

## Dossier d'exploitation de l'album « Plouf ! »

• Ce dossier propose l'exploitation d'un album (*Plouf !*, de Philippe Corentin).

Il apporte des idées d'activités et de jeux réalisables avec des enfants de CP en début d'année dans le cadre d'actions préventives et/ou de remédiation. Il peut tout à fait s'inscrire dans un projet de groupe destiné aux enseignants spécialisés.

• *Plouf!* est un album remarquable pour ce type de projet : le texte simple et redondant permet un travail sur la compréhension (production d'hypothèses, d'inférences...), les illustrations appellent à une observation fine des détails, et enfin, son humour motive, comme par magie, les enfants.

• Ce dossier d'exploitation de l'album *Plouf !* (de Philippe Corentin, éd. L'école des loisirs) traite exclusivement du langage, en s'inspirant de toutes les rubriques des évaluations nationales de GS/CP : le lexique et son apprentissage, les sémantiques spatiale et temporelle, la compréhension des consignes, le langage de récit, etc.

Cette publication est aussi un moyen de rappeler que ces évaluations sont obligatoires, autant que nécessaires...

Domaines	Compétences / objectifs	Activités proposées
<b>Le lexique et son apprentissage</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Amener les enfants à enrichir leur capital lexical.</li> <li>Retenir les mots :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- puits</li> <li>- le reflet de la lune</li> <li>- furieux</li> <li>- etc.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Photocopier les illustrations de l'album pour faire des cartes qui seront utilisées pour des classifications : les animaux présents dans l'album, les objets...</li> <li>• Fixer trois illustrations de l'album sur le tableau, en décrire une très précisément et faire deviner de laquelle il s'agit.</li> <li>• Utiliser des illustrations de l'album et faire des « cartes d'identité » de personnages (exemple cf. fiche n°1). Les descriptions des personnages; comprendront des termes précis.</li> </ul>
<b>La sémantique temporelle</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre et utiliser des mots relatifs à l'aspect temporel.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Raconter l'histoire après l'avoir écoutée et favoriser l'utilisation de connecteurs temporels.</li> <li>• Mettre en ordre les différentes séquences de l'histoire à l'aide des illustrations tirées de l'album.</li> <li>• A partir d'une illustration donnée, raconter celle qui précède, celle qui suit.</li> </ul>
<b>La compréhension de consignes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Appréhender l'énoncé d'un problème ou d'une tâche à accomplir (aspect cognitif).</li> <li>• Appréhender la façon dont il faut lui répondre (écrire, entourer, barrer... éléments spatiotemporels).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire repérer et énoncer les différentes consignes que se donnent les animaux. Ex. : « Tu t'accroches à la corde... »</li> <li>• Associer les consignes aux animaux ; qui a dit quoi ?</li> <li>• Imaginer d'autres consignes que celles données dans l'histoire. Ex. : Le cochon aurait pu dire : « ... » (cf. fiche n°2)</li> </ul>
<b>L'attention</b>	C'est une compétence transversale qui ne nécessite pas de situation spécifique... Néanmoins, on s'attachera à travailler plusieurs tâches à accomplir en même temps, qui mobilisent le même	Les yeux bandés, identifier des silhouettes de l'album

	canal sensoriel, puis deux canaux sensoriels différents	
<b>Le langage du récit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sélectionner les informations essentielles d'un récit.</li> <li>• Les ordonner mentalement en fonction de principes temporels et de causalité.</li> <li>• Poursuivre un récit en utilisant des connecteurs logiques.</li> <li>• Clore un récit.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chercher ensemble toutes les histoires de loup que l'on connaît, toutes les histoires de petits cochons...</li> <li>• Chercher des points communs entre les histoires, des différences...</li> <li>• Réaliser des affiches ou panneaux.</li> <li>• Raconter l'histoire avec ou sans support visuel.</li> <li>• Trouver une autre fin à l'histoire à partir de l'idée suivante : « Et si c'était toi qui regardais le loup au-dessus du puits, que se passerait-il ? »</li> </ul>
<b>La compréhension du récit d'expérience (ou récit de fiction)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construire une représentation mentale, et pour cela : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saisir l'information.</li> <li>- Récupérer ces informations en mémoire.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Répondre à des questions relatives à l'histoire en jouant au « jeu des couleurs » (questions <i>rouges</i> : compréhension de l'histoire ; <i>Jaunes</i> : questions qui font appel à la mémoire ; <i>bleues</i> : attention visuelle relative aux illustrations de l'album) (cf. fiches n° 3,4 et 5).</li> </ul>
<b>Compréhension et transmission de consignes d'action</b>	<p>Les objectifs diffèrent en fonction du rôle tenu : soit émetteur, soit récepteur.</p> <p><b>Emetteur de la consigne :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se représenter les tâches à faire.</li> <li>• Trier et sélectionner les informations utiles.</li> <li>• Organiser ces informations.</li> <li>• Utiliser un lexique précis.</li> <li>• Tenir compte de l'interlocuteur.</li> </ul> <p><b>Récepteur de la consigne :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Etre attentif aux propos tenus par l'émetteur.</li> <li>• Lui demander des explications et reformulations.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Effectuer des tâches précises sur des copies des illustrations de l'album (ex. : « Colorie le pantalon du cochon en jaune »).</li> <li>• Faire exécuter le même type de consignes par un enfant. Celui-ci donne les consignes précises (à partir d'une « carte secrète » que lui a remise le maître) et les autres enfants les exécutent (ex. : « Vous dessinez un chapeau sur la tête du loup, des rayures jaunes sur son pantalon... »).</li> </ul>
<b>Parler et communiquer dans la classe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'accent est mis ici sur la capacité à prendre la parole régulièrement, à écouter autrui et ce qu'il dit, sur le plaisir de pouvoir parler ensemble, dire avec les autres, davantage que sur la maîtrise du code, cela faisant l'objet d'autres propositions.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jouer les personnages en variant les intonations, la voix...</li> </ul>
<b>Sémantique spatiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre et utiliser des mots relatifs à l'espace.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser les silhouettes des personnages de l'album (carton + support) et les placer selon des consignes précises en utilisant des connecteurs spatiaux (ex. : « Mets le loup devant l'arbre, le cochon à droite du puits... »).</li> </ul>

# Le jeu des couleurs

## Compétences

- ⇒ Prendre sa place dans le réseau des communications.
- ⇒ Faciliter la compréhension de textes narratifs (album).
- ⇒ Parler avec des images.
- ⇒ Structurer et augmenter le vocabulaire disponible.
- ⇒ Articuler langage oral et langage écrit (lecture des questions, des noms des couleurs sur la piste de jeu).
- ⇒ + compétences liées à la mémorisation des faits de l'histoire et l'observation des illustrations.

## Présentation du jeu

- ⇒ Une piste circulaire par élève avec des noms de couleurs (fiche n° 4).
  - Le *rouge* correspond à des questions relatives à la compréhension de l'histoire (le sens).
  - Le *jaune* à des questions relatives à la mémoire (impossibilité de se référer à l'album).
  - Le *bleu* à des questions relatives à l'attention visuelle (possibilité de se référer à l'illustration).
- ⇒ Des cartes (à découper : fiche n° 5) comprenant des questions selon les trois catégories exposées précédemment (elles seront collées sur des cartons aux couleurs proposées sur la piste de jeu).
- ⇒ Un dé commun.
- ⇒ Des jetons ou pions en quantité égale au nombre d'élèves

## Règle du jeu

- ⇒ Chaque joueur se déplace sur la piste de jeu en fonction du nombre de points indiqués par le dé. Il pioche alors une carte correspondant à la couleur de la case sur laquelle il s'est posé, et répond à la question. Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case « loup », il passe son tour.
- ⇒ Le gagnant est celui qui a collecté le plus grand nombre de bonnes réponses... ou celui qui est arrivé le premier.

## Observation

- ⇒ Ce jeu permet la découverte d'un album sous un aspect ludique et novateur.

***Cartes de jeu à découper***

**Le loup a-t-il vraiment vu la lune au fond du puits ?**

**Pourquoi le loup est-il tombé dans le puits ?**

**Pourquoi le loup ne sait-il pas attraper le cochon ?**

**Pourquoi le cochon dit-il qu'il y a des carottes au fond du puits ?**

**Que disent les lapins pour attirer le loup dans le puits ?**

**Qui est le moins malin dans cette histoire ?**

**L'histoire se termine-t-elle bien pour le loup ? Pourquoi ?**

**Comment s'appelle l'auteur de cette histoire si drôle ?**

**De quelles couleurs sont les habits du loup ?**

**Quel petit animal est déjà dans le puits ?**

**À quel moment la petite grenouille remonte-t-elle ?**

**De quelle couleur est le nez du loup ?**

**Qu'a réussi à attraper le loup, au lieu d'un lapin ?**

**Comment est habillé le loup ?**

**Quels sont tous les animaux de l'histoire ?**

**Le seau est-il en bois ou en plastique ? Comment le sais-tu ?**

**Quel est l'animal dont on ne parle jamais dans cette histoire ?**

**L'histoire commence-t-elle le jour ou bien la nuit ? Pourquoi ?**

**Combien de fois le loup est-il tombé dans le puits ?**

**Quel est le titre de cette histoire ?**