

**Maternelle  
et jardin d'enfants**

# **Plan de leçons**

## **Interdisciplinarité**

**Littératie, numératie, art  
dramatique et arts visuels,**

Programme de la maternelle et du jardin d'enfants – 2016



*Le jardin de Mathurin, Colette Dromaguet*

## ACTIVITÉS ET OUTILS DISPONIBLES

**Plan de leçons : Document Word** téléchargeable et adaptable selon les besoins des enfants.

S.V.P., reconnaître l'AFÉAO comme source.

- sommaire des ressources créées
- vignettes imprimables et prêtes à être découpées pour une activité sur les personnages
- liens avec les attentes du Programme de la maternelle et du jardin d'enfants –2016



**Capsules de mise en situation : animations préparatoires aux activités**

Présenter les capsules-vidéos pour que l'enfant se prépare à vivre les activités comme proposées dans les diaporamas.

- [Le jardin de légumes](#)
- [Le masque des personnages](#)
- [Les personnages](#)

Diaporamas de démonstration à l'intention de l'enseignant comme de l'élève et adaptés au TBI :

- [Diaporama le jardin de légumes - Gouache](#)
- [Diaporama le masque des personnages - Peinture et collage](#)
- [Diaporama les personnages - Mime : mouvements et émotions](#)

## INTENTION/CONTENUS DES ACTIVITÉS

**Activités artistiques qui s'appuient sur la lecture du conte et sa compréhension par les enfants.**

- La compréhension du conte *Le navet géant* par tous les enfants et a été vérifiée à l'oral, en posant des questions et en écoutant les anecdotes personnelles de tous.

**Activités développées dans les 4 domaines qui tissent des liens en numératie et en littératie; liens mentionnés par les attentes dont tableau à la fin de ce document :**

- Appartenance et contribution,
- Autorégulation et bien-être,
- Manifestation des apprentissages en littératie et en mathématiques,
- Résolution de problèmes et innovation.

## RÔLE DES ARTS DANS L'APPRENTISSAGE

Les arts sont un vecteur naturel d'exploration et d'expression des pensées et des sentiments. Quand le milieu d'apprentissage offre à l'enfant des occasions de créer de l'art, sous quelque forme que ce soit, la communication entre les différentes parties du cerveau est stimulée.

Note : ce document ne se veut pas un modèle fermé, mais un point de départ à partir duquel, les enseignantes et les enseignants pourront se permettre d'aller plus loin, dans de nouvelles directions, de partager et de collaborer.

Pour appuyer cette ressource, rappelons-nous 2 passages du curriculum sur le rôle des arts comme appui à l'apprentissage. Pages 114 et 115, *Programme de la maternelle et du jardin d'enfants, 2016.*

« La bonne nouvelle à propos du cerveau, c'est que la participation à des projets d'arts, de musique, de mouvement et de narration améliore non seulement le développement des habiletés en langue, en mathématiques et en sciences, et les aptitudes sociales, mais qu'elle renforce aussi les synapses entre les neurones. La recherche a démontré qu'ils se fortifient grâce aux pratiques artistiques. (Booth Church (s.d.), traduction libre) »

« L'apprentissage par le jeu qui a lieu lors de sa participation à l'éducation artistique appuie l'autorégulation chez l'enfant, en plus du développement de ses habiletés artistiques. Quand l'enfant regarde les oeuvres de ses camarades, travaille en autonomie sur ses propres créations ou prend le risque d'essayer une idée nouvelle, il ou elle apprend à s'autoréguler. En partageant ses idées et en écoutant les divers points de vue des autres, l'enfant développe ses capacités à collaborer avec les autres et à les respecter. De plus, sa capacité à résister aux facteurs stressants est renforcée. Le processus de création artistique est le même pour tous les domaines d'étude. Il s'apparente au processus de résolution de problèmes. Tous les élèves sont capables d'être créatifs et l'éducation artistique leur permet de développer davantage leurs capacités d'expression et de communication en faisant appel à toutes les ressources qui sont en eux. (Le curriculum de l'Ontario de la 1re à la 8e année, Éducation artistique, 2009, p.17)

## PRÉSENTATION DU CONTE LE NAVET GÉANT

Présenter le conte aux enfants :

- Plusieurs sources sont disponibles (livres, vidéos, et aussi de nombreuses versions du texte original de Tolstoï (p. exemple *Le gros navet*). La narration est aussi faite en tenant compte du public cible. En présentant les 2 versions ci-dessous, l'enfant peut comprendre qu'il y a des francophones de par le monde, mais qu'ils parlent le français avec des accents différents.
- Assis en cercle au sol et écoutant l'enseignant lire le conte, ou en visionnant et écoutant l'une ou l'autre des 2 versions proposées plus loin, en vidéo, l'enfant visualise les personnages, partage sa compréhension du conte, commente avec des anecdotes personnelles .



**NARRATION**  
Français de France  
Bedtime Stories Collection



**NARRATION**  
Français du Canada  
Illustré par Chantal Stewart, Groupe Beauchemin

**Auteur :** Léon Tolstoï, né le 9 septembre 1828 à Iasnaïa Poliana en Russie et mort le 20 novembre 1910 à Astapovo, est un romancier russe, auteur de romans et nouvelles, riches d'analyses psychologiques et de réflexions morales et philosophiques.

**Illustratrice :** Chantal Stewart, née en 1945 à Paris. Étudie à l'École des arts appliqués à Paris et à l'Université d'Ottawa. Vit en Australie, membre de la Société des auteurs et illustrateurs d'Australie.

## DIAPORAMAS ILLUSTRÉS ET COMMENTÉS

### Le jardin de légumes (arts visuels)

#### ÉTAPE 1 – LIENS LITTÉRATIE (diapositives 2 à 4)

Après avoir écouté et visualisé le conte, l'enfant participe aux commentaires de groupes, sur leurs expériences personnelles et sur les personnages du conte.

#### ÉTAPE 2 – EXPLORATION ET LIENS ARTS ET NUMÉRATIE (diapositives 5 à 12)

##### **Cadre pédagogique des activités interdisciplinaires**

Lors de l'activité d'exploration préparatoire à la peinture du jardin potager, l'enfant se rappelle des notions mathématiques apprises antérieurement, en discute, place et déplace les légumes et créera des suites en planifiant son jardin potager. En se promenant dans la classe, l'enseignant évalue les enfants.

#### ÉTAPE 3 – LES TECHNIQUES – DÉMONSTRATION ET APPLICATION (diapositives 13 à 25)

Conseils sur des utilisations de la gouache : peinture et travail au pinceau, petits points et impression avec les légumes.

#### ÉTAPE 4 – EXPRESSION/RÉTROACTION (partage des résultats) (diapositives 26 à 29)

Dans cette étape, l'enfant démontre ses connaissances en mathématiques et ses habiletés en techniques de gouache ou pastel.

Il crée le plan de son jardin potager, sur une grande feuille, seul ou en groupes de 2, 3 ou 4.

Les travaux photographiés seront projetés sur le TBI et permettront une rétroaction collective.

Ils pourront aussi être exposés dans la classe ou dans l'école.

En se promenant, l'enseignant évalue les résultats obtenus.

#### ÉTAPE 5 – TABLE DE PROVOCATION ET RÉOLUTION DE PROBLÈME (diapositives 30 à 35)

Pour aller plus loin, le lendemain de l'activité d'expression/rétroaction l'enfant participe à l'activité de résolution de problème après avoir pris connaissance d'œuvres d'art d'origines variées, dont le sujet tourne autour des fruits et des légumes. Présentation sur le TBI.

## Les personnages (art dramatique)

### **ÉTAPE 1 – LIENS LITTÉRATIE (diapositives 2 à 4)**

Après avoir écouté et visualisé le conte, l'enfant participe aux commentaires de groupes, sur leurs expériences personnelles et sur les personnages du conte.

### **ÉTAPE 2 – LES TECHNIQUES – DÉMONSTRATION ET APPLICATION (diapositives 13 à 25)**

Conseils sur des utilisations de la gouache : peinture et travail au pinceau, petits points et impression avec les légumes.

### **ÉTAPE 3 – EXPRESSION/RÉTROACTION (partage des résultats) (diapositives 26 à 29)**

Dans cette étape, l'enfant démontre ses connaissances en mathématiques et ses habiletés en techniques de gouache ou pastel.

Il crée le plan de son jardin potager, sur une grande feuille, seul ou en groupes de 2, 3 ou 4.

Les travaux photographiés seront projetés sur le TBI et permettront une rétroaction collective.

Ils pourront aussi être exposés dans la classe ou dans l'école.

En se promenant, l'enseignant évalue les résultats obtenus.

### **ÉTAPE 4 – TABLE DE PROVOCATION ET RÉOLUTION DE PROBLÈME (diapositives 30 à 35)**

Pour aller plus loin, le lendemain de l'activité d'expression/rétroaction l'enfant participe à l'activité de résolution de problème après avoir pris connaissance d'œuvres d'art d'origines variées, dont le sujet tourne autour des fruits et des légumes. Présentation sur le TBI.

## Le masque des personnages (arts visuels)

### **ÉTAPE 1 – PRÉPARER LES PERSONNAGES (diapositives 2 à 9)**

Les personnages du conte ont été ébauchés au crayon à mine préalablement. Ils sont le point de départ des masques et peuvent être reproduits pour cette activité.

### **ÉTAPE 2 – TOUR DE MAGIE – VOILÀ LE PERSONNAGE! (diapositives 10 à 12)**

L'enfant recouvre son carton blanc.

### **ÉTAPE 3 – RÉALISATION DU MASQUE (partage des résultats) (diapositives 13 à 23)**

Pour réaliser le masque du personnage, l'enfant choisit les matériaux qui l'inspirent.

## RESSOURCES

### L'histoire (le conte)

#### **Le navet géant commenté**

S'approprier l'histoire : mise en ordre des séquences, présenter le conte à la classe

[Livret explicatif Le navet géant par Philippe Boisseau](#)

#### **Le navet géant (autre version)**

Fiches d'activités pour différents enfants de la maternelle

[Le navet géant des Éditions Retz](#)

#### **Aller plus loin : Activités vers le jardinage**

Suite d'activités proposées en lien avec des livres sur le printemps le jardinage et les plantations

<https://dessinemoiunehistoire.net/albums-printemps-jardin-plantation/>

### Histoire de l'art

**Peinture : Qui était Arcimboldo?** [Le peintre italien Giuseppe Arcimboldo](#) vécut au 16<sup>e</sup> siècle. Il recréa des personnages en assemblant des fruits et des légumes ou encore des plantes ou des objets.

Activité à partager : <http://ecolelacolombepeaule.eklablog.com/l-album-le-navet-geant-a133830308>

#### **Sculpture : sculpter des légumes**

**Sculpture d'une pastèque, artiste d'Asie :** [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=99&v=E\\_vwB1KktDU](https://www.youtube.com/watch?time_continue=99&v=E_vwB1KktDU)

**Sculpture d'une pastèque, artiste de France :** [https://www.youtube.com/watch?v=E\\_vwB1KktDU](https://www.youtube.com/watch?v=E_vwB1KktDU)

**Comment faire un cygne avec une pomme** <https://www.youtube.com/watch?v=LOUG-kvx55I>

### Autres ressources suggérées

Des activités similaires ont été expérimentées pendant les ateliers d'été avec les contes des Frères Grimm

#### ***Le Petit chaperon rouge***

#### ***Les Musiciens de Brême***

Les frères Grimm : [Autres textes gratuits disponibles \(tome 1\)](#)

[Autres textes gratuits disponibles \(tome 2\)](#)

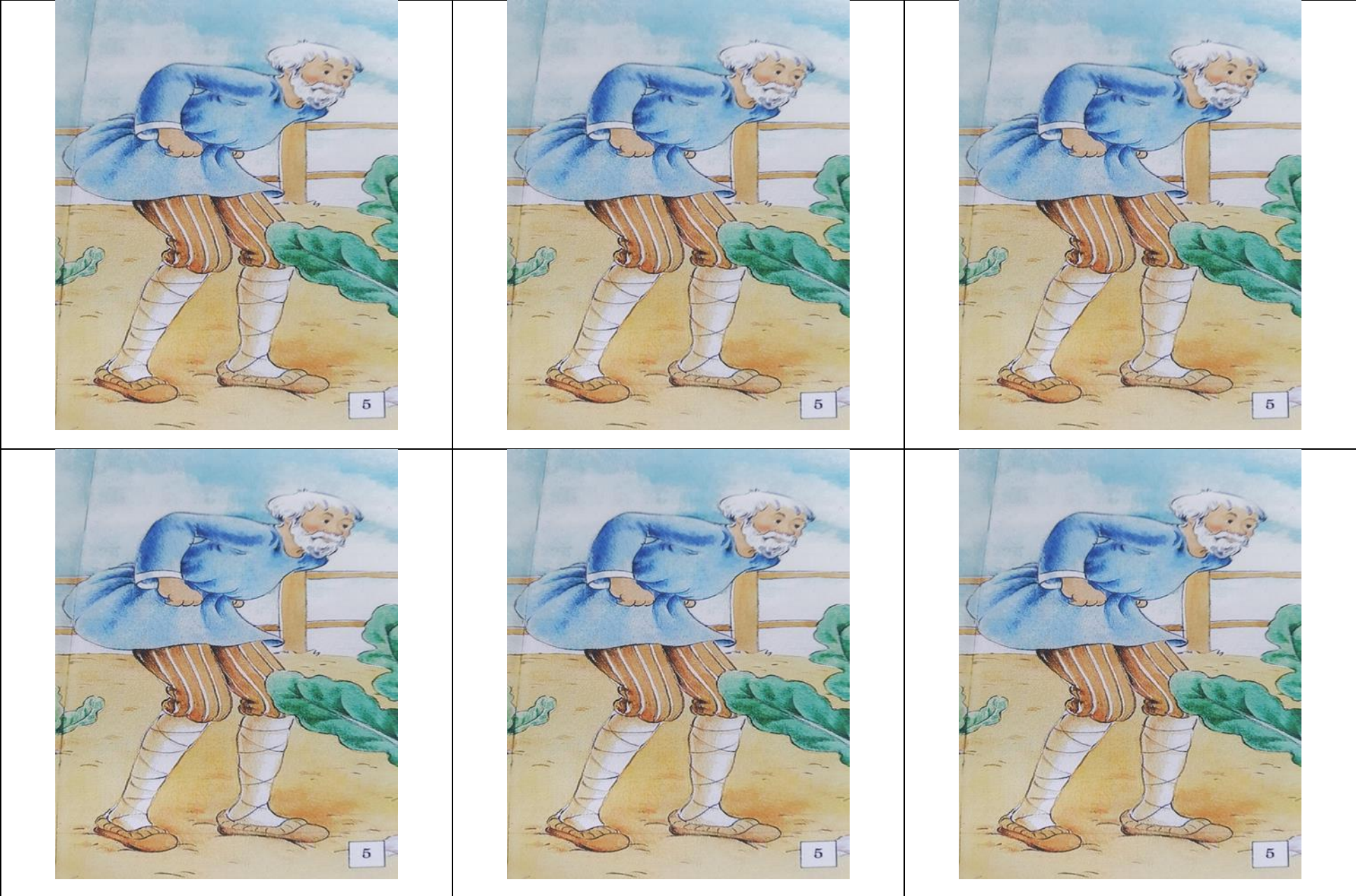
Consulter aussi

<http://www.bedtimestoriescollection.com/>

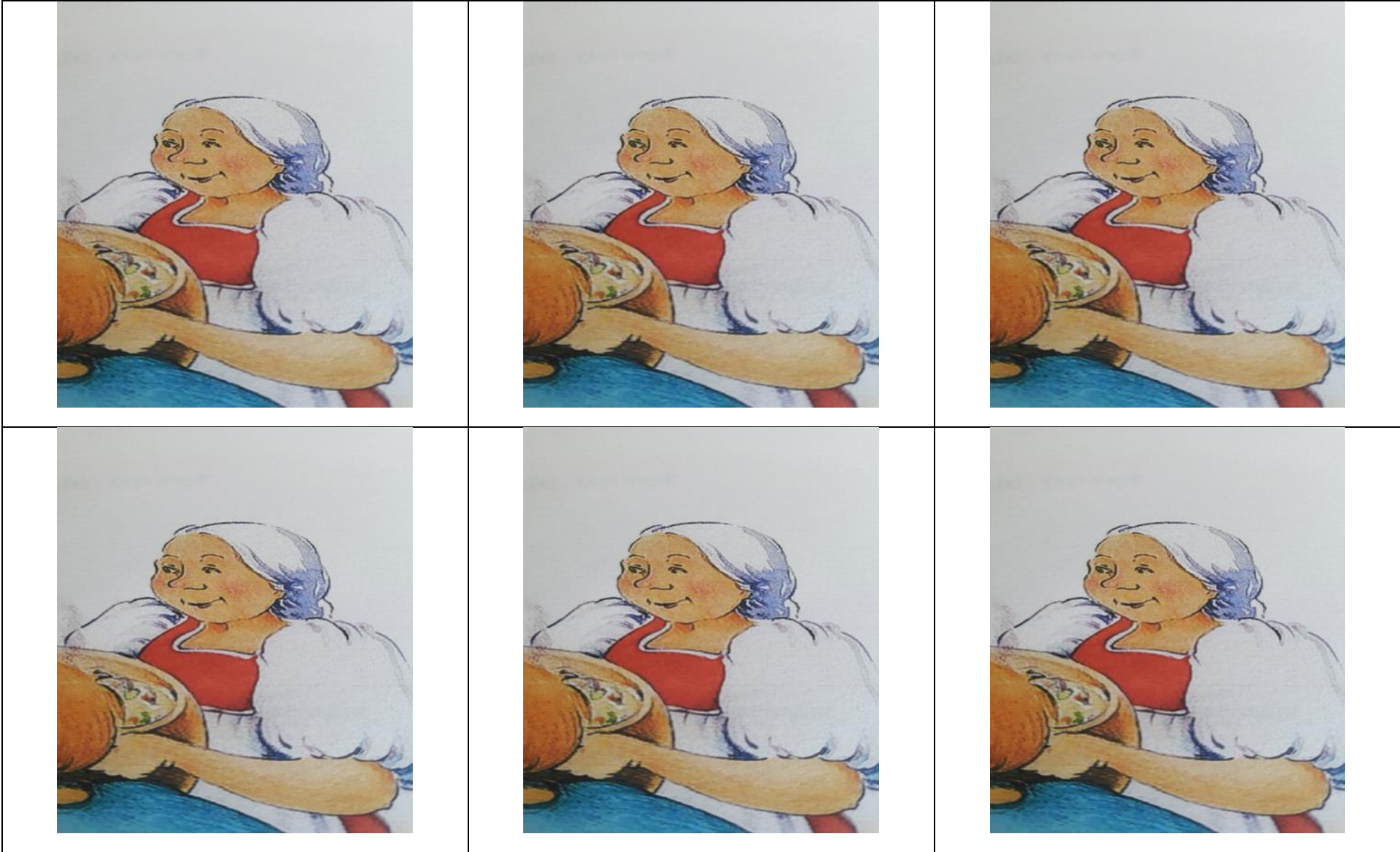
[www.youtube.com/watch?v=xWmdOp8UHV](http://www.youtube.com/watch?v=xWmdOp8UHV)

<https://www.youtube.com/watch?v=liu-0WhkSwo>

Le grand-père



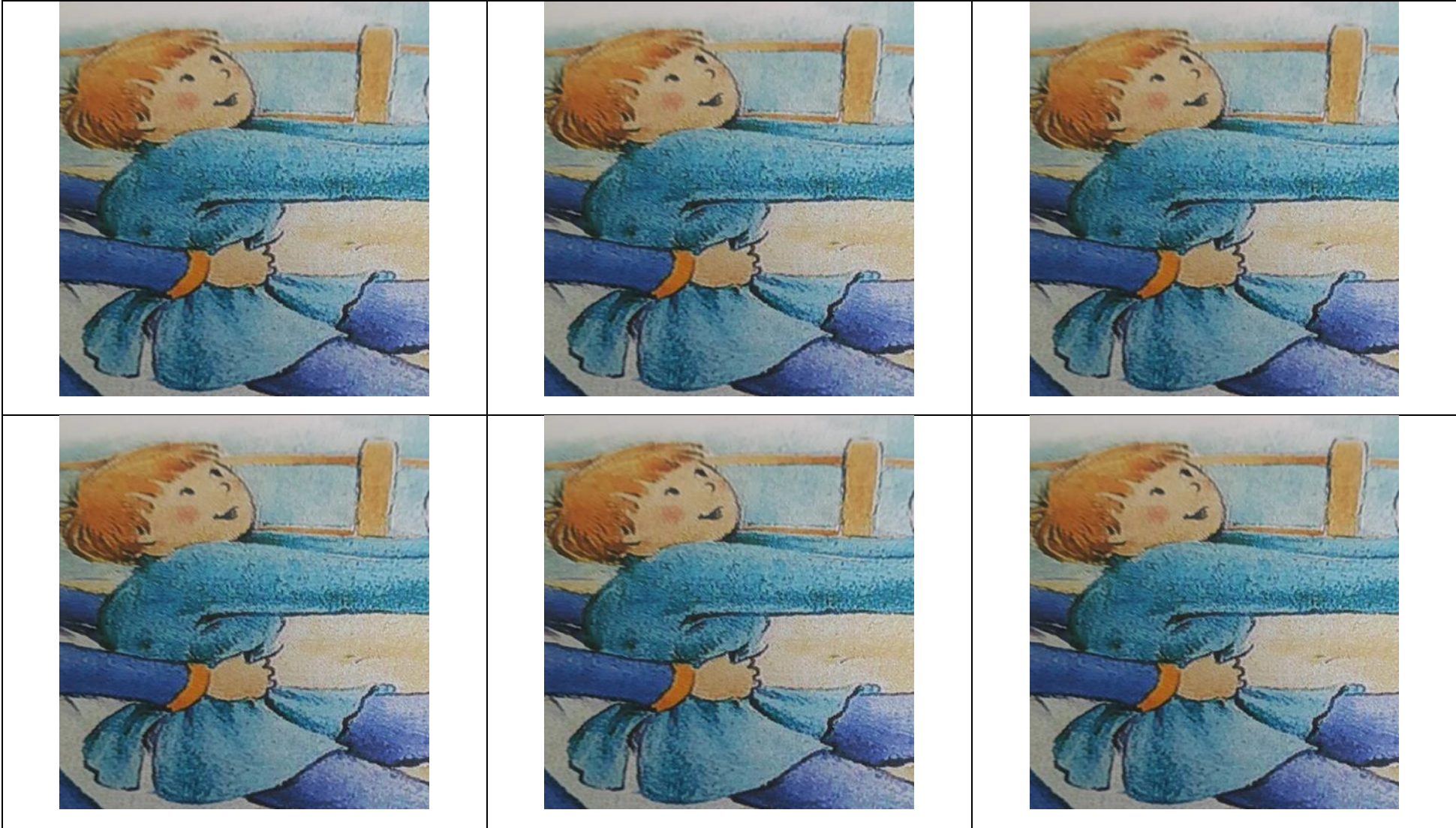
La grand-mère



La petite-fille



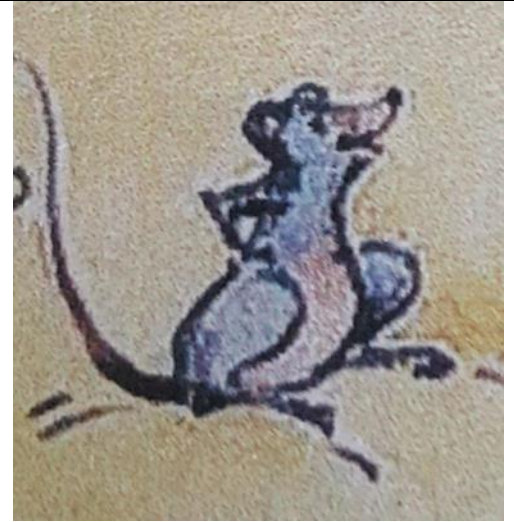
Le petit-fils



# Le chat



## La souris







AU FUR ET À MESURE DE SA PROGRESSION DANS LE PROGRAMME, L'ENFANT :	AC	AB	MALM	RI
<p><b>13. manifeste une compréhension ainsi qu'un sens critique à l'égard d'une variété de textes lus par l'équipe pédagogique ou avec son aide.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>13.4 - réagit à divers textes après la lecture à voix haute (p. ex., peint, dessine ou construit des modèles représentant des personnages ou des décors).</li> <li>13.9 - raconte par une communication verbale ou non verbale, des expériences ou des histoires familières en suivant la séquence appropriée (p. ex., de façon nouvelle et créative, par l'art dramatique, les arts visuels, la communication non verbale et des représentations; dans une conversation).</li> </ul>			<p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p>	
<p><b>14. manifeste une compréhension des produits médiatiques et développe un sens critique à leur égard.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>14.2 - communique ses idées verbalement et non verbalement en ce qui concerne différents produits médiatiques (p. ex., décrit ses émotions après avoir vu un film ou une émission; met en scène une saynète à partir de messages d'une vidéo ou d'une affiche sur la sécurité; fait des dessins en réponse à une annonce).</li> </ul>			<p>X</p> <p>X</p>	
<p><b>15. applique le processus et les habiletés d'enquête (c.-à-d., pose des questions, planifie, fait des prédictions, observe et communique).</b></p>				<p>X X</p>
<p><b>16. manifeste de la curiosité pour l'environnement naturel et bâti, par des manipulations, des observations, des questions et des représentations de ses découvertes.</b></p>				
<p><b>17. manifeste une compréhension du sens du nombre en utilisant du matériel de manipulation pour explorer les notions de dénombrement, de quantité et de relations entre les nombres.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>17.7 - explore et communique la fonction des nombres dans une variété de contextes (p. ex., aligne des objets et du matériel de manipulation et identifie lequel est le premier, deuxième et ainsi de suite [nombre ordinal];</li> </ul>			<p>X</p> <p>X</p>	
<p><b>18. mesure et compare la longueur, la masse, la capacité et l'aire d'objets ainsi que la température et le passage du temps à l'aide d'unités de mesure non conventionnelles dans le contexte de l'apprentissage par le jeu et par l'enquête.</b></p>				
<p><b>19. décrit, trie, classe, classifie, construit et compare des figures planes et des solides et décrit la position et le déplacement des objets par l'exploration.</b></p>			<p>X</p>	
<p><b>20. identifie, explore, décrit, compare, crée, prolonge et représente des régularités de différentes façons en cherchant le motif d'une suite et en prédisant les termes suivants de la suite.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>20.2 - explore et prolonge les suites non numériques (p. ex., place les termes manquants d'une suite non numérique à motif répété) à l'aide de matériel de manipulation, de gestes, de sons, de mouvements ou de mots pour maintenir la répétition.</li> <li>20.4 - crée des suites non numériques et les représente de différentes façons (p. ex., représente la suite non numérique, triangle-cercle-cercle, triangle-cercle-cercle, triangle-cercle-cercle ou d'objets).</li> </ul>			<p>X</p> <p>X</p> <p>X</p>	
<p><b>AU FUR ET À MESURE DE SA PROGRESSION DANS LE PROGRAMME, L'ENFANT :</b></p>	<p><b>AC</b></p>	<p><b>AB</b></p>	<p><b>MALM</b></p>	<p><b>RI</b></p>

<b>21. recueille, organise, représente et interprète des données pour résoudre des problèmes et communiquer une information, et explore le concept de probabilité dans divers contextes de la vie quotidienne.</b>				
<b>22. applique les processus mathématiques à la base du développement de la pensée mathématique pour démontrer sa compréhension et communiquer sa pensée lors de l'apprentissage par le jeu et dans d'autres contextes.*</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 22.1 - manifeste sa compréhension des relations entre des nombres de 0 à 10, par l'exploration (p. ex., illustre de petites quantités à l'aide de ses doigts ou de matériel de manipulation).</li> <li>• 22.5 - explore et décrit la façon dont les objets sont recueillis, groupés et organisés selon les similarités et différences (p. ex., selon des attributs comme la taille, la couleur).</li> </ul>			<b>X</b>  <b>X</b>  <b>X</b>	<b>X</b>  <b>X</b>  <b>X</b>
<b>23. exprime ses réactions à l'égard de diverses productions en art dramatique, en danse, en musique, en arts visuels, y compris celles d'autres cultures et communautés.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 23.1 - réagit à l'art dramatique et à la danse (p. ex., en bougeant; en établissant des liens avec ses expériences et en en parlant).</li> <li>• 23.5 - réagit aux arts visuels (p. ex., en établissant des liens avec ses expériences et en en parlant).</li> <li>• 23.6 - réagit à une variété de formes d'arts visuels (p. ex., peinture, tissu, sculpture, illustration) de différentes cultures et communautés.</li> </ul>			<b>X</b>  <b>X</b>  <b>X</b>	
<b>24. communique sa pensée, ses sentiments, ses théories et ses idées au moyen de diverses formes artistiques.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 24.1 - communique ses idées (p. ex., à propos d'un livre, de la signification d'un mot, d'un événement, d'une expérience, d'une régularité, d'un mouvement) au moyen de la musique, de l'art dramatique, de la danse ou des arts visuels.</li> </ul>	<b>X</b>  <b>X</b>	<b>X</b>  <b>X</b>	<b>X</b>  <b>X</b>	<b>X</b>  <b>X</b>
<b>25. utilise, seul ou en groupe, des stratégies de résolution de problèmes dans ses expérimentations en variant les habiletés, les matériaux, les procédés et les techniques utilisés en art dramatique, en danse, en musique et en arts visuels.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 25.1 - utilise ses habiletés de résolution de problèmes et son imagination pour créer une danse ou une représentation dramatique, pour interpréter une chanson ou pour jouer de la musique (p. ex., prend différentes voix pour différentes parties d'un conte ou d'un chant; trouve différentes façons de bouger au rythme de la musique; tente d'associer les mouvements à l'atmosphère et au tempo de la musique; compose une séquence de mouvements).</li> <li>• 25.2 - utilise ses habiletés de résolution de problèmes et son imagination pour créer des œuvres en arts visuels (p. ex., choisit des matériaux pour rendre une structure tridimensionnelle stable et cherche une autre façon de fixer les matériaux, le cas échéant).</li> <li>• 25.3 - communique sa compréhension de différents événements vécus ou entendus (p. ex., histoire familiale, expérience, chanson, pièce de théâtre) en faisant appel aux arts visuels pour représenter ses idées et exprimer ses sentiments.</li> </ul>				<b>X</b>  <b>XX</b>  <b>X</b>  <b>X</b>

AU FUR ET À MESURE DE SA PROGRESSION DANS LE PROGRAMME, L'ENFANT :	AC	AB	MALM	RI
<p><b>26. applique, seul ou en groupe, des habiletés de résolution de problèmes technologiques dans le processus de design et création (c.-à-d., pose des questions, planifie, construit, analyse, reconçoit et communique ses résultats).</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 26.1 - reconnaît des pratiques sécuritaires pour soi et autrui, et l'importance de ces pratiques.</li> <li>• 26.2 - énonce les problèmes et pose des questions dans le cadre du processus de design et création.</li> <li>• 26.3 - fait des observations et des prédictions dans le cadre du processus de design et création.</li> <li>• 26.4 - choisit et utilise des outils, de l'équipement et des matériaux pour construire des objets.</li> <li>• 26.5 - communique et note ses résultats et ses observations, seul ou en groupe (p. ex., explique ou illustre la construction de sa structure; note ses idées au moyen d'images, de mots, de nombres, d'étiquettes ou de tableaux).</li> </ul>				<p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p>
<p><b>27. manifeste une conscience de son identité personnelle et une image de soi positive.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 27.1 - reconnaît ses intérêts, ses points forts et ses réalisations personnelles.</li> <li>• 27.2 - identifie ses propres intérêts et préférences et en parle.</li> <li>• 27.3 - exprime ses pensées (p. ex., à propos d'une découverte scientifique ou d'une chose qu'il ou elle a fabriquée) et raconte ses expériences (p. ex., expériences à la maison, expériences culturelles).</li> </ul>	<p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p>			
<p><b>28. manifeste son intérêt pour la vie de groupe en respectant la diversité des opinions au sein du groupe, en participant aux activités et en contribuant au bien-être collectif.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 28.1 - comprend que tout le monde appartient à un groupe ou à une communauté (p. ex., une famille, une classe, une communauté religieuse) et que des personnes peuvent appartenir à plus d'un groupe ou d'une communauté à la fois.</li> <li>• 28.2 - comprend que les groupes et les communautés sont différents et ont différentes façons d'être et de travailler ensemble.</li> <li>• 28.3 - décrit, verbalement et non verbalement, sa contribution aux différents groupes auxquels il ou elle appartient.</li> </ul>	<p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p>			
<p><b>29. manifeste la confiance en soi nécessaire pour faire face aux préjugés et à la discrimination envers soi et envers les autres.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 29.1 - développe des stratégies pour défendre ses intérêts et met en pratique des comportements qui améliorent son bien-être, son confort et son acceptation de soi ainsi que le bien-être, le confort et l'acceptation de soi chez les autres (p. ex., parle avec confiance; fixe des limites; fait des choix).</li> </ul>	<p>X</p> <p>X</p>			
<p><b>31. identifie des éléments de la culture francophone d'ici et d'ailleurs.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 31.1 - se familiarise avec des ressources particulières à la culture d'expression française d'ici et d'ailleurs et les utilise (p. ex., chanson, comptine, livre, vidéo, chaîne de télévision, site Internet).</li> </ul>	<p>X</p> <p>XX</p>			
<p><b>32. manifeste une compréhension du monde naturel et de la nécessité de respecter et de protéger l'environnement.</b></p>				
<p><b>33. manifeste une conscience de ses capacités artistiques en participant à l'art dramatique, à la danse, à la musique et aux arts visuels.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 33.1 - démontre une prise de conscience de ses intérêts personnels et un sentiment d'accomplissement en art (p. ex., présente ses propres idées pour les jeux de rôle; crée ses propres mouvements pour accompagner une chanson; réalise une</li> </ul>	<p>X</p> <p>XX</p>			

<p>œuvre d'art à partir de figures géométriques; produit des sons à l'aide d'instruments de musique).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>33.2 - explore, dans ses créations artistiques, l'utilisation d'une variété d'outils et de matériaux de son choix (p. ex., blocs, marionnette, lampe de poche, serpent, gouache, peinture, pâte à modeler, xylophone, tambourin) d'une façon déjà apprise ou d'une nouvelle façon.</li> </ul>	X			
<p><b>34. manifeste des connaissances et des habiletés acquises par sa participation à l'art dramatique, à la danse, à la musique et aux arts visuels.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>34.1 - explore différents éléments d'une pièce de théâtre (p. ex., personnages, mise en scène, structure dramatique) et de la danse (p. ex., rythme, espace, forme).</li> <li>34.3 - explore différents éléments en arts visuels (p. ex., couleurs, lignes, formes, textures, espace)</li> </ul>	X	XX	X	

## L'AFÉAO remercie

Le ministère de l'Éducation de l'Ontario pour son soutien financier. Cette ressource a été conçue par l'AFÉAO et ne représente pas nécessairement l'opinion du ministère de l'Éducation;

Le CSDCEO (Conseil scolaire de district catholique de l'Est ontarien) pour la mise à l'essai des activités dans 3 écoles.

Les illustrateurs, dont attente de permission pour utiliser quelques images de leur travail, à titre pédagogique, dans les outils réalisés.

Ce document est en cours d'élaboration. Pour l'enrichir, pour tout commentaire qui pourrait l'améliorer ou pour des coquilles linguistiques oubliées, communiquer avec : [info@afeao.ca](mailto:info@afeao.ca)

Équipe qui a permis la réalisation de ces ressources  
Colette Dromaguet, Louise Dromaguet-Delbianco, Louise P. Laliberté,

