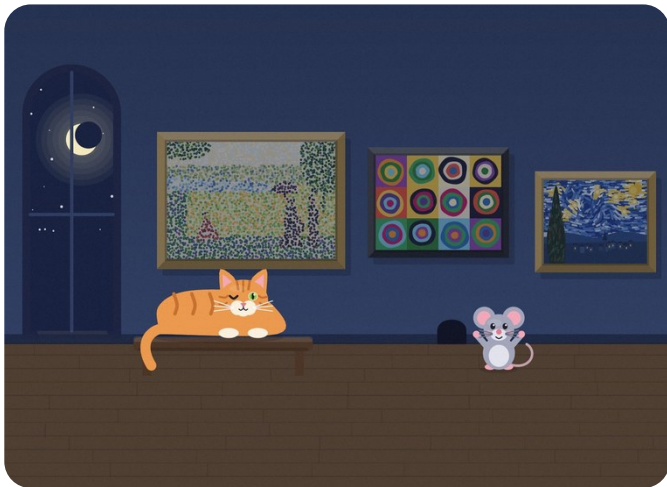


Où es-tu, Pipa ? • Petite section

Douze ateliers pour comprendre, raconter, compter, comparer, trier et créer, et huit ateliers d'artiste autour des tableaux de l'album



L'HISTOIRE

Le soir, quand le musée ferme ses portes, Pipa la souris sort de son trou et propose à Basile, le gros chat du musée, une partie de cache-cache. Basile compte jusqu'à dix et hop ! Pipa saute dans un tableau. Elle devient un petit point gris dans le parc aux mille points, se roule en boule au milieu d'un rond, plonge dans la grande vague, rit parmi les étoiles, se cache dans un château de carrés et de triangles... À chaque fois, un détail la trahit : « Trouvée ! » Mais à la dernière partie, Pipa reste introuvable. Basile cherche partout, s'inquiète, tend l'oreille : au creux d'une spirale de l'arbre doré, Pipa s'est endormie. Basile la ramène sur son dos. Au matin, c'est lui qui se cache... et seule une petite fille aperçoit le bout de sa queue dans un tableau.

LES PERSONNAGES ET LES TABLEAUX



Pipa

la petite souris qui adore se cacher



Basile

le gros chat roux du musée



Les tableaux

sept peintres, « à la manière de »

COMMENT UTILISER CE DOSSIER

Chaque fiche commence par une **notice enseignant** : objectif 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 chacune, le bandeau coloré 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 tableaux à poser dans un cadre dépassent juste de son ouverture. Les images de l'album gardent leurs proportions et les mots en cursive sont écrits lettres attachées. Les **ateliers d'artiste** (fiches 41 à 50) sont communs aux trois niveaux : chacun part d'une situation de recherche, puis propose « Mes essais », « Ma création » et un support guidé par section ; la fiche 41 en présente la démarche. **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 : 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
- Je compte
- Je trie
- Je découpe
- Je colle
- Je colorie
- Je trace
- Je peins

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). Jouer vraiment à cache-cache rend l'histoire très concrète. Dans les ateliers d'artiste, on privilégie le geste, la matière et les choix de l'enfant, pas la ressemblance.

N°	Atelier	Domaine	L'élève apprend à...	Organisation
02	Raconter trois moments de l'histoire	Langage oral · récit	raconter trois moments avec trois images (Basile compte, Atchoum !, Pipa endormie sur son dos) ; dire comment Basile a trouvé Pipa.	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 PIPA et BASILE	Langage écrit	reconstituer les prénoms des héros avec des lettres mobiles, de gauche à droite.	Atelier dirigé, 4
05	Mon prénom et mon initiale	Langage écrit	reconnaître son prénom en capitales et retrouver son initiale.	Atelier dirigé, 4 à 6
06	Le petit théâtre du cache-cache	Langage oral · récit	rejouer le cache-cache avec des marottes ; dire « Où es-tu, Pipa ? » et « Trouvée ! ».	Coin théâtre, 2 à 4
07	Les bruits de l'histoire	Arts · univers sonores	produire les bruits de l'histoire avec sa voix et son corps, fort ou doucement, en suivant une partition.	Regroupement
08	Les étoiles : 1, 2, 3	Maths · quantités	réaliser une collection de 1 à 3 étoiles à partir de points ou de doigts.	Atelier dirigé, 4
09	Une Pipa dans chaque tableau	Maths · autant que	poser une Pipa dans chaque tableau, ni plus ni moins (correspondance terme à terme).	Atelier dirigé, 4
10	Rouge, jaune, bleu	Maths · tri · arts	trier les objets du peintre selon les trois couleurs du tableau de Mondrian.	Atelier dirigé puis autonome
11	Petit, moyen, grand : le bon cadre	Maths · grandeurs	trouver par essais le tableau qui remplit chaque cadre ; employer petit, moyen, grand.	Atelier dirigé, 4
12	Des points et des tourbillons	Arts plastiques	peindre des points comme Seurat et des tourbillons comme Van Gogh.	Atelier, 4
13	Pâte à modeler : Pipa et les ronds	Arts · matière	rouler des boules de trois tailles et un boudin pour fabriquer Pipa ; enrouler.	Atelier semi-dirigé, 4 à 6

N°	Atelier	Domaine	L'élève apprend à...	Organisation
42	Peindre avec des points	Arts · Seurat	essayer bouchon, doigt, éponge pour faire des points ; inventer un jardin où Pipa se cache.	Atelier de 4 à 6
43	Des ronds dans des carrés	Arts · Kandinsky	tamponner avec des objets ronds : plein ou anneau ? ; organiser des ronds pour cacher Pipa.	Atelier de 4 à 6
44	La grande vague	Arts · Hokusai	déchirer, coller des papiers bleus ; choisir une écume (coton, éponge...).	Atelier de 4 à 6
45	Le ciel qui tourbillonne	Arts · Van Gogh	chercher au sol, avec le bras, une trace qui tourne ; peindre un ciel qui bouge.	Atelier de 4 à 6
46	Un château de formes	Arts · Klee	construire librement le château de Pipa avec de grandes formes ; montrer sa cachette.	Atelier de 4 à 6
47	L'arbre qui brille	Arts · Klimt	toucher et coller des matières qui brillent ; ajouter sa branche au grand arbre collectif.	Atelier de 4 à 6
48	Lignes noires et couleurs	Arts · Mondrian	poser librement des bandes noires, voir apparaître des cases, en peindre quelques-unes.	Atelier de 4 à 6
49	La nouvelle cachette de Pipa	Arts · création	inventer une nouvelle cachette pour Pipa avec le procédé de son choix.	Atelier de 4 à 6
50	Notre musée de classe	Exposer · langage	montrer son œuvre aux visiteurs ; jouer à « Où es-tu, Pipa ? » dans l'exposition.	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, 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, pas des parcours obligatoires : un élève peut avoir besoin d'un support d'une autre section.

Parcours essentiel

02

Raconter trois moments — comprendre le récit, dire comment Basile trouve Pipa.

03

Imagier et loto — les mots de l'histoire.

06

Le petit théâtre — rejouer le cache-cache, dire « Où es-tu, Pipa ? ».

05

Mon prénom — reconnaître son prénom.

08

Les étoiles : 1, 2, 3 — les petites quantités, vérifiées à l'oral.

42 ou 43

Un atelier d'artiste — la démarche complète : essais, création, paroles.

50

Notre musée de classe — montrer son œuvre et la nommer.

Ateliers au choix

04

PIPA et BASILE — lettres mobiles, après le prénom.

07

Les bruits de l'histoire — univers sonore, voix et corps.

09, 10, 11

Maths au choix — autant que ; trier ; petit, moyen, grand.

12, 13

Points, tourbillons, pâte — geste et matière.

44 à 49

Autres ateliers d'artiste — selon l'intérêt des élèves et le temps.

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 un indice, une cause, une émotion.

Remplir des cases

montre la correspondance une case, un objet ; la quantité se vérifie sans case et à l'oral : « Donne-moi trois étoiles. »

Réciter la suite

n'est pas encore dénombrer : on vérifie avec une collection et de petits problèmes (« combien en manque-t-il ? »).

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.

Suivre un modèle

travaille un geste ou une technique ; la création s'observe quand l'enfant choisit, essaie et explique ses choix.

UNE PROGRESSION POSSIBLE

Étape 1 · découvrir

- Lire l'album ; trois moments (02).
- Imagier : montrer puis nommer (03).
- Les bruits de l'histoire (07).
- Atelier d'artiste : les points de Seurat (42).

Étape 2 · jouer et raconter

- Le petit théâtre (06).
- Les étoiles : 1, 2, 3 (08).
- Rouge, jaune, bleu (10).
- Points et tourbillons (12).
- Ateliers d'artiste : Kandinsky, Hokusai, Van Gogh (43 à 45).

Étape 3 · créer et exposer

- Loto (03) ; PIPA, BASILE et son prénom (04, 05).
- Une Pipa par tableau (09) ; le bon cadre (11).
- Pâte à modeler (13).
- Ateliers d'artiste : Klee, Klimt, Mondrian (46 à 48).
- Nouvelle cachette (49) ; musée de classe (50).

MATÉRIEL À RÉUNIR

- Une peluche de souris et une de chat ; trois cadres photo vides
- Gouache (bleu, jaune, rouge, vert, doré), cotons-tiges, bouchons de liège, gommettes
- Pâte à modeler grise, rose et orange
- Papiers bleus à déchirer, bandes de papier noir pré-découpées
- Bâtonnets et ruban adhésif (marottes)
- Pâte adhésive pour l'exposition

IMPRESSION ET PLASTIFICATION

- Imprimer à 100 % (« taille réelle »), recto seul pour les planches à découper : les tailles des cases et des cadres en dépendent.
- Plastifier puis découper sur le pointillé.
- Les fiches de peinture, de graphisme, d'écriture et de découpage restent sur papier, épais pour la peinture.
- Imprimer en couleurs les cartes d'identité des tableaux, la planche de formes (46), l'affiche et les billets (50).
- Conserver chaque jeu dans une pochette avec sa notice.

SÉCURITÉ ET HYGIÈNE

- Rien ne se met à la bouche : jetons, gommettes, pâte à modeler, bouchons.
- Peinture : tabliers, tables protégées, mains lavées après l'atelier.
- Petits objets (lettres, jetons Pipa) : les compter avant de ranger.
- Jouer « le soir au musée » dans la pénombre : garder une veilleuse.

AVEC LES FAMILLES

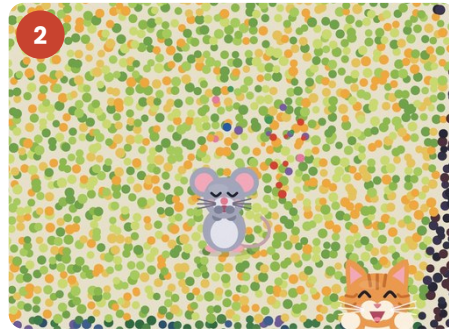
- Afficher l'album et les cartes d'identité des tableaux à l'accueil.
- Inviter les familles au vernissage du musée de classe (50).
- Chercher à la maison une image, une affiche, une carte postale : qui l'a peinte ?

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

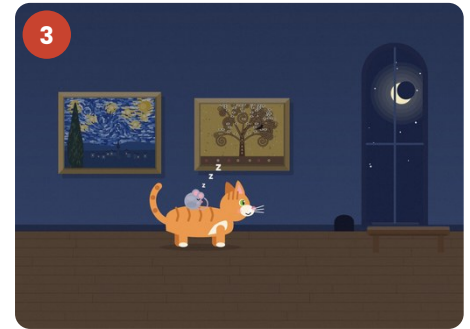
ORDRE DE L'HISTOIRE (3 IMAGES)



Basile compte. Pipa trotte.



Atchoum ! Basile a trouvé Pipa.



Basile ramène Pipa sur son dos.

Récit (02)

1. Basile compte, Pipa trotte. 2. Atchoum ! Basile trouve Pipa. 3. Basile ramène Pipa endormie sur son dos. Trois moments, pas un résumé complet : relire la fin de l'album. Indice : Basile entend Pipa éternuer.

Imagier (03)

la souris (Pipa), le chat (Basile), le tableau, l'étoile, la vague, la lune : toujours la même image pour le même mot.

Prénoms (04)

PIPA : P, I, P, A (deux P). BASILE : B, A, S, I, L, E. Pastilles : rose pour Pipa, orange pour Basile.

Étoiles (08)

Plateau avec cases : 1, 2 et 3 étoiles. Plateau sans case : 2, 3 et 1. Remplir les cases ne suffit pas : vérifier sans case et à l'oral.

Une Pipa (09)

Plateau 1 : 1, 2 et 3 jetons. Plateau 2 : 2, 3 et 4. Tous les tableaux ont la même taille : seule la quantité compte.

Couleurs (10)

Quatre cartes par couleur : un pot de peinture, un pinceau, un cadre et une étoile, rouges, jaunes et bleus.

Cadres (11)

Chaque tableau dépasse de 1,5 mm autour de l'ouverture de son cadre : il la remplit sans cacher la moulure.

Pâte (13)

Ronds du tapis : 6,8 cm (corps), 4,6 cm (tête), 2,9 cm (oreilles) ; une boule « juste » touche le bord sans dépasser.

Tableaux

Les tableaux de l'album sont des évocations « à la manière de » Seurat, Kandinsky, Hokusai, Van Gogh, Klee, Klimt et Mondrian. Sur chaque carte d'identité, un cadre vide reçoit une reproduction de l'œuvre originale (domaine public).