

CONTES...

Les trois petits cochons



Le Petit Chaperon Rouge



ET DÉTOURNEMENTS

Le Petit Poucet



B2I

- J'utilise la souris pour déplacer le pointeur et fixer la position du curseur ou pour valider un choix.
- Je maîtrise suffisamment le clavier pour saisir les caractères en minuscule.
- J'utilise la souris pour effectuer un clic droit, je déplace le curseur
- Je sais lancer un logiciel.
- J'utilise le clavier pour faire défiler des photos rapidement.

ARTS VISUELS

Utiliser le dessin (informatique) comme moyen d'expression et de représentation.

Organiser une surface figurée pour raconter, illustrer ou créer une histoire.

Découvrir l'animation de personnages par défilement d'images



DÉCOUVRIR L'ÉCRIT

- Connaître quelques textes du patrimoine, principalement les contes
- Connaître un conte dans différentes versions ; établir des comparaisons précises entre elles.
- Comprendre une histoire lue par l'enseignant : repérer les personnages d'une histoire
- Produire collectivement un texte pour qu'il puisse être écrit par l'enseignant

SE REPÉRER DANS L'ESPACE

- Se repérer dans l'espace de l'écran.
- Utiliser à bon escient le vocabulaire

LE PROJET

Objectif : Créer un détournement du petit chaperon rouge sous forme d'un dessin animé en incluant d'autres personnages de contes dans l'histoire.

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- Relater un événement inconnu des autres : Imaginer l'épisode suivant d'une histoire.
- Participer à la construction d'une histoire en prenant en compte la production des camarades.
- Dire un texte en utilisant le ton approprié : moduler sa voix en fonction de la situation.
- Utiliser à bon escient les temps des verbes pour exprimer le passé et le futur (le choix du temps étant plus important que la forme exacte du verbe conjugué).

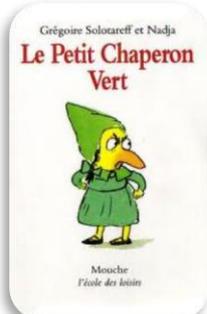
SE REPÉRER DANS LE TEMPS

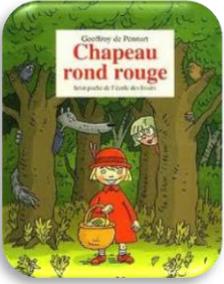
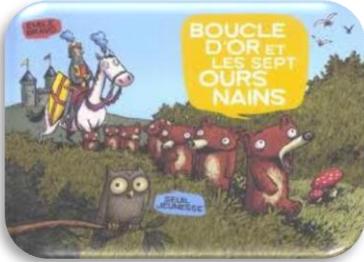
Situer des événements les uns par rapport aux autres.
Organiser des images dans l'ordre chronologique.

SOMMAIRE

PROGRAMMATION	3
TUX PAINT	6
LA MISE EN RÉSEAU POUR STIMULER L'IMAGINATION DES ÉLÈVES	10
L'HISTOIRE INVENTÉE PAR LES ÉLÈVES	13
ATELIERS POUR S'APPROPRIER LES HISTOIRES	19

PROGRAMMATION

		OBJECTIFS			ACTIVITÉS	
1	S'APPROPRIER LE LANGAGE / DÉCOUVRIR L'ÉCRIT	S'approprier l'histoire du petit chaperon rouge	Classe entière	regroupement	Lecture de l'histoire du petit chaperon rouge. Cacher la couverture et laisser deviner aux enfants le contenu de ce livre.	
2	DÉCOUVRIR L'ÉCRIT	Etude du conte	ind	atelier	Atelier où l'on doit retrouver les couvertures des albums du Petit Chaperon Rouge.	
3	DÉCOUVRIR L'ÉCRIT	Etude du conte	ind	atelier	Reproduire la couverture de l'album et le titre.	
4	S'APPROPRIER LE LANGAGE / DÉCOUVRIR L'ÉCRIT	S'approprier l'histoire des trois petits cochons	Classe entière	regroupement	Lecture de l'histoire. Voir quels éléments l'on retrouve dans les deux histoires. Comparer différentes versions et repérer des points communs.	
5	DÉCOUVRIR L'ÉCRIT	S'approprier l'histoire du petit Poucet	Classe entière	regroupement	Lecture de l'histoire. Voir quels éléments l'on retrouve dans les deux histoires	
6	S'APPROPRIER LE LANGAGE	Repérer les personnages, les lieux des histoires et les comparer / associer.	groupe	atelier	Atelier : Comparer les trois histoires à l'aide d'images. Commencer à créer du lien entre les trois histoires.	
7	S'APPROPRIER LE LANGAGE / DÉCOUVRIR L'ÉCRIT	Comprendre ce qu'est un détournement	Classe entière	regroupement	Découverte de l'album « le code de la route ». Repérer les différents contes présents dans une même histoire.	
8	S'APPROPRIER LE LANGAGE / DÉCOUVRIR L'ÉCRIT	Comprendre ce qu'est un détournement	Classe entière	regroupement	Lecture du petit chaperon vert et de chapeau rond rouge. Repérer ce qui est en commun avec l'histoire du petit chaperon rouge.	

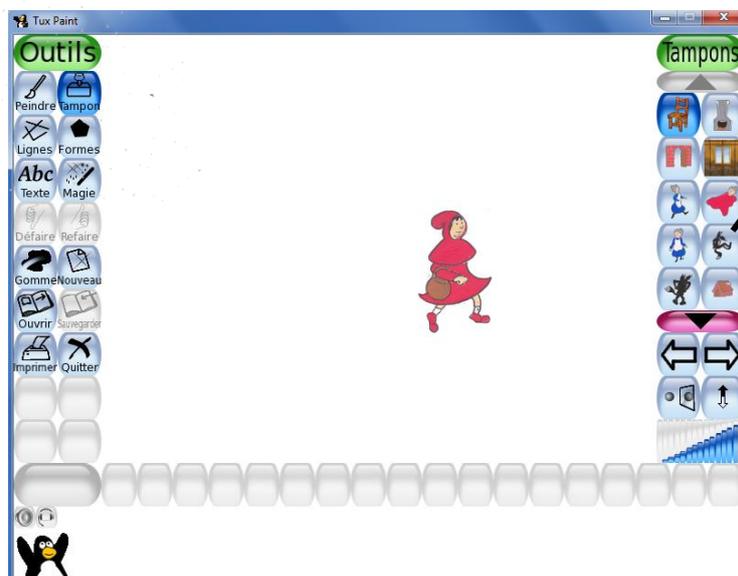
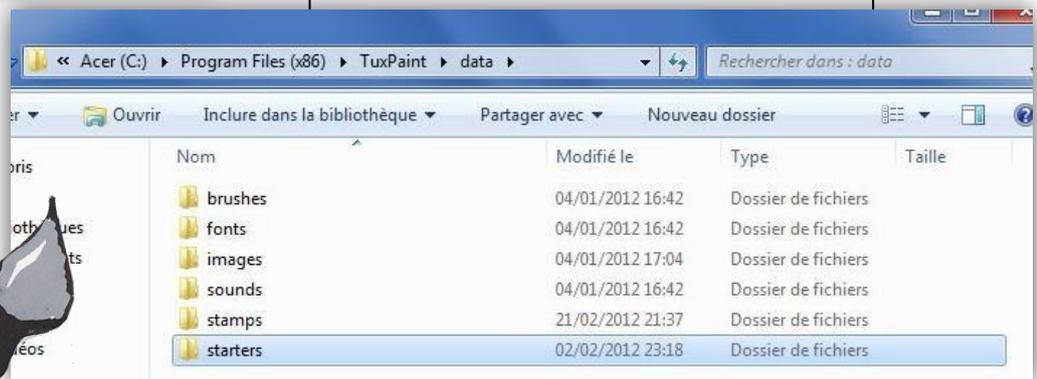
9	S'APPROPRIER LE LANGAGE / DÉCOUVRIR L'ÉCRIT	Comprendre ce qu'est un détournement	Classe entière	regroupement	Lecture de « chapeau rond rouge ». Discussion autour des références à l'histoire du petit chaperon rouge.	
10	PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER	Utiliser un logiciel de dessin	ind	Atelier	Découverte de TuxPaint Créations libres : utiliser tous les outils	
11	PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER	Utiliser un logiciel de dessin	ind	Temps libre	Utilisation libre du logiciel	
12	DÉCOUVRIR L'ÉCRIT	Dictée une histoire, une idée au maître. Susciter l'imagination.	Classe entière	regroupement	Au moment des regroupements, commencer à créer une nouvelle histoire. Commencer à recenser des idées, montrer à tous les élèves comment il faut procéder.	
13	S'APPROPRIER LE LANGAGE / DÉCOUVRIR L'ÉCRIT	Comprendre ce qu'est un détournement	Classe entière	regroupement	Lecture de Mademoiselle sauve qui peut.	
14	S'APPROPRIER LE LANGAGE / DÉCOUVRIR L'ÉCRIT	Comprendre ce qu'est un détournement	Classe entière	regroupement	Lecture des trois petites cochonnes.	
15	DÉCOUVRIR L'ÉCRIT	Dictée une histoire, une idée au maître. Poursuivre l'histoire débutée par ses camarades.	groupe	atelier	Création de l'histoire à l'oral. A partir du petit chaperon rouge, créer une autre histoire où l'on retrouve des personnages issus de d'autres histoires.	
16	S'APPROPRIER LE LANGAGE / DÉCOUVRIR L'ÉCRIT	Comprendre ce qu'est un détournement	Classe entière	regroupement	Lecture de Boucle d'or et les sept ours nains.	

17	S'APPROPRIER LE LANGAGE	Répéter un passage de l'histoire en s'exprimant le plus clairement possible.	ind	atelier	Enregistrer les voix pour raconter l'histoire. Aider les élèves à s'exprimer en fonction de ce qu'il se passe dans le texte.
18	PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER	Comprendre qu'il faut plusieurs images pour animer un personnage. Repérer la technique que l'on va utiliser	Par 2	atelier	S'entraîner à animer des personnages sur TuxPaint
19	PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER	Créer plusieurs images en déplaçant à chaque fois le personnage.	Par 2	atelier	Animer les images sur TuxPaint en prenant en compte l'histoire qui a été créée.
20	PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER	Associer les différentes activités que l'on a effectuées pendant plusieurs semaines.	Classe entière	regroupement	Montage vidéo : associer les scènes et le son. A l'aide du vidéoprojecteur, expliquer le montage aux élèves. Leur faire choisir les musiques en fonction de l'action.
21			Classe entière		Transformer notre salle de classe en salle de cinéma : <ul style="list-style-type: none"> • Inviter d'autres classes, donner des billets • Gâteau / pop corn • Installation des chaises, de l'écran...

CRÉATION DES TAMPONS



- 1) Peindre les personnages
- 2) Les scanner
- 3) Les détourer avec un logiciel comme GIMP. Les enregistrer dans un format .png
- 4) Aller les coller dans le dossier stamp de TuxPaint.



Tampons créés

CRÉATION DES FONDS D'ÉCRAN

Les élèves vont créer des fonds d'écran à l'aide du logiciel TuxPaint. Une fois ce travail terminé, les élèves enregistrent leur travail. Il est au format demandé (png) et de la bonne dimension. Mais il ne peut être pour l'instant utilisé comme fond d'écran. Si on utilise les instruments, les tracés sont en dessous du dessin et donc non visibles.

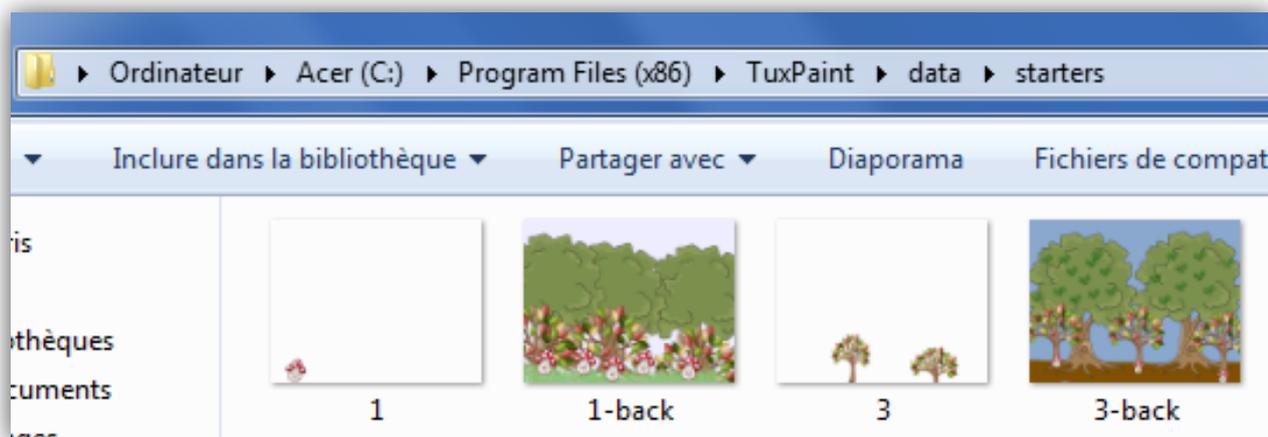
Il faut enregistrer DEUX images pour le même fond de dessin

Une image PNG avec la photo choisie

Une image « vide » PNG avec transparence

Sauvegarder l'image dans le dossier «C:\Program Files\TuxPaint\data\starters

Nommer l'image avec le suffixe « -back » et en PNG



On peut rajouter un objet sur l'image « vide ». Il apparaîtra au 1^{er} plan. Les élèves ne pourront pas écrire dessus. Les tampons seront derrière cet objet.

CRÉATION DES ANIMATIONS

Les déplacements latéraux

Après avoir fait les décors, les élèves vont animer les personnages. Ils utilisent les tampons. Ils enregistrent leur travail puis ils défont leur travail. Il reste seulement le décor. Ils recommencent alors cette étape en bougeant un peu les personnages.

Pour réaliser une scène, il faut beaucoup d'images. Chaque image peut durer 0,30 ou 0,40 secondes.



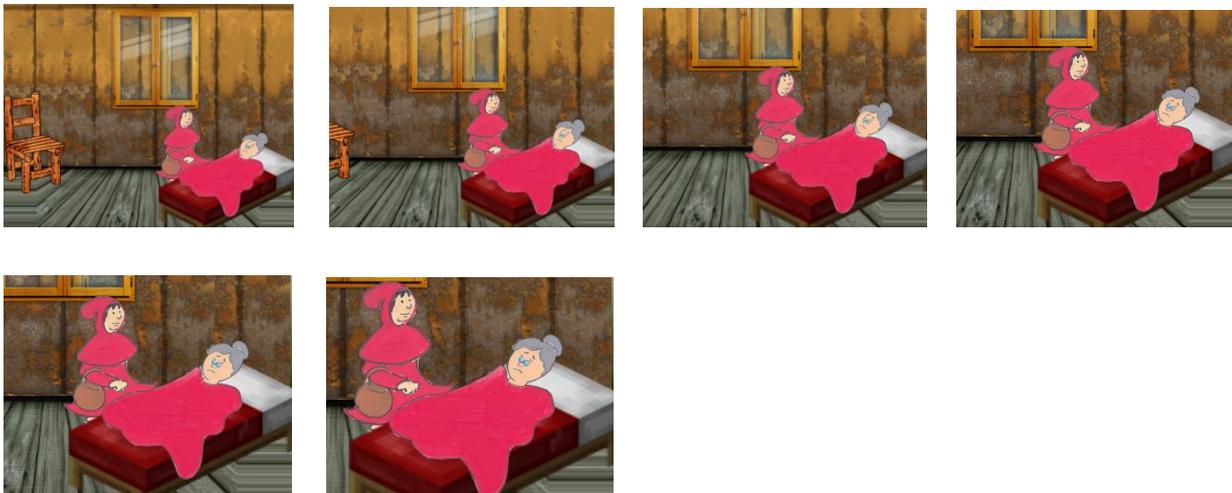
Les déplacements en profondeur

Il faut utiliser la perspective : les objets loin sont petits et les proches sont gros.



Les zooms

Garder une même image. L'enregistrer et en créer une nouvelle à partir de cette dernière. Pour cela, recadrer l'image en enlevant la bordure (de la taille choisie) puis l'enregistrer sous un nouveau nom. Continuer l'opération plusieurs fois.

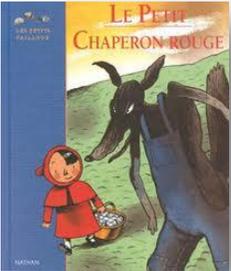
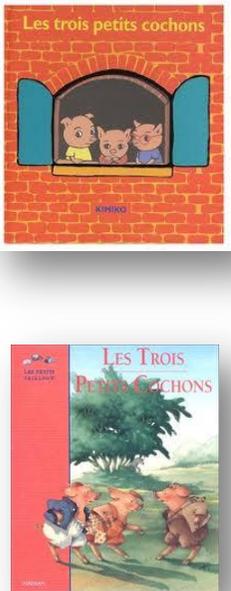


Effet d'augmentation

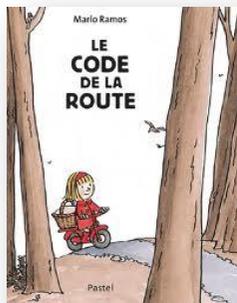
Rajouter un élément à chaque fois. Ex : le petit poucet qui place les cailloux



LA MISE EN RÉSEAU POUR STIMULER L'IMAGINATION DES ÉLÈVES

Titre	Couverture	L'histoire	Intérêt pour notre projet
<p>LE PETIT CHAPERON ROUGE</p>			<p>C'est le conte de « base ». Les élèves doivent se l'approprier pour pouvoir le détourner. Il faut bien cibler les personnages et leurs caractéristiques.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le loup • Le chaperon rouge • La grand-mère...
<p>LE PETIT POUCET</p>			<p>L'histoire se déroule dans la forêt, comme le petit chaperon rouge.</p>
<p>LES TROIS PETITS COCHONS</p>		<p>La maman des trois petits cochons demande à ses enfants de partir de leur maison pour qu'ils s'installent dans leur propre maison. Le 1^{er} cochon construit une maison en paille, le deuxième en bois et le troisième met beaucoup plus de temps en construisant une maison en brique. Un jour, le loup revient dans les parages. Il s'attaque au 1^{er} cochon. Il arrive à souffler la maison de paille. Ensuite, il s'attaque à la maison de bois. Les deux cochons arrivent à se réfugier dans la maison en brique. Le loup, ne pouvant souffler la maison de brique, s'attaque aux cochons en passant par la cheminée. Il finit par se brûler.</p>	<p>Le loup est le personnage qui vient s'opposer aux héros, les trois petits cochons. Il a donc le même rapport au personnage principal que dans le petit chaperon rouge. A la fin, il ne meurt pas.</p>

LE CODE DE LA ROUTE



Album sans texte.

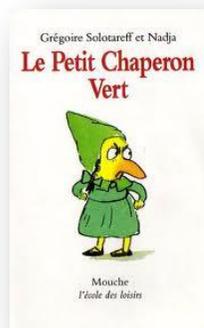
Le petit chaperon rouge se déplace en vélo. Il croise des panneaux où sont représentés différents personnages de contes. En effet, le petit chaperon rouge doit faire attention aux trois petits cochons qu'il croise, il doit faire attention aux trois ours...

C'est le 1^{er} détournement que je vais proposer. On comprend que c'est le personnage du petit chaperon rouge mais l'on voit immédiatement qu'il y a des modifications par rapport à l'histoire d'origine (déplacement en vélo...).

L'auteur mélange les contes en utilisant des panneaux de la circulation. La découverte des différents personnages permet de voir les différences et les similitudes qu'ils peuvent avoir avec leur archétype. Ainsi les élèves comprennent qu'on peut jouer sur le caractère de ces personnages, notamment pour apporter de l'humour à notre histoire.

Tous nos héros de nos contes de « base » sont présents dans l'histoire (petit chaperon rouge, petit poucet, trois petits cochons, le loup...)

LE PETIT CHAPERON VERT

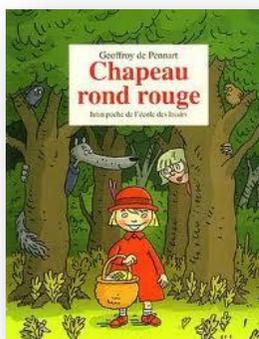


Le petit chaperon vert n'aime pas vraiment le petit chaperon rouge. Elle la prévient quand même du danger du loup mais cette dernière ne l'écoute pas.

On voit que l'on peut prendre de la distance sur l'histoire du PCR.

Le point de vue reste interne mais par rapport au conte traditionnel, on peut le qualifier d'externe. On sait ce que pense le petit chaperon vert. Il nous raconte en même temps l'histoire du petit chaperon rouge.

CHAPEAU ROND ROUGE



Chapeau rond rouge était surnommée ainsi car elle portait un joli chapeau rouge sur sa petite tête blonde. De Pennart détourne l'histoire du petit chaperon rouge.

L'auteur transforme l'histoire, mais aussi le caractère des personnages. Le loup n'est pas méchant.

MADemoiselle SALVE QUI PEUT



Mademoiselle sauve-qui-peut est une fillette espiègle et maligne. Partout où elle passe, tout le monde la fuit. Sa mère, excédée, l'envoie chez sa grand-mère porter un petit pot de beurre. Mais cette dernière ne s'y trouve pas. Seul le loup est là à l'attendre. La fillette, qui connaît l'histoire du petit chaperon rouge, jette le loup dehors, mais sa grand-mère lui demande d'arrêter d'embêter cet animal très gentil...

P. Correntin fait référence au conte du petit chaperon rouge sans vraiment utiliser les mêmes personnages. Ce livre permet une meilleur appropriation des éléments du conte en forçant les élèves à le reconnaître mais également en leur permettant de voir ce qui diffère.

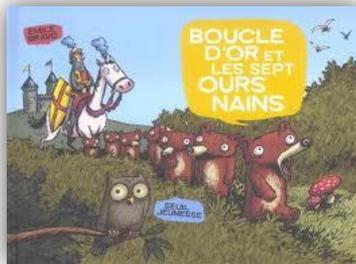
LES TROIS PETITES COCHONNES



L'histoire des trois petits cochons est reprise au travers de nouveaux personnages.

Le jeu des masques permet de changer le rôle des personnages.

BOUCLE D'OR ET LES TROIS OURS NAINS



Les sept ours nain sont à la recherche d'un chasseur de géant. Une géante occupe leur maison. Emile Bravo fait référence à plusieurs contes pour proposer une histoire nouvelle.

L'auteur mélange plusieurs contes. Pour réussir cette rencontre entre tous ces personnages, il prend en compte les caractéristiques de chacun. Il joue également sur le nom des personnages. Les trois petits cochons sont présents dans l'histoire.

L'HISTOIRE INVENTÉE PAR LES ÉLÈVES

1



Il était une fois une petite fille que l'on appelait le Petit Chaperon rouge.

2



Elle habitait une petite maison près de la forêt.

3



Un jour, sa mère lui dit : « Va porter la galette et le vin à ta grand-mère. Ne va pas à droite ou à gauche sinon tu vas te perdre. Fais attention au loup et aux trois petits cochons. Ils font du skate très vite dans la forêt.

4



Le petit chaperon rouge sort de la maison. Il va à sa voiture, rentre dedans et c'est partit !

5



VROUM, VROUMMMMM

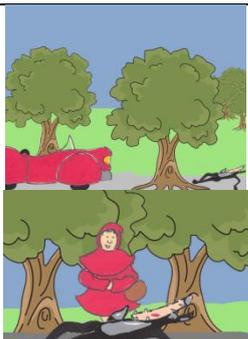


6



La voiture avance et Boum !!! Elle tape dans un gros chien.

7



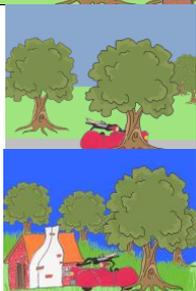
Elle sort et le regarde.

8



Elle le porte dans sa voiture mais il n'est pas mort. Il fait semblant... Ce gros chien était bien vivant.

9



Le petit chaperon rouge l'emmène à sa maison.

10



Elle le pose sur son lit. Elle le regarde et dit : « gros chien [...] que vous avez de grandes oreilles... »

11



Le gros chien ne répond pas. Il a perdu sa langue dans l'accident.

12



« gros chien, que tu as de grandes dents et de gros yeux ! Mais... Mais ... Tu es le loup !!! »



13



A ce moment, le loup essaie de manger le petit chaperon rouge. Il ne réussit pas et le petit chaperon s'enfuit pour ne pas être mangé.

14



En courant, le petit chaperon rouge voit des petits cailloux blancs par terre.

15



Il décide de les suivre parce que ça lui rappelle une histoire.

16



Il tombe sur un petit garçon. C'est le petit poucet !

17



Il va aider le petit chaperon rouge en posant plein de cailloux par terre.

18



Le loup arrive en courant et glisse sur ces cailloux. Il se relève et il n'est pas content du tout !



19



Le petit chaperon rouge et le petit poucet sont déjà très loin dans la forêt.

20



« merci petit poucet » dit le petit chaperon rouge. « De rien ».

21



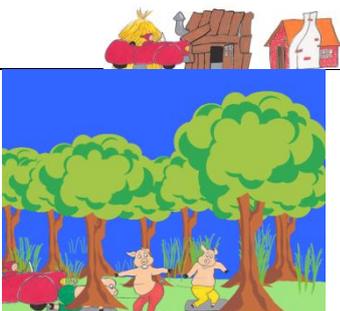
Ils partent chacun de leur côté.

22



Le petit chaperon rouge se souvient qu'elle doit aller chez sa grand-mère. Porter la galette et le vin. Elle repart en voiture dans la forêt.

23

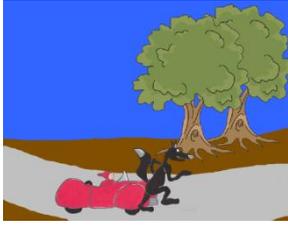


Tout à coup, trois petits cochons arrivent à pleine vitesse avec leur skateboard. Ils passent devant le petit chaperon rouge.

24

Ils ne s'arrêtent pas parce qu'ils ont peur du loup. Ce loup est en train de courir après eux.

25



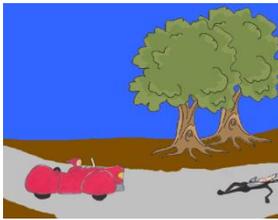
BOUMMM ! Le petit chaperon rouge retape dans un gros chien.

26



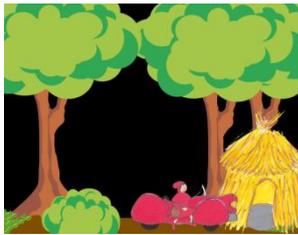
Elle descend de la voiture et dit : « Mais ! ... Mais c'est encore le loup ?! ».

27



Elle recule pour ne pas se faire manger et elle continue son chemin.

28



Elle arrive à la maison de la grand-mère. C'est une maison en paille. Le petit chaperon rentre dans la maison.

29



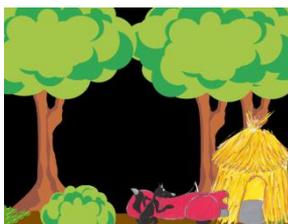
Elle trouve sa grand-mère dans le lit. Elle est malade.

30



La petite fille donne la galette et le vin.

31



Tout à coup, le loup arrive près de la maison de la grand-mère.



32

Il souffle sur la maison qui s'effondre.

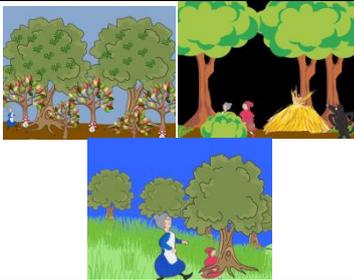


33



Je vous l'avais bien dit que la maison en brique était plus solide ! (petit cochon)

34



Le petit chaperon rouge et la grand mère arrivent à s'échapper. Ils courent dans la forêt.

35



Ils trouvent une autre maison. Elle est en brique.

36

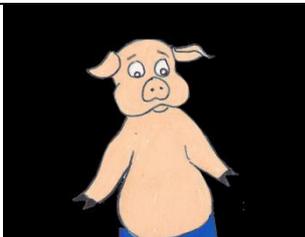


Ils tapent à la porte de la maison.

37

C'est le petit cochon qui ouvre.

38



« Qu'est ce que vous faites là ? »

La grand-mère répond : « est ce que l'on peut rentrer ? Le loup a soufflé ma maison ! »



39



Le petit cochon laisse rentrer la grand-mère et le petit chaperon rouge.

40



Le loup arrive et commence à souffler sur la maison de brique.



41



La maison ne tombe pas. Le loup grimpe sur la maison.

42



Il passe par la cheminée.

43



Il descend et tombe dans la marmite.

44



Il sort de la marmite en criant « ouille ouille ouille ! »

45



Le loup s'est brulé les fesses. Il sort par la porte.

46



Depuis ce jour, on ne l'a plus jamais revu...

Prénom : _____

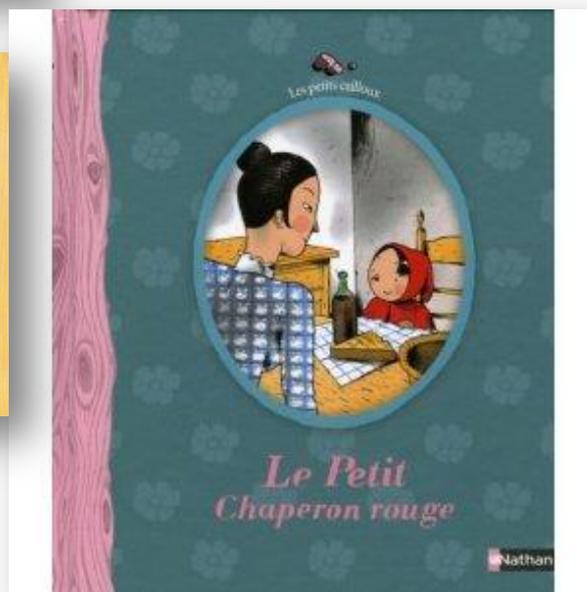
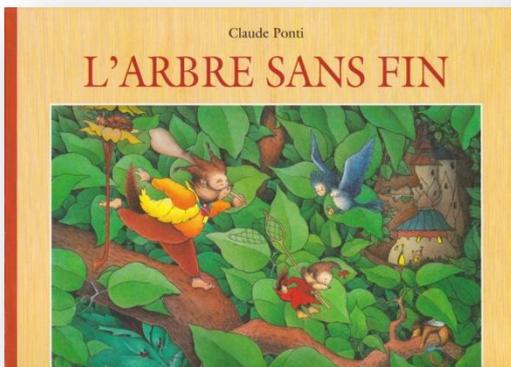
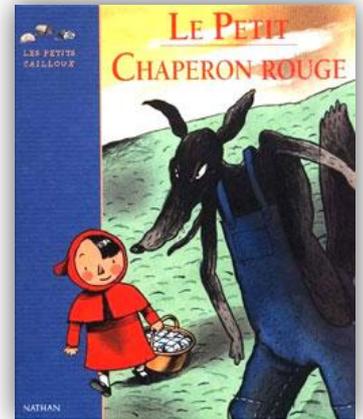
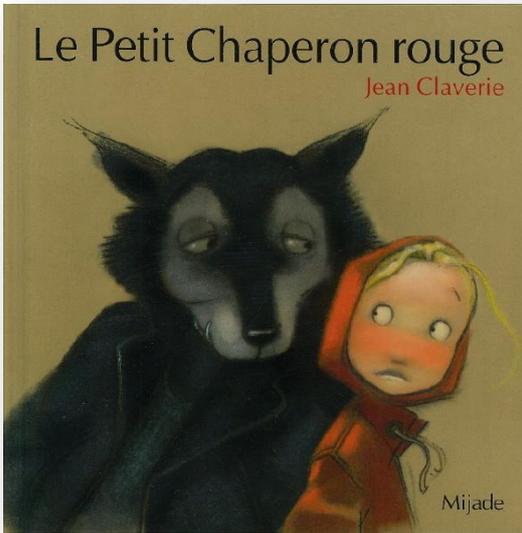
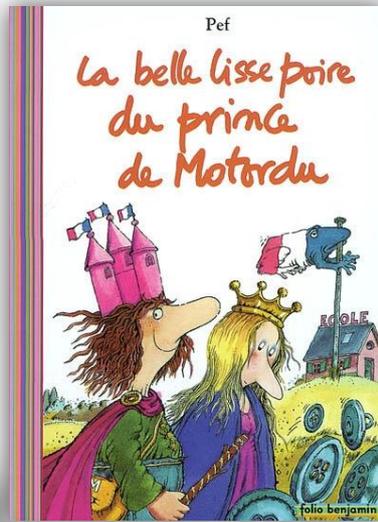
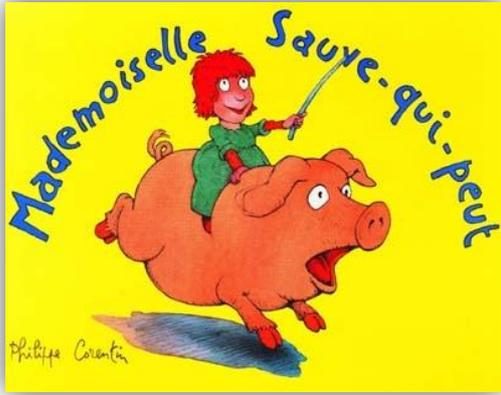
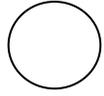
DOMAINE : DÉCOUVRIR L'ÉCRIT

COMPÉTENCES : Retrouver le titre d'un livre.

Comprendre une histoire lue par l'enseignant

CONSIGNE : (L'histoire est lue par l'enseignant, sans montrer les images) Retrouve les couvertures du petit chaperon rouge.

Copie le titre de cette œuvre en dessous.

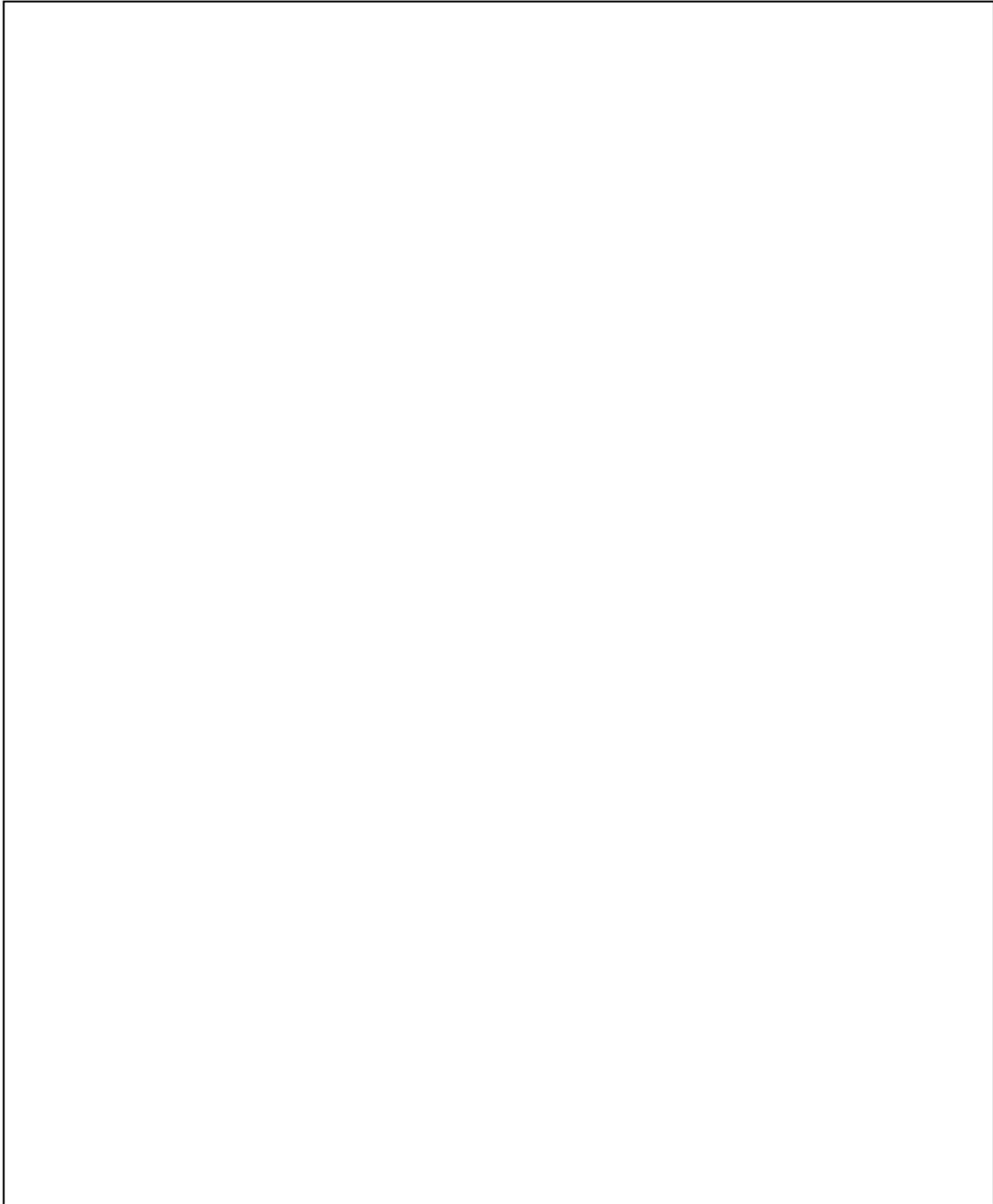
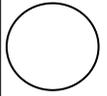


Prénom : _____.

COMPÉTENCES : Réaliser des puzzles de plus en plus complexes.

Manipuler des étiquettes mot pour reproduire un titre en cursive

CONSIGNE : reproduit la couverture du livre et reproduis le titre de l'œuvre à partir des étiquettes.



LE PETIT CHAPERON-ROUGE



LES PETITES
CALLLOUX



NATHAN

LE PETIT CHAPERON-ROUGE



LES PETITES
CALLLOUX



NATHAN

le petit chaperon rouge

ATELIER LANGAGE : COMPARER LES HISTOIRES DU PETIT CHAPERON ROUGE, DES TROIS PETITS COCHONS ET DU PETIT POUCKET

COMPÉTENCE : Ecouter et comprendre un texte lu par l'adulte

OBJECTIF : comparer les trois histoires au travers d'éléments comme les personnages, les lieux...

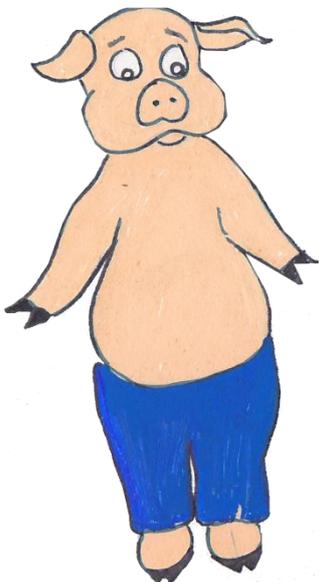
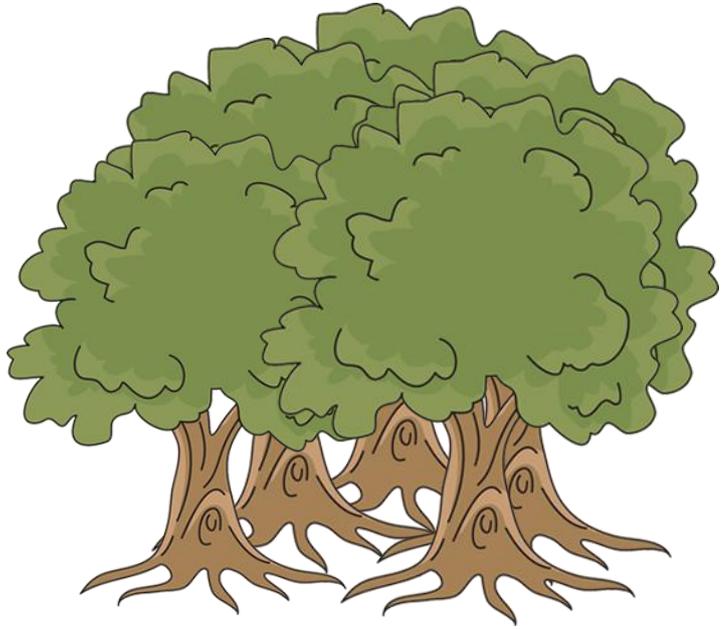
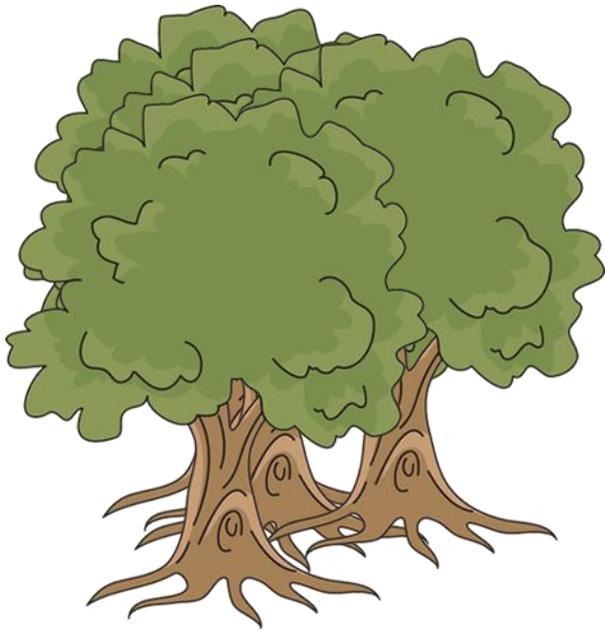
MATÉRIEL :

Bouchons pour faire tenir les dessins
Des dessins des personnages, des arbres,
des habitations...



DÉROULEMENT :

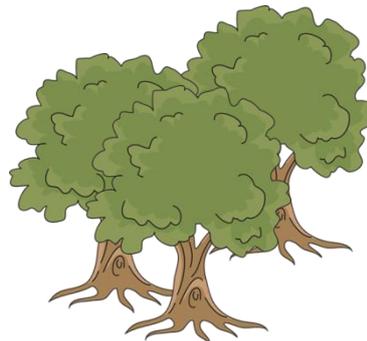
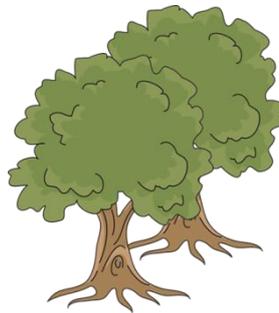
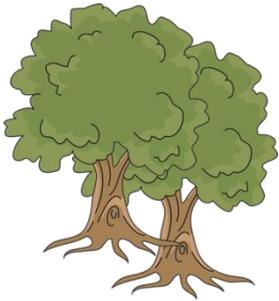
- 1) Appropriation du matériel : laisser découvrir librement. Les élèves vont reconnaître les histoires.
- 2) Trier les dessins que l'on a sur la table.
- 3) Sur quels dessins avez-vous hésité ? Pourquoi ?
Mettre dans une boîte tout ce qui peut appartenir aux deux contes.



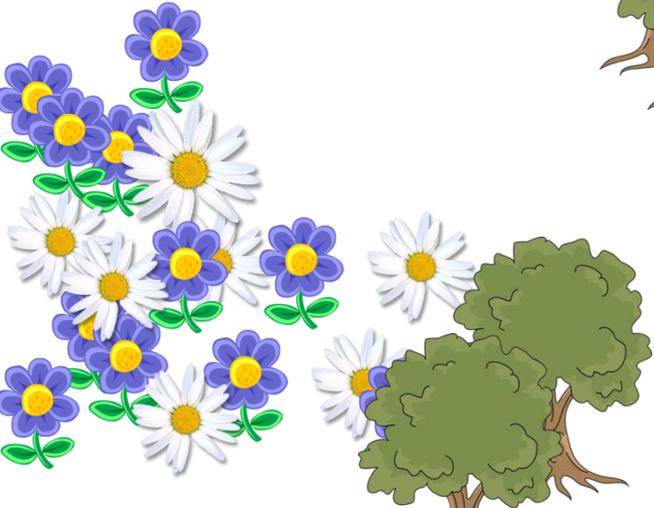
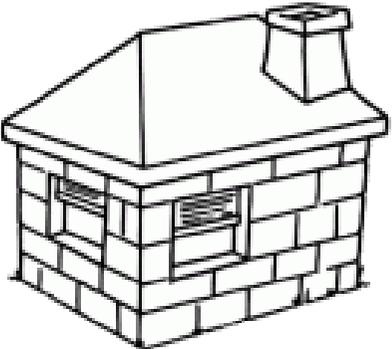
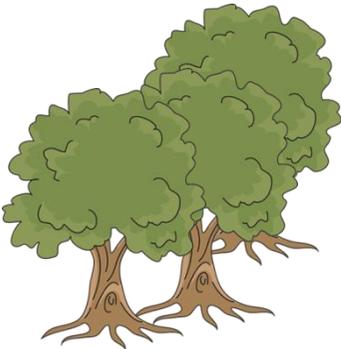
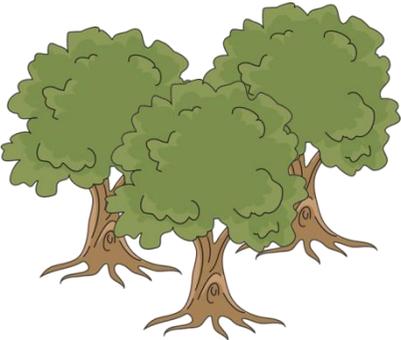
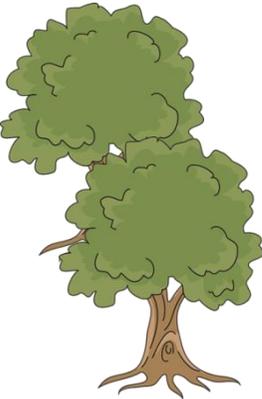
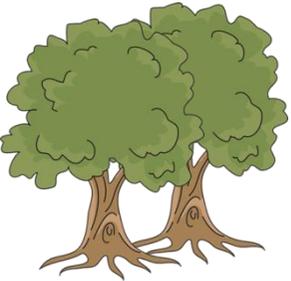
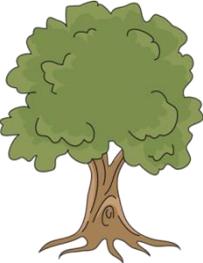
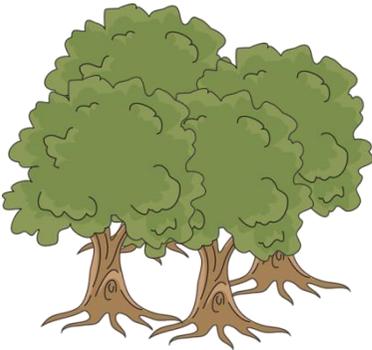
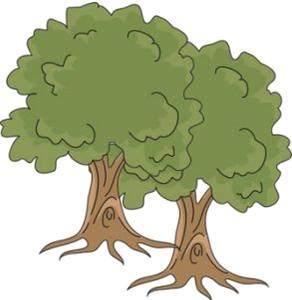
Prénom :

DOMAINES : DÉCOUVRIR L'ÉCRIT /
SE REPÉRER DANS L'ESPACE

COMPÉTENCES : réaliser un parcours simple.
Comprendre une histoire lue par l'enseignant.
CONSIGNE : retrouve le chemin emprunté par le loup.



CONSIGNE : retrouve le chemin emprunté par le loup et le petit chaperon rouge.



Prénom **CELINE**

Domaines : découvrir l'écrit / se repérer dans l'espace

impératives : réaliser un parcours simple.
Comprendre une histoire lue par l'enseignant.

consigne : retrouve le chemin emprunté par le loup.

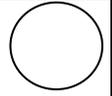
Consigne : retrouve le chemin emprunté par le loup et le petit chaperon rouge.

Prénom :

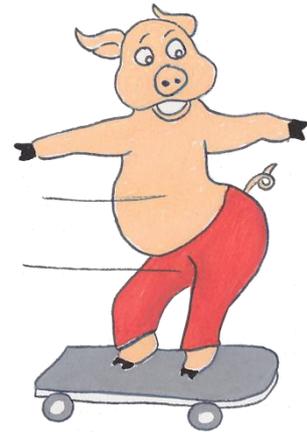
DOMAINE : DÉCOUVRIR L'ÉCRIT

COMPÉTENCE : Comprendre une histoire lue par l'enseignant : repérer les personnages d'une histoire

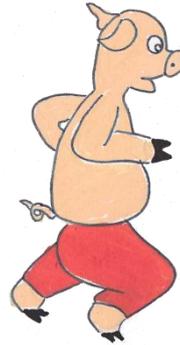
CONSIGNE : retrouve l'histoire lue en classe grâce au titre et au modèle présent dans la classe. Entoure ensuite les personnages présents dans l'histoire.



le petit chaperon rouge



les trois petits cochons



le petit poucet

