



**Pépites
internationales**

album 4-8 ans | A1

C'est mon arbre

Auteure : Adélaïde Tilly

Fiches pédagogiques

**INSTITUT
FRANÇAIS**



SALON DU LIVRE ET
DE LA PRESSE JEUNESSE
EN SEINE-SAINT-DENIS

Titre

C'est mon arbre

Niveau : 4/8 ans, A1

Durée : 2 H

Objectifs communicatifs

- ▶ Exprimer la possession aux personnes du singulier (mon/ma/mes, ton/ta/tes, son/sa/ses)
- ▶ Formuler des hypothèses (peut-êtreque...)
- ▶ Lexique de la forêt (un arbre, une pomme de pin, un écureuil, un mur, grimper, protéger, construire)
- ▶ Localiser (préposition : sur/sous dans/derrière /à côté de/ autour de)

Matériel

- ▶ Le livre
- ▶ Les cartes images (*Ressource 1*)
- ▶ Les expressions de l'écureuil (*Ressource 2*)
- ▶ L'imagier (*Ressource 3*)
- ▶ Le jeu à imprimer (*Ressource 4*)
- ▶ Un dé et un pion
- ▶ Les fiches élèves
- ▶ Une pomme de pin (facultatif)

C'est mon arbre plait aux petits comme aux grands. Avec son écureuil hilarant, il aborde le thème sensible du partage. Le texte est simple, les illustrations très parlantes, le lexique réduit et les structures de phrases se répètent. C'est mon arbre peut se lire tel quel, ou avec peu de simplifications, dès un niveau A1.

Déroutement

Séquence 1**C'est ton arbre ? C'est mon arbre !**

(durée 1 H)

Les cartes images, la manipulation des figurines et la théâtralisation mis en place dans cette première séance permettront aux élèves de s'approprier le lexique, les expressions des sentiments et l'utilisation des adjectifs possessifs.

Matériel

- ▶ Le livre
- ▶ Les cartes images (*Ressource 1*)
- ▶ Une pomme de pin (peut-être remplacé par la carte image de la pomme de pin)
- ▶ Les expressions de l'écureuil (*Ressource 2*)
- ▶ Les fiches élèves

Découverte de la couverture du livre

▷ Découvrir la couverture, ses éléments (le titre, l'auteur/illustrateur)

▷ Décrire l'illustration et apprendre le lexique principal de l'histoire :

– Faire décrire l'illustration avec les mots connus (les fleurs, les arbres, la forêt...)

– Afficher les 5 cartes images (un arbre, une pomme de pin, un écureuil, un mur, une forêt), les nommer une par une en demandant

Vous voyez un arbre ? Oui, je vois un arbre.

Vous voyez une pomme de pin ? Non, je ne vois pas de pomme de pin.

Écoute de l'histoire

Après avoir installé une ambiance propice à l'écoute, l'enseignant, raconte l'histoire en simplifiant si nécessaire certains mots et tournures de phrases. Il appuie son récit par des gestes (mon/son) et l'explique grâce aux illustrations du livre.

Avant de révéler la dernière page l'enseignant demande aux élèves de formuler une hypothèse sur ce qui se trouve derrière le mur en reprenant la structure du livre :

Derrière le mur, peut-être qu'il y a...

Prendre le temps d'échanger sur la chute du livre qui appelle à des interprétations variées : *Alors qu'est-ce qu'il y a derrière le mur ? L'écureuil est triste ? Content ? Étonné ? Pourquoi ? Qu'est-ce que qu'il va faire après ?*

Décrire les sentiments de l'écureuil

▷ Montrer les images des expressions de l'écureuil (*Ressource 2*)

▷ Nommer une expression : *L'écureuil a peur* et demander de choisir la bonne image.

▷ Reprendre le livre et montrer les illustrations page après page en demandant de décrire les expressions de l'écureuil.

Comment va l'écureuil ? Comment il se sent ? Il est fâché...

Cartes images et mémorisation du lexique

▷ Pour mémoriser le nouveau lexique s'appuyer sur les cartes images affichées dans un premier temps :

Dans le livre il y a un arbre ? Oui il y a un arbre, il y a beaucoup d'arbres.

Il y a une pomme de pin ? Oui, il y a une pomme de pin, il y a beaucoup de pommes de pin...

▷ Afficher et nommer les cartes images des verbes (conjugués avec « il »), une par une en posant plusieurs questions autour du même verbe :

Il construit. Dans l'histoire qui construit quelque chose ? L'écureuil construit quelque chose.

L'écureuil construit quoi ? L'écureuil construit un mur.

L'écureuil construit une maison ? Non, il ne construit pas de maison, il construit un mur...

Jeu de théâtralisation

▷ L'enseignant donne le modèle de la théâtralisation en prenant la pomme de pin et en déclamant :

C'est MA pomme de pin, j'aime MA pomme de pin, j'adore MA pomme de pin, ce n'est pas TA pomme de pin, c'est MA pomme de pin ?

▷ Il propose aux élèves de venir faire de même mais en variant les objets en présentant l'un de ses propres objets. Les objets ainsi présentés sont laissés sur le bureau de l'enseignant.

C'est MA trousse. J'aime MA trousse. J'adore MA trousse. C'est pas TA trousse. C'est MA trousse !

▷ L'enseignant stimule ensuite la production orale en interrogeant un autre élève du groupe :

C'est TA trousse ? Non c'est SA trousse. C'est MA trousse ? Non, c'est sa trousse...

Jeu de mémoire

Les objets apportés pour la théâtralisation sont alignés et l'enseignant demande :

Qui peut donner chaque objet à la bonne personne ?

Un enfant volontaire prend un objet et montre un autre élève.

Ça c'est SA trousse. L'élève désigné confirme : Oui c'est MA trousse.

S'il ne se trompe pas il continue, sinon un autre élève vient prendre sa place pour rendre chaque objet à son propriétaire.

Jeu d'observation et de chance

Chaque enfant est invité à apporter en cachette à l'enseignant un nouvel objet pendant que les autres ne regardent pas. Puis l'un des élèves va tenter de redistribuer les objets en verbalisant à chaque fois.

C'est TA trousse. Ce sont (C'est) TES lunettes. C'est TON manteau...

Une fois tous les objets distribués les élèves confirment ou infirment :

Oui c'est MA trousse. Non, ce n'est pas MON manteau...

On rassemble tous les objets à nouveau et on recommence jusqu'à ce que quelqu'un trouve le bon propriétaire de chaque objet.

La localisation

▷ Reprendre le livre. Pour assurer la transition demander en montrant un élève :

C'est SON livre ? Non, c'est pas son livre.

C'est MON livre ? Oui, c'est ton livre.

▷ Montrer à nouveau la dernière page. Designner chaque écureuil et demander où il est.

Il est sur le mur. Il est sous l'arbre. Il est derrière l'arbre...

Fiche élève

▷ Distribuer les fiches élèves. Laisser les lecteurs en autonomie (aider individuellement si besoin). Dictier les consignes aux élèves non lecteurs. Corriger collectivement en dessinant au tableau.

Séquence 2

Le jeu (durée 1 h)

Le thème de ce livre est le partage. C'est l'occasion de pratiquer la coopération dans un jeu pour gagner ensemble. La dynamique d'un jeu de coopération est simple mais différente des jeux de compétition. Il va d'abord falloir comprendre les règles puis collaborer et communiquer pour choisir ensemble notre stratégie.

Matériel

- ▶ le livre
- ▶ L'imagier (Ressource 3)
- ▶ Le jeu à imprimer et plastifier (Ressource 4 : le plateau, les cartes briques du mur, le panier et les pommes de pin de couleurs)
- ▶ Un dé et des pions

Réactivation du lexique et imagier

Avec l'aide des cartes images rappeler le lexique. Distribuer l'imagier, le faire décrire et coller dans le cahier de l'élève.

Présentation du jeu

Le but du jeu est d'aller récolter ensemble une pomme de pin de chaque couleur et de la mettre dans le panier commun avant que l'arbre ne soit entouré d'un mur.

Il peut se jouer en grand groupe la première fois avec l'enseignant comme modérateur et guide. On joue avec un pion qui est placé sur la case départ.

Un élève jette le dé et le groupe choisit dans quel sens le pion va se déplacer. Il peut se déplacer dans les 2 sens.

Quand le pion arrive sur une case « pomme de pin » la pomme de pin de cette couleur est mise dans le panier. La pomme de pin multicolore permet de choisir la couleur désirée.

Quand le pion arrive sur une case « mur » on pose le nombre de brique indiqué pour construire un mur autour de l'arbre au centre du plateau.

Quand le pion arrive sur la case « marteau » une brique du mur est cassée. On enlève une carte mur du centre du plateau.

Quand le pion arrive sur la case « Voleur », une pomme de pin est enlevée du panier.

Quand le pion arrive sur la case « dé » on relance tout de suite le dé et on déplace le pion dans le sens de la flèche. Le jeu est terminé quand les joueurs ont rempli leur panier de pommes de pin (ils ont gagné) ou quand le mur a entouré l'arbre (ils ont perdu)

Variante

Il est possible de jouer avec 2 pions, les règles sont identiques mais les élèves choisissent quel pion déplacer. La stratégie est un peu plus complexe.

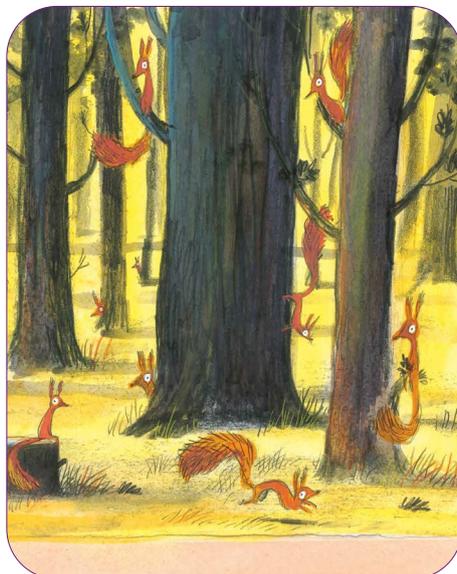
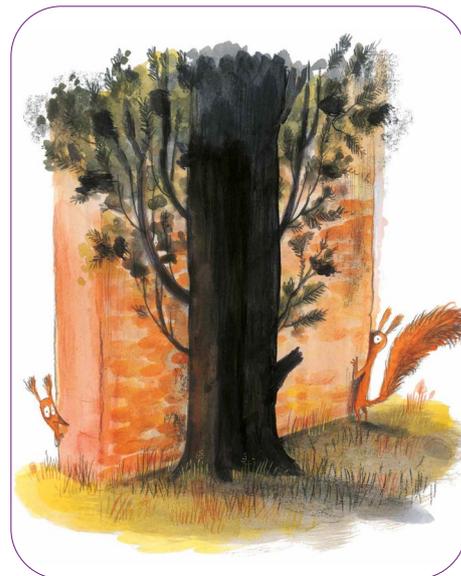
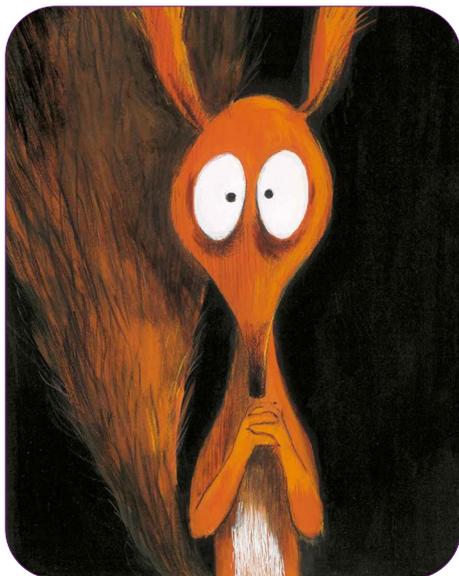
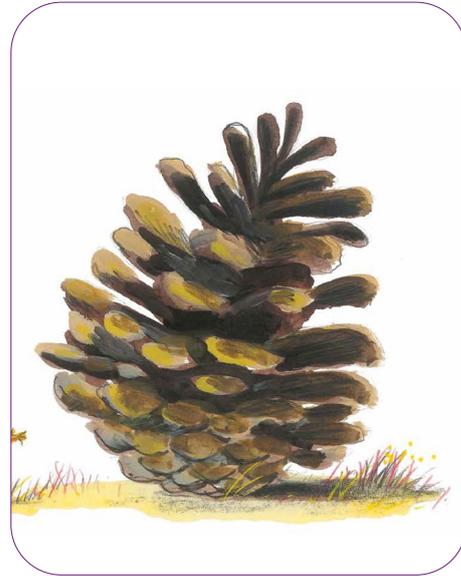
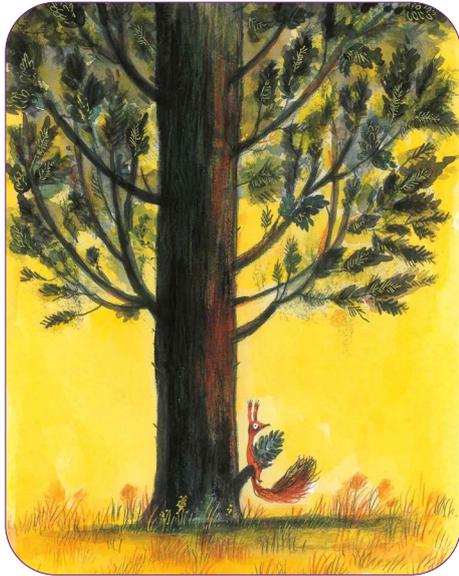
Autonomie

Après une partie collective les enfants peuvent être mis en binômes ou petits groupes pour jouer ensemble en autonomie.

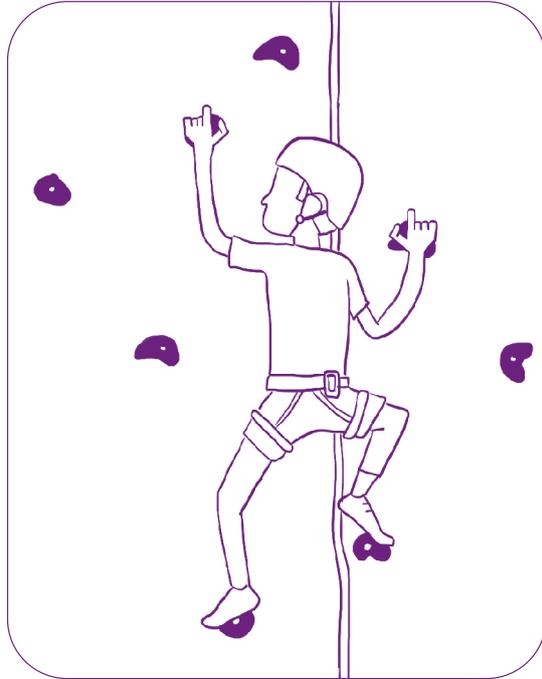
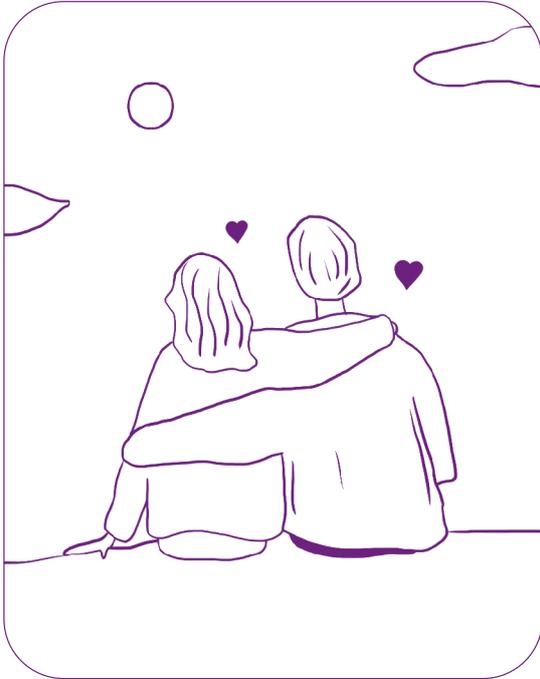
L'enseignant interviendra en médiation. Il est important que les enfants communiquent pour prendre les décisions ensemble et développe de ce fait et l'argumentation et le compromis.

Prolongements possibles

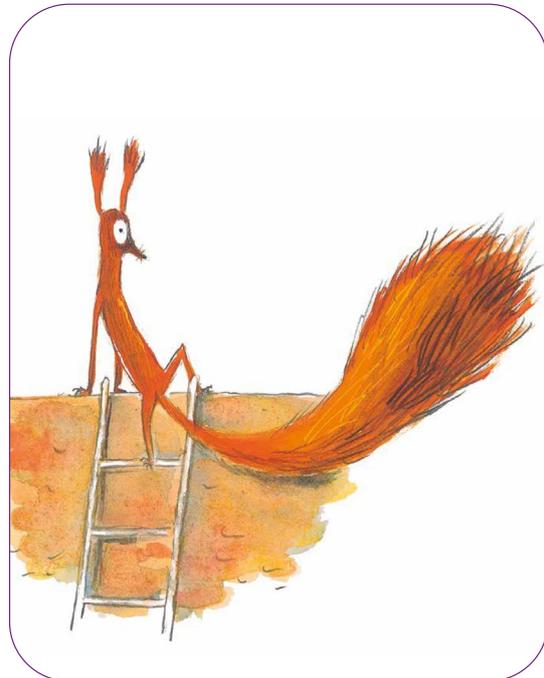
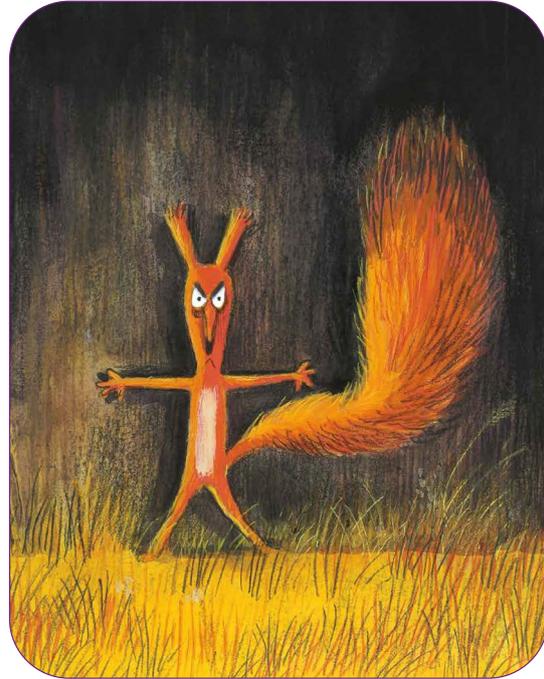
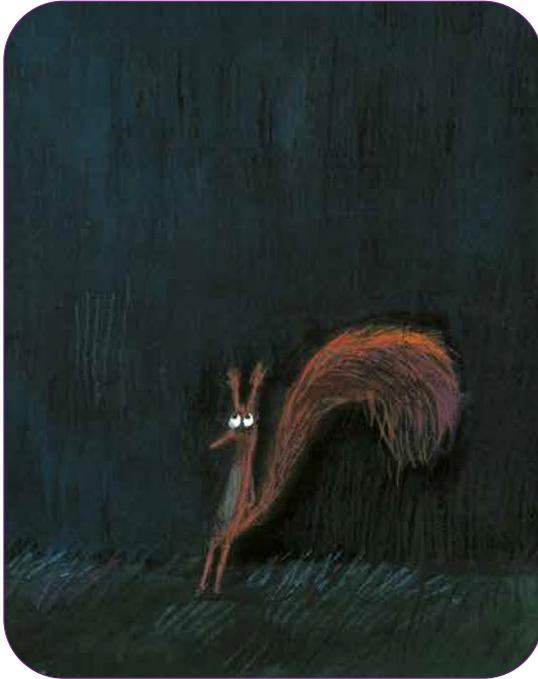
- ▷ Continuer le thème de la Construction : Fiche pépite Cabanes (IF Prof) [It.ifprofs.org/ressource-pedagogique/cabanes-aurelien-debat-fiche-pedagogique-album-realisee-adelaide-tilly-if](http://it.ifprofs.org/ressource-pedagogique/cabanes-aurelien-debat-fiche-pedagogique-album-realisee-adelaide-tilly-if)
- ▷ Un autre jeu coopératif (qui a inspiré celui-ci) en ligne à télécharger : amiscol.blogspot.com/2018/02/sauvons-les-animaux.html#more
- ▷ Un album sur le partage : EXTRA DOUX de Mac Barnett (éditions Milan)
- ▷ Deux albums sur les murs qui séparent : Le bon côté du mur de Jon Agee (éditions Gallimard Jeunesse) Le mur de Giancarlo Macri et Carolina Zanotti (éditions Nuinui)
- ▷ Un album sur la possession : *C'est à moi ça* de Michel Van Zeveren (L'école des loisirs)



Cartes images : les verbes



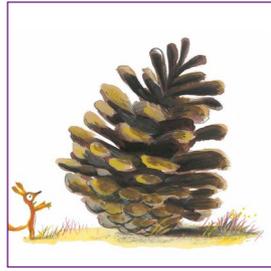
Cartes images : les expressions de l'écureuil



Imagier



un arbre



une pomme de pin



un écureuil



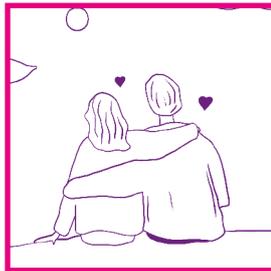
un mur



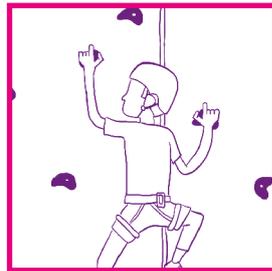
une forêt



construire



aimer



grimper



protéger



il est étonné



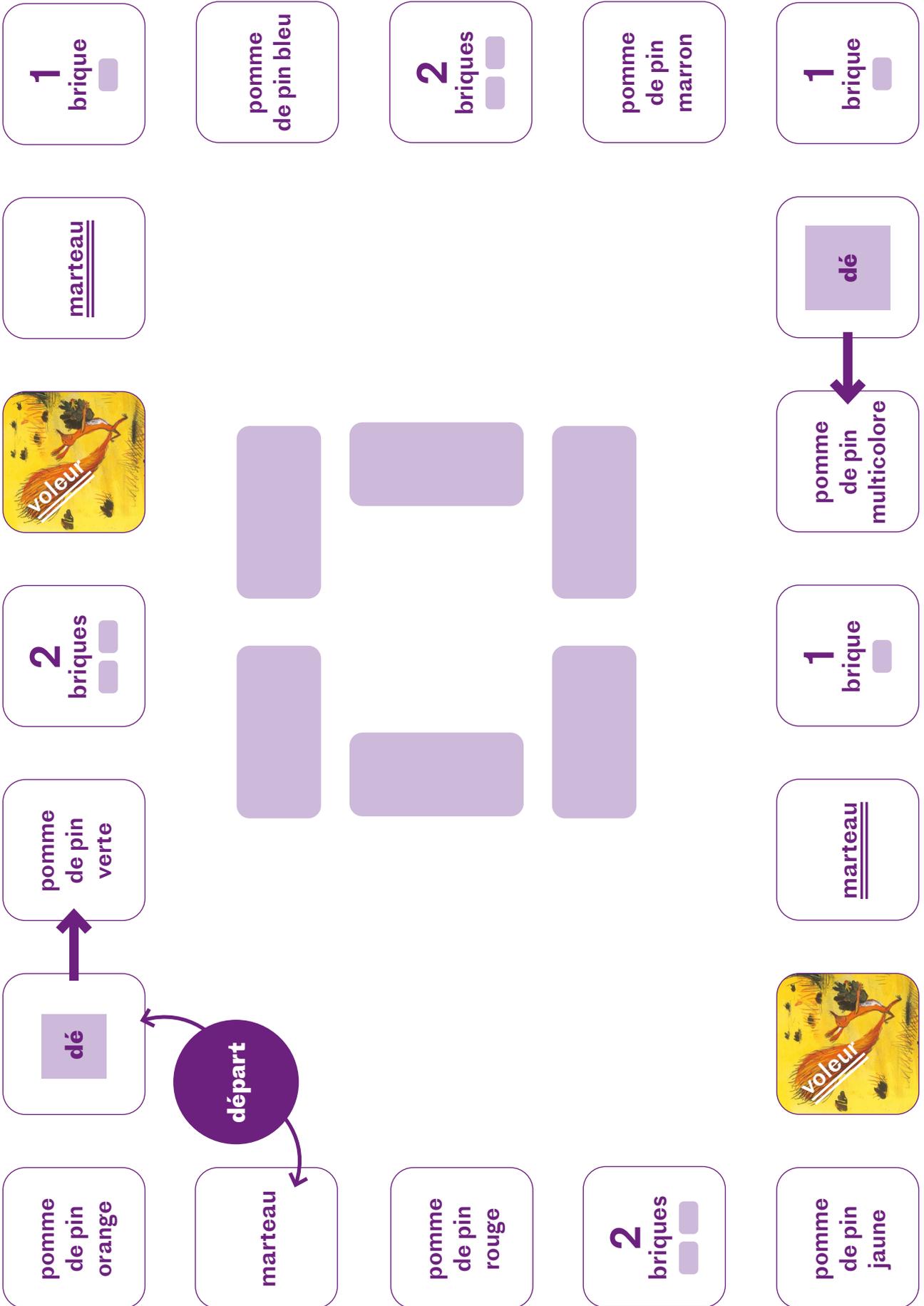
il a peur



il est fâché

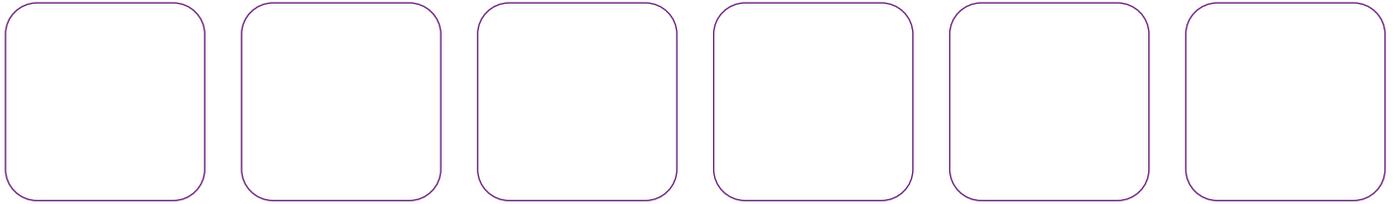


il est content



Le jeu

1. le panier



pomme
de pin
orange

pomme
de pin
verte

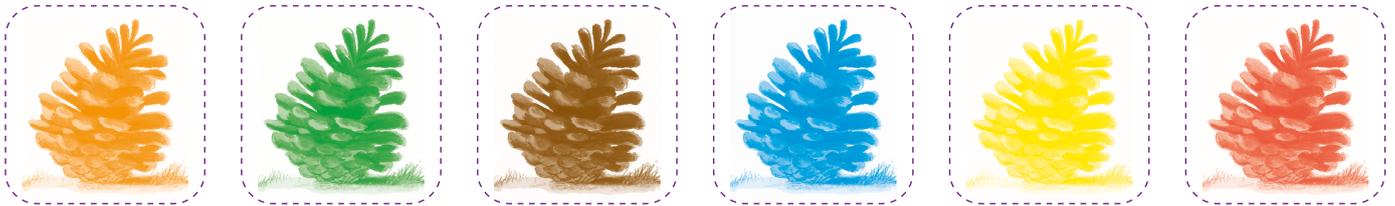
pomme
de pin
marron

pomme
de pin
bleue

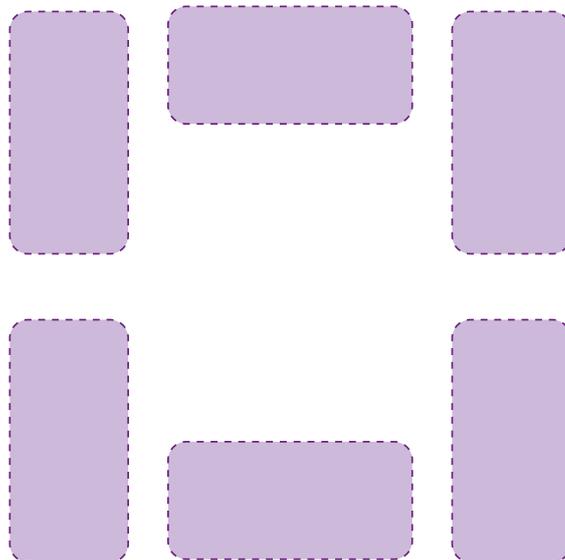
pomme
de pin
jaune

pomme
de pin
rouge

2. les cartes pommes de pin > Consigne à découper



3. les cartes briques > Consigne à découper



- ▷ **Consignes** Dessine 3 pommes de pin dans l'arbre
Dessine un arbre à côté de l'écureuil. Dessine des fleurs sous l'arbre.
 Dessine un écureuil sur le mur.
Dessine une pomme de pin sur le mur, à côté de l'oiseau.
Dessine le soleil derrière le mur. Dessine 2 nuages devant le soleil.

