

Bienvenue en CP

PISTES D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

CLASSE DES PONEYS

Annabelle Fati • Thierry Manes

Un document réalisé par
Angélique Galampoix,
enseignante et formatrice

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

→ Des **conseils pratiques** de la D^{re} Catherine Gueguen, pour mieux appréhender cette difficile transition de la GS au CP.

→ Un roman propice aux échanges langagiers qui prône des valeurs d'**entraide** et de **coopération**, incitant l'enfant à **prendre confiance en lui**, à **comprendre que chacun évolue à son rythme**.



SOMMAIRE

EMC et langage
EPS et questionner le monde
Vocabulaire
Production écrite
Pistes pour travailler avec la collection

milan

EMC et langage oral : échanger autour des valeurs portées par le roman

OBJECTIFS

Langage oral : participer avec pertinence à un échange (questionner, répondre à une interpellation, exprimer un accord ou un désaccord, apporter un complément, etc.).

Langage écrit : comprendre un texte et contrôler sa compréhension : se poser des questions concernant les personnages et leurs états mentaux.

Enseignement moral et civique : être capable de coopérer (culture de la sensibilité).

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Le roman.

MATÉRIEL À PROJETER

Les illustrations en grand format des pages 6, 7, 10, 12 et 15 à 17.

1 Procéder à une lecture du roman, en collectif, dans son intégralité.

2 Demander dans un premier temps aux élèves :

« Dites-moi ce que vous avez compris de l'histoire que je viens de vous lire. »

3 Proposer ensuite un temps de langage autour des illustrations du roman et des valeurs que le roman véhicule. Présenter les illustrations une à une. **Laisser les élèves s'exprimer librement**, tout en les maintenant dans le sujet de discussion.

Plusieurs manières de procéder sont possibles.

→ On peut montrer les illustrations et attendre que les élèves s'expriment, sans poser de questions.

→ Ou bien encore orienter l'échange avec des questions du type :

« Que voyez-vous dans cette illustration ? Qu'arrive-t-il à ce moment de l'histoire ?
Que fait X ? Pourquoi ? »

4 Au fur et à mesure, **écrire au tableau les thématiques abordées**.

Idées sur lesquelles s'appuyer pour la discussion :

- pages 6 et 10 : l'entraide ;
- page 7 : on avance chacun à son rythme ;
- page 12 : la peur de ne pas y arriver ;
- page 15 : l'aide ;
- page 16 : se surpasser ;
- page 17 : le courage.

5 Commencer à s'intéresser aux états mentaux des personnages.

Pour cela, poser des questions du type :

« À votre avis, que ressent Tina à ce moment-là ? Pourquoi ? Et Hugo ? » (Page 6.)

6 En fin de séance, relire aux élèves les idées qui ont émergé.

Un débat : coopération vs compétition

OBJECTIFS

Langage oral : participer à des échanges, expliquer, argumenter.

Enseignement moral et civique : culture de la sensibilité : identifier et exprimer ce que l'on ressent, ce que ressentent les autres ; être capable de coopérer.

Culture de l'engagement : savoir s'intégrer dans une démarche collaborative et enrichir son travail ou sa réflexion.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Les pages conseils, pages 21 à 23.

MATÉRIEL À PROJETER

Les illustrations des pages 8 et 9.

- 1 Relire** le roman intégralement et faire rappeler brièvement l'histoire par les élèves.
- 2 Lire ensuite les pages 21 à 23**, puis proposer de discuter ensemble autour des points abordés.
- 3 Expliquer (ou rappeler) les règles d'un débat :** on peut donner son avis, on écoute les camarades qui parlent, on a le droit de ne pas être d'accord et on peut l'expliquer...
- 4 Poser des questions aux élèves pour orienter le débat :**
 - « Finalement, dans cette classe des poneys, qui gagne ? Pourquoi ? »
 - « Dans l'histoire, deux élèves s'entraident. Qu'est-ce que ça veut dire ? »
 - « Est-ce qu'il faut s'entraider ? Toujours ? Pourquoi ? »
 - « Est-ce que c'est facile ? »
 - « Et vous, comment faites-vous dans la classe ? En dehors de la classe ? À la maison ? »
 - « Comment pourrait-on faire en classe ? »
 - « Est-ce que la compétition sert à quelque chose ? Pourquoi ? »
 - « Et la compétition avec soi-même ? »
- Lister les propositions des élèves et tenter de les appliquer, si elles s'avèrent réalisables bien sûr !
« Vous arrive-t-il de ressentir la même chose que les personnages (peur de ne pas y arriver, etc.) ? »
- 5 Séparer le tableau en deux parties** et écrire dans chacune des colonnes les mots *coopération* et *compétition*. Expliquer ces mots aux élèves, puis écrire sous leur dictée ce qui relève de l'une ou l'autre colonne. Il peut s'agir de ce qui a été vu dans le roman, de leurs propres expériences à la maison, à l'école, dans la classe et dans la cour, dans une activité périscolaire, etc.
L'enseignant tâche d'être le plus en retrait possible, de ne pas imposer son point de vue.
- 6 Synthèse :**
 - « Qu'avez-vous retenu/compris de notre discussion ? »

Réussir sans être le premier !

OBJECTIFS

Enseignement moral et civique :

L'engagement dans la classe et dans l'école.
Coopérer en vue d'un objectif commun.
S'impliquer dans la vie scolaire (actions, projets, instances).

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Le roman.

MATÉRIEL À PROJETER

Une affiche sur laquelle figure l'illustration de la page 20.

Faire décrire l'illustration de la page 20, vidéoprojetée ou affichée au tableau.

Questionner les élèves sur l'attitude des élèves et de l'enseignante. Le but est de rappeler les valeurs véhiculées par le roman et déjà abordées précédemment.

Plusieurs types d'activités peuvent être proposées ensuite, dans le courant de l'année, pour créer des conditions d'apprentissage favorables au développement de comportements citoyens, montrer qu'on peut réussir sans forcément être le premier, par rapport à soi-même ou collectivement. En voici quelques exemples :

→ Les réussites collectives

Afficher un panneau des « réussites collectives », à remplir à chaque réussite (étoiles à colorier). Un défi « opérations » en un temps donné (toute la classe contre le chronomètre), une montée en classe dans le silence tous ensemble, un travail de groupe effectué sans anicroche, etc.

→ Ses propres réussites

Montrer l'importance de chercher à se surpasser, à battre ses propres records (comme Nelle dans le roman). Pour cela, proposer régulièrement des activités qui permettent aux élèves de mesurer leurs progrès et d'améliorer leur score personnel (en fluence de lecture, en calculs effectués en une minute, en nombre de passes réussies en EPS, etc.).

POUR ALLER PLUS LOIN

Bien d'autres idées à trouver dans la **pédagogie coopérative** : tutorat, échanges de savoirs (« Si je pense pouvoir aider sur un sujet en particulier, je me propose »), etc.

BIBLIOGRAPHIE

Sylvain Connac, *La coopération, ça s'apprend ; Apprendre avec les pédagogies coopératives* (tous les deux édités par ESF sciences humaines).

SITOGRAFIE

De nombreux sites de l'OCCE proposent des jeux, des pistes pour travailler la coopération, l'entraide. Par exemple :

http://www2.occe.coop/sites/default/files/fichiers-joints/jeux_coop-classeur_2020.pdf

Compréhension de l'écrit

OBJECTIF

Mettre en réseau des romans autour d'un même illustrateur. Faire des liens entre les différents livres illustrés par Thierry Manes.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

le roman

MATÉRIEL À IMPRIMER

La fiche avec les couvertures de romans illustrés par Thierry Manes

- 1 Repérer les livres illustrés par Thierry Manes.

Prise d'indice : retrouver son nom sur la couverture.

- 2 Chercher les points communs/ce qui est différent dans les illustrations.
- 3 Montrer ensuite des illustrations et faire deviner de quel titre il s'agit.

POUR ALLER PLUS LOIN

Proposer de créer un personnage ayant les mêmes caractéristiques que ceux de l'illustrateur.

Se documenter, chercher des informations sur Thierry Manes :
<https://thierrymanes.tumblr.com>

EPS : des défis à relever (réussir plutôt que gagner)

OBJECTIFS

Accepter la coopération.
Rechercher le gain de la rencontre.

→ **Proposer des jeux coopératifs, même en sport :**

<https://www.occe75.net/ressources/documents/2/2660-Selection-jeux-cooperatifs-physique.pdf>

→ **Proposer des activités qui placent les élèves en situation de réussite plus que de gagne.**

Des exemples : se préparer pour un bal de danses traditionnelles (danser tous ensemble), pratiquer l'acrosport (réaliser une performance avec les autres), atteindre une performance collective, effectuer des courses en relais contre une autre classe, etc.

Questionner le monde : les phases de développement du cheval

OBJECTIFS

Construire une frise chronologique pour présenter les phases du développement d'un animal.
Comparer des animaux à croissance continue (par exemple, un petit mammifère) et discontinue (par exemple, la métamorphose d'un papillon).

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Photos diverses comme celles ci-dessous, à retrouver dans dans le matériel à imprimer.



À la naissance



À 1 an



À l'âge adulte

- **Se documenter** sur le site equipedia.ifce.fr
- **Élaborer la frise chronologique** du développement du cheval.
- **Chercher ce qui différencie** le cheval du poney.
- **Visionner et analyser un documentaire** : l'émission *C'est pas sorcier* sur le cheval.
<https://www.youtube.com/watch?v=s9RtAdEY9I0>
- Dans le courant de l'année, amener les élèves à **comparer le développement du cheval** (croissance continue) **à celui d'un animal à croissance discontinue**. Un élevage de papillons ou de coccinelles peut être un bon moyen.

Le dictionnaire des mots du livre

OBJECTIFS

Enrichir son lexique et mémoriser les mots appris (champ lexical du cheval : *poney, piaffer, sabot, galop, trot, au pas, fer, sauter, franchir, gagner*).
Savoir mobiliser des champs lexicaux portant sur l'univers évoqué par les textes.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Des exemplaires de dictionnaires.

MATÉRIEL À IMPRIMER

Étiquettes-mots grand format.

- Afficher les étiquettes-mots au tableau. Faire nommer par les élèves.
- Proposer le « projet vocabulaire » : expliquer à une autre classe (ou bien à des correspondants) le vocabulaire nécessaire pour comprendre l'histoire. À présenter comme une page de dictionnaire.
- Découvrir le dictionnaire.

Écrire à partir d'une série d'images

OBJECTIF

Produire un court texte à partir d'une série d'images.

MATÉRIEL À IMPRIMER

Une fiche individuelle avec les illustrations des pages 2-3, 12-13 et 18-19.

Expliquer aux élèves qu'ils vont devoir écrire des phrases expliquant les illustrations. La démarche peut être progressive, d'abord guidée, puis autonome, selon le niveau des élèves et selon le moment de l'année.

Le jeu des petits poneys géant

OBJECTIFS

Identifier les caractéristiques propres à la règle du jeu (jeu des petits chevaux).
Mettre en œuvre une démarche d'écriture de textes : trouver et organiser des idées, élaborer des phrases qui s'enchaînent avec cohérence, écrire ces phrases.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Un jeu de petits chevaux ;
des règles du jeu (à faire apporter aussi par les élèves).

MATÉRIEL À IMPRIMER

Illustrations de quatre têtes de poney tirées du livre (pages 4-5).

- 1 Mise en projet : proposer aux élèves de créer le jeu des petits poneys et en écrire la règle du jeu (un jeu fabriqué pour chaque groupe, ainsi qu'une règle du jeu).
- 2 Préalable : lecture de règles du jeu ; chercher les invariants.
- 3 Apporter un vrai jeu ; y jouer.
- 4 Écrire la règle par groupes, ou en collectif en dictée à l'adulte (avec essai d'écriture autonome individuelle au préalable).

PISTES POUR TRAVAILLER AVEC LA COLLECTION

Bienvenue en CP • Classe des poneys

Divers documents peuvent également être téléchargés et peuvent faire le lien avec d'autres romans de la collection « Bienvenue en CP ».

→ UNE AFFICHE DE CLASSE À COMPLÉTER

Proposer aux élèves d'imaginer une affiche « Bienvenue en CP – Classe des... » pour se présenter : choisir le nom de la classe (voter si plusieurs noms sont proposés), justifier le choix de ce nom, choisir les attributs qui pourraient y être associés, etc.

→ UNE AFFICHE DES PERSONNAGES

Tous les personnages de la collection réunis sur une grande affiche !

On peut imaginer choisir son personnage préféré et expliquer pourquoi, découper les personnages, les mélanger et retrouver ceux de notre histoire... mais aussi découvrir les personnages du prochain roman étudié en classe et imaginer ce qui va bien pouvoir se passer dans cette nouvelle classe !

→ MA COLLECTION DE BADGES

Pour valoriser les compétences travaillées, motiver et accompagner les efforts des élèves, il est possible de distribuer des badges, à coller sur un « collecteur de badges ». Chaque exploitation pédagogique de livre propose son lot de badges à télécharger (badges vierges à compléter ou badges déjà remplis).

Badges proposés pour ce roman :

- **Poney** : je sais coopérer.
- **Jockey** : je viens en aide à un camarade.
- **Champion** : j'essaie de me surpasser.
- **Galop** : je participe dans un travail de groupe.

Les valeurs portées par le roman

Hugo et Tina sont partis au trot.
Une branche leur coupe le chemin,
et Tina hésite.

– Je tiens la branche, Tina,
tu peux passer...



Les valeurs portées par le roman

Nelle suit les autres, mais elle traîne au pas. Elle n'est jamais parmi les premiers, alors pourquoi se dépêcher ?



Les valeurs portées par le roman

Hugo, puis Tina, rattrapent
Alix aussi.

Alix a les larmes aux yeux.

Tina s'inquiète :

– Tout va bien ? Tu as besoin de...



Les valeurs portées par le roman

Affolée, Tina fonce.
Mais un tronc couché l'arrête net.
Elle a encore plus peur de sauter
que de la guêpe.



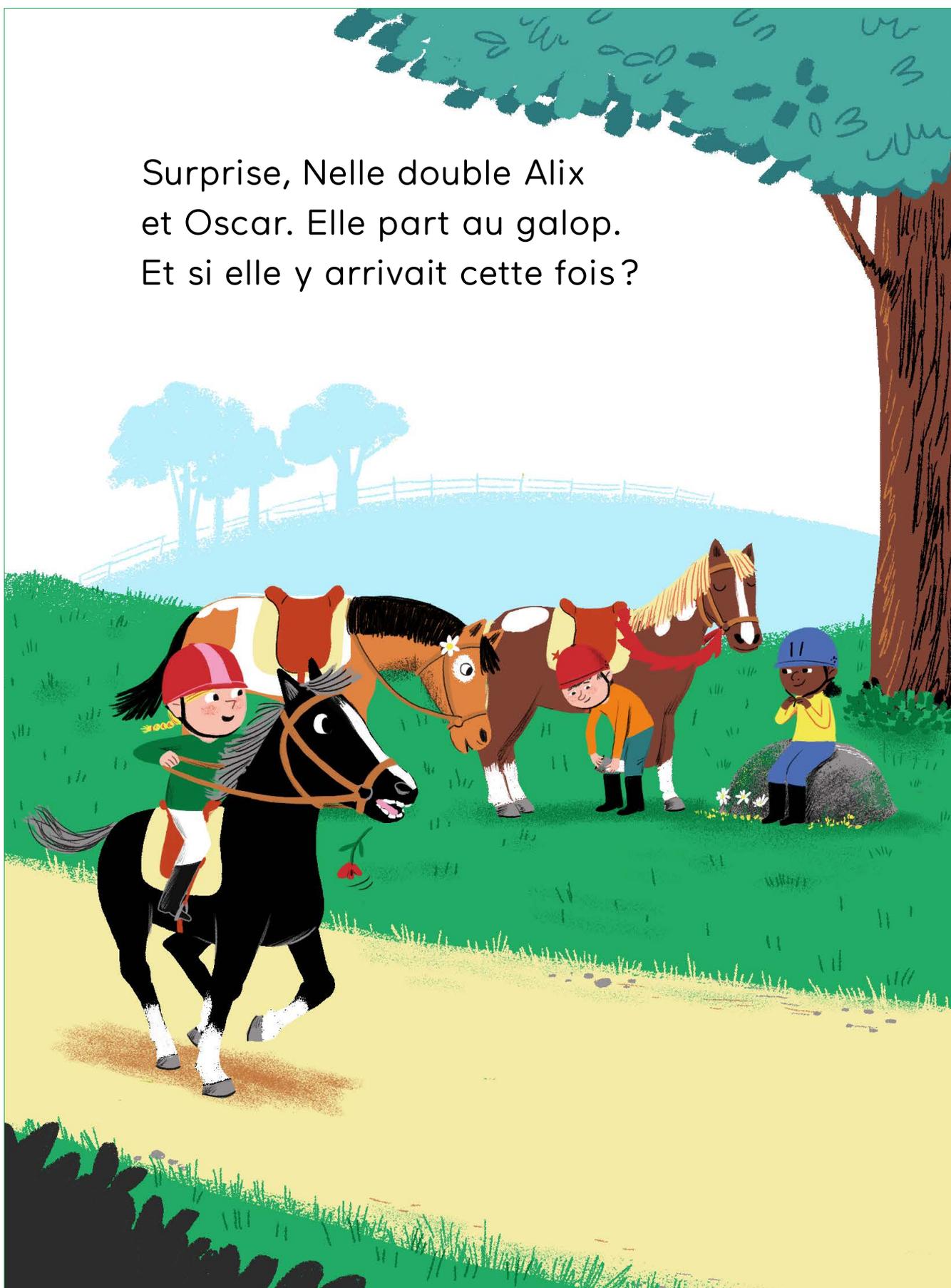
Les valeurs portées par le roman

– Je viens t’aider à remettre ton fer.
Si tu ne peux plus courir,
ça ne m’intéresse pas de gagner.
Tu es ma meilleure **adversaire**!



Les valeurs portées par le roman

Surprise, Nelle double Alix
et Oscar. Elle part au galop.
Et si elle y arrivait cette fois ?



Les valeurs portées par le roman

En voyant Nelle sauter,
Tina trouve le courage
de franchir le tronc couché.



En tête, Alix a du mal à avancer :
un de ses fers est en train de se détacher!

– Je ne dois pas ralentir
si je veux gagner!

Mais c'est trop dur.
Oscar en profite
pour la doubler.



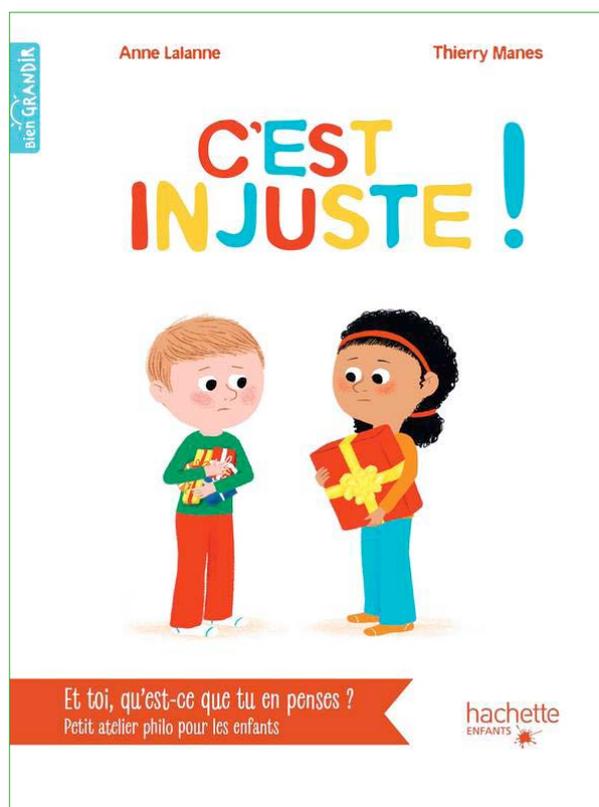
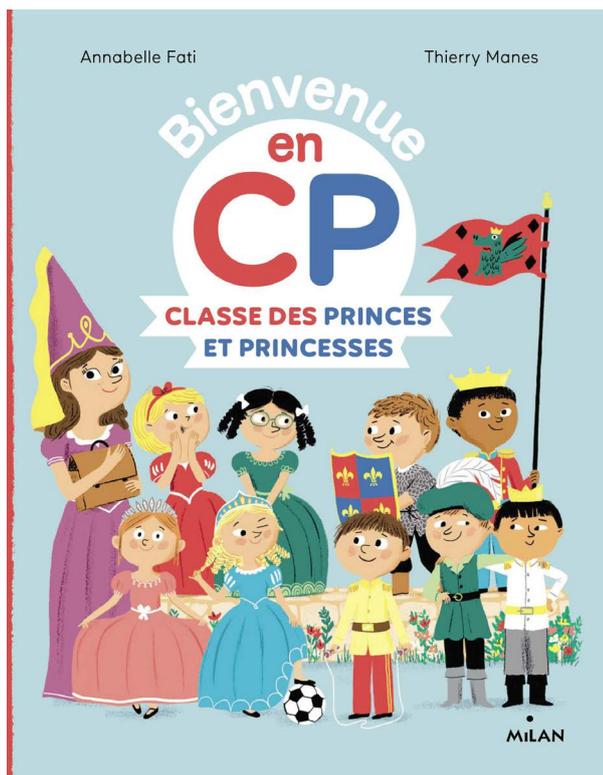
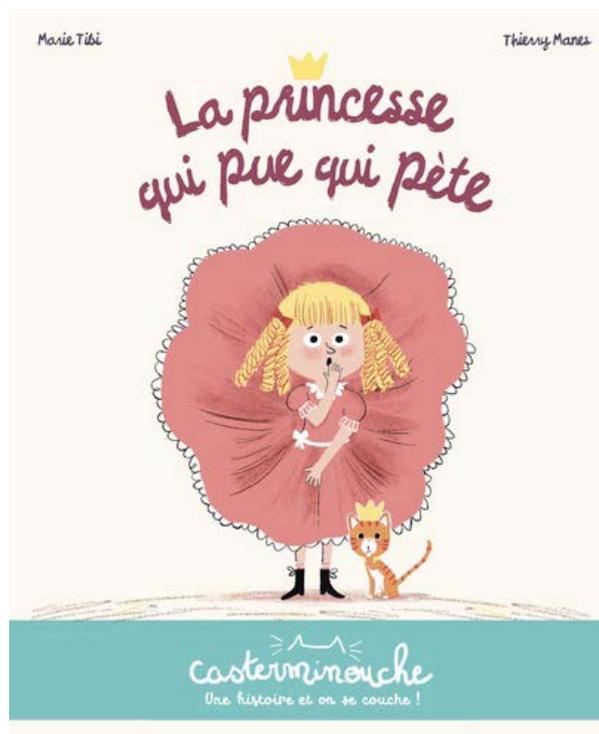
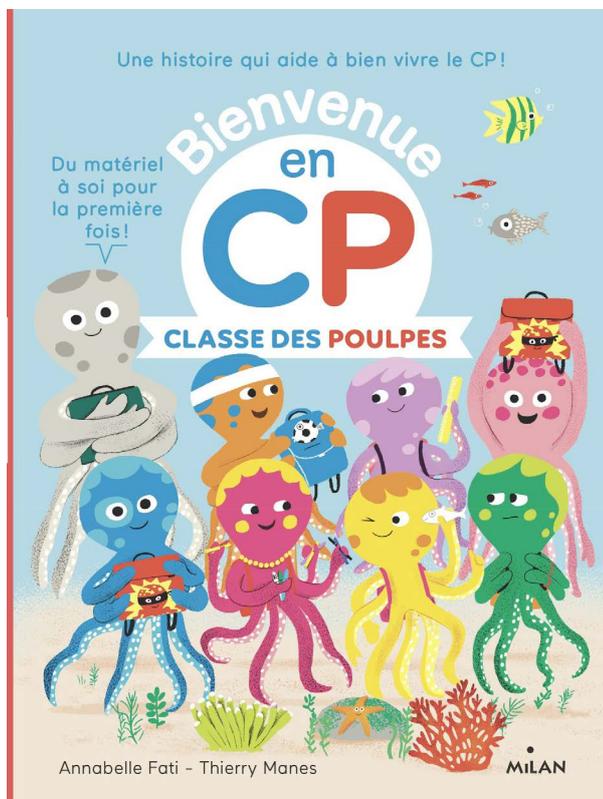
Réussir sans être le premier !

– Alors, maîtresse, qui a gagné ?

– Il fallait finir le parcours, les poneys,
pas faire la course. Donc vous avez
tous gagné !



Couvertures de livres illustrés par Thierry Manes



Les phases de développement du cheval



poney

piaffer

sabot

galop

trot

au pas

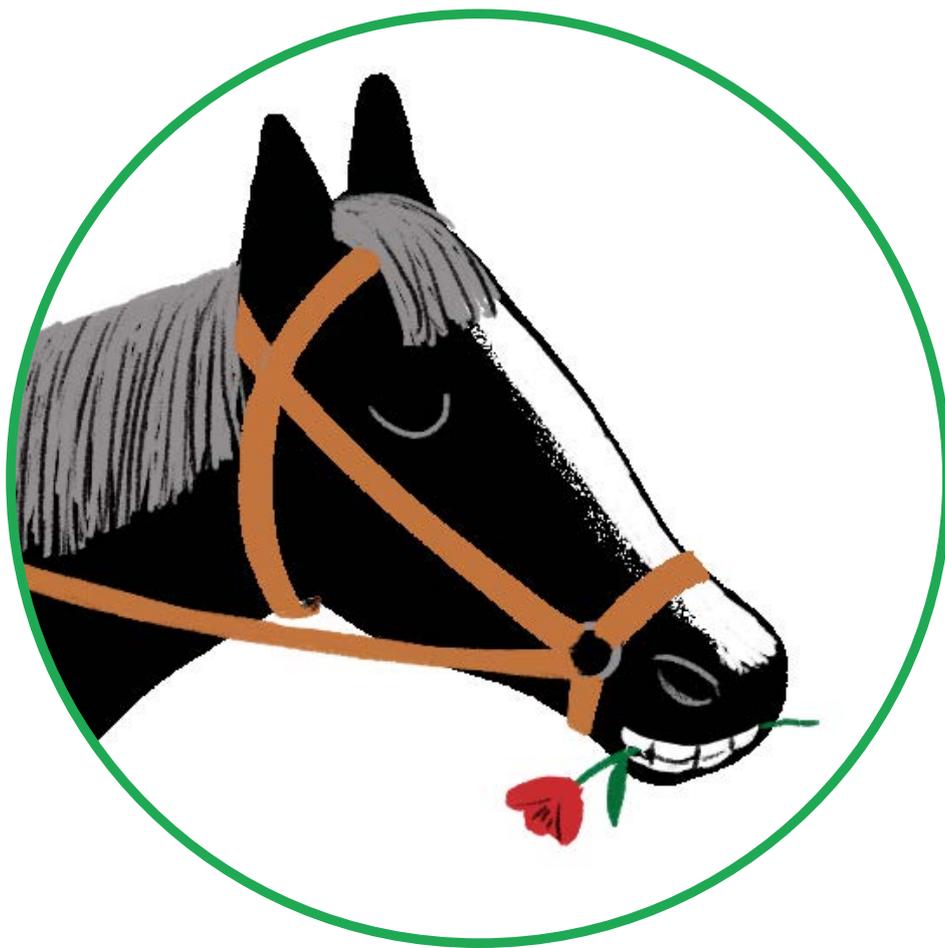
fer

sauter

franchir

gagner





Bienvenue

en

CP

CLASSE DES

Les personnages de la classe des poneys



Alix



Oscar



Tina



Nelle



Hugo



maîtresse Jade

