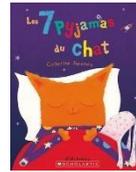


<b>Titre :</b> Les 7 pyjamas du chat	<b>Cycle :</b> Précolaire	
<b>Mise en contexte:</b> Animation d'un personnage dans un environnement inspiré d'un album : <b>Les 7 pyjamas du chat</b> de Catherine Foreman, Éditions Scolastique (voir descriptif ci-dessous).		
<b>Compétence 5 :</b> Construire sa compréhension du monde	<b>Savoirs essentiels / Concepts et processus se rapportant aux stratégies cognitives et métacognitives :</b> Planifier, réutiliser ses acquis, exercer sa pensée dans un contexte différent, décrire sa démarche, préciser ses apprentissages et ses stratégies, réutiliser ses acquis, exercer sa pensée dans un contexte différent. <b>Prolongement :</b> Dénombrer, comparer	
<b>Compétences du 21<sup>e</sup> siècle :</b> Créativité Résolution de problème Communication	<b>Autres compétences visées :</b> Éducation préscolaire : Comp. 4 : Les conventions et symboles propres à l'environnement informatique (environnement de l'application) - Les notions reliées à la langue et au récit (début, milieu, fin) Comp. 1 : Se situer dans l'environnement physique et expérimenter des séquences d'actions. Utiliser des outils et du matériel avec une intention explicite.	<b>Compétence de la progression en programmation :</b> Créer une séquence d'instructions linéaire facilement lisible et interprétable par les élèves (avance, monte, tourne,)
<b>Rappel visuel :</b>  	<b>Déroulement :</b> Programmer une séquence d'actions permettant au personnage (chat) de choisir un nouveau pyjama, de se retrouver dans cet univers et d'y vivre une petite animation. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recréer la séquence d'histoire en 3 étapes :             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Présentation du chat dans un espace/intérieur.</li> <li>b. Le chat met un pyjama particulier.</li> <li>c. Le chat vit une aventure dans l'univers inspiré de son pyjama.</li> </ol> </li> <li>2. Expérimentation avec Scratch jr :</li> </ol> <b>Tableau A :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Choisir un fond de scène où le chat peut enfiler un pyjama (pièce de la maison, intérieur d'un endroit)</li> <li>● Introduire un chat non habillé (possibilité de modifier la couleur).</li> </ul>	

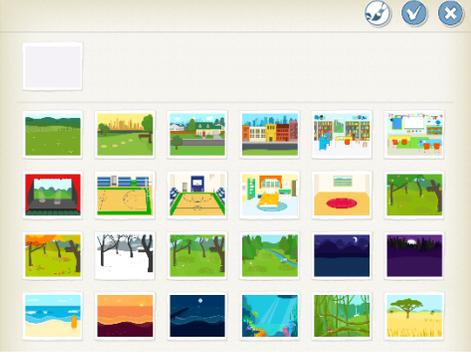


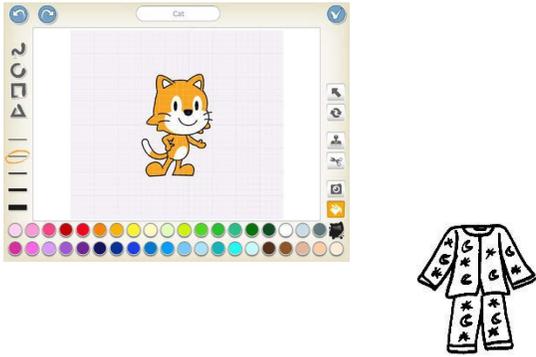
	<p>Tableau B :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Reprendre le fond de scène du tableau A</li> <li>● Reproduire le même chat en ayant soin de l'habiller d'un pyjama aux détails inspirés d'un univers précis (fond de mer, univers, forêt, paysage enneigé,...)</li> <li>● Demander que chaque pyjama contienne au moins 3 éléments spécifiques (dessinés).</li> </ul> <p>Tableau C :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Choisir un fond d'écran représentant l'univers du pyjama</li> <li>● Y placer le chat habillé de son pyjama spécial.</li> <li>● Programmer une animation où le chat peut se déplacer ou vivre une suite de mouvements dans cet univers.</li> </ul> <p>Programmer une animation où les 3 tableaux seront animés les uns après les autres.</p> <p><b>Note :</b>  Cette animation permet à l'enfant d'expérimenter certaines tâches de programmation mais aussi, l'utilisation des outils de dessins à partir de Scratch jr.</p>
<p><b>Logiciel et matériel utilisé :</b></p> 	<p><b>Variantes / contraintes / prolongements :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Concepts de quantité : ex. Tu dois dessiner au moins 3 éléments sur le pyjama.</li> <li>-Utilisation du vocabulaire : avance, recule, vocabulaire spatial (intérieur, loin, près, en haut, en bas, au centre)</li> <li>- Comparer sa réalisation avec celle d'un ami.</li> </ul> <p>Prolongement :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Chaque enfant peut enregistrer son histoire en utilisant la fonction présente dans Scratch jr.</li> <li>-Les uns après les autres, l'enfant peut présenter son animation à un ou des amis du groupe.</li> <li>-Poser des questions :  Qui a réussi à dessiner le plus ou le moins d'éléments différents sur le pyjama de son chat?</li> </ul>
<p>Commentaire descriptif de l'album :</p> <p><i>Chaque jour de la semaine, un chat enfle un pyjama différent. Les imprimés qui ornent ses pyjamas lui permettent de faire de merveilleux rêves. Ainsi, il rêve de voyages lunaires et de fusées scintillantes lorsqu'il porte son pyjama de l'espace. De la même façon, il rêve de baleines et de poissons de toutes sortes lorsqu'il se couche avec son pyjama de la mer. Cependant, le dimanche, il reste réveillé toute la nuit après avoir enfilé son pyjama de monstres. Ce n'est que pendant le déjeuner, le lendemain matin, qu'il s'endort pour de bon! Cet album aborde de façon poétique et ludique l'univers du sommeil et des rêves. La structure répétitive du récit, tout comme les répétitions à l'intérieur même du texte, permet de présenter tour à tour les sept pyjamas du chat et les sept jours de la semaine qui leur sont associés. Rimé et rythmé, le texte use d'un vocabulaire varié pour décrire succinctement les</i></p>	

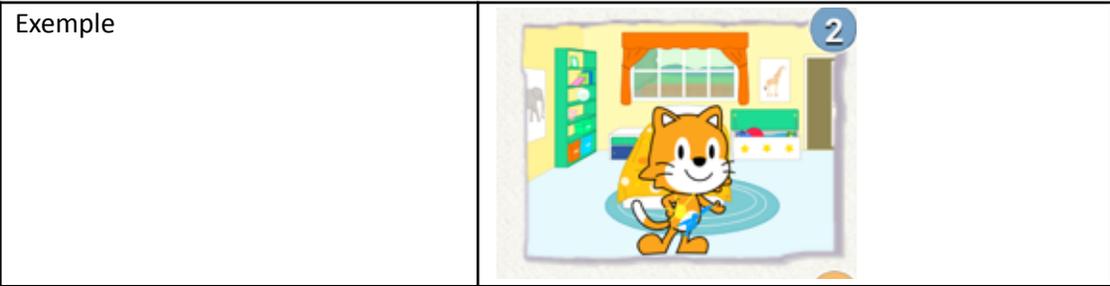
mondes que le personnage visite à l'occasion de ses rêves, que ce soit la campagne, la jungle ou le ciel. Des illustrations colorées et chaleureuses donnent vie aux rêves fantaisistes du personnage, un chat fort sympathique et expressif.

Tiré de : <https://www.livresouverts.qc.ca/index.php?p=il&lo=44621>

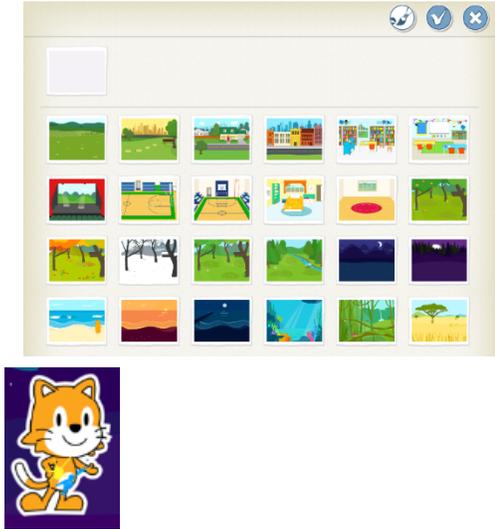
Pour soutenir les enfants dans leur création

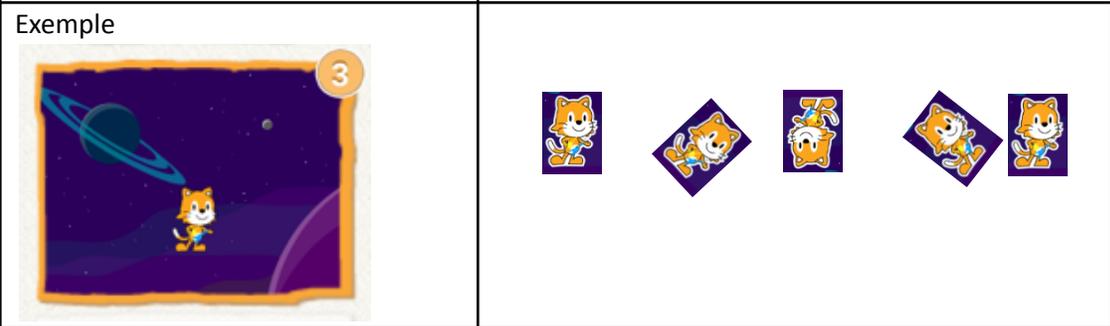
<h2>Les 7 pyjamas du chat</h2>	Tableau A
Le fond d'écran (arrière scène, décor)	
Le chat	exemple 

<h2>Les 7 pyjamas du chat</h2>	Tableau B
<ul style="list-style-type: none"><li>● Reprendre le fond de scène du tableau A</li><li>● Reproduire le même chat en ayant soin de l'habiller d'un pyjama aux détails inspirés d'un univers précis (fond de mer, univers, forêt, paysage enneigé,...)</li><li>● Demander que chaque pyjama contienne au moins 3 éléments spécifiques (dessinés).</li></ul>	



<h2>Les 7 pyjamas du chat</h2>	Tableau C
--------------------------------	-----------

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Choisir un fond d'écran représentant l'univers du pyjama</li> <li>• Y placer le chat habillé de son pyjama spécial.</li> <li>• Programmer une animation où le chat peut se déplacer ou vivre une suite de mouvements dans cet univers.</li> </ul>	
--	--



<h2>Les 7 pyjamas du chat</h2>	<h3>Animation</h3>
<p>Programmer une animation où les 3 tableaux seront animés les uns après les autres.</p>	<p>Illustration, source : <a href="http://www.twinkl.co.uk/resource/t-i-028-scratch-junior-blocks">http://www.twinkl.co.uk/resource/t-i-028-scratch-junior-blocks</a></p> 

Exemple



Réalisation : Annie Thibault et Sylvie Drouin CSMB, avril 2017