



Le loup et la mésange

Muriel Bloch et Martine Bourre

ALBUM



OBJECTIFS

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Identifier les ruses utilisées par des personnages de récits connus des élèves (MS, GS).
- Se remémorer des histoires et faire des liens avec des récits déjà lus dans l'année (PS, MS, GS).
- Comprendre l'implicite d'une histoire à partir du texte et des illustrations (MS, GS).

COMPÉTENCES MISES EN JEU

S'approprier le langage

PS

- Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre.
- Observer un livre illustré et traduire en mots ses observations.
- Comprendre une histoire courte et simple : reformuler quelques éléments de l'histoire.
- Acquérir, utiliser un vocabulaire pertinent.

MS

- Participer à un échange collectif en écoutant autrui et en attendant son tour de parole.
- Comprendre une histoire lue : la raconter comme une succession logique et chronologique de scènes associées à des images.
- Acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent.

GS

- Participer à un échange collectif en justifiant son propos.
- Comprendre et raconter une histoire lue par l'enseignant, la jouer.

Se familiariser avec l'écrit

PS

- Écouter des histoires lues par l'enseignant.

MS

- Faire des hypothèses sur le contenu d'un texte au vu de la couverture, d'images.
- Comparer des histoires qui ont des points communs.



GS

- Donner son avis sur une histoire.
- Comparer des histoires qui ont des points communs.

Cette séquence peut concerner une classe multi-niveaux.

Les activités pourront s'adresser à des petits groupes d'élèves rassemblés par niveau à des moments différents ; ou bien à un groupe multi-niveaux en différenciant les compétences sollicitées.

La trame de travail proposée peut donner lieu à des variantes, à des prolongements (voir *Annexe 1*).



ÉTAPES	OBJECTIFS PRIORITAIRES	ACTIVITÉS	MATÉRIEL
<p>1 Découverte progressive de la couverture de l'album</p>	<p>Créer un horizon d'attente en suscitant la curiosité autour de cette œuvre</p> <p>Commencer à caractériser les personnages en fonction de leur description physique et du choix de l'illustration</p> <p>Commencer à installer le système des personnages</p>	<ul style="list-style-type: none"> En petit groupe, l'enseignant fait découvrir l'album par la première de couverture en ouvrant progressivement les différentes fenêtres pour susciter le questionnement progressif des élèves (groupe plutôt homogène pour que tous puissent découvrir à leur rythme et aient le temps de faire des hypothèses sur les personnages) <ul style="list-style-type: none"> Que voyez-vous ? À quoi cela vous fait penser ? En observant la totalité de la couverture, faire reformuler les caractéristiques des deux personnages, les écrire : <ul style="list-style-type: none"> Couleurs, aspects liés au toucher de la matière utilisée, orientation, mouvement... S'interroger sur les actions et les intentions des deux personnages, compléter les deux affiches : <ul style="list-style-type: none"> À votre avis, que va faire le loup dans cette histoire ? Que fait la mésange ? Loup : manger, avaler, attaquer, jouer..., affamé, dévot, joueur... Oiseau : chanter, piquer, picorer, tomber, jouer... insouciant, joyeux, joueur... 	<ul style="list-style-type: none"> Première de couverture recouverte de papier avec fenêtres pré-découpées laissant apparaître : <ul style="list-style-type: none"> un morceau d'écorce, les oreilles et l'œil du loup, les pattes du loup, la "laine" de la mésange, le bec de la mésange, les pattes de la mésange. Affiches : <ul style="list-style-type: none"> Le loup L'oiseau  <u>Livre</u>  <u>Outil</u>
<p>2 Découverte de l'histoire de l'album</p>	<p>Connaître et comprendre les étapes successives de l'histoire</p>	<ul style="list-style-type: none"> En petit groupe, l'enseignant fait découvrir l'album en montrant les illustrations de chaque double page et en faisant parler les enfants sur : <ul style="list-style-type: none"> ce que l'on voit, ce que l'on comprend, les questions en suspens (les noter). Lecture de l'album dans son intégralité : texte et illustrations. Que raconte le livre ? Répondre aux questions laissées en suspens. S'interroger sur l'orientation de la mise en page qui induit un sens de lecture verticale. 	<ul style="list-style-type: none"> Affiches : <ul style="list-style-type: none"> Questions en suspens Album  <u>Outil</u>  <u>Livre</u>
<p>3 Comprendre le jeu entre les deux personnages</p>	<p>Caractériser les personnages (attributs physiques, psychologiques)</p> <p>Commencer à percevoir l'implicite d'un texte et de ses illustrations</p> <p>Comprendre le système des personnages (le loup affamé, la mésange insouciant)</p>	<ul style="list-style-type: none"> En petit groupe, l'enseignant s'arrête sur chaque double page et fait raconter (se remémorer) l'histoire aux enfants. Relecture de l'album par l'enseignant. En reprenant chaque double page, décrire les personnages tels qu'on les perçoit (l'enseignant écrit le vocabulaire proposé par les élèves sur deux affiches différentes), justifier (GS) ses propositions à partir d'éléments du texte et des illustrations : <ul style="list-style-type: none"> Vous allez dire comment est chaque personnage et ce que vous pensez de lui : Loup : maigre, gris, vieux, affamé, moqueur, malin... Mésange : bleue, légère, chanteuse, joueuse, en colère, courageuse, maline, futée... Jeu de "kim toucher" (PS, MS) : dans des sacs, les enfants doivent toucher, nommer ce qu'ils touchent ou ce qu'ils ressentent en touchant (c'est dur, c'est mou, c'est rugueux, c'est doux...) <ul style="list-style-type: none"> Qu'est-ce que c'est ? À quel personnage cela te fait penser ? Pourquoi ? 	<ul style="list-style-type: none"> Album Affiches : <ul style="list-style-type: none"> Le loup La mésange Des petits sacs (4) contenant des éléments ayant été utilisés pour l'illustration (écorce, bouton, laine, circuit imprimé, carton ondulé, etc.)  <u>Livre</u>  <u>Outil</u>  <u>Matériels</u>

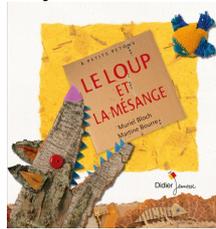


ÉTAPES	OBJECTIFS PRIORITAIRES	ACTIVITÉS	MATÉRIEL
<p>4 Comprendre la ruse des personnages</p>	<p>Comprendre les intentions des deux personnages</p> <p>Comprendre les stratégies de ruse</p>	<ul style="list-style-type: none"> Raconter l'histoire jusqu'à la page 5-6. Questionner les élèves sur les intentions des personnages à ce moment-là du récit. <ul style="list-style-type: none"> <i>Que fait le loup et pourquoi ?</i> <ul style="list-style-type: none"> <i>Rit entre ses dents : se moque de la mésange</i> <i>S'avance à pas de loup : pour la surprendre</i> <i>Hurle : pour l'attirer ou l'effrayer ?</i> <i>Chuchote : pour faire se rapprocher la mésange</i> <i>Attend la gueule ouverte : pour qu'elle tombe dans sa gueule et qu'il la dévore.</i> <i>Que fait à chaque fois la mésange et pourquoi ?</i> <ul style="list-style-type: none"> <i>Chante, se balance : heureuse, joyeuse</i> <i>Pour s'amuser, descend d'une branche : n'a pas reconnu le loup ou l'a reconnu mais n'en a pas peur</i> <i>Elle descend encore d'une branche : elle a peut-être reconnu le loup mais n'en a pas peur et s'amuse de lui</i> <i>Dans le ventre du loup, elle chahute et chante : intrépide, courageuse, elle se défend, proteste, se rebelle...</i> <i>Se déchaîne à coup de bec : pour que le loup ait mal, qu'il se mette à hurler et ouvre sa gueule afin qu'elle s'enfuit.</i> <i>Comment s'y prend le loup pour manger la mésange ? Comment s'y prend la mésange pour s'échapper du ventre du loup ? Que pensez-vous de chacun de ces personnages ?</i> Enrichir le lexique de la ruse, du piège (tendre un piège, etc.). Se demander qui est le plus malin des deux personnages. Faire jouer des scènes aux enfants pour qu'ils perçoivent l'intérêt des comportements de chaque personnage : <ul style="list-style-type: none"> <i>Approche du loup, chuchotement, approche de la mésange, mésange dans le ventre du loup, loup qui a mal partout dans le ventre...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Album  <u>Livre</u> Affiches : <ul style="list-style-type: none"> <i>Que fait le loup, pourquoi ?</i> <i>Que fait la mésange, pourquoi ?</i>  <u>Outil</u>
<p>5 Mise en réseau avec d'autres récits</p>	<p>Se remémorer des histoires</p> <p>Repérer des stratégies de ruse dans différents récits</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se demander si l'on connaît d'autres histoires où un personnage est rusé. Retrouver ces histoires dans le coin bibliothèque de la classe, (de l'école, de la commune). Relire ces histoires. Repérer le personnage rusé en cherchant dans le récit ce qui montre qu'il est rusé, malin... Éventuellement même démarche avec deux ou trois autres albums que l'enseignant présente à la classe. 	<ul style="list-style-type: none"> Albums d'histoires évoquées  <u>Livre</u>



BIBLIOGRAPHIE

- BLOCH Muriel, BOURRE Martine, *Le loup et la mésange*, Didier Jeunesse, (À petits petons), 2012
- GALDONE Paul, *Poule plumette*, Circonflexe, (Albums), 2004
- GAY-PARA Philippe, MICOU Hélène, *Roulé le loup*, Didier jeunesse, (À petits petons), 1999
- GIRAUD Robert, *La soupe aux cailloux*, Père castor Flammarion, (Les albums du Père Castor. Premières lectures), 2001
- GRIMM Wilhem, *Le loup et les sept chevreaux*, Nord-Sud, (La couleur des contes. Grands albums), 2008
- LA FONTAINE Jean, BAAS Thomas, *Fables de La Fontaine : le corbeau et le renard*, Tourbillon, 2004
- LA FONTAINE Jean, POTIER Michel, *Le La Fontaine : le corbeau et le renard*, Mango Jeunesse, (Album Dada. Il suffit de passer le pont), 1995
- LE CRAVER Jean-Louis, *Les trois boucs*, Didier Jeunesse, (À petits petons), 2001
- SANDERS Alex, *Les trois souhaits du petit dîner*, L'école des loisirs, 2003
- SANDERS Alex, *Un loup génial*, L'école des loisirs, 2000
- SOLOTAREFF Grégoire, *Histoire d'un loup*, L'école des loisirs, 1993
- YOLEN Jane, YOUNG Ed, *L'empereur et le cerf volant*, Le Genévrier, (Caldecott) 2011



Illustrations © Martine Bourre / Didier Jeunesse

@ LIENS UTILISÉS

LECTURE À HAUTE-VOIX D'UN EXTRAIT DE L'ALBUM

↳ <http://www.youtube.com/watch?v=wrdbxJsDYDw>

DOCUMENTS PÉDAGOGIQUES

ALBUM ET ARTS VISUELS

- Inspection Aurillac 2

↳ <http://www3.ac-clermont.fr/ien-aurillac2/spip.php?article112>

GRILLE D'ANALYSE DE L'ALBUM

↳ http://netia59a.ac-lille.fr/~roubaix.hem/IMG/doc/Le_loup_et_la_mesange.doc

Centre de littérature de jeunesse de la Creuse

05 55 61 44 35 • centrederesources@ac-limoges.fr • 1 rue Marc Purat 23000 Guéret
<http://blogs.crdp-limousin.fr/23-cdr-litterature-illettrisme/>



Cette fiche est mise à disposition selon le contrat « Attribution-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de modification 3.0 France », disponible en ligne : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/fr/>



ANNEXE 1

POUR INSÉRER DES VARIANTES, POUR DIFFÉRENCIER, POUR FAIRE DES PROLONGEMENTS

THÉMATIQUE	INTÉRÊT	STRUCTURE	LEXIQUE	POSSIBILITÉ D'APPROCHE DIFFÉRENCIÉE DE LA COMPRÉHENSION SELON LES NIVEAUX		
				PS	MS	GS
<ul style="list-style-type: none"> • Loup dévoreur. • La ruse. • Les cinq sens. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relation forts / faibles. • Ressort comique. • Ruse implicite . 	<ul style="list-style-type: none"> • Narrative. • Cumulative. • Réitérative. • Dialogue. • Possibilité de théâtraliser : <ul style="list-style-type: none"> • <i>assonances</i>, • <i>allitérations</i>, • <i>modulation de la voix</i>, • <i>chant...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Lexique sonore : <ul style="list-style-type: none"> • <i>boucan</i>, • <i>chuchoter</i>, • <i>déchaîner</i> • <i>dire</i>, • <i>hurlement</i>, • <i>hurler</i>, • <i>raffut</i>, • <i>ramdam</i>, • Lexique du goût : <ul style="list-style-type: none"> • <i>apprécier</i>, • <i>assaisonner</i>, • <i>avaler</i>, • <i>déguster</i>, • <i>goulu</i>, • <i>goûter</i>, • <i>griller</i>, • <i>poivrer</i>, • <i>régaler</i>, • <i>saler</i>, • <i>sucre</i>. • Les expressions : <ul style="list-style-type: none"> • <i>avoir grand faim</i>, • <i>à pas de loup</i>, • <i>rire entre ses dents</i>, • <i>au pied de l'arbre</i>. • Les insultes : <ul style="list-style-type: none"> • <i>espèce de...</i> • Les onomatopées. • Les mots inventés : « Ça patapoume ». 	<ul style="list-style-type: none"> • Sans l'album, présenter les personnages, raconter le récit avec des marottes. • Jeux avec des pièces de la couverture dans une enveloppe. • Connaître quelques étapes de l'histoire 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeux avec des caches sur la couverture. • Anticipation : que va-t-il se passer ? • Utiliser les repères spatiaux : de la plus haute branche jusqu'à la gueule du loup. • Connaître quelques étapes de l'histoire. 	<ul style="list-style-type: none"> • Montrer la couverture, la première et la dernière page : émission d'hypothèses sur le contenu du récit. • Travail sur les expressions . • Jeu de repérage des grosseurs de polices par rapport à la modulation de la voix.