



Les animaux dans la nuit
Pierre de Hugo et
Claude Delafosse
illustré par Pierre de Hugo,
Gallimard Jeunesse.

Une nuit au musée

Intérêt pédagogique

L'école maternelle joue un rôle décisif pour l'accès de tous les enfants aux univers artistiques et constitue la première étape de leur parcours culturel et artistique. Cette séance vise à sensibiliser les élèves de moyenne et grande section aux arts visuels en proposant des activités centrées sur la visite d'un musée. La fiche élève éveillera leur curiosité et développera leur capacité d'exploration tout en favorisant l'expression orale. Enfin, cette séance proposera aux enseignants des pistes et des projets pédagogiques pour enrichir les découvertes artistiques et culturelles de leurs élèves.

Projet initial

Organiser une sortie dans un musée et/ou dans un aquarium.
À l'issue de cette sortie, l'enseignant pourra organiser des séances de langage (raconter ce qui a été vécu, exprimer ses sentiments, reconnaître des images ou des tableaux, nommer des peintres et des œuvres, etc.).

Les activités

1. La découverte de l'album *Une nuit au musée*
2. Détails à la loupe
3. Images, ombres et silhouettes

ACTIVITÉ 1

La découverte de l'album *Une nuit au musée*

Classes concernées : moyenne et grande section

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions > L'oral

- Communiquer avec les adultes et les autres enfants par le langage [...].
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
Reformuler pour mieux se faire comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Utiliser des marqueurs temporels adaptés [...] dans des récits, des descriptions ou des explications.
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés [...] dans des récits, des descriptions ou des explications.

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

- Observer, comprendre des images.
- Distinguer le réel de sa représentation.
- Développer un regard critique.

Explorer le monde du vivant > L'espace, découvrir différents milieux

- Rechercher des informations dans un ouvrage documentaire.



MATÉRIEL

- L'album *Une nuit au musée*

CONSIGNES

Organiser une séance de découverte et de langage (groupe de six élèves) à partir de l'album *Une nuit au musée* : décrire les images, découvrir avec la lampe magique celles qui sont cachées, nommer les images, établir des liens entre les images de l'album et ce qui a été vécu durant la sortie ou lors de la visite d'un musée en famille. Proposer aux élèves qui ont déjà visité un musée d'apporter des documents rassemblés à cette occasion (plans, cartes postales, etc.).

Créer dans la classe un coin « Musée » dans lequel seront exposés tous les documents se rapportant au sujet.

ACTIVITÉ 2

Détails à la loupe

Classes concernées : moyenne et grande section

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Explorer le monde > L'espace

- Rechercher des informations dans des albums documentaires.
- Classer ou ranger des objets selon un critère.

MATÉRIEL

- La fiche élève n° 2

CONSIGNES

Découper ou faire découper par les élèves les plus habiles les grandes images et des détails. Organiser ensuite un atelier de six élèves.

Leur demander de s'exprimer sur les images. Les inviter à les décrire avec précision et à les identifier. Enfin, jouer à placer les vignettes des détails sur les grandes images.

ACTIVITÉ 3

Images, ombres et silhouettes

Classes concernées : moyenne et grande section

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

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

- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.





- Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

Explorer le monde, l'espace

- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.

MATÉRIEL

- Fiche élève n° 3

CONSIGNES

Faire découper par les élèves ou les aider à découper toutes les images, silhouettes et ombres. Dans un premier temps et pour les plus jeunes, faire jouer les enfants en binômes. L'élève devra associer l'image, l'ombre et la silhouette de chaque sujet.

Prolongements de ce jeu :

- Plastifier les images et les ombres et organiser un jeu de mémo.
- Agrandir les images silhouettes et proposer une décoration libre de la forme.
- Agrandir les images silhouettes et proposer une décoration en utilisant des graphismes.
- Agrandir les images silhouettes et proposer une décoration en peinture.
- Agrandir les images silhouettes et proposer une reproduction de l'image.

PISTES ET AUTRES PROJETS

- Projet sur les dinosaures.
- Projet sur l'Égypte : découverte de l'écriture en hiéroglyphes, de la vie dans l'Égypte ancienne, la pyramide, le tombeau égyptien, la représentation de profil.
- Projets artistiques sur les peintres.
- À la suite d'une visite d'aquarium, projet sur les animaux aquatiques.

POUR ALLER PLUS LOIN

Sur la page de présentation et de téléchargement de cette séquence en ligne (cercle-enseignement.com/nuite), consultez une sélection complémentaire d'ouvrages pour vos élèves.

FICHE ÉLÈVE N° 2

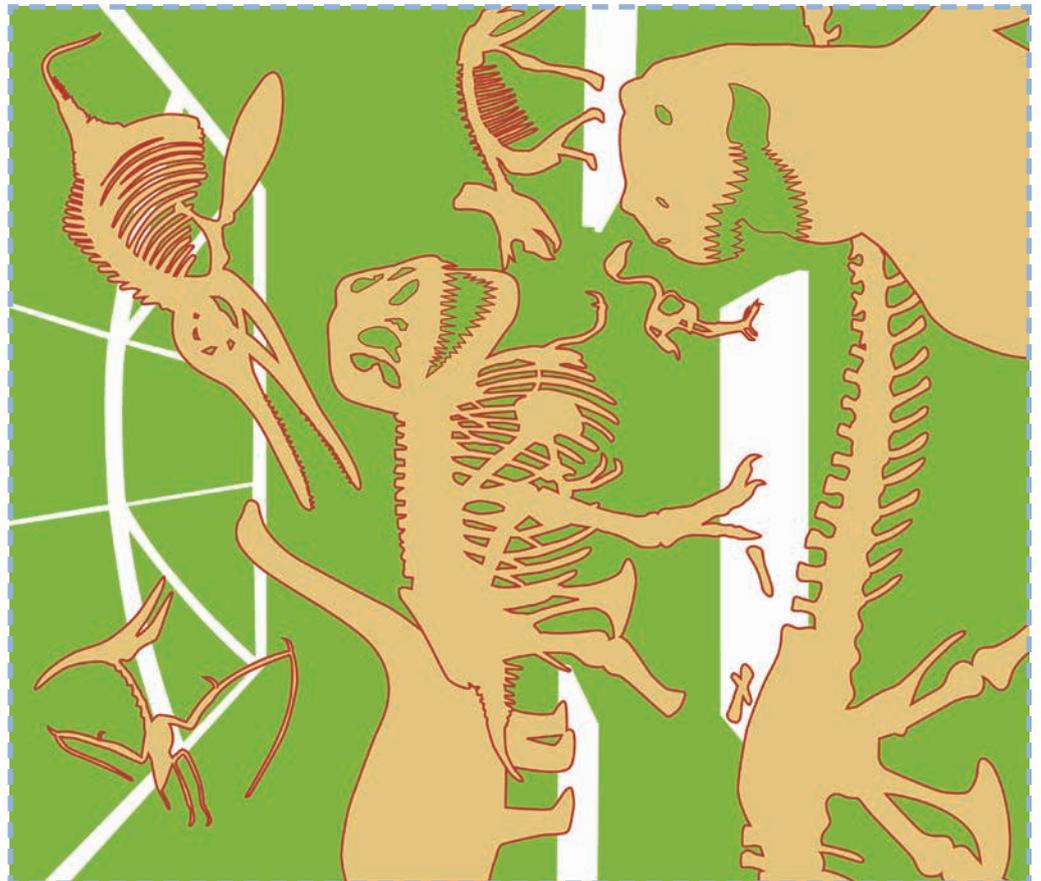
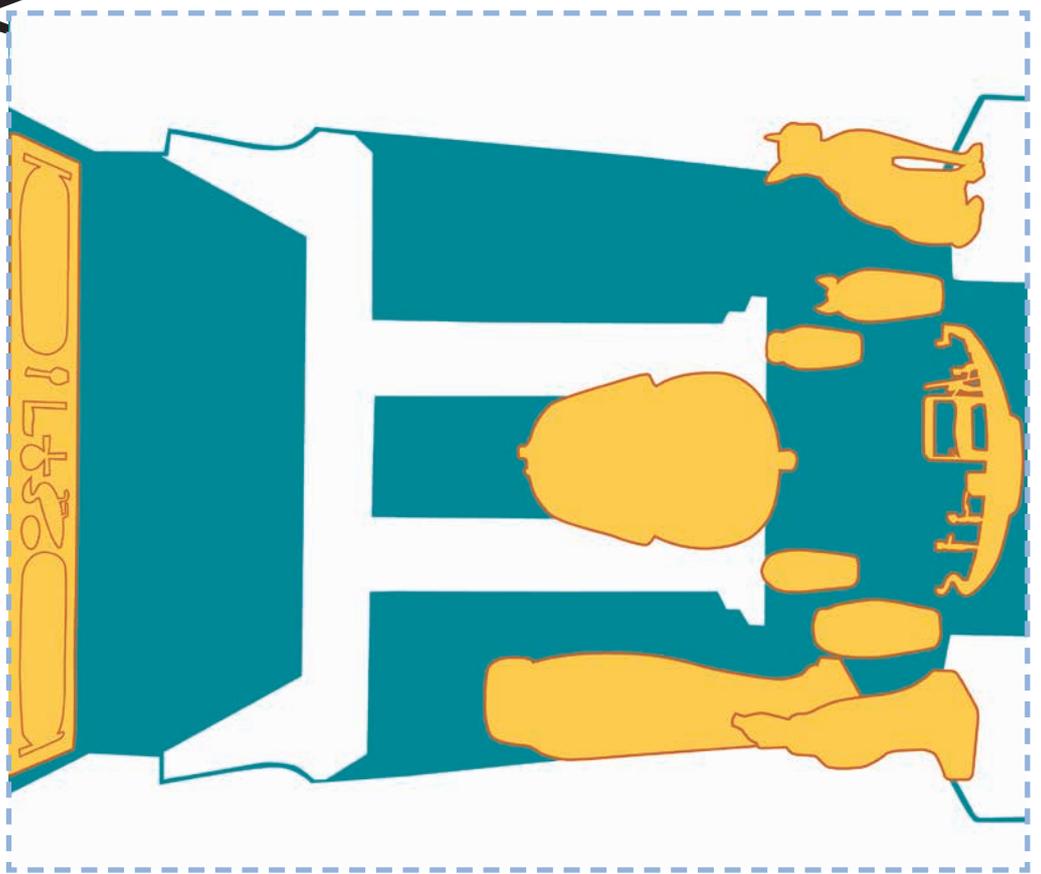
Détails à la loupe

NOM

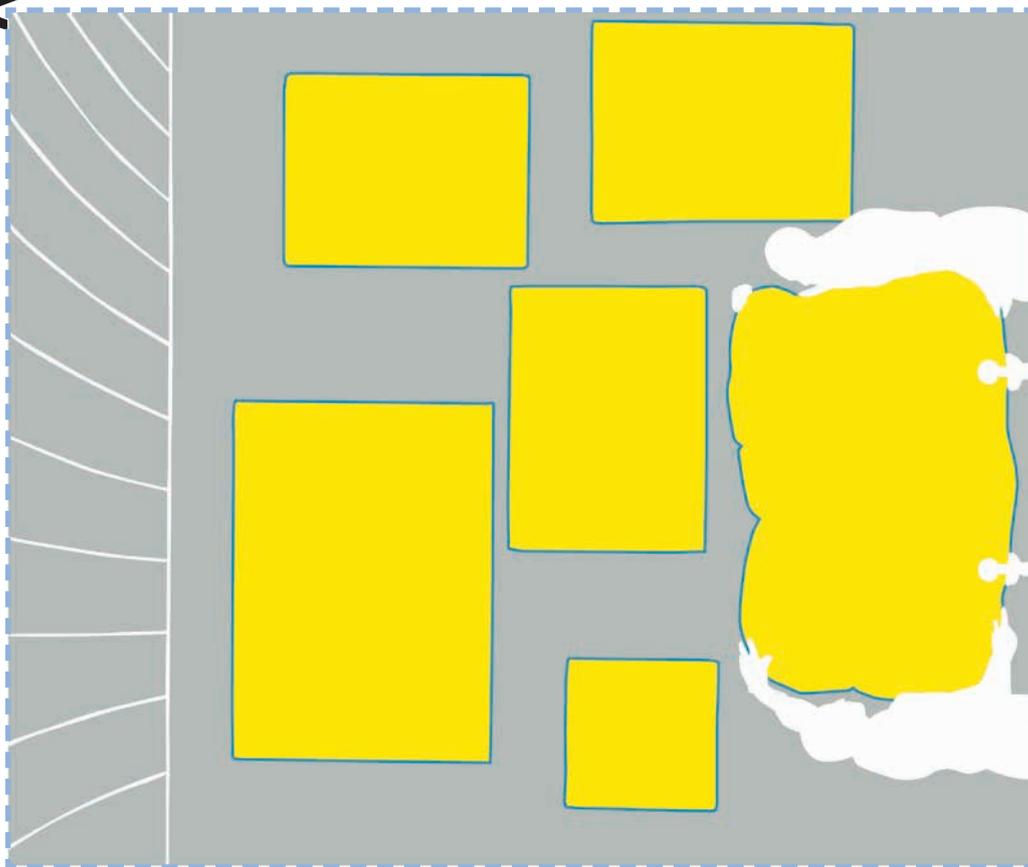
DATE



Retourne
la page



- Découpe les quatre grandes images et les vignettes des détails.
Cherche sur les grandes images où se trouvent les détails représentés sur les vignettes
et replace chacune de ces dernières sur le détail correspondant.

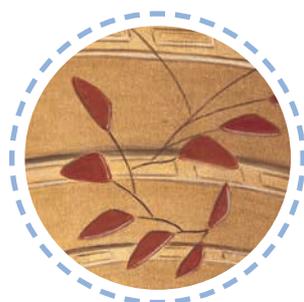
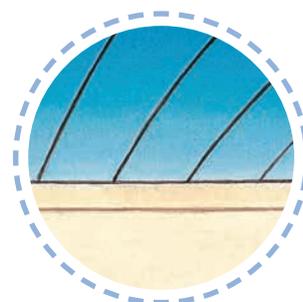


FICHE ÉLÈVE N° 2 SUITE

Détails à la loupe

NOM

DATE



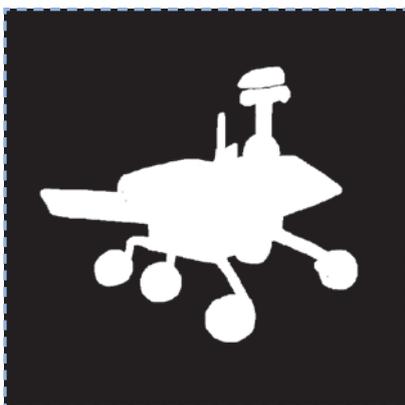
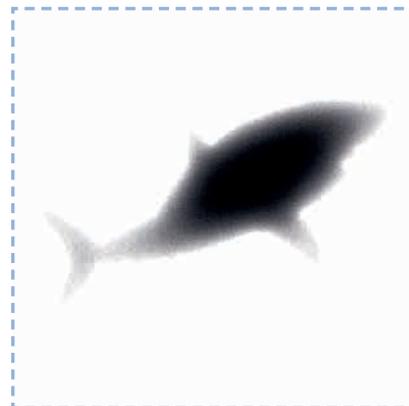
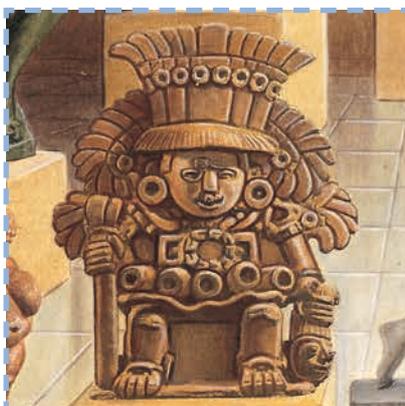
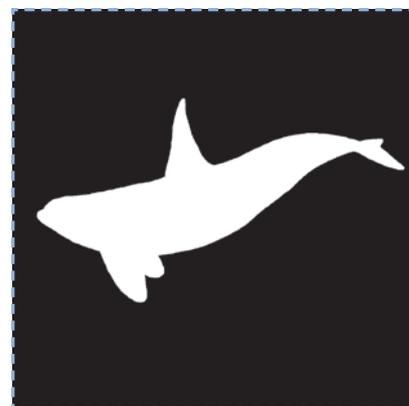
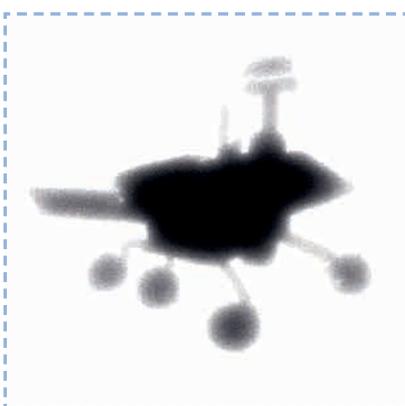
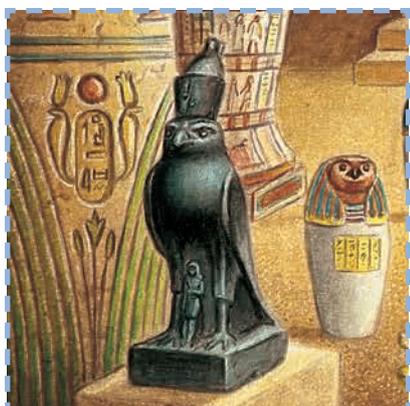
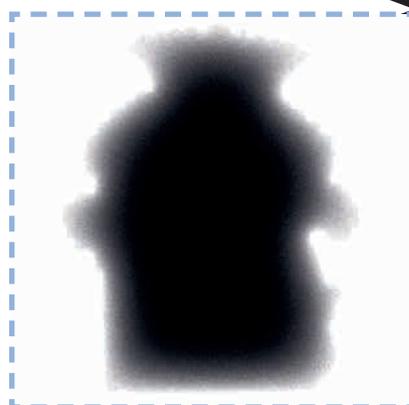
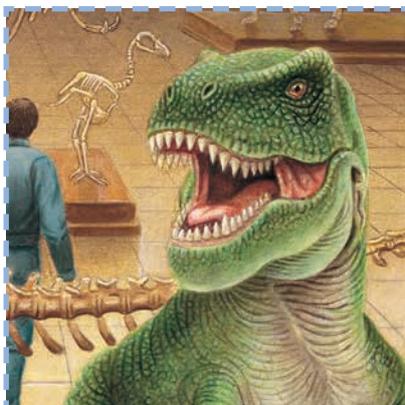
FICHE ÉLÈVE N° 3

Images, ombres et silhouettes

NOM

DATE

- Le musée est dans le noir, retrouve l'ombre et la silhouette de chaque œuvre exposée.



illustrations de Pierre de Hugo

FICHE ÉLÈVE N° 3 SUITE

Images, ombres et silhouettes

NOM

DATE

