



Ce supplément propose un ensemble de pistes pédagogiques et de fiches concrètes transposables à chaque numéro de la revue **WAKOU**. Les élèves de première année débutant dans l'apprentissage de la lecture, il est important de découvrir le fonctionnement de l'ensemble de la revue dans un premier temps.

- Tout peut commencer avec la **découverte du personnage de Wakou**, la bande dessinée « La BD de Wakou » met en scène les péripéties de ce petit personnage que les enfants prendront rapidement en affection. Par la suite, la lecture de la bande dessinée peut s'installer comme un rituel à la réception de chaque nouveau numéro.



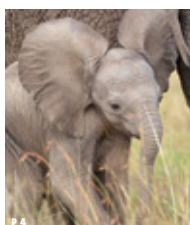
© Maximiliano Luchini



- Une étape pour bien intégrer la structure de la revue peut être **l'exploitation du sommaire** qui se trouve en page 3. On peut imaginer de petits jeux de rapidité où l'enfant, ayant le sommaire sous les yeux, doit retrouver la page de la rubrique énoncée. On peut également leur demander de citer le thème ou le titre d'une page donnée sans se plonger dans la revue. Par cet exercice, l'enfant découvrira le rôle du sommaire et se familiarisera avec son utilisation.

Les illustrations de la page 3, présentant les animaux allant être abordés dans la revue, peuvent être un point de départ pour demander aux enfants de lister les informations qu'ils connaissent déjà sur les animaux illustrés, de soumettre les questions qu'ils se posent à leur sujet. Les éléments ainsi récoltés peuvent être notés au tableau et présentés sous forme de brainstorming, permettant d'avoir une vue d'ensemble sur ce que les enfants connaissent (ou pensent connaître). Cette étape réalisée, on peut passer à la découverte du contenu de la rubrique. Dans le cas où certaines questions ou hypothèses ne pourraient être validées ou corrigées par la lecture de l'article, une démarche de recherche plus approfondie pourrait alors être menée.

En associant l'image de l'animal au titre de la rubrique qui y correspond, on peut demander aux élèves d'émettre des hypothèses sur les informations qu'ils pensent trouver au sein de cette même rubrique. Cet exercice d'anticipation à la lecture pourra être validé ou corrigé lors de la lecture de l'article.



SOMMAIRE

- BD Wakou P. 2
- En route, les éléphants ! P. 4
- Qui a construit ça ? P. 15
- BD Balez & Malina P. 18

EN FRANCAIS

- Au travers des deux rubriques « *La BD de Wakou* » et « *Balez & Malina* », on peut dégager les **caractéristiques et le vocabulaire liés à la bande dessinée**.

- Le récit est raconté en images.
- Il y a une succession de cases de tailles différentes (les vignettes).
- Les paroles sont écrites dans des bulles (les phylactères) alors que les explications sont données dans les cartouches.
- La forme des bulles indique différentes choses :



© Maximiliano Luchini



Les bulles rondes ou carrées indiquent ce que disent les personnages



Les bulles éclairs indiquent les cris forts des personnages



Et parfois, les bruits ne sont pas dans une bulle car ils ne sont pas liés à un personnage

© Baptiste Amsellem

- La taille de l'écriture à l'intérieur des bulles varie avec le volume sonore de la voix.
- Il y a un sens spécifique à la lecture de la bande dessinée (de gauche à droite, bande par bande).

- La rubrique à la fin du **WAKOU** proposant une courte histoire peut être le point de départ d'une activité mêlant écriture et compréhension à l'audition. L'entier du récit peut alors être lue par l'enseignant, interagissant avec les élèves en leur demandant de reformuler ou en expliquant d'éventuels mots de vocabulaire. Une fois l'histoire racontée, chaque enfant peut s'essayer à l'écriture spontanée en racontant, en quelques phrases, l'histoire qu'il vient de découvrir.

A partir de la question, chacun émet ses hypothèses



© Maximiliano Luchini

EN EVEIL

- Aux pages 26 et 27, une rubrique met en avant le fonctionnement du corps animal en parallèle à celui des humains. En partant de l'image représentant l'animal et en découvrant l'information liée à celle-ci, les enfants peuvent émettre des hypothèses sur la façon dont réagit l'être humain dans une situation similaire. Après plusieurs revues exploitées, les enfants peuvent créer différents jeux leur permettant d'utiliser les informations découvertes et de les mettre en mémoire.
 - Un « Memory » : les enfants créent les fiches « animaux » et les fiches « êtres humains » en rédigeant une courte phrase reprenant l'information apprise. S'ils le désirent, les enfants peuvent également illustrer chaque carte. Une fois le jeu confectionné, le principe du « Memory » peut

être appliqué. Les cartes sont mélangées et retournées face cachée. Tour à tour, chaque joueur retourne deux cartes, tentant de reconstituer des paires.

- Un « Qui est-ce ? » : en reprenant les mêmes fiches construites pour le jeu ci-dessus, les enfants peuvent les lire à l'ensemble de la classe. Le but du jeu est d'identifier si l'information lue appartient au monde animal ou au monde humain.

- La richesse des documentaires animaliers présents dans le **WAKPU** est une occasion de travailler **la carte d'identité animale : sous forme de mind map** (voir fiche photocopiable), de carte conceptuelle ou de fiche traditionnelle, cet outil permettra de synthétiser et de structurer les informations recueillies tout au long de la revue. Ces fiches peuvent être placées dans une farde référente à compléter tout au long de l'année. A l'aide d'intercalaires réalisés par les enfants, les différentes familles animales peuvent être abordées.

Pour que l'écriture ne soit pas un frein à la réalisation de la carte d'identité de l'animal, on peut réaliser de petites étiquettes reprenant les informations repérées et citées par les enfants. Ils pourront alors replacer et coller les étiquettes à l'endroit correspondant.

On pourra aussi se servir des cartes à collectionner présentes au début de la revue. D'une structure identique, elles permettent d'aborder l'habitat, le mode de déplacement, l'alimentation, le mode de reproduction et la taille de l'animal. Le code couleur facilite le classement par famille.



- Le lieu de vie des animaux est très régulièrement cité dans le **WAKPU**. Même si la notion de « monde » reste complexe pour des enfants de 1ère primaire, il semble intéressant de situer chaque animal rencontré, à l'aide d'une punaise, d'un drapeau ou encore d'une gommette, sur le planisphère.

- **Après la lecture** de l'ensemble du **WAKPU**, les cartes détachables présentes à la fin de la revue (entre les pages 34 et 35) peuvent être utilisées pour un quiz de classe. En réalisant des équipes, les questions peuvent être posées, par l'enseignant ou un élève volontaire, à l'ensemble des participants.

Les cartes détachables peuvent être conservées dans une boîte de classe, enrichie au fil des nouvelles revues. Le quiz peut donc être réitéré régulièrement, la difficulté augmentant au fur et à mesure du nombre de cartes récoltées.



Complète la carte mentale de l'animal que tu as découvert grâce à ton **WAKDU**.
Si certaines branches restent vides, continue tes recherches pour les compléter.

