



Le Radis Géant

Fiche d'activité

Groupe cible : 6 ans et plus

Durée : 40 minutes, mais peut être ajustée en fonction des élèves

Matériel nécessaire :

- Pictogrammes
- Cartes avec l'histoire

Compétence clé : littérature

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Les trois ressources visent le même objectif : fournir aux élèves du matériel qui favorise le développement de leurs compétences en narration.

Les cartes, quelle que soit leur forme, sont conçues pour développer l'expressivité, la créativité et la capacité des élèves à créer du sens.

Les cartes favorisent l'acquisition de vocabulaire (mots, images, signes, pictogrammes) et rappellent aux élèves les objectifs clés de l'histoire.

- **Récit interactif :** les élèves développent leurs compétences d'expression orale et apprennent à raconter de manière logique le fil narratif de l'histoire « Le radis géant » à l'aide d'indices visuels (cartes avec images et mots).



Cofinancé par
l'Union européenne

movetia

Austausch und Mobilität
Echanges et mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility

**Plural
Words**

- **Association mot-image** : cette activité permet de renforcer le vocabulaire spécifique de l'histoire et de mettre en corrélation les éléments visuels et verbaux. Individuellement ou en petits groupes, les enfants recevront un ensemble de pictogrammes/images et un ensemble de mots, qu'ils devront associer.
- **Récit** : à l'aide des figurines de l'histoire « Le radis géant » - niveau 2, l'histoire est racontée en classant les personnages dans l'ordre de leur apparition. Le jeu de rôle peut également être utilisé, les enfants jouant le rôle d'un personnage de l'histoire. Les élèves apprennent à reconnaître et à raconter la séquence des personnages de l'histoire, tout en stimulant la coopération et la communication.
- **Mise en scène de l'histoire avec les personnages montés sur des bâtons** : les élèves donnent vie à l'histoire grâce à des jeux de rôle, développant ainsi leur créativité, leur aisance verbale et leur compréhension du message narratif.

MISE EN ŒUVRE

1/ Introduction et lecture de l'histoire : expliquez aux enfants l'objectif de l'activité : développer leurs compétences en narration à travers des jeux interactifs. Lisez l'histoire « Le radis géant ». Invitez les enfants à écouter attentivement l'histoire et à prêter attention aux indices visuels. Utilisez des pictogrammes ou des images pour vous assurer que tous les élèves connaissent bien l'histoire « Le radis géant ».



2/Associations mot-image : distribuez les cartes avec des images, des mots et/ou des signes associés à l'histoire. Avec les enfants, nommez chaque image, discutez des mots et établissez des liens entre eux (par exemple, mot, image, pictogramme, signe). Vous pouvez faire des exercices d'association et de tri pour renforcer le vocabulaire spécifique de l'histoire.

3/ Récit interactif : à l'aide des cartes, les élèves reconstituent l'histoire de manière logique en classant les personnages et les actions. Encouragez-les à s'exprimer librement et à expliquer l'ordre choisi. Cela leur permet de s'entraîner à s'exprimer oralement, à être cohérents et à exprimer leurs émotions. Pour les enfants qui commencent à apprendre à lire et à écrire ou ceux qui ont besoin d'un support visuel, vous pouvez utiliser le modèle de structure de phrase et les pictogrammes pour former des phrases simples.

4/ Jeu de rôle et dramatisation : les élèves choisissent des personnages, fixent les cartes sur des bâtonnets et jouent l'histoire. Ce jeu favorise la coopération, la fluidité verbale et la créativité. L'enseignant peut guider l'activité en aidant les élèves à exprimer les répliques et les réactions appropriées pour chaque personnage.

5/ Réflexion et présentation : à la fin, chaque groupe ou élève peut raconter sa propre version de l'histoire ou proposer une suite créative. Encouragez l'expression d'opinions et l'utilisation de nouveau vocabulaire dans divers contextes. Invitez les enfants à partager leurs réflexions sur l'histoire, à dire quel personnage ils ont aimé et pourquoi, en utilisant des outils de CAA pour former des phrases simples ou poser des questions. Utilisez le matériel dans des



contextes transdisciplinaires (éducation civique, écologie, vie pratique) pour renforcer l'apprentissage.

DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES EN CAA

Cette activité favorise considérablement le développement des compétences de communication des enfants qui utilisent des systèmes de communication alternative et améliorée (CAA). L'utilisation de cartes avec des images, des mots et des symboles permet aux élèves d'établir des liens clairs entre le langage verbal, la représentation visuelle et les pictogrammes, facilitant ainsi leur compréhension du récit.

Grâce à la narration interactive, les enfants s'entraînent à exprimer des idées dans des phrases simples, à décrire des actions et à exprimer des émotions. Les activités d'association et de classement favorisent le développement du langage réceptif, tandis que la dramatisation et les jeux de rôle encouragent la communication expressive et l'initiation au dialogue. Les élèves sont encouragés à interagir, à demander de l'aide, à collaborer et à formuler des questions, ce qui contribue à améliorer la fluidité et la cohérence de leur discours.

De plus, l'environnement visuel et favorable de l'activité donne aux enfants la confiance nécessaire pour s'exprimer librement, tandis que la répétition et la structure claire aident à consolider le vocabulaire et à créer des routines de communication fonctionnelles. L'activité développe non seulement les compétences linguistiques, mais renforce également la confiance en soi et



l'autonomie des enfants dans l'utilisation des systèmes de CAA dans des contextes sociaux et éducatifs.



Cofinancé par
l'Union européenne

movetia

Austausch und Mobilität
Echanges et mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility

**Plural
Words**

POUR ALLER PLUS LOIN

EXTENSION

Pour ajouter des informations supplémentaires, vous pouvez écrire des détails supplémentaires au dos des cartes, tels que de brèves descriptions des personnages, leurs caractéristiques et le rôle qu'ils jouent dans l'histoire.

CRÉEZ VOTRE PROPRE VERSION

Vous pouvez créer vos propres cartes d'histoire. Vous pouvez soit les dessiner, soit trouver des images existantes (illustrations ou photos) dans des livres, des magazines ou sur des sites web spécifiques. Les enfants peuvent également participer à la création des jeux de cartes afin d'accroître leur intérêt et leur implication dans l'histoire. Une fois les dessins scannés, il suffira d'ajuster la taille et de les imprimer.

