

Séance 1 : La promesse

Le déroulé de la séance

- ETAPE 1 : expliquer le vocabulaire pouvant être difficile
- ETAPE 2 : lire le texte sans les images
- ETAPE 3 : l'enfant essaie d'imaginer les illustrations du livre par rapport au texte qu'il a entendu
- ETAPE 4 : l'enfant regarde les illustrations. Avait-il raison dans l'étape 3 ? Quelles informations y a-t-il en plus dans l'image ?
- ETAPE 5 : poser quelques questions de compréhension pour vérifier que l'enfant a compris les éléments principaux de l'histoire.

Remarque sur le livre

Le livre se tient horizontalement et non verticalement. Il s'ouvre donc du haut vers le bas, comme le livre présenté ci-dessous :



ETAPE 1 : expliquer le vocabulaire difficile :

1) Demander à l'enfant ce qu'est une **promesse**?

→ S'il ne sait pas, lui expliquer que c'est s'engager à faire quelque chose.

2) Un saule et un têtard (montrer les photos et lire les explications)



Un saule :

C'est un grand arbre, qui pousse près des étangs, et dont les branches tombent très bas vers le sol.



Un têtard :

Petit animal qui vit dans l'eau des étangs, des lacs et des rivières. Il nage grâce à sa queue. Il doit remonter à la surface pour respirer, ce n'est pas un poisson.

ETAPE 2 : Lire le texte sans les images

Consigne : Je vais te lire le texte, mais je ne vais pas te montrer les images. Ecoute bien et essaye de te faire le film dans la tête, imagine le décor, les personnages, l'action.

Là où le saule rencontre l'eau, un têtard
rencontra une chenille.

Ils se regardèrent dans les yeux, de tout
petits yeux...

... et tombèrent amoureux.

Elle était pour lui son joli arc-en-ciel...

... et il était pour elle sa belle perle
noire.

- J'aime tout chez toi, déclara le têtard.

-J'aime tout chez toi, déclara la chenille.

Promets-moi de ne jamais changer.

- Je te le promets, répondit le têtard.

ETAPE 3 : L'enfant fait des hypothèses sur les illustrations

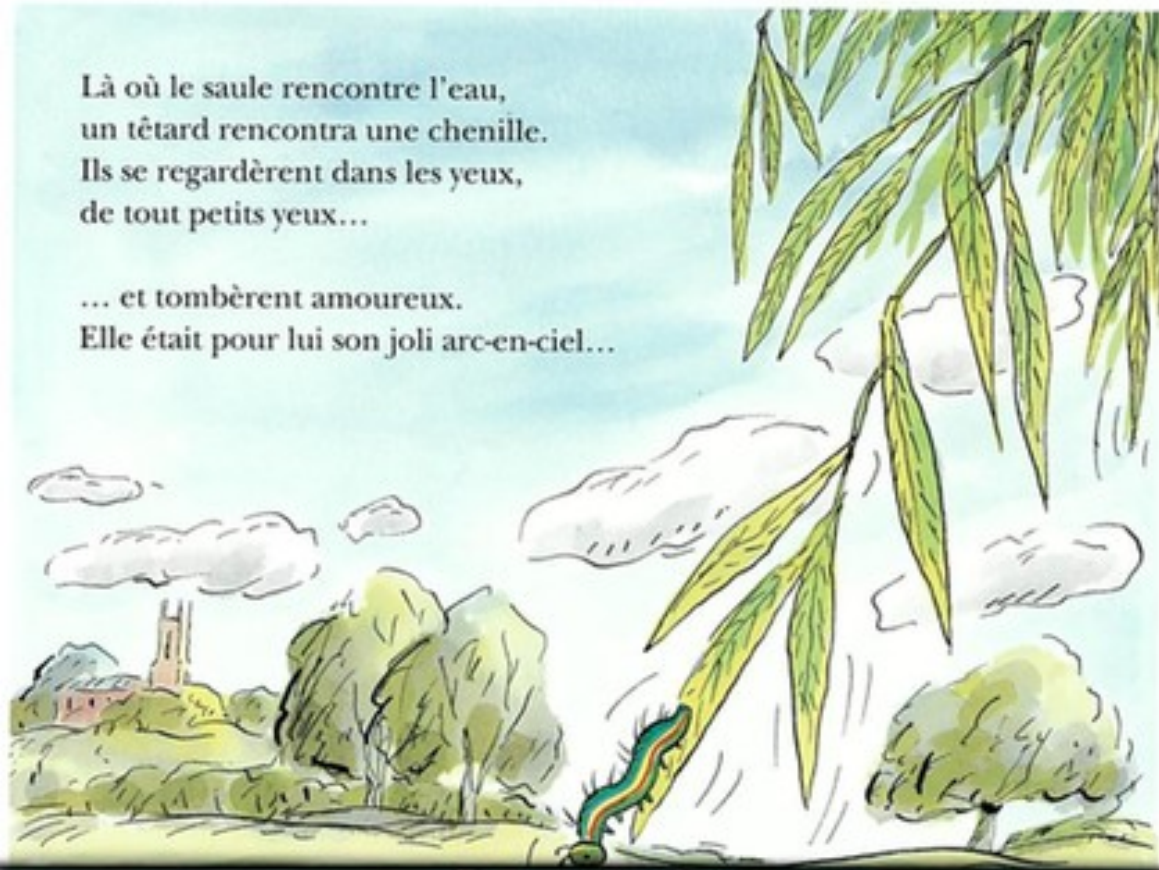
Question à poser à l'enfant : A ton avis, qu'est-ce qu'il va y avoir sur l'image qui illustre le texte ? Comment tu te l'imagines ? Pourquoi ?

Laisser l'enfant expliquer ce qu'il imagine, veiller à ce qu'il justifie ses idées en se rapportant au texte qu'il a entendu (exemple : Je pense qu'il y aura de l'eau parce que tu as parlé d'un têtard et qu'un têtard vit dans l'eau).

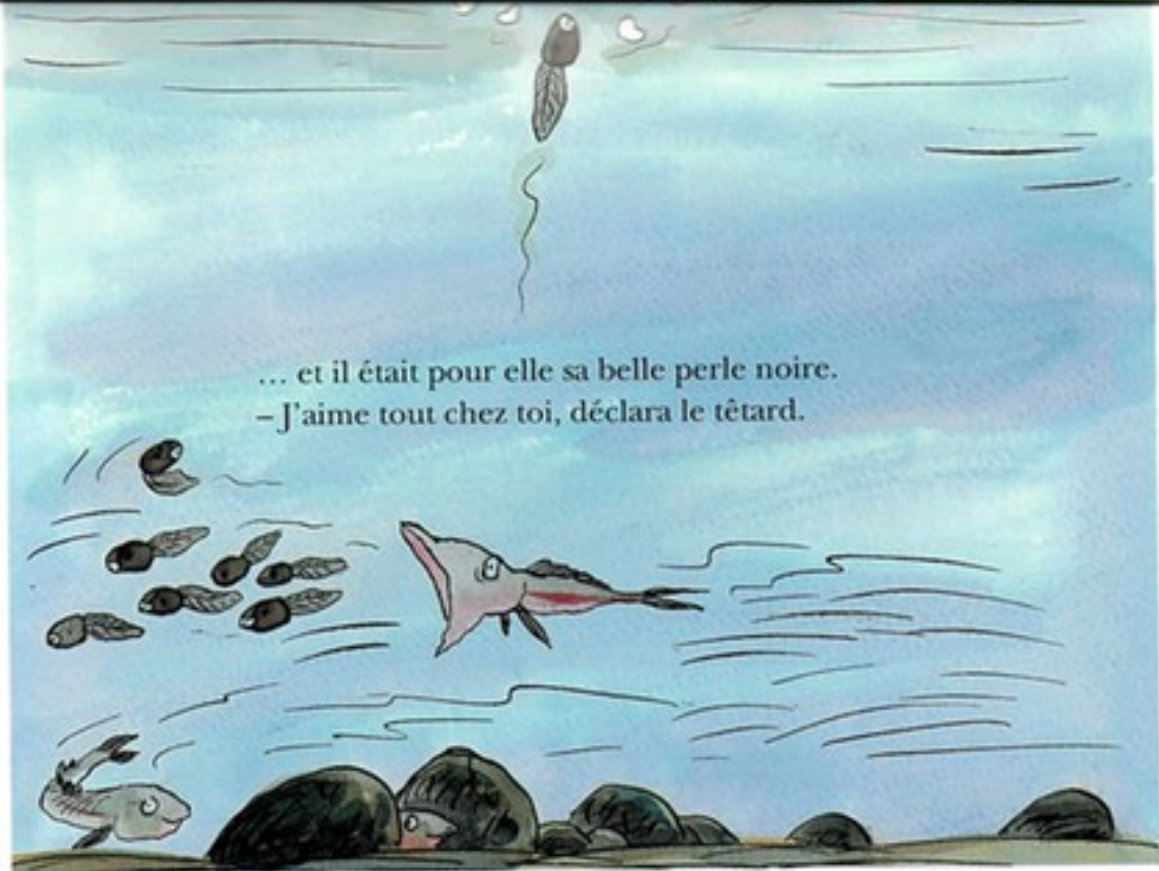
ETAPE 4 : Regarder les illustrations pour valider les hypothèses ou non

Là où le saule rencontre l'eau,
un têtard rencontra une chenille.
Ils se regardèrent dans les yeux,
de tout petits yeux...

... et tombèrent amoureux.
Elle était pour lui son joli arc-en-ciel...



... et il était pour elle sa belle perle noire.
- J'aime tout chez toi, déclara le têtard.

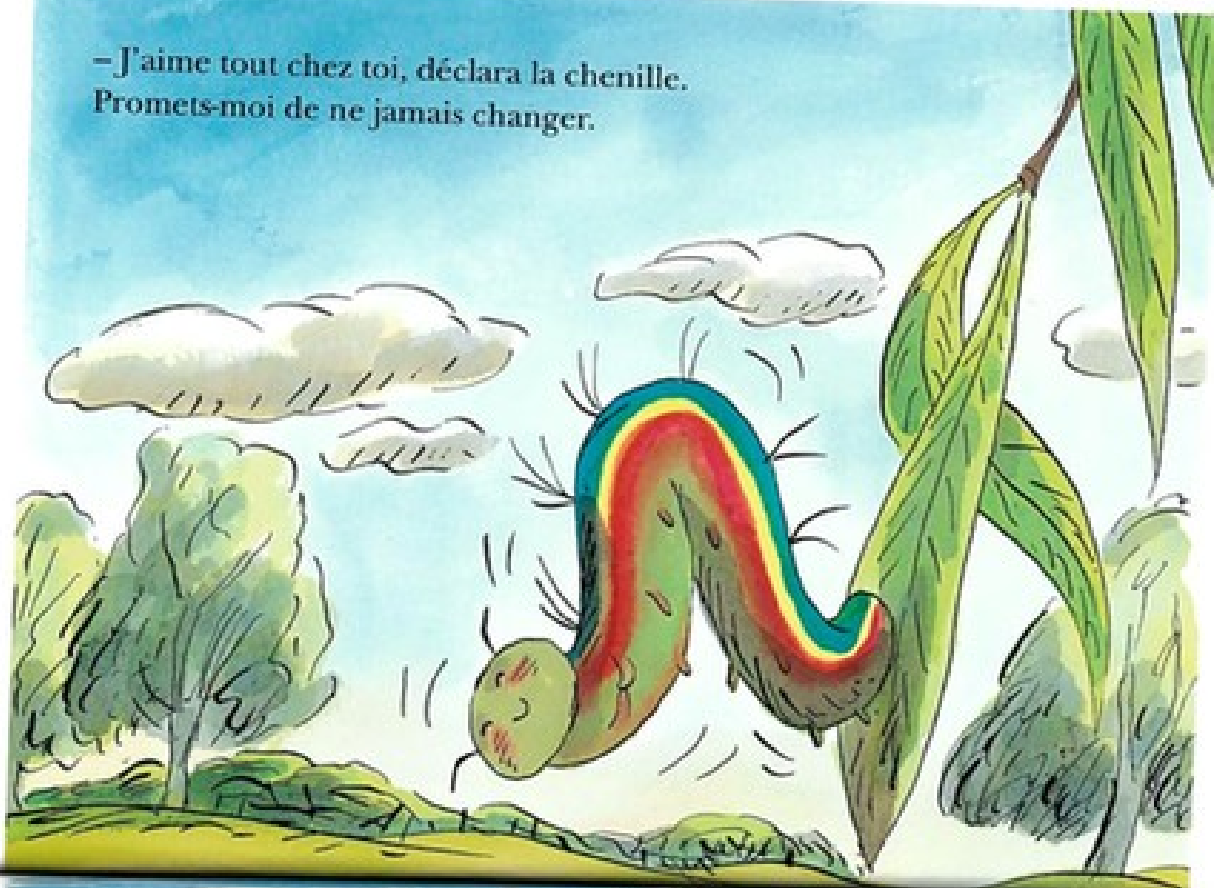


Question à poser à l'enfant : Que vois-tu sur cette page ?

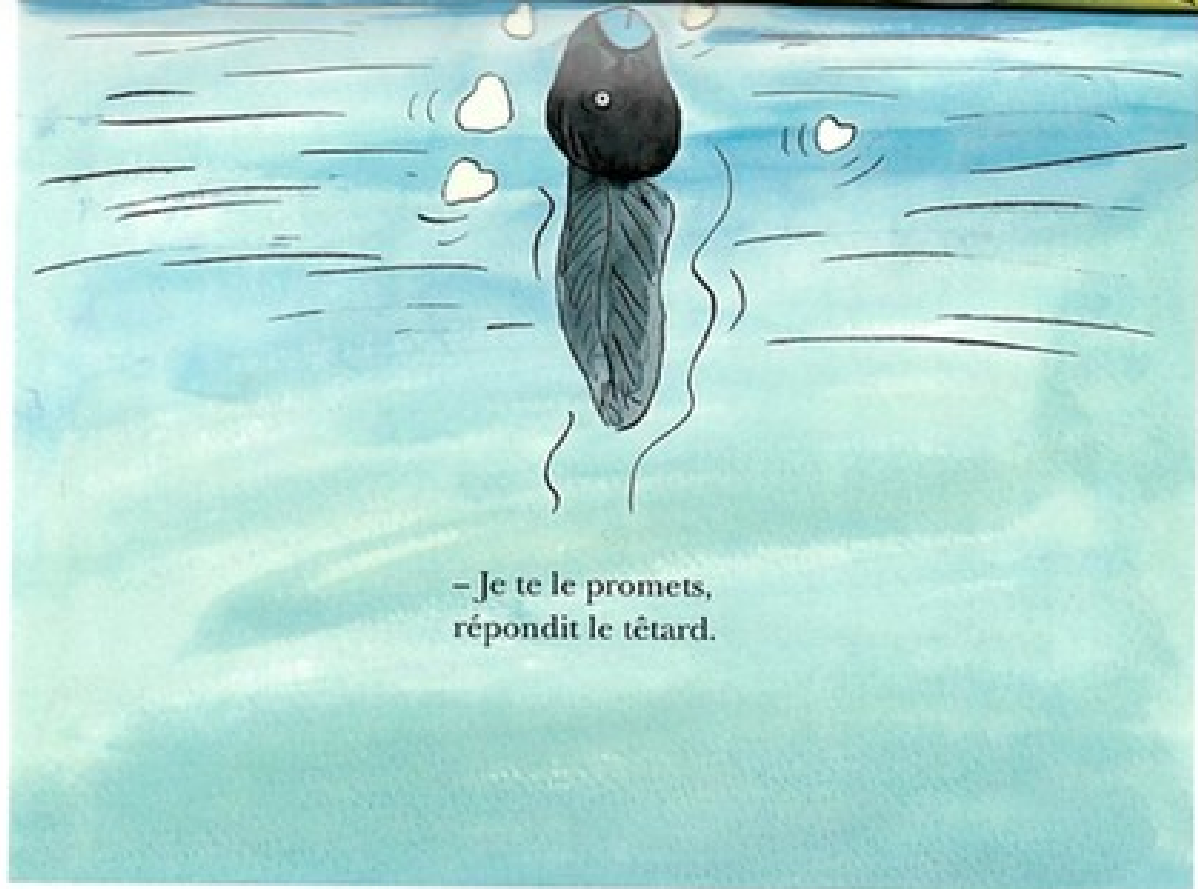
Réponses attendues (aider l'enfant si besoin) :

- le livre se tient horizontalement : il sépare l'image en deux :
 - en haut, c'est la partie terrestre où vit la chenille
 - en bas, c'est la partie aquatique où vit le têtard
- dans l'eau, un poisson chasse des têtards.
- il y a des cœurs autour du têtard, parce qu'il est amoureux de la chenille.
- il fait beau !

- J'aime tout chez toi, déclara la chenille.
Promets-moi de ne jamais changer.



- Je te le promets,
répondit le têtard.



Question à poser à l'enfant : Que vois-tu sur cette page ?

- la chenille qui sourit et qui a les yeux fermés : elle est contente
- le têtard entouré de cœurs qui regarde la chenille

ETAPE 5 : Questions de compréhension :

1. Comment le têtard appelle la chenille ? Pourquoi ?
 - Il l'appelle « joli arc-en-ciel » car elle est toute colorée.

2. Comment la chenille appelle le têtard ? Pourquoi ?
 - Elle l'appelle « ma jolie perle noire », car il est rond, noir et luisant.

3. Où vit la chenille ? Où vit le têtard ?
 - La chenille vit sur un saule, le têtard dans l'eau.

4. Que penses-tu de cet amour ?
 - C'est bizarre qu'une chenille soit amoureuse d'un têtard, ça ne se peut pas, ils ne sont pas de la même espèce.

5. Qu'est ce que le têtard promet à la chenille ? Qu'en penses-tu ?
 - Il lui promet de ne jamais changer.

6. Dessine le têtard.