

PARCOURS SCOLAIRE

VIVRE ENSEMBLE ENTRAIDE ET SOLIDARITÉ

CYCLE 1

la ligue de
l'enseignement

Fédération de Paris

ACADÉMIE
DE PARIS

Liberté
Égalité
Fraternité

SOMMAIRE

PRESENTATION DU PARCOURS

La coopération, l'une des compétences psychosociales	3
L'école maternelle, premier lieu de vie collective.....	4
Apprendre à vivre ensemble	4
Les étapes du parcours	5

ÉTAPE N°1

L'ANIMATION AUTOUR DE L'ALBUM PILOTIN

Déroulé de l'animation	7
Leo Lionni et <i>Pilotin</i>	8
Les jeux de coopération	9

ÉTAPE N°2

LA PROJECTION DE LE PETIT MONDE DE LÉO

Présentation	13
Des albums aux films.....	14
Quelques notions cinématographiques.....	15
Avant la projection.....	17
Après la projection — pistes pédagogiques.....	18
Activité manuelle	22

ÉTAPE N°3

LA VISITE DE L'AQUARIUM DE LA PORTE DORÉE

Déroulé de la visite.....	27
Avant la visite.....	28
Notions abordées	30

POUR ALLER PLUS LOIN LEO LIONNI ET GIULIO GIANINI

ANNEXES

Images issues de l'album <i>Pilotin</i>	32
Photogrammes.....	33





PRÉSENTATION DU PARCOURS

III LA COOPÉRATION, UNE DES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES

L'OMS décrit les **compétences psychosociales** comme « la capacité d'une personne à répondre avec efficacité aux exigences et aux épreuves de la vie quotidienne. C'est l'aptitude d'une personne à **maintenir un état de bien-être mental**, en adoptant **un comportement approprié et positif à l'occasion des relations entretenues avec les autres, sa propre culture et son environnement.** »

Ces compétences ont un rôle très important à jouer dans le bien-être de toute personne, et il est important, à l'instar des autres compétences, que les adultes encadrant la vie de l'enfant soient là pour l'aider à les développer.

Elles se regroupent en 3 types : les **compétences sociales**, les **compétences cognitives** et les **compétences émotionnelles**.



La **coopération** est une compétence sociale essentielle, qui est **au cœur des apprentissages de l'école maternelle**.

III L'ÉCOLE MATERNELLE, PREMIER LIEU DE VIE COLLECTIVE

Extrait du bulletin officiel du Ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et des sports

« 3. Une école où les enfants vont apprendre ensemble et vivre ensemble

L'école maternelle structure les apprentissages autour d'un enjeu de formation central pour les enfants : « Apprendre ensemble et vivre ensemble ». La classe et le groupe constituent une communauté d'apprentissage qui établit les bases de la construction d'une citoyenneté respectueuse des règles de la laïcité et ouverte sur la pluralité des cultures dans le monde. C'est dans ce cadre que l'enfant est appelé à devenir élève, de manière très progressive sur l'ensemble du cycle. Les enfants apprennent à repérer les rôles des différents adultes, la fonction des différents espaces dans la classe, dans l'école et les règles qui s'y rattachent. Ils sont consultés sur certaines décisions les concernant et découvrent ainsi les fondements du débat collectif. L'école maternelle assure ainsi une première acquisition des principes de la vie en société. L'accueil et la scolarisation des enfants handicapés participent à cet enjeu pour ces enfants eux-mêmes et contribuent à développer pour tous un regard positif sur les différences. L'ensemble des adultes veille à ce que tous les enfants bénéficient en toutes circonstances d'un traitement équitable. L'école maternelle construit les conditions de l'égalité, notamment entre les filles et les garçons.»¹

III APPRENDRE À VIVRE ENSEMBLE

« Apprendre à « vivre ensemble » est l'un des principaux objectifs d'une école maternelle qui offre à chaque enfant le cadre éducatif d'une collectivité **structurée par des règles explicites et encadrée par des adultes responsables**. Grâce aux multiples relations qui s'y établissent, dans les situations de vie quotidienne comme dans les activités organisées, l'enfant découvre **l'efficacité et le plaisir de la coopération avec ses camarades**. Il apprend aussi que **les apports et les contraintes du groupe** peuvent être assumés. En trouvant la distance qu'il convient d'établir dans ses relations à autrui, il se fait reconnaître comme sujet et construit progressivement sa personnalité.

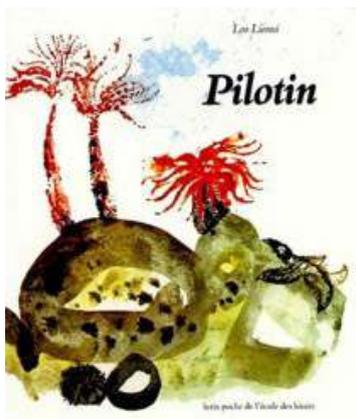
On doit aider l'enfant à identifier et comparer les attitudes adaptées aux activités scolaires, aux déplacements et aux situations collectives, au jeu avec quelques camarades ou pratiqué individuellement. Il faut **l'aider à prendre conscience des repères** sur lesquels il peut s'appuyer et **des règles à respecter** dans chaque cas, mais aussi des façons d'agir et de s'exprimer qui lui permettront de mieux vivre ces diverses situations.

1

https://www.education.gouv.fr/bo/15/Special2/MENE1504759A.htm?cid_bo=86940

III LES ÉTAPES DU PARCOURS

Le parcours croisé « Vivre ensemble, entraide et solidarité » se propose de **sensibiliser les enfants de cycle 1** à toutes ces valeurs. Pour cette tranche d'âge, nous avons décidé d'aborder ce sujet par le biais des animaux et plus particulièrement de l'univers sous-marin.



III ÉTAPE N°1 : AUTOUR DE L'ALBUM PILOTIN (ANIMATION PEDAGOGIQUE)

Animation en deux temps : lecture de l'album *Pilotin* de Leo Lionni, suivie de jeux de coopération.



III ÉTAPE N°2 : LE PETIT MONDE DE LEO (PROJECTION)

Projection de cinq courts-métrages adaptés des albums de Leo Lionni



III ÉTAPE N°3 : AQUARIUM DE LA PORTE DORÉE (VISITE)

Découverte de la cohabitation en milieu aquatique : crocodiles, tortues et autres poissons étonnants.

É T A P E 1

ANIMATION

**AUTOUR DE
L'ALBUM PILOTIN**

DURÉE : 1H - EN CLASSE

ÉTAPE 1

DÉROULÉ DE L'ANIMATION

Cette première étape se déroule en classe et permet d'aborder les deux thèmes principaux du parcours : l'œuvre de Leo Lionni et la notion de vivre ensemble.

Pour cela, l'animation se déroulera en deux temps :

1

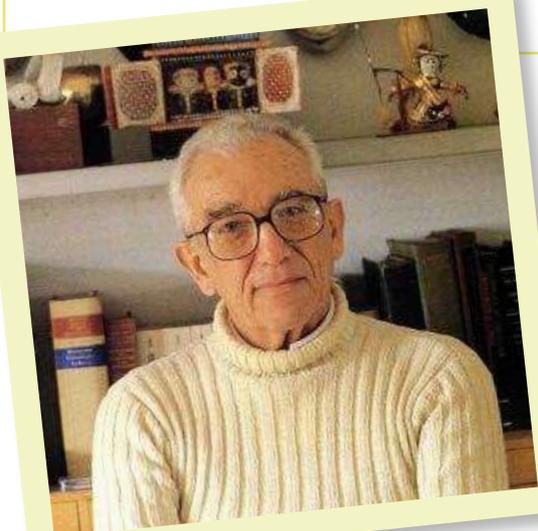
La lecture de l'album *Pilotin*, de Leo Lionni.

2

Deux jeux de coopération. Le but est de **faire prendre conscience aux enfants qu'il faut unir leurs efforts pour atteindre un objectif commun.**



LEO LEONNI ET PILOTIN



III RESUME DE PILOTIN

Pilotin est un petit poisson rapide et astucieux qui vit parmi ses congénères. Il se distingue par sa couleur noire alors que les autres sont rouges. Dans la mer, qui s'avère très dangereuse, tous ses ami.e.s se font dévorer par un gros poisson affamé. Seul survivant, Pilotin s'enfuit. Son voyage lui fera découvrir de nouveaux espaces et de nouveaux.elles habitant.e.s. Il rencontrera un nouveau banc de poissons rouges, caché derrière un gros rocher. Grâce à son intelligence, Pilotin leur permettra de se mouvoir en toute sécurité au milieu de l'océan.

III QUI EST LEO LEONNI ?

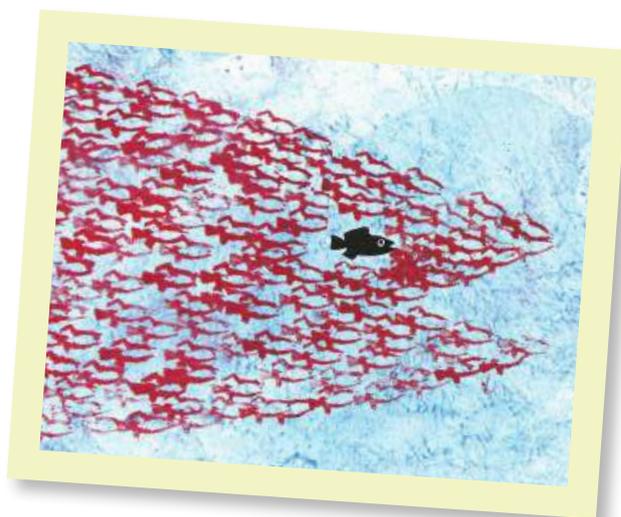
Leo Lionni est né à Amsterdam en 1910. Tout petit, il est très curieux du monde animal et végétal et se plaît à observer et collectionner toutes sortes de choses.

Il mène une vie d'artiste à Milan, puis à New York où il devient directeur artistique et peintre. Il expose ses œuvres en 1958 aux quatre coins des États-Unis.

Le premier livre pour enfants de Leo Lionni, *Petit-Bleu et Petit-Jaune*, paru en 1959, est devenu un classique.

En 1962, Leo Lionni revient en Italie. Il poursuit la création de livres pour enfants, ainsi que son activité d'artiste (peinture, sculpture) mais aussi l'inventaire de sa Botanique imaginaire, très beau livre paru en Italie et aux États-Unis. Il publie en 1973 l'album *Pilotin* (voir bibliographie p.31).

Il meurt en 1999 à l'âge de 89 ans dans sa propriété des Apennins en Italie du Nord.



LES JEUX DE COOPÉRATION

III OBJECTIFS DU JEU COOPÉRATIF

- Favoriser le vivre ensemble
- Développer des valeurs : respect, solidarité, coopération
- Développer des comportements favorisant l'entraide, l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe
- Construire la cohésion du groupe, favoriser les interactions
- Modifier les représentations sur le jeu souvent associées à la compétition

III REGLES DE BASE DU JEU COOPÉRATIF

Il est important de rappeler que **l'objectif est que tout le groupe réussisse**. Mais, si le groupe perd, cela peut être du fait d'une stratégie non efficace au sein du groupe (manque de concertations, oubli de l'entraide ou du hasard).

Ainsi, chaque élève ne peut accomplir la tâche (ou du moins difficilement) sans l'apport des autres membres de l'équipe. La participation de tous les membres de l'équipe est essentielle. Le jeu coopératif développe la communication, l'écoute, l'entraide, l'acceptation, la confiance, le respect.

Chaque jeu est suivi d'un temps d'échanges qui est très important et mené par l'animateur.rice. Ce débriefing va constituer un moment propice à l'expression des difficultés relationnelles et émotionnelles apparues au cours du jeu, puis à une réflexion sur les solutions à envisager :

Comment t'es-tu senti.e pendant le jeu ?

Les enfants vont alors exprimer leurs émotions, par exemple : « j'ai eu peur de le faire », « je me suis senti.e à l'aise », « il ou elle m'a poussé.e ».

Quel rôle as-tu joué au sein du groupe ?

Comment faire autrement pour améliorer la stratégie du groupe ?

Quelles règles à établir pour que chaque personne soit actrice dans la coopération au sein du jeu ?

Lors du débriefing, l'intervenant.e amène les élèves à avoir une réflexion axée sur la dynamique de leur équipe.

Lors de l'animation en classe, les enfants participeront à deux jeux, présentés ci-après. Vous pourrez ainsi reproduire ces temps de jeux en autonomie en dehors du parcours croisé.

III LE JEU DE LA BANQUISE

Ce jeu nécessitera de l'**espace** (par exemple une salle de motricité ou un préau) et du **matériel** (environ 15 cerceaux et 2 tapis).

Résumé :

Tout le groupe de petits pingouins doit rejoindre collectivement la banquise, sans tomber dans l'océan.

Déroulement :

Disposer les cerceaux par terre dans la salle (nombre de cerceaux = nombre d'élèves + 1). A une extrémité de la salle sont disposés 1 ou 2 tapis, en laissant de l'espace jusqu'aux cerceaux.



Demander aux élèves de venir se placer chacun.e dans un cerceau, symbolisant le morceau de banquise. Ils et elles voient au fond de la salle la grande banquise, représentée par les tapis. Un cerceau reste libre.

Présenter le jeu aux élèves : « imaginez que l'espace qui vous entoure est l'océan, et que vous êtes des petits pingouins sur des morceaux de banquise flottants. Vous devez toutes et tous rejoindre ensemble la grande banquise, en vous déplaçant de morceau de banquise en morceau de banquise. Attention à ne pas tomber dans l'océan ! Une petite astuce : vous pouvez déplacer les morceaux de banquise lorsque vous n'êtes pas dessus ».

Laisser les élèves observer la situation. Si nécessaire, leur faire remarquer qu'il y a un cerceau sans personne dedans.

Accompagner les élèves afin qu'ils et elles construisent un chemin qui mène jusqu'à la banquise. Pour avancer, les enfants doivent avoir un morceau de banquise disponible devant elles/eux. Ils et elles doivent ainsi demander à la personne la plus proche du cerceau disponible de le faire passer vers l'avant. De cette façon, ils et elles peuvent le déposer devant elles/eux pour ensuite avancer un peu plus vers la banquise.

Les élèves doivent être vigilant.es à ne pas laisser un.e élève seul.e sur son morceau de banquise dans l'océan, sans possibilité de se déplacer.

Cet exercice met en valeur l'idée que **la coopération est nécessaire pour parvenir efficacement à un objectif.** En effet, les enfants doivent prendre le temps de communiquer pour trouver ensemble la solution et de s'observer les un.es les autres pour permettre à chacun.e d'arriver au but.



POUR ALLER PLUS LOIN



Pour découvrir d'autres jeux de coopération à réaliser avec des élèves de cycle 1, vous pouvez consulter le guide « Sélection de jeux coopératifs physiques—Cycle 1 » réalisé par l'OCCE Paris.

<https://www.occe75.net/ressources/documents/2/2659-Selection-jeux-cooperatifs-physique.pdf>

POUR ALLER PLUS LOIN

SÉLECTION D'ALBUMS JEUNESSE ABORDANT LES THÉMATIQUES DE LA COOPÉRATION, DE L'ENTRAIDE ET DU VIVRE ENSEMBLE

Joan Grant, **Poisson et chat**, Rue du Monde, 2009 — L'histoire nous parle de l'amitié naissante de Chat et de Poisson que la différence va, non pas mettre à l'épreuve comme la plupart du temps, mais renforcer avec le temps.

Jeannie Baker, **Miroir**, Syros, 2011 — Un album sans texte fascinant et unique pour découvrir ce qui sépare, mais surtout ce qui rapproche un enfant du monde arabe et un enfant occidental.

Tomi Ungerer, **Rufus**, École des loisirs, 2009 — Rufus est une chauve-souris pas comme les autres. Depuis qu'il a vu, un soir, un film en Technicolor au cinéma en plein air, puis, au petit matin, le lever du soleil orange et rose, il a décidé de changer d'existence. Vivre le jour, peindre ses ailes noires aux couleurs des papillons ! Pris de peur en voyant tourbillonner ce volatile bizarre, des gens lui tirent dessus à coups de fusil. Rufus tombe, mais, par chance, c'est dans le jardin d'un homme formidable...

Yun Dung-Jae, **Le parapluie vert**, Didier jeunesse, 2008 — Yeong est en route pour l'école, il pleut très fort ce matin-là. Juste avant d'arriver, elle voit un vieux mendiant assis par terre, adossé contre un mur... Le geste naturel d'une petite fille qui vient en aide à un vieux mendiant... tout simplement !

SÉLECTION D'OUVRAGES SUR L'ÉDUCATION À LA COOPÉRATION ET AU VIVRE ENSEMBLE — CYCLE 1

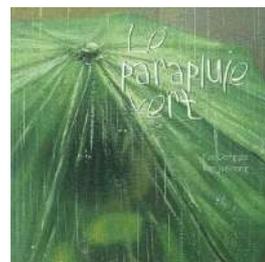
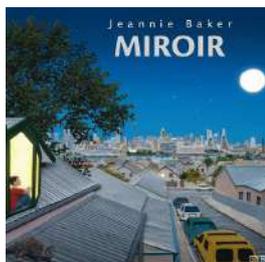
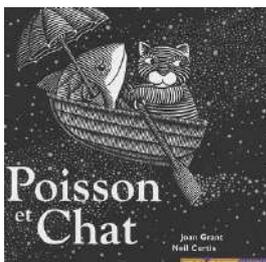
Alain Baudrit, **Apprentissage coopératif et entraide à l'école**, Revue française de pédagogie, n° 153, octobre – novembre – décembre 2005.

Christine Fortin, **Je coopère, je m'amuse**, Chenelière Éducation, 1999.

Jacques Fortin, **Mieux vivre ensemble dès l'école maternelle**, Hachette, 2001.

Jocelyne Richaud et Catherine Rouhier, **Apprenons à vivre ensemble** – Maternelle, La Cigale, 2002.

La nouvelle revue de l'AIS, (Adaptation et scolarisation, publiée trimestriellement).



É T A P E 2

PROJECTION

**LE PETIT MONDE
DE LÉO : 5 CONTES
DE LIONNI**

DURÉE : 45 MIN - EN CENTRE PARIS ANIM'

ÉTAPE 2

PRÉSENTATION

Ce programme de cinq courts-métrages est coloré, rempli de douceur, de poésie et surtout plein de philosophie pour les plus petits ! Ces films d'animation en papier découpé sont adaptés des albums de l'auteur, l'illustrateur italien Leo Lionni.



Un Poisson est un poisson

Quelle vision du monde peut avoir un petit poisson au fond de son étang ?

Cornelius

Un crocodile accomplit un exploit extraordinaire : il tient debout sur deux pattes !



C'est à moi

Trois grenouilles se disputent sans cesse. Un crapaud les prévient : arrêtez ou bien vous allez le regretter !



Pilotin

Pilotin était le seul petit poisson noir parmi des milliers de petits poissons rouges. Arriva un gros poisson féroce et affamé...



Frédéric

Pendant que les autres mulots font provision de maïs et de noisettes pour l'hiver, Frédéric, lui, fait provision de soleil, de couleurs et de mots...



DES ALBUMS AUX FILMS

III LE RÉALISATEUR : GIULIO GIANINI

Giulio Gianini est né en 1927 à Rome. Il étudie les beaux-arts et la scénographie et devient autodidacte en réalisation, puis formateur en cinéma d'animation.

À son époque, il est pionnier de la création de films en couleurs en Italie, qui sont souvent récompensés. D'abord réalisateur documentaire, Gianini s'intéresse ensuite au cinéma d'animation et au théâtre de marionnettes. Dans ces deux domaines, il collabore longuement avec Emanuele Luzzati.

Il aime adapter des œuvres existantes de l'opéra ou de la littérature jeunesse.

L'auteur illustrateur Leo Lionni a ainsi inspiré le réalisateur qui a décidé d'adapter certains de ses albums au cinéma.

III LEO LIONNI ET GIULIO GIANINI

Leo Lionni et Giulio Gianini étaient très amis et tous deux très attachés à la liberté d'expression. Si Leo Lionni, de son côté, travaillait sur le fond, traitant de manière poétique le conte moderne, Giulio Gianini a, quant à lui, grâce à sa grande expérience, réussi à mettre en mouvements et en images les histoires universelles de son ami. Il a su respecter le style graphique des albums en utilisant du papier découpé.



QUELQUES NOTIONS CINÉMATOGRAPHIQUES

III QU'EST-CE QU'UNE ADAPTATION CINÉMATOGRAPHIQUE ?

Au sens le plus large, l'adaptation cinématographique recouvre des pratiques qui vont du cinéroman (qui est l'adaptation romanesque d'un film, illustrée de ses photos), à la novélisation (l'adaptation sous forme de roman d'une histoire développée dans un film, ou une série télévisée). **Dans sa définition la plus commune, une adaptation cinématographique est basée sur une œuvre existante, le plus souvent une œuvre littéraire.** Cependant, il peut aussi bien s'agir d'une série télévisée, d'une bande dessinée ou encore d'un jeu vidéo.

III L'ADAPTATION CINÉMATOGRAPHIQUE : UNE OEUVRE À PART ENTIÈRE

Une adaptation est bien souvent envisagée sous l'angle de la fidélité ou de la trahison à l'œuvre. Cette conception suggère cependant que le cinéma et la littérature disposent des mêmes moyens d'expression et qu'une adaptation cinématographique en serait une traduction littérale. Or, tous les éléments ne sont pas concrètement transposables à l'écran.

L'adaptation cinématographique est plutôt le moyen d'inventer une nouvelle œuvre dotée de moyens esthétiques propres et d'un nouvel éclairage. Lorsque le/la réalisateur.rice décide d'adapter une œuvre littéraire, il/elle commence en

effet par se la réapproprier, pour en offrir à son tour sa propre lecture et sa propre interprétation. **L'adaptation est avant tout un travail de réécriture, de création qui nécessite de passer d'un langage à un autre.**

III LA TECHNIQUE DU PAPIER DÉCOUPÉ

Lorsque l'on réalise un film en papier découpé, on utilise des personnages dont chaque partie du corps est découpée dans du papier (noir ou de couleur), puis articulé à la manière de pantins afin de pouvoir être disposés dans toutes les positions.





Les différentes parties du corps sont indépendantes pour pouvoir ensuite, selon les besoins, ne changer que la tête ou les bras par exemple. Pour chaque personnage, il peut y avoir plusieurs fois la même partie du corps : plusieurs sortes de jambes (celles qui sont pliées ou d'autres raides), plusieurs visages (de face, de profil, avec ou sans sourire), etc.

L'animateur.rice place ensuite les personnages au milieu d'un décor, dans la position de son choix, et dispose une caméra au-dessus qui filme image par image. Il ou elle déclenche sa caméra pour prendre une image, modifie un petit peu la position des personnages puis reprend une nouvelle image et ainsi de suite. Lors de la projection sur l'écran, les images défilent très vite, ce qui donne l'impression d'un mouvement réel. Au cinéma, il faut ainsi faire défiler 24 images par seconde pour donner l'illusion du mouvement.

Cette technique d'animation permet de créer des univers très originaux puisque l'on peut utiliser toutes sortes de papiers, de couleurs et de matières dif-

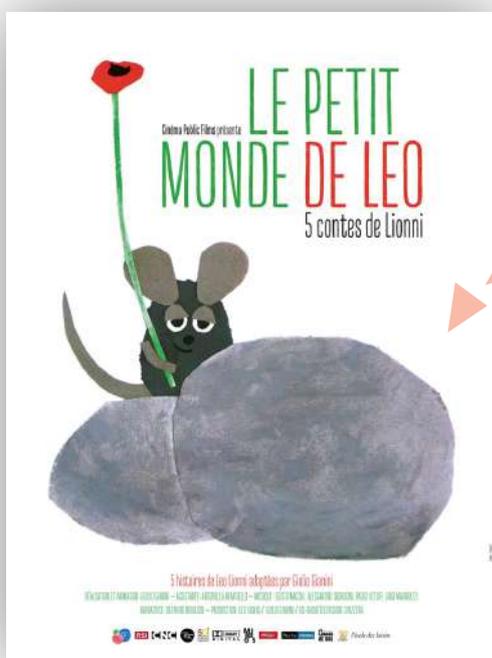
férentes, parfois peints, mais aussi des photos ou encore du tissu pour réaliser des personnages et des décors ! Les Italiens Emanuele Luzzati et Giulio Gianini se sont souvent associés pour réaliser des courts-métrages en papier découpé. Ces films sont aujourd'hui devenus des références dans le domaine !



ÉTAPE 2

AVANT LA PROJECTION

III OBSERVONS L’AFFICHE !



*Que voit-on sur cette affiche ?
Quelles sont ses couleurs ?*

*Quel animal y est représenté ;
que fait-il et quelle émotion
semble-t-il ressentir ?*

Qui peut bien être Léo ?

Vous pouvez télécharger l’affiche en haute définition sur le site Internet du distributeur et l’imprimer en grand format.

http://cinemapublicfilms.fr/films/le_petit_monde_de_leo/

III INTRODUCTION À LA SÉANCE

- On pourra **réexpliquer le terme « court-métrage »** : c’est un film court avec un début, une fin et un générique (liste des personnes qui ont travaillé sur le film : elles peuvent parfois être très nombreuses même pour un film de quelques minutes). Comme chacun dure entre 3 et 14 minutes, on décide d’en sélectionner plusieurs pour faire un programme cohérent et suffisamment long pour le cinéma.
- **Expliquer le titre** : Léo n’est pas un personnage que l’on retrouve dans les films mais le prénom de l’auteur et illustrateur des albums à l’origine de ces adaptations cinématographiques. C’est lui qui a écrit l’album *Pilotin*, dont on a parlé lors de l’étape 1 du parcours. À travers les 5 courts-métrages du programme, nous découvrons son univers.

ÉTAPE 2

PISTES PÉDAGOGIQUES APRÈS LA PROJECTION

Le petit monde de Leo offre de nombreuses pistes d'exploitation. On peut envisager de travailler de façon globale sur l'ensemble du programme ou distinguer chaque histoire que l'on traitera ainsi simultanément, ou enfin en sélectionner seulement certaines.

Cette fiche pédagogique vous propose de traiter les courts-métrages individuellement en revenant sur les personnages et leurs singularités. Si vous le souhaitez, vous pouvez également télécharger le document pédagogique réalisé par le distributeur afin d'aborder la notion de « plan cinématographique », au travers du personnage de Frédéric.

http://www.cinemapublicfilms.fr/films/le_petit_monde_de_leo/

POUR ALLER PLUS LOIN

Deux programmes de courts-métrages à découvrir :

Les Contes de la Mère Poule
Iran, 1992-1998-2000, 46 min, couleurs, sans paroles, animation en tissu découpé.

La Pie Voleuse
Giulio Gianni et Emanuele Luzzati. Italie, 1964-1968-1973, 35min, couleurs, sans paroles, adapté d'Opéras de Rossini, animation en papier découpé.



RACONTER L'HISTOIRE

Demander aux enfants de raconter les cinq histoires fait appel à diverses compétences : pouvoir distinguer les cinq récits, les avoir bien compris, arriver à résumer et à formuler l'histoire. Pour faciliter cet exercice, on pourra travailler à partir des **photogrammes du film** (images issues des films, voir Annexe, page 33 à 37).

À l'oral, décrire les personnages : à quoi ressemblent-ils ? Quels sont leurs traits de caractère et leur rôle dans l'histoire ?

On pourra imaginer le même genre d'exercice sous forme de travaux manuels : dessin, création en volume à partir des personnages ou des décors.

COMPARONS LES IMAGES DES ALBUMS ET DU FILM

Après la projection, vous pouvez proposer aux élèves de **comparer quelques illustrations tirées des albums** (voir p.32) et **quelques photogrammes des films** (voir p. 33 à 37).

Quels sont les points communs et les différences au niveau des couleurs, de la texture, ou encore dans la représentation des personnages ?

Enfin, vous pouvez clore cette activité par la **lecture d'un album en classe**.

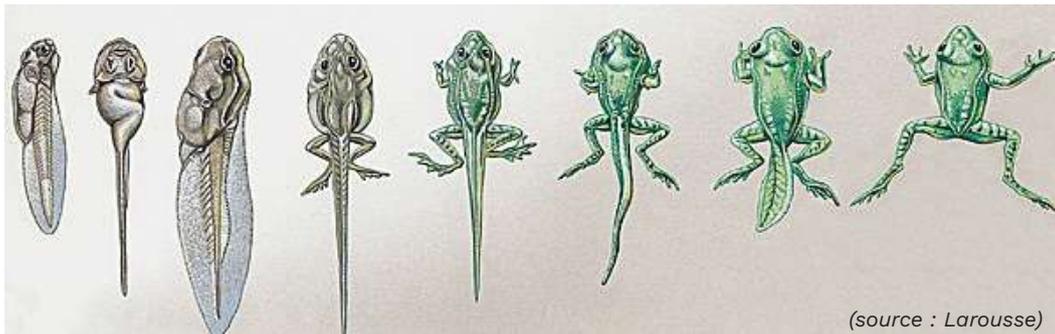
III PISTES PÉDAGOGIQUES FILM PAR FILM

Voici quelques pistes pouvant ouvrir le dialogue en classe avec divers types de questions à poser aux élèves de maternelle.



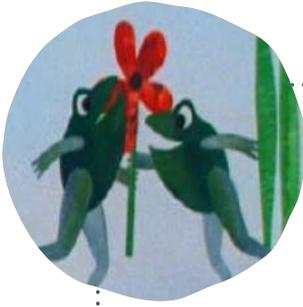
UN POISSON EST UN POISSON (P.33)

- **Qu'est qu'on trouve sur terre, qu'est ce qu'on trouve dans la mer ?**
Donner des exemples vus dans le film et dans la vie réelle des élèves.
- Observer et décrire ensemble la métamorphose du têtard.



CORNELIUS (P.34)

- **En quoi Cornelius est-il différent des autres crocodiles ? Comment se déplace-t-il et qu'aime-t-il faire dans les arbres ?**
Il aime explorer la jungle aux alentours, voir les poissons d'en haut ; il marche debout sur ses deux pattes, à la verticale ; il sait tenir sur la tête et se suspendre aux arbres par la queue.
- **Les enfants aussi savent-ils faire quelque chose de spécial** (toucher le bout du nez avec la langue, claquer des doigts, loucher...) ?
- **Les enfants peuvent-ils citer différents animaux qui se déplacent sur deux pattes (bipèdes) et d'autres qui se déplacent à quatre pattes (quadrupèdes) ?**



C'EST À MOI (P.35) Vrai ou faux ?



- **Au début de l'histoire, les trois grenouilles s'entendent très bien et jouent ensemble.**
Faux : elles passent leur temps à se disputer à propos de tout.
- **Un grand crapaud vient à leur rencontre pour leur dire d'arrêter de se disputer.**
Vrai.
- **Autour de ce lac, il fait toujours très beau et il ne pleut jamais.**
Faux : une grosse tempête éclate.
- **Les trois grenouilles s'entraident lorsqu'elles se retrouvent prises dans la tempête puis deviennent amies.**
Vrai.

Dans l'histoire, on retrouve des grenouilles et un crapaud. Avec les élèves, observer, décrire et comparer ces deux animaux. **Quels sont leurs points communs et leurs différences physiques ?**



PILOTIN (P.36)



- **Qu'est-ce qui différencie Pilotin des autres poissons de son banc ?**
Il est noir alors que les autres sont rouges ; il cherche à changer les choses ; il aime explorer l'océan, etc.
- **Quel animal chasse les petits poissons ? Quelle idée Pilotin trouve-t-il pour s'en débarrasser ?**
C'est un plus gros poisson qui les chasse ; les petits poissons se regroupent pour donner l'illusion qu'ils sont un seul et même grand poisson pour impressionner les prédateurs.
- **La morale de l'histoire : uni.e.s, nous sommes plus forts. Que comprennent les élèves à cette phrase ?**



FRÉDÉRIC (P.37)

- **Pourquoi Frédéric est-il différent des autres mulots ?**
Alors que tout le groupe travaille à faire des provisions de nourriture pour l'hiver, Frédéric, de son côté, collecte les couleurs, la chaleur du soleil, les mots. L'hiver venu, cela lui servira pour raconter des histoires à son groupe. C'est pourquoi, il est considéré comme un poète.
- Les quatre saisons : **Les élèves connaissent-ils les quatre saisons ? Qu'est-ce que chacune d'entre elles leur évoque** (mot, activité, météo, etc.) ?
- L'hibernation : « Hiberner », cela ressemble au mot « hiver ». **Selon les élèves, qu'est ce que cela peut-il bien signifier ? Peuvent-ils citer des animaux qui hibernent ?**

QU'EST-CE QUE L'HIBERNATION ?

L'hibernation concerne uniquement les animaux ne produisant pas assez de chaleur pour survivre à l'hiver (ex : rongeurs, ours, hérisson, etc.).

L'animal se met « au ralenti » en raison d'un manque de chaleur. L'hibernation désigne ainsi une diminution de la température d'un animal pendant plusieurs jours, voire plusieurs semaines pour lui permettre de conserver son énergie durant l'hiver.

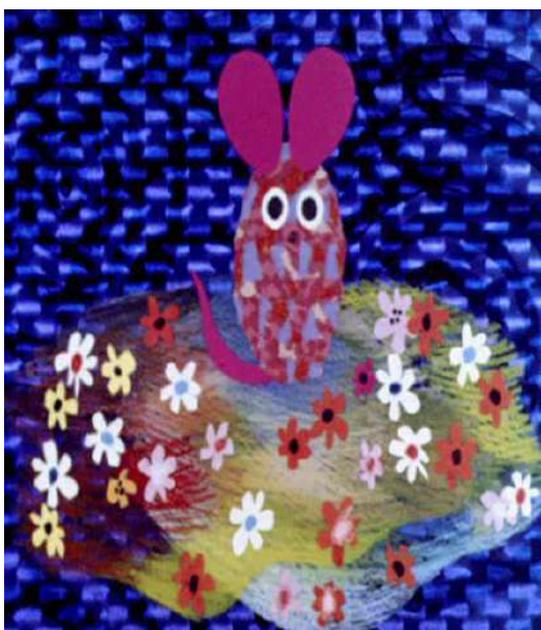
Plusieurs mois avant la période d'hibernation, les animaux consomment énormément de nourriture et en stockent également beaucoup dans leur terrier.

Le terrier est un lieu très important pour l'hibernation ! L'animal le choisit de façon à ce que la température à l'intérieur soit relativement constante. Il le remplit de brindilles, de feuillages afin de se faire un petit lit douillet. Au moment d'hiberner, il se met dans la position qui lui permettra de perdre le minimum de chaleur. Il se met le plus souvent en boule.

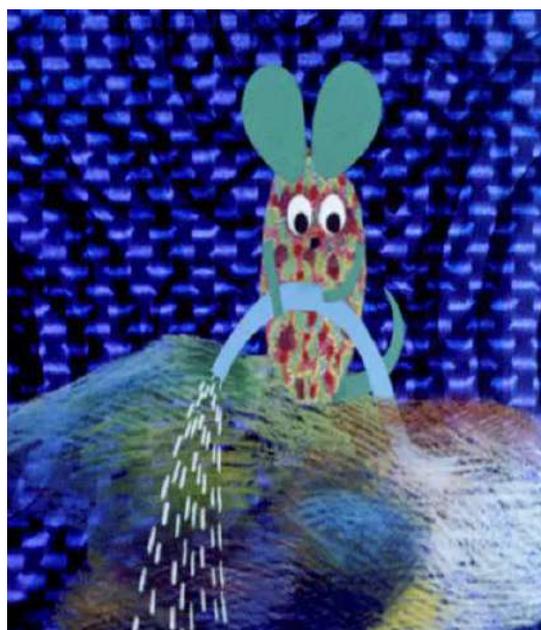
Source : <http://sciencejunior.fr/animaux/pourquoi-certains-animaux-hibernent-ils>

ÉTAPE 2

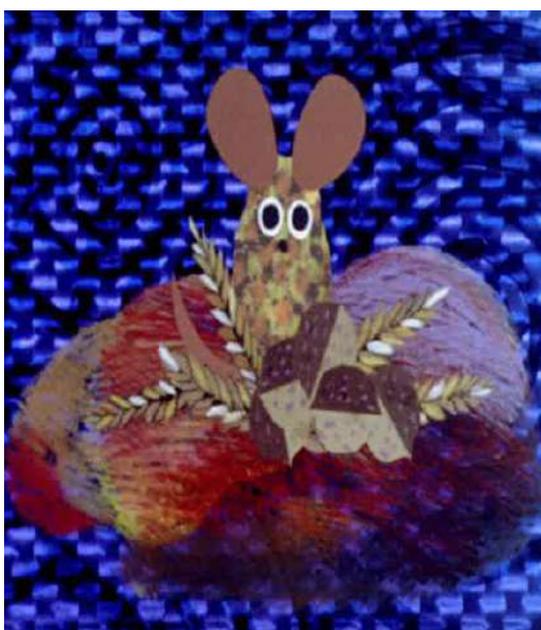
ACTIVITÉ MANUELLE POSSIBLE : PEINTURE À L'ÉPONGE



PRINTEMPS



ÉTÉ



AUTOMNE



HIVER

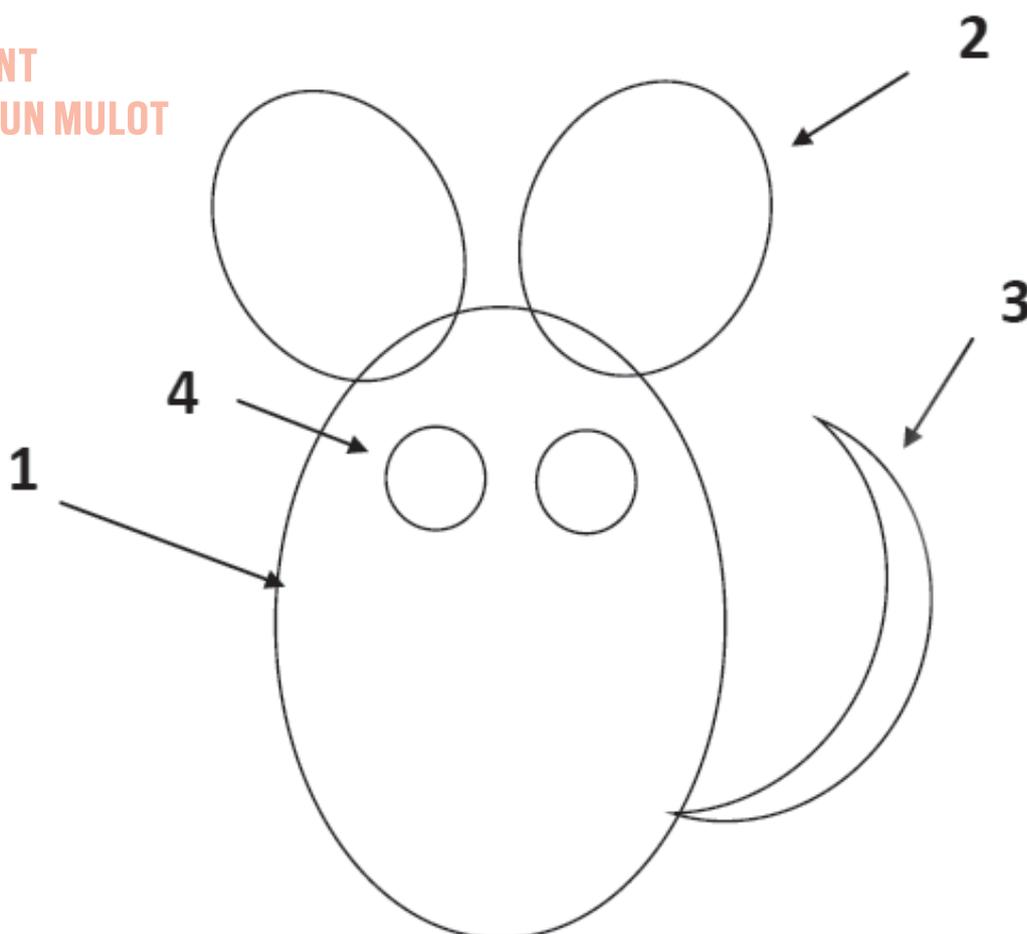
III L'ACTIVITÉ ÉTAPE PAR ÉTAPE

1. Prenez exemple sur le motif de mulot simplifié (ci-dessous) et reproduisez le sur du papier blanc cartonné (un par enfant).
2. Montrez les images ci-dessus aux enfants. Savent-ils reconnaître les saisons ? Comment ? Pourquoi ?
3. Distribuez un mulot et trois morceaux d'éponge à peinture par enfant.
4. L'enfant choisit trois couleurs de peinture, puis peint à l'éponge.
5. Une fois son dessin sec, il/elle pourra le décorer davantage avec des gommettes.
6. Vous pourrez ensuite décorer la classe ou bien le couloir en accrochant ces œuvres au mur !

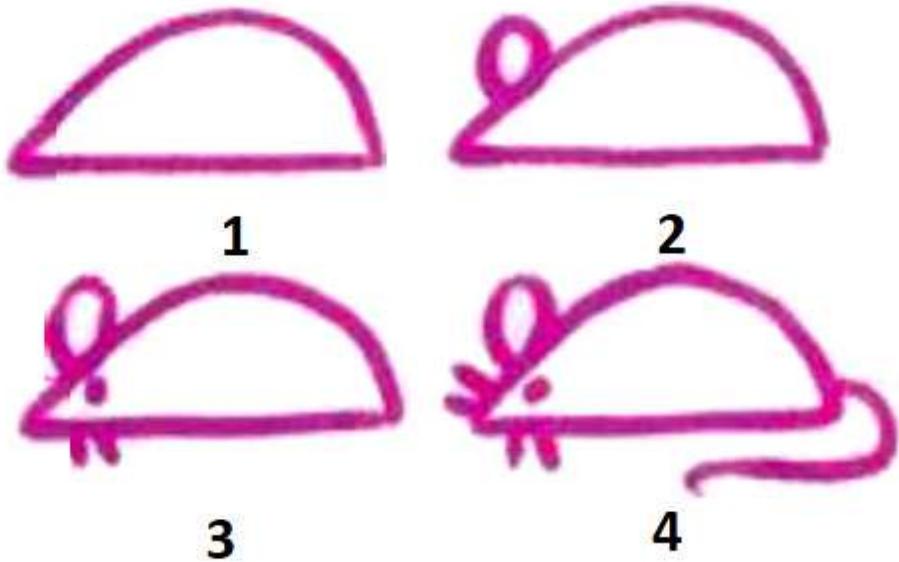
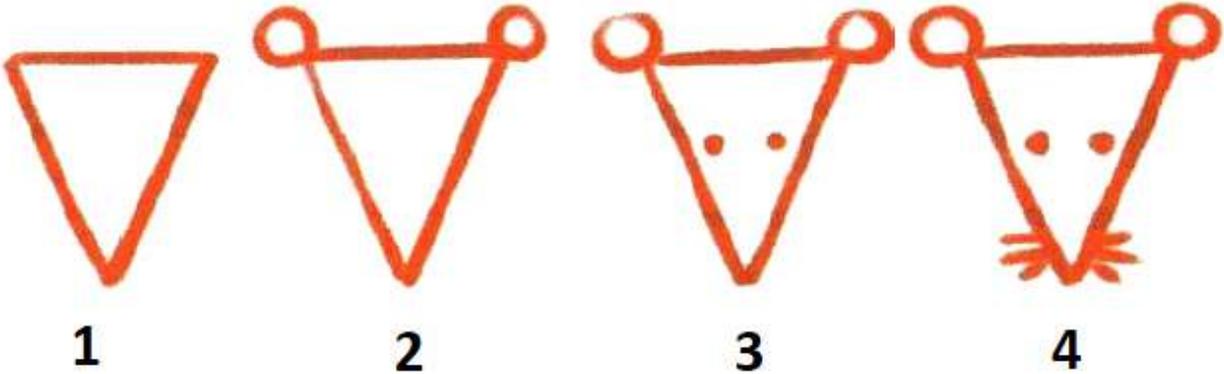
MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Papier cartonné blanc
- Ciseaux
- Éponges
- Peinture de plusieurs couleurs
- Récipients
- Gommettes (facultatif)

III COMMENT DESSINER UN MULOT



Pour les plus avancé.e.s dans la première activité, notamment pour les grandes sections, vous pouvez leur montrer plusieurs modèles afin d'apprendre à dessiner un mulot de manière simplifiée.



LEO LIONNI ET GIULIO GIANINI

OUTILS PÉDAGOGIQUES AUTOUR DU PROGRAMME DE COURTS- MÉTRAGES *LE PETIT MONDE DE LEO*

Vous pouvez télécharger gratuitement l'affiche du programme, des visuels, le dossier de presse, un dossier pédagogique ou encore un document atelier sur la page du programme réalisé par le distributeur : http://www.cinemapublicfilms.fr/films/le_petit_monde_de_leo/

BIBLIOGRAPHIE NON EXHAUSTIVE DE LEO LIONNI

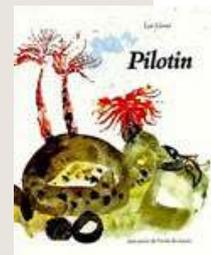
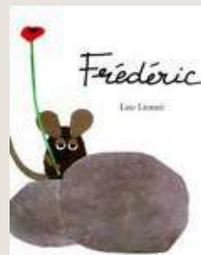
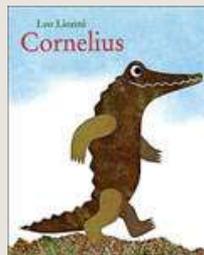
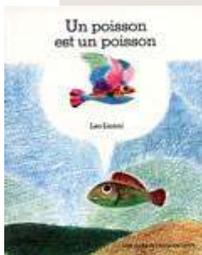
- Petit-Bleu et Petit-Jaune, 1970.
- Maison la plus grande du monde (La), 1971.
- Poisson est un poisson (Un), 1972.
- Pilotin, 1973.
- Frédéric, 1975.
- Pezzetino, 1977.
- Histoire de caméléon (Une), 2000.
- Frédéric et compagnie, 2002.
- Tico et les ailes d'or, 2012.

FILMOGRAPHIE NON EXHAUSTIVE DE GIULIO GIANINI (ANIMATION EN PAPIER DÉCOUPÉ)

- La Pie Voleuse, 1965.
- L'italienne à Alger, 1968.
- Ali Baba, 1970.
- La Flûte enchantée, 1978.
- Le Duo des chats, 1985.



LES ALBUMS DE LEO LIONNI PRÉSENTS DANS LE PROGRAMME DE COURTS-MÉTRAGES



É T A P E 3

VISITE

AQUARIUM DE LA PORTE DORÉE

DURÉE : 1H00-1H15 - EN SORTIE

ÉTAPE 3

DÉROULÉ DE LA VISITE



AQUARIUM TROPICAL

Pour la troisième étape du parcours, nous proposons une sortie à l'Aquarium tropical du Palais de la Porte Dorée.

Situé à la frontière du bois de Vincennes, ce palais au style Art Déco des années 1930 accueille en son sein le Musée national de l'Immigration, et l'Aquarium Tropical de Paris.

Chaque classe ira à la rencontre du milieu aquatique : crocodiles, tortues et autres poissons étonnants.

Un.e intervenant.e de la Ligue de l'enseignement animera une visite guidée de l'aquarium pour **leur faire découvrir les difficultés liées à la coexistence entre différentes espèces mais aussi la complémentarité entre les poissons et leur milieu.**



AVANT LA VISITE

DOSSIER POUR LES ENSEIGNANTS



AQUARIUM TROPICAL
DE LA PORTE DORÉE



Afin d'accompagner les enseignant.e.s du mieux possible, l'Aquarium tropical de Paris propose une série de dossiers pour permettre aux adultes de répondre aux questions des plus petits.

Parmi les documents proposés, vous pourrez trouver des dossiers sur des espèces en particuliers (comme les crocodiles, les récifs coralliens, les requins...) ainsi que sur leur biologie (respiration, locomotion, défense, nutrition, respiration, ...).

Ressources :

<https://www.aquarium-tropical.fr/pedagogie/avant-la-visite/les-documents-pour-comprendre>

En plus des dossiers, l'Aquarium tropical a réalisé trois vidéos, en lien avec le « vivre ensemble » entre les différentes espèces sous-marines : le corail et ses zooxanthelles, l'anémone et le poisson-clown, la crevette-pistolet et le gobie.

Ressource :

<https://www.aquarium-tropical.fr/ressources/des-vidéos-pour-comprendre/les-associations-entre-especes>



NOTIONS ABORDÉES LORS DE LA VISITE



Le **périophtalme** (aussi appelé Gobie des mangroves) peut par exemple vivre provisoirement hors de l'eau. Sa respiration s'effectue alors par sa peau. Il se déplace avec agilité sur le sable ou la vase grâce à de puissantes nageoires.

III L'ALIMENTATION ET LA RESPIRATION DES ESPÈCES AQUATIQUES

Les **animaux carnivores vivent ensemble** ; ils ne sont pas en concurrence car ils ne mangent pas la même chose. Ces chasseurs à l'affût mènent une coexistence pacifique car ils n'ont **pas le même appareil buccal**.

Pour respirer le poisson ouvre la bouche. Des opercules (branchies) s'ouvrent en même temps et expulsent l'air. Certaines espèces de poissons ne vivent pourtant pas en permanence dans l'eau.

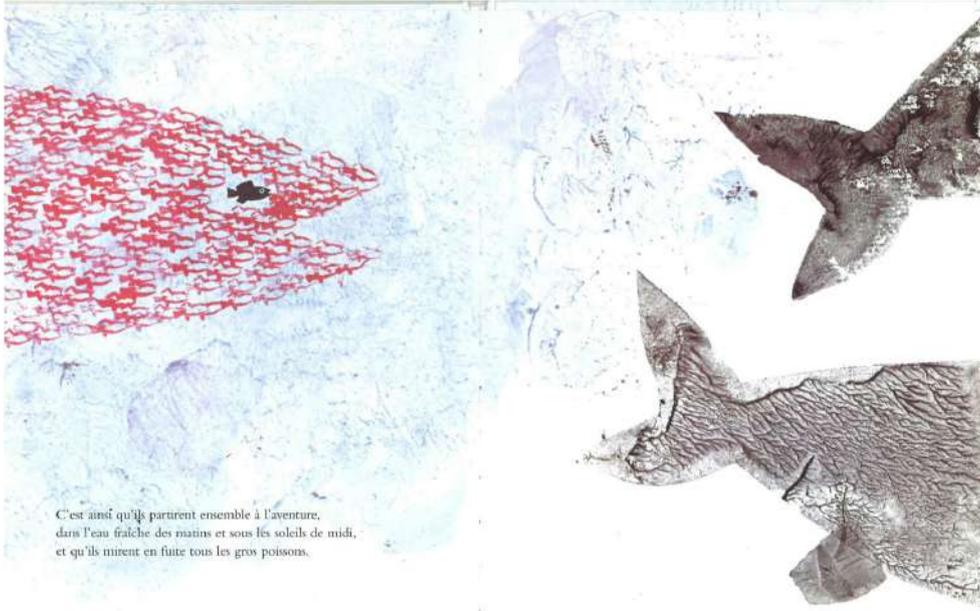


III L'UNION DU GROUPE

Certaines espèces **vivent en banc**, c'est-à-dire en groupe uni. C'est par exemple le cas des piranhas rouges qui, particulièrement dangereux quand ils sont affamés, attaquent leur proie ensemble. Les poissons forment un banc également quand ils sont en danger : « **Ensemble on est plus fort** ».



IMAGES ISSUES DE L'ALBUM *PILOTIN*



C'est ainsi qu'ils partirent ensemble à l'aventure,
dans l'eau fraîche des matins et sous les soleils de midi,
et qu'ils mirent en fuite tous les gros poissons.



Mais il découvrit bientôt les mille merveilles qui peuplent la mer.
En allant de l'une à l'autre,
il reprit courage et se sentit moins malheureux.
Il vit une méduse belle comme une gelée d'arc-en-ciel...



ANNEXE

PHOTOGRAMMES ISSUS DES COURTS-MÉTRAGES *LE PETIT MONDE DE LÉO*

UN POISSON EST UN POISSON



ANNEXE

PHOTOGRAMMES ISSUS DES COURTS-MÉTRAGES *LE PETIT MONDE DE LÉO*

CORNELIUS



ANNEXE

PHOTOGRAMMES ISSUS DES COURTS-MÉTRAGES *LE PETIT MONDE DE LÉO*

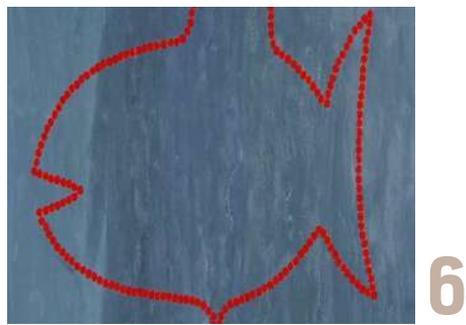
C'EST À MOI



ANNEXE

PHOTOGRAMMES ISSUS DES COURTS-MÉTRAGES *LE PETIT MONDE DE LÉO*

PILOTIN



ANNEXE

PHOTOGRAMMES ISSUS DES COURTS-MÉTRAGES *LE PETIT MONDE DE LÉO*

FRÉDÉRIC

