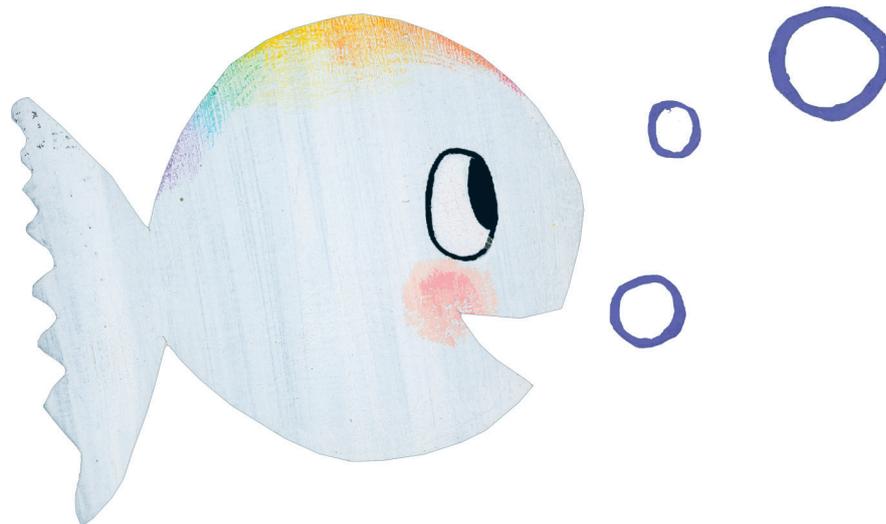


ACTIVITÉS D'ÉVEIL

sur base de l'album « *Petit Poisson blanc* »

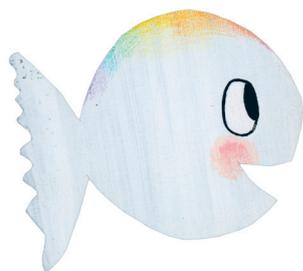
Un dossier pédagogique de Catherine Leblanc et Hélène Mouton de l'École communale de Temploux.

Petit Poisson blanc



FICHE PÉDAGOGIQUE
WWW.MJADE.BE

INTRODUCTION



Les activités proposées autour de l'album « Petit Poisson blanc » de Guido van Genechten peuvent être exploitées en début d'année scolaire chez les petits car il offre la possibilité de découvrir les couleurs primaires et secondaires. On pourrait également le présenter à la période de la fête des mamans.

Le thème s'inscrit parfaitement dans le vécu des enfants et apporte beaucoup de richesse à leur vocabulaire (animaux marins, couleurs...). La phrase interrogative les aide à s'approprier le langage.

Nous avons également proposé cet album aux élèves de MS et GS. Celui-ci a rencontré un vif succès. Les compétences abordées en savoir lire et savoir écrire ont permis aux enfants de reconstituer des mots, des phrases et de produire un livre collectif reprenant l'histoire.

Titre de l'album : Petit Poisson blanc

Auteur/Illustrateur : Guido van Genechten

Notes illustrateur : Guido van Genechten est né en 1957 à Mol en Belgique. Il a suivi des cours de dessin, peinture, graphisme, et photographie à l'Académie des Arts Graphiques de Mol. Il a été graphiste pendant de longues années avant de se consacrer uniquement à l'illustration pour enfants. Il se sent plus peintre que dessinateur et recherche toujours des images chaudes, claires, directes et vivantes. Ses illustrations sont un subtil mélange de gouache, peinture à l'eau, crayons de couleurs...

Résumé : Petit Poisson blanc cherche sa maman. De quelle couleur est-elle ? Pas rouge, c'est le crabe qui est rouge. Ni bleue, ça c'est la baleine. Ni verte, c'est la tortue. Et si elle était de toutes les couleurs, comme l'arc-en-ciel ?

Structure temporelle :

Ordre chronologique : ordre d'apparition des animaux dans l'histoire.

S'ouvrir au monde du vivant :

Découvrir différents animaux marins (la baleine, le crabe, l'étoile de mer, l'escargot, la pieuvre...) et les nommer.

Imaginer - sentir - créer :

Réaliser une fresque avec les animaux dans l'ordre de leur apparition dans l'histoire.

Réaliser un référentiel de couleurs.

Réaliser le livre :

dessin + texte ou couleur + texte.

Exploiter un événement relatif au

milieu de vie des poissons :

le sable, le sel, le bruit de la mer (à écouter dans un grand coquillage ou sur CD), le cri des baleines (à écouter sur CD).



Communiquer :

Savoir parler :

Travailler sur le nom des animaux marins.

Travailler sur le nom des couleurs.

Structurer la phrase interrogative.

Dramatiser l'histoire.

Savoir lire :

Retrouver le nom des animaux marins rencontrés dans le livre.

Découvrir les animaux marins par la lecture de l'adulte dans les différents livres de la BCD.

Réaliser des affiches.

Décoder la recette de la pâte sablée pour réaliser des petits biscuits en forme de poisson.

Agir et s'exprimer avec son corps :

Circuit spatial : suivre le parcours de Petit Poisson.

P. S. : aller d'un animal à l'autre.

M.S. et G.S. : suivre la chronologie avec une couleur représentative de l'animal rencontré. Mimer des expressions rencontrées dans l'histoire :

Pleurer - être triste - être content - rire - sourire

Musical :

Écouter le CD de Saint-Saëns.

Pluridisciplinarité

COMPÉTENCES

- Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication
- Anticiper le contenu d'un document en utilisant des indices

OBJECTIFS

- S'approprier le langage oral
- Comprendre le déroulement de l'histoire
- Être capable de reformuler l'histoire
- Utiliser le vocabulaire adéquat
- Connaître la structure de la phrase interrogative
- Établir une connivence entre l'enfant et l'écrit

ACTIVITÉS

1. Découverte de l'histoire :

L'album sera lu une première fois en entier. Chaque jour de la semaine, nous ajoutons un animal et sa couleur.

Ex : la première fois, on arrête l'histoire au crabe : *couleur rouge*.

Le deuxième jour, on arrête l'histoire à la rencontre avec l'étoile de mer : *couleur orange*

Et ainsi de suite jusqu'à la fin de l'album.

2. Utilisation de la phrase interrogative afin de raconter l'histoire

3. DM-DS

On peut demander à un enfant d'anticiper le contenu de l'histoire en utilisant des indices (images, couleurs...).

Vérification des hypothèses émises :

Un autre enfant tourne les pages de l'album pour vérifier et nommer les animaux et leur couleur.

4. Dramatisation de l'histoire par DM-DS

Langage parlé



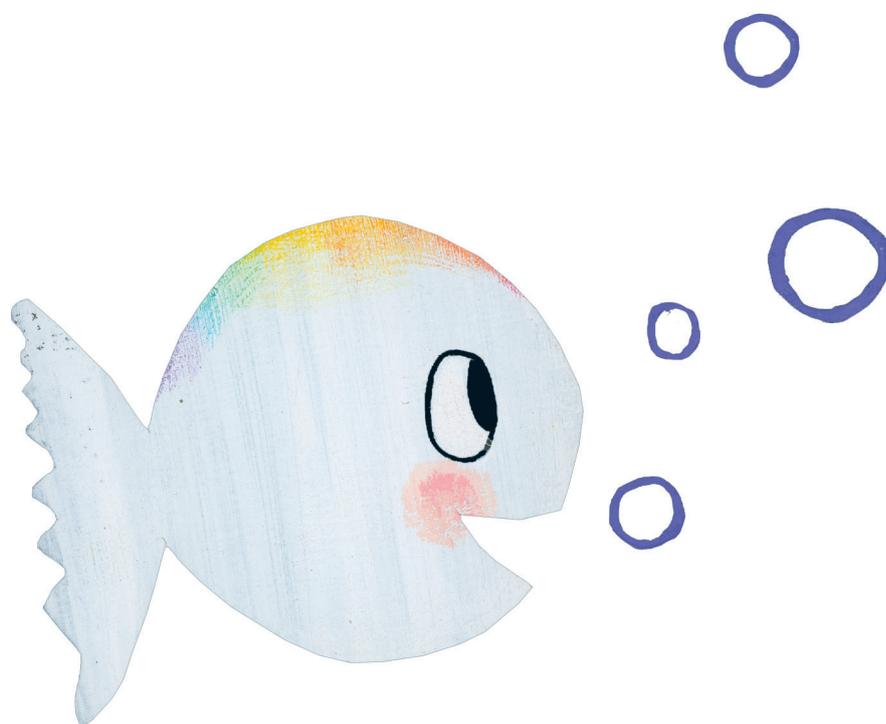
ÉDUCATION ARTISTIQUE : PANNEAU, ALBUM COLLECTIF

DOMAINES ENVISAGÉS	COMPÉTENCES À CONSTRUIRE	CONTEXTE	ORGANISATION MATÉRIELLE	PROGRESSION	PROLONGEMENT
<p>Langage</p> <p>Affectivité</p> 	<p>Globales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Développer la socialisation et le sens esthétique <p>Spécifiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser le code du langage oral courant - Accéder à un niveau de langage explicite - Développer l'imaginaire - Accéder au langage écrit <ul style="list-style-type: none"> - Prendre plaisir à inventer des dialogues courts - S'exprimer - Se valoriser - Extérioriser ses sentiments 	<p>L'institutrice présente le matériel aux enfants</p> <p>Ensemble, on réfléchit comment l'utiliser</p> <p>L'institutrice donne les explications concernant chaque atelier</p> <p>Après réalisation de l'activité, le groupe se rassemble</p>	<p>En atelier avec un petit groupe d'enfants</p> <p>OU</p> <p>Avec la classe entière, divisée en plusieurs ateliers différents qui serviront ensuite à la réalisation du panneau ou de l'album</p> 	<p>Difficultés suivant le niveau des enfants</p>	<p>Créer le texte de l'album à l'ordinateur ou en imprimerie</p> 

DOMAINES ENVISAGÉS	COMPÉTENCES À CONSTRUIRE	CONTEXTE	ORGANISATION MATÉRIELLE	PROGRESSION	PROLONGEMENT
<p>Sociabilisation</p> <p>Les savoirs</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Écouter les autres - Choisir ensemble - Apprendre à coopérer - Développer l'esprit de collaboration et d'entraide - Attendre son tour - La sociabilisation - La collaboration - L'imaginaire 	<p>Et tous ensemble, on agence le panneau ou l'album</p>			

COMPÉTENCES : agir collectivement dans une réalisation commune

Petit
Poisson
blanc



Degrés : PS et MS

Domaine : Graphomotricité.

Activité et sujet : Décorer l'étoile de mer à l'aide de petits cercles.

Comportements attendus : Amener les enfants à dessiner des petits cercles pour décorer l'étoile de mer en utilisant la même couleur que dans l'album.

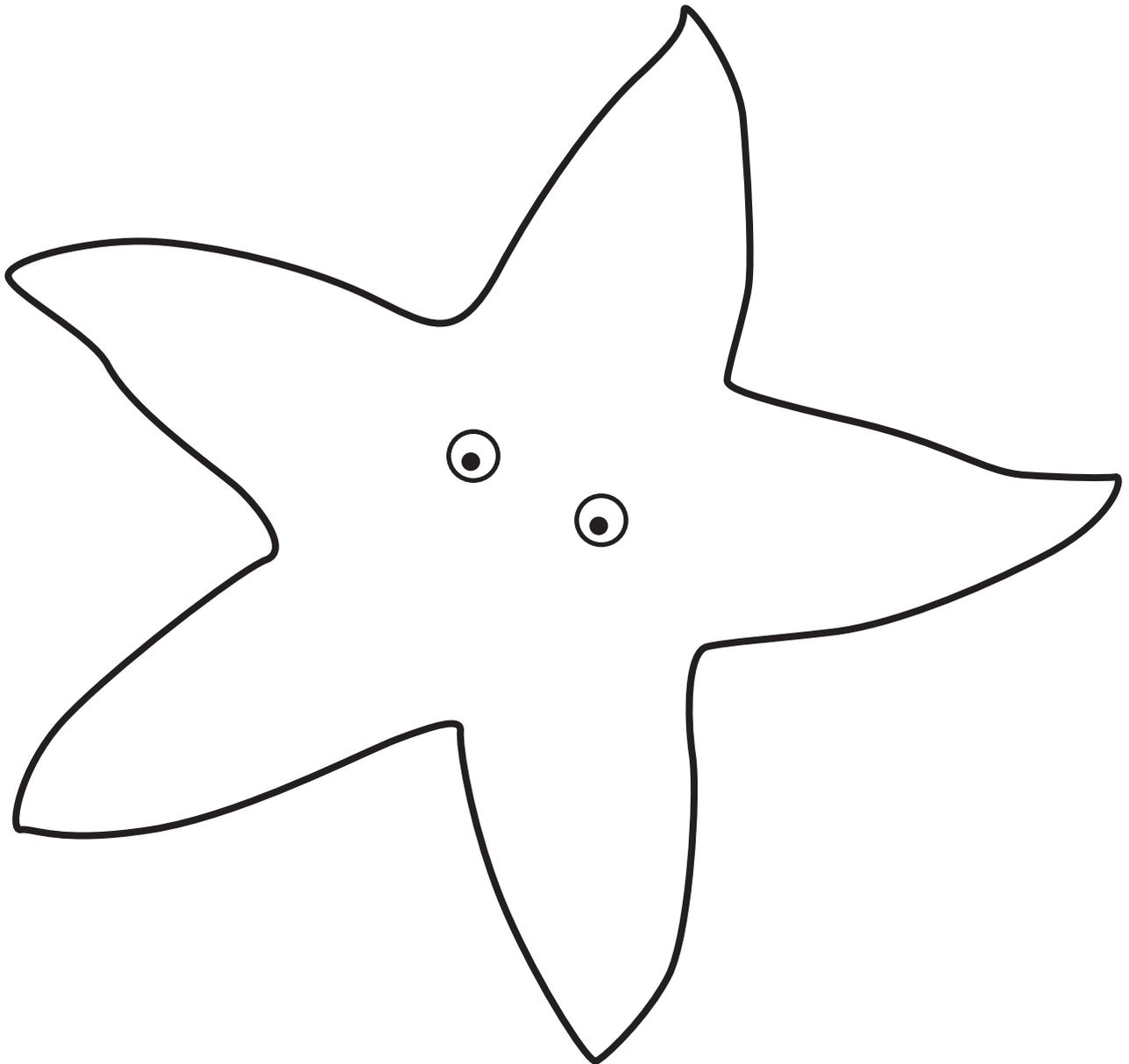
Compétences :

- Adapter son geste graphique à l'outil scripteur ;
- Respecter l'espace graphique.



Graphisme : Motricité fine.

Consigne : Je décore l'étoile de mer à l'aide de petits ronds de la même couleur que l'étoile rencontrée dans l'album.



Degrés : MS et GS

Domaine : Découvrir l'écrit.

Activité et sujet : Identifier le mot «POISSON».

Comportements attendus : Amener les enfants à identifier le mot poisson à l'aide d'un modèle.

- Entraînement collectif de la reconnaissance ;
- Réinvestissement individuel sur feuille.

Compétences :

- Repérer des indices visuels ;
- Affirmer sa discrimination visuelle.



Découvrir l'écrit : Développer la capacité d'observer et faire la différence entre le dessin et les écrits.

Consigne : Repère et entoure le mot «POISSON».

POISSON



POUSSIN

boisson

POissoM

ROISSON

POISSON

POisson

toison

caisson

qoisson

moisson

poison

POISON

quoisson

CAISSON

POISSOM

poisson

BOISSON

QOISSON

poussin

BOisson

POisson

Degrés : MS et GS

Domaine : Découvrir l'écrit.

Activité et sujet : Identifier les lettres du mot «POISSON».

Comportements attendus : Amener les enfants à identifier lettre par lettre le mot poisson.

- Entraînement collectif de la reconnaissance ;
- Réinvestissement individuel sur feuille.

Compétences :

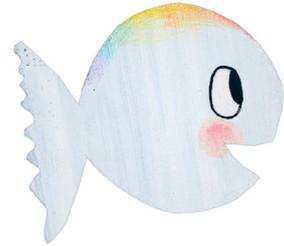
- Repérer des indices visuels ;
- Affirmer sa discrimination visuelle.



Découvrir l'écrit : Développer la capacité d'observer et faire la différence entre le dessin et les écrits.

Consigne : Repère et entoure les lettres du mot «POISSON».

POISSON



W

F

T

O

M

Q

J

I

S

H

N

X

K

R

V

D

E

4

Z

A

U

L

P

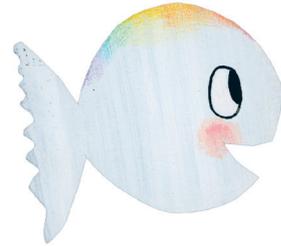
B

S

Découvrir l'écrit : Développer la capacité d'observer et faire la différence entre le dessin et les écrits.

Consigne : Repère et entoure les lettres du mot «poisson».

poisson



w	q	t	o	m
f	b	i	s	e
n	x	s	i	v
d	h	c	z	a
u	r	p	j	k

Degrés : MS et GS

Domaine : Découvrir le langage écrit.

Activité et sujet : Identifier les mots de la couverture.

Comportements attendus : Amener les enfants à identifier les mots de la couverture à l'aide d'un modèle.

- Entraînement collectif de la reconnaissance ;
- Réinvestissement individuel sur feuille.

Compétences :

- Repérer des indices visuels ;
- Affirmer sa discrimination visuelle.



Découvrir l'écrit : Développer la capacité d'observer et faire la différence entre le dessin et les écrits.

Consigne : Reconstitue le titre de l'album à l'aide des mots.



Petit

blanc

poisson

Degrés : PS, MS et GS

Domaine : Connaître les couleurs.

Activité et sujet : Coloriser les animaux en respectant la couleur de l'album.

Comportements attendus : Amener les enfants à reconnaître, mémoriser et respecter les couleurs.

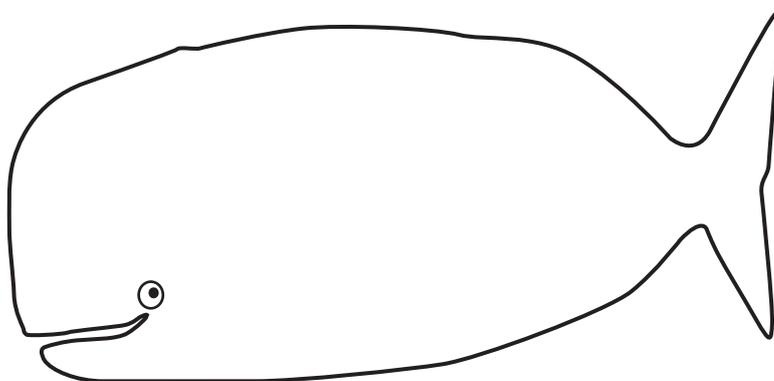
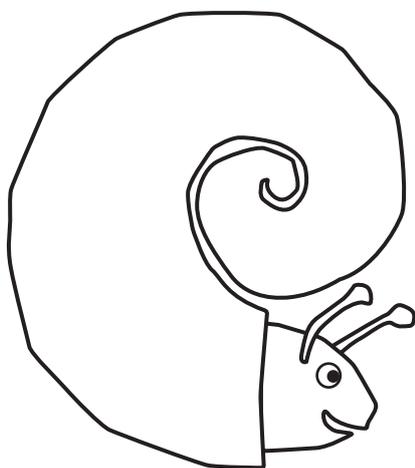
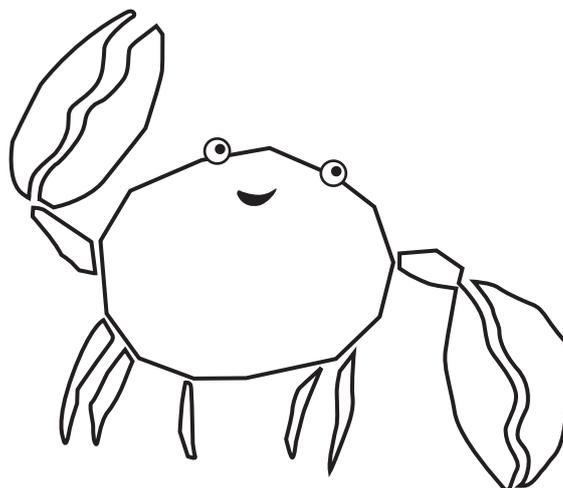
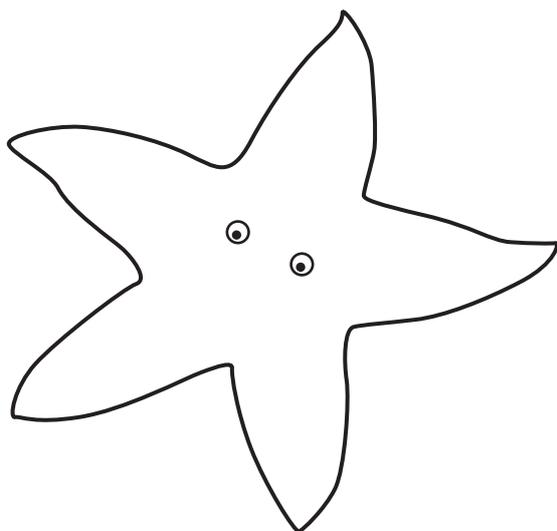
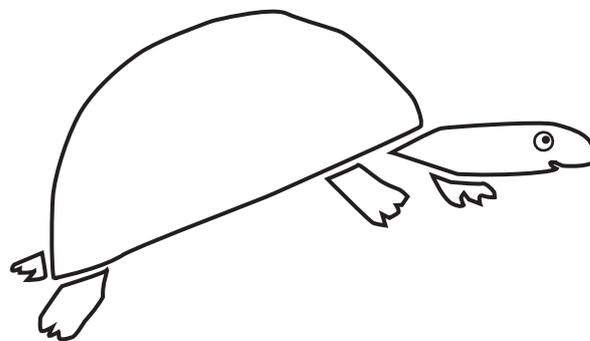
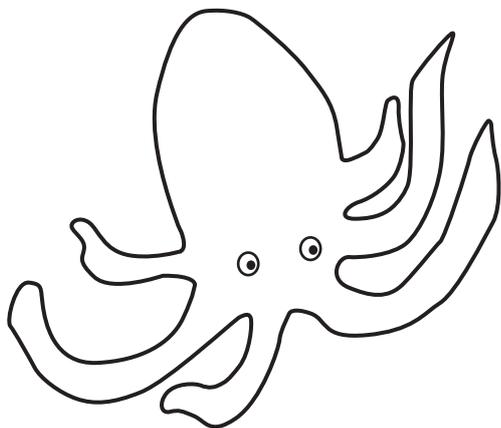
Compétences :

- Orienter son écrit en fonction de la situation de communication ;
- S'approprier le langage écrit et oral ;
- Acquérir un capital mots.



Reconnaître et respecter la couleur.

Consigne : Coloriser les amis de petit poisson blanc en respectant la couleur de l'album.



Degrés : PS, MS et GS

Domaine : Se repérer dans l'espace.

Activité et sujet : Reconstituer la première de couverture.

Comportements attendus : Amener les enfants à :

- Relever des indices pertinents ;
- Identifier les formes et les orienter dans un espace en suivant le modèle ;
- Reconstituer la couverture le plus précisément possible.

Compétences :

- Se repérer dans l'espace ;
- Lire, localiser et situer une image ;
- Utiliser des repères spatiaux.



Structuration spatiale - Puzzle.

Consigne : Reconstitue la couverture de l'album.

Guido van Genechten

Petit
Poisson
blanc



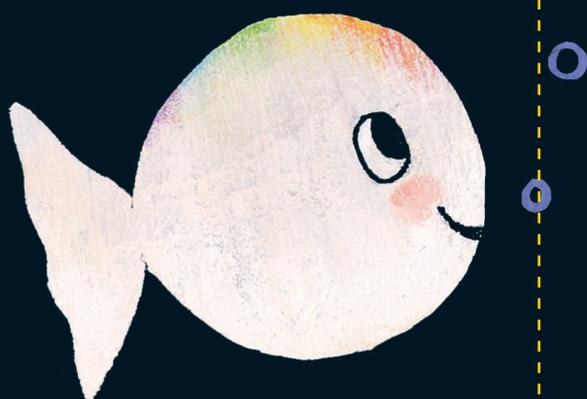
Petit  train

- Voir feuille annexe pour le puzzle -

- Le puzzle à reconstituer pour les PS -

Guido van Genechten

Petit
Poisson
blanc

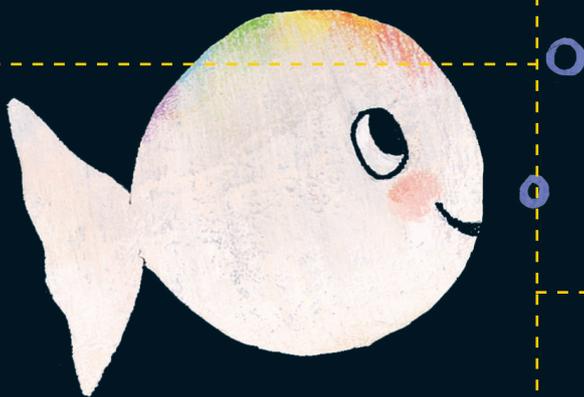


Petit  train

- Le puzzle à reconstituer pour les MS et GS -

Guido van Genechten

Petit
Poisson
blanc



Petit  train

Degrés : MS et GS

Domaine : Structuration spatiale.

Activité et sujet : Suivre dans le labyrinthe le chemin emprunté par Petit Poisson.

Mode d'organisation :

- Circuit psychomoteur en salle ;
- Réinvestissement sur feuille pour les MS et GS.

Comportements attendus : Amener les enfants à :

- Se repérer dans un labyrinthe ;
- Réaliser le trajet de Petit Poisson en respectant l'ordre d'apparition des animaux ;
- Tracer le chemin dans un labyrinthe avec soin.

Déroulement :

- Dessiner le parcours de Petit Poisson au crayon, en tenant compte de l'ordre d'apparition des animaux ;
- Vérifier que l'ordre est bel et bien respecté ;
- Coloriser les animaux en respectant la couleur du livre (rouge pour le crabe, orange pour l'étoile de mer, etc.).



Se repérer dans l'espace.

Consigne : Trace au crayon le chemin emprunté par Petit Poisson blanc.

