

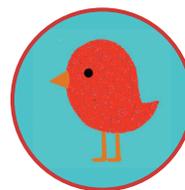
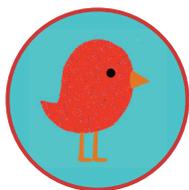
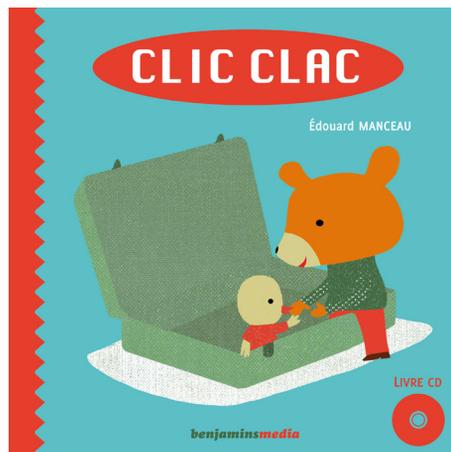


Livre CD CLIC CLAC

Texte et illustrations d'**Édouard Manceau**
Conception sonore de **Ludovic Rocca**

Exploitation pour des élèves de :
la **petite** à la **moyenne section**

Conception et rédaction du fichier pédagogique :
enseignantes **Catherine Ganzin** et
Mélanie Tarride



Présentation de l'album

L'album se présente comme une promenade : promenade d'un petit chien, se rendant au théâtre où il donne un concert avec son ami le canard, promenade sonore sous forme de devinettes, relançant l'écoute des plus jeunes apprentis lecteurs.



Programme de l'école maternelle

« À l'école maternelle, les enfants apprennent à manipuler volontairement des sons, à les identifier à l'oreille donc à les dissocier d'autres sons, à repérer des ressemblances et des différences. »
« L'objectif est de permettre à chacun de pouvoir exprimer un avis ou un besoin, questionner [...]. L'enfant apprend ainsi à entrer en communication avec autrui et à faire des efforts pour que les autres comprennent ce qu'il veut dire. »

benjaminsmedia

5, rue de l'École de Médecine
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 52 98 42 / 06 20 97 27 05
contact@benjamins-media.org
www.benjamins-media.org





Sommaire



- **Activité 1** : Découverte de l'album (au coin regroupement)3
- **Activité 2** : Le bon toit (en atelier de 6 à 8 élèves)8
- **Activité 3** : À chacun sa maison! (en atelier de 6 à 8 élèves) 10
- **Activité 4** : Jeu sonore « Quel est ce son? » (au coin regroupement) 16
- **Activité 5** : Jeu sonore « Quel est l'intrus? » (au coin regroupement)17
- **Activité 6** : jeu sonore « Le loto des sons » (en atelier ou classe entière)23
- **Activité 7** : La promenade du petit chien (en atelier de 6 à 8 élèves)25
- **Activité 8** : Le memory des animaux (en atelier de 6 à 8 élèves)28
- **Activité 9** : Devinettes (au coin regroupement)30
- **Activité 10** : Les animaux décorés (en atelier de 6 à 8 élèves)32
- **Activité 11** : Les moutons et les chiens (en salle de motricité)33
- **Activité 12** : Coloriage34
- **Présentation de l'album et des artistes**35





Au coin regroupement



Les élèves découvrent l'album lors d'une première écoute intégrale. L'enseignant recueille les réactions des élèves. Il les amène à faire une première reformulation de l'histoire.

- > Quels sont les personnages de l'histoire ?
- > Que font-ils ? Où vont-ils ?
- > Pour quoi faire ?

On peut conserver les réponses des élèves et en rediscuter à la fin de l'étude de l'album.

>

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





En atelier de 6 à 8 élèves

Objectifs :

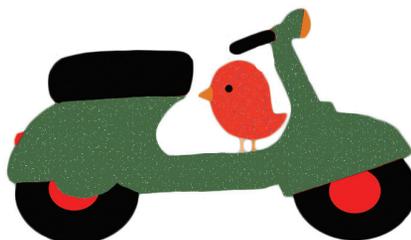
- > Reproduire un assemblage à partir d'un modèle.
- > Trier les composants des maisons afin de les reconstituer.

Matériel :

- > Les différentes parties des maisons préalablement découpées, à photocopier, sur du papier blanc ou rouge et vert, selon possibilités (Annexe 2, p.6 et 7).
- > La fiche « modèles des maisons » (Annexe 1, p.5) à afficher dans un coin, loin des élèves et consultable par tous (et éventuellement une autre à poser sur la table d'un élève qui a besoin d'une aide plus spécifique).
- > Une feuille A4 par élève.
- > De la colle.

Déroulement :

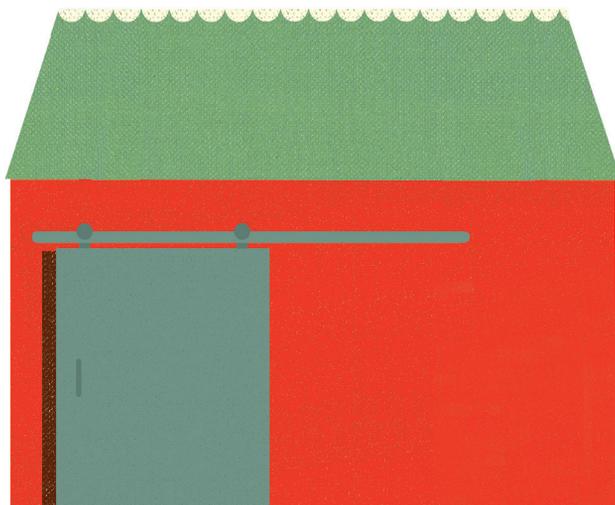
- > Les élèves reçoivent les différentes parties des maisons. Ils les reconstituent d'abord sur leur table, comparent leur production avec les modèles de maisons affichés, puis collent leur production.
- > L'activité peut être adaptée au niveau des élèves en utilisant seulement deux des trois maisons.
- > On peut également fabriquer un matériel réutilisable en plastifiant plusieurs jeux de maisons à reconstituer.

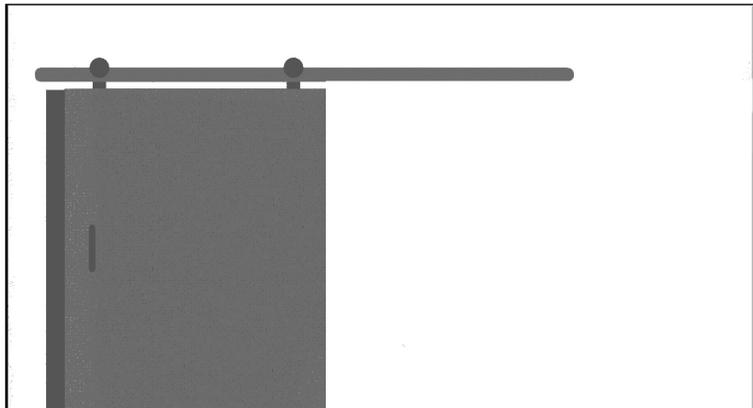
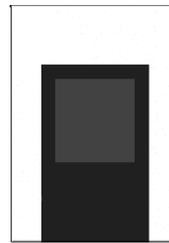
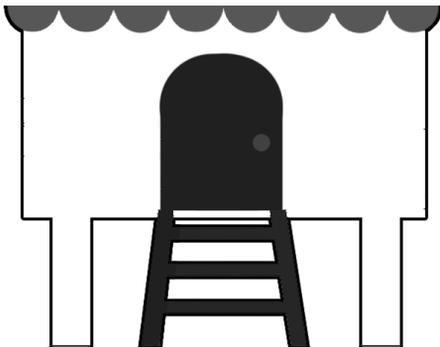
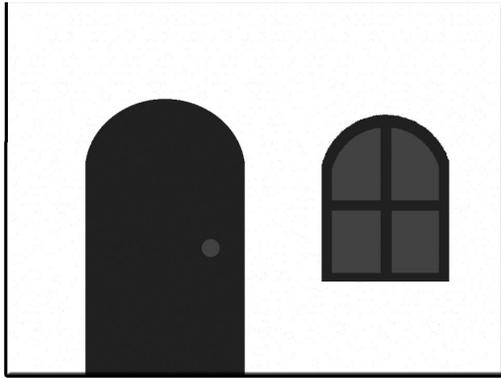


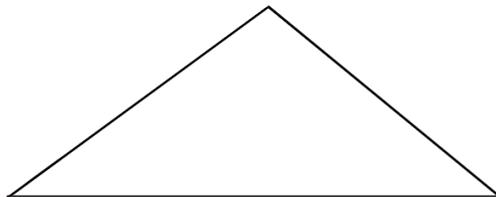
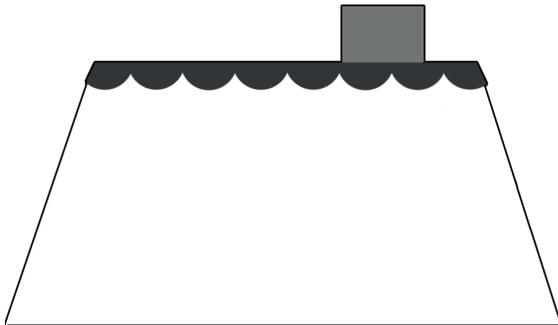
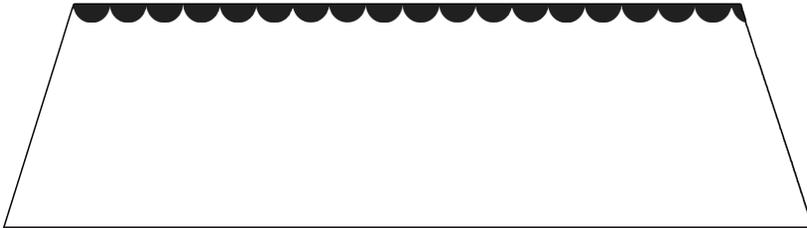
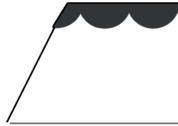


Consigne :

Reconstitue
la maison du
petit chien,
celle du
canard et le
garage à l'aide
des modèles
ci-dessous.









En atelier de 6 à 8 élèves

Objectifs :

- > Effectuer des regroupements.
- > Attribuer chaque personnage ou chaque objet à sa «maison».

Matériel :

- > La fiche Annexe 3 p.9, à photocopier, dont il faut découper les vignettes.
- > De la colle.

Déroulement :

- > Les élèves effectuent le travail demandé d'abord sans coller, comparent leur production avec les images de l'album mis à leur disposition au coin bibliothèque, puis collent après validation.
- > On peut également fabriquer un matériel réutilisable en plastifiant plusieurs jeux de vignettes.



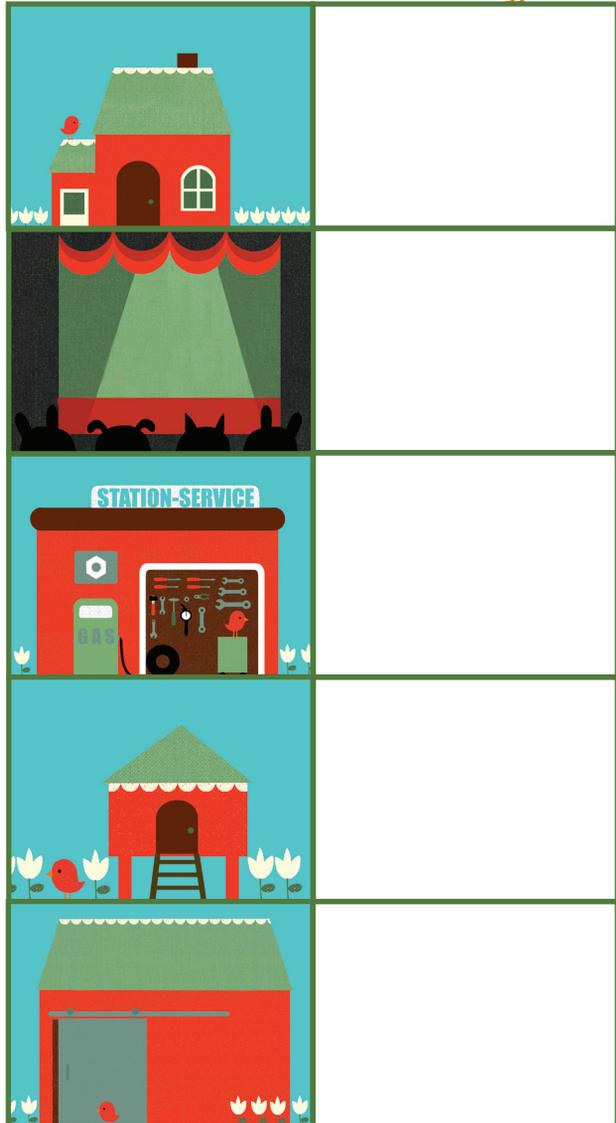
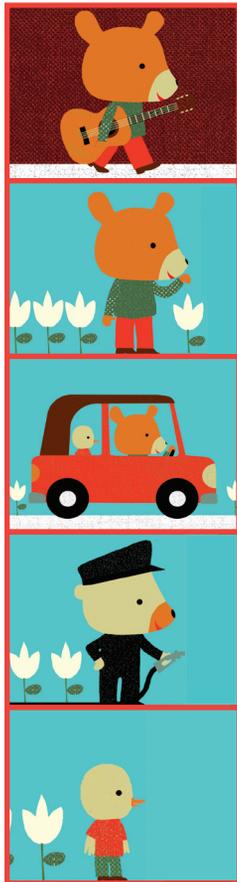
Annexe 3



À chacun sa maison!



Consigne :
Colle chaque
personnage
ou chaque
objet à côté
de son lieu.





Au coin regroupement

Objectifs :

- › Identifier des objets d'après leur son.
- › Effectuer des regroupements de mots en vocabulaire : notion de « mots-étiquettes ».

Matériel :

- › Fichiers mp3 à télécharger sur le site www.benjamins-media.org les 20 sons mélangés (ou les 20 sons isolés) :
 - › Act4_20_sons_mélangés
 - › Act4_son_isolé_accordéon
 - › Act4_son_isolé_canard
 - › Act4_son_isolé_chat
 - › Act4_son_isolé_chien
 - › Act4_son_isolé_ciseaux
 - › Act4_son_isolé_cochon
 - › Act4_son_isolé_coq
 - › Act4_son_isolé_dindon
 - › Act4_son_isolé_guitare
 - › Act4_son_isolé_marteau
 - › Act4_son_isolé_mouton
 - › Act4_son_isolé_perceuse
 - › Act4_son_isolé_piano
 - › Act4_son_isolé_police
 - › Act4_son_isolé_pompiers
 - › Act4_son_isolé_poule
 - › Act4_son_isolé_scie
 - › Act4_son_isolé_trompette
 - › Act4_son_isolé_vélo
 - › Act4_son_isolé_voiture

- › Les images correspondant aux sons, affichées au tableau (Annexe 4, p. 11 à 15).

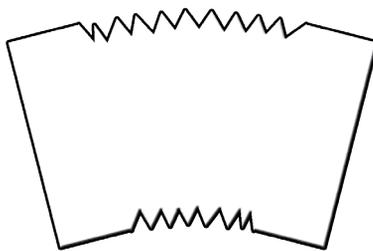
Déroulement :

- › Les images sont affichées au tableau, pêle-mêle. L'enseignant fait écouter un son. Un enfant vient montrer l'image correspondante au tableau. L'enseignant la déplace, puis, quand il y en a plusieurs, demande comment on pourrait faire pour ranger toutes ces étiquettes ; peu à peu il amène les élèves à réorganiser le tableau avec une zone pour les animaux, une autre pour les outils, etc. On nomme collectivement les « familles » de mots.

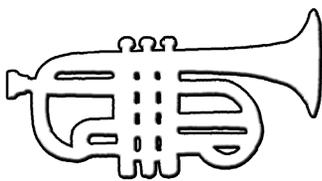




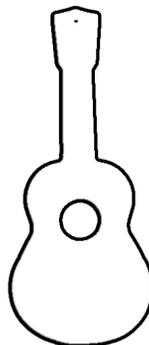
le piano



l'accordéon



la trompette

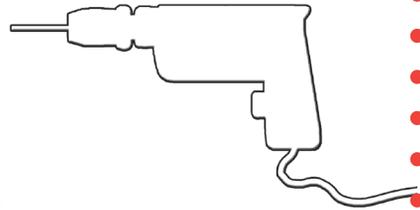


la guitare

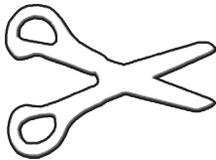




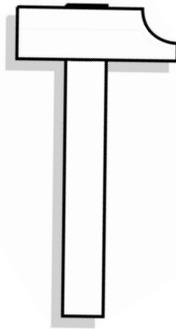
la scie



la perceuse

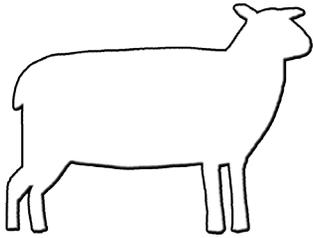


les ciseaux

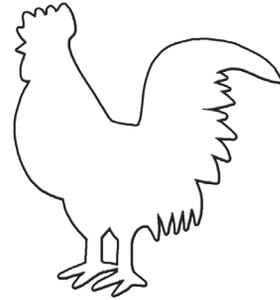


le marteau

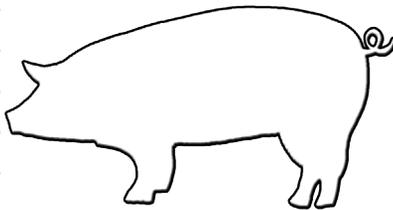




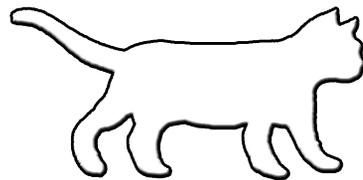
le mouton



le coq

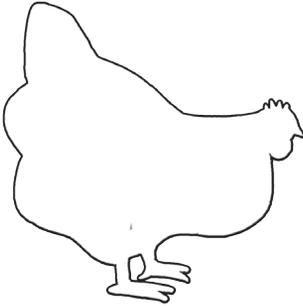


le cochon

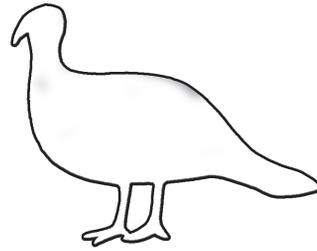


le chat





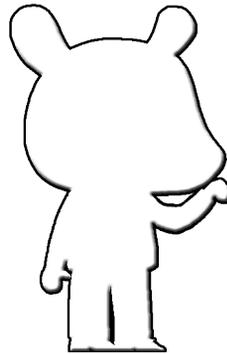
la poule



le dindon

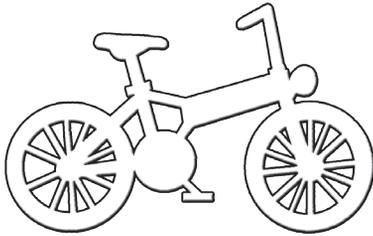


le canard

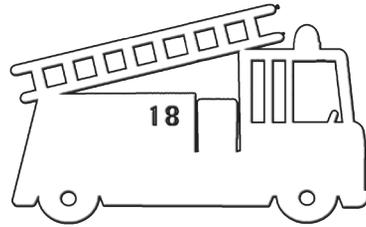


le chien

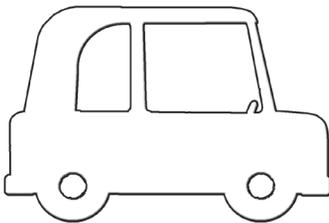




le vélo



le camion
de pompier



la petite
voiture



la voiture
de police





Au coin regroupement



Objectifs :

- › Identifier des objets d'après leur son, les rattacher à leur « famille » de mots et trouver les intrus.

Matériel :

- › Fichiers mp3 à télécharger sur le site www.benjamins-media.org

6 séries de 4 sons :

- ›
 - ›› Act5_intrus_animaux
 - ›› Act5_intrus_instrumentsdemusique
 - ›› Act5_intrus_véhicules
 - ›› Act5_intrus_outils
 - ›› Act5_intrus_mammifères
 - ›› Act5_intrus_oiseaux

- › Les images (Annexe 4) correspondant aux sons, alignées en haut du tableau et regroupées par famille d'objets.

Déroulement :

- › Écouter une série de 4 sons. Un enfant vient montrer l'image correspondante au tableau, l'enseignant la déplace sur la ligne du dessous, de façon à ce que l'on voit encore à quelle famille elle appartient.
- › Ensuite, les enfants peuvent déduire quel est l'intrus et justifier leur choix (il y a 3 animaux mais celui-ci est un outil, par exemple).

Consignes

- › Nous allons écouter 4 sons, il faudra retrouver les objets, puis dire quel est l'intrus, celui qui est mal rangé, qui n'appartient pas à la même famille d'objets.



Les activités 4 et 5 peuvent être couplées pour les élèves les plus avancés.





En atelier de 6 à 8 élèves ou en classe entière (en multipliant les cartes)

Objectifs :

- > Identifier la provenance d'un son et l'associer à sa représentation.

- • • • •
- **Matériel pour le niveau 1 :**
- > 6 cartons de 6 images (pour 6 élèves) (Annexe 5, p.18 à 19).
- > Des jetons à placer à disposition des élèves.
- > Fichier mp3 à télécharger sur le site www.benjamins-media.org des 12 sons listés ci-contre :
- >> Act6_niveau_1
- • • • •

Déroulement :

- > Les élèves écoutent un son, l'identifient et cherchent sa représentation sur leur carton. S'il s'y trouve, ils doivent placer un jeton sur l'image. Quand le carton est plein, c'est gagné ! L'enseignant poursuit le jeu jusqu'au bout pour que tous les enfants finissent de remplir leur carton, puis il fait réécouter les sons pour valider le ou les gagnants.

<i>petite voiture</i>	<i>camion de pompier</i>
<i>chat</i>	<i>marteau</i>
<i>cochon</i>	<i>perceuse</i>
<i>chien</i>	<i>mouton</i>
<i>coq</i>	<i>vélo</i>
<i>scie</i>	<i>canard</i>

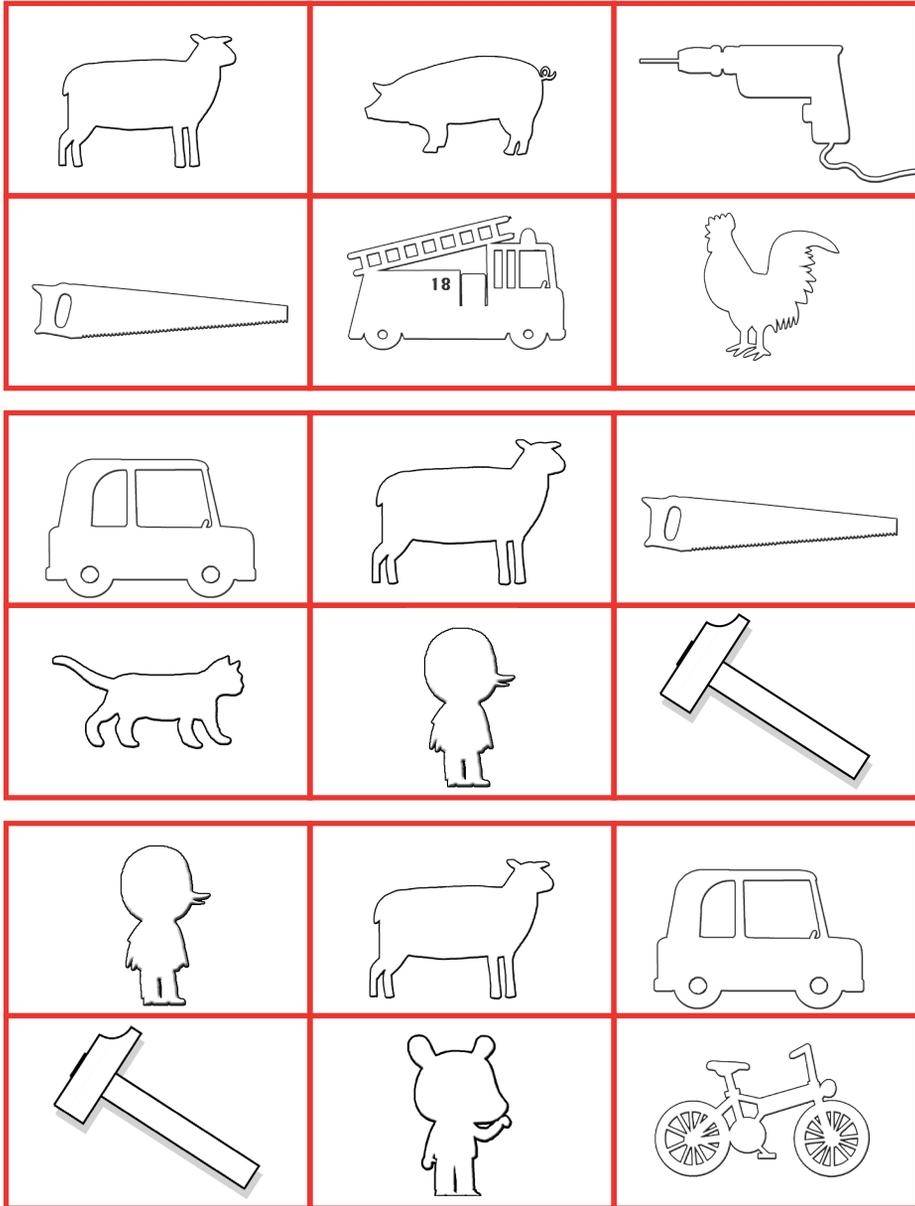
- • • • •
- **Matériel pour le niveau 2 :**
- > 8 cartons de 8 images (pour 8 élèves) (Annexe 6, p.20 à 22).
- > Des jetons à placer à disposition des élèves.
- > Fichier mp3 à télécharger sur le site www.benjamins-media.org des 16 sons listés ci-contre :
- >> Act6_niveau_2
- • • • •

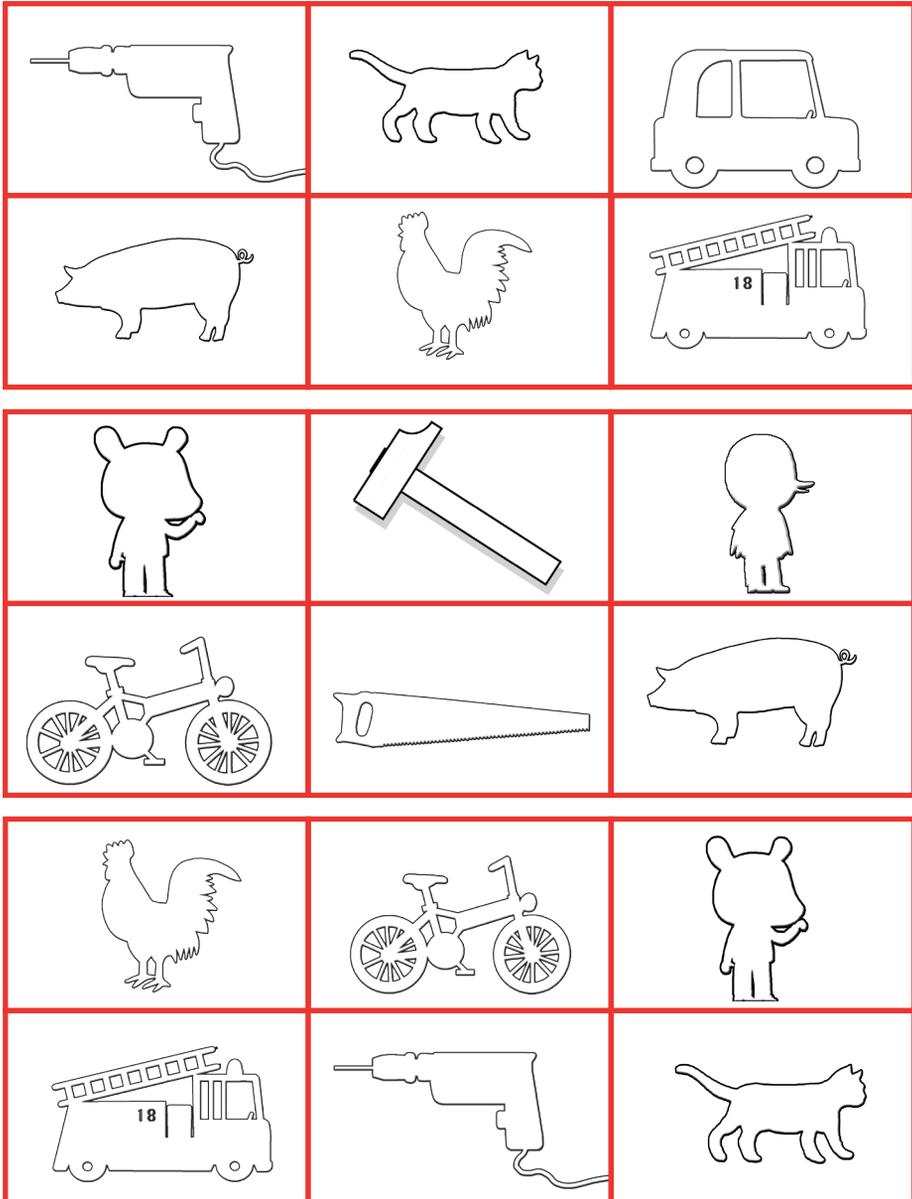
Déroulement :

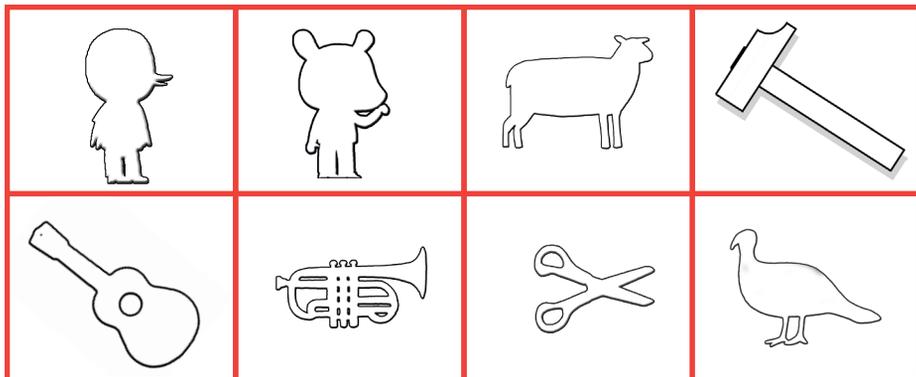
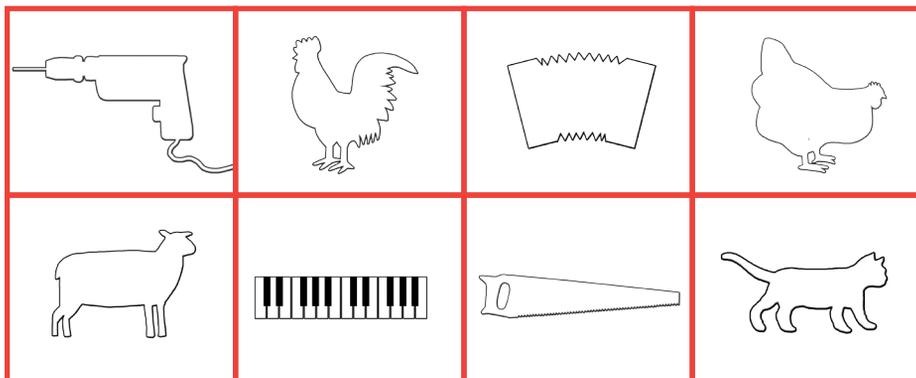
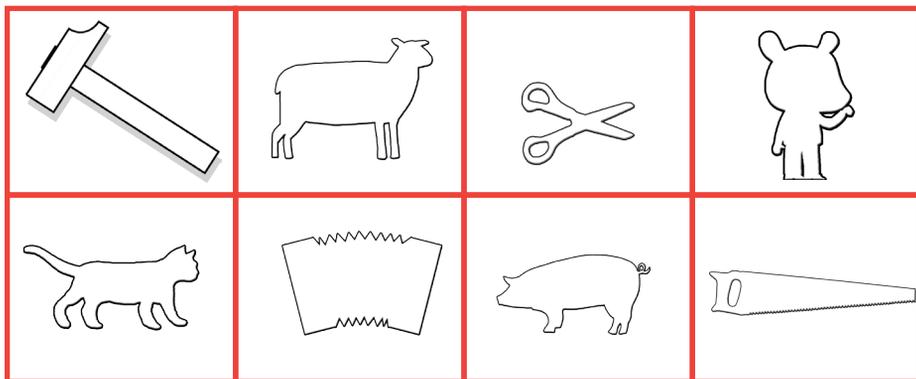
- > Les élèves écoutent un son, l'identifient et cherchent sa représentation sur leur carton. S'il s'y trouve, ils doivent placer un jeton sur l'image. Quand le carton est plein, c'est gagné ! L'enseignant poursuit le jeu jusqu'au bout pour que tous les enfants finissent de remplir leur carton, puis il fait réécouter les sons pour valider le ou les gagnants.

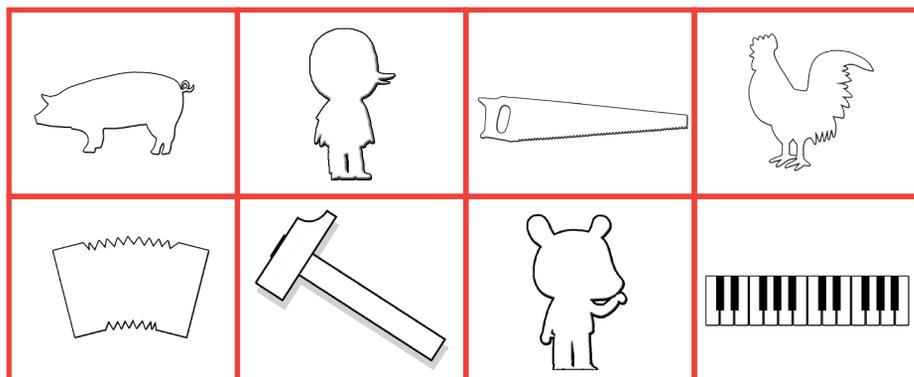
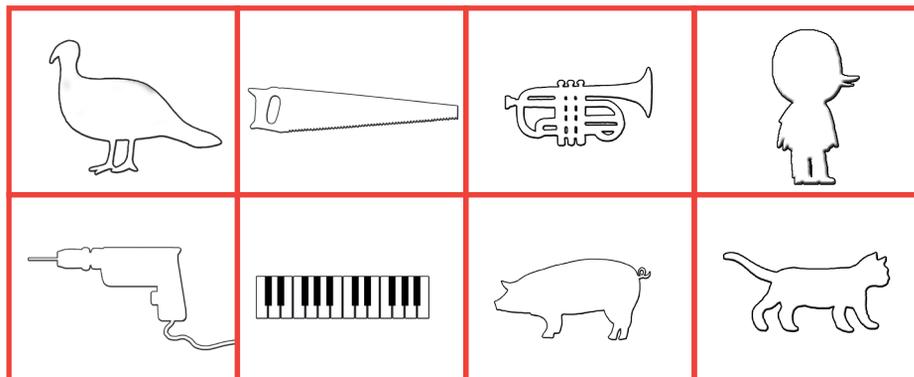
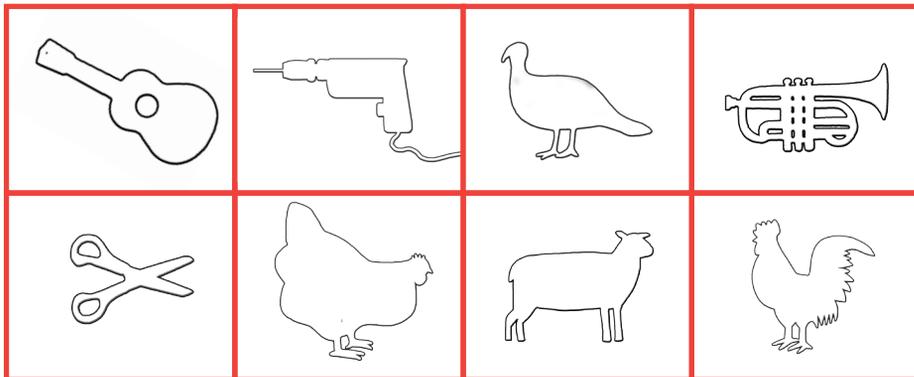
<i>piano</i>	<i>scie</i>
<i>poule</i>	<i>mouton</i>
<i>guitare</i>	<i>coq</i>
<i>chien</i>	<i>canard</i>
<i>accordéon</i>	<i>marteau</i>
<i>dindon</i>	<i>cochon</i>
<i>trompette</i>	<i>chat</i>
<i>ciseaux</i>	<i>perceuse</i>

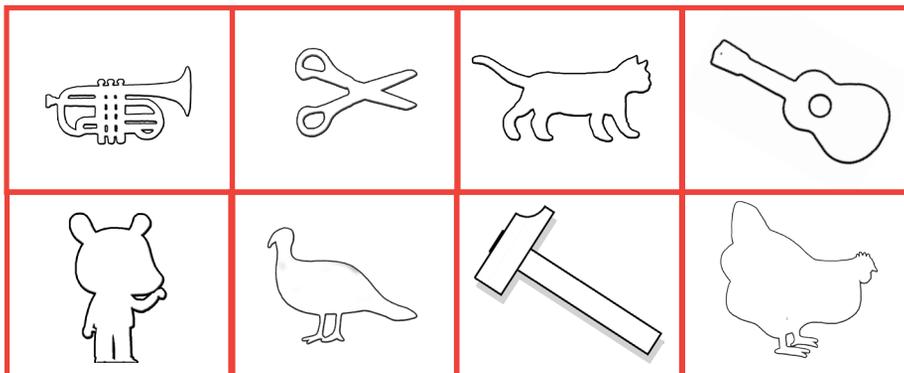
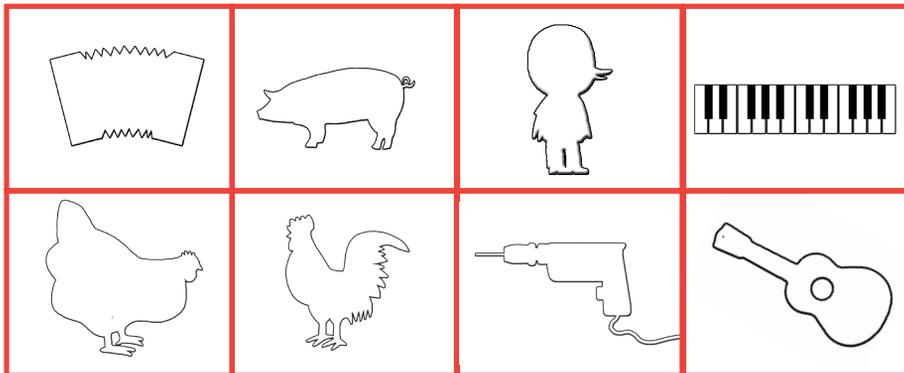














En atelier de 6 à 8 élèves

Objectifs :

- > Retracer la chronologie de l'histoire en remettant en ordre les illustrations.
- > Reformuler une histoire avec ses mots.

Matériel :

- > Les illustrations (Annexe 7, p.24).
- > Une feuille A4 par élève, découpée dans sa longueur et rescotchée pour obtenir une bande d'environ 60 cm.
- > De la colle.

Déroulement :

- > Chaque élève colle les illustrations dans l'ordre sur la bande de papier (validation par consultation de l'album, rangé au coin bibliothèque) et raconte la promenade du petit chien à l'enseignant pour justifier ses choix.
- > Cette activité peut tenir lieu d'évaluation.





Consigne :

Replace les illustrations dans l'ordre de l'histoire pour raconter la promenade du petit chien.





En atelier de 6 à 8 élèves

Objectifs :

- > Reconnaître les images identiques (discrimination visuelle).

Matériel :

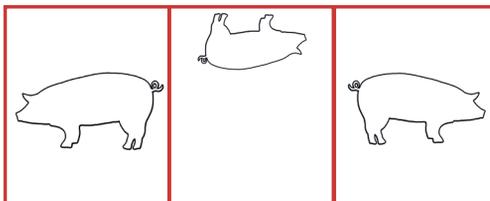
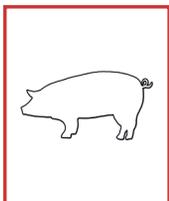
- > La fiche élève, niveau 1 ou niveau 2, **Annexe 8 p.26 et 27**, plastifiée et éventuellement agrandie en A3
- > Des feutres effaçables pour tableau blanc

Déroulement :

- > Expliquer la consigne aux élèves et prendre l'exemple du cochon : le premier cochon est identique au modèle, le deuxième est à l'envers, le troisième regarde dans la direction opposée...

Consigne :

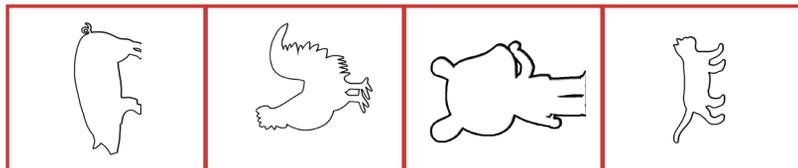
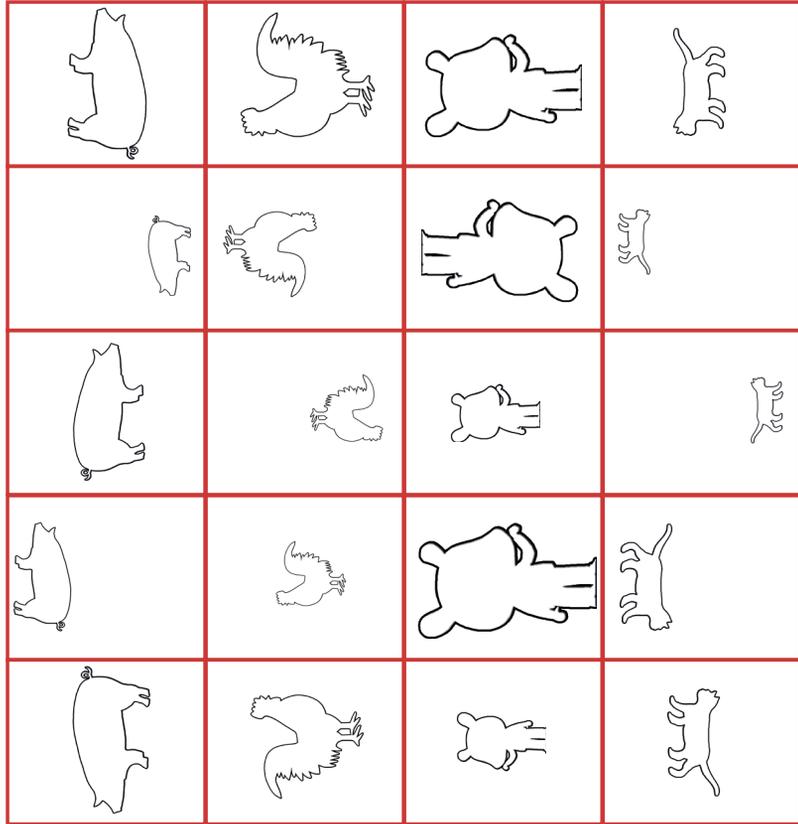
- > Entoure les animaux ou les objets qui sont dans le même sens que le modèle quelle que soit leur taille, plus grand ou plus petit.





Consigne :

Niveau 1 : Colorie les animaux ou les objets qui sont dans le même sens que le modèle.





Consigne :

Niveau 2 : Colorie les animaux ou les objets qui sont dans le même sens que le modèle.

--	--	--	--	--





Au coin regroupement

Objectifs :

- > Poser une question pertinente pour deviner de quel animal il s'agit.
- > Utiliser les caractéristiques d'un animal pour le décrire.

Matériel :

- > La fiche d'aide à la description Annexe 9, p.29.
- > Les cartes-images des animaux de l'album, ainsi que d'autres images d'animaux apportées par l'enseignant ou les élèves.

Déroulement :

Deux modalités de jeu :

- > Un enfant va choisir un animal. Le reste de la classe va devoir deviner de quel animal il s'agit en posant des questions sur son nombre de pattes, sa taille, ses poils, plumes ou écailles, son lieu de vie, ce qu'il mange...
- > Un enfant va choisir un animal et va le décrire à la classe en utilisant la fiche d'aide à la description.

Consigne :

- > Devinez de quel animal il s'agit en posant des questions.
- > Écoutez bien la description de l'animal et devinez son nom. Vous devez justifier votre réponse.

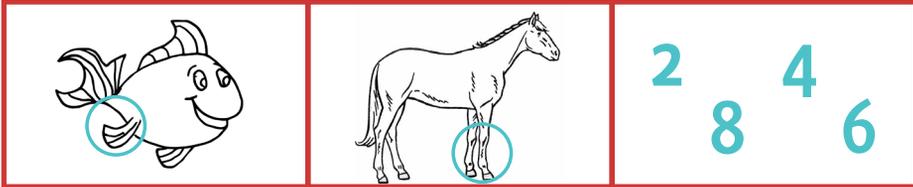


- > Prolongement : on peut introduire le vocabulaire relatif aux cris des animaux : le chat miaule, etc.





Nombre de pattes

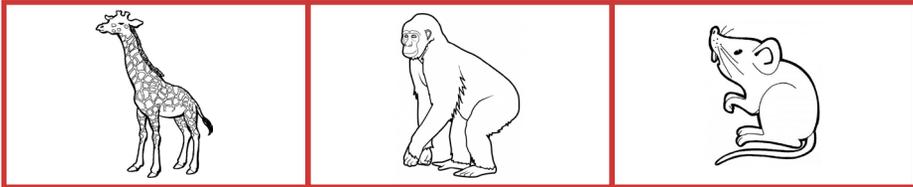


Taille

GRAND

MOYEN

PETIT



Pelage

POIL

PLUME

ÉCAILLE



Lieu de vie

LA TERRE

L'EAU

LES ARBRES



Nourriture

HERBIVORE

CARNIVORE

OMNIVORE





En atelier de 6 à 8 élèves



Objectifs :

- > S'entraîner à réaliser les graphismes de base.

Matériel :

- > La fiche regroupant les formes évidées des animaux de *Clic Clac*, Annexe 10 p.31, éventuellement agrandie en A3.

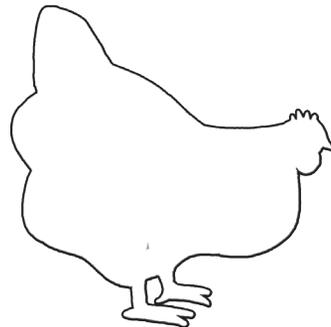
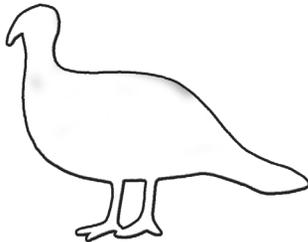
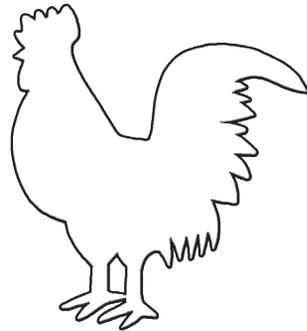
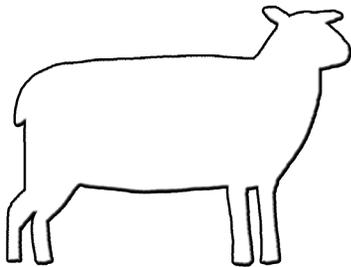
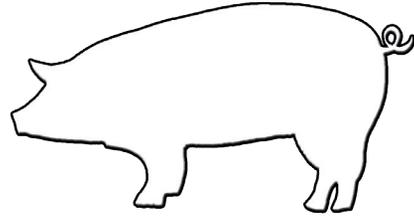
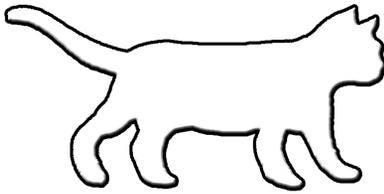
Déroulement :

- > Sur chaque animal, l'enseignant montre le modèle du graphisme qu'il désire (par exemple, des spirales sur le cochon, des traits verticaux et horizontaux sur la poule et le coq, des boucles sur le mouton, des cercles concentriques sur le dindon, des zigzags sur les chats).
- > Puis les enfants réalisent ces graphismes individuellement.
- > Les formes peuvent être ensuite découpées et collées sur une affiche noire pour être mises en valeur.





Consigne :
Décore chaque animal avec le graphisme demandé.





En salle de motricité

Objectifs :

- > Participer à un jeu collectif d'opposition.

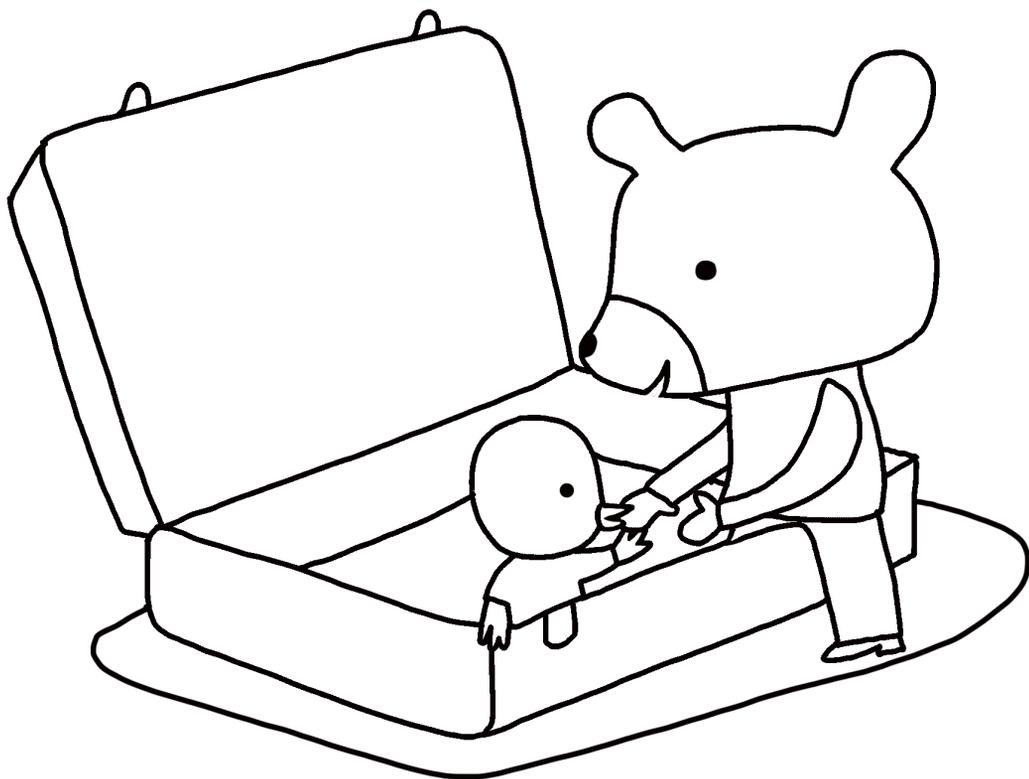
Matériel :

- > De grands tapis.
- > Des dossards pour les « chiens ».

Déroulement :

- > Un groupe d'enfants représente les moutons, un autre moins nombreux représente les chiens de berger. On matérialise, avec les tapis, un chemin entre deux terrains. Les deux terrains de chaque côté du chemin sont les prés. Pour changer de pré, les moutons doivent traverser le chemin gardé par les chiens sans se faire « attraper » (par les bras ou les jambes). Ce jeu se pratique à quatre pattes pour éviter les chutes.
- > On limite le temps de jeu à 3 minutes. À la fin de la partie, on compte les moutons qui ont réussi à changer de pré.
- > On change les rôles pour une nouvelle partie.





Présentation de l'album et des artistes

Résumé

Clic: une maison à la campagne ; un chien aboie. Qui habite là? Clac: un mouton? Un chat? Un cochon? Clic: oh! c'est un chien. Le chien est sorti et frappe à la porte de son voisin. Mais qui est son voisin? Clac: une poule? Un dindon? Un coq? Clic: c'est un canard! le meilleur ami du chien. Ils vont bricoler ensemble...

À partir d'un son (Clic), l'enfant doit découvrir ce qu'il cache (Clac) et suivre les aventures des deux amis. Clic Clac est un livre de devinettes sonores, à écouter, sans tarder! Et Toc!



Depuis qu'il est tout petit, Édouard Manceau aime une chose par-dessus tout : raconter des histoires aux enfants lors de ses nombreux voyages, ou bien encore à ses voisins, et aussi... dans des livres!



Il a obtenu en 2014 le prix Libbylit, en 2015 le prix Sorcières et en 2016 le CLEL Award aux États-Unis et continue, toujours avec grand plaisir après une centaine de livres, à tripatouiller les images et les mots pour faire éclore de nouvelles histoires...

Un petit bouquin est son 3^e livre chez benjamins media, après Clic Clac et Pompons, livres CD pour les tout-petits.

