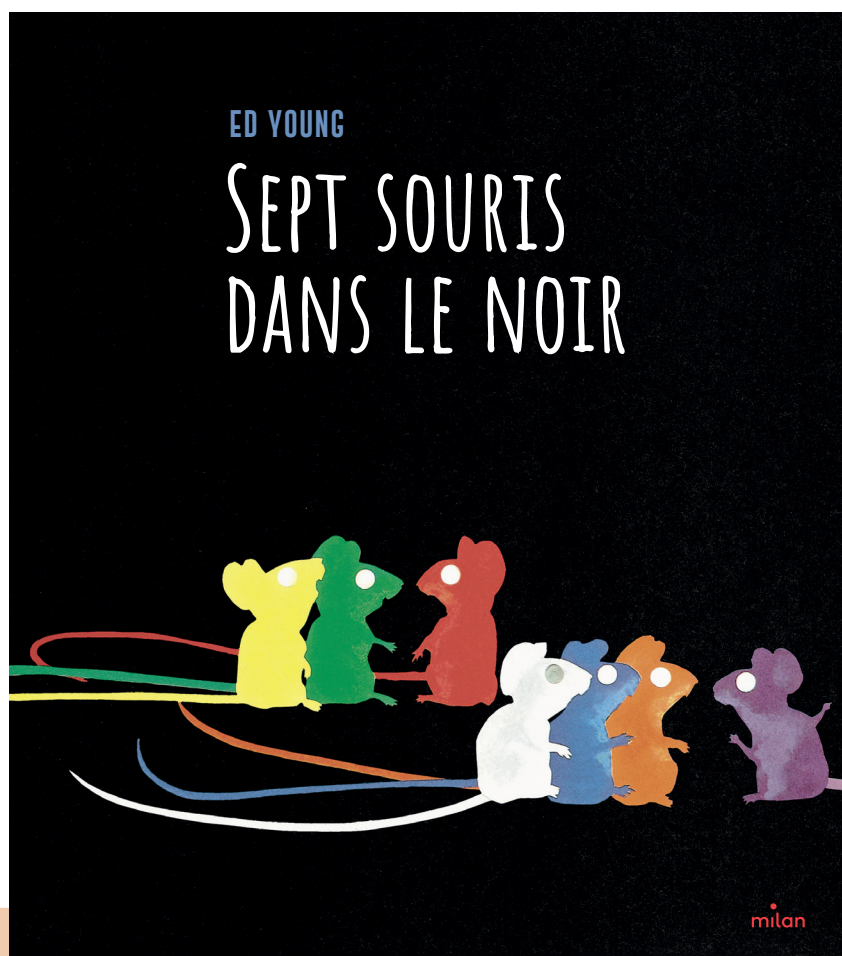


SEPT SOURIS DANS LE NOIR

UN ALBUM D'ED YOUNG

PISTES PÉDAGOGIQUES
PAR DOMAINES DE COMPÉTENCES,
À ADAPTER SELON L'ÂGE DES ÉLÈVES
DE CLASSES DE MATERNELLE

Fiche réalisée
par **Laurence Martin**,
professeure des écoles
en maternelle



Résumé :

Sept souris aveugles découvrent chaque jour un indice pour en savoir plus sur la chose étrange qu'elles ont rencontrée. Mais qu'est-ce que cela peut être ?


milan

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

A. LE LANGAGE ORAL

COMPÉTENCE : Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu

OBJECTIF : Comprendre une histoire



En classe entière dans
le coin regroupement



10 à 20 minutes

MATÉRIEL

L'album

Des cartes :

- Les étiquettes-mots des jours de la semaine en capitales d'imprimerie
- Le dessin d'une souris de chaque couleur
- Des photographies (pilier, serpent, lance, falaise, éventail, corde et éléphant)
- Une illustration de chaque partie de l'éléphant

→ L'enseignant lit deux fois, sans montrer les illustrations, les trois premières pages de l'album.

Il demande aux élèves quel est le jour où la première souris cherche le premier indice pour en savoir plus sur la chose étrange que les sept souris ont rencontrée. Il accroche l'étiquette-mot *lundi*.

Il demande ensuite la couleur de la souris. Il accroche le dessin de la souris rouge.

Enfin, l'enseignant demande ce que la souris dit avoir reconnu comme indice. Il affiche la photographie du pilier.

Le mot *pilier* est défini grâce à la photographie.

→ Chaque jour, l'enseignant demande à un élève de rappeler l'histoire grâce aux cartes affichées.

L'enseignant lit chaque double page sans montrer les illustrations et affiche les cartes au tableau : étiquette-mot du jour, dessin de la souris en couleur, photographie de ce que la souris pense reconnaître.

L'enseignant lit à la suite les quatre doubles pages concernant la souris blanche, toujours sans montrer les illustrations, et affiche les cartes : *dimanche*, souris blanche, éléphant.

L'enseignant relit le texte « solide comme un pilier, souple comme un serpent, pointu comme une lance, haut comme une falaise, frémissant comme un éventail, effiloché comme une corde », en montrant chaque fois les photographies affichées au tableau. Il demande alors aux élèves comment la souris blanche a reconnu que c'était un éléphant.

Les élèves font des hypothèses.

L'enseignant lit l'album en montrant les illustrations lors de la séance suivante, pour valider ou non les hypothèses émises. L'enseignant affiche à côté de la photographie de chaque indice l'illustration de l'album, afin que les élèves puissent relier l'indice à la partie de l'éléphant en question.

COMPÉTENCE : Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu

OBJECTIF : Catégoriser, développer le raisonnement, combiner plusieurs critères, faire des inférences, enrichir le vocabulaire des enfants grâce aux devinettes



Activité ritualisée
en classe entière dans
le coin regroupement



5 à 10 minutes

MATÉRIEL

Des cartes : au recto, une devinette ; au verso, une image illustrant la devinette

→ L'enseignant donne pour consigne :

« Nous allons faire un petit jeu de devinettes. Je vais vous donner des indices, et vous devrez me dire le nom d'un objet ou d'un animal. »

→ L'enseignant lit la devinette.

Exemple : **« Je suis un petit animal. Je suis grise ou blanche. J'ai deux petites oreilles rondes. J'ai quatre pattes et une longue queue. Qui suis-je ? »**

→ Les élèves font des propositions.

L'enseignant valide les propositions en montrant l'image au verso de la carte correspondant à la devinette lue.

COMPÉTENCE : Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée

OBJECTIF : Nommer avec exactitude à l'aide d'un jeu de mémoire



En petits groupes



15 à 20 minutes

MATÉRIEL

- Des photographies (pilier, serpent, lance, falaise, éventail, corde et éléphant)
- Une illustration de chaque partie de l'éléphant dans l'album correspondant

→ L'enseignant pose toutes les cartes sur la table, face cachée.

Il explique la règle du jeu :

« Chaque joueur, à son tour, retourne deux cartes de son choix. S'il obtient deux cartes allant ensemble – c'est-à-dire une partie de l'éléphant avec l'indice trouvé par l'une des souris, par exemple la patte de l'éléphant et le pilier –, il remporte la paire, puis rejoue. S'il se trompe, il retourne les deux cartes face cachée exactement au même endroit, et c'est au joueur suivant. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes. »

→ Durant le jeu, l'enseignant attire l'attention sur le fait qu'une carte a déjà été retournée par un enfant pour aider au choix de la carte à retourner, il vérifie que la carte retournée est reposée exactement au même endroit, il fait nommer ce qui est représenté, et encourage les verbalisations des élèves.

Paires :

patte/pilier trompe/serpent défense/lance dos/falaise oreille/éventail queue/corde

B. LE LANGAGE ÉCRIT

COMPÉTENCE : Manifester de la curiosité par rapport à la compréhension et à la production de l'écrit

OBJECTIF : Colorier avec soin, copier un mot à l'aide d'un modèle



En petits groupes



15 à 20 minutes

MATÉRIEL

- Une feuille avec des souris dessinées.
- Des cartes : les sept couleurs représentées, écrites en capitales d'imprimerie ou en cursive pour les GS
- Des crayons de couleur

→ L'enseignant donne à chaque élève une feuille avec plusieurs souris dessinées.

Il demande à chaque élève de colorier chaque souris à l'aide des crayons en choisissant la couleur de son choix, et d'écrire au-dessous le nom de la couleur grâce au modèle écrit sur les cartes.

L'élève colorie une souris, prend la carte-couleur correspondante, et écrit sous la souris le nom de la couleur.

L'enseignant valide les productions de chacun, en pointant simultanément une souris coloriée et le mot écrit dessous, qu'il lit.

Le nombre de souris peut varier en fonction des capacités des élèves.

COMPÉTENCE : Reconnaître son prénom écrit en lettres capitales, en script ou en cursive
Connaître les noms des lettres qui le composent

OBJECTIF : Écrire son prénom en braille



En grands groupes,
puis en petits groupes



15 à 20 minutes

MATÉRIEL

- L'alphabet Braille avec les lettres écrites en script
- De la colle et des lentilles
- Une fiche-prénom par élève selon le nombre de lettres qui composent son prénom, avec sous chaque lettre une case contenant six ronds organisés comme la constellation du six sur un dé

→ **Découverte du braille en grands groupes :**

l'enseignant propose aux élèves de toucher des boîtes de médicament. Il demande ensuite ce qu'ils sentent avec leurs doigts. Les élèves constatent qu'ils sentent sous leurs doigts de petits points en relief.

L'enseignant demande alors s'ils connaissent la signification de la présence de ces points en relief. Il leur explique que les personnes aveugles, comme les souris dans l'histoire, lisent grâce à leurs doigts, et que, pour connaître le nom du médicament dont elles ont besoin lorsqu'elles sont malades, celui-ci doit être écrit non pas avec des lettres comme celles de l'alphabet affiché dans la classe, mais avec un autre alphabet, qui s'appelle le *braille*.

L'enseignant montre un alphabet en braille et explique comment chaque lettre est traduite par des points disposés dans les six ronds organisés comme le nombre six sur le dé.

→ L'enseignant écrit son prénom au tableau et le traduit en braille en dessinant les points sous chaque lettre.

L'enseignant propose aux élèves d'écrire chacun leur prénom en collant des lentilles aux bons endroits dans les six petits ronds sous chacune des lettres de leur prénom, à l'aide de l'alphabet en braille.

→ L'enseignant distribue à chaque élève un alphabet en braille et une bande avec son prénom écrit, où, sous chaque lettre, une case avec six ronds est dessinée.

L'enseignant demande aux élèves de coller des lentilles sur les bons ronds pour chaque lettre en prenant comme modèle l'alphabet.

L'élève doit se repérer dans l'espace pour coller les lentilles aux bons endroits, comme sur le modèle, pour chacune des lettres de son prénom.

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

COMPÉTENCE : Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir

OBJECTIF : Mettre en jeu des conduites motrices inhabituelles (escalader, grimper...)



En classe entière
en salle de motricité,
puis en classe



15 à 20 minutes

MATÉRIEL

Un parcours en salle de motricité en fonction du matériel à disposition

→ L'enseignant installe un parcours en salle de motricité afin que les élèves puissent expérimenter les actions réalisées par les souris dans l'histoire lorsqu'elles reconnaissent qu'il s'agit d'un éléphant : grimper, redescendre, escalader, parcourir d'un bout à l'autre.

L'enseignant prend en photo des élèves réalisant ces actions.

→ De retour en classe, l'enseignant projette les photos prises au cours de la séance de motricité. Les élèves verbalisent les actions en composant une phrase pour chaque photo.

Exemple : *Alice grimpe à l'échelle.*

COMPÉTENCE : Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir

OBJECTIF : Localiser une source sonore et s'orienter dans l'espace jusqu'à cette source



En classe entière
en salle de motricité



5 à 10 minutes

MATÉRIEL

- Un instrument de musique : grelots ou claves
- Un morceau de tissu rectangulaire ou un masque de sommeil

→ L'enseignant demande aux élèves de faire une ronde, de se lâcher les mains et de s'asseoir par terre.

L'enseignant demande si un élève est volontaire pour avoir les yeux bandés et se laisser guider uniquement par le timbre d'un instrument pour retrouver l'enfant qui joue de l'instrument de musique.

L'élève est amené au milieu de la ronde avec les yeux bandés. L'enseignant donne l'instrument de musique à un élève assis dans la ronde et lui demande de jouer. L'élève avec les yeux bandés doit se diriger vers la source sonore.

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

COMPÉTENCE : Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant

OBJECTIF : Utiliser un pochoir pour dessiner et colorier avec soin



En petits groupes



15 à 20 minutes

MATÉRIEL

- Une feuille blanche A4
- Un pochoir souris
- Un crayon à papier
- Des crayons de couleur

→ L'enseignant montre comment utiliser le pochoir pour dessiner le contour d'une souris à l'aide d'un crayon à papier.

Puis il donne comme consigne :

« À votre tour de dessiner autant de souris que vous le souhaitez sur votre feuille, en maintenant bien le pochoir et en faisant le tour avec le crayon à papier. Ensuite, vous pouvez les colorier à l'aide des crayons de couleur. »

Les élèves tracent le nombre de souris de leur choix et les colorient.

→ **Variante :** les souris sont peintes à l'aide d'un pinceau fin et de gouache noire. Le fond est ensuite mis en couleur avec des encres.

COMPÉTENCE : Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté

OBJECTIF : Observer une œuvre d'art



En classe entière



10 à 15 minutes

MATÉRIEL

Un poster recouvert de plusieurs caches

→ L'enseignant propose une œuvre d'art recouverte de plusieurs caches.

L'enseignant explique aux élèves que, comme les souris dans l'histoire, ils vont découvrir morceau par morceau une grande image que l'on appelle un poster.

L'enseignant retire le premier cache et demande aux élèves de verbaliser ce qu'ils voient, et s'ils pensent que cela se passe à l'intérieur ou à l'extérieur, et pourquoi.

Les élèves émettent des suggestions et des hypothèses.

Le cache est remis, et un autre est enlevé.

Au fur et à mesure, les élèves affinent leurs propositions en les justifiant.

→ À la fin, l'enseignant retire tous les caches, et les élèves découvrent l'œuvre dans sa totalité.

L'enseignant nomme l'artiste et le titre de l'œuvre.

A. UNIVERS SONORES

COMPÉTENCE : Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples

OBJECTIF : Développer la discrimination auditive avec le jeu du kim sonore



En classe entière dans
le coin regroupement



5 à 10 minutes

MATÉRIEL

Du papier, une clochette,
une crécelle, une chaussure
à scratches

→ L'enseignant présente un à un les quatre objets en les nommant, et montre le bruit qu'ils produisent grâce à des gestes précis.

L'enseignant froisse le papier, fait tinter la clochette en la secouant, fait tourner la crécelle, et enfin retire les scratches d'une chaussure.

L'enseignant donne pour consigne :

**« Vous allez fermer vos yeux ou mettre vos mains devant vos yeux,
je vais produire un bruit avec un des quatre objets, vous devrez me donner son nom. »**

Variantes : utiliser deux objets; un élève est meneur de jeu.

ACQUÉRIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES

A. DÉCOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS

COMPÉTENCE : Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, dans un rang, ou pour comparer des positions

OBJECTIF : Utiliser le nombre pour désigner une position



Activité ritualisée
en classe entière dans
le coin regroupement



10 à 15 minutes

MATÉRIEL

Les cartes des sept souris
en couleur

→ L'enseignant affiche au tableau, en ligne, les sept cartes, dans l'ordre chronologique d'arrivée des souris dans l'histoire.

Il demande ensuite aux élèves de nommer la couleur de la troisième souris, de la sixième souris, etc.

L'élève nomme la couleur de la souris demandée.

Dans un second temps, l'enseignant demande la position de la souris verte, orange, etc.

L'élève répond « Deuxième », « Cinquième »...

Au fil des séances, l'ordre affiché peut devenir aléatoire.

Un élève peut aussi prendre le rôle de meneur de jeu, et poser les questions de son choix.

COMPÉTENCE : Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre un et dix

OBJECTIF : Dénombrer une collection avec le toucher



En binôme



15 à 20 minutes

MATÉRIEL

- Une boîte à toucher (un carton de dimensions moyennes dans lequel deux trous sont découpés sur l'une des faces afin de permettre à l'élève d'y glisser les bras)
- Des cartes-nombres de un à sept en écriture chiffrée ou avec des constellations
- Des bouchons, une bannette
- Un carré de tissu rectangulaire ou un bandeau de sommeil

→ L'enseignant présente le matériel : la boîte à toucher dans laquelle l'élève met ses deux mains dans chacun des deux trous, des bouchons qui représentent des souris, des cartes-nombres de un à sept.

→ L'enseignant propose aux élèves de se mettre par deux et explique les deux rôles : le premier élève doit sortir de la boîte à toucher le nombre de souris demandé par le second élève sans regarder. Au besoin, lui mettre un bandeau sur les yeux. Il dépose les souris dans une bannette placée au-dessus de la boîte à toucher.

Les cartes-nombres sont retournées en tas face cachée, le second élève retourne la carte du dessus et lit le nombre écrit sur la carte. Il aide l'élève qui a les yeux fermés ou bandés à mettre les souris dans la bannette, et valide avec lui le nombre de souris dans la bannette une fois terminé.

Quand toutes les cartes ont été réalisées, les élèves changent de rôle.

L'enseignant observe et note les réussites.

B. EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISÉES

COMPÉTENCE : Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur, ou de masse, ou de contenance

OBJECTIF : Classer des objets selon leur masse



En petits groupes, GS



10 à 20 minutes

MATÉRIEL

- Une balance
- Divers objets de poids différents : de gros objets légers et de petits objets lourds
- Deux jeux de photos de chacun des objets

→ L'enseignant demande dans un premier temps d'observer les quatre objets et de classer les photos de ces objets du plus léger au plus lourd.

L'enseignant apporte une balance et pose un objet dans chaque plateau. Il demande aux élèves de décrire ce qu'ils voient afin de définir que le plateau en bas désigne l'objet le plus lourd, et le plateau en haut l'objet le plus léger.

L'enseignant demande à chaque élève de poser un objet dans chaque plateau, et de dire quel est l'objet le plus lourd et quel est l'objet le plus léger.

L'enseignant revient alors sur le classement des photos et demande maintenant de valider ou non ce classement grâce à l'utilisation de la balance. L'enseignant donne une nouvelle série de photos et demande aux élèves de classer, comme la première fois, les photos des objets du plus léger au plus lourd, mais cette fois-ci en utilisant la balance.

L'enseignant laisse les élèves chercher seuls et les observe. Les élèves expérimentent, cherchent à mettre en place une stratégie, et classent la seconde série de photos.

L'enseignant compare avec les élèves les deux classements de photos, et écoute les justifications des élèves ou les aide à résoudre ce problème.

A. SE REPÉRER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE

COMPÉTENCE : Situer les événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison

OBJECTIF : Ranger dans l'ordre les jours de la semaine



En petits groupes



10 à 15 minutes

MATÉRIEL

- Les noms des jours de la semaine à découper, écrits en capitales d'imprimerie
- Une feuille blanche au format paysage, avec un repère à gauche
- Une paire de ciseaux, de la colle

→ L'enseignant distribue les étiquettes-jours à découper. Il donne pour consigne :

« Découpe les étiquettes avec les noms des jours de la semaine, et colle-les dans l'ordre de la semaine, de gauche à droite, en partant du repère. Tu peux t'aider de l'affichage réalisé lors de la lecture de l'album si nécessaire. »

Les élèves découpent puis collent dans l'ordre les jours de la semaine sur leur feuille, en ligne, de gauche à droite.

L'enseignant valide chaque production avec l'élève devant les affichages.

DIMANCHE

MERCREDI

LUNDI

MARDI

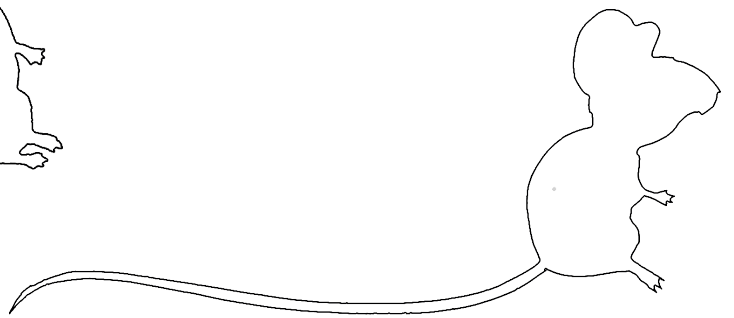
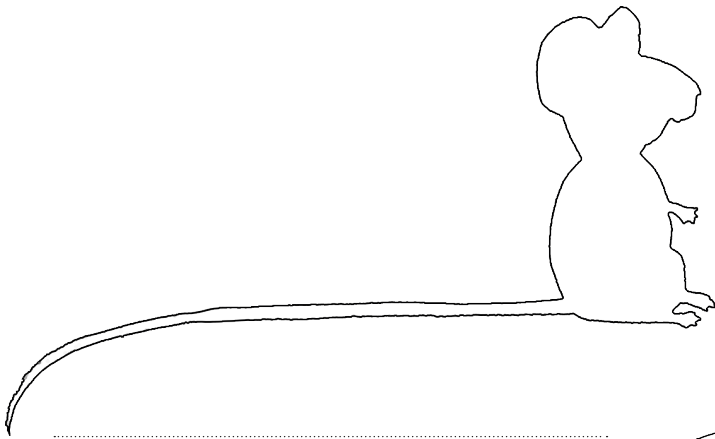
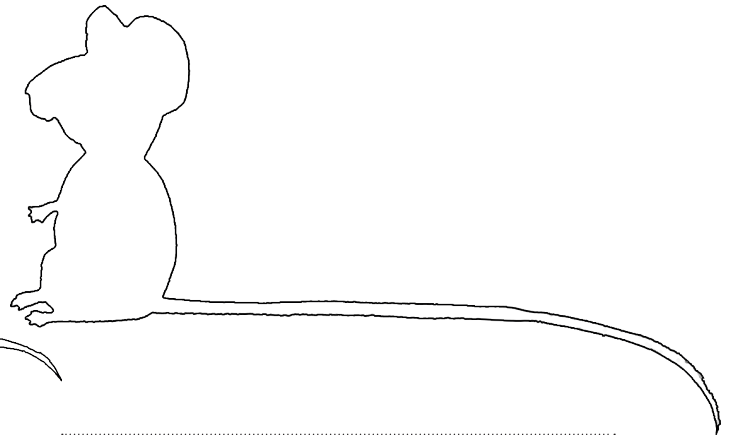
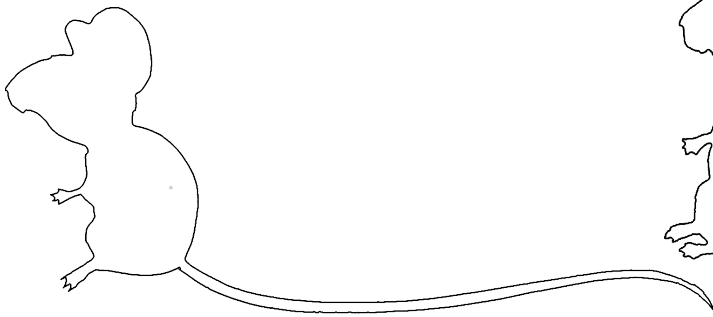
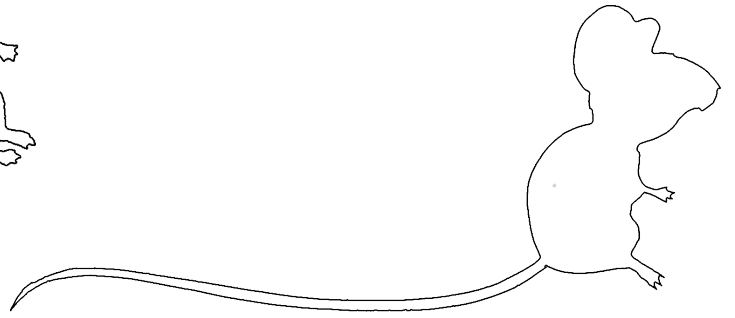
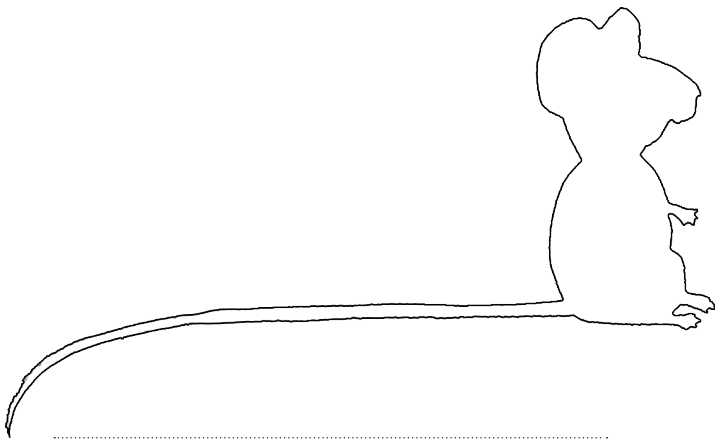
JEUDI

VENDREDI

SAMEDI





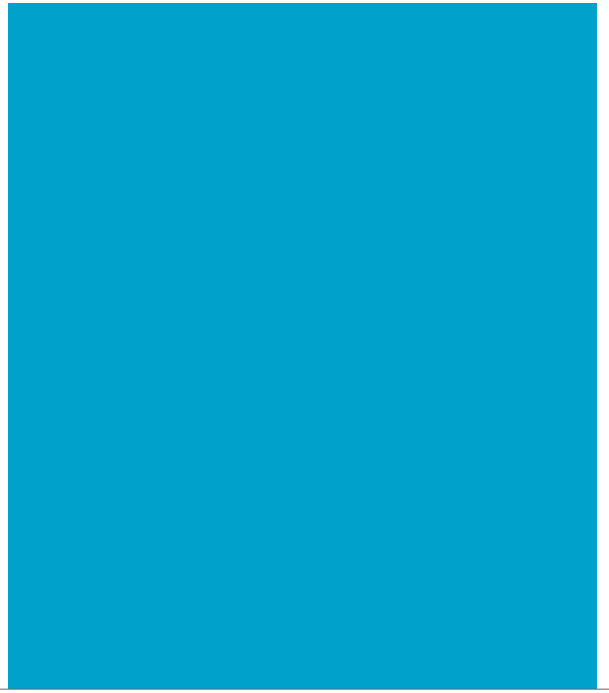




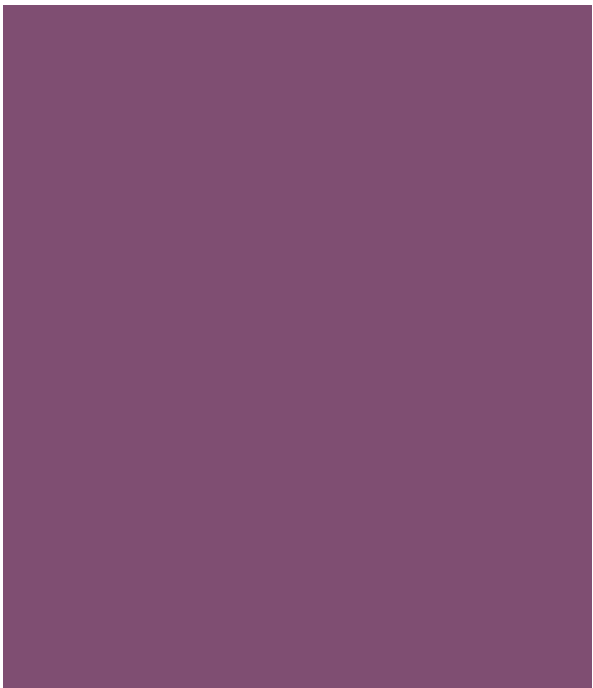




ROUGE



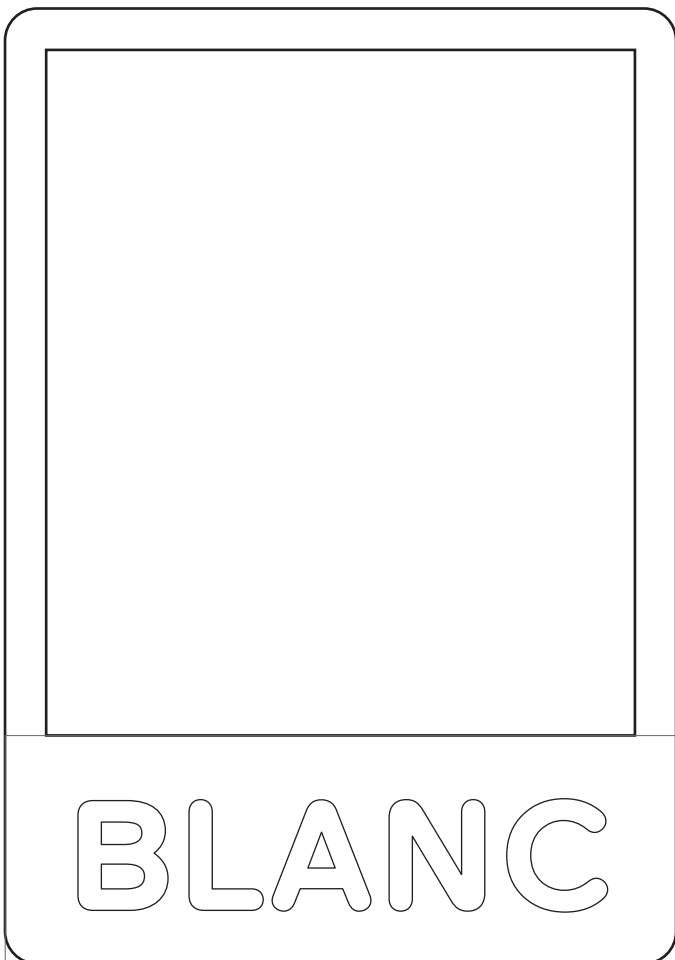
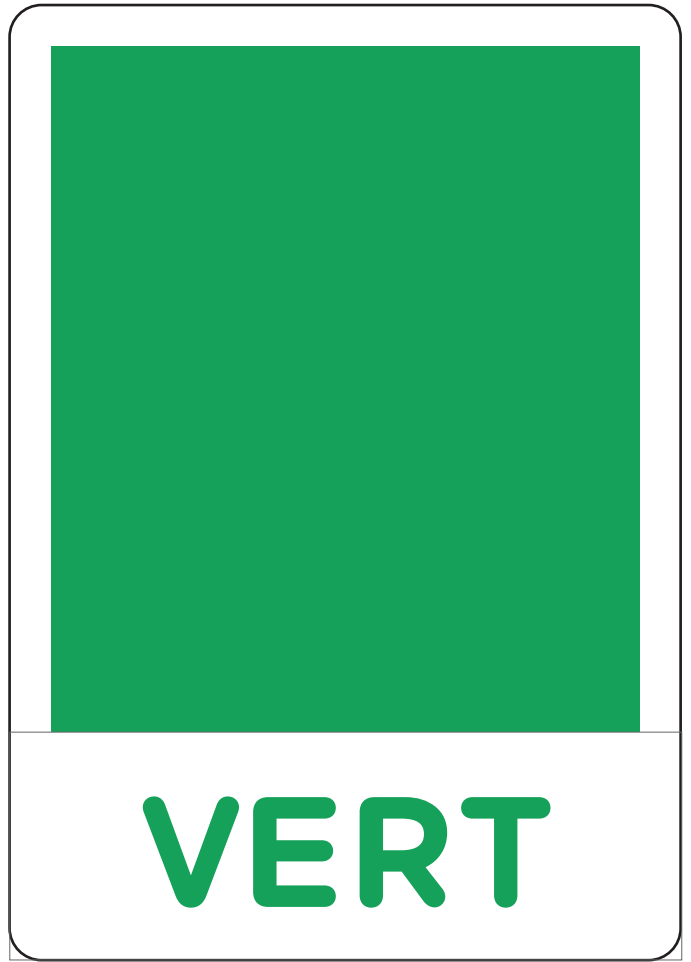
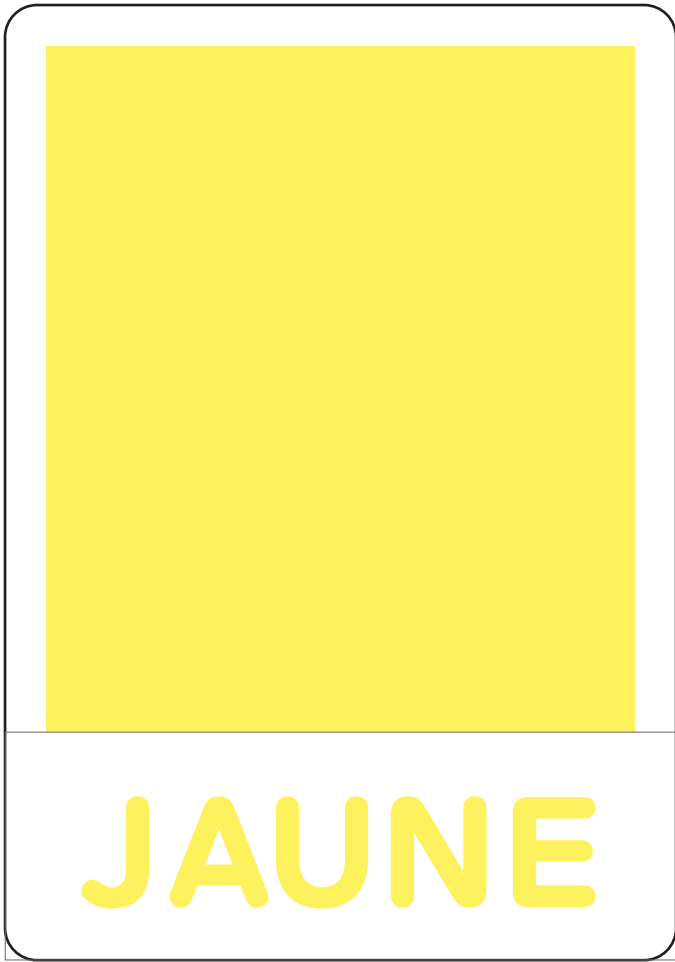
BLEU

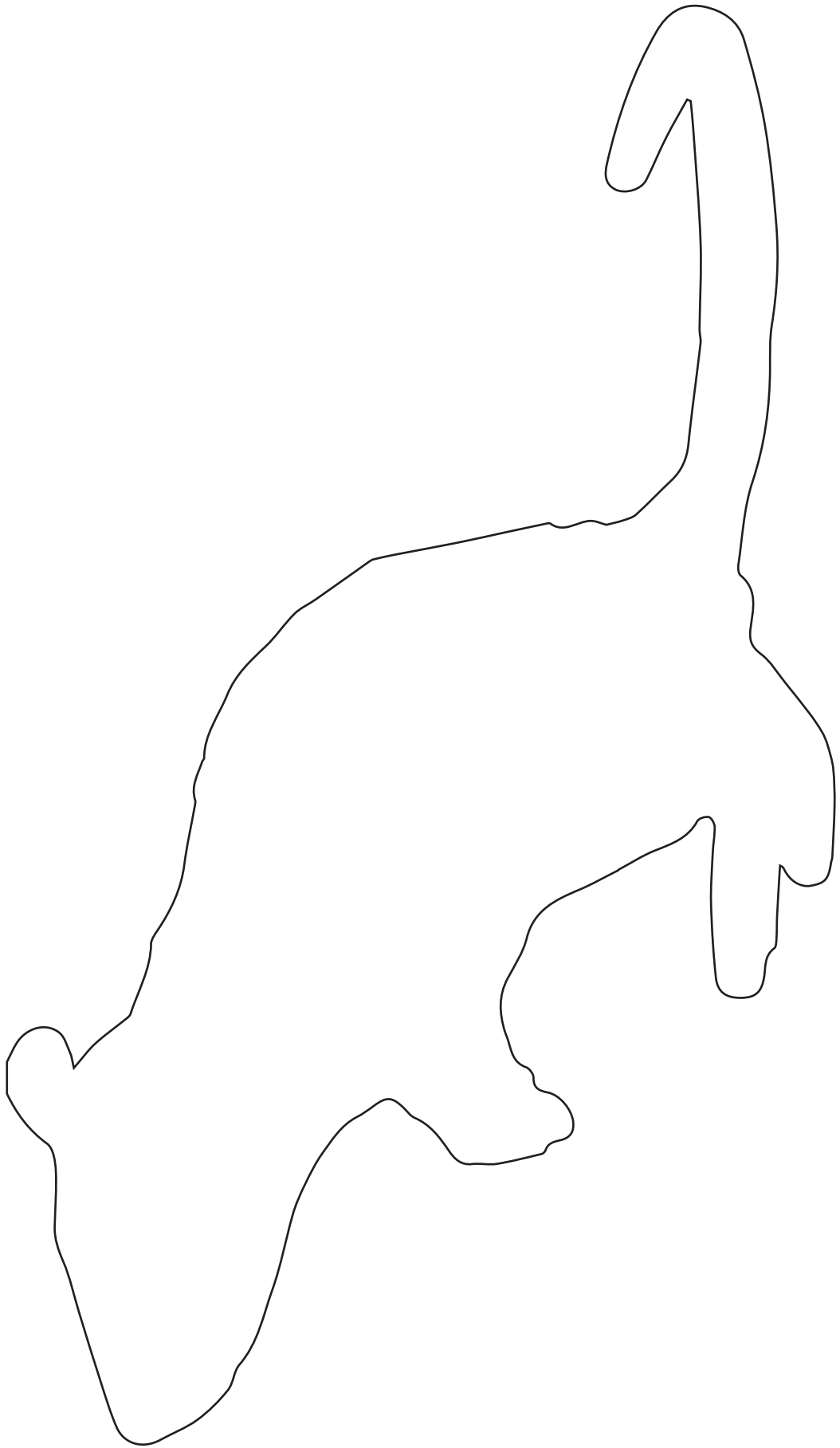


VIOLET



ORANGE





1

2

3

4

5

6

7