

**Institut Universitaire de Formation des Maîtres
De l'académie D'Aix-Marseille
Site d'Aix-en-Provence**

Année universitaire 2003/2004

**DOSSIER CODISCIPLINAIRE
Mathématiques / Français
LE CODAGE D'ALBUM.**

Présenté par : Bros Christian

Martinez Audrey

Riouall Arnaud

PE2, GFP11

Formateurs : Cheilan Liliane

Eysseric Pierre

SOMMAIRE

1. Présentation du projet :	3
Pourquoi réaliser un codage d'album ?	4
La lecture d'image	4
La lecture d'albums	4
Le codage d'albums	4
2. Dispositif pédagogique	6
Séance 1 et 2: Présentation d'albums codés	6
Séance 3 : Le Petit Chaperon rouge de Warja Lavater.	7
Séance 4 : Hors texte avec l'album « une soupe au caillou »	8
Séance 5 : Travail sur le code	9
Séance 6 : Travail de vocabulaire et production d'écrits	10
Séance 7 : Codage des éléments de l'album	11
Séance 8 : Recensement des éléments codés	12
Séance 9 : Fabrication des fonds	13
Séance 10 : La position des éléments	15
Séance 11 : Recensement des éléments nécessaires à chaque groupe.	16
Séance 12 : Composition et réalisation des pages	17
3. Perspectives	19
Bibliographie :	20
ANNEXE	21

1. PRESENTATION DU PROJET :

Ce projet co-disciplinaire alliera maîtrise de la langue et de la langue française et les mathématiques, au cycle des apprentissages fondamentaux dans une classe de CP.

L'objectif est de parvenir à la production d'une version codée de l'album d'Anaïs Vaugelade : Une soupe au caillou.

A travers ce projet, les élèves du cycle 2 devront construire à la fois des connaissances du champ des mathématiques et de la maîtrise de la langue. En effet, le codage d'un album implique d'avoir une compréhension fine de la structure de l'histoire et de l'objet livre. De plus, afin de pouvoir organiser le travail de codage, les élèves devront mobiliser des compétences mathématiques tant vis à vis du principe de symbolisation – à quoi va ressembler le loup ? - que lors de la réalisation concrète – combien de loups faudra-il ?

Résumé de l'album :

Une nuit d'hiver, un vieux loup arrive au village des animaux. Il frappe à la porte de la poule. D'abord effrayée, puis curieuse, elle accepte finalement de lui ouvrir pour qu'il puisse préparer une soupe au caillou. Elle lui propose alors de mettre un peu de céleri dans cette soupe qui lui paraît bien fade. Inquiets, les animaux du village se rendent chez la poule qui les invite à préparer ce plat. Les animaux amènent à leur tour d'autres légumes. Ils partagent finalement le festin. A la fin de la soirée, le loup reprend son caillou qui "n'est pas encore assez cuit". Sur la dernière page, la porte est ouverte sur une nouvelle histoire en boucle : le loup frappe à la porte du dindon.

Tout au long de l'album, le doute reste entier sur les intentions du loup. A-t-il un plan pour dévorer tous les animaux ou est-il vraiment le vieux loup édenté qu'il prétend être ? Les illustrations entretiennent d'ailleurs ces ambiguïtés : le loup, énigmatique, regarde toujours les nouveaux venus de biais. Ce questionnement sur les intentions du loup maintient l'intérêt du lecteur. A quel moment va-t-il enfin tous les dévorer ? En fait, Vaugelade surprend le lecteur en plaçant le stratagème du loup à un autre niveau. En effet, il parvient en apportant un simple caillou à manger un vrai potage de légumes.

Une soupe au caillou est un récit à structure répétitive et accumulative – accumulation des personnages, accumulation des légumes pour agrémenter la soupe. Ces accumulations aboutissent au mélange des légumes dans la soupe et à la réunion des animaux autour de la marmite.

Les illustrations :

L'unité de l'image est la double page. Le style, assez dépouillé, permet une lecture aisée des images. Il faut souligner le travail important sur les regards des animaux et particulièrement sur ceux du

loup. L'histoire se déroule principalement entre le seuil de la maison de la poule et l'intérieur de son habitation. Le passage des animaux de l'extérieur vers l'intérieur, de l'obscurité vers la lumière, est habilement marqué par une vue en coupe de sa maison. Les postures humanisées des animaux, la marmite qui ne désemplit pas, plonge le lecteur dans le monde de l'imaginaire. Information importante pour le codage à venir : le loup se distingue des autres personnages par sa taille, sa couleur et la forme de son verre.

Le rapport texte-image permet une double lecture : textes et images se croisent et s'enrichissent mutuellement.

POURQUOI REALISER UN CODAGE D'ALBUM ?

La lecture d'image

Lorsque l'on se trouve confronté à une image, un double niveau de lecture intervient. A un premier niveau, le lecteur cherche à reconnaître ce qui est représenté : c'est le niveau de la dénotation. A un second niveau, le lecteur est à la recherche de sens et interprète ce qu'il voit : c'est le niveau de la connotation. L'interaction de ces deux niveaux de lecture permet de donner un sens à l'image.

La lecture d'albums

Lors de la découverte d'un album, le lecteur se trouve face à un enchaînement organisé d'images et de texte. Quand les albums ont une réelle qualité littéraire, les informations données par l'image et le texte ne se superposent pas totalement. Ainsi, le lecteur y trouve des informations complémentaires qui s'organise dans un dialogue entre le texte et l'image. Cette interaction texte-image est le fondement même de ce genre littéraire.

Cependant, dans le domaine très particulier des albums codés, ce rapport est quelque peu modifié.

Le codage d'albums.

Dans ces albums, l'illustration est volontairement minimaliste. Des symboles prennent alors la place des représentations picturales habituelles. Le lecteur ne peut plus seulement s'en tenir à ce qui est représenté pour comprendre l'histoire.

Nous utiliserons plusieurs types d'ouvrages : ceux qui mêlent représentation symbolique et histoire racontée en mots, et ceux qui s'en tiennent strictement au code.

Nous baserons le travail de codage sur Les imageries de Warja Lavater, livres dépliant basés sur les contes traditionnels. En utilisant des symboles très simples, principalement des ronds de couleur, Lavater propose une relecture graphique du schéma des contes traditionnels. Lavater évacue

complètement le texte, les seules indications données au lecteur sont le titre du conte et la correspondance du code.

Pour un élève non lecteur, seule une connaissance préalable du conte lui permettrait de saisir cet assemblage de point de couleurs. En effet, s'il reste au niveau de la dénotation, le sens des images reste inaccessible. C'est à travers une lecture interprétative en s'appuyant sur la correspondance du code que le lecteur peut accéder au sens de l'histoire. Il faut pour cela que l'élève accepte de sortir de la représentation figurative de la réalité pour aller vers une représentation symbolique de celle-ci. Ce premier pas vers l'abstraction permet au jeune lecteur de développer sa pensée symbolique.

Le travail mené à partir de l'ouvrage de Vaugelade permettra aux élèves d'être confrontés au problème du codage. Quelles informations doit on retenir pour permettre une lecture de l'image sans pour autant représenter l'image du personnage ?

Par la construction d'un code, il devra accepter de raconter une histoire avec des formes qui ne ressemblent pas aux choses.

Pour réaliser cet album codé, la classe devra suivre les étapes du dispositif pédagogique

2. DISPOSITIF PEDAGOGIQUE.

SEANCE 1 ET 2: PRESENTATION D'ALBUMS CODES

Objectif : Se familiariser avec le principe du codage

Compétence: Dégager la signification d'une illustration en justifiant son interprétation.

Durée : 2 fois 15 minutes

Matériel : albums Petit Bleu et Petit Jaune de Léo Lionni,

Dans la cour de l'école, de Christophe Loupy.

Dispositif : Collectif

Déroulement des séances :

Séance 1. Petit bleu et petit jaune

En présentant les illustrations aux élèves : lecture, par le maître, des trois premières pages de l'album.

Inciter ensuite les élèves à faire des hypothèses sur la suite et sur le contenu du texte en s'appuyant sur les illustrations.

Synthèse : qui sont les personnages ?

Comment les reconnaît-on ?

Réalisation d'une affiche reprenant les codes.

Séance 2. Dans la cour de l'école :

Hypothèse sur le titre de l'album : discrimination visuelle ou lecture du mot "école".

Que représentent les points roses et les points bleus ?

En cas de difficulté, le maître lit la première page.

Travail de la symbolisation en réalisant des hypothèses sur le contenu du texte à partir des images.

Synthèse : Émergence du code

Qui sont les personnages ?

Comment les reconnaît-on ?

Est-ce un garçon ou une fille qui raconte l'histoire ?

Pourquoi est-il violet ?

Réalisation d'une affiche reprenant les codes.

SEANCE 3 : "LE PETIT CHAPERON ROUGE" DE WARJA LAVATER.

En préalable de l'activité, les élèves auront rencontré au moins deux versions du "Petit chaperon rouge".

Objectif : Se familiariser avec le principe du codage.

Objectifs en français : Renforcer la connaissance des contes traditionnels

Objectifs en mathématiques : Insister sur le principe de symbolisation.

Compétences :

- dégager la signification d'une illustration rencontrée dans un album en justifiant son interprétation à l'aide des situations qu'elle suggère.

Durée : 40 minutes.

Matériel : Album de Warja Lavater, Le petit chaperon rouge

Dispositif : En demi groupe.

Déroulement de la séance :

5 mn pour présenter l'album en format livre, sans donner le titre ni la correspondance du code.

Consigne : Essayez de trouver ce que raconte ce livre.

Le maître incite les élèves à faire des commentaires sur ce qu'ils voient sur chaque page mais ne donne aucune indication

Si les élèves sont bloqués : relancer l'activité en invitant les élèves à consulter l'affichage récapitulatif des codes.

Consigne à mi-parcours : A quelle histoire cela vous fait penser ?

Quand les élèves ont fait l'hypothèse du petit chaperon rouge, mener l'histoire à son terme.

Synthèse :

Qui sont les personnages ?

Comment l'auteur les a représentés ? A-t-il représenté d'autres choses ?

Puis, faire construire l'affiche récapitulative des codes par deux, l'album étant déplié sur une table visible des élèves à partir du tableau suivant. Confronter ensuite avec la correspondance donnée par Lavater.

La mère		Le loup	
Le petit chaperon rouge		La maison	
La grand-mère		Le chasseur	
La forêt		Le lit	

SEANCE 4 : HORS TEXTE AVEC L'ALBUM « UNE SOUPE AU CAILLOU »

Objectif : Compréhension fine de l'album

Objectifs en français : Savoir créer une histoire à partir d'images

Objectifs en mathématiques : Compréhension de la structure additive

Compétences :

- Dégager la signification d'une illustration en justifiant son interprétation.
- Situer un objet ou une personne par rapport à un autre objet ou une autre personne.

Durée : 45 minutes

Matériel :

- Photocopies de l'album en ayant pris soin d'éliminer le texte.
- Le livre

Dispositif : Groupes de 4 élèves

Déroulement de la séance :

- En collectif, présenter la couverture et laisser les élèves faire des hypothèses sur l'histoire sans les orienter vers la véritable histoire.
- Distribuer les photocopies de l'album aux groupes et leur donner la consigne suivante en la faisant reformuler par les élèves. « En utilisant les photocopies dans l'ordre que vous voulez, inventez une histoire à l'oral ». Bien préciser qu'il ne s'agit pas de décrire l'image mais de créer une histoire à partir de ces images.
- Le maître passe dans les groupes pour rappeler la consigne, amoindrir les conflits, guider...
- Les groupes qui le souhaitent peuvent passer au tableau pour raconter leur histoire afin que l'on puisse comparer les productions. Les élèves peuvent expliquer les éléments dans les images qui leur ont fait choisir cette version. (Si l'enseignant veut développer plus profondément cette partie, il peut prévoir une séance consacrée à la présentation des histoires produites).
- L'enseignant lit l'album.

A la fin de la séance, faire paginer les photocopies par les élèves.

SEANCE 5 : TRAVAIL SUR LE CODE

Objectif : Recherche sur les éléments à coder.

Compétences :

- Comprendre les informations explicites d'un texte littéraire
- Distinguer des figures planes

Durée : 45 minutes

Matériel :

- Affiches code réalisées dans les séances précédentes
- Le livre et les photocopies paginées
- Le tableau 1 sur une feuille A3

Dispositif : Collectif

Déroulement de la séance :

- Présentation du projet : Expliquer aux enfants que l'on désire transformer cet album en album codé et éventuellement leur présenter un album codé par une autre classe. Préciser qu'il faudra découper et coller des formes et non les dessiner.
- Rappeler aux élèves qu'ils ont créés des affiches avec les autres albums codés et leur faire citer les différentes formes géométriques relevées.
- Leur demander les éléments que l'on va devoir codés pour que tout le monde comprenne cette histoire. Les élèves penseront rapidement aux animaux. Leur demander si leur seule présence permet de raconter l'histoire. Ils penseront alors aux légumes et aux objets.
- Lors de l'énumération des objets, les interroger sur la pertinence de la prise en compte de certains objets comme les chaises pour la compréhension de l'histoire.
- Si les élèves soutiennent que les chaises ont une importance capitale (ce qui est probable), leur faire résumer cette histoire, livre fermé en notant l'histoire au tableau et en prenant soin de ne pas omettre des éléments importants.
- Relire ensuite le texte obtenu et faire souligner par les élèves les éléments importants à coder puis les lister dans un tableau à 3 colonnes : animaux, légumes, objets. (voir annexe)
- Après lecture de la page 7, demander aux élèves si on connaît tous les légumes de la soupe puis leur faire énoncer les légumes que l'on pourrait rajouter et les introduire dans le tableau 1.

SEANCE 6 : TRAVAIL DE VOCABULAIRE ET PRODUCTION D'ECRITS

Objectif : Permettre aux élèves de prendre conscience des caractéristiques de chaque animal

Compétences : En situation de dictée à l'adulte, proposer des corrections pertinentes portant sur la cohérence du texte ou sur sa mise en mots (lexique, syntaxe).

Durée : 30 minutes

Matériel : 4 couvertures d'album avec comme personnage une petite fille

« Une soupe au caillou »

Dispositif :

- 10 minutes en individuel
- 10 minutes en binôme
- 10 minutes en collectif

Déroulement de la séance :

- Leur distribuer à chacun la photocopie des couvertures ainsi que quatre textes donnant le portrait de chaque personnage. Ces textes sont lus par l'enseignant puis les élèves doivent retrouver le texte qui correspond à chaque couverture et le coller en dessous.
- En collectif, relever les éléments qui nous ont permis de reconnaître les personnages et leur faire remarquer qu'ils ont ainsi retenu les caractéristiques des personnages.
- En binôme, leur donner à trouver les caractéristiques de deux animaux de leur choix dans l'album de « la soupe au caillou », ceci à l'oral et si possible à l'écrit.
- En collectif et à partir des propositions faites par les groupes, élaborer en situation de dictée à l'adulte les textes qui caractérisent tous les animaux de l'album.
- Sur le cahier, coller la photocopie de chaque personnage avec le texte qui lui correspond.
- Bien expliquer que ce travail est très important pour pouvoir coder l'album car il permettra d'avoir les caractéristiques de chaque animal ce qui sera très utile pour trouver le code de cet animal.

SEANCE 7 : CODAGE DES ELEMENTS DE L'ALBUM

Objectif : Trouver un code pour chaque élément du tableau 1 en tenant compte des caractéristiques de ces éléments.

Compétences :

- Ecouter autrui
- Exposer son point de vue et ses réactions dans un dialogue
- Caractéristiques des figures planes

Durée : 45 minutes

Matériel : Album en plusieurs exemplaires ou photocopies couleurs si possible

Dispositif : Binôme et travail collectif

Déroulement de la séance :

- En travail collectif, chercher un code pour les maisons, l'ampoule et la cheminée. Dans l'album du « Petit chaperon rouge », la maison est codée par un rectangle, les élèves pourront donc s'en resservir ici. A partir de là, il sera aisé de trouver un code pour la cheminée (ex : rectangle rouge).
- A l'oral, rappeler les caractéristiques du loup puis demander aux élèves, par groupe de deux, de proposer un code pour le loup. Toutes les propositions seront affichées au tableau et il faudra choisir parmi ces codes en se référant aux caractéristiques du loup. Les propositions trop proches du dessin, de la représentation seront aussi éliminées. Les élèves devront donc tomber d'accord sur le code du loup.
- En binôme, les élèves devront trouver un code pour tous les autres animaux, la marmite, le sac et le caillou. Chaque groupe n'aura qu'un seul élément et le travail sera donc assez rapide.
- Tous les codes seront ensuite affichés au tableau afin de pouvoir valider le travail proposé et entrer dans la discussion.
- Une fois tous les codes choisis, l'enseignant préparera une grande affiche récapitulative présentant le nom de chaque élément et le code qui lui correspond. Cette affiche sera collée à côté des autres fiches concernant le travail sur le code.

SEANCE 8 : RECENSEMENT DES ELEMENTS CODES

Objectif : Recenser et calculer le nombre de symboles nécessaires à la fabrication de l'album.

Compétences :

Mathématiques : - Organiser et traiter des calculs additifs sur les nombres entiers.

- S'engager dans une procédure personnelle de résolution et la mener à son terme.

- Dénombrer et réaliser des quantités en utilisant le comptage un à un.

Transversales :

- Être capable de rapporter une information en se faisant clairement comprendre.

- Être capable d'exposer son point de vue en restant dans les propos de l'échange.

Durée : 30-40mn

Matériel :

- 6 jeux de photocopies de l'album.

- 8 photocopies de chacun des tableaux.

- Affichettes des symboles à coller au tableau ou sur un mur de la classe.

Dispositif :

- Répartition des élèves en 6 groupes de 4. 2 groupes recensent les animaux, 2 les objets et 2 les légumes.

- Pour chaque élève : 1 tableau correspondant à son thème (cf. annexe 2).

- Pour chaque groupe : 1 jeu paginé de photocopies de l'album.

Déroulement :

Enoncé de la tâche :

- Nous avons besoin de connaître le nombre de symboles nécessaires pour la fabrication de l'album.

- Distribution des photocopies.

Comptage des éléments :

- Les élèves comptent les éléments page par page et remplissent individuellement les tableaux au crayon de papier.

- Le maître passe de groupe en groupe pour vérifier si la consigne est respectée.

- Les élèves calculent les totaux de chaque colonne puis comparent leurs résultats dans chaque groupe. D'où validation ou recalcul si désaccord.

- Validation collective des résultats :

- Chaque groupe expose à l'autre groupe de même thème ses résultats. Comparaison, contrôle du maître puis validation définitive.

SEANCE 9 : FABRICATION DES FONDS

Objectif :

Fabriquer les fonds des pages de l'album en jaune et bleu marine, le jaune représentant l'intérieur de la maison, le bleu l'extérieur.

Compétences :

Mathématiques :

- Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux positions relatives d'objets (à gauche de, à droite de, entre...).
- Situer un objet par rapport à un autre objet.
- Comparer des objets selon leur longueur par un procédé directe ou indirecte.

Transversales :

- Être capable de rapporter une information en se faisant clairement comprendre.
- Être capable d'exposer son point de vue en restant dans les propos de l'échange.

Autres :

- Expérimenter des matériaux et des supports (arts plastiques).

Durée : 15-20mn

Matériel :

- Papier blanc : 24 feuilles A3.
- Papier bleu : 4 feuilles A3, 2 feuilles 2/3 de A3, 8 feuilles 1/3 de A3, 2 feuilles 1/2 de A3.
- Papier jaune : 8 feuilles A3, 8 feuilles 2/3 de A3, 2 feuilles 1/3 de A3, 2 feuilles 1/2 de A3.
- 6 jeux de photocopies de l'album.
- Colle.

Dispositif :

- Réalisation de 2 albums pour toute la classe.
- Répartition des élèves en 6 groupes de 4. Chaque groupe fabrique les fonds de 4 pages (l'album comporte douze pages).

- Pour chaque groupe : 1 jeu de photocopies des 4 pages de l'album sur lesquelles il travaille ; 4 feuilles blanches A3 ; Des papiers jaunes et bleus (voir matériel pour les dimensions) ; de la colle.

Déroulement :

1- Les papiers jaunes et bleus sont posés en vrac sur les tables.

Les élèves en se référant aux photocopies de l'album doivent retrouver les papiers de couleurs correspondant aux fonds de chaque page (exemples : Tout

bleu ou $\frac{1}{3}$ bleu à gauche et $\frac{2}{3}$ jaune à droite, $\frac{1}{2}$ bleu à gauche et $\frac{1}{2}$ jaune à droite, etc...).



- 1- Les papiers sont positionnés sans être collés.
- 2- Après validation du maître : collage. Chaque groupe étant composé de 4 élèves, chaque élève peut s'occuper d'une page.

SEANCE 10 : LA POSITION DES ELEMENTS

Objectifs:

Général : Repérer la positions des personnages ou des objets sur la page.

Pédagogique : Exercices de lecture/écriture. Étude des prépositions (espace).

Compétences :

Français :

- Orthographier la plupart des “ petits mots ” fréquents (prépositions).
- Écrire en respectant les caractéristiques phonétiques du codage.
- Utiliser correctement les marques typographiques.

Mathématiques :

- Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux positions relatives d'objets (à gauche de, à droite de, entre, dessus, dans...).

Durée : 30-40mn

Matériel :

- 1 photocopie par élève des pages 2 et 7 de l'album.
- 1 fiche à remplir.(Voir annexe 3)

Dispositif :

- Travail individuel : réponses par écrit au questionnaire. Autorisation d'échanger avec le voisin ou la voisine.
- Les prépositions sont écrites au tableau.

Déroulement :

Chaque élève remplit la fiche en s'aidant de la liste de prépositions écrits au tableau pour les exercices 1 et 3.

SEANCE 11 : RECENSEMENT DES ELEMENTS NECESSAIRES A CHAQUE GROUPE.

Objectif :

Compter les symboles nécessaires à la composition des pages.

Compétences :

Mathématiques :

- Organiser et traiter des calculs additifs sur les nombres entiers.
- Dénombrer et réaliser des quantités en utilisant le comptage un à un.

Transversales :

- Être capable de rapporter une information en se faisant clairement comprendre.
- Être capable d'exposer son point de vue en restant dans les propos de l'échange.

Durée : 30 mn.

Matériel :

- Tableaux de recensement des éléments préparés en séance 8, divisés en 3 parties (voir annexe 4). Chaque partie correspond à une série de 4 pages.

Dispositif :

- Répartition des élèves en 6 groupes de 4. Chaque groupe est chargé de la fabrication de 4 pages (les élèves les plus rapides travailleront sur les pages les plus chargées : le maître devra donc former les groupes en tenant compte de cet aspect).
- Chaque groupe possède les parties des tableaux de recensement correspondant à ses pages.

Déroulement :

1- *Compter les symboles nécessaires :*

- Chaque groupe calcule à l'aide des parties découpées des tableaux, le nombre de symboles nécessaires pour la composition de ses 4 pages.
- Le maître passe de groupe en groupe pour vérifier si la consigne est respectée.
- Les élèves calculent individuellement les totaux de chaque colonne puis comparent leurs résultats dans chaque groupe. D'où validation ou recalcul si désaccord.

2- *Validation collective des résultats :*

- Chaque groupe expose à l'autre groupe travaillant sur la même série de pages, ses résultats.

Comparaison, contrôle du maître puis validation définitive.

SEANCE 12 : COMPOSITION ET REALISATION DES PAGES.

Objectif :

Réalisation des pages de l'album codé. Mise en place des symboles.

Compétences :

Mathématiques :

- Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux positions relatives d'objets (à gauche de, à droite de, entre, dessus, dans...).

- Situer un objet par rapport à un autre objet.

- Distinguer des figures (triangle, carré, rond, rectangle) .

Transversales :

- Être capable de rapporter une information en se faisant clairement comprendre.

- Être capable d'exposer son point de vue en restant dans les propos de l'échange.

Autres :

- Combiner plusieurs opérations plastiques pour réaliser une production collective en 2 dimensions (arts plastiques).

- Décrire et comparer des images en utilisant un vocabulaire approprié (arts plastiques).

Durée : 45 mn ou 2 séances de 30 mn (fabrication des symboles et composition des pages).

Matériel :

- Fonds de page préparés en séance 9.

- Tableaux de recensement (divisés) de la séance précédente.

- Pochoirs en forme de symboles préparés par le maître.

- Gommettes.

- 6 jeux de photocopies de l'album.

- Colle, ciseaux, feutres...

Dispositif :

- Répartition des élèves en 6 groupes de 4. Chaque groupe compose 4 pages.

- Chaque groupe possède les tableaux de recensement (divisés), 1 jeu de photocopies de l'album, des pochoirs en forme de symboles et des gommettes.

- Les légumes et les objets (mise à part les maisons, la marmite et la cheminée) seront représentés par des gommettes de couleurs différentes et de formes géométriques simples (carrés, rectangles, ronds, triangles).

- Les animaux la marmite, la cheminée et les maisons sont fabriqués par les élèves à l'aide des pochoirs préparés par le maître. Ces pochoirs ont les mêmes formes que les gommettes mais sont beaucoup plus grands.

Déroulement :

1- *Fabrication des symboles :*

- Sur les tableaux de comptage réalisés à la séance précédente, les élèves soulignent en rouge les symboles à fabriquer et en vert les symboles représentés par des gommettes.
- Chaque groupe prend dans la boîte le nombre de gommettes nécessaires à la réalisation de ses 4 pages.
- A l'aide des pochoirs et de feutres chaque groupe dessine puis découpe les autres symboles.
- Le maître passe de table en table.

2- *Composition des pages :*

- A l'aide des photocopies de l'album, chaque groupe positionne les symboles sur les fonds de pages préparés en séance 9.
- Après validation du maître collage (1 page par élève).

3- *Fabrication de la couverture et de la page de correspondance du code :*

- Les élèves ayant terminé la composition des pages, fabriquent la couverture (Titre, Auteur et classe CP, grands symboles du loup et du sac, fond jaune).
- La page de correspondance du code a été fabriquée préalablement par le maître.

3. PERSPECTIVES

N'ayant pas pu tester le dispositif dans une classe réelle, nous proposerons seulement quelques pistes de réflexion et prolongements à partir des séances.

Le but du projet était la fabrication d'un album codé. Mais il est important de clore ces activités par une relecture collective de l'album produit. Cette séance peut d'ailleurs servir de base à un autre travail. On proposera par exemple aux élèves, le texte de chacune des pages sans les illustrations. Ils devront alors retrouver l'ordre du récit, en prenant des indices à la fois dans le texte et dans l'album codé.

Dans le cadre d'activités en BCD, les élèves pourront rechercher d'autres albums à structure répétitive ou accumulative afin d'établir une lecture en réseau. Il est également possible d'organiser cette recherche autour du thème du loup. Ceci permettrait un travail comparatif des différents traitements de l'archétype de ce personnage.

Pour donner plus de sens à ce projet, il nous paraît important de le prolonger par une présentation publique :

- présentation aux parents
- présentation à d'autres classes
- Mise à disposition d'un des deux albums en BCD.

Cette séance de communication peut-être envisagée sous la forme d'un jeu. Dans ce cas, la correspondance des symboles aura été donnée au public (voir fiche pédagogique N°3 : "Le petit chaperon rouge".)

Cette activité permettra aux élèves d'évaluer la pertinence de leur codage.

Ajoutons que si cette activité s'est organisée autour de l'interdisciplinarité entre mathématiques et français, le travail de symbolisation vers l'abstraction est fondamental pour le développement de l'enfant.

BIBLIOGRAPHIE :

Albums :

Anaïs Vaugelade, 2000, Une soupe au caillou, L'école des loisirs.

Léo Lionni, 1970, Petit Bleu et Petit Jaune, L'école des loisirs.

Christophe Loupy ,2000, Dans la cour de l'école, Milan.

Warja Lavater, 1965, Le petit chaperon rouge, Adrien Maeght Editeur.

Sites internet :

http://www.ac-grenoble.fr/savoie/mat/group_de/domaine/math/maths_en_mat_1.htm

<http://www.grenoble.iufm.fr/departement/francais/livreaco/livreaco.htm>

<http://crdp.ac-besancon.fr/cddp70/albums/caillou.pdf>

ANNEXE

1. Tableau récapitulatif des éléments à coder.
2. Fiche français : Une soupe au caillou.
3. Tableau de recensement des animaux.
4. Tableau de recensement divisé en trois parties.

1. TABLEAU RECAPITULATIF DES ELEMENTS A CODER

(L'intérieur est à compléter avec les élèves)

<u>Animaux</u>	<u>La marmite</u>	<u>Objets</u>
- Le loup	- La marmite	- Le sac
- La poule	-L'eau	- La cheminée
- le cochon	- Le caillou	- Les verres de vin
- le canard	- Le céleri	- Les assiettes de soupe
- L'âne	- La courgette	- Le village : Les maisons L'ampoule
- La chèvre	- Le poireau	
- Le chien		
- Le mouton	+ autres légumes rajoutés pour la page 7 (exemple : chou, navets pommes de terre, carottes...)	
- Le dindon		

2. FICHE FRANÇAIS : UNE SOUPE AU CAILLOU

1- Consigne : Observe la page 7. Remplace les points par le bon mot. Aide-toi de la liste écrite au tableau.

- Le caillou est la marmite.
- Le canard est le cheval.
- Les animaux sont de la cheminée.
- L'ampoule est de la porte.

1- Consigne : Observe la page 7. Réponds aux questions.

- Qui est entre le mouton et la chèvre ?
- Qui est à gauche du cochon ?
- Qui est sous le cheval ?

1- Consigne : Observe la page 2. Remplace les points par le bon mot. Aide-toi de la liste écrite au tableau.

- la maison, il fait chaud.
- Il fait froid.
- Les chaises sont de la cheminée.
- La porte est le loup et la poule.

1- Consigne : Observe la page 2. Réponds aux questions.

- Qui est dehors ?
- Qui est dedans ?
- Qui est à droite de la porte ?
- Qui est à gauche de la porte ?

3.

Tableau de recensement des animaux :

(1- vide, 2 - tel qu'il doit être rempli par les élèves).

Les tableaux correspondants aux objets (sac, caillou, ampoule, cheminée, marmite, verres, assiettes, maisons) et aux légumes (céleris, courgettes, poireaux et légumes choisis par les élèves) auront le même aspect.

1

	loup	poule	cochon	canard	cheval	mouton	chien	chèvre	dindon
p1									
p2									
p3									
p4									
p5									
p6									
p7									
p8									
p9									
p10									
p11									
p12									
Total									

2

	loup	poule	cochon	canard	cheval	mouton	chien	chèvre	dindon
p1	1								
p2	1	1							
p3	1	1							
p4	1	1							
p5	1	1	1						
p6	1	1	1	1	1				
p7	1	1	1	1	1	1	1	1	
p8	1	1	1	1	1	1	1	1	
p9	1	1	1	1	1	1	1	1	
p10	1	1	1	1	1	1	1	1	
p11	1	1	1						
p12	1								1
Total	12	10	7	5	5	4	4	4	1

4.

Tableaux de recensement divisés en trois parties :

Les tableaux correspondants aux objets et aux légumes seront divisés suivant le même principe.

	loup	poule	cochon	canard	cheval	mouton	chien	chèvre	dindon
p1	1								
p2	1	1							
p3	1	1							
p4	1	1							
Total									

	loup	poule	cochon	canard	cheval	mouton	chien	chèvre	dindon
p5	1	1	1						
p6	1	1	1	1	1				
p7	1	1	1	1	1	1	1	1	
p8	1	1	1	1	1	1	1	1	
Total									

	loup	poule	cochon	canard	cheval	mouton	chien	chèvre	dindon
p9	1	1	1	1	1	1	1	1	
p10	1	1	1	1	1	1	1	1	
p11	1	1	1						
p12	1								1
Total									