

DOSSIER PEDAGOGIQUE
(conçu par Julien Ledoux)
Grande section et CP

Enseignant(e)(s), votre connaissance fine de votre classe et de vos élèves vous permettront d'adapter les activités proposées et notamment les durées, données ici à titre indicatif.

Le rôle de l'ATSEM dans votre classe dépendra des missions qui lui incombent et précisées sur son contrat de travail



jojo
LA MACHE



OLIVIER DOUZOU

EDITIONS du ROUERGUE

EDITION 90 BONERRE

Séquence pédagogique « Jojo la Mache »

Tableau récapitulatif des compétences et activités abordées durant les différentes séances constituant la séquence

| SEANCES ET INTITULE | COMPETENCES TRAVAILLEES | ACTIVITES PROPOSEES | MATERIEL |
|---|--|---|---|
| <p style="text-align: center;">Séance 1:</p> Découverte de l'œuvre en tant que fiction et en tant qu'objet | GS/CP: découvrir l'écrit: comprendre une histoire lue et manifester sa compréhension. Avoir des savoirs sur l'objet livre. | Lecture de l'œuvre. GS: découper puis coller des étiquettes au bon endroit sur le livre. CP: compléter une fiche | Fiches Les marottes à construire (cf page n°4) |
| <p style="text-align: center;">Séance 2:</p> Les transformations de Jojo | Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions. Manifester sa compréhension de l'œuvre lue | GS/CP: avec les marottes, rejouer l'histoire GS: relier la partie de Jojo à sa transformation (images) CP: relier la partie de Jojo à sa transformation (mot écrit) | Les marottes fiches |
| <p style="text-align: center;">Séance 3 et 4:</p> Percevoir, sentir, imaginer, créer | Imaginer dans un but créatif | Observation des nuages: les enfants choisissent un nuage et imaginent qu'il puisse être un animal, un personnage ou un objet GS/CP: ils découpent dans de la feutrine la forme de leur nuage. Ensuite, ils complètent leur forme pour la transformer en rendant explicite l'animal, le personnage ou l'objet choisi. | Feutrine, grandes feuille canon, feutres... |
| <p style="text-align: center;">Séance 5:</p> La description | Découvrir l'écrit. Faire une description. | GS: en dictée à l'adulte, les élèves décrivent leur animal CP: les élèves font la description de leur animal | Les animaux créés lors de la séance précédente |
| <p style="text-align: center;">Séance 6:</p> Evaluation | Être capable de raconter une histoire étudiée avec ou sans le support du livre | GS: raconter l'histoire à l'aide des marottes CP: répondre à des questions sur l'œuvre | Les marottes Fiche |
| <p style="text-align: center;">Bonus (séance 7)</p> Atelier à visée philosophique | Débattre, respecter son tour de parole, respecter autrui, argumenter, conceptualiser | Atelier à visée philosophique | Des esprits critiques |

Séance 1:

GS/CP: découvrir l'écrit: comprendre une histoire lue et manifester sa compréhension. Avoir des savoirs sur l'objet livre.

Etape 1 : 10 minutes. A l'oral, collectivement (en regroupement ou en classe entière)

Je vous ai apporté un très beau livre. Nous allons observé la couverture et vous allez me dire ce que ça vous évoque.

Les élèves s'expriment. Les plus grands lisent le titre, le nom de l'auteur, l'éditeur. Les maternelles sont aidés par l'enseignant qui explique que l'auteur est la personne qui a inventé le livre et l'a écrit voire même aussi parfois illustré. Ici, Olivier Douzou a écrit et illustré le livre. Le titre est le nom donné à l'histoire. L'éditeur sert à fabriquer le livre, l'imprimer, le distribuer pour qu'il puisse être dans les librairies, les médiathèques et à l'école.

Des petits jeux sont proposés aux élèves pour se familiariser avec ces petits savoirs sur l'objet livre. On pourra utiliser d'autres albums et demander aux élèves de venir montrer l'auteur (les auteurs), l'éditeur, le titre. On insistera sur les indices à prendre (police, place sur la couverture...)

Etape 2: 10 minutes. A l'oral, collectivement. (Regroupement)

- Les élèves émettent des hypothèses sur l'histoire. L'enseignant recense ces hypothèses en les écrivant sur une affiche.

Nous allons lire le livre

L'enseignant utilisera les marottes pour faire vivre sa lecture et faciliter la compréhension. Toutes les parties de Jojo sont amovibles. (Au préalable, il aura donc fallu imprimer, découper et constituer les marottes.

Etape 3: 5 minutes. A l'oral, collectivement (regroupement)

Que s'est-il passé dans cette histoire? Qui est Jojo? C'est une vache. Pourquoi est-ce qu'il y a écrit Mache au lieu de vache? Et quel est le vrai mot pour gamelles? Mamelles. C'est drôle. Qu'arrive-t-il à Jojo? Elle a disparu, elle est morte. Et que sont devenues ses cornes, ses mamelles, ses taches, sa queue...? Elles sont dans le ciel.

Etape 4: Collectivement

L'enseignant propose aux élèves volontaires de venir rejouer les différentes pertes de Jojo.

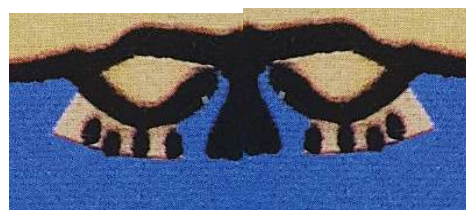
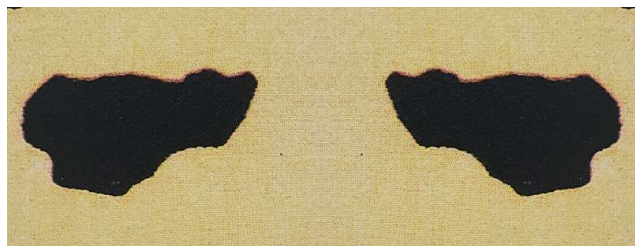
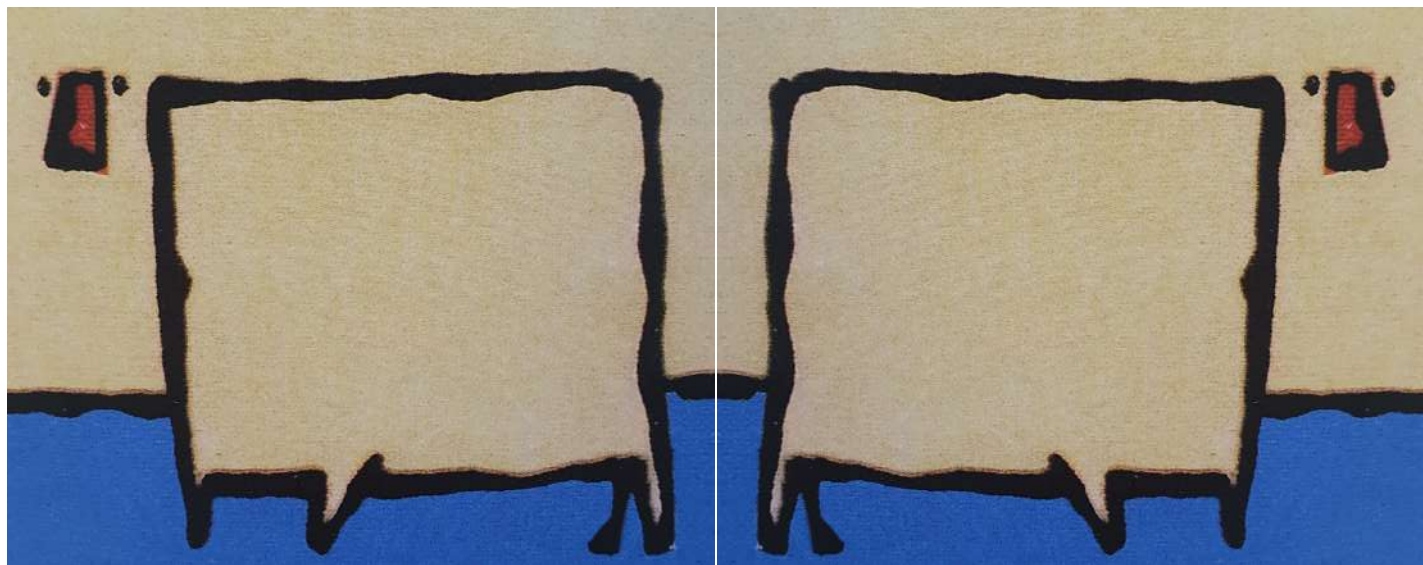
Etape 5: 20 minutes, en ateliers ou en classe entière.

| | GS | CP |
|-------------|--|---|
| Déroulement | Ils relient la partie du corps de Jojo à l'image correspondante, comme cela a été fait en phase collective | Même exercice mais les images sont remplacées par des mots écrits |

REMARQUE: on peut aussi faire le choix de ne pas lire tout l'album d'un coup et le dévoiler par épisode. Par exemple, on peut commencer par la perte des cornes qui deviennent lune et faire imaginer aux élèves ce que les autres éléments pourraient devenir selon eux.

Matériel pour la première séance

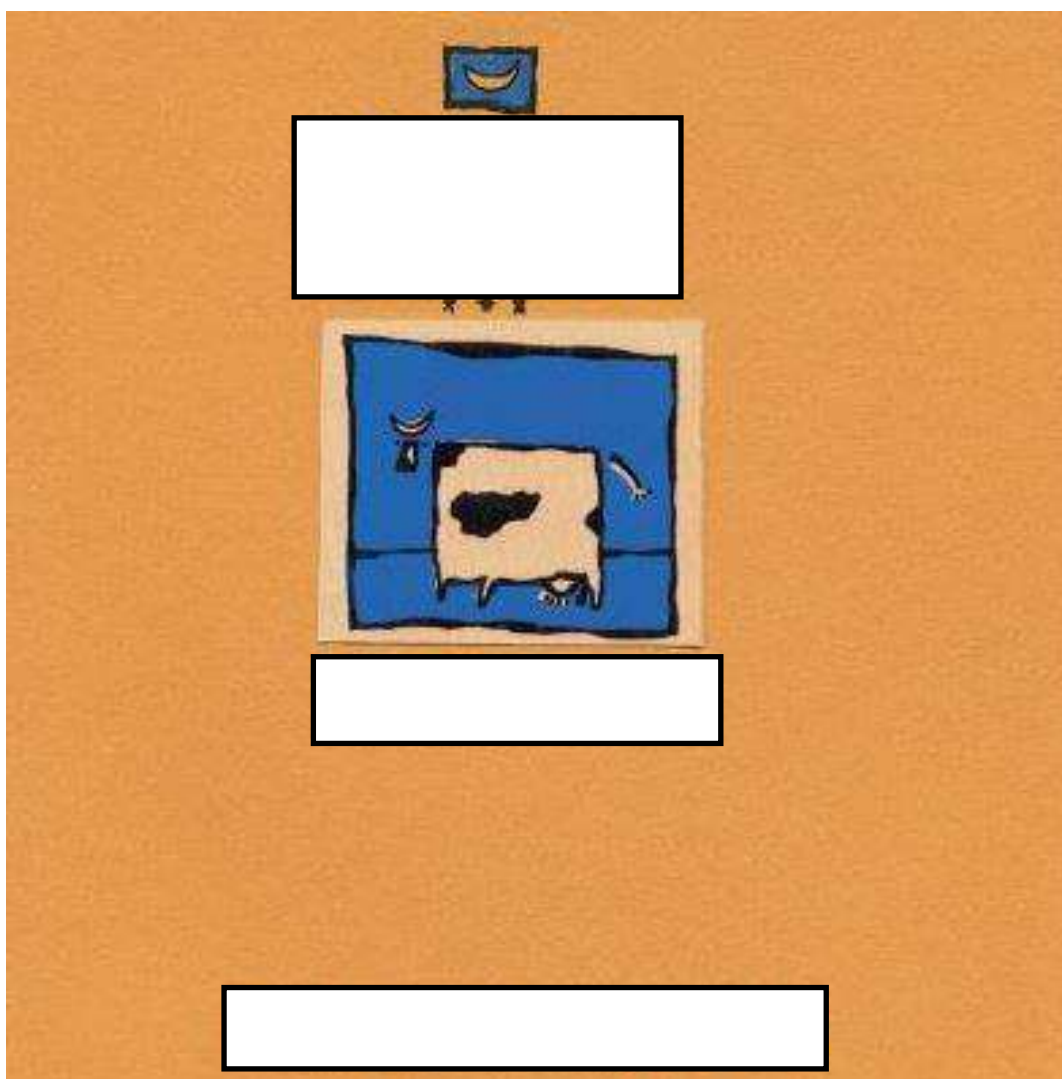
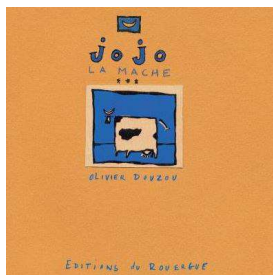
Les marottes: imprimez puis découpez les images symétriques. Collez ensuite les deux parties entre elles après les avoir pliées au niveau de l'axe. Si vous le souhaitez, scotchez un pique à brochettes au milieu pour faciliter la manipulation



Prénom.....

Date:/...../.....

GS: découpe puis place les différents éléments sur la couverture au bon endroit et en t'aidant du modèle.
Ensuite, entoure en bleu le nom de l'auteur, en rouge le titre et en vert le nom de l'éditeur



EDITIONS DU ROUERQUE

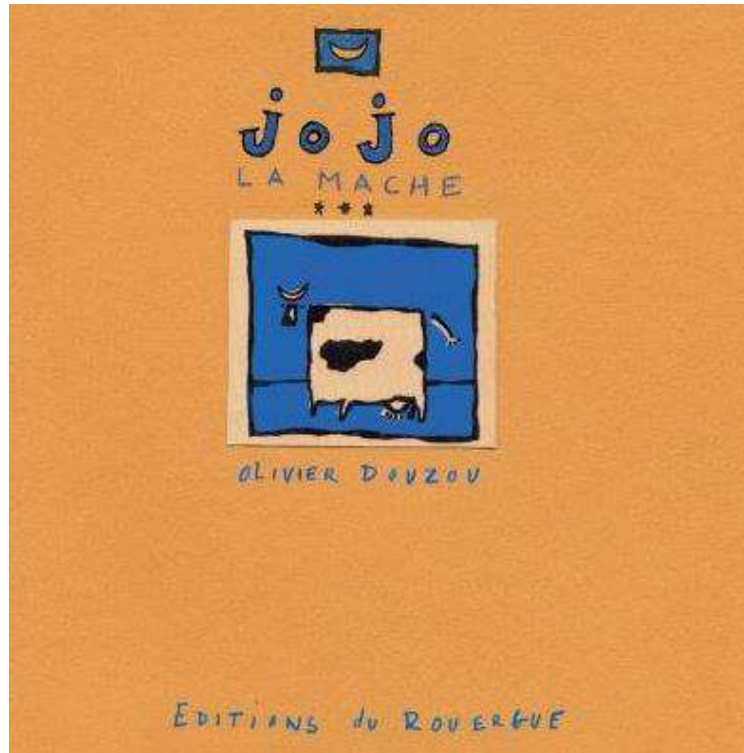
OLIVIER DUVROUX

jojo
LA MACHE

Prénom.....

Date:/...../.....

CP: entoure en bleu le nom de l'auteur, en rouge le titre et en vert l'éditeur. Enfin, complète les phrases



Le auteur est

Le titre est

Le éditeur est

Séance 2:

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
Manifester sa compréhension de l'œuvre lue

Etape 1 : 5 minutes. A l'oral, collectivement (en regroupement)

Rappel de l'histoire: l'enseignant montre les images de l'ouvrage mais ne lit pas. Les élèves essaient de se souvenir sans la lecture. Ils prennent en charge ce moment de rappel. Les CP peuvent lire eux-mêmes ce texte court et relativement simple (en milieu/fin d'année)

Etape 2: 15 minutes. A l'oral, collectivement. (Regroupement)

L'enseignant propose de reconstituer l'histoire à l'aide des marottes. Un élève volontaire rejoue l'histoire aidé par les autres. Une fois l'histoire complètement reconstituée, d'autres élèves viennent rejouer les différentes scènes avec les marottes.

A la fin, l'enseignant relit l'histoire pour vérifier.

Etape 3: 5 minutes. A l'oral, collectivement (regroupement)

Je vous ai amené des images, regardez-les. L'enseignant montre une image d'un croissant de lune, d'une étoile filante, d'un nuage noir et du soleil. Les élèves nomment les images. Des petits jeux pourront être organisés pour s'approprier ce lexique assez rare (par exemple, l'enseignant pourra afficher les 4 images au tableau, demander à ses élèves de fermer les yeux, retirer une de ces images. Les élèves doivent alors dire laquelle des images manque)

Est-ce que ça vous rappelle quelque chose? Ce sont les différentes transformations des parties du corps de Jojo la Mache.

Qui peut venir placer les parties de Jojo sur l'image qui correspond? Un élève s'empare par exemple des cornes de Jojo (marottes) et les place sur le croissant de lune.

Etape 4: 15 minutes (atelier et/ou exercice individuel)

| | GS: | CP |
|-------------|---|--|
| Déroulement | Fiche: les élèves doivent relier (éventuellement à la règle si cette compétence a déjà été travaillée) l'élément perdu de Jojo à sa transformation (images) | Fiche: les élèves doivent relier (éventuellement à la règle si cette compétence a déjà été travaillée) l'élément perdu de Jojo à sa transformation (mots écrits) |

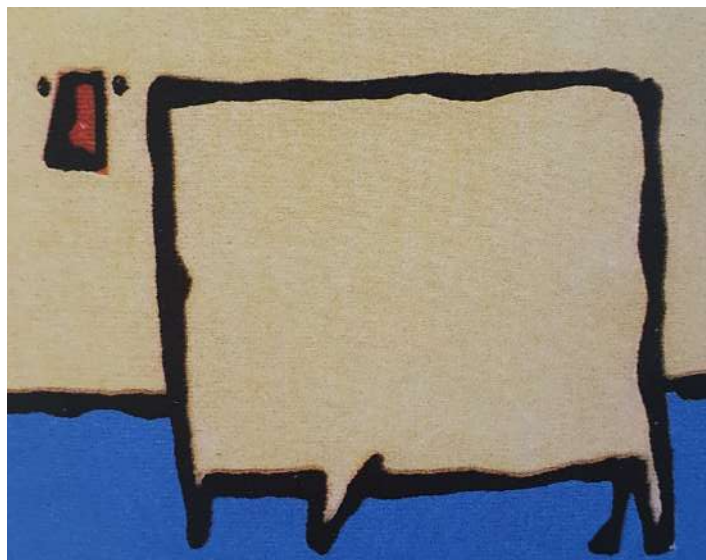
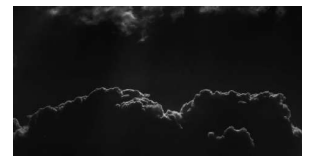
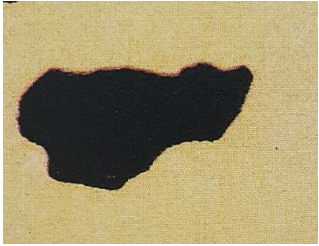
Matériel pour la séance 2



Prénom.....

Date:/...../.....

GS: relie les parties du corps de Jojo à sa transformation. Quand tu as terminé, complète le dessin de Jojo pour qu'elle soit complète



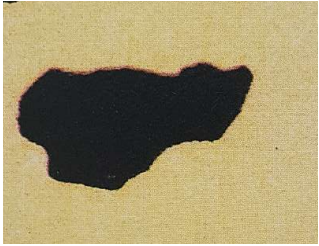
Prénom.....

Date:/...../.....

CP: relie les parties du corps de Jojo à sa transformation sous forme de mots écrits. Quand tu as terminé, complète le dessin de Jojo pour qu'elle soit complète



La lune



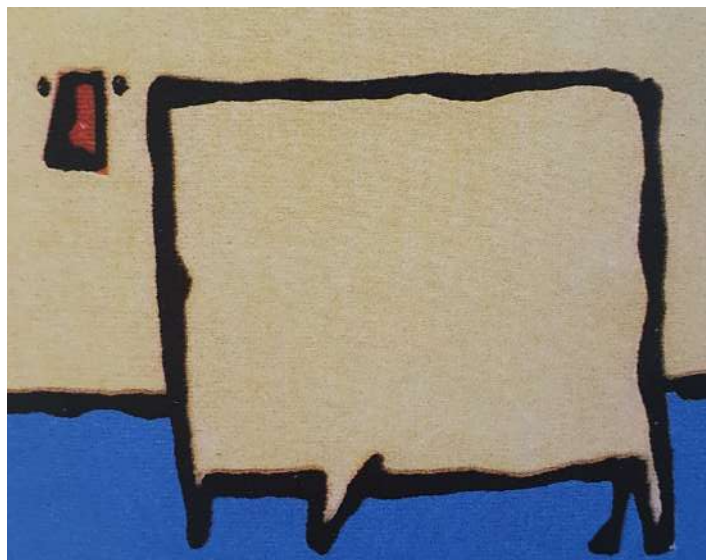
Une étoile filante



Le soleil



Un nuage



Séances 3 (et 4)

Compétences travaillées en lien avec les programmes:

Percevoir, sentir, imaginer, créer

Imaginer pour créer

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Etape 1 : 5 minutes. A l'oral, collectivement (en regroupement)

Rappel du début de l'histoire de Jojo.

Etape 2: 5 minutes. A l'oral, collectivement. (Regroupement)

Aujourd'hui, nous allons aller dans la cour de récréation pour observer les nuages. Vous vous déplacerez par deux dans la cour et observerez les nuages. Puis vous essaierez d'imaginer des formes et d'en discuter pour vous mettre d'accord.

La classe sort dans la cour, les binômes sont constitués. L'enseignant prend un exemple en montrant aux élèves un nuage: Regardez ce nuage. On dirait un poisson, regardez! Il y a la tête, les nageoires, la queue. Vous n'êtes pas obligés de choisir un animal. Ça peut aussi être un objet ou un personnage. Imaginez. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse.

Etape 3: 10 minutes (sur un temps d'EPS ou de motricité par exemple)

Les élèves se déplacent dans la cour et échangent à propos de la forme des nuages. L'enseignant circule parmi les groupes pour aider ceux qui auraient du mal à entrer dans l'exercice et demande à ses élèves de se mettre d'accord sur une forme (un animal, un objet...). Il indique que cela servira pour un prochain travail.

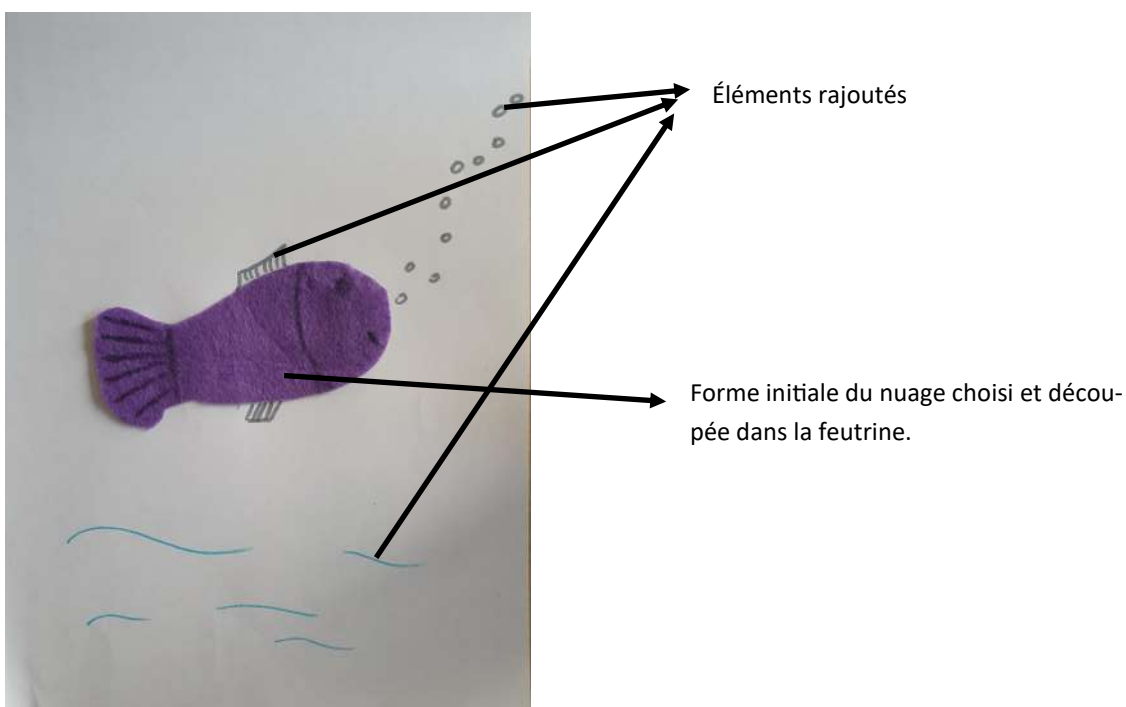
A la fin, l'enseignant demande si chaque groupe a bien en tête la forme de son nuage et le nom de l'animal ou l'objet choisi de concert. Les élèves rentrent dans la classe.

Etape 6: 25 minutes.

Les élèves travaillent par deux à une table. Devant eux, il y a une feuille de feutrine, une grande feuille canson et des feutres. L'enseignant donne la consigne suivante.

Vous vous souvenez du nuage que vous avez choisi dans la cour? Vous allez commencer par le découper dans la feutrine devant vous. Ensuite, vous collerez cette feutrine sur la grande feuille A4 puis vous dessinerez tout ce qu'il faut pour transformer votre forme afin qu'elle ressemble à l'animal, le personnage ou l'objet que vous avez choisi.

Exemple de réalisation: (remarque: vous pourrez choisir de faire deux séances afin de laisser le temps aux élèves)



Séance 5:

Compétences travaillées en lien avec les programmes:
Découvrir l'écrit. Faire une description.

Etape 1 : 5 minutes. A l'oral, collectivement (en regroupement)

Rappel du travail en arts visuels réalisé la (les) fois précédentes.

Etape 2: 10 minutes. A l'oral, collectivement. (Regroupement)

L'enseignant a affiché toutes les réalisations des élèves. Il laisse un temps d'observation et leur demande de ne pas dire qui a fait quoi.

Il demande ensuite à un binôme de venir décrire son œuvre sans la montrer. Les autres binômes essaient de retrouver l'œuvre en fonction de la description. L'idéal serait qu'il y ait plusieurs poissons, plusieurs vaches, plusieurs cochons... obligeant ainsi les élèves à être plus précis dans leurs descriptions. On pourra aussi interdire aux plus grands d'utiliser le nom de leur animal (ou objet ou personne) dans leur description pour les obliger à décrire plus en détail.

Comment avez-vous fait pour faire deviner quelle était votre œuvre? Il a fallu la décrire. Quelles informations doit-on donner pour décrire? Les couleurs, la forme, les noms des différents éléments qui composent le dessin... L'enseignant note les idées des élèves au tableau et en fera une grille d'auto-évaluation. (voir exemple en bas)

Etape 3: 20 minutes (en position duelle pour les GS, en binôme pour les CP)

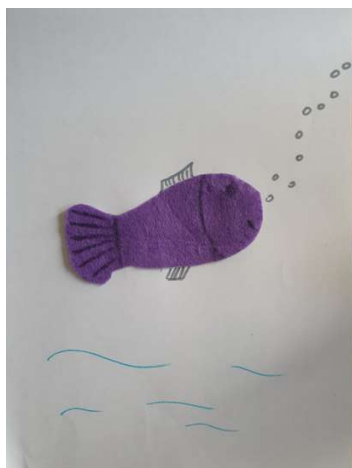
GS: je vais passer auprès de vous avec une feuille et vous allez me décrire votre animal (ou objet, ou personnage). J'écrirai ce que vous me dites puis nous vérifierons ensemble si vous n'avez rien oublié (couleurs, formes, tailles, nom...)

CP: par deux, vous allez essayer d'écrire la description de votre animal, personnage ou objet en essayant de ne rien oublier (forme, taille...)

Exemple de grille d'auto-évaluation (à bâtir avec les élèves et à adapter)

| | |
|---|--|
| J'ai donné un nom à mon animal, objet ou personnage | |
| J'ai décrit sa forme | |
| J'ai décrit sa couleur | |
| J'ai décrit son environnement | |

Exemple de production:



Voici Gaston le Poisson.
Il est violet.
Il est arrondi.
Il fait des bulles et vit dans l'eau

REMARQUE: une fois que toutes les productions auront été finalisées (corrigées par l'enseignant ou les élèves eux-mêmes...), on pourra imaginer constituer un jeu pour la classe d'à côté. Ce jeu comprendrait les œuvres de élèves et les descriptions. Le but serait pour les élèves de l'autre classe de lire les descriptions et de retrouver l'œuvre correspondante.

Matériel pour l'évaluation:

Les marottes pourront servir à l'évaluation des GS mais aussi des CP pour vérifier leur compréhension de l'œuvre.

L'enseignant place devant l'élève évalué ces marottes et lui demande de raconter l'histoire avec ses propres mots en la rejouant. Pour des enfants plus petits ou moins à l'aise, ce ne pourra concerner qu'une scène de l'histoire.

Il sera également possible de montrer certaines marottes et de les rapprocher de leurs transformations tout au long de l'ouvrage.

L'enseignant pourra poser des questions aux enfants en même temps pour les guider. Il pourra également placer les marottes dans le désordre puis demander aux élèves de les remettre dans l'ordre chronologique.

Pour les CP: la fiche suivante peut être proposée.

Concernant les petits savoirs sur le livre, l'enseignant pourra montrer des couvertures d'albums déjà étudiés et demander à ses élèves de lui montrer le titre, le nom de l'auteur et/ou de l'illustrateur et

Evaluation « Jojo la Mache »

Exercice 1:

Sur la couverture d'album suivante, entoure le nom de l'auteur en bleu, le titre de l'album en rouge et l'éditeur en vert.



Exercice 2: réponds aux questions en complétant les phrases avec les mots lune, étoile filante, soleil, nuage

Les cornes de Jojo se transforment en

Les mamelles de Jojo se transforment en

La tache de Jojo se transforme en

La queue de Jojo se transforme en

Exercice 3: As-tu aimé ce livre? Explique

Bonus:

Il est possible d'organiser un atelier à visée philosophique à partir de cet album très riche.

Concrètement:

- il est préférable de placer les élèves en cercle afin qu'ils se voient tous.
- Un petit rituel (allumer une bougie, jouer d'un instrument...) permet d'entrer dans la séance. Cela délimite bien le « moment philo »
- Les règles sont rappelées à chaque début de séance. Elles sont au nombre de 3 (à adapter en fonction des classes) :
 - 1) On lève le doigt pour parler
 - 2) On respecte ce que les autres ont à dire
 - 3) Si on n'est pas d'accord, on explique pourquoi
- L'ouvrage est relu par l'enseignant. Les problèmes de compréhension basiques (où? Quand? Quoi? Comment?...) sont dissipés.
- Ensuite, l'enseignant, en fonction des idées des élèves, les guide vers un questionnement plus éloigné de l'ouvrage vers une certaine conceptualisation. Mais, l'intérêt d'utiliser un livre pour faire de tels ateliers, c'est que les élèves pourront toujours revenir sur l'œuvre pour étayer leur raisonnement.

Voici les questions soulevées par le livre:

Qu'est-ce que la mort?

- Est-ce que c'est triste que Jojo soit morte?
- Pourquoi ce n'est pas complètement triste?
- Est-ce qu'on peut savoir vraiment ce qu'il y a après la mort?
- Est-ce que vous connaissez d'autres histoires qui essaient de nous dire ce qu'il y a après la mort?
- Est-ce que quelqu'un a raison?

Pendant la séance, l'enseignant note les idées sur une affiche sous la forme d'une sorte de brainstorming.

D'autres albums pourront être lus en réseau pour compléter cette question de la mort:

« L'arbre sans fin » de Claude Ponti qui traite de la tristesse de la perte d'un être cher et du deuil profond et nécessaire pour les endeuillés.

« Boubou et grand-père » de Cyril Hahn qui montre un rite pygmée pour expliquer ce qui se passe après la mort.

« Quand je ne serai plus là » de Anette Bley qui traite du souvenir heureux d'un être cher défunt.

Beaucoup d'autres ouvrages abordent cette question.

A la fin de la séquence sur la mort et après l'étude de plusieurs façons d'aborder la question, on pourra proposer aux élèves d'illustrer par des dessins ou autres productions plastiques les diverses découvertes faites durant les ateliers. Une exposition auprès des parents suivie d'un débat pourra être organisée.