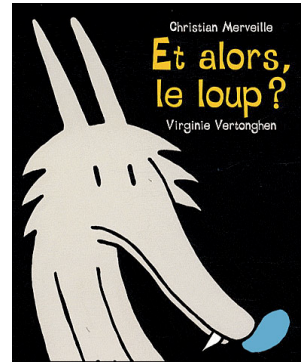




Inspection des Ecoles Françaises  
d'Afrique Occidentale  
DAKAR - SENEGAL



## Réseau Tisser le noir et le blanc

### CORPUS D'ALBUMS SÉLECTIONNÉS

**Pleine lune**, Antoine Guilloppé PS/MS/GS

**Nuit noire**, Dorothee de Monfreid GS

**Je veux qu'on m'aime**, Léo Timmers GS

**Et alors le loup**, Christian Merveille PS/MS/GS

**Pas assez noir**, Carola Holland Edith Schreiber-Wicke GS

**Boucle d'or et les trois ours**, Rascal PS/MS/GS

**Titre** : Et alors le loup ? Christian Merveille, Virginie Vertonghen, Les petits Mijade

**Résumé** : C'est l'histoire d'un loup qui a peur de tout ! Peur du noir, peur de l'orage, peur de la lumière, de la lune, peur des moutons et même...peur du lecteur de l'histoire qui tente bien de l'aider . Mais ce lecteur détient sur lui un immense pouvoir celui de le faire disparaître rien qu'en fermant le livre ! Avec un pop-up en dernière page. Ce loup doit grandir !

## SÉQUENCE ET ALORS LE LOUP ?

**Objectif général :** Enrichir la culture littéraire des élèves .

**Compétences visées BO 2008 :** écouter et comprendre un texte lu par l'adulte

**Principaux obstacles**

La tournure de la ritournelle « et alors le loup ? » (écart entre langue écrite et langue orale).  
Les enfants peuvent ne pas connaître l'image traditionnelle du loup (pré-requis indispensable).  
ne pas savoir ce qu'est un berger et un chien de berger

**Critères de réussite à l'issue de la séquence**

Être capable de dire à qui est la main dessinée dans le livre.

Être capable de dire que ce loup « n'est pas comme les autres loups », il est craintif.

**Matériel :**

« BOÎTE À HISTOIRES »

Une grande feuille noire où sont peintes des étoiles (comme dans le livre), une table pour poser le loup (figurine ou marotte), les objets du livre (lampe, bâton, chapeau, lunette de soleil), le décor en miniature (arbre, buisson) les animaux (hiboux, moutons) un berger. Les cartes des peurs du loup.  
Une grande affiche pour matérialiser le jeu entre le lecteur ( objets donnés) et le loup ( les peurs)  
L'album.

**2 adultes (enseignant et assistante)**

### PLAN DE SÉQUENCE

**SEANCE 1 :** le loup peureux.

**SEANCE 2 :** les peurs du loup.

**SEANCE 3 :** jouer les peurs du loup.

**SEANCE 4 :** Comprendre la fin de l'histoire

**SEANCE 5 :** Comprendre l'énonciation (Qui parle ?).

## SEANCE 1 : Le loup peureux

**Objectif :** Comprendre que le loup est peureux et nommer ses peurs.

**Compétences :** Ecouter une histoire.

**Pré -requis :** Connaître l'archétype du loup, savoir que le loup est un animal qui habituellement fait peur.

**Matériel :** La boîte à histoires (*Cf page précédente*) et les cartes des peurs.

**Critères de réussite :**

Etre attentif et silencieux pendant l'histoire.

Oser prendre la parole.

Associer peurs et objets.

### Déroulement

**Etape préalable à la lecture si besoin (aide à la compréhension, création d'un horizon d'attente chez les élèves...) :**

**1<sup>er</sup> temps** (2 min)

En classe entière

**Présentation par l'enseignant et l'ATSEM**

« Nous allons vous faire le spectacle d'une petite histoire .

« Je ne vous lis pas le titre mais je peux vous dire que c'est une histoire de loup »

« Nous allons vous en raconter la première partie de l'histoire »

CRIC CRAC CROC l'histoire commence (rituel d'entrée où les enfants savent qu'à ce moment, on doit être bien assis et se préparer à écouter).

**2<sup>ème</sup> temps** (10 min)

Mise en scène à deux voix : l'enseignant est caché derrière le fond noir avec les étoiles et tient la marotte du loup (en dessous).

L'ATSEM est visible des enfants et a le rôle de l'auteur-narrateur.

Jouer l'histoire jusqu'à « J'ai peur des moutons et surtout de ce chien de berger ».

*Il sera possible de la jouer une deuxième fois si besoin.*

**3<sup>ème</sup> temps** : (10 min)

L'enseignant sort de derrière le décor et questionne les élèves : « De quoi vous rappelez-vous? De quoi vous souvenez-vous du petit spectacle que nous venons de jouer? »

Laisser plusieurs élèves répondre. Reformuler aux élèves ce qui a été dit.

Dégager le fait que ce loup a peur.

**SEANCE 2 : Les peurs du loup en PS/MS/GS**  
**Deconstruction / détournement de l'archétype du loup**

**Objectif :** Comprendre le détournement de l'archétype du loup en reformulant ses peurs.

**Compétences :**

S'exprimer en groupe restreint en respectant son tour de parole (bâton de parole).  
Caractériser un personnage (le loup) avec ses propres mots.

**Pré -requis :** Connaître des albums avec l'image traditionnelle du loup (personnage dévorant).

**Matériel :** même matériel qu'à la première séance ( boîte à histoires / maquette de l'histoire/ marottes).

**Critères de réussite :**

Oser prendre la parole.  
Formuler avec ses propres mots que le loup a peur alors qu'habituellement c'est lui qui fait peur !

**Déroulement**

**1<sup>er</sup> temps** (2 min)

En atelier dirigé (groupe de 8 enfants) dans la classe

Reprise de la mise en scène à deux voix de la séance 1 par une nouvelle relecture animée avec la maquette de l'histoire.

**2<sup>ème</sup> temps** (10 min)

Relever la nature de ses peurs et associer l'objet que lui tend la main :

- Peur du noir : une lanterne pour voir.
- Peur des ombres qui dansent : un bâton pour se défendre.
- Peur de l'orage et de la pluie : un chapeau pour être à l'abri.
- Peur de la lune : des lunettes noires pour ne plus la voir.

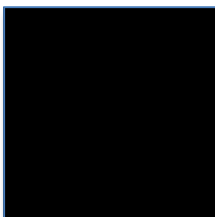
**3<sup>ème</sup> temps** (10 min)

Afficher des cartes images pour mémoriser les peurs du loup , les nommer (PS/MS).

Présenter et nommer les objets donnés au loup (lanterne, bâton, chapeau, lunettes).

Proposer un jeu d'association à partir de cartes des peurs et des objets donnés au loup. Ce jeu a pour objectif de mémoriser les peurs du loup et les objets donnés par le lecteur (la main) pour l'aider.

Cartes des peurs et objets donnés au loup.



Carte de l'ombre



Carte peur du noir



Carte orage-pluie



Carte Lune

**En GS :** travailler le jeu d'associations avec les mots des objets ( reconnus par un travail en phonologique et en principe alphabétique dans des séances décrochées) et les cartes peurs. Travailler sur la reconnaissance du mot peur.

**4<sup>ème</sup> temps : (2 min) synthèse**

L'enseignant reformule que le loup dans cette histoire est différent. Il est peureux alors que d'habitude c'est lui qui fait peur dans les histoires.

**SEANCE 3 : SEANCE 2 : Jouer les peurs du loup**  
**Deconstruction / détournement de l'archétype du loup**

**Objectif :** Jouer l'histoire en la transposant à l'aide de marottes et d'objets **en MS/GS**

**Compétences :** Être capable de jouer un passage de l'histoire.  
Connaître la ritournelle « Et , alors le loup...j'ai peur... prends, mets... »).

**Pré -requis :** avoir mémorisé les associations peurs du loup / objets et les structures langagières de la ritournelle.

**Matériel :** l'album, marotte du loup, objets, cartes des peurs.

**Critères de réussite :**

Avoir mémorisé les associations.

Employer la structure répétitive : « Et alors le loup ? »

### Déroulement

En petits groupes de langage, faire jouer les saynettes des peurs du loup en habillant la marotte du loup avec les objets tendus par la main d'un enfant lecteur.

Remarque : au fil de l'histoire, le loup « s'habille », comme dans la comptine « Loup y es-tu ? » avec un dialogue sous forme de ritournelle qui s'installe entre le loup et le lecteur. (*ritournelle – loup qui parle – lecteur qui parle – ritournelle – loup qui parle – lecteur qui parle...*)

- une ritournelle répétitive « **Et alors, le loup ?** » dite par le lecteur.
- une phrase déclarative dite par le loup et commençant pas « **J'ai peur...** »
- une phrase impérative dite par le lecteur (**prends, mets...**)

En PS : les élèves joueront le loup qui dit sa peur en utilisant la ritournelle « J'ai peur... » et l'enseignant, le lecteur qui dit, « Et alors le loup ! ....prends...mets... »

En MS/GS

Proposer un jeu à deux : un enfant est le loup, un autre le lecteur quand les enfants auront bien mémorisé l'histoire.

Bien exercer les élèves à l'utilisation de la ritournelle.

## SEANCE 4 : comprendre la fin de l'histoire

**Objectif :** Comprendre le jeu entre le lecteur et le loup. Le loup a peur du lecteur qui peut fermer le livre et faire disparaître le loup.

**Compétences :** jouer le dialogue  
Comprendre l'implicite d'une illustration et interpréter la fin de l'histoire.

**Matériel :** la main du lecteur/ La marotte du loup.

**Critère de réussite :**

Comprendre qu'il y a un dialogue et un jeu entre le lecteur et le loup.  
Savoir qui parle.  
Reformuler la fin de l'histoire.

### Déroulement

**1<sup>er</sup> temps** (10 min)

En classe entière

Faire une relecture de l'histoire

puis lire en montrant l'album la suite et fin de l'histoire des pages de « J'ai peur des moutons et surtout de ce chien de berger... adieu le loup »

Proposer aux élèves des questions ouvertes pour qu'ils formulent ce qu'il ont compris de la saynète jouée. « De quoi vous rappelez-vous? De quoi vous souvenez-vous du petit spectacle que nous venons de jouer? »

Laisser plusieurs élèves répondre. Reformuler aux élèves ce qui a été dit.

**2<sup>ème</sup> temps :** arrêt sur la page avec le procédé Pop'up.

Dégager le fait que ce loup a peur du lecteur qui va le faire disparaître en fermant le livre.

Faire un arrêt sur la page « Pop'up » : Le procédé de Pop'up sur une double page renforce l'idée de disparition du loup qui semble sortir du livre.

**Implicite du narrateur imagier :** le procédé Pop'up est à interpréter : le loup semble sortir de l'histoire. Le découpage de l'ouvrage fait que cela devient réel. Le geste (la fuite du loup) accompagne la parole (adieu le loup !) et la quatrième de couverture marque la fuite du loup abandonnant les objets que lui avait donnés le lecteur.

## SEANCE 5 : Comprendre l'énonciation

**Objectif :**

Être capable de comprendre l'énonciation « Qui parle au loup ? » pour les MS /GS seulement

**Compétence :** repérer qui parle

**Pré-requis :** bien avoir l'histoire en tête

**Matériel :** la boîte à histoire, les marottes, le livre ou des illustrations couleurs du livre, la photocopie couleur de la quatrième de couverture

**Critère de réussite :** trouver la marotte de celui qui parle et la page d'illustration correspondante.

### Déroulement

En atelier dirigé (groupe de 6 à 8 élèves maximum) - 15 min

Proposer aux élèves à tour de rôle de piocher des dialogues écrits sur des cartes.

Lire la carte choisie et choisir la marotte « loup » ou « lecteur avec sa main » pour dire qui parle.

Faire rechercher la page du livre correspondant au passage lu ou aller chercher sur une table l'illustration en couleur du livre parmi d'autres.