

# LE GROS NAVET

Bernard Villiot  
Christophe Alline

Fiches réalisées par Christelle Saquet



Collection Les petits m  
les contes  
Format 23 X 23 cm  
24 pages - 12,20 €  
ISBN : 9782844553779

## L'auteur

**Bernard Villiot** vit à Paris où il partage son temps entre le cinéma et la littérature jeunesse. Il a publié *Marie caprices*, *Le Secret du petit Bouddha* et adapté *La Moufle*, *La Belle au bois dormant* et *Les Cygnes sauvages* chez L'Élan vert.

## L'illustrateur

**Christophe Alline** vit près d'Angers. Son univers de bric et de broc poétique fait de lui un fabricoleur d'images. Il intervient régulièrement dans les écoles et propose aux enfants de monter d'étonnants films d'animation. Il a publié *Et la galette dans tout ça ?* chez Didier Jeunesse en 2014.

## RÉSUMÉ

N'avez-vous jamais vu un gros navet ?  
Celui-ci était aussi gros qu'un popotin d'hippopotame.  
— Quelle bonne soupe nous allons faire ! dit l'heureux propriétaire.  
Mais quand il voulut l'arracher, le navet ne céda pas.  
Le jardinier alla chercher sa femme pour l'aider à tirer...

## MOTS-CLÉS :

Conte classique • Conte randonnée • Potager • Humour

## CONTENU

*Des pistes pour exploiter l'album en classe, dans les trois niveaux du cycle 1, en liaison avec les cinq domaines d'apprentissage des programmes 2015.*

### • MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

- 1- L'oral
- 2- L'écrit

### • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

### • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ ARTISTIQUE

- 1- Les productions plastiques et visuelles

### • CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

- 1- Découvrir les nombres et leur utilisation
- 2- Explorer des formes, des grandeurs et des suites organisées

### • EXPLORER LE MONDE

- 1- Se repérer dans le temps et l'espace
- 2- Explorer le monde vivant
- 3- Explorer le monde des objets et de la matière

# LE GROS NAVET

## • MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

### 1- L'oral

#### VOCABULAIRE

- Les légumes
- Les animaux du jardin

Objectif :

- S'intéresser aux mots nouveaux que l'on rencontre pour les comprendre et les utiliser

### 2- L'écrit

#### GRAPHISME

- Les traits horizontaux (Tee-shirt du fils)
- Les ronds (Chapeau du père, chenille, robe de la fille)

Objectif :

- S'exercer au geste graphique

#### MISE EN RELATION AVEC D'AUTRES ALBUMS

- Chercher dans la bibliothèque de classe ou de l'école des albums (lus ou non) traitant des légumes

Objectifs :

- Chercher des indices sur la couverture ou dans les pages de l'album
- Faire appel à sa mémoire pour retrouver un album lu
- Puiser dans sa culture littéraire

## • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

#### DANSE

- « Savez-vous planter les choux »
- « La ronde des légumes »

#### JEU COLLECTIF

- Tirer le fardeau

Une équipe doit déplacer l'autre équipe assise sur un grand tapis jusqu'à une limite donnée.

## • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ ARTISTIQUE

### 1- Les productions plastiques et visuelles

- Coller des éléments sur des galets pour faire des visages
- Réaliser des gros navets en pâte à sel

# LE GROS NAVET

## • CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

### 1- Découvrir les nombres et leur utilisation

- Construire des chenilles à 1, 2 ou 3 anneaux
- Placer 1,2 ou 3 personnes derrière le gros navet
- Mettre la table pour 1,2 ou 3 personnes

### 2- Explorer des formes, des grandeurs et des suites organisées

- Réaliser des algorithmes de 2 couleurs pour construire des chenilles en collant des cotillons ou en enfilant des perles
- Trier des objets selon le critère de poids (lourd/léger)
- Ordre croissant/décroissant : Ranger les personnages du plus petit au plus grand (3 personnages)
- Réaliser la tête du chat en positionnant correctement des formes géométriques (disque, triangle...)

## • EXPLORER LE MONDE

### 1- Explorer le monde vivant

- Faire des plantations (radis) et observer
- Faire une soupe : Pourquoi faut-il manger des légumes ?

### 2 - Explorer le monde des objets et de la matière

- Créer des personnages en utilisant des matériaux provenant de « déchets propres » (bouchons, fils de fer, bouteilles...)

# LE GROS NAVET

## • MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

### 1- L'oral

#### VOCABULAIRE

- Les légumes
- Les animaux du jardin
- La famille

Objectif :

- S'intéresser aux mots nouveaux que l'on rencontre pour les comprendre et les utiliser

### 2- L'écrit

#### GRAPHISME

- Les traits horizontaux (Tee-shirt du fils)
- Les ronds (Chapeau du père, chenille, robe de la fille)
- Les spirales (queue de la souris)
- Les cannes (rebord du chapeau du père)
- Les ponts (la terre)

Objectif :

- S'exercer au geste graphique

#### MISE EN RELATION AVEC D'AUTRES ALBUMS

- Chercher dans la bibliothèque de classe ou de l'école des albums (lus ou non) illustrés avec des matériaux de récupération (exemple : Christian Voltz)

Objectifs :

- Chercher des indices sur la couverture ou dans les pages de l'album
- Faire appel à sa mémoire pour retrouver un album lu
- Puiser dans sa culture littéraire

## • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

#### DANSE

- « Savez-vous planter les choux »
- « La ronde des légumes »

#### JEU COLLECTIF

- La corde

Tirer la corde en équipe pour faire franchir, à l'équipe adverse, une ligne frontière.

- Tirer le fardeau

Une équipe doit déplacer l'autre équipe assise sur un grand tapis jusqu'à une limite donnée.

## • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ ARTISTIQUE

### 1- Les productions plastiques et visuelles

- Coller ou peindre des éléments sur des galets pour faire des visages
- Travailler sur l'illustration des expressions du visage (forme des yeux, forme de la bouche...)
- Utiliser différentes matières pour réaliser des chapeaux
- Découvrir des œuvres d'Arcimboldo

# LE GROS NAVET

## • CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

### 1- Découvrir les nombres et leur utilisation

- Construire des chenilles de 1 à 5 anneaux
- Placer 1 à 5 personnes derrière le gros navet

### 2- Explorer des formes, des grandeurs et des suites organisées

- Réaliser des algorithmes de 2 et 3 couleurs pour construire des chenilles en collant des cotillons ou en enfilant des perles
- Trier des objets selon le critère de poids (lourd/léger)
- Ordre croissant/décroissant : Range les personnages du plus petit au plus grand
- Réaliser la tête du chat en positionnant correctement des formes géométriques (disque, triangle...)
- Inventer d'autres têtes d'animaux en utilisant des formes géométriques

## • EXPLORER LE MONDE

### 1- Se repérer dans le temps et dans l'espace

- Ordonner chronologiquement 4 images de l'album
- Situer les personnages les uns par rapport aux autres (devant, derrière, entre)

### 2 - Explorer le monde vivant

- Faire des plantations (radis)
- Émettre des hypothèses sur le besoin des plantes et les vérifier
- Faire une soupe : Pourquoi faut-il manger des légumes ?
- Le goût (acide, amer, sucré, salé...)

### 3 - Explorer le monde des objets et de la matière

- Créer des personnages « qui tiennent debout » en utilisant des matériaux provenant de « déchets propres » (bouchons, fils de fer, bouteilles...)
- Le recyclage
- Utiliser la balance pour peser des objets

# LE GROS NAVET

## • MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

### 1- L'oral

#### VOCABULAIRE

- Les légumes
- La famille
- Le jardinage (noms d'outils, engrais, terreau, potager...)

Objectif :

- S'intéresser aux mots nouveaux que l'on rencontre pour les comprendre et les utiliser

### 2- L'écrit

#### GRAPHISME

- Les traits horizontaux (Tee-shirt du fils)
- Les ronds (Chapeau du père, chenille, robe de la fille)
- Les spirales (queue de la souris)
- Les cannes (rebord du chapeau du père)
- Les ponts (la terre)

#### PHONOLOGIE

- Travailler sur la rime en la faisant remarquer dans le texte de l'album puis en inventant d'autres phrases du type : « Nom d'une binette à courgettes ».

#### PRODUCTION D'ÉCRIT

- Une grosse carotte a poussé dans le jardin... Inventer la suite de l'histoire sur le modèle du gros navet. (Choix des personnages en commençant par le plus imposant...)

#### ÉTUDE DE LA LANGUE

- Trouver des verbes synonymes de crier (hurler, brailler, tonner...)

#### MISE EN RELATION AVEC D'AUTRES ALBUMS

- Lire d'autres contes en randonnée avec accumulation (la moufle, le bateau de Zougoulou, le bonnet rouge, brise cabane...)

## • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

### JEU COLLECTIF

- La corde

Tirer la corde en équipe pour faire franchir, à l'équipe adverse, une ligne frontière.

- Tirer le fardeau

Une équipe doit déplacer l'autre équipe assise sur un grand tapis jusqu'à une limite donnée.

## • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ ARTISTIQUE

### 1- Les productions plastiques et visuelles

- Coller ou peindre des éléments sur des galets pour faire des visages
- Travailler sur l'illustration des expressions du visage (forme des yeux, forme de la bouche...)
- Utiliser différentes matières pour réaliser des chapeaux
- Utiliser la technique du pliage (chapeau en forme de bateau)
- Observer puis réaliser des navets d'autres couleurs en utilisant des dégradés (encre plus ou moins diluée, craie sèche plus ou moins frottée)
- Découvrir des œuvres d'Arcimboldo

# LE GROS NAVET

## • CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

### 1- Découvrir les nombres et leur utilisation

- Vers l'addition : +1 (à chaque fois que vient s'ajouter un personnage)
- Compléter la pendule de la cuisine (chiffres de 1 à 12)

### 2- Explorer des formes, des grandeurs et des suites organisées

- Ordre croissant/décroissant : Range les personnages du plus petit au plus grand
- Réaliser la tête du chat en positionnant correctement des formes géométriques (disque, triangle...)
- Inventer d'autres têtes d'animaux en utilisant des formes géométriques

## • EXPLORER LE MONDE

### 1- Se repérer dans le temps et dans l'espace

- Ordonner chronologiquement les images de l'album
- Situer les personnages les uns par rapport aux autres (devant, derrière, entre)

### 2 - Explorer le monde vivant

- Faire des plantations (radis)
- Émettre des hypothèses sur le besoin des plantes et les vérifier
- Faire une soupe : Pourquoi faut-il manger des légumes ?
- Les différents groupes d'aliments
- Le goût (acide, amer, sucré, salé...)

### 3 - Explorer le monde des objets et de la matière

- Créer des personnages « qui tiennent debout » en utilisant des matériaux provenant de « déchets propres » (bouchons, fils de fer, bouteilles...)
- Créer la maquette de la maison
- Le recyclage : pourquoi ? Peut-on tout recycler ?
- Utiliser la balance pour peser des objets