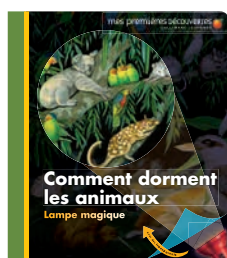


SÉQUENCE THÉMATIQUE

[Cycle 1]

La nuit



Présentation de « Mes premières Découvertes - Lampe magique »

Une idée lumineuse dans la collection « Mes premières Découvertes », destinée aux enfants de deux à cinq ans : des livres interactifs aux pages noires !

Quels secrets cachent ces pages sur fond noir ? Pour le découvrir, il suffit de glisser le faisceau lumineux de la lampe en carton fournie avec le livre, entre le film plastique et la page. L'effet est spectaculaire ! La lampe révèle peu à peu tous les détails cachés dans chaque page et conduit à s'y attarder. Le parcours ludique qu'offre l'usage de la lampe excite la curiosité pour un support dont l'information iconographique est très riche.

Intérêt pédagogique du thème de la nuit

Rares sont les enfants qui échappent à la peur du noir entre deux et cinq ans. La nuit est synonyme de danger, car dans l'obscurité il est impossible de contrôler son environnement. Psychiquement, un enfant de cette tranche d'âge ressent de fortes émotions qu'il ne comprend pas toujours. Les ombres, les bruits et même le silence stimulent son imaginaire. À l'école maternelle, l'enseignant peut donc fréquemment être interpellé par les élèves sur ce qui se passe la nuit. Il est également témoin d'angoisses et d'inquiétudes qui s'expriment parfois très spontanément durant des séances de langage.

Avec cette séquence, l'expression des émotions et la mise en mots des peurs aideront tout d'abord l'élève à apprivoiser ses craintes. Puis des observations et des analyses d'albums lui donneront ensuite des réponses sur cet univers inquiétant qu'est la nuit.

Les albums « Mes premières Découvertes – Lampe magique » contribueront ainsi, par leur forme et leur contenu, à développer sa curiosité et à apprendre en réfléchissant et en observant.

Sommaire

- | | |
|-----------------------------|-------|
| 1. Les métiers de la nuit | p. 2 |
| 2. Les animaux dans la nuit | p. 13 |
| 3. Paris la nuit | p. 18 |
| 4. Une nuit au musée | p. 24 |

Séquence réalisée par
Geneviève Keck,
professeur des écoles.



Les métiers de la nuit
Claude Delafosse,
illustré par Ute Fuhr
et Raoul Sautai,
Gallimard Jeunesse

Les métiers de la nuit

Intérêt pédagogique

Que se passe-t-il la nuit quand je dors ? L'absence de réponse à cette question peut être source d'inquiétude mais aussi de curiosité. Dans un premier temps, l'étude de l'album *Les métiers de la nuit* permettra de découvrir que le monde de la vie nocturne est réel et actif. Quand l'enfant dort, la vie n'est pas suspendue, des personnes travaillent pour répondre aux besoins de ceux qui vivent la nuit, mais également pour préparer la journée à venir. Cette séance propose d'autre part des activités de langage oral pour conduire les élèves à exprimer leurs émotions et leurs expériences de vie nocturne. Les « fiches outil » offriront des supports pédagogiques pour compléter l'étude du thème des métiers de la nuit, ainsi qu'un jeu d'association pour exercer l'élève à observer, comparer et trier. Enfin, elle engage l'enseignant à réaliser un projet d'écriture sur ce thème.

Les questions de départ

Que se passe-t-il la nuit quand on dort ?
Qui travaille la nuit ?

Les activités

1. Le récit de nos aventures nocturnes
2. L'album de nos aventures nocturnes
3. L'imagier des métiers nocturnes
4. La carte d'identité des métiers nocturnes
5. Le jeu d'associations
6. Le journal des métiers

ACTIVITÉ 1

Le récit de nos aventures nocturnes

Classes concernées : moyenne et grande section

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions > L'oral

- Communiquer avec les adultes et les autres enfants par le langage en étant clair.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
Reformuler pour mieux se faire comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après, etc.) dans des récits, des descriptions ou des explications.
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, à droite, à gauche, dessus, dessous, etc.) dans des récits, des descriptions ou des explications.





MATÉRIEL

- L'album *Les métiers de la nuit*

CONSIGNES

1. Lecture de l'album. Consultation individuelle ou en binômes de l'album, dans le but de rechercher avec la lampe magique des situations, des lieux et des événements déjà vécus par les enfants.
2. Séance de langage. Afin de développer les différentes compétences citées dans les Instructions officielles, proposer des séances de langage, sur les thèmes suivants par exemple :
 - Une consultation au service des urgences d'un hôpital la nuit, après un accident ou en raison d'une maladie.
 - Un voyage de nuit, en train, en voiture, en car ou en avion.
 - Une panne de voiture en pleine nuit et le dépannage.

ACTIVITÉ 2

L'album de nos aventures nocturnes

Classes concernées : moyenne et grande section

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions > L'oral

- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
Reformuler pour mieux se faire comprendre.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions > L'écrit

- Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
- Utiliser des marqueurs temporels adaptés [...] dans des récits, des descriptions ou des explications.
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés [...] dans des récits des descriptions ou des explications.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques > Le dessin

- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.

MATÉRIEL

Pour l'enseignant

- Machine à relier et anneaux de reliure
- Banque d'images (pour les éléments du décor difficiles à représenter)
Ex : camion de pompiers, ambulance, dépanneuse (voir fiche outil n° 1).
- Bulles pour écrire les interventions orales des personnages
- Propositions de premières de couverture

Pour les élèves

- Une feuille A5 pour le dessin
- Crayons de couleur et/ou feutres
- Une feuille A4 pour coller le dessin et la légende du dessin



CONSIGNES

1. La représentation par le dessin

Phase individuelle

- Chaque élève est invité à dessiner une ou plusieurs aventures nocturnes.
- Préparer cette activité en menant un atelier de langage oral (s'inspirer de l'activité n° 1), durant lequel chaque enfant va construire « son scénario » : le lieu de l'événement et les éléments du décor (Où se passe la scène ? Quels dessins vas-tu faire ?), le ou les personnages (Qui était là ?) et la mise en situation des personnages.
- Proposer une banque d'images (à partir des fiches outils de cette séquence) voire de coloriages : camion de pompiers, ambulance, dépanneuse, etc.

Phase collective

- Exposition des dessins : chaque élève est invité à présenter et à commenter son œuvre au reste de la classe.
- Observations et commentaires des autres élèves : sur la présence ou l'absence des différents éléments du scénario. Exemple : Voit-on où se passe l'événement ? Reconnaît-on le ou les personnages ? Reconnaît-on des éléments de décor ? Comprend-on ce qui s'est passé ?

2. La légende des dessins

Chaque élève est invité à raconter son dessin à l'enseignant, qui retranscrit le récit de ce dernier en veillant à le relancer sur les connecteurs de lieu, d'espace et en lui faisant préciser les interventions orales et les éventuels dialogues (possibilité d'inclure ces éléments dans des bulles). L'enseignant écrit sur la feuille A5 et dans les bulles, puis relit ce qu'il a écrit.

3. La première de couverture

Travailler lors d'une séance la première de couverture (titre, nom des auteurs, illustration et éditeur). Choisir les polices d'écriture. Rechercher différents exemples de mise en page. Choisir la mise en page ainsi qu'une illustration.

4. L'assemblage final

Coller le dessin et le récit sur une feuille A4, puis coller les bulles. Relier toutes les pages. Faire numéroter par chaque élève la page dont il est l'auteur. Décorer la première de couverture et relier l'album.

PROLONGEMENTS

- Inviter une autre classe à consulter cet album.
- Ce projet peut être également conçu comme un album à colorier. Dans ce cas tous les dessins seront faits au crayon à papier. Le nom de chaque élève et les numéros des pages seront écrits en lettres creuses.



ACTIVITÉ 3

L'imagier des métiers nocturnes

Classes concernées : petite, moyenne et grande section

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions > L'écrit

- Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script et capitales d'imprimerie.
- Acquérir un vocabulaire spécifique.
- Étudier et mémoriser les noms des différents métiers.

MATÉRIEL

Pour l'enseignant

- Fiche outil n° 1

CONSIGNES

Cet imagier est un outil pour des productions d'écrits et des jeux de lecture ou d'écriture. Il est conseillé de le plastifier afin de le protéger des différentes manipulations.

Pour un travail de lecture, présentez dans un premier temps les mots écrits et l'image correspondante ensemble. Ensuite, séparez ces deux parties pour un travail de reconnaissance de mots (pour la petite et la moyenne section, choisir les écritures capitales et script ; pour la grande section, proposer les trois écritures).

L'écriture des mots en lettres cursives sera réservée à la classe de grande section.

ACTIVITÉ 4

La carte d'identité des métiers nocturnes

Classe concernée : grande section

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions > L'écrit

- Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.
- Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou des groupes de lettres empruntés aux mots connus.
- Utiliser un imagier pour écrire.

MATÉRIEL

Pour l'enseignant

- Fiche outil n° 2



CONSIGNES

Ces documents sont des outils pour des productions d'écrits et des jeux de lecture ou d'écriture. Il vous suffit de découper chaque carte d'identité. Cette fiche élève peut aussi être complétée d'images ou de photos des outils de travail des personnages à associer à la carte d'identité. Exemple : casque du pompier, stéthoscope, vélo du postier, palette du boulanger, sifflet du chef de gare.

PROLONGEMENTS

Inviter des parents ou d'autres personnes à venir témoigner de leur métier. À la suite de chaque témoignage, créer une fiche d'identité : photo de la personne (en habit de travail), photo de son outil de travail spécifique, nom, prénom, nom du métier, travail diurne ou nocturne.

ACTIVITÉ 5

Le jeu d'association

Classes concernées : petite, moyenne et grande section

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions > L'écrit

- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
Reformuler pour mieux se faire comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Explorer le monde

- Classer ou ranger des objets selon un critère.

MATÉRIEL

Pour l'enseignant

- Fiche outil n°3

CONSIGNES

Découper les douze images et organiser un atelier de six élèves. Leur demander de s'exprimer sur les images, de les décrire et de les identifier, puis de les retrouver dans l'album et de chercher les associations en justifiant ses choix.

PISTES POUR COMPLÉTER CE JEU

Pour compléter le jeu, chercher sur Internet des images ou des coloriages représentant les outils de travail propres à ces métiers (casque du pompier, palette du boulanger ou pétrin, stéthoscope, etc.), voire aussi à d'autres professions.



ACTIVITÉ 6

Le journal des métiers

Classes concernées : moyenne et grande section ; cours préparatoire et cours élémentaire 1^{re} année

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions > L'oral

- Communiquer avec les adultes et les autres enfants par le langage [...].
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
Reformuler pour mieux se faire comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Utiliser des marqueurs temporels adaptés [...] dans des récits, des descriptions ou des explications.
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés [...] dans des récits, des descriptions ou des explications.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions > L'écrit

- Reconnaître les types d'écrits rencontrés dans la vie quotidienne (livres, affiches, journaux, revues, enseignes, plaques de rue, affichages électroniques, formulaires...) et avoir une première idée de leur fonction.

Explorer le monde > Se repérer dans le temps et l'espace

- Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.
- Introduire les repères sociaux.

MATÉRIEL

Pour l'enseignant

- Appareil photo
- Exemplaires de journaux

Pour les élèves

- Questionnaire sur les métiers, à élaborer par l'enseignant

CONSIGNES

1. **L'enquête.** Organiser une ou plusieurs sorties selon les possibilités géographiques, pour partir à la découverte des métiers : visite d'une caserne de pompiers, d'un bureau de poste, d'une boulangerie ou d'un service hospitalier. Proposer aux élèves d'être des journalistes partant en mission pour enquêter sur les métiers nocturnes et diurnes. Préparer en amont un questionnaire portant sur les activités nocturnes et diurnes des personnels. Observer et lister les caractéristiques d'un journal.
2. **Le journal de la visite.** À la suite de la visite, créer un journal des sorties composé de dessins et de photos légendées (pour les compétences et le déroulement des séances d'écriture des légendes, se référer à l'activité n° 2, plus haut).

POUR ALLER PLUS LOIN

Sur la page de présentation et de téléchargement de cette séquence en ligne (cercle-enseignement.com/nuite), consultez une sélection complémentaire d'ouvrages pour vos élèves.

FICHE OUTIL N° 1

L'imagier des métiers nocturnes



LE POMPIER

Le pompier

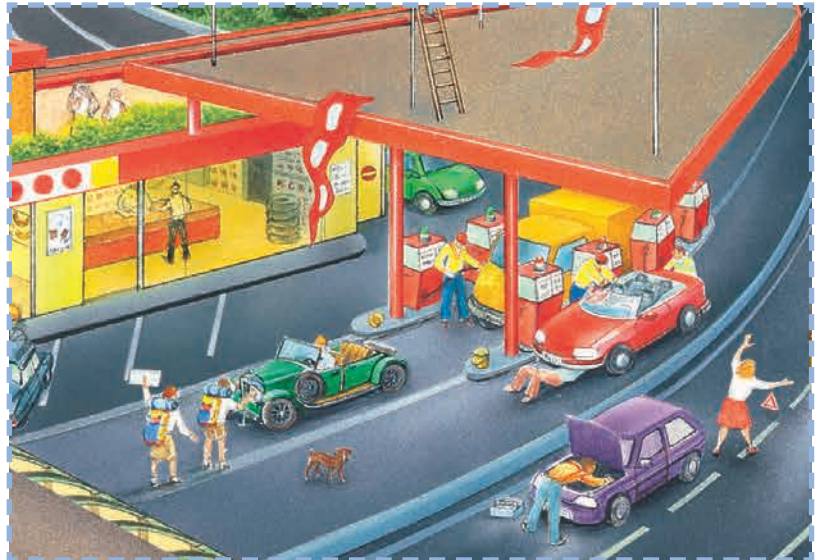
Le pompier



LE GARAGISTE

Le garagiste

Le garagiste



LE DOCTEUR

Le docteur

Le docteur



Illustrations de Ute Fuhr et Raoul Sautai

FICHE OUTIL N° 1 suite

L'imagier des métiers nocturnes



LE POSTIER

Le postier

Le postier



LE BOULANGER

Le boulanger

Le boulanger



L' OUVRIER

L' ouvrier

L' ouvrier



FICHE OUTIL N° 2

La carte d'identité des métiers nocturnes



NOM : **DUFEU**
PRÉNOM : **Napapeur**

Le pompier



NOM : **DÈMÉDICAMENTS**
PRÉNOM : **Abesoin**

Le docteur



NOM : **DUCOURRIER**
PRÉNOM : **Jetenvoi**

Le postier

FICHE OUTIL N° 2 SUITE

La carte d'identité des métiers nocturnes



NOM : **LEPAIN**
PRÉNOM : **Jaime**

Le boulanger

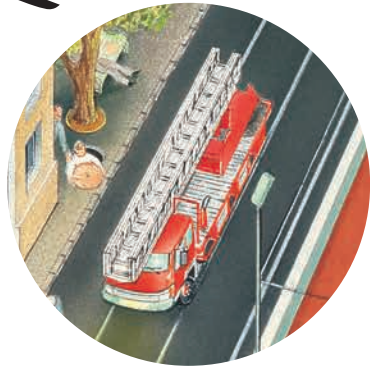


NOM : **LETRAIN**
PRÉNOM : **Faitpartir**

Le chef de gare

FICHE OUTIL N° 3

Le jeu d'associations



illustrations de Ute Fuhr et Raouil Sautai