

- Un mercredi avec un auteur
Rascal

Proposition de parcours groupe maternelle 95

Références	<i>Le vent m'a pris</i> Rascal Pastel	<i>La promenade de Flaubert</i> Antonin Louchard Thierry Magnier
Parcours 1		
Personnages	Un épouvantail déshabillé	M. Flaubert désarticulé
Logique narrative	Retraits d'éléments successifs et ajout final au gré du vent	
Formule associée	« Le vent m'a pris... »	« Flaubert perd... »
	Motif du vent perturbateur de l'ordre (physique, social) mais aussi de la décence	

Rachel

LE VENT M'A PRIS

Rachel







Le vent m'a pris...

mon chapeau



trois feuilles
pour m'habiller.





- **Présentation de l'album**
- **Un récit par soustraction**
- à partir d'une formule éminemment poétique « le vent m'a pris... » mais sans l'identité de l'ensemble de départ (l'épouvantail) pour préserver la chute ce qui oblige le lecteur à revenir en arrière
- à travers la simple évocation de « l'effeuillage » de l'épouvantail symétrique de celui de l'arbre
- **La croisée de deux destins**
- celui de l'arbre qui perd ses dernières feuilles à la fin de l'automne (entièremetn implicite)
- celui de l'épouvantail (dont l'identité n'est dévoilée qu'à la fin), que le vent dépouille mais que les oiseaux (aidés par le vent) rhabillent alors que l'épouvantail est censé leur faire peur !
- avec une hésitation constante quant à l'identité du narrateur : qui dit « je » ?

Les difficultés de compréhension

- **l'énonciation** : une ambiguïté, qui parle ?
- **les connaissances des élèves** : le cycle des saisons, l'épouvantail
- **la narration** : seule l'image prend en charge la description de la situation initiale
- **les liens de causalité** : l'arbre perd ses feuilles, le vent les emporte, les oiseaux les ramassent, ils les apportent à l'épouvantail
- **une stratégie de lecture** : nécessité de revenir en arrière pour comprendre un récit (fondamental en littérature)

Séance 1: découverte de l'album

- *Etape 1*

Lecture magistrale de l'album en montrant les images mais sans les deux dernières doubles pages. Les enfants vont devoir faire des hypothèses de lecture sur l'identité du « je ».

- Ce travail est à anticiper : « je vais vous raconter une histoire et vous allez devoir me dire qui parle. »
- Rappel de la consigne à la fin de la lecture : « qui est-ce qui parle dans cette histoire ? »

Les enfants font des hypothèses. Elles sont discutées avant d'être écrites sur une affiche.

- *Etape 2*
- Lecture de la fin.
- Les élèves découvrent les illustrations de l'album.
- Explication/ déduction de ce qu'est un épouvantail/à quoi cela sert-il ?
- L'enseignant apporte une collection de photographies d'épouvantails prises dans les champs pour faire comprendre comment ils sont faits/ comment ils sont habillés/ ce à quoi ils servent.

Des épouvantails











0 x 484





Séance 2: fabrication de l'épouvantail de la classe

- ***Etape 1*** : en collectif
- Observation des images déjà présentées lors de la séance précédente.
- Description et élaboration d'une liste de matériel nécessaire à la fabrication : la liste exhaustive est écrite sur affiche référence.
- Questionnement sur la façon dont on va s'y prendre pour la réalisation : l'enseignant écrit les propositions des élèves.

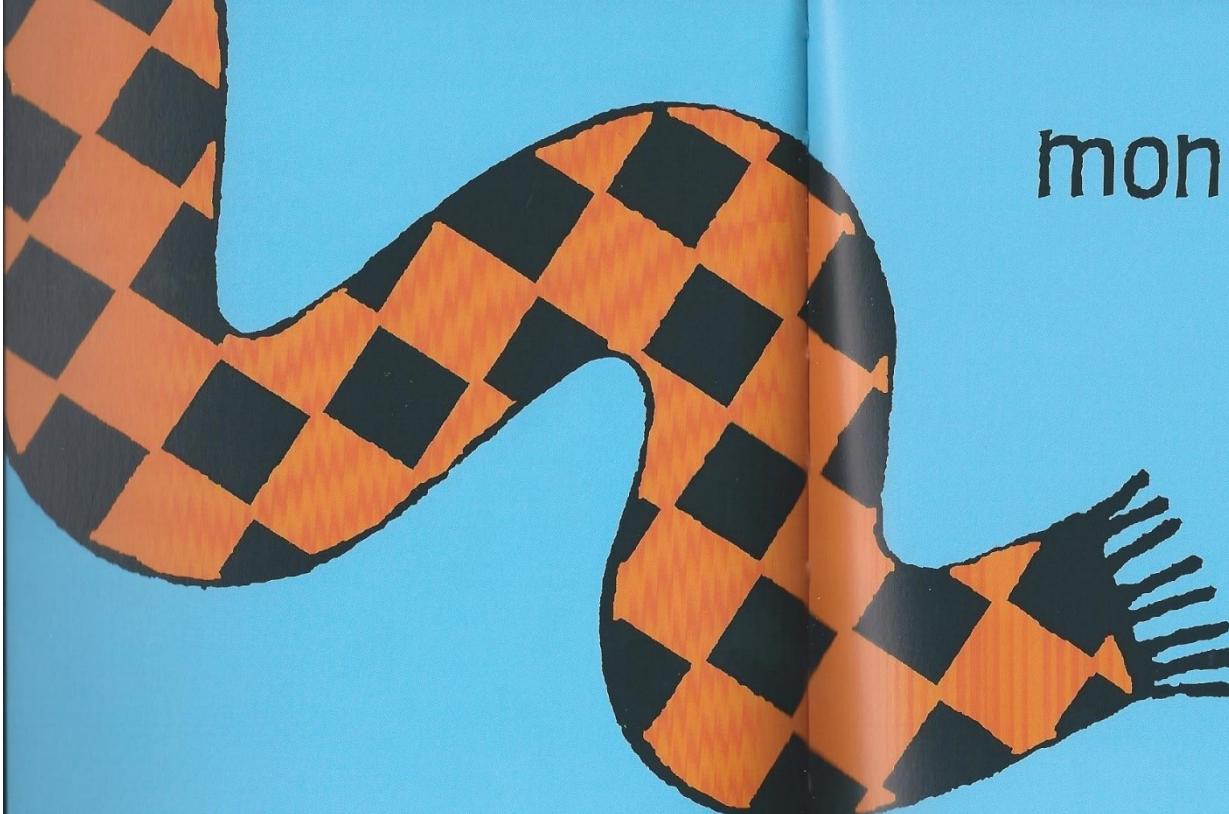
- ***Etape 2*** : demi-groupe
- Réalisation suivant les prescriptions proposées précédemment par les élèves.

Séance 3 : Compréhension de la logique principale du récit

- **Comprendre l'enchaînement du récit principal : le déshabillage**
- ***Etape 1 :***
- Matériel:
- Les doubles pages montrant les vêtements de l'épouvantail en photocopies couleur affichées dans le désordre ou de façon non linéaire.
- Rappel de récit chacun son tour : (en référence à Mireille Brigaudiot : *Apprentissages progressifs de l'écrit à l'école maternelle*, Hachette éducation)
- « Nous allons dire l'histoire chacun notre tour en prenant les images de l'album. Je commence. Ensuite, c'est ..., puis c'est ...)
- L'enseignant commence le récit et prend la ou les images correspondant à ce qu'il dit.
- Les élèves continuent chacun leur tour.
- A la fin, la chronologie de l'album est reconstituée.

mon chapeau



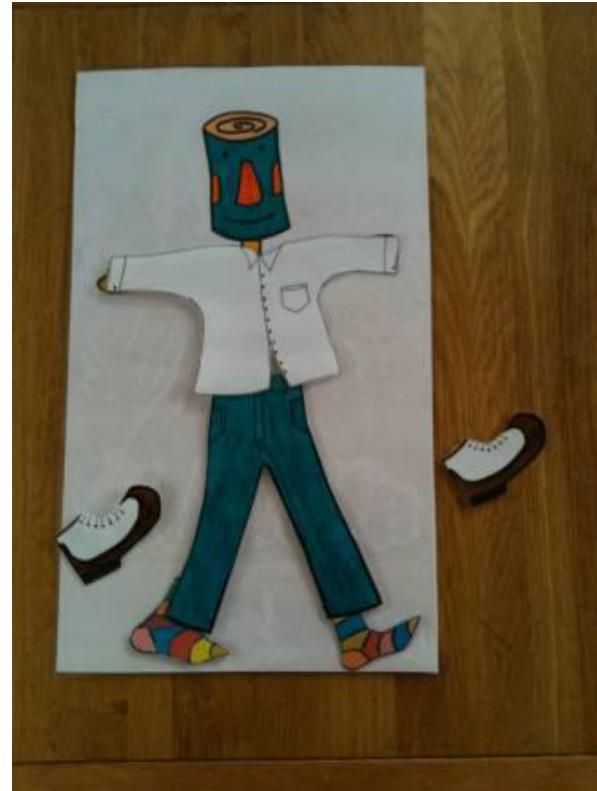


mon écharpe

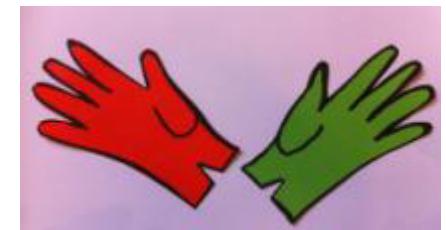


mon slip.

- *Etape 2 :*
- Les élèves connaissent le récit.
- On leur propose l'épouvantail habillé et ils doivent le déshabiller pendant que l'enseignant dit l'histoire, et donc parle à la place de l'épouvantail.
- Les élèves découvrent que la logique du récit suit celle d'un déshabillage : on enlève d'abord les vêtements du dessus puis ceux du dessous.



Constitution d'un imagier des vêtements de l'épouvantail de l'album afin de permettre la mémorisation du lexique servant à désigner les différents vêtements.



- **A l'accueil, les jours qui suivent :**
- Reprise de cette activité de déshabillage de l'épouvantail.
- Des barquettes contenant le matériel (épouvantail et ses vêtements) peuvent être laissées en autonomie de façon à ce que les élèves expérimentent l'habillage-déshabillage de l'épouvantail.

Séance 4 : L'arbre et l'épouvantail

Mettre en mots les liens de causalité et le scénario complexe que l'image ne fait que suggérer: les trois feuilles de l'arbre sont celles que les oiseaux ont ramassées et données à l'épouvantail. Le vent prend mais il donne également...

- **Matériel :**
 - 1ère double page (l'arbre avec les feuilles)
 - Dernière double-page (l'arbre sans les feuilles)
 - Pages avec les oiseaux tenant les feuilles dans leur bec
 - Page de l'épouvantail habillé des 3 feuilles
 - Marottes des 3 oiseaux
 - Feuilles verte, marron, orange mobiles





Et trois oiseaux

m'ont apporté..



trois feuilles
pour m'habiller.



- Les 4 double-pages sont présentées dans l'ordre aux élèves.
- Ils les connaissent mais il s'agit là de défaire l'ordre du livre pour mettre côte à côte les doubles pages de l'album qui racontent en filigrane cet épisode.
- Les élèves doivent raconter ce qu'il se passe dans l'histoire racontée par les images en exprimant dans leur narration la logique du récit.
- Proposition de manipulation pour se faire une représentation juste de la situation :
- Double page de l'arbre (sans les feuilles) sur laquelle on pose avec de la pâte à fixe les 3 feuilles.
- Marottes des 3 oiseaux qui peuvent prendre les feuilles dans leurs becs.
- Silhouette de l'épouvantail sur laquelle chaque oiseau peut venir poser sa feuille afin de l'habiller.
- Et l'arbre se retrouve nu comme sur la dernière double-page de l'album.

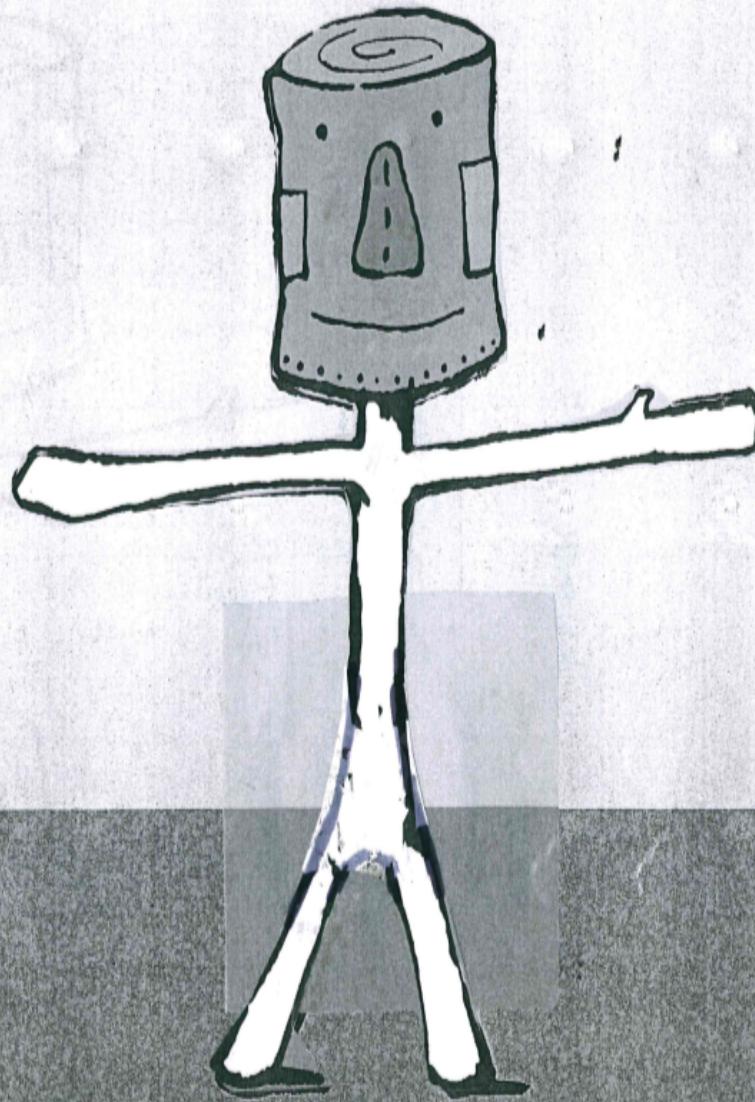
Rappel de la logique avoir en tête

- **les liens de causalité :**
- l'arbre perd ses feuilles,
- le vent les emporte,
- les oiseaux les ramassent,
- ils les apportent à l'épouvantail

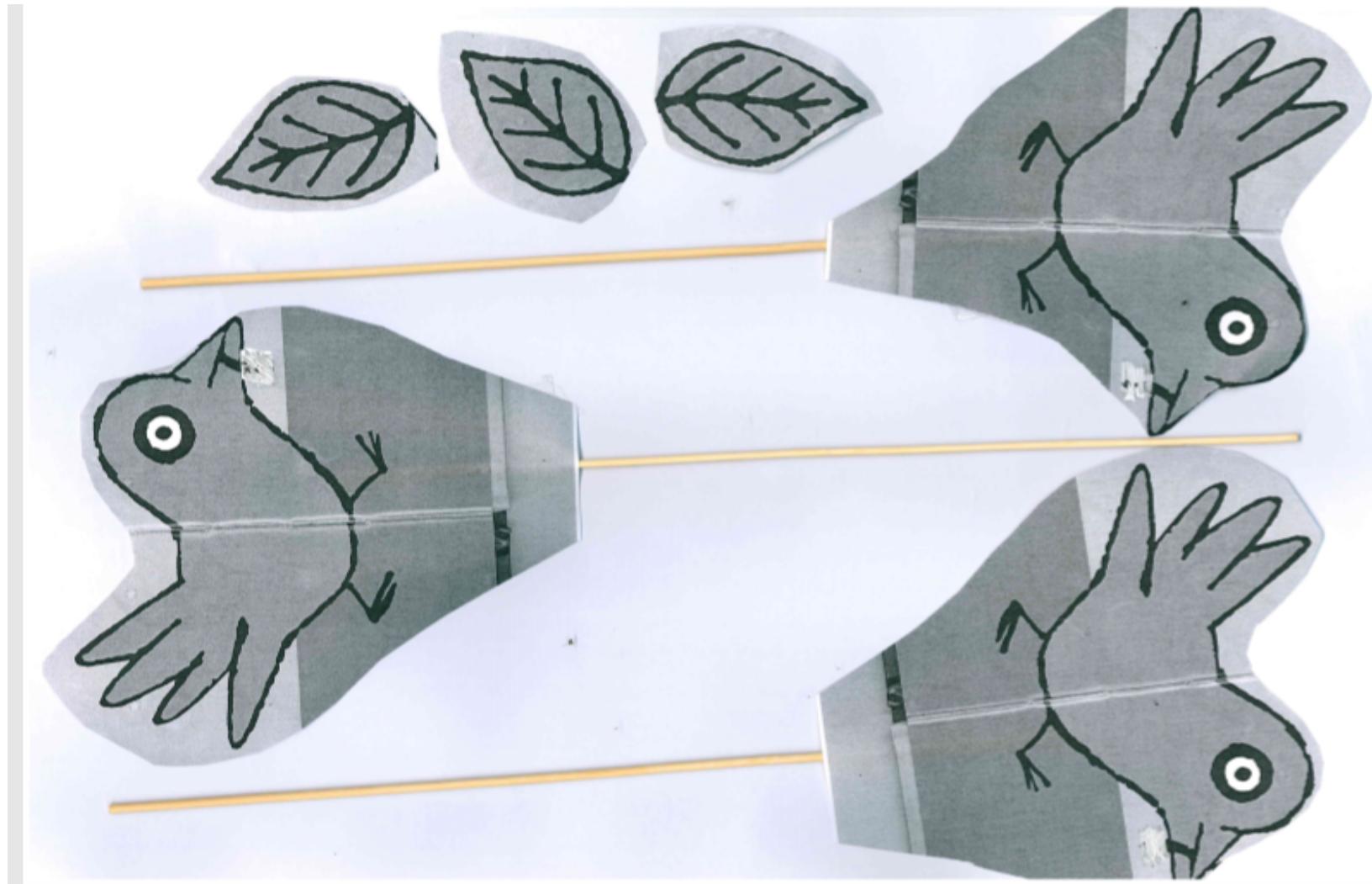
Matériel



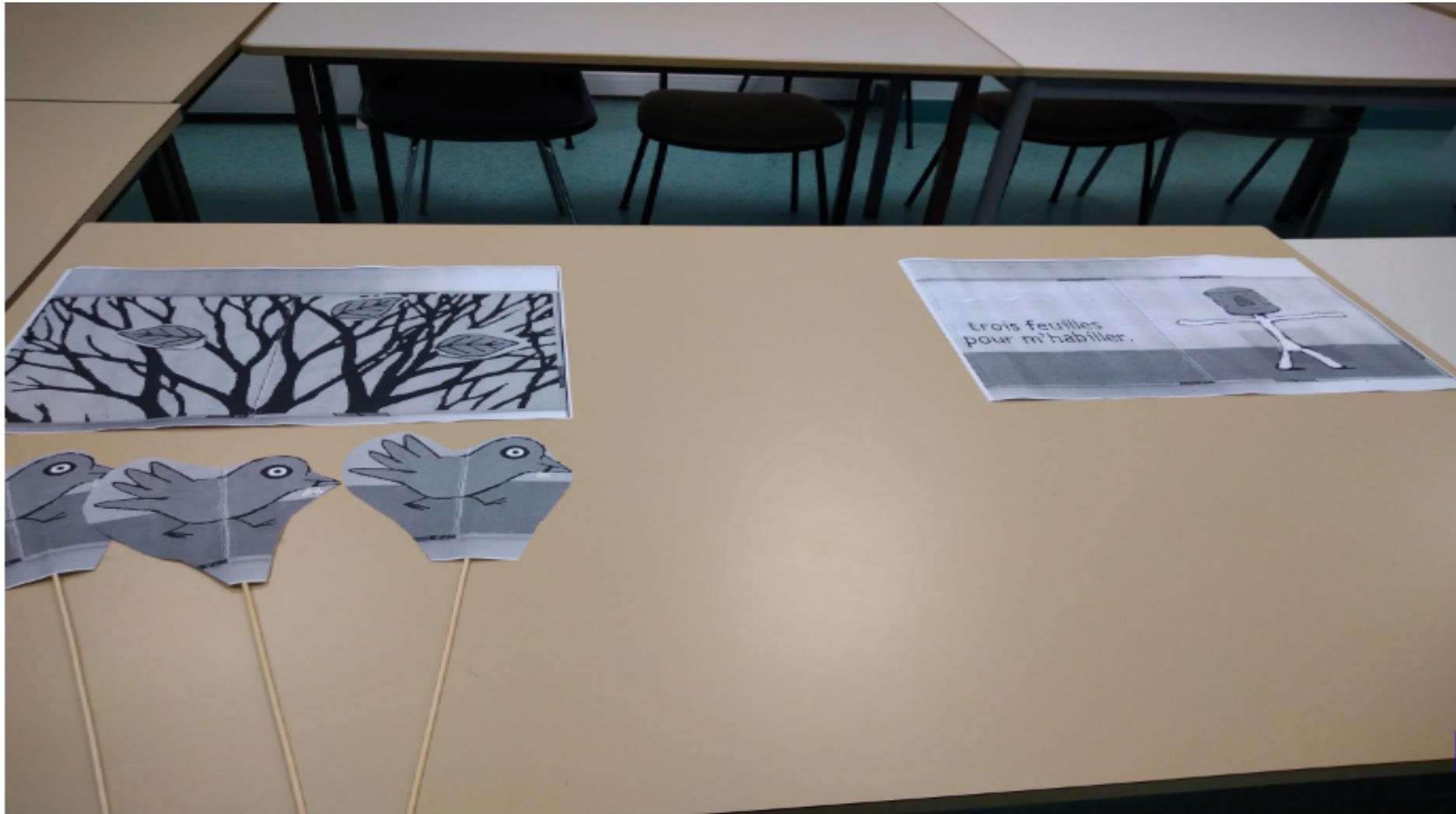
trois feuilles
pour m'habiller.

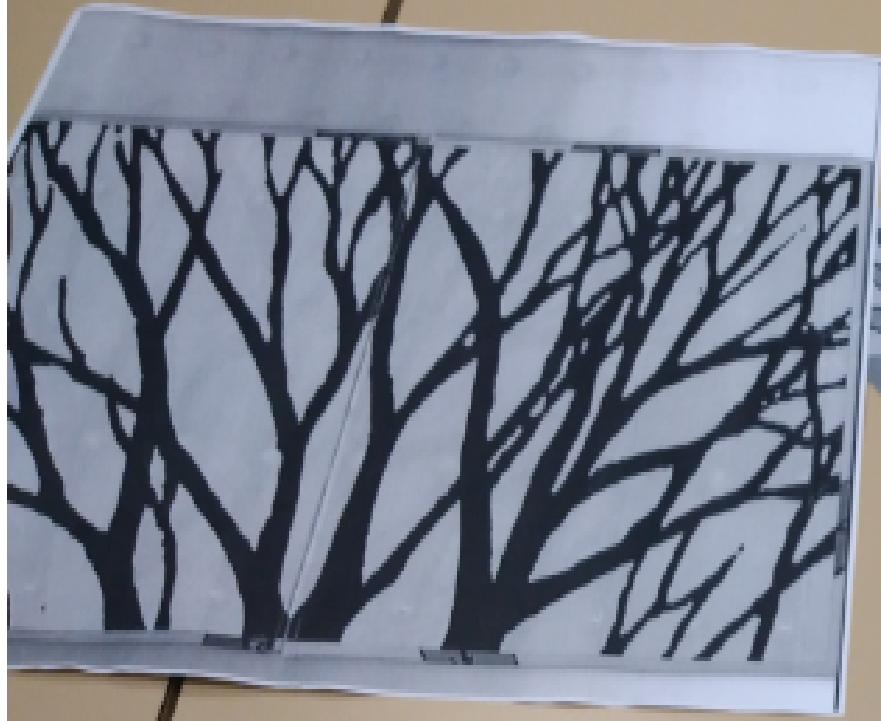


Marottes et feuilles

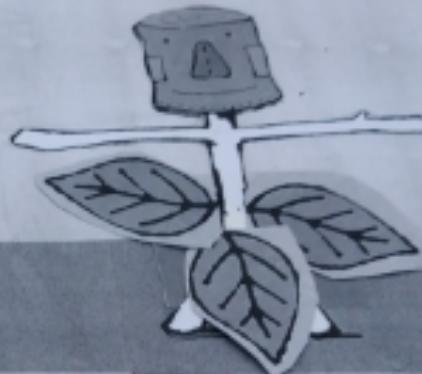


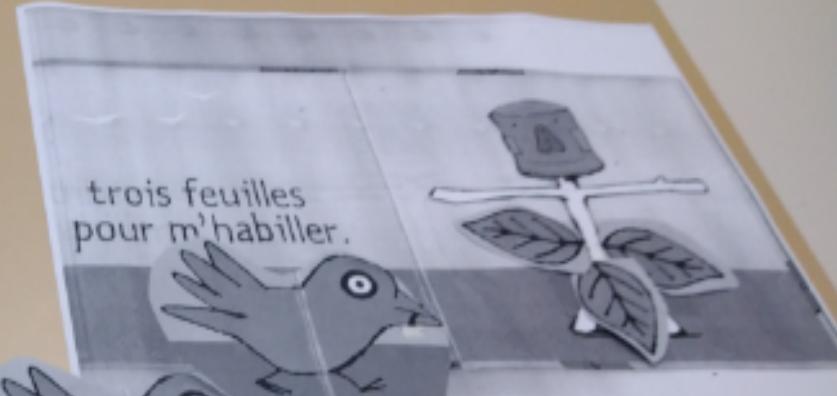
Manipulation





*trois feuilles
pour m'habiller.*





Vocabulaire activité proposée par Micheline Cellier

- Outils pour enseigner le vocabulaire en maternelle

Les gabarits des vêtements

Objectifs :

- Travailler le champ lexical de l'habillement : *débardeur, tee-shirt, chemise, pull, veste, manteau, blouson, maillot de bain, robe, salopette, pantalon, jupe, collant, chaussettes...*
- Travailler le champ lexical de l'état de la garde-robe : *effiloché, rapiécé, découzu, déchiré, usé, troué, raccommodé, taché, étriqué, retrécí, délavé, démodé, bouloché, froissé...*

Niveau : GS

Durée : 20 minutes par jeu.

Matériel : 14 gabarits de vêtements à photocopier (voir pp. 38 à 48).



Fiche 2 – L'état de la garde-robe (séquence de 6 séances).

Contexte

Après un travail d'exploitation sur un album (*Les petits héritages* de E. Bertrand, Éd. du Rouergue, 1999) et l'enrichissement du corpus lexical grâce à des vêtements récupérés dans les familles, l'enseignant(e) expose un projet interdisciplinaire aux élèves : confectionner la garde-robe de l'héroïne de l'album. Celle-ci héritant des vêtements usagés de ses frères et sœurs, chaque élève doit fabriquer un habit un peu abîmé : par exemple, des pantalons rapiécés, une chemise délavée, etc. Il faut alors que l'adjectif choisi corresponde bien à l'habit : seul le pull sera bouloché, par exemple.

Préparation

Suivant la taille du corpus retenu, chaque groupe d'élèves fabrique un ou plusieurs habits, à partir des quatorze **gabarits** (voir pp. 38 à 48).

Ces vêtements doivent ensuite être décorés à l'aide de diverses techniques utilisant l'encre, la peinture, le collage, etc.



Exemples : Coller des fils qui dépassent du gabarit pour *effiloché* ; coller un ou plusieurs carrés de tissus (ou photocopies de tissus) pour *rapiécé* ; estomper le crayon de couleur à l'aide d'une gomme pour *usé* ; coudre le gabarit du collant au niveau du genou pour *raccommodeé* ; photocopier le vêtement en le réduisant par rapport aux autres pour *rétréci* ; passer de l'encre plus ou moins uniformément pour *détaché* ; coller des boules de coton pour *bouloché*.

Des jeux avec les habits fabriqués pour réinvestir le vocabulaire

• Le jeu de la valisette

Objectif : Mémoriser les termes appris.

Les élèves doivent remplir une valisette en fonction d'une contrainte donnée par l'enseignant(e) : sélectionner les vêtements d'été, les vêtements colorés, à motifs, délavés, rapiécés, retrécis... Demander aux élèves de formuler ce qu'ils font en utilisant la structure répétitive : « Dans la valise, je mets... ». Celui qui a placé le plus de vêtements dans la valisette a gagné. Ce jeu est à renouveler, en fonction des acquisitions ou des difficultés des élèves.

• Le jeu du « bérét »

Objectif : Réinvestir le vocabulaire

De « vrais » vêtements sont mélangés aux vêtements fabriqués. Il se joue avec deux équipes ; le but du jeu est de gagner le maximum de vêtements.

Option 1 : Étaler les vêtements fabriqués, en ligne, sur le sol. Placer les deux équipes à environ 5 mètres de part et d'autre des vêtements. Les joueurs sont assis ; seuls deux joueurs, un de chaque équipe, sont debout. Au signal, qui est le nom d'un des vêtements fabriqués, ces enfants doivent l'attraper et donner sa caractéristique pour le remporter.

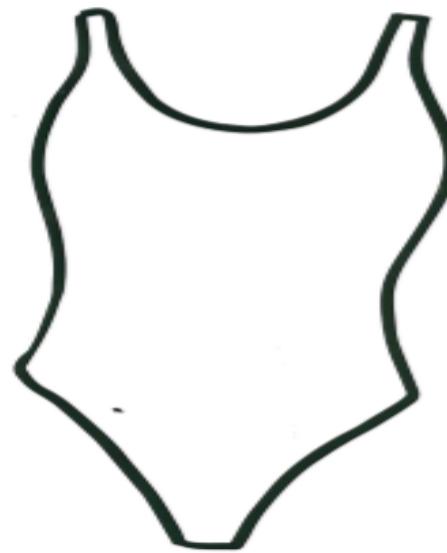
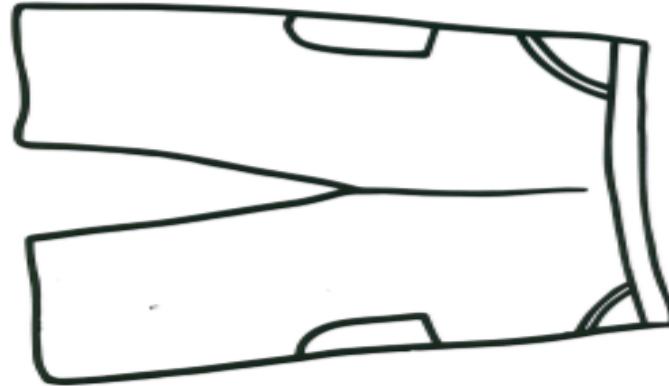
Option 2 : Disposer les « vrais » vêtements au sol et placer les deux équipes à environ 5 mètres de part et d'autre. Les joueurs sont assis ; seuls deux joueurs, un de chaque équipe, sont debout. Montrer un vêtement fabriqué et leur demander d'aller chercher le vrai vêtement qui a la même caractéristique sans omettre de la prononcer. Cette phase de jeu est importante car elle permet de travailler et de vérifier la compréhension des adjectifs composant le corpus.

Cette séance peut être réitérée, en fonction des acquisitions ou des difficultés des élèves.



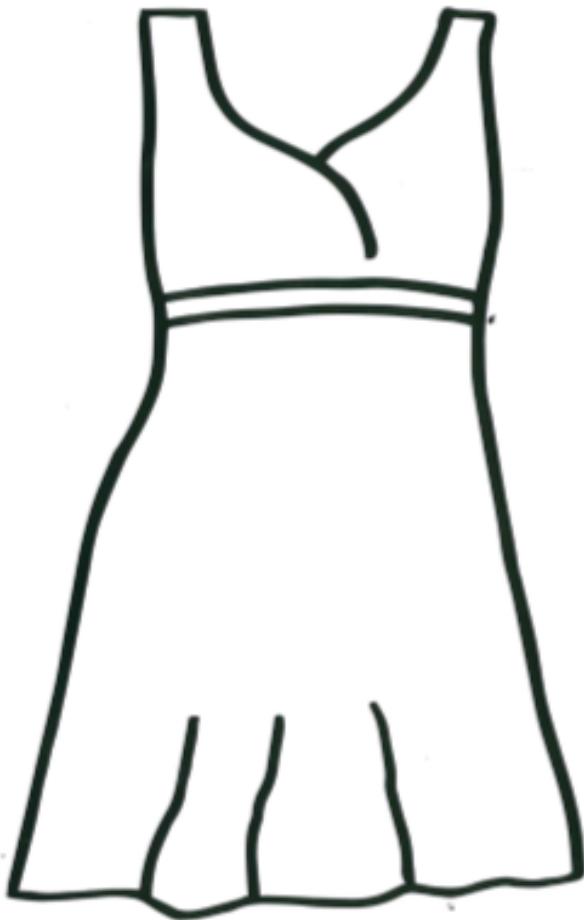
© Bois -- Outils pour enseigner la modélisation à la maternelle

© Bois -- Outils pour enseigner la modélisation à la maternelle

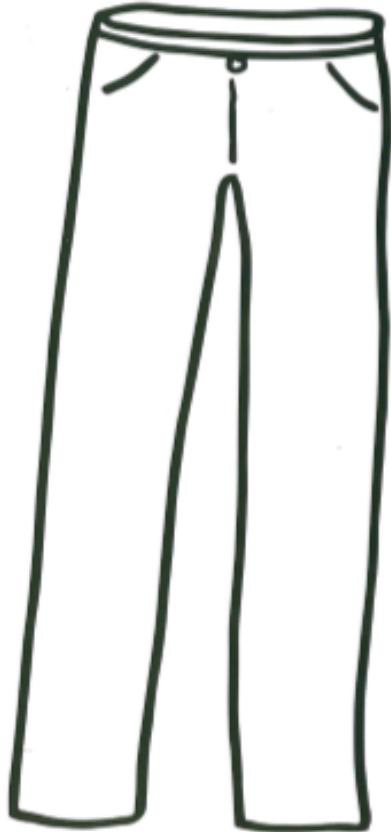




- Cet élément pour encouvrir le buste devient à la mode



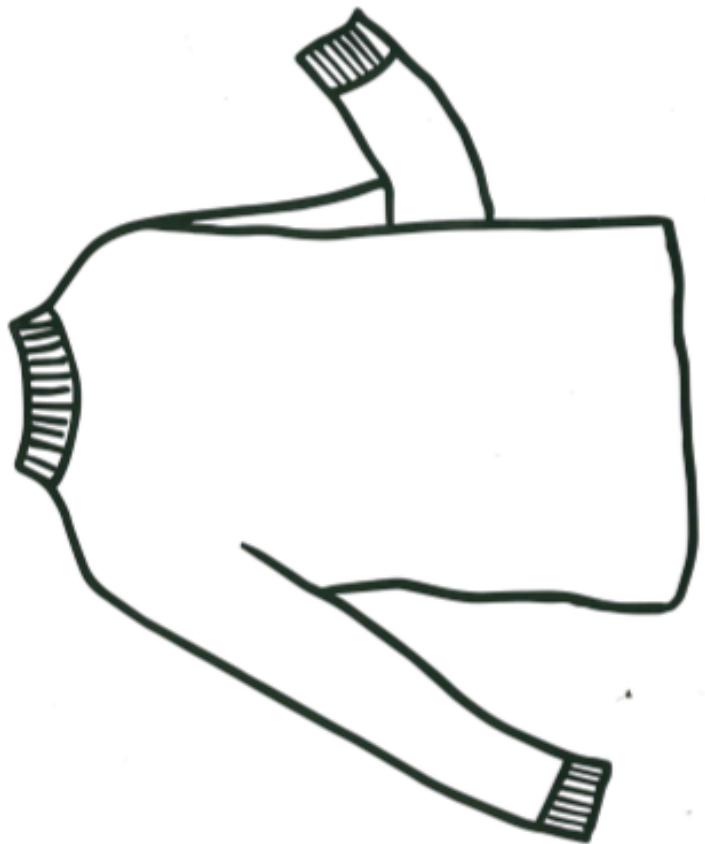
- Cet élément pour encouvrir le buste devient à la mode



© Bébi - Outil pour enseigner le vocabulaire à la maternelle



© Bébi - Outil pour enseigner le vocabulaire à la maternelle



44

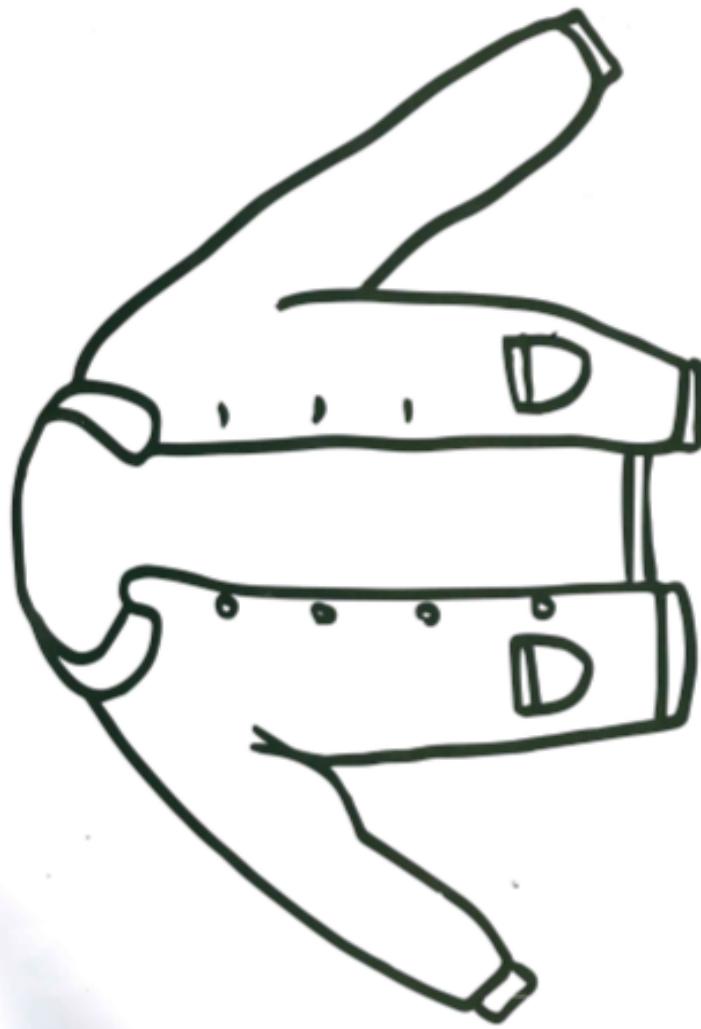
© Bern - Croquis pour enseigner le crochetsage à la maternelle



45



à faire - Outil pour enseigner le masquage à la maternelle



à faire - Outil pour enseigner le masquage à la maternelle



48 t Her - Outfit pour visiter le musée de la mode et du textile

- Florence Breuneval, CPC, Gennevilliers
- Animation pédagogique 2020 « Un mercredi avec un auteur »

Rascal