



Animation pédagogique (2013/2014): Albums à jouer (FOAD)

Travail à partir de l'album « *Le p'tit bonhomme des bois* »

de Pierre Delye et Martine Bourre chez Didier Jeunesse

Résumé de l'album :

Il était une fois un p'tit bonhomme des bois. Il était un peu tête en l'air et espiègle avec ça. Ce jour-là, le p'tit bonhomme des bois marche dans la forêt. Il suit le chemin et ses pensées. Mais caché derrière un arbre, un blaireau le regarde. Le blaireau dit avec un petit sourire : "Oh, un p'tit bonhomme des bois, ce doit être bon un p'tit bonhomme des bois, je n'ai jamais mangé de p'tit bonhomme des bois, je mangerai bien du p'tit bonhomme des bois." Mmm ! Qu'il a l'air appétissant ce p'tit bonhomme des bois ! L'un après l'autre, blaireau, renard, loup et ours se mettent à rêver de croquer ce petit lutin et, tant que faire se peut, les autres animaux alléchés qui le suivent aussi sur la pointe des pieds. Jusqu'au moment où le p'tit bonhomme des bois a comme un mauvais pressentiment.

Le projet :

Réécriture de l'album avec reformulation de l'histoire et réalisation des illustrations par les élèves.

Réaliser un parcours en salle de motricité.

Présenter notre travail aux autres classes de l'école.

AGIR DANS SON CORPS :

Compétence visée : « Se repérer et se déplacer dans l'espace »

Activités choisies : des **déplacements** (marcher, courir, ramper, sauter)

courir pour essayer d'attraper ou s'échapper ou franchir,

des réactions à un signal

des parcours à suivre

	Organisation /comportements recherchés	Questionnement, activités des élèves
1. Situation de découverte Pour entrer dans l'activité ➤ Jeu pour entrer dans l'activité	En collectif / respecter le dispositif matériel, s'engager dans l'activité <i>Repérer la rapidité des élèves afin de pouvoir classer au moins deux élèves dans chacun des 3 groupes d'animaux : blaireau, ours et loup</i>	Jeu type « minuit à la bergerie » Les p'tits bonshommes des bois se promènent. Ils se retrouvent nez à nez avec le loup(le blaireau ou l'ours) qui veut l'attraper. Les p'tits bonshommes se sauvent et se réfugient au pied d'un arbre avant que l'animal ne les attrape. (des tapis représentent le refuge)
2. Situation de référence Pour voir où on en est ➤ Réalisation du parcours : la fuite du P'tit bonhomme des bois	<i>Après le travail autour de l'album sur la couverture, les personnages, les différentes situations de langage sur les caractéristiques de la forêt</i> Et après une réelle promenade en forêt quand c'est possible <u>En regroupement dans la classe :</u> Indiquer aux élèves qu'ils vont imiter le P'tit bonhomme des bois de l'histoire qui s'échappent dans la forêt	Décrire une forêt à partir d'une affiche Imaginer des obstacles que peut rencontrer le personnage (des troncs d'arbre, des trous, des cailloux, des rivières...) Décrire la vitesse des animaux (le loup le plus rapide puis l'ours et le blaireau)

	Ramper	<p><u>Atelier des troncs(=banc et tunnel)</u> Passe sous le tronc d'arbre (=le banc), dans le tronc (=le tunnel) >En collectif dans la salle d'évolution : au signal, faire le serpent, le ver de terre...</p>
<p>4. Situation de référence Pour mesurer les progrès</p> <p>➤ Réalisation du parcours : la fuite du P'tit bonhomme des bois</p>	<p>En collectif (1 groupe d'observateurs, 1 groupe d'acteurs)</p>	<p>Réalisation du parcours en échappant au blaireau, à l'ours, ou au loup</p> <p>Le but ne pas se faire attraper par le même animal que la première fois mais par un plus rapide ou par aucun animal</p>

ASPECTS INTERDISCIPLINAIRES :

	Compétences travaillées	Activités proposées
S'approprier le langage	<p>Emettre des hypothèses, prendre des indices Enrichir son vocabulaire Reformuler une histoire avec ses propres mots Comprendre une histoire adaptée à son âge Ordonner des images Développer son imaginaire</p>	<p>Décrire la couverture de l'album : émettre des hypothèses sur son contenu, en identifiant les personnages Identifier lequel est le personnage principal Décrire les illustrations de l'album Nommer les personnages de l'histoire Répondre à des questions simples de compréhension Reformuler l'histoire avec ses propres mots afin de fabriquer notre propre album qu'on racontera aux élèves des autres classes Raconter l'histoire à d'autres enfants de l'école Imaginer les obstacles que peut rencontrer le p'tit bonhomme des bois dans la forêt</p>
Découvrir l'écrit	<p>Savoir à quoi sert un album : reconnaître le titre, l'auteur, l'éditeur Aborder le principe alphabétique Découvrir l'écrit et ses fonctions Découvrir les réalités sonores du langage</p>	<p>Reconnaître le titre, l'auteur, l'éditeur Reconnaître des mots identiques (ceux des animaux de l'album : renard, blaireau, ours et loup) Recomposer des mots de l'album (les mêmes animaux) Dictée à l'adulte de notre propre histoire après avoir fait les illustrations</p>
Graphisme, écriture	<p>Ecrire des mots en lettre majuscule</p>	<p>Ecrire des mots avec des lettres mobiles (pour les PS), avec le crayon à papier (pour les MS)</p>
Découvrir le monde Activités mathématiques	<p><u>Quantité et nombres :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer une collection d'objets plus ou moins importante - Résoudre des problèmes portant sur des quantités - Apprendre, compléter la comptine numérique - <p><u>Structuration du temps :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre conscience du temps qui passe <p><u>Structuration de l'espace</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Décrire ou représenter un parcours simple - Se repérer et se déplacer dans l'espace 	<p>Faire correspondre une collection d'objets (les animaux ou le p'tit bonhomme des bois) avec son écriture chiffrée ou avec la constellation du dé (1 à 3 pour les PS, jusqu'à 6 pour les MS) Compter une collection jusqu'à 3 objets pour les PS, 6 pour les MS</p> <p>Remettre dans l'ordre de l'histoire les illustrations créées (8 images, difficiles donc fait en collectif en comparant par groupe de 3 images à la fois)</p> <p>Les parcours et les jeux en gym</p>
Découvrir le monde	<p>Domaine du vivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître quelques caractéristiques des animaux de la forêt rencontrés dans l'album - Connaître quelques caractéristiques de la forêt 	<p>Observer des photos des animaux de l'album Retrouver et associer ces photos aux illustrations de l'album Nommer ce que mangent, où dorment ces animaux, le nom de leur petit... Décrire la forêt, ce qu'on y trouve (faune et flore)</p>
Percevoir, sentir, imaginer, créer	<p>Réaliser une œuvre collective Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels)</p>	<p>Faire les illustrations pour fabriquer notre propre album (à partir de divers matériaux : carton, tissus, bouchons, bois, graines...) Utiliser ces divers matériaux</p>

Agir et s'exprimer avec son corps	Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés (courir pour essayer d'attraper ou s'échapper ou franchir, adapter sa course aux changements de terrain, aux obstacles, à l'espace, aux autres) Réagir rapidement à un signal Se repérer et se déplacer dans l'espace	Jeu collectif où l'on doit s'enfuir ou essayer d'attraper un camarade Courses sans et avec obstacles Parcours sans et avec obstacles
Devenir élève, vivre ensemble	Respecter les autres Ecouter, aider, coopérer Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires Prendre la parole devant beaucoup d'enfants	Réaliser des illustrations collectives Attendre son tour Partager Raconter l'histoire aux autres élèves de l'école

ANNEXE 2 Le texte de la reformulation de l'histoire par les élèves.

Chaque numéro correspond à une des illustrations réalisées par les enfants.

1. Il était une fois un p'tit bonhomme des bois qui suivait le chemin de ses pensées. Il se promenait dans la forêt...
Un blaireau, caché derrière un 1^{er} arbre, le regarde.
2. Le blaireau suit le p'tit bonhomme des bois parce qu'il veut le manger. Un renard les regarde. Le renard est caché derrière un 2^{ème} arbre. « Oh, un blaireau ! Oh, un petit bonhomme des bois ! » Et il les suit pour les manger.
3. Un loup, derrière un 3^{ème} arbre, sourit de toutes ses dents. Il les regarde. « Oh, un renard ! Oh un blaireau ! Oh, un p'tit bonhomme des bois ! » Et il les suit pour les manger.
4. Un ours, derrière un 4^{ème} arbre, les regarde en se grattant le dos.

« Oh, un renard ! Oh un blaireau ! Oh, un petit bonhomme des bois ! Je mangerai bien le p'tit bonhomme des bois en dessert ! » Il les suit.

5. Le p'tit bonhomme des bois est suivi par les animaux des bois.
6. Il entend des bruits alors il s'arrête. Il regarde en l'air, par terre, RIEN. A sa gauche, à sa droite, RIEN.
7. Il continue à marcher et il se retourne et se retrouve nez à nez avec le blaireau. Il fonce sous les pattes du blaireau après il se retrouve nez à nez avec chacun des animaux et il s'enfuit.
8. Quand l'ours se retourne, il se retrouve tout seul. Il n'a plus rien à manger, il ne comprend pas.

Le p'tit bonhomme des bois court si vite qu'il est très loin et que ses bottes sont usées.

ANNEXE 3 Quelques photos



Situation de référence pour repérer le niveau des élèves.



Entraînement devant la classe pour raconter l'histoire aux élèves de l'école.

