend la même chose, mais la main sent une lettre supplémentaire.

Renforcer la fluence

- Faire lire les mots de la partie « discrimination auditive » avec fluidité : les élèves essaient de lire les mots sans faire de « retour en arrière » avec le doigt. S'ils y arrivent, ils ont gagné !

Le mot disparu

- Faire toucher trois étiquettes mots à un élève. Une carte disparaît. L'élève doit trouver le mot qui a disparu.
- On peut ensuite augmenter le nombre de cartes.

Les petits plus : Utiliser les lego braille bricks pour manipuler les sons complexes comme « ain ».

Créer un petit rituel « le son du jour » : tous les matins, un élève pioche une étiquette avec un son écrit en braille, un élève doit donner un mot contenant le son du jour. Par exemple, s'il pioche le son « on », il peut citer « le chaudron ».

V. Sensorialité et exploration

Compétences

- Explorer des objets, textures et figurines
- Associer sensations et mots
- Construire des images mentales de l'histoire

Activités

Fabrication de cartes tactiles

Comme pour les tomes 1 et 2 : Fabrication de cartes avec illustrations tactiles, braille et gros caractères par les élèves afin qu'ils aient chacun leur propre jeu.

Créer des boîtes sensorielles

Boîte à odeurs

Infusion au cacao à stocker dans une petite boîte en métal, bougie odeur barbe à papa par exemple.

Boîte à matières

Matières ressemblant à la peau de la girafe, cheveux, bois, poils, satin, matière lisse et froide pour le chaudron, cire de bougie, fil pour cadeau d'anniversaire
Relier ces matières à l'élément de l'histoire

Boîte à sons

Frapper à la porte, glousser, toc, toc, toc, éclater de rire, chanson « joyeux anniversaire »

Modelage tactile

Fabriquer les nouveaux personnages en pâte à modeler :

- pour Sofiane, insister sur l'importance de faire un long cou de girafe,
- pour Max, fabriquer la corne et pour Léna, fabriquer le balai et le chaudron.

VI. Production orale et production d'écrit

Compétences

- Raconter l'histoire avec ses mots
- Inventer une suite ou une fin alternative
- Décrire les personnages et les objets

Objectifs

Description

- Demander aux élèves de décrire différents éléments en touchant des figurines ou des objets :
- La sorcière peut avoir un nez pointu, un chapeau immense en forme de cône, une longue robe satinée comme dans l'histoire.
- La girafe a un cou géant, des poils très courts, comme du velours (faire toucher du velours). Elle a deux petites cornes toutes douces, pas pointues.
- La barbe à papa (toucher, sentir, goûter) : c'est léger comme une plume, comme du coton. C'est sec. Quand tu la sens, c'est chaud et sucré. Si tu la touches avec tes doigts, c'est collant. Quand on goûte, c'est sucré et ça disparaît immédiatement.
- Se servir des boîtes sensorielles créées pour demander aux élèves de décrire leur ressenti, leur sensation.

Raconter l'histoire

À l'aide de figurines, d'objets, des cartes tactiles, des illustrations du tome, l'élève raconte un passage de l'histoire, puis plusieurs passages et enfin toute l'histoire.

Dans un premier temps, l'enseignant peut guider la narration : « Que fait Sara en premier ? Et Léo après ? ». Petit à petit, l'enseignant se met en retrait, il corrige et complète les phrases si besoin.

À l'aide d'une malle de l'histoire

Proposer une malle qui reste dans la classe et qui comprend les éléments de l'histoire. Les élèves peuvent l'utiliser pour raconter l'histoire ou en inventer d'autres.
Des étiquettes mots en braille et en gros caractères sont également dans cette malle. On peut demander aux élèves de piocher trois étiquettes et faire une phrase rigolote à partir de ces mots.

Raconter en lien avec Questionner le monde

- En lien avec Questionner le monde, proposer une malle à objets avec les animaux rencontrés dans l'histoire : la tortue, la girafe…
- On peut y ajouter d'autres animaux et étudier leur mode de déplacements, leur régime alimentaire, la reproduction…

Discussion guidée

- Encourager l'expression de phrases complètes à partir de questions :
    - « Comment vous seriez-vous déguisé pour l'anniversaire de Léo ? » Demander aux élèves d'être précis, de bien dire les accessoires, de dire pourquoi.
    - « Comment aimeriez-vous organiser votre fête d'anniversaire ? Quels jeux ? Quel goût pour le gâteau ? »
    - Si nécessaire, l'enseignant reformule les phrases des élèves.
- Ces questions peuvent également être formulées par écrit et donner lieu à une production écrite.

Exploration du champ lexical

- Rappel de ce qu'est le champ lexical, les « familles de mots » et l'idée d'une boîte à mots.
- Distribuer des étiquettes avec des mots écrits en braille et gros caractères et demander de garder uniquement les étiquettes mots en lien avec le champ lexical de l'anniversaire par exemple. Si vous avez des petites boîtes, pour éviter que le tri d'étiquettes soit trop complexe, les mots sélectionnés peuvent être posés dans la boîte qu'on nommera « anniversaire ».
- Les élèves formulent ensuite des phrases avec les mots sélectionnés.
- Pour complexifier cet exercice, on peut demander aux élèves de catégoriser au sein d'un même thème. Par exemple, au sein du champ lexical « anniversaire », l'élève doit regrouper les étiquettes par sous-catégorie : la nourriture (gâteau, bonbon, barbe à papa), les déguisements (girafe, licorne…).

VII. Production écrite

Compétences

- Production d'écrits courts
- Utilisation de l'outil scripteur et maîtrise du code braille
- Syntaxe et construction de phrases
- Réutilisation du vocabulaire rencontré dans l'histoire

Activités

Les outils pour la production écrite

Utilisation de la machine Perkins.
Adaptation pour des élèves en grande difficulté : ils peuvent utiliser des étiquettes en braille et en gros caractères et les mettre dans l'ordre afin de réduire la charge cognitive et permettre de se concentrer uniquement sur le sens et la syntaxe.

Raconter

Une fois les activités « Sensorialité et exploration » menées à l'oral, il est demandé aux élèves de passer à l'écrit pour produire un court texte en braille.

Inventer

À partir d'une liste de mots, l'élève produit un écrit court.

- Rédiger un carton d'invitation à une fête à partir des mots suivants : anniversaire, bougie, souffler, inviter, chanson
- En lien avec les objets malles, écrire des devinettes avec des indices pour faire deviner un élément de la malle.
- Décrire un déguisement et le faire deviner à ses camarades
- Inventer une suite ou une fin alternative.

Après le tome 3, pour aller plus loin

Les verbes pronominaux

Partir d'une situation concrète avec une figurine
Matériel : une figurine (Léo par exemple)
Tu fais parler la figurine et tu dis :

1. **Phrase simple :**

« Léo demande à Sara : Où est Sofiane ? »
Puis tu changes la situation :

2. **Nouvelle phrase :**

« Léo se demande : Où est Sofiane ? »
Tu expliques : « Léo ne parle pas à **Sara. Léo parle dans sa tête. Il se pose** une question tout seul. »

👉 **se = à lui-même/dans sa tête**

Utiliser le corps de l'élève

Tu demandes à l'élève de :

- poser sa main sur sa tête
- ou sur sa poitrine

Et tu dis : « Quand tu te demandes quelque chose, tu parles dans ta tête. »

Tu fais dire :

- « Je me demande… »
- « Tu te demandes… »
- « Il se demande… »

Exemple concret : « Je me demande si j'ai mon bonnet. »

(sans parler à quelqu'un)

Comparer deux phrases opposées

Tu dis deux phrases et tu demandes la différence :

1. **Phrase A :** « Léo demande à Sara : où est Sofiane ? »
2. **Phrase B :** « Léo se demande : où est Sofiane ? »

Tu aides l'élève à conclure :

- Phrase A = on parle à quelqu'un
- Phrase B = on parle à soi-même

Donc : **se = soi-même**

Jeu de manipulation : « À qui parle-t-on ? »

Avec figurines : tu dis des phrases et l'élève montre :

- soit la figurine de l'autre
- soit la figurine elle-même

Exemples :

- « Léo demande à Sara. » → il montre Sara
- « Léo se demande. » → il touche Léo

Tu verbalises :

« Quand j'entends **se**, je montre la même personne. »

Multiplier les exemples avec d'autres verbes réflexifs

Toujours concrets :

- « Il se lave. » → il lave **son propre corps**
- « Il se coiffe. » → il coiffe **ses cheveux**
- « Il se demande. » → il parle **dans sa tête**

Tu peux faire semblant de :

- te laver
- te coiffer
- te demander

Explication simple pour l'élève (langage CP/CE1)

Tu peux lui dire :
« Le mot **se** veut dire **lui-même**.
Quand on dit : *Il se demande*, il se transforme. Cela veut dire : *il se pose une question à lui-même*. »
Sans vocabulaire grammatical compliqué au début.
Petit jeu oral : « à qui ? »
Tu dis des phrases et l'élève répond :

- « Il se demande. » → à qui ? → **à lui-même**
- « Il demande à Sara. » → à qui ? → **à Sara**
- « Il se lave. » → qui est lavé ? → **lui-même**

Enseigner les couleurs

Couleur	Toucher/Texture	Goût/Odeur	Température/Sens	Émotion/Concept
Rouge	Rugueux, chaud	Fraise, pomme	Chaud/intense	Énergie, excitation
Marron	Sec, doux	Chocolat, du bois	Tiède	Réconfort, solidité
Orange	Granuleux, souple	Orange, carotte	Chaud	Dynamisme, créativité
Jaune	Lisse, léger	Citron	Tiède/lumineux	Joie, optimisme
Vert	Mou, doux	Menthe, herbe	Frais	Calme, nature
Bleu	Lisse, froid	Myrtille, eau	Frais/froid	Sérénité, tranquillité
Violet	Velouté, doux	Lavande	Neutre	Mystère, imagination
Noir	Dense, lourd	Chocolat noir	Froid/sombre	Force, sérieux
Blanc	Doux, léger	Lait, sucre	Neutre/léger	Pureté, calme

Approche multisensorielle des mots de vocabulaire

Exemple pour le nom « bol » présent page 6 dans le tome 2.

1/ Approche tactile

- **Donner le bol à toucher** : l'élève peut sentir la forme ronde, le creux, le rebord.
- **Faire tourner le bol dans la main** pour percevoir :
  - Le fond plat
  - Les parois qui s'élèvent
  - Le rebord lisse qui permet de le tenir
- **Comparer avec d'autres objets** :
  - Une tasse → plus petite, poignée
  - Une assiette → plate
  - Un saladier → plus grand
    → Cela aide à construire la **catégorie « récipients »** par sensations tactiles.

2/ Approche fonctionnelle (usage)

- **Mettre quelque chose dans le bol** : riz, eau, billes, boules en tissu.
    - L'élève peut toucher et entendre le contenu qui remplit le creux.
    - Dire le mot en parallèle : « Ceci est un bol. On met des aliments dedans. »
- **Associer action et mot** :
    - Verser, manger, mélanger.
    - Faire faire à l'élève l'action : « Tiens le bol, verse dans la casserole, remue avec la main. »
- **Sensations supplémentaires** :
    - Le son du liquide qui tombe dans le bol
    - La chaleur si vous mettez de l'eau tiède (attention à la sécurité !)
    - La texture des aliments (soupe, céréales, fruits)

3/ Approche linguistique et mémorisation

- **Répéter le mot en contexte** : « Je prends le bol, je mets de la soupe dans le bol, je mange avec le bol. »
- **Associer à d'autres mots** : « tasse, assiette, bol, saladier » → tri tactile/auditif pour comprendre les différences.
- **Reformulation par l'élève** :
    - L'élève explique avec ses mots ce qu'il fait avec le bol : « Bol → manger de la soupe. »

4/ Approche multisensorielle

- **Combiner tactile + auditif + gestuel**
    - Bol vide → toucher la forme
    - Bol avec riz → toucher et entendre
    - Verser dans bol → agir + toucher + entendre
- **Répéter plusieurs fois avec des objets différents**, pour construire la **catégorie conceptuelle « bol/récipient »** dans l'esprit de l'élève.