



Les animaux dans la nuit
Claude Delafosse,
illustré par Héliadore,
Gallimard Jeunesse.

Les animaux dans la nuit

Intérêt pédagogique

Les nouveaux programmes de l'école maternelle donnent pour mission à l'enseignant de transmettre aux enfants l'envie d'aller à l'école, d'apprendre, d'affirmer et d'épanouir leur personnalité. Dans cette perspective, cette séance propose des activités sur un thème très motivant : les animaux diurnes et nocturnes. Les élèves seront tout d'abord amenés à sortir de l'école pour aller observer des animaux vivants, puis à découvrir en classe des albums documentaires suscitant leur curiosité.

Ils joueront ensuite à classer les animaux dans un premier temps, ce qui favorisera la construction de démarches cognitives et l'interaction entre les élèves. Puis ils mimeront des animaux qui dorment dans un second temps, ce qui leur permettra d'affirmer les possibilités de création de leur propre corps. Enfin, toutes les activités proposées dans cette séance permettront de mobiliser les deux composantes du langage : l'oral et l'écrit.

Les questions de départ

Est-ce que les animaux dorment comme nous la nuit ?

Comment dorment-ils ?

Dorment-ils dans des lits ?

Les activités

1. La sortie au zoo
2. *Les animaux dans la nuit* : découvrir l'album et classer des images (fiche élève n° 1)
3. *Comment dorment les animaux* : découvrir l'album et mimer le sommeil des animaux

ACTIVITÉ 1

La sortie au zoo

Classes concernées : petite, 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.





Explorer le monde du 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.

MATÉRIEL

- Appareil photo
- Machine à relier et anneaux de reliure
- Feuilles de dessin A4
- Photos de la sortie

CONSIGNES

1. La découverte des animaux dans un lieu de vie reconstitué

Avant la sortie, l'enseignant va lister avec les élèves les différentes observations à effectuer :

- Le nom de l'animal
- Son apparence physique
- Son lieu de vie
- Son alimentation

Durant la sortie, l'enseignant veillera à susciter la curiosité des élèves et leur sens de l'observation, en rappelant les quatre pôles ci-dessus.

Il prendra en photo les animaux et leur lieu de vie. Il invitera également

les élèves à observer leur état. L'animal dort-il ? L'animal joue-t-il ?

L'animal court-il ? L'animal mange-t-il ? Voit-on des traces de nourriture ?

2. Après la sortie, la synthèse des observations

Durant une séance de langage, par groupes de six élèves, l'enseignant va recueillir les différentes observations de ces derniers en organisant leurs interventions sur les quatre pôles d'observation et en établissant les liens avec les photographies prises lors de la sortie.

3. L'album des animaux du zoo

L'enseignant construit avec les élèves un album rassemblant les cartes d'identité de tous les animaux. Chaque carte d'identité présentera la photo de l'animal avec son nom, la photo de son lieu de vie et, si l'observation l'a permis, la photo de son mode d'alimentation.

ACTIVITÉ 2

Les animaux dans la nuit : découvrir l'album et classer des images

Classes concernées : moyenne et grande section.

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions > L'oral

- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
Reformuler pour mieux se faire comprendre.

- 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.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

- Classer, ranger, assembler.

MATÉRIEL

- L'album *Les animaux dans la nuit*
- Les images de la fiche élève n° 1
- 4 boîtes de rangement

CONSIGNES

Dans un premier temps, proposer une découverte individuelle ou en binômes de l'album. Lorsque tous les élèves auront découvert l'album, organiser une séance de langage en petits groupes de six élèves maximum, durant laquelle ces derniers seront invités à relater leurs observations en se référant à l'album.

Dans un second temps, inviter les élèves à découper les images, à les observer, les nommer, les décrire puis à les retrouver dans l'album. À la suite de cette observation demander aux élèves de ranger les images dans les boîtes.

La règle de ce jeu est de ranger les images dans deux boîtes, celle des animaux diurnes et celle des animaux nocturnes. Toutefois, afin de favoriser les opérations cognitives, il est important au début de ne pas limiter à deux boîtes seulement les possibilités de répartition des images. Cela suscitera en effet des questionnements. Le rôle de l'enseignant sera alors d'inviter chaque élève à proposer un type de rangement argumenté. Une boîte « je ne sais pas » peut par exemple être créée. Chaque proposition sera analysée par le groupe. Le rangement plébiscité par celui-ci sera, à la fin, présenté au reste de la classe.

L'enseignant pourra compléter ce jeu avec des images ou des photos. Si l'enseignant souhaite faire un travail de lecture, il pourra prévoir des étiquettes avec le nom des animaux et créer un imagier des animaux présentés dans cette fiche.

ACTIVITÉ 3

Comment dorment les animaux : découvrir l'album et mimer le sommeil des animaux

Classes concernées : petite, moyenne et grande section

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

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

- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création avec son corps.



Comment dorment les animaux
Claude Delafosse,
illustré par Sylvaine Peyrols,
Gallimard Jeunesse.





Explorer le monde du vivant

- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux.

LIEU DE L'ACTIVITÉ

La salle de motricité.

MATÉRIEL

- Poste audio
- CD audio proposant des univers musicaux
- Plusieurs tapis
- Poutre ou tapis cylindrique
- Bâtons

CONSIGNES

Proposer aux élèves une mise en situation par un récit imaginaire.

« Imagine que tu es plongé dans l'océan [musique ou ambiance aquatique].

Tu nages comme un dauphin ou une baleine. Vient le moment où tu as

besoin de dormir. Tu ralentis ta nage et tu finis par nager doucement sur

place. Une partie de ton cerveau dort mais l'autre reste en éveil. Vient le

moment où tu dois aller chercher de l'air en surface. De nouveau, tu nages

jusqu'à la surface, tu prends de l'air et enfin tu peux te rendormir. »

Pour cette deuxième partie, inviter les élèves à tenter de fermer les yeux lorsqu'ils sont dans la position de l'animal endormi.

« Imagine maintenant que tu es dans la jungle [musique ou ambiance sonore de la jungle]. Tu entends le vrombissement des insectes, le chant des oiseaux. La nuit arrive et tu as sommeil.

- Tu vas t'endormir comme un singe macaque, un koala, un jaguar ou un petit panda [position à califourchon sur « l'arbre poutre ou tapis cylindrique »].
- Tu vas t'endormir comme un tigre [allongé sur le tapis la tête sur ou sous la patte].
- Tu vas t'endormir comme un oiseau percheur [agrippé à un bâton].
- Et tu vas t'endormir comme un oiseau qui cache sa tête la tête sous l'aile.
- Et tu vas t'endormir comme un potto roulé en boule.

Terminer la séance en proposant aux élèves de choisir la position qu'ils ont préférée.

PROLONGEMENTS

Autres séances de motricité et de mime :

- La marche des animaux
- Les sauts des animaux

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.

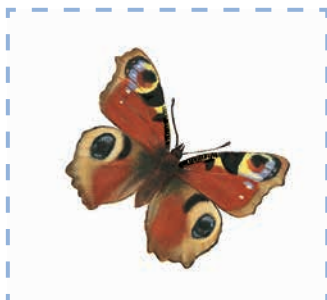
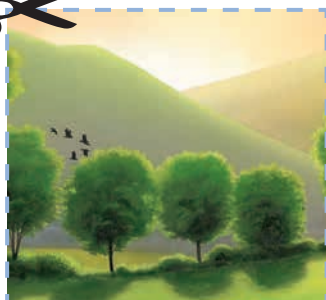
FICHE ÉLÈVE N° 1

Classer les animaux

NOM

DATE

● Découpe les vignettes et range-les dans une des quatre boîtes.



Illustrations de Héliadore