

PROJET RÊVES ET RÊVERIES

Niveau : PS/MS

Corpus :



Objectifs :

- ✓ Développer un comportement de lecteur en participant à un prix littéraire.
- ✓ Lutter contre l'illettrisme en impliquant les familles dans un projet festif autour des livres.
- ✓ Développer l'imaginaire autour d'un thème : le rêve.

Compétences visées :

S'approprier le langage :

- ★ Formuler, en se faisant comprendre, une description.
- ★ Exprimer son point de vue.
- ★ S'approprier une structure de phrase pour contribuer à l'écriture d'un texte.
- ★ Reformuler une histoire en prêtant sa voix à une marionnette.

Découvrir l'écrit :

- ★ Ecouter et comprendre un texte lu par l'adulte.
- ★ Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte.
- ★ Reconnaître et associer des mots en capitales d'imprimerie et en script à l'aide d'un dictionnaire individuel. (MS)

Découvrir le monde :

- ★ Se déplacer sur un plateau de jeu en faisant correspondre le nombre de points obtenus sur le dé (jusque 3 pour les PS) au nombre de cases.
- ★ Dénombrer en utilisant la suite orale des nombres connus.
- ★ Comparer des quantités.
- ★ Ajouter ou retirer un nombre d'éléments à une collection (vers l'addition et la soustraction) (MS).

Percevoir, sentir, imaginer, créer :

- ★ Adapter son geste aux contraintes matérielles.
- ★ Observer et décrire des œuvres du patrimoine.
- ★ Construire une collection.
- ★ Découvrir une forme de création artistique : le spectacle de marionnettes

Devenir élève :

- ★ Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune.
- ★ Éprouver de la confiance en soi et maîtriser ses émotions.
- ★ Echanger avec des élèves d'une autre classe lors d'une rencontre autour du rêve.

DÉROULEMENT

Préalable : lecture à la maison des 4 albums de la sélection et vote individuel.

Séance 1 : Résultat des votes

Réaliser un tableau avec les couvertures des 4 albums. Un par un, chaque enfant vient prendre un bulletin dans l'urne et annonce l'album choisi. Un bâton est dessiné dans la colonne de l'album sur l'affiche.

Compter les bâtons obtenus par chaque album et comparer les quantités pour déterminer le résultat du vote.

Lecture offerte de « Rêve de Lune » et de « Les rêves de Milo »**Réalisation d'un mur des images qui font rêver.**

Les enfants volontaires choisissent une image qui fait rêver dans les albums de la bibliothèque de la classe, la présentent aux autres en justifiant leur choix.

Procéder à un vote pour élire l'image qui sera présentée lors de la rencontre « Graine de rêveur ».

Séances sur « Marcel le rêveur »

➤ Lecture intégrale, puis retour page par page pour reformuler les rêves.

En plusieurs séances, réaliser un affichage sous forme de mobiles pour associer les pages de l'album aux œuvres d'arts dont elles s'inspirent. Toutes les œuvres d'art sont affichées au tableau. Les enfants essaient de retrouver celles qui correspondent à la page en cours et les accrochent au mobile.

➤ Observation et commentaires sur les œuvres « L'heureux donateur », « Le fils de l'homme » et « Décalcomanie » de Magritte, puis réalisation d'une œuvre individuelle :

1. Remplir la silhouette de Magritte de différentes couleurs à la craie grasse
2. Recouvrir la silhouette de peinture Gem bleue, poser les brosses et effectuer une rotation pour former un « tourbillon » qui laissera apparaître les couleurs de la craie grasse.
3. Choisir un personnage et un ou deux objets prédécoupés, les coller sur la silhouette et dicter une légende : « Dans mon rêve, il y avait qui... ».

➤ Réalisation d'un album « à la manière de Marcel le rêveur » : « Les rêveurs »

1. Mimer Marcel endormi sur sa chaise (prendre une photo pour la couverture de l'album). Découvrir et nommer les déguisements. En choisir un et se déguiser. L'enseignant prend une photo. Mimer éventuellement le personnage interprété.
2. Dicter une légende type « Louise rêve qu'elle est une princesse » qui figurera sous la photo.
3. Coller la photo sur la feuille et décorer le cadre (ou montage Photofiltre)

➤ Jeu du loto des rêves de Marcel : associer un élément de l'album à l'œuvre originale dont il s'inspire.

➤ Jeu « super banane » : déplacement sur plateau en associant les points du dé (jusque 3 pour PS) au nombre de case, dénombrement des bananes gagnées, verbalisation des rêves de Marcel, ajout ou retrait de bananes (MS), comparaison des quantités de bananes pour déterminer le vainqueur.

➤ Activités satellites :

- Sur fiche, déplacement sur labyrinthe
- Sur fiche, dénombrement de collections de bananes
- Sur fiche, partage de bananes
- Sur fiche, reconnaissance du capital de mots (MS) et association écriture capitales/script

Séances sur « Le rêve de petit ours rose »

➤ Lecture offerte, puis lecture mise en scène en utilisant les marottes (par l'enseignant).

➤ Reformuler l'histoire à l'aide des marottes (par les élèves).

- En collectif, au tableau, associer l'animal à l'objet qu'il apporte à Petit ours rose et à l'endroit où il est allé le chercher + travail de réinvestissement sur fiche.
- Imaginer que petit ours rencontre d'autres animaux, quels rêves seraient-ils aller lui chercher ?

Création d'une œuvre plastique collective : frise du rêve sucré de Milo : « Les fleurs du jardin se transforment en bonbons.

1. Peindre un fond de dégradé de vert à l'éponge.
2. Coller des papiers de bonbons multicolores
3. Ajouter des traits verticaux sous les bonbons pour faire les tiges.

Création d'une œuvre individuelle : le rêve de Milo

Coller une silhouette de Milo (photocopiée et découpée par le PE) sur une feuille de couleur (ou peinte au préalable selon le temps), puis former un rêve en assemblant des formes prédécoupées aux perforatrices dans du papier noir → l'enfant annonce le rêve qu'il veut représenter, l'adulte lui en dessine le contour, à remplir avec les formes à coller.

On peut reproduire un rêve de Milo pris dans l'album (un papillon pour le rêve léger, un serpent pour le rêve effrayant, un château pour le rêve royal...) ou en inventer d'autres (un cœur pour un rêve amoureux, un gâteau pour un rêve gourmand, une étoile pour un rêve étoilé, un soleil pour un rêve ensoleillé...)

Jeu de langage et de mémorisation pendant les regroupements :

Un premier enfant annonce « Dans mon rêve, il y avait... » et ajoute un objet de son choix. Son voisin doit répéter la phrase en ajoutant à son tour un objet de son choix (« Dans mon rêve, il y avait...et... »). Et ainsi de suite...

Lecture offerte d'autres albums abordant le thème du rêve : « Papa » de Philippe Corentin, « Max et les maximonstres » de Maurice Sendak, « Ferme les yeux » de Kate Banks, « Le matelas magique » d'Anaïs Vaugelade, « Le crocodile » de Jacques Toubaud.