



Unité d'apprentissage
interdisciplinaire et multi-âge.
AUTOUR D'UNE HISTOIRE : JACQUES ET LE HARICOT MAGIQUE

DSDEN61 | CPDmaternelle | Juin 2021

Mobiliser le langage dans toutes les dimensions

ECOUTER DE L'ECRIT ET LE COMPRENDRE / COMPRENDRE ET APPRENDRE

Objectif : Se construire des images mentales à partir d'histoires fictives

1. Connaître l'histoire pour la raconter aux élèves ou leur faire entendre plusieurs fois :

- Faire entendre l'histoire racontée ou la raconter soi-même ou lire le tapuscrit de l'histoire.

Possibilité de s'appuyer sur l'album du père castor qui propose une version adaptée aux jeunes enfants avec une histoire non tronquée.

Mais on peut aussi s'appuyer sur l'oralbum (empruntable au Canopé) qui propose trois versions du récit chacune adaptée à un niveau : 3, 4 et 5 ans. Un CD audio permet de « faire comprendre l'histoire sans support autre que le texte entendu ». Grâce au CD audio, qui facilite un travail en atelier, les enfants peuvent aussi s'entraîner au récit oral de façon autonome. Comme les autres volumes de cette collection, les textes favorisent la progression dans la syntaxe et l'enrichissement du vocabulaire.



Un tapuscrit est mis en annexe du document.

Sur le lien ci-dessous : un enregistrement d'une version audio téléchargeable :

<https://pod.ac-normandie.fr/video/9470-jacques-et-le-haricot-magiquemp3/>

- Avec des PS : plus les enfants sont jeunes plus il faudra capter leur attention, l'utilisation de peluches ou marottes peut être un appui visuel permettant de les engager dans l'écoute.

2. Faire raconter l'histoire aux élèves

- Poser des questions ouvertes : « de quoi vous souvenez-vous ? », « que se passe-t-il ? » « Que peut-on dire encore ? »
- Poser des questions de compréhension : Où se déroule l'histoire ? Quels sont les personnages ? Quand se déroule l'histoire ? Que se passe-t-il ?

3. Lire une ou plusieurs versions de l'histoire en partant des nombreuses versions dans les albums.



Faire discuter les élèves sur la fin de l'histoire différente selon les versions. Ecouter et chercher les différences et analogies : leur faire lister « C'est comme », « C'est pas comme ».

DECOUVRIR LA FONCTION DE L'ECRIT /DECOUVRIR LE PRINCIPE ALPHABETIQUE/ DECOUVRIR LE FONCTIONNEMENT DES ECRITS

Préparer des activités de langage qui ont un lien avec l'histoire, certaines activités peuvent être faites en grand groupe ou en petit groupe en atelier dirigé de langage :

➤ En PS/MS :

Objectif : enrichir le vocabulaire et la syntaxe

- Créer un jeu de memory à partir des illustrations de l'albums et des photos de vrais objets tels que celles du diaporama.
- Créer un loto des images de l'histoire.
- Mettre à disposition les peluches et les marottes pour que les enfants « jouent » à raconter.

Objectif : se repérer dans l'écrit

- Retrouver la couverture de l'album lu parmi (les couvertures) d'autres supports écrits (recette, documentaire sur l'hiver, affiche de cinéma...).

➤ En MS :

Objectif : Enrichir le vocabulaire et la syntaxe. Allonger son discours monologué.

- Raconter l'histoire à partir de marottes.
- Le jeu du « cherche l'image ou la page » : L'enseignant raconte un extrait de l'histoire et les élèves doivent trouver l'image ou la page décrite. Si un enfant se sent capable de raconter, il peut prendre le rôle de l'adulte.

Objectif : se repérer dans l'écrit

- Retrouver la couverture de l'histoire lue parmi les couvertures d'autres livres.
- Reconstituer le titre de l'histoire avec des lettres capitales mobiles.

➤ En GS :

Objectif : Enrichir le vocabulaire et la syntaxe. Allonger son discours monologué.

- Raconter l'histoire à partir de marottes.
- Le jeu du « cherche l'image ou la page » : L'enseignant raconte un extrait de l'histoire et les élèves doivent trouver l'image ou la page décrite parmi les copies couleur des pages. Inviter les élèves à prendre le rôle de l'adulte.

Objectif : Découvrir la fonction de l'écrit /découvrir les correspondances entre les 3 écritures

- Retrouver les couvertures (si lectures de plusieurs versions) de l'album lu parmi les couvertures d'autres livres.
- Dessiner l'histoire et copier le titre de l'histoire d'après un modèle (en capitale ou en cursive selon le moment de l'année). On peut leur demander de raconter l'histoire et la prendre en dictée à l'adulte pour légénder leur dessin ou leur peinture.
 - A partir d'un modèle en lettres cursives ou en scriptes minuscules, écrire le titre en lettres capitales ou le reconstituer avec des lettres mobiles ou le saisir sur ordinateur ou tablette.

Objectif : Commencer à écrire tout seul

- Demander aux élèves d'encoder le nom de certains éléments ou personnages de l'histoire : Jacques, la maman, le haricot, la poule, la harpe, les sous par exemple.

Littérature : Lecture en réseau d'albums et de documentaires sur le printemps, la germination :



Album de Christian VOLTZ « Toujours rien ? » Album d'Eric Carle « Une si petite graine »

D'autres albums : <https://www.babelio.com/liste/4295/Petites-graines-deviendront-grandes>

Agir, s'exprimer et comprendre à travers l'activité physique

Préambule « engager les élèves, faire sens, motiver » : l'ensemble des activités proposées ci-dessous pourront être introduite et contextualisées en faisant le lien avec l'histoire travaillée, donc avec les personnages de l'histoire. Plus les élèves sont jeunes, plus il faut théâtraliser.

POUR UN REMPLACEMENT COURT EN ACTIVITE PHYSIQUE ISOLEE (HORS SEQUENCE) A PROPOSER SUR UNE OU DEUX JOURNEES

1. « Se déplacer comme » :

Objectif : apprendre à ajuster et nommer les différentes manières de se déplacer

- En salle de motricité, se déplacer comme les personnages de l'histoire et nommer les déplacements :
 - Se déplacer en tapant des pieds comme l'ogre
 - Se déplacer en se dandinant comme la poule
 - Se déplacer en courant comme Jacques
 - Se déplacer en marchant à petits pas comme Jacques quand il ne veut pas se faire remarquer

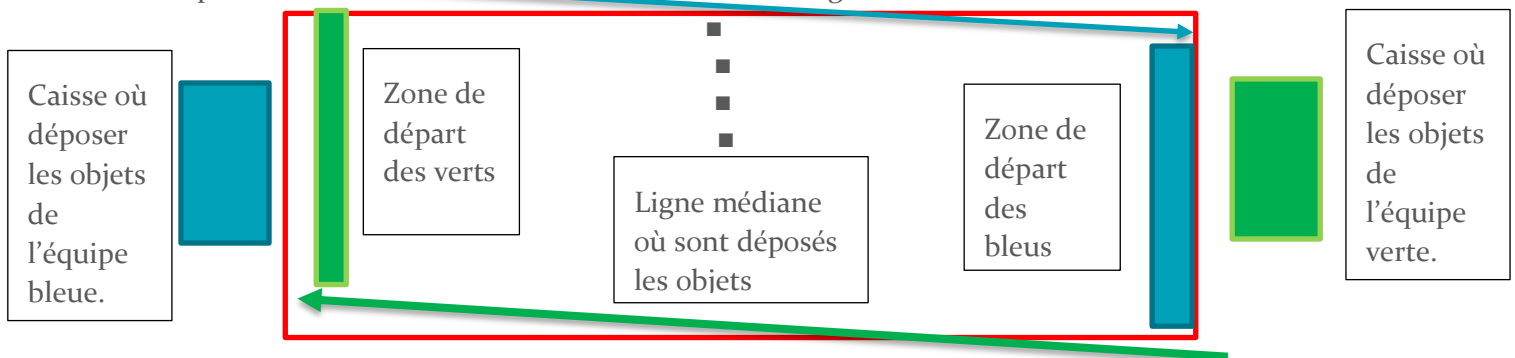
- Se déplacer en marchant lourdement comme la vache
Etc...
En PS / MS : L'idée est de laisser les élèves explorer les différents types de déplacements et de faire un catalogue des différents déplacements pour apprendre à les nommer.
En MS/GS : L'idée est de mettre les élèves en petits groupes : un élève se déplace et les autres doivent deviner de quel personnage il s'agit en fonction de la manière de se déplacer (trop long à faire en grand groupe car le but est que les élèves bougent).
- On peut faire évoluer l'activité et la difficulté en y mettant des obstacles ou des contraintes.
On pourra avec des GS chercher toutes les manières de se déplacer : sur deux jambes (en sautant à cloche-pied, en marchant en arrière, en pas chassés, en trottant, en courant à grandes enjambées...) ou à quatre pattes.

2. Le jeu des fourmis (jeu préparatoire au rugby)

Objectifs : Collaborer, s'opposer, se déplacer, se repérer dans l'espace de jeu

Il s'agit d'un jeu de gagne terrain et de déplacement.

Disposition : Environ 10 mètres de longueur



Contextualisation : « Abracadabra ! Je vous transforme en fourmis et pour faire des réserves pour l'hiver vous allez transporter la nourriture dans le milieu du champ jusqu'à votre réserve... »

Le but du jeu : les élèves sont à quatre pattes et doivent transporter le plus possible d'objets (mis dans l'espace central de la zone) dans la caisse de l'équipe ; (1 objet = 1 point). Le nombre d'objets doit être au moins le double du nombre d'enfants.

Ils reviennent dans leur camp debout en longeant la zone de transport qui est délimitée (plus les enfants sont petits plus la zone doit être matérialisée (scotch, plots, tapis...), ils peuvent courir.

Critère de réussite : lorsqu'il n'y a plus d'objets, on compte l'équipe qui a le plus d'objets dans sa caisse.

Les variables à adapter selon l'âge des enfants : le nombre d'objets, le type d'objets (ballons, sac de graines, balles ajourées, anneaux, témoins de relai, petites balles...), la taille du terrain.

POUR UN REMPLACEMENT PLUS LONG : LES ACTIVITES SONT A FAIRE EVOLUER EN SEQUENCE

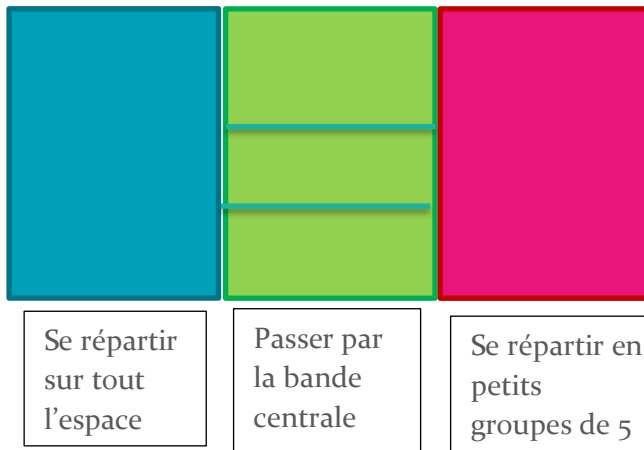
1. Séquence de danse « les personnages de l'histoire »

- Faire identifier aux élèves l'espace d'évolution dansé et l'espace des spectateurs qui servira de lieu de regroupement pour les temps de discussion sur l'activité. Ce peut être un espace de tapis sur lesquels les élèves s'assoient ou des bancs...

- Permettre aux élèves d'explorer les déplacements en imitant des animaux ou personnages (cf l'activité « se déplacer comme » ci-dessus) ; Les élèves font des propositions qui font l'objet de présentations en regroupement et de photos pour garder créer un catalogue des « bonnes idées ».
- Demander aux élèves de parcourir l'espace scénique à partir des bonnes idées mais en donnant des contraintes lors du déplacement pour leur permettre d'évoluer sur l'ensemble de l'espace scénique. Les déplacements peuvent se faire en musique sur l'air du Carnaval des animaux de Saint Saëns par exemple.

Exemples :

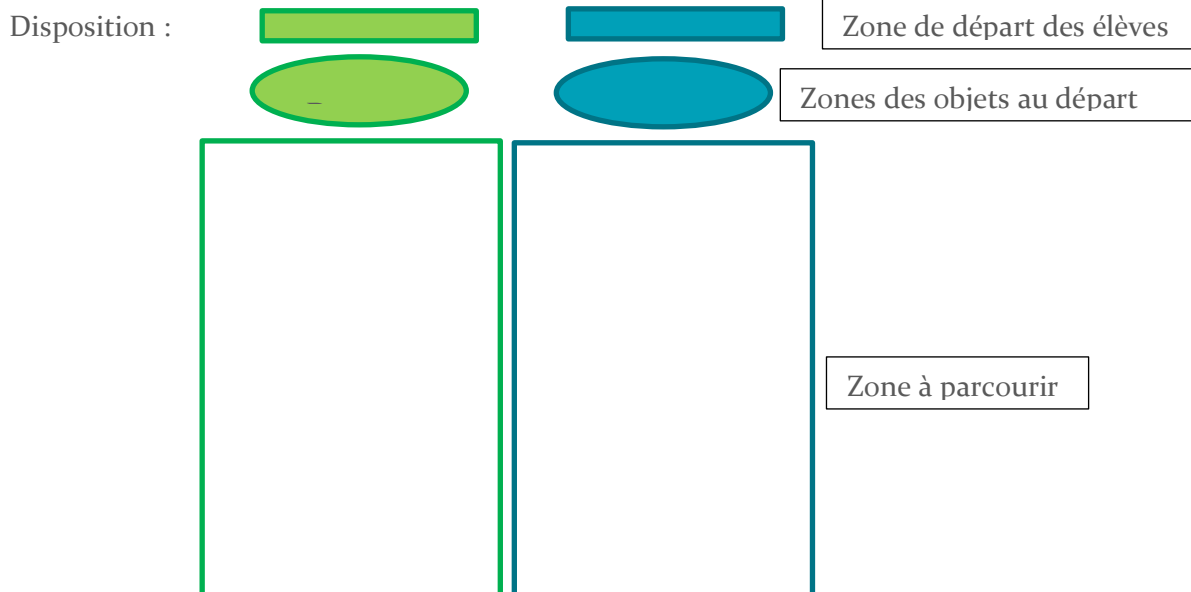
- L'espace scénique est divisé en 3 zones (tapis de couleur différente ou scotch), les élèves doivent changer de type de déplacement (d'animal) à chaque zone.
- L'espace scénique est divisé en 3 zones, les élèves doivent changer de vitesse de déplacement de l'animal à chaque zone.
- L'espace scénique est divisé en 3 zones, les élèves doivent changer de répartition dans l'espace à chaque zone.



Pour aller plus loin :
<https://prim4.discip.ac-caen.fr/la-danse-creative>

2. Séquence sur le jeu de « Jacques le déménageur» (inspiré du traditionnel jeu des déménageurs)

Objectifs : Collaborer, s'opposer, se déplacer, se repérer dans l'espace de jeu.





Zones de dépôt des objets

Contextualisation : identique au jeu précédent.

Le but du jeu : les élèves doivent transporter le plus possible d'objets d'une zone à une autre (1 objet = 1 point). Il est important de mettre des chasubles de couleur pour que les élèves sachent à quelle équipe ils appartiennent (plus ils sont petits, plus ils ont besoin de repères). Le nombre d'objets doit être au moins le double du nombre d'enfants dans l'équipe.

Ils reviennent rechercher des objets en traversant la zone de transport qui est délimitée (plus les enfants sont petits, plus la zone doit être matérialisée (scotch, plots, tapis...), les élèves se croisent mais ils peuvent courir.

Critères de réussite :

- Perspective compétitive : A la fin d'un temps donné (ce peut être une plage musicale), on compte l'équipe qui a le plus d'objets dans sa zone. Les enfants les plus jeunes peuvent avoir du mal à gérer l'émotion liée au fait d'avoir « perdu ».
- Perspective coopérative : L'idée est de faire mieux que la fois d'avant, transporter plus d'objets lors de la deuxième partie. Cela favorise la cohésion d'équipe qui doit trouver les stratégies collectives pour « faire mieux » (exemple : se faire des passes...).

✓ Organisation du jeu de base : (TPS/PS/MS/GS)

Jeux de transport ou de conquête d'objets : **Déménageurs Situation 1 - Situation initiale**

- **But** : Avoir déplacé tous les objets dans la zone de son équipe avant la fin de la musique, ou avant l'autre équipe.
- **Variables** : Nombre d'équipes, durée de la plage musicale, nombre d'objets, nature des objets (présence d'objets très encombrants ou lourds), taille de la zone de déplacement... & **progressivement règles de déplacement** (ramper, sauter, immobilité quand on possède l'objet, trois pas autorisés en possession de l'objet, déplacer sans toucher l'objet avec ses mains en utilisant une crosse, une corde...).

✓ Proposer des obstacles à franchir (PS/MS/GS)

Les variables à adapter selon l'âge des enfants : le type d'obstacle (poutre au sol, formes en mousse, grosses briques...), la grosseur des objets

Jeux de transport ou de conquête d'objets : **Déménageurs Situation 2 - Des obstacles à franchir**

- **But** : Avoir déplacé tous les objets dans la zone de son équipe avant la fin de la musique, ou avant l'autre équipe.
- **Variables** : Nature des obstacles (Passer par dessus, passer par dessous, slalomer, s'équilibrer, franchir, glisser...), nombre d'équipes, durée de la plage musicale, nombre d'objets, nature des objets (présence d'objets très encombrants ou lourds), taille de la zone de déplacement...



- ✓ **Restreindre la zone de déplacement** : insérer une zone interdite pour amener les élèves à coopérer (MS/GS)

Jeux de transport ou de conquête d'objets : **Déménageurs Situation 3 - Des zones attribuées**

- **But** : Avoir déplacé tous les objets dans la zone de son équipe avant la fin de la musique, ou avant l'autre équipe. Les déménageurs ne peuvent plus se déplacer sur toute la longueur du terrain, ils sont amenés à s'appuyer sur des coéquipiers afin qu'ils prennent le relai sur une autre zone qui leur est interdite.
- **Variables** : Nature de la délimitation (ligne, couloir...), nombre d'équipes, durée de la plage musicale, nombre d'objets, nature des objets (présence d'objets très encombrants ou lourds), taille de la zone de déplacement...



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

LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES

1. Peinture libre

- Peindre l'histoire (support de dictée à l'adulte)
- Dessiner l'histoire au pastel gras et passer dessus à l'encre pour faire le fond et coller dessus des matériaux qui représentent les fourrures des animaux par exemple

2. Travail sur les traces : Faire des traces à partir de tiges de feuilles, faire des empreintes de feuilles avec des craies grasses et beaucoup d'autres médiums différents pour faire des traces.

UNIVERS SONORES

1. Jouer avec sa voix, chanter

- Comptines et chansons sur le printemps. Ex : <https://view.genial.ly/5fbcc8228d819bodifce46fo/horizontal-infographic-lists-chansons-comptines-et-jeux-de-doigts>
- Faire les cris des animaux de l'histoire
- « Parler comme » : un ogre, une poule, une ogresse, une vache...

2. Affiner son écoute

- Faire entendre et nommer les cris des animaux de l'histoire
- Le loto sonore des cris des animaux : <https://dessinemoiunehistoire.net/loto-sonore/>
- Identifier les cris des animaux : Le son à la carte chez Fuzeau

3. Explorer les instruments

A partir d'instruments disponibles et variés posés au sol :

- Les élèves explorent les sonorités des instruments (aigus, grave...)
- Un élève a une intention, celle de ressembler à un personnage et les autres doivent deviner duquel il s'agit.



Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

RITUEL COLLECTIF :

1. Un jour une énigme : un calendrier de l'avent avec des énigmes interactives

<https://www.mathsenvie.fr/?p=7577>

2. Les défis mathématiques de la mascotte de la classe

<https://www.mathsenvie.fr/?p=4591&>

DECOUVRIR LES NOMBRES

1. Objectif : lire les constellations du dé

Faire avancer son personnage d'autant de feuille que de points sur le dé.



2. Objectif : dénombrer une quantité

Dénombrer le nombre de graines, de pièces dans la bourse de l'histoire.

Pour l'objectif « réaliser une collection dont le cardinal est donné » : demander aux élèves de donner 2, 3, 4 pièces...

3. Objectif : constituer une collection équivalente, notion du « autant que »

Activité : A partir de nombreuses images de graines, apporter autant de graines que de plantes.

GRANDEUR ET MESURES

1. Objectif : classer des objets en fonction de critères de longueur, masse ou contenance :
 - Ranger les personnages de l'histoire du plus petit au plus grand
 - Ranger les personnages de l'histoire du plus lourd au plus léger
 - Comparer les contenances de récipients

http://www.pemf.fr/site/index.php?clef=PEMF_ARTICLE_DETAIL&id=1061



2. Objectif : Reproduire un assemblage à partir d'un modèle
 - Puzzle animaux, puzzle de la couverture de l'album (PS ≤ 10 pièces, MS ≤ 15 pièces, GS ≥ 15 pièces)
3. Objectif : Identifier le principe d'organisation d'un algorithme
 - Activité : alterner deux ou trois animaux pour construire une frise algorithmique.

Explorer le monde

LE TEMPS

1. Objectif : stabiliser les premiers repères temporels

Travailler sur les caractéristiques et le vocabulaire de la saison du printemps.

Démarche présentée sur le site Objectif Maternelle :

<http://objectifmaternelle.fr/2015/04/fleur-dhiver/>

2. Objectif : consolider la notion de chronologie

Remettre les images de l'histoire en ordre chronologique



EXPLORER LE MONDE DU VIVANT

Objectif : découvrir le monde du vivant

- Faire les fiches d'identité des animaux : pour chaque animal, indiquer son lieu de vie, ses caractéristiques (plumes, poils, écailles...), son mode de déplacement (marche, course, vol, nage...), sa nourriture, ses prédateurs...

EXPLORER LA MATIERE

Objectif : découvrir les effets de son action sur une matière : la terre

Activités :

- Planter des graines de haricots ou autres et observer leur germination.

UTILISER LES OUTILS NUMERIQUES

Objectifs : communiquer aux parents et garder trace de l'activité des élèves. Produire un objet fini qui permet de faire sens aux apprentissages entrepris.

Faire un livre numérique pour garder trace des activités des élèves.

L'application Book Creator permet facilement aux élèves :

- De s'enregistrer : pour raconter l'histoire
- D'insérer des photos pour garder trace des déplacements en EPS
- D'écrire pour légènder des photos

<http://www.doigtdecole.com/2013/07/un-echo-numerique-aux-albums-echos/>

Tapuscrit de l'histoire de : Jacques et le haricot magique

Il était une fois une pauvre femme qui vivait avec son fils Jack. Un jour qu'ils avaient très faim, la mère a dit à son garçon d'aller vendre leur vache qui ne donnait plus de lait.

En s'en allant au marché, Jack a rencontré un étrange personnage qui lui a dit :

« Donne-moi ta vache et ces cinq haricots seront à toi.

- Vous vous moquez de moi ! s'est écrié Jack. J'en veux au moins dix pièces d'argent !

- Ces haricots sont magiques. Si tu les plantes, en une nuit ils pousseront jusqu'au ciel.

- Jusqu'au ciel ! » a répété Jack.

A l'idée de posséder une plante magique, Jack a accepté les haricots.

De retour chez lui, sa mère s'est mise en colère.

« Es-tu fou, mon fils? Comment as-tu pu échanger notre vache contre cinq petits haricots ? C'est de l'argent qu'il nous fallait et non des haricots ! »

Très en colère, elle a jeté les graines par la fenêtre et a envoyé Jack se coucher.

Le lendemain matin, Jack s'est aperçu que, pendant la nuit, une immense plante avait poussé devant la fenêtre jusqu'à se perdre dans les nuages. Il s'est alors dit que ces haricots étaient vraiment magiques.

Sans hésiter, il a commencé à escalader le haricot géant. De branche en branche, de feuille en feuille, il a grimpé jusqu'au ciel. Tout en haut, il a découvert un château qui semblait flotter sur les nuages. Il s'en est approché et a frappé à la porte. Une ogresse lui a ouvert. « Que fais-tu là ? » lui a-t-elle demandé.

« Je me suis perdu et j'ai faim », a dit Jack.

« Entre si tu veux, je te donnerai un peu à manger, mais prends garde à toi car mon mari est un ogre très cruel, il aime manger les enfants. S'il arrive, cache-toi bien vite ! »

Jack venait à peine de finir son bol qu'il a entendu la porte grincer et une grosse voix s'écrier :

« Ça sent la chair fraîche ici ! »

Jack s'est précipité dans le four pour s'y cacher.

« Des enfants sont entrés dans mon château !

- Non, mon cher mari, vous croyez toujours sentir des enfants. Tenez, croquez plutôt ce bon rôti. »

L'ogre s'est tu et a dévoré son repas avec appétit.

Comme il était très riche et très avare, il a ensuite compté ses pièces d'or. Puis, se sentant fatigué, il a fini par s'endormir sur la table à côté de ses pièces. Jack est sorti doucement de sa cachette, a rempli une bourse de pièces et s'est échappé.

Il est retourné au plus vite auprès de sa mère qui s'inquiétait beaucoup et lui a dit :

« Ne pleure pas maman. Regarde plutôt ce que je t'ai rapporté ! Tu vois, les haricots étaient bel et bien magiques. »

Jack lui a alors raconté toute l'histoire.

La femme a remercié le ciel de lui avoir donné un fils si **malin**. Tous deux ont vécu des jours heureux grâce aux pièces d'or de l'ogre.

Mais au bout de quelques mois, il n'y a plus eu de pièces dans la bourse. Jack a donc décidé de retourner au château. De branche en branche, de feuille en feuille, il a grimpé à nouveau jusqu'au **sommet** du haricot géant.

Cette fois-ci, il s'est **faufilé** par une fenêtre ouverte sans être vu et s'est caché encore dans le four.

L'ogre est arrivé avec une poule dans les bras. Il l'a posée sur la table et tout s'est passé comme la première fois.

Alors que l'ogre s'était **assoupi**, Jack a vu que la poule pondait des œufs en or. Il est sorti de sa cachette et l'a attrapée. Mais la poule a **caqueté** et l'ogre s'est réveillé.

« Au voleur ! Au voleur ! » a crié l'ogre, mais Jack était rapide et il a réussi à se sauver.

Sa mère l'attendait au pied du haricot et lui a dit :

« N'as-tu volé que cette pauvre poule à dix sous ?

- Attends un peu, maman, et tu ne seras pas **déçue**. »

Il a posé la poule sur la table et celle-ci a pondu un bel œuf tout en or. La femme a remercié le ciel de lui avoir donné un fils si malin. Tous deux ont vécu des jours heureux grâce à la poule et à ses œufs.

Pourtant, au fil des mois, Jack se sentait de plus en plus **triste**. Rien ni personne ne pouvait lui tirer un sourire. La visite d'amis n'y faisait rien. Jack s'ennuyait et n'avait qu'une envie : retourner, une fois encore, dans le château de l'ogre.

Jack a escaladé le haricot géant. Cette fois-ci, il est entré par la porte qui était restée entrouverte et s'est caché dans un **grand chaudron**. L'ogre est arrivé et tout s'est passé comme à l'habitude. Pourtant, ce jour-là, l'ogre ne parvenait pas à trouver le sommeil. Il est allé chercher une **harpe** en or qui jouait et chantait sans même la toucher. Au son de la douce musique, l'ogre s'est endormi. Jack est sorti de sa cachette sans bruit et a pris la harpe qui s'est mise à crier : « Maître, mon maître, réveille-toi, voilà qu'on me vole. »

L'ogre a poursuivi l'enfant mais Jack a été, une fois encore, le plus rapide. Il s'est précipité dans les branches du haricot géant et, de feuille en feuille, est arrivé jusqu'à terre. « Regarde ce que j'ai apporté » a-t-il crié, **heureux**, à sa mère.

Soudain, un bruit **énorme** : l'ogre, toujours à la **poursuite** de Jack, descendait le long de la **tige**. Jack s'est emparé d'une **hache** et a **abattu** le haricot géant. La plante s'est **écroulée** et a **écrasé** l'ogre dans sa **chute**.

Désormais, Jack ne pouvait plus escalader la tige mais il avait eu si **peur** qu'il n'en avait plus vraiment envie et puis il n'en avait plus besoin. Grâce aux œufs d'or et à la harpe qui occupait ses jours de sa douce **mélodie**, sa mère et lui vécurent à jamais heureux.

Fin