



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.





LES TROIS PETITS CHAMPIONS

Coralie Saudo

Création originale : Balivernes



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

➡ CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES ATTENDUES DANS LES NOUVEAUX PROGRAMMES

Collaborer, coopérer, s'opposer

Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

➡ MATÉRIEL

- le livre
- sablier
- matériel pour le jeu des déménageurs
- caisse très lourde

➡ PISTES PÉDAGOGIQUES

SÉANCE 1

- » Après la lecture et l'étude de l'album, demander aux élèves : *pourquoi les trois petits cochons ont-ils raté la construction de leur maison ? Parce qu'ils n'ont pas travaillé ensemble sur le projet.*
- » Relire : « C'est ensemble que nous sommes champions ! » et demander aux élèves d'expliquer cette phrase. *Est-ce que vous pensez que c'est vrai ? Est-ce que vous aussi vous êtes plus fort tous ensemble ? Nous allons vérifier cela aujourd'hui.*

SÉANCE 2

- » Sortir le matériel du jeu des déménageurs et expliquer : *il me faudrait quelques volontaires pour déménager les objets seuls. Nous allons mesurer le temps que vous mettez pour transporter tous les objets dans l'autre caisse.*
- » Expliquer le fonctionnement du sablier (ou un autre moyen de mesure du temps). Laisser les élèves un par un déménager les objets et marquer avec un marqueur ou une étiquette sur le sablier le temps qu'ils ont mis.
- » Demander : *Est-ce que c'était long ? Pourquoi ? Comment vous sentez-vous ? Fatigués ? ...* Reprendre le jeu en augmentant le nombre de participants, utiliser le même procédé de mesure du temps.
- » À la fin du jeu, faire le bilan : *comment mettre moins de temps pour tout déménager ?* Remarquer aussi qu'on est moins fatigué. Conclure avec les élèves : *à plusieurs, on est plus fort, on gagne du temps et on est moins fatigué.*
- » Reprendre le même procédé avec une caisse très lourde qu'il faut déplacer sur plusieurs mètres.



2. CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

➡ CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES ATTENDUES DANS LES PROGRAMMES

Découvrir les nombres et leur utilisation

Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.

Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.

Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.

➡ MATÉRIEL

- le livre
- collections diverses d'objets
- fiche annexe
- matériel de tri
- barquettes
- colle
- ciseaux

➡ PISTES PÉDAGOGIQUES

SÉANCE 1

- » Après la lecture et l'étude du livre, demander aux élèves combien sont les petits cochons. *Trois*. Recompter sur la première de couverture et sur certaines illustrations en utilisant les images du livre, les doigts. Écrire au tableau : 1-2-3.

» Exemples d'activités :

- Faire venir devant les élèves des groupes d'enfants (1, 2, ou 3) et faire compter le groupe à la classe.
- Faire chercher aux élèves des collections de 1, 2 ou 3 objets qu'ils trouveront dans la classe. Faire valider chaque collection par l'ensemble de la classe. Faire pour chaque groupe un rappel sur l'écriture chiffrée.
- Faire mettre dans des barquettes des collections de 1, 2 ou 3 : pinceaux, feutres, cubes, dés, livres, ...

SÉANCE 2

» Faire un rappel du nombres 1, 2 et 3, compter, montrer les doigts...

» Distribuer la fiche annexe, laisser les élèves repérer les chiffres dans les colonnes. Faire mettre le doigt sur chaque colonne en nommant le chiffre.

» Consigne : *Je vais vous distribuer une autre feuille avec plusieurs images dessinées dessus, vous allez devoir les découper et les coller dans la bonne colonne. Si l'image compte 1 animal, il faut la coller dans la colonne du 1, si l'image compte 2 animaux, il faut la coller dans la colonne du 2, s'il y a 3 animaux, il faut la coller dans la colonne 3. Faire répéter la consigne à plusieurs élèves. Nommer chaque collection, et en dénombrer certaines.*

ANNEXE 1

1 	
2 	
3 	

