

Rosille la chenille

de Céline Lamour-Crochet et Laura Phelipon

À l'abri sous une feuille d'arbre se trouve un petit œuf, un tout petit œuf blanc.
Par une matinée ensoleillée, le petit œuf se met à bouger puis à se craqueler.
Une minuscule chenille, Rosille, pointe alors le bout de son nez...

Rosille la chenille

EDITIONS EBLA
COLLECTION MERVEILLE

De : Céline Lamour-Crochet
illustré par : Laura Phelipon

EAN : 9782362040276

20 x 20 cm

couverture cartonnée

Dos carré collé cousu

dans la même collection :

• **Gare à Oscar !**

de Christelle Vallat

illustré par Julia Delarue

• **Au fond de la flaque**

de Céline Lavignette-Ammoun

illustré par Leïla Brient

thèmes :

chenille, métamorphose, couleurs,
symétrie, chaîne alimentaire



Objectifs :

PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CREEER :

- réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé
- adapter son geste aux contraintes matérielles

DECOUVRIR LE MONDE :

- se repérer dans l'espace : se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi (travail sur la symétrie)
- associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée

Pour aller plus loin :

POUR METTRE EN PLACE UN ELEVAGE DANS LA CLASSE :

- Il existe de nombreuses pistes pédagogiques pour mettre en place un élevage de chenille dans sa classe. La piste ici proposée est celle de l'OPIE : Office Pour les Insectes et leur Environnement.

[HTTP://WWW.INSECTES.ORG/ELEVAGE/PAPILLONS-INSECTES.HTML](http://www.insectes.org/elevage/papillons-insectes.html)

- A noter aux Editions Ebla : Dans la collection *Construire des savoirs Pas à Pas*, le titre « **Expérimenter en sciences au quotidien (tome 1)** » propose des pistes pour mettre en place des ateliers scientifiques à l'école maternelle notamment autour de la chenille et du papillon.

www.ebla-editions.fr

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS :

Les déplacements contribuent à installer chez l'enfant les bases de son répertoire moteur et le conduisent à une meilleure connaissance de son schéma corporel.

- **Les uns derrière les autres**, les enfants forment le corps de la chenille (en colonne) debout les jambes écartées. Chaque enfant doit tenir les épaules du camarade placé devant lui. Au signal donné, l'enfant en tête de chenille se retourne et passe à quatre pattes ou en rampant, entre les jambes de ses pairs. Rendu au bout de la colonne, il se replace à la queue et crie le prénom du joueur à l'avant...
- **Plusieurs files constituées de 4 ou 5 enfants** qui se tiennent par les épaules et évoluent dans l'espace sur une musique ou une comptine : Ils doivent prendre soin de ne pas se rencontrer. A la fin de la comptine, le premier passe à la queue et c'est au tour du deuxième de conduire la chenille... ainsi de suite jusqu'au dernier.



1. Arts visuels : créer des fonds de matière

L'album *Rosille la Chenille* est réalisé sur de grands fonds, aplats de couleurs. Les matières sont riches et variées comme le tronc de l'arbre, l'œuf, le ciel orageux ou encore la prairie. Les enfants observeront et compareront deux fonds verts : celui de la prairie avec des effets de matière et celui avec des motifs graphiques.



1• TRAVAILLER LES FONDS POUR OBTENIR DE LA MATIERE

Les élèves réaliseront des fonds avec pour consigne de « créer de la matière, des effets » : des effets de sombres / clairs , épais / fins, des tâches, doivent apparaître. On laissera le temps aux enfants d'expérimenter différentes techniques. La seule contrainte proposée ici est de travailler le blanc, permettant ainsi lors de bilan autour des réalisations, de mieux comparer les effets obtenus.

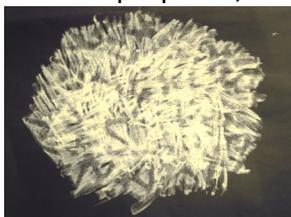
peinture : gouache + farine ou sable.

papiers : papiers de soie, papiers calque superposés

matières naturelles : des épines de pins, des feuilles d'arbres, mélangées dans de la gouache

craie grasse : recherche d'empreintes de chaussures, grilles, tronc d'arbre par frottage

tissu : superposés, collés, découpés...



traces par frottage



papiers superposés



gouache et farine



gouache et effets avec différents pinceaux

2• METTRE EN RELIEF DES MOTIFS GRAPHIQUES

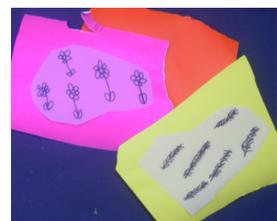
À partir d'échantillons de tissus collectés :

On privilégiera des tissus à motifs graphiques blancs par exemple sur un fond uni.

Les élèves trieront puis observeront ces échantillons, et choisiront un motif qu'ils répèteront sur du papier calque avant de le superposer sur un fond de couleur, comme des chutes de papier affiche par exemple.



échantillons de tissus



motifs graphiques sur fonds de couleurs



craie grasse blanche et encrage

Réaliser les motifs à la craie grasse, mettre en valeur ces motifs :

Les élèves reprendront un motif puis le réaliseront à la craie grasse (blanche de préférence) avant de recouvrir leur feuille d'encre. Ils constateront les effets obtenus : l'encre révèle les motifs et les met en valeur.



2. Les ailes de papillon découverte de la symétrie

Le travail sur les papillons, et plus particulièrement ses ailes donneront matière à aborder la symétrie. L'observation de tâches d'encre réalisées par symétrie conduira l'enseignant à proposer aux élèves des jeux, découpages, collages autour de cette notion.

1• DECOUVRIR LA SYMETRIE : LES AILES DU PAPILLON

Pliage

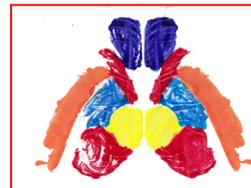
Les enfants prennent une feuille et la plient en deux. En fonction de leur âge et de leurs capacités motrices, on insistera sur la consigne : les deux côtés de la feuille doivent se superposer parfaitement.

Les tâches à l'encre

L'enfant réalise des tâches d'encre sur l'un des côtés de la feuille. L'enseignant pourra observer si l'enfant réalise ses tâches avec une intention ou non, au hasard ou non.

Nouveau pliage !

Les élèves replient leur feuille en suivant très exactement la pliure déjà tracée. Puis ils ouvrent leur feuille et constatent les effets de symétrie.



2• MANIPULER POUR COMPRENDRE LA SYMETRIE

Préparation des jeux

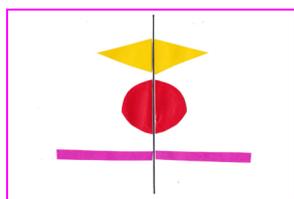
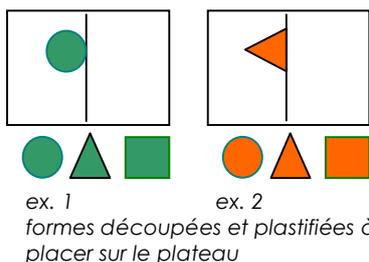
L'enseignant préparera des planches de jeux : il plastifiera des formes géométriques pour favoriser la manipulation de ses élèves.

Jeu avec une forme, une couleur

L'enfant doit choisir et placer la forme correspondante : dans le premier exemple toutes les formes sont de la même couleur, l'élève doit choisir le rond et venir le placer le long de l'axe de symétrie. Dans l'exemple 2, l'élève doit choisir le triangle et le faire pivoter.

Jeu avec plusieurs formes

Les couleurs vont aider les élèves à trouver la bonne forme, la difficulté sera de positionner correctement chaque forme.



formes découpées et plastifiées placées en symétrie

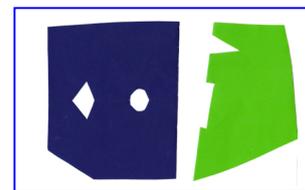
3• DECOUPER POUR EXPERIMENTER LA SYMETRIE

A partir de chutes de papier

Les élèves plient en deux de petites chutes de papier, ils découpent une forme et une seule dans la pliure, puis ouvrent leur papier.

Réalisation de napperons

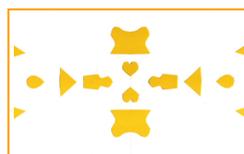
Les élèves plient en deux une feuille de papier et découpent plusieurs formes côté pliure. Ils ouvrent la feuille et constatent les effets : un axe de symétrie. Ils réalisent le même travail mais cette fois dans un papier plié en 4 pour obtenir deux axes de symétrie.



formes découpées dans la pliure : le papier bleu est ouvert.



napperon :
1 axe de symétrie



napperon :
2 axes de symétries



3. découverte du monde : un jeu mathématiques

La chenille est souvent utilisée dans les jeux de plateaux, ressources riches d'apprentissage à l'école maternelle. Outre la dimension sociale et civique, ils développent aussi des compétences en découverte du monde. Le jeu proposé ici est un jeu mathématiques.

Matériel :

- 6 plateaux
- 1 dé
- jetons de couleurs

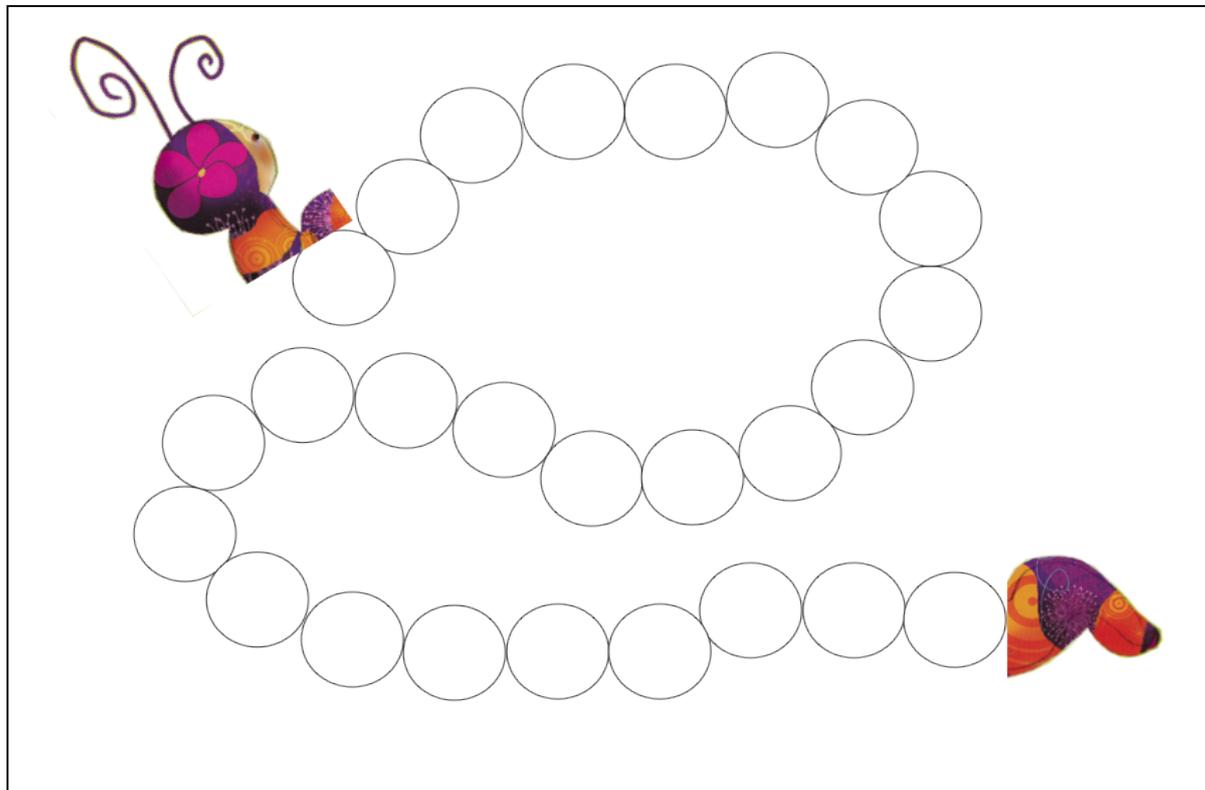


Règle :

- Chaque joueur lance à tout de rôle son dé et place autant de jetons sur le corps de la chenille que le nombre indiqué sur le dé.
- Le premier joueur qui atteint la queue de *Rosille la Chenille* a gagné !

Variantes :

- Pour un premier jeu en petite section, on pourra proposer aux élèves de ne jouer qu'avec un seul dé de couleur : le plateau devra donc être adapté : la chenille n'aura qu'un nombre restreint d'anneaux correspondant au nombre de couleurs du dé. L'objectif étant alors de comprendre les règles d'un jeu collectif comme attendre son tour par exemple, de faire correspondre la couleur obtenue sur le dé avec la couleur de ses jetons.
- On simplifiera le jeu en proposant aux élèves de jouer avec un dé de 0 à 4.



à agrandir au format A4 et à plastifier.

