

Dossier pédagogique
de l'enseignant.e
avec **Splat**

Classe de
grande section



Pour vous accompagner toute l'année

 Activités inspirées des albums

 Conforme aux programmes

Martine Descouens
Enseignante

 Nathan



Martine Descouens
Enseignante



Table des matières



THÈME 1

À LA DÉCOUVERTE DES ANIMAUX AVEC SPLAT

ÉTAPE 1 : Regrouper des animaux selon leurs caractéristiques p.2
 Domaine : Explorer le monde du vivant
 Objectif : Identifier, nommer ou regrouper des animaux en fonction de leurs caractéristiques
 1^{er} temps : collectif, activité orale p.2
Fiche élève n°1 p.3
 2^e temps : collectif, activité orale p.4
Fiche enseignant(e) n°1 p.5

ÉTAPE 2 : S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des animaux p.6
 Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
 Objectif : Réaliser des compositions plastiques planes ou en volume
 1^{er} temps : collectif, activité orale p.6
 2^e temps : individuel p.6
Fiche enseignant(e) n°2 p.7

ÉTAPE 3 : Écrire sur le thème des animaux p.8
 Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions/L'écrit
 Objectif : Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement
 1^{er} temps : collectif, activité orale et écrite (dictée à l'adulte) p.8
 2^e temps : individuel p.8
 3^e temps : collectif p.8
Fiche élève n°2 p.9

ÉTAPE 4 : Les animaux et leur représentation (1) p.10
 Domaine : Acquérir les premiers outils mathématiques
 Objectif : Explorer des formes / Reproduire un assemblage à partir d'un modèle
 1^{er} temps : collectif p.10
 2^e temps : individuel p.10
Fiche enseignant(e) n°3 p.11
Fiche enseignant(e) n°3 bis p.11
Fiche élève n°3 p.12

ÉTAPE 5 : Les animaux et leur représentation (2) p.13
 Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
 Objectif : Observer et comprendre des images
 1^{er} temps : collectif, activité orale p.13
 2^e temps : individuel p.13
 3^e temps : collectif p.13
Fiche élève n°4 p.14
Fiche enseignant(e) n°4 p.15-16

THÈME 2

IL ÉTAIT UNE FOIS... LES CONTES AVEC SPLAT



ÉTAPE 1 : Connaître/reconnaître quelques contes du patrimoine p.2
 Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions/ La littérature de jeunesse à l'école maternelle
 Objectif : Consolider une culture littéraire commune, à travers quelques contes patrimoniaux
 1^{er} temps : collectif, activité orale p.2
 2^e temps : individuel p.3
Fiche élève n°1 p.4

ÉTAPE 2 : Se familiariser avec des personnages de contes traditionnels p.5
 Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions/La compréhension des récits de fiction
 Objectif : Repérer, reconnaître et comprendre les personnages
 1^{er} temps : collectif, activité orale p.5
 2^e temps : individuel p.5
Fiche élève n°2 p.6
 3^e temps : collectif, activité orale p.7



ÉTAPE 3 : S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des personnages de Splat fait son spectacle !	p.8
Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	
Objectif : Réaliser des compositions plastiques planes ou en volume	
1 ^{er} temps : collectif, activité orale	p.8
2 ^e temps : individuel	p.8
Fiche enseignant(e) n°1	p.9
ÉTAPE 4 : S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des contes	p.10
Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	
Objectif : Réaliser des compositions plastiques planes ou en volume	
1 ^{er} temps : collectif, activité orale	p.10
2 ^e temps : individuel	p.10
Fiche enseignant(e) n°2	p.12
ÉTAPE 5 : Participer à un jeu dansé sur le thème de Cendrillon	p.13
Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	
Objectif : Coordonner ses gestes et ses déplacements lors de jeux dansés	

THÈME 3

EN CUISINE AVEC SPLAT

ÉTAPE 1 : Sucré ou salé ?	p.2
Domaine : Explorer le monde du vivant	
Objectif : Développer ses aptitudes sensorielles pour distinguer des réalités gustatives ; les comparer, les classer, les décrire grâce au langage	
1 ^{er} temps : collectif, activité orale	p.2
2 ^e temps : collectif, activité orale puis écrite	p.3
3 ^e temps : collectif, activité orale puis écrite	p.3
4 ^e temps : individuel, activité écrite	p.4
Fiche élève n°1	p.5
ÉTAPE 2 : Les Splatartines	p.6
Domaine : Explorer le monde du vivant	
Objectif : Enrichir et développer ses aptitudes sensorielles	
1 ^{er} temps : collectif, activité orale	p.6
2 ^e temps : collectif puis individuel	p.6
Fiche enseignant(e) n°1	p.7
3 ^e temps : collectif, activité orale puis écrite	p.8
Fiche élève n°2	p.9
Fiche enseignant(e) n°2	p.10
ÉTAPE 3 : Cuisiner ou bricoler ?	p.11
Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (en lien avec Explorer le monde des objets)	
Objectif : Enrichir le vocabulaire/Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu	
1 ^{er} temps : collectif, activité orale	p.11
2 ^e temps : collectif, activité orale	p.11
3 ^e temps : individuel	p.12
Fiche élève n°3	p.13
ÉTAPE 4 : Un super gâteau extra-génial !	p.14
Domaine : Explorer le monde de la matière	
Objectif : Utiliser des outils et des matériaux adaptés à des actions techniques spécifiques	
1 ^{er} temps : individuel puis collectif	p.14
Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	
Objectif : Réaliser des compositions plastiques en volume	
2 ^e temps : individuel	p.14
Étape 5 : Le Mémo des gâteaux	p.15
Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	
Objectif : Échanger et réfléchir avec les autres	
1 ^{er} temps : collectif, activité orale	p.15
2 ^e temps : collectif, activité orale	p.15
Fiche enseignant(e) n°3	p.16





POURQUOI UN DOSSIER PÉDAGOGIQUE SPLAT ?

Splat est un personnage sympathique, étourdi et farfelu, idéal pour incarner la mascotte d'une classe. Les élèves s'attacheront à ce chat malicieux, fil rouge qui relie, sur l'année, les activités thématiques variées de ce dossier.

À QUI S'ADRESSE CE DOSSIER ?

En priorité aux enseignant(e)s de Grande section, mais aussi à ceux de Moyenne section avec d'éventuels ajustements.

QUE CONTIENT-IL ?

Pour chaque thème, des propositions d'activités « clé en main », décrites pas à pas, des fiches à photocopier à destination des élèves, des fiches enseignant(e) pour faciliter la mise en œuvre des séquences.

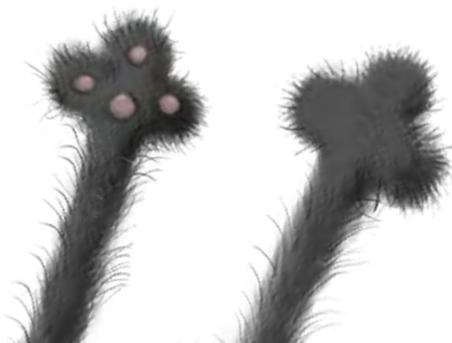
Toutes les pistes proposées dans le dossier respectent les préconisations des programmes du cycle 1, et balayent les 5 domaines d'apprentissage :

- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
- Agir, s'exprimer comprendre à travers l'activité physique
- Agir s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
- Acquérir les premiers outils mathématiques
- Explorer le monde

Les activités sont déclinées à l'écrit ou à l'oral, individuellement ou collectivement ; elles mêlent arts plastiques, jeux de société, expériences, devinettes, situations de langage diverses, en maintenant toujours un lien avec l'univers de Splat.

Y A-T-IL DES ACTIVITÉS PRÉALABLES À LA PRISE EN MAIN DE CE DOSSIER ?

Les thèmes sont déclinés chacun en lien avec un album de la collection Splat. Il faudra procéder en amont à une lecture intégrale de chaque album support puis à quelques relectures afin de consolider la compréhension de l'histoire, du lexique, des liens entre les personnages... Enfin, des activités de compréhension plus approfondies pourront être menées.



COMMENT S'ORGANISE-T-IL ?

En trois thèmes motivants pour des élèves de Cycle 1 : les animaux, les contes et l'alimentation/le goût.

Chacun est décliné à partir d'un album de la collection *Splat*, de Rob Scotton : *Splat et la sortie de classe*, *Splat fait son spectacle !*, *Splat est un vrai chef !*.

L'enseignant(e) est libre d'aborder ces thèmes dans l'ordre et au moment de l'année qui lui conviennent, afin que les pistes proposées s'insèrent au mieux dans la programmation de sa classe.

Chaque thème est traité en 4 ou 5 étapes, elles-mêmes rythmées en plusieurs temps distincts.

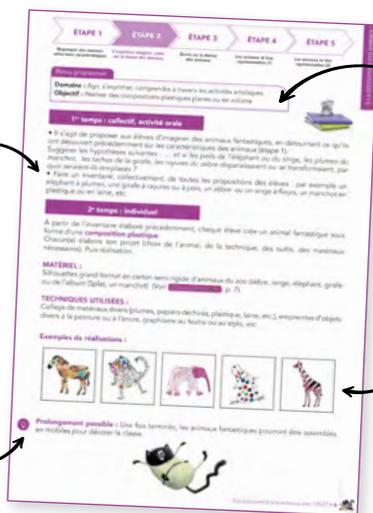
Le temps consacré à chaque étape variera selon le profil de la classe et les éventuelles autres activités menées autour du thème.

Certaines étapes demandent plusieurs séances sur plusieurs jours d'affilée, d'autres s'étaleront sur plusieurs semaines.

Les thèmes pourront être répartis librement au fil de l'année ou s'insérer dans des temps forts de la classe, tels La semaine du goût® (thème 3), une sortie en lien avec les animaux (thème 1), un spectacle, la venue en classe d'une(e) conteur(euse) (thème 2), etc.

Une démarche expliquée pas à pas

Des pistes pour aller plus loin



Un affichage des domaines abordés et des objectifs visés

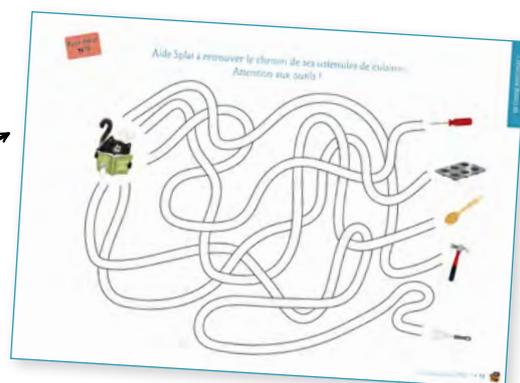
Des exemples de réalisations



Des fiches enseignant(e) pour des activités « clé en main »



Des fiches élèves prêtes à l'emploi



À la découverte des animaux avec **Splat**



RÉSUMÉ DE L'ALBUM SUPPORT

Aujourd'hui Splat est très excité car il va au zoo avec sa classe. Ses camarades veulent découvrir les girafes, les éléphants, les singes. Mais Splat, lui, rêve de voir... les manchots. Hélas la visite ne se passe pas exactement comme il l'aurait souhaité ! Pourtant, grâce à Harry Souris, Splat rencontrera tout de même des manchots... ailleurs qu'au zoo !



ÉTAPE 1

Regrouper des animaux selon leurs caractéristiques

ÉTAPE 2

S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des animaux

ÉTAPE 3

Écrire sur le thème des animaux

ÉTAPE 4

Les animaux et leur représentation (1)

ÉTAPE 5

Les animaux et leur représentation (2)

Activités préalables

Durant la ou les semaines qui précèdent l'approche de ce thème, procéder à une première lecture intégrale de l'album *Splat et la sortie de classe*.

Puis proposer quelques relectures afin de s'assurer de la compréhension de l'histoire, du lexique utilisé. Des activités plus approfondies de compréhension pourront être menées.

(Voir programmes du Cycle 1, Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions/L'écrit/Écouter de l'écrit et comprendre - la littérature de jeunesse).

N.B. : L'ordre des activités proposées pour exploiter le thème des animaux peut être modulé par l'enseignant(e), selon la programmation prévue pour sa classe.

Ces activités auront toute leur place par exemple en lien avec une sortie dans un parc animalier, avec un travail sur le classement des animaux ou plus généralement dans un cycle autour des manifestations du vivant. (Voir programmes du Cycle 1, Explorer le monde du vivant).

Mémo programmes

Domaine : Explorer le monde du vivant

Objectif : Identifier, nommer ou regrouper des animaux en fonction de leurs caractéristiques

1^{er} temps : collectif, activité orale

- Répertorier les animaux présents dans l'histoire *Splat et la sortie de classe*, sans oublier Splat lui-même, ses camarades et Harry : chats, souris, éléphant, girafe, manchots, singe. Les reconnaître, savoir les nommer, les décrire, les comparer (en termes de taille, de caractéristiques physiques).

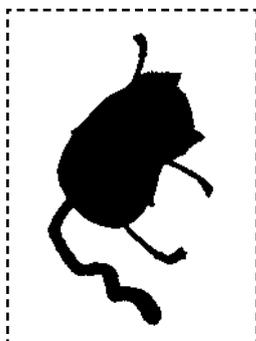
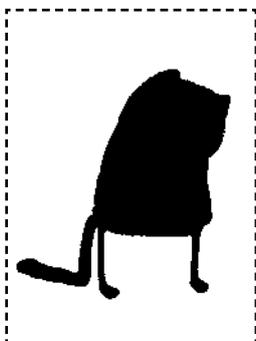
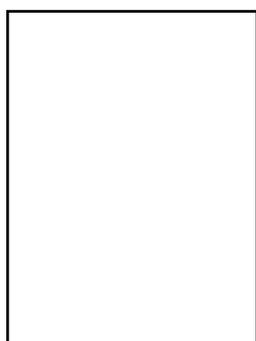
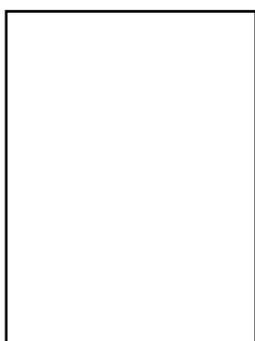
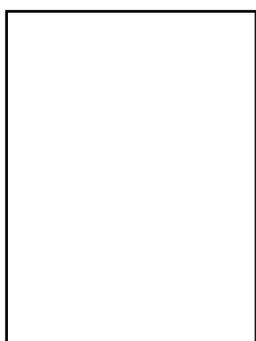
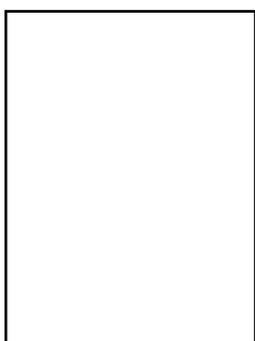
Connaître et utiliser à bon escient le lexique désignant les diverses parties de leur corps (pattes, trompe, moustaches, museau, queue, nageoires, etc).

- Projeter ou montrer aux élèves la page 6 de l'album, les laisser réagir. Constaté que l'ombre de Splat représente un manchot, que les deux animaux ont exactement la même position, Splat imitant un manchot aux gros yeux ronds qui marche en se dandinant. Remarquer la position des pattes de Splat/des nageoires du manchot ; de leur tête ; de la queue de Splat ; l'inclinaison de leur corps. Les élèves pourront mimer eux-mêmes la position des deux animaux.

- Proposer la **Fiche élève N°1** (p. 3) sur laquelle les élèves devront associer chaque image de Splat à son ombre, en prenant pour indices la position de son corps, de ses pattes de sa queue, de ses oreilles...



Découpe chaque ombre de Splat
et colle-la sous la bonne image.



ÉTAPE 1

Regrouper des animaux selon leurs caractéristiques

ÉTAPE 2

S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des animaux

ÉTAPE 3

Écrire sur le thème des animaux

ÉTAPE 4

Les animaux et leur représentation (1)

ÉTAPE 5

Les animaux et leur représentation (2)

2^e temps : collectif, activité orale

- Découvrir ce qui protège le corps de certains animaux (plumes, poils ou écailles). Procéder à des tris d'images d'animaux puis amener les élèves à opérer un classement collectif en utilisant ces catégories (plumes, poils, écailles).

N.B. : Mener si besoin une rapide recherche documentaire concernant le manchot dont le corps est recouvert de plumes et qui est donc un oiseau.

- Proposer le jeu suivant :

Plumes, poils ou écailles ?

(4 à 6 joueurs/joueuses)

MATÉRIEL : Un jeu de 24 cartes plastifiées, constitué de photographies d'animaux : ceux présents dans l'histoire et d'autres connus des élèves. (Voir **FICHE ENSEIGNANT(E) N°1**, p. 5).

RÈGLE DU JEU

- Les cartes sont étalées à l'envers, au centre d'une table. En piocher une, la retourner, nommer l'animal et dire *Plumes, poils* ou *écailles* selon le cas.
- Si les deux réponses sont justes, placer la carte devant soi. Sinon la reposer dans la pioche.
- À l'issue du jeu, chacun(e) compte le nombre de cartes obtenues.

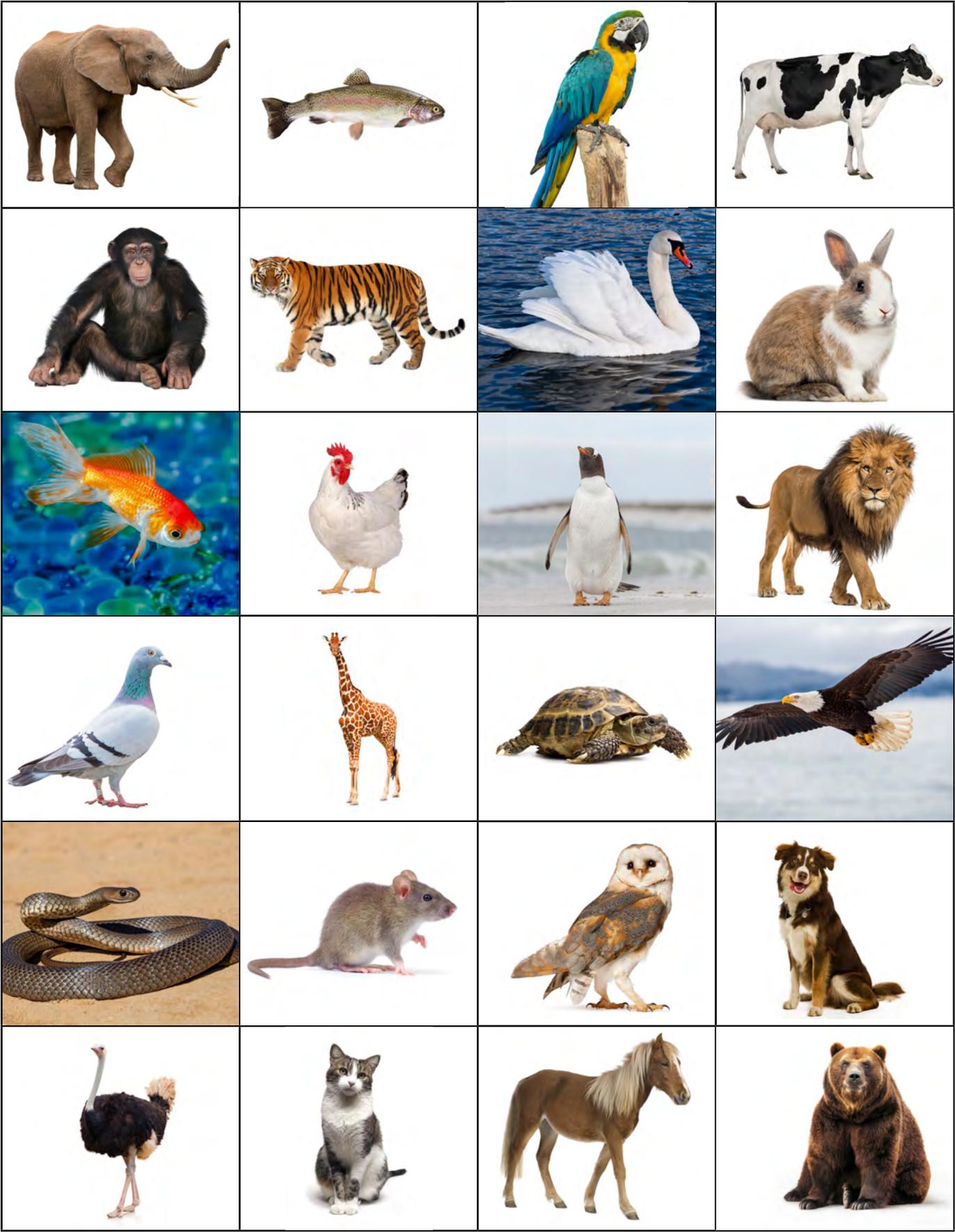


Prolongement possible : Étendre l'activité et le jeu à d'autres protections du corps des animaux (carapace, coquille par exemple) selon ce qui aura été travaillé par ailleurs en classe.



JEU

Plumes, poils ou écailles ?



ÉTAPE 1

Regrouper des animaux selon leurs caractéristiques

ÉTAPE 2

S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des animaux

ÉTAPE 3

Écrire sur le thème des animaux

ÉTAPE 4

Les animaux et leur représentation (1)

ÉTAPE 5

Les animaux et leur représentation (2)

Mémo programmes

Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Objectif : Réaliser des compositions plastiques planes ou en volume

1^{er} temps : collectif, activité orale

- Il s'agit de proposer aux élèves d'imaginer des animaux fantastiques, en détournant ce qu'ils ont découvert précédemment sur les caractéristiques des animaux (étape 1). Suggérer les hypothèses suivantes : ... *et si les poils de l'éléphant ou du singe, les plumes du manchot, les taches de la girafe, les rayures du zèbre disparaissaient ou se transformaient, par quoi seraient-ils remplacés ?*
- Faire un inventaire, collectivement, de toutes les propositions des élèves : par exemple un éléphant à plumes, une girafe à rayures ou à pois, un zèbre ou un singe à fleurs, un manchot en plastique ou en laine, etc.

2^e temps : individuel

À partir de l'inventaire élaboré précédemment, chaque élève crée un animal fantastique sous forme d'une **composition plastique**.

Chacun(e) élabore son projet (choix de l'animal, de la technique, des outils, des matériaux nécessaires). Puis réalisation.

MATÉRIEL :

Silhouettes grand format en carton semi rigide d'animaux du zoo (zèbre, singe, éléphant, girafe ou de l'album (Splat, un manchot). (Voir **Fiche enseignant(e) N°2**, p. 7).

TECHNIQUES UTILISÉES :

Collage de matériaux divers (plumes, papiers déchirés, plastique, laine, etc.), empreintes d'objets divers à la peinture ou à l'encre, graphisme au feutre ou au stylo, etc.

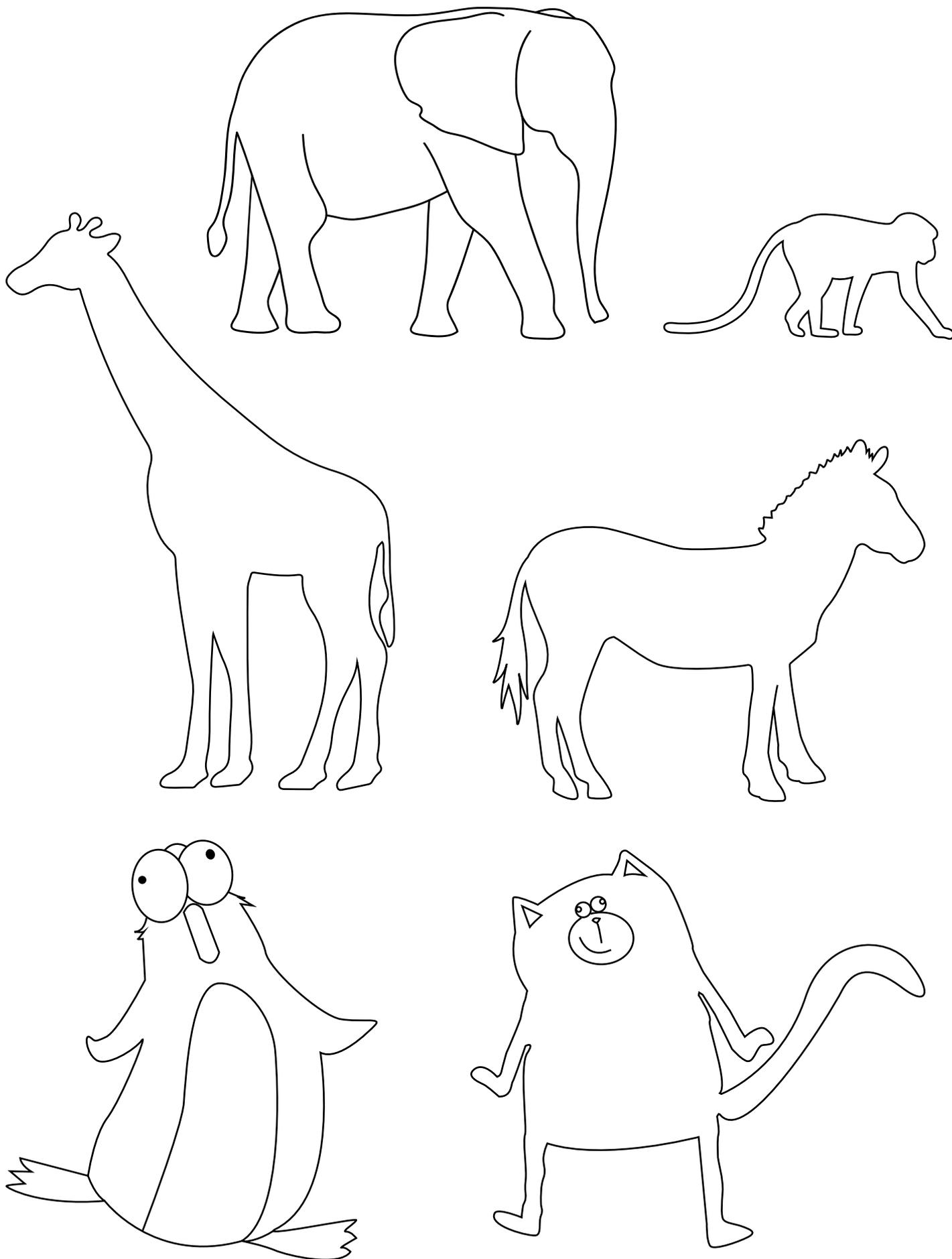
Exemples de réalisations :



Prolongement possible : Une fois terminés, les animaux fantastiques pourront être assemblés en mobiles pour décorer la classe.



Modèles de silhouettes d'animaux



ÉTAPE 1

Regrouper des animaux selon leurs caractéristiques

ÉTAPE 2

S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des animaux

ÉTAPE 3

Écrire sur le thème des animaux

ÉTAPE 4

Les animaux et leur représentation (1)

ÉTAPE 5

Les animaux et leur représentation (2)

Mémo programmes

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions/L'écrit

Objectif : Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement

1^{er} temps : collectif, activité orale et écrite (dictée à l'adulte)

- Rappeler la question posée par Madame Mioufett dans le bus, avant d'arriver au zoo : *Quel est votre animal préféré ?*

Se souvenir collectivement des réponses de chaque personnage (*La girafe ! répond Plume. Parce qu'elle est grande !/Le singe ! répond Kattie. Parce qu'il est mignon ! etc.*)

- Sur le même modèle les élèves répondent à leur tour à la question, en formulant leur réponse ainsi : *Mon animal préféré est parce que.....*

L'enseignant(e) note au tableau, pour mémoire, les réponses de chacun(e).

N.B. : Inviter les élèves à se détacher des animaux de l'album et à chercher quel est, personnellement, leur animal préféré. Si besoin lister ensemble un certain nombre d'animaux « possibles ».

2^e temps : individuel

Proposer la **Fiche élève N°1** (p. 9) : chacun(e) dessine son animal préféré dans le cadre, puis, à l'aide d'une carte modèle, écrit, sous le cadre, le nom de l'animal représenté.

3^e temps : collectif

- Proposer de réaliser collectivement un **livre illustré** : *Nos animaux préférés*.
- Sur la première page du livre, écrire : X (nom de l'enseignant(e) de la classe) *demande : Quel est votre animal préféré ?*
- Puis consacrer une double page à chaque élève : à gauche reprise de la réponse formulée précédemment (*Mon animal préféré est parce que*) et à droite le dessin de la **Fiche élève N°1**.
- Terminer le projet par la réalisation collective de la couverture du livre (titre, illustration, auteurs).

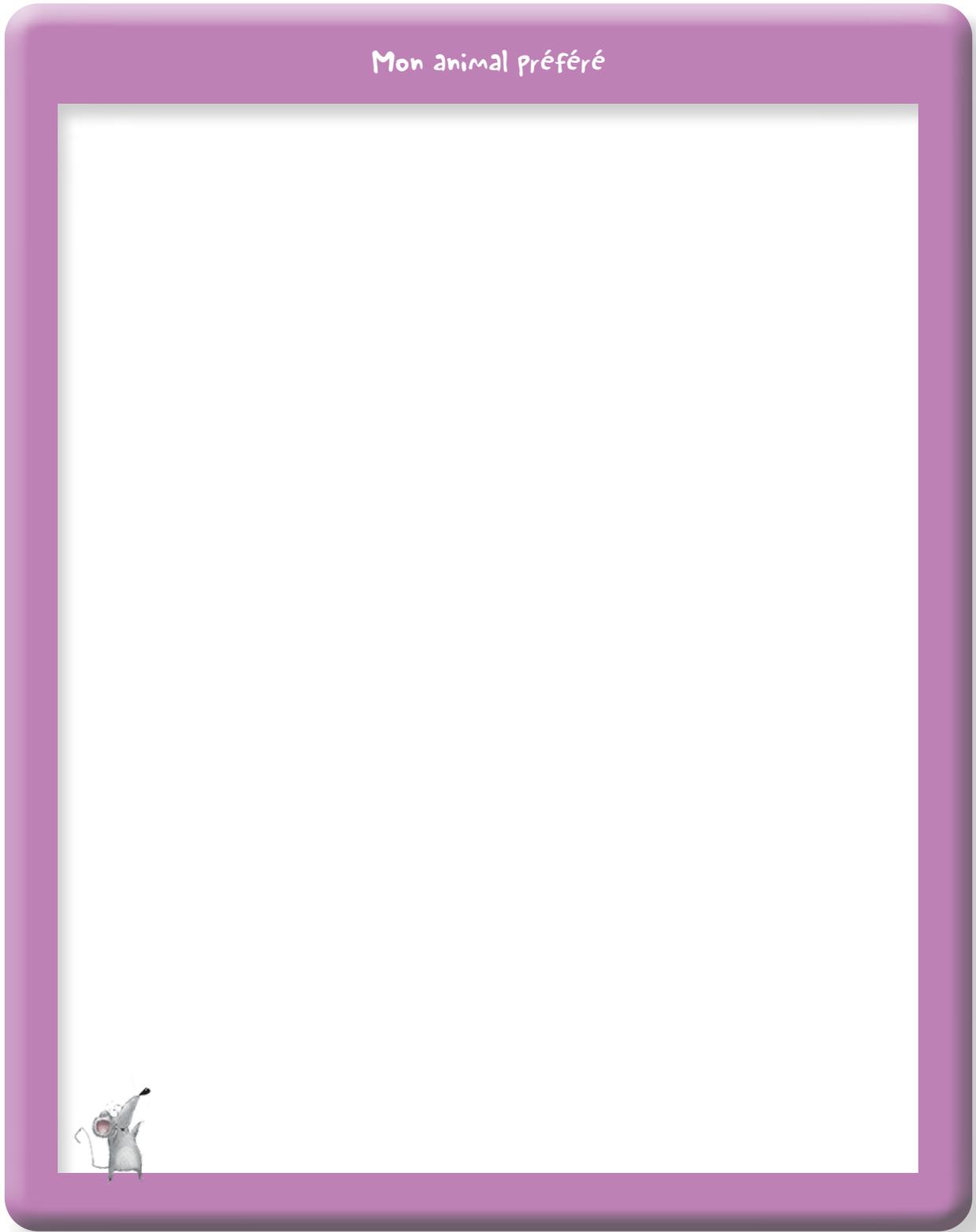


Prolongement possible : Le livre réalisé pourra être prêté à une classe de CP de l'école (ou du groupe scolaire) qui s'entraînera à le lire ; puis les CP viendront en faire une lecture à voix haute à la classe de GS qui l'a réalisé (dans le cadre d'une liaison maternelle/CP).



Dessine ton animal préféré.
À l'aide du modèle, écris son nom sous le cadre.

Mon animal préféré



.....

ÉTAPE 1

Regrouper des animaux selon leurs caractéristiques

ÉTAPE 2

S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des animaux

ÉTAPE 3

Écrire sur le thème des animaux

ÉTAPE 4

Les animaux et leur représentation (1)

ÉTAPE 5

Les animaux et leur représentation (2)

Activités préalables

Prévoir en amont la découverte du jeu de tangram :

- Présentation, connaissance des différentes pièces qui le composent ; but du jeu (reproduire un modèle en utilisant les 7 pièces, et sans qu'elles se chevauchent).
- Manipulation des pièces ; reproduction de modèles (d'abord en posant les pièces sur le modèle, puis, à côté de celui-ci). Prévoir des manipulations collectives, puis en duo, puis individuellement.

Proposer l'activité qui suit lorsque les élèves maîtrisent déjà bien le jeu du tangram et les formes planes qui le composent.

Mémo programmes

Domaine : Acquérir les premiers outils mathématiques

Objectif : Explorer des formes/Reproduire un assemblage à partir d'un modèle

1^{er} temps : collectif

Il s'agit de reconnaître/reconstituer des animaux composés avec des pièces de tangram.

- Présenter des modèles au tableau (Voir **Fiche enseignant(e) N°3 bis**, p. 11), les commenter collectivement (animal représenté, pièces utilisées pour les différentes parties du corps, orientation de celles-ci).
- Puis, seuls ou en duo, les élèves s'entraînent à reconstituer des modèles avec le tangram de la classe.

2^e temps : individuel

- Distribuer un tangram par élève, photocopié sur de la cartoline de couleur (Voir **Fiche enseignant(e) N°3**, p. 11). Prévoir un découpage soigné des pièces (si besoin par l'adulte).
- Chaque élève choisit un modèle d'animal en tangram (voir **Fiche enseignant(e) N°3 bis**, p. 11), parmi ceux présentés précédemment (1^{er} temps ci-dessus) ; il ou elle nomme l'animal puis le reconstitue sur sa fiche (**Fiche élève N°3**, p.12) en collant les pièces du tangram fourni, sur le modèle.
- À la fin de l'activité, faire écrire le nom de l'animal sur la fiche, à l'aide d'un modèle.

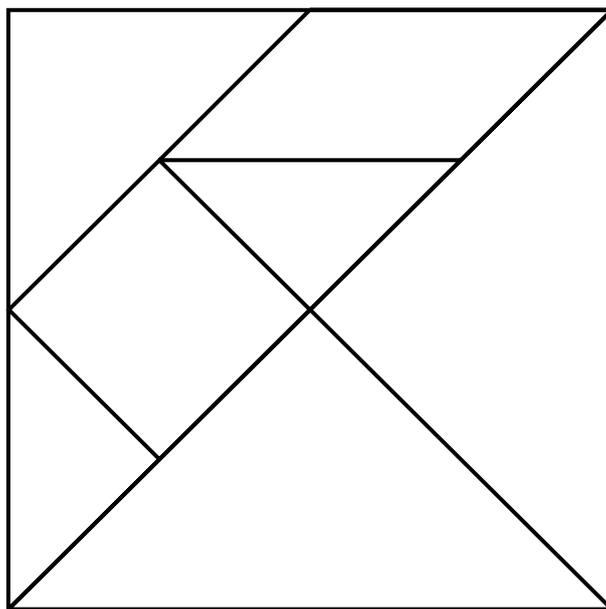
N.B. : Chaque élève choisit un animal parmi la sélection proposée, présentée sous la forme d'un tableau à double entrée et y inscrit son prénom, en vis à vis de l'animal choisi. L'enseignant(e) pourra ensuite, avant de les photocopier, personnaliser chaque fiche en y insérant le modèle choisi par chaque élève, comme dans l'exemple ci-dessous :



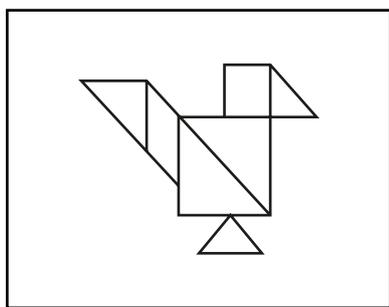
Variante de la fiche (plus difficile) à proposer aux élèves plus à l'aise : l'élève colle les pièces au centre de la fiche, en se référant au modèle petit format, situé en haut de celle-ci.



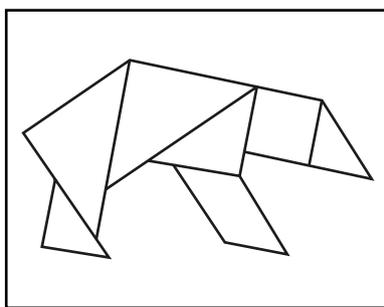
Modèle de tangram



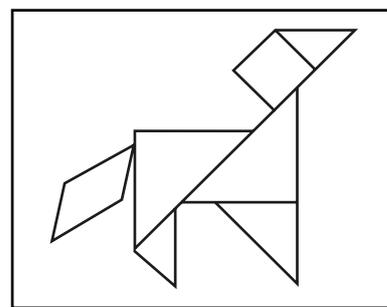
Modèles d'animaux en tangram



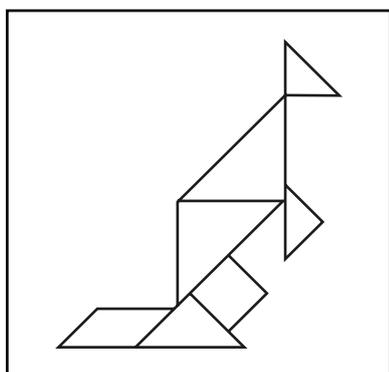
Un oiseau



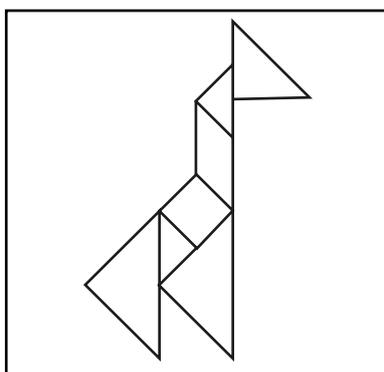
Un ours



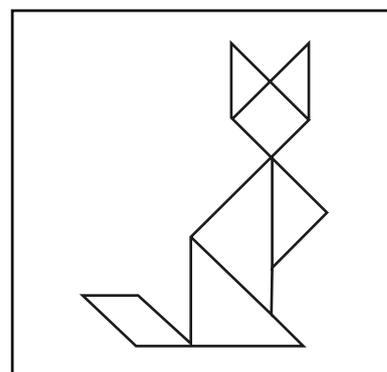
Un chien



Un kangourou

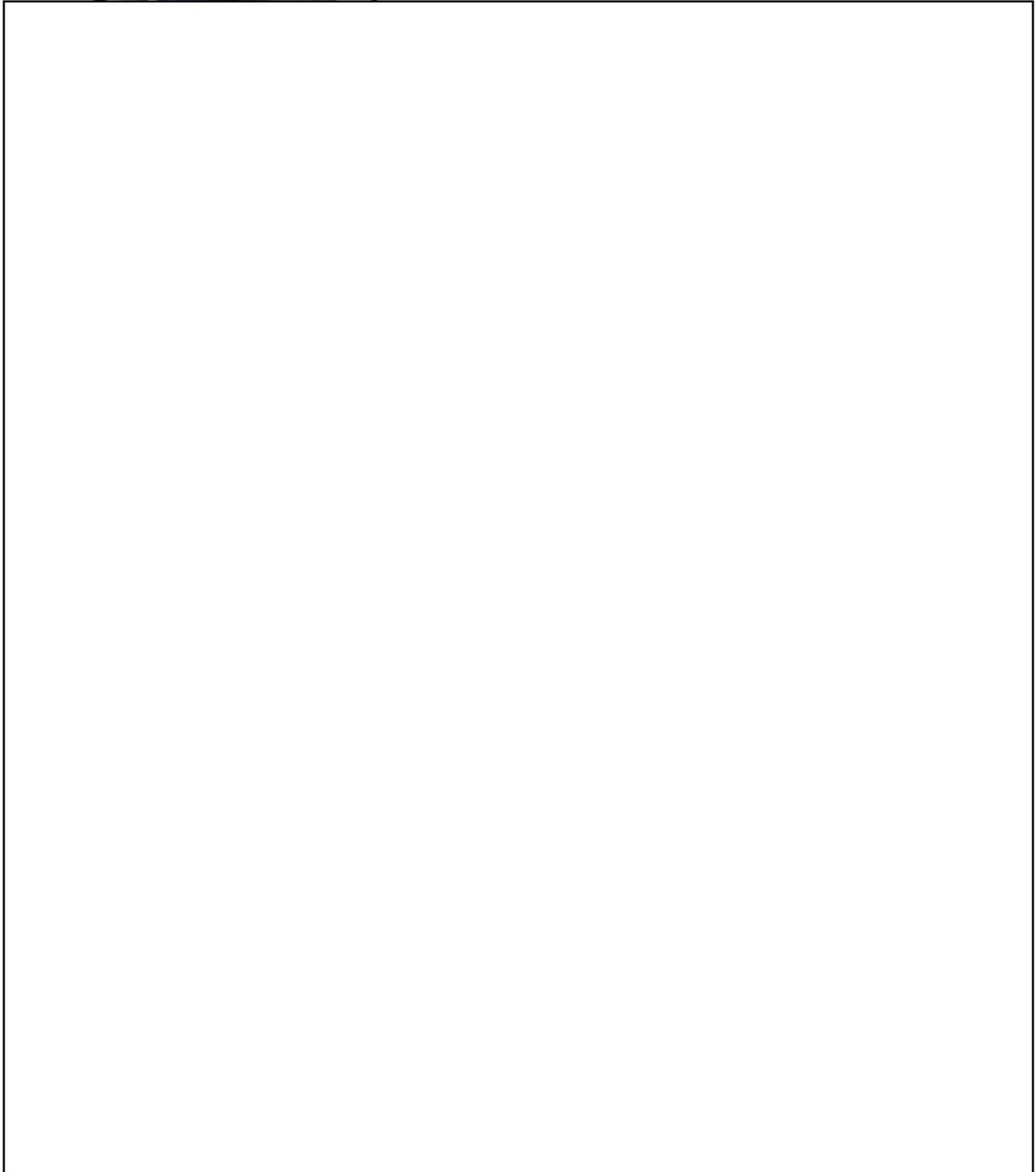


Une girafe



Un chat

Choisis un animal en tangram.
Puis reconstitue-le avec les pièces de ton jeu.



À l'aide du modèle, écris le nom de l'animal :

.....



ÉTAPE 1

Regrouper des animaux selon leurs caractéristiques

ÉTAPE 2

S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des animaux

ÉTAPE 3

Écrire sur le thème des animaux

ÉTAPE 4

Les animaux et leur représentation (1)

ÉTAPE 5

Les animaux et leur représentation (2)

Mémo programmes

Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Objectif : Observer et comprendre des images

1^{er} temps : collectif, activité orale

- Procéder à un tri de diverses représentations de chiens, chats, ours : illustrations d'albums de jeunesse, photographies, dessins d'enfants, sculptures, peintures ou gravures, etc. (le corpus soumis aux élèves pourra être constitué des images présentes dans ce dossier ou à partir d'autres images fréquentées en classe par les élèves depuis le début de l'année).
- Après un temps de recherche en petits groupes, faire une synthèse collective des critères de tri trouvés : les élèves choisiront peut-être de regrouper les images par type de représentation (photos, dessins, sculptures par exemple) ou par type d'animal représenté. Valider ou invalider les autres propositions, selon qu'elles permettent ou non de rattacher chaque image à une catégorie donnée. Quelle que soit la proposition, faire expliciter et justifier le choix des élèves.
- Afficher ensuite tous les chats au tableau et les faire décrire : quel type de chat (taille, couleur), quelle technique pour les représenter ?
- Même chose avec les images de chiens.

2^e temps : individuel

- Proposer la **Fiche élève N°4**, (p. 14). Il s'agit d'associer diverses représentations de chats ou de chiens (sculptures, peintures, illustrations etc.) à une photographie de ce même animal.
- Vérifier si besoin la compréhension de la consigne en faisant relier collectivement la première image de la colonne de droite avec la photo du chat.
- La réponse à la dernière consigne (*Dis le nom des animaux intrus.*) pourra être recueillie, au choix de l'enseignant(e), oralement ou par écrit (sous forme de dictée à l'adulte).

3^e temps : collectif

Introduire en classe le **Jeu des 4 familles** auquel les élèves pourront ensuite jouer en autonomie, lorsqu'ils seront familiarisés avec les règles.

Jeu des 4 familles

(3 joueurs/joueuses)

MATÉRIEL : Un jeu de 20 cartes plastifiées, constitué de représentations de chats, chevaux, ours, chien (photos, sculptures, peintures, dessins etc.) (voir **Fiche enseignant(e) N°5**, p. 15-16)

RÈGLE DU JEU

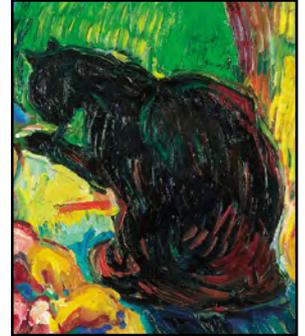
- La règle est celle du jeu de 7 familles, connu de la plupart des enfants. Chaque carte de chaque famille est numérotée de 1 à 5. Le joueur formule sa demande ainsi : « Dans la famille chat, je demande la carte numéro... ».
- Distribuer 3 cartes à chaque joueur et constituer une pioche avec les 11 cartes restantes.
- À l'issue du jeu, chacun(e) compte le nombre de familles constituées.

Prolongement possible : Le travail thématique sur les animaux pourra se prolonger avec la lecture des albums *Splat fait coin coin* et *Splat va à l'aquarium* (animaux de la ferme, animaux marins).



Relie à la photo de chat toutes les images
qui représentent cet animal.
Fais de même avec la photo de chien.

Attention aux intrus !



Dis le nom des animaux intrus :

.....

À photocopier,
plastifier
et découper

Jeu des 4 familles

Fiche enseignant(e)
N° 4

1	<p>Famille chat</p> 
---	---

2	<p>Famille chat</p> 
---	---

3	<p>Famille chat</p> 
---	--

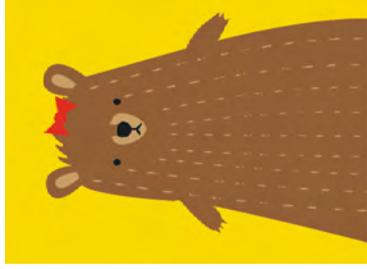
4	<p>Famille chat</p> 
---	---

5	<p>Famille chat</p> 
---	---

1	<p>Famille ours</p> 
---	---

2	<p>Famille ours</p> 
---	---

3	<p>Famille ours</p> 
---	---

4	<p>Famille ours</p> 
---	--

5	<p>Famille ours</p> 
---	---





Jeu des 4 familles

Fiche enseignant(e)
N° 4

À photocopier,
plastifier
et découper

1	<p>Famille chien</p> 
---	--

2	<p>Famille chien</p> 
---	--

3	<p>Famille chien</p> 
---	---

4	<p>Famille chien</p> 
---	--

5	<p>Famille chien</p> 
---	--

1	<p>Famille cheval</p> 
---	---

2	<p>Famille cheval</p> 
---	---

3	<p>Famille cheval</p> 
---	--

4	<p>Famille cheval</p> 
---	---

5	<p>Famille cheval</p> 
---	--

Il était une fois... les contes avec **Splat**



RÉSUMÉ DE L'ALBUM SUPPORT

À l'école, Splat et ses camarades ont préparé un spectacle : *Chadrillon*.

Le jour de la représentation, tout se passe bien jusqu'à ce que Grouff, au moment d'entrer en scène, soit pris d'un terrible trac !

Splat aura-t-il une solution pour sauver le spectacle ?



ÉTAPE 1

Connaître/reconnaître
quelques contes
du patrimoine

ÉTAPE 2

Se familiariser avec
des personnages
de contes traditionnels

ÉTAPE 3

S'exprimer, imaginer,
créer sur le thème des
personnages de *Splat fait
son spectacle !*

ÉTAPE 4

S'exprimer, imaginer,
créer sur le thème
des contes

ÉTAPE 5

Participer à un jeu dansé
sur le thème de *Cendrillon*

Activités préalables

Dans les mois qui précèdent la lecture de *Splat fait son spectacle !*, lecture en classe de *Cendrillon*, ainsi que d'autres contes du patrimoine (*Le petit Poucet*, *Blanche Neige*, *Le Chat botté*, *Le petit Chaperon rouge*, par exemple). Proposer la lecture de plusieurs versions du même conte (versions classiques, versions contemporaines illustrées ou non).

Procéder à diverses activités autour de ces contes de façon à ce que les élèves aient bien en mémoire :

- le récit
- les personnages (leur nom, leur rôle dans l'histoire)
- les objets ou actions magiques qu'ils mettent en œuvre

Durant la ou les semaines qui précèdent l'approche de ce thème, procéder à une première lecture intégrale de l'album *Splat fait son spectacle !*.

Puis proposer quelques relectures afin de s'assurer de la compréhension de l'histoire, du lexique utilisé. Des activités plus approfondies de compréhension pourront être menées.

(Voir programmes du Cycle 1, *Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions/L'écrit/Écouter de l'écrit et comprendre - la littérature de jeunesse*).

N.B. : L'ordre des activités proposées pour exploiter le thème des contes peut être modulé par l'enseignant(e), selon la programmation prévue pour sa classe.

Ces activités auront toute leur place par exemple en lien avec un travail approfondi sur les contes traditionnels, et plus généralement dans le cadre de l'approche de la littérature de jeunesse que les élèves fréquentent tout au long du Cycle 1. (cf programmes du Cycle 1, *Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions/L'écrit/Écouter de l'écrit et comprendre - la littérature de jeunesse*).

Mémo programmes

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions/La littérature de jeunesse à l'école maternelle

Objectif : Consolider une culture littéraire commune, à travers quelques contes patrimoniaux

1^{er} temps : collectif, activité orale

- Après la lecture de *Splat fait son spectacle !* et les activités autour de l'album, procéder à un tri collectif de reproductions de couvertures des contes du patrimoine lus en classe depuis le début de l'année, dont *Cendrillon* (vidéoprojetées ou affichées au tableau, ou bien sous la forme de cartes format A5, manipulées par les élèves).
- Nommer chaque conte, faire formuler par les élèves les indices, sur l'illustration de la couverture, qui leur ont permis de l'identifier.

N.B. : Si les élèves sont en capacité de lire ou reconnaître le titre sur les couvertures, il sera préférable de cacher celui-ci, sur chaque visuel, de façon à ce qu'ils ou elles se concentrent sur la prise d'indices autres que textuels.

- Faire regrouper les images qui correspondent au même conte que celui du spectacle, dans *Splat fait son spectacle !* (*Cendrillon*).
- Faire formuler par les élèves les indices qui leur ont permis de répondre : personnages (*Cendrillon*, le prince, les méchantes sœurs, la marraine), décors (*cheminée dans la maison de Cendrillon*, palais), objets (*pantoufle de vair*, citrouille, carrosse), par exemple.



ÉTAPE 1

Connaître/reconnaître quelques contes du patrimoine

ÉTAPE 2

Se familiariser avec des personnages de contes traditionnels

ÉTAPE 3

S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des personnages de *Splat* fait son spectacle !

ÉTAPE 4

S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des contes

ÉTAPE 5

Participer à un jeu dansé sur le thème de *Cendrillon*

2^e temps : individuel

- Proposer la **Fiche élève N°1** (p. 4) sur laquelle les élèves devront, après découpage, coller uniquement les couvertures d'albums du conte *Cendrillon*. L'enseignant(e) pourra, si elle ou il le souhaite, personnaliser la fiche en remplaçant les couvertures proposées par celles qui ont servi de base à l'activité collective de tri (1^{er} temps). Toutefois, il peut être intéressant d'amener les élèves à procéder individuellement à un tri de nouvelles couvertures, afin de consolider leur capacité à prendre des indices tout en se remémorant leur connaissance des contes lus en classe. Concernant les contes « intrus » (*Le Chat botté*, *Blanche-neige*, *Le petit poucet*, *Le petit Chaperon rouge*) apporter les modifications nécessaires sur la fiche au cas où certains d'entre eux ne feraient pas partie du corpus de contes lus depuis le début de l'année.
- Les réponses à la question posée en fin de fiche (*As-tu reconnu les contes des couvertures que tu n'as pas collées ? Quel est leur titre ?*) sont à recueillir sous la forme d'une dictée à l'adulte. Ce sera l'occasion d'évaluer, individuellement, la connaissance de ces contes du patrimoine.



LE SPECTACLE DE SPLAT RACONTE L'HISTOIRE DE CENDRILLON.
Colle toutes les couvertures des livres
qui racontent le même conte.



As-tu reconnu les contes des couvertures que tu n'as pas collées ?
Quel est leur titre ?



ÉTAPE 1

Connaître/reconnaître quelques contes du patrimoine

ÉTAPE 2

Se familiariser avec des personnages de contes traditionnels

ÉTAPE 3

S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des personnages de *Splat fait son spectacle !*

ÉTAPE 4

S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des contes

ÉTAPE 5

Participer à un jeu dansé sur le thème de *Cendrillon*

Mémo programmes

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions/La compréhension des récits de fiction

Objectif : Repérer, reconnaître et comprendre les personnages

1^{er} temps : collectif, activité orale

- Répertorier et nommer les personnages principaux du spectacle *Chadrillon*, dans l'album *Splat fait son spectacle !* : *Chadrillon* (joué par Kattie), *Magic Marraine* (joué par Harry Souris), *le Chat Charmant* (joué par Grouff puis Splat).
- Demander quels rôles joue Splat dans *Chadrillon* : au début ? (*une souris puis un cheval*) et à la fin ? (*Chat Charmant*).
- Faire associer les personnages principaux du spectacle de l'album à ceux du conte traditionnel de *Cendrillon* : *Chadrillon* → *Cendrillon* ; *Magic Marraine* → *la marraine, la fée, la bonne fée, la fée sa marraine, etc.* (selon les versions du conte), *le Chat Charmant* → *le prince, le jeune prince, le fils du roi, etc.* (selon les versions du conte).

2^e temps : individuel

- Proposer la **Fiche élève N°2** (p. 6) : il s'agit de reconnaître les personnages principaux de *Cendrillon*, parmi des illustrations de provenance différente : celles de *Splat fait son spectacle !* mais aussi de nouvelles illustrations tirées d'autres albums.
- Les élèves devront s'appuyer sur des indices visuels pour reconnaître ces personnages (y compris en tenant compte de leurs transformations à différents moments du conte) : *les haillons ou la robe de princesse de Cendrillon, le costume du prince, la baguette magique de la fée/marraine.*
- Après découpage des images, chaque élève trie celles-ci en trois catégories : *Cendrillon, le Prince, la marraine de Cendrillon.*
 - Après validation, indiquer aux élèves de coller les images de *Cendrillon* dans les cases de la première colonne. Procéder de même pour les deux autres personnages.

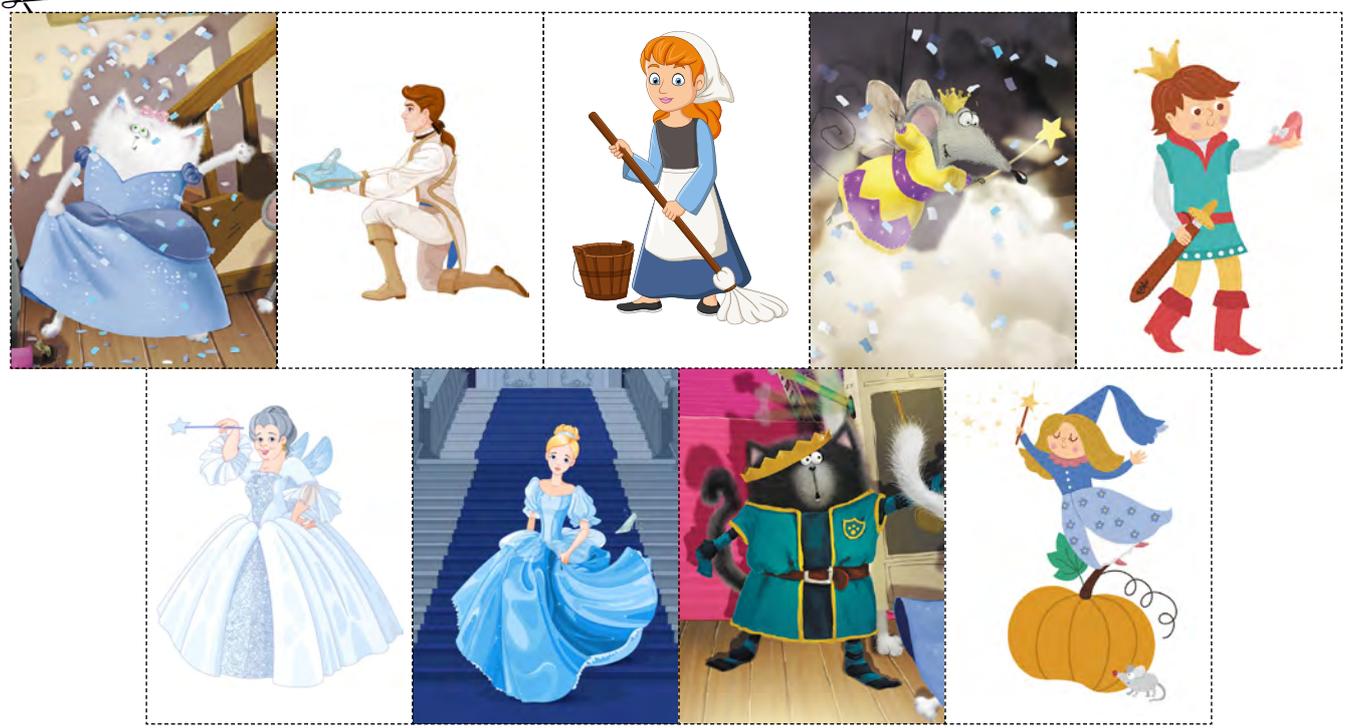


Colle ensemble toutes les images
qui représentent le même personnage du conte *Cendrillon*.

Cendrillon

Le prince

La marraine de Cendrillon



ÉTAPE 1

Connaître/reconnaître quelques contes du patrimoine

ÉTAPE 2

Se familiariser avec des personnages de contes traditionnels

ÉTAPE 3

S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des personnages de *Splat* fait son spectacle !

ÉTAPE 4

S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des contes

ÉTAPE 5

Participer à un jeu dansé sur le thème de *Cendrillon*

3^e temps : collectif, activité orale

- Proposer à la classe **Le jeu des devinettes**.
- L'enseignant(e) décrit oralement le personnage d'un conte traditionnel, désigne un élève qui doit donner le nom de celui-ci, voire le titre du conte. Les devinettes porteront évidemment sur les contes fréquentés régulièrement par la classe, depuis le début de l'année ou le début du cycle. Les indices donnés seront de plus en plus précis, au fil de la devinette.

Exemples de devinettes :

- *Elle est douce et gentille, elle a des pouvoirs magiques. Elle possède une baguette magique. Elle transforme une citrouille en carrosse. Qui est ce personnage ? Dans quel conte ?* (la fée/ marraine, dans *Cendrillon*).
 - *Elle est douce et gentille. Au début du conte elle est malheureuse, car elle ne peut pas aller au bal. À la fin elle se marie avec un prince. Qui est ce personnage ?* (*Cendrillon*).
 - *Il est petit et courageux. Au début du conte il est perdu dans la forêt avec ses frères. À la fin, il les sauve grâce aux bottes magiques d'un ogre. Qui est ce personnage ?* (le petit Poucet).
 - *Ils vivent dans une chaumière au milieu de la forêt. Ils sont petits et courageux. Ils recueillent chez eux une jeune fille que sa méchante belle mère voulait tuer. Qui sont ces personnages ? Dans quel conte ?* (les sept nains dans *Blanche Neige*).
 - *Il vit dans la forêt. Il se nourrit de chair fraîche. Il se déplace très très vite grâce à ses bottes de sept lieues. Qui est ce personnage ? Dans quel conte ?* (l'ogre dans *Le petit Poucet*). Etc.
- **Le jeu des devinettes** peut être ritualisé : chaque jour, à un moment précis de la journée, l'enseignant(e) propose une ou deux devinettes de ce type. Les élèves entraîneront ainsi quotidiennement leur connaissance des contes étudiés en classe et de leurs personnages.



Prolongement possible : Lorsque les élèves seront bien familiers de ce type de devinettes, en proposer la variante suivante :

Prévoir une série de cartes représentant chacune un personnage de conte. Celles-ci sont cachées dans un sac. Un élève en pioche une, sans la montrer aux autres. Il ou elle décrit oralement le personnage (costume, actions, rôle dans l'histoire), sans le nommer. Puis désigne un(e) camarade qui doit donner le nom du personnage, le titre du conte).



ÉTAPE 1

Connaître/reconnaître quelques contes du patrimoine

ÉTAPE 2

Se familiariser avec des personnages de contes traditionnels

ÉTAPE 3

S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des personnages de *Splat fait son spectacle !*

ÉTAPE 4

S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des contes

ÉTAPE 5

Participer à un jeu dansé sur le thème de *Cendrillon*

Mémo programmes

Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Objectif : Réaliser des compositions plastiques planes ou en volume

**1^{er} temps : collectif, activité orale**

- Se remémorer collectivement les personnages joués par Splat et ses camarades de classe dans *Splat fait son spectacle !*.
- Vidéoprojeter ou afficher les costumes de chacun(e) (voir **Fiche enseignant(e) N°1**, p. 9). Les élèves doivent identifier le personnage de l'album à qui appartient le costume.
- Répertorier les éléments manquants (bras, jambes, visage et accessoires tels que la couronne du prince, la baguette de la marraine).

2^e temps : individuel

- Proposer aux élèves de se transformer en personnage du spectacle de *Chadrillon*, sous forme d'une **Composition plastique**.
- Chacun(e) choisit le costume d'un personnage, le colorie en se référant à l'album, le découpe, colle son visage à l'endroit correspondant. Le personnage est ensuite collé sur une feuille et complété (bras, jambes, accessoires).

MATÉRIEL : Photocopie agrandie des costumes (voir **Fiche enseignant(e) N°1**, p. 9), ciseaux, colle, crayons de couleur, feutres, craies grasses, une photographie du visage de chaque élève.

TECHNIQUES UTILISÉES : Découpage, dessin, coloriage, collage.

N.B. : Pour les élèves qui peinent encore à effectuer des découpages de précision, les costumes et la photographie de l'élève pourront être fournis prédécoupés. Penser à éviter la partie en pointillés des costumes du cheval et de la souris.

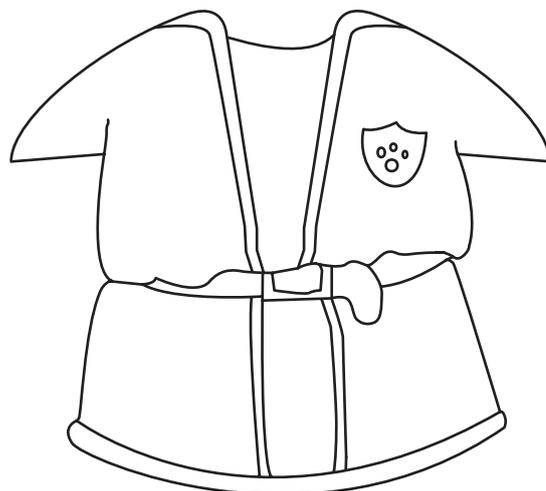
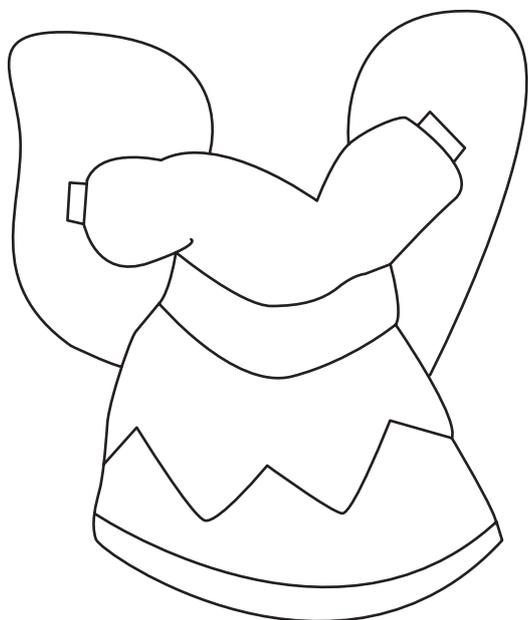
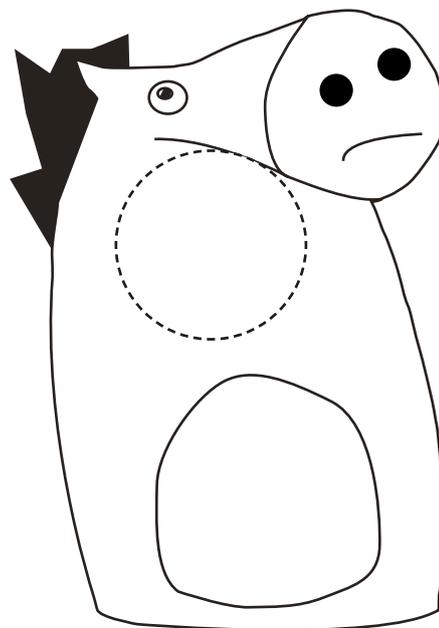
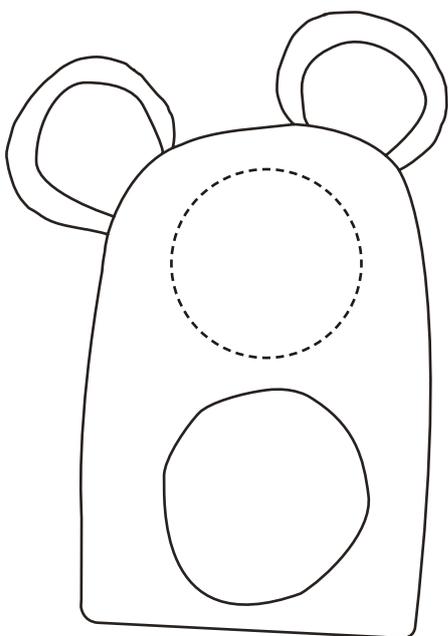
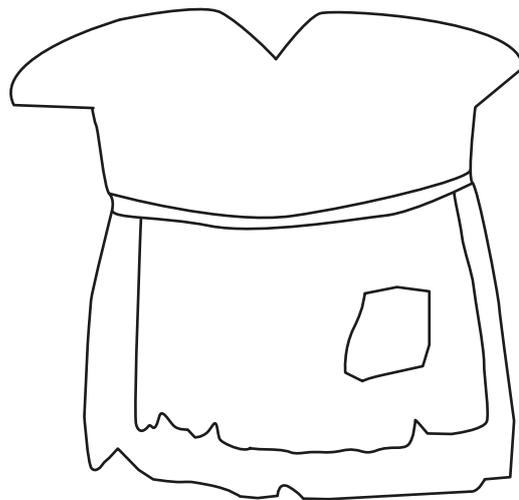
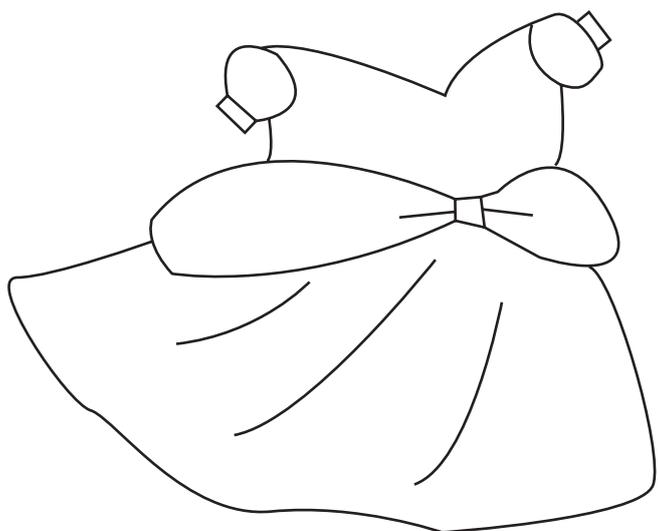
Exemples de réalisations :

Prolongement possible : Les personnages réalisés pourront être transformés en marottes : coller au dos de chacune d'elles une pique à brochette ou un bâton.

Ajouter une marotte du carrosse, de l'horloge pour les 12 coups de minuit, de la belle-mère et des sœurs de Chadrillon.

Les élèves pourront rejouer le conte, ou certaines scènes de celui-ci, à l'aide de ces marottes (pour la mise en œuvre, voir les ressources pour le programme du Cycle 1, *La littérature de jeunesse à l'école maternelle/Partie IV-3, La compréhension du récit de fiction oral et écrit*, p.4-5, <https://eduscol.education.fr/105/mobiliser-le-langage-dans-toutes-ses-dimensions>)





ÉTAPE 1

Connaître/reconnaître quelques contes du patrimoine

ÉTAPE 2

Se familiariser avec des personnages de contes traditionnels

ÉTAPE 3

S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des personnages de *Splat fait son spectacle !*

ÉTAPE 4

S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des contes

ÉTAPE 5

Participer à un jeu dansé sur le thème de *Cendrillon*

Mémo programmes

Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Objectif : Réaliser des compositions plastiques planes ou en volume

1^{er} temps : collectif, activité orale

N.B. : Proposer l'activité qui suit en s'assurant que les élèves font bien la distinction entre un fruit et un légume, qu'ils connaissent le nom des fruits ou légumes proposés dans la banque d'images (Fiche enseignant(e) N°2 , p. 12).

- Se remémorer collectivement le passage du conte *Cendrillon* dans lequel la marraine transforme une citrouille en carrosse.
- Observer les pages des albums de *Cendrillon* lus en classe et de *Splat fait son spectacle !*. Faire commenter les détails de la citrouille transformée en carrosse (ajout de roues, de fenêtres et de portes, de chevaux qui le tirent, de décorations, etc.).
- Proposer aux élèves de devenir à leur tour la marraine de *Cendrillon*, en transformant un légume ou un fruit en carrosse, puis en dessinant le cheval qui le tire. Faire un inventaire, collectivement, des légumes ou fruits possibles : pomme de terre, poivron, aubergine, courgette, navet, tomate, pomme, poire, pêche, pastèque, banane, ananas, par exemple. L'élève doit indiquer pour chacune de ses propositions s'il s'agit d'un fruit ou d'un légume.
- Faire classer les propositions des élèves en deux catégories : *fruit* ou *légume*.

2^e temps : individuel

Suite à l'inventaire établi précédemment, chaque élève crée un nouveau carrosse pour *Cendrillon* sous forme d'une **Composition plastique**.

Chacun(e) élabore son projet (choix d'un fruit ou d'un légume dans la banque d'images proposée (voir Fiche enseignant(e) N°2 , p. 12), de la technique, des outils, des matériaux nécessaires). Puis réalisation.

MATÉRIEL : Photographies de fruits ou de légumes (voir Fiche enseignant(e) N°2 , p. 12), ciseaux, colle, feutres, crayons de couleur ou craies grasses, catalogues (ou images prédécoupées) de portes et fenêtres...

TECHNIQUES UTILISÉES : découpage, dessin, coloriage, graphisme, collage.

N.B. : Pour les élèves qui peinent encore à effectuer des découpages de précision, les légumes/fruits et les éléments de type fenêtres ou portes par exemple, pourront être fournis prédécoupés. Faire coller le fruit ou le légume à gauche de la feuille de façon à ce qu'il reste suffisamment de place à droite pour dessiner le cheval.



Connaître/reconnaître quelques contes du patrimoine

Se familiariser avec des personnages de contes traditionnels

S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des personnages de *Splat fait son spectacle* !

S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des contes

Participer à un jeu dansé sur le thème de *Cendrillon*

Exemples de réalisations :



Carrosse pastèque



Carrosse poire

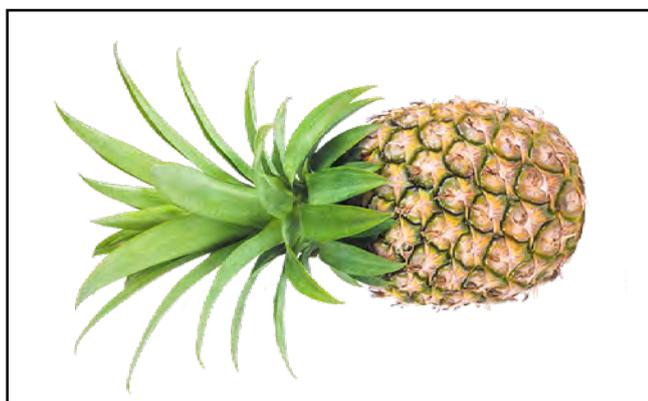
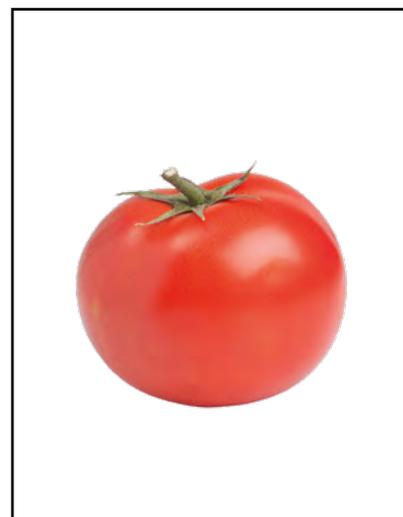
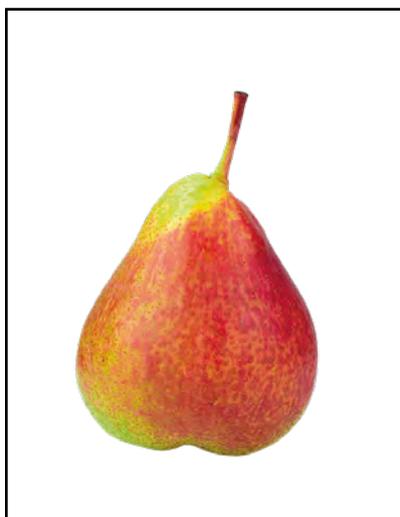
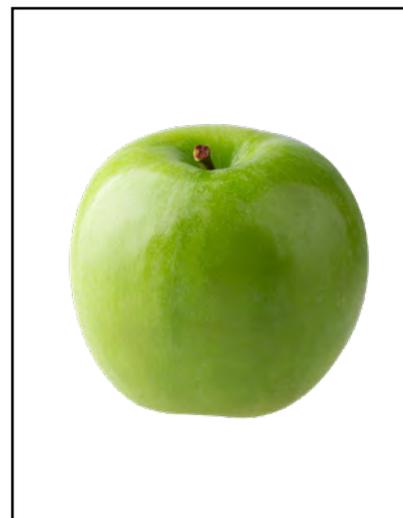
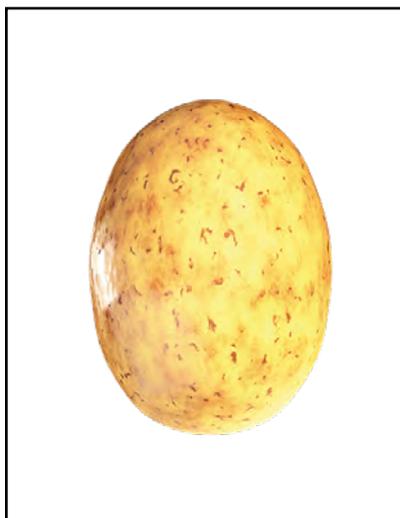
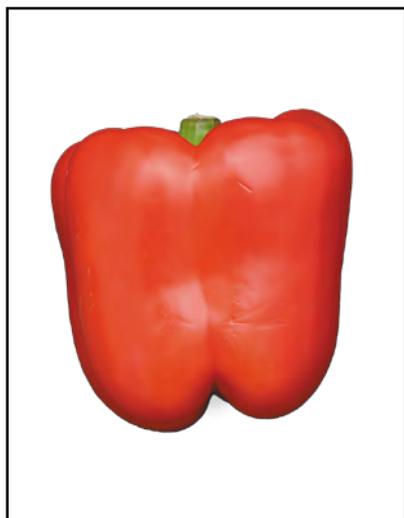


Carrosse aubergine



Prolongement possible : Une fois terminées, les réalisations des élèves pourront être exposées dans un couloir de l'école sous forme de « défilé de carrosses » à destination des parents et des autres classes.





N.B. : Agrandir la taille des fruits et légumes de cette fiche de façon à ce que les élèves aient assez de surface pour y ajouter des éléments, sans dépasser les dimensions 15x13 cm, si la réalisation est prévue sur un format A4. Si besoin, ne pas hésiter à proposer l'activité sur un support de format A3.



ÉTAPE 1

Connaître/reconnaître quelques contes du patrimoine

ÉTAPE 2

Se familiariser avec des personnages de contes traditionnels

ÉTAPE 3

S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des personnages de *Splat* fait son spectacle !

ÉTAPE 4

S'exprimer, imaginer, créer sur le thème des contes

ÉTAPE 5

Participer à un jeu dansé sur le thème de *Cendrillon*

Mémo programmes

Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectif : Coordonner ses gestes et ses déplacements lors de jeux dansés

- Proposer le jeu suivant :

Le jeu du bal

LIEU : Salle de motricité.

MATÉRIEL : Autant de cerceaux que d'élèves jouant le rôle de Cendrillon. Ces cerceaux représentent leur carrosse. Ils sont disposés au sol, à la périphérie de la salle (chacun(e) doit repérer où se trouve son cerceau/carrosse). Cloche ou tambourin.

DÉROULEMENT DU JEU : Les élèves sont par deux : l'un(e) joue le rôle de Cendrillon, l'autre celui du prince. Un(e) élève ou l'enseignant(e) joue le rôle du meneur (la meneuse) de jeu.

- Chaque Cendrillon est dans son cerceau/carrosse, les princes se trouvent au centre de la salle.
- Quand la musique est lancée, les Cendrillons rejoignent leur prince au centre et ils/elles dansent ensemble.
- Au signal (cloche symbolisant les douze coups de minuit, agitée par le meneur/la meneuse de jeu, au moment de son choix), les Cendrillons doivent regagner au plus vite leur carrosse.
- Puis les rôles s'inversent.

VARIANTE : À la place de la cloche, le meneur (la meneuse) de jeu utilise un tambourin pour frapper les 12 coups de minuit. Ce n'est qu'au 11^e coup que les Cendrillons regagnent leur carrosse (les élèves doivent donc compter mentalement les coups frappés sur le tambourin pour s'élancer vers leur cerceau avant le 12^e coup).

Ceux ou celles qui se sont élancé(e)s trop tôt ou qui arrivent dans leur cerceau après le 12^e coup sont éliminé(e)s. Continuer ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un couple gagnant sur la piste de danse !



En cuisine avec **Splat**



RÉSUMÉ DE L'ALBUM SUPPORT

Splat a fait une énorme bêtise : il a cassé sa télé ! Mais la chance lui sourit : il découvre dans la rue l'affiche d'un concours de pâtisserie dont le premier prix est... UNE TÉLÉ ! Splat décide d'y participer. Parviendra-t-il à cuisiner un « super gâteau extra génial » pour être l'heureux gagnant ?



Activités préalables

Durant la ou les semaines qui précèdent l'approche de ce thème, procéder à une première lecture intégrale de l'album *Splat est un vrai chef !*.

Puis proposer quelques relectures afin de s'assurer de la compréhension de l'histoire, du lexique utilisé. Des activités plus approfondies de compréhension pourront être menées.

(Voir programmes du Cycle 1, Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions/L'écrit/Écouter de l'écrit et comprendre - la littérature de jeunesse).

N.B. : L'ordre des activités proposées pour exploiter ce thème autour de la cuisine peut être modulé par l'enseignant(e), selon la programmation prévue pour sa classe. Ces activités auront toute leur place par exemple en lien avec des activités autour de l'éducation au goût ou plus généralement dans un cycle sur l'éducation à la santé (cf programmes du Cycle 1, Explorer le monde du vivant).

Mémo programmes

Domaine : Explorer le monde du vivant

Objectif : Développer ses aptitudes sensorielles pour distinguer des réalités gustatives ; les comparer, les classer, les décrire grâce au langage

1^{er} temps : collectif, activité orale

- Prévoir le matériel suivant :
 - 1 pichet d'eau sucrée, 1 pichet d'eau salée, 1 pichet d'eau nature ;
 - Différents types de sel : sel fin, gros sel blanc, gros sel gris type Guérande ;
 - Différents types de sucre : sucre en poudre blanc, sucre cristallisé brun, sucre blanc en morceaux, sucre de canne en morceaux ;
 - Pour chaque élève : 3 verres transparents (identifiables chacun par une étiquette de couleur différente, rouge, bleu, jaune par exemple).

- Distribuer aux élèves un peu d'eau dans chacun de leurs verres (sans préciser de quoi il s'agit) : eau salée dans le bleu, eau sucrée dans le rouge, eau nature dans le jaune.
- Faire observer le contenu des trois verres. Constaté qu'ils ont le même aspect. Faire formuler les termes de *transparent*, *incolore*. Faire émettre l'hypothèse qu'il s'agit d'eau.
- Faire sentir le contenu des trois verres : constater qu'aucun n'a d'odeur. Faire formuler le terme d'*inodore*.

- Chercher collectivement un autre moyen de différencier le contenu des verres : le goûter.

Il est important à ce stade de rappeler aux élèves cette règle fondamentale de sécurité : ne jamais manger un aliment ou boire un liquide inconnus sans s'être assuré qu'il était comestible. Préciser aux élèves que les liquides contenus dans les gobelets peuvent être consommés sans danger.

- Chacun(e) goûte le contenu des trois verres. Recueillir les impressions, faire émettre des hypothèses sur ce qu'ils peuvent contenir ; garder au tableau une trace écrite des hypothèses émises qui seront validées ou invalidées ultérieurement (cf. 2^e temps).
- Présenter ensuite 6 autres verres (3 contiennent du sel fin, les 3 autres du sucre en poudre blanc). Faire observer leur contenu, constater qu'il a le même aspect, qu'on ne peut pas les



distinguer visuellement. En conclure la nécessité de goûter, là encore en rappelant la **règle de sécurité** évoquée précédemment.

- Faire goûter aux élèves une pincée du contenu de chaque verre ; leur faire décrire leurs impressions, comparer, regrouper ceux dont le goût leur semble similaire. Insister sur la précision du vocabulaire employé, amener à formuler les termes de *sucré* et *salé*.

2^e temps : collectif, activité orale puis écrite

- Prévoir le matériel suivant :
 - Du fromage blanc ;
 - Du sel fin, du sucre en poudre ;
 - 1 grosse cuillère ;
 - 2 petites cuillères par élève.
- Dire aux élèves : « Comme le Jury dans *Splat est un vrai chef !* vous allez examiner, goûter et donner votre avis ! » Leur proposer alors de reconnaître le goût du sel et du sucre dans du fromage blanc. »
- Leur faire préparer 2 coupelles avec fromage blanc + sucre en poudre, deux coupelles avec fromage blanc + sel fin. Mélanger les coupelles pour qu'elles ne soient plus identifiables.
- Chacun(e) goûte avec ses petites cuillères et donne son avis. Amener à formuler les termes de *sucré* et *salé*.
- Revenir aux verres d'eau (cf. 1^{er} temps ci-dessus) : faire goûter l'eau du verre jaune (elle n'a pas de goût) ; puis celle du verre rouge (elle est sucrée) et enfin celle du verre bleu (elle est salée). Confronter les conclusions de cette deuxième dégustation (nous avons goûté de l'eau, de l'eau sucrée, de l'eau salée) à celles notées pour mémoire au tableau (cf. 1^{er} temps).
- Rédiger collectivement (dictée à l'adulte) une synthèse de l'expérience menée. Par exemple : *Nous avons goûté du sel et du sucre. Nous avons bu de l'eau sucrée et de l'eau salée. Nous avons mangé du fromage blanc sucré, du fromage blanc salé.*
- Imprimer cette synthèse et la faire coller sur la **Fiche élève N°1** (p. 5), à l'issue du 4^e temps.



3^e temps : collectif, activité orale puis écrite

- Prévoir le matériel suivant :
 - Différents types de sel : sel fin, gros sel blanc, gros sel gris type Guérande ;
 - Différents types de sucre : sucre en poudre blanc, sucre cristallisé brun, sucre blanc en morceaux, sucre de canne en morceaux ;
 - Étiquettes des mots : SEL – SUCRE ;
 - Photographie des trois sortes de sel, des 4 sortes de sucre.



N.B. : Ces photos sont données à titre d'exemple. Il conviendra de les remplacer si besoin sur la fiche élève, selon les types de sucres et de sels expérimentés en classe.



- Demander aux élèves de trier sels/sucres.

Constater que dans chaque catégorie, le sel ou le sucre peut se présenter sous différentes formes (sel fin/gros sel, gros sel gris, gros sel blanc ; sucre en poudre/cristallisé, sucre blanc/roux, en morceaux blanc/roux). Apprendre à les nommer, en utilisant le lexique approprié (*C'est du sel fin, c'est du sucre brun/du sucre de canne en morceaux, etc.*)

- Associer à chaque catégorie l'étiquette correspondante : SUCRE/SEL. En cas de doute ou s'il y a débat, faire goûter pour ajuster le tri.

Puis vérifier le contenu de chaque catégorie en se référant aux photographies des trois sortes de sel et des quatre sortes de sucre (voir ci-dessus).

4^e temps : individuel, activité écrite

- Distribuer à chacun(e) la **Fiche élève N°1** (p. 5), et deux étiquettes (SUCRE/SEL).

- Après observation des photos, chacun place les étiquettes à l'endroit qui convient.

Selon l'aisance des élèves, l'activité sera plus ou moins guidée, au choix de l'enseignant(e) : par exemple montrer le mot SUCRE, demander aux élèves de prendre l'étiquette correspondante et de la placer sous la photo qui convient. Même démarche pour le mot SEL.

Si les élèves sont en capacité de reconnaître les deux étiquettes ou de les lire, l'activité sera menée en autonomie.

De même, au choix de l'enseignant(e) et selon les élèves, soit l'étiquette est collée sous la photo, soit l'élève l'utilise comme modèle pour écrire les deux mots.



Prolongement possible : Présenter aux élèves les emballages vides des différents sucres et sels utilisés dans les activités précédentes (3^e et 4^e temps). Leur demander de les associer. Leur faire expliciter oralement les indices qui leur ont permis de retrouver l'emballage de chaque type de sel ou de sucre.



Observe les photographies et indique le nom
de ce que nous avons goûté et appris à reconnaître.



Sucré ou salé ?

Les Splatartines

Cuisiner ou bricoler ?

Un super gâteau
extra-génial !Le Mémo
des gâteaux

Mémo programmes

Domaine : Explorer le monde du vivant**Objectif :** Enrichir et développer ses aptitudes sensorielles1^{er} temps : collectif, activité orale

- Afficher en grand format ou vidéoprojecter la **Fiche enseignant(e) N°1** (p. 7).
 - Après un temps d'observation, recueillir les commentaires des élèves : ce sont des tartines, elles représentent des chats, ce sont peut-être des amis de Splat !
 - Lire le titre (*Les Splatartines*), le commenter collectivement.
 - Faire nommer les ingrédients de chaque *Splatartine* (introduire ce terme d'*ingrédients* et le faire expliciter), en veillant à la précision du vocabulaire employé (par exemple : des carottes/des bâtonnets de carottes).
 - Légender collectivement les photos de *Splatartines* en fléchant et en écrivant le nom de chaque ingrédient.
 - Pour chaque *Splatartine* se demander si elle est *salée* ou *sucrée*. Faire justifier les réponses en se référant aux ingrédients qui la composent. Amener les élèves à en déduire que l'une des tartines est *sucrée*, l'autre est *salée*.
- Accepter un débat possible pour la tomate : consommée généralement dans des recettes salées, on la considère comme fruit au sens botanique mais légume au sens culinaire !

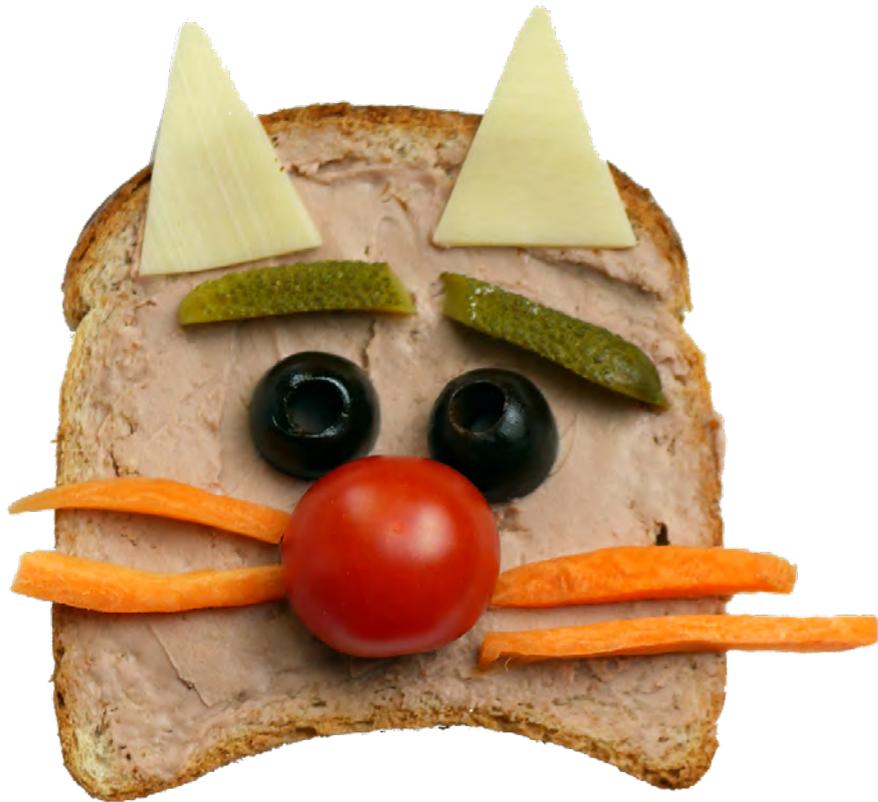
2^e temps : collectif puis individuel

N.B. : Avant toute activité de manipulation et de consommation d'aliments, penser à vérifier les éventuelles pathologies d'intolérance/allergie alimentaires des élèves, les possibles régimes alimentaires (vegan par exemple). Veiller également à appliquer les règles d'hygiène nécessaires (lavage préalable des mains, notamment).
Pour les élèves présentant une pathologie alimentaire, proposer une variante avec des collages d'images d'aliments.

- Prévoir les ingrédients et le matériel suivants :
 - Biscottes ou pain de mie ;
 - Fruits (myrtille, raisin, kiwi, fraise, banane, par exemple) ;
 - Légumes (carotte, concombre, tomate cerise, radis, olive, cornichon, par exemple) ;
 - Pâté (végétal ou animal), fromage à tartiner, pâte à tartiner, fromage blanc...
 - Fromage à pâte molle (type Edam, comté) facile à couper ;
 - Etc.
 - Petits couteaux à bout rond, cuillères.
- Proposer aux élèves de préparer chacun(e) une *Splatartine*, sucrée ou salée, en utilisant les ingrédients mis à disposition.
- Disposer sur une table tous les ingrédients de la liste ci-dessus. Les faire nommer, faire dire pour chacun s'il est sucré ou salé, s'il s'agit d'un fruit ou d'un légume. Procéder à un tri collectif de ces ingrédients en deux catégories (sucré/salé).
- Puis chacun(e) formule son projet (je veux préparer une *Splatartine* sucrée/salée) et la réalise en utilisant les ingrédients qui conviennent sur la table.
- Pour terminer, chaque élève photographie la *Splatartine* qu'il ou elle a préparée.



Les Splatartines



Sucré ou salé ?

Les Splatartines

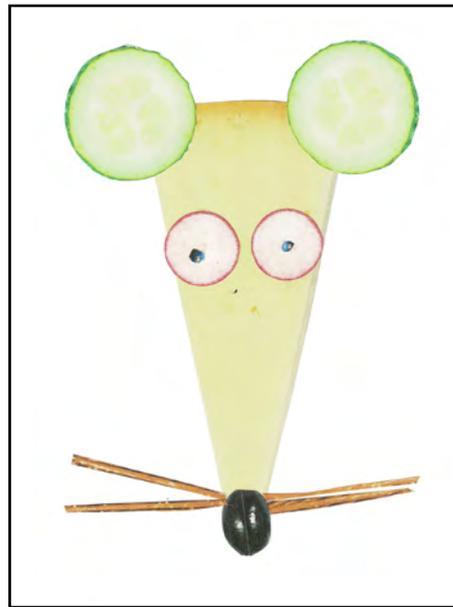
Cuisiner ou bricoler ?

Un super gâteau
extra-génial !Le Mémo
des gâteaux3^e temps : collectif, activité orale puis écrite

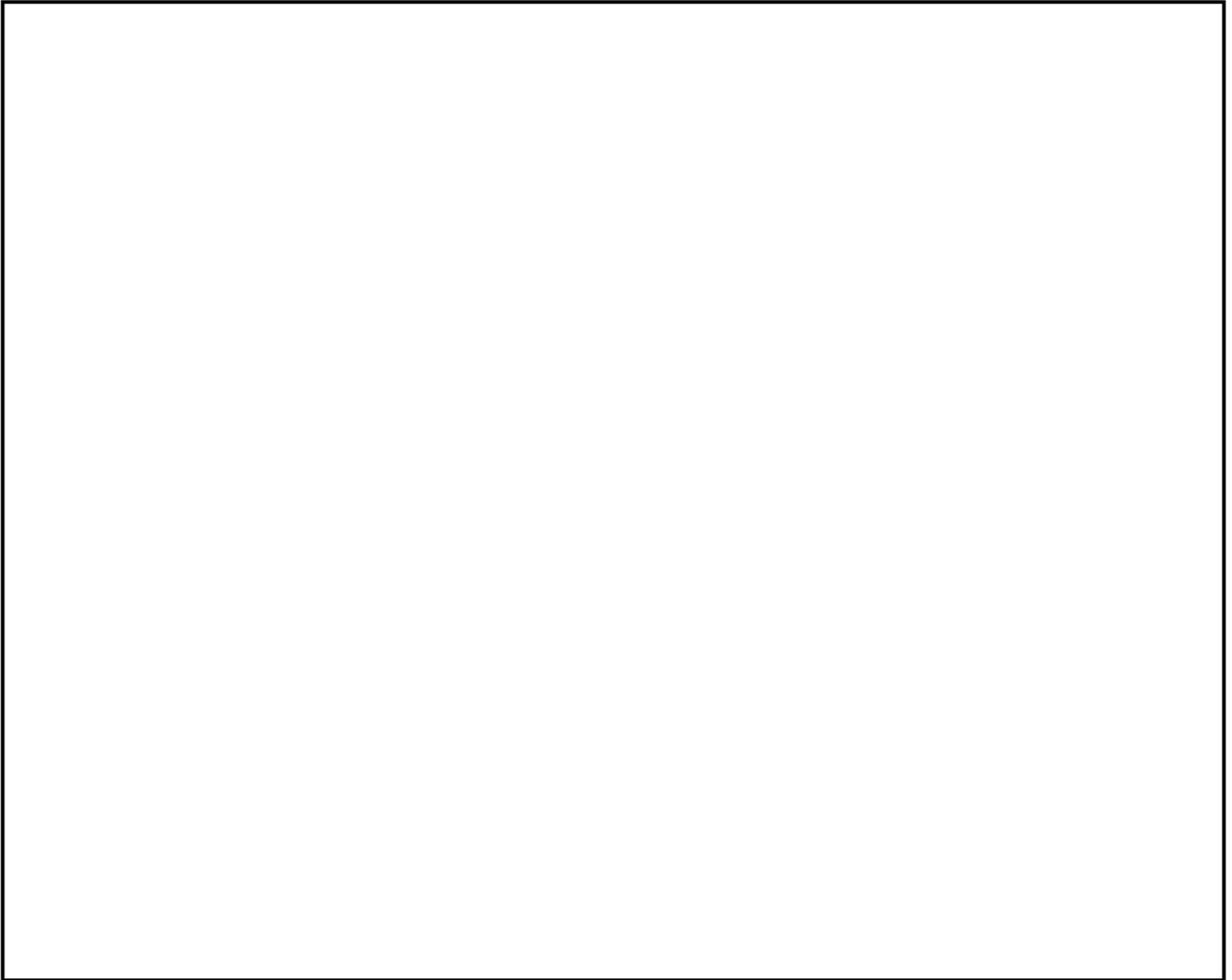
- Distribuer, après les avoir imprimées, les photos de *Splatartine* de chacun(e) (cf. 2^e temps ci-dessus) et la **Fiche élève N°1** (p. 9). Faire coller la photo sur la fiche.
- Puis chaque élève établit sur sa fiche la liste des ingrédients de sa recette : soit en collant les images correspondantes (voir **Fiche enseignant(e) N°1** p. 10) ; soit en les dessinant ou bien encore sous forme de dictée à l'adulte.



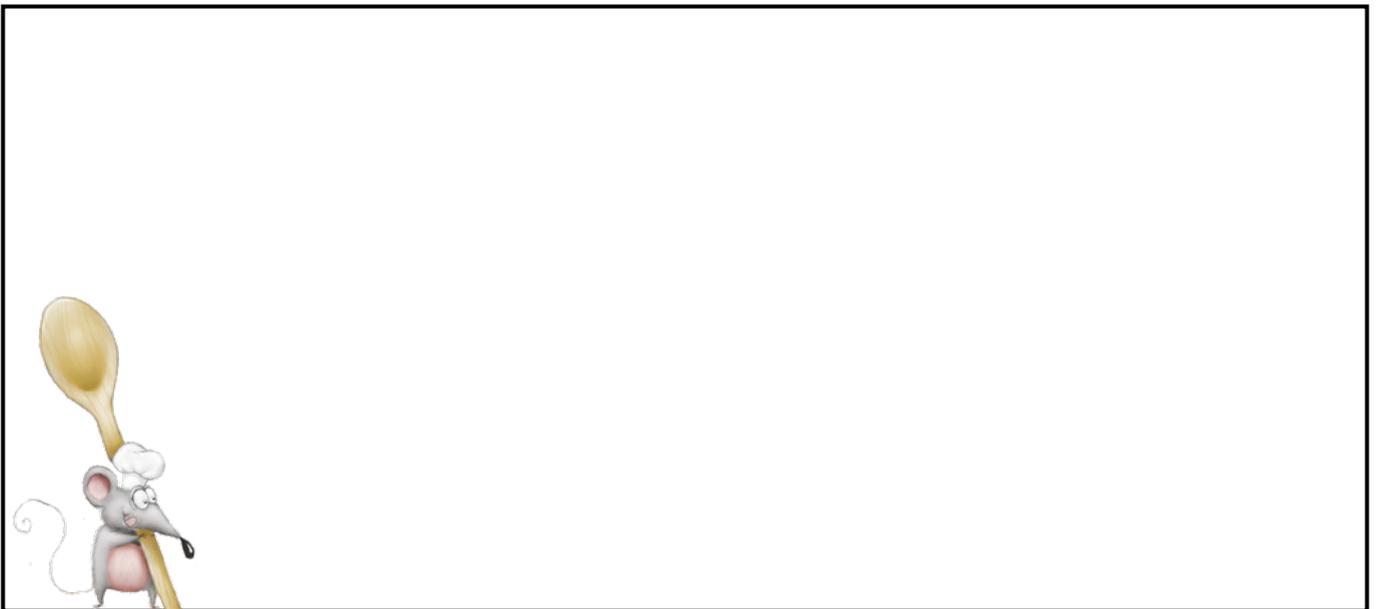
Prolongements possibles : Créer des *Tartines Harry*, sucrées ou salées. Étendre l'activité à la création d'autres animaux (ours, poisson, hibou, etc.).



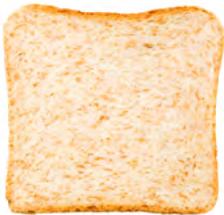
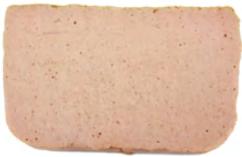
Colle la photo de la *Splatartine*
que tu as préparée.



Pour la préparer tu as utilisé :



Les ingrédients des Splatartines

N.B. : L'enseignant(e) pourra personnaliser cette banque d'images en y ajoutant d'autres ingrédients utilisés en classe ou des ingrédients intrus.

Mémo programmes

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (en lien avec *Explorer le monde des objets*)
Objectif : Enrichir le vocabulaire/Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu

N.B. : Les activités qui suivent auront tout intérêt à s'insérer dans un cycle d'activités de cuisine (salée ou sucrée) menées en classe, tout au long de l'année, de façon à ce que la connaissance des ustensiles de cuisine, de leur fonction, soit consolidée et enrichie en contexte.

1^{er} temps : collectif, activité orale

- Apporter dans un carton les objets suivants : saladier, bol, fouet, marteau, cuillères (petite/grosse/en bois/en métal), fourchette, casserole, clé pour écrou, couteau, tournevis, moule à gâteau, moule à tarte, rouleau à pâtisserie, scie, verre.
- Explorer collectivement le contenu du carton : sortir les objets un à un, les faire nommer, en veillant à une bonne prononciation du mot, au respect du genre (**un** marteau, **une** cuillère). Commencer par des termes génériques (*un moule*) puis préciser *un moule à gâteau, un moule à tarte*.
- Faire trier tout ce qui sert à cuisiner : saladier, bol, fouet, cuillère, fourchette, casserole, couteau, moule à gâteau, moule à tarte, rouleau à pâtisserie, verre. Faire formuler ou donner le terme d'*ustensile de cuisine*.

Se demander à quoi servent les autres objets (marteau, clé pour écrou, tournevis, scie) : à bricoler. Faire formuler ou donner le terme d'*outil*.

Faire expliquer à chaque fois, brièvement, quelle est la fonction précise de chaque outil ou ustensile de cuisine, en utilisant les verbes adéquats (mélanger, battre, verser, couper, chauffer/cuire, étaler, scier, visser, serrer, etc.).

Penser à rappeler systématiquement les règles de sécurité liées à l'utilisation de certains de ces outils ou ustensiles de cuisine, afin, comme le stipulent les programmes du Cycle 1, que les élèves « prennent conscience des risques liés à l'usage des objets, notamment dans le cadre de la prévention des accidents domestiques ».

2^e temps : collectif, activité orale

- Proposer à la classe **Le jeu des devinettes** : l'enseignant(e) pose une devinette concernant un objet, désigne un élève qui doit donner le nom de celui-ci et préciser s'il s'agit d'un outil ou d'un ustensile de cuisine.

Exemples de devinettes :

- *Splat m'utilise pour couper une planche. Que suis-je ?* (une scie/un outil).
- *Kattie m'utilise pour couper une pomme. Que suis-je ?* (un couteau/un ustensile cuisine).
- *Grouff me remplit de lait pour le faire chauffer. Que suis-je ?* (une casserole/un ustensile de cuisine). Autres réponses possibles : un verre, un bol par exemple si le lait est chauffé au four à micro ondes. Faire justifier les différentes réponses.
- *Plume m'utilise pour mélanger des œufs avec du lait. Que suis-je ?* Lister toutes les réponses possibles et les faire justifier (fourchette, fouet mais aussi bol, saladier, par exemple).
- *Kattie m'utilise pour planter un clou. Que suis-je ?* (un marteau/un outil) Etc.



3^e temps : individuel

- Proposer la **fiche élève N°3** (p. 13).

L'objectif est de consolider la distinction entre *outil* et *ustensile de cuisine*.

Il s'agit pour les élèves de retrouver le chemin qui mène à chaque ustensile de cuisine.

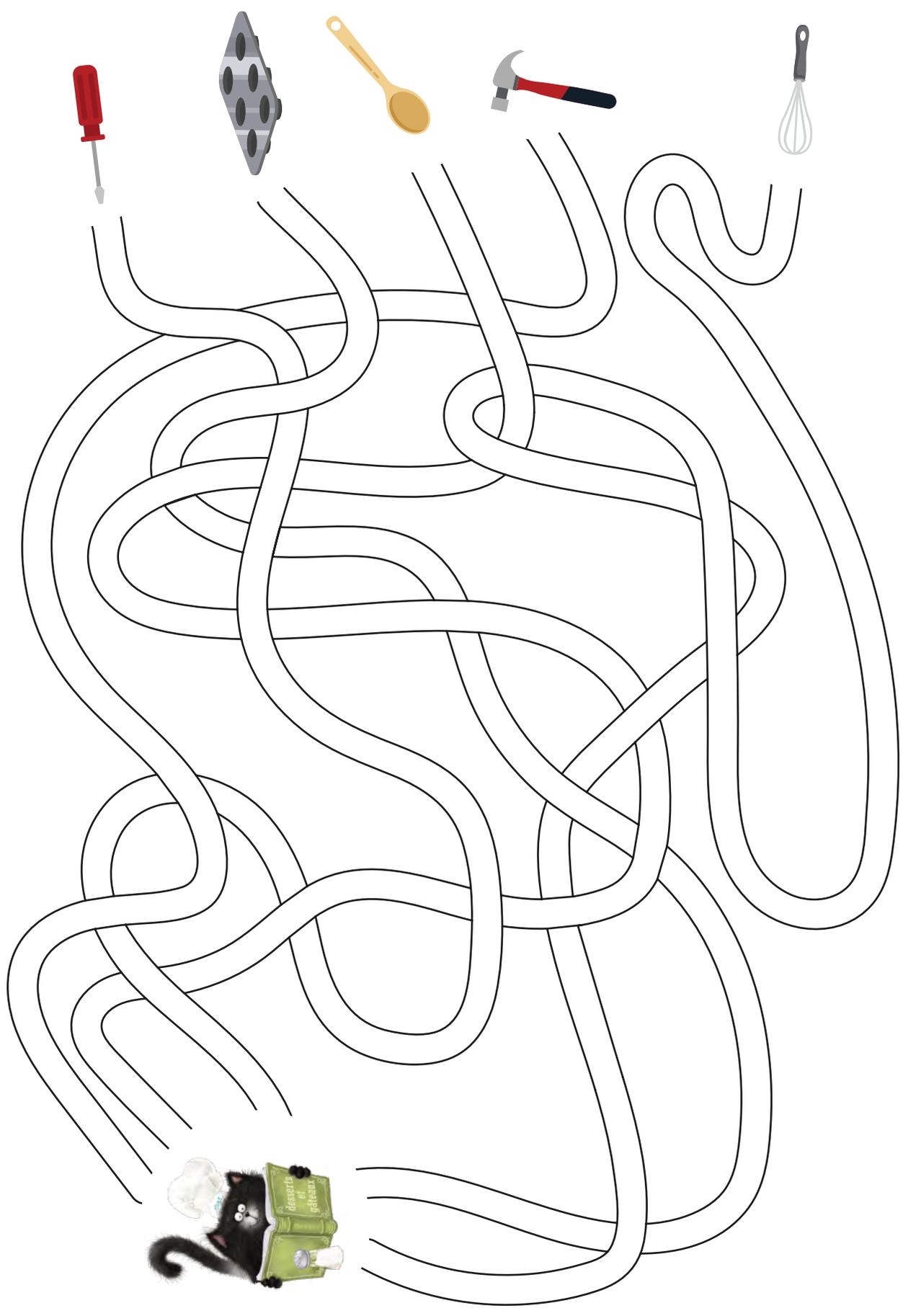
Leur conseiller de suivre avec le doigt chaque chemin avant de le tracer, afin de vérifier qu'il ne mène pas à un outil.





Fiche élève
N°3

Aide Splat à retrouver le chemin de ses ustensiles de cuisine.
Attention aux outils !



Mémo programmes

Domaine : Explorer le monde de la matière**Objectif :** Utiliser des outils et des matériaux adaptés à des actions techniques spécifiques1^{er} temps : individuel puis collectif

Les élèves sont familiers de la pâte à modeler, et du modelage en général depuis la petite section. Proposer toutefois cette première séance d'exploration individuelle de la pâte à modeler, mettant en œuvre divers gestes techniques (modelage, empreintes).

- Les élèves disposent chacun(e) d'un bloc de pâte à modeler, d'une seule couleur. Leur demander d'explorer toutes les actions possibles avec leurs mains (aplatir, creuser, rouler, former des boules, des « serpents » (colombins), des « escargots » (spiraux), etc.).
- Puis mettre à leur disposition des outils pour leur permettre d'explorer d'autres actions possibles (couteau, rouleau, emporte-pièce de forme géométrique, bâtonnet de bois, bouchon, bobine de fil vide, etc.).
- Faire décrire les actions et les résultats obtenus.
- Élaborer au tableau une synthèse collective, sous forme d'un inventaire des différentes trouvailles des élèves. Ils ou elles pourront s'y référer pour trouver des idées au moment de la réalisation de leur modelage de gâteau (cf. 2^e temps ci-dessous).

Mémo programmes

Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques**Objectif :** Réaliser des compositions plastiques en volume2^e temps : individuel

- Proposer aux élèves de créer, comme Splat et ses amis, un *super gâteau extra-génial* mais avec de la pâte à modeler. Mettre à leur disposition des blocs de pâte à modeler de différentes couleurs ainsi que les divers outils utilisés précédemment (cf. 1^{er} temps ci-dessus). Préciser qu'il est possible d'utiliser toutes les couleurs mais sans les mélanger. Inviter les élèves à varier les techniques employées de façon à enrichir le plus possible leur gâteau.



Exemples de réalisations possibles :



ÉTAPE 1

Sucré ou salé ?

ÉTAPE 2

Les Splatartines

ÉTAPE 3

Cuisiner ou bricoler ?

ÉTAPE 4

Un super gâteau
extra-génial !

ÉTAPE 5

Le Mémo
des gâteaux

Mémo programmes

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**Objectif** : Échanger et réfléchir avec les autres1^{er} temps : collectif, activité orale

- Prévoir le matériel suivant : un jeu de 30 cartes plastifiées, constitué de photographies de gâteaux, dont celui de Splat (15 gâteaux différents, chacun en double exemplaire) à partir de la

Fiche enseignant(e) N°3, p. 16.

- Présenter les cartes aux élèves, les laisser réagir.
Remarquer qu'elles représentent toutes un gâteau, qu'on y trouve le gâteau de Splat ; que certaines sont en double. Les associer pour constater que tous les gâteaux peuvent être regroupés par paires.
- Proposer d'utiliser les cartes pour faire un jeu de mémoire, **le Mémo des gâteaux**.
- Faire formuler les règles de ce jeu par ceux qui le connaissent. Apporter le soutien nécessaire pour enrichir ou préciser le vocabulaire employé, la clarté de la syntaxe, la chronologie des actions.

À partir de ces premiers éléments rédiger la règle du jeu, collectivement, au tableau, sous forme de dictée à l'adulte. Guider si besoin l'élaboration de la règle par des questions.

Par exemple : Où et comment met-on les cartes au début du jeu ? (*sur la table/en lignes et en colonnes, face cachée*).

Que doit faire le premier joueur ? (*retourner deux cartes, l'une après l'autre, sans les déplacer*).

Que se passe-t-il si les deux cartes forment une paire ? (*les prendre, puis rejouer*), etc.

2^e temps : collectif, activité orale

- Relire aux élèves la règle élaborée collectivement (cf. 1^{er} temps), puis proposer de jouer au **Mémo des gâteaux**.
- Six élèves jouent, les autres observent si la règle est respectée, la reprécisent si besoin en cas de doute ou d'erreur. Puis procéder de même avec un autre groupe de 4 à 6 élèves, etc. jusqu'à ce que chacun ait pu jouer une fois pour expérimenter la règle du jeu.
Ce sera l'occasion de discuter ensemble des stratégies mises en œuvre pour former des paires, notamment pour se souvenir des cartes retournées par les joueurs(euses) précédent(e)s.

- **Le Mémo des gâteaux** pourra ensuite être proposé en activité autonome.

Pour rappel, voici la règle du jeu (4 à 6 joueurs) :

- Étaler les cartes sur une table, en lignes et en colonnes, face cachée.
- Un premier joueur en retourne deux, l'une après l'autre : si elles forment une paire, il ou elle remporte la paire et rejoue. Sinon il ou elle retourne de nouveau les deux cartes et l'on passe au joueur/à la joueuse suivant(e).
- À la fin du jeu, chacun(e) compte le nombre de paires obtenues.



Prolongement possible : Photographier puis imprimer en deux exemplaires (format 6x6cm environ) chaque *super gâteau extra-génial* en pâte à modeler (voir étape 4). Plastifier les cartes obtenues. Les rassembler pour constituer **le Mémo des gâteaux super extra-géniaux**.



Le Mémo des gâteaux

À photocopier,
plastifier
et découper





Retrouvez toute la collection **SPLAT**



Les petits albums



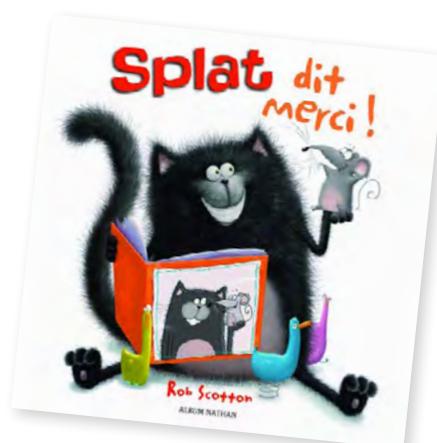
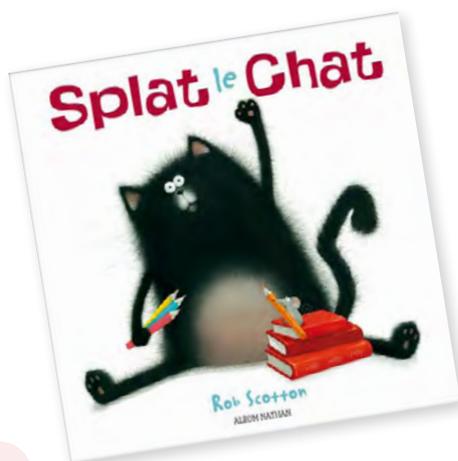
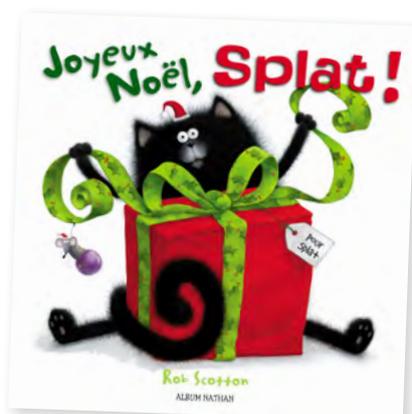
Pour découvrir tous les titres **SPLAT**,
rendez-vous sur site.nathan.fr





Retrouvez toute la collection
SPLAT

Les grands albums



Pour découvrir tous les titres **SPLAT**,
rendez-vous sur site.nathan.fr





Retrouvez toute la collection **SPLAT**



Les premières lectures



Pour découvrir tous les titres **SPLAT**,
rendez-vous sur site.nathan.fr



THÈME 1 : Les Animaux

Pages : 5 Chat : ADOBE STOCK PHOTO / charles-mercier ; 5 Elephant : ADOBE STOCK PHOTO / Duncan Noakes ; 5 Vache : BIS / Ph. Eric Isselée ; 5 Serpent : ADOBE STOCK PHOTO / Ken Griffiths ; 5 Pingouin : ADOBE STOCK PHOTO / David Osborn FRPS ; 5 Lapin : ADOBE STOCK PHOTO / Eric Isselee ; 5 Aigle : ADOBE STOCK PHOTO / © moose henderson ; 5 Pigeon : ADOBE STOCK PHOTO / suriya silsaksom ; 5 Poisson : ADOBE STOCK PHOTO / Irina Kozhemyakina ; 5 Girafe : ISTOCK / Photographer ; 5 Chien : BIS / Ph. Paul Cotney ; 5 Poney : BIS©Ph. Eric Isselée/Adobe Stock ; 5 Chimpanzé : BIS / Ph. Eric Isselée ; 5 Lion : ADOBE STOCK PHOTO / Eric Isseulée ; 5 Tigre : ADOBE STOCK PHOTO / valeriyap ; 5 Poisson rouge : ADOBE STOCK PHOTO / Altin Osmanaj ; 5 Tortue : ADOBE STOCK PHOTO / Oleg Kozlov ; 5 Perroquet : ADOBE STOCK PHOTO / littlestocker ; 5 souris : ADOBE STOCK PHOTO / Pakhnyushchyy ; 5 Autruche : ADOBE STOCK PHOTO / Krakenimages.com ; 5 Chouette : ADOBE STOCK PHOTO / Eric Isseulée ; 5 poule : ADOBE STOCK PHOTO / sval7 ; 5 Cygne : ADOBE STOCK PHOTO / Dmitry-Pakhomov ; 5 Ours : ADOBE STOCK PHOTO / Podarenka ; 14 ht g de g à dr : BIS / © Archives Labor ; 14 ht m SHUTTERSTOCK / Tsvetelina Dyankova ; 14 ht d BIS / Ph. © Petit Palais - Archives Labor ; 14 m ht BIS / Ph. Julie Turner © Archives Sejer ; 14 m hd ISTOCK / Uwe Zänker ; 14 m g BIS / Ph. © Archives Nathan ; 14 m bas BIS / Ph. Eric Isselée ; 14 m d SHUTTERSTOCK / Sergii Figurnyi ; 14 m bg ISTOCK / BjArn Magnusson ; 14 m bd ISTOCK / ewg3D ; 14 bas g ISTOCK ; 14 bas m SHUTTERSTOCK / fanta_anywhere ; 14 bas d ADOBE STOCK PHOTO / Bernd Eglinski ; 15 ht g ADOBE STOCK PHOTO / Nynke ; 15 m hg BIS / Ph. L. de Selva © Archives Labor © Adagp, Paris ; 15 m hd BOTERO FERNANDO 1999 ; 15 ht d BIS / © Archives Labor ; 15 bas g ADOBE STOCK PHOTO / SergeyCash ; 15 m bg BIS / Ph. © Bibliothèque du Museum d'Histoire naturelle - Archives Bordas. ; 15 bas m ISTOCK / Dirk Freder ; 15 m bd ISTOCK / meweinreb ; 15 bas d Wikipédia / Wikifrosch ; 16 ht g BIS / Ph. © Archives Nathan ; 16 m hg BIS / Ph. © Archives Nathan - DR ; 16 ht m BIS/Ph. Cynoclub ; 16 m hd ISTOCK / AskinTulayOver ; 16 ht d SHUTTERSTOCK / sgar80 ; 16 bas g BIS / Ph. Ziga Camernik ; 16 m bg Grotte de Lascaux / D.R. ; 16 bas m ISTOCK / duncan1890 ; 16 m bd ISTOCK / Wirestock ; 16 bas d AKG-Images.

THÈME 2 : Les Contes

4 ht g LA COLLECTION / © Jean-Paul Dumontier ; 4 m hg Coll. KHARBINE-TAPABOR ; 4 m hd KHARBINE-TAPABOR / Collection Jonas ; 4 ht d BRIDGEMAN IMAGES / Gusman ; 4 bas g Coll. KHARBINE-TAPABOR ; 4 m bg Coll. KHARBINE-TAPABOR ; 4 m bd Coll. KHARBINE-TAPABOR ; 4 bas d BRIDGEMAN IMAGES / Stefano Bianchetti ; 6 m hg ADOBE STOCK PHOTO / Anna Velichkovsky ; 6 m hd SHUTTERSTOCK / Teguh Mujiono ; 6 bas d ADOBE STOCK PHOTO / Anna Velichkovsky ; 6 m bg ADOBE STOCK PHOTO / Ania Velichkovsky ; 6 bas d ISTOCK / Lexi Claus ; 11 ht g ISTOCK / Dimitris M. Stephanides ; 11 ht m ADOBE STOCK PHOTO / seralex ; 11 ht d ISTOCK / JazzIRT ; 11 m g ISTOCK / Suzifoo ; 11 m ADOBE STOCK PHOTO / Xavier ; 11 m d ADOBE STOCK PHOTO / Tim UR ; 11 bas g ADOBE STOCK PHOTO / gertrudda ; 11 bas d ADOBE STOCK PHOTO / Maks Narodenko.

THÈME 3 : La Cuisine

De g à dr Pages : 10 ADOBE STOCK PHOTO / Philophoto ; 10 ADOBE STOCK PHOTO / francesco carniani ; 10 ADOBE STOCK PHOTO / Maks Narodenko ; 10 ADOBE STOCK PHOTO / Roman Samokhin ; 10 ADOBE STOCK PHOTO / tom1962 ; 10 ADOBE STOCK PHOTO / Tim UR ; 10 ISTOCK / LOVE_LIFE ; 10 ADOBE STOCK PHOTO / Taras ; 10 ADOBE STOCK PHOTO / Maks Narodenko ; 10 ADOBE STOCK PHOTO / kornienko alexandr ; 10 ADOBE STOCK PHOTO / Natalja Stotika ; 10 ADOBE STOCK PHOTO / kolesnikovserg ; 10 ISTOCK / Avalon_Studio ; 10 ADOBE STOCK PHOTO / ; 10 ADOBE STOCK PHOTO / M. studio ; 10 ADOBE STOCK PHOTO / africa-studio.com ; 10 ISTOCK / Birte Gernhardt ; 10 ADOBE STOCK PHOTO / mk ; 10 ADOBE STOCK PHOTO / africa-studio.com (Olga Yastremska and Leonid Yastremskiy) ; 16 SHUTTERSTOCK / Anna Shepulova ; 16 SHUTTERSTOCK / gresei 2014 ; 16 SHUTTERSTOCK / gresei 2014 ; 16 SHUTTERSTOCK / Lakiere Christie ; 16 SHUTTERSTOCK / Anna Shepulova ; 16 SHUTTERSTOCK / JFunk 2018 ; 16 SHUTTERSTOCK / New Africa ; 16 SHUTTERSTOCK / New Africa ; 16 SHUTTERSTOCK / Maria Usp ; 16 ADOBE STOCK PHOTO / L. Bouvier ; 16 ADOBE STOCK PHOTO / Ruth Black ; 16 SHUTTERSTOCK / Maya Kruchankova ; 16 SHUTTERSTOCK / A_Lein ; 16 SHUTTERSTOCK / Ruth Black.

Merci à Garance pour sa participation aux réalisations proposées dans ce dossier,
et tout particulièrement pour ses délicieuses Splatartines et ses Super gâteaux extra-géniaux !

Conception graphique : Bertrand Fabre

Rédaction : Martine Descouens

© 2023 Éditions Nathan, SEJER (Paris, France)

Publié avec l'accord de Harper Collins Children's Books, une division de Harper Collins Publisher Inc.



 Nathan