

	<h1>Une puce dans la savane</h1>				S5
					Substituts
Supports de travail proposés : - planche de jeu + crayons ou jetons de couleur					
Compétence détaillée dans le champ : associer un substitut nominal à un personnage					
Modalités	avec le Maître	Individuel	Binôme	Atelier	Collectif
	Autonomie				

Règle de l'activité : trouver le personnage dont on parle.

- **Phase 1 :** découverte du support, mise en place de l'activité (M/I)

Matériel :

Support A4 avec les 5 répliques de la puce (de l'histoire) identifiées par une pastille de couleur et les 5 animaux de la savane.

Consigne :

« Prenez le crayon de couleur vert (ou jeton). Vous colorierez en vert la pastille de l'animal dont parle la puce. »

Ecoutez :

« Ce **singe savant**, j'en fais mon affaire. C'est ma part du marché. »
 Idem avec d'autres crayons de couleur (ou jetons).

- **Phase 2 :** mise en commun, confrontation (M/C)

Echange oral pour comparer, valider, justifier les réponses (correction des erreurs).

Support :

Une puce dans la savane, Didier MOUNIE, Christophe MERLIN, Milan



Consigne : écoutez ce que dit la puce. De quel animal parle-t-elle ?



Ce singe savant , j'en fais mon affaire. C'est ma part du marché.	Ce farceur de rongeur , j'en fais mon affaire. C'est ma part du marché.	Ce balourd encombrant , j'en fais mon affaire. C'est ma part du marché.	Ce gros chat tacheté , j'en fais mon affaire. C'est ma part du marché.	Ce roi fainéant , j'en fais mon affaire. C'est ma part du marché.
●	●	●	●	●
				