

Unité d'apprentissage interdisciplinaire et multi-âge pour remplacer en maternelle.

AUTOUR D'UNE HISTOIRE : LA MOUFLE

DSDEN61 | CPDmaternelle | décembre 2020

Mobiliser le langage dans toutes les dimensions

ECOUTER DE L'ECRIT ET LE COMPRENDRE / COMPRENDRE ET APPRENDRE

Objectif : Se construire des images mentales à partir d'histoires fictives

1. **Connaître l'histoire pour la raconter aux élèves** ou leur faire entendre plusieurs fois :

- Avec des GS et MS : faire entendre l'histoire racontée ou la raconter soi-même ou lire le tapuscrit de l'histoire.

Possibilité de s'appuyer sur l'Oralbum (empruntable au Canopé) qui propose trois versions du récit chacune adaptée à un niveau : 3, 4 et 5 ans. Un CD audio permet de « faire comprendre l'histoire sans support autre que le texte entendu ». Grâce au CD audio, qui facilite un travail en atelier, les enfants peuvent aussi s'entraîner au récit oral de façon autonome. Comme les autres volumes de cette collection, les textes favorisent la progression dans la syntaxe et l'enrichissement du vocabulaire.

Un tapuscrit est mis en annexe du document.

Sur le lien ci-dessous : un enregistrement d'une version audio téléchargeable :

<https://pod.ac-normandie.fr/video/1002-la-moufle-completemp4/>

- Avec des PS : plus les enfants sont jeunes plus il faudra capter leur attention, l'utilisation de peluches ou marottes peut être un appui visuel permettant de les engager dans l'écoute.

2. **Faire raconter l'histoire aux élèves**

- Poser des questions ouvertes : « de quoi vous souvenez-vous ? », « que se passe-t-il ? » « Que peut-on dire encore ? »
- Poser des questions de compréhension : Où se déroule l'histoire ? Quels sont les personnages ? Quand se déroule l'histoire ? Que se passe-t-il ?

3. **Lire** une ou plusieurs versions de l'histoire en partant des nombreuses versions dans les albums.

Lecture de l'histoire lue par Florence Desnouveaux- Album chez Didier Jeunesse

http://www.viewpure.com/z_qA-QjgxIk?start=o&end=o

Faire discuter les élèves sur la fin de l'histoire différente selon les versions. Ecouter et chercher les différences et analogies : leur faire lister « C'est comme », « C'est pas comme ».

DECOUVRIR LA FONCTION DE L'ECRIT /DECOUVRIR LE PRINCIPE ALPHABETIQUE/ DECOUVRIR LE FONCTIONNEMENT DES ECRITS

Préparer des activités de langage qui ont un lien avec l'histoire, certaines activités peuvent être faites en grand groupe ou en petit groupe en atelier dirigé de langage :

➤ **En PS/MS :**

Objectif : enrichir le vocabulaire et la syntaxe

- Retrouver les personnages de l'histoire parmi des images d'animaux (photos de vrais animaux et illustrations) et les nommer. Soit en leur demandant d'entourer ou à partir d'étiquettes découpées en leur demandant de les classer. Des images supports des activités sont disponibles sur : <https://dessinemoiunehistoire.net/albums-hiver/>
- Mettre à disposition les peluches et les marottes pour que les enfants « jouent » à raconter.

Objectif : se repérer dans l'écrit

- Retrouver la couverture de l'album lu parmi (les couvertures) d'autres supports écrits (recette, documentaire sur l'hiver, affiche de cinéma...).

➤ **En MS :**

Objectif : Enrichir le vocabulaire et la syntaxe. Allonger son discours monologué.

- Raconter l'histoire à partir de marottes.
- Le jeu du « cherche l'image ou la page » : L'enseignant raconte un extrait de l'histoire et les élèves doivent trouver l'image ou la page décrite. Si un enfant se sent capable de raconter, il peut prendre le rôle de l'adulte.

Objectif : se repérer dans l'écrit

- Retrouver la couverture de l'histoire lue parmi les couvertures d'autres livres.
- Reconstituer le titre de l'histoire avec des lettres capitales mobiles.

➤ **En GS :**

Objectif : Enrichir le vocabulaire et la syntaxe. Allonger son discours monologué.

- Raconter l'histoire à partir de marottes.
- Le jeu du « cherche l'image ou la page » : L'enseignant raconte un extrait de l'histoire et les élèves doivent trouver l'image ou la page décrite parmi les copies couleur des pages. Inviter les élèves à prendre le rôle de l'adulte.

Objectif : Découvrir la fonction de l'écrit /découvrir les correspondances entre les 3 écritures

- Retrouver les couvertures (si lectures de plusieurs versions) de l'album lu parmi les couvertures d'autres livres.
- Dessiner l'histoire et copier le titre de l'histoire d'après un modèle (en capitale ou en cursive selon le moment de l'année). On peut leur demander de raconter l'histoire et la prendre en dictée à l'adulte pour légender leur dessin ou leur peinture.

- A partir d'un modèle en lettres cursives ou en scriptes minuscules, écrire le titre en lettres capitales ou le reconstituer avec des lettres mobiles ou le saisir sur ordinateur ou tablette.

Objectif : Commencer à écrire tout seul

- Demander aux élèves d'encoder le nom de certains personnages de l'histoire : le lapin, la souris, le renard, l'ours par exemple.

Littérature : Lecture en réseau d'albums sur l'hiver :

<https://dessinemoiunehistoire.net/albums-hiver/>



Agir, s'exprimer et comprendre à travers l'activité physique

Préambule COVID : en raison des contraintes sanitaires, les jeux d'opposition où l'on se touche sont proscrits, les parcours moteurs fixes sur lesquels se succèdent plusieurs groupes-classe aussi. Nous vous proposons donc des activités réalisables dans ce contexte. Tout matériel manipulé doit être « retiré » pendant 24h. Il est donc intéressant d'alterner deux activités physiques différentes sur deux jours.

Préambule « engager les élèves, faire sens, motiver » : l'ensemble des activités proposées ci-dessous pourront être introduite et contextualisées en faisant le lien avec l'histoire travaillée, donc avec les personnages de l'histoire que sont les animaux. Plus les élèves sont jeunes, plus il faut théâtraliser.

POUR UN REMPLACEMENT COURT EN ACTIVITE PHYSIQUE ISOLEE (HORS SEQUENCE) A PROPOSER SUR UNE OU DEUX JOURNEES

1. « Se déplacer comme » :

Objectif : apprendre à ajuster et nommer les différentes manières de se déplacer

- En salle de motricité, se déplacer comme les animaux de l'histoire et nommer les déplacements :
 - Se déplacer en bondissant comme la grenouille
 - Se déplacer en trotinant comme la souris
 - Se déplacer en courant comme le lapin
 - Se déplacer en marchant à petits pas comme le renard
 - Se déplacer en marchant lourdement comme l'ours
 - Se déplacer vite vite vite comme la fourmi
 Etc...

En PS / MS : L'idée est de laisser les élèves explorer les différents types de déplacements et de faire un catalogue des différents déplacements pour apprendre à les nommer.

En MS/GS : L'idée est de mettre les élèves en petits groupes : un élève se déplace et les autres doivent deviner de quel animal il s'agit en fonction de la manière de se déplacer (trop long à faire en grand groupe car le but est que les élèves bougent).

- On peut faire évoluer l'activité et la difficulté en y mettant des obstacles ou des contraintes.

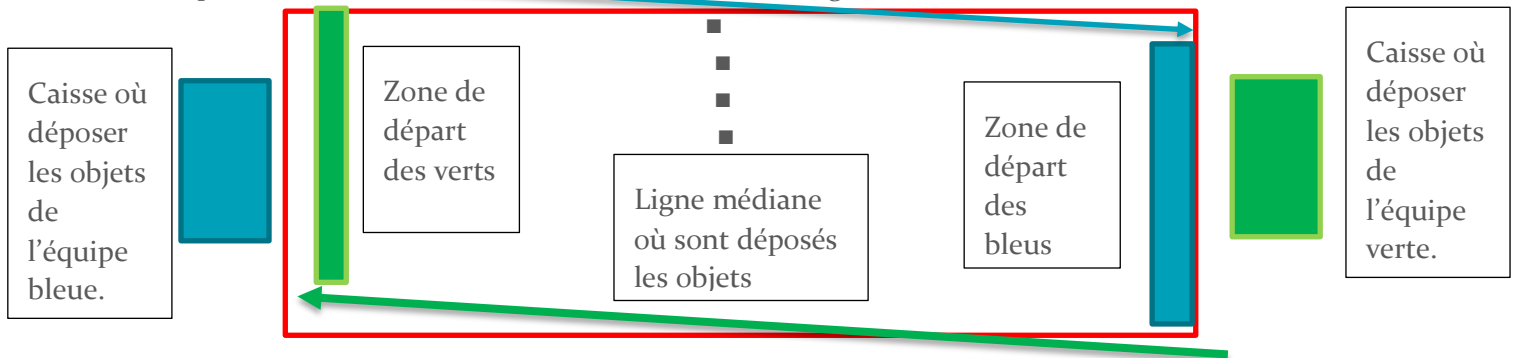
On pourra avec des GS chercher toutes les manières de se déplacer : sur deux jambes (en sautant à cloche-pied, en marchant en arrière, en pas chassés, en trottant, en courant à grandes enjambées...) ou à quatre pattes.

2. Le jeu des fourmis (jeu préparatoire au rugby)

Objectifs : Collaborer, s'opposer, se déplacer, se repérer dans l'espace de jeu

Il s'agit d'un jeu de gagne terrain et de déplacement.

Disposition : Environ 10 mètres de longueur



Contextualisation : « Abracadabra ! Je vous transforme en fourmis et pour faire des réserves pour l'hiver vous allez transporter la nourriture dans le milieu du champ jusqu'à votre réserve... »

Le but du jeu : les élèves sont à quatre pattes et doivent transporter le plus possible d'objets (mis dans l'espace central de la zone) dans la caisse de l'équipe ; (1 objet = 1 point). Le nombre d'objets doit être au moins le double du nombre d'enfants.

Ils reviennent dans leur camp debout en longeant la zone de transport qui est délimitée (plus les enfants sont petits plus la zone doit être matérialisée (scotch, plots, tapis...), ils peuvent courir.

Critère de réussite : lorsqu'il n'y a plus d'objets, on compte l'équipe qui a le plus d'objets dans sa caisse.

Les variables à adapter selon l'âge des enfants : le nombre d'objets, le type d'objets (ballons, sac de graines, balles ajourées, anneaux, témoins de relai, petites balles...), la taille du terrain.

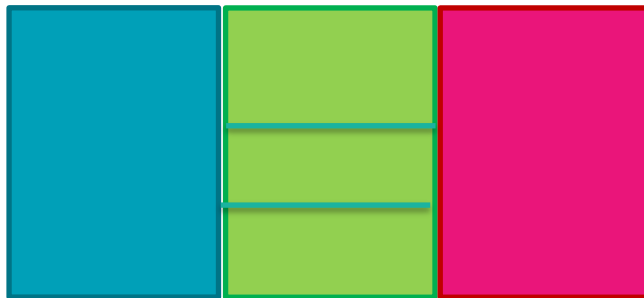
POUR UN REMPLACEMENT PLUS LONG : LES ACTIVITES SONT A FAIRE EVOLUER EN SEQUENCE

1. Séquence de danse « les animaux de La moufle »

- Faire identifier aux élèves l'espace d'évolution dansé et l'espace des spectateurs qui servira de lieu de regroupement pour les temps de discussion sur l'activité. Ce peut être un espace de tapis sur lesquels les élèves s'assoient ou des bancs...
- Permettre aux élèves d'explorer les déplacements en imitant des animaux (cf l'activité « se déplacer comme » ci-dessus) ; Les élèves font des propositions qui font l'objet de présentations en regroupement et de photos pour garder créer un catalogue des « bonnes idées ».
- Demander aux élèves de parcourir l'espace scénique à partir des bonnes idées mais en donnant des contraintes lors du déplacement pour leur permettre d'évoluer sur l'ensemble de l'espace scénique. Les déplacements peuvent se faire en musique sur l'air du Carnaval des animaux de Saint Saëns par exemple.

Exemples :

- L'espace scénique est divisé en 3 zones (tapis de couleur différente ou scotch), les élèves doivent changer de type de déplacement (d'animal) à chaque zone.
- L'espace scénique est divisé en 3 zones, les élèves doivent changer de vitesse de déplacement de l'animal à chaque zone.
- L'espace scénique est divisé en 3 zones, les élèves doivent changer de répartition dans l'espace à chaque zone.

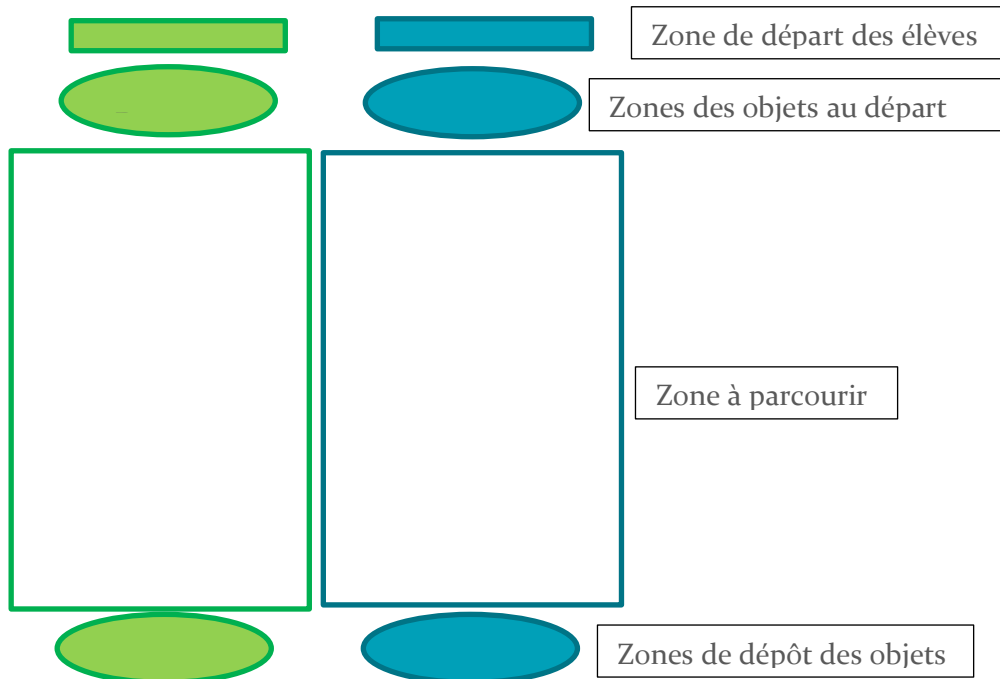


Pour aller plus loin :
<https://prim14.discip.ac-caen.fr/la-danse-creative>

2. Séquence (les élèves miment le jeu des déménageurs)
- Se répartir sur tout l'espace
 - Passer par la bande centrale
 - Se répartir en petits groupes de 5
- inspiré du traditionnel jeu des déménageurs)

Objectifs : Collaborer, s'opposer, se déplacer, se repérer dans l'espace de jeu.

Disposition :



Contextualisation : identique au jeu précédent.

Le but du jeu : les élèves doivent transporter le plus possible d'objets d'une zone à une autre (1 objet = 1 point). Il est important de mettre des chasubles de couleur pour que les élèves sachent à quelle équipe ils appartiennent (plus ils sont petits, plus ils ont besoin de repères). Le nombre d'objets doit être au moins le double du nombre d'enfants dans l'équipe.

Ils reviennent rechercher des objets en traversant la zone de transport qui est délimitée (plus les enfants sont petits, plus la zone doit être matérialisée (scotch, plots, tapis...), les élèves se croisent mais ils peuvent courir.

Critères de réussite :

- Perspective compétitive : A la fin d'un temps donné (ce peut être une plage musicale), on compte l'équipe qui a le plus d'objets dans sa zone. Les enfants les plus jeunes peuvent avoir du mal à gérer l'émotion liée au fait d'avoir « perdu ».
- Perspective coopérative : L'idée est de faire mieux que la fois d'avant, transporter plus d'objets lors de la deuxième partie. Cela favorise la cohésion d'équipe qui doit trouver les stratégies collectives pour « faire mieux » (exemple : se faire des passes...).

L'évolution du jeu :

✓ Organisation du jeu de base : (TPS/PS/MS/GS)

Jeux de transport ou de conquête d'objets : **Déménageurs Situation 1 - Situation initiale**

- **But** : Avoir déplacé tous les objets dans la zone de son équipe avant la fin de la musique, ou avant l'autre équipe.
- **Variables** : Nombre d'équipes, durée de la plage musicale, nombre d'objets, nature des objets (présence d'objets très encombrants ou lourds), taille de la zone de déplacement... & **progressivement règles de déplacement** (ramper, sauter, immobilité quand on possède l'objet, trois pas autorisés en possession de l'objet, déplacer sans toucher l'objet avec ses mains en utilisant une crosse, une corde...).



✓ Proposer des obstacles à franchir (PS/MS/GS)

Les variables à adapter selon l'âge des enfants : le type d'obstacle (poutre au sol, formes en mousse, grosses briques...), la grosseur des objets

Jeux de transport ou de conquête d'objets : **Déménageurs Situation 2 - Des obstacles à franchir**

- **But** : Avoir déplacé tous les objets dans la zone de son équipe avant la fin de la musique, ou avant l'autre équipe.
- **Variables** : Nature des obstacles (Passer par dessus, passer par dessous, slalomer, s'équilibrer, franchir, glisser...), nombre d'équipes, durée de la plage musicale, nombre d'objets, nature des objets (présence d'objets très encombrants ou lourds), taille de la zone de déplacement...



- ✓ **Restreindre la zone de déplacement** : insérer une zone interdite pour amener les élèves à coopérer (MS/GS)

Jeux de transport ou de conquête d'objets : **Déménageurs Situation 3 - Des zones attribuées**

- **But** : Avoir déplacé tous les objets dans la zone de son équipe avant la fin de la musique, ou avant l'autre équipe. Les déménageurs ne peuvent plus se déplacer sur toute la longueur du terrain, ils sont amenés à s'appuyer sur des coéquipiers afin qu'ils prennent le relai sur une autre zone qui leur est interdite.
- **Variables** : Nature de la délimitation (ligne, couloir...), nombre d'équipes, durée de la plage musicale, nombre d'objets, nature des objets (présence d'objets très encombrants ou lourds), taille de la zone de déplacement...



Agir, comprendre et s'exprimer à travers les activités artistiques

LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES

1. Peinture libre

- Peindre l'histoire (support de dictée à l'adulte)
- Dessiner l'histoire au pastel gras et passer dessus à l'encre pour faire le fond et coller dessus des matériaux qui représentent les fourrures des animaux par exemple

2. Travail sur les traces : comme les traces des pas dans la neige, faire des empreintes avec les mains et beaucoup d'autres objets différents pour faire des traces.

UNIVERS SONORES

1. Jouer avec sa voix, chanter

- Comptines et chansons sur les animaux. Ex : comptine de la fourmi. Annexe 2
- Faire les cris des animaux de l'histoire
- « Parler comme » : un ours, une souris, un lapin, une fourmi...

2. Affiner son écoute

- Faire entendre et nommer les cris des animaux de l'histoire
- Le loto sonore des cris des animaux :
<https://dessinemoiunehistoire.net/loto-sonore/>
- Identifier les cris des animaux : Le son à la carte chez Fuzeau

3. Explorer les instruments

A partir d'instruments disponibles et variés posés au sol :

- Les élèves explorent les sonorités des instruments (aigus, grave...)
- Un élève a une intention, celle de ressembler à un animal et les autres doivent deviner de quel animal il s'agit



Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

RITUEL COLLECTIF :

1. Un jour une énigme : un calendrier de l'avent avec des énigmes interactives

<https://www.mathsenvie.fr/?p=7577>

2. Les défis mathématiques de la mascotte de la classe

<https://www.mathsenvie.fr/?p=4591&>

DECOUVRIR LES NOMBRES

1. Objectif : utiliser le nombre pour exprimer la position du personnage dans l'histoire (MS/GS)

Activités : Nommer quel animal sera le 1^{er}, le deuxième le troisième... ou dire le nom de l'animal et leur demander s'il est 1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème}. Pour cela s'appuyer sur les images des personnages et surtout sur la frise chronologique de l'histoire.

2. Objectif : dénombrer une quantité

Dénombrer le nombre d'animaux de l'histoire.

Pour l'objectif « réaliser une collection dont le cardinal est donné » : demander aux élèves de donner 2, 3, 4 animaux...

3. Objectif : constituer une collection équivalente, notion du « autant que »

Activité : A partir de nombreuses images de moufles, apporter autant de moufles que d'animaux dans l'histoire.

GRANDEUR ET MESURES

1. Objectif : classer des objets en fonction de critères de longueur, masse ou contenance :
 - Ranger les animaux de l'histoire du plus petit au plus grand
 - Ranger les animaux de l'histoire du plus lourd au plus léger
 - Comparer les contenances de récipients

http://www.pemf.fr/site/index.php?clef=PEMF_ARTICLE_DETAIL&id=1061



2. Objectif : Reproduire un assemblage à partir d'un modèle
 - Puzzle animaux, puzzle de la couverture de l'album (PS ≤ 10 pièces, MS ≤ 15 pièces, GS ≥ 15 pièces)
3. Objectif : Identifier le principe d'organisation d'un algorithme
 - Activité : alterner deux ou trois animaux pour construire une frise algorithmique.

Explorer le monde

LE TEMPS

1. Objectif : stabiliser les premiers repères temporels

Travailler sur les caractéristiques et le vocabulaire de la saison de l'hiver.

Démarche présentée sur le site Objectif Maternelle :

<http://objectifmaternelle.fr/2015/04/fleur-dhiver/>

2. Objectif : consolider la notion de chronologie

Remettre les images de l'histoire en ordre chronologique



EXPLORER LE MONDE DU VIVANT

Objectif : découvrir le monde du vivant

- Faire les fiches d'identité des animaux : pour chaque animal, indiquer son lieu de vie, ses caractéristiques (plumes, poils, écailles...), son mode de déplacement (marche, course, vol, nage...), sa nourriture, ses prédateurs...

EXPLORER LA MATIERE

Objectif : découvrir les effets de son action sur une matière : l'eau

Activités :

- Transvasements : notamment en PS/MS
- En MS/GS : Constater le changement d'état de l'eau : la neige, les glaçons...

UTILISER LES OUTILS NUMERIQUES

Objectifs : communiquer aux parents et garder trace de l'activité des élèves. Produire un objet fini qui permet de faire sens aux apprentissages entrepris.

Faire un livre numérique pour garder trace des activités des élèves.

L'application Book Creator permet facilement aux élèves :

- De s'enregistrer : pour raconter l'histoire
- D'insérer des photos pour garder trace des déplacements en EPS
- D'écrire pour légènder des photos

<http://www.doigtdecole.com/2013/07/un-echo-numerique-aux-albums-echos/>