

FICHE PÉDAGOGIQUE n°2

L'ÂNE TROTRO

AUTOUR D'UNE COLLECTION

L'AUTEUR



Bénédicte Guettier

Bénédicte Guettier est née à Paris. Petite, elle dessinait déjà. Un peu plus grande, elle a suivi les cours des Arts appliqués, rue Olivier-de-Serres, puis ceux de l'École supérieure d'art graphique. Bénédicte Guettier dessine comme d'autres écrivent. Elle a un trait incisif, dégingandé qui n'appartient qu'à elle. Quand Bénédicte arrive chez « Giboulées », elle apporte un personnage qui lui trotte depuis longtemps dans la tête, Trotro, le petit âne malicieux et turbulent. Quand Bénédicte gribouille avec « Petit Pol », ça donne un cochon vraiment dégoûtant, une girafe très coquette ou un chaton malpoli. Elle insiste : « Toute ressemblance avec des personnages existants est pure coïncidence. » Elle est aussi l'auteur de nombreux livres à L'École des loisirs et chez Casterman. Sa nouvelle collection narre avec beaucoup d'humour les aventures décalées de « L'inspecteur Lapou », dans un potager frais et très coloré.

L'ÂNE TROTRO

Trotro est un petit âne gris. Il est drôle, câlin, entêté, aventureux, espiègle, bref c'est un petit personnage sympathique auquel les jeunes enfants s'identifient très facilement. En effet, il leur ressemble : comme eux, il grandit, découvre le monde et essaie d'y trouver sa place de la manière la plus autonome possible. Et, comme les enfants lecteurs de ces albums, il fait aussi des bêtises, même si celles-ci sont toujours source d'apprentissage. Pour traduire son univers, les illustrations de Bénédicte Guettier jouent sur les couleurs, l'humour, la tendresse, la complicité et la fantaisie.

PRÉSENTATION DES COLLECTIONS

Les histoires de Trotro se déclinent dans des collections de divers formats correspondant à différents niveaux de lecture.

★ **Les tout petits albums (les petites oreilles)** sont destinés aux enfants très jeunes, de la crèche à la petite section. La taille de ces livres, leur conception, leur forme originale surmontée des deux oreilles de Trotro permettant de tenir le livre par les oreilles, tout est parfaitement adapté aux petits doigts du jeune enfant. Les couvertures sont de véritables cartes d'identité du livre, aux fonds déclinés dans toutes les nuances : couleurs primaires, secondaires ou tertiaires, avec des choix de couleurs différentes entre la première et la quatrième de couverture. Les pages intérieures sont cartonnées, glacées et brillantes. Elles résistent sans problème aux manipulations quelquefois maladroites des plus jeunes. Le titre inclut invariablement le nom du héros et présente dès l'entrée la problématique de l'album. Le personnage est présenté généralement seul, en gros plan, se détachant bien du fond comme pour être saisi. Le nom de l'auteur est toujours reproduit en écriture verticale sur un des côtés du livre.

★ **Les grandes oreilles**, ce sont des albums au grand format original, toujours avec les oreilles de Trotro, dont le texte et les sujets (les voyelles, l'entrée à l'école...) sont du niveau de la petite section.

★ **Les formats carrés**, plus classiques, de 24 pages, permettent encore aux histoires de se complexifier pour les petite et moyenne sections.

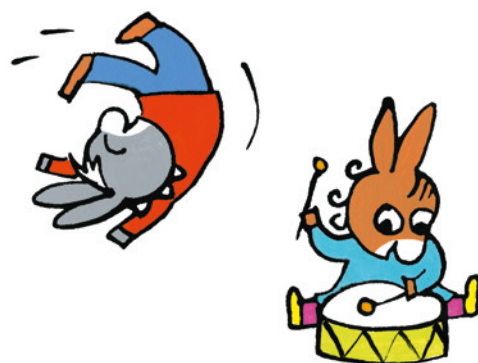
★ **Les grands albums**, regroupant plusieurs histoires qui se suivent ou qui sont sur le même thème, peuvent être exploités dans toutes les sections. Ce sont des albums riches pour des débats réglés sur des sujets qui intéressent tous les élèves de maternelle, de la petite à la grande section : les dangers de la vie quotidienne, la naissance d'une petite sœur, les relations amicales ou familiales...

L'INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

À un âge où la sensibilité et la compréhension, l'imagination et l'intelligence rationnelle restent encore intimement liées, il est important pour les jeunes lecteurs de pouvoir s'identifier à un personnage qui leur ressemble et qui les aide à comprendre les situations de la vie quotidienne. La dimension affective est très présente avec Trotro puisque les enfants le connaissent généralement déjà lorsqu'ils abordent l'école maternelle, que ce soit par l'intermédiaire des albums, du dessin animé ou des produits dérivés à son effigie. Étudier les albums permet donc la mise en place des passerelles indispensables entre l'école et la maison. La diversité des titres de la série aide à aborder les différentes notions des programmes du cycle 1, tout en sécurisant les enfants, heureux de retrouver régulièrement le personnage.

Le temps du récit est, ici, le présent et le lexique est précis, bien adapté aux situations évoquées, ce qui ne l'empêche pas d'être toujours plein d'humour. Les illustrations, gaies et colorées, aident l'enfant à se fabriquer une image mentale correspondant au vocabulaire étudié. Les différentes collections encouragent des lectures en réseau et l'introduction de la notion de collection auprès des jeunes élèves.

L'écriture des titres et des textes est toujours en majuscule d'imprimerie, ce qui permet une reproduction des mots plus facile pour des activités de découverte de l'écrit.



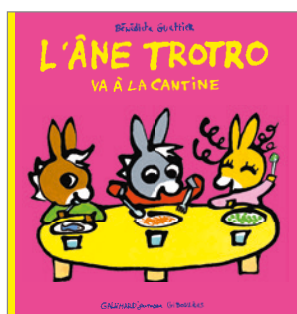
Fiche pédagogique réalisée par Cécile Daupleix.

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

- ◆ Participer à une réalisation collective ; collaborer avec ses pairs
- ◆ Être capable d'identifier les caractéristiques d'un type d'écrit qu'est la recette de cuisine
- ◆ Identifier un mot comme un assemblage de lettres ; reconnaître les lettres comme des symboles particuliers véhiculant un message
- ◆ Reproduire un graphisme
- ◆ Réinvestir les graphismes étudiés pour réaliser une production plastique
- ◆ Mémoriser des comptines et des chansons
- ◆ Évaluer et comparer des collections d'objets
- ◆ Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins
- ◆ Réaliser une collection
- ◆ Classifier des objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme
- ◆ Classifier des objets selon un critère de longueur
- ◆ Résoudre un puzzle
- ◆ Commencer à se repérer dans le temps
- ◆ Découvrir certaines caractéristiques du vivant
- ◆ Situer les différentes parties du corps

Cette fiche pédagogique a été construite à partir des ouvrages suivants :

- ◆ L'âne Trotro va à la cantine
- ◆ Le roi de la galette
- ◆ L'âne Trotro s'habille
- ◆ Zaza et les œufs de Pâques
- ◆ L'âne Trotro fait un spectacle
- ◆ Où sont les fleurs en hiver ?
- ◆ L'âne Trotro se déguise
- ◆ L'âne Trotro a trop chaud
- ◆ Le sapin de Noël de Trotro



Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

I. L'oral

Connaissances et compétences

- 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, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Adopter une mascotte

En orientant le travail de l'année sur Trotro, l'enseignant peut adopter une peluche à l'effigie du personnage comme mascotte de la classe. De nombreuses activités peuvent alors être mises en place à partir de cette peluche, notamment pour développer le langage des élèves. La mascotte permet à l'enseignant de se mettre en retrait vis-à-vis des élèves et la relation affective forte entre les enfants de maternelle et la peluche aide à débattre de nombreuses situations à l'oral.

II. L'écrit

Connaissances et compétences

- Découvrir la fonction de l'écrit.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

Étudier une recette (Le roi de la galette)

- Nommer les ingrédients.
- Identifier les ustensiles indispensables.
- Décrire ce que fait Trotro sur les images du déroulement et comparer avec le texte écrit.

Les vêtements de Trotro (L'âne Trotro s'habille)

→ Voir fiche élève n° 1, page 8

• S'entraîner avant d'écrire : exercices graphiques. Avant de proposer la fiche aux élèves, les enseignants doivent d'abord les faire s'entraîner sur des agrandissements des vêtements, à l'aide d'un feutre effaçable, de pâte à modeler, etc.

Matériel

- Crayons de couleur

Consignes

Décorer les vêtements de Trotro avec des rayures verticales et horizontales, des pois ou en les coloriant. En fonction des compétences des enfants et de la progression de la classe, plusieurs démarches d'utilisation sont possibles :

- Entraînement sur un graphisme particulier : rayures horizontales ou verticales, pois...

- Évaluation finale sur les 3 graphismes. Bien vérifier dans ce cas que le vocabulaire est connu de l'enfant.

Prolongements

- Chercher dans les autres albums des graphismes identiques à ceux des vêtements de Trotro.

Les œufs de Pâques

→ Voir fiche élève n° 2, page 9

Connaissances et compétences

- S'entraîner avant d'écrire : exercices graphiques.

Matériel

- Crayons de couleur

Consignes

Décorer les œufs de Pâques comme ceux que Trotro a trouvés dans son jardin.

En fonction des compétences des enfants et de la progression de la classe, plusieurs démarches d'utilisation sont possibles :

- avec ou sans modèles,
- taille des œufs fixée,
- outils employés (pinceaux, rouleaux, feutres, crayons de couleur, craies grasses...)
- support : œufs dessinés.

Prolongements

- Coloriage libre du dessin de couverture pour voir si les enfants réinvestissent d'eux-mêmes les graphismes.

Reconnaissance de mots du quotidien de l'élève : ÉCOLE et MAISON (Trotro va à la cantine)

→ Voir fiche élève n° 3, pages 10-11

Au préalable, étude des lettres composant les mots : les nommer, chercher des correspondances avec les mots déjà étudiés, notamment les prénoms des élèves de la classe. Recomposer ensuite les mots sur un tableau avec des lettres aimantées. Possibilité d'aller chercher les bonnes lettres dispersées dans la pièce (motricité).

Connaissances et compétences

Pouvoir redire :

- les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte,
- les mots d'un titre de livre connus ou d'un texte.

Matériel

- Lettres mobiles découpées par l'enseignant
- Jetons (11 par élève)

Consignes

- Placer les bonnes lettres mobiles sur le modèle.
- Placer un jeton sur chacune des lettres des mots ÉCOLE et MAISON.

Prolongements

- S'entraîner à recopier les lettres de ces deux mots.

POUR LA GALETTE DE TROTRO IL FAUT :



2 PÂTES FEUILLETÉES



100 G DE POUDRE D'AMANDE



70 G DE SUCRE



50 G DE BEURRE MOU



1 ŒUF



1 JAUNE D'ŒUF POUR DORER LA GALETTE



1 FÈVE



2 COURONNES À FABRIQUER

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

III. Les productions plastiques et visuelles

Fresque collective matérialisant le trajet école-maison (Trotro va à la cantine)

Connaissances et compétences

- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
- Participer à une réalisation collective ; collaborer avec ses pairs.

Matériel

- Grandes feuilles blanches
- Photos des maisons des élèves (fournies par les parents) et de l'école ; photos des élèves
- Peinture

Consignes

Sur un grand panneau, tracer une route. Faire peindre aux enfants, par groupes, le ciel en bleu, la route en noir, l'herbe en vert. Ajouter des fleurs en crépon, des nuages en coton...

Coller à gauche de la fresque les photos des maisons des élèves ainsi que les lettres du mot "MAISON".

Coller à droite de la fresque une photo de l'école ainsi que les lettres du mot "ÉCOLE".

En fonction de la progression des élèves, leur demander de se dessiner à partir d'une photo de leur visage, de colorier une silhouette sur laquelle on colle leur photo, de décorer une image de voiture en collant leur photo à la place du conducteur...

On peut aussi demander aux enfants comment ils viennent à l'école et adapter le dessin à la réalité de leur trajet (l'identification sera meilleure).

Avant de coller les personnages sur la route, tracer les empreintes correspondantes sur celle-ci : roues de voiture trempées dans la peinture ; empreintes de pieds de figurines...

Décorer une couronne des rois (Le roi de la galette)

Connaissances et compétences

- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.
- Créer des graphismes nouveaux.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

Matériel

- Une couronne par élève préalablement découpée
- En fonction des techniques d'empreintes souhaitées : peinture à l'éponge, encre et gros sel...
- Éléments de décoration à coller : pompons, sequins, plumes, papier coloré...

IV. Les univers sonores

Connaissances et compétences

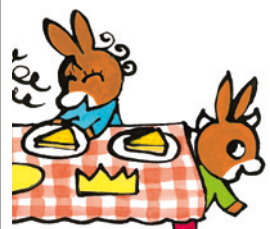
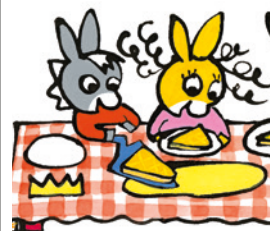
- Mémoriser un répertoire varié de comptines et chansons et les interpréter de manière expressive.

Chansons et comptines en fonction du sujet étudié dans l'album :

Le roi de la galette → J'aime la galette

Le sapin de Noël de Trotro → chants de Noël

Trotro s'habille → Promenons-nous dans les bois



Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

V. Découvrir les nombres et leur utilisation

Décorer le sapin de Noël (Le sapin de Noël de Trotro)

→ Voir fiche élève n°4, pages 12-13

Connaissances et compétences

- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.

Matériel

- Images à coller d'étoiles, de guirlandes, de boules préalablement découpées (toutes les images des élèves réalisant la fiche en même temps sont mélangées pour vérifier la capacité de dénombrement ; en prévoir plus pour pallier les éventuelles erreurs)

- Colle

Consigne

Décorer le sapin de Trotro en collant : 1 étoile en haut du sapin, 2 guirlandes, 3 boules.

Affichage en classe

→ Voir fiche élève n°5, pages 14-17

Connaissances et compétences

- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.

Matériel

- Fiches affichages

Utilisations

Afficher ces fiches à hauteur des élèves, glissées dans des pochettes plastiques.

- Demander d'aller chercher un nombre d'objets correspondant à l'une des fiches et les glisser dans la bonne pochette.
- Référentiel vers lequel renvoyer les enfants en cas de doute au cours des jeux utilisant un dé (constellations) ou les doigts.
- Associer les nombres rencontrés dans la journée à ces fiches pour automatiser leur utilisation.

Mettre la table (Trotro va à la cantine)

Connaissances et compétences

- Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée.

Matériel

- Dînette du coin cuisine
- Modèles de sets de table

Consignes

Mettre la table pour Trotro et ses amis.

En fonction des compétences des élèves, faire varier le nombre de personnages.

Prolongements

Limiter le nombre de trajets autorisés entre le coin cuisine et le lieu où se déroule l'activité pour aller chercher les objets.

Classer des objets selon leur forme

→ Voir fiche élève n°6, pages 18-19

Connaissances et compétences

- Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.

Matériel

- Objets à ranger préalablement découpés
- Colle

Consigne

Classer les objets dans la bonne colonne.

Classer des objets selon leur taille

Connaissances et compétences

- Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur, de masse ou de contenance.

Matériel

Personnages de différentes tailles à découper et plastifier

Activités

- Ranger les personnages par tailles.
- Construire des tours en Lego ou Kapla de différentes tailles (à comparer avec les personnages).
- Trier des objets de différentes tailles et les ranger dans des boîtes de différentes tailles (bouchons dans des boîtes à chaussures par exemple).

Prolongements

Étude du conte *Boucle d'or et les trois ours*.

Puzzles

→ Voir fiche élève n°7, page 20-21

Connaissances et compétences

- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).

Matériel

- Album modèle correspondant

Consigne

Recomposer la couverture de l'album.



Explorer le monde

VI. L'espace et le temps

Images séquentielles (Le sapin de Noël de Trotro)

→ Voir fiche élève n°8, pages 22-23

Au préalable, si un sapin est installé dans la classe, il est intéressant de le décorer avec les élèves et de prendre des photos avec eux de l'avancée de la décoration pour étudier l'ordre chronologique de la réalisation.

Connaissances et compétences

- Stabiliser les premiers repères temporels.

Matériel

- Album *Le sapin de Noël de Trotro* pour valider l'ordre choisi

Consigne

Mettre les images dans l'ordre de l'histoire.

Prolongements

Travailler sur des images séquentielles de situations non connues et non vécues. S'appuyer sur les détails des images afin de les remettre dans l'ordre chronologique.

Calendrier de l'année

Connaissances et compétences

- Introduire les repères sociaux.
- Consolider la notion de chronologie.

Matériel

• Photocopies des couvertures d'albums à afficher en lien avec les événements marquants de l'année :

- **la rentrée** (*L'âne Trotro va à la cantine*),
- **Noël** (*Le sapin de Noël de Trotro*),
- **l'épiphanie** (*Le roi de la galette*),
- **l'hiver** (*Où sont les fleurs en hiver ?*),
- **mardi gras** (*L'âne Trotro se déguise*),
- **le printemps, Pâques** (*Zaza et les œufs de Pâques*),
- un éventuel **spectacle** de fin d'année (*L'âne Trotro fait un spectacle*),
- **l'été** (*L'âne Trotro a trop chaud*).

Consignes

Faire le lien entre l'histoire entendue dans l'album et les événements vécus en classe. Comparaison entre les illustrations de l'album et des photos prises en classe au moment des activités correspondantes.

Création d'un calendrier mensuel avec annonce progressive des événements qui vont arriver : en début d'année, le matin même, puis le lundi pour la semaine, puis d'une semaine sur l'autre, puis en début de mois.

VII. Le vivant, les objets, la matière

Le corps humain (Trotro s'habille)

Connaissances et compétences

- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.

Matériel

- Une silhouette de Trotro munie de Velcro
- Des vêtements plastifiés à Velcro

Consignes

Jouer avec une silhouette de Trotro et les vêtements plastifiés et ornés d'un morceau de Velcro. Habiller Trotro en nommant la partie du corps et le vêtement.

Le vivant (L'âne Trotro se déguise, Où sont les fleurs en hiver ?)

Connaissances et compétences

- Découvrir le monde vivant.
- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.

Activités

1. Étude du régime alimentaire de différents animaux

- Le tigre ne mange pas de crêpes. Que mange-t-il ? Quels autres animaux mangent de la viande ? Est-ce que tous les animaux mangent de la viande ?

• Recherches documentaires et comparaison avec ce que connaissent les enfants dans leur vie à l'extérieur de l'école, par exemple classer des animaux en fonction de leur alimentation (cf. collection « Mes premières découvertes »).

2. Les animaux qui hibernent et qui migrent

- Que fait l'écureuil à qui Trotro veut parler ? Quels autres animaux hibernent pendant l'hiver ?

- Où sont partis les oiseaux ?

• Recherches documentaires (cf. collection « Mes premières découvertes »).

3. Séquence de sciences sur les plantations de graines

→ Voir activité page suivante

- Définition de la graine / activités de tri et de classement.

- Quelles sont les conditions nécessaires pour qu'elles poussent ?

- Expériences de plantation dans différentes conditions pour tester les hypothèses des élèves.

Matériel

- Graines diverses
- Verres transparents
- Coton





→ Séances à prévoir en hiver

Les plantes poussent au printemps ou en été.
Quelles sont les conditions climatiques au cours de ces saisons ?

(cf. albums : *Trotro a trop chaud*, *Trotro s'habille*)

- Il y a du soleil donc de la lumière et il fait chaud.
Dans quoi plante-t-on les graines ?
Où Trotro cherche-t-il les fleurs ?



- Il faut un support aux graines ; dans la nature, c'est la terre. En classe on choisira le coton pour des raisons de visibilité.

Que veut donner Trotro aux fleurs ?

- De l'eau à l'aide d'un arrosoir.



Expériences : de quoi les graines ont-elles vraiment besoin pour germer ?

Répartir des graines (blé, lentilles...) dans cinq verres transparents dans différentes conditions.

- Du coton dans tous les verres sauf un.
- On place tous les verres à l'intérieur de la classe au chaud, sauf un que l'on met dehors sur le rebord de la fenêtre.
- On place tous les verres à la lumière de la classe, sauf un que l'on met dans un placard.
- On arrose tous les verres quotidiennement ou lorsque le coton sèche, sauf un.

Très vite, les graines vont germer dans le verre réunissant toutes les conditions idéales.

Elles germent aussi dans le verre qui est dans le noir mais les tiges seront jaunes et non vertes. Dans les autres verres, les graines ne germent pas.

Trace écrite : les élèves doivent dessiner les graines et les tiges qui ont poussé.

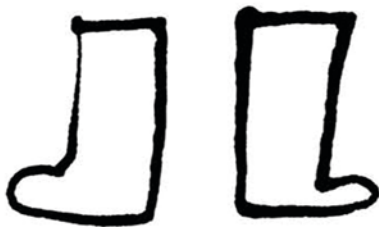
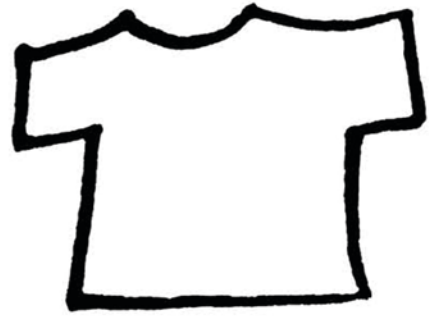
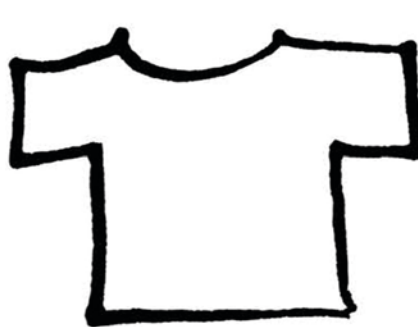
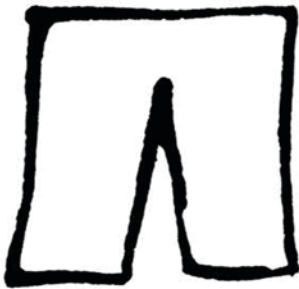
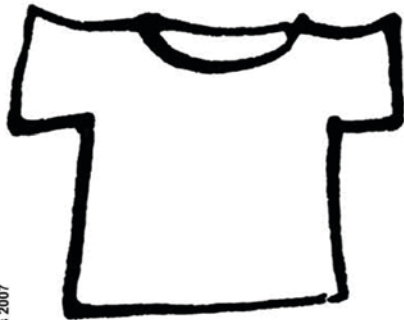
Conclusion

1. Les graines ont besoin d'EAU, de LUMIÈRE, de CHALEUR et de s'accrocher à quelque chose comme du COTON ou de la TERRE pour pousser.
2. Sans LUMIÈRE, les tiges poussent JAUNES et pas VERTES, car la chlorophylle a besoin d'elle pour donner leur couleur aux feuilles.



→ Décore les vêtements de Trotro avec des rayures verticales et horizontales, des pois ou en les coloriant.

© Gallimard Jeunesse Giboulées 2007



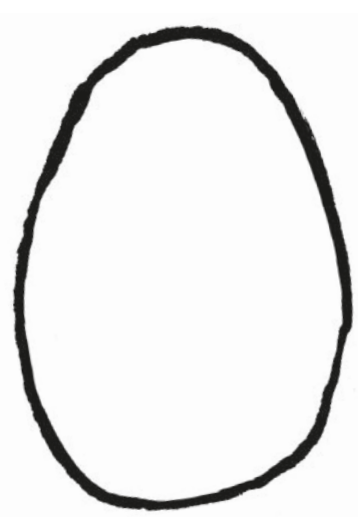
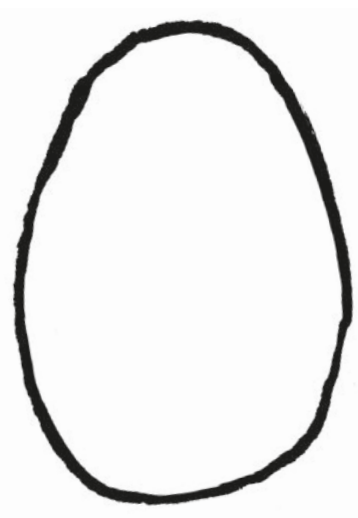
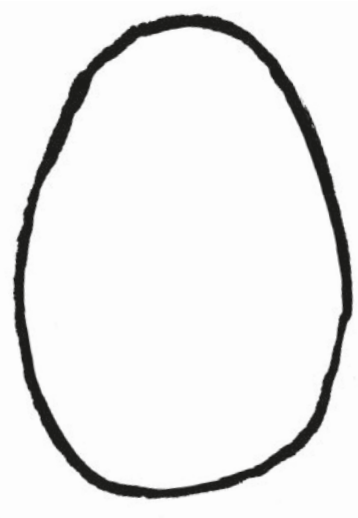
FICHE ÉLÈVE N°2

Les œufs de Pâques

NOM

DATE

→ Décore les œufs de Pâques comme ceux que Trotro a trouvés dans son jardin.



→ Décore l'œuf de Trotro.





→ 1. Place les bonnes lettres mobiles sur le modèle.

E C O L E

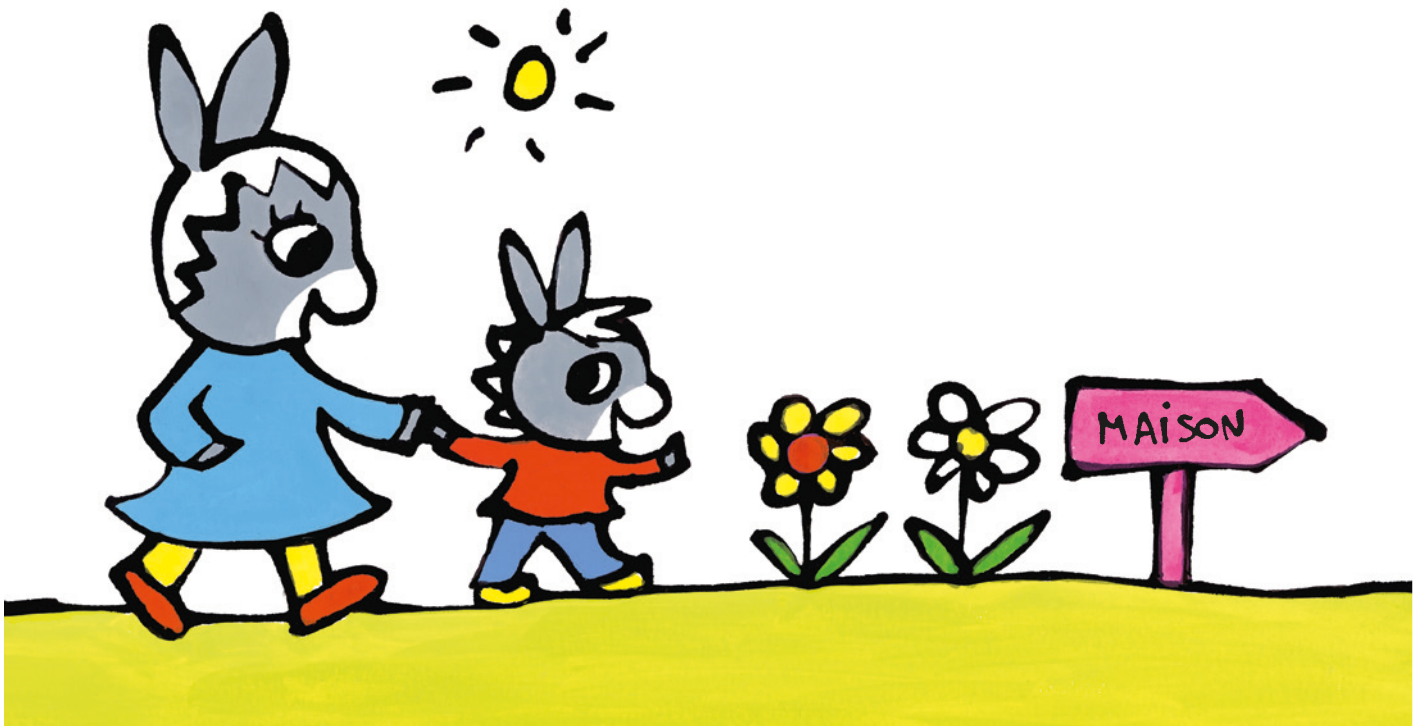
M A I S O N

→ 2. Entoure chacune des lettres des mots ÉCOLE et MAISON.

A B C D E F G H I

J K L M N O P Q R

S T U V W X Y Z



→ Décore le sapin de Trotro en collant : 1 étoile en haut du sapin, 2 guirlandes et 3 boules.



FICHE ÉLÈVE N° 4

(Planche à découper)

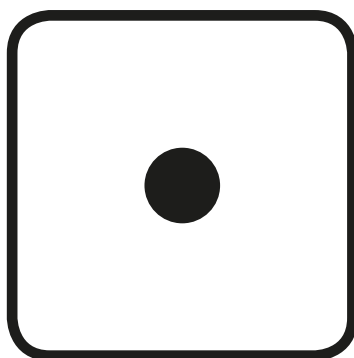
NOM

DATE

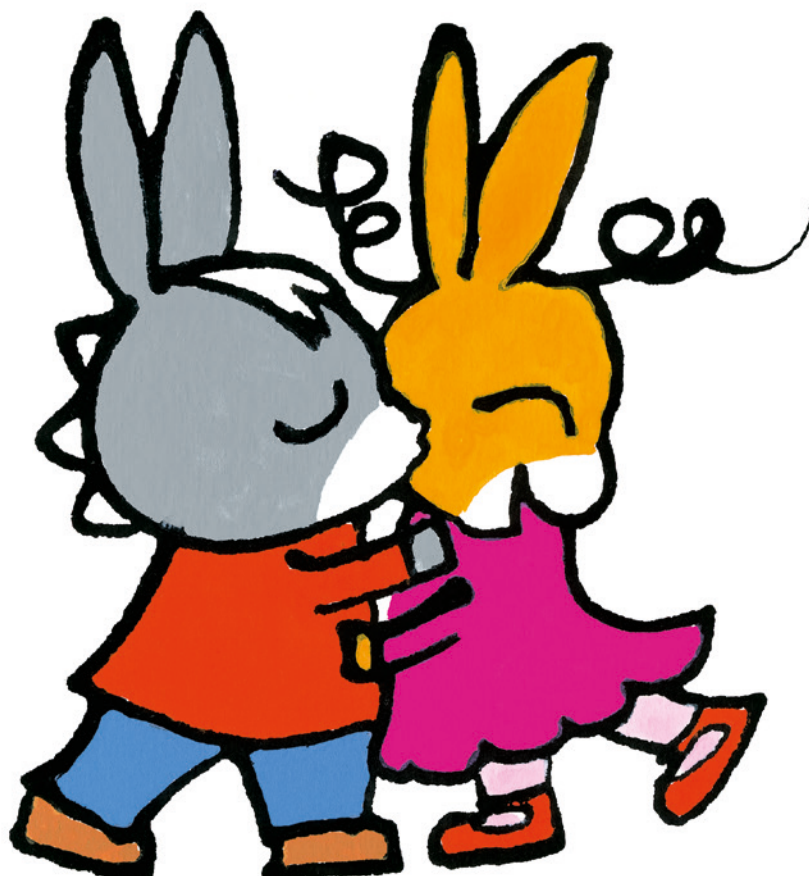
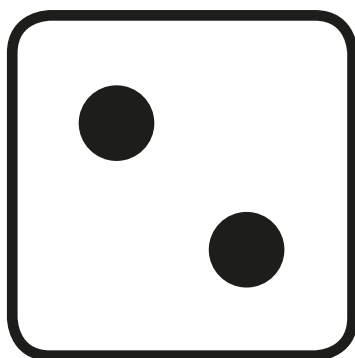
Éléments à découper pour décorer le sapin de Trotro : 1 étoile, 3 boules et 2 guirlandes.



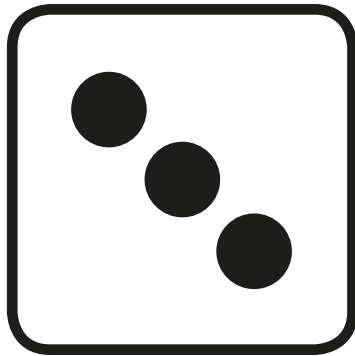
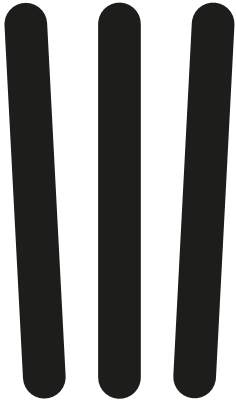
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



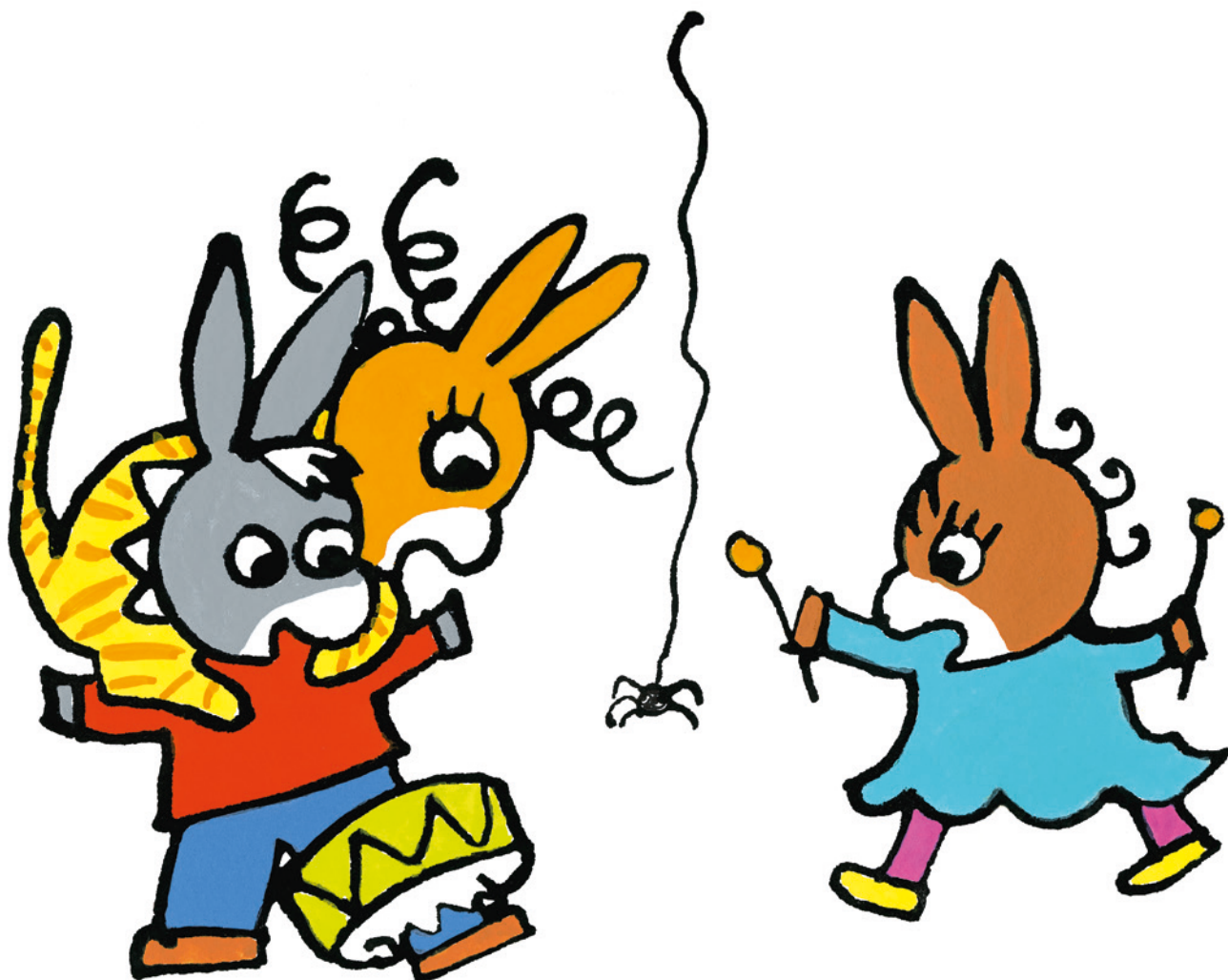
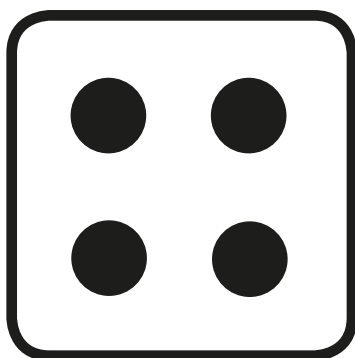
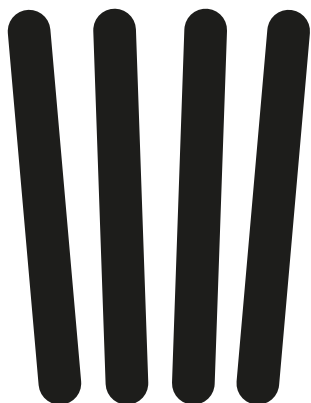
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



1 2 **3** 4 5 6 7 8 9 10

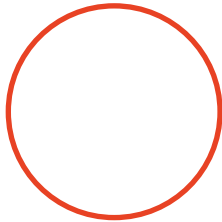


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

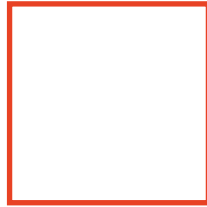


→ Classe les objets découpés dans la bonne colonne.

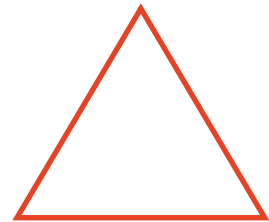
LES RONDS



LES CARRÉS



LES TRIANGLES



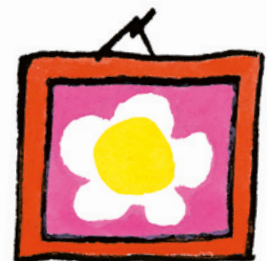
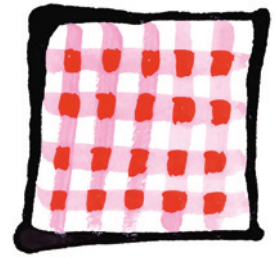
FICHE ÉLÈVE N°6

(Planche à découper)

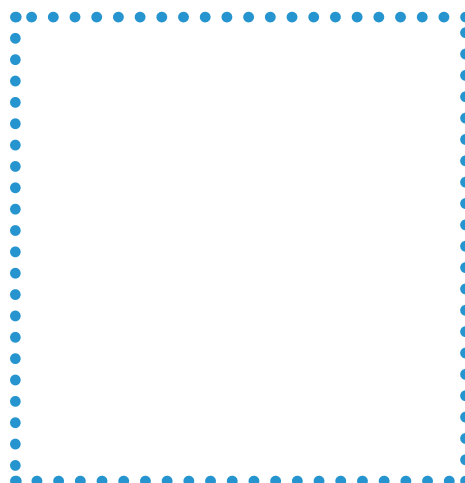
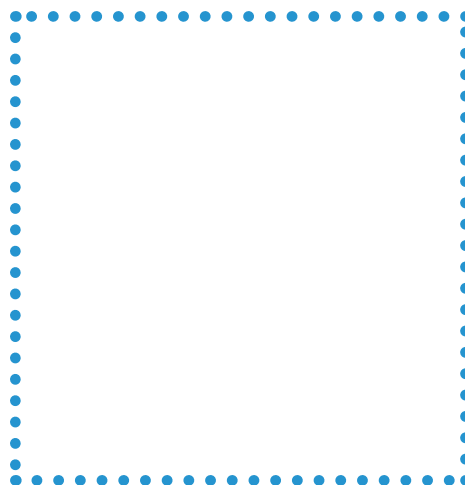
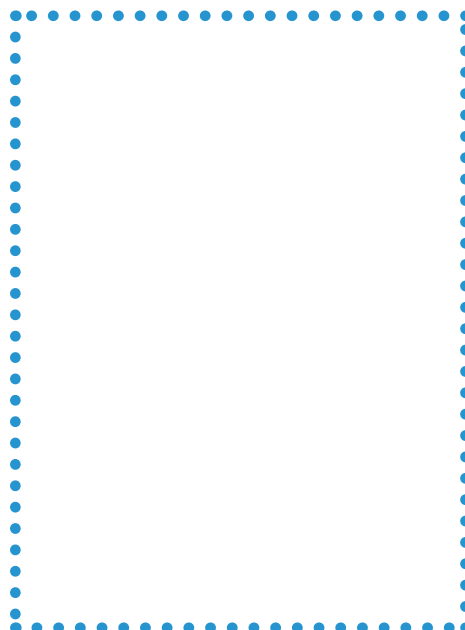
NOM

DATE

Éléments à découper et à coller dans la bonne colonne.



→ Recompose les couvertures de ces trois albums.



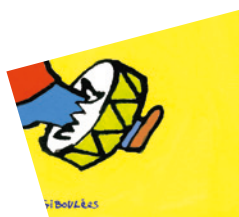
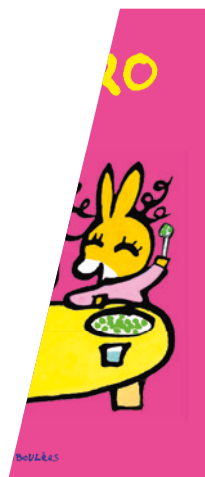
FICHE ÉLÈVE N°7

(Planche à découper)

NOM

DATE

Éléments à découper pour les puzzles.



FICHE ÉLÈVE N°8
Images séquentielles

NOM
DATE

→ Mets les images dans le bon ordre.

A large square frame composed of blue dotted lines is divided into four equal quadrants by a vertical and a horizontal dotted line. In the top-left quadrant, the number '1' is centered. In the top-right quadrant, the number '2' is centered. In the bottom-left quadrant, the number '3' is centered. In the bottom-right quadrant, the number '4' is centered.

FICHE ÉLÈVE N°8

(Planche à découper)

NOM

DATE

Éléments à découper et à coller dans le bon ordre.

