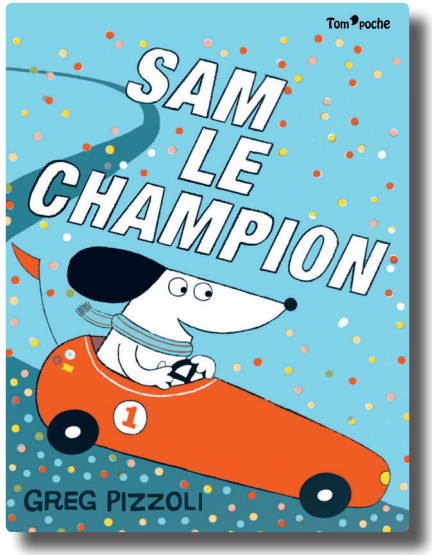
ABONNEMENT TOM'POCHE 2020-2021

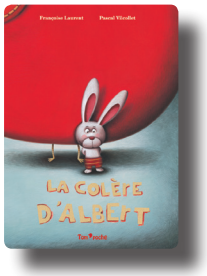
FICHES PÉDAGOGIQUES MATERNELLE

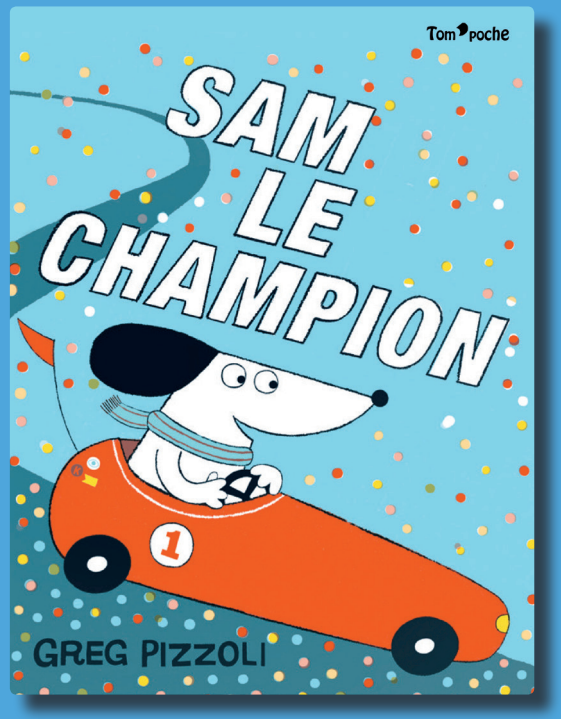
3-5 ANS

» 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 programmes.







SAM LE CHAMPION

Greg Pizzoli

Création originale : Éditions du Ricochet

1. MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES ATTENDUES DANS LES NOUVEAUX PROGRAMMES

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

MATÉRIEL

- le livre

PISTES PÉDAGOGIQUES

PHASE 1

» Après la lecture et l'étude de l'album, demander aux élèves :

C'est quoi un champion ? Laisser les élèves s'exprimer jusqu'à la validation collective d'une bonne définition. **Un champion c'est quelqu'un qui gagne.**

On nous dit au début du livre que Sam est un champion, pourquoi ? **Parce qu'il gagne toutes les courses.**

À la fin de l'histoire, est-ce que Sam gagne encore la course ? **NON**

Pourtant, on nous dit que c'est un champion, pourquoi ? **Parce qu'il a sauvé les poussins.**

Reprendre avec les élèves la définition du mot champion qui avait été validée en début de séance et la confronter à la situation de la fin du livre.

Nous étions d'accord pour dire qu'un champion est quelqu'un qui gagne, mais Sam n'a pas gagné la course, il a sauvé les poussins. Ses amis l'acclament comme un champion, pourquoi ? Est-ce que c'est mieux de gagner ou de sauver un être vivant ?

Laisser les élèves s'exprimer et donner leur point de vue. Rebondir sur certains propos qui semblent pertinents. Amener les élèves à se répondre entre eux sans que la parole repasse par l'adulte.

Est-ce que c'est très important de gagner ? D'être le champion ?

Laisser les élèves s'exprimer et donner leur point de vue. Rebondir sur certains propos qui semblent pertinents. Amener les élèves à se répondre entre eux sans que la parole repasse par l'adulte.

Terminer la séance avec une conclusion faite par les élèves :

De quoi avons-nous parlé grâce à cette histoire, sur quoi avons-nous réfléchi ? Qu'est-ce que vous avez appris ? Est-ce que vous allez changer de comportement la prochaine fois que vous participerez à un jeu ou à une course ?

2. MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES ATTENDUES DANS LES PROGRAMMES

- Pratiquer des gestes graphiques, contrôler ses tracés.

MATÉRIEL

- le livre
- pâtes à modeler
- feutres Véléda
- crayons à papier
- gommes
- fiche annexe 1 : dessin de la voiture de Sam à plastifier (format A5 ou 2 par page)
- fiche annexe 2 : dessin de la voiture de Sam avec roues en pointillés, point de départ et flèche pour le sens à plastifier (format A5 ou 2 par page)
- fiche annexe 3 : fiche de travail : Prénom/date/ consigne : Repasse sur les pointillés pour tracer les roues des voitures de Sam et ses amis.
  Dessins des voitures de Sam et ses amis avec les roues en pointillés avec point de départ et flèche pour le sens
- fiche annexe 4 : même que la 3 mais juste le point de départ pour les roues. Consigne : Tracer les roues des voitures de Sam et de ses amis.

PISTES PÉDAGOGIQUES

PHASE 1

» Après la lecture et l'étude de l'album, montrer aux élèves l'annexe 1 et poser des questions de vocabulaire sur le lexique de la voiture : *Comment s'appellent telle ou telle partie de la voiture ?* Finir par les roues et demander quelle forme elles ont : **un rond, un cercle.**

Montrer moi avec votre doigt, comment on trace un rond. Observer où commence les élèves et dans quel sens ils vont, corriger si besoin ou reprendre avec l'ensemble de la classe si c'est une découverte pour eux.

Afficher au tableau l'annexe 1 et faire venir quelques élèves pour repasser avec le doigt sur les roues en respectant le point de départ et le sens du tracé.

PHASE 2

Sortir la pâte à modeler.

Distribuer aux élèves l'annexe 1, reprendre le vocabulaire étudié : **une roue, un rond, un cercle.**

Consigne : à l'aide de la pâte à modeler, façonne des cercles pour remplacer les roues de la voiture.

Interroger les élèves pour décider en groupe de la meilleure méthode pour faire les roues : faire des boudins puis les disposer sur le contour des roues en commençant en haut de la roue puis en partant vers la gauche.

Veillez à ce que les élèves disposent les boudins en cercle tout en conservant le sens du tracé.

Une fois le travail achevé, laisser les élèves se promener dans la classe pour observer le travail des autres, faire un retour sur le bon respect ou pas de la consigne. Reprendre avec l'ensemble des élèves le sens du tracé.

PHASE 3

Afficher au tableau l'annexe 2, reprendre le vocabulaire étudié et le but de ces séances : **tracer des ronds, des cercles.**

Comment fait-on pour tracer des ronds ? **on commence en haut et on part à gauche pour revenir au point de départ.**

Faire faire des ronds aux élèves dans les airs.

Que remarquez-vous sur cette voiture ? **les roues ne sont pas entièrement dessinées. On voit le point de départ et il y a une flèche pour nous aider à partir dans le bon sens. C'est pour nous aider à bien tracer des ronds.**

Donner à un élève un feutre Véléda et lui demander de venir tracer au tableau une des roues. Les autres élèves observent et le guident si besoin. Faire un retour ensuite sur la technique utilisée.

Distribuer aux élèves la fiche annexe 2 et un feutre Véléda.

Consigne : À l'aide de ce feutre, vous allez tracer les roues de la voiture de Sam. Pour vous aider, il y a le point de départ qui se trouve en haut et une flèche qui vous indique le sens du tracé.

Faire reformuler la consigne et expliciter encore comment tracer un rond.

Laisser les élèves faire leur travail en veillant à ce qu'ils commencent bien sur le point et suivent le sens de la flèche.

PISTE 4

Reprendre avec les élèves ce qui a été vu depuis le début des séances.

Tracer des ronds dans les airs, expliquer où on commence, dans quel sens on part, où on termine.

Aujourd'hui, nous allons nous entraîner sur une feuille avec des crayons, il faudra bien se concentrer et ne pas se dépêcher.

Montrer aux élèves l'annexe 3 et leur demander de décrire ce qu'ils voient : **les voitures de Sam et de ses amis avec les roues en pointillées comme lorsqu'on a travaillé avec les feutres Véléda.**

Consigne : Repasse sur les pointillés pour tracer les roues des voitures de Sam et ses amis.

Faire reformuler la consigne par un ou plusieurs élèves puis laisser les élèves se mettre au travail.

PISTE 5

Reprendre avec les élèves ce qui a été vu depuis le début des séances.

Tracer des ronds dans les airs, expliquer où on commence, dans quel sens on part, où on termine. Rappeler les activités faites pour travailler cette notion.

Aujourd'hui, vous allez tracer des ronds tout seul, presque sans aide. Nous avons suffisamment travaillé la technique, vous êtes capables de le faire tout seul maintenant.

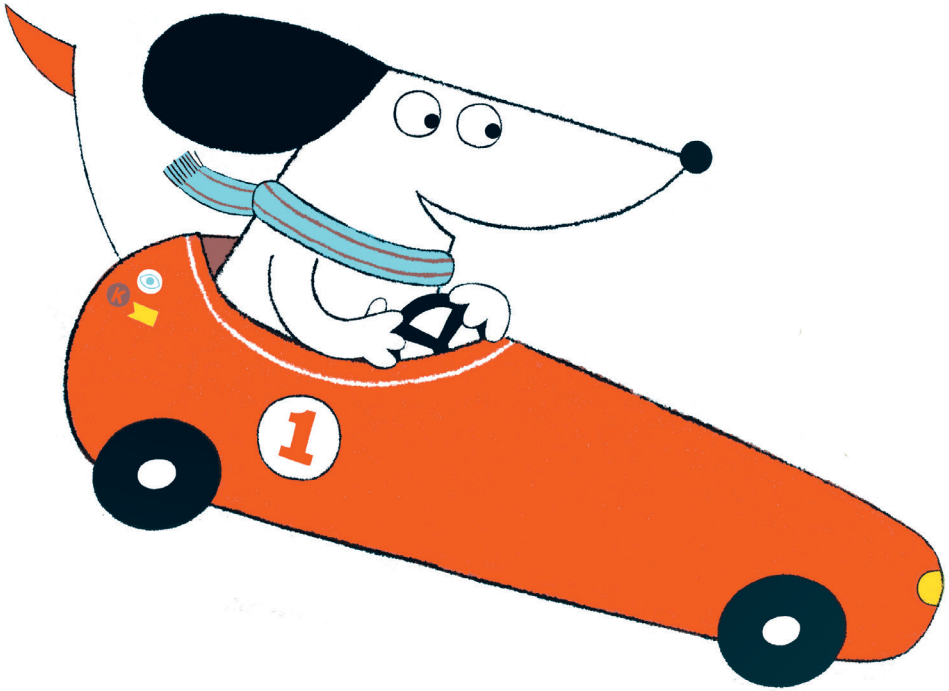
Montrer aux élèves l'annexe 4 et leur demander de décrire ce qu'ils voient : **les voitures de Sam et ses copains sans les roues, il y a juste un point pour nous aider à commencer le rond.**

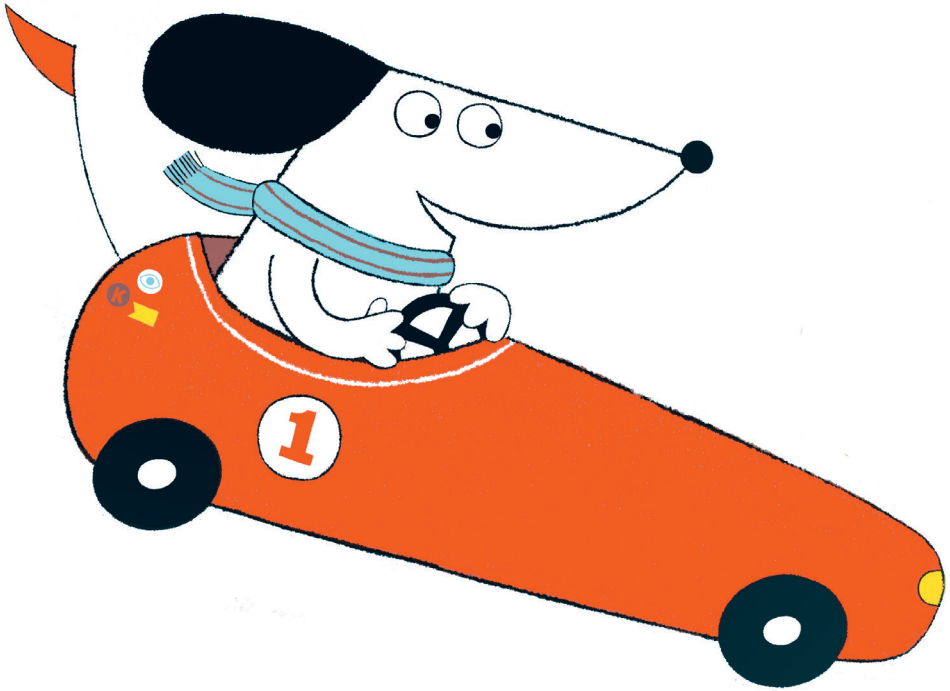
Consigne : Tracer les roues des voitures de Sam et de ses amis.

Vous remarquerez que pour vous aider, nous avons laissé le point de départ.

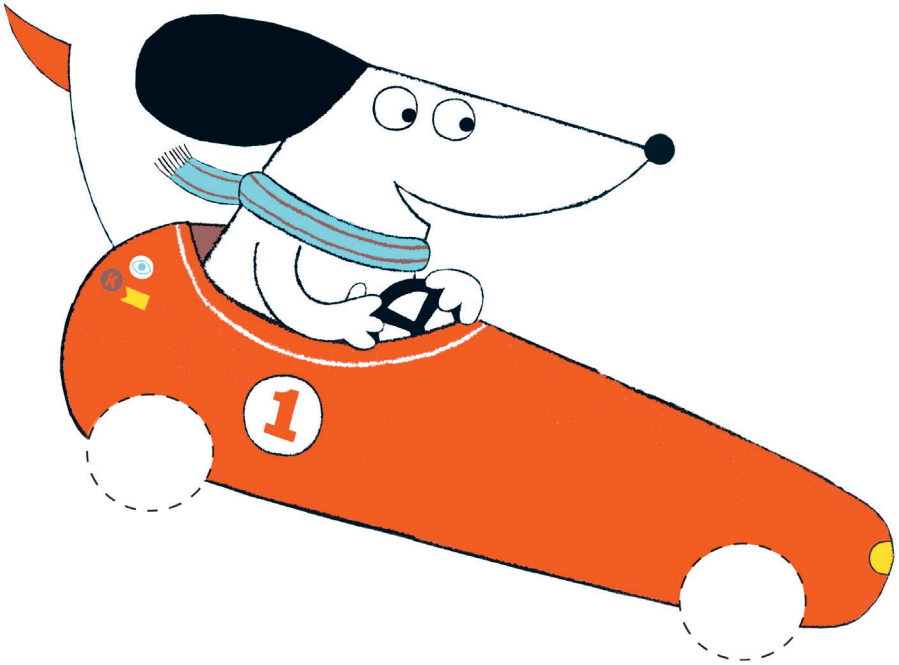
Demander aux élèves de reformuler et d'expliquer comment ils vont faire sans les pointillés. Reprendre le sens avec eux puis les laisser se mettre au travail.

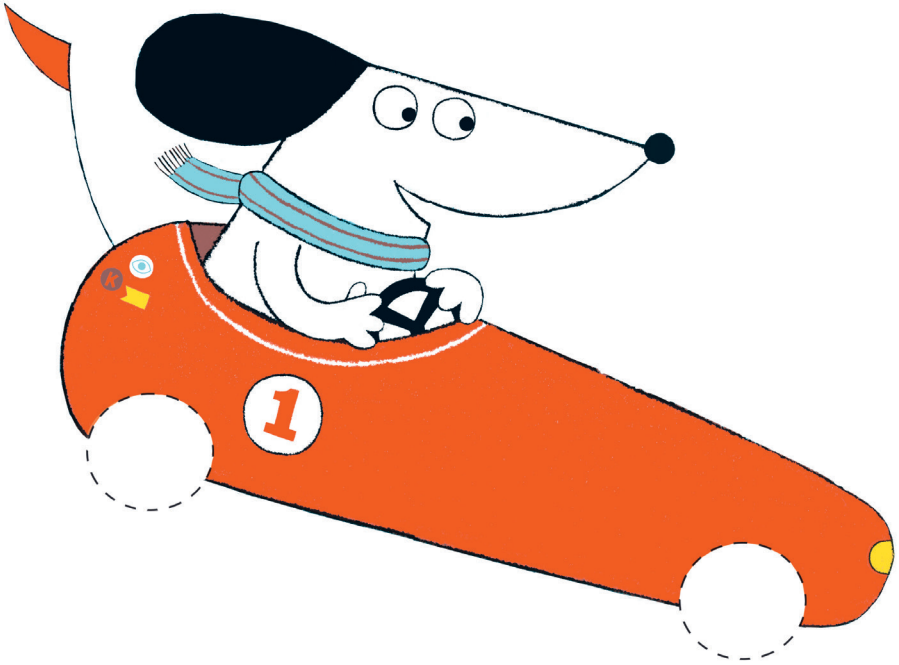
ANNEXE 1 -





ANNEXE 2 -



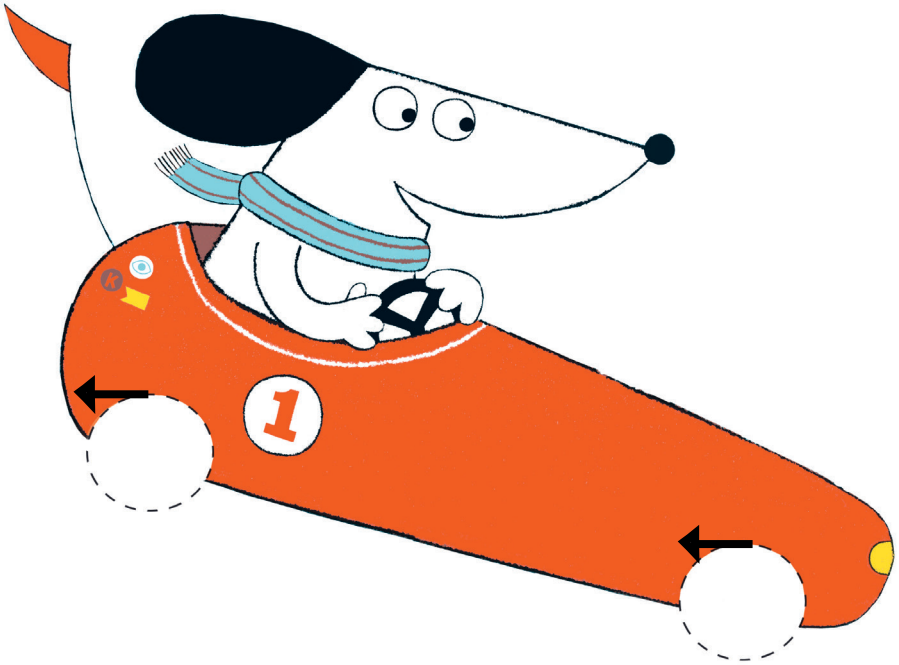


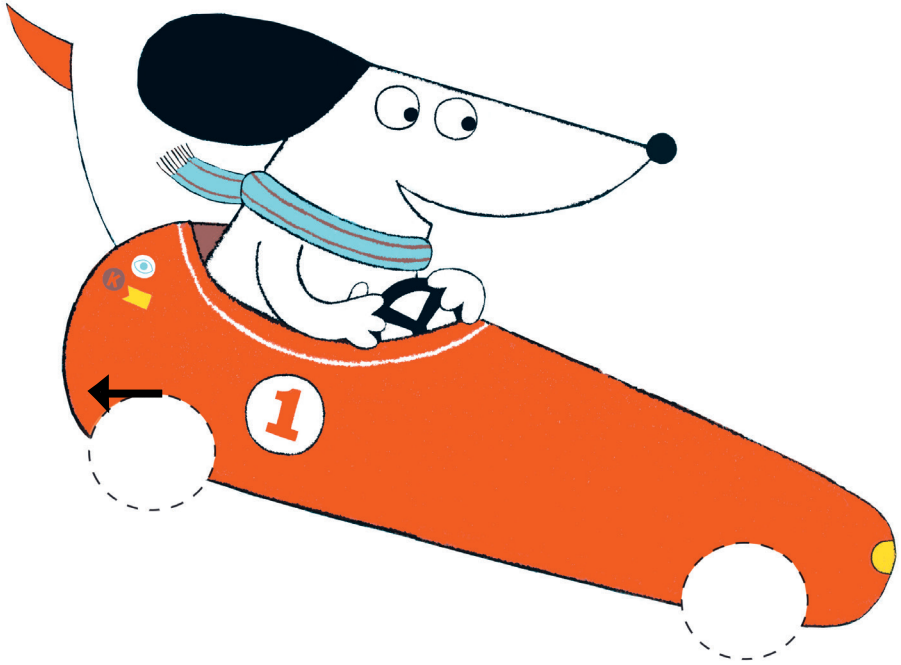
ANNEXE 3 -

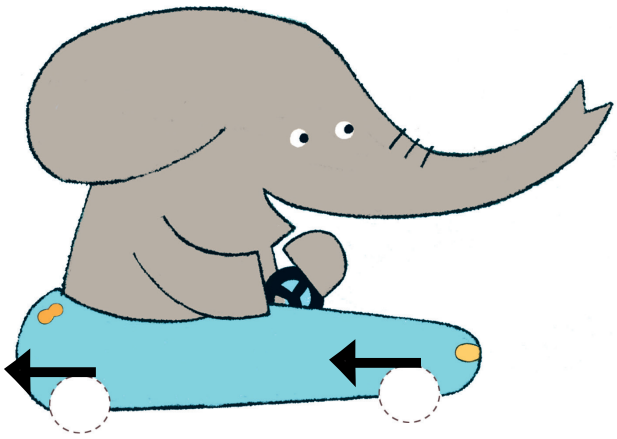
Prénom : .....

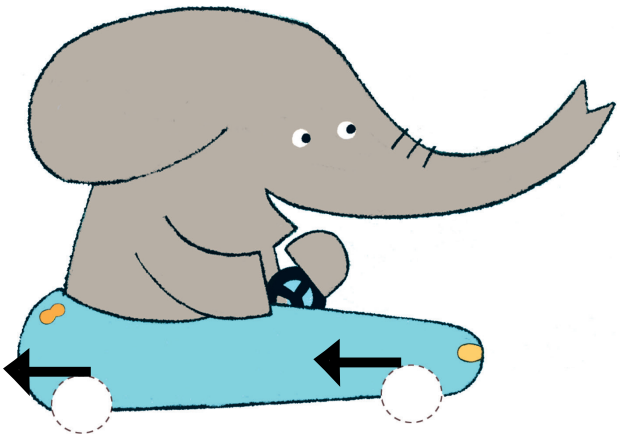
Date : .....

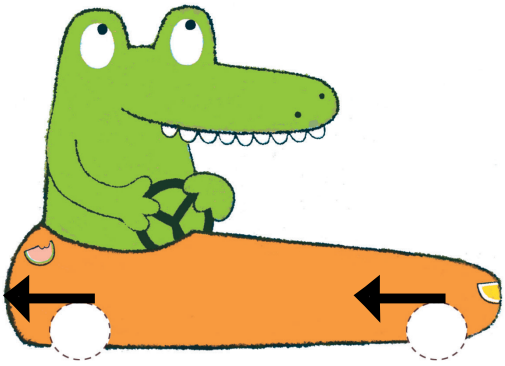
Repasse sur les pointillés pour tracer les roues des voitures de Sam et ses amis.

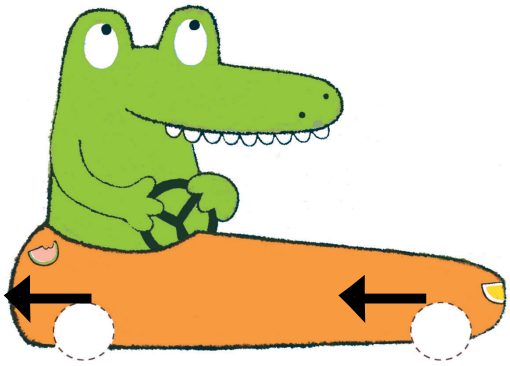


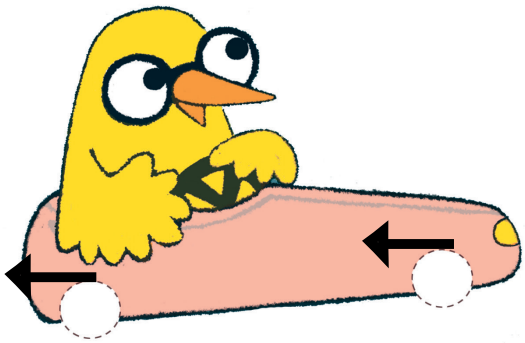


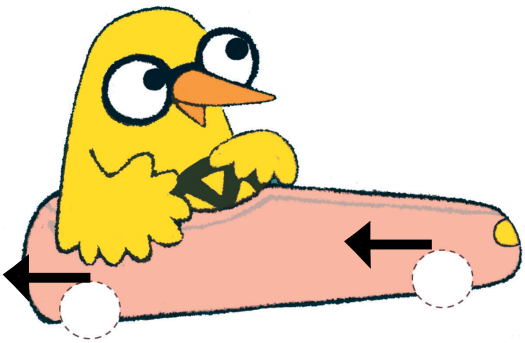






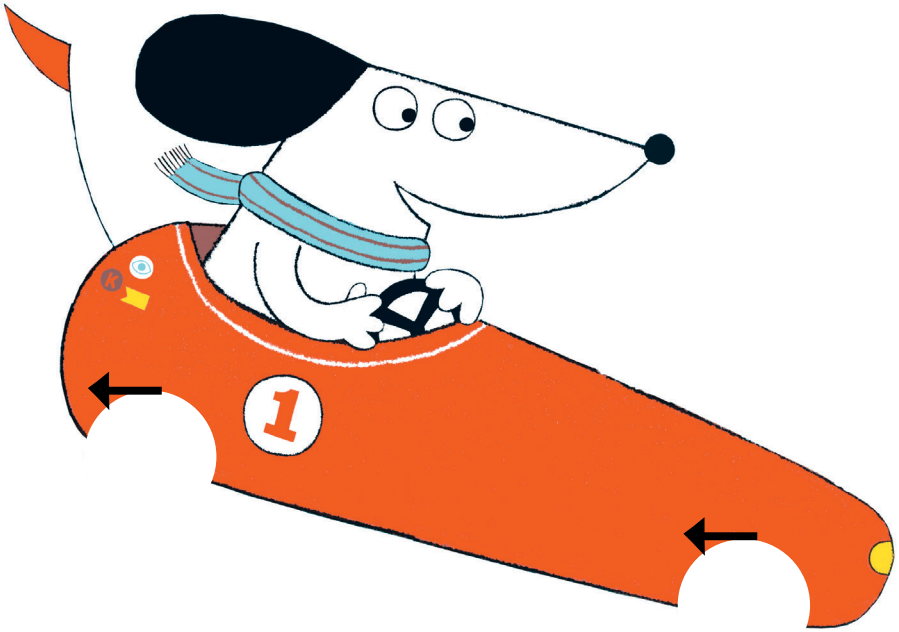


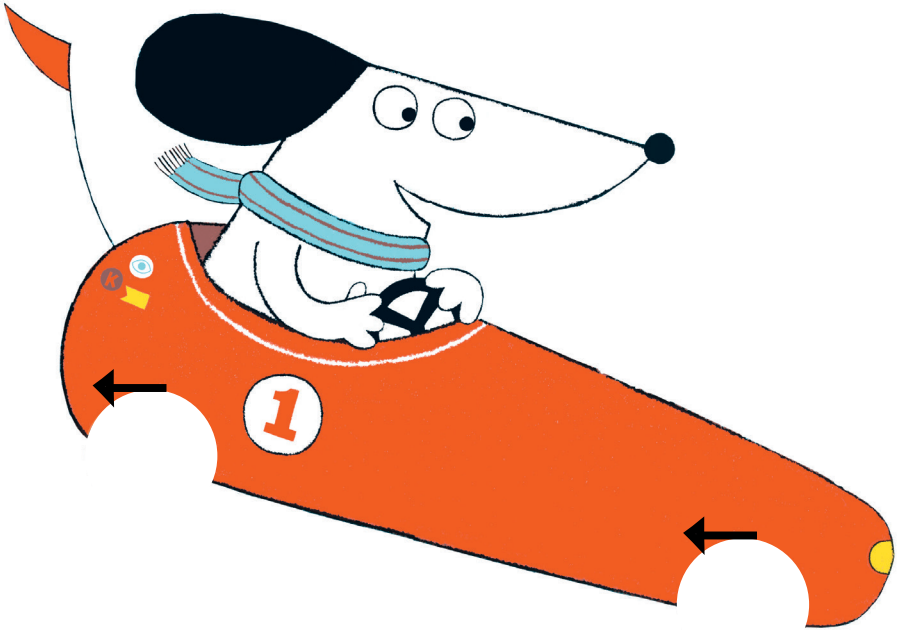


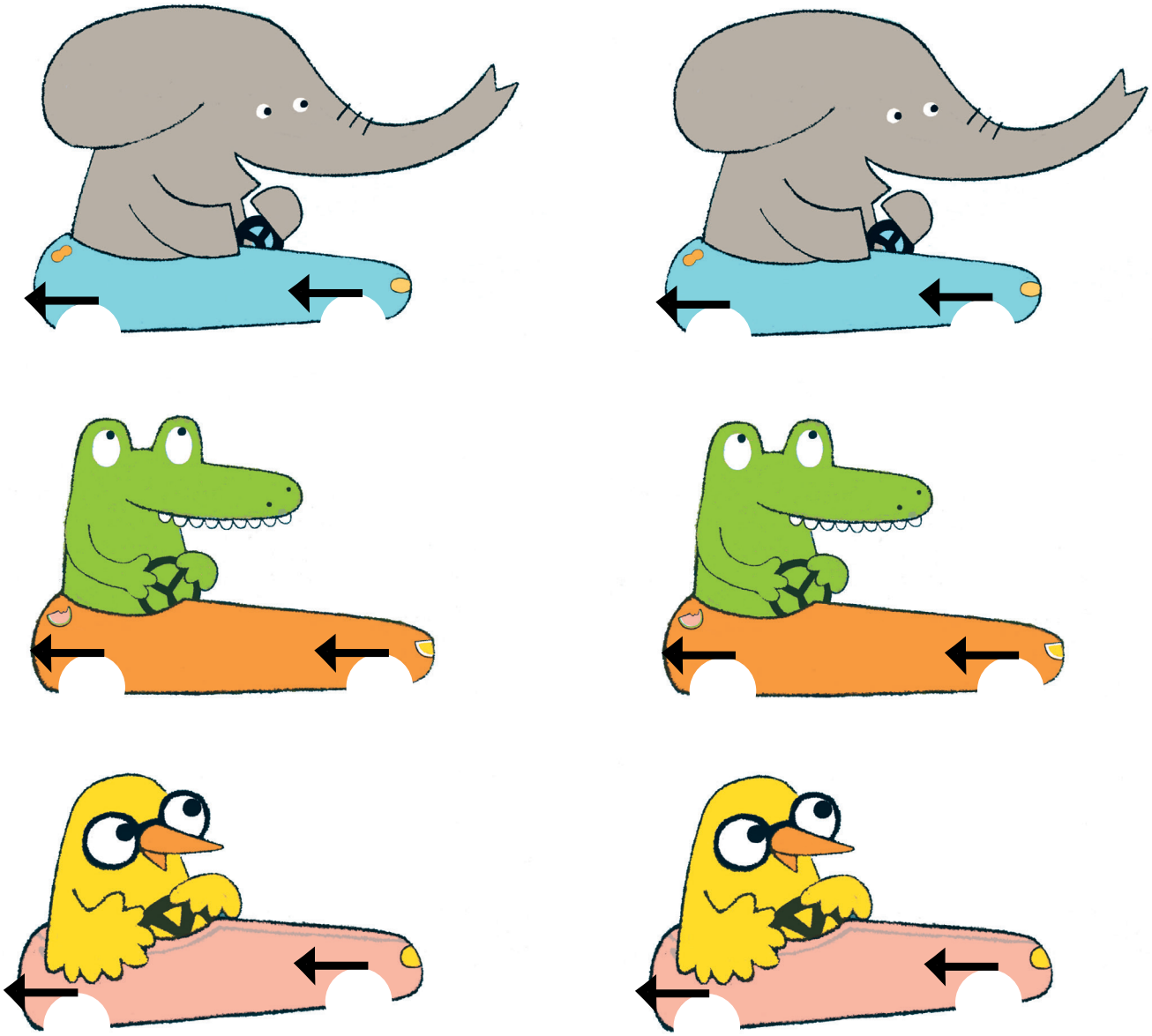


ANNEXE 4 -

Tracer les roues des voitures de Sam et de ses amis.





ANNEXE 4 -

Tracer les roues des voitures de Sam et de ses amis.