



Les Pyjamasques



Fiche pédagogique
réalisée par Stéphanie
Colas des Francs.

PRÉSENTATION DES COLLECTIONS

Les histoires des Pyjamasques se déclinent en 2 formats adaptés selon l'âge de l'enfant :

- Une série de 21 albums pour les jeunes lecteurs de cycle 1 (3-6 ans) ;
- Le format « Folio cadet - Premières lectures » pour lecteurs de cycle 2 débutants (6 ans).

L'HISTOIRE

Les Pyjamasques sont trois super-héros ultra-rigolos qui n'ont pas froid aux yeux. Quand sonne minuit, les trois inséparables enfilent leur « pyjamasque » et déambulent dans la nuit, au lieu d'être dans leur lit...

Grâce à leurs étranges pyjamas, ils se retrouvent dotés de pouvoirs particuliers : Yoyo rebondit comme une balle en caoutchouc, Gluglu court sur les murs sans jamais se casser la figure, et Bibou, avec ses ailes, s'envole dans le ciel !

Grâce à leur ténacité et leur courage, ils vivent des aventures extraordinaires sans jamais perdre leur bonne humeur.

Le récit alterne successivement des phases de narration et de dialogue, dans un vocabulaire adapté, humoristique et familier, parfois plus soutenu (notamment pour les verbes) ; le temps du récit est au présent.

Les illustrations, douces et loufoques, évoluent légèrement au fil des albums dans la couleur (plus vive) et la précision du trait ; les couleurs demeurent dans une palette nocturne.

La variété des albums encourage la lecture et offre à l'enfant la joie de retrouver ses héros surmontant de nouvelles situations. Les thèmes récurrents de l'amitié, de la tolérance, de l'honnêteté, de la confiance en soi et du respect de la planète offrent un large choix de lecture en réseau.

L'AUTEUR ET L'ILLUSTRATEUR

Romuald est né en 1976 à Paris. Fasciné par les livres et les dessins animés de son enfance, il est très tôt pris d'une insatiable envie de dessiner et d'inventer des histoires. Il obtient son diplôme à l'école d'arts graphiques Estienne. Il réalise ensuite son autre « rêve de gosse » en devenant sapeur-pompier, mais ne peut s'empêcher de revenir au dessin. Après quelques années passées à travailler dans le domaine du jeu vidéo, il se consacre maintenant à ses propres projets éditoriaux. Entre deux dessins, il aime par-dessus tout courir en forêt et voyager.

L'INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

L'intérêt didactique de cette fiche pédagogique réside en plusieurs points :

- Tout d'abord, à partir de 3-4 ans, le jeune enfant a souvent un besoin fort de s'identifier à des personnages imaginaires qui lui ressemblent. À travers leur compagne, l'enfant apprend à mettre des mots sur des émotions qui le submergent, à apprivoiser ses peurs et à découvrir que la loi du plus fort n'est pas toujours la meilleure... Et c'est justement bien pour cela qu'il prend plaisir à nous demander de lire et relire encore son livre ou ses livres d'une même série, jusqu'à en connaître même le texte par cœur ! L'enfant accroît ainsi sa capacité personnelle à prendre confiance en lui, d'autant que les histoires des Pyjamasques se déroulent la nuit, lorsque les angoisses resurgissent...

- Ensuite, la dimension affective pour cette série d'albums est très prégnante : les enfants connaissent ces trois super-héros par l'intermédiaire des livres, des dessins animés et autres produits dérivés qu'ils côtoient ; tout cela crée un lien indispensable entre l'école et la maison qui les sécurise pour aller de l'avant.

- Par ailleurs, la diversité des 21 albums proposés permet d'aborder de nombreuses compétences du programme de cycle 1 dans tous les domaines d'apprentissages, et au-delà (Folio Cadet pour le cycle 2) dans un espace de travail rassurant pour l'enfant.

- Enfin, c'est bien l'amitié qui unit ces 3 inséparables et qui sera la clé de leur réussite. Cette valeur fondamentale mais parfois si fragile dans nos écoles sera un support de réflexion supplémentaire sur les comportements à adopter dans un environnement scolaire, car les Pyjamasques finissent toujours par se réconcilier, et même par venir en aide à leurs ennemis.





CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : oral et écrit

- Écouter l'écrit et le comprendre
- Raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner à partir d'un récit
- Discriminer des sons, manipuler des syllabes.
- Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire
- Écrire seul un mot en utilisant les lettres connues

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique

- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer (fidèle ou non à un modèle)
- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes ou en créer de nouveaux
- Travailler les mélanges à partir des couleurs primaires
- Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
- Mettre des mots sur ses émotions, ses sentiments

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

- Classifier des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme ou d'autres critères

- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle)
- Reproduire, dessiner des formes planes.
- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application

Explorer le monde : temps et espace, le vivant

- Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre en fonction de consignes ou d'un projet précis.
- Stabiliser les premiers repères spatio-temporels
- Consolider la notion de chronologie (ordonner une suite d'images)
- Utiliser des marqueurs temporels et spatiaux adaptés (puis, pendant, avant, après... ; dessus, dessous, entre...)
- Situer des objets par rapport à soi ou entre eux, se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux
- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation



Sommaire

Fiche enseignant	p. 4
Fiche élève n° 1 : découverte du livre	p. 6
Fiche élève n° 2 : découverte des trois héros	p. 7
Fiche élève n° 3 : lecture de l'album n° 20	p. 9
Fiche élève n° 4 : jeux de mots	p. 11
Fiche élève n° 5 : graphisme et couleurs 1	p. 12
Fiche élève n° 6 : graphisme et couleurs 2	p. 13
Fiche élève n° 7 : les émotions	p. 16

Le mouvement étant le facteur essentiel dans la construction des connaissances, pour chaque fiche élève proposée, l'enseignant est invité à présenter en amont les divers jeux de manipulation prévus. En effet, le jeune enfant intègre de nouveaux concepts grâce au passage par le concret (c'est-à-dire par la manipulation), avant de pouvoir abstraire une notion ; la trace écrite est donc l'aboutissement du travail effectué auparavant.

Cette fiche pédagogique a été construite à partir de l'ensemble des 21 albums, et plus particulièrement des ouvrages suivants (dans l'ordre d'apparition) : n° 9 *Les Pyjamasques et le marchand de sable*, n° 20 *Les Pyjamasques et le cadeau de Sorceline*, n° 6 *Le secret des Pyjamasques*, n° 21 *Les Pyjamasques et la graine d'Orticia*, n° 15 *Les Pyjamasques et le rêveur de l'arc-en-ciel*, n° 14 *Les Pyjamasques et le croque-chaussettes*.





PRÉSENTATION DES FICHES PÉDAGOGIQUES

SÉANCE 1 : découverte du livre

La fiche élève n°1 a pour objectif d'échanger et de réfléchir avec les autres pour connaître les caractéristiques principales d'un livre et entrer dans la culture de l'écrit.

Proposition de manipulation en amont de la fiche élève avec l'album n° 9 (Les Pyjamasques et le marchand de sable) :
 Découverte de la couverture : Présenter aux enfants l'album choisi aux enfants et projeter sa première de couverture en grand format sur le tableau interactif (vidéoprojecteur ou photocopie couleur A3) afin que chacun ait une visibilité précise de l'image. Laisser chaque enfant s'exprimer, donner son avis, s'interroger sur l'image, émettre des hypothèses...

Prendre le temps de présenter le rôle et l'emplacement du titre, de l'auteur/illustrateur et de l'éditeur.

S'arrêter sur les lettres qui composent le mot « PYJAMASQUES » pour les plus grands.

Apporter d'autres albums de la collection (il y en a 21 !) et chercher ensemble les similitudes des couvertures : le pictogramme noir en haut de chaque album, le même auteur et le même éditeur, le même début de titre : « les Pyjamasques et... ». Nommer et expliciter les mots : auteur, illustrateur, éditeur, titre, couverture...

S'interroger éventuellement sur l'autocollant de la couverture « La série TV sur Zouzous 5 » et proposer de visionner un épisode lors d'une prochaine séance.

Proposer la fiche élève n° 1.

SÉANCE 2 : découverte des trois héros

La fiche élève n°2 a pour objectif de repérer les héros de la série et de connaître les caractéristiques principales de trois espèces animales : mammifères, oiseaux et reptiles.

Proposition de manipulation en amont de la fiche élève avec l'album n° 6 (Le secret des Pyjamasques) :

Projeter la partie gauche de première double page de l'album (ou apporter plusieurs albums et inviter les élèves à les ouvrir à la première page) afin de découvrir les 3 héros : émettre ensemble des hypothèses sur leurs caractéristiques : est-ce un enfant déguisé ou un animal ? de quelle couleur ? que fait-il ? ...

En déduire alors de quel animal il pourrait s'agir et pourquoi (chat/tigre, oiseau/chouette et lézard).

À l'aide de photos, livres, posters, figurines... distinguer ou se remémorer ensemble les caractéristiques principales de chacun des animaux (chat, oiseau et lézard) : leur nombre de pattes et leur mode de déplacement, le revêtement de leur peau (écailles, plumes, ou poils), leur mode de reproduction (ovipare ou vivipare), leur température corporelle (sang chaud ou sang froid)...

Apporter le vocabulaire précis de ces 3 familles d'ani-

maux : mammifères, oiseaux et reptiles.

Lire (ou proposer à un lecteur débutant de déchiffrer) le nom des personnages et leur action associée inscrits sur la double page projetée.

Inviter alors les élèves à faire le rapprochement entre les 3 héros et leurs 3 animaux associés.

Lire en collectif l'album n°6 révélant l'identité de leur costume : *Le secret des Pyjamasques.*

Proposer la fiche élève n° 2.

SÉANCE 3 : lecture de l'album n° 20

La fiche élève n°3 a pour objectif d'écouter une histoire, de la comprendre, de se la remémorer et de consolider la notion de chronologie.

Proposition de manipulation en amont de la fiche élève avec l'album n° 20 (Les Pyjamasques et le secret de Sorceline) :

Ouvrir le livre à la première double page et réfléchir sur l'illustration de la partie droite : pourquoi l'illustration est-elle colorée tout en bleu ? Que fait l'enfant sur son lit ? Qui est-il ? Pourquoi la fenêtre est-elle ouverte ? Que voit-on par la fenêtre ? À quel moment de la journée se situe l'histoire ? Qu'y a-t-il sur le lit ? Pourquoi la boîte est-elle ouverte ? Que va faire le personnage ?

Lire en collectif et à haute voix l'album choisi, plusieurs fois si besoin dans la semaine afin que les élèves mémorisent l'histoire et puissent la restituer.

Proposer la fiche élève n° 3 (pour l'exercice de repérage dans le temps, il serait bon que les enfants aient déjà travaillé plusieurs séries d'images séquentielles en classe).

SÉANCE 4 : jeux de mots

La fiche élève n°4 a pour objectif de consolider la conscience phonologique de l'enfant par la discrimination de sons et de rimes, de le familiariser aux correspondances grapho-phonétique par la reconnaissance des lettres de l'alphabet et de leur son associé, et enfin de l'habituer à l'écriture graphique.

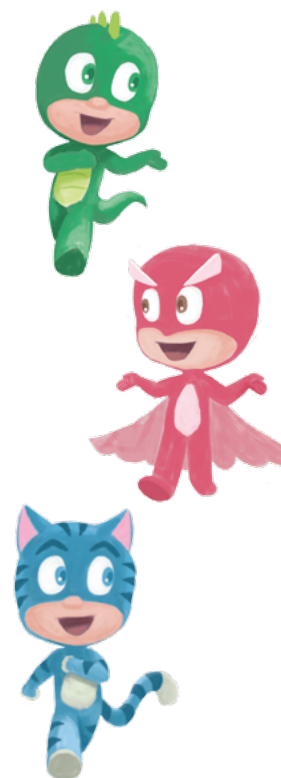
Proposition de manipulation en amont de la fiche élève :

Choisir le prénom de YOYO (le plus adapté pour la correspondance grapho-phonétique) et l'écrire en grandes lettres majuscules et en le lisant à haute voix, lentement. Déchiffrer à nouveau YOYO en pointant du doigt les lettres (présenter le Y si besoin, cousin du i qui fait le même son, le son O étant souvent déjà acquis).

Proposer ensuite sans l'écrire d'entendre tous les sons composant GLUGLU, puis BIBOU (l'écrire aussi si cela vous paraît adapté aux élèves).

Proposer quelques jeux de rime loufoques avec les noms du personnage de Gluglu : (exemple : *Gluglu aime les tortues, Gluglu marche dans la rue, Gluglu a disparu, Gluglu le moustachu...*) puis avec ceux des autres personnages.

Enfin, proposer d'écouter la lecture de plusieurs extraits d'albums contenant des rimes (on retrouve des petits paragraphes contenant 2 ou 3 rimes régulièrement dans



les histoires, notamment l'album n° 20 lu ci-dessus) et solliciter les enfants pour deviner la rime.

Exemple : *les enfants feront la tête, ce sera la plus drôle des fêtes - 1, 2, 3 cabrioles, ils font face à Sorceline et ses bestioles - Rentrez vous coucher, j'ai encore beaucoup de jouets à voler...*

Proposer la fiche élève n° 4.



SÉANCE 5 : graphisme et couleurs 1

La fiche élève n° 5 a pour objectif d'aiguiser le sens visuel du détail par des jeux d'observation.

Proposition de manipulation en amont de la fiche élève avec l'album n° 21

- Lire l'album n° 21 (*Les Pyjamasques et la graine d'Orticia*).

- Apporter une collection des 3 personnages des Pyjamasques (ou 3 figurines ressemblantes respectant le code couleur bleu-rouge-vert) et proposer un jeu de Kim en petit groupe : placer 1, 2 ou 3 figurines sur la table dans une configuration précise puis demander aux enfants d'observer attentivement pendant 20 secondes comment sont placés les personnages ; couvrir ensuite les personnages avec un foulard.

Déplacer ensuite sous le foulard un Pyjamasque et plus tard dans le jeu déplacer un de ses membres (relever un bras, baisser une jambe...); les enfants doivent alors deviner le plus vite possible ce qui a changé !

Proposer la fiche élève n° 5.

SÉANCE 6 : graphisme et couleurs 2

La fiche élève n° 6 a pour objectif de se former à la discrimination des couleurs primaires et secondaires, ainsi que leurs mélanges.

Proposition de manipulation en amont de la fiche élève avec l'album n° 15 :

- Reprendre les 3 figurines des Pyjamasques utilisées précédemment et les remettre à un groupe de 3 enfants (une par enfant). Inviter alors ces 3 élèves à placer leur personnage sur une table et à chercher dans la classe des objets de la même couleur que leur figurine (une craie, un feutre, une pochette, un aimant...).

On obtient donc une table ne contenant que des objets dans les tons bleus, une autre avec seulement des objets dans les tons rouges et la dernière avec uniquement des objets dans les tons verts.

Prendre le temps d'observer minutieusement tour à tour les 3 tables de couleurs pour remarquer les nuances (clair/foncé); soumettre éventuellement l'idée de trier les objets du plus clair au plus foncé (ou inversement) pour chaque couleur.

- Proposer une expérience d'encre colorée à partir des 3 couleurs primaires (rouge, bleu, jaune) : installer en ronde 6 pots en verre et en remplir 3 d'une couleur primaire (un sur deux); découper 6 bandes de sopalin et les placer pour faire un « pont » entre chaque verre. Attendre que les bandes s'imbibent et observer...

Les enfants s'aperçoivent que 2 couleurs primaires qui se mélangent donnent une nouvelle couleur ! (rouge + jaune = orange ; bleu + jaune = vert ; bleu + rouge = violet). Proposer aux enfants de réaliser ces mélanges dans une palette avec l'encre et des cotons-tiges.

Proposer la fiche élève n° 6.

SÉANCE 7 : nos émotions

La fiche élève n° 7 pour objectif d'appréhender et reconnaître ses émotions afin de mieux les comprendre et les apprivoiser.

Préambule : On reconnaît 6 émotions de base : la peur, la colère, la surprise, la honte, la joie et la tristesse/l'ennui. À cause de l'immaturité de leur cerveau, les enfants ont de grandes difficultés à gérer leurs émotions, qui peuvent se transformer en vraies tempêtes... Pour les aider à dépasser cela, ils doivent comprendre que les émotions sont utiles (face à un danger par exemple), transitoires (elles ne durent pas), universelles (nous traversons tous des émotions, même les animaux), que les réprimer ne les fait que mieux resurgir mais qu'en parler les désamorce. On leur fera également remarquer qu'à chaque émotion s'associe un langage corporel (rire pour la joie par exemple).

Proposition de manipulation en amont de la fiche élève : discussion

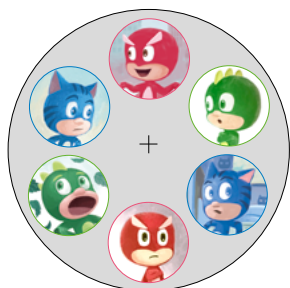
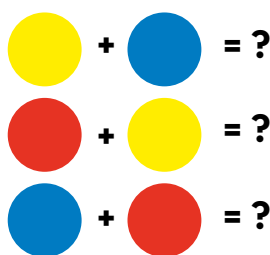
- Projeter en classe 2 illustrations des Pyjamasques : une où on les reconnaît aisément heureux et une autre en de tristesse puis poser la question du ressenti des personnages : Comment semblent-ils se sentir ? Pourquoi pensez-vous cela ? Que remarque-t-on sur leur visage, leur corps ? Et toi, as-tu déjà ressenti cette émotion ? Qu'as-tu senti dans ton corps ? Comment cela s'est-il terminé ?

Suivre le même processus pour les cinq autres émotions.

- Jeux de mime : mimer pour chaque émotion le langage corporel associé (possibilité de s'aider d'un miroir) puis à l'inverse, mimer une émotion que la classe devra nommer.

- Enfin, faire ensemble un « brainstorming » des idées de chacun pour gérer son émotion : câlin, livre, courir...

Proposer la fiche élève n° 7.



Découverte du livre

1. Découpe les étiquettes en bas de page et replace-les au bon endroit sur la couverture de l'album.



2. Les lettres de certains mots de la couverture se sont toutes mélangées !
Saurais-tu les réécrire dans le bon ordre en observant bien le modèle de la couverture ?

Le titre :

LSE PJASEUYMAQS

.....

L'auteur :




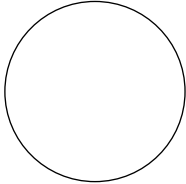
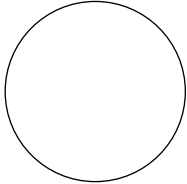
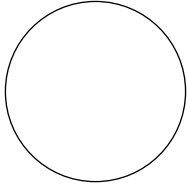
RDOUMLA

.....



Découverte des 3 héros

1. Complète le tableau en t'aidant de la première page de ton livre (écris et colorie).

PERSONNAGES			
PRÉNOM
COULEUR			

2. Relie chaque Pyjamasque à l'animal qui lui correspond.



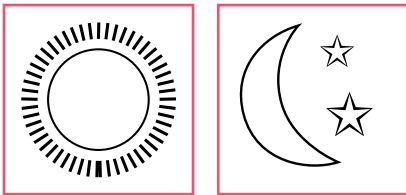
3. Pour chacune de ces espèces, réfléchis avec ta classe et remplis le tableau en cochant la case **OUI** ou **NON**.

LES ESPÈCES	 MAMMIFÈRES	 OISEAUX	 REPTILES
Cette espèce possède des plumes ?	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON
Cette espèce possède des poils ?	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON
Cette espèce possède des écailles ?	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON
Cette espèce vole ?	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON
Cette espèce rampe ?	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON
Cette espèce bondit ?	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON
Cette espèce pond des œufs ?	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON
(Selon ce que tu ressens quand tu le touches)			
Cette espèce a le sang chaud ?	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON
Cette espèce a le sang froid ?	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON

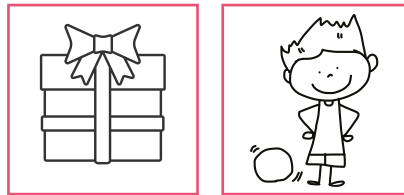
Lecture de l'album n° 20 :
Les Pyjamasques et le cadeau de Sorceline

1. Compréhension : colorie la bonne vignette-réponse.

L'histoire des Pyjamasques se déroule-t-elle le jour ou la nuit ?



La sorcière Sorceline vole-t-elle des jouets ou des enfants ?



Pour quelle occasion Sorceline fait-elle cela ?



2. Relie les supers-pouvoirs des Pyjamasques au personnage qui leur correspond.



TORNADE



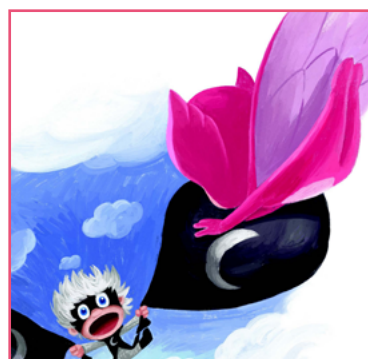
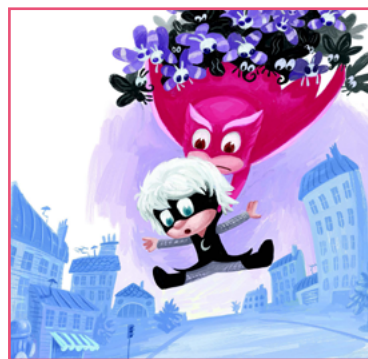
INVISIBILITÉ



ACROBA-SAUT



3. Découpe les illustrations en bas de page, puis colle-les dans le bon ordre ;
raconte si tu le souhaites l'histoire à ta maîtresse.



Jeux de mots

1. Entoure le prénom de chaque Pyjamasque de la bonne couleur :

YOYO Gluglu Bibou
 Bibou Yoyo GLUGLU
Gluglu BIBOU Yoyo



2. Choisis le prénom du Pyjamasque de ton choix et recopie-le en suivant le modèle :

.....

3. Entoure les vignettes autour de YOYO qui riment avec son prénom :



Graphisme et couleurs 1

1. Observe très attentivement ces 2 illustrations et repère les 6 différences en les entourant.



2. Observe attentivement ces 6 silhouettes et entoure-les en bleu, rouge ou vert selon le héros dont il s'agit (Yoyo, Bibou ou Gluglu).



Graphisme et couleurs 2

1. Les Pyjamasques ont perdus leurs couleurs !
Inscris dans chaque pastille de couleur la lettre B (pour Bibou), Y (pour Yoyo), et G (pour Gluglu)
afin que les Pyjamasques retrouvent leurs costumes colorés.



2. Découpe les pastilles en bas de la page, puis classe-les de la plus foncée à la plus claire, pour chaque personnage (range dans une petite boîte les pastilles que tu n'utilises pas).

YOYO



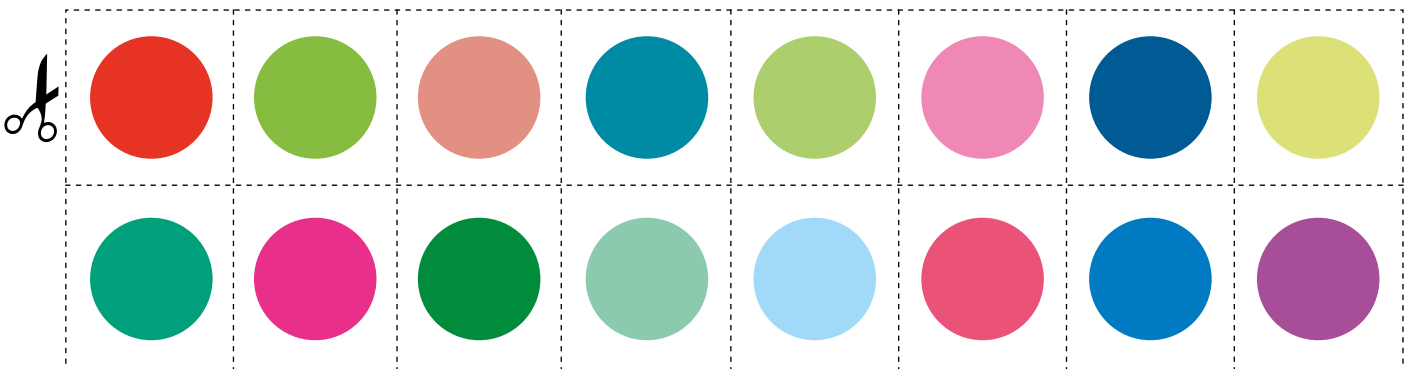
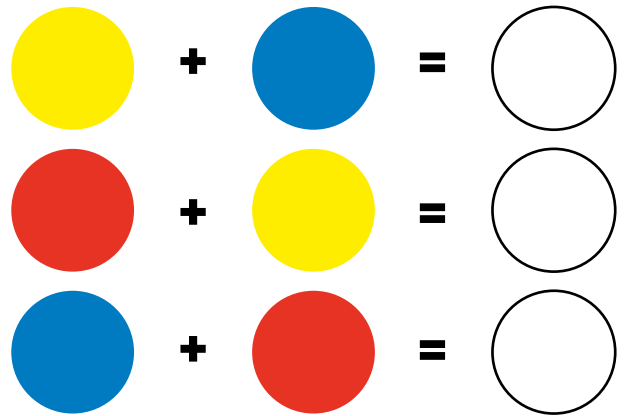
BIBOU



GLUGLU



3. Sais-tu qu'un arc-en-ciel contient 7 couleurs ?
Pour peindre celui *Les Pyjamasques et le rêveur de l'arc-en-ciel*, l'illustrateur a dû comme toi faire des mélanges de couleurs primaires.
Colorie le résultat de tes expériences de mélanges de couleurs réalisés en classe :



4. À ton tour, tu sais maintenant colorier ton arc-en-ciel !



Les émotions

1. On peut tous ressentir dans notre journée des émotions agréables ou désagréables, même les Pyjamasques ! Observe attentivement les différentes illustrations et cherche avec d'autres enfants ce qu'ils ressentent entre les émotions suivantes, puis dessine le smiley correspondant.



joie



tristesse



peur



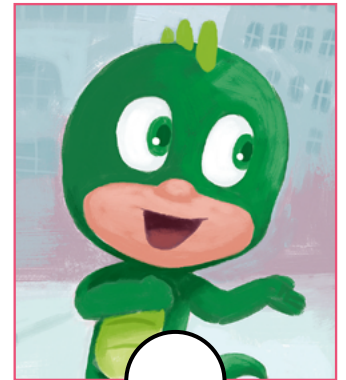
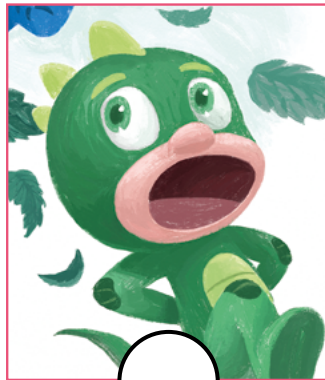
surprise



colère



honte



2. Ce qui est important, c'est de savoir reconnaître tes émotions, de les écouter car elles te donnent des informations importantes et d'en parler avec un adulte.
Pour t'aider au quotidien, voici la roue Pyjamasques-émotions : découpe le contour de la roue ainsi que la flèche que tu placeras au centre avec une attache parisienne. Te voilà prêt à vivre une belle journée avec tes émotions en compagnie de tes héros préférés !

