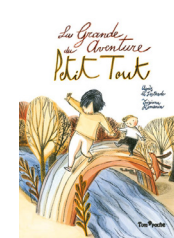
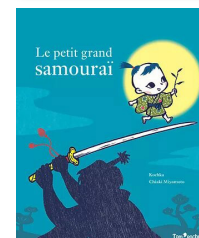
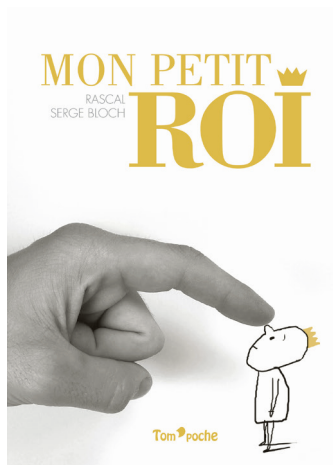


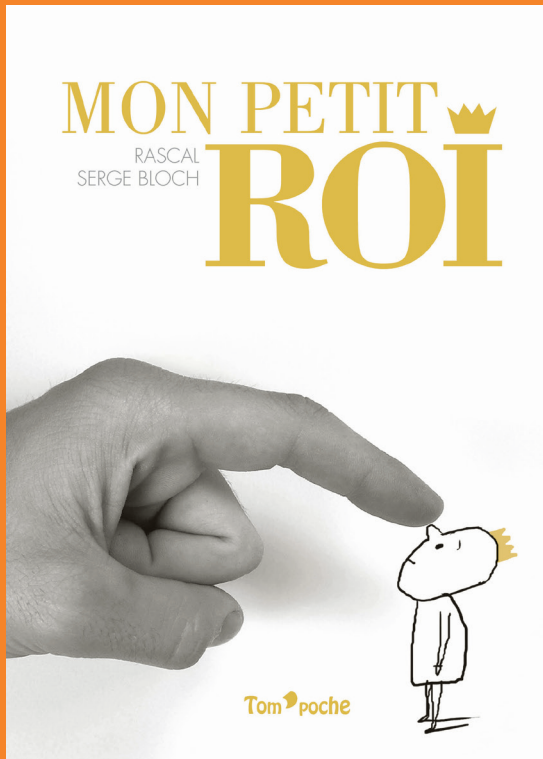


ABONNEMENT TOM'POCHE 2020-2021

## FICHES PÉDAGOGIQUES PRIMAIRE 6-8 ANS

- » Les albums de l'abonnement Tom'poche sont issus des catalogues d'une vingtaine de maisons d'édition. Ils ont été choisis pour leurs qualités littéraires, comme une fenêtre ouverte sur l'imagination, le goût du langage et de l'image.
- » En complément de leur lecture libre, nous mettons à votre disposition des exploitations pédagogiques que vous pourrez utiliser à votre guise en relation avec les nouveaux programmes.





## MON PETIT ROI

Rascal - Serge Bloch

Création originale : Éditions Sarbacane



## 1. ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES, ARTS PLASTIQUES

### ➔ CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES ATTENDUES DANS LES NOUVEAUX PROGRAMMES

- Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de nature diverses.
- Proposer des réponses créatives dans un projet individuel ou collectif.
- S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs, sur l'art.
- Comparer quelques œuvres d'art.

### ➔ MATÉRIEL

- le livre
- feuilles Canson blanches
- encre de Chine
- plume ou pique en bois pour tracer

### ➔ PISTES PÉDAGOGIQUES

#### PHASE 1

» Après la lecture et l'étude de l'album, demander aux élèves : *comment l'auteur crée-t-il son œuvre ?* Les élèves énumèrent les étapes de création : **il trace une ligne, dessine quelque chose à partir de cette ligne, invente un personnage, lui donne un nom, continue à dessiner pour raconter son histoire.**

*Nous allons nous inspirer de sa technique pour créer une œuvre*

aujourd'hui. Je vais vous donner une feuille blanche et vous allez tracer dessus un trait, comme l'a fait l'auteur. Quel matériel utilise-t-il ? **de l'encre de Chine avec une plume.**

Distribuer le matériel aux élèves : vous allez tracer un trait sur votre feuille, ce trait, vous allez le faire comme vous le voulez : petit, long, vertical, horizontal, en diagonale... Vous faites comme vous le désirez.

Laisser les élèves tracer leur trait puis ramasser.

## PHASE 2

» Faire un rappel de la séance précédente : qu'avons-nous fait ? pourquoi ?

Distribuer les feuilles aux élèves.

*Quelle est la prochaine étape ?* **Dessiner un objet à partir de ce trait.**

*Vous allez bien observer votre trait et réfléchir à ce qu'il pourrait devenir.*

Laisser un temps aux élèves pour qu'ils réfléchissent.

*Vous avez trouvé ? Allez-y, dessinez l'objet ou la chose dont ce trait fait partie.*

Laisser les élèves dessiner puis accrocher au tableau pour un retour des élèves.

Ceux qui le désirent viennent au tableau présenter leur œuvre, ils expliquent où se trouve le trait tracé en premier et ce qu'ils en ont fait. Les élèves donnent leur avis sur la cohérence du projet.

## PHASE 3

» Faire un rappel du projet en cours, les élèves expliquent les étapes déjà réalisées.

*Quelle est la prochaine étape ?* **Il faut incorporer un personnage.**

*Avant toute chose bien sûr, vous devez bien réfléchir et ne dessiner que lorsque vous savez exactement ce que vous voulez faire. Ce personnage peut être un humain ou un animal mais il doit forcément se servir de l'objet.*

Laisser les élèves dessiner puis accrocher au tableau pour un retour des élèves.

Les élèves observent les productions des autres élèves de la classe.

- Les élèves qui le souhaitent viennent au tableau pour présenter leur œuvre : ils racontent pourquoi ils ont dessiné ce personnage et quelle est son histoire.
- Les élèves choisissent une œuvre qui leur plaît et invente une histoire, l'auteur de la production valide ou pas puis raconte l'histoire à laquelle il avait pensé.



## 2. MATHÉMATIQUES, ESPACE ET GÉOMÉTRIE

### ➔ CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES ATTENDUES DANS LES NOUVEAUX PROGRAMMES

- reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques ;
- reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie.

### ➔ MATÉRIEL

- le livre
- image d'un damier (une pour le tableau et une par groupe)
- copie de l'illustration du damier dans l'album (une pour le tableau et une par élève)
- règle
- équerre
- crayon à papier
- feuilles de couleurs avec 4 traits dessus
- feutres

Prérequis : polygone, quadrilatère, angle droit

### ➔ PISTES PÉDAGOGIQUES

#### PHASE 1

» Après la lecture et l'étude de l'album, demander aux élèves : *Dans l'histoire, l'auteur dessine un damier, c'est quoi ? C'est un plateau de*

*jeu pour jouer aux Dames.*

*À quoi ça ressemble ? Un grand quadrillage noir et blanc, des carrés noirs et blancs.*

Si le mot « carré » n'a pas été dit, lire la phrase de l'album :  
« L'histoire pourrait se passer dans l'un des carrés. »

*Est-ce que les carrés sont les mêmes dans le livre et sur cette image de damier ?*

Montrer aux élèves l'illustration et l'image du damier, les élèves énoncent les différences : **dans le livre, il a tracé à la main et tous les carrés sont blancs. Les carrés ne ressemblent pas à des carrés.**

*Pourtant, il dit que c'est un damier et il dit que ce sont des carrés, nous allons vérifier s'il ne s'est pas trompé. Pour cela, nous devons savoir exactement ce qu'est un carré.*

» *Vous allez former des groupes et m'écrire sur une affiche ce qu'est un carré. N'oubliez pas que nous avons déjà appris des choses en géométrie et que le vocabulaire utilisé est très important.*

Distribuer à chaque groupe une feuille de couleur avec 4 traits pour les 4 caractéristiques du carré. Tracer 4 tirets au tableau.

*Pour vous aider, je vous ai mis 4 tirets, cela signifie qu'il y a quatre caractéristiques à vérifier pour savoir si une figure est bien un carré.*

*Avant cela, quels instruments géométriques doit-on avoir avec nous pour rechercher un carré ? règle, équerre.*

» Distribuer aux groupes, une image de damier, *utilisez ce damier et ses carrés pour rechercher exactement ce qu'est un carré.*

» Rappeler les règles du travail en groupe puis les laisser s'exercer.

À la fin de l'exercice, chaque groupe présente son travail. Les autres groupes vérifient sur le damier les caractéristiques données, si elles sont validées, l'enseignant l'écrit au tableau.

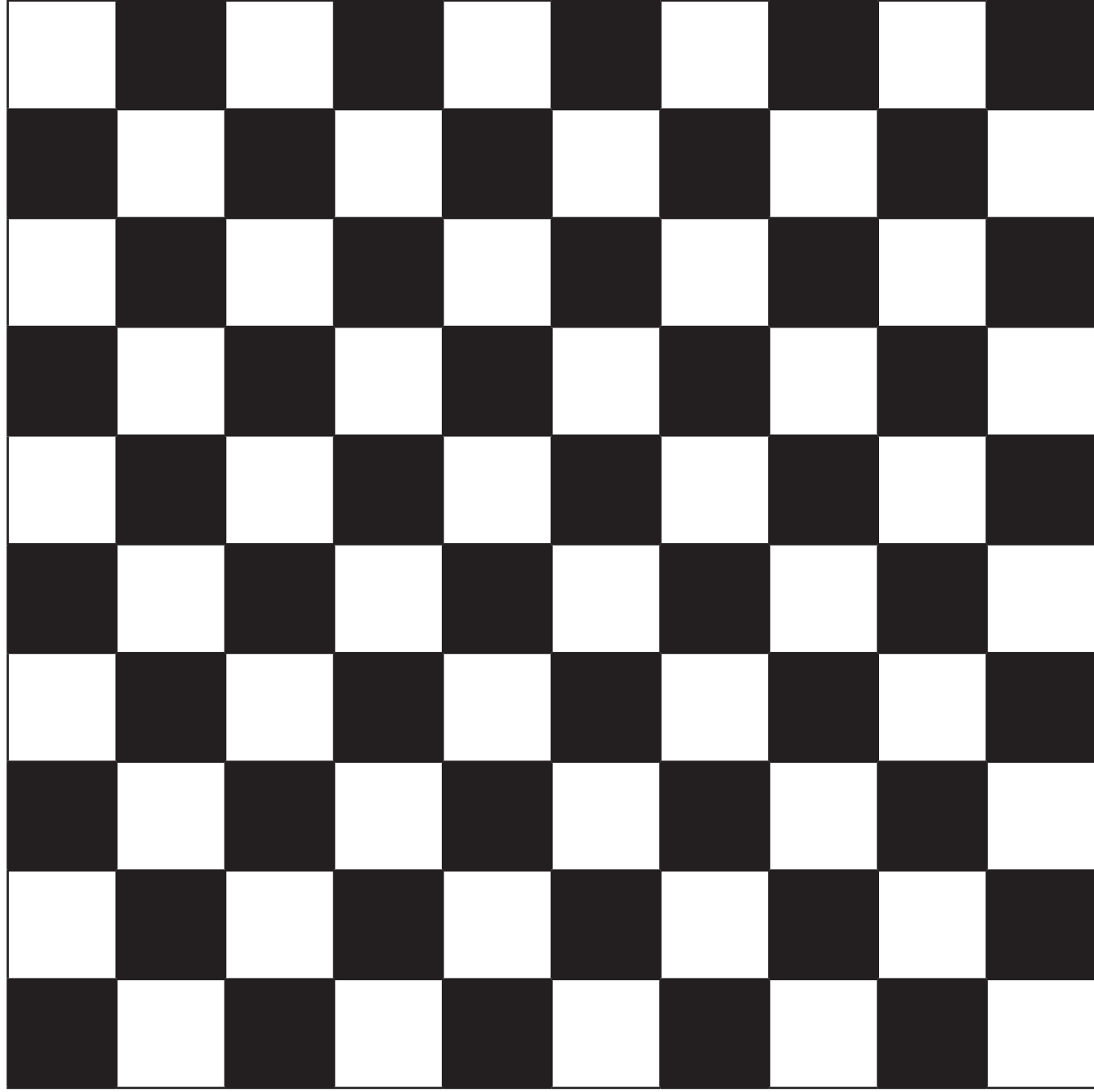
- **Polygone**

- **Quadrilatère**
- **4 cotés égaux**
- **4 angles droits**

» *Maintenant que nous savons exactement ce qu'est un carré et comment vérifier qu'une figure est un carré, nous allons vérifier si l'illustration de notre album représente vraiment des carrés.*

Distribuer aux élèves des copies de l'illustration et reprendre avec eux chaque caractéristique.

» **Conclure** : Ce ne sont pas des carrés parce que les côtés ne sont pas égaux, il n'y a pas d'angle droit.



Annexe 2 - copie de l'illustration du damier de l'album

