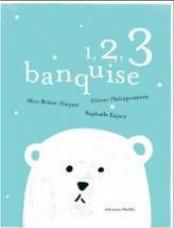
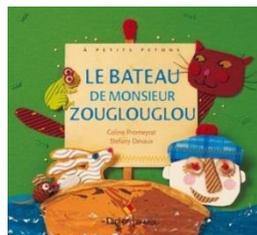


Album	Ecole(s)	Utilisation médiateur
	<p data-bbox="593 260 990 292">CHTX La Pingaudière (MS) 27</p> 	<p data-bbox="1144 384 2107 512">Accrocher les différents animaux dans l'ordre d'apparition dans l'histoire en veillant à les mettre les uns au-dessus des autres afin de pouvoir effectuer visuellement la comparaison avec l'ours polaire.</p>
	<p data-bbox="656 1058 931 1090">Saint martial (PS) 25</p> 	<p data-bbox="1144 1201 2130 1329">Formes à manipuler au fil de l'histoire. Système de scratchs pour enlever les 4 coins pour former une ouverture carrée.</p>



CHATX Le Grand Poirier (TPS-PS) 3



Il s'agit d'un « petit théâtre » (avec deux plans verticaux) présentant le déroulement de l'action au fil de l'eau (mise en évidence du conte de randonnée).

Le bateau de Mr Zougoulou se déplace sur un chemin aimanté. Les personnages sont installés sur la berge, chacun étant accroché par une pince à linge afin de pouvoir les faire monter dans le bateau au fur et à mesure du récit.

Déols- Abbaye (PS) 2



NEUVY PAILLOUX (TPS-PS-MS) 13



Maquette en carton plume représentant la forêt, un disque qui tourne permet de visualiser le parcours de Bonhomme dans la forêt. Les personnages rencontrés. Les échanges se font au fur et à mesure de l'histoire : quand bonhomme rencontre l'oiseau, on place le fil rouge dans le nid, l'oiseau donne 2 plumes à Bonhomme, on fait pivoter bonhomme jusqu'à la fourmi qui donne 3 grains en échange des 2 plumes (qui servent de bateau). Puis bonhomme pivote jusqu'au hérisson où l'on matérialise l'échange 3 grains contre 1 fil. Enfin Bonhomme revient devant l'arbre de départ. On fait voler le fil jusqu'aux oisillons qui dépassent alors du nid initial.

Prolongement : si l'on veut par la suite faire un travail en maths plus spécifique sur les échanges, un petit jeu coopératif est possible : bonhomme avance sur le plateau de jeu : pour passer à la case suivante, il faut donner à chaque animal ce dont il a besoin : 1 fil rouge pour l'oiseau (si on est dans une case oiseau), 2 plumes pour la fourmi, 3 grains pour le hérisson. Pour cela on lance le dé (1 face fil, 2 faces plume, 3 faces grains), on gagne alors

1 fil, 1 grain ou 1 plume, si l'on peut donner à l'animal de la case ce qu'il désire on avance dans la case suivante sinon on relance le dé. On peut faire des échanges si nécessaire selon la règle 1 fil = 2 plumes = 3 grains (par exemple si l'on a besoin de 2 plumes mais qu'on a obtenu 1 fil avec le lancer de dé on peut échanger).

CHATX MLK (PS-MS) 12



Le médiateur est composé d'un plateau en bois avec un disque central qui tourne, d'éléments de décor et de personnages fixés. Bonhomme est placé sur le disque central, les autres éléments de l'histoire sont fixés sur le plateau. En tournant le disque, le parcours et les rencontres de bonhomme sont induites.

Avant de raconter l'histoire, placer les éléments suivants :

- fil rouge dans la main de bonhomme
- 2 plumes dans le nid de l'oiseau/ oisillons à cacher
- Graines près de la fourmi

Les Bordes (TPS PS MS) 16



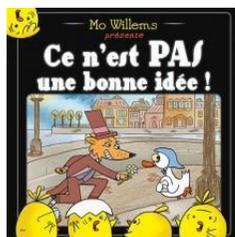
Système de KAMISHIBAI
 ✎ utilisable par l'enseignant seulement. Tient debout les portes ouvertes seulement.



Les quatre vents (TPS PS) 17



Les personnages entrent dans une boîte pour disparaître. Secouer la boîte.



CHATX Montaigne (MS-GS) 30



Les décors :

- -3 décors dont 2 sont à dérouler (ils sont scratchés en haut de la valise) :
 - la ville où les 2 personnages se rencontrent ;
 - la forêt qu'ils traversent pour se rendre chez le renard ;
 - la cuisine où chauffe la soupe.
- Une plate-forme fixe pour faire bouger les personnages (boîte recouverte de papier kraft)

Les personnages : le renard, l'oie et les petits de l'oie

Ils peuvent bouger. Il suffit de mettre les doigts dans les trous à l'arrière.

Ils se rangent dans l'espace vide situé derrière la plate-forme et sont sortis au cours de l'histoire (les petits de l'oie).

L'oie a 2 côtés avec 2 yeux différents : 1 œil normal pour écouter le renard / 1 gros œil pour répondre

Un accessoire : la marmite pour la soupe (pot en plastique)



NEUVY PAILLOUX (MS-GS) 10



1) Présentation des 4 personnages sur le rivage 1 : l'ogre et ses victimes (le loup, la petite fille et le gâteau).

2) Faire comprendre la problématique : L'ogre doit emmener ses victimes dans son château situé sur le rivage 2. Mais, dans sa barque, l'ogre ne peut transporter qu'une seule de ses victimes. Essayer de mettre 3 personnages dans le bateau et commencer à le faire couler pour que les E comprennent bien.

3) Mimer les tentatives de l'ogre pour résoudre le problème : Mettre l'ogre avec une seule de ses victimes sur la barque. Faire circuler la barque sur le bord de la table d'un rivage à l'autre en formulant les contraintes : ne pas laisser le gâteau avec la petite fille sur un rivage car la petite fille adore les gâteaux ; ne pas laisser le loup avec la petite fille sur un rivage car le loup adore les petites filles ; préciser que le loup n'aime pas les gâteaux.

Au 1^{er} trajet : faire apparaître un crocodile (caché dans le creux de la table)

à jeux d'eau). A chaque trajet, faire apparaître un crocodile supplémentaire.

4) La situation finale : Le loup et le gâteau sont sur le rivage 2. L'ogre entreprend son dernier aller-retour pour aller chercher le gâteau. Faire sortir l'hippopotame et tous les crocodiles cachés dans le creux de la table à jeux d'eau.

5) La fin : L'hippopotame engloutit l'ogre et la barque : ouvrir la gueule de l'hippopotame et faire disparaître la barque et les animaux dans le creux de la table à jeux d'eau.

Déols Abbaye (GS) 11



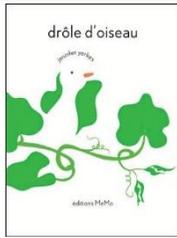
Mini Théâtre : une boîte de carton posée sur une table pour le décor et des personnages à plat en carton évoluant devant ce décor....

Issoudun (GS) 9



-cabane à histoire (médium et spectacle vivant)

- 1 enfant narrateur assis à côté de la structure
- 1 enfant assis sous la rivière actionnant le bateau (monté sur une tige)
- 4 enfants assis derrière la rivière qui actionnent les marottes (Ogre, loup, petite fille et gâteau)



BOUESSE (TPS-PS-MS) 1



5 cartons blancs avec un fil reliant le 1^{er} et le dernier carton.
L'oiseau blanc se déplace sur le fil grâce à un anneau.
Les plumes se scratchent sur l'oiseau.
La souris et la fouine sont déjà scratchées sur un carton.
Le renard est en carton et se place au début de l'histoire derrière un carton.

CHATX Jean Moulin (MS) 24



5 cubes à empiler suivant les schémas affichés (chronologie de l'histoire)
Un socle à soulever à la fin de l'histoire pour faire monter les cubes dans le « trou ». 2 enfants se placent de chaque côté du carton et font monter un bâton dans une encoche.



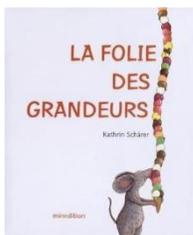
CHAILLAC (MS) 23



Production à observer seulement/ Pas de manipulation.

Carton avec un bocal en plastique.

Marionnettes (bouchons de lièges) qui peuvent flotter.



Saint Martial (GS) 29



2 cageots avec « ça pousse » ou « ça pousse pas ! » pour réfléchir à un phénomène scientifique.

BOUESSE (MS-GS) 5

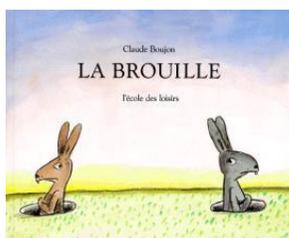


Les 3 cartons représentent les 2 terriers et la galerie les reliant. Les cartons communiquent entre eux (trous à l'intérieur).

Les marionnettes peuvent être manipulées à l'extérieur et à l'intérieur du dispositif (passage dans les terriers, et dans la galerie).

Il convient plutôt de se placer devant pour une manipulation individuelle par l'enfant. Pour raconter de manière théâtrale (devant public), il faut se placer derrière, ou sur les côtés.

CHATX Victor Hugo (GS) 6



Des personnages à manipuler dans une grosse boîte en carton.

Les quatre vents (MS-GS) 4



Personnages de l'histoire à manipuler. 2 terriers sont reliés par un tunnel transparent.

CHATX La Pingaudière (GS) 21



Faire avancer le chariot avec le lapin pour raconter l'histoire en passant par différents endroits précis de l'histoire.

SAINT MARTIAL (MS) 31



Plateau rond avec un axe central pouvant tourner, partagé en 8 parts égales. Dans chaque part, une scène de l'histoire. L'adulte qui raconte est muni d'une source lumineuse.

Vendoeuvres MS-GS 33



Boîte fermée sur 5 côtés. Toit fendu pour faire bouger le lapin (ficelle). Une source lumineuse placée à environ 2m projette l'ombre au fond de la boîte.

DEOLS Paul Eluard (PS-MS) 34



Deux panneaux triptyques représentant le ciel bleu avec « Petit Nuage » qui se transforme au fur et à mesure de son voyage + une marionnette « Petit Nuage » (bâton).

Décoller « Petit Nuage » pour découvrir ses transformations en faisant le tour du 1^{er}, puis du 2^{ème} triptyque.

Terminer en collant les gouttes d'eau sous le nuage gris

SAINT GAULTIER (MS) 20



Une forêt avec le puits, sur un carton. L'intérieur du carton représente le sous-sol de la forêt et du puits. Les personnages sont attachés à des poids afin de pouvoir utiliser la poulie du puits.

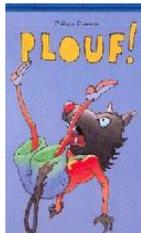
Les enfants peuvent accrocher le cochon à la corde et mettre le loup et les lapins dans le seau, et observer le fonctionnement de la poulie.

CHATX Montagne (PS-MS) 18



Panneau vertical : les 2 faces sont utilisées recto/verso.

Une corde coulisse pour faire monter ou descendre les personnages.



VENDOEUVRES (PS) 19



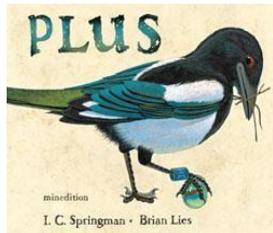
Maquette d'un puits avec un côté complètement ouvert pour que les enfants puissent manipuler.

NOHANT VIC (GS) 20 bis



On peut raconter l'histoire en utilisant la poulie.

PALLUAU (TPS-PS-MS) 15



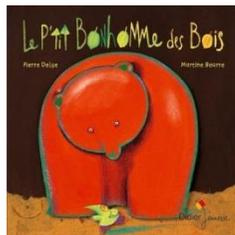
Un arbre géant avec des personnages à manipuler.

✎ Œuvre non déplaçable ! Un petit groupe peut s'asseoir au pied pour écouter la racontée.

Nohant-Vic (TPS-PS-MS) 14



Lecture de l'histoire réécrite par les élèves avec le kamishibaï réalisé avec des photos prises par les élèves.



L'Abbaye Déols (GS) 32



**La promenade de
Flaubert, A.
LOUCHARD**

CHATX Montaigne (PS) 7



Un grand carton le décor. Le pantin (M.Flaubert) se promène devant le décor. Le vent se lève (gonfleur actionné par le pied+ papier froissé à la main pour le bruit). Mr.Flaubert perd les parties de son corps (l'adulte enlève les aimants et les éléments tombent). Puis le vent se calme. La femme de Flaubert (pantin) arrive et ramasse les morceaux (avec la main de l'adulte) et reconstitue Flaubert (en se trompant). Puis le vent se lève,... Les enfants doivent remarquer que Mr Flaubert reprend sa promenade avec les parties du corps mélangées.

**L'Afrique de Zigomar,
P. CORENTIN**

ARGENTON Paul Bert (MS-GS) 8



Un panneau de théâtre d'ombres pour le voyage de Zigomar et le voyage des oies avec de chaque côté et au milieu 3 zones (l'Afrique, la France et le Pôle Nord)

**Le parapluie jaune, R.
JAE SOO**

CHATX Jules Ferry (TPS-PS) 25



Grand carton dans lequel sont ouvertes différentes fenêtres pour que les enfants découvrent l'histoire selon plusieurs points de vue.