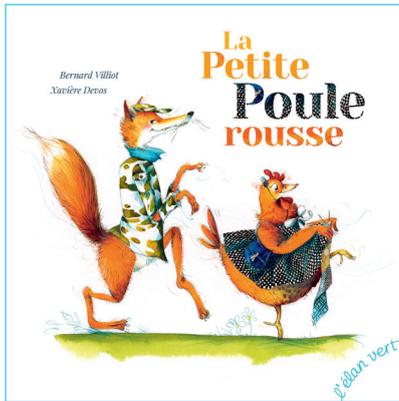


Fiches réalisées par Christelle Saquet



Collection Les petits m
Format 23 X 23 cm
32 pages - 12,20 €
ISBN : 9782844553676

L'auteur

Bernard Villiot vit à Paris où il partage son temps entre le cinéma et la littérature jeunesse. Il a notamment publié *Marie Caprices* et *Le Gros Navet* chez L'Élan vert.

L'illustratrice

Xavière Devos vit au Portugal. Illustratrice de la série à succès *Le Grand Méchant Loup* chez L'Élan vert, c'est un plaisir de se perdre dans ses images raffinées aux jolies trouvailles.

RÉSUMÉ

Odette est une délicieuse petite poulette. Elle aime la couture et les cancons, alors elle coud et elle caquette. Tapi dans un bosquet fleuri, un coquin l'épie. Le renard aimerait la croquer. Alors il guette. Il guette la poulette bien replète et attend l'instant propice pour l'attraper...

MOTS-CLÉS :

Ruse • couture •
poule • renard

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
- 2- L'univers sonore

• 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



• MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

1- L'oral

VOCABULAIRE

- Les vêtements

Objectif :

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

2- L'écrit

GRAPHISME

- Les traits verticaux (bordure du parasol, lampions...)
- Les traits horizontaux (les arbres, la marmite, tee-shirt du cochon...)
- Les ronds (robe de la biquette, lampions...)

Objectif :

- S'exercer au geste graphique

MISE EN RELATION AVEC D'AUTRES ALBUMS

- Chercher dans la bibliothèque de classe d'autres albums ayant pour personnage principal une poule

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

JEU DANSÉ

- Enfilons les aiguilles de bois

PETIT MATÉRIEL

- Faire rouler (ballon, cerceau, anneau...)

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

1- Les productions plastiques et visuelles

- Utiliser la technique du pochoir pour créer un tissu
- Faire des empreintes
- Coller différents tissus et matières pour habiller les personnages

2 - L'univers sonore

- Découverte de l'accordéon et de l'harmonica

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

1- Découvrir les nombres et leur utilisation

- Donner un, deux ou trois gâteaux à chaque personnage
- Associer un, deux ou trois petits à sa maman
- Dénombrer les ampoules sur les guirlandes (1,2 ou 3 ampoules)

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

- Réaliser des algorithmes de 2 couleurs pour construire des guirlandes
- Trier des objets selon le critère de taille (grand lampion/petit lampion)
- Les disques et les triangles (observation des lampions et guirlandes)

• **EXPLORER LE MONDE**

1- Explorer le monde vivant

- Établir la fiche d'identité du renard, de la poule
- Trier les animaux de ferme et de la forêt

2 - Explorer le monde des objets et de la matière

- Le toucher
- Utiliser les ciseaux

• MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

1- L'oral

VOCABULAIRE

- Les vêtements
- La couture (fils, aiguilles...)

Objectif :

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

2- L'écrit

GRAPHISME

- Les traits verticaux (bordure du parasol, lampions...)
- Les traits horizontaux (les arbres, la marmite, tee-shirt du cochon...)
- Les quadrillages (lampion...)
- Les ronds (Robe de la biquette, lampions...)
- Les ponts (pétales des fleurs...)
- Les vagues (crête de la poule...)

Objectif :

- S'exercer au geste graphique

MISE EN RELATION AVEC D'AUTRES ALBUMS

- Chercher dans la bibliothèque de classe d'autres albums ayant pour personnage principal une poule ou un renard
- Lire d'autres albums dans lesquels une ruse est employée (Exemple : le loup, la fouine et l'œuf d'Emmanuelle Eckhout)

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

JEU DANSÉ

- Jeux dansés avec des foulards, des rubans

PETIT MATÉRIEL

- Faire rouler (ballon, cerceau, anneau...)

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

1- Les productions plastiques et visuelles

- Réaliser et décorer des lampions
- Observer et réaliser des patchworks en découpant et en collant différents tissus

2 - L'univers sonore

- Découverte de l'accordéon et de l'harmonica

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

1- Découvrir les nombres et leur utilisation

- Fabriquer des guirlandes en collant un nombre donné de triangles, d'ampoules

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

- Réaliser des algorithmes de 2 ou 3 couleurs pour construire des guirlandes
- Les disques et les triangles (observation des lampions et des guirlandes)
- Les pavages (observation de la robe de la poule)

• **EXPLORER LE MONDE**

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

- Ordonner chronologiquement 4 images de l'album

2 - Explorer le monde vivant

- Établir la fiche d'identité du renard, de la poule
- Trier les animaux de ferme et de la forêt

3 - Explorer le monde des objets et de la matière

- Coudre pour assembler deux tissus
- Créer des objets détournés (une tasse ou une passoire pour faire un lustre...) à partir d'objets de récupération

• MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

1- L'oral

VOCABULAIRE

- Les vêtements
- La couture (fils, aiguille,...)

Objectif :

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

2- L'écrit

GRAPHISME

- Réaliser des lettres cursives en déposant de la laine sur du papier adhésif

PHONOLOGIE

- Trouver tous les mots se terminant par le son « ette » (chaussette, pipelette, rondelette...)
- Trouver des mots commençant par le son « k » (coquin, cancan, couture...)

PRODUCTION D'ÉCRIT

- Le renard ronfle et la syllabe « ron » sort de sa bouche. Imagine et écrit la syllabe qui pourrait sortir du bec de la poule, de la chouette...

MISE EN RELATION AVEC D'AUTRES ALBUMS

- Lire d'autres albums dans lesquels une ruse est employée (Exemple : le loup, la fouine et l'œuf d'Emmanuelle Eeckhout)
- Lire d'autres versions de la petite poule rousse

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

JEU DANSÉ

- Jeux dansés avec des foulards, des rubans

JEUX COLLECTIFS

- Le renard dans la basse-cour (Sur le modèle de la rivière aux crocodiles)

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

1- Les productions plastiques et visuelles

- Réaliser et décorer des lampions
- Observer et réaliser des patchworks en découpant et en collant différents tissus
- Créer les marionnettes du renard et de la poule

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

1- Découvrir les nombres et leur utilisation

- Résolution de problème : 10 chaussettes font combien de paires ? (Habillent combien de personnes)
- Fabriquer des guirlandes en collant un nombre donné de triangles, d'ampoules
- Dessiner des fleurs avec un nombre donné de pétales

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

- Les pavages (observation de la robe de la poule)
- La boule (observation des lampions)

• **EXPLORER LE MONDE**

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

- Ordonner chronologiquement les images de l'album

2 - Explorer le monde vivant

- Établir la fiche d'identité du renard, de la poule
- Trier les animaux de ferme et de la forêt

3 - Explorer le monde des objets et de la matière

- Créer des vêtements et les présenter sur des cintres en fils de fer sculptés
- Coudre pour assembler deux tissus
- Créer des objets détournés (une tasse ou une passoire pour faire un lustre...) à partir d'objets de récupération
- Observer et utiliser des jumelles, une longue vue, une loupe...