

Sylvie Cèbe  
Cécile Massy  
Roland Goigoux

# Narramus

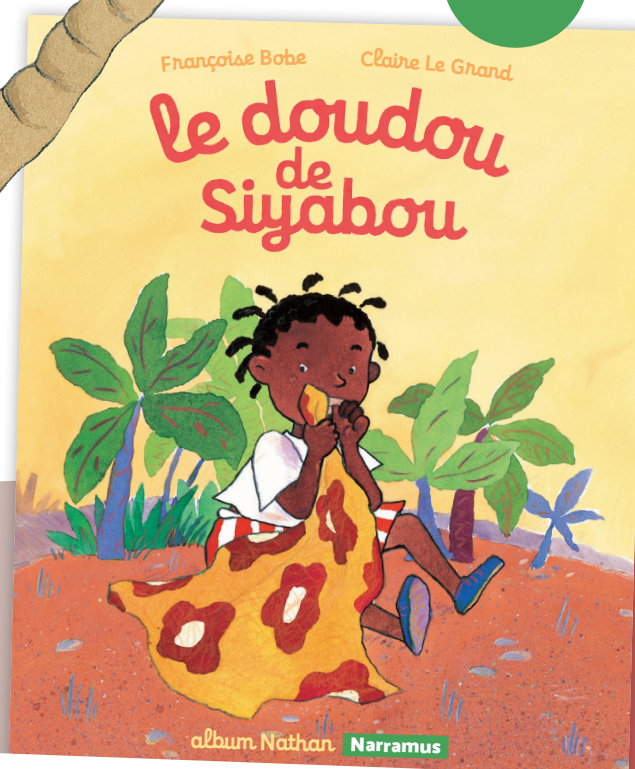
Apprendre à comprendre et à raconter  
*Le doudou de Siyabou*

écrit par Françoise Bobe  
illustré par Claire Le Grand



TPS  
PS

MS



RETZ

editions-retz.com

Les droits d'auteur de cet ouvrage sont en partie reversés  
au groupe Inter Aide qui soutient la scolarisation des jeunes  
enfants dans les pays en développement.



© Éditions Retz, 2026  
92 avenue de France 75013 Paris  
contact@editions-retz.com

ISBN : 978-2-7256-4823-1  
Code éditeur : 264728  
Dépôt légal : juin 2026

© Éditions Nathan, 1999 pour l'édition originale  
de l'album, 2012 pour la présente édition.

**Direction éditoriale :** Céline Lorcher  
**Responsabilité éditoriale :** Adeline Guérin-Grimouille  
**Édition :** Lisa Chheang, Sibylle Merceron  
**Correction :** Bérengère de Rivoire  
**Création maquette :** Cécile Rouyer  
**Mise en page :** Loriane Montaner  
**Réalisation des ressources numériques :** Studit pour STDI  
**Enregistrement de l'histoire lue :** Coralie Pena



Cet ouvrage suit l'orthographe recommandée par  
les rectifications de 1990 et les programmes scolaires.  
Voir le site <http://www.orthographe-recommandee.info>  
et son miniguide d'information.

## sommaire

Préambule p.5

### Présentation de la démarche

Les fondements théoriques de *Narramus* p. 9

Le scénario *Le doudou de Siyabou* p. 22

### Scénario pédagogique

**Module 1** • Faire connaissance avec le personnage principal et comprendre son problème p. 29

**Module 2** • Découvrir la suite de l'histoire et se mettre à la place des personnages p. 38

**Module 3** • Découvrir la suite de l'histoire et bien la comprendre p. 48

**Module 4** • Prévoir la suite de l'histoire p. 57

**Module 5** • Découvrir la suite de l'histoire et vérifier son hypothèse p. 65

**Module 6** • Découvrir la fin de l'histoire et bien la comprendre p. 75

**Module 7** • Mémoriser l'ordre d'apparition des personnages p. 81

**Module 8** • S'entraîner à raconter toute l'histoire p. 87

Présentation des ressources numériques p. 88



## Le scénario *Le doudou de Siyabou*

Narramus, *Le doudou de Siyabou*, est destiné aux enseignant-es de petite section, mais il peut aussi être utilisé par ceux et celles qui exercent en moyenne section au premier trimestre ou en toute petite section, au troisième trimestre.

L'outil est composé de trois éléments :

- l'album étudié ;
- un guide pédagogique, constitué de deux parties : la présentation générale incluant une analyse de nos fondements théoriques (pp. 9-28) et le scénario regroupant les fiches de préparation des huit modules (pp. 29-87) ;
- une application qui contient tous les supports utiles pour la mise en œuvre en classe (textes, photos, animations, version audio de l'histoire...).

### L'album

Issu de la littérature de jeunesse, *Le doudou de Siyabou* est un album écrit par Françoise Bobe, illustré par Claire Le Grand et édité chez Nathan Jeunesse en 2012. L'histoire raconte la quête de Siyabou qui, accompagné par ses amis, les animaux de la savane, part à la recherche de son doudou perdu. Ensemble, ils parcourent la savane, interrogent les différents personnages et explorent divers lieux jusqu'à ce que, finalement, l'un d'eux repère le précieux doudou et le rapporte à Siyabou.

### Le guide pédagogique très détaillé

Dans *Narramus*, les modules sont décrits avec beaucoup de minutie. Ce souci de précision qui, nous le savons, peut agacer les enseignant-es les plus chevronné-es, vise à donner une vue claire des objectifs et de la manière de mener les différentes activités proposées, afin d'alléger le travail de préparation. Le temps ainsi libéré pourra servir à rechercher d'autres activités.

Le descriptif des modules est toujours présenté en deux colonnes :

- À gauche, une description des différentes étapes à suivre, des tâches à réaliser, des consignes à donner avec des propositions d'énoncés pour l'enseignant-e (symbolisés par une bulle verte) et des réponses que l'on attend des élèves (bulle rouge). Nous expliquons du mieux possible les tâches proposées, les modalités de guidage et fournissons tous les supports capables de faciliter votre travail.
- À droite, des commentaires de natures très différentes : il peut s'agir d'un conseil pratique, de la justification d'une option didactique déconcertante ou inhabituelle (en vert), d'une explicitation de la théorie sous-jacente à l'une de nos propositions (en noir). Pour les rédiger, nous avons recensé les questions posées par les enseignant-es qui ont testé nos différents prototypes et imaginé celles que ne manqueraient pas de se poser ceux et celles qui, contrairement aux précédent-es, ne pourraient dialoguer directement avec nous. Nous y relayons aussi les observations, les témoignages ou les conseils des enseignants-concepteurs (en italique).

## L'application, indispensable outil interactif à utiliser avec un vidéoprojecteur

Le numérique est un auxiliaire pédagogique précieux quand on veut attirer et maintenir l'attention des jeunes enfants sur un point précis.

En classe, l'attention est d'abord une affaire de regard, de référence visuelle partagée. Projeter une image de 2 m<sup>2</sup> visible simultanément par tous les élèves permet d'obtenir une attention conjointe : tous et toutes ont sous les yeux ce dont on parle, au moment où on l'évoque, contrairement à l'illustration d'un album qui circule. On peut pointer un détail, s'expliquer en toute rigueur, accompagner l'observation d'une description orale qui sera d'autant mieux mémorisée que vision et langage seront simultanément mobilisés.

Le numérique offre à ce titre de nombreux atouts pédagogiques : il permet de présenter le texte sans l'illustration ou l'inverse, de montrer toutes les illustrations d'un même épisode sur une même diapositive et de soutenir ainsi le rappel, de faire disparaître des informations ou d'en ajouter, de faire écouter un épisode de l'histoire, de multiplier les feedbacks pour étudier et mémoriser le vocabulaire...

C'est pourquoi les modules s'appuient sur la vidéoprojection des images, du texte, des animations, des vidéos... Pour vous faciliter la tâche, nous avons fabriqué l'ensemble des supports dont vous aurez besoin au fil des modules, et que vous trouverez dans l'application.

Les enseignants-concepteurs sont unanimes pour considérer que le numérique apporte une véritable plus-value à beaucoup d'activités (la découverte du texte, puis des illustrations, la description des illustrations, l'enseignement du vocabulaire...), mais certains en font un usage moins systématique que celui que nous proposons :

- ils préfèrent parfois raconter l'histoire eux-mêmes plutôt que de faire écouter l'enregistrement proposé ;
- une fois l'épisode découvert à l'écran, la plupart le relit systématiquement avec l'album en main ;
- certains présentent le vocabulaire nouveau avec le vidéoprojecteur, mais le font réviser seulement avec les images qu'ils ont imprimées...

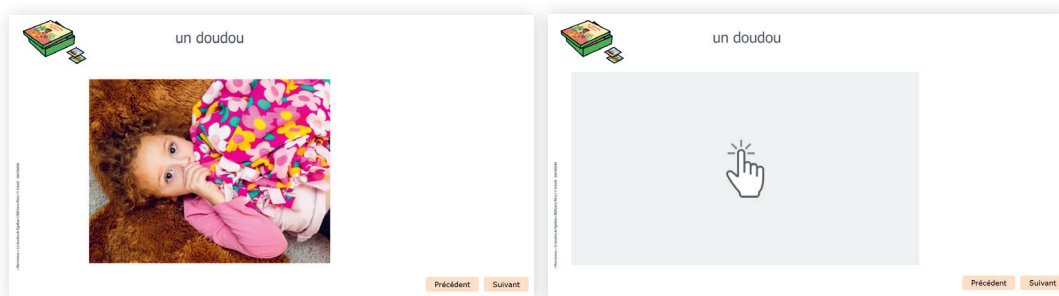
### en pratique

Tous les enseignants-concepteurs ont opté pour l'utilisation d'une souris sans fil qui permet de faire défiler les diapositives sans avoir à se rapprocher de l'ordinateur.

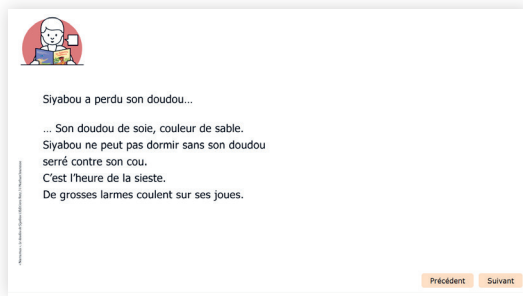
Autrement dit, certaines activités ne peuvent pas se passer des supports numériques quand d'autres peuvent être conduites avec les supports classiques : livre, tableau, images...

### Utilisation de l'application

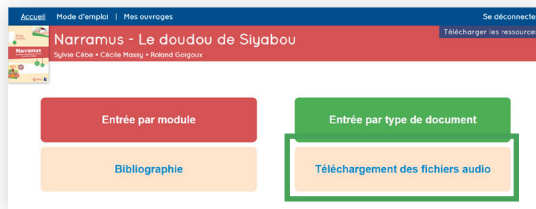
- Pour l'étude des mots de vocabulaire, projetez le document support correspondant à votre module. Cliquez sur chaque photo ou vidéo pour la masquer et cliquez sur le cache gris pour l'afficher de nouveau. Cliquez sur le bouton **Suivant** pour passer au mot suivant.



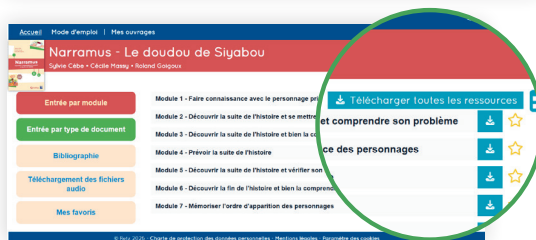
- Lors de la découverte de l'album (texte ou illustration), projetez le document support correspondant à votre module. Cliquez sur le bouton **Suivant** pour passer chaque étape.



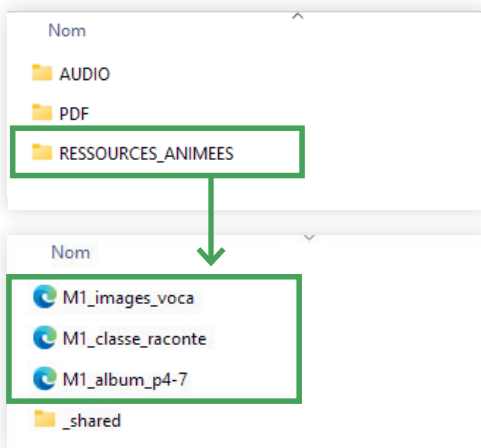
- Quand les élèves doivent se mettre à la place des personnages pour imaginer ce qu'ils pensent ou ce qu'ils disent, il est possible de saisir le texte directement dans les bulles de dialogue ou de pensée : cliquez dans la bulle et saisissez le texte. **Attention!** Pensez à faire une capture d'écran avant de quitter l'application pour conserver une trace.



- Il est possible d'exporter les fichiers audio au format mp3 sur votre ordinateur pour les mettre à disposition des élèves au coin bibliothèque (enregistrés dans une clé USB).



- Pour un travail hors ligne, téléchargez les ressources sur votre ordinateur. Retrouvez-les dans votre dossier de téléchargement. Faire un clic droit pour « Extraire tout ».



- Pour lire les ressources animées, double-cliquez sur ces documents. Ils s'ouvriront par défaut dans votre navigateur Internet, même si vous n'êtes pas connectés. Ne pas ouvrir, ni intervenir dans le dossier « shared ».

## Quelques conseils pratiques avant de commencer

### Des activités très souvent menées en collectif

Nous proposons un travail en collectif pour deux raisons distinctes :

- Les apprentissages que nous visons ne se font pas en un jour et nécessitent que les élèves puissent résoudre une grande variété de tâches différentes : le collectif offre l'avantage de faire traiter de très nombreuses tâches (beaucoup plus que le travail individuel ou en petits groupes). Il n'est pas essentiel que tous les élèves bénéficient d'un feedback, puisque nous vous demandons systématiquement de ne pas passer trop vite d'un temps de réflexion personnelle à celui de la mise en commun pour que tous, y compris les plus fragiles, aient le temps de réfléchir.
- Ces phases collectives permettent de protéger les élèves les moins performant-es de l'échec individuel, de ne pas les exposer trop vite et trop tôt, de leur laisser le temps de comprendre et d'apprendre, de profiter de l'aide et du guidage de l'enseignant-e (et du point de vue de leurs camarades). La prise de risque est toujours progressive et modérée.

Concrètement, nous vous invitons à expliquer, très vite, à vos élèves la **règle du jeu** de *Narramus* que nous avons stabilisée dans la plupart des activités : il faudra qu'ils et elles « retiennent » leur réponse (aux deux sens du terme : « s'en souvenir » et « ne pas la dire à haute voix ») et ce n'est qu'au signal qu'ils et elles pourront la donner, ou pas...

Les **modalités de réponse** sont multiples et sont toujours indiquées avant le début de l'activité : la classe en chœur la chuchotera, la donnera en parlant comme... ou comme.... Parfois, seul-es les élèves qui ont levé le pouce pour signaler qu'ils et elles avaient la réponse seront interrogé-es, d'autres fois ce sera un-e seul-e élève désigné-e soit par l'enseignant-e, soit par un maître du jeu... D'autres fois encore, nous proposons une modalité écrite : chaque élève doit préparer sa réponse en la dessinant ou en l'écrivant.

Du côté des élèves, les avantages ne sont pas minces puisque le travail ainsi mené permet d'éviter que le raisonnement des moins rapides soit systématiquement court-circuité par les plus rapides ou les plus performant-es.

### Le mode d'organisation sociale

Les enseignants-concepteurs nous ont appris que, dans certaines classes, il faut passer un peu plus de temps sur tel ou tel aspect, donner plus d'exemples ou plus d'exercices, accepter de laisser les élèves discuter plus longtemps et donc diviser certains modules en deux, voire en trois. Cela est tout à fait possible et même recommandé. Toutefois, nous vous conseillons de lire attentivement le scénario en entier avant de vous lancer : il se peut que certains aspects qui vous paraissent manquer dans un module soient, de fait, abordés dans le module suivant.

Dans d'autres classes, au contraire, il faut accélérer un peu le rythme ou passer plus vite à la tâche suivante ; attention, cependant, à ne pas ajuster le *tempo* de votre progression sur les élèves les plus performants. Il est important de ne pas aller trop vite pour laisser aux plus faibles le temps d'acquérir des compétences stables et durables. Il est possible, par exemple, de séparer la classe en deux et de dispenser certain-es élèves des activités que vous conduisez en leur proposant des tâches d'entraînement à réaliser seul-es.

C'est donc à dessein que nous n'imposons jamais les **modes d'organisation sociale** (collectif, petit groupe, travail par deux...) qui dépendent beaucoup de l'âge des enfants, de leur nombre, de leur niveau de compétences, de la nature de l'activité...

Mais, avant de choisir à priori une organisation en petits groupes (ou en ateliers), sachez quand même que :

- tous les enseignants-concepteurs ont adopté la modalité collective ;
- pour certaines activités, ils ont travaillé avec les 5 ou 6 élèves les plus fragiles (avant la séance collective ou après) et laissé les autres travailler seul-es, supervisé-es par l'ATSEM ;
- pour certaines tâches (comme s'entraîner à raconter, s'interroger sur les états mentaux des personnages...), ils ont fait travailler les élèves en groupes : les plus performant-es, ensemble mais sans adulte, les élèves moyens avec l'ATSEM et les plus faibles avec eux, parfois l'enseignant spécialisé à dominante pédagogique ;
- et que les effets sont positifs pour les trois catégories d'élèves (forts, moyens, faibles).

Bref, vous l'aurez compris, il est, pour nous, essentiel que vous vous autorisiez à **moduler** l'emploi du scénario *Le doudou de Siyabou* en l'adaptant aux rythmes d'apprentissage de vos élèves, en l'enrichissant de tâches, d'activités ou d'exercices que vous appréciez, en tissant des liens avec les activités de lecture, d'écriture, d'arts visuels ou d'activités physiques, en ajoutant des tâches que vous connaissez bien.

### **Restez maître de votre enseignement et donc maître du temps !**

Nous avons beaucoup et longtemps discuté avec les enseignants-concepteurs pour savoir si nous devons conserver le mot « **module** » pour segmenter nos scénarios, puisque tous ont toujours **coupé les modules en deux, voire en trois**, au cours d'une même journée ou de deux journées différentes. Par exemple, certains proposaient l'activité centrée sur la révision du vocabulaire au moment des rituels ou juste après (pour une durée d'environ 10 minutes) et, à un autre moment (avant la récréation ou juste après), l'enseignement du vocabulaire nouveau et l'étude de l'histoire (15 à 25 minutes selon les modules). Puis, pendant la journée, ils organisaient des temps de travail en petit groupe où les élèves s'entraînaient à raconter (avec ou sans supervision, avec le livre ou la maquette), écoutaient l'histoire dans le coin bibliothèque, mimaient les expressions et les mots nouvellement appris en salle de jeux ou dans la classe... Et, le lendemain, ils poursuivaient le module. Certains ont systématiquement fait étudier le vocabulaire (ancien et nouveau) en fin d'après-midi et ont placé les activités centrées sur la compréhension le matin, juste après les rituels ou la récréation.

Autrement dit, le terme de « module » – que nous avons conservé faute d'en avoir trouvé un meilleur – ne doit pas être compris comme une suite d'activités à mener en une seule fois : un même module peut être découpé en autant de parties que vous le jugez nécessaire et peut se dérouler sur deux voire trois jours.

#### **dans le programme**

« La régularité, la récurrence et la cadence de certaines activités, notamment celles qui permettent le réemploi des mots et des tournures enseignés, sont nécessaires afin d'ancrer, à long terme, des savoir-être et des savoir-faire essentiels à la réussite des élèves. »

*Programme d'enseignement pour le développement et la structuration du langage oral et écrit du cycle 1, BOEN du 31/10/2024, page 2.*








**En moyenne, un scénario *Narramus* représente une vingtaine de moments de travail répartis sur quatre semaines.**

## Un outil pédagogique « parlant » pour un enseignement explicite

Dans *Narramus*, nous engageons les enseignant-es à mettre en œuvre un **enseignement explicite**.

Vous le savez bien, trouver les formulations qui permettent de rendre compréhensible, par les jeunes enfants, ce qu'ils vont faire, font ou ont fait ainsi que ce qu'ils apprennent de ce « faire » n'est pas chose facile. Aussi avons-nous cherché à proposer des modalités de guidage qui soient les plus claires possible aussi bien pour vous que pour vos élèves. La solution qui nous a paru la plus féconde a été de faire dialoguer une enseignante fictive avec des élèves tout aussi fictifs. Il va de soi que les énoncés ainsi rédigés ne correspondent pas aux habiletés langagières de tous les élèves, mais ils donnent de bonnes indications sur le type de réponses attendues.

C'est dans le même but que nous avons stabilisé des **pictogrammes** qui correspondent à sept consignes ritualisées.

	L'enseignant-e lit le texte.		Les élèves doivent imaginer le dessin qui illustre le texte.
	L'enseignant-e raconte l'histoire (ou un extrait) sans support de texte.		Les élèves doivent imaginer le texte, prévoir la suite de l'histoire.
	La boîte « mémoire des mots » permet de stocker les images des mots appris et de les réviser.		Un-e élève raconte seul-e l'histoire.
			La classe complète le récit de l'élève.

Les élèves les retrouveront au fil des modules et des différents scénarios *Narramus*. Placé en haut à gauche de chaque diapositive, le pictogramme permet de gagner un temps précieux puisque, très vite, les élèves saisissent ce qu'ils et elles vont devoir faire et/ou apprendre et comment ils et elles doivent le faire. Ils et elles prennent ainsi de plus en plus de contrôle sur leur activité, conséquence attendue d'un apprentissage explicite.

Et c'est toujours dans le même but que nous avons **stabilisé le déroulement des modules**. Cette option pédagogique a le mérite de rendre le monde scolaire plus prévisible : pour chaque élève, se sentir suffisamment en sécurité, grâce à un environnement dont les règles de fonctionnement et les repères sont stables, est à nos yeux une condition nécessaire à la réflexion et à l'apprentissage.

## module 1

# Faire connaissance avec le personnage principal et comprendre son problème

### Objectif du scénario

Apprendre à raconter individuellement l'histoire *Le doudou de Siyabou*.

Présenter cet objectif aux élèves :

« On va étudier, ensemble, une histoire qui s'appelle *Le doudou de Siyabou*. On va travailler longtemps sur cette histoire pour que vous la compreniez bien et pour qu'à la fin, quand on aura beaucoup travaillé, vous soyez capables de la raconter en entier, tout seuls, à la maison. »

### Objectif du module

Faire connaissance avec le personnage principal de l'histoire *Le doudou de Siyabou* et comprendre son problème. Mettre en mémoire les événements du premier épisode, pages 4 à 7.

Présenter cet objectif aux élèves :

« Pour raconter une histoire, il faut bien comprendre et bien mettre dans sa mémoire tout ce qui se passe. Aujourd'hui, vous allez faire la connaissance du personnage principal de l'histoire : Siyabou. Vous allez aussi découvrir le début de l'histoire et comprendre le problème de Siyabou. »

### Matériel

- Les images pour mettre en mémoire les mots de l'histoire.
- Les cartes « mémoire des mots ».
- Une boîte, type boîte à chaussures, sur laquelle est collée l'image de la couverture de l'album.
- Le texte ou le dessin des pages 4 à 7 de l'histoire.
- L'histoire à écouter des pages 4 à 7.
- La page 6 sans texte.

Le terme « module » – que nous avons conservé faute d'en avoir trouvé un meilleur – ne doit pas être compris comme une suite d'activités à mener en une seule fois : un module peut être découpé en autant de parties que vous le jugez nécessaire et donc être proposé sur plusieurs jours. Tous les enseignants-concepteurs ont scindé ce module en deux : ils ont proposé la première partie, centrée sur l'enseignement du vocabulaire, au moment des rituels ou juste après et la partie centrée sur la découverte du texte et sa compréhension plus tard. Aucun ne l'a proposé sur deux jours pour que les élèves comprennent que le vocabulaire enseigné aide à comprendre le sens du texte de l'album.

## 1 Apprendre à mettre le vocabulaire en mémoire

### • Dire :

« Avant de découvrir le début de l'histoire, vous allez tous ouvrir une petite boîte dans votre mémoire (faire semblant d'ouvrir une boîte) : on dira que c'est la boîte qui s'appelle *Le doudou de Siyabou*. Vous allez y ranger tous les mots et toutes les expressions que je vais vous apprendre. C'est important d'apprendre ces mots et ces expressions parce qu'ils aident à bien comprendre l'histoire et à bien la raconter. »

### • Montrer et expliquer le pictogramme représentant la boîte :

« Chaque fois que vous verrez cette image, vous saurez que vous allez apprendre de nouveaux mots, de nouvelles expressions ou vérifier qu'ils sont bien rangés dans votre mémoire. »



- Afficher l'image d'un globe où l'on voit le continent africain.



**Dire :**

« Cette image représente la Terre (le monde entier) et la flèche montre le continent sur lequel vit Siyabou : l'Afrique. »

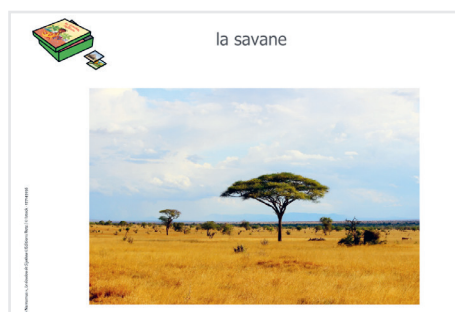
Montrer ensuite le continent puis le pays dans lesquels vivent les élèves.

**Cacher l'image** (cliquer dessus pour la faire disparaître\*) et dire :

« Ouvrez la boîte dans votre mémoire. Est-ce que vous voyez la photo qui représente la Terre et le continent africain ? On vérifie ? »

**Afficher de nouveau la photo** et inviter les élèves à prononcer le mot à voix haute.

- Cliquer sur **Suivant** pour afficher la photo de la savane.



**Dire :**

« L'histoire *Le doudou de Siyabou* se passe dans la savane. La savane est un grand endroit avec de l'herbe, des arbres et des arbustes. Quand il pleut beaucoup, l'herbe devient verte et bien haute parce qu'elle est arrosée par la pluie. Mais quand il ne pleut plus, l'herbe devient jaune et sèche parce qu'elle n'a pas assez d'eau. Beaucoup d'animaux vivent dans la savane. »

Inviter les élèves à observer la photo de la savane et à la décrire (herbes hautes et jaunes, arbres et arbustes).

**Cacher la photo** et dire :

« Ouvrez la boîte dans votre mémoire. Est-ce que vous voyez l'image de la savane ? Est-ce que vous vous rappelez les herbes jaunes, les arbres et les arbustes ? On vérifie ? »

**Afficher de nouveau la photo** et inviter les élèves à prononcer le mot.

- Cliquer sur **Suivant** pour montrer la photo des animaux de la savane.



Rosenthal et Ehri (2011) ont montré qu'en demandant systématiquement et régulièrement aux élèves de prononcer les mots nouveaux qu'on vient d'expliquer, on améliore considérablement leur mémorisation à long terme et leur compréhension. En procédant de la sorte, on permet aux élèves de stocker en mémoire deux connaissances d'un même mot ou d'une même expression : l'une sémantique, l'autre phonologique. Ce sont ces deux modalités qui permettent ensuite aux élèves de reconnaître, de comprendre et de produire le vocabulaire nouvellement appris. Nous vous engageons donc vivement à ritualiser cette courte activité qui consiste à inviter tous les élèves à redire les mots nouveaux à haute voix, au cours de chaque séance, même si nous ne l'écrivons pas systématiquement dans le déroulé pour ne pas alourdir inutilement notre guide.

Si les mots « Afrique » et « savane » ne sont jamais employés par l'auteur de l'album, nous avons choisi de les enseigner pour enrichir l'activité de narration et accroître les connaissances sur le monde des jeunes enfants.

\* Pour plus d'informations sur l'utilisation de l'application, voir pp. 23-24.



### Expliquer :

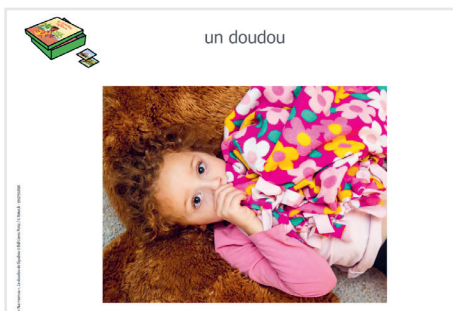
« Dans la savane, il y a beaucoup d'animaux qu'on ne trouve pas dans tous les pays (sauf au zoo). J'ai affiché la photo des animaux de la savane. Regardez-les bien et dites-moi le nom de ceux que vous connaissez. »

Laisser un moment aux élèves pour observer l'image et **recupérer en mémoire** le nom des animaux qu'ils et elles reconnaissent. Les inviter ensuite à venir au tableau pour montrer un animal et le **nommer**.

Enfin, **désigner** successivement les animaux et **prononcer** leur nom, en veillant à ce que les élèves les répètent, collectivement : zèbre, rhinocéros, éléphant, buffle, phacochère, lion, hyène, gnou, léopard, girafe, gazelle.

**Conclure** cette activité en rappelant aux élèves que cette photo représente les animaux de la savane.

- **Montrer** la photo suivante qui représente un doudou.



### Dire :

« La petite fille que vous voyez sur cette photo a mis un tissu sous son nez, elle le sent, elle le touche. C'est son doudou. Un doudou, c'est un objet très spécial que les enfants aiment beaucoup et dont ils ont souvent besoin. Certains élèves de la classe ont des doudous aussi mais ils sont différents : un nounours, une petite couverture, une peluche... »

Inviter les élèves à **décrire** leur doudou, à **expliquer pourquoi** il est important et dans quelles occasions ils et elles en ont besoin.

**Cacher** la photo et dire :

« Ouvrez la boîte dans votre mémoire. Est-ce que vous voyez la photo de la petite fille avec son doudou ? Est-ce que vous vous rappelez ce qu'elle fait avec son doudou ? On vérifie ? »

**Afficher** de nouveau la photo et inviter les élèves à **prononcer** le mot.

- **Afficher** la photo suivante : la soie.



### Dire :

« Certains doudous sont fabriqués avec un tissu particulier : la soie. C'est un tissu très léger et très doux. Avec ce tissu, on fabrique des chemises, des écharpes, des draps... »

Si possible, faire toucher un morceau de soie aux élèves.

**Cacher** la photo et leur demander :

« Ouvrez la boîte dans votre mémoire. Est-ce que vous voyez la photo de la soie ? Est-ce que vous vous rappelez comme la soie est douce ? On vérifie ? »

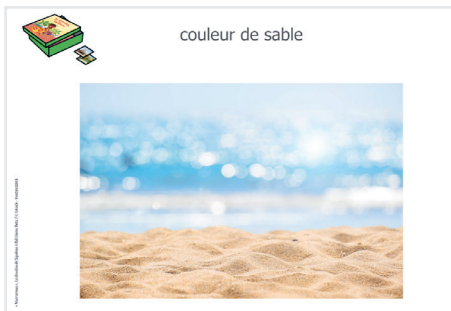
**Afficher** de nouveau la photo et inviter les élèves à **prononcer** le mot.

• Ici, l'objectif, n'est pas de faire mémoriser le nom de tous ces animaux mais de faire comprendre aux élèves que les animaux de la savane ne sont pas les mêmes que ceux qu'ils voient dans leur environnement habituel.

• Eustache et Desgranges (2012) recommandent « d'associer l'information à retenir avec des connaissances plus personnelles de l'enfant ». Nous vous engageons donc vivement à ritualiser cette courte activité qui consiste à demander aux élèves de relater ce qu'ils savent. Voir, à ce sujet, une vidéo sur la découverte du vocabulaire avec « Narramus », *Le Machin*, sur le blog « école de Christine » : <https://www.youtube.com/watch?v=IG7C7OM1ndU>.



- Cliquer sur **Suivant** pour afficher la photo figurant la couleur du sable.



**Expliquer :**

« Cette photo montre la couleur du sable. Le sable est parfois jaune clair et parfois presque orange. »

**Cacher** la photo et solliciter la mémoire des élèves. **Afficher** de nouveau la photo et faire **prononcer** les mots.

- Cliquer sur **Suivant** pour afficher l'image du doudou de Siyabou.



**Expliquer :**

« Cette image représente le doudou de Siyabou. Siyabou est le personnage principal de l'histoire que nous allons découvrir. Il aime beaucoup son doudou, il l'emporte partout avec lui. Il est en soie et couleur de sable, avec des fleurs rouges et blanches. »

**Faire comparer** la couleur du sable et celle du doudou de Siyabou.



Inviter les élèves à mener cette comparaison. Faire constater que le doudou est presque de la même couleur que le sable (jaune orangé) mais il a aussi des fleurs rouges et blanches.

