TITRE

PETITE FILLE ET LE LOUP

AUTEURS

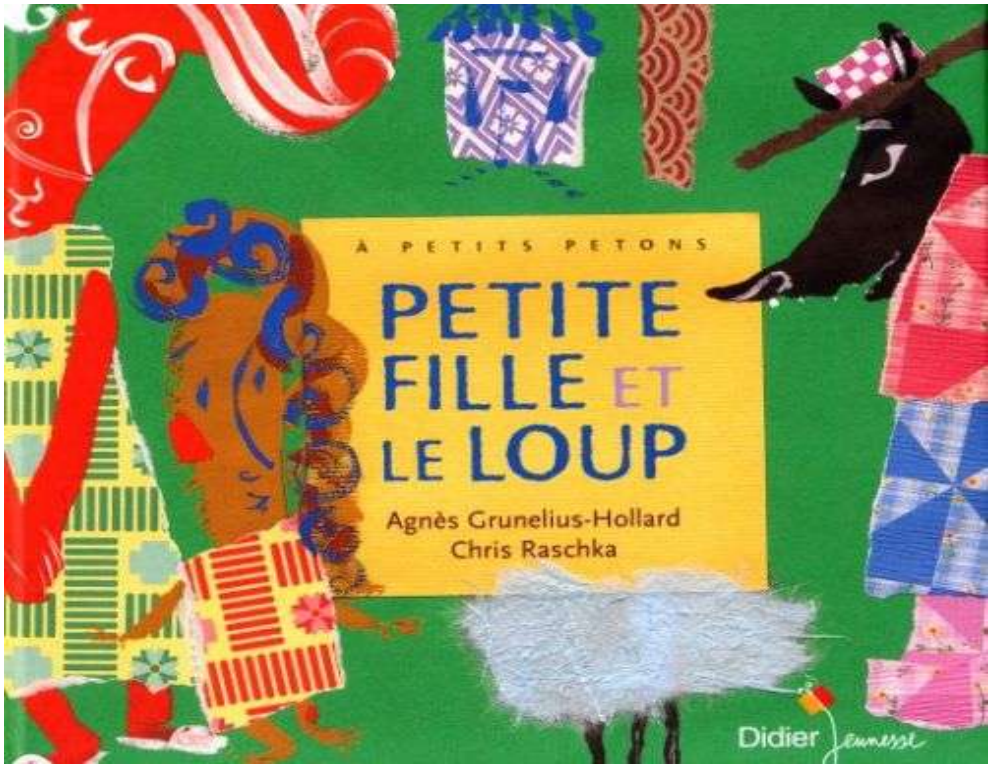
Agnès Grunelius Hollard, Chris Raschka

Collection

à petits petons

Editeur

Didier Jeunesse



Résumé de l'album

Une petite fille n'écoutant pas les recommandations de sa mère se promène seule dans la forêt en chantant. Elle rencontre LE loup qui, séduit par sa chanson, l'oblige à la lui chanter. Elle tente vainement de s'en servir pour endormir le loup et s'enfuir.

Analyse de l'album		
Particularités	**Structure de l'histoire**	**Obstacles possibles**
• **Illustrations :** elles sont caractéristiques de l'éditeur avec des personnages et des décors représentés par une technique plastique de graphismes et de collages de matériaux (papier, tissu...) très particulière • le texte: -un conte africain populaire avec des onomatopées récurrentes associées à chaque personnage et une chanson/formulette en guise de fil conducteur « tre-bli, tre-bla, koum-koi, ki-ma » - Un conte qui se prête à une représentation théâtrale du fait de ses particularités basées sur l'oralité et ses nombreux dialogues - présentation typographique particulière du texte mettant en valeur les parties dialoguées, certains mots, toutes les onomatopées ainsi que la chanson de la petite fille qui incitent à les accentuer à l'oral à noter : une ponctuation très marquée qui confirme ces remarques (! ? ..)	• **Structure du conte :** structure de randonnée • <u>situation initiale:</u> le départ de la mère et ses recommandations:ne jamais sortir seule dans la forêt • <u>quête :</u> attraction des fleurs de la forêt et leur cueillette • <u>problème :</u> rencontre du loup • <u>situation finale</u> : retour dans la maison grâce à la hardiesse de la petite fille	• **l'implicite du récit:** -la séparation -l'angoisse, la peur liée à cette séparation -la peur de l'absence • **la compréhension :** • Changement de style : nombreux passages du style indirect au style direct qui peuvent surprendre le lecteur pour comprendre qui parle • difficulté à associer les onomatopées récurrentes au personnage correspondant: +la petite fille : « peti peta peti peta peti peta » » « houlala (six fois)» +le loup : « RRRrrr !» « rabadam, rabadam, rabadam » « Aaaaeuhhh! » « Rrrrron pchhhh... » • l'illustration et la présentation du texte par sa profusion de détails peuvent gêner l'élève dans sa démarche de compréhension

Propositions d'exploitation

séances préalables: « autour des sonorités du réel »

- reconnaître les bruits de son environnement et les reproduire

- séance d'écoute, d'identification et de reproduction de bruits de notre environnement:

- deviner l'animal, l'objet, la chose... selon le bruit que l'enseignant prononce

- utiliser de « l'imagier sonore » (livre de la sélection du PAL)

- jeu du loto des bruits familiers « soundtracks », Bourrelier

- inviter les enfants à reproduire certains bruits le plus fidèlement possible

- **reconnaître la transcription approximative d'un son, d'un bruit familier**

  - lecture d'albums où sont transcrits les bruits découverts en séances d'écoute tels que:

  cocorico ! , atchoum ! , ouaf ! , vroum ! ... et qui ne reproduisent pas forcément exactement le son entendu aucune voiture ne fait vroum! mais dans les livres on signale que lorsqu'une voiture démarre, elle produit ce bruit transcrit ainsi

  - collecte des différentes transcriptions de bruits et de sons découverts progressivement au fil des lectures et constitution d'un petit dictionnaire des sons transcrits qui pourra être complété plus tard et aussi servir pour aborder les relations grapho-phonologiques

Séances sans le support livre

-phase 1, apporter des repères à la compréhension du récit

- jouer l'histoire avec des marottes représentant les trois personnages : la maman, la petite fille et le loup (mise en scène par l'enseignant)
- utiliser « un petit théâtre » qui permet de mieux mettre en valeur les marottes et y rajouter des éléments du décor correspondants à cette histoire (forêt, fleurs...) à l'aide de divers matériaux

-phase 2, s'imprégner dans le récit

- audition d'une cassette sur laquelle est lue l'histoire en entier à l'aide de quatre voix différentes : la maman, la petite fille, le loup et le narrateur
- répéter cette audition si nécessaire, les enfants doivent faire le lien entre la version jouée et la version lue de l'histoire
- faire suivre cette audition par un jeu de reconnaissance des onomatopées (bruits) de l'histoire : il s'agit d'associer une onomatopée écoutée au personnage correspondant

Séances avec le support livre

- phase 3, découvrir le support livre contenant le texte de l'histoire

-lecture de la page de couverture : titre, personnages faire le lien avec les marottes déjà présentées (mêmes graphismes sur leurs vêtements)

- nouvelle audition de la cassette avec les images du livre montrées au fur et à mesure
- découverte des transcriptions des bruits associés aux personnages de cette histoire (onomatopées mises en valeur dans le texte par un changement de couleur)

- phase 4, faire interpréter l'histoire avec les marottes

- manipulation libre des trois marottes par les enfants : familiarisation avec le matériel
- faire jouer ensuite l'histoire par les enfants en atelier dirigé par petits groupes en vue de préparer un petit spectacle destiné aux enfants de la petite section de l'école

- phase 5, jouer avec le matériau phonique et l'analyser

- essayer d'encoder les bruits de l'histoire : en écriture inventée :
PETI PETA, HOULALA,RRRR!,RABADAM,AAAEUHHH!,RRRON PCHHH...
ainsi que la petite formulette qui revient : TRE BLI,TRE BLA,KOUM KOI,KI MA
- récolter, analyser les différentes écritures proposées et vérifier dans le texte du livre

- compléter ensuite le petit dictionnaire des sons transcrits commencés en séances préalables

-phase 6, illustrer à sa manière le texte-la rapport texte/image

réaliser un livre individuel de cette histoire en reprenant le même texte mais en changeant les illustrations -i.e en choisissant une nouvelle apparence pour le loup, pour la maman, la petite fille-et en écrivant soi-même les transcriptions des onomatopées

Mise en réseau

- **chercher dans les livres offerts tous les autres livres parlant du loup... puis dans ceux de la bibliothèque de la classe**

  rechercher d'abord quels livres contiennent des images de loup

  « Les trois petits pourceaux »

  « 1, 2, 3 qui est là? »

mais aussi

- « Le grand imagier » : une image du loup p 75 → chercher cette image, quelle page ?
- « Zoo logique » : même remarque- voir « les animaux du froid »
- rechercher ensuite dans le texte de ces livres le mot « loup » écrit (discrimination visuelle)

- **présentation d'albums au groupe classe**
  - « Les trois petits pourceaux » : respecter la même présentation que pour « La petite fille et le loup » :

  .d'abord sans le support à l'aide de marottes des personnages (le loup et les trois cochons)

. puis avec le support : audition de l'histoire lue et enregistrée sur une cassette
- « 1,2,3 qui est là ? » : la découverte de l'album peut se faire à l'aide de marottes mais la compréhension du récit présente moins de difficulté

- **classer ces livres selon leur fonction :**

- distinguer les livres documentaires et imagiers apportant des informations sur le loup dans la réalité :

. « Le loup » : à partir de ce livre documentaire possibilité d'établir la carte d'identité du loup
»Zoo logique », « Le grand imagier » : à partir de ces livres informations pour compléter la carte d'identité du loup

- des livres fictionnels racontant des histoires non réelles

. « Les trois petits pourceaux », « 1,2,3 qui est là ? », « « La petite fille et le loup »

- **jeu de mémory/ loto des personnages du loup dans ces livres pour 4 joueurs**
  - reconnaître les loups héros des 3 albums différents ainsi que ceux extraits d'imagier ou de documentaire
  - décrire une image, prélever des indices pertinents sur l'image

. matériel : 4 plateaux de jeu divisés en 4 cases
5 albums issus de la sélection du PAL 2004/2005+un livre documentaire « Le loup »
16 cartes représentant les loups présents dans ces 6 livres dans différentes positions

. But du jeu : retrouver les 4 cartes qui représentent le(s) loup(s) correspondant à son plateau

. situation de départ : les 16 cartes sont posées sur la table au milieu des joueurs face cachée vers la table
chaque joueur a devant lui un plateau de jeu près duquel est posé l'album correspondant

. déroulement : à tour de rôle, chaque joueur pioche une carte au hasard sur la table
il ne la montre pas mais doit la décrire à haute voix pour donner des indications aux autres joueurs
si un joueur pense qu'il s'agit du héros de son plateau, il dit : « C'est pour moi » et pose la carte sur une des cases de son plateau
sinon la carte est reposée dans le jeu face cachée

- **jeu de l'oie autour des histoires de loup découvertes en classe**
  - décrire une image, prélever des indices pertinents sur l'image
  - raconter une histoire connue

. matériel : piste avec illustrations de différentes histoires de loup connues
livres dans lesquels les illustrations ont été prélevées
dé avec constellations

. déroulement , consigne : « Quand vous tombez sur une case, vous devez dire à quelle histoire appartient l'illustration, dire le titre de l'histoire et raconter l'histoire »