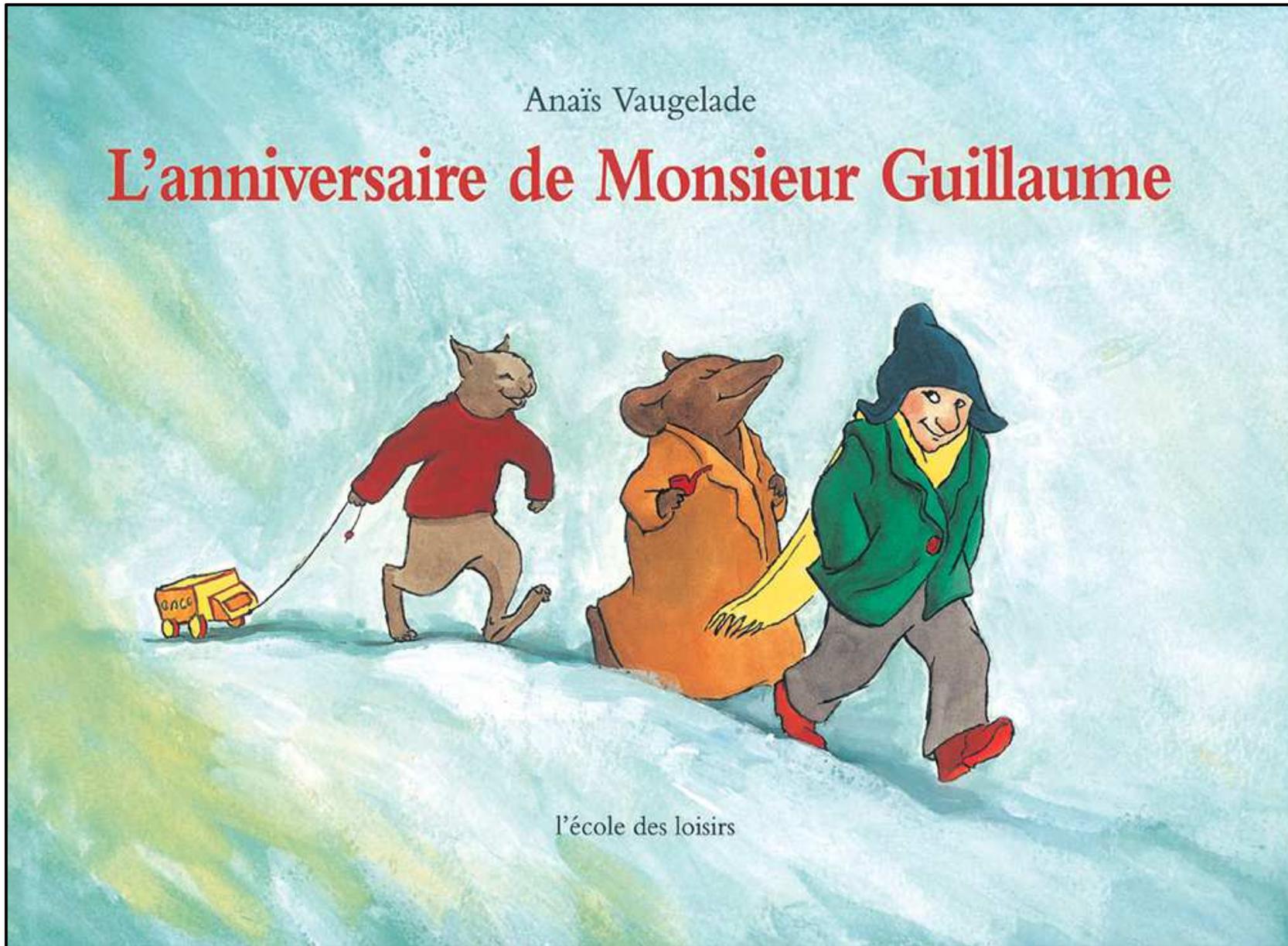


Explorer le monde : se repérer dans l'espace.

► Reconstituer la couverture d'un album en 6 pièces.



Anaïs Vaugelade

# L'anniversaire de Monsieur Guillaume



l'école des loisirs

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'oral.

Comprendre la structure répétitive d'une histoire.

Reprendre la structure de l'histoire en imaginant la rencontre avec un autre animal.

► *Dictée des phrases simples pour exprimer ses choix et raconter l'histoire.*

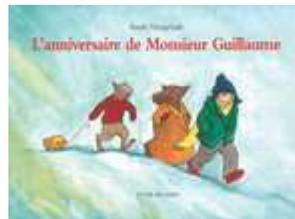
## L'anniversaire de Monsieur Guillaume.

Comme aujourd'hui c'est son anniversaire, Monsieur Guillaume a décidé de déjeuner au restaurant. Il fait son lit et plie son pyjama ; il met sa culotte, sa veste et son bonnet.

Il met aussi une écharpe que son papa lui a tricotée. Et justement c'est l'heure du déjeuner.

\_\_\_\_\_ :

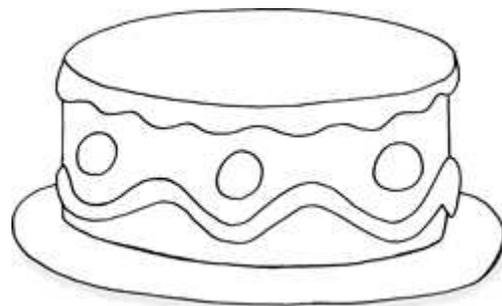
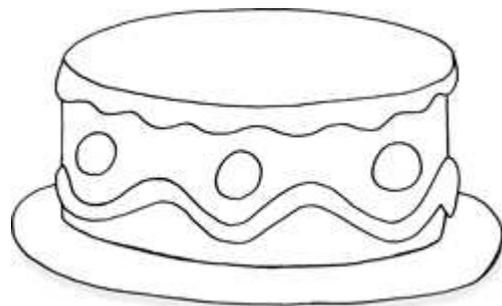
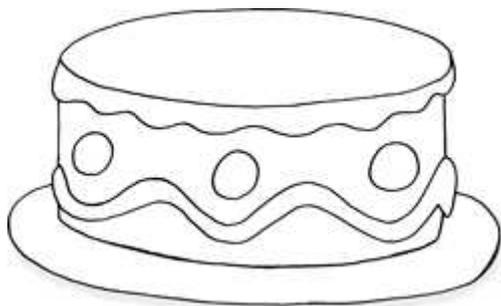
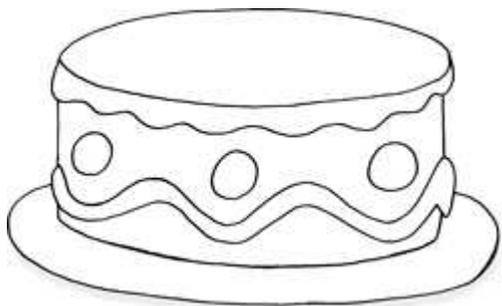
- Où vas-tu, Monsieur Guillaume ?
- Je vais au restaurant, déjeuner d'un joli pâté, car c'est mon anniversaire et c'est mon plat préféré.
- C'est une idée \_\_\_\_\_. Toutefois je préfère \_\_\_\_\_ ; y en a-t-il au restaurant ?
- Sûrement, répond Guillaume, c'est un restaurant étonnant.
- Alors je vais avec toi.



Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : Découvrir les nombres et leur utilisation.

Savoir construire une collection en fonction du nombre donné.

► Donne à chaque personnage le nombre de bougies correspondant à son âge.

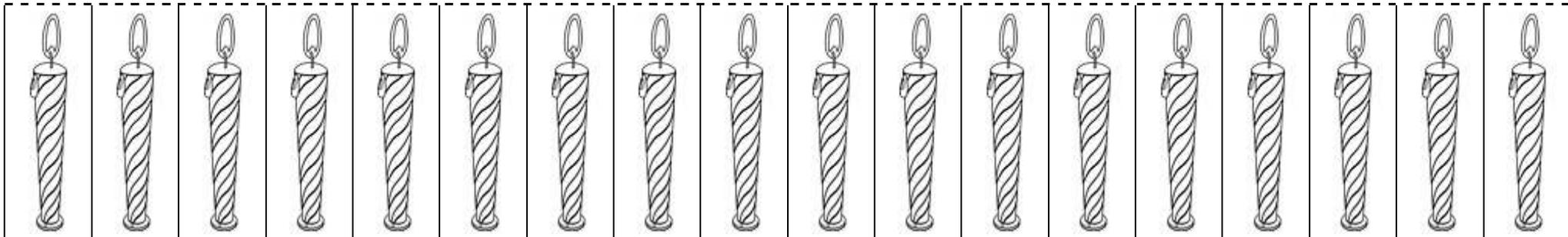


Guillaume a 5 ans.

Le chat a 3 ans.

La poule a 2 ans.

Le cochon a 4 ans.



Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit.

Reconstituer le titre d'une histoire avec le modèle.

Comprendre l'histoire et identifier les personnages.

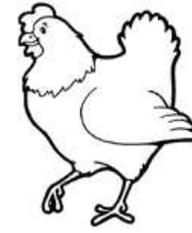
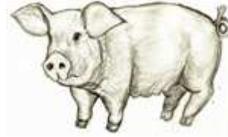
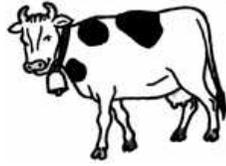
► *Utilise les étiquettes pour reconstituer le titre, puis cherche et colle les animaux qui accompagnent Guillaume au restaurant.*

|  |
|--|
|  |
|--|

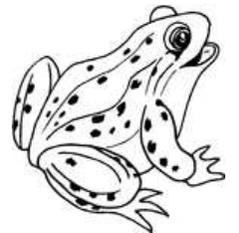
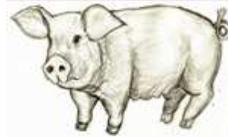
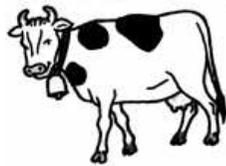
# L'anniversaire de Monsieur Guillaume

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|--|--|--|--|

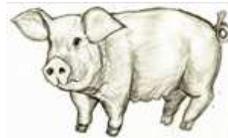
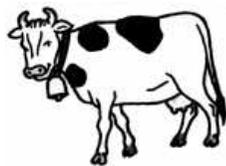
de Guillaume L'anniversaire Monsieur



de Guillaume L'anniversaire Monsieur



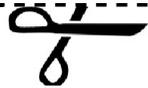
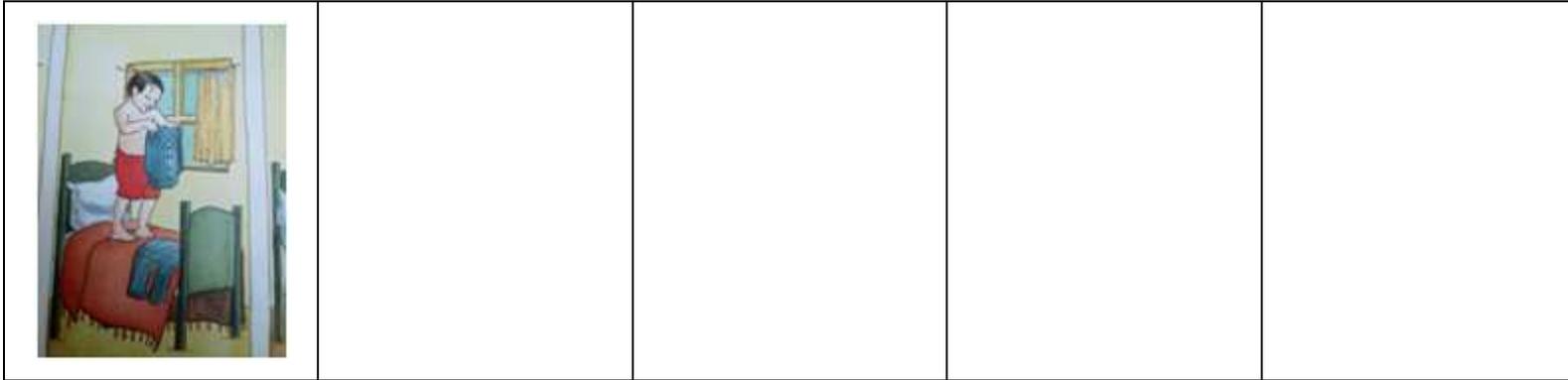
de Guillaume L'anniversaire Monsieur



Explorer le monde : se repérer dans le temps.

Ordonner des images chronologiquement.

► *Monsieur Guillaume s'habille : remets les images dans l'ordre et raconte.*



Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit.

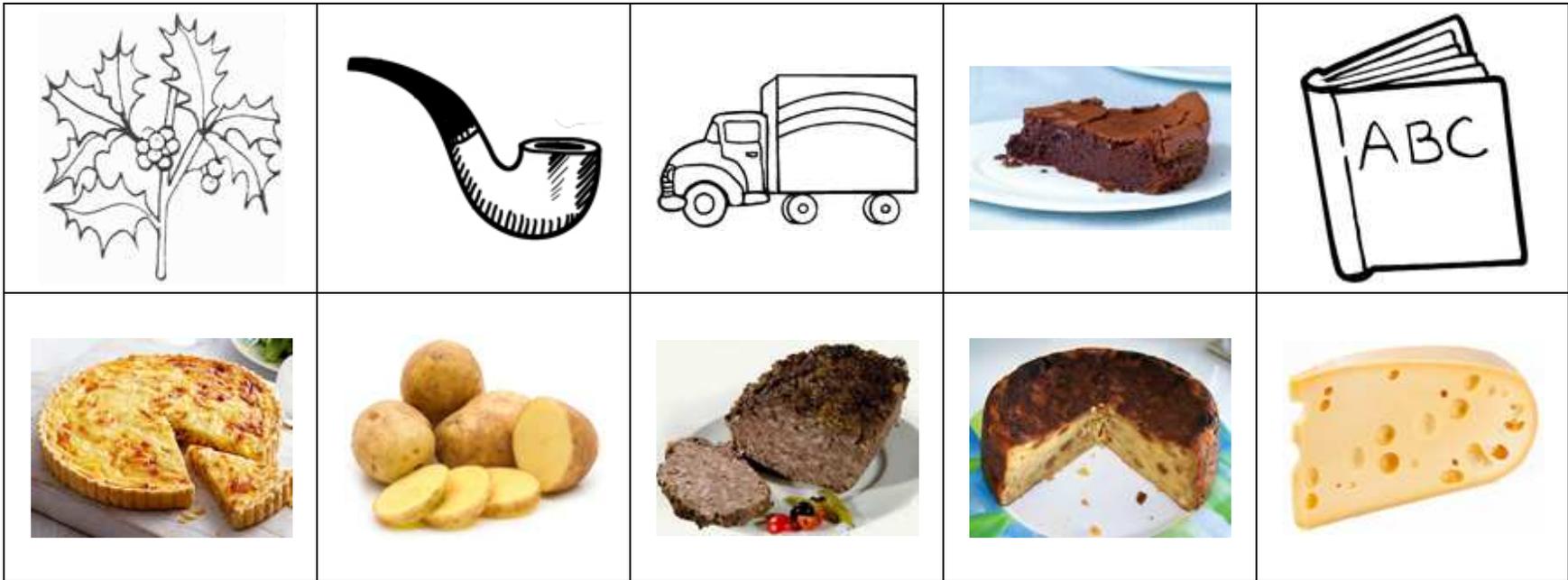
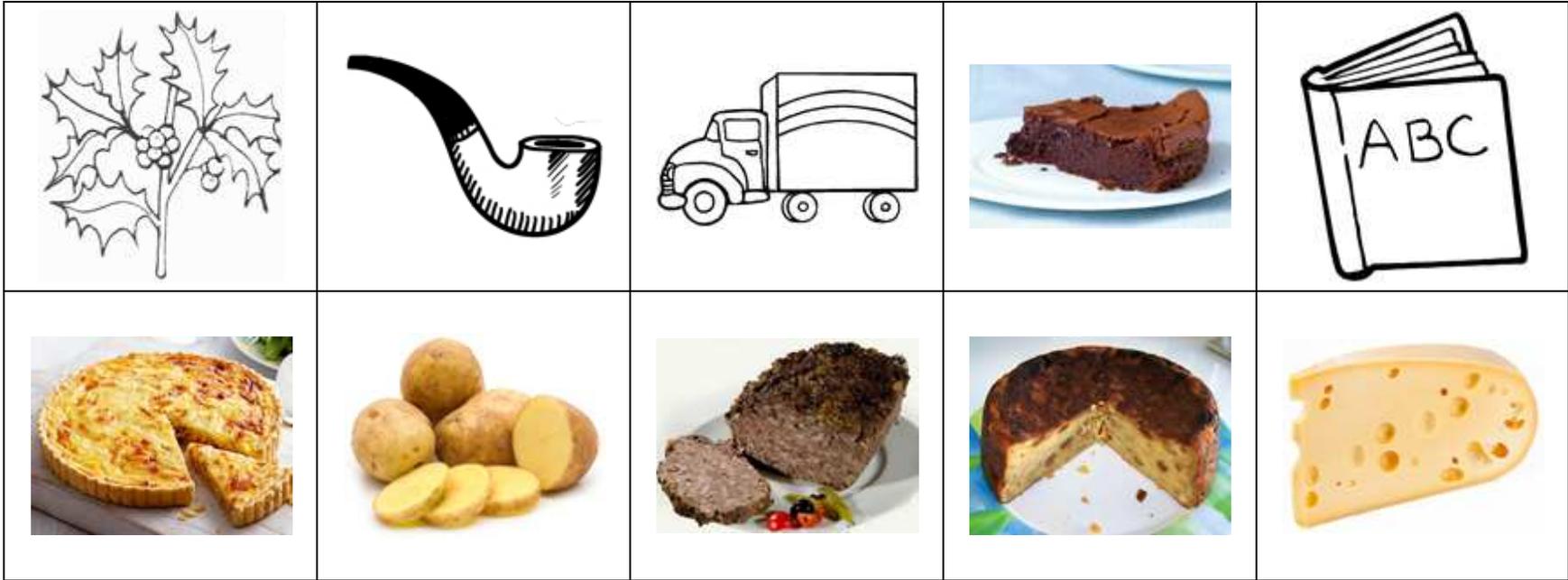
Comprendre l'histoire, identifier les personnages et leurs attributs.

► Associe à chaque personnage son objet et son plat préféré.

|  |
|--|
|  |
|--|



|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|



Jeu des devinettes :

Je suis un animal, j'ai 4 pattes, je suis gris. Dans l'histoire je fume la pipe.

Je suis un animal, j'ai 4 pattes, des poils et je miaule. Dans l'histoire je suis grognon.

Je suis un animal, j'ai 2 pattes, des plumes. Dans l'histoire, j'aime le pudding de blé.

Je suis le personnage qui tient le restaurant. J'ai préparé des coquillettes au jambon.

Je suis un animal à 4 pattes, souvent rose. Je ne suis pas le cousin du Père Noël.

Je suis un animal, j'ai 4 pattes, des poils. Je vis dans les forêts. Dans l'histoire, je fais peur aux autres animaux.

Je suis le personnage de l'histoire qui fête son anniversaire au restaurant.

cartes des personnages des devinettes

