Bienvenue en CP

PISTES D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

CLASSE DES POTIONS

Annabelle Fati • Thierry Manes

Un document réalisé par
Angélique Galampoix, enseignante et formatrice

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

→ Des **conseils pratiques de la Dre Catherine Gueguen**, pour mieux appréhender cette difficile transition de la GS au CP.

→ Un **roman propice aux échanges langagiers** qui dédramatise le statut de l'erreur.

SOMMAIRE

Lecture et langage oral
Place de l'erreur en ECM et arts plastiques
Vocabulaire
Production écrite
Pistes pour travailler avec la collection

milan

Comprendre le texte et son message

OBJECTIF

Mettre en œuvre une démarche explicite pour découvrir et comprendre un texte.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Le livre.
Les pages conseils sont à retrouver dans le matériel téléchargeable.

MATÉRIEL À PROJETER

Les pages du roman.

1 **Lire** le texte aux élèves une première fois.

2 **Poser des questions** oralement afin de travailler la compréhension :

« Qui sont les personnages de l'histoire ? »

« Où se passe cette histoire ? »

« Quel problème rencontrent trois des élèves de la classe ? »

Réponse attendue -> Certains n'y arrivent pas. Ils recommencent. Ils réussissent. Le maître valorise leurs progrès.

3 **Attirer l'attention des élèves sur l'attitude du maître** en posant la question :

« Comment réagit-il lorsque les élèves se trompent ? »

(Il encourage, il sourit, le problème disparaît, il valorise à la fin.)

4 « Et vous, aimeriez-vous travailler dans une classe comme la classe des potions ? Pourquoi ? »

Apprendre à comprendre et apprendre à raconter

OBJECTIF

Procéder à un rappel d'une histoire à l'aide d'un support visuel (marottes).

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Le roman.

MATÉRIEL À FABRIQUER

Des marottes des personnages.
Pour cela, imprimer les personnages en pied dans la boîte à outils et les plastifier. Ajouter un bâtonnet pour créer les marottes.

Les recherches actuelles tendent à montrer que le **rappel de récit** (verbalisation avec ses propres mots de l'histoire) est un moyen efficace d'enseigner la compréhension de textes.

1 Après avoir lu plusieurs fois le texte, faire jouer l'histoire. Pour cela, **donner à quatre élèves les marottes** des personnages principaux.

2 **Leur demander de raconter** l'histoire à toute la classe. Lorsque le groupe a terminé, **laisser les autres élèves s'exprimer** et ajouter ce qui a pu être oublié.

On peut également envisager de laisser les élèves s'entraîner en autonomie par groupes de quatre. Dans ce cas, prévoir une marotte par élève.
Les élèves peuvent créer eux-mêmes leurs marottes : les découper, les colorier, les plastifier, ajouter le bâtonnet avec du ruban adhésif…

POUR DIFFÉRENCIER

- Préparer ce rappel de récit en APC, en amont.
- Écouter les élèves en groupes réduits.

Débat à visée philosophique : la place de l'erreur

OBJECTIF

Apprendre à penser par soi-même, écouter les autres, argumenter.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Le roman. Des feuilles blanches.

MATÉRIEL À IMPRIMER

Les pages conseils, pages 21 à 23.

Le débat à visée philosophique (DVP) est un oral réflexif. Il a pour objet de « réfléchir au sens des choses, en dehors de toute prise de décision et sans viser l'action. [...] L'exigence visée, la règle implicite qui régit l'échange, est l'accès à la pensée [...]. »

POUR EN SAVOIR PLUS

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/EMC/01/7/ress_emc_discussion_DVP_464017.pdf

Après la découverte de l'ouvrage, proposer un **débat à visée philosophique**.

Questionnement possible :

1 On commence par s'aider du livre pour induire le questionnement :

« Que voit-on sur l'illustration de la couverture ? »

(Certains élèves ne sourient pas, parce qu'ils ont fait des erreurs : un crapaud sort malencontreusement d'une baguette, un balai semble ne pas vouloir s'envoler, une drôle de mixture verte sort d'un chaudron.)

« Que se passe-t-il dans cette histoire pour Luna, Balthazar et Perline ? »

(Ils rencontrent des difficultés, mais, avec l'aide/les encouragements du maître, ils finissent par réussir.)

2 La deuxième partie du questionnement amène les élèves à s'interroger sur leurs propres erreurs :

« Et vous, vous arrive-t-il de vous tromper ? »

« Est-ce grave de faire des erreurs ? »

« Vous arrive-t-il de faire des erreurs à l'école ? À la maison ? »

« Que ressentez-vous quand vous avez peur de faire une erreur ? »

Enfin, amener une décentration :

« Et la maîtresse/le maître ? Fait-elle/Fait-il parfois des erreurs ? »

« Et les parents ? »

« A-t-on le droit de se tromper ? »

3 **Conclure** en établissant une **synthèse collective** (tout le monde peut se tromper, même les adultes ; on apprend en faisant des erreurs comme les petits sorciers, on s'entraîne…).

Faire dessiner ensuite individuellement une situation dans laquelle on a fait une erreur. On peut finir en expliquant que certaines erreurs ont donné de bonnes idées à déguster : la tarte Tatin, le Carambar…

4 **Lire ou faire lire par les élèves** les pages conseils.

POUR ALLER PLUS LOIN

Préparer et animer des ateliers philo, MS-GS-CP-CE, Isabelle Pouyau, Retz.
On peut y trouver notamment une séquence « Qu'est-ce qui se passe quand on se trompe ? ».

Vie de classe : comment dédramatiser l'erreur ?

L'**humour** peut être une entrée efficace pour dédramatiser. On le voit dans cette histoire.
Voici quelques pistes d'activités qui devraient rencontrer l'unanimité en classe !

→ **Imaginer une formule d'encouragement** pour sa classe à la manière de « Bravo, les crapauds, vous avez bien travaillé ».

→ **Proposer la « journée de la maîtresse/du maître qui se trompe »**, pour rire des erreurs commises !
Exemples : distribuer les cahiers en se trompant d'élève, écrire la date du lendemain au tableau, écrire un texte avec des erreurs… sans oublier de faire rectifier par les élèves.

→ **Raconter son erreur la plus drôle.**

Le bocal à réfléchir

OBJECTIF

Participer à un échange, proposer des arguments pour justifier son point de vue, parler des émotions qui surviennent lorsqu'on se trompe.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Un pot (à peinture, à confiture…).

MATÉRIEL À IMPRIMER

Les phrases et les scènes à discuter.

Dans un pot à confiture, placer les bandelettes avec les phrases et les scènes à discuter. En piocher une chaque jour, à un retour de récréation ou en fin de journée par exemple. Proposer aux élèves de **s'exprimer librement sur le sujet** :

« Si je me trompe, c'est parce que je suis nul. » Êtes-vous d'accord ? Pourquoi ?

« Peut-on apprendre tout d'un seul coup ? Qu'en pensez-vous ? Qu'est-ce qui prend du temps ? »
(Apprendre à marcher, à lire, à faire du vélo ou du roller, à nager…)

Ne pas hésiter à aborder la **notion de temps** : il faut un an pour apprendre à lire au CP, mais cet apprentissage a débuté en GS et se poursuit ensuite. Il faut quelques semaines pour apprendre à nager…

« Tu t'es trompé. C'est fantastique ! Qu'apprends-tu de cette erreur ? »
(Citation de Jane Nelsen, *La Discipline positive*.)

« Y a-t-il des choses que vous trouviez difficiles avant et que vous réussissez bien maintenant ? »

« Y a-t-il des choses qu'on peut réussir à faire sans apprendre ? »

« Citez ce que vous savez bien faire. »

« Pensez-vous que les adultes ne font jamais d'erreurs ? Pourquoi ? Lesquelles ? »

« Vos parents font aussi des erreurs : lesquelles ? »

« *Pifredouille, je me suis trompé(e), j'ai…*
Continuez la phrase et imaginez des erreurs de petits sorciers ou de jeunes élèves de la classe ! »

« Faire de nouvelles choses, ça vous fait peur ? Pourquoi ? » (Peur de ne pas y arriver…)

D'autres phrases à discuter, à retrouver au fil de la lecture du roman :

« Très encourageant. »

« À l'avenir, tu n'oublieras plus de vérifier ! »

« Luna est fière de sa potion. »

« Vous avez transformé vos erreurs en progrès. »

Proposer aussi des scènes tirées du roman et demander aux élèves d'imaginer ce que peut ressentir le personnage (déçu/surpris/content/soulagé…).

Dédramatiser l'erreur

OBJECTIF

Expérimenter, produire, créer (explorer la diversité des domaines, des actions plastiques).

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Le roman. Des feuilles blanches (format A3 ou A4). Une boîte dans laquelle les élèves viennent chercher ce qu'ils souhaitent utiliser : feutres, gouaches, feutres de peinture, fusains, craies grasses ; mais aussi des objets plus inhabituels : éponges, brosses à dents, règles, chiffons, fourchettes…

MATÉRIEL À IMPRIMER

Les sorciers des pages 18-19.

1 **Montrer** la grande illustration des pages 18-19.

2 **Chercher à « lire » les émotions** ressenties par quelques personnages. On ne s'attardera pas ici sur Luna, Perline et Balthazar, mais plutôt sur les autres petits sorciers.

3 **Afficher** les images des sorciers proposées dans la boîte à outils et **proposer aux élèves d'imaginer leurs potions « ratées »**.
Pour cela, chaque élève va **chercher d'abord l'idée de la potion** (se mettre en projet) et ce qu'elle va produire comme effet.
Réfléchir ensuite à comment produire cet effet avec l'aide des divers outils.
Par exemple, un nuage de fumée (éponges + craies grasses…), une explosion (craies grasses, gouache + règle), une transformation, etc.
Pour finir, **ajouter** sur la production le petit sorcier dont on a imaginé la potion.

4 **Mettre en commun** les productions et les admirer !

Le tri de mots

OBJECTIF

Développer l'enrichissement lexical et culturel à partir de la lecture du roman, mémoriser le vocabulaire.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Le roman.

MATÉRIEL À IMPRIMER

Étiquettes-mots en grand pour affichage collectif à imprimer, étiquettes-mots en petit format dans une enveloppe (une par binôme).

1 **Contextualiser : faire découvrir les mots avant la découverte de l'histoire.** Les dire aux élèves, les leur expliquer, montrer des images ou des photos pour illustrer certains mots. Prévoir d'afficher les étiquettes-mots agrandies au tableau.

2 **Décontextualiser :** travailler le vocabulaire par une activité de catégorisation. Pouvoir classer, catégoriser, est une condition pour mieux mémoriser.

LE TRI DE MOTS

Pour cet exercice, commencer par expliquer la consigne :

« Vous allez classer les mots de l'histoire *Classe des potions*.
Vous allez mettre ensemble les mots qui vous semblent aller ensemble.
Attention, il faudra que vous expliquiez ensuite pourquoi vous les avez classés de cette manière. »

Distribuer les enveloppes contenant les étiquettes-mots et une feuille vierge format A3 à chaque groupe d'élèves (binôme). Pendant ce temps de recherche, **passer entre les groupes** pour écouter les justifications.
Prévoir un temps de **synthèse collective** : les classements sont affichés au tableau et discutés.
Il peut y avoir plusieurs classements.

3 **Recontextualiser :** écrire une phrase par jour en utilisant le vocabulaire.

4 Et pour **mémoriser :** créer un **imagier collectif ou individuel**. Les élèves sont invités à illustrer les mots, à les écrire pour créer un imagier collectif ou individuel. Il est possible de ne garder que quelques mots, par exemple ceux du champ lexical de la sorcellerie.

Imaginer un épisode

OBJECTIF

Après la lecture d'un récit à structure répétitive, écrire un nouvel épisode en respectant la structure imposée par l'auteur.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Le roman.

MATÉRIEL À IMPRIMER

Les pages 2-3.

1 **Observer la double page et y entourer les personnages** qu'on connaît déjà bien : maître Lafiole, Balthazar, Perline et Luna. Montrer que d'autres élèves sont en train de créer des potions, mais qu'on ne les voit pas dans le roman.

2 **Expliquer aux élèves le projet d'écriture :** à leur tour, ils vont devoir imaginer les potions des autres petits sorciers. Les inciter à **choisir un personnage** de la double page (on peut même lui trouver un nom), **imaginer** le nom de sa potion et à quoi elle servirait. Insister sur le fait qu'il faut s'imaginer l'histoire et la retenir avant de l'écrire.

3 Revenir au texte du roman et **faire entourer la structure répétitive** dans le texte : « Ça mijote, ça glougloute dans la classe des potions. » Puis : « Pifredouille, je me suis… »

4 **L'écrire** au tableau.

5 **Engager les élèves à produire leur texte.** Apporter une aide aux élèves qui en ressentent le besoin, produire le texte en dictée à l'adulte si nécessaire.

Un grimoire de formules magiques

OBJECTIF

Produire un court texte d'une à plusieurs phrases, dégager les caractéristiques d'une recette.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Des recettes apportées par les élèves ou l'enseignant. Possibilité d'en trouver sur ce site : https://www.les-coccinelles.fr/lienpage1/lecture/lecture_recette/lecture_recette_crepes/lecture_recette_crepe.html

MATÉRIEL À FABRIQUER

Une page façon grimoire par élève.

MATÉRIEL À IMPRIMER

Les étiquettes-mots.

1 Proposer aux élèves d'**imaginer la recette d'une potion**.
Au préalable : **faire découvrir ce type d'écrit**. Demander aux élèves d'apporter des recettes, les montrer, dégager ensemble les caractéristiques de ce type d'écrit (titre en haut, liste des ingrédients, ustensiles, préparation, verbes d'action…).

2 Selon le niveau des élèves, **lire des recettes** pour lire également des textes autres que des récits.

3 **Faire imaginer dans sa tête** la potion, les ingrédients nécessaires (ils peuvent être dessinés dans un premier temps), les ustensiles… Il est possible également d'utiliser le vocabulaire vu précédemment.

4 Puis **imaginer** les étapes de fabrication. Les faire oraliser avant d'écrire si nécessaire.

5 **Passer à l'écriture du premier jet**, apporter une aide aux élèves qui en ressentent le besoin, produire le texte en dictée à l'adulte si nécessaire.

6 **Lire** son texte à la classe.

7 **Effectuer les corrections** nécessaires.
Toutes les productions peuvent être compilées pour créer le grimoire de la classe.

LECTURE OFFERTE

• Proposer des lectures pour dégager une carte d'identité du personnage archétypal de la sorcière dans les contes traditionnels (*Hansel et Gretel, Blanche-Neige, Baba Yaga*…).
• Lire d'autres histoires pour réfléchir sur l'erreur, la confiance en soi…

PISTES POUR TRAVAILLER AVEC LA COLLECTION

Divers documents peuvent également être téléchargés et peuvent faire le lien avec d'autres romans de la collection.

UNE AFFICHE DE CLASSE À COMPLÉTER

Proposer aux élèves d'imaginer une affiche « Bienvenue en CP – Classe des… » pour se présenter : choisir le nom de la classe (voter si plusieurs noms sont proposés), justifier le choix de ce nom, choisir les attributs qui pourraient y être associés, etc.

UNE AFFICHE DES PERSONNAGES

Tous les personnages de la collection réunis sur une grande affiche !
On peut imaginer choisir son personnage préféré et expliquer pourquoi, découper les personnages, les mélanger et retrouver ceux de notre histoire… mais aussi découvrir les personnages du prochain roman étudié en classe et imaginer ce qui va bien pouvoir se passer dans cette nouvelle classe !

MA COLLECTION DE BADGES

Pour valoriser les compétences travaillées, motiver et accompagner les efforts des élèves, il est possible de distribuer des badges, à coller sur un « collecteur de badges ». Chaque exploitation pédagogique de livre propose son lot de badges à télécharger.

Badges proposés pour ce roman :
- **Conteur :** j'ai raconté l'histoire.
- **Penseur :** j'ai participé à un débat.
- **Magicien :** j'ai écrit une formule magique.
- **Créateur :** j'ai créé une super potion de sorcier.

Ce qui change en CP

En CP, tu vas souvent devoir répondre au maître ou à la maîtresse devant toute la classe.

Et parfois ta réponse sera fausse, ou différente de celle qui est attendue…

JE VAIS AVOIR L'AIR IDIOT SI JE ME TROMPE…

Tout le monde se trompe parfois, alors ce n'est pas ridicule de se tromper. **Et puis, s'il y a quelque chose que tu n'as pas bien compris ou pas bien retenu, il y a des chances pour que d'autres élèves soient dans le même cas.**

ET SI LE MAÎTRE OU LA MAÎTRESSE ME GRONDE ?

Ce n'est pas grave de faire une erreur, il n'y a donc pas de raison que tu te fasses gronder. Par contre, **le maître ou la maîtresse est là pour t'aider à comprendre pourquoi tu t'es trompé**. C'est donc normal qu'il te fasse remarquer ton erreur.

À QUOI ÇA SERT DE RÉPONDRE SI ON N'EST PAS SÛR D'AVOIR LA BONNE RÉPONSE ?

Quand tu réponds à une question, tu fais une expérience : parfois l'expérience marche (tu as la bonne réponse), parfois elle rate (tu te trompes). Mais dans tous les cas tu apprends quelque chose. En plus, si tu te trompes en répondant à une question, c'est l'occasion pour toute la classe de ne plus faire l'erreur que tu as faite. **Ton erreur te fait avancer, et elle permet aux autres d'avancer aussi !**

Des marottes pour raconter

Le bocal à réfléchir

« Si je me trompe, c'est parce que je suis nul. »

« Peut-on apprendre tout d'un seul coup ?

Qu'est-ce qui prend du temps ?"

« Tu t'es trompé. C'est fantastique ! Qu'apprends-tu de cette erreur ? »

(Citation de Jane Nelsen, *La Discipline positive.*)

« Y a-t-il des choses que vous trouviez difficiles avant

et que vous réussissez bien maintenant ? »

« Y a-t-il des choses qu'on peut réussir à faire sans apprendre ? »

« Citez ce que vous savez bien faire. »

« Pensez-vous que les adultes ne font jamais d'erreurs ?

Pourquoi ? Lesquelles ? »

« Vos parents font aussi des erreurs : lesquelles ? »

« Pifredouille, je me suis trompé(e), j'ai....

« Faire de nouvelles choses, ça vous fait peur ? Pourquoi ? »

mammouth

lion

hippogriffe

dragon

formule

potion

éclat

cendre

erreur

progrès

mijoter

s'exclamer

s'embrouiller

s'emmêler

périmé

fière

Les mots des sorciers

mammouth	potion	mijoter	fière
lion	éclat	s'exclamer	
hippogriffe	cendre	s'embrouiller	
dragon	erreur	s'emmêler	
formule	progrès	périmé	

Prénom : .....

Comme dans l'histoire « Classe des potions », imagine une potion et ce qui se passe pour le sorcier qui s'est trompé !

Prénom : .....

Ma potion

Verbes d'action : faire mijoter, ajouter, mélanger, cuire, découper, éplucher

Ustensiles : chaudron, cuillère, casserole

Animaux : araignée, crapaud, cafard, ver, rat, corbeau...

Ingrédients

Préparation de la potion

Bienvenue en CP

CLASSE DES

Les personnages de la classe des potions

Luna

Balthazar

maître Lafiole

Perline

J'ai créé une super potion de sorcier.
CRÉATEUR

PENSEUR
J'ai participé à un débat.

MAGICIEN
J'ai écrit une formule magique.

J'ai raconté l'histoire
CONTEUR

J'ai créé une super potion de sorcier.
CRÉATEUR

PENSEUR
J'ai participé à un débat.

MAGICIEN
J'ai écrit une formule magique.

J'ai raconté l'histoire
CONTEUR

J'ai créé une super potion de sorcier.
CRÉATEUR

PENSEUR
J'ai participé à un débat.

MAGICIEN
J'ai écrit une formule magique.

J'ai raconté l'histoire
CONTEUR