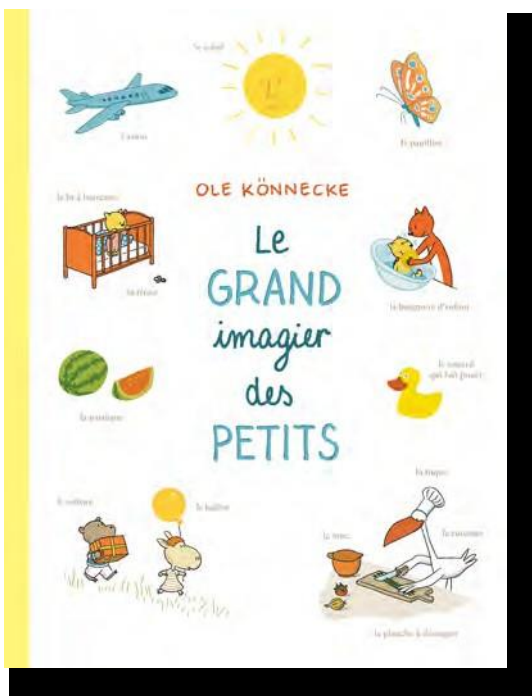


Le Grand imagier des Petits Ole Könnecke



Dans un imagier, il y a des objets de la vie quotidienne, des ustensiles, des vêtements, des fleurs, des animaux, des aliments. Dans un grand imagier, il y a en plus des meubles, des détails, des actions, des saisons, des paysages, des instruments de musique, et même des mots très difficiles à prononcer, comme « excavatrice » ou « glockenspiel », parce que, si on n'apprend pas à le faire à trois ans, ce sera encore plus dur après. Dans cet imagier-là, il y a en prime le style clair, net et coloré du père de nos héros chéris, Anton et Lola.

Signification des pictogrammes



Renvoi aux documents mis en **annexes**.



Contactez-nous : web@coledesloisirs.com



1. L'imagier

Découvrez **la Petite histoire des imagiers**, racontée par Nathalie Beau dans **cette vidéo de l'école des loisirs**.

2. Des histoires

Ce livre n'est pas un imagier comme les autres. En plus d'un véritable festival de mots, il propose une galerie de personnages qui vivent diverses petites aventures du quotidien d'un bout à l'autre des pages.

Bonne occasion pour éveiller, chez les enfants, le don d'observation, qui se nourrit (entre autres) de patience et de persévérance.

Première page :

- Que font les différents personnages ? Sont-ils tous contents ? Qui voudrait rester au lit ? Que fait le petit ours dans son lit ?
- Regarde aux trois pages suivantes : que fait-il ?
- Cherche plus loin dans le livre et vois si tu le retrouves, ainsi que sa sœur: que font-ils ?

De la même manière, on pourra suivre le comportement des éléphants, de l'âne, du chat, de la cigogne...

Quatrième page :

Pourquoi la cigogne doit-elle aspirer ?
Petit Ours s'habille tout seul, comme un grand. Et toi, quels sont les vêtements que tu as mis aujourd'hui ? Cite-les.

Cinquième et sixième pages :

Observe l'arbre au fil des saisons : que lui arrive-t-il ? Et les oiseaux nés au printemps, que font-ils en automne ?

Onzième et douzième pages :

Que raconte la succession d'images depuis le landau jusqu'au fauteuil roulant ? Où te situes-tu dans cette histoire ?

À la page 12, une histoire bien triste arrive au chien : laquelle ?

Quinzième et seizième pages :

Où vont tous les enfants ? Retrouve-les sur la page qui suit. Que font-ils ? Peux-tu retrouver la pelle et le seau ? Le ballon ? Et la petite souris au tee-shirt rayé, n'a-t-elle rien oublié ?

Dix-septième et dix-huitième pages :

Retrouve les lettres de l'alphabet. Donne à l'artiste un prénom qui commence par la lettre qui l'accompagne : par exemple, Anatole l'ours jongleur; Désirée l'otarie habile...

Retrouve aussi les enfants de la page 15.

Vingtième page :

Pourquoi l'ours pourrait-il être content ? fâché ? Imagine une situation qui pourrait le faire pleurer, être triste, rire...

Raconte avec tes mots la petite histoire de petit ours et petite chatte.

Quel(s) personnage(s) ne voit-on qu'une fois dans l'ensemble de l'imagier ?

3. À la manière de...

Cet imagier peut donner lieu à de nombreuses activités que vous choisirez en fonction de l'âge de vos élèves et de l'intérêt qu'ils peuvent y trouver. En voici quelques-unes.

1. Les pages thématiques

Prenez une grande feuille sur laquelle vous inscrivez un mot clé (cuisine, salle de bains, chambre, salon, outils, sports, cirque...). Découpez, collez, dessinez avec les élèves des images correspondant à d'autres mots qui compléteront la page. Affichez cette page et les suivantes dans la classe. C'est comme ça que le vocabulaire des enfants s'enrichira.

2. La découverte des fruits

Apportez en classe les fruits représentés dans l'imagier. Vous pouvez en apporter d'autres, bien entendu. Faites-les sentir, toucher, goûter aux enfants. Où les trouve-t-on ? Sur un arbre ? un arbuste ? Pour finir, faites-en une grande salade.

Vous pouvez mener le même genre d'activité avec des légumes et terminer par une soupe.

3. Une collection

Apportez en classe une collection de petites voitures, camions, moyens de transport de toutes sortes. Complétez-la si possible au fil des mois. Incitez les enfants à nommer précisément ces véhicules, ce vocabulaire s'imprimera naturellement dans leur mémoire...

4. Musique

De la même manière, apportez les instruments dont vous disposez et faites écouter les sons qu'ils émettent. En cas de besoin, nous vous proposons en annexe **les sons de différents instruments**.



5. Les nombres

Imprimez et plastifiez **les cartes des petits amis**. Elles vous permettront de jouer avec les nombres (ou d'inventer des histoires !)



6. Les couleurs

Imprimez **la page disponible en annexe** et demandez aux enfants de colorier les différentes formes aux couleurs de l'imagier, au crayon de couleur, au feutre, avec des gommettes ou de la peinture.



4. Cartes de mots

Le vocabulaire s'acquiert naturellement grâce à la rencontre fréquente, au détour d'une phrase, d'un dessin illustrant le terme inconnu, forcément un peu magique et mystérieux.

Pour que les mots nouveaux glissent du vocabulaire passif au vocabulaire actif, il faut les rencontrer et les utiliser souvent.

Imprimez et plastifiez **les cartes que nous vous proposons** et distribuez-en un jeu à chaque enfant.



1. Demandez-lui de l'étaler devant lui, puis citez un mot : il devra trouver la carte correspondante. Répétez l'activité plusieurs fois.
2. Un enfant choisit un mot et les autres enfants trouvent la carte correspondante.
3. Les enfants retournent les cartes. Chacun à son tour en tire une au hasard et donne le nom de ce qu'elle représente.
4. Les enfants tirent une carte et font une petite phrase avec le mot qu'elle évoque ou expliquent de quoi il s'agit.

Chaque jeu de cartes sera placé dans une enveloppe que l'enfant gardera avec lui. Cette enveloppe pourra s'enrichir durant l'année de nouveaux dessins.



Choisir pour les cartes :

La toupie	La montgolfière
Le blaireau	La chemise
La louche	L'arrosoir
Le bloc-notes	L'ambulance
La parka	L'île
La truelle	Le parapluie
Le rouleau	Le funambule
La hache	La bouillotte
La binette	La pelleteuse
Le sécateur	L'excavatrice
La râpe	Le satellite

5. Autour de quelques thèmes

Pour prolonger par des livres la découverte de l'imagier, vous pouvez proposer la sélection suivante :

Les animaux

Animaux, de Soledad Bravi

Les couleurs

Le livre des couleurs, de Soledad Bravi

Les citrons ne sont pas rouges, de Laura Vaccaro Seeger

Une histoire de caméléon, de Leo Lionni

Les vêtements

Tous les habits, de Pierrick Bisinski et Alex Sanders

Il ne faut pas habiller les animaux, de Judi et Ron Barrett

Le nouveau costume de Max, de Rosemary Wells

Coco tout nu, de Dorothée de Monfreid

Loup y es-tu ?, de Sylvie Auzary-Luton

Mon pull, d'Audrey Poussier

Les saisons

Vieil ours, de Kevin Henkes

Les chiffres

1,2,3, de Tana Hoban

1 chien coquin, de Kimiko

Dix petits bisous, d'Alex Sanders

Un canard, un autre canard, de José Aruego et Charlotte Pomerantz

Dix petits amis déménagent, de Mitsumasa Anno

Les fruits et légumes

Fruits et légumes, de Soledad Bravi
Coco mange, de Dorothée de Monfreid
Compote de potes !, de Céline Herrmann
Le petit déjeuner de la Famille Souris, de Kazuo Iwamura

Les engins

Pimpon tut-tut, de Michel Gay et Alain Broutin
Sur le chantier, de Byron Barton
Chasse-neige, de Katsuko Minemura
Les véhicules de l'aéroport, de Tadayoshi Yamamoto

La musique

Musique, Coco !, de Dorothée de Monfreid
Le piano des bois, de Kazuo Iwamura

Les sons de différents instruments

Jouez et retrouvez les sons de ces différents instruments :

L'accordéon (23-33-34)

La clarinette (1-12)

Le cor (17-18)

Les claves (1-2-3 fois 2)

Le banjo (1)

La contrebasse (11-12)

La flûte (1-2-3)

Le basson (6-7-8)

La guitare acoustique (1-2-3)

L'harmonica (90-92)

La batterie

Les maracas (12)

Le piano (piano glissando loop)

Le saxophone (saxo 1)

Le tambourin (21-22)

Le tuba (7-8)

Le trombone (7-8-9-10-11-13-14)

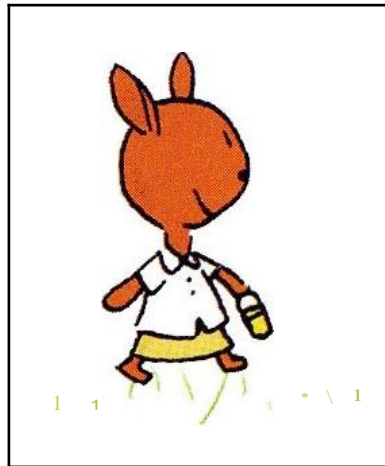
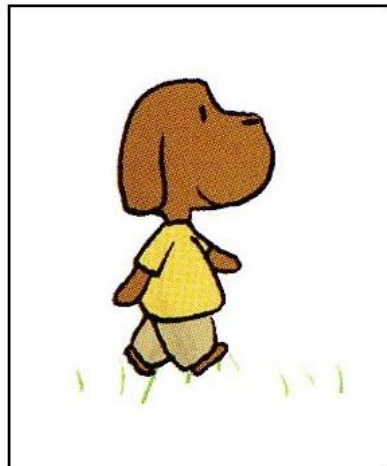
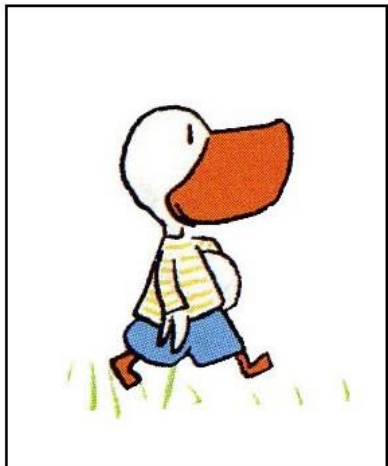
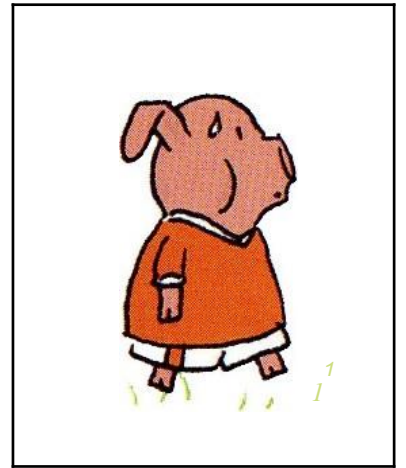
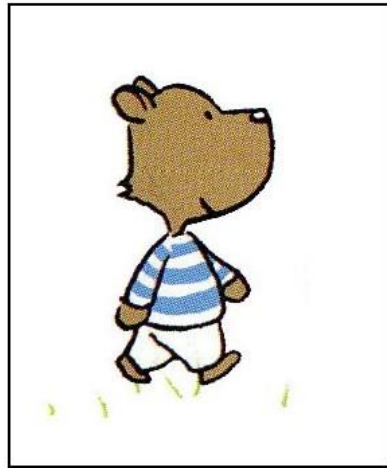
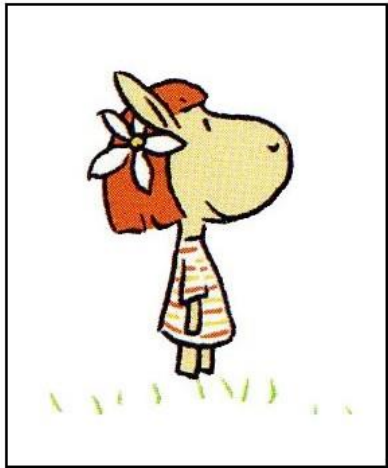
La trompette (3)

Le violon (tenue 1, pincée 1-2-3-4, trémolo 1)

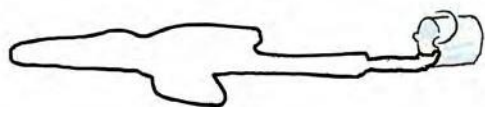
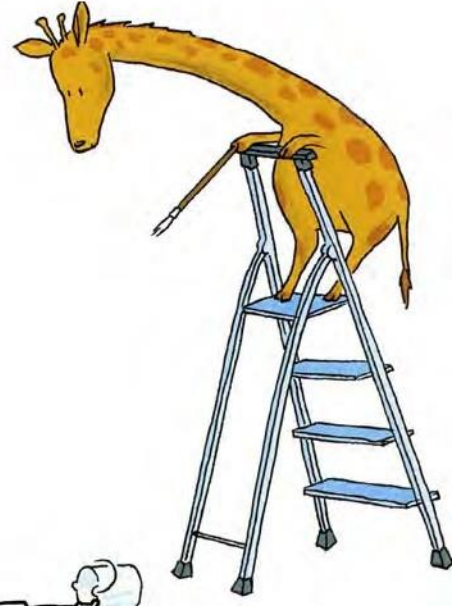
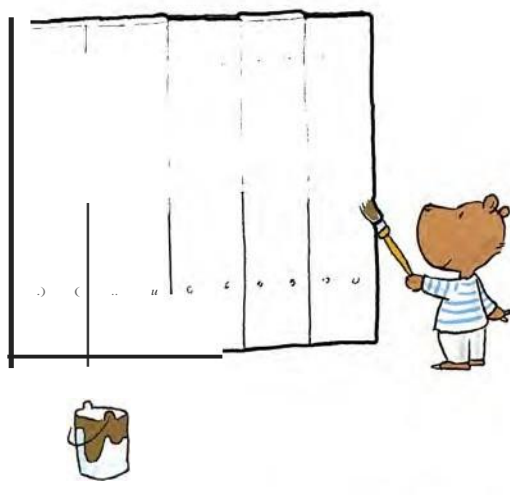
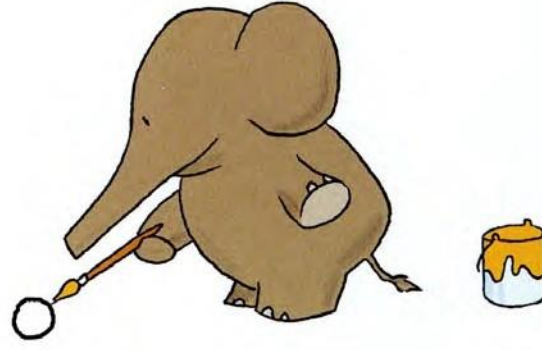
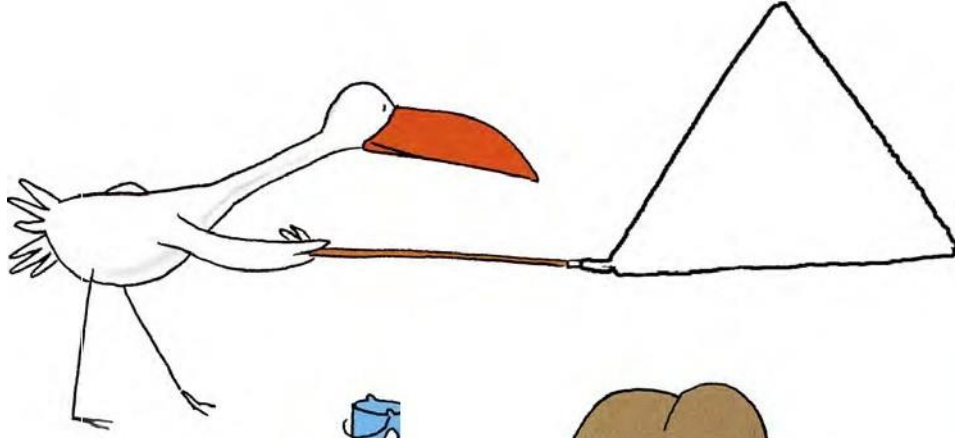
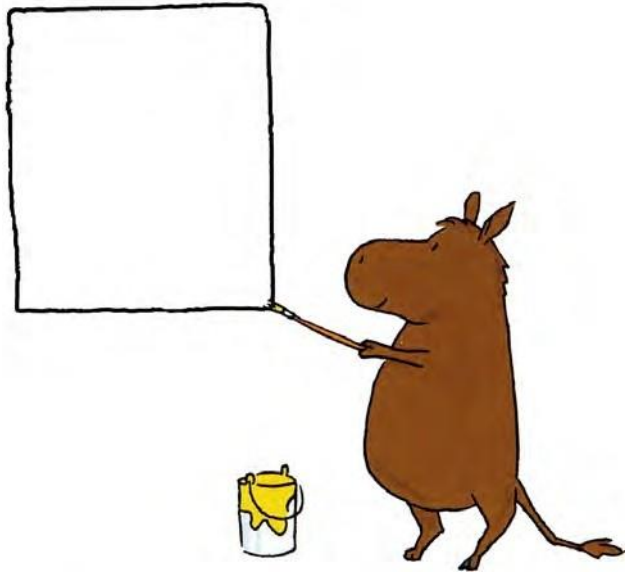
Le violoncelle (cello 7 et 8)

Le glockenspiel

10 amis

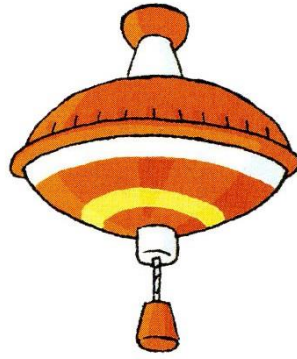


Les couleurs



Cartes de mots
page 1

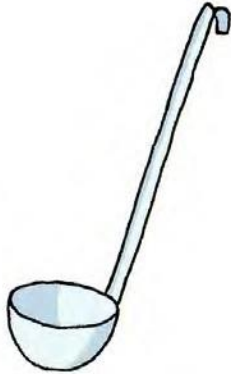
La toupie



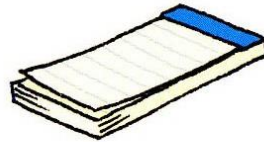
Le blaireau



La louche



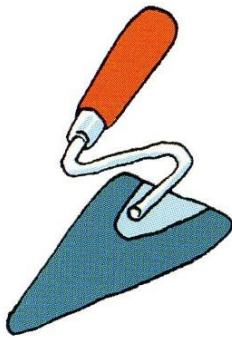
Le bloc-notes



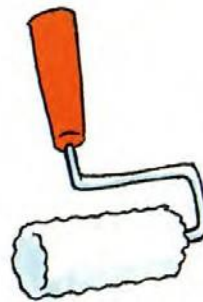
La parka



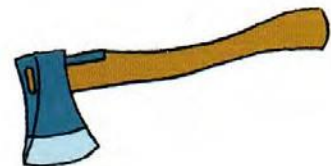
La truelle



Le rouleau



La hache



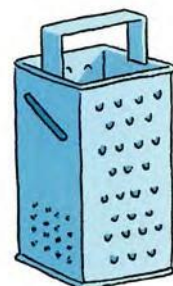
La binette



Le sécateur

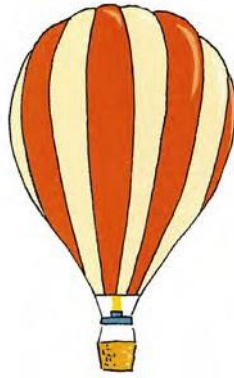


La râpe

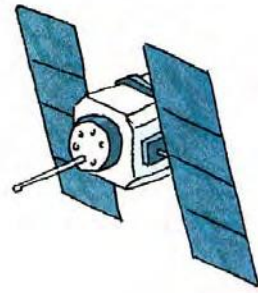


Cartes de mots
page 2

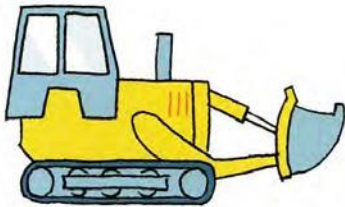
La montgolfière



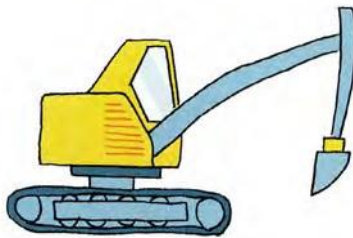
Le satellite



L'excavatrice



La pelleuse



La bouillote



Le funambule



Le parapluie



L'île



L'ambulance



L'arrosoir



La chemise

