

Lynette la mouette

découvre...

Le Havre

Cycle
1

Dossier pédagogique



AVANT-PROPOS

Ce dossier a été co-écrit par l'équipe de l'école Saint-Léon au Havre pour les enseignants et parents désireux de travailler autour de l'album de « Lynette la mouette découvre Le Havre ».

Il est disponible au format pdf afin que vous puissiez télécharger les pages sans problème de mise en page. Vous pouvez donc photocopier à souhait les pages qui vous intéressent. Les illustrations de Lynette et Cassandra sont la propriété de l'association Raconte-nous Le Havre. Aussi, merci de vous contenter des illustrations mises à votre disposition dans ce livret. Tout autre usage est interdit.

Si l'album vous a plu, si vos élèves le souhaitent,... l'équipe des auteurs en herbe sera ravie de recevoir de leurs nouvelles. N'hésitez pas à les contacter via le formulaire du site internet ! Ils se feront un plaisir de vous répondre !

Bonne lecture !

L'équipe de l'école Saint-Léon

Mémoire



MS
GS

Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'oral.
Objectif	Travailler la mémoire et la discrimination visuelle



A imprimer
2 fois et
à découper



Prénom :



Date :

Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit
Objectif	Reconstituer un mot

Consigne : Écris « mouette » en lettres mobiles.

M	O	U	E	T	T	E

T	E	O	T	U	M	E
---	---	---	---	---	---	---

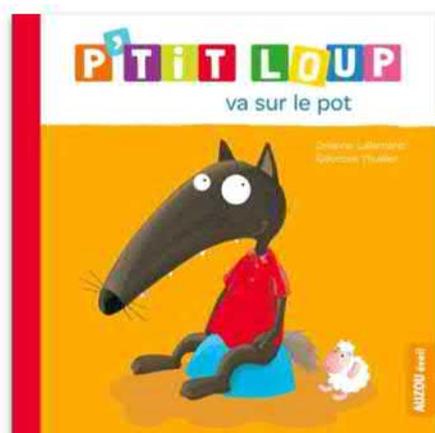
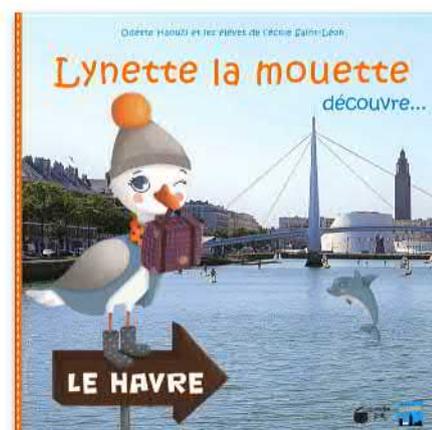
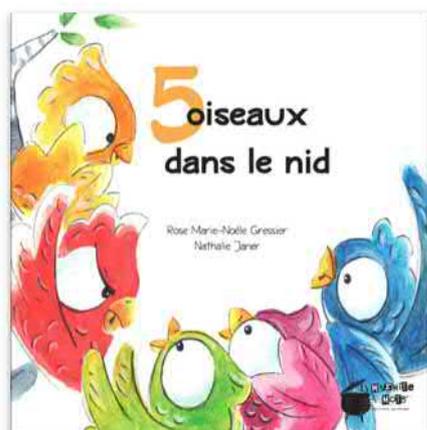
Prénom :



Date :

Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit
Objectif	Reconnaître la couverture d'un livre lu en classe.

Consigne : Colle une gommette sur la couverture du livre « Lynette la mouette découvre Le Havre ».



Prénom :

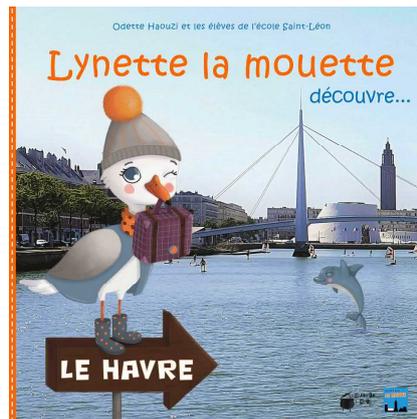


GS
CP

Date :

Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit.
Objectif	Identifier le titre d'un livre et le distinguer parmi d'autres titres ressemblants.

Consigne : Retrouve les bons titres et entoure-les.
Barre les autres..



Lynette la mouette

La petite mouette

Lynette la chouette

Lynette la mouette

Lylie la poulette

Lynette la mouette

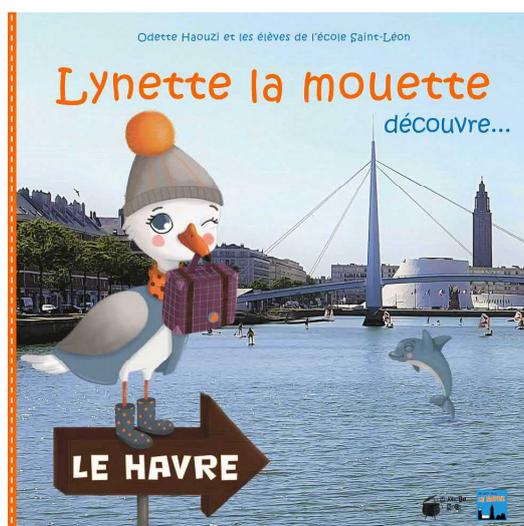
Prénom :



Date :

Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit.
Objectif	Identifier les éléments d'un titre de livre.

Consigne : Retrouve et colle tous les bons morceaux du titre du livre.



Colle les étiquettes ici

Prénom :



Date :

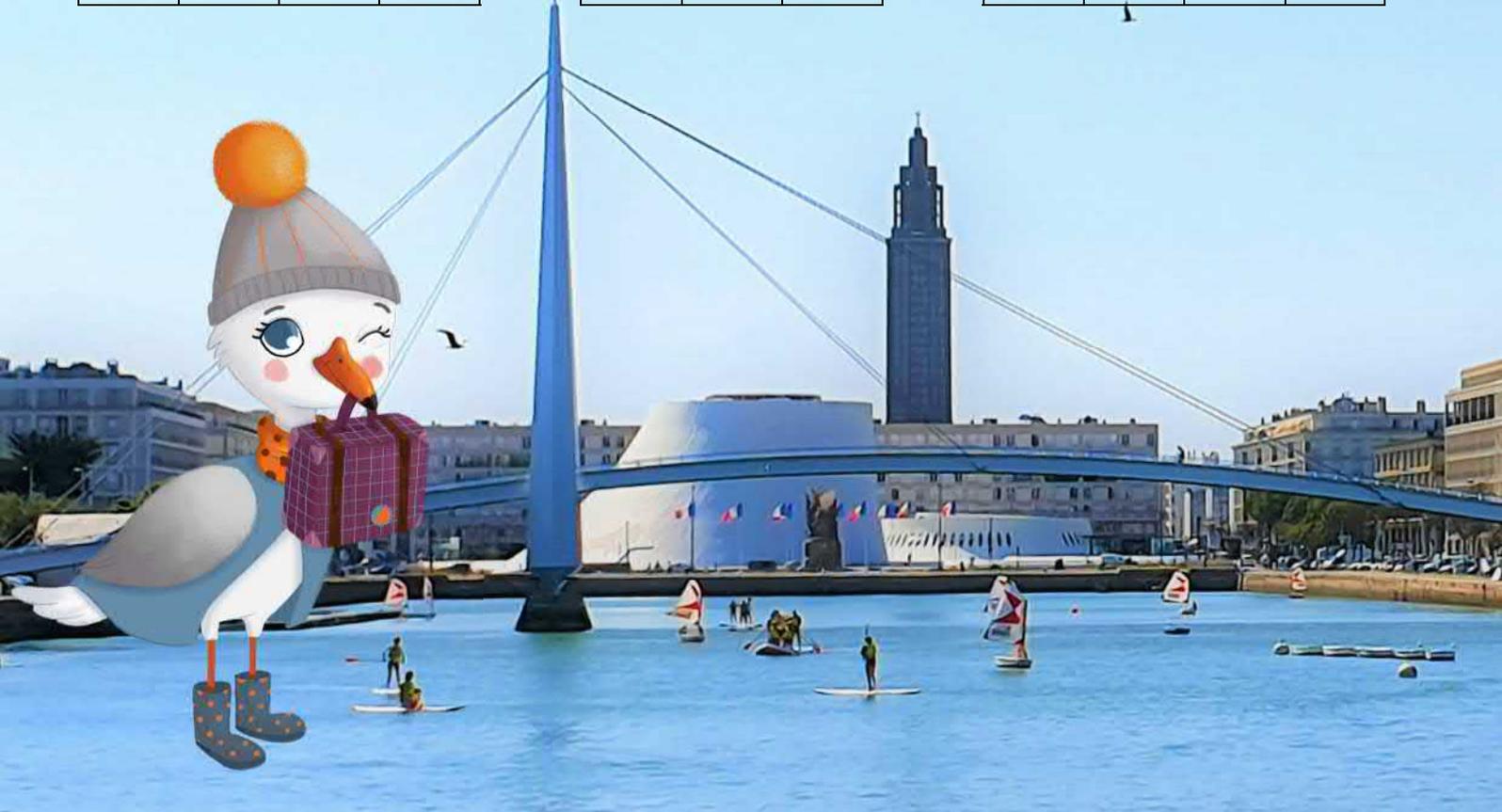
Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit.
Objectif	Reconnaître les lettres de l'alphabet minuscules (script)..

Consigne : Retrouve les lettres du mot du titre et colorie-les.

Lynette			
L	t	o	n
e	v	i	t
b	y	a	e

la		
a	o	i
t	l	u
d	b	j

mouette			
v	e	o	t
m	e	s	k
u	w	t	b



Prénom :



Date :

Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit.
Objectif	Reconnaître les lettres de l'alphabet majuscules d'imprimerie

Consigne : Retrouve les lettres du mot du titre et colorie-les.

LYNETTE			
L	T	O	N
E	V	I	T
B	Y	A	E

LA		
A	O	I
T	L	U
D	B	J

MOUETTE			
V	E	O	T
M	E	S	K
U	W	T	B



Prénom :

Date :



Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit
Objectif	Trouver des indices visuels (lettres, police d'écriture)

Consigne : Découpe les parties de texte et place-les à leur place sur la couverture.



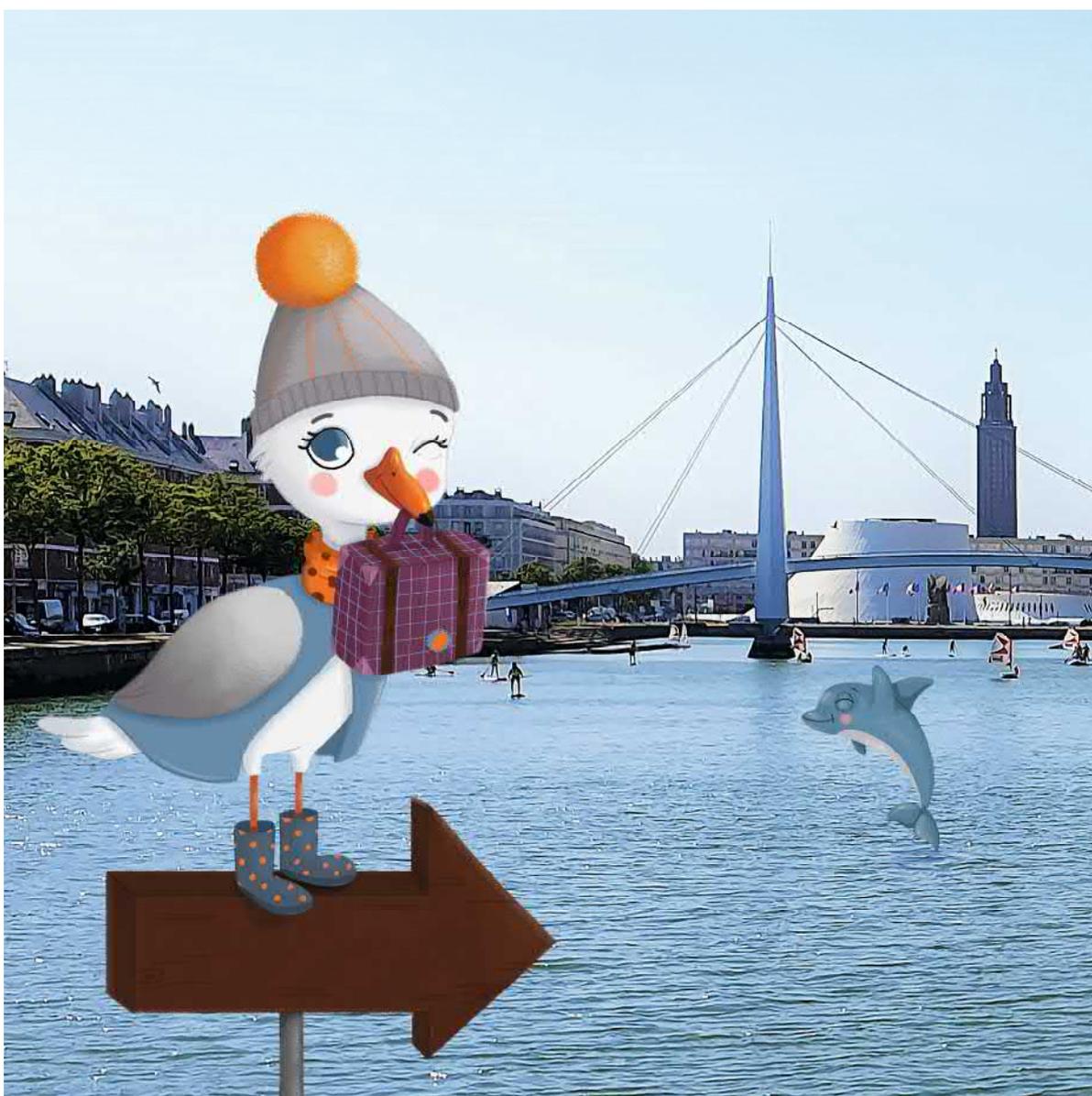
Prénom :

Date :



Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit
Objectif	Trouver des indices visuels (lettres, police d'écriture)

Consigne : Découpe les parties de texte et place-les à leur place sur la couverture.



Étiquettes à découper



Lynette la mouette

Odette Haouzi et les élèves de l'école Saint-Léon

découvre...

LE HAVRE

Lynette la mouette

Odette Haouzi et les élèves de l'école Saint-Léon

découvre...

LE HAVRE

Lynette la mouette

Odette Haouzi et les élèves de l'école Saint-Léon

découvre...

LE HAVRE

Lynette la mouette

Odette Haouzi et les élèves de l'école Saint-Léon

découvre...

LE HAVRE

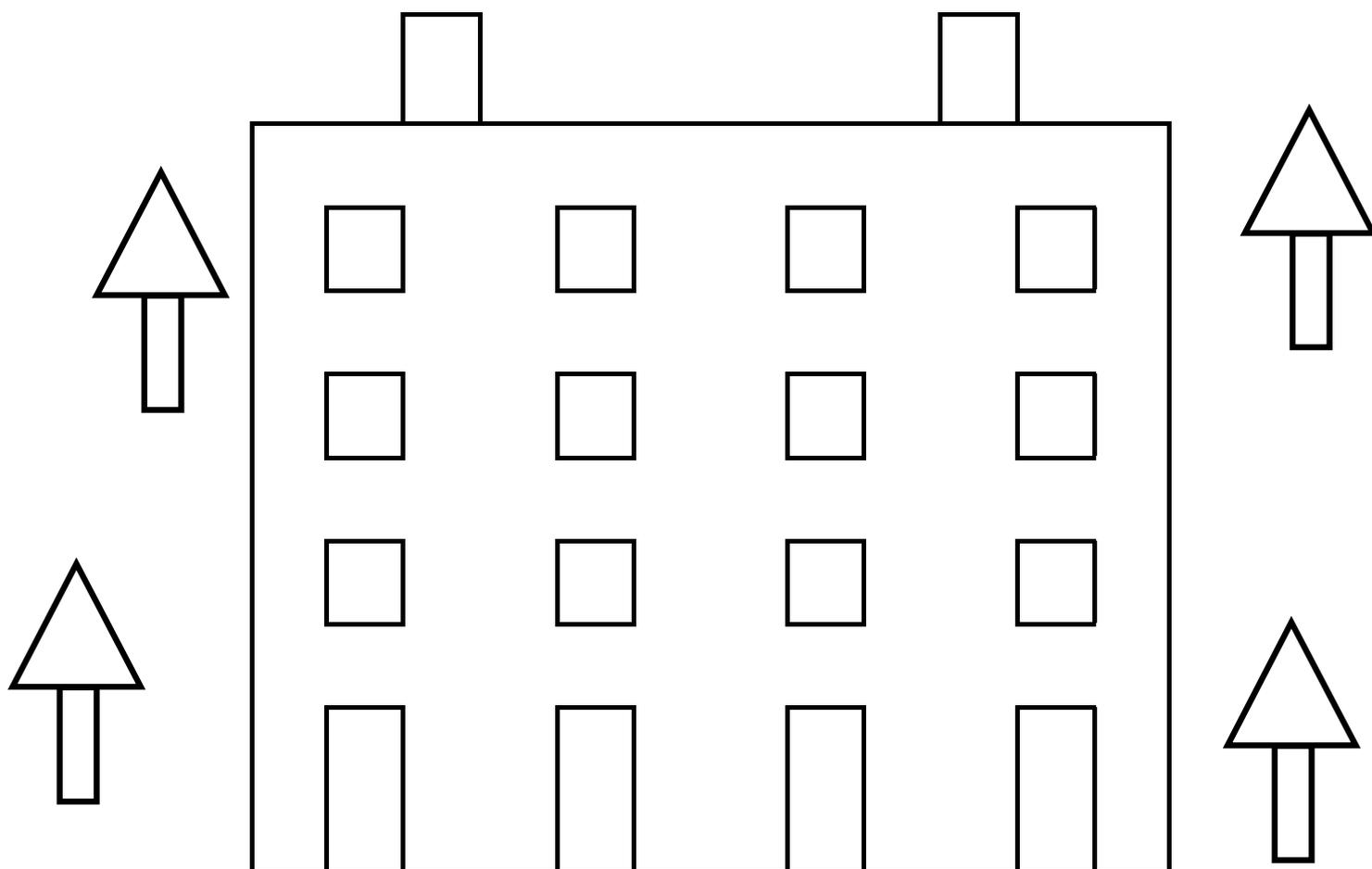
Prénom :



Date :

Domaine	Explorer les formes
Objectif	Reconnaître les formes carré, rectangle, triangle.

Consigne : Colorie en bleu toutes les fenêtres carrées, en rouge les rectangles et en vert les triangles.



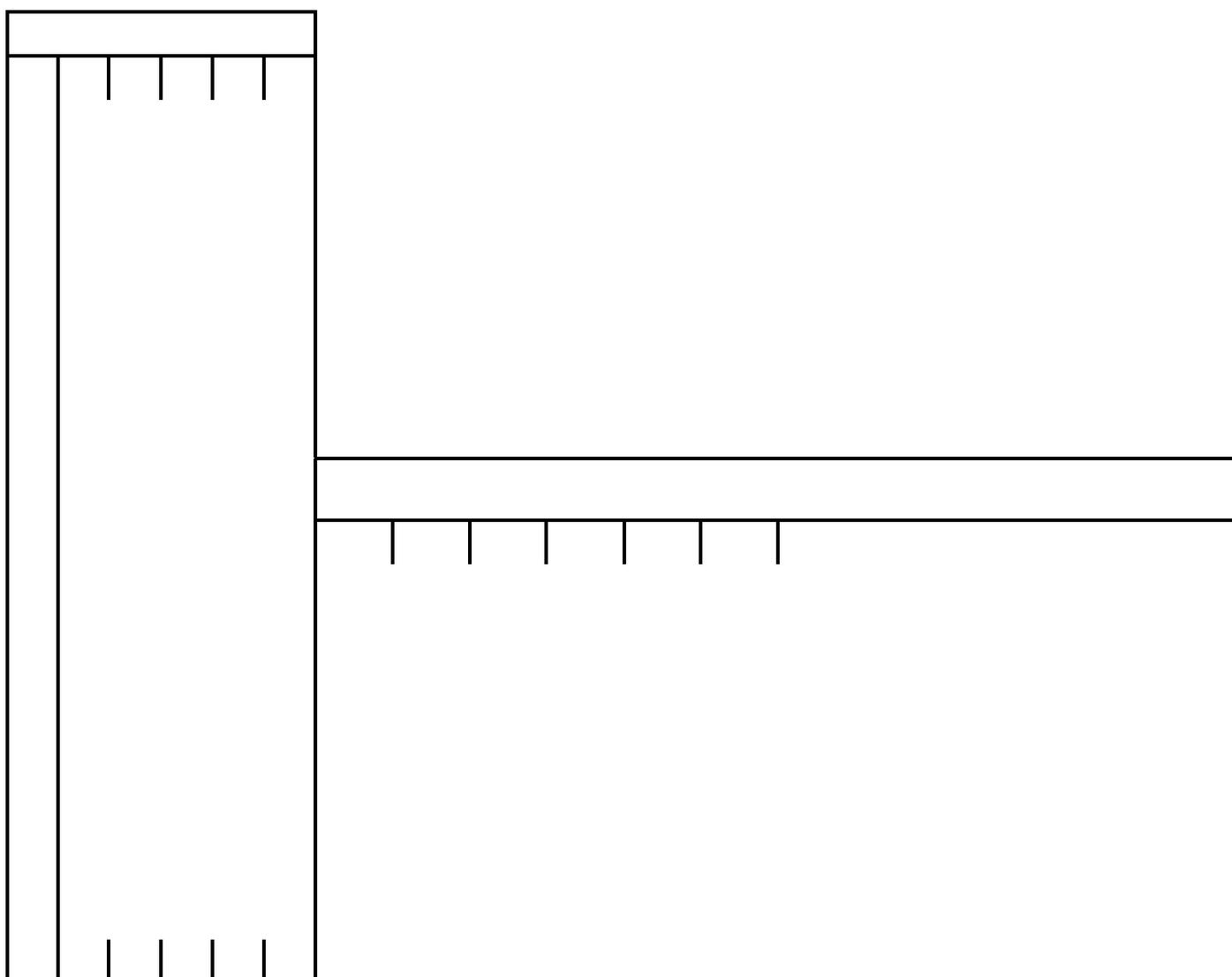
Prénom :



Date :

Domaine	Agir, s'exprimer, comprendre les activités artistiques
Objectif	Tracer des lignes verticales de haut en bas

Consigne : Je trace des lignes verticales dans la forme de l'hôtel de ville.



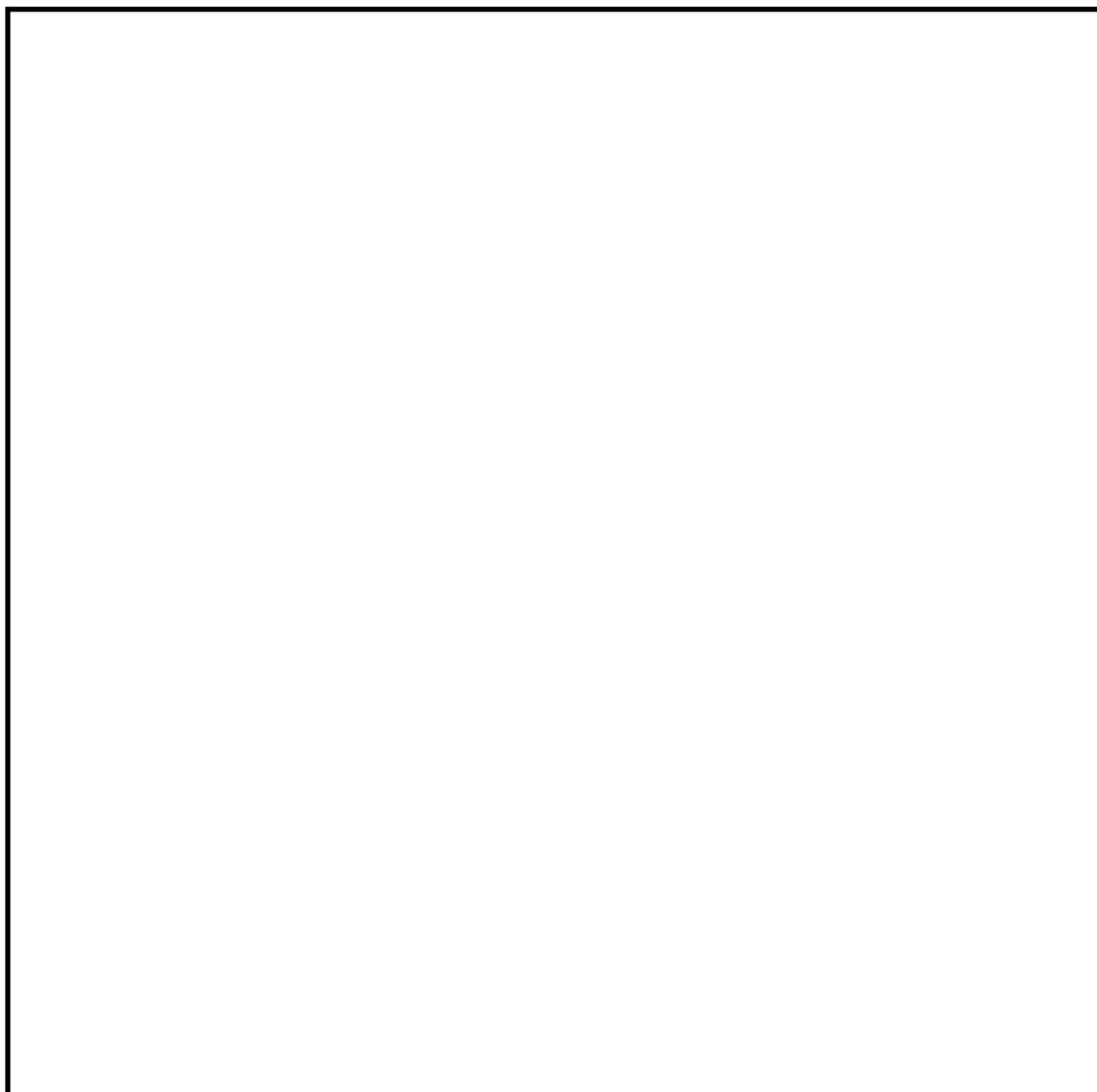
Prénom :



Date :

Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Objectif	Réaliser un puzzle. Reproduire un assemblage à partir d'un modèle.

Consigne : Reproduis la couverture du livre.



Images à découper



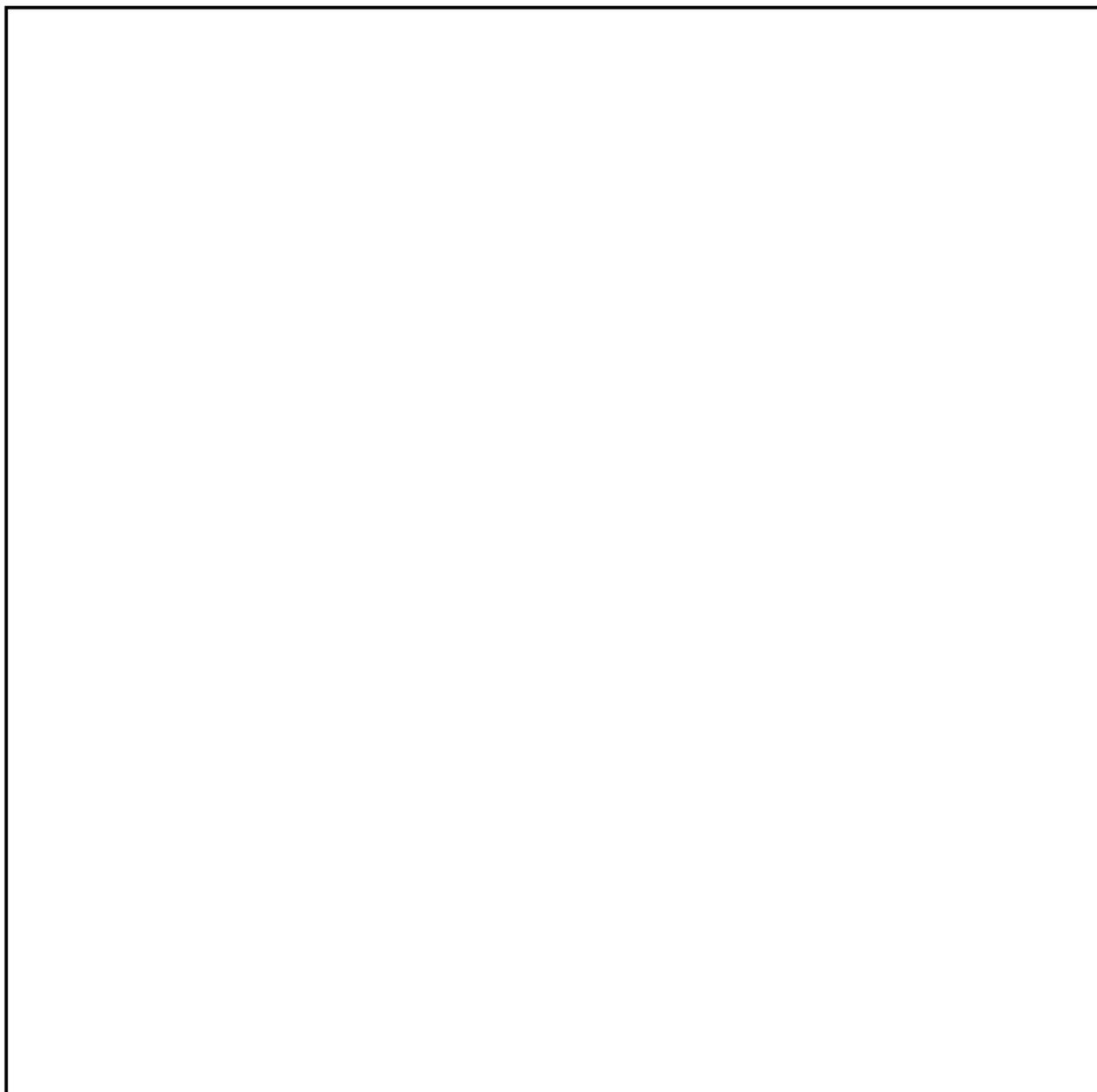
Prénom :



Date :

Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Objectif	Réaliser un puzzle. Reproduire un assemblage à partir d'un modèle.

Consigne : Reproduis la couverture du livre.



Images à découper



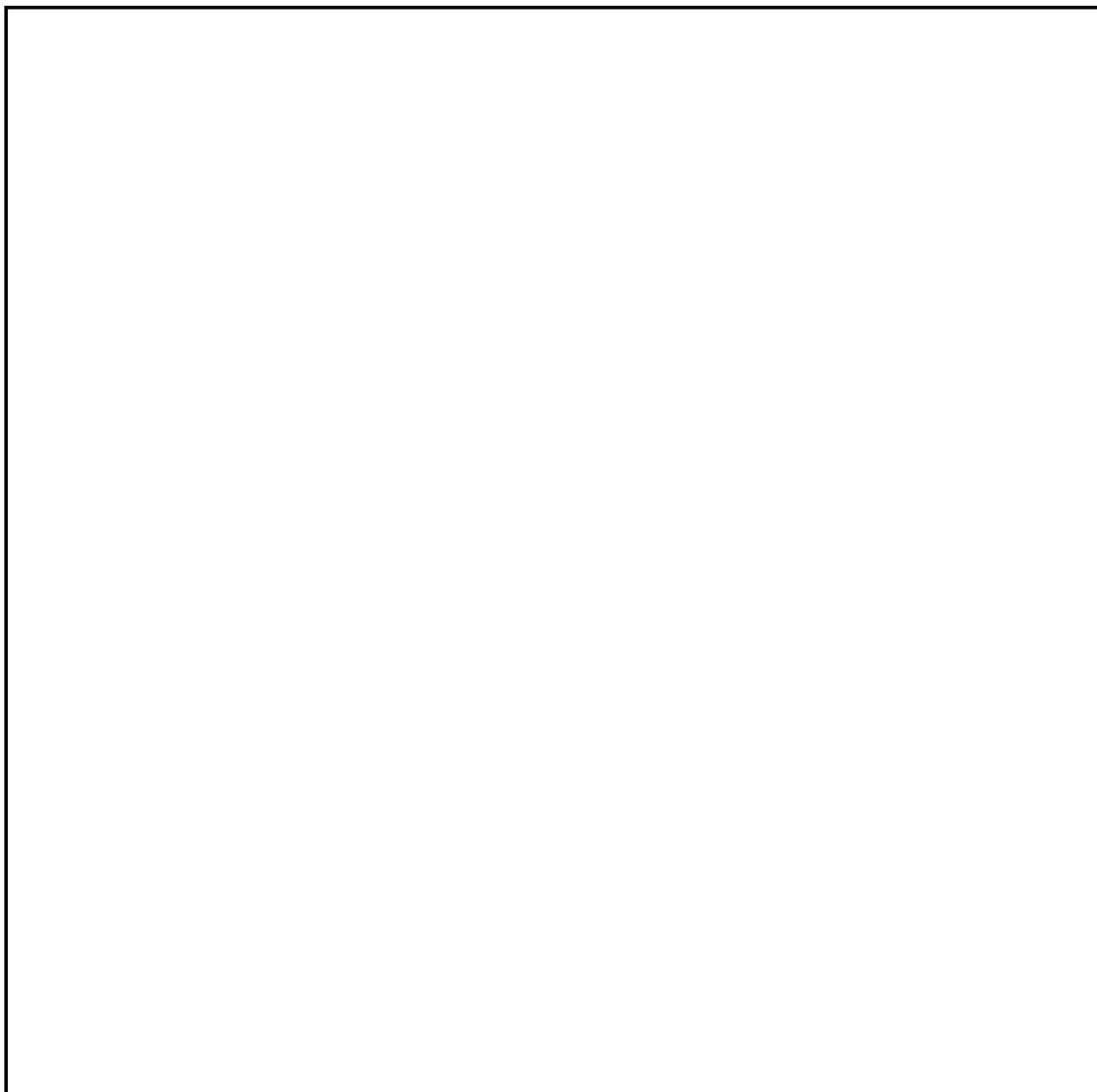
Prénom :



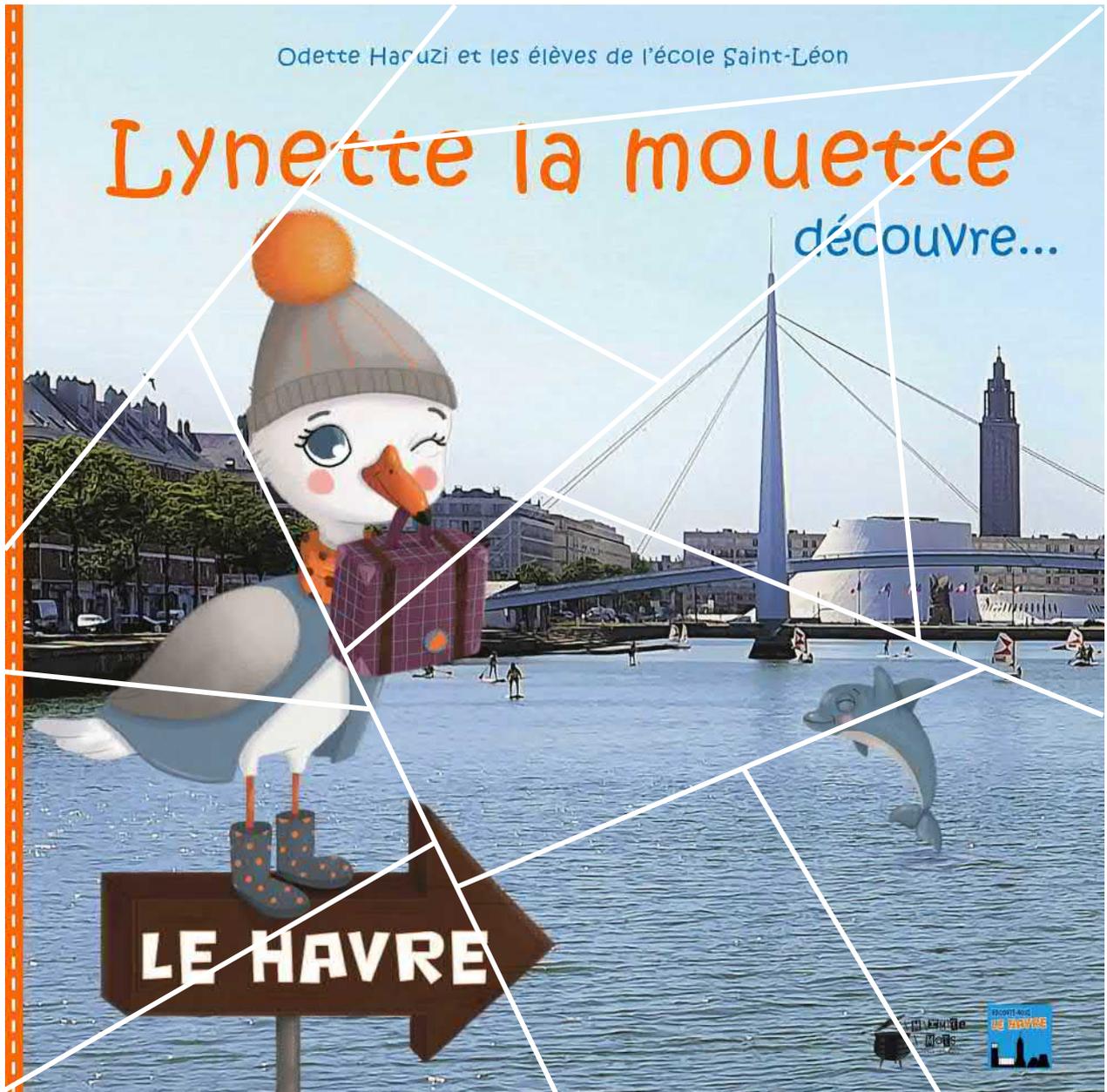
Date :

Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Objectif	Réaliser un puzzle. Reproduire un assemblage à partir d'un modèle.

Consigne : Reproduis la couverture du livre.



Images à découper



Prénom :

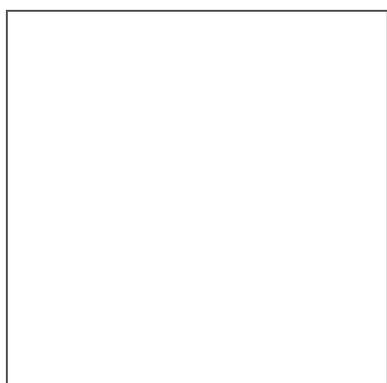


Date :

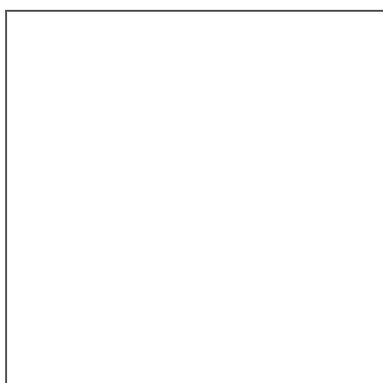
Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Objectif	Remettre une histoire dans l'ordre.

Consigne : Remets les images de l'histoire dans l'ordre.

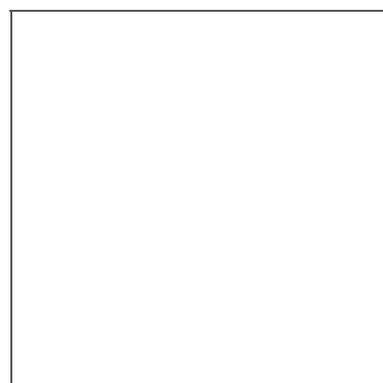
1



2



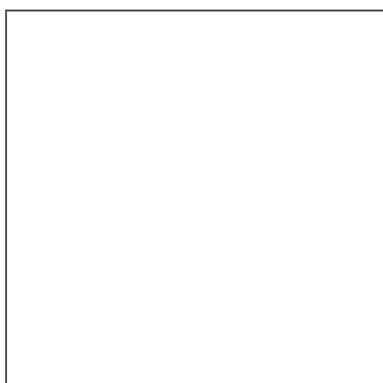
3



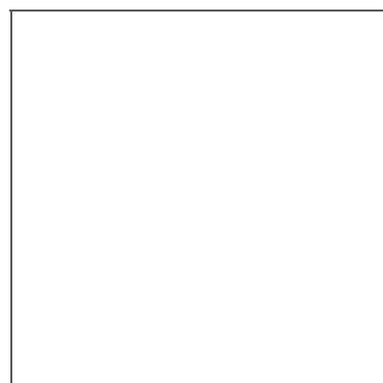
4



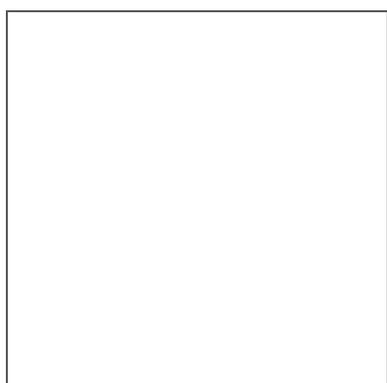
5



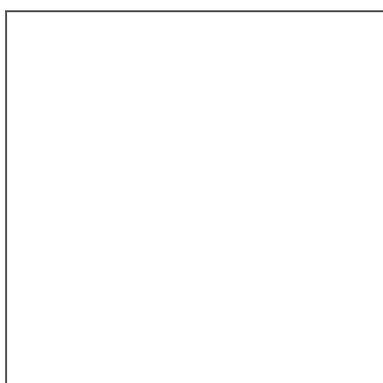
6



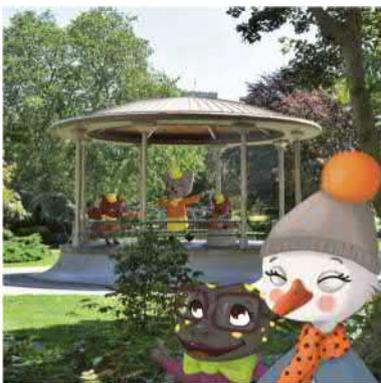
7



8



Images à découper



Prénom :



Date :

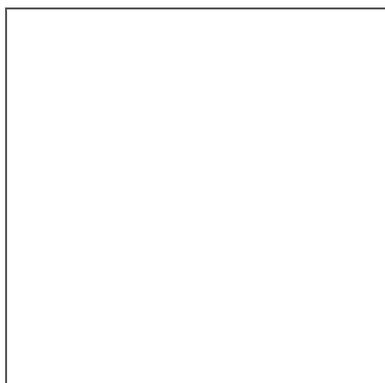
Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Objectif	Remettre une histoire dans l'ordre.

Consigne : Remets les images de l'histoire dans l'ordre.

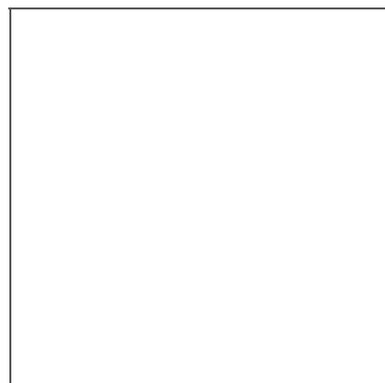
1



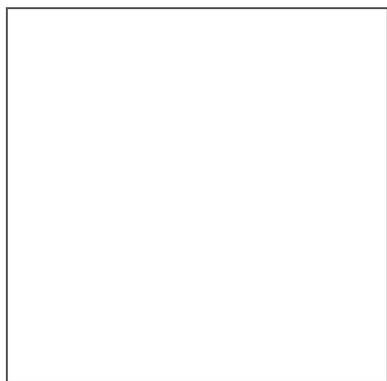
2



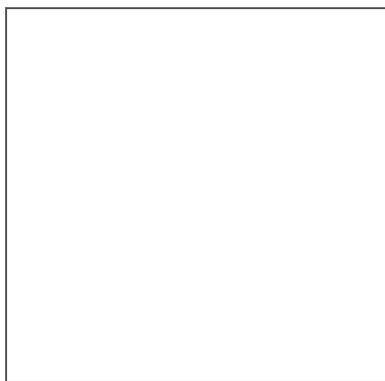
3



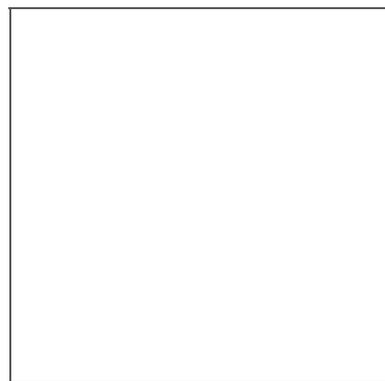
4



5



6



Images à découper



Prénom :

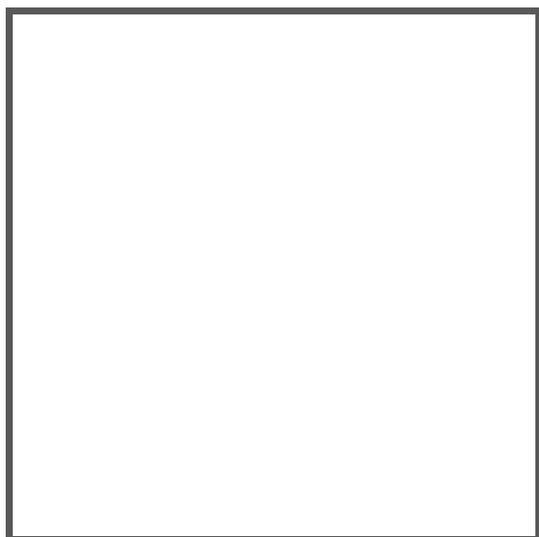


Date :

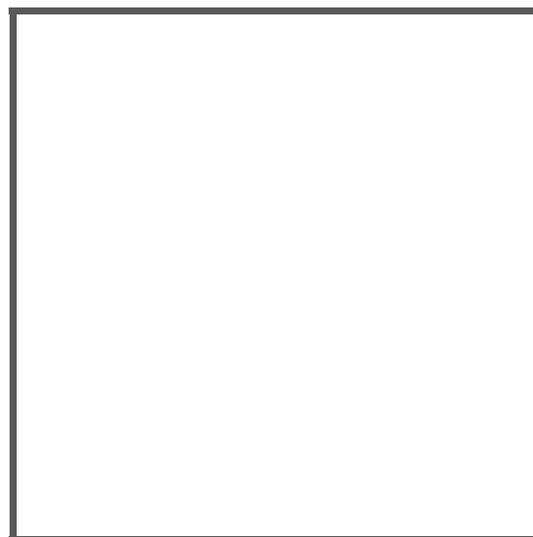
Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Objectif	Remettre une histoire dans l'ordre.

Consigne : Remets les images de l'histoire dans l'ordre.

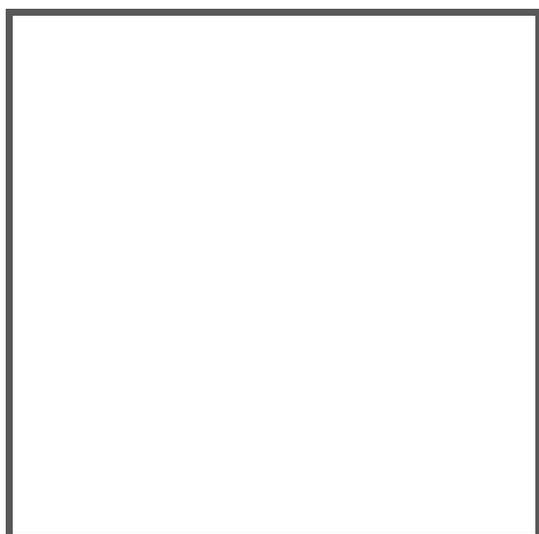
1



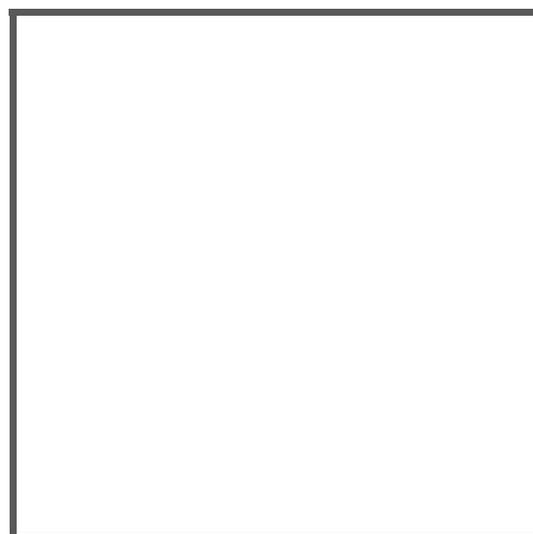
2



3



4



Images à découper



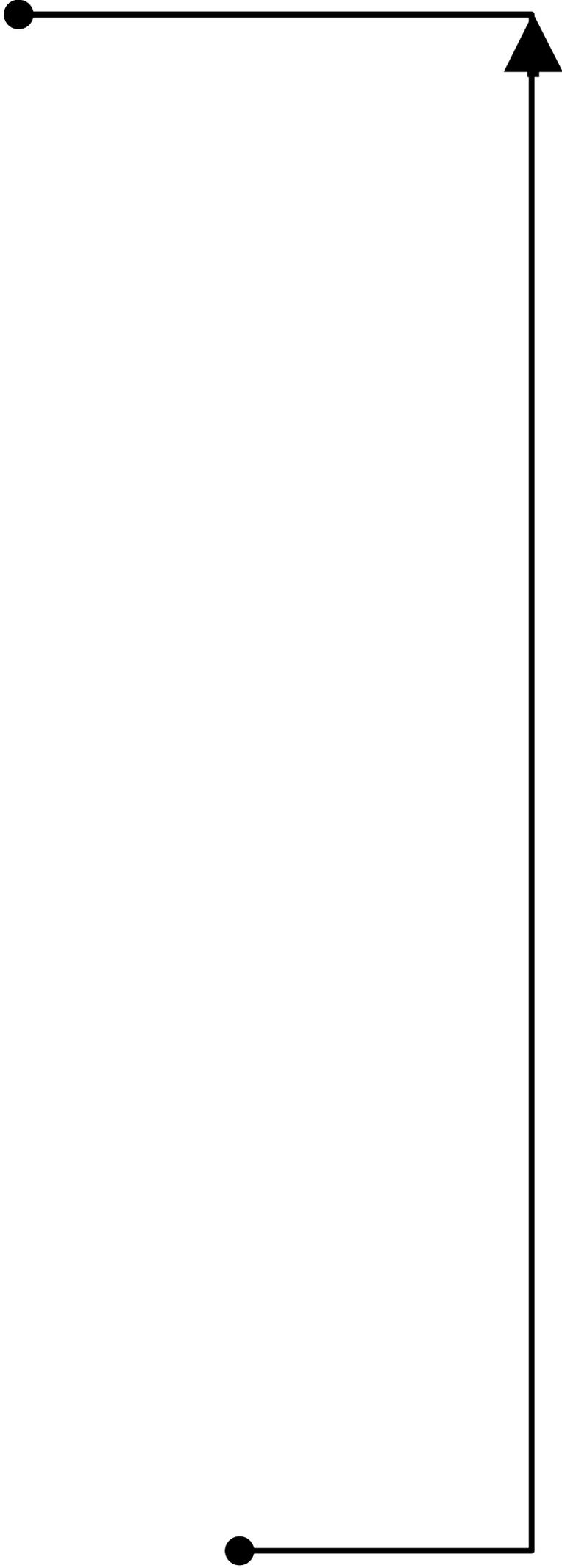
Prénom :

Date :



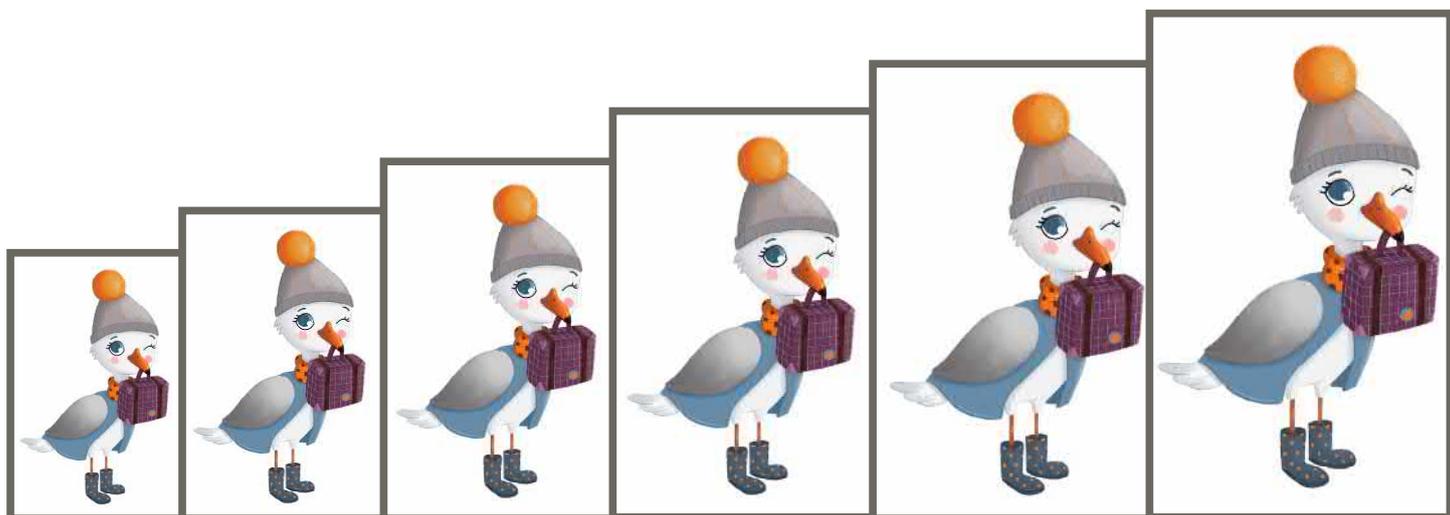
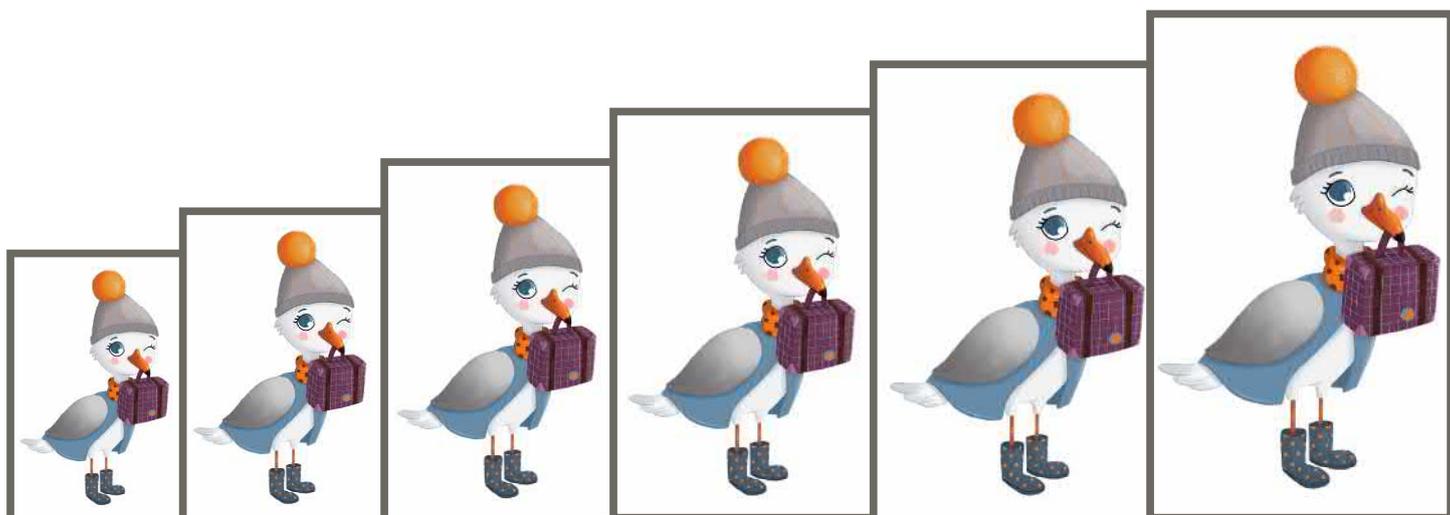
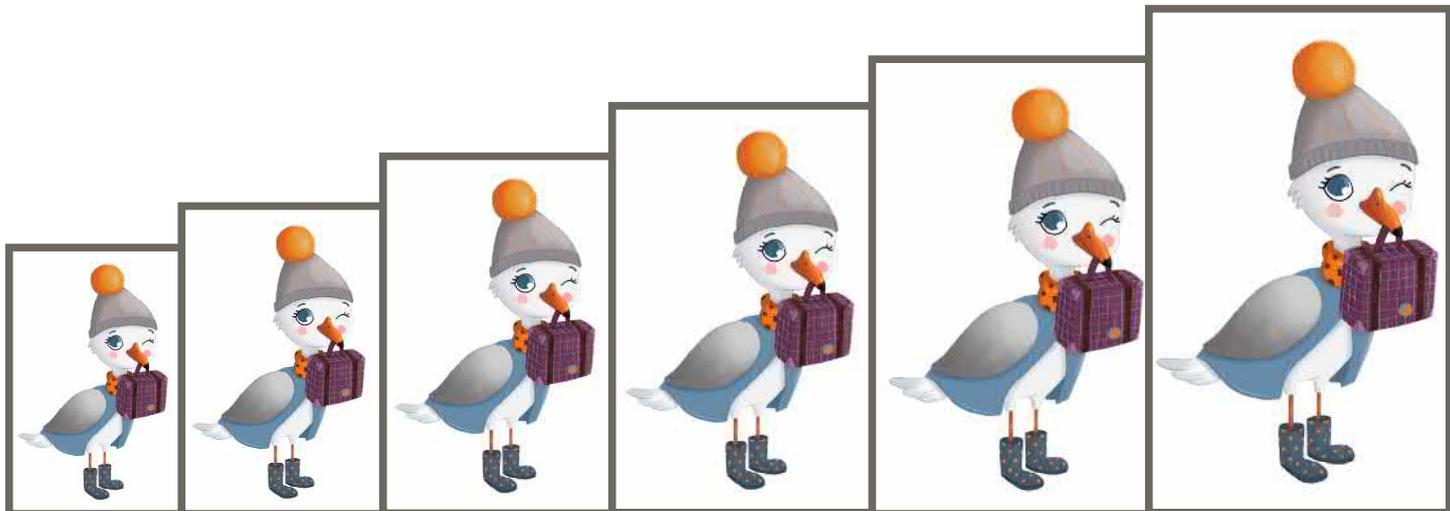
Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Objectif	Ranger des objets du plus petit au plus grand.

Consigne : Découpe les mouettes et range-les de la plus petite à la plus grande.



Images à découper

GS



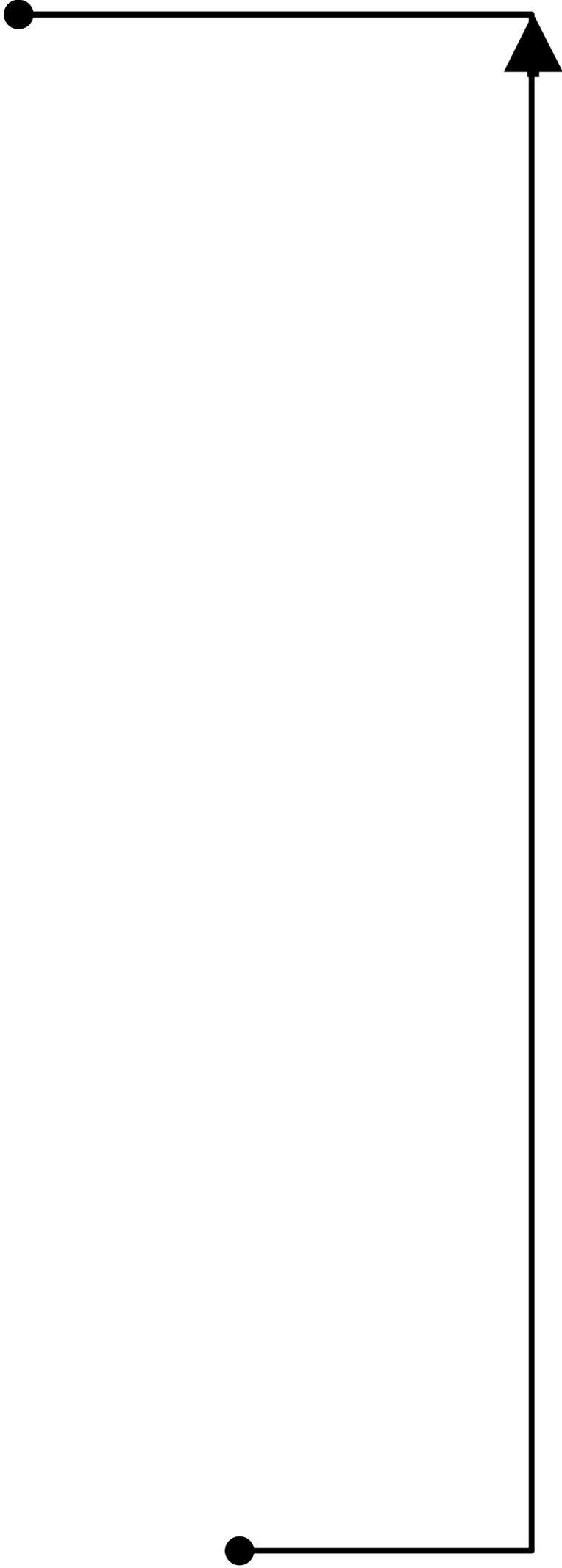
Prénom :

Date :



Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Objectif	Ranger des objets du plus petit au plus grand.

Consigne : Découpe les mouettes et range-les de la plus petite à la plus grande.



Images à découper



Prénom :

Date :



Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Objectif	Ranger des objets du plus petit au plus grand.

Consigne : Découpe les mouettes et range-les de la plus petite à la plus grande.



Images à découper



Prénom :

Date :



Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Objectif	Ranger des objets du plus petit au plus grand.

Consigne : Classe ces monuments Havrais du plus petit au plus grand.



Images à découper



Prénom :

Date :



Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Objectif	Ranger des objets du plus petit au plus grand.

Consigne : Classe ces monuments Havrais du plus petit au plus grand.



Images à découper



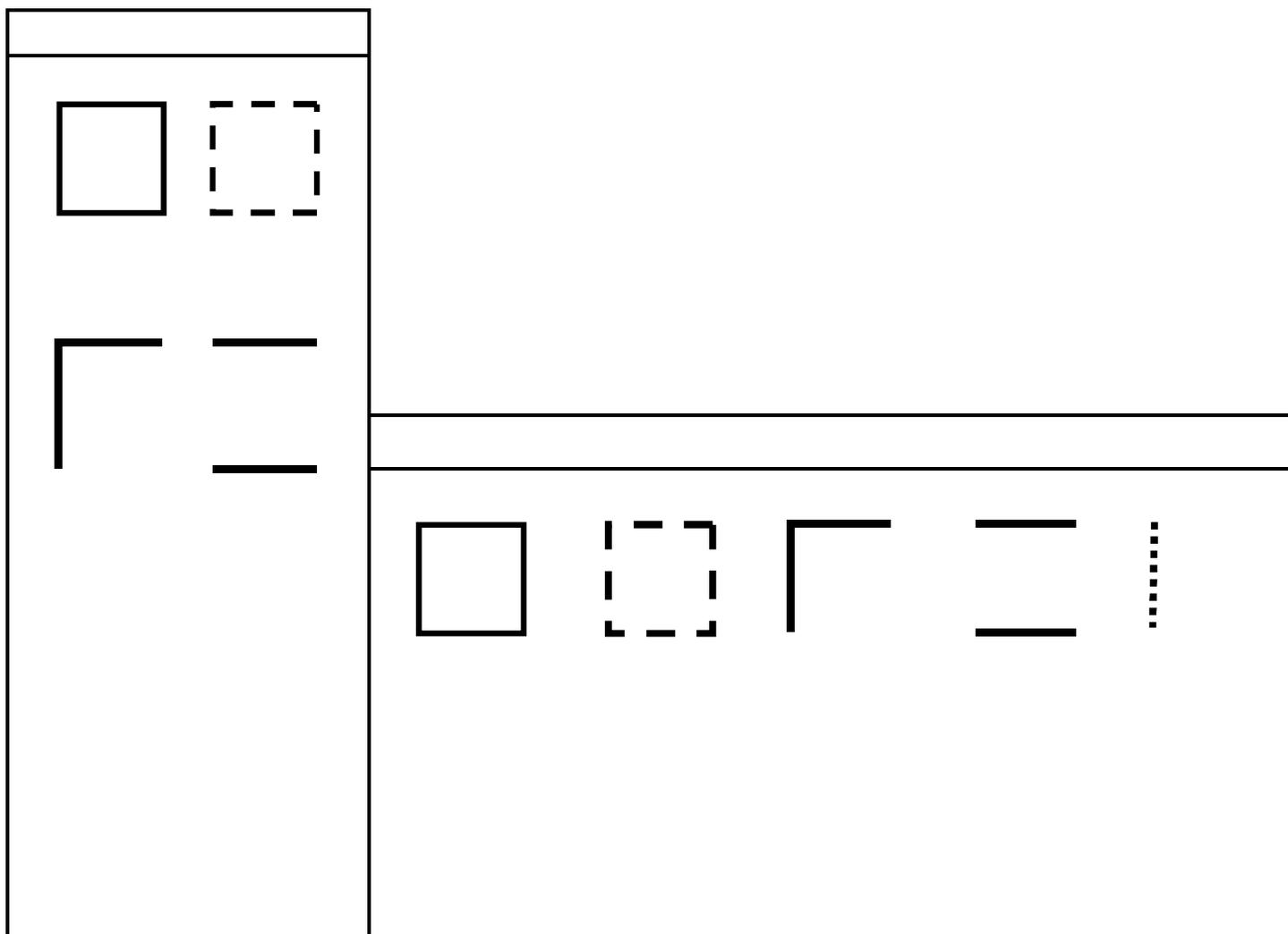
Prénom :

Date :



Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Objectif	Dessiner des carrés

Consigne : Je dessine des fenêtres carrées dans les immeubles Perret.



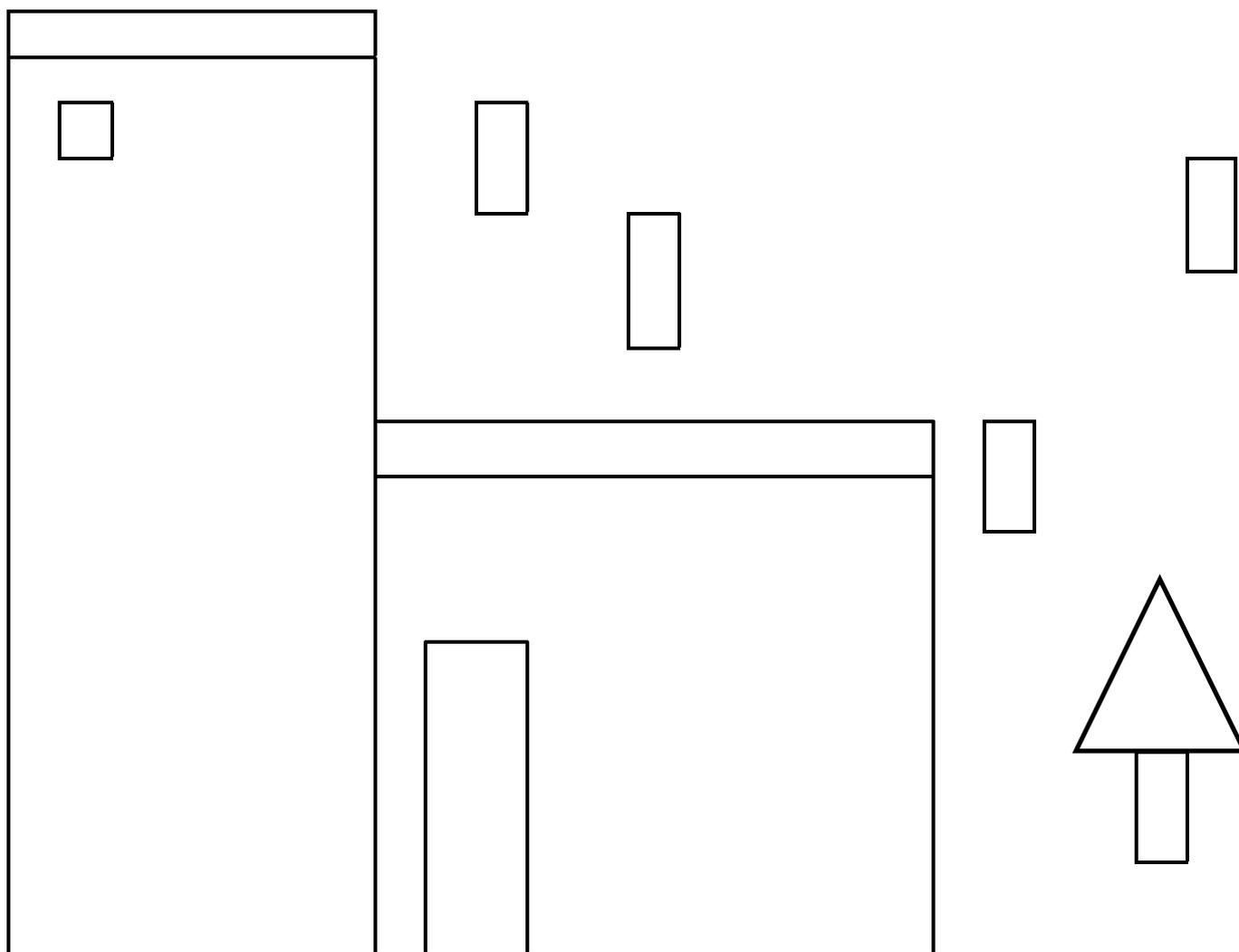
Prénom :

Date :



Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Objectif	Dessiner quelques formes planes : carré, rectangle, triangle

Consigne : Je dessine des fenêtres carrées, des portes rectangulaires et des arbres triangulaires.



Prénom :

Date :



MS
GS

Domaine	Construire les premiers outils pour structurer la pensée.
Objectifs	Approche des quantités et des nombres Découvrir les nombres et leurs utilisations Associer une quantité à un nombre

Consigne : Entoure le chiffre qui correspond à la quantité.



1 2 3 4 5 6



1 2 3 4 5 6



1 2 3 4 5 6



1 2 3 4 5 6



1 2 3 4 5 6

Consigne : Entoure le chiffre manquant

1		3		5		7			10
---	--	---	--	---	--	---	--	--	----

Prénom :

Date :



MS
GS

Domaine	Construire les premiers outils pour structurer la pensée.
Objectifs	Approche des quantités et des nombres Découvrir les nombres et leurs utilisations Associer une quantité à un nombre

Consigne : Indique le nombre correspondant dans chaque case.

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

Prénom :

Date :



Domaine	Explorer le monde du vivant
Objectif	Je distingue le vivant du non-vivant

Consigne : Colle une gommette sur ce qui est vivant.



Prénom :

Date :



Domaine	Explorer le monde du vivant
Objectif	Je distingue le vivant du non-vivant

Consigne : Entoure ce qui est vivant.



Prénom :

Date :



Domaine	Explorer le monde du vivant
Objectif	Je distingue le vivant du non-vivant

Consigne : Entoure ce qui est vivant et barre le non-vivant.



Prénom :

Date :



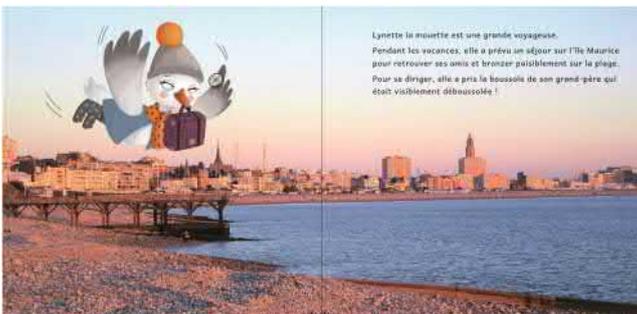
Domaine	Explorer le monde du vivant
Objectif	Identifier différents milieux

Consigne : Retrouve le paysage de la mer et celui de la ville.
Colle-les dans la bonne colonne.

La mer

La ville

Images à découper



Prénom :

Date :



Domaine	Agir, s'exprimer, comprendre par l'activité artistique
Objectif	Je colorie entièrement des espaces

Consigne : Colorie la mouette en respectant les couleurs de Lynette la mouette.



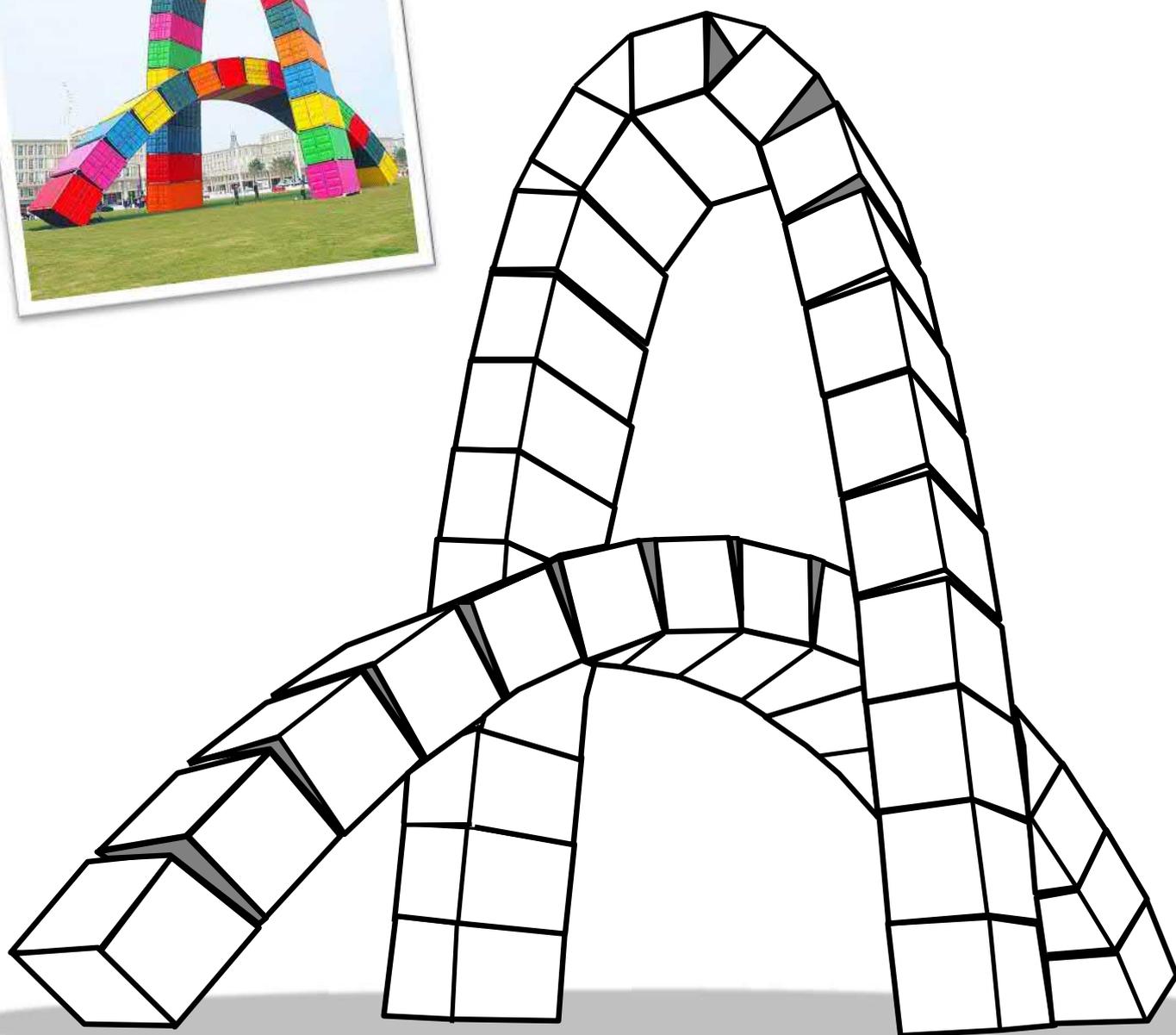
Prénom :

Date :



Domaine	<i>Agir, s'exprimer, comprendre par l'activité artistique</i>
Objectif	<i>Je colorie entièrement des espaces</i>

Consigne : Colorie l'arche de conteneurs comme le modèle.



Prénom :



Date :

Domaine	<i>Agir, s'exprimer, comprendre par l'activité artistique</i>
Objectif	<i>Je colorie entièrement des espaces</i>

Consigne : Colorie les vitraux de la tour de l'église Saint-Joseph en rouge, vert et jaune, et en bleu, le bas de l'église.

