

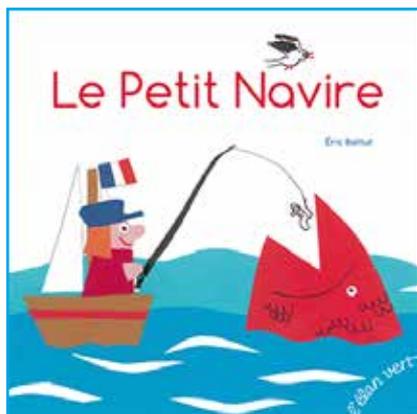
MATERNELLE



Le Petit Navire

Éric Battut

Fiches réalisées
par Christelle Saquet.



Collection Les petits m les contes
Format 22,5 X 22,5 cm
32 pages - 12,20 €
ISBN : 9782844554048

L'auteur-illustrateur

Éric Battut est né à Chamalières, où il vit et travaille. Après six années consacrées à l'économie et au droit, il a étudié à l'école Émile Cohl de Lyon. Depuis maintenant plus de quinze ans, Éric Battut se consacre à l'écriture et à l'illustration de livres pour enfants.

En 1997, il a reçu le prix Figure Future de Montreuil, ainsi que le prix Octogones 2000 du CIELJ. Depuis, il est publié entre autres chez Didier jeunesse, Milan, Bilboquet et Bohem Press.

RÉSUMÉ

Il était un petit navire qui n'avait encore jamais rien pêché. Un beau matin, il ferra un poisson si gros, si lourd, qu'il ne put plus bouger. Un remorqueur, un sous-marin et un paquebot vinrent alors lui porter secours...

MOTS-CLÉS :

Conte détourné • Entraide
Navires

CONTENU

Des pistes pour exploiter l'album en classe, dans les trois niveaux du cycle 1.

- **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
- 2- L'univers sonore
- 3- Le spectacle vivant

- **CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE**

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

- **EXPLORER LE MONDE**

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

- **LE GROS NAVET/LE PETIT NAVIRE**





- MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

1- L'oral

VOCABULAIRE

La mer

2- L'écrit

GRAPHISME :

Les traits verticaux (le drapeau, le mât...)

Les traits horizontaux (les coques des bateaux, le phare, le pull marin...)

Les ronds (le sous-marin, le paquebot)

MISE EN RELATION AVEC D'AUTRES ALBUMS

Comparaison avec le conte « Le Gros Navet »

Avec des contes d'accumulation (Le bateau de Monsieur Zougoulou, la moufle par exemple...)

- AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

JEU DANSÉ

Ronde sur la chanson « Il était un petit navire »

PETIT MATÉRIEL

Planche à roulettes : tirer et pousser un camarade

- AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ ARTISTIQUE

1- Les productions plastiques et visuelles

Assembler par collage les différents éléments du petit navire

Créer des drapeaux

2- L'univers sonore

La chanson « Il était un petit navire »

Bruitages : les vagues, le vent, les mouettes

Création d'un paysage sonore à partir des bruitages réalisés par les élèves

- AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ ARTISTIQUE

1- Découvrir les nombres et leur utilisation

Accrocher 1, 2 ou 3 bateaux à la corde

Mettre un marin dans chaque bateau

Dénombrer les mouettes et les nuages dans le ciel

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

Trier des objets selon le critère de taille (grand Navire/petit Navire)

Les disques et les triangles (observation des voiles du navire, du sous-marin, de la coque du paquebot...)

EXPLORER LE MONDE

1- Explorer le monde vivant

Trier les animaux qui vivent dans l'eau et hors de l'eau

2- Explorer le monde des objets et de la matière

Flotter/couler - Utiliser les ciseaux - Déchirer du papier



MOYENNE
SECTION

Le Petit Navire

• MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

1- L'oral

VOCABULAIRE

La mer, Les bateaux

2- L'écrit

GRAPHISME :

Les traits verticaux (le drapeau, le mât...) ; les traits horizontaux (les coques des bateaux, le phare, le pull marin...) ; les ronds (le sous-marin, le paquebot) ; les ponts (écaille du poisson) ; les vagues ; les boucles (fil de la canne à pêche) ; les cannes (hameçon)

MISE EN RELATION AVEC D'AUTRES ALBUMS

Comparaison avec le conte « Le Gros Navet »

Avec des contes d'accumulation (Le bateau de Monsieur Zougoulou, la moufle par exemple)

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

JEU COLLECTIF

Tirer le fardeau : une équipe doit déplacer l'autre équipe assise sur un grand tapis jusqu'à une limite donnée

- la corde : tirer la corde en équipe pour faire franchir, à l'équipe adverse, une ligne frontière

- Le filet des pêcheurs : la classe est divisée en 2 équipes : les pêcheurs qui forment une ronde et les poissons. Les poissons doivent aller chercher les anneaux placés au centre de la ronde. Les pêcheurs comptent à voix haute et lorsqu'ils atteignent un nombre-cible (choisi au préalable par l'enseignant) ils abaissent les bras (les filets) et les poissons prisonniers sont comptés.

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

1- Les productions plastiques et visuelles

Réaliser la mer en découpant du papier et en alternant des morceaux bleus clairs et bleus foncés.

Associer différents morceaux de papier pour créer des marins.

Réaliser des vagues avec des fourchettes (laisser des traces dans la gouache fraîche)

2- L'univers sonore

La chanson « Il était un petit navire »

Bruitages : les vagues, le vent, les mouettes

Création d'un paysage sonore à partir des bruitages réalisés par les élèves

3- Le spectacle vivant

Jouer les scènes de l'album

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

1- Découvrir les nombres et leur utilisation

Mettre « n » poissons dans le bateau

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

Ranger les bateaux en fonction de leur taille

Les disques et les triangles (observation des voiles du navire, du sous-marin, de la coque du paquebot...)

Les labyrinthes (partir de l'observation de la ligne de la canne à pêche)

MOYENNE
SECTION

Le Petit Navire

EXPLORER LE MONDE

1- Se repérer dans le temps et l'espace

Ordonner chronologiquement 4 images de l'album

2- Explorer le monde vivant

Le goût (partir de la constatation que la mer est salée)

3- Explorer le monde des objets et de la matière

Flotter/couler

Agir sur le papier (découper, déchirer, tordre, froisser...)

Les aimants (réalisation d'une pêche à la ligne aimantée)

GRANDE
SECTION

• MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

1- L'oral

VOCABULAIRE

La mer, les bateaux, les synonymes (marins, matelots, navigateurs...)

2- L'écrit

GRAPHISME

Décorer des poissons (ponts envers et endroits)

Réaliser des lettres cursives en déposant de la laine sur du papier adhésif (partir du fil de la canne à pêche)

PHONOLOGIE

Trouver des rimes (Matelot/ Léo, Sous-marin/Augustin...)

MISE EN RELATION AVEC D'AUTRES ALBUMS

Comparaison avec le conte « Le Gros Navet »

Avec des contes d'accumulation (Le bateau de Monsieur Zougoulou, la moufle par exemple)

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

JEU COLLECTIF

Tirer le fardeau : une équipe doit déplacer l'autre équipe assise sur un grand tapis jusqu'à une limite donnée

- la corde : tirer la corde en équipe pour faire franchir, à l'équipe adverse, une ligne frontière

- Le filet des pêcheurs : la classe est divisée en 2 équipes : les pêcheurs qui forment une ronde et les poissons.

Les poissons doivent aller chercher les anneaux placés au centre de la ronde. Les pêcheurs comptent à voix haute et lorsqu'ils atteignent un nombre-cible (choisi au préalable par l'enseignant) ils abaissent les bras (les filets) et les poissons prisonniers sont comptés.

GRANDE
SECTION

Le Petit Navire

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

1- Les productions plastiques et visuelles

Ajouter plus ou moins de blanc pour obtenir des dégradés de bleu
Associer différents morceaux de papier pour créer des marins.
Réaliser des bateaux et des poissons en origami

2- L'univers sonore

La chanson « Il était un petit navire » « Santiano » d'Hugues Aufray
Bruitages : les vagues, le vent, les mouettes
Création d'un paysage sonore à partir des bruitages réalisés par les élèves

3- Le spectacle vivant

Jouer les scènes de l'album

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

1- Découvrir les nombres et leur utilisation

Résolution de problème : Combien de drapeaux différents peut-on fabriquer avec 3 couleurs ?

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

Les labyrinthes (partir de l'observation de la ligne de la canne à pêche)
Réaliser des algorithmes de bateaux

EXPLORER LE MONDE

1- Se repérer dans le temps et l'espace

Ordonner chronologiquement les images de l'album

2- Explorer le monde vivant

Etablir la fiche d'identité du poisson poisson

3- Explorer le monde des objets et de la matière

Les nœuds marins : observation et apprentissage du laçage de chaussures
À quoi sert un phare ? Observer et utiliser des jumelles, une longue vue, une loupe...
Les aimants (réalisation d'une pêche à la ligne aimantée)



MATERNELLE

Le Petit Navire

LE GROS NAVET/LE PETIT NAVIRE LE CONTE ET LE CONTE DÉTOURNÉ

PISTES POUR EXPLOITER LES 2 ALBUMS EN PARALLÈLE

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Les couvertures des albums : On peut y voir le premier personnage et l'objet à soulever.

Quels sont les animaux présents dans les illustrations qui n'interviennent pas dans l'histoire ?
Papillon, chenille, oiseau/ mouettes, asticots

Les lieux : le jardin/ la mer

Les personnages : 7 personnages Les personnages n'ont pas de noms (le fils, la femme...)
5 personnages qui ont des noms (Prosper, Léo...)

Comparer les personnages : Qui joue le rôle de « la souris » dans le Petit Navire ?

Les contraires : Petit/Grand, Chaud/Froid...

Les syllabes : Navet/Navire, trouver d'autres paires de mots qui ont la même syllabe d'attaque.

Imaginer une autre histoire sur ce modèle d'accumulation.

Faire jouer les 2 histoires aux élèves pour constater l'accumulation des personnages