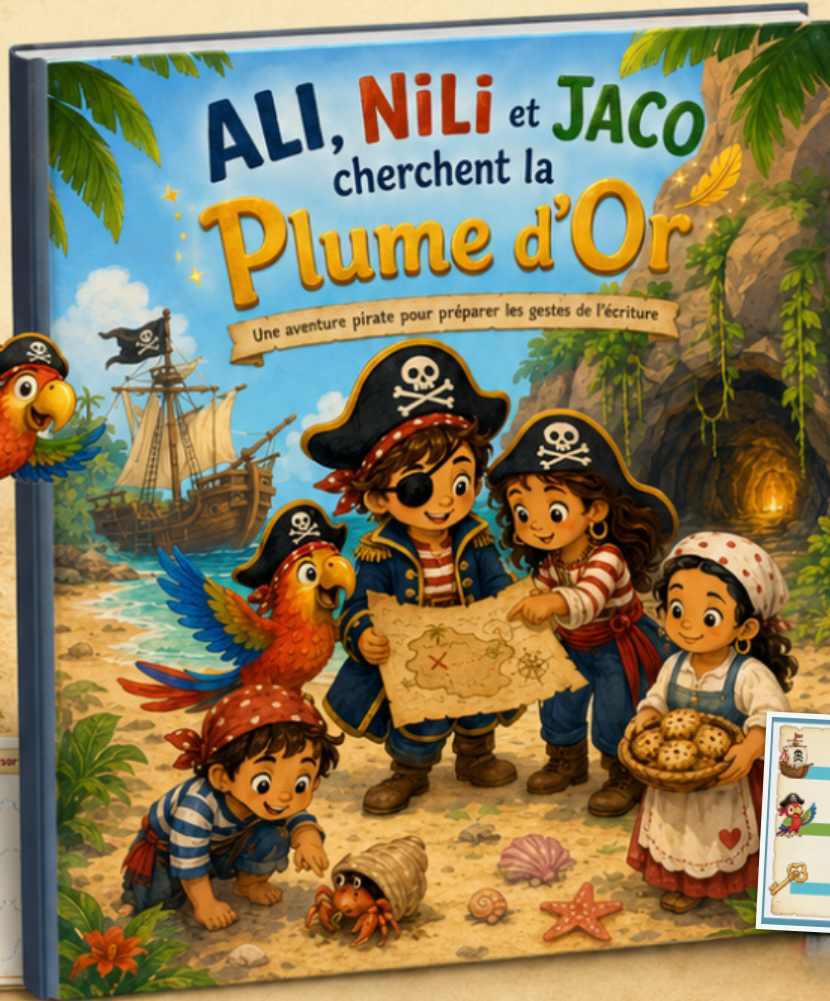


PDF découverte

ALI, Nili et JACO cherchent la Plume d'Or

ALBUM ILLUSTRÉ + FICHES D'ACTIVITÉS

Une aventure pirate pour préparer les gestes de l'écriture



1

Une histoire captivante



2

45 fiches d'activités progressives



3

Un glossaire imagé



4

Bonus phonologie



5

Guide pédagogique

Pour entrer dans l'aventure...
sans tout dévoiler !

UNE MÉTHODE CLÉ EN MAIN

Pour préparer les gestes de l'écriture en s'amusant



ALBUM ILLUSTRÉ



histoire + images



45 FICHES
D'ACTIVITÉS



gestes
préparatoires



GLOSSAIRE
IMAGÉ



vocabulaire
illustré



BONUS
PHONOLOGIE



entendre
les voyelles

De la motricité fine
à l'écriture du prénom



Avant d'écrire, on prépare les gestes

★ Un parcours progressif avant l'écriture cursive ★

1

La main se prépare



Doigts, pâte à modeler, pouce et souplesse de la main.



2

Le regard guide le geste



Repérage visuel, coordination œil-main, parcours et observation.



3

Le corps accompagne l'écriture



Posture stable, avant-bras qui glisse, main bien posée sous le tracé.



4

Le geste devient écriture



Boucles, formes rondes, tracés maîtrisés, écriture du prénom.



Des étapes claires et ludiques pour des progrès durables !

★ Préparer mieux,
c'est écrire plus facilement. ★

ALI, NILI
et JACO
cherchent la
Plume d'Or

UNE AVENTURE À LIRE, À OBSERVER, À VIVRE



☆ L'album ouvre chaque activité ☆



Chaque séance commence par un épisode de l'histoire.
Les enfants retrouvent **Ali**, **Nili**, **Jaco**, **Lilo** et **Mimi**,
observent l'image, écoutent le récit,
anticipent la suite... puis passent à l'action.



LIRE

Entrer dans le récit



OBSERVER

Comprendre l'image
et les mots



AGIR

Préparer un geste
utile pour écrire

L'histoire n'habille pas l'activité :
elle lui donne une raison d'exister.



LE POUCE SE PRÉPARE À ÉCRIRE

Tenue du crayon, mouvement du pouce et premiers gestes précis



1. 1, 2, 3 soleil !

- délier les doigts
- Apprendre à bien les positionner

Des activités ludiques pour des gestes solides



Pour bien tenir la longue-vue...

2. Viser avec la longue-vue

L'enfant pousse puis ramène la longue-vue avec le pouce, pour préparer un geste souple et efficace.

- mouvement du pouce
- coordination main-regard



3. Les noix de coco à refaire

Les enfants reprennent le geste en tournant autour des noix de coco.

- rotation maîtrisée
- précision du tracé
- préparation aux lettres rondes



Préparer les doigts



bien tenir le crayon



Laisser une trace





UN GLOSSAIRE IMAGÉ + UN BONUS PHONOLOGIE



➤ Pour enrichir le vocabulaire et jouer avec les sons ➤

Le glossaire imagé



radeau

radeau
RADEAU



crique

crique
CRIQUE



barre

barre
BARRE



sabre

sabre
SABRE

- Vocabulaire de l'univers pirate
- Mots en 3 écritures
- Images repères pour parler et réécrire

Le bonus phonologie



a i o u



a i o u



a i o u



a i o u



- 32 cartes + 5 fiches
- Observer, nommer, écouter
- Repérer les voyelles entendues



Des supports ludiques pour relier
langage oral, vocabulaire et
premiers repères écrits.



UN GUIDE PÉDAGOGIQUE PAS À PAS



Pour accompagner chaque mission de l'album

Pour chaque étape, le guide aide l'enseignante à mener l'activité sereinement, en gardant le lien entre l'histoire, les gestes préparatoires et les apprentissages.

1. Lire l'histoire



2. Matériel à préparer



3. Présenter l'activité



4. Points à observer



L'avarie et le rangement

Les Châteaux

Commentant par où les enfants en l'accompagnant, la scène l'activité narrative en grand format est proposée au tableau.

Cette page rappelle l'activité et l'âge après la séance. Les photos illustrent que l'histoire a été lue : le chat est assis, les cordes sont tendues, les voiles de couleur, les bords de couleur, des voiles.

Avant de lire, l'adulte les enfants observent l'image quelques minutes.

Vous pouvez guider leur regard avec quelques questions :

- Où vont les pirates ?
- Que voit-on sur le bateau ?
- Que voit-on sur le bateau ?
- Que voit-on sur le bateau ?
- Que voit-on sur le bateau ?
- Que voit-on sur le bateau ?
- Que voit-on sur le bateau ?
- Que voit-on sur le bateau ?



L'adulte rappelle la scène à voix haute, lentement, en soulignant les éléments importants de l'histoire : le bateau, les voiles, les cordes, les voiles, les voiles.

Marquer de points pour aider les enfants à comprendre la situation.

L'adulte lit le premier temps de la scène de la scène qui est lue. Les enfants se voient peu simplement regarder ce qui se passe à l'écran : ils vont aider les pirates à réparer le bateau et à remettre de l'ordre sur le bateau.

Passer aux missions avec à pâte à modeler

Après la lecture, expliquer aux enfants qu'ils vont aider l'équipage.

Ces activités ne sont pas à réaliser toutes seules. Il est possible de les réaliser en petits groupes, temps courts, au fil du week-end. Chaque mission peut durer environ 10 à 15 minutes, en petit groupe, en individuel, d'adulte, d'adulte, de jouer avec l'adulte et de constituer le groupe.

La pâte à modeler prépare la main à l'écriture. Elle permet de délier les doigts, d'apprendre la force, de sentir, d'aligner, d'aligner, de jouer avec l'adulte et de constituer le groupe.

Elle aide aussi l'enfant à sortir progressivement d'un état de vigilance globale ou trop court. Il apprend à utiliser ses mains avec plus de précision, de conscience et de contrôle.

Tout droit réservé - AE, NEI et JCC à la recherche de la Plume d'Or - www.bougeplume.fr

Une activité à préparer :

- L'adulte ou la double page préparée ;
- L'ensemble des personnages et objets de l'histoire en affiche au tableau ;
- Des documents de l'histoire en affiche au tableau ;
- Le bateau de papier à l'écriture, à découper et peindre pour simuler la lecture.

Pour les activités de pâte à modeler :

- De la pâte à modeler simple ;
- De la pâte à modeler colorée ;
- Un rouleau pour la pâte à modeler pour aplatir les feuilles ;
- Un rouleau pour la pâte à modeler pour aplatir les feuilles ;
- Un rouleau pour la pâte à modeler pour aplatir les feuilles ;
- Un rouleau pour la pâte à modeler pour aplatir les feuilles ;
- Un rouleau pour la pâte à modeler pour aplatir les feuilles ;

Pour les activités de dessin simple. Les enfants peuvent à leur gré peindre les personnages, les objets, les détails des deux mains et la qualité du geste.

Mission 1

Réparer le mât du bateau

Le mât du bateau s'est cassé pendant la tempête. Les pirates ont besoin d'un nouveau mât pour être à l'écart.

L'enfant fabrique un mât en pâte à modeler, puis le place

Consigne possible :

"Fabrique un mât en pâte à modeler, puis le place

Aligne le mât à l'échelle. Les enfants ont à leur disposition un mât long, droit et solide."

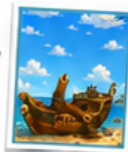
À observer :

L'enfant utilise-t-il ses deux mains ?

Aligne-t-il le mât ?

Est-ce solide ou s'il s'écroule ?

Parvient-il à aligner sans casser ?



Tout droit réservé - AE, NEI et JCC à la recherche de la Plume d'Or - www.bougeplume.fr

Dans le guide, vous trouverez

- des repères pour lancer la séance
- le matériel nécessaire
- des consignes simples à dire aux enfants
- les points d'attention à observer
- une progression claire, étape par étape



Un vrai compagnon de classe




Gain de temps



Mise en œuvre concrète



Accompagnement rassurant

Un support pensé pour vous guider, vous rassurer et donner du sens à chaque activité. 

Bouge ta plume - Le centre de ressources de la graphopédagogie 