

Les trois trous · Moyenne section

Onze ateliers pour raconter, lire les premiers mots, compter jusqu'à six, se repérer, tracer, découper et observer



L'HISTOIRE

Nou la souris, Pim le lapin et Bibi le hérisson ont une cabane rien qu'à eux. Nou apporte le goûter, Pim une couverture. Allongés, ils découvrent trois trous dans le toit : un petit, un moyen, un grand, « trois fenêtres pour regarder les nuages ». Mais un nuage gris arrive : une goutte tombe sur le nez de Nou, une autre sur l'oreille de Pim. Dehors, il faut couvrir les trous. Au pied de l'arbre, Pim trouve trois feuilles. La petite est trop petite pour le grand trou : elle couvre le petit. La moyenne couvre le trou du milieu. Pour le grand trou, il faut la grande feuille... et les trois amis ensemble. La pluie tombe : pas une goutte dans la cabane, le goûter est sauvé ! Dans la boîte, un escargot mange leur salade : lui aussi s'est mis à l'abri.

LES PERSONNAGES



Nou

une souris, qui apporte le goûter



Pim

un lapin, qui apporte la couverture



Bibi

un hérisson... au gros ventre !

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 et étiquettes à découper sont toujours plus petites que les cases qui les reçoivent ; les feuilles à poser sur un trou, elles, sont calculées pour cacher leur trou mais pas le trou plus grand. Les mots en cursive sont écrits avec des lettres attachées.

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

À SAVOIR

En moyenne section, on attend des élèves qu'ils expliquent ce qu'ils font : dire la règle d'un motif, justifier l'ordre des images, épeler un mot, dire où est un personnage, expliquer pourquoi une feuille est trop petite. La verbalisation est un objectif à part entière de chaque atelier.

N°	Atelier	Domaine	L'élève apprend à...	Organisation
15	Remettre l'histoire dans l'ordre	Langage oral · temps	ordonner 4 puis 5 images et raconter avec des connecteurs et « parce que ».	Atelier dirigé, 4 à 6
16	Reconstituer les mots	Langage écrit	reconstituer TROU, NUAGE, GOUTTE, CABANE avec des lettres mobiles et épeler.	Atelier dirigé puis autonome
17	Imagier et memory	Langage oral · vocabulaire	nommer douze mots de l'histoire et les retrouver au memory.	Atelier dirigé puis autonome
18	Dés, doigts et gouttes	Maths · nombres	associer trois représentations d'une quantité, de 1 à 6 ; dénombrer.	Atelier dirigé, 4
19	Motifs : trois tailles de feuilles	Maths · motifs	prolonger un motif AB, ABC, AAB et dire la règle ; trouver une erreur.	Atelier dirigé puis autonome
20	Motifs : Nou, Pim et Bibi	Maths · motifs	prolonger AB, ABC, ABB et AAB avec les personnages et la pluie.	Atelier dirigé puis autonome
21	Où sont-ils ?	Espace · langage	comprendre et dire dans, devant, derrière, sur, au-dessus, à côté ; placer selon une consigne.	Atelier dirigé, 4 à 6
22	La pluie tombe	Geste graphique	tracer des traits verticaux, obliques, et la forme d'une goutte.	Atelier dirigé, 6
23	Ronds et spirales	Geste graphique	tracer des ronds autour des trous et la spirale de la coquille.	Atelier dirigé, 6
24	Découper pour couvrir	Motricité fine	découper droit, vagues, zigzags, puis trois feuilles ; les coller sur leur trou.	Atelier dirigé, 4
25	Les animaux de l'histoire	Vivant · lexique	reconnaître la souris, le lapin, le hérisson et l'escargot à partir d'un détail.	Atelier dirigé, 4 à 6

UNE PROGRESSION POSSIBLE

Semaine 1 · comprendre

- Lectures de l'album, grandes images (15).
- Imagier des mots de l'histoire (17).
- Les animaux de l'histoire (25).
- La pluie : traits verticaux (22).

Semaine 2 · s'entraîner

- Ordonner 4 puis 5 images (15).
- Cartes-mots TROU, NUAGE (16).
- Dés, doigts, gouttes jusqu'à 4 (18).
- Motifs de feuilles (19).
- Ronds autour des trous (23).

Semaine 3 · approfondir

- GOUTTE, CABANE (16).
- Jusqu'à 6 (18) ; motifs des trois amis (20).
- Où sont-ils ? (21).
- Découper et couvrir (24), memory (17), spirales (23).

MATÉRIEL À RÉUNIR

- Une tente ou une table couverte d'un drap, pour vivre les positions
- Barquettes de rangement par mot et par jeu
- Un vrai dé, des jetons
- Ciseaux droitier / gaucher, papier épais vert
- Feutres effaçables, rubans, craies
- Documentaires ou photos de souris, lapin, hérisson, escargot

IMPRESSION ET PLASTIFICATION

- Imprimer à 100 % (« taille réelle »), recto seul pour les planches à découper : les tailles des trous et des feuilles en dépendent.
- Plastifier puis découper sur le pointillé (les feuilles : en suivant leur contour).
- Les fiches de peinture, de graphisme, d'écriture et de découpage restent sur papier.
- Conserver chaque jeu dans une pochette avec sa notice.

SÉCURITÉ ET HYGIÈNE

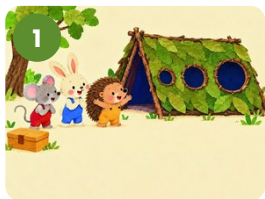
- Rien ne se met à la bouche : feuilles ramassées, petits jetons.
- Ciseaux : apprendre à les tenir et à les transporter fermés.
- Feuilles ramassées dehors : éviter les plantes inconnues ; se laver les mains au retour.
- Petits objets (lettres, jetons) : les compter avant de ranger.

AVEC LES FAMILLES

- Chercher en famille des choses petites, moyennes et grandes (19).
- Afficher le motif inventé par l'enfant (19, 20).
- Exposer les cabanes aux feuilles collées (24).

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

ORDRE DE L'HISTOIRE (5 IMAGES)



1
Nou, Pim et Bibi ont une cabane.



2
Une goutte tombe sur le nez de Nou.



3
Pim trouve trois feuilles.



4
Ensemble, ils couvrent le grand trou.



5
Pas une goutte : le goûter est sauvé !

Récit (15)

À 4 images : retirer la cabane du début. Accepter toute formulation qui respecte l'ordre et la cause (il pleut, alors il faut couvrir les trous).

Mots (16)

TROU (4 lettres), NUAGE (5), GOUTTE (6, avec deux T), CABANE (6, avec deux A).

Motifs (19, 20)

AB, ABC, AAB, ABB : chaque bande se termine sur un motif complet. Bande « erreur » (19) : la 5e case devrait être une petite feuille.

Positions (21)

Nou dans la cabane, Pim devant, Bibi derrière, l'escargot sur le toit, le nuage au-dessus, la boîte à côté.

Graphisme (22, 23)

Traits de haut en bas, du point vert au rond bleu. Ronds : départ en haut, sens inverse des aiguilles d'une montre. Spirale : du centre vers l'extérieur.

Découpage (24)

Trous de 2, 3, 4 et 4,8 cm ; chaque feuille découpée cache son trou mais pas le suivant.

Animaux (25)

Oreille ronde et moustaches : la souris (Nou). Longues oreilles : le lapin (Pim). Piquants : le hérisson (Bibi). Coquille : l'escargot.