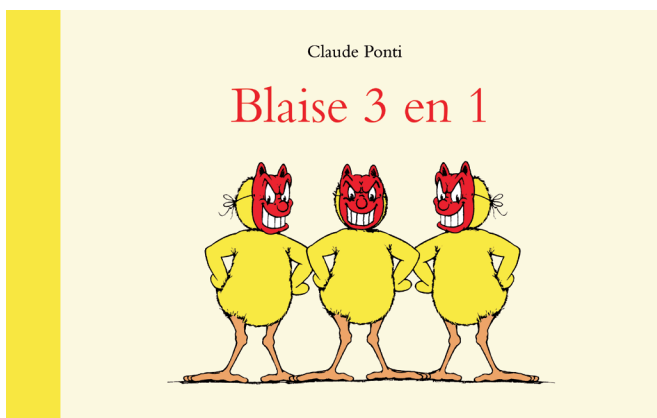


Blaise 3 en 1

Claude Ponti



Blaise, le poussin masqué, aime par-dessus tout inventer des jeux, faire des bêtises, déclencher des catastrophes rigolotes en bricolant, donner des frissons de peur délicieuse à tous les autres poussins, ses amis, et puis tout arranger.

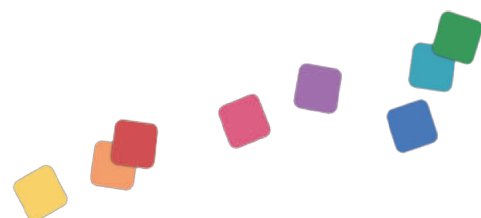
Dans cette compilation de trois de ses aventures, voilà Blaise qui arrache le bouchon d'une tempêteuse bien mûre, puis qui organise une course de chaises et de faux Teuils, ou encore qui fabrique un robinet pour jouer à la salle de bains et mettre de l'eau partout...

1. Un masque de Blaise
2. Vive les taches !
3. Encore des taches
4. Écrire
5. Joli vent
6. Jeu du robinet
7. D'autres livres de Claude Ponti accompagnés de leurs pistes

✉ Contactez-nous : web@coledesloisirs.com



Ce document est sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification CC BY-NC-ND, disponible sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



1.

Un masque de Blaise

Tous les enfants rêvent de devenir Blaise, parce que Blaise est un peu le chef des poussins. En plus, il n'a peur de rien !

Reproduisez, pour chaque enfant, le masque de Blaise en annexe. Vous pouvez soit l'imprimer directement sur un papier légèrement cartonné, soit le coller sur un papier cartonné. Il reste à faire deux trous pour les yeux et à mettre un élastique pour qu'il tienne bien sur la tête.

Vous avez maintenant une classe de Blaise !

2.

Vive les taches !

Voici un jeu qui devrait plaire à vos élèves. Il vous faut juste un bouchon en liège noirci au feu et du démaquillant pour la fin du jeu.

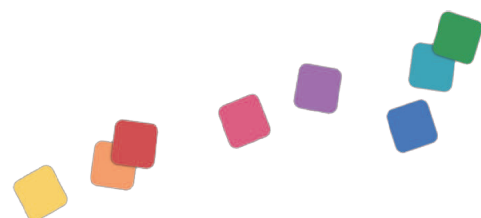
Ce jeu peut se jouer à six joueurs, mais vous pouvez aller jusqu'à trente. Chaque joueur a un numéro (1, 2, 3...).

Le premier joueur dit : « Je suis la vache-sans-tache-qui-tache numéro (il dit son numéro) et j'appelle la vache-sans-tache numéro (il dit le numéro d'un autre joueur). » Le joueur qui est cité reprend la phrase à son tour en appelant un autre joueur.

Dès qu'un joueur change ou déforme même un peu la phrase, il reçoit une tache sur la main (faite par vous-même, maître du jeu). La phrase change alors : « Je suis la vache-à-une-tache-qui-tache numéro (il dit son numéro) et j'appelle la vache-sans-tache numéro (il dit le numéro d'un autre joueur). » Évidemment, si le joueur appelé possède une ou plusieurs taches, il faut adapter la phrase.

On peut utiliser ce jeu pour mieux se connaître et apprendre le prénom de chacun. Dans ce cas, la phrase de base sera : « Moi, (prénom), la vache-sans-tache-qui-tache, j'appelle la vache-sans-tache (autre prénom). »

Veillez à ce que le jeu soit équilibré et que ce ne soient pas toujours les mêmes joueurs qui soient appelés. À la fin, effacez les taches à l'aide du démaquillant.



3. Encore des taches

Les taches, ce n'est pas toujours « sale », cela peut même devenir artistique, comme vous le découvrirez dans [ces pistes de l'académie de Reims](#).

4. Écrire

Stylos, billes, marqueurs, crayons, stylos plume, porte-plumes... il y a de nombreux outils pour écrire. C'est l'occasion de se lancer dans un atelier de calligraphie.

Atelier 1 : Outils variés

Pour cela, rassemblez divers « outils » qui permettent d'écrire et disposez-les sur un banc. N'hésitez pas à varier le gras des crayons noirs ou le type de crayons de couleur. Distribuez à chaque enfant une feuille à doubles lignes de différentes tailles que vous aurez réalisée vous-même. En effet, certains crayons nécessiteront un interligne plus grand (crayon gras, par exemple, ou gros marqueur).

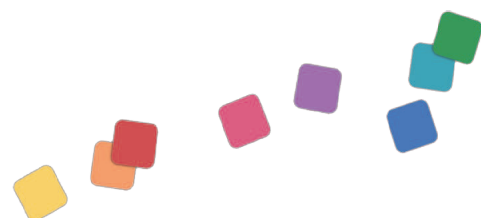
Invitez alors les enfants à écrire leur prénom à l'aide des différents instruments, en s'appliquant.

Discutez ensuite avec eux des outils plus ou moins faciles à utiliser, des outils qui donnent un résultat plus ou moins satisfaisant...

Atelier 2 : Comme autrefois

Rassemblez divers porte-plumes que vous trouverez dans les magasins de dessin (calames, plumes Sergent-Major...). Achetez également de l'encre appropriée (encre classique ou encre de Chine). Observez ce matériel avec les élèves avant de leur permettre de faire un essai (adapté à leur âge).

Cet exercice demande beaucoup de soin et d'attention, car il s'agit de donner à la plume la juste pression pour obtenir un résultat satisfaisant. Cependant, tout ce qui relève du « geste graphique » sera susceptible d'aider les enfants à mieux écrire.



5. Joli vent

L'histoire de la « tempêteuse bouchée » nous offre une jolie occasion de parler du vent.

Pour cela, amenez en classe un ventilateur que vous dirigerez sur les enfants. Aiment-ils sentir le vent ?

1) Réalisez avec eux de petits éventails de papier. Rien de tel pour se rafraîchir ! En voici deux modèles, faciles à faire :

<http://edmax.fr/1j5>

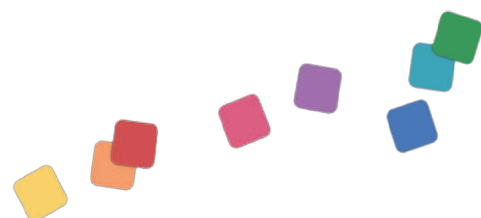
<http://edmax.fr/1j6>

2) Vous pouvez jouer au foulard :

Distribuez un foulard à chacun des enfants et faites-leur écouter de la musique. Alternez les rythmes et les genres en leur demandant d'agiter le foulard en fonction de la musique. On peut le lancer en l'air, le faire tourner, courir en le tenant à bout de bras...

3) À l'extérieur, un jour où il y a du vent, distribuez à chacun des enfants une fine bandelette de papier. Ils devront simplement la laisser flotter dans le vent en la tenant par une extrémité.

4) Et pourquoi ne pas parler musique ? Avec l'aide de parents musiciens ou de l'académie de musique, apportez en classe des instruments dits « à vent ». Pourquoi une telle appellation ? Et si on les écoutait ?



6. Jeu du robinet

Imprimez, découpez, plastifiez et collez le robinet (en annexe) sur le mur. Plastifiez et découpez les gouttes d'eau (également en annexe) et distribuez-en une à chaque enfant. À tour de rôle, bandez-leur les yeux et invitez-les à coller leur goutte d'eau là où ils pensent que se trouve le robinet.

Le gagnant est celui qui a collé sa goutte d'eau le plus près du robinet.

Vous pouvez mettre le robinet sur un tableau aimanté et chaque goutte sera alors aimantée, mais vous pouvez aussi utiliser du Patafix.

7. D'autres livres de Claude Ponti accompagnés de leurs pistes

[*Pétronille et ses 120 petits* - les pistes](#)

[*Le tournemire* - les pistes](#)

[*Monsieur Monsieur et Mademoiselle Moïselle : Les chaussures neuves* - les pistes](#)

[*Blaise et le château d'Anne Hiversère* - les pistes](#)

[*Mille secrets de poussins* - les pistes](#)

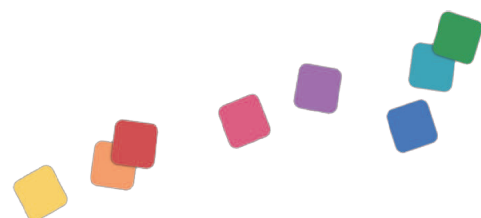
[*Catalogue de parents pour les enfants qui veulent en changer* - les pistes](#)

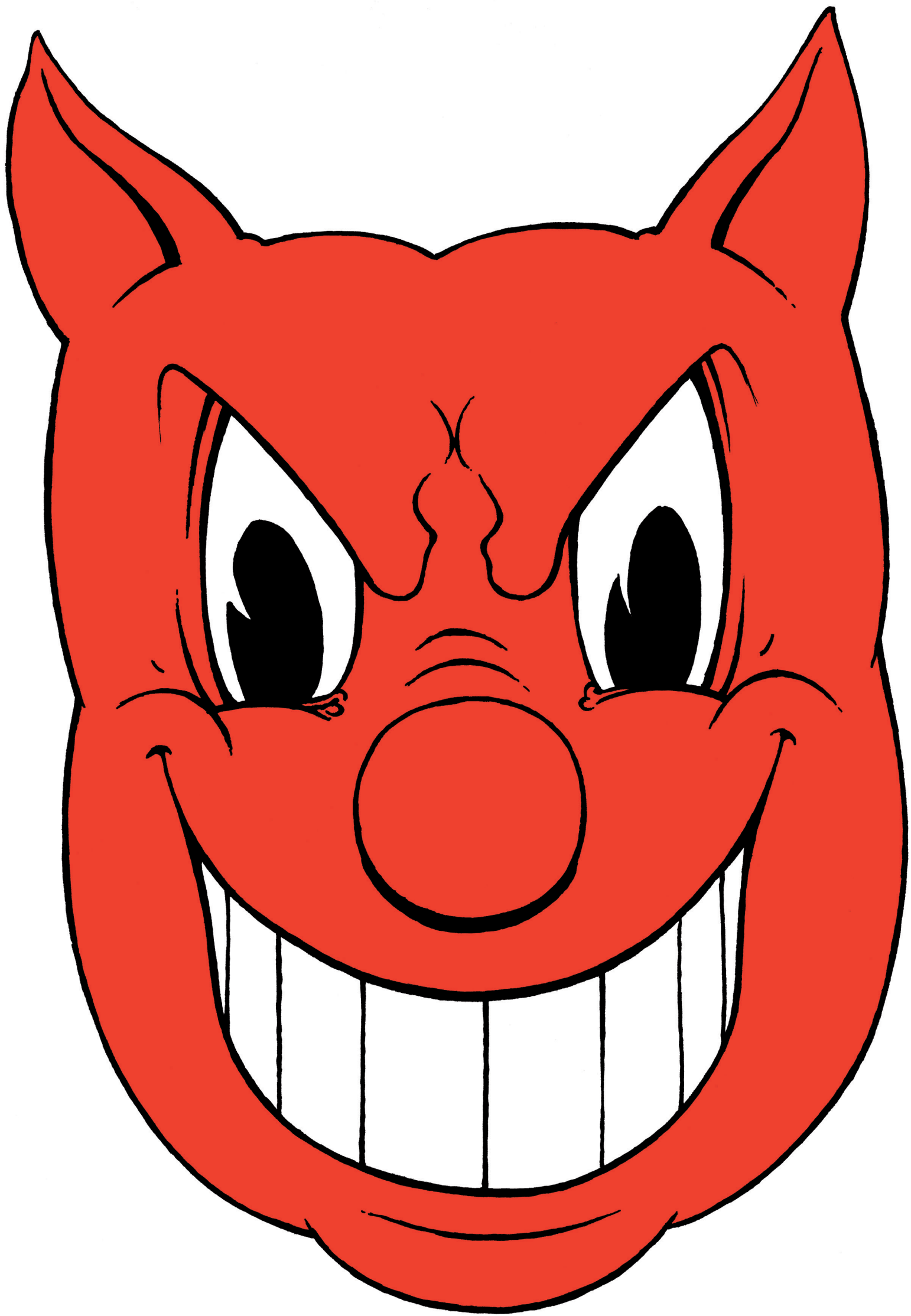
[*Bih-Bih et le Bouffron-Gouffron* - les pistes](#)

[*La venture d'Isée* - les pistes](#)

[*L'avie d'Isée* - les pistes](#)

[*Blaise et le Kontrôleur de Kastatroffe* - les pistes](#)





KILIMAX POUR LES 5 À 7 ANS

