

Où es-tu, Pipa ? · Moyenne section

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



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



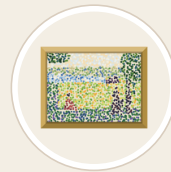
Pipa

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 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 se cache Pipa, nommer le peintre et le geste qu'il a utilisé. Dans les ateliers d'artiste, on met des mots sur les gestes : tapoter, tourner, déchirer, enrouler, tracer à la règle.

N°	Atelier	Domaine	L'élève apprend à...	Organisation
15	Remettre l'histoire dans l'ordre	Langage oral · récit	ordonner 4 puis 5 images, raconter avec des connecteurs ; trouver l'indice qui trahit Pipa à chaque cachette.	Atelier dirigé, 4 à 6
16	Reconstituer les mots	Langage écrit	reconstituer CHAT, VAGUE, SOURIS et ÉTOILE avec des lettres mobiles, épeler, relier quelques lettres à leur son.	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 étoiles	Maths · nombres	associer trois représentations d'une même quantité, de 1 à 6.	Atelier dirigé, 4
19	Motifs : ronds, carrés, triangles	Maths · motifs · formes	prolonger un motif AB, ABC, AAB fait des formes des tableaux et dire la règle.	Atelier dirigé puis autonome
20	Motifs : Pipa, Basile, l'étoile, la lune	Maths · motifs	prolonger AB, ABC, ABB, AAB avec les personnages et le ciel de la nuit.	Atelier dirigé puis autonome
21	Où est Pipa ?	Espace · langage	comprendre et dire dans, derrière, au-dessus, sur, sous, à côté ; placer selon une consigne.	Atelier dirigé, 4 à 6
22	Des ronds autour des ronds	Geste graphique	tracer des ronds fermés, départ en haut, comme les ronds de Kandinsky.	Atelier dirigé, 6
23	Vagues et spirales	Geste graphique	tracer des ponts comme la grande vague et des spirales comme l'arbre doré.	Atelier dirigé, 6
24	Découper comme Mondrian	Motricité fine · arts	découper droit des bandes et des rectangles ; composer son propre tableau.	Atelier dirigé, 4
25	Les tableaux à la loupe	Arts · observer des œuvres	reconnaître les sept tableaux à partir d'un détail et décrire ce que l'on voit.	Atelier dirigé, 4 à 6

N°	Atelier	Domaine	L'élève apprend à...	Organisation
42	Peindre avec des points	Arts · Seurat	comparer quatre outils à points ; inventer un jardin de points, choisir ses couleurs.	Atelier de 4 à 6
43	Des ronds dans des carrés	Arts · Kandinsky	organiser des ronds (au milieu, autour, côte à côte, emboîtés) et le dire.	Atelier de 4 à 6
44	La grande vague	Arts · Hokusai	comparer quatre écumes ; organiser les bleus ; placer Pipa dans sa vague.	Atelier de 4 à 6
45	Le ciel qui tourbillonne	Arts · Van Gogh	comparer les traces de quatre outils ; organiser un ciel qui bouge.	Atelier de 4 à 6
46	Un château de formes	Arts · Klee	essayer trois constructions, les comparer, en choisir une ; dire où est la cachette.	Atelier de 4 à 6
47	L'arbre qui brille	Arts · Klimt	comparer des matières ; faire une spirale en fil, en papier ou au feutre.	Atelier de 4 à 6
48	Lignes noires et couleurs	Arts · Mondrian	composer grandes et petites cases avec des bandes ; dire comment on a fait.	Atelier de 4 à 6
49	La nouvelle cachette de Pipa	Arts · création	choisir un ou plusieurs procédés pour cacher Pipa et expliquer comment on a fait.	Atelier de 4 à 6
50	Notre musée de classe	Exposer · langage	expliquer comment on a fait son œuvre ; tenir un rôle du musée.	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

15

L'ordre et les indices — raconter, puis expliquer comment Basile trouve Pipa.

17

Imagier et memory — les mots de l'histoire.

16

Les mots et leurs lettres — ordre des lettres, premiers liens lettres-sons.

18

Dés, doigts et étoiles — une quantité, plusieurs représentations.

21

Où est Pipa ? — dire et comprendre les positions.

22 ou 23

Un atelier de graphisme — ronds, ou vagues et spirales.

2 ateliers

Deux ateliers d'artiste (42 à 48) — la démarche complète, puis 50 : le musée.

Ateliers au choix

19, 20

Les motifs — formes, puis personnages.

24

Découper comme Mondrian — motricité fine et composition.

25

Les tableaux à la loupe — observer des détails.

49

La nouvelle cachette — réinvestir un procédé.

autres

Ateliers d'artiste restants — selon l'intérêt 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 · comprendre

- Lectures de l'album ; images et indices (15).
- Imagier et memory (17).
- Les tableaux à la loupe (25).
- Des ronds autour des ronds (22).
- Atelier d'artiste : Kandinsky (43).

Étape 2 · s'entraîner

- Ordonner 4 puis 5 images (15).
- Lettres mobiles : CHAT, VAGUE (16).
- Dés, doigts, étoiles (18) ; motifs (19, 20).
- Ateliers d'artiste : Seurat, Hokusai, Van Gogh (42, 44, 45).

Étape 3 · créer et exposer

- SOURIS, ÉTOILE (16) ; où est Pipa ? (21).
- Vagues et spirales (23) ; découper comme Mondrian (24).
- Ateliers d'artiste : Klee, Klimt, Mondrian (46 à 48).
- Nouvelle cachette (49) ; musée de classe (50).

MATÉRIEL À RÉUNIR

- Une peluche de souris, un banc ou une chaise, un cadre vide : pour vivre les positions
- Un vrai dé, des jetons
- Ciseaux droitier et gaucher, colle, papier noir
- Pastels gras, feutres, gouache, cotons-tiges, papiers bleus
- Une loupe, des reproductions des sept œuvres
- 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

- Ciseaux : apprendre à les tenir et à les transporter fermés.
- Peinture : tabliers, tables protégées, mains lavées.
- Petits objets (lettres, jetons) : les compter avant de ranger.
- Rien ne se met à la bouche : pastels, gommettes, pâte adhésive.

AVEC LES FAMILLES

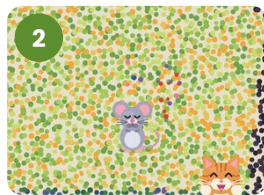
- Afficher les cartes d'identité des tableaux à l'accueil.
- Rapporter une carte postale ou une photo d'œuvre d'art à présenter à la classe.
- Inviter les familles au vernissage du musée de classe (50).

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

ORDRE DE L'HISTOIRE (5 IMAGES)



1
« On joue à cache-cache ? » demande Pipa.



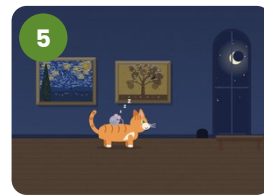
2
Atchoum ! Basile a trouvé Pipa.



3
Splash ! Pipa tombe sur la tête de Basile.



4
Pipa s'est endormie dans l'arbre doré.



5
Basile ramène Pipa sur son dos.

Récit (15)

À 4 images : retirer la vague. Indices : atchoum, la queue, splash, le rire, la petite voix, le ronflement. Accepter toute explication cohérente.

Mots (16)

CHAT (4 lettres), VAGUE (5), SOURIS (6, avec deux S), ÉTOILE (6, avec un É). Faire dire le son : /s/ pour S, /v/ pour V.

Nombres (18)

Chaque famille réunit un dé, une main et une carte d'étoiles de même quantité. Pour 6, d'autres façons de montrer les doigts sont valables.

Motifs (19, 20)

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

Positions (21)

Pipa dans le tableau, derrière le tableau, au-dessus du tableau, sur le banc, sous le banc, à côté du banc.

Graphisme (22, 23)

Ronds : départ en haut, sens inverse des aiguilles d'une montre. Vagues de gauche à droite. Spirale : du centre vers l'extérieur.

Loupes (25)

Des points : Seurat. Des ronds : Kandinsky. L'écume : Hokusai. Une étoile qui tourbillonne : Van Gogh. Un toit en triangle : Klee. Des spirales dorées : Klimt. Des lignes noires : Mondrian.

Tableaux

Les tableaux de l'album sont des évocations « à la manière de » ces sept peintres. Coller une reproduction de l'original sur chaque carte d'identité.