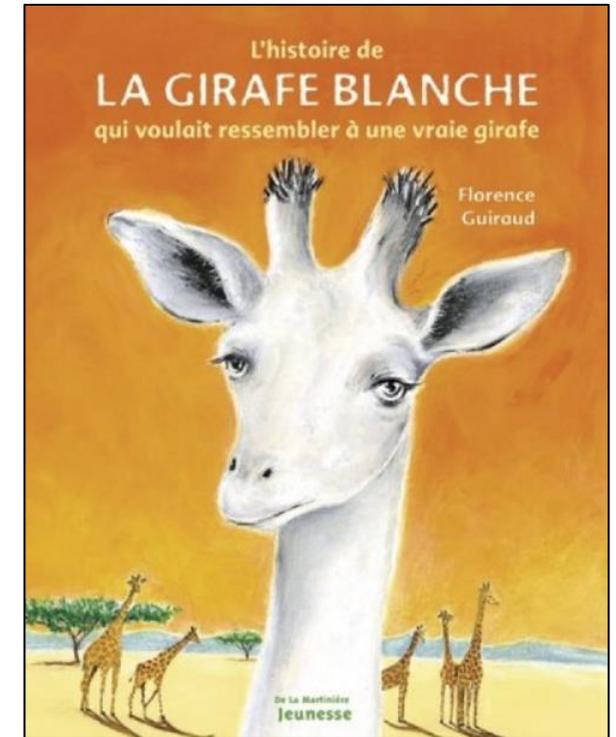


C'est l'histoire d'une girafe qui se prénomme Albina. Elle est désespérée car elle se sent différente des autres girafes : elle n'a pas de taches, elle est toute blanche. Que va-t-elle tenter pour retrouver le sourire ?

## Module 1

- Séance 1
- Bien comprendre l'histoire et la mémoriser pour pouvoir la raconter tout seul à la maison.
- Apprendre à mettre le vocabulaire en mémoire jusqu'à « farceur ».
- Lire et raconter jusqu'à « elle resta immobile presque une heure sous les rayons du soleil » sans montrer les images.
- Les laisser fabriquer leurs images.
- Montrer les images et discuter sur l'illustration de la page « vouloir ETRE comme les autres girafes »
- Lire jusqu'à la page 10 « idée » : horizon d'attente : quelle va être son idée ? Les faire dessiner.
  
- Séance 2
- Rappel du titre
- Rappel vocabulaire
- Lire jusqu'à la page 18 : bien expliquer le rôle du soleil + d'un autre élément sur son pelage
- Imaginer d'autres idées (penser à un travail en art)
- Raconter l'histoire : ne pas lire (l'expliquer aux enfants : différence LIRE / RACONTER).
- Faire raconter par un élève en affichant une illustration ( pages 1 à 4)
- Temps collectif pour enrichir avec le groupe classe
  
- Séance 3 : jouer le début de l'histoire
- Rappel du titre (+ voc lié : Première de couverture, auteur...)
- Matériel : masque de girafe, masque de léopard
- Faire mimer le vocabulaire appris (piocher une image dans la boîte à mémoire)



## Module 2

### Séance 1

- Réactiver le voc (chercher les mots rangés dans sa mémoire, lever le pouce lorsque le mot correspondant à l'image est trouvé)
- Ajouté le nouveau voc
- Rappel de l'histoire : relecture des pages lues.
- Faire raconter par un élève p 11 à 14
- Découverte des pages 18 à 26

### - Séance 2

- Énumérer de mémoire tous les animaux à qui la girafe a ressemblé
- Associer chaque « transformation » de la girafe au végétal utilisé.
- Faire raconter par un élève de la page 14 à 18
- Afficher la page 28 et une bulle de dialogue : imaginer ce que pense la girafe.

### - Séance 3

- Faire raconter chaque transformation par un élève différent

### - Séance 4

- L'enseignant raconte l'histoire depuis le début.
- Découverte des pages 29-30 : Que va-t-il se passer sans eau ? Est-ce que les animaux peuvent vivre sans eau ? Que vont-ils faire ?
- Observer l'illustration et les éléments présents : s'en servir de base pour créer le fond en art visuel.

## Module 3

### Séance 1

- Découvrir le voc nouveau
- Jouer l'histoire avec des masques
- Concours de dessin : créons les petits personnages de l'histoire !

### Séance 2 :

- Vote des élèves pour les personnages préférés (chacun est libre de garder son personnage)
- Jouer l'histoire avec les masques
- Bien mémoriser l'ordre d'apparition des plantes et des animaux (remettre dans l'ordre les images projetées, les cacher...)

### Séance 3

- Associer chaque animal à l'adjectif utilisé dans l'album (moqueur, farceur...) et mimer (associer personnage et smiley)
- Coloriage des petits personnages
- Revoir la page 30 et rappeler le problème : manque d'eau !
- Découvrir le nouveau vocabulaire
- Découverte des pages 31 à 34 : faire deviner la suite.

### Séance 4

- Donner une frise, coller les personnage dans l'ordre d'appartition, associer le smiley et la plante.
- Donner une silhouette du troupeau + girafe à colorier en noir et blanc.
- Faire jouer les scènes régulièrement jusqu'à la fin de la période
- Créer différentes girafes, les plantes ??