

Où es-tu, Pipa ? · Grande section

Quatorze ateliers pour raconter, écrire, compter, raisonner, créer et fabriquer, et huit ateliers d'artiste jusqu'au vernissage



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



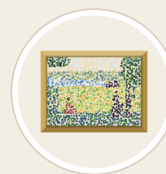
Pipa

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 grande section, chaque atelier vise une explication : pourquoi cet ordre, ce cadre, cette couleur ? On fait anticiper avant de vérifier et justifier avec les mots du domaine. Dans les ateliers d'artiste, l'enfant fait des choix, les explique et présente son travail aux autres.

N°	Atelier	Domaine	L'élève apprend à...	Organisation
27	Raconter et comprendre	Langage oral · compréhension	raconter avec six images ; expliquer les indices, l'inquiétude de Basile, la fin ; dire ses émotions et pourquoi.	Atelier dirigé, 4 à 6
28	Dictée à l'adulte	Langage écrit · production	dicter une phrase « écrivable » pour chaque image ; construire un livret.	Atelier dirigé, 2 à 4
29	Compter les syllabes	Phonologie	scander, dénombrer et classer des mots de 1, 2 ou 3 syllabes.	Atelier dirigé, 4
30	Le son du début	Phonologie · encodage	classer des mots selon leur attaque, /p/ ou /ch/ ; essayer d'écrire Pipa, chat, lune.	Atelier dirigé, 4
31	Un mot, trois écritures	Langage écrit	associer les capitales, le script et la cursive d'un même mot.	Atelier dirigé puis autonome
32	Copier en cursive	Écriture	copier des mots puis des groupes de mots en cursive : enchaîner les lettres, puis ajouter points, accents et barres.	Atelier dirigé, 6
33	Compter et résoudre des problèmes	Maths · nombres	dire la suite de 0 à 10 et à l'envers ; résoudre des problèmes de quantités ; décomposer six.	Atelier dirigé, 4
34	Quel tableau pour quel cadre ?	Maths · grandeurs	associer cinq tableaux à cinq cadres en raisonnant sur les tailles ; ranger.	Atelier dirigé, 4
35	Formes et couleurs	Maths · logique	placer des cartes dans un tableau à double entrée (forme × couleur).	Atelier dirigé puis autonome
36	Les labyrinthes	Espace	trouver et tracer un chemin en anticipant les impasses.	Autonome ou dirigé, 6
37	Dessiner Pipa	Arts · dessin	suivre une fiche technique en six étapes.	Atelier semi-dirigé, 6
38	Mélanger les couleurs	Arts · démarche	prévoir puis vérifier les couleurs obtenues en mélangeant rouge, jaune et bleu.	Atelier dirigé, 4
39	Fabriquer un tableau-cache	Objets · fiche technique	lire une fiche de fabrication et fabriquer un tableau à fenêtre.	Atelier dirigé, 4
40	La souris et le chat	Vivant	nommer les parties du corps, comparer deux animaux, distinguer le réel de l'histoire.	Atelier dirigé, 4 à 6

N°	Atelier	Domaine	L'élève apprend à...	Organisation
42	Peindre avec des points	Arts · Seurat	organiser des points selon une intention ; observer de loin si les couleurs se mélangent.	Atelier de 4 à 6
43	Des ronds dans des carrés	Arts · Kandinsky	faire deux carrés avec les mêmes couleurs, organisés autrement ; comparer l'effet.	Atelier de 4 à 6
44	La grande vague	Arts · Hokusai	inventer sa vague devant le mont Fuji ; choisir et justifier son écume.	Atelier de 4 à 6
45	Le ciel qui tourbillonne	Arts · Van Gogh	organiser des touches pour donner le mouvement ; opposer clair et sombre.	Atelier de 4 à 6
46	Un château de formes	Arts · Klee	inventer un château, justifier ses choix de formes, puis compter ses formes.	Atelier de 4 à 6
47	L'arbre qui brille	Arts · Klimt	associer spirales, motifs et matières ; spirales dans les deux sens.	Atelier de 4 à 6
48	Lignes noires et couleurs	Arts · Mondrian	composer en respectant ou en choisissant des contraintes ; justifier ses choix.	Atelier de 4 à 6
49	La nouvelle cachette de Pipa	Arts · création	prévoir son projet, réaliser, dire ce que l'on a changé et pourquoi.	Atelier de 4 à 6
50	Notre musée de classe	Exposer · langage	compléter un cartel ; justifier ses choix devant les visiteurs ; guider.	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

27 **Raconter et comprendre** — indices, causes, émotions.

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

29, 30 **Syllabes et sons** — puis essais d'écriture.

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

33 **Nombres et problèmes** — quantités, pas seulement la suite.

2 ateliers **Deux ateliers d'artiste (42 à 48)** — la démarche complète.

49, 50 **Cachette et musée** — créer un projet, le présenter.

Ateliers au choix

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

34, 35 **Grandeurs et logique** — cadres ; tableau à double entrée.

36 **Labyrinthes** — anticiper un chemin.

37, 38, 39 **Dessin, couleurs, fabrication** — selon le projet de classe.

40 **La souris et le chat** — le vivant ; réel et histoire.

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

- Raconter, puis comprendre : indices, émotions (27).
- Syllabes (29) ; trois écritures (31).
- Labyrinthe 1 (36).
- Atelier d'artiste : Seurat (42).

Étape 2 · s'entraîner

- Dictée à l'adulte (28).
- Son d'attaque (30) ; copie en cursive (32).
- Compter, décompter (33) ; formes et couleurs (35).
- Problèmes d'étoiles (33) ; mélanger les couleurs (38).
- Ateliers d'artiste : Kandinsky, Hokusai, Van Gogh (43 à 45).

Étape 3 · créer et exposer

- Quel tableau pour quel cadre ? (34).
- Dessiner Pipa (37) ; tableau-cache (39).
- La souris et le chat (40).
- Ateliers d'artiste : Klee, Klimt, Mondrian (46 à 48).
- Nouvelle cachette (49) ; vernissage du musée (50).

MATÉRIEL À RÉUNIR

- Gouache (rouge, jaune, bleu, blanc, doré), cotons-tiges, brosses, fourchettes, pastels gras, encre
- Papiers bleus, papier noir, papier kraft, colle, ciseaux
- Règles, feutres noirs épais
- Un vrai cadre photo, une loupe, des reproductions des sept œuvres
- Agrafeuse pour le livret de dictée
- Pâte adhésive et cadres en carton 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

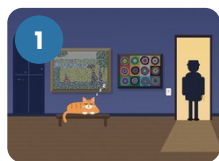
- Peinture et encre : tabliers, tables protégées ; l'encre tache durablement.
- Ciseaux : rester assis, les transporter fermés.
- Petits objets (lettres, jetons) : les compter avant de ranger.
- Vernissage : vérifier les allergies et les PAI si l'on partage un goûter.

AVEC LES FAMILLES

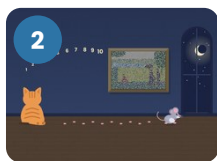
- Faire lire le livret de dictée à la maison (28).
- Inviter les familles au vernissage (50), avec les invitations et les billets.
- Chercher en famille une œuvre d'art (affiche, carte postale, sculpture dans la ville) et la présenter à la classe.

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

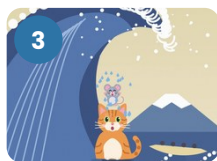
ORDRE DE L'HISTOIRE (6 IMAGES)



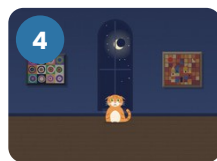
1
Le soir, le musée
ferme ses portes.



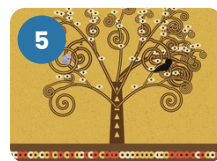
2
Basile compte. Pipa
trottine.



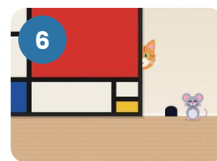
3
Splash ! Pipa tombe
sur la tête de Basile.



4
Basile ne trouve plus
Pipa.



5
Pipa s'est endormie
dans l'arbre doré.



6
Chut... Basile
s'entraîne pour ce
soir !

Récit (27)

Il l'entend éternuer, il voit sa queue ; il s'inquiète parce qu'il ne la trouve plus ; on voit sa queue, puis sa tête. Toute émotion justifiée est recevable.

Syllabes (29)

1 : banc, main, sac. 2 : tableau, château, pinceau. 3 : escargot, papillon, parapluie. Dire les mots naturellement.

Sons (30)

/p/ : pomme, poisson, papillon, pinceau. /ch/ : château, chapeau, chaussette. Intrus : lune, étoile. Dire le son, pas le nom de la lettre. Essais d'écriture : valoriser chaque son noté (CHA pour chat).

Nombres (33)

Bandes : 3, 6, 9 ; 8, 5, 1 ; 2, 4, 7, 10. Problèmes : 2 ; 3 ; Pipa, 2 de plus ; 4. Six : 6 et 0, 5 et 1, 4 et 2, 3 et 3 (et l'inverse).

Cadres (34)

Du plus petit au plus grand : B, D, A, E, C. Chaque tableau découpé dépasse de 1,5 mm autour de l'ouverture de son cadre : il la remplit juste.

Formes (35)

Lignes : rouge, jaune, bleu ; colonnes : rond, carré, triangle. Fiche : il manque le carré jaune et le triangle bleu.

Couleurs (38)

Rouge + jaune = orange ; jaune + bleu = vert ; bleu + rouge = violet. Une prévision fausse n'est pas une erreur : on la compare au résultat.

Animaux (40)

Mêmes parties chez les deux : oreilles, yeux, nez, moustaches, pattes, queue. La souris mange des graines et des fruits ; le chat, des croquettes et du poisson.

Cursive (31, 32)

Police Borel (Rosalie Wagner, SIL OFL), en minuscules. Enchaîner les lettres quand le tracé le permet, puis ajouter points, accents et barres ; à adapter au modèle de la classe.

Tableaux

Évocations « à la manière de » sept peintres ; sur chaque carte d'identité, coller une reproduction de l'œuvre originale (domaine public).