



Titre de l'album : Ne sors pas, petit cochon !

Auteur : Christian Merveille

Illustrateur : Virginie Vertonghen

Format : 25,3 cm x 26 cm • Dès 2 ans

INTRODUCTION

Deux mots sur l'auteur : Christian Merveille est né à Ixelles (Bruxelles) en 1949. Instituteur de formation, il chante pour les enfants depuis 1983. Il collabore à diverses revues pour la jeunesse et est l'auteur de livres sur la pédagogie de l'approche de la poésie et d'albums pour enfants. Il anime des ateliers d'écriture et des formations pour enseignants, parents et éducateurs.

Deux mots sur l'illustrateur : Virginie Vertonghen est née en 1976 en Belgique. Elle étudia les arts dès 1993 à l'Académie des Beaux-Arts de Namur et à l'Institut Saint-Luc de Liège dès 1996. Elle travaille pour des magazines et quotidiens pour les enfants (Averbode...). Elle a publié « Mais pourquoi le boeuf ? » aux éditions Mijade.

Deux mots sur le livre : Petit Cochon a très très envie d'aller jouer dehors. Il pose son petit sabot sur la poignée de la porte et... il ne sort pas ! Car avant de mettre le bout du groin dehors, on lui rappelle qu'il y a des choses à faire et à ne pas faire.



1. CONSTRUCTION DE PHRASES

Discipline : Langage

Compétence : F83

Objectifs : Savoir-parler, utiliser une syntaxe et un lexique approprié.

Niveau : Classe de première maternelle, PS

Matériel nécessaire :

- Marionnettes « cochons »
- Deux dés :
 - Un dé sur les parties du corps et un dé « météo ».



Déroulement de l'activité : Les élèves travaillent en atelier.

Chaque enfant reçoit une marionnette. Le meneur du jeu lance le(s) dé(s). Selon la face du dé, les élèves doivent construire une phrase afin de décrire le vêtement que le cochon pourrait porter.

Exemple : Si le dé affiche la tête, l'enfant pourra dire : « Je vais enfiler une cagoule », mais aussi « Mon cochon porte une casquette ».

Nous avons approfondi l'exercice en aidant les élèves à enrichir leur lexique (utilisation de différents verbes et d'un vocabulaire plus pointu).



2. JEU DE VOCABULAIRE

Discipline : Langage

Compétence : F85

Objectifs : Savoir-parler, utiliser un lexique approprié.

Niveaux : Classe d'accueil et première maternelle, PS

Matériel nécessaire :

- Photos et/ou dessins de vêtements
- Cartes
- Annexe 1 : liste du vocabulaire employé

Les images de vêtements ont été collées sur des cartes reprenant le nom du vêtement.

Déroulement de l'activité : Les élèves travaillent en atelier.

But du jeu : Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes.

Règles du jeu : Chaque joueur reçoit 10 cartes. Le meneur du jeu invite les enfants à retourner leur tas de cartes face contre table. Les élèves doivent ensuite retourner une carte hors de leur tas et nommer l'habit correctement. Si le mot employé est correct, ils gagnent la carte et peuvent la conserver (annexe 1).



JEU D'HABILLEMENT DU COCHON

Disciplines : Education physique et mathématique

Compétence : M60

Objectif : Faire correspondre l'habit et la partie du corps, tout en tenant compte de la météo et de l'ordre d'habillement.

Niveaux : Classe d'accueil et première maternelle, PS

Matériel nécessaire :

- Plusieurs planches de jeu
- Annexe 2 : habits munis de scratch
- Cartes météo (soleil, neige, pluie, vent...)
- En prolongement : planches avec différentes tailles d'habits.

Déroulement de l'activité : Les enfants travaillent en atelier.

Séquence n°1 : Les élèves reçoivent chacun une planche et les habits qui y correspondent. Ils habillent le cochon comme ils le souhaitent.

Séquence n°2 : Les enfants reçoivent chacun une planche et les habits qui y correspondent. Cependant, ils habillent le cochon en veillant à placer les habits aux bons endroits.

Séquence n°3 : Les élèves reçoivent chacun une planche, les habits qui y correspondent et une carte météo. Ils habillent le cochon en veillant à placer les habits aux bons endroits et en tenant compte de la météo.



3. JEU D'HABILLEMENT DU COCHON – ERREURS DANS L'HABILLEMENT DU COCHON

Discipline : Langage

Compétence : L82

Objectif : Relever des informations erronées.

Niveaux : Classe d'accueil et première maternelle, PS

Matériel nécessaire :

- Plusieurs planches de jeu
- Annexe 2 : habits munis de scratch

Déroulement de l'activité : Les élèves travaillent en collectif ou en demi-groupe. Le cochon est habillé mais il y a des erreurs d'emplacement et/ou d'associations des vêtements. Les enfants sont amenés à dire ce qui ne va pas et à corriger les erreurs.



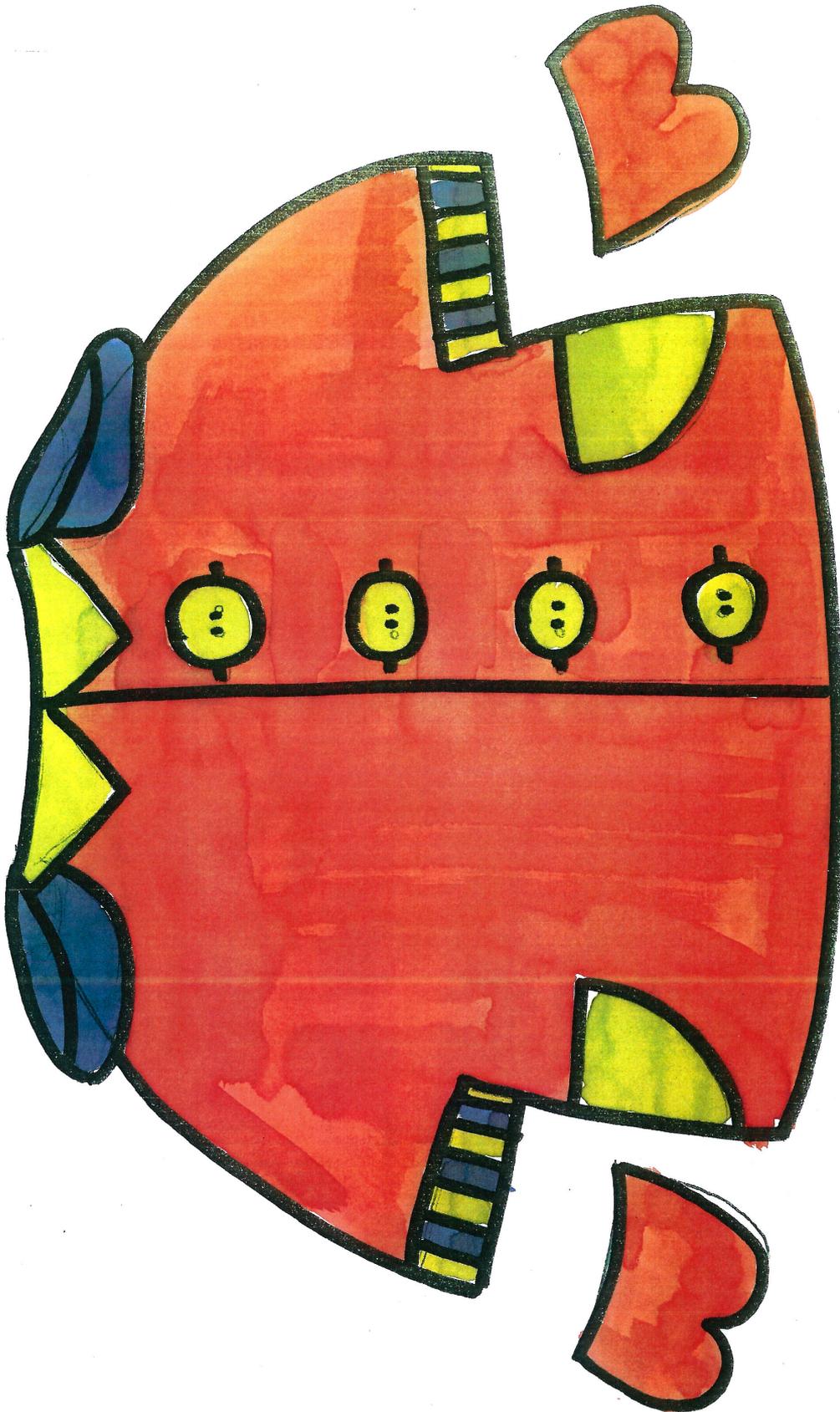
4. ANNEXES

ANNEXE 1 : LISTE DU VOCABULAIRE EMPLOYÉ

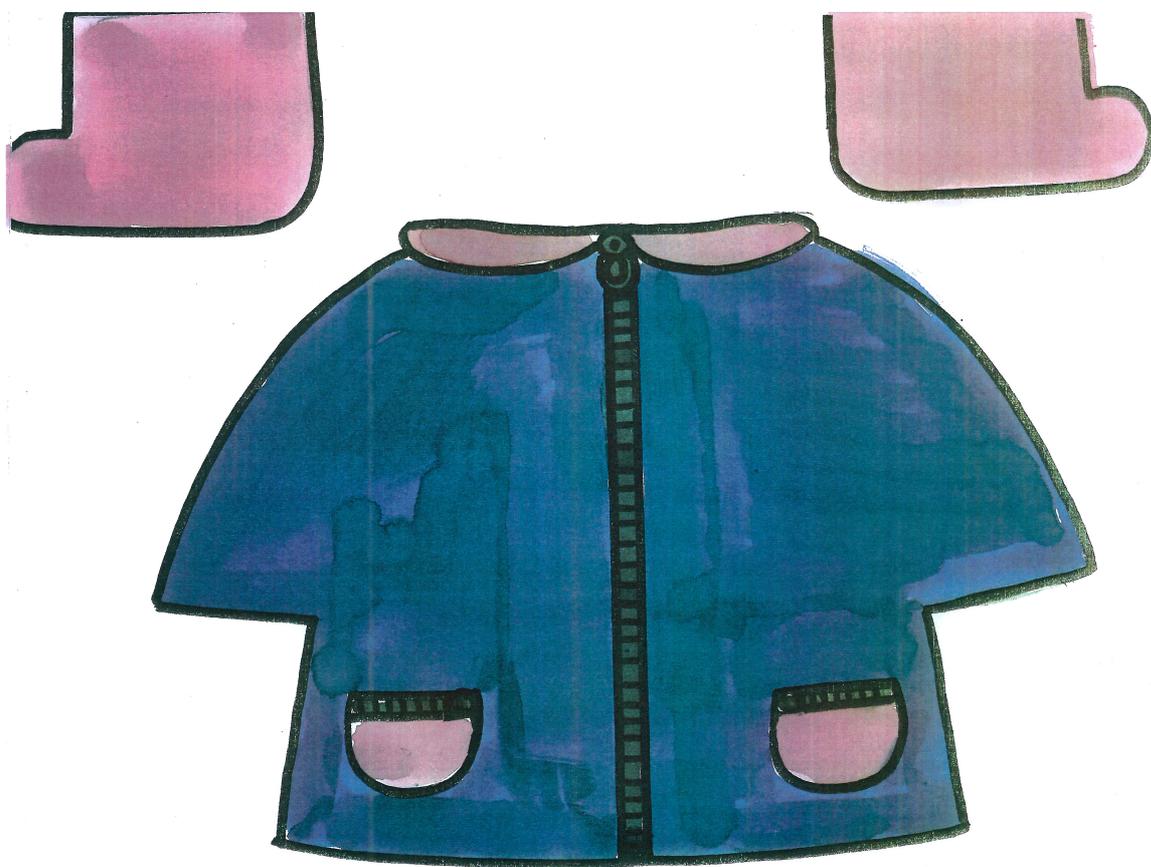
Un anorak	Un jeans	Des socquettes
Un bermuda	Des chaussons	Un tailleur
Un bonnet	Des sabots	Un tee-shirt à longues manches
Des bottes	Une culotte	Un tee-shirt à courtes manches
Des bottines	Des escarpins	Un sweat
Une casquette	Un maillot	Des tennis
Un chandail	Un bikini	Un foulard
Un chapeau	Un sac à main	Des caches-oreilles
Des chaussettes	Un parapluie	Des lunettes de vue
Des chaussures à talons	Un nœud papillon	Des lunettes de soleil
Une chemisette	Un béret	Un survêtement
Une ceinture	Un imperméable	Des tongs
Une paire de collants	Une jupe	Des pantoufles
Une écharpe	Un manteau	Un pantacourt
Une paire de gants	Une paire de moufles	Une chemise
Un gilet	Une moufle	Un maillot
Des baskets	Un gant	Un slip
Des bretelles	Un pantalon	Un singlet
Une cagoule	Un pull-over	Des mocassins
Un débardeur	Un jupon	Une veste
Un soutien-gorge	Une robe	Un pyjama
Des ballerines	Une salopette	
Un costume	Des sandales	
Un legging	Un short	

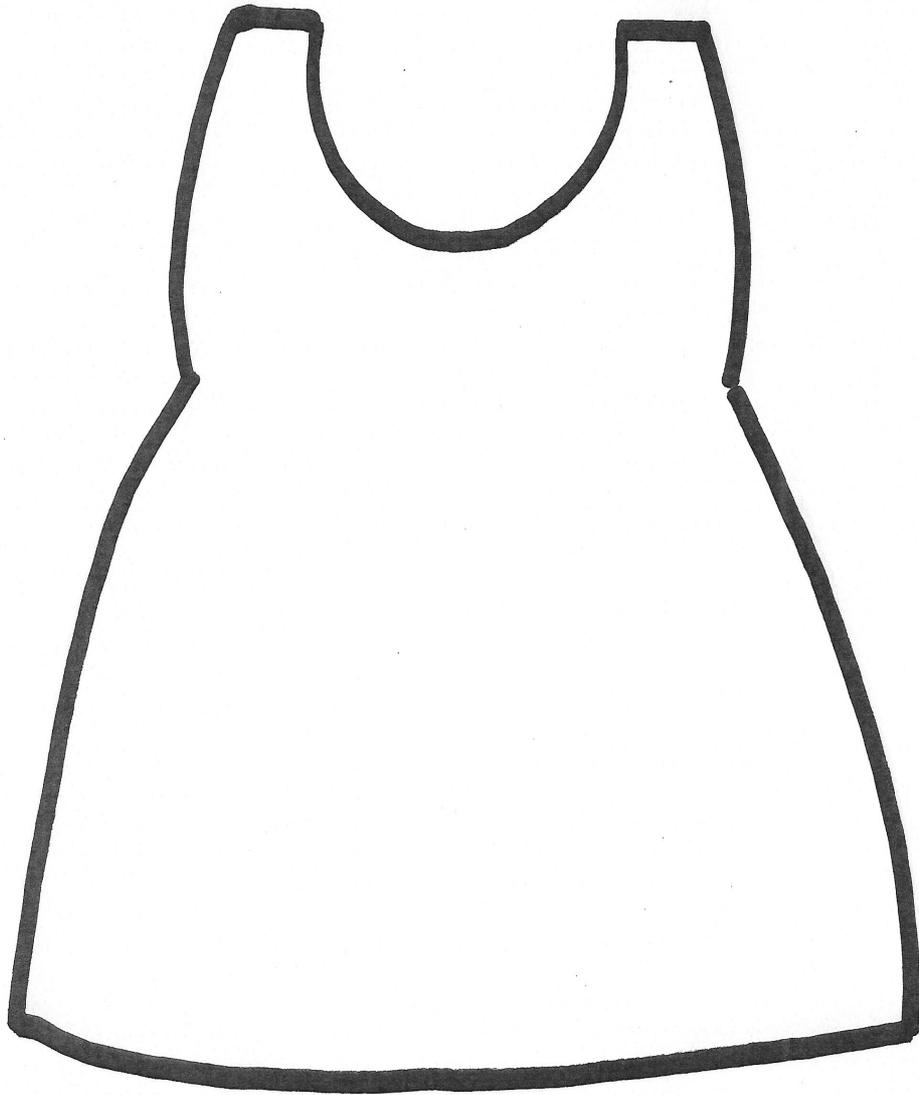


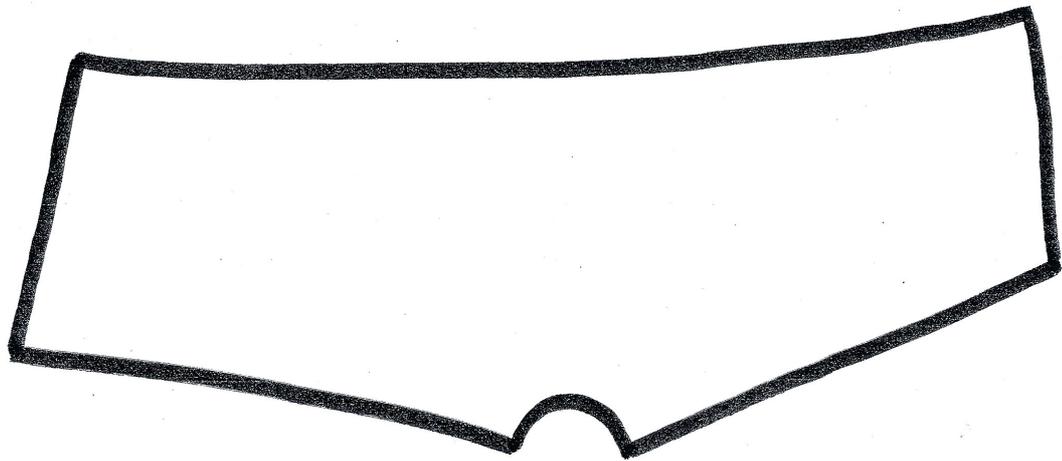
ANNEXE 2 : VÊTEMENTS DU COCHON

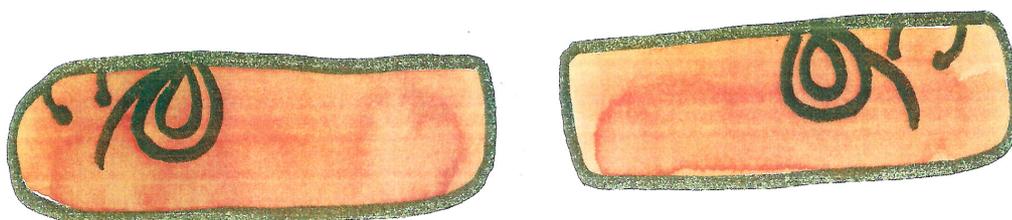
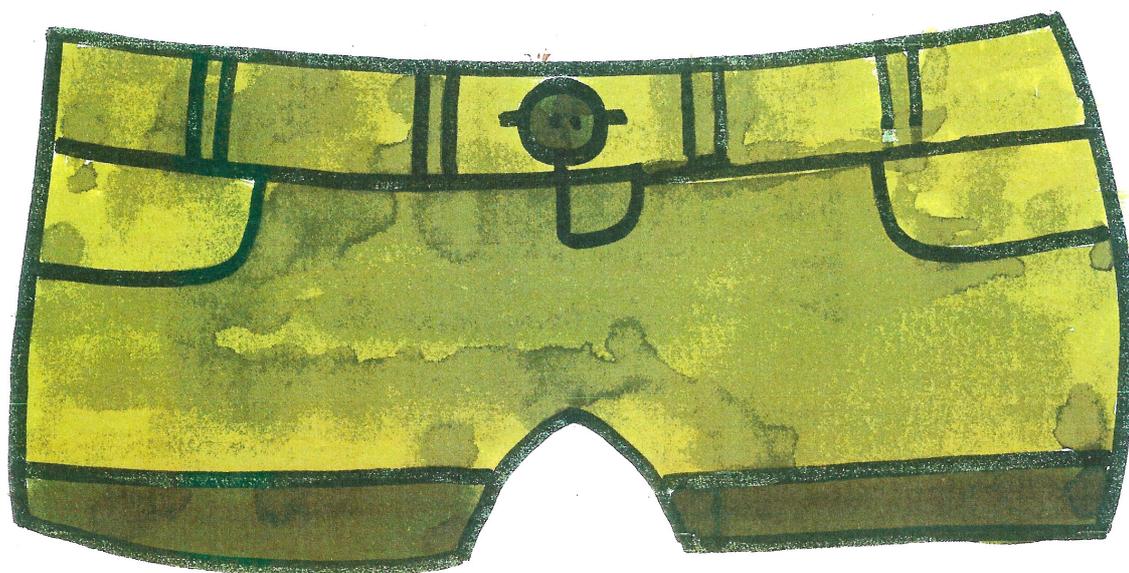
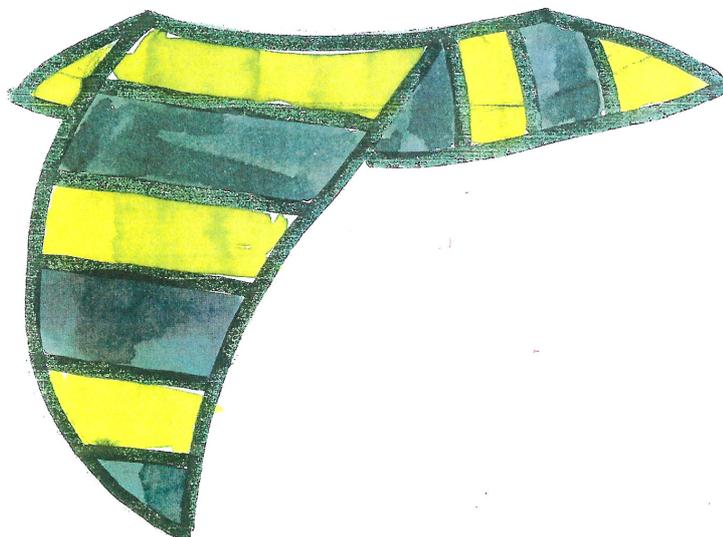


Mijade





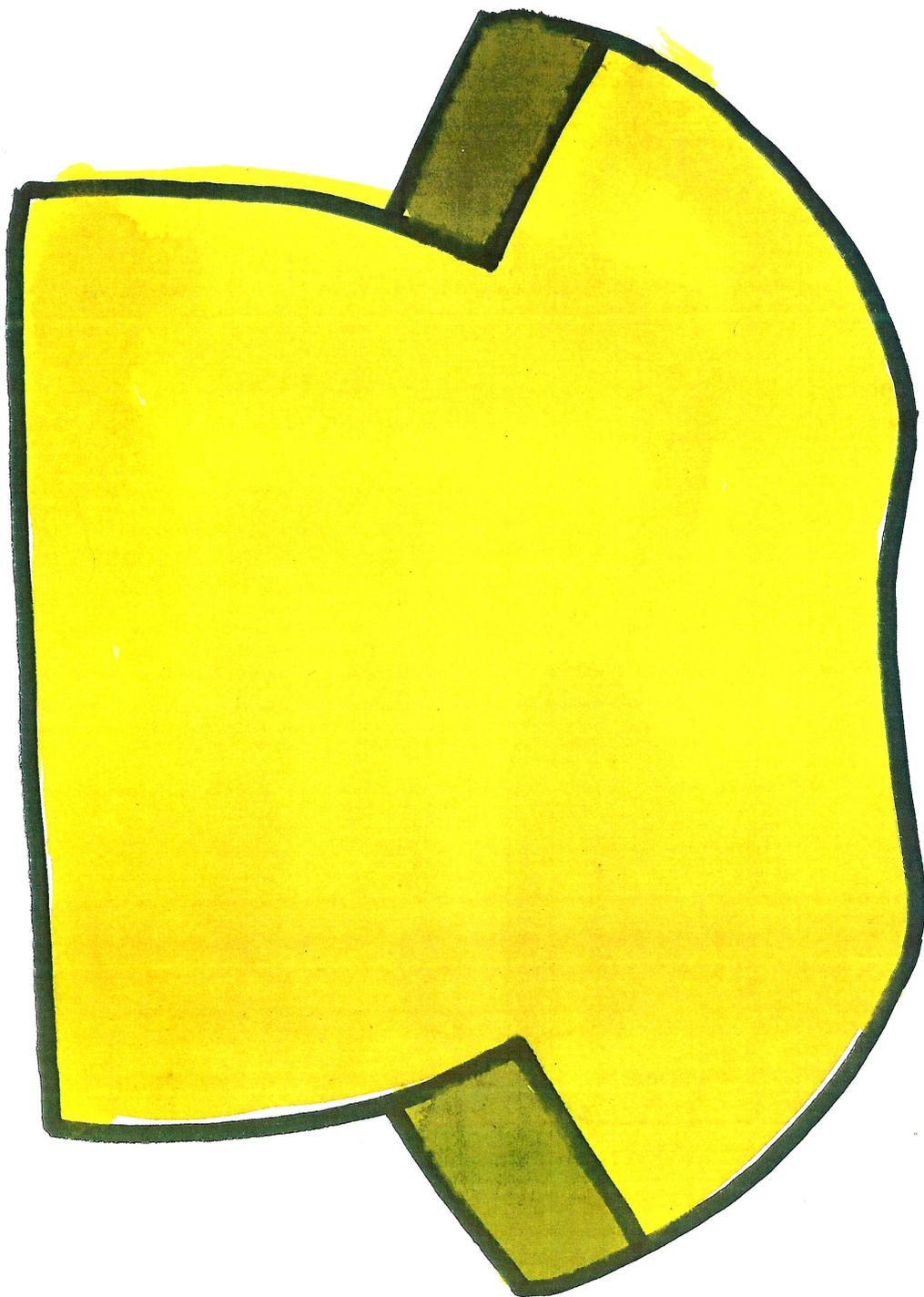






Fiche réalisée par Sandrine Duchesne, institutrice à l'école communale de Wartet

Mijade



Fiche réalisée par Sandrine Duchesne, institutrice à l'école communale de Wartet

Mijade