



MIAOU !

Adaptée de la Moyenne Section au CP



FICHE PÉDAGOGIQUE

Thème : Narration visuelle et orale
2 livres par classe minimum

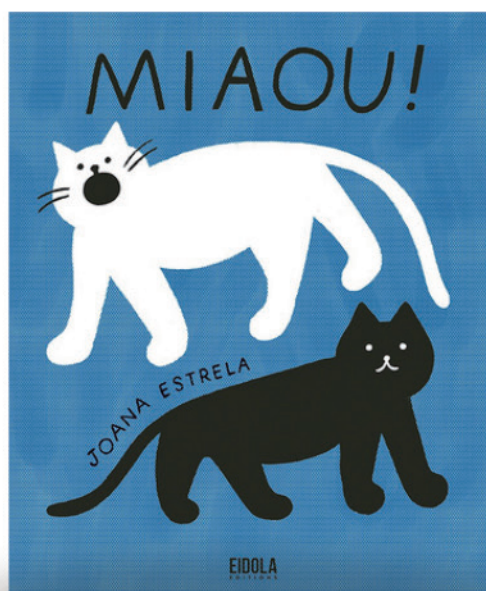
SÉANCE N°1 : DÉCOUVRIR ET RACONTER L'HISTOIRE

SÉANCE N°2 : OBSERVER ET COMPRENDRE LES COMPORTEMENTS

SÉANCE N°3 : LE JEU DES CUBES

SÉANCE N°4 : CRÉER SA PROPRE BANDE DESSINÉE

Comprend: Fiche enseignant : explication du déroulé des séances + documents à imprimer + modes d'emploi pour les pliages (cube et carnet BD).



LE LIVRE

On suit la journée d'une fillette et de ses deux chats, du lever du lit au coucher.



Livre illustré de 56 pages



ISBN : 979-10-90093-54-6

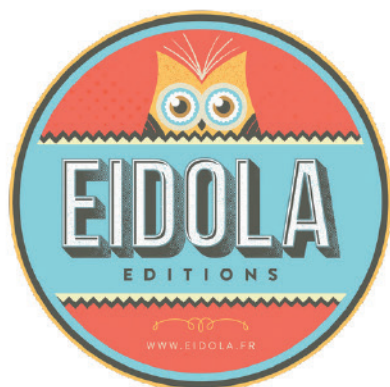
L'AUTEUR DU LIVRE

Joana Estrela : Née en 1990 à Penafiel, au Portugal. Elle découvre très tôt sa passion pour le dessin et l'écriture. Son premier livre, *Mana* en 2016 est salué par la critique et primé au Serpa Internacional. Ses albums jeunesse se caractérisent par un univers doux, coloré et expressif. Elle puise souvent son inspiration dans le quotidien et ses compagnons félines. *Miaou !* en est une belle illustration, mêlant fantaisie et humour. Aujourd'hui, elle continue de créer et de partager ses histoires avec un public jeune et curieux.



MAISON D'ÉDITION

Maison d'édition de littérature graphique pour lecteurs curieux.



Eidola éditions publie de la littérature graphique au sens large, pour tous les publics, souvent sur toile de fond éducative, avec un vrai souci de qualité et d'exigence littéraire. Albums illustrés, bandes dessinées, livres poétiques, musicaux ou scientifiques : chaque ouvrage est conçu pour nourrir la curiosité et le plaisir de lire. Nous mettons à disposition des fiches pédagogiques complètes et gratuites sur eidola.fr pour prolonger l'aventure en classe.

©Eidola éditions 2026

Avec l'aide financière du Pôle image Magélis

Magélis



SÉANCE N°1 : DECOUVRIR ET RACONTER L'HISTOIRE

DOMAINE ET COMPÉTENCES

CYCLE 1 - LANGAGE ORAL

- Formuler des énoncés de plus en plus complexes (utiliser des connecteurs : d'abord, ensuite, après, pendant).
- Dire ce qu'on va faire et expliquer comment on a fait.
- Comprendre, mémoriser et réemployer les mots liés à l'univers du livre (chat, école, maison...).
- Participer à une conversation en restant dans le propos.
- Émettre des hypothèses sur une situation à partir d'images.

CYCLE 2 - COMPRÉHENSION ET LECTURE

- Identifier les personnages, les lieux et les actions dans une histoire.
- Mobiliser des connaissances lexicales et culturelles pour comprendre un texte.
- Émettre des hypothèses sur le contenu d'un ouvrage à partir d'indices visuels (couverture, illustrations).
- S'exprimer clairement pour raconter ou décrire une situation

Objectifs de la séance :

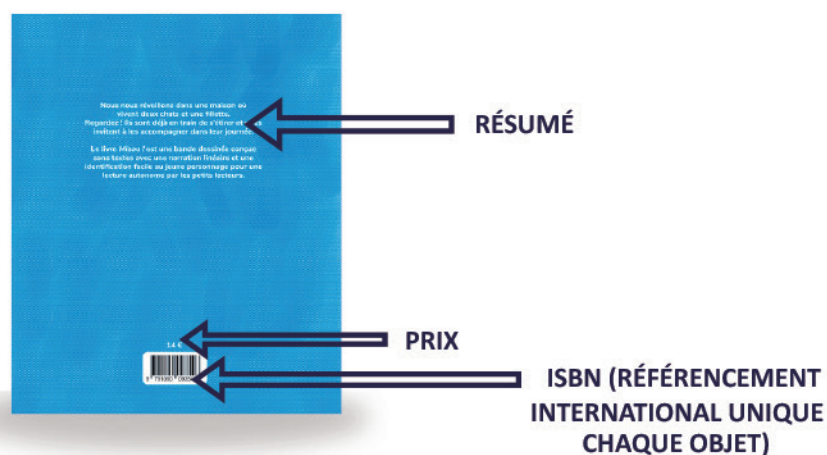
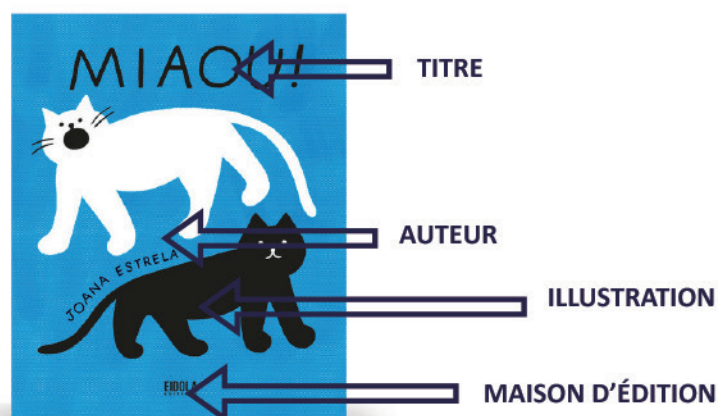
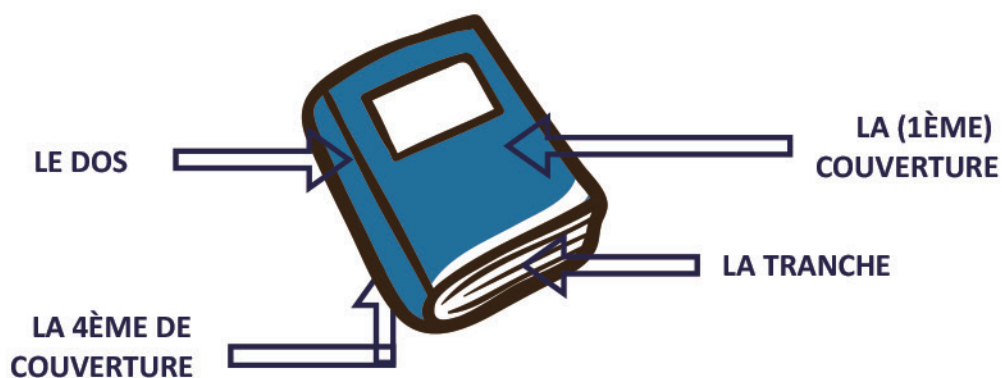
- Observer et décrire les images d'une bande dessinée
- Comprendre le sens global d'une situation à travers l'image.

Matériel nécessaire :

Cycle 1 : 1 exemplaire du livre pour l'enseignant.

Cycle 2: 1 livre pour 2 élèves et 1 pour l'enseignant.

ÉTAPE 1 : PRÉSENTER LE LIVRE AUX ÉLÈVES



ÉTAPE 2 : CHAQUE ÉLÈVE LIT POUR LA CLASSE ENVIRON 3 PAGES. RACONTANT L'HISTOIRE TELLE QU'IL/ELLE LA VOIT ET LA COMPREND.



SÉANCE N°2 : OBSERVER ET COMPRENDRE LES COMPORTEMENTS

DOMAINE ET COMPÉTENCES

CYCLE 1 - VIVRE ENSEMBLE

- Décrire une action ou une situation vécue ou observée.
- Se faire comprendre en exprimant une idée, un ressenti ou un jugement.
- Reformuler ce qu'un autre élève a dit.
- Comprendre et utiliser le vocabulaire lié aux émotions et aux comportements.
- Participer à un échange collectif autour de règles de vie.

CYCLE 2 - ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

- Reconnaître les émotions et les sentiments d'autrui.
- Développer sa capacité d'empathie et de respect envers les autres.
- Identifier les comportements appropriés et inappropriés à l'école.
- Comprendre la notion de civilité et de responsabilité dans la vie collective.
- S'exprimer et écouter dans un débat ou une discussion réglée.

Objectifs de la séance :

- Identifier les comportements appropriés et inappropriés dans une scène collective.
- Comprendre les notions de respect, partage et sécurité à l'école.
- Développer l'expression orale et le raisonnement moral.

Matériel nécessaire :

1 livre pour l'enseignant.

Scène de cour de récréation à projeter au tableau.



ÉTAPE 1 : LES ÉLÈVES EXPLIQUENT CE QU'ILS VOIENT ET IDENTIFIENT QUELS ÉLÈVES ONT UN COMPORTEMENT INAPPROPRIÉ



ÉTAPE 2 : LES ÉLÈVES JUSTIFIENT LEUR RÉPONSES EN EXPLIQUANT POURQUOI CES COMPORTEMENTS NE SONT PAS APPROPRIÉS.





SÉANCE N°3 : LE JEU DES CUBES

DOMAINE ET COMPÉTENCES

CYCLE 1 - EXPLORER LE MONDE / ACTIVITÉS ARTISTIQUES

- Comprendre et interpréter des images pour en dégager une chronologie.
- Formuler des énoncés de plus en plus complexes, notamment en utilisant les connecteurs temporels : d'abord, ensuite, après, enfin.
- Décrire une action ou une activité menée par un autre élève.
- Observer, manipuler, comparer pour ordonner des éléments dans le temps ou l'espace.
- Mobiliser la motricité fine et la perception visuelle
- Agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités artistiques : lire et interpréter une image, construire une représentation.

CYCLE 2 - FRANÇAIS / ARTS VISUELS / QUESTIONNER LE MONDE

- Identifier les informations contenues dans une série d'images et en comprendre le lien logique ou chronologique.
- Reconstituer une histoire en s'appuyant sur les indices visuels.
- Utiliser un vocabulaire adapté pour situer des actions dans le temps et dans l'espace (avant, après, à côté, dessus...).
- Exprimer, écouter et confronter des points de vue au sein d'un petit groupe.
- Observer et analyser une image ou une composition visuelle (lecture d'image en lien avec les arts visuels).
- Agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités artistiques : lire et interpréter une image, construire une représentation.

Objectifs de la séance :

- Développer la motricité fine.
- Comprendre une séquence d'images et la remettre dans un ordre logique.
- Produire un discours organisé (utilisation des connecteurs temporels : d'abord, ensuite, après...).

Matériel nécessaire :

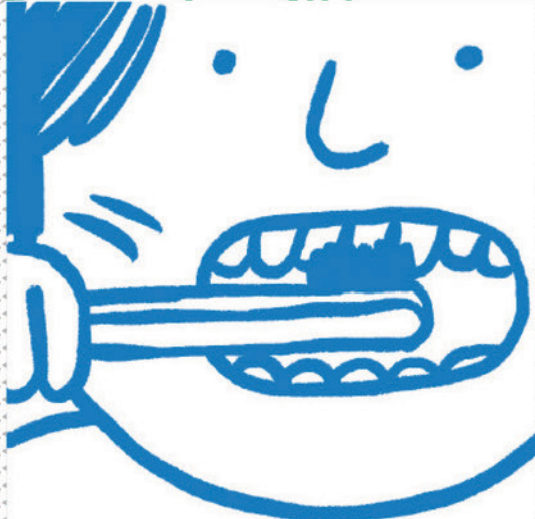
cubes par groupe d'élèves (4-5 élèves). Les Cubes sont imprimés sur du papier 120 gr minimum et confectionnés par l'enseignant.



ÉTAPE 1 : LES GROUPES/ÉLÈVES ASSEMBLENT LES HISTOIRES DANS LE BON ORDRE (6 HISTOIRES À RECONSTITUER).



ÉTAPE 2 : MISE EN COMMUN DES HISTOIRES, L'ENSEIGNANT VÉRIFIE LA JUSTESSE DES PROPOSITIONS.

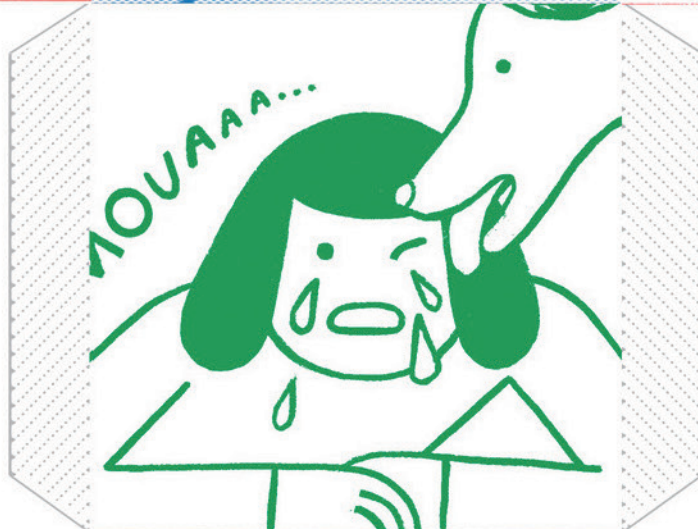
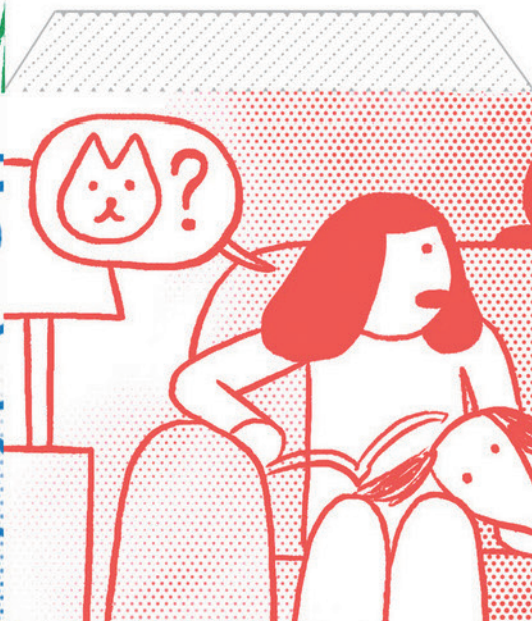
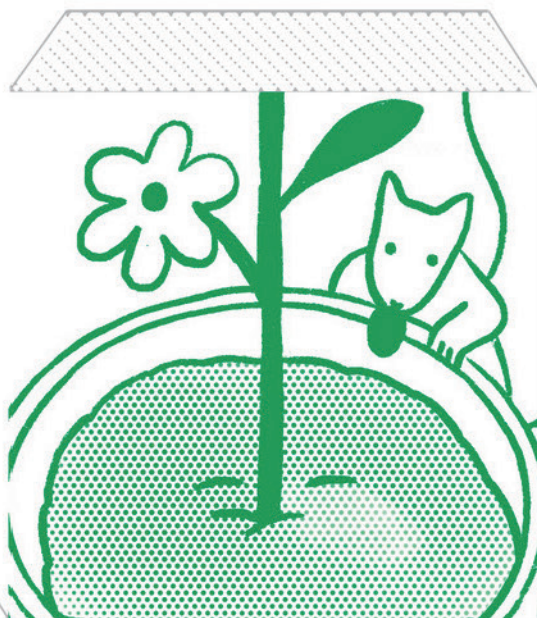


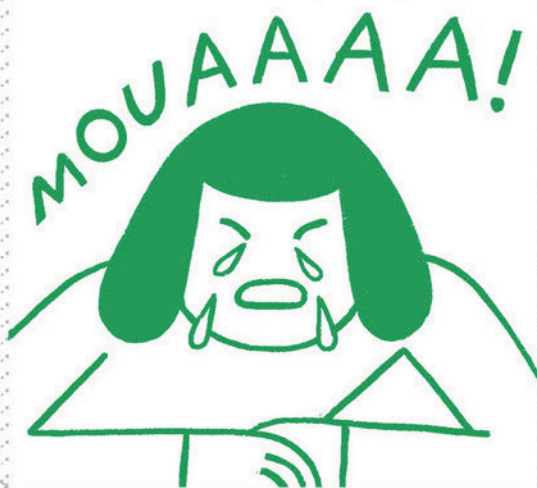


imprimer en A4

Séance n°3 - Miaou ! ©Eidola
éditions

Fiche enseignant 3/5







SÉANCE N°4 : CRÉER SA PROPRE BANDE DESSINÉE

DOMAINE ET COMPÉTENCES

CYCLE 1 - MOBILISER LE LANGAGE / EXPLORER LE MONDE / ACTIVITÉS ARTISTIQUES

- Comprendre, mémoriser, réemployer les mots des histoires entendues.
- Utiliser les connecteurs temporels : le matin, ensuite, après, le soir...
- Reconstituer une suite d'images selon une chronologie logique.
- Dire ce qu'on fait, ce qu'on va faire et ce qu'on a fait.
- Agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités artistiques

CYCLE 2 - FRANÇAIS / QUESTIONNER LE MONDE / ARTS VISUELS

- Identifier la chronologie d'un récit visuel
Utiliser les connecteurs temporels
- Réaliser un objet simple (livret illustré) en respectant les consignes de pliage, collage, découpage (décoration) dans le respect des consignes.
- Observer et décrire une image
- Mobiliser sa créativité et son sens esthétique (réaliser la couverture d'un projet).
- Travailler avec soin, respecter les étapes d'un projet collectif.

Objectifs de la séance :

- Créer une mini bande dessinée à partir de vignettes existante.
- Comprendre la notion de séquence narrative (début, milieu, fin).
- Justifier ses choix à l'oral et présenter son travail à la classe.

Matériel nécessaire :

Une série de vignettes par élève à imprimer par l'enseignant.

Une feuille A3 (la dernière feuille du PDF) par élève, à imprimer sans bord perdu par l'enseignant .



SÉANCE N°4 : CRÉER SA PROPRE BANDE DESSINÉE

 **ÉTAPE 1 :** UNE SÉRIE DE 12 VIGNETTES À DÉCOUPER PAR LES ÉLÈVES OU PAR L'ENSEIGNANT. CHAQUE ÉLÈVE DOIT ENSUITE REMETTRE LES VIGNETTES DANS L'ORDRE AFIN DE RECONSTITUER LA JOURNÉE DE LA PETITE FILLE.

 **ÉTAPE 2:** MISE EN COMMUN DES PROPOSITIONS, PUIS L'ENSEIGNANT PRÉSENTE LA SOLUTION. IL PEUT TOUTEFOIS EXISTER DES VARIANTES SELON LES ÉLÈVES (EX : CERTAINS PRENNENT LEUR DOUCHE LE MATIN, D'AUTRES LE SOIR).

 **ÉTAPE 3 :** L'ENSEIGNANT DISTRIBUE UNE FEUILLE A3 À IMPRIMER À CHAQUE ÉLÈVE, À PLIER ET DÉCOUPER SELON LE MODE D'EMPLOI, SOIT PAR LES ÉLÈVES EUX-MÊMES, SOIT PAR L'ENSEIGNANT.

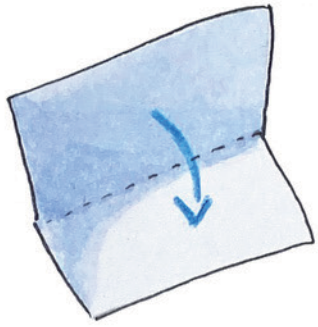
 **ÉTAPE 4 :** LES ÉLÈVES COLLENT LES VIGNETTES DANS LE BON ORDRE À PARTIR DE LA DEUXIÈME PAGE (2 VIGNETTES PAR PAGE, 4ÈME DE COUVERTURE BLANCHE). POUR LA RÉALISATION DE LA COUVERTURE, LES ÉLÈVES DOIVENT FAIRE UN DESSIN SUR LA PAGE CORRESPONDANT AU TITRE "UNE JOURNÉE" ET ÉCRIVENT LEUR PRÉNOM SUR LES POINTILLÉS.





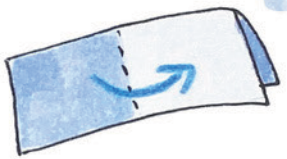
imprimer en A4

1



Plier en deux (dans la longueur)

2



Replier en deux

3



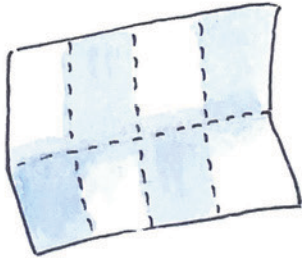
Replier à nouveau en deux

4

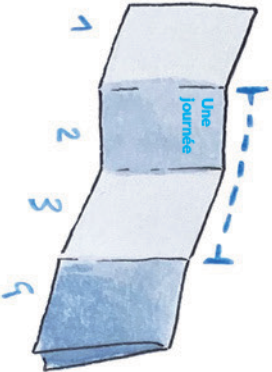


Tout déplier

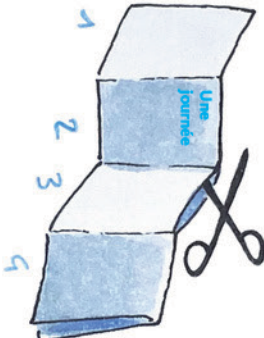
(La feuille doit être marquée par les plis en 8 parties)



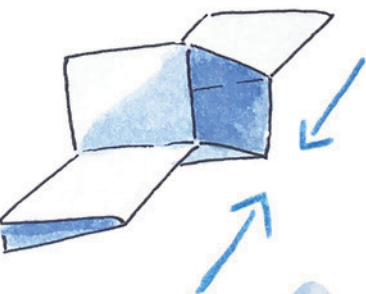
5



Plier dans la longueur puis couper le pli central des parties 2 et 3



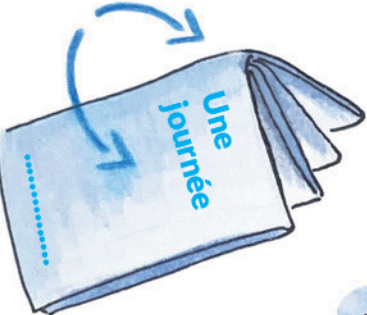
6



Pousser les parties 1 et 4 vers l'intérieur, cela doit former un +



7



Plier pour que la couverture soit en première page (bien marquer le pli pour un résultat net)

UNE JOURNÉE
