

Attends-moi, Lou ! · Moyenne section

Onze ateliers pour raconter, lire les mots du corps, compter jusqu'à cinq, se repérer, tracer et reconstituer, et neuf ateliers du corps



L'HISTOIRE

Lou dessine un bonhomme : un rond pour la tête, deux yeux, une bouche et deux traits pour les jambes. Papa appelle : on va au parc ! Le bonhomme ouvre un œil, descend de la table et la suit : « Attends-moi, Lou ! » Mais il lui manque tant de choses ! À chaque difficulté, il demande « Comment tu fais ? », Lou lui montre, et avec son petit crayon rouge il se dessine ce qui lui manque : des bras (d'abord immenses), des mains, des oreilles, des doigts, des pieds, un ventre, un nez, des genoux, des coudes, un cou. Lou l'appelle Toc-Toc. Le soir, c'est lui qui dessine Lou... et la nuit, sur la feuille, un œil s'ouvre.

LES PERSONNAGES



Lou

la petite fille qui dessine



Toc-Toc

le bonhomme qui se dessine ce qui lui manque



Papa

qui emmène Lou au parc

COMMENT UTILISER CE DOSSIER

Chaque fiche commence par une **notice enseignant** (objectif et programme, matériel, organisation, consigne, déroulement, différenciation, observation, vocabulaire), puis les planches : le pied de page indique leur usage, le bandeau rappelle la consigne avec des pictogrammes. Les cartes sont un peu plus petites que les cases qui les reçoivent. Les illustrations de l'album sont toujours **entières** (aucun visage coupé) ; pour un mot du corps, Toc-Toc est dessiné avec **seule la partie nommée en couleur**. La cursive est écrite lettres attachées. Les **ateliers du corps** (41 à 50) sont communs aux trois niveaux. Les **étiquettes PS, MS et GS** sont des repères, pas des parcours obligatoires.

PICTOGRAMMES D'USAGE (PIED DE PAGE)

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

PICTOGRAMMES DE CONSIGNE (POUR L'ÉLÈVE)

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

À SAVOIR

En moyenne section, on attend des élèves qu'ils expliquent : justifier l'ordre des images (« il n'a pas encore de ventre »), dire la règle d'un algorithme, épeler un mot, décrire où est Toc-Toc. Les parties du corps se nomment sur soi autant que sur l'image : le corps de l'enfant est le premier support.

N°	Atelier	Domaine	L'élève apprend à...	Organisation
15	Remettre l'histoire dans l'ordre	Langage oral · récit	ordonner six images en justifiant par ce que Toc-Toc a déjà dessiné ; raconter avec le refrain.	Atelier dirigé, 4 à 6
16	Les mots du corps : lettres mobiles	Langage écrit · corps	reconstituer NEZ, COU, BRAS, MAIN, PIED, TÊTE ; nommer les lettres.	Atelier dirigé puis autonome
17	Imagier et memory des objets	Langage oral · vocabulaire	nommer douze objets de l'histoire avec leur déterminant ; memory.	Atelier, 4
18	Gigoti, gigota : les doigts jusqu'à 5	Maths · quantités	montrer une quantité avec ses doigts ; associer main, constellation, collection, chiffre.	Atelier, 4
19	Algorithme des crayons	Maths · algorithmes	continuer une suite AB, AAB, ABB, ABC de crayons bleus, rouges, jaunes.	Atelier, 4 à 6
20	Algorithme : Lou, Toc-Toc et Papa	Maths · algorithmes	continuer une file de personnages ; dire la règle.	Motricité, puis atelier
21	Où est Toc-Toc ?	Espace · langage	placer Toc-Toc selon une consigne (sur, sous, devant, derrière, dans, entre...) et décrire.	Atelier, 4
22	Un petit rond ici, un petit rond là	Graphisme · articulations	tracer de petits ronds fermés dans le sens de l'écriture : genoux et coudes.	Atelier, 6
23	Les boucles de Lou	Graphisme	enchaîner des boucles « à l'endroit » ; dessiner les cheveux de Lou.	Atelier, 6
24	Découper et coller Toc-Toc	Motricité fine · corps	découper droit puis courbe ; reconstituer Toc-Toc.	Atelier, 6
25	Le puzzle du corps	Corps humain	reconstituer Lou (3 bandes) et Toc-Toc (6 pièces) en nommant les parties.	Atelier, 4

N°	Atelier	Domaine	L'élève apprend à...	Organisation
42	Parcours « Attends-moi ! »	Motricité · corps	enchaîner un parcours : ramper, sauter, enjamber, grimper ; décrire ses gestes.	Toute la classe
43	Toc-Toc a dit	Motricité · langage	jouer à « Toc-Toc a dit » en ne bougeant que si la consigne commence par « Toc-Toc a dit ».	Toute la classe
44	Toc, toc, toc : rythmes	Univers sonores	reproduire un rythme de deux ou trois frappes, le coder avec des pastilles.	Toute la classe
45	Les boîtes à odeurs	Corps · sens	associer une odeur à son image ; trier ce qui sent bon et ce qui ne sent pas bon.	Atelier de 4 à 6
46	Le sac à toucher	Corps · sens	décrire un objet au toucher (lisse, rugueux, doux, piquant) avant de le sortir.	Atelier de 4 à 6
47	Mon bonhomme au fil de l'année	Corps · dessin	refaire son bonhomme et le comparer au premier : qu'ai-je ajouté ?	Atelier de 4 à 6
48	Empreintes de mains et de pieds	Arts · corps	compter les doigts sur l'empreinte ; mesurer avec des mains.	Atelier de 4 à 6
49	Notre bonhomme géant	Corps · coopération	placer et nommer toutes les parties du corps sur la silhouette d'un camarade.	Toute la classe
50	Notre album « Et toi, comment tu fais ? »	Langage · écrit	dicter « Comment je fais pour... » et poser pour la photo.	Toute la classe

FAIRE DES CHOIX

Le dossier est volontairement riche : il n'est pas nécessaire de tout faire. Le **parcours essentiel** couvre les apprentissages centraux de l'album (raconter, nommer et représenter le corps), en quatre à cinq semaines environ ; les **ateliers au choix** renforcent, prolongent ou enrichissent selon le temps et les besoins observés. Les étiquettes PS, MS et GS sont des repères : un élève peut avoir besoin d'un support d'une autre section.

Parcours essentiel

15 **L'ordre et les indices** — raconter, justifier.

16 **Les mots du corps** — lettres, ordre, premiers liens lettres-sons.

25 **Le puzzle du corps** — nommer les parties.

18 **Les doigts jusqu'à 5** — une quantité, plusieurs représentations.

21 **Où est Toc-Toc ?** — dire et comprendre les positions.

22 ou 23 **Un atelier de graphisme** — petits ronds ou boucles.

42, 43, 49 **Ateliers du corps** — parcours, consignes, bonhomme géant.

Ateliers au choix

17 **Imagier des objets** — vocabulaire, déterminants.

19, 20 **Algorithmes** — crayons, personnages.

24 **Découper et coller** — motricité fine.

44 à 48 **Autres ateliers du corps** — sens, rythmes, empreintes.

50 **Notre album** — langage, photos.

CE QU'UNE RÉUSSITE PERMET DE CONCLURE

Ordonner des images montre que l'enfant connaît la suite des événements ; la compréhension se vérifie quand il explique une cause (« il n'a pas d'oreilles, il n'entend pas l'oiseau »).

Nommer une partie du corps sur une image ne suffit pas : on vérifie sur soi, sur un camarade, sur une poupée, puis dans le mouvement (« plie les genoux »).

Remplir des cases montre la correspondance une case, un objet ; la quantité se vérifie sans case et à l'oral : « Donne-moi deux oreilles. »

Reconstituer un mot travaille l'ordre et la reconnaissance des lettres ; le principe alphabétique se construit en reliant lettres et sons, et par des essais d'écriture.

Dessiner un bonhomme renseigne sur la représentation du corps, pas sur le « talent » : on compare les dessins d'un même enfant au fil de l'année (fiche 47).

UNE PROGRESSION POSSIBLE

Étape 1 · comprendre

- Lectures ; remettre en ordre (15).
- Imagier et memory (17).
- Puzzle du corps (25).
- Ateliers du corps : parcours (42), Toc-Toc a dit (43).

Étape 2 · s'entraîner

- Mots du corps (16).
- Doigts jusqu'à 5 (18) ; algorithmes (19, 20).
- Petits ronds (22).
- Ateliers du corps : rythmes (44), odeurs (45), toucher (46).

Étape 3 · créer

- Où est Toc-Toc ? (21).
- Boucles de Lou (23) ; découper Toc-Toc (24).
- Ateliers du corps : bonhomme géant (49), album (50).

MATÉRIEL À RÉUNIR

- Crayons de couleur bleus, rouges, jaunes
- Ciseaux droitier et gaucher, colle
- Un banc, un cerceau, un tunnel (motricité)
- Des marrons, des jetons
- Pâte adhésive ; pinces à linge (pions)
- Un miroir

IMPRESSION ET PLASTIFICATION

- Imprimer à 100 % (« taille réelle »), recto seul pour les planches à découper : les tailles des cases et des pièces en dépendent.
- Plastifier puis découper sur le pointillé ; le gros trait noir est pour les élèves (découpage).
- Les fiches de graphisme, d'écriture, de dessin et de découpage restent sur papier.
- Imprimer en couleurs les planches où la couleur porte le sens (bleu de Lou, rouge de Toc-Toc, tri, tableau à double entrée).
- Conserver chaque jeu dans une pochette avec sa notice.

SÉCURITÉ ET HYGIÈNE

- Rien ne se met à la bouche : jetons, pièces, pâte à modeler, petits marrons.
- Ateliers de goût et d'odeurs : vérifier les allergies et les PAI ; jamais d'huiles essentielles.
- Petites pièces (lettres, pions) : les compter avant de ranger.
- Motricité : un espace dégagé, des tapis pour les sauts.

AVEC LES FAMILLES

- Afficher l'album et le « fil de l'histoire » (fiche 06) à l'accueil.
- Demander aux familles une photo de l'enfant en train de faire un geste (sauter, sentir, écouter) pour le livre de classe (50).
- Garder le bonhomme de début d'année et le montrer en fin d'année (47).

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

ORDRE DE L'HISTOIRE (6 IMAGES)



1

Lou dessine un bonhomme.



2

Deux bras immenses ! Patatras !



3

Deux oreilles : il entend l'oiseau !



4

Un ventre : le biscuit va dedans !



5

Deux genoux : il saute haut, très haut !



6

Un cou : « Coucou, Papa ! »

Récit (15)

Ordre : p. 3, 8, 14, 20, 26, 34. Indice : Toc-Toc a chaque fois quelque chose de plus. Accepter toute explication cohérente.

Mots (16)

NEZ, COU (3 lettres), BRAS, MAIN, PIED, TÊTE (4 lettres). TÊTE : accent circonflexe ; la lettre Ê est fournie.

Doigts (18)

Chaque main de Toc-Toc appelle trois cartes : constellation, marrons, chiffre.

Algorithmes (19, 20)

Crayons : BR, BBR, RBB, BRJ. Personnages : LT, LLT, PLT, LTT.

Positions (21)

Sur, sous, devant, derrière le banc ; dans le bac à sable ; en haut du toboggan ; à côté de Lou ; entre Lou et le chien.

Graphisme (22, 23)

Petits ronds : départ en haut, vers la gauche. Boucles : on monte vers la droite, on tourne, on redescend (comme l et e).

Puzzle (25)

Lou est entière sur le modèle et sur les bandes : les coupes passent sous le menton et sous la jupe, jamais sur le visage.