

## Canevas de planification

<b>TITRE DE LA TÂCHE</b>
CRÉONS DES BOBETTES! <b>Auteure :</b> Camile Côté
<b>INTENTION PÉDAGOGIQUE</b>
— Les élèves seront capables de créer des culottes selon les caractéristiques de l'animal choisi. — Travailler les inférences. — Développer la créativité chez les élèves. — Amener les élèves à réfléchir.
<b>CLIENTÈLE</b>
Classe préscolaire, plus précisément un point de service comprenant 17 élèves.
<b>TEMPS CONSACRÉ À LA TÂCHE</b>
Environ 45 minutes. L'activité se réalise sur trois périodes. La première sera l'étape de la préparation, la deuxième celle de la réalisation et la troisième période sera l'intégration et le réinvestissement.
<b>COMPÉTENCE DISCIPLINAIRE CIBLÉE</b>
<b>Compétence 6 :</b> Mener à terme une activité ou un projet. <b>Composante :</b> S'engager dans le projet ou l'activité en faisant appel à ses ressources.
<b>MATÉRIEL</b>
— Livre : « Ours blanc a perdu sa culotte » de tupera tupera; — 17 grosses culottes; — 17 petites culottes; — Ciseaux;

- Crayon de plomb;
- Gomme à effacer;
- Crayons à dessiner en bois;
- Livres sur les différents animaux.

### REPÈRES CULTURELS

Exploitation de la littérature enfantine.  
Exploitation du thème des animaux.

### DÉROULEMENT GLOBAL

#### SELON LES TROIS PHASES DU PROCESSUS D'APPRENTISSAGE

#### PRÉPARATION

**Durée :** Deux périodes de 10 minutes.

**Première période (10 minutes) :** Présentation des dix animaux sélectionnés (voir annexe 1) par l'enseignant. Parler des caractéristiques de chacun (milieu de vie, alimentation, etc.)

Demander aux élèves si un animal leur ressemble parmi ceux présentés (exemple : le mouton, car j'ai les cheveux frisés ou le lapin, car moi aussi j'aime beaucoup manger des carottes, etc.)

L'enseignant doit écrire à quel animal s'identifie chacun des élèves.

**Deuxième période (10 minutes) :** L'enseignant accroche de petites et de grandes culottes sur la corde à linge de la classe avant l'arrivée des élèves.

Lorsque la classe est assise devant lui, il pose les questions suivantes : « Qui a remarqué quelque chose de nouveau dans la classe? », « Voyons, qui a oublié de mettre ses bobettes ce matin, pourquoi il y en a autant sur la corde à linge? »

Ensuite, l'enseignant fera la lecture du livre : « Ours blanc a perdu sa culotte » de tuperà tuperà.

Avant d'entreprendre la lecture :

- Faire parler sur l'illustration de la page couverture et de la quatrième couverture, puisqu'il est possible de voir l'ours de face et dos.

— Demander de montrer le nom des auteurs et dire : « Est-ce vraiment un nom, il n’y a pas de lettres majuscules? »

— Regarder le nom de la maison d’édition.

Puis, ouvrir la première page et dire : « Les amis, je ne comprends vraiment pas, est-ce que l’histoire est commencée? Qu’est-ce que vous pensez de ça? On va aller lire ce qu’il est écrit pour voir! »

Pendant, arrêter à des endroits spécifiques (zèbre, cochon et papillon) pour demander : « À qui pensez-vous qu’appartient cette culotte? » Demander sur quels indices ils se basent pour dire cela.

À la suite de la lecture, l’enseignant annonce ce qu’ils feront : « Imagine que l’animal que tu as choisi hier a perdu ses bobettes... On va devoir faire comme dans le livre et créer des caleçons avec une caractéristique de celui-ci à titre de décoration ».

À ce moment, l’enseignant prend chaque animal choisi par les élèves et dit : « Les... peuvent faire quoi si on fait comme le livre et qu’on dessine sur la culotte des caractéristiques que nous avons vu hier des animaux? » Ressortir avec les élèves au moins trois caractéristiques en ouvrant quelques livres.

## RÉALISATION

**Durée :** 15 minutes

Lors de la deuxième période.

### Étapes de la démarche :

Étape 1 : préparation de l’environnement de travail.

Tâche 1 : Choisir une culotte proportionnelle à l’animal choisi. Il y aura deux formats de culottes : grande et petite. Si l’élève a choisi la souris, il doit prendre un petit modèle, et au contraire s’il choisit l’hippopotame, il doit prendre le gros modèle. Ensuite, les élèves vont

<p>Étape 2 : Planifier et réaliser l'ébauche de leur culotte.</p> <p>Étape 3 : Validation du croquis.</p> <p>Étape 4 : Réalisation de la bobette</p>	<p>chercher : ciseaux, crayon de plomb, gomme à effacer et crayons à dessiner en bois.</p> <p>Puis, ils écrivent leur nom et découpent la culotte.</p> <p>Tâche 2 : L'enseignant annonce la consigne suivante : « Tu dois faire minimum cinq décorations sur la culotte et ça peut être cinq fois la même. Le but est de décorer la bobette »</p> <p>Tâche 3 : L'adulte s'assure qu'il y a minimum cinq décorations et il approuve la réalisation. Sinon, l'élève doit mijoter encore ou modifier son caleçon.</p> <p>Tâche 4 : À ce moment, l'élève peut colorier en crayon de bois sa petite-culotte et lorsque ceci est terminé il va l'accrocher à la corde à linge de la classe.</p>
--	---

## INTÉGRATION/RÉINVESTISSEMENT

**Durée :** 10 minutes

Le retour se fait lors d'une autre période (troisième). L'enseignant demande ce qu'ils ont trouvé difficile et ce qu'ils ont trouvé facile.

**Transfert et suite à donner :** Les bobettes auront été mises sur la corde à linge de la classe, et lors du retour, celles-ci seront mises dans un livre intitulé : « Les fourmis ont perdu leur culotte » et les élèves viendront à tour de rôle présenter leur réalisation aux autres. En présentant leur création, l'enseignant pose des questions ouvertes : « Pourquoi as-tu choisi cet animal? »,

« Qu'as-tu dessiné et pourquoi? », etc.

### **DIFFICULTÉS ANTICIPÉES ET FAÇON DE LES PRÉVENIR (PRÉVOIR LES QUESTIONS À POSER)**

— Créativité : les élèves peuvent faire peu d'éléments décoratifs, voire un seul.

Prévention : Les élèves doivent faire valider leur culotte, avant de la colorier.

De plus, les élèves peuvent ne pas savoir quoi dessiner.

Prévention : la période de préparation sert à aider les élèves à ce niveau (induire plusieurs caractéristiques sur l'animal choisi). Faire un retour à la suite de la lecture d' : « Ours blanc a perdu sa culotte » sur ce qu'ils peuvent dessiner.

— Rapidité d'exécution : certains se dépêcheront à terminer la tâche.

Prévention : Utiliser le time-timer. Dire aux élèves : « Tu peux seulement venir valider après cinq minutes. Ne viens pas me voir au bout de deux minutes. Je te laisse cinq minutes pour dessiner les objets, quand tu vas attendre la sonnerie, tu pourras lever la main et ensuite commencer à colorier avec tes crayons de bois ».

— Sélection de la grosseur des bobettes : certains peuvent avoir de la difficulté à imaginer l'animal choisi en culotte, donc ils auront de la difficulté à savoir s'ils doivent prendre une petite ou une grande culotte.

Prévention : modéliser le tout en donnant beaucoup d'exemples : « Si je choisis la souris, est-ce que je vais prendre les grosses bobettes qui feraient pour l'éléphant? »

— Sélectionner un animal parmi tous ceux existants.

Prévention : j'ai sélectionné dix animaux à l'avance pour restreindre les possibilités qui s'offrent à eux et ainsi ils auront plus de facilité à faire un choix.

## **PLAN B**

### **Prévoir différentes approches pédagogiques et différentes façons d'expliquer une notion**

— Au moment de la lecture de l'histoire, annoncer que l'enseignant sélectionnera trois mains levées seulement. Les élèves descendront leur main lorsque les trois auront été choisis.

— Pour pousser la réflexion des élèves, l'enseignant posera des questions ouvertes aux élèves, lorsqu'ils ne seront pas capables de répondre aux exigences. Exemples : Pourquoi as-tu choisi cet animal? En classe, nous avons vu qu'il habitait dans quel environnement? Il mange quoi? Peux-tu m'en dire davantage?, etc.

— Mentionner plusieurs fois combien d'éléments décoratifs (cinq pareils ou cinq différents) ils doivent dessiner dès le début et le répéter.

— Redire continuellement les attentes et que le but est de décorer la culotte et non de réaliser simplement les cinq décorations.

## **RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES**

Commission scolaire des Bois-Franc (2016). *Continuum en lecture : Planification d'un entretien de lecture*. Manuscrit non publié, Commission scolaire des Bois-Francs, Victoriaville.

Gouvernement du Québec (2001). *Programme de formation de l'école québécoise : Éducation préscolaire, enseignement primaire*. Québec : Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport du Québec.

Tupera, T. (2012) *Ours blanc a perdu sa culotte* (Trad. Par Makiko Saito); Ill. par T., Tupera). Paris : Albin Michel Jeunesse.

ANNEXE 1 :

# Girafe





## **Informations**

Milieu de vie : Savane africaine.

Alimentation : Grâce à son long cou, elle mange les feuilles les plus hautes.

**Référents** : feuilles, taches, etc.

**Humain** : si tu es grande comme elle, tu peux la choisir.

# Chimpanzé



**Informations** : grimpeur agile, intelligent, curieux, expressif, etc.

Milieu de vie : Forêt.

Alimentation : feuilles, fruits et noix. Il mange également des chenilles, des termites, des fourmis, du miel sauvage et des œufs d'oiseaux.

**Référents** : bananes, grimaces, lianes, etc.

**Humain** : si tu aimes faire rire les autres, grimper partout, etc.

# Oiseau



**Informations :** ils sont tous ovipares, c'est-à-dire qu'ils pondent des œufs entourés d'une coquille dure, et ils sont tous homéothermes permanents. Ils ont un bec, des ailes, une queue.

Milieu de vie : partout.

Alimentation : Ils sont : nectarivores, frugivores, herbivores, granivores, ou prédateurs.

**Référents :** nuage, soleil, mangeoire d'oiseaux, nid, plumes, œufs, etc.

**Humain :** si tu aimes placoter ou si tu es gracieuse (faire l'exemple des ailes d'un oiseau).

# Castor



**Informations :** il construit des barrages avec des branches et de la boue. Il est capable d'abattre un arbre en rongant son tronc.

Milieu de vie : près des cours d'eau, des lacs et des étangs de l'Amérique du Nord, jusqu'au nord du Mexique.

**Référents :** bois, eau, etc.

**Humain :** si tu aimes construire, si tu es un bon nageur, habile, infatigable, travailleur acharné, etc.



# Écureuil





## **Informations**

Alimentation : Il se nourrit de graines, de noix, de noisettes, de glands ou de pommes de pin et aussi de fruits secs et de champignons. Il se nourrit aussi de bourgeons, de pousses, de pollens, de fânes et de châtaignes.

Milieu de vie : à proximité des bois et dans les forêts.

**Référents** : gland, noix, arbre, etc.

**Humain** : si tu es prévoyant (approvisionnement) et agile.

# Dauphin



**Informations :** Les dauphins s'entraident énormément. Quand un dauphin est en danger, il crie. Alors d'autres dauphins accourent pour l'aider.

Ils sont aussi de très bons acrobates.

Milieu de vie : dans l'eau.

Ils vivent en groupes mixtes de plusieurs dizaines d'individus, parfois même de plusieurs centaines.

**Référents :** eau, poissons, ballon, cerceau, etc.

**Humain :** si tu aimes aider les autres, si tu es acrobate, agile, si tu es un excellent nageur, etc.

# Grenouille



## **Informations**

Alimentation : Elles mangent surtout des insectes, des vers, des millepattes ou des araignées.

Milieu de vie : La grenouille vit près de l'eau, la plupart du temps dans les étangs, les lacs, les marais et les ruisseaux. Ses endroits préférés sont les fonds vaseux.

**Référents** : nénufar, quenouille, insecte (mouche, araignée, etc.), eau, etc.

**Humain** : si tu aimes sauter partout et que tu bouges beaucoup. Aussi, si tu aimes l'eau.



# Souris



## **Informations**

Alimentation : Elle peut se nourrir d'aliments d'origine animale autant que végétale. Elle préfère cependant les produits céréaliers.

Milieu de vie : Elle vit dans les champs, les bois, mais surtout dans les maisons où elles volent de la nourriture et se faufilent dans des trous.

**Référents** : fromage, je n'aime pas les chats, etc.

**Humain** : si tu es discrète, tu ne fais pas de bruit, si tu ris comme une souris : « hihihi ».

# Chien





## **Informations**

**Référents** : os, jouet, laisse, etc.

**Humain** : si tu aimes beaucoup jouer, si tu as beaucoup d'énergie, etc.

# Chat



## **Informations**

**Référents** : lait, balle de laine, etc.

**Humain** : si tu es douce et discrète.