

# Projet « Où dort Doudou ? »

## Programmes consolidés de l'école maternelle

- ⇒ S'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis.
- ⇒ Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée.

## Objectif :

- ⇒ Développer le langage autour de la description des animaux.

## Durée de la séquence :

- ⇒ 3 semaines et plus avec des activités langagières en lien quotidiennes.

## Aboutissement :

Fabrication d'un jeu :

- ⇒ pour la classe ;
- ⇒ pour une autre classe ;
- ⇒ pour les familles.

Nous vous proposons cette année **un projet « Création d'un jeu : Où dort Doudou ? »**, destiné à tous les élèves des écoles maternelles du département. Ce projet est dans la continuité du projet départemental 2020-2021 autour du portrait et en lien avec le projet académique 2021-2022... (Réinventer, Enchanter, S'engager, Critiquer).

## Quel projet ?

- Créer des animaux avec diverses techniques artistiques, occasion d'aborder le lexique associé aux parties animales. Ces créations serviront à réaliser un **jeu de cartes** (un animal créé par carte), support langagier, pour la classe => cf. [règle du jeu](#).

## Comment ?

- A partir de la séquence proposée dans ce document.

## Qui ?

- PS, MS, GS.

## Quand ?

- Périodes 3, 4 et 5.

## Quelle forme ?

- Envoi de photos des œuvres de vos élèves, d'une ou plusieurs vidéos montrant les enfants en situation de création, de jeu,... réinvestissant le vocabulaire appris. Nous les mettrons en valeur dans un article qui sera publié dans Actu@lisez.

Ce projet, destiné à tous, est en lien avec la lettre « Vous avez dit lexique ? » (cf. [la lettre ressources](#)).

**Bon projet à tous !**



[Mallette du RMN](#)  
[L'animal dans l'art](#)



[Article publié en lien avec le projet portrait de 2020-2021](#)

**Besoin d'aide ?  
Envie de partager ?**

**Voici notre mail :**  
[missionmaternelle78@ac-versailles.fr](mailto:missionmaternelle78@ac-versailles.fr)



# Séquence pédagogique

## Phase 1 :

Découverte / Observation

### Objectifs

- ✎ Récolter les mots employés spontanément par les enfants (évaluation diagnostique) ;
- ✎ Lister les mots à travailler et anticiper les mots à apporter.

### Matériel

- ✎ Reproductions d'œuvres avec des animaux : mallette et site du RMN, ouvrages d'arts, cartes postales, ...
- ✎ Matériel pour regarder (cadre, dentelle, kaléidoscope, loup, miroir, œil de mouche, papier calque, rhodoïd de couleur, tissu mordoré, rouleau de carton, ...)

### 4 propositions de découverte, au choix, pour créer un effet de surprise

- ✎ Dans le noir du dortoir => Des reproductions d'œuvres d'animaux sont affichées dans le dortoir. Les enfants partent en petits groupes (certains peuvent se donner la main si besoin) à la recherche de secrets dans le noir du dortoir, munis d'une lampe de poche ou lampe frontale.
- ✎ Un mur d'images => Mise en place d'un mur d'images dans la classe : toutes sortes de reproductions d'animaux sont affichées (les tailles sont variées) à des hauteurs accessibles aux enfants. Les enfants découvrent les œuvres à leur entrée en classe.
- ✎ Surprise dans la classe au retour de récréation => De nombreuses œuvres d'animaux sont placées partout dans la classe (au sol, aux murs, sur les tables...) sous un cache. Les enfants partent à leur découverte.
- ✎ Œuvre cachée => L'œuvre d'un animal est sur un chevalet. Des caches sont placés sur cette œuvre. L'enseignant dévoile petit à petit l'œuvre en faisant expliciter ce que les enfants voient, ce qu'ils pensent que c'est.

L'enseignant se trouve à l'endroit de la découverte : il écoute, note les propos des enfants (récolte des mots connus). Il peut déjà commencer à apporter du vocabulaire nouveau.

## Démarche

Afin de laisser le temps aux enfants de se familiariser avec les œuvres, la découverte peut être menée sur deux à quatre jours. Dès le deuxième jour, possibilité d'introduire du matériel pour « regarder » différemment un tableau (papier calque ou rhodoïd de couleur, dentelle, tissu mordoré, rouleau de carton, ...).

## Langage autour des œuvres

- ✎ Cette phase se termine par un temps de langage autour des œuvres (au bout de 4 jours). Les enfants ont les œuvres à vue lors du regroupement. L'enseignant prend appui sur ce que les enfants voient. Il accueille tous les propos des enfants en les invitant à se justifier. Il leur pose des questions : « Que vois-tu ?... Comment le sais-tu ?... A quoi reconnais-tu... ?... Tu as raison, c'est peut-être... ou bien encore... Qu'est-ce que ça pourrait être d'autre ?... Regarde bien... Observe bien, tu peux venir voir de plus prêt... Que reconnais-tu ?... Qu'est-ce que ça te rappelle ?... Qu'est-ce qui te fait penser à ... ? »... Les amener progressivement à la découverte du nom des parties d'un animal.
- ✎ Support pour le questionnement : [approche descriptive, sensible, cognitive](#).



Le corbeau et le renard, dessin préparatoire pour les Fables de La Fontaine Rabier Benjamin Armand (1864-1939)



Illustration pour 'The Tailor of Gloucester', les souris entendent Simpkin dehors Potter Helen Beatrix (1866-1943)



L'Eléphant Dufy Raoul (1877-1953)

Mouton à quatre cornes Régnault Geneviève (1746-1802)



Guastalla Hélène (1903-1983)



Portrait de l'oiseau qui n'existe pas Felden Mary (1915-2012)



## Phase 2 :

Mobilisation du lexique  
/ Situation d'entraînement

Cette phase se compose de **deux types de situations différentes** qui vont être **entremêlées** :

- des situations de créations artistiques où l'enseignant met des mots (apport du vocabulaire des parties de l'animal) pendant que l'enfant réalise son animal (langage en contexte) ;
- des situations de jeux durant lesquelles l'enfant va progressivement pouvoir utiliser le vocabulaire visé => l'enseignant mène les jeux dans un premier temps en s'assurant que les enfants comprennent les mots utilisés (langage passif) puis il propose aux enfants de jouer en autonomie (langage actif).

### **Objectifs**

- S'approprier le vocabulaire visé par des allers-retours entre des situations de créations artistiques et des jeux de langage.
- Entraîner à la mémorisation et l'emploi des mots.

### **Organisation possible**

- Une plage horaire (par exemple le matin) dédiée à la création artistique (vocabulaire en contexte) ;
- Une autre plage horaire dans la même journée (par exemple l'après-midi) dédiée à des situations de jeux de langage (*Rq : l'atsem peut diriger un jeu de langage en parallèle de l'enseignant si l'objectif, la démarche, le langage à utiliser lui ont été explicités avant*).

## **SITUATIONS DE CREATIONS ARTISTIQUES : des PISTES PLASTIQUES**

### **PS/MS**

- Matériel : plusieurs photos d'animaux photocopiées en noir et blanc (les enfants vont choisir parmi par ex : des écureuils, cerfs, sangliers, renards, de telle sorte qu'on aura plusieurs exemplaires d'un même animal) en format A3, encres, crayons aquarellables...
- Objectifs : encrer chaque parties de l'animal, colorer les photos de différentes manières.
- Démarche :
  - Dans un premier temps, l'enfant encrène son animal librement : l'enseignant met des mots sur les parties (« Tu étales de l'encre bleue sur les pattes », etc...) et il observe ce que font les enfants (certains vont étaler, répandre, d'autres faire des tâches...). Bilan.
  - Puis, vont être apportées des consignes au cours de la séquence (ex : Peindre chaque partie dans une couleur différente, ...).
  - Enfin, l'enseignant va pouvoir proposer à l'enfant de décorer son animal avec différents accessoires (boules de cotillon, couronne, lunettes, chapeau, laine, plumes...) en collage ou en posant sur l'animal créé de l'enfant qui sera photographié.

L'objectif est d'amener les enfants à isoler en couleur les parties de l'animal, l'enrichir d'accessoires... pour pouvoir le décrire ensuite, et retrouver l'animal décrit parmi les autres.

### **MS/GS**

- Matériel : feuilles A3 (200g) blanche, gouache, pinceaux de tailles variées, miroirs...
- Objectif : peindre un animal.
- Démarche :



- Dans un premier temps, l'enfant peint un animal librement. L'enseignant met des mots sur les tracés, les gestes de l'enfant (« Tu traces des grandes oreilles »...), lui propose d'enrichir, l'aide à verbaliser (« Tu peins les yeux »...). Bilan => mettre en avant les différences, ressemblances.
- Puis, vont être apportées des consignes au cours de la séquence (Inventer un animal en reprenant les caractéristiques de plusieurs connus, ...).
- D'autres pistes sont possibles => Faire un animal avec d'autres outils : crayon, fusain, encre, pastel, craie... Varier les techniques, les supports, les formats,... Réaliser un animal avec des matériaux de récupération, en collage...

Les animaux réalisés, variés, vont servir à réaliser les cartes du jeu



## **SITUATIONS DE JEUX DE LANGAGE : des PROPOSITIONS DE JEUX**

### **Tris au service du développement du vocabulaire**

- Demander aux enfants de mettre ensemble les animaux qui vont ensemble. Différents classements pourront apparaître : en fonction de l'animal (à plumes, à poils, ... de la ferme, de la savane, ...). Ce sera l'occasion de faire verbaliser le vocabulaire ciblé ou de l'apporter.

### **Jeux au service de la mémorisation du vocabulaire**

- Loto, Memory, Kim, Qui est-ce, Lynx ...

### **Autres**

- Salle de motricité : jeux de déplacements pour travailler les verbes...
- Bibliothèque : documentaires, livres d'arts...
- Chansons, comptines



### Phase 3 :

Consolidation

#### Objectifs

- ✎ Finaliser le jeu de « Où dort Doudou ? » :
  - ✓ Les cartes du jeu => Chaque animal réalisé par les enfants est plastifié sur un support pour fabriquer le jeu de cartes.
  - ✓ « Doudou » => une photo de la mascotte de la classe est imprimée et plastifiée : elle doit être plus petite que les cartes du jeu car elle symbolisera « Doudou ». (Rq : s'il n'y a pas de mascotte, ça peut être une peluche de la classe, un doudou, un dessin d'enfant...).

#### Matériel

- ✎ Le jeu de cartes des animaux crée + La carte spécifique « Doudou ».

#### Evaluation

- ✎ Lors du jeu, être attentif au vocabulaire utilisé par les enfants. Relever les progrès de chacun (cf. évaluation diagnostique et notes prises au cours de la séquence).

#### Organisation

- ✎ Ateliers (encadrés) :
  - pour décrire des animaux (niv 1) par les enfants,
  - pour poser des questions (niv 2) : séances de jeux entre enfants ;
- ✎ Binôme (autonomie) : pour jouer à deux
  - Niv 1 : un enfant cache Doudou derrière une carte animal et décrit l'animal pour que son copain le retrouve ;
  - Niv 2 : un enfant cache Doudou derrière une carte animal et l'autre enfant pose des questions pour retrouver Doudou. Les questions ne doivent pas comprendre le nom de l'animal.

### Phase 3 (suite) :

Transfert => Choisir un album à exploiter durant 3 semaines à la suite de cette séquence.

#### Objectif

- ✎ Revoir le lexique dans un autre contexte (à partir d'un album), l'enrichir et l'associer à une syntaxe.

#### Nos propositions d'albums

- ✎ « *Il ne faut pas habiller les animaux* » (pour observer les [caractéristiques propres](#) des animaux)
- ✎ « *J'aimerais tant changer de peau* » (pour parler de l'importance de s'accepter comme on est)

#### Nos propositions plastiques

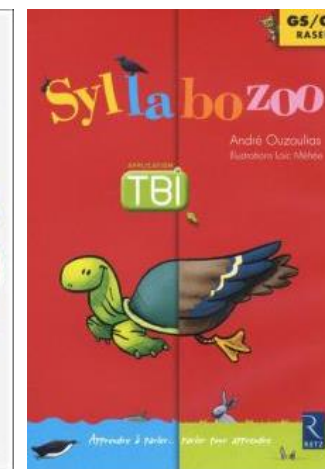
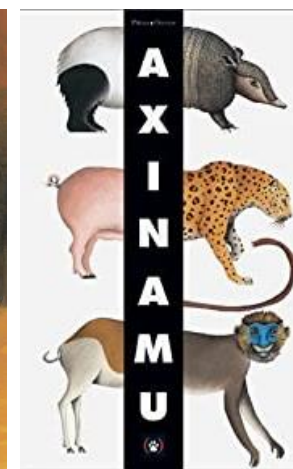
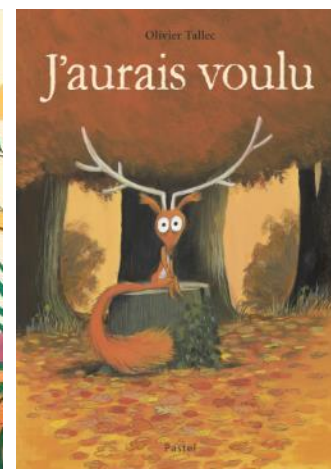
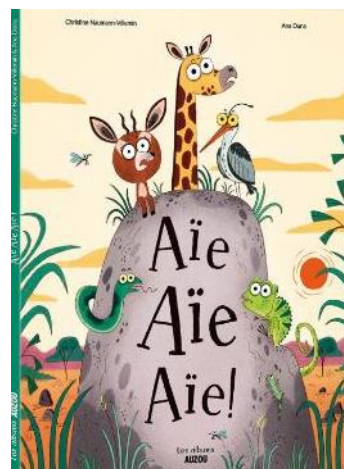
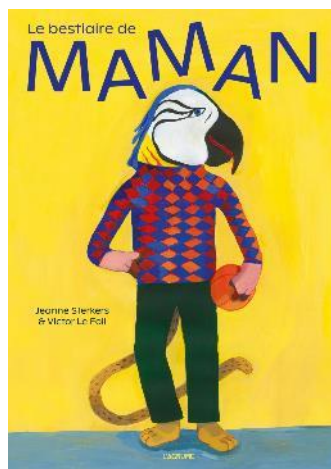
- ✎ Habiller des animaux => jouer sur les couleurs, les textures, les dimensions...



(Œuvres d'enfants prises sur le site : [Ecole primaire à Olonne sur mer](#)).

#### Nos propositions de jeux langagiers

- ✎ Jouer à divers jeux pour employer le vocabulaire visé : Loto / Memory / Kim / Famille / Intrus / Jeu de plateau / Jeu de devinettes / Jeu d'appariement / Jeu de l'intrus / Dobble / Lynx ...
- ✎ Inventer une suite aux albums proposés (Ex : établir une liste de vêtements, une liste d'animaux et les mettre en regard en reprenant la structure syntaxique répétitive).





# Règle du jeu « Où Dort Doudou ? »

## Jeu de langage et de déduction

Ce jeu est adapté de « [Oudordodo](#) » chez Djeco.

### But du jeu

✎ Être le premier à trouver où se cache « Doudou ».

### Contenu

✎ 24 grandes cartes « Animal », 1 carte « Doudou » plus petite.

Par exemple : 6 animaux représentés 4 fois chacun différemment (par 4 enfants de la classe).

### Nombre de joueurs

✎ 2 à 4 joueurs.

### Règle du jeu

✎ L'adulte dispose les 24 grandes cartes « Animal » sur la table ou au tableau (si elles sont magnétisées), face découverte.

✎ Il désigne ensuite un joueur qui va être le meneur de la partie. Les autres joueurs ferment les yeux pendant que le meneur cache la petite carte « Doudou » sous une grande carte « Animal ».

✎ Les joueurs ouvrent les yeux et doivent maintenant deviner sous quelle carte « Animal » se trouve « Doudou » (ou avec qui dort Doudou).

✎ Deux niveaux sont proposés :

- Niveau 1 : le meneur décrit l'animal de la carte sous laquelle il a caché Doudou, les autres joueurs la retrouvent. Ils peuvent agir sur les cartes en enlevant celles qui ne correspondent pas à la description.
- Niveau 2 : chacun leur tour, les joueurs posent une question au meneur qui répondra. Ex : quelle forme a le ventre de l'animal avec qui Doudou dort (rond, carré...). Les joueurs vont alors mettre face cachée les cartes ne correspondant pas. Etc... jusqu'à ce que l'animal avec qui Doudou dort soit retrouvé.

✎ Variantes possibles :

- Pour les plus petits : réduire le nombre de cartes en jeu ;
- Pour les plus grands : ne pas mettre les cartes face cachée (mémorisation).



Exemple (à modifier car ici il y a 9 éléphants différents... or il est préférable d'avoir plusieurs catégories d'animaux dans plusieurs exemplaires de façon à inviter les enfants à mettre en avant les caractéristiques propres des animaux lors de la description) : « Doudou dort avec un animal qui a une trompe jaune, des grandes oreilles de deux couleurs différentes, un ventre rond et de longues pattes rectangulaires ». (Œuvres d'enfants prises sur le site : [Les petites têtes de l'art](#)).