

Document 17 **CLASSE D'EVELYNE ADRIEN PS/MS (avril/mai/juin 2011)**
ECOLE JEAN MOULIN MATERNELLE
HERBLAY



Objectifs du module :

S'approprier le langage en associant la lecture d'un album à jouer (récit en épisodes) et la pratique de l'Éducation physique.

Au début de chaque séance de lecture, prévoir une phase orale de mise en route et de recherche sans le texte : rappel des épisodes antérieurs, hypothèses sur les événements ou les actions à venir.

S'approprier le lexique des objets de la maison (dans la cuisine, dans le garage).

Observer les images (poster) en mettant en relation les différents éléments

Développer l'imaginaire en transférant les jeux de souris sur une maquette vers la salle de motricité ou à la cour (engins roulants).

Agir et s'exprimer avec son corps	S'approprier le langage
L'élève est capable de :	L'élève est capable de
<ul style="list-style-type: none">. adapter ses déplacements sur des parcours différents en franchissant des obstacles.. mettre en oeuvre les actions des souris dans l'album : monter, grimper, descendre, rouler, passer dessous, passer dessus, sauter, franchir, enjamber...	<ul style="list-style-type: none">. comprendre une histoire (langage d'évocation).. s'exprimer en utilisant le lexique approprié à la situation et aux différentes pièces de la maison : grenier, cuisine, salle de bain, garage .. s'exprimer en se faisant comprendre dans les différentes formes de langage. raconter, décrire, expliquer, de comprendre des consignes simples.
Se repérer dans l'espace : les enfants effectuent des itinéraires en fonction de consignes variées et en rendent compte (récits, représentations graphiques, maquette...).	
Découvrir le monde : être capable de découvrir des jeux d'ombre et de lumière. Jouer avec la lampe de poche.	

1ère séance : en classe, en regroupement

durée : environ 20 minutes.

Présentation de la couverture : Découverte de la couverture avec un système de caches

La couverture est cachée et les élèves formulent des hypothèses à partir des indices qui leur sont dévoilés.

1 : la queue de Pensatou :

2 : Les oreilles de Têtanlère :

3 : La cuillère en bois

4 : Le mot Pensatou

5 : Le mot Têtanlère

6 : la bobine de fil

7 : Les museaux des souris 7 et 8

La couverture est dévoilée et les enfants reconnaissent Pensatou et Têtanlère (ils ont joué à Radégou).

Attirer l'attention des enfants sur la dimension des objets. Pourquoi la cuillère est -elle si grosse ?

Sur la couverture : Pensatou est devant, Têtanlère est derrière.

Il fait sombre autour d'elles. C'est noir tout en haut (ombre).

On lit le titre et le sous-titre.

2ème séance : on décrit la page 3.

Dans le ciel on voit la lune, elle est toute ronde, c'est la pleine lune. La maison est très peu éclairée. C'est la nuit.

On voit l'ombre des arbres

Sur le toit de la maison on voit une petite fenêtre toute ronde (oeil de boeuf). Il n'y a pas de lumière dans la maison.

On décrit la page 4 et la page 5.

Nous sommes dans le grenier, sous le toit de la maison. Seule la lumière de la lune, éclaire faiblement l'intérieur.

On voit : un cheval à bascule, un phonographe, une cage à oiseaux, un réveil sur un guéridon, un chapeau haute forme, un rouleau de papier, (partie éclairée sous la fenêtre).

Un vieux balai, une lampe de chevet, un miroir avec la photo des mariés (le marié porte probablement le chapeau), un parapluie cassé, une grosse clef accrochée à un clou, le morceau d'une échelle (dans la pénombre).

On voit un escalier qui descend (quatre marches) et une rampe d'escalier.

On pose un cache sur la page 4 pour faire comprendre aux élèves que l'image dévoilée, est celle de la page 5.

On zoome sur le miroir, la photo des mariés (la mariée porte une jolie robe) et le trou dans le plancher.



On aperçoit une ombre.

On décrit la page 6, par le trou du plancher on voit les souris en train de jouer.

Qui reconnaît-on ? Que font-elles ?

Reprendre le récit pour évoquer tout ce qui a été vu... Travailler la mémoire. Demander aux enfants pour

quoi ces objets sont là abandonnés. Que transportent les souris ? Où ont-elles trouvé le sucre et les cuillères ? Que vont - elles en faire ? (hypothèses).

Apprentissage de la comptine des souris (en fil rouge avant chaque séance de motricité) :

**Tcha, tcha tcha ! C'est nous les souris! Championnes des acrobaties ! Dans la maison, pas un bruit...
Nous jouerons jouer toute la nuit ! Pensatou devant nous, Têtanlère juste derrière !
Tcha, tcha, tcha ! Allumons la lumière.**

3ème séance : **description du poster** « les souris dans la cuisine »

Description des objets utilisés par les souris pour faire un parcours.

Utiliser les verbes d'action : sauter, escalader, passer dessous, passer dessus, descendre, monter.

Les objets : une boîte d'allumettes, une cuillère en bois, une boîte à sucre, une grosse éponge, un rouleau d'essuie-tout, une boîte de conserves, des cuillères en plastique, une petite cuillère, un beurrier, une spatule en bois, des morceaux de sucre, des pailles.

Fabrication de maquettes avec le matériel qu'on trouve dans sur les photos....

Jouer aux jeux des souris sur la maquette.





Le parcours en étoile

En classe, au coin regroupement, : les élèves doivent associer chaque objet (photographies) à un engin équivalent qu'il trouvera sur les parcours en salle de motricité.

La rappe à fromage	c'est la grosse structure mobile	pour escalader et redescendre
Le rouleau d'essuie tout	c'est le tunnel	pour passer dedans
Les pailles.....	ce sont les poutres.....	pour marcher en s'équilibrant
les morceaux de sucre	ce sont les blocs plastique.....	pour marcher dessus
L'éponge.....	c'est le tapis (c'est mou)	pour se réceptionner
la boîte d'allumettes	c'est la petite structure	pour monter et redescendre
les cuillères	ce sont les petites haies	pour passer pardessus (enjamber)
la cuillère en bois	c'est un plan incliné	pour descendre en glissant

L'espace de jeux est aménagé en étoile. Les enfants vont utiliser développer les actions des souris dans l'histoire
:
sauter, escalader, passer dessous, passer dessus, descendre, monter, glisser...

Quatre parcours sont proposés.

Les enfants choisissent le parcours par lequel ils veulent commencer. Quand le parcours est réussi, chaque élève vient coller la gommette de couleur correspondant au parcours en face de son prénom.

Le départ (des tapis représentant la maison des enfants).

Organisation : Le groupe est libre dans sa composition (hétérogénéité). Le retour se fait par l'extérieur jusqu'à la « maison des enfants ». Les activités sont déterminées par le matériel, à partir de verbes d'action. Les dispositions sont linéaires et orientées.

L'enfant a une vision globale des différents parcours, ce qui guide progressivement ses choix, l'espace orienté déterminant un ordre dans les actions.

Les enjeux :

Faire un choix et s'y tenir, respecter une organisation matérielle.

Respecter un ordre de passage, respecter les autres.

Prendre des risques mesurés en fonction de ses envies.

Les adultes gèrent la circulation des enfants dans la maison, matérialisent la fin et les itinéraires de retour, identifient et gèrent les risques potentiels (aider, parer, encourager, sécuriser...)



Changer de chemin quand on l'a fait trois fois.
Refaire le chemin avec une balle dans une main (à développer en deuxième séance).
Transporter du matériel d'un point à un autre .

1er parcours :



Je passe dans le tunnel
puis je grimpe sur la
structure et je fais
sonner le grelot

2ème parcours



Je monte sur le
plinth, je
redescends je
mets le pied sur
les marches, je
marche, je grimpe
et je glisse
jusqu'en bas

3ème parcours



Je saute par
dessus les haies
ou je les enjambe

Les haies doivent être suffisamment hautes pour présenter une difficulté. Les élèves peuvent les franchir en sautant.

La validation par les élèves :

je pense que j'ai bien fait le parcours, je colle une gommette verte sous ma photo.

Je pense que j'ai eu des difficultés à certains passages, je colle une gommette orange sous ma photo.

