



Guide Enseignant
Livre de comptines Paris

Mon livre
calamagui



Sommaire

| | |
|---|----|
| Introduction | 3 |
| Le projet proposé et exemple de créations au CP | 4 |
| Séquence proposée | 6 |
| Fiches-outil Production d'écrit | 8 |
| A. Affiche de vote lieux de Paris | 8 |
| B. Monuments ou lieux sélectionnés | 9 |
| C. Créer l'histoire chapô | 10 |
| Fiches-outil Illustrations | 11 |
| D. 3 étapes pour créer des illustrations collectives | 11 |
| E. Inspiration Arts plastiques : la photo | 13 |
| F. Fiche de suivi des illustrations | 14 |
| Quelques jeux autour des rimes | 15 |

Créez un vrai livre en classe... sur le thème de Paris !

En partenariat avec les éditions du [Sabot Rouge](#), et dans le cadre de la sortie de « Bonjour Paris ! » leur recueil de comptines sur les monuments de la Capitale, nous vous proposons de tester un projet pédagogique avec vos élèves, qui aboutit à la création d'un vrai livre sur le thème de Paris !

Dans ce guide, vous trouverez des propositions de séquences et outils autour de la création d'une histoire mise en comptines.

Evidemment, vous êtes libres de mener le projet de votre choix autour de la valorisation du patrimoine parisien ! Vous pouvez retrouver le guide pédagogique Calamagui pour créer une histoire, dans l'onglet « Ressources » de votre espace personnel www.calamagui.fr.

Un grand MERCI pour votre participation !

L'équipe Calamagui



Le projet proposé

La comptine : pourquoi et comment ?

La comptine est une poésie orale, simple et rythmée.

A partir du thème de Paris, vos élèves vont jouer avec les sonorités : les **rimes** et les **rythmes**, pour développer leurs compétences en langage oral et écrit, et se familiariser avec la poésie.

L'objectif du projet est d'encourager les élèves à l'**écriture poétique de manière libre**. Et ce, sans se préoccuper de la forme du poème, de la métrique des vers (nombre de syllabes) ou de la complexité des rimes (plates, croisées ou embrassées).

Même si elle est mise à l'écrit, l'importance d'une comptine est **qu'elle soit dite et qu'elle sonne bien à l'oreille**. Comme le dit Corinne Albaut, grande admiratrice de Jean de La Fontaine : « *Dans les œuvres de La Fontaine, il n'y pas de structure fixe, les vers sont inégaux,... mais le tout sonne merveilleusement bien ! L'importance est ne pas perdre le contenu.* »

Néanmoins, si vous souhaitez faire travailler un aspect particulier, ou si vos élèves sont demandeurs, vous pouvez imposer des contraintes !

Le projet proposé

Nous vous proposons la création d'un livre comprenant :

- **Une histoire « chapô »**, qui sera le fil rouge d'une dizaine de comptines (une par monument ou lieu de Paris, choisis par les élèves). Par exemple, un personnage va parcourir des monuments parisiens et y fera une nouvelle rencontre à chaque fois.
- **Une comptine illustrée par lieu** (10 environ), qui zoome sur une aventure du personnage. Soit une double page avec :
 - Une comptine de quelques vers
 - Une illustration

En plus des créations des élèves, vous pourrez ajouter à votre livre Calamagui :

- Une préface de l'enseignant pour expliquer le projet aux parents
- Une photo de groupe qui accompagnera la présentation des auteurs en herbe *
- Des photos des coulisses de la création pour garder le souvenir de ce beau projet *
- Et éventuellement, le résultat des exercices d'écriture poétique préparatoires s'il vous reste des pages libres ! (40 pages au total, couverture incluse)

Les projets en cycles 1, 2 et 3

La différence des projets en cycles 1, 2 et 3 tiendra à la pédagogie et à la complexité de l'histoire et des poèmes inventés par les enfants :

Au cycle 1, vous travaillez en dictée à l'adulte. Les comptines comporteront 2 vers, avec une rime plate sur le lieu choisi.

Exemple :

*Aux jardins des Tuileries
Kangarou mange des sucreries.*

Au cycle 2, elles pourront comporter 3/5 vers.

Au cycle 3, les poèmes seront plus développés.

* une fiche d'autorisation des droits à l'image est disponible sur notre site internet.

Exemple de création niveau CP

L'histoire chapô :

Les aventures de Kangarou à Paris

C'est l'histoire d'un petit kangourou appelé Kangarou. Il vit en Australie et rêve de voyager.

Mais sa maman ne veut pas qu'il voyage trop loin, le monde est trop dangereux pour un petit kangourou !

Un jour en cachette, Kangarou décide de faire sa valise et de partir en France à Paris !

Il visite les plus beaux monuments : la Tour Eiffel, le musée du Louvre, l'arc de Triomphe, l'opéra Garnier, les jardins des Tuileries et la place de la Nation.

Découvrez ses aventures et ses nouveaux amis en comptines. Une chose est sûre, c'est que ça rime !

Une double page par lieu / monument :



Au jardin des Tuileries
Kangarou rencontre une souris
Une petite coquine appelée Mimi.
Ensemble ils mangent des sucreries.

Une chute :

Après ses visites, Kangarou rentre en Australie et retrouve ses parents qui le cherchaient partout !
Le petit kangourou raconte ses aventures à sa maman. Finalement, son petit kangourou a bien grandi !

FIN

Séquence proposée 1/2

Cycles
2/3

Proposition à adapter :

| Séances | # | Description | Matériel |
|---|---|---|---|
| En décroché | 0 | <p><u>En groupe classe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Lecture / étude du livre « Bonjour Paris ! », notamment en lien avec l'étude du style littéraire poétique Jeux autour des rimes – voir fiche G p.15 Echanges avec les élèves sur le travail à réaliser pour créer un livre (texte, illustrations, 1^{ère} et 4^e de couverture,...) | <p>Livre « Bonjour Paris ! »</p> <p>Fiche G « Quelques jeux autour des rimes » p.15</p> |
| Création de l'histoire 1. Sélection de lieux parisiens <i>min</i> | 1 | <p><u>En groupe classe :</u></p> <p>Sélection d'une dizaine de monuments ou lieux de Paris (à l'échelle de la Capitale et/ou du quartier de l'école) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les élèves proposent des lieux. Vous les notez sur une grande feuille type kraft - voir modèle fiche A page 8 (<i>éventuellement à la suite d'une visite du quartier où les enfants auraient photographié des lieux ; de recherches personnelles en amont...</i>) Chaque élève vote sur 10 lieux à l'aide de gommettes pour éviter les erreurs de comptage (ou un bâton tracé au stylo) * Vous pouvez alors reporter et afficher les lieux sélectionnés – voir fiche B page 9 | <p>Une grande feuille (ex. kraft) 10 gommettes par élève si possible</p> <p>Fiches A « Fiche de vote lieux de Paris » p.8 Fiche B « Monuments ou lieux sélectionnés » p.9</p> |
| Création de l'histoire 2. Invention du fil rouge | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Les élèves inventent l'histoire chapô, le fil rouge entre les lieux choisis, sur la base du guide de questionnement (fiche C p.10) <i>NB : il s'agira d'une version provisoire.</i> Ils décrivent le(s) personnage(s) de l'histoire, notamment son apparence physique, son nom... Vous notez au tableau. Individuellement, ils dessinent le(s) personnage(s) et le(s) découpent. En parallèle, des élèves qui se sentent moins à l'aise en dessin commencent à rédiger l'histoire avec l'aide de l'enseignant. | <p>Fiche C « Créer l'histoire chapô » p.10</p> <p>Feuilles blanches, crayon papier, gomme, feutres, pastels...</p> |
| Rédaction des comptines <i>1h</i> | 3 | <p><u>En groupe classe : (30 min)</u></p> <p>Création de la 1^{ère} comptine sur le 1^{er} lieu collectivement (ex. du lieu du jardin des Tuileries et du personnage Kangarou)</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Affichez une photo du lieu (prise par les enfants ou trouvée en ligne) et écrivez son nom à côté. Ex : « jardin des Tuileries »</i> Les enfants proposent des mots qui riment avec « Tuileries ». Vous les notez tous au tableau. <i>Lorsque vous avez une petite liste de mots, ajoutez l'un des personnage dessiné par les enfants sur ou à côté de la photo et ajoutez : « Au jardin des Tuileries, Kangarou... »</i> Les élèves imaginent la suite avec l'aide de la liste de mots. <i>Vous travaillez en dictée à l'adulte. Si besoin, vous aidez à mettre en lien leurs idées ou vous relancez pour enrichir le texte : « Comment est [nouveau personnage] ? », « Que dit-il à Kangarou ? », « Que font-ils ensemble ? »...</i> <p><u>En groupes de 2/3 élèves : (30 min)</u></p> <p>Chaque groupe rédige une comptine selon la même méthode :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les élèves notent des mots qui riment avec leur lieu Ils inventent la suite de « A [lieu], [personnage]... » à l'aide de leur liste de mots (à l'ardoise) Ils développent quelques vers selon leur niveau. Ils écrivent sur une feuille de brouillon. <p>Vous circulez dans les groupes.</p> | <p>Photos imprimées des lieux</p> <p>Crayon papier, gomme et feuilles de brouillon</p> <p>Ardoises et feutres</p> |

* Si possible, éviter l'Arc de Triomphe : il est quasi impossible de trouver des mots qui riment avec. (Oui oui ! On vous met au défi de trouver des mots utilisables par vos élèves, mis à part « à donf ! »)

Séquence proposée 2/2

Cycles
2/3

| Séances | # | Description | Matériel |
|---|--------|--|---|
| Enrichissement des comptines 1h | 4 5 | <ul style="list-style-type: none"> • <u>En groupe classe</u> : Chaque groupe lit sa comptine à la classe. Collectivement se demander « <i>Est-ce que ça sonne bien ?</i> » et proposer d'enrichir les comptines si besoin. • <u>En groupes</u> : Chaque groupe prend le temps de réécrire sa comptine au propre, en améliorant et en corrigeant les fautes. | |
| Validation des textes et préparation des illustrations 30 min | 6 | <p><u>En groupe classe</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relecture globale de l'histoire chapô et des comptines • Enrichissement de l'histoire chapô, notamment sa chute, au regard du contenu des comptines • Choix du titre : noter les propositions des élèves puis procéder à un vote à la majorité (bulletins secrets ou à la main levée) • Echanges autour des illustrations à réaliser et du choix des techniques d'arts plastiques (notamment pour anticiper certains matériels comme des photos des lieux par exemple) | <p>Fiches D et E « Extraits du guide Arts plastiques Calamagui » p.11 à 13</p> <p><i>Votre guide Arts plastiques Calamagui complet disponible dans l'onglet « Ressources » de votre espace personnel.</i></p> |
| Travail préparatoire de l'enseignant | - | <ul style="list-style-type: none"> • Liste des illustrations à réaliser (lieux, personnages, autres éléments qui seront ensuite assemblés et photographiés) – cf fiche F p.14 • Préparation du matériel d'arts plastiques, disposé sur une grande table avant la séance d'illustration. | <p>Ordinateur</p> <p>Fiche F « Suivi des illustrations » p.14</p> |
| Illustrations 1h30 | 7 8 | <ul style="list-style-type: none"> • <u>En groupe classe</u> : les élèves complètent le plan d'actions de la fiche F de suivi des illustrations, colonne « Qui ? » p.14 • <u>En petits groupes</u> : les élèves complètent la colonne « Technique envisagée » puis se lancent dans les illustrations • Une fois tous les éléments créés, les élèves assemblent et prennent en photo chaque page du livre <p>Vous pouvez prendre des photos des élèves en séance pour les pages « Coulisses » (selon les autorisations des parents)</p> | <p>Matériels d'arts plastiques</p> <p>Fiche F « Suivi des illustrations » p.14</p> <p>Appareil photos numérique / smartphone ou tablette</p> |
| Saisie des textes 1h | 9 | <ul style="list-style-type: none"> • Saisie des textes par les élèves en classe ou en salle informatique, selon le niveau (histoire, comptines, 4^{ème} de couverture) • Création de la maquette du livre sur l'outil www.calamagui.fr (disponible dans votre espace personnel en janvier 2020) | <p>Ordinateurs</p> <p>Connexion internet</p> |
| Mise en voix et en musique (option) | 10 | <ul style="list-style-type: none"> • Mise en musique et bruitages à l'aide d'instruments et objets en tout genre (clés, chaises, bâton de pluie,...) • Enregistrement audio des histoires (lecture, bruitage, musique) • Montage audio de l'histoire avec une musique de fond | <p>Enregistreur vocal (du smartphone ou tablette)</p> <p>Instruments de musique</p> <p>Ordinateur</p> |
| Validation de la maquette sur www.calamagui.fr puis réception de votre livre Calamagui ! | | | |
| Lecture collective | - | <p><u>En groupe classe</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relecture du livre créé en classe, manipulation de l'objet-livre • Echanges collectifs | |

Monuments ou lieux sélectionnés

| # | Monuments / lieux | Qui ? |
|----|-------------------|-------|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |
| 6 | | |
| 7 | | |
| 8 | | |
| 9 | | |
| 10 | | |
| 11 | | |
| 12 | | |

Créer l'histoire chapô

Qui est le personnage principal ? Une personne, un animal, une créature fantastique ?

Pourquoi est-il ou va-t-il à Paris ?

Où est-il au début de l'histoire ?

Que va-t-il lui arriver de commun dans chaque lieu ? (option)

Exemple : il va rencontrer un nouveau personnage à chaque fois

Comment se termine l'histoire ?

3 étapes pour créer des illustrations collectives

L'aventure Calamagui est avant tout collaborative. Pour réaliser des illustrations auxquelles chaque élève aura contribué avec plaisir, nous vous proposons la technique de l'assemblage !

1. Organiser le travail

Avant de vous lancer, listez collectivement :

- les illustrations finales à réaliser en suivant la trame de l'histoire (jusqu'à 12 illustrations)
- les fonds et les personnages à créer
- qui est en charge de créer chaque fond, personnage et autres éléments (en binôme par exemple)
- les dimensions des personnages en fonction du format choisi des feuilles pour les fonds



Imprimez et complétez les fiches de suivi des illustrations pages 8 et 9



2. Créer les personnages

Des élèves créent les personnages selon la technique de leur choix, puis les découpent

2'. Créer les fonds

En parallèle des personnages, d'autres élèves créent les fonds, selon la technique de leur choix



3. Photographier l'assemblage de chaque page d'illustration

En petits groupes, en suivant la liste des illustrations finales à réaliser : les élèves positionnent les personnages sur les fonds et prennent ainsi en photo chaque page d'illustration !



Inspiration arts plastiques - La photographie

En travaillant autour de photographies imprimées, vos élèves travaillent différentes techniques d'arts plastiques, la perspective et les nuances de couleurs... et le numérique.



Extrait du livre « La légende de Louane et Adrien »
Classe CE2 de Mme Nogueira, Ecole La Tour, Maurepas

← La photo prolongée

1. Les élèves photographient le lieu choisi (ou recherchent une photographie libre de droits).
2. Ils impriment la photo.
3. Ils la collent sur une feuille plus grande.
4. Ils poursuivent l'image selon la technique de leur choix, en travaillant notamment la perspective.

Le monument découpé →

1. Les élèves créent leur fond dans la technique de leur choix.
2. Ils photographient le lieu choisi (ou recherchent une photographie libre de droits).
3. Ils impriment la photo et découpent les contours du monument.
3. Ils le collent sur le fond.



Extrait du livre « Les Petits Chaperons Verts à Londres »
Classe CE1 de Mme De Matos, Ecole Gasnier Guy Sainte-Bathilde, Chelles



Extrait du livre « James et Mila, les apprentis sorciers »
Les enfants de la bibliothèque de Maisons-Laffitte

← La photo en fond

1. Les élèves photographient le lieu choisi (ou recherchent une photographie libre de droits).
2. Ils impriment la photo en pleine page.

Il ne leur reste plus qu'à positionner leurs personnages découpés sur les fonds !

fiche de suivi des illustrations

| Eléments à illustrer | Technique envisagée | Qui ? | Fait ? |
|----------------------|---------------------|-------|--------|
| Lieux | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Personnages | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Autres | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Quelques jeux autour des rimes

Objectifs : se familiariser et jouer avec les rimes, enrichir le vocabulaire

Rappel si vous souhaitez ajouter des contraintes !

La rime est la répétition d'un même son à la fin de deux ou plusieurs mots.

On dit que la rime est **pauvre** lorsqu'elle a un phonème commun (ex : ballon et balluchon).

On dit que la rime est **riche** lorsqu'elle a au moins une voyelle et une consonne commune (manteau et éléphanteau)

On distingue 3 types de schéma de rimes :

- les rimes **plates** : ABBB
- les rimes **croisées** : ABAB
- les rimes **embrassées** : ABBA

Jeu #1 – La boîte à rimes

Chacun leur tour, les élèves tirent au sort un mot de la boîte à rimes. Ils doivent trouver un maximum de mots rimant avec. – voir fiche E p.16

Jeu #2 – Le poème des prénoms de la Classe

Les élèves inventent un poème à partir des prénoms de la classe (rimes plates)

Exemple : Nathan a une mémoire d'éléphant.

Jeu #3 – Le poème à la chaîne

Une balle à la main, l'enseignant lance le jeu en commençant un vers (ex. « *Un jour au supermarché...* »), puis il donne la balle à son voisin qui doit poursuivre avec un vers qui rime, qui passe ensuite la balle à son voisin et ainsi de suite.

Quand le groupe sèche. On change de phonème en commençant un nouveau vers !

Étiquettes de mots pour la boîte à rimes

Mode d'emploi :



| | | | |
|----------|------------|-----------|---------|
| lapin | bateau | pissenlit | abeille |
| écluse | hibou | fleur | école |
| cerisier | tableau | chouette | fraise |
| dahlia | éclair | gaulois | nature |
| crayon | hirondelle | pingouin | valise |
| rime | praline | cheval | pinceau |
| chat | louche | téléphone | quatuor |



Mon livre
calamaguri

En partenariat avec les éditions du Sabot Rouge