QUELQUES PISTES DE REFELEXION A PARTIR D'UN ALBUM

« Le petit pompier » *Les Belles Histoires des tout-petits* *Gilles Eduar* *- Récit simple avec un héros, situation initiale, événement, situation finale* *- Période préconisée pour l'exploitation : 2ième moitié année scolaire*	

Projet de la classe :

Installation d'un nouveau coin-jeu (les véhicules) pour faire rouler, monter/descendre… en lien avec la découverte de l'univers des pompiers

Pistes de travail possibles :

- Les véhicules
- Les accessoires et vêtements des pompiers
- L'univers et le rôle des pompiers
- Les couleurs chaudes
- Les matières : l'eau / le savon, les bulles, la mousse
- Les verbes d'action :
  rouler, glisser, ramper, courir
  faire rouler, faire glisser
- La solidarité, l'entraide : faire ensemble, avoir un même but (« sauver les doudous »)

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- **Installation du « coin-véhicules » :**

Avec récupération de planches, plans inclinés
→ Pour faire rouler, faire glisser, monter/descendre

- **Découverte de la « caisse des véhicules de pompiers » :**

Camions, voitures, camion avec la grande échelle, hélicoptère…
→ Apport de la poupée de classe

<table>
<tr>
<td>
</td>
<td>

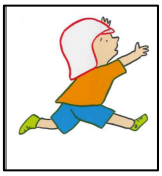
- **<u>Découverte de l'album « Le petit pompier »</u>**

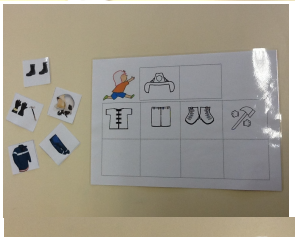
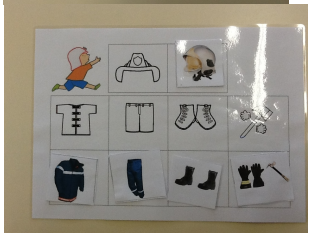
Installation de la « table des pompiers » :
→ Avec des téléphones pour appeler,
→ Des albums sur le thème des pompiers, des imagiers sur les véhicules</td>
</tr>
<tr>
<td> </td>
<td>

- **<u>Travail sur le lexique : les accessoires et vêtements de pompiers</u>**

Prêt par un parent de différents casques, casquettes, gants, lances…
→ Essayer, toucher, nommer, regarder, se regarder, échanger

- **<u>Découverte de la fonction des accessoires :</u>**

→ Pour protéger la tête, pour protéger les mains
→ Pour éteindre le feu</td>
</tr>
<tr>
<td> 

 
  </td>
<td>

- **<u>Travail sur le langage avec les personnages de l'histoire :</u>**

→ Le sac à histoire de l'album *(les 2 personnages principaux, les animaux, les 4 grandes images de l'album)*

- **<u>Travail sur le lexique et la syntaxe :</u>**

→ Jeux de loto à partir de l'album

<u>Niveau 1 : les accessoires et vêtements</u>
→ Désigner, nommer
→ Associer dessin et photographie

<u>Niveau 2 : les personnages / les objets / les animaux</u>

→ Désigner, nommer
→ Associer personnage et objet
→ Associer objet et situation

En petit groupe, en relation duelle avec l'adulte, en autonomie à l'accueil
Disponibles sur la clé USB</td>
</tr>
</table>

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques

- **<u>Projet dans la salle de jeux : « Allons sauver les doudous ! »</u>**

1/ <u>Découverte, exploration et utilisation des engins roulants : vélos, trotteurs, planches</u>
→ Pour rouler, pour se promener
→ Pour aller d'un endroit à un autre
→ Pour faire une boucle
→ A plusieurs pour pousser, se pousser, tirer

2/ <u>Transporter ses doudous</u>
→ Comme on veut, autant que l'on veut/peut
→ En ne prenant qu'un doudou à la fois

3/ <u>Aller sauver les doudous</u>
→ Enchaîner différentes actions :
Au signal donné, rouler avec son véhicule pour aller chercher un doudou, le ramener

- partir au signal
- rouler le plus vite possible
- descendre de son véhicule, grimper sur les tapis, saisir un doudou
- remonter sur son véhicule et retourner au point de départ

→ Recommencer à plusieurs, en essayant d'aller le plus vite possible

Explorer le monde de la matière, construire les premiers outils pour structurer la pensée…

- **<u>Travail sur la matière : l'eau, le savon, les bulles</u>**

→ <u>Avec ses mains</u> : découvrir, explorer, toucher, caresser la mousse, laisser des empreintes, faire des traces, se frotter les mains pour faire des bulles

→ <u>Souffler</u> avec sa bouche

→ <u>Faire rouler</u> des véhicules dans la mousse pour laisser des traces, pour le plaisir

<table>
<tr>
<td>
 </td>
<td>

- **<u>Les premiers gestes graphiques : « Les Flammes »</u>**

en utilisant

- un outil particulier : la craie grasse
- sur une forme spécifique sur un support vertical
- un objet inconnu (le pulvérisateur) pour une action particulière (serrer la poignée pour actionner = renforcer les muscles de la main, de la préhension)

→ Choisir une craie grasse de la couleur chaude de son choix
→ Remplir la flamme en utilisant cette craie grasse : en frottant, en tournant
→ Arroser la flamme avec son pulvérisateur rempli d'eau
→ Caresser l'eau sur la feuille pour étaler la craie grasse
</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">Travail sur la parentalité, avec différents partenaires</td>
</tr>
<tr>
<td> </td>
<td>

- **<u>Invitation des familles pour :</u>**

→ Partager la séance de motricité pour « sauver les doudous »
→ Partager les ateliers de manipulation sur l'eau et le savon
→ Pour écouter l'histoire

- **<u>Visite de la caserne des Pompiers</u>**

- **<u>Exposition sur les pompiers (Auxonne)</u>**
</td>
</tr>
</table>