

LES TUTOS DE LEO : DESSINER CALIMERO

Date de mise en ligne : 2022

Connaissez-vous Caliméro, le petit poussin avec sa coquille brisée sur la tête ?
Dessiner la tête de Caliméro.

- **Niveau** : A1
- **Public** : enfants, 3-5 ans
- **Objectif** : connaître les étapes et le vocabulaire pour dessiner la tête de Calimero
- **Durée indicative** : 45 minutes environ
- **Matériel** : crayons ou feutres
- **Extrait utilisé** : série les tutos de Léo : « Calimero »

PARCOURS PEDAGOGIQUE

Étape 1 – Je découvre	2
• Comprendre les informations principales (activité 1).....	2
Étape 2 – Je comprends	2
• Retrouver l'ordre des étapes (activité 2).....	2
Étape 3 – J'apprends	3
• Connaître les étapes pour dessiner Caliméro (activité 3).....	3
• Dessiner Caliméro (activité 4).....	3
Jeux complémentaires	3
• Le labyrinthe.....	3
• Le Memory.....	3

Structures	Lexique	Prononciation
- Il y a ... - Qu'est-ce qu'il manque ? Il manque ...	- un papa, un garçon - un dessin, un crayon, une feuille - un poussin, la tête, les yeux, la bouche, la coquille	- Le son /k/

ÉTAPE 1 – JE DECOUVRE

→ Comprendre les informations principales (activité 1)

Compréhension audiovisuelle – groupe-classe – 10 min – (supports : vidéo, fiche apprenant)

Distribuer la fiche apprenant.

En groupe classe. *Faites l'activité 1 : regardez la vidéo, qui voyez-vous ? Que font-ils ? Entourez les bonnes réponses.*

Montrer la vidéo en entier avec le son. Poser chaque question de l'activité au groupe classe, les enfants répondent oralement et entourent la bonne réponse sur la fiche.

Si nécessaire repasser le début (0'00 à 0'12) et la fin (2'50 à 2'55) de la vidéo pour aider à répondre aux questions. Indiquer que le poussin s'appelle Caliméro.



Cette activité peut être faite en langue maternelle.



Dans cette vidéo, le papa de Léo parle de la « bouche » de Caliméro. Ce n'est pas le mot exact. Les oiseaux ont un « bec ».

Pistes de correction / Corrigés :

1. C'est un garçon et son papa. 2. Ils font un dessin. 3. C'est un poussin.



Quand l'élève a terminé une activité, il/elle colle une image de Caliméro (disponible sur la fiche matériel) dans le cadre en haut à droite de l'activité, sur la fiche apprenant.

ÉTAPE 2 – JE COMPRENDS

→ Retrouver l'ordre des étapes (activité 2)

Compréhension audiovisuelle – individuel – 10 min (supports : vidéo, fiche apprenant)

Regarder ensemble l'activité 2. Faire observer les 4 constellations du dé et faire dire les nombres. Puis présenter les 4 dessins de l'activité : « il y a la tête, il y a la coquille, il y a les yeux et la bouche ».

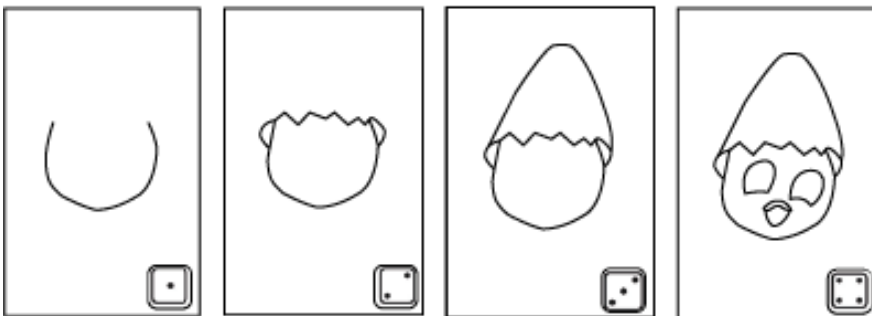
Montrer à nouveau la vidéo en entier, avec le son.

Quel est l'ordre des images ? Écrivez les numéros de 1 à 4.



Une fois l'activité terminée, il est possible de faire découper les différentes images et les faire coller dans l'ordre sur une feuille ou dans le cahier des élèves. Ce qui permettra aux élèves de mieux visualiser les étapes du dessin.

Pistes de correction / Corrigés :



ÉTAPE 3 – J'APPRENDS

→ Connaître les étapes pour dessiner Caliméro (activité 3)

Repérage visuel et vocabulaire – Individuel – 10 min (fiche apprenant)

Faire observer les 6 dessins de l'activité 3.

Regarder ensemble le premier dessin en haut à gauche.

Il y a la coquille, il y a la tête, il y a les yeux. Qu'est-ce qu'il manque ? Réponse attendue : « il manque la bouche / le bec ».

Les élèves peuvent alors compléter le dessin en ajoutant la bouche ou le bec.

Répéter la démarche pour chaque image.

Pistes de correction / Corrigés :

Il manque la bouche / le bec.

Il manque la coquille.

Il manque les yeux.

Il manque les yeux et la bouche / le bec.

Il manque la coquille et les yeux.

Il manque la tête, les yeux, la bouche / le bec.

→ Dessiner Caliméro (activité 4)

Dessin - Individuel - 15 min - (support : fiche apprenant)

Faire observer les différentes étapes du dessin et leur demander de dessiner Caliméro en respectant l'ordre des étapes.

JEUX COMPLEMENTAIRES



Ces jeux sont facultatifs. Ils permettent de poursuivre le travail autour de Caliméro. Les enfants apprennent à observer et mémoriser une image.

→ Le labyrinthe

Distribuer le labyrinthe de la fiche matériel (p. 2).

Nommer les différents dessins du labyrinthe les uns après les autres en insistant sur le /k/ lorsqu'il est présent dans le mot. Faire répéter deux ou trois élèves pour chaque mot.

Aide Caliméro à rejoindre son ami le poussin. Cherche les images dont le nom commence par le son /k/ pour trouver le chemin.

Les élèves tracent le bon chemin.

Désigner un élève qui nomme les dessins du chemin.

Pistes de correction / Corrigés :

capitaine - koala - kimono - kiwi - carotte - kangourou

Les intrus sont : ananas - glace - bébé - short - ballon

→ Le Memory

Le but est de retrouver les paires en ne retournant que deux cartes à la fois.

Poser toutes les cartes faces cachées sur une table. Chaque élève retourne à son tour deux cartes de son choix.

Si les deux cartes sont identiques, il remporte la paire puis rejoue. Si les deux cartes sont différentes, il les retourne faces cachées exactement au même endroit.

C'est au tour du joueur suivant de retourner deux cartes et ainsi de suite.

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.