

Apprendre à comprendre des textes
Pistes pédagogiques autour d'un album :
Le plus féroce des loups d Sylvie Poilleve et olivier Tallec
Editions Père Castor Flammarion

Ses particularités

Rapport texte image : l'illustration complète le texte (le loup s'accapare un objet de chaque personnage dévoré)
Utilisation de police de caractère mettant en relief le sens du texte
Références aux personnages des contes traditionnels
Chute inattendue et répétitive
Le lecteur est tenu en haleine jusqu'à la fin.

La structure de l'histoire, les moments clés

Situation initiale : Un loup féroce, affamé qui cherche à manger
Puis à trois reprises : rencontre, arrivée du prédateur, mise en garde de l'oiseau, chute, retour à la sit. initiale
L'histoire est rythmée par des onomatopées et des phrases répétitives.
Avant chaque chute, la question est posée au lecteur.

Les obstacles que peuvent rencontrer les élèves

Références aux contes traditionnels
Quelques mots de vocabulaire : velu, tanière chaumière.
Se représenter les personnages du chasseur, du boucher et de l'ogre (en quoi sont-ils menaçants)
Connaissance du personnage littéraire du loup
Comprendre ce personnage du loup qui est à la fois féroce (il dévore un ogre, un chasseur, un boucher) et gentil (il protège les autres)

<http://www.ac-grenoble.fr/ien.st-marcellin/leplusfe.html>

Il est souhaitable que les élèves connaissent , avant d'entreprendre ce travail , Le petit Poucet , le Petit Chaperon Rouge , Les trois petits cochons et la petite poule Rousse .

Temps 1 :

Lecture à dévoilement progressif : partir du texte écrit sans aucune illustration. Leur annoncer que vous allez leur lire une nouvelle histoire mais que vous vous arrêtez de temps en temps pour leur demander ce qui va se passer ensuite.

⌘ 1ere partie : lire le texte jusqu'à : « Qui les attrapera en premier, le chasseur ou le loup ? » Après ce 1^{er} temps de lecture, discussion autour de cette question ; Noter sur une grande affiche, les réponses et demander à ce qu'ils les justifient (retour au texte si besoin.)

⌘ 2eme partie : Poursuivre la lecture jusqu'à « Qui les mangera en premier, le boucher ou le loup ? »

Retour sur la première partie et sur les réponses notées sur l'affiche. Barrer les propositions erronées et/ou rajouter la bonne. De nouveau, discussion autour de cette nouvelle question, argumentation et notation des réponses.

⌘ 3eme partie : Poursuivre la lecture jusqu'à « Qui les mangera en premier, l'ogre ou le loup ? » Retour sur la deuxième partie et sur les réponses notées sur l'affiche. Barrer les propositions erronées et/ou rajouter la bonne. Leur demander de choisir, maintenant, entre 3 réponses possibles. Noter les choix et les justifications.

- **Le loup mange l'ogre** (*suite logique de l'histoire*)
- **Le loup mange le Petit Chaperon Rouge** (*référence culturelle à ce qu'ils connaissent de ce conte*)
- **L'ogre mange le loup** (*référence culturelle à ce qu'ils connaissent de ce conte, du personnage de l'ogre dans le Petit Poucet*)

⌘ 4eme partie : Poursuivre la lecture jusqu'à « Le loup bondit et SNIP-SNAP » (Avalé le gros goûter) Retour sur la troisième partie et sur les réponses notées sur l'affiche. Barrer les propositions erronées et/ou rajouter la bonne. Que se passe-t-il ensuite ? De nouveau, discussion autour de cette nouvelle question, argumentation et notation de réponses.

⌘ Suite et fin : Lire la suite de l'histoire et confronter leurs hypothèses avec la réponse imaginée par l'auteur.

Temps 2 : Sans montrer les illustrations

Objectif : *Apprendre à fabriquer le film d'une histoire lu par le maître, apprendre à garder dans sa mémoire ce qui est dit dans l'histoire pour pouvoir ensuite la raconter à des personnes qui ne la connaissent pas.*

⌘ 1ere relecture :

Consigne, à donner avant la lecture : « Je vais vous relire l'histoire « Le plus féroce des loups » et cette fois vous devrez l'écouter dans un but précis : **chercher à mémoriser le nom et les caractéristiques de tous les personnages rencontrés**, et seulement ça. »

Un loup	Gros, velu, aux longues dents pointues, il a faim
Un chasseur	Gros, moustachu, avec un long fusil
Trois lapins	Tremblent
Un boucher	Gros ; dodu, avec un long couteau pointu
Trois cochons	Petits, tout ronds
Le petit chaperon rouge	Tremble

L'ordre chronologique n'est pas visé ici.

- A la fin de la lecture, noter les réponses des élèves : on peut faire une affiche par personnage afin d'y noter ses caractéristiques. Ce rappel est fait collectivement.
- Leur faire dessiner le loup, le chasseur, l'ogre et le boucher.

Comparer ces dessins. Pourquoi sont ils différents alors que l'histoire entendue est la même ? **Arriver à l'idée de représentations différentes et dépendantes de l'expérience de chacun car**, même s'il y a des caractéristiques données par l'histoire, d'autres ne le sont pas et sont donc à imaginer par chacun.

S'ils ne se souviennent plus, leur proposer de relire un passage mais leur faire préciser la place de celui-ci : au début de l'histoire, au milieu ou à la fin de l'histoire.

⌘ 2eme relecture :

Travail identique mais sur **les lieux**.

Peu importe l'ordre chronologique. Après lecture, les noter sur une grande feuille. Si les élèves ne savent pas de quoi il s'agit (tanière), ne pas hésiter à leur montrer des images représentant ces lieux.

S'ils ne se souviennent plus, leur proposer de relire un passage mais leur faire préciser la place de celui-ci : au début de l'histoire, au milieu ou à la fin de l'histoire.

A la suite de ce travail, on peut travailler sur le lexique des lieux d'habitations des animaux.

<i>oiseau</i>	<i>nid</i>
<i>cheval</i>	<i>écurie</i>
<i>Cochon</i>	<i>Porcherie</i>
<i>vache</i>	<i>étable</i>
<i>Lapin</i>	<i>terrier</i>
<i>Chien</i>	<i>niche</i>
<i>Renard</i>	<i>tanière</i>
<i>Taupe</i>	<i>galerie</i>
<i>poule</i>	<i>poulailler</i>
<i>lapin</i>	<i>clapier</i>
<i>mouton</i>	<i>bergerie</i>

⌘ 3eme relecture :

Travail identique mais pour mémoriser les **éléments récurrents (onomatopées, constructions syntaxiques)**.

Peu importe l'ordre chronologique. Après la lecture, les noter sur une grande feuille ;

Clic clac
Snip snap

T'chic - tchac
Slirp slurp

Qui le mangera en premier
Hou hou gare à vous voilà le plus féroce des
loups pépient les oiseaux

S'ils ne se souviennent plus, leur proposer de relire un passage mais leur faire préciser la place de celui-ci : au début de l'histoire, au milieu ou à la fin de l'histoire.

Temps 3 : Apprendre aux élèves à utiliser les images fabriquées dans leur tête dans le même ordre que celui fixé par le texte de l'histoire.

Présenter, aux élèves, une boîte à chaussures fermée et leur expliquer ce qu'elle contient : des images qui représentent des éléments de l'histoire et d'autres éléments qui n'en font pas partie. Chaque élève piochera une carte et devra dire si l'élément représenté fait partie ou non de l'histoire. Faire justifier toutes les réponses.

⌘ Les élèves vont devoir utiliser tout ce qu'ils savent pour représenter le décor de l'histoire puis utiliser cette représentation pour raconter l'histoire à leur tour.

- On vise à faire prendre conscience aux élèves que l'écrit, comme les images, constitue un moyen de représentation.

Garder que les cartes (cochons, lapins, oiseaux, PCR, ogre, boucher, tanière,) Sur une grande feuille, placer dans un coin la carte « tanière ». Et demander aux élèves de poser les cartes des personnages un peu partout sur la feuille. Entourer chaque personnage par un rectangle et demander aux élèves d'indiquer, dans l'ordre de l'histoire, le nom du lieu correspondant (chaumière, barrière, clairière....)

- Mettre en mémoire

Placer ensuite la carte du loup sur un socle et expliquer aux élèves qu'ils vont devoir s'entendre pour déplacer le loup dans le décor en suivant strictement l'ordre des événements pour déplacer le loup décrit dans l'histoire. S'ils ne se souviennent plus, leur proposer de relire un passage mais leur faire préciser la place de celui-ci : au début de l'histoire, au milieu ou à la fin de l'histoire. Leur faire prendre conscience que s'ils réussissent cette activité. C'est parce qu'ils ont progressivement mis dans leur mémoire tous les éléments de l'histoire. A partir de là, donner un feutre à un élève et demander au groupe de se mettre d'accord pour tracer, sur une feuille utilisée, le chemin réalisé par le loup.

⌘ Dictée de chemins : sur une nouvelle grande feuille, sont placées toutes les cartes de l'histoire du loup. Ré expliquer aux élèves qu'on va raconter une fausse version de l'histoire

du loup dans laquelle on a changé l'ordre des visites. Ils devront coder sur leur feuille le nouveau chemin au fur et à mesure du récit entendu. Puis comparer avec la bonne version.

⌘ Faire jouer l'histoire

Temps 4 : Apprendre aux élèves à construire plusieurs modes de représentations d'une même histoire et les comparer. Prendre conscience des procédures les plus efficaces pour ordonner les images d'une histoire entendue.

⌘ Les laisser découvrir les illustrations. Leur faire repérer les différents personnages, lieux. Les faire parler sur les choix opérés par les illustrateurs. Comparaison avec leurs dessins. Les laisser découvrir les cartes intruses.

Qu'est ce que ces illustrations apportent au texte ?

Comparer l'illustration du loup au début de l'album avec celle du loup à la fin de l'histoire.

Que porte - t il en plus ? D'où cela provient il ?

⌘ Ranger les illustrations dans le sens de l'histoire.

Par quelle image doit on commencer ?

Que doit on placer au début ?

Où doit on la placer, alors ?

En haut à gauche (figurer le point de départ par une flèche)

Et après quelle image devra t on choisir ? Pourquoi ? Comment pour t on qu'on a terminé ?

Faire justifier systématiquement les réponses des élèves en incitant à utiliser les textes de l'histoire.

Chaque élève raconte un bout de l'histoire en prenant appui sur la série d'illustrations.

⌘ Mélanger les illustrations placées devant l'élève. Les ranger au fur et à mesure, leur demander de sortir les dessins et de les placer dans l'ordre, les uns à côté des autres.

⌘ Les illustrations sont placées dans l'ordre. Lire l'histoire du loup et s'arrêter : quand il y a silence, l'élève montre l'endroit précis.

⌘ Demander aux élèves d'intégrer des phrases qui ne sont pas écrites dans l'histoire mais qui pourraient s'y trouver

Le loup a terminé son chemin. Il fait un clin d'œil à tous ses petits amis qui le remercient.

Hou, Hou ! Méfiez vous c'est toujours le plus féroce des loups, pépie les petits oiseaux.

Temps 5 : Apprendre aux élèves à utiliser les acquis des leçons précédentes dans une nouvelle activité : le changement de point de vue.

Le point de vue des lapins

A partir de cette histoire, nous allons recréer le décor de l'histoire. Sur une grande feuille, demander aux élèves de placer le 1^{er} lieu dans la nouvelle version.

⌘ Qui aurait pu dire ces phrases :

- Merci gentil loup, tu m'as sauvée. L'ogre a failli me croquer.
- Je vais me découper un gros jambon et quelques jolies côtelettes.
- Il faut vraiment qu'on prévienne tout le monde que le loup a vraiment faim.
- Je sens que ces trois lapins vont finir dans ma gibecière.
- N'aie pas peur petite, je vais te débarrasser de cet ogre !
- On va tous les trois rejoindre les lapins et on suivra le loup.

⌘ Demander aux élèves de trouver le résumé qui raconte « la vérité », est ce le n°1, le n°2 ou le n°3

- 1) Un loup affamé sort de sa chaumière. Quelques oiseaux préviennent les habitants alentour du danger. Plus loin, dans une clairière, trois lapins s'amuse. Les oiseaux rappellent aux lapins la présence du danger. Le loup arrive dans la clairière en même temps qu'un chasseur. Les lapins ont peur. Le loup bondit et avale le chasseur.
- 2) Un loup affamé s'approche d'une barrière, suivi par trois petits lapins. Il arrive en même temps qu'un boucher. Là, ils découvrent trois cochons qui se promènent. Un groupe d'oiseaux prévient les cochons du danger et ceux-ci se mettent à trembler de peur. Le loup bondit et avale le boucher.
- 3) Un loup affamé, accompagné de trois lapins et de trois cochons, arrive près d'une chaumière. Ils découvrent un ogre poursuivi par un petit chaperon rouge en colère. Des oiseaux préviennent tout le monde du danger. Mais le Chaperon bondit et avale le loup. L'ogre invite les lapins et les cochons dans sa tanière.

⌘ Trouver un autre titre à cette histoire :

Un loup justicier
Une faim de loup !
Un lapin au dessert !

Que pensez vous du titre « le plus féroce des loups ! »

⌘ **Imaginer cette histoire** avec deux nouveaux personnages : une poule rousse et un renard. La faire raconter collectivement.

⌘ **Imaginer une suite à cette histoire.** Utiliser les constructions syntaxiques et les onomatopées.

Par ce grand froid d'hiver

Un gros renard poilu « u » à /au« u »

S'approche tout comme le loup , (de la ou d'une)

..... « iere »

Là , (« air »)

- Hou ! Hou ! Gare à vous !
- Voilà le plus féroce des loups !
- Pépient les oiseaux.

(Onomatopées) est prêt à « er »

Snip, Snap , le loup est prêt à croquer .

..... se (met ou mettent) à trembler

Devant tant de dangers.

Qui (l' ou les) attrapera en premier , ou le loup

Le loup bondit Et

Snip - Snap ; avalé

Le loup continue son chemin

Et fait un clin d'œil , tout surpris qui le (suit ou suivent)

Un lexique peut être donné aux élèves afin de les aider dans leur recherche

S'empiffrer	Ventru	Rivière
Gober	Griffu	Volière
Engouffrer	Poilu	Carrière
Bâfrer	Touffu	Lisière
Savourer	Joufflu	Cimetière
Bouffer	bourru	Fourmilière
Se goinfrer	Charnu	Frontière
Déguster	Chevelu	
régaler	Cornu	
festoyer	Tondu	
	trapu	

⌘ Faire le résumé de résumés

1) Un loup affamé sort de sa tanière. Quelques oiseaux préviennent les habitants alentour du danger. Plus loin, dans une clairière, trois lapins s'amuse. Les oiseaux rappellent aux lapins la présence du danger. Le loup arrive dans la clairière en même temps qu'un chasseur. Les lapins ont peur. Le loup bondit et avale le chasseur. Le loup repart en faisant un clin d'œil aux lapins. Les lapins le suivent.

2) Un loup affamé s'approche d'une barrière, suivi par trois petits lapins. Il arrive en même temps qu'un boucher. Là, ils découvrent trois cochons qui se promènent. Un groupe d'oiseaux prévient les cochons du danger et ceux-ci se mettent à trembler de peur. Le loup bondit et avale le boucher. Ensuite il repart en faisant un clin d'œil aux cochons qui décident de le suivre.

3) Un loup affamé, accompagné de trois lapins et de trois cochons, arrive près d'une chaumière d'où sort un petit chaperon rouge. Des oiseaux préviennent le chaperon du danger. Un ogre arrive prêt à le dévorer. Le chaperon se met à trembler. Le loup bondit et avale l'ogre. Ensuite il repart vers sa tanière en faisant un clin d'œil au chaperon qui décide de le suivre.

4) Trois lapins, trois cochons et un petit chaperon rouge rattrapent un loup pour le remercier de les avoir sauvés. Ils se sont trompés sur sa férocité. Le loup les invite à venir se réchauffer. Tous s'installent autour d'un goûter. Le loup est prêt à tout dévorer. Tous se mettent à trembler. Le loup bondit et avale tout le goûter.