



ABONNEMENT TOM'POCHE 2018-2019

## FICHES PÉDAGOGIQUES MATERNELLE

3-5 ANS

- » Les albums de l'abonnement Tom'poché 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 programmes.





## PIERRE LA LUNE

Alicia Brière-Haquet – Célia Chauffrey

Création originale : Auzou



## 1. AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

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

Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.

### ➔ MATÉRIEL

- le livre
- tapis de sol
- divers obstacles de gym (cubes, ponts, rouleaux, tapis inclinés...)
- appareil photo + photos pour les séances suivantes
- support musical

### ➔ PISTES PÉDAGOGIQUES

#### SÉANCE 1

» Après la lecture et l'étude du livre, dire aux élèves : *Et si nous faisons comme Pierre une pyramide géante pour attraper la lune ? Est-ce possible ? Non. Pourquoi ? C'est trop dangereux et la lune est trop loin. Vous avez raison, on ne peut pas faire une si grande pyramide, ce serait beaucoup trop dangereux mais nous pouvons nous entraîner à faire de belles figures qui ressemblent à des pyramides. C'est un sport qui s'appelle l'acrosport.*

» Pour pouvoir pratiquer l'acrosport, il faut faire un échauffement. Nous allons donc faire des jeux qui vont nous permettre de nous échauffer.

**Jeu de la statue :** Vous allez enlever vos chaussures, je vais mettre de la musique et vous allez vous promener en marchant dans l'espace. Lorsque j'arrête la musique, vous arrêtez de bouger. 5 fois

**Exercice de souplesse :** Maintenant, nous allons un petit peu changer la consigne. Lorsque je vais arrêter la musique, vous devrez toucher vos pieds en tentant de garder les jambes serrées et tendues. Essayons une fois pour voir. Montrer la position et passer entre les élèves pour les corriger si besoin. 5 fois

**Exercice d'étirement :** Maintenant nous allons encore changer de consigne. Cette fois, lorsque j'arrêterai la musique, il faudra se grandir le plus possible, tendre tout son corps pour tenter d'attraper la lune. Essayons une fois tous ensemble pour voir. Montrer la position puis passer dans les rangs pour corriger si besoin la position des élèves. 5 fois

**Jeu de l'équilibre :** Pour faire une pyramide, il faut avoir de l'équilibre sinon toute la pyramide s'effondre. Disposer dans l'espace les obstacles, moins d'un par élève, à retirer au fur et à mesure.

Cette fois, lorsque j'arrêterai la musique, il vous faudra vous réfugier sur un module pour que vos pieds ne touchent plus le sol. Il faudra y rester 3 secondes. Une fois la musique coupée, je vous laisserai quelques instants pour vous mettre en position et je compterai 1, 2, 3. Pendant ces 3 secondes, vous n'aurez plus le droit de bouger. Vous avez le droit d'être plusieurs sur un module. 5 fois.

» Aider à chaque essai, les élèves à se mettre en groupe, leur montrer les possibilités (les uns sur les autres, en se tenant par la main pour assurer les équilibres...). Faire à chaque fois un retour sur

les positions trouvées par les élèves. Retirer des obstacles au fur et à mesure pour forcer les élèves à trouver des solutions.

## SÉANCE 2

» Mettre deux modules de forme carrée ou rectangulaire l'un à côté de l'autre : Montrez-moi quelles figures vous pourriez faire avec ces deux modules. Faire venir les enfants volontaires puis les garder de côté. (Debout un pied sur chaque carré, allongé sur les deux, à quatre pattes...)

» Est-ce que Pierre utilise des modules de gym comme nous pour faire sa pyramide ? *Non, il demande à sa famille, à ses voisins, à ses amis...* C'est exactement ce que nous allons faire maintenant. Demander à un des élèves qui avait inventé une figure, d'aller chercher trois copains : Tu vas aller chercher 3 amis, 2 de tes amis vont remplacer les modules.

» Faire chercher à l'ensemble de la classe la meilleure position pour ressembler aux carrés (à quatre pattes ou en boule). Ton troisième ami va rester à côté de toi pour assurer ta sécurité.

» Expliquer : Pour faire de l'acrosport, il y a quelques règles à bien respecter pour être sûr de ne pas se faire mal. La première est de se parler, c'est la plus importante. Avant de monter sur vos amis, il faut leur demander s'ils sont prêts, attendre leur réponse puis dire « Attention je monte ». Faire faire en même temps par l'élève. Lorsque vous êtes sûrs que vos amis ont la bonne position, vous allez monter tout doucement sur eux en continuant à les écouter. Si l'un d'eux vous dit qu'il a mal, il faut immédiatement descendre. Le troisième ami est là pour vous aider à monter et pour rester à côté de vous afin de vous rattraper si vous tombez. Faire faire en même temps par l'élève en guidant ses gestes.

Une fois que vous êtes en position, vous devez rester 3 secondes pour que la figure soit validée. C'est l'ami qui vous surveille qui compte. Faire compter par l'élève et prendre une photo.

Pour redescendre, vous aurez besoin d'aide et il faudra prévenir les amis et donc dire « Attention je descends ». Le faire faire en même temps).

» Faire de même avec les autres enfants qui avaient proposé des figures.

### SÉANCE 3

» Imprimer les photos prises lors de la séance précédente, les afficher au mur et demander aux élèves d'expliquer les règles de sécurité.

» Mettre les élèves par groupe de 4 et distribuer une photo à chaque groupe. *Vous allez faire seul les figures sans oublier les règles de sécurité ni les trois secondes de pose. Pensez à échanger les rôles pour que chacun participe de manière différente.*

» Passer entre les groupes pour veiller à la sécurité et aider si besoin.

» Échanger les photos pour que chaque groupe passe sur toutes les figures.



## 2. AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

### ➡ CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES ATTENDUES DANS LES PROGRAMMES

Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant

Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.

### ➡ MATÉRIEL

- le livre
- illustration pages 13 et 14 (pyramides avec les cousins) projetée ou agrandie
- annexe 1
- annexe 2
- feutres ou crayons
- peintures
- pinceaux, coton-tiges, éponges... suivant les idées des élèves

### ➡ PISTES PÉDAGOGIQUES

#### SÉANCE 1

» Après la lecture et l'étude de l'album, projeter ou afficher une version agrandie de la pyramide des cousins. *Que voyez-vous ? Pierre, son papa et ses cousins qui font une pyramide pour attraper la lune. Nous allons regarder leurs vêtements, plus particulièrement leur t-shirt. Montrez-moi vos t-shirt. Est-ce que vos t-shirts ressemblent à ceux des personnages ? Regardons d'abord celui de*

*Pierre. Décrivez-le moi.* Laisser les élèves s'exprimer, arrêter lorsque le mot « rayure » est donné. *Comment dessine-t-on des rayures ? Expliquez-moi. Quel outils utiliser ?* Laisser les élèves donner leurs idées puis leur faire faire dans les airs le geste.

- » L'enseignant dessine sur une affiche des rayures.
- » Faire de même pour :
  - les carreaux du papa ;
  - les rayures à deux couleurs ;
  - les taches (blanches sur la robe jaune) ;
  - les ronds avec points blancs autour ;
  - les ronds avec un point à l'intérieur ;
  - les 3 points en rond ;
  - les ronds avec d'autres ronds à l'intérieur ;
  - les traits.

## SÉANCE 2

- » À l'aide de l'affiche faite par l'enseignant lors de la séance précédente, faire un rappel des différents motifs que l'on trouve sur les t-shirts des personnages (rappel du nom, des outils et du geste).
- » Distribuer aux élèves l'annexe 1 et expliquer : *Nous allons nous constituer un recueil de graphisme, c'est-à-dire une feuille sur laquelle nous retrouverons tous les différents motifs que nous avons appris à tracer. Combien comptez-vous de cases ? 8. En effet, grâce au livre Pierre et la lune, nous avons appris 8 graphismes différents, nous allons donc les dessiner dans chaque case pour s'entraîner et surtout pour ne pas les oublier.*
- » Procéder motif après motif en rappelant le nom, l'outil et le geste. Passer pour guider et aider les élèves.

## SÉANCE 3

- » Rendre aux élèves leur recueil de graphisme et leur demander d'expliquer ce que c'est, à quoi cela sert-il et comment ils ont fait pour tracer ces motifs.
- » Distribuer l'annexe 2 et demander aux élèves de décrire ce qu'ils voient.
- » Consigne : *Combien de personnages se trouvent sur cette pyramide ? 8. Oui, il y a 8 personnages, 8 comme les 8 motifs différents que nous avons appris à dessiner grâce au livre Pierre et la lune. Vous allez donc décorer chaque personnage avec le motif de votre choix. Mais attention, vous devez utiliser tous les motifs donc chaque personnage doit être différent.*
- » Laisser à disposition des élèves le matériel nécessaire puis passer pour les aider et veiller à ce qu'ils utilisent bien les 8 motifs différents.

ANNEXE 1


ANNEXE 2

