

Attends-moi, Lou ! • Grande section

Quatorze ateliers pour raconter, écrire, compter, raisonner, représenter le corps en mouvement et cuisiner, 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 grande section, chaque atelier vise une explication : pourquoi cet ordre, pourquoi Toc-Toc ne peut pas sauter, avec quoi on sent ? On fait anticiper avant de vérifier et justifier avec les mots du domaine. Les articulations (épaule, coude, poignet, hanche, genou, cheville) se situent d'abord sur soi, dans le mouvement.

N°	Atelier	Domaine	L'élève apprend à...	Organisation
27	La chronologie complète	Langage oral et écrit	ordonner huit images, justifier, associer chaque image à sa phrase.	Atelier, 4 à 6
28	Dictée à l'adulte : un nouvel épisode	Langage écrit · production	inventer et dicter un épisode sur la structure de l'album ; l'illustrer.	Groupe de 4 à 6
29	Combien de syllabes ?	Phonologie	scander, dénombrer et classer des mots de 1, 2 ou 3 syllabes.	Atelier, 4 à 6
30	Le son du début : [p], [b], [k]	Phonologie	repérer le phonème d'attaque ; distinguer [p] et [b].	Atelier dirigé, 4
31	Un mot, trois écritures	Langage écrit	associer capitales, script et cursive d'un même mot.	Atelier, 4
32	Copier en cursive	Écriture	copier des mots du corps et deux groupes de mots de l'album en cursive.	Atelier dirigé, 6
33	Dix doigts	Maths · nombres	dénombrer jusqu'à 10 ; compléments à 5 et à 10 ; décompositions.	Atelier, 4
34	Le jeu des traces de pas	Maths · jeu de piste	lancer le dé, avancer d'autant de pas, lire des cases spéciales.	Jeu de 2 à 4
35	Tableau à double entrée	Maths · logique	placer des cartes selon la couleur et la partie du corps.	Atelier, 4
36	Labyrinthes	Espace · graphisme	anticiper un trajet ; tracer sans toucher les murs.	Autonomie
37	Dessiner un bonhomme complet	Corps · dessin	dessiner Toc-Toc puis soi, de plus en plus complet ; se dessiner en train de sauter.	Atelier, 6
38	Le pantin articulé	Corps · articulations	fabriquer un pantin à attaches parisiennes ; nommer les articulations.	Atelier, 4 avec l'adulte
39	Les cinq sens	Corps · sens	associer organe et fonction ; trier des images.	Atelier, 4 à 6
40	La recette des crêpes	Écrit fonctionnel · goût	lire une recette, suivre les étapes, décrire les goûts.	Groupe de 6 à 8, deux adultes

N°	Atelier	Domaine	L'élève apprend à...	Organisation
42	Parcours « Attends-moi ! »	Motricité · corps	jouer le parcours en duo : l'un invente, l'autre imite ; plier genoux et coudes.	Toute la classe
43	Toc-Toc a dit	Motricité · langage	mener le jeu ; nommer les articulations (épaule, coude, poignet, hanche, genou, cheville).	Toute la classe
44	Toc, toc, toc : rythmes	Univers sonores	inventer, coder et jouer une partition de rythmes corporels à plusieurs.	Toute la classe
45	Les boîtes à odeurs	Corps · sens	formuler des hypothèses, puis vérifier ; associer odorat et nez, goût et langue.	Atelier de 4 à 6
46	Le sac à toucher	Corps · sens	deviner et décrire avec plusieurs mots ; faire deviner à un camarade.	Atelier de 4 à 6
47	Mon bonhomme au fil de l'année	Corps · dessin	se dessiner en mouvement ; observer ses progrès d'un dessin à l'autre.	Atelier de 4 à 6
48	Empreintes de mains et de pieds	Arts · corps	comparer des tailles de mains, de pieds ; ranger du plus petit au plus grand.	Atelier de 4 à 6
49	Notre bonhomme géant	Corps · coopération	légender la silhouette avec des étiquettes-mots ; ajouter les articulations.	Toute la classe
50	Notre album « Et toi, comment tu fais ? »	Langage · écrit	écrire avec l'adulte la page du livre de classe ; lire sa phrase aux autres.	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

27 **Chronologie complète** — indices, causes.

28 **Dictée à l'adulte** — produire un épisode.

29, 30 **Syllabes et sons** — conscience phonologique.

32 **Copier en cursive** — le geste, montré par l'adulte.

33 **Dix doigts** — compléments, décompositions.

37, 38 **Bonhomme et pantin** — représenter le corps articulé.

39 **Les cinq sens** — organe et fonction.

Ateliers au choix

31 **Trois écritures** — capitales, script, cursive.

34, 35 **Jeu de piste, double entrée** — nombres et logique.

36 **Labyrinthes** — anticiper un chemin.

40 **Recette des crêpes** — écrit fonctionnel, goût.

42 à 50 **Ateliers du corps** — selon le projet de classe.

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

- Chronologie complète (27).
- Syllabes (29) ; trois écritures (31).
- Labyrinthes (36).
- Ateliers du corps : parcours (42), Toc-Toc a dit (43).

Étape 2 · s'entraîner

- Dictée à l'adulte (28).
- Son d'attaque (30) ; copie en cursive (32).
- Dix doigts (33) ; jeu de piste (34) ; double entrée (35).
- Ateliers du corps : rythmes (44), odeurs (45), toucher (46).

Étape 3 · créer

- Dessiner un bonhomme (37) ; pantin (38).
- Les cinq sens (39) ; recette (40).
- Bonhomme géant (49) ; album de classe (50).

MATÉRIEL À RÉUNIR

- Attaches parisiennes, papier épais, perforateur (adulte)
- Un miroir, un bandeau
- Ingrédients et ustensiles pour les crêpes
- Un dé à points, des pions
- Crayons de couleur, feutres fins, ardoises
- Grandes feuilles de papier kraft (silhouettes)

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 (8 IMAGES)



1

Lou dessine un bonhomme.



2

Deux bras immenses ! Patatras !



3

Deux mains toutes rondes : en route pour le parc !



4

Deux oreilles : il entend l'oiseau !



5

Deux pieds : des traces dans le sable !



6

Un gros nez rouge : snif, snif !



7

Deux coudes : un gros câlin !



8

À son tour, Toc-Toc dessine.

Récit (27)

Ordre : p. 3, 8, 12, 14, 18, 22, 30, 35. Justification attendue : ce que Toc-Toc a déjà, ce qui lui manque encore.

Syllabes (29)

1 : Lou, nez, pied, chien. 2 : Papa, crayon, marron, oiseau, biscuit, Toc-Toc. 3 : toboggan, lampadaire, pantalon, chocolat.

Sons (30)

[p] : Papa, pied, pomme, pantalon. [b] : biscuit, bras, bottes, banc. [k] : crayon, cou, crêpe, coude.

Nombres (33)

Deux mains : 10, 9, 8, 8, 7, 6, 6, 6, 3. Doigts cachés pour 5 : 2, 4, 1, 3, 5 ; pour 10 : 3, 4, 1.

Jeu (34)

Cases spéciales : 4, 9, 13, 18, 22, 26. On compte à partir de la case suivante.

Pantin (38)

11 pièces, 9 attaches : cou, épaules, coudes, hanches, genoux. Le poignet et la cheville se nomment sur soi.

Sens (39)

Voir, entendre, sentir, goûter, toucher : deux cartes par sens, une page de l'album et une image de Lou.

Cursive (31, 32)

Police Borel (Rosalie Wagner, SIL OFL), lettres attachées, en minuscules ; à adapter au modèle de la classe.