

Gran'bouilla

et les cracrabouillas

Maité Pozzer, Pauline Courtois

Arphilvolis

Dossier pédagogique pour le cycle 1

Contenu du dossier :

- Un tableau récapitulatif des différentes compétences travaillées.
- Une proposition de **déroulement**.
- Des **annexes** pour la mise en œuvre des séances.
- Une **évaluation**.



Enseignants, votre connaissance fine de votre classe vous permettra d'adapter au mieux les propositions qui vous sont faites dans ce dossier.



Dossier réalisé par

www.julienledoux.fr

Compétences travaillées :

Disciplines	Compétences	Séances
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	<p><u>L'oral :</u> Écouter et comprendre des histoires lues. Écouter et comprendre des chansons et des comptines. S'exprimer sur une œuvre lue, donner son avis.</p> <p><u>L'écrit :</u> Reconnaître des mots écrits dans différentes écritures (découvrir le principe alphabétique) Tracer des cercles, des lignes verticales, horizontales, obliques... Dessiner un bonhomme.</p>	<p>Toutes les séances. Séances 3 et 11 Toutes les séances.</p> <p>Séance 2 (GS), séance 4</p> <p>Séance 10 Séance 11</p>
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques :	<p>Utiliser la pâte à modeler ou l'argile pour former des colombins, des boules... Fabriquer un bonhomme d'argile et le peindre.</p>	<p>Séance 6 Séance 7</p>
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques :	<p>Danser ensemble : rondes et jeux dansés.</p>	<p>Séance 3</p>
Découvrir le monde du vivant :	<p>Connaître les différentes parties du corps. Connaître les articulations (GS).</p>	<p>Séances 1, 2, 5 Séance 9</p>
Vivre ensemble	<p>Jouer à des jeux collectifs (memory, jeu à dé)</p>	<p>Séances 2 et 5</p>
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	<p>Images séquentielles : remettre des images dans l'ordre. Suivre les étapes d'une notice de fabrication.</p>	<p>Séance 8</p>

1) le corps humain

Connaître le nom des différentes parties du corps.

Jouer au Memory et à un jeu collectif.

Danser.

2) Modeler :

Modeler (des colombins, des boules...) en argile ou pâte à modeler.

Reproduire un modèle en suivant une notice de fabrication.

Peindre.

Projet :

Fabriquer son Gran'bouilla
3 phases distinctes

3) Dessiner un bonhomme :

Apprendre une comptine.

Tracer des lignes, des cercles...

Dessiner un bonhomme.



Proposition de déroulement

Séance 1 :
Émettre des hypothèses.
Comprendre une histoire lue.
Connaître les différentes parties du corps.

Séance 2 :
Comprendre une histoire lue.
Acquérir le lexique des parties du corps.
Jouer au Memory.

1) le corps humain

Séance 1 :



- **Observation de la couverture et du titre.** Émission d'**hypothèses** quant à l'histoire. L'enseignant note ces hypothèses sur une affiche. La classe pourra alors y revenir au fur et à mesure de l'étude de l'œuvre. L'enseignant lit le titre et l'album, une partie seulement ou entièrement. S'il fait le choix d'une lecture complète dès la première séance, il pourra changer les modalités de relecture à chaque séance. Par exemple :

Lecture séances 1 et 2 : lecture par l'enseignant.

Lecture séances 3 et 4 : l'enseignant montre les illustrations et ce sont les élèves qui prennent en charge le récit, avec leurs propres mots.

Séances suivantes : à chaque nouvelle séance, un élève prend en charge et la présentation du livre aux autres et le récit.



Activité 1 :

- Demander aux élèves de citer les différentes parties du corps dont il est question dans l'album.
- Organiser alors des petits **jeux** dans la classe comme « Jacques a dit... »
- À l'issue de cette phase, on présentera les **affichettes référentes** aux élèves (**Annexe 1**)

Séance 2 :



- **L'enseignant poursuivra la lecture** de l'album s'il a opté pour une lecture par épisodes ou relira l'album en variant les modalités de présentation (voir séance 1). En outre, à chaque début de séance, il prendra le temps de faire rappeler à ses élèves les **acquis des séances précédentes**.



Activité 1 :

- On rappellera le **lexique des différentes parties** du corps tout en organisant de nombreux jeux, comme « Main sur... ».
- On montrera aux élèves les cartes de l'**annexe 2** préalablement imprimées, plastifiées et découpées en deux exemplaires. Ils devront nommer les parties du corps qu'ils reconnaissent.
- Quand les élèves se seront bien approprié le lexique, on organisera un jeu de **Memory**, différent en fonction de l'âge des élèves.

Exemple :

Niveau 1 (petite et moyenne sections) : imprimer en deux exemplaires les images des parties du corps. Choisir le nombre de cartes adapté. Placer les cartes, faces cachées devant les élèves. Ils doivent essayer de retrouver les paires de cartes identiques. S'ils y parviennent, ils gardent la paire. Sinon, ils remettent les cartes faces cachées et c'est au joueur suivant.

Niveau 2 (grande section) : imprimer un jeu d'images et un jeu d'étiquettes « mots » (**deuxième page de l'annexe 2**). Les élèves doivent ici retrouver des paires constituées d'une image et des mots correspondants. Pour les aider, on placera les étiquettes référentes (**annexe 1**) près du lieu de l'atelier.



Proposition de déroulement

Séance 3 :
Enrichir son lexique.
Comprendre une histoire lue.
Danser ensemble.

Séance 4 :
Enrichir son lexique.
Comprendre une histoire lue.
Comprendre le principe alphabétique.

Séance 3 :



- **L'enseignant poursuivra la lecture** de l'album s'il a opté pour une lecture par épisodes ou relira l'album en variant les modalités de présentation (voir séance 1). En outre, à chaque début de séance, il prendra le temps de faire rappeler à ses élèves les **acquis des séances précédentes**.



Activité 1 :

- à l'aide de l'**annexe 3**, l'enseignant fera découvrir à ses élèves une version originale et rythmée de « **Jean Petit qui danse** »
Les élèves réinvestiront ainsi leurs acquis concernant les parties du corps tout en apprenant une danse.

Remarque :

Cette danse, par son côté festif et original, s'intégrera parfaitement à votre répertoire pour la fête de fin d'année.

Séance 4 :



- **L'enseignant poursuivra la lecture** de l'album s'il a opté pour une lecture par épisodes ou relira l'album en variant les modalités de présentation (voir séance 1). En outre, à chaque début de séance, il prendra le temps de faire rappeler à ses élèves les **acquis des séances précédentes**.



Activité 1 :

- à l'aide des affichettes référentes (**annexe 1**), les élèves essaieront de remettre les **étiquettes « mots »** (**annexe 5**) en les plaçant face à la partie du corps correspondante (**annexe 4**).

On adaptera le travail en fonction de la classe, en choisissant les écritures adéquates.

Remarque : pour les élèves de grande section qui apprennent à écrire en écriture cursive, on pourra aussi travailler à partir des mots de l'album.



Proposition de déroulement

Séance 5 :
Enrichir son lexique.
Comprendre une histoire lue.
Jouer à un jeu à dé.

Séance 6 :
Enrichir son lexique.
Comprendre une histoire lue.
Matière : faire des boules, des colombins et des galettes.

Séance 5 :



- **L'enseignant poursuivra la lecture** de l'album s'il a opté pour une lecture par épisodes ou relira l'album en variant les modalités de présentation (voir séance 1). En outre, à chaque début de séance, il prendra le temps de faire rappeler à ses élèves les **acquis des séances précédentes**.

Activité 1 :



- cette activité viendra clôturer la première partie du projet consacrée à la connaissance des différentes parties du corps.

Au préalable, on imprimera, plastifiera et découpera tous les éléments de l'**annexe 7**. Il faudra un jeu d'éléments par élève participant à l'atelier (hormis le dé) si on choisit la règle « confrontation » ou un seul si on choisit la règle « coopération ».

Ensuite, on imprimera l'**annexe 6** qui servira de **plateau**, en un seul exemplaire pour un **jeu « coopération »** ou en autant d'exemplaires que d'élèves pour la **règle « confrontation »**.

Règle « confrontation » : chacun leur tour, les élèves lancent le dé préalablement assemblé et posent sur le plateau l'élément visible sur le dé. S'il le dé montre une partie du corps déjà posée sur le plateau, il ne se passe rien et c'est au joueur suivant. Le gagnant est celui qui parvient à placer tous les éléments sur son plateau en premier.

Règle « coopération » : la règle est la même mais les enfants jouent tous ensemble et essaient de placer tous les éléments sur le plateau unique.

Remarque : on pourra aussi coopérer mais contre un sablier.

2) modeler

Séance 6 :



- **L'enseignant poursuivra la lecture** de l'album s'il a opté pour une lecture par épisodes ou relira l'album en variant les modalités de présentation (voir séance 1). En outre, à chaque début de séance, il prendra le temps de faire rappeler à ses élèves les **acquis des séances précédentes**.



Activité 1 : pendant cette phase, les élèves s'entraîneront à **modeler** des **colombins**, des **galettes** et des **boules** avec la pâte à modeler ou l'argile. Le projet leur aura été préalablement rappelé : modeler son Gran'bouilla. L'enseignant distribuera l'**annexe 8** préalablement plastifiée. Les élèves doivent **modeler** les mêmes éléments que ceux qui sont visibles. Attention à bien distinguer en amont les boules des galettes.

Remarque : pour les plus petits, cette phase pourra être décomposée en plusieurs moments pour leur laisser le temps d'entraîner leur main.

À chaque fois, on insistera sur l'action réalisée par la main (**verbes d'action**) : rouler, appuyer, taper...

À la fin de l'exercice, on pourra demander aux élèves d'**assembler** les différents colombins, boules et galettes formés pour fabriquer la forme de leur choix.



Proposition de déroulement

Séance 7 :
Enrichir son lexique.
Comprendre une histoire lue.
Fabriquer un bonhomme d'argile et le peindre.

Séance 8 :
Enrichir son lexique.
Comprendre une histoire lue.
Remettre des images séquentielles dans l'ordre.

Séance 7 :



- **L'enseignant poursuivra la lecture** de l'album s'il a opté pour une lecture par épisodes ou relira l'album en variant les modalités de présentation (voir séance 1). En outre, à chaque début de séance, il prendra le temps de faire rappeler à ses élèves les **acquis des séances précédentes**.

Activité 1 :

Remarque : cette phase nécessitera plusieurs temps, ne serait-ce que parce qu'il faudra laisser l'argile sécher avant de la peindre.



- Les élèves **observent les différents Gran'bouillas** présents dans le livre ainsi que les différents éléments qu'ils auront appris à former (colombins, galettes, boules) lors de la séance précédente.

- Comme dans le livre, sur la table d'atelier, on aura préalablement placé un bloc d'argile par élève placé sous un torchon humide. Les élèves s'expriment librement et feront probablement le lien avec l'album.

- Leur donner la consigne suivante : « vous allez **faire votre propre Gran'bouilla** ».

Remarque : on adaptera les exigences en fonction de l'âge.

- Après un temps de séchage d'environ 24 heures, les élèves peindront leur bonhomme.

On exposera alors les Gran'bouillas.

Séance 8 :



- **L'enseignant poursuivra la lecture** de l'album s'il a opté pour une lecture par épisodes ou relira l'album en variant les modalités de présentation (voir séance 1). En outre, à chaque début de séance, il prendra le temps de faire rappeler à ses élèves les **acquis des séances précédentes**.

Activité 1 :

Remarque : cette séance pourrait avantageusement avoir lieu avant la séance 7 pour certains élèves. Pour d'autres, il vaut mieux vivre la situation authentique avant de passer à l'abstraction de l'image.



- Les élèves reçoivent les cartes de l'**annexe 9** (préalablement découpées pour les plus petits; on pourra aussi faire le choix de diminuer le nombre de cartes).

- Ils doivent **remettre les images dans l'ordre**.

Ils s'entraînent alors à refaire un bonhomme identique en pâte à modeler (ou en argile s'il en reste) en respectant les différentes étapes.

Remarque : cette **notice de fabrication** sera ajoutée aux autres notices de la classe.



Proposition de déroulement

Séance 9 :
Enrichir son lexique.
Comprendre une histoire lue.
Connaître les articulations (GS).

Séance 10 :
Enrichir son lexique.
Comprendre une histoire lue.
Tracer des cercles, des lignes obliques, horizontales et verticales.

3) dessiner

Séance 9 :



- **L'enseignant poursuivra la lecture** de l'album s'il a opté pour une lecture par épisodes ou relira l'album en variant les modalités de présentation (voir séance 1). En outre, à chaque début de séance, il prendra le temps de faire rappeler à ses élèves les acquis des séances précédentes.



Activité 1 :

Cette séance sera proposée aux élèves de grande section.

- En motricité ou en regroupement, on demandera aux élèves d'observer et de recenser tous les **endroits du corps humain qui « se plient »**.

On nommera **« articulations »** ces endroits.

- On distribuera ensuite l'**annexe 10** dont on suivra les instructions pour que les élèves assemblent des **pantins articulés**.

Séance 10 :



- **L'enseignant poursuivra la lecture** de l'album s'il a opté pour une lecture par épisodes ou relira l'album en variant les modalités de présentation (voir séance 1). En outre, à chaque début de séance, il prendra le temps de faire rappeler à ses élèves les acquis des séances précédentes.



Activité 1 :

Si possible, imprimer l'**annexe 10** en A3 et plastifier certains exemplaires.

- Les élèves s'entraînent à **tracer différents graphismes**, d'abord sur fiche plastifiée puis directement sur la fiche.

L'enseignant veillera à la tenue du crayon, au sens de rotation, à la pression exercée sur le crayon...



Séance 11 :
Enrichir son lexique.
Comprendre une histoire lue.
Dessiner un bonhomme.

Séance 9 :



- **L'enseignant poursuivra la lecture** de l'album s'il a opté pour une lecture par épisodes ou relira l'album en variant les modalités de présentation (voir séance 1). En outre, à chaque début de séance, il prendra le temps de faire rappeler à ses élèves les acquis des séances précédentes.



Activité 1 :

- à l'aide de l'**annexe 11**, les élèves écoutent une comptine qui décrit les **différentes phases pour dessiner un bonhomme**. Les élèves pourront apprendre la comptine, s'entraîner à dessiner en même temps...
Pour les plus grands, on pourra ajouter des détails et être plus exigeant.

Annexe 1

Référent pour apprendre le nom des différentes parties du corps.



MAIN

main

main



PIED

piéd

piéd

Annexe 1

Référent pour apprendre le nom des différentes parties du corps.



JAMBE

jambe

jambe



BRAS

bras

bras

Annexe 1

Référent pour apprendre le nom des différentes parties du corps.



VENTRE

ventre

ventre



TÊTE

tête

tête

Annexe 1

Référent pour apprendre le nom des différentes parties du corps.



CHEVEUX

cheveux

cheveux



YEUX

yeux

yeux

Annexe 1

Référent pour apprendre le nom des différentes parties du corps.



NEZ

nez

nez



BOUCHE

bouche

bouche

Annexe 1



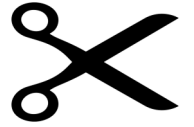
OREILLE

oreille

oreille

Annexe 2

Cartes pour jouer au Memory :



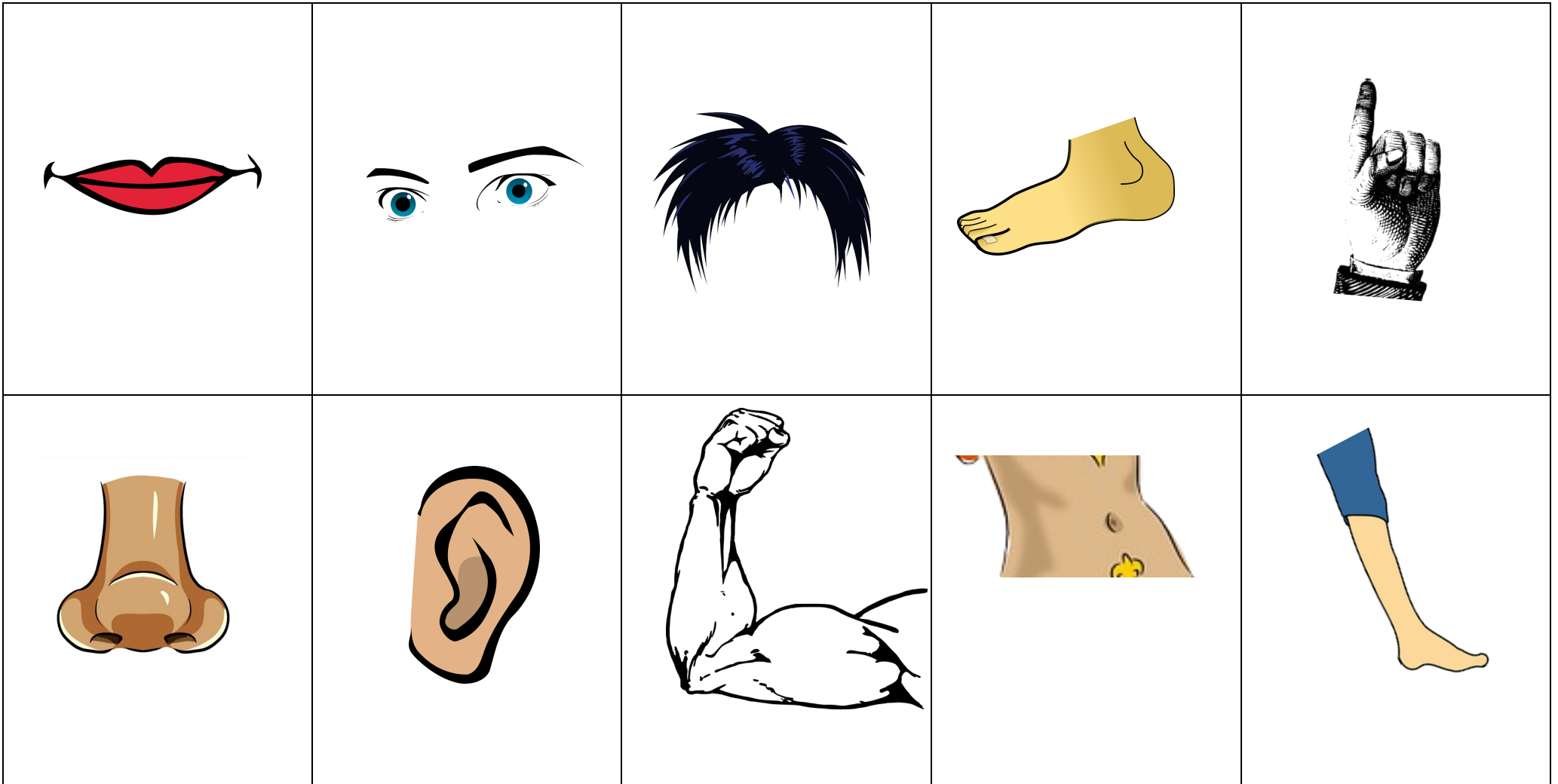
Découper les cartes dont vous avez besoin pour organiser une partie de Memory. Proposition :

Niveau 1 : imprimer en deux exemplaires les images des parties du corps.

Niveau 2 : imprimer un jeu d'images et un jeu d'étiquettes « mots » (voir page suivante).

Adapter le nombre de paires à votre classe.

Toutes images proviennent de pixabay.com



Annexe 2

Étiquettes « Mots » pour le niveau 2 du Memory

<p>BOUCHE bouche bouche</p>	<p>YEUX yeux yeux</p>	<p>CHEVEUX cheveux cheveux</p>	<p>PIED pied pied</p>	<p>MAIN main main</p>
<p>NEZ nez nez</p>	<p>OREILLE oreille oreille</p>	<p>BRAS bras bras</p>	<p>VENTRE ventre ventre</p>	<p>JAMBE jambe jambe</p>

Annexe 3

Jean Petit qui danse :

Scannez le QR code ou suivez le lien ci-dessous pour accéder à une version originale et très rythmée de *Jean Petit qui danse*.

Voici une proposition de déroulement pour une séquence en motricité :

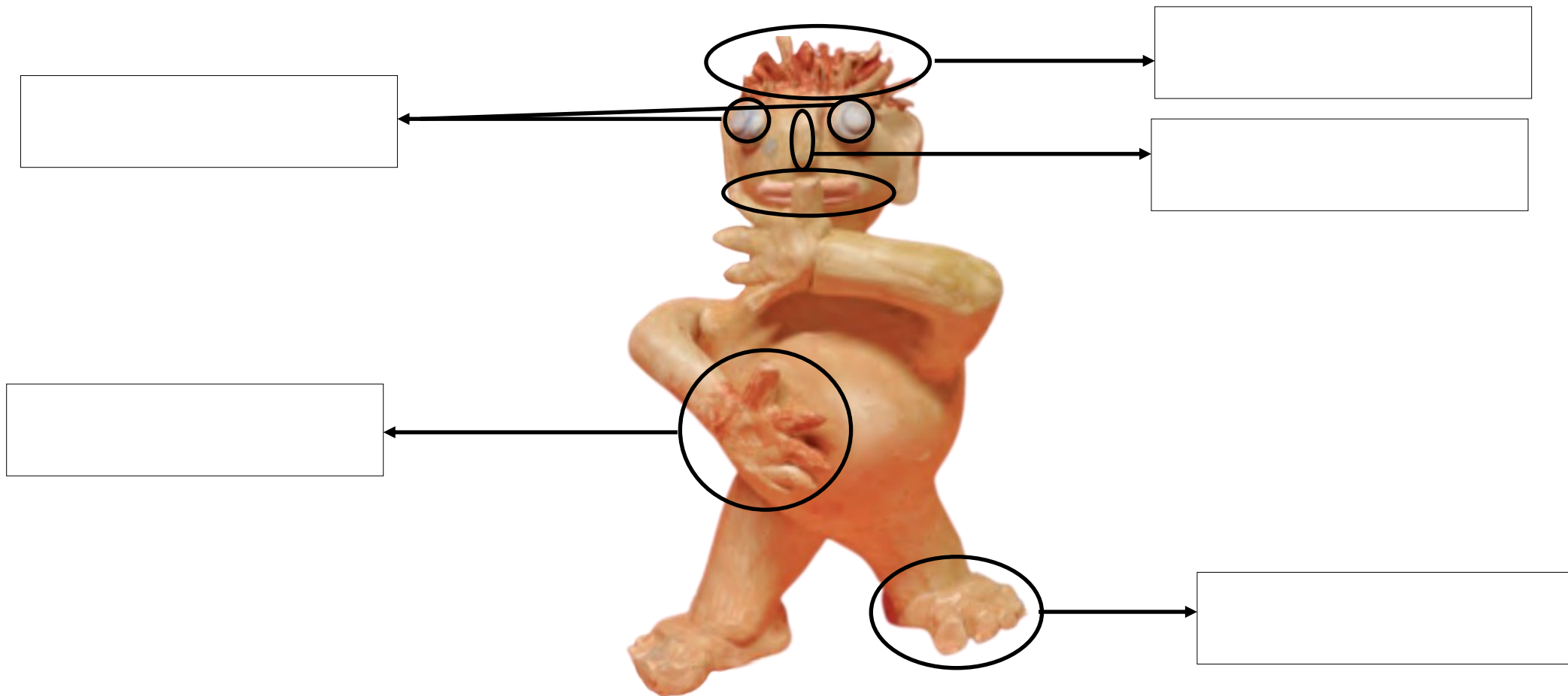
- faire écouter la chanson une première fois sans consigne.
- Lors de la deuxième écoute, demander aux enfants de danser sur la chanson en prenant en compte les paroles.
- Les enfants viennent alors présenter leurs idées (différentes façons de faire danser la main, le pied...)
- Ensuite, on pourra faire une ronde. Les enfants font tourner la ronde puis s'arrêtent et se lâchent les mains pour danser lors de l'évocation des différentes parties du corps.



https://www.youtube.com/watch?v=81DR_JEjfw

Annexe 4

Découpe les étiquettes que ta maîtresse ou ton maître te donne et colle-les au bon endroit sur le schéma suivant. Aide-toi de l'affiche (annexe 1)



Annexe 5

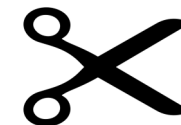
Adapter en fonction de vos objectifs et du niveau de classe.

Proposition :

PS : mots en majuscules uniquement.

MS (milieu/fin d'année) : Majuscules + écriture scripte

GS : les trois écritures



Majuscules :

PIED	MAIN	CHEVEUX	YEUX	NEZ
-------------	-------------	----------------	-------------	------------

Écriture scripte :

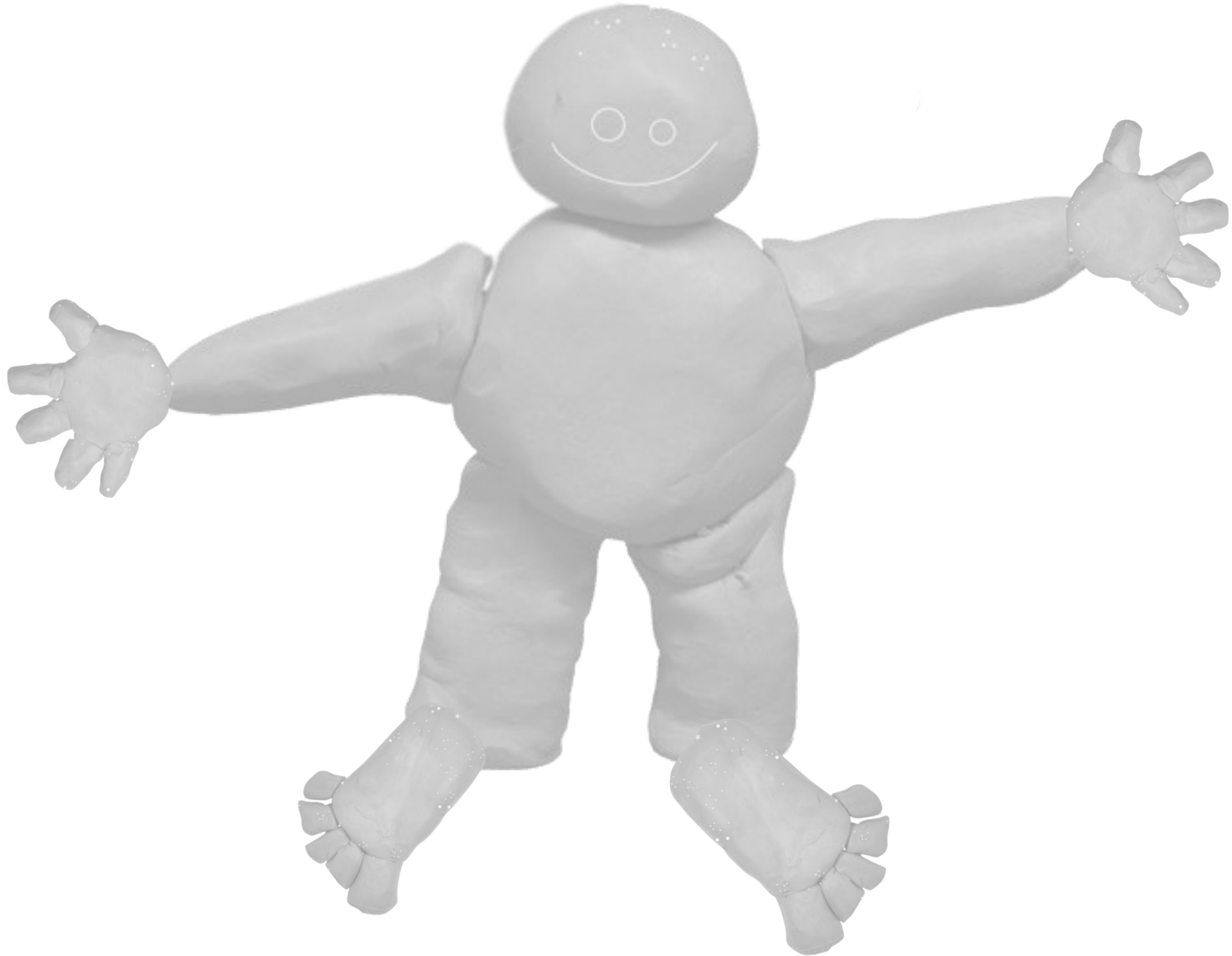
yeux	pied	nez	main	cheveux
-------------	-------------	------------	-------------	----------------

Écriture cursive :

<i>cheveux</i>	<i>nez</i>	<i>main</i>	<i>yeux</i>	<i>pied</i>
----------------	------------	-------------	-------------	-------------

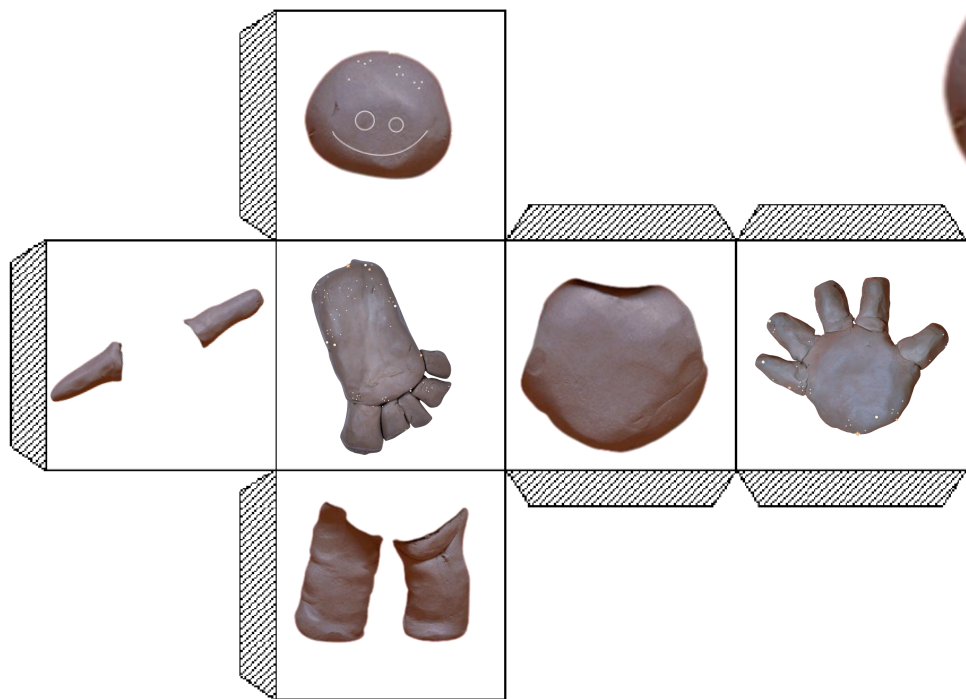
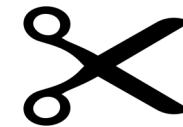
Annexe 6

Plateau à imprimer (1 par joueur ou 1 pour le groupe dans le cas d'un jeu coopératif). Imprimez également puis découpez les étiquettes et le dé (annexe 7). Assemblez le dé.



Annexe 1

Plastifiez, découpez et assemblez le dé ainsi que les autres parties du corps.



Fais des boules, des colombins et des galettes.

Annexe 8

★ Plastifier.



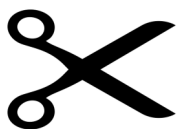
Annexe 9

Découpe les étiquettes suivantes et remets-les dans l'ordre.

Ensuite, suis les différentes étapes pour reproduire le bonhomme du livre ci-dessous.



Annexe 10



Après avoir observé les articulations du corps humain, assemble les différentes parties du bonhomme avec des attaches parisiennes.

Pour les enseignants et ATSEM :

Fin de Moyenne Section ou Grande Section

Imprimez sur du papier épais ou plastifiez. Découpez les différentes parties du corps du pantin et, dans un premier temps, demandez aux élèves de vous montrer où sont les articulations (vous aurez préalablement observé les « endroits du corps qui se plient»). Marquez à l'aide d'un feutre ce que vous montrent les enfants. Perforez les parties du pantin à ces endroits puis laissez-les manipuler les attaches parisiennes pour assembler leur pantin.

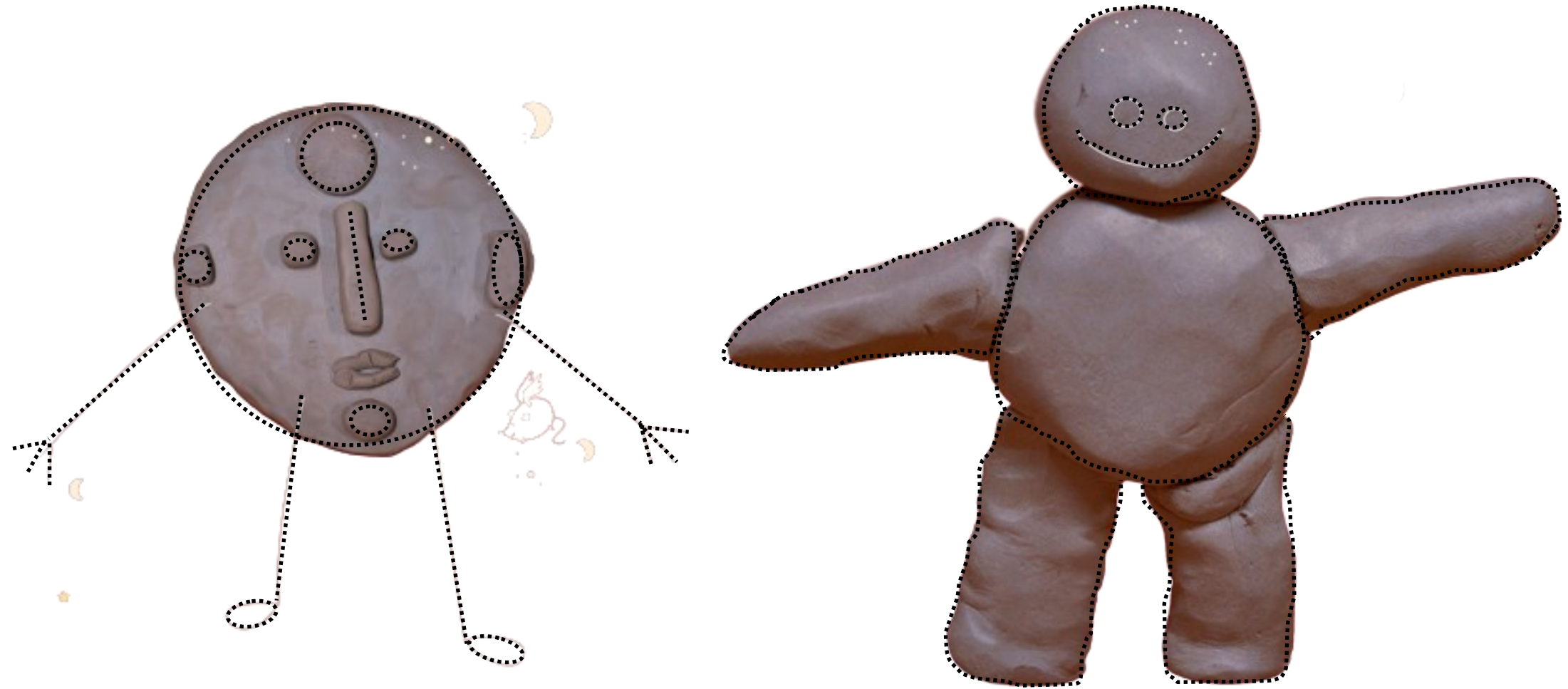


Annexe 10

Prénom :

Date :/...../.....

Repasse sur les pointillés, d'abord en mettant la feuille dans une fiche plastifiée puis, quand tu es suffisamment à l'aise, directement sur la feuille.



Annexe 11

Scannez le QR code ou suivez le lien ci-dessous pour accéder à la comptine « Pour dessiner un bonhomme ».

Les enfants l'écoutent plusieurs fois et s'entraînent à dessiner le bonhomme tel qu'il est décrit. Pour les plus grands, on pourra complexifier en leur demandant par exemple de dessiner les pieds ou les mains.

<https://www.youtube.com/watch?v=OMBqR3NrIIQ>



Évaluation 7

Prénom :	Date :/...../.....
----------------	--------------------------

Compétences évaluées	Évaluation
Donner son avis sur un texte lu en justifiant (exercice 1), dictée à l'adulte.	
Nommer les différentes parties du corps (exercice 2).	
Fabriquer un bonhomme en pâte à modeler, en faisant des colombins, galettes... (exercice 3)	
Tracer en repassant sur des pointillés (exercice 4)	

1) Donne ton avis sur l'œuvre en cochant l'une des cases ci-dessous puis justifie ton choix en écrivant une phrase ou deux :

J'ai aimé

J'ai moyennement aimé

Je n'ai pas aimé

.....

.....

.....

.....

.....

Évaluation 2

2) L'enseignant montre certaines parties du corps à son élève sur l'image ci-dessous. L'élève nomme les parties. L'enseignant peut écrire les réponses de l'élève dans la partie droite du cadre bleu.



3) L'enseignant donne de la pâte à modeler et demande à l'élève de faire un bonhomme. Il peut alors évaluer la présence des divers éléments grâce aux critères ci-dessous.

Critères	Commentaires
Les éléments principaux du bonhomme sont présents.	
L'élève a ajouté des détails (sur le visage par exemple).	
L'élève a su former des colombins, boules et/ou galettes.	

Évaluation 3

4) Repasse sur les pointillés :

