

## Activités de systématisation lors de la lecture de ET ALORS, LE LOUP ? de Merveille et Vertonghen en 1<sup>ère</sup> année primaire (CP)

Marisa Botti, Christel Derydt

Les activités que nous allons décrire ici se situent résolument dans le cadre d'une approche intégrée de l'apprentissage de la lecture (CHAUVEAU, 1993 ; TERWAGNE, 2000, BOTTI & DERYDT, 2002). Pour rappel, il s'agit d'une approche dans laquelle l'enfant apprenti-lecteur est amené à traiter de manière simultanée ou, à tout le moins, interactive, les deux niveaux d'articulation du langage : le niveau du sens et celui du code. Il s'agit là d'une nécessité si l'on veut éviter que l'apprenant, à ne traiter que des unités dotées de sens, n'occulte l'aspect phonologique de la langue, ou qu'il néglige le sens en ne se focalisant que sur le décodage des phonogrammes.

Pour assurer cette intégration, il est nécessaire que les apprenants maîtrisent progressivement l'usage de différentes stratégies de prise de sens, en fonction des unités linguistiques qui sont traitées et utilisées comme indices (niveau grapho-phonétique, morphologique, syntaxique, lexical...)

### Choix de l'album

Ici, c'est la lecture-plaisir que nous avons privilégiée, en faisant découvrir aux enfants un superbe album de C. Merveille et V. Vertonghen : *Et alors, le loup ?* (Mijade, 2003).

*Un loup peureux reçoit d'une main secourable des aides à chaque fois adaptées à sa peur. Mais rien n'y fait : ce loup a décidément peur de tout... même du lecteur. Une seule solution : s'échapper du livre !*

### Mise en situation

Faire émerger chez les enfants leurs représentations du loup en les invitant à choisir une image de loup (tirée de la littérature enfantine, d'ouvrages documentaires, de BD) et à le décrire par un adjectif (*il a l'air méchant, rigolo...*) et coller sur une fresque les images accompagnées des adjectifs recopiés sur des bandelettes.

### Schéma didactique

Notre schéma didactique – celui d'une approche fonctionnelle intégrée – comprend :

- La **découverte du texte** par hypothèses sur les images et progressivement sur le texte lui-même avec prises d'indices à différents niveaux (croisement de plusieurs stratégies). En l'occurrence, elle est menée en 4 parties :
  - première de couverture, dédicace et page de garde
  - pp. 1 à 8
  - pp. 8 à 9
  - pp. 9 à 16
  - p. 23 et jusqu'à la fin en ce y compris la quatrième de couverture.

La division de l'album a été réalisée en fonction de différents critères : longueur et sens du texte (par exemple, ménager le suspense), rapport texte-image, compétence des enfants en lecture,...
- De **nombreuses activités de systématisation** comprenant :
  - Des activités de structuration/fixation qui consistent en de nombreuses relectures du texte avec ou sans images dans l'ordre ou non.
  - Des activités de reconnaissance de mots à toujours replacer dans le contexte-phrase et texte : l'enfant doit mémoriser des mots et des structures syntaxiques avec toujours comme objectif premier le sens du texte lu.
  - Des activités de découverte et de structuration de la langue écrite à différents niveaux :
    - phonologie : un phonème et ses différentes transcriptions graphiques, un graphème et ses différentes prononciations selon la place qu'il occupe dans le mot...
    - lexicologie : vocabulaire, reconnaissance de mots
    - morphologie : conjugaison, pluriel des noms, ...
    - syntaxe : ordre des mots dans la phrase, comment se forme une phrase interrogative...
    - ponctuation : rôle à l'écrit et à l'oral
  - Des activités de production originale d'écrits en relation avec l'album inducteur.
  - Des activités qui visent à améliorer la perception du sens de l'écrit et l'aspect littéraire et culturel de la lecture (entrée dans l'écrit, en littérature) : raconter l'histoire du livre découvert, mettre l'histoire en scène sous forme de spectacle de marionnettes, découvrir d'autres livres traitant du même sujet dans le cadre de

lectures partagées, appréhender le concept d'intertextualité.

La particularité de notre travail est qu'une grande partie des activités de systématisation sont réalisées sous forme de jeux : l'enfant apprend parce qu'il joue et par ce qu'il joue.

En général, le jeu présente de nombreux avantages parmi lesquels on peut citer : une fonction sociale réelle, une multitude de situations concrètes et fonctionnelles, la motivation par le plaisir, l'exploration de savoirs cognitifs et de compétences liées aux savoir-faire et au savoir-être (maîtriser des concepts, intégrer des règles, interagir, coopérer, communiquer, susciter la recherche de démarches et de stratégies avec feed-back immédiat, développer l'autonomie et la prise d'initiative,...).

**Remarque : les activités de systématisation que nous détaillons dans cette fiche** interviennent de manière répétée après la découverte de chaque partie de l'album.

## Apprentissages envisageables

<b>(morpho-)lexicaux</b>	<p>noms communs : loup, noir, lanterne, bâton, pluie, chapeau, abri, lune, nuages, lunettes, moutons, chien, berger, jambes, cou, livre.</p> <p>formes verbales :</p> <p>formes à l'indicatif présent : j'ose, j'ai peur, j'avance, je peux, tu as, tu regardes, tu vas, ces ombres dansent, la pluie tombe, la lune joue.</p> <p>formes à l'impératif : mets, prends.</p> <p>formes au futur simple : tu verras, tu pourras, tu seras.</p> <p>formes à l'infinitif : fermer, défendre, aider.</p> <p>pronoms : je, j', tu, t', y, qui, te, la, me.</p> <p>déterminants :</p> <p>articles définis : le loup, l'abri, le livre, la pluie, les lunettes, les nuages, la lune</p> <p>articles indéfinis : des mouton, du noir (contracté)</p> <p>déterminants démonstratifs : cette lanterne, ce bâton, ce chapeau, ce chien, ces ombres, ces lunettes.</p> <p>déterminants possessifs : tes jambes, ton cou</p> <p>adverbes et locutions : mais, et, parce que, si, surtout, comme, mieux, alors, alors là, ne...pas, n'...pas, ne...plus, tout, comme ça, pourquoi, adieu.</p> <p>expressions : Prends tes jambes à ton cou, Adieu.</p> <p>prépositions : J'ai peur du noir, de l'orage, de ce chien. Avec les nuages.</p>		
<b>grammaticaux</b>	<p>syntaxe :</p> <p>les types de phrase : la phrase interrogative avec inversion du verbe et mot interrogatif, les phrases non verbales, les phrases déclaratives (affirmatives, négatives, les phrases impératives, les phrases exclamatives.</p> <p>conjugaison ;</p> <p>Indicatif présent : j'ose, j'ai peur, j'avance, je peux, tu as, tu regardes, tu vas, ces ombres dansent, la pluie tombe, la lune joue.</p> <p>Impératif présent : prends, mets.</p> <p>Futur simple : tu verras, tu pourras, tu seras.</p> <p>Infinitif : fermer, défendre, aider.</p> <p>Morphologie :</p> <p>1<sup>e</sup> personne du singulier de l'indicatif présent : j'ose, j'ai peur, j'avance, je peux</p> <p>2<sup>e</sup> personne du singulier de l'indicatif présent : tu as, tu regardes, tu vas</p> <p>2<sup>e</sup> personne du singulier de l'impératif présent : prends, mets</p> <p>2<sup>e</sup> personne du singulier du futur simple : tu verras, tu pourras, tu seras</p> <p>3<sup>e</sup> personne du singulier de l'indicatif présent : la pluie tombe, la lune joue</p> <p>3<sup>e</sup> personne du pluriel de l'indicatif présent : ces ombres dansent</p> <p>variations en genre et en nombre des noms communs.</p>		
<b>phonologiques</b>	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top; padding-right: 20px;"> <p>[ã] : prends, lanterne, dansent, avances, quand, Christian, jambes, défendre</p> <p>[ j ] : merveille, Christian, chien, mieux</p> <p>[e] : et, défendre, aider, fermer, j'ai</p> <p>[ê] : chien</p> <p>[ ] : mets, lanterne, avec, fermer, lunettes</p> <p>[ô] : mon, ombres, bâton, tombe, mouton, ton</p> <p>[œ] : peur</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>[ø] : mieux, je ne peux, adieu</p> <p>[u] : toutes, joue, mouton, surtout, cou, pourquoi</p> <p>[s] : ces, dansent, j'avance, sortir, ce, ça, si</p> <p>[k] : qui, avec</p> <p>[ɔ] : orage, berger, nuages, joue</p> <p>[ ] : chapeau, chien</p> <p>[wa] : noir, noire, pourquoi, toi</p> <p>Lettres muettes : le loup, mieux, quand, peux, surtout, plus, joue, tu vas, tu pourras, mets</p> </td> </tr> </table>	<p>[ã] : prends, lanterne, dansent, avances, quand, Christian, jambes, défendre</p> <p>[ j ] : merveille, Christian, chien, mieux</p> <p>[e] : et, défendre, aider, fermer, j'ai</p> <p>[ê] : chien</p> <p>[ ] : mets, lanterne, avec, fermer, lunettes</p> <p>[ô] : mon, ombres, bâton, tombe, mouton, ton</p> <p>[œ] : peur</p>	<p>[ø] : mieux, je ne peux, adieu</p> <p>[u] : toutes, joue, mouton, surtout, cou, pourquoi</p> <p>[s] : ces, dansent, j'avance, sortir, ce, ça, si</p> <p>[k] : qui, avec</p> <p>[ɔ] : orage, berger, nuages, joue</p> <p>[ ] : chapeau, chien</p> <p>[wa] : noir, noire, pourquoi, toi</p> <p>Lettres muettes : le loup, mieux, quand, peux, surtout, plus, joue, tu vas, tu pourras, mets</p>
<p>[ã] : prends, lanterne, dansent, avances, quand, Christian, jambes, défendre</p> <p>[ j ] : merveille, Christian, chien, mieux</p> <p>[e] : et, défendre, aider, fermer, j'ai</p> <p>[ê] : chien</p> <p>[ ] : mets, lanterne, avec, fermer, lunettes</p> <p>[ô] : mon, ombres, bâton, tombe, mouton, ton</p> <p>[œ] : peur</p>	<p>[ø] : mieux, je ne peux, adieu</p> <p>[u] : toutes, joue, mouton, surtout, cou, pourquoi</p> <p>[s] : ces, dansent, j'avance, sortir, ce, ça, si</p> <p>[k] : qui, avec</p> <p>[ɔ] : orage, berger, nuages, joue</p> <p>[ ] : chapeau, chien</p> <p>[wa] : noir, noire, pourquoi, toi</p> <p>Lettres muettes : le loup, mieux, quand, peux, surtout, plus, joue, tu vas, tu pourras, mets</p>		
<b>liés à la ponctuation</b>	<p>La raison d'être des différents signes et leur apport au sens : les guillemets, la virgule, la point d'exclamation, le point d'interrogation, les points de suspension, le point.</p>		

# LES JEUX

## Jeu 1 La valise du loup (fixation du lexique de l'album)

### Matériel

1 valise  
des bandelettes-mots sur lesquelles sont inscrits des objets qui font peur et des objets qui rassurent (voir thématique et lexique de l'album), des objets hors contexte.

### Déroulement

- Faire écouter aux enfants la chanson *La valise* de Dorothee.
  - De quoi parle-t-on dans cette chanson ? On parle d'une valise dans laquelle on met tout ce dont on a besoin.
  - « Nous aussi, nous allons remplir la valise du loup ! Qu'allons-nous pouvoir bien mettre dans sa valise pour qu'il n'ait plus peur ? »
  - Les bandelettes-mots seront disposées sur un banc. Un enfant à la fois vient pêcher une bandelette, la lit et la met dans la valise si c'est un mot qui peut protéger le loup. Sinon, il met la bandelette de côté.
  - « A présent, nous allons faire une blague au loup. Nous allons mettre dans sa valise tout ce qui lui fait peur ». Le procédé est le même : ne vont dans la valise que les mots représentant des choses dont le loup a peur.
- Remarque : le même jeu sera réalisé individuellement sur feuille avec des dessins.

## Jeu 2 « Promenons-nous dans les bois... » (fixation du lexique et de phrases de l'album)

### Matériel

La chanson bien connue  
Des bandelettes-phrases de deux types : J'ai peur de... Je prends...

### Déroulement

Les enfants reprennent le refrain bien connu avec une légère modification pour coller à l'album :

Promenons-nous dans les bois  
Pendant que le loup n'y est pas  
Si le loup y était il nous mangerait  
Et alors, le loup, que fais-tu là ?

L'institutrice joue le rôle du loup et brandit une bandelette à la fin de chaque refrain ; les enfants lisent.

La chanson se construit en outre sur une énumération progressive avec reprise des différents choix : J'ai peur du noir. J'ai peur du noir et de ces ombres. Et ainsi de suite.

### Variante

Même jeu mais la réponse du loup est « Je prends une lanterne », « Je prends une lanterne et un bâton »...

## Jeu 3 Siffle, serpent ! (discrimination auditive et orthographique)

### Matériel

Une marionnette serpent à sonnette (longue chaussette décorée d'une langue et d'une clochette)  
Un bac à nourriture pour le serpent  
Une comptine comprenant de nombreux mots avec [s]  
Des bandelettes-mots avec des mots avec [s] ou non  
Des bandelettes vierges pour les propositions des enfants  
Un grand panneau pour le classement

### Déroulement

#### 1<sup>ère</sup> ETAPE

Discrimination auditive d'un phonème.

- « Regardez, je vous présente mon ami le serpent à sonnette SSSSS. J'ai composé pour lui une petite comptine. Ecoutez-la bien attentivement et dites-moi quel son vous entendez souvent »

*L'institutrice insiste sur le [s]*

SSS SSS SSS  
Siffle le serpent,  
Le serpent qui danse,  
Danse et se balance,  
Au son des cymbales,  
Sur un air de valse  
Que jouent les cigales.

- C'est le son [s] que l'on entend plusieurs fois. Je vais redire la comptine et vous m'arrêterez chaque fois que vous entendez [s]. Relire la comptine, les enfants lèvent le doigt lorsqu'ils entendent [s] et ils redisent le mot.
- « Eh bien, savez-vous pourquoi nous avons mis plein de mots en [s] dans la comptine de notre ami le serpent à sonnette SSS ...SSS...SSS ? Parce que SSS...SSS...SSS... est très gourmand, il veut toujours manger des mots, mais attention, uniquement des mots qui contiennent le son [s] parce que comme cela, il peut mieux siffler ! »
- « Alors, vous voulez bien m'aider à nourrir le serpent à sonnette ? C'est très important pour lui de continuer à bien siffler. Sinon , il se fâche, agite sa sonnette et essaie de vous manger. »
- Pour nourrir notre serpent à sonnette, il faut uniquement des mots dans lesquels on entend [s]. Vous allez en dire chacun à votre tour et nous les transcrivons sur des bandelette que nous déposerons dans de la bac à nourriture de SSS...SSS...SSS.

1. Chercher des mots contenant [s] dans les prénoms de la classe. Attention : on part de l'oral, pas de l'écrit.

2. Chercher des mots avec le phonème [s] dans le capital-mots des enfants.

3. Relire l'album *Et alors, le loup ?* À chaque fois que l'on entend le son [s], on s'arrête et on redit le mot, on l'inscrit sur une bandelette pour nourrir le serpent. Chaque fois que SSS...SSS...SSS reçoit un mot avec [s], il sifflera pour montrer qu'il est content. Attention, si l'on se trompe, il se fâchera et il agitera sa sonnette.

Attention à la confusion possible chez les enfants entre les phonèmes [s] et [z], d'autant plus que la même graphie « s » peut correspondre à ces deux phonèmes.

Mots de l'album contenant [s] : sortir, dansent , seras, si, surtout  
cette, ces, j'avance, ce, ces  
ça

## 2<sup>e</sup> ETAPE

Discrimination orthographique : sensibiliser les enfants aux relations grapho-phonétiques et à la diversité des phonogrammes correspondant à un même phonème. Remarque : D'après Nina Catach, les graphies s, ss, c, ç correspondent à 95% des occurrences du son [s]. Les autres graphies (nation,...) ne pourraient être prises en compte que si les mots qui les contiennent appartiennent au capital-mot des enfants.

- Trier les mots du bac à nourriture de SSS...SSS...SSS et ne placer au tableau en une seule colonne que les mots de l'album contenant le son [s] et les mots du capital-mots contenant le son [s], toutes graphies confondues.
- Faire relire les mots un à un et faire déterminer le ou les phonogrammes correspondant au son, les surligner.
- Faire remarquer aux enfants toutes les graphies possibles pour un même son. A partir de cette constatation, on propose aux enfants de faire un tableau en quatre colonnes selon les graphies déjà rencontrées par les enfants. Par exemple, l'album contient 3 phonogrammes : s, c, ç ; quand au ss, il est fréquent : poussin, dessin, poisson, crosse,...
- Inciter les enfants à prendre une étiquette-mot dans le bac à nourriture du serpent à sonnette, à lire ce mot à haute voix, à repérer le phonogramme du son [s] et de classer ce mot dans la case correspondante du tableau.

## Jeu 4 Mange, SSS...SSS...SSS (discrimination auditive)

### Matériel

La marionnette serpent

Une pioche de bandelettes-mots contenant ou pas le son [s], mots tous connus des enfants

Des pinces à linge

### Déroulement

- « Faisons grandir SSS...SSS...SSS notre sympathique serpent à sonnette. Pour le faire grandir, il faut lui attacher le plus possible d'étiquettes avec des mots comprenant le son [s] »
- « Nous allons faire grandir notre ami le serpent en lui faisant manger le plus possible de mots contenant [s]. Attention si vous vous trompez, il agitera sa clochette. »
- Chaque enfant prend un mot dans la pioche, le lit, dit s'il entend le son [s], il montre la graphie et peut aller attacher sa bandelette à la queue du serpent pour le faire grandir ou pas.

**Jeu 5 La ronde des animaux (discrimination auditive)\***

*Tous les animaux voudraient entrer dans la ronde mais seuls ceux dont le nom contient le son [s] peuvent y entrer.*

**Matériel**

Planche de jeu : un carton sur lequel sont dessinées des pastilles formant une ronde  
Une pioche contenant des étiquettes/pastilles avec des noms d'animaux avec ou sans le son [s]. Sur les étiquettes-pastilles, on trouvera au recto le mot écrit et au verso une représentation de l'animal. Par conséquent, on peut jouer avec des mots inconnus des enfants. Ces étiquettes-pastilles seront placées face vers le haut, dans une boîte. Le dessin constitue une aide à la lecture si nécessaire et un système d'autocorrection.  
Un dé

**Déroulement**

- Un enfant prend une pastille et lit le mot avec l'aide du dessin ou non.
- L'enfant dit si ce mot contient [s] : si oui, il le place sur la planche et colle une gommette de couleur sur sa feuille de route. Sinon, l'enfant passe son tour.

**Jeu 6 Les six saucisses (discrimination auditive)****Matériel**

30 saucisses comportant des mots avec le son [s]  
10 saucisses comportant des mots sans le son [s]  
6 présentoirs à saucisses  
1 casserole  
1 référentiel images  
1 planche avec le dessin d'un boucher

**Déroulement**

- Chaque joueur a à sa disposition un présentoir à saucisses.
- Chaque joueur doit piocher une saucisse dans la casserole, l'enfant lit le mot. Seules les saucisses sur lesquelles sont écrits des mots contenant le son [s] pourront être placées sur le présentoir.
- Le premier qui a placé 6 saucisses sur le présentoir a gagné. Lorsqu'un joueur se trompe, le boucher se fâche et lui prend une saucisse.

**Jeu 7 Le jeu du cuistot (discrimination auditive)****Matériel**

Planche de jeu avec 4 placards et une souris au milieu  
Bandelettes-mots (tirées du capital-mots des enfants dans le cas où on lit le menu de la cantine chaque jour)

**Déroulement**

- Le but du jeu consiste à remplir le plus possible les armoires afin de permettre au cuisinier de préparer un repas complet. Empêcher la souris de grignoter les mots.
- Le premier joueur tire une étiquette dans la pioche, lit le mot :
  - si l'enfant entend le son [s] lorsqu'il prononce le mot, il le range dans un des trois placards présents sur la planche de jeu. Il y a un placard « soupe », un placard « plat » et un placard « dessert ». L'enfant choisit dans quel placard le mot doit se trouver, selon qu'il désigne une soupe, un plat ou un dessert. A chaque placard correspond une couleur reprise par une gommette au dos des bandelettes (auto-correction).
  - Si l'enfant n'entend pas le son [s] lorsqu'il prononce le mot, il range l'étiquette dans le 4<sup>e</sup> placard : « le débarras ».
  - Si l'enfant se trompe en rangeant une étiquette, celle-ci est grignotée par la souris. On place donc l'étiquette sur la souris au centre du plateau de jeu. Ce mot est perdu !
  - Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus d'étiquettes dans la pioche parce qu'elles sont toutes rangées sur la planche de jeu (placards, souris, débarras).
  - Les enfants ont gagné si les placards contiennent tous les mots qui doivent s'y trouver.

**Jeu 8 L'ogre mange tout (discrimination orthographique)****Matériel**

Une planche de jeu avec un ogre et des chaudrons correspondant chacun à une graphie différente de [s] : s, ss, c, ç.  
Des étiquettes-mots contenant ou pas le son [s], mots déjà rencontrés par les enfants.  
Un référentiel mots-images pour les mots non connus (auto-correction).  
Un dé

**But du jour**

Reconnaitre des mots avec et sans [s]  
Reconnaitre les différentes graphies de [s] et trier les mots en fonction de ces graphies.

\* Ce jeu, comme les suivants se font en ateliers de 4 à 6 joueurs.

**Déroulement**

Jeu de coopération, il faut gagner ensemble contre l'ogre.

- L'enfant tire au sort un mot, le lit (avec ou sans l'aide du référentiel) et le place dans le chaudron correspondant à la graphie à la graphie de [s] contenue dans le mot ou dans l'estomac de l'ogre si le mot ne contient pas le phonème [s].
- Le jeu est terminé quand tous les mots de la pioche sont tirés et placés dans les chaudrons ; cependant, toute l'équipe perd si l'estomac de l'ogre est rempli avant la fin de la pioche.

**Jeu 9 Sauvons le loup ! (Lecture de mots)****Matériel**

Une grande planche de jeu avec un dessin d'arbre dont le contour est constitué de cases images ou mots. Au bout du parcours un dessin de loup

Un dé, des pions

Des cartons mots ou images à replacer sur les cases de l'arbre (objets rassurants pour le loup).

Remarque : un enfant est la gardien du référentiel correction (correspondance mots-images)

**Déroulement**

- Lorsque l'enfant tombe sur une case dessin, il doit retrouver le carton sur lequel est écrit le mot correspondant. Il le place sur la case. S'il ne trouve pas, il recule d'une case.
- Si l'enfant tombe sur une case mot, il lit le mot et retrouve le dessin correspondant qu'il place sur la case. S'il échoue, il recule d'une case.
- Le premier arrivé de l'autre côté de l'arbre où se trouve le loup a gagné puisqu'il peut enfin lui donner les accessoires rassurants.

**Jeu 10 Les bandhistoires (lecture de phrases et structuration du récit)****Matériel**

2 bandhistoires divisées en X parties (procédé inspiré des Bandimages de Hérion S.A.)

Les deux mêmes bandhistoires reconstituées pour l'autocorrection

**Déroulement**

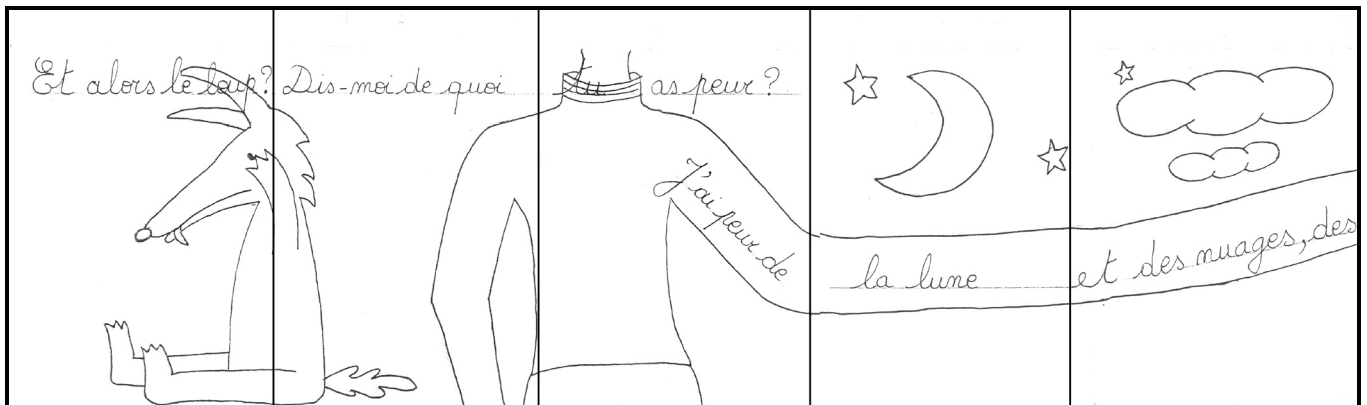
1) bandhistoire avec les bulles

« Je vais vous donner une bandhistoire (histoire découpée en puzzle) et des bulles en carton avec ce que disent les personnages. Il faut replacer correctement les bulles en carton sur la bandhistoire du loup (bulles vierges) pour reconstituer l'histoire du livre. Aidez-vous des dessins ».

*Remarque : veillez à ce que toutes les bulles soient uniformes pour éviter que les enfants ne prennent la forme de la bulle comme indice et non pas le texte.*

2) Bandhistoire narrative (histoire découpée en puzzle)

Donner aux enfants les morceaux de la bandhistoire et les inviter à la remettre dans l'ordre pour reformer l'histoire. Lire l'histoire reconstituée à l'aide des dessins et du texte et vérifier avec le modèle. Les morceaux contiennent chacun une partie de texte et les illustrations s'y rapportant. L'enfant reconstitue l'histoire en se basant sur des indices linguistiques et imagiers.



## LES AUTRES TYPES D'ACTIVITÉS

### Énonciation écrite

#### Mise en situation

• « *Aujourd'hui, vous allez écrire une petite BD avec trois cases. L'album que nous avons découvert ensemble va vous servir de modèle, mais au lieu de parler au loup, vous allez parler à votre voisin(e)* »

Exemple : pour réaliser l'exemple, faire appel à un(e) collègue.

• Madame X et moi (l'institutrice), nous allons discuter ensemble pour vous montrer un exemple de ce que vous allez devoir écrire, nous allons noter cet exemple au tableau.

• Je demande à Madame X : *Et alors, Madame X ? J'écris la phrase au tableau, c'est la première case de notre BD.*

• A la question que j'ai posée à Madame X, celle-ci répond : *J'ai peur de l'araignée qui dort sur cette toile !* Madame X écrit sa phrase sur une bandelette et me la donne, je l'écris au tableau. Ce sera la deuxième case de la BD.

Remarque : montrer que Madame X a construit sa phrase en cherchant dans les référentiels de la classe (voir méthodologie de l'énonciation écrite : CLESSE, 1977).

• « À présent, souvenez-vous : dans l'album du loup un être humain lui dit : *Prends ce bâton, tu pourras te défendre.* L'être humain donne un conseil, un ordre au loup pour vaincre sa peur. Je vais faire la même chose avec Madame X, je vais lui donner un ordre pour qu'elle n'ait plus peur. Je dis à Madame X : *Prends ce gant et mets l'araignée dans la nature.* J'écris la phrase au tableau. C'est la troisième case de notre BD.

#### Étapes

##### 1<sup>e</sup> case de la BD

• Écrire : chaque enfant écrit dans la première case de la BD : « Et alors, prénom du voisin ou de la voisine ».

• Ensuite il illustre sa phrase.

##### 2<sup>e</sup> case de la BD

• L'institutrice demande à chaque enfant de dire à haute voix de quoi il a peur, sans oublier de préciser qu'il faut utiliser les référentiels de la classe pour imaginer sa peur.

• L'institutrice demande à chaque enfant d'imaginer une phrase similaire à celle écrite au tableau (J'ai peur de/du... qui...), elle passe entre les bancs pour aider.

• Les enfants écrivent cette phrase sur une feuille blanche, à part.

• Les enfants passent cette feuille à son/sa voisin(e).

• Les enfants écrivent la peur de leur voisin dans la 2<sup>e</sup> case de leur propre BD.

• Les enfants illustrent la phrase de leur voisin en l'occurrence leur peur dans la 2<sup>e</sup> case de leur BD.

##### 3<sup>e</sup> case de la BD

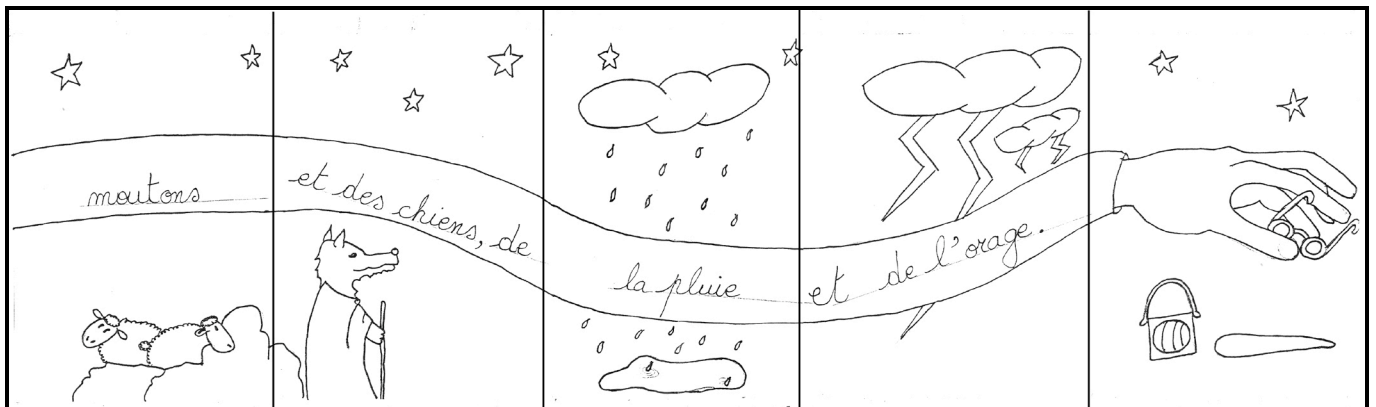
• L'institutrice demande aux enfants de réfléchir à l'ordre qu'il pourrait donner en réponse à la peur de leur voisin(e), toujours en se servant des référentiels.

• Les enfants écrivent l'ordre dans la 3<sup>e</sup> case de la BD.

• Les enfants illustrent la phrase.

• Dédicace : l'institutrice rappelle aux enfants ce qu'est une dédicace, elle remontre la dédicace de l'album et demande aux enfants de dédicacer leur BD à quelqu'un qu'ils aiment bien (exemple : A mon papa, A ma maman, A mon institutrice,...) Ne pas oublier de faire remarquer qu'il faut signer en écrivant ses initiales en majuscule.

• Correction orthographique individuelle à la portée de chaque enfant au fur et à mesure du travail d'écriture.



**Atelier théâtre**

Lecture de phrases, mémorisation et structuration du récit  
Remarque : la classe est divisée en groupes de 6 enfants. Chaque groupe est successivement acteur et spectateur.

**Matériel**

Un bâton  
Une lampe de poche  
Un chapeau  
Des lunettes de soleil

**Déroulement**

- Distribuer les rôles de chacun : un loup, 5 humains
- On décide que chaque intervention de la « main » est liée à un humain différent afin de faire jouer un maximum d'enfants.
- Apprendre la phrase à chacun : l'institutrice donne les bandelettes-phases du texte pour que chacun relise et mémorise sa phrase. Elle colle les bandelettes-phrases par ordre de passage au tableau en les numérotant.
- *Répéter sa phrase avec l'aide de l'objet. Si nécessaire, l'institutrice souffle.*
- *Jouer la saynète devant la classe.*

**Lire et écrire un déplimage relatif à *Et alors, le loup ?***

Inspiré de MATJE, M., *Déplimage*, Album Michel Jeunesse.  
Un Déplimage est un livre qui se déplie étape par étape jusqu'à former un grand panneau rectangulaire sur lequel figure tout le déroulement de l'histoire qui sera donc découverte pas à pas, au fur et à mesure du dépliement du livre. Il existe plusieurs titres tous basés sur le même principe : L'ogre, Le cochon, La vache,...

**Matériel**

un grand déplimage fabriqué par l'institutrice reprenant le déroulement de l'histoire de l'album servant d'exemple.  
un déplimage modèle réduit pour chacun des enfants avec texte lacunaire

**Déroulement**

- Nous allons découvrir ensemble une histoire dans un livre un peu spécial. Le voici, de quoi va-t-il parler à votre avis ? Du loup.
- Lire le titre du déplimage.
- L'institutrice lit la première page du livre, les enfants reformulent.
- L'institutrice lit les questions écrites sur le déplimage et invite les enfants à y répondre. On vérifie en dépliant le livre petit à petit.
- Compléter le déplimage individuel : les enfants sont invités à compléter le texte lacunaire en s'aidant de l'histoire de l'album et du grand déplimage.
- Relire l'ensemble du déplimage et le colorier.

**Mise en réseau, intertextualité**

Sélectionner une série de livres présentant des loups divers (peureux, méchant, rigolo,...).  
Lire ces livres aux enfants.  
Compléter la fresque du début avec les différents loups et établir un classement de tous les loups présents dans les livres lus.  
A partir des représentations mentales des enfants à propos du loup, sortir et/ou compléter le stéréotype du grand méchant loup par la lecture de plusieurs albums.

Exemples d'albums sélectionnés :

CORENTIN, P., *Plouf*, Paris, l'école des loisirs, 1991.  
JADOUL, E., *Où es-tu, Lune ?* Paris, Pastel, 2001.  
KRINGS, A., *Jean-Loup*, Paris, l'école des loisirs, 1992.  
PENNART, G. de, *Le déjeuner des loups*, Paris, l'école des loisirs, Kaléidoscope, 1998.  
RAMOS, M., *C'est moi le plus fort*, Paris, Pastel, 2001.  
SCIESZKA, J., SMITH, L., *La vérité sur l'affaire des trois petits cochons*. Paris, Nathan, 1989.  
TEYSSÈDRE, F. *Qui a écrasé mon pâté ?* Paris, Seuil Jeunesse, 1999.  
VAUGELADE, A., *Une soupe au caillou*. Paris, école des loisirs, 2000.

**Bibliographie**

- BOTTI, M., DERYDT, C. (2002) Lire pour décrocher la lune. *Caractères*, 9, 6-19  
CHAUVEAU, G., RÉMOND, M., ROGOVAS-CHAUVEAU, E. (sous la direction de), (1993), *L'enfant apprenti lecteur*, INRP, L'Harmattan, CRESAS N°10.  
CLESSE C., (1977). Apprendre à lire en parlant, expérimentation dans un cours préparatoire. In Lentin L. (éd.), *Du parler au lire*. Paris : ESF.  
TERWAGNE, S. (2000). *Apprendre à lire : la réconciliation du son, de la lettre et du sens*. *Caractères*, 2, 24-33.