



## Fiche Ressources Pédagogiques

Sélection 2017-2018 du Prix littéraire jeunesse « Livre Demain »

Catégorie Cycle 1 : PS-MS-GS

### Présentation :

**Ma maison**, Émile JADOUL, éditions Casterman, 2007

[commentaire extrait du site de l'éditeur : <http://www.casterman.com/Jeunesse>]

*Mais qu'est ce que c'est ??! Une maison ? En tout cas, cela fait une belle cachette, se dit petit cochon. Et un terrier tout doux, ajoute petit lapin. Et un poulailler comme il faut, surenchérit poulette. Et même, même une caverne des plus accueillantes, dit encore l'ourson. Sans oublier l'agneau et le caneton, pour faire bonne mesure ! Seulement voilà, cette drôle de maison, c'est aussi... la chaussette de Grand Loup ! Au secours, sauve qui peut ! Chacun promet, juré, qu'on ne l'y reprendra plus.*



Site de l'auteur : <http://www.emilejadoul.be/>

### Pistes pédagogiques :

#### - Le langage dans toutes ses dimensions

- L'oral
  - échanges / débats sur :
    - la **structure répétitive** de l'ouvrage (récit en randonnée, variation de *La Moufle*) > > [cf. document pour exploiter des récits en randonnée](#) ;
    - la présence d'**interjections**, à mettre en lien avec les **émotions** correspondantes ;
    - la notion de **point de vue** (ce que représente la chaussette pour chacun des personnages → appui sur le lexique utilisé [noms + éventuels adjectifs], sur les interjections choisies, sur la ponctuation employée...).
  - **rappel de récit** avec le recours possible à l'enregistrement (cf. [fiche ressources numériques sur les outils d'enregistrement](#)).
- L'écrit
  - En complément du travail sur les spécificités du texte (cf. ci-dessus), **rédaction de nouveaux épisodes** → dictée à l'adulte puis mise en voix des textes produits pour création d'un livre numérique (possibilité d'utiliser l'application BOOK CREATOR sur tablettes [Android](#) / [iOS](#) ou sur PC directement [en ligne avec le navigateur Chrome](#)).

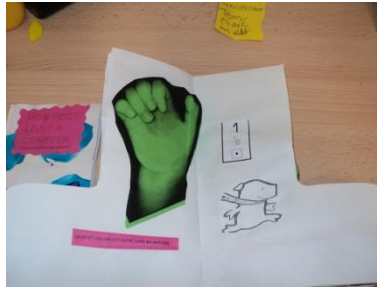
Proposition de trame pour un écrit de travail en lien avec le projet d'écriture proposé			
PERSONNAGE	Ce que représente la chaussette pour lui	Émotion choisie	Interjection correspondante
<i>Un papillon</i>	<i>Un tunnel tout sombre</i>	<i>peur</i>	« Oh la la... »
<i>Une puce</i>	<i>Un trampoline géant</i>	<i>joie</i>	« Youpi ! »
...	...	...	...

- **Explorer le monde**

- **Comparaison entre les personnages de l'histoire et les « vrais » animaux qu'ils figurent** (dans l'histoire, les animaux portent des vêtements, parlent, se déplacent comme des humains, sont presque tous de la même taille sauf le loup...) > appui sur des observations ou des documentaires.
- Travail sur le thème de l'**habitat des animaux** > recherche documentaire sur le véritable habitat des animaux de l'histoire, observations lors d'une visite à la ferme...

- **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée > Construction du nombre**

- Réalisation d'un **livre à compter** à partir des éléments de l'histoire (construction de collections, association des différentes représentations du nombre...)



SOURCE : <http://lamatdesptits.canalblog.com/archives/2014/03/18/29463993.html>

- Mise en place de **situations mathématiques** reprenant les éléments de l'histoire (**matériel** : 1 chaussette, des figurines-animaux dont la quantité sera à ajuster en fonction du niveau des élèves).

Compétence	Description succincte des situations mathématiques
<b>Construire une collection</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>équipotente à une collection donnée</b> &gt; Les élèves doivent placer autant de figurines dans la chaussette qu'il y a d'animaux dessinés sur la carte.</li> <li>- <b>de cardinal donné</b> &gt; Les élèves doivent placer X animaux dans la chaussette.</li> </ul>
<b>Comprendre la construction d'une quantité</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>construire une quantité par itération de l'unité</b> &gt; L'enseignant place, sous les yeux des élèves, X figurines – une à une – dans la chaussette. Les élèves doivent retrouver la quantité totale.</li> <li>- <b>construire une quantité par ajout/retrait d'une unité à la quantité précédente</b> &gt; L'enseignant ajoute ou retire une (ou plusieurs, selon le niveau des élèves) figurine(s) de façon bien visible. Les élèves doivent retrouver la quantité totale.</li> </ul> <p>À chaque étape, la vérification peut se faire par le dénombrement.</p>
<b>Décomposer/recomposer des quantités</b>	<p>Les élèves disposent de X (3 ou 5 par exemple) figurines-animaux. Certains animaux sont à l'intérieur de la chaussette, d'autres à l'extérieur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>rechercher toutes les décompositions de X</b> &gt; Les élèves doivent trouver toutes les façons de partager la collection de X figurines en 2 (par exemple, si <math>X=5</math> alors <math>5 = 0+5 = 1+4 = 2+3...</math>)</li> <li>- <b>trouver le complément à X</b> &gt; Certaines figurines parmi les X dont disposent les élèves sont placées à l'intérieur de la chaussette. Les élèves doivent trouver combien en s'appuyant sur le nombre de figurines restées à l'extérieur de la chaussette.</li> </ul>

- **Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique**

- Se déplacer comme les animaux de l'histoire.