

Petite Orange · Petite section

Douze ateliers pour comprendre, raconter, compter, trier, sentir et créer autour de l'album



L'HISTOIRE

Tout en haut de son arbre, Petite Orange se balance au soleil. Un coup de vent, et la voilà qui tombe ! Un enfant la ramasse, la tient dans ses mains, la sent. Il l'épluche : l'écorce se détache, les quartiers apparaissent. Il en goûte un, il les partage, puis il les presse... et Petite Orange devient un verre de jus. Un album sensoriel pour découvrir un fruit avec tous ses sens, de l'arbre au verre.

LES PERSONNAGES



Petite Orange

une orange qui mûrit au soleil, en haut de son arbre



L'enfant

qui la ramasse, la sent, l'épluche et la goûte



Le jus

la fin du voyage : de l'arbre au verre

COMMENT UTILISER CE DOSSIER

Chaque fiche commence par une **notice enseignant** : objectif d'apprentissage relié au programme, matériel, organisation, consigne à dire, déroulement en étapes, différenciation (« pour aider », « pour aller plus loin »), critères d'observation et vocabulaire. Viennent ensuite les planches à imprimer. Le pied de page indique comment utiliser chaque planche ; le bandeau coloré des pages élèves rappelle la consigne avec des pictogrammes, lue par l'adulte. Les cartes à manipuler ont toujours la taille exacte des cases qui les reçoivent.

PICTOGRAMMES D'USAGE (PIED DE PAGE)

-  À plastifier : cartes, plateaux, jetons
-  Sur papier : fiches de trace, cahier de vie
-  Papier, ne pas plastifier : peinture, découpage, tressage
-  Papier, ou plastifié avec feutre effaçable
-  Document adulte : notices, corrigés

PICTOGRAMMES DE CONSIGNE (POUR L'ÉLÈVE)

- | | |
|---|--|
|  J'observe |  Je trie |
|  Je dis |  Je découpe |
|  Je place |  Je colle |
|  J'ordonne |  Je colorie |
|  Je compte |  Je trace |

À SAVOIR

En petite section, la compréhension précède la production : on fait d'abord montrer, puis nommer. Les ateliers se pratiquent en petits groupes, souvent et brièvement (10 à 15 minutes), et chaque jeu peut ensuite rejoindre le coin autonomie. Une vraie orange sur la table rend tout plus concret.

N°	Atelier	Domaine	L'élève apprend à...	Organisation
02	Raconter avec trois images	Langage oral · temps	remettre trois images dans l'ordre et raconter avec « et puis ».	Regroupement, puis atelier de 4 à 6
03	Imagier et loto	Langage oral · vocabulaire	comprendre et nommer six mots de l'histoire avec leur déterminant ; appairer des images.	Atelier dirigé, 4
04	Reconstituer ORANGE	Langage écrit	associer des lettres identiques et respecter l'ordre gauche-droite d'un modèle.	Atelier dirigé, 4
05	Mon prénom et mon initiale	Langage écrit	reconnaître son prénom et retrouver son initiale en capitales.	Atelier dirigé, 4 à 6
06	Le petit théâtre	Langage oral · récit	rejouer le début de l'histoire avec des marottes : se balancer, souffler, tomber.	Coin théâtre, 2 à 4
07	Je découvre une vraie orange	Vivant · les sens	explorer avec ses cinq sens et dire ce que l'on perçoit.	Atelier dirigé, 4 à 6
08	Les cagettes d'oranges	Maths · quantités	réaliser une collection de 1 à 3 (voire 4) éléments à partir de points ou de doigts.	Atelier dirigé, 4
09	Un quartier pour chacun	Maths · autant que	donner un quartier à chacun (correspondance terme à terme).	Atelier dirigé, 4
10	Trier les couleurs	Maths · tri · langage	trier selon la couleur (orange, jaune, rouge, vert) et nommer les couleurs.	Atelier dirigé puis autonome
11	Petite ou grande ?	Maths · grandeurs	comparer et trier des oranges selon leur taille ; ranger trois oranges.	Atelier dirigé, 4
12	Peindre, coller, tamponner	Arts plastiques	recouvrir une surface ; déchirer, coller ; empreintes de demi-orange et de doigt.	Atelier, 4
13	L'orange en pâte à modeler	Arts · matière	rouler une boule, un colombin, aplatir.	Atelier semi-dirigé, 4 à 6

UNE PROGRESSION POSSIBLE

Semaine 1 · découvrir

- Lire l'album avec une vraie orange (02, grandes images).
- Imagier : montrer puis nommer (03).
- Découvrir une vraie orange avec ses sens (07).
- Explorer la pâte à modeler (13).

Semaine 2 · jouer et raconter

- Ordonner trois images (02).
- Le petit théâtre (06).
- Cagettes avec cases (08).
- Trier les couleurs (10).
- Peinture et empreintes (12).

Semaine 3 · réinvestir

- Loto de l'histoire (03).
- ORANGE et son prénom (04, 05).
- Cagettes sans case, un quartier pour chacun (08, 09).
- Petite ou grande ? (11).
- Raconter à un camarade.

MATÉRIEL À RÉUNIR

- Des oranges de tailles différentes, des clémentines, un citron
- Un presse-agrumes, des petits verres, un panier ou une cagette
- Pâte à modeler orange et verte
- Peinture orange, jaune, verte ; éponges, brosses, papier de soie
- Bâtonnets et ruban adhésif (marottes)
- Pâte adhésive ou velcro, sac opaque

IMPRESSION ET PLASTIFICATION

- Imprimer à 100 % (« taille réelle »), recto seul pour les planches à découper.
- Plastifier puis découper en laissant 2 à 3 mm de bordure, sur le pointillé.
- Les fiches de peinture, de collage et de découpage restent sur papier.
- Conserver chaque jeu dans une pochette avec sa notice.

SÉCURITÉ ET HYGIÈNE

- Le couteau est réservé à l'adulte ; les enfants pressent les moitiés déjà coupées.
- Vérifier les allergies alimentaires (agrumes) et les PAI avant toute dégustation.
- Lavage des mains avant et après la manipulation des aliments.
- Petits jetons et pépins : surveiller les plus jeunes qui portent les objets à la bouche.

AVEC LES FAMILLES

- Afficher l'album et les grandes images à l'accueil.
- Coller la fiche « Ce que j'ai découvert » (07) dans le cahier de vie.
- Proposer de goûter une orange à la maison et de dire ce qu'on sent.

Repère d'impression : ce trait doit mesurer exactement 5 cm. Sinon, imprimer à 100 % (« taille réelle »).

ORDRE DE L'HISTOIRE



Petite Orange se balance au soleil. (p. 3)



L'enfant la ramasse. (p. 11)



Le jus est prêt ! (p. 22)

Récit (02)

1. Petite Orange se balance au soleil ; 2. L'enfant la ramasse ; 3. Le jus est prêt.

Cagettes (08)

Une orange par case ; puis 1, 2, 3 ou 4 oranges sans case. Les points et les doigts disent la même quantité.

Partage (09)

Un quartier pour Léo, un pour Inès, un pour Sami : trois quartiers pour trois assiettes. Les prénoms peuvent être remplacés.

Couleurs (10)

ORANGE : orange, petite orange, carotte, quartier. JAUNE : citron, banane, soleil, pomme jaune. ROUGE : fraise, deux pommes rouges, feuille rouge. VERT : deux feuilles, pomme verte, citron vert.

Tailles (11)

Six petites et six grandes oranges, sur des cartes de même taille. Rangement : petite, moyenne, grande.

Prénom (05)

Ne pas demander de lire tous les prénoms : la carte personnelle sert de modèle stable.

Vocabulaire

l'orange, la branche, la feuille, le quartier, l'écorce, le jus, le soleil, le vent, tomber, ramasser, sentir, éplucher, goûter, presser.