



Animation #4

Titre du livre: Gruffalo

Texte de : Julia Donallson

Illustré par : Axel Sheffler

Maison d'édition : Autrement jeunesse

Autres sujets traités : Parties du corps, qualificatifs, monstres

Toujours
présenter le
titre, l'auteur,
l'illustrateur et la
maison
d'édition.

Propositions d'exploitation en lecture

AVANT

1. Bien lire l'histoire du *Gruffalo* avant de la présenter aux enfants pour s'assurer de la lire avec beaucoup d'expression.

Ex. : Un *Gruffalo*...Oh!

2. Anticiper l'histoire à partir de la page couverture.

Q : *D'après-toi, que va-t-il se passer dans cette histoire?*

PENDANT

1. S'arrêter après la rencontre du hibou et questionner les élèves sur la suite de l'histoire.
2. S'arrêter une 2^e fois après la rencontre du *Gruffalo*.

Q : *Est-ce bien le *Gruffalo* ?*

Q : *Que va-t-il se passer?*

Q : *Va-t-elle rencontrer quelqu'un d'autre à ton avis?*

3. Revoir les pages précédentes et relire les caractéristiques physiques du *Gruffalo*.

Q : *Comment étaient ses yeux, ses griffes, etc.?*

Utiliser la fiche « Une activité de réflexion et de lecture dirigée » au début du cartable, si vous le souhaitez.

APRÈS

Q : *Quelle ruse la souris a-t-elle utilisée pour faire peur au *Gruffalo*?*

Q : *Est-ce qu'il t'est déjà arrivé de raconter un mensonge? À qui as-tu menti?*

Q : *Comment est-ce que tu t'es senti?*

Q : *Comment la personne a-t-elle réagi?*

Q : *Est-ce que le serpent a peur de la souris ou du *Gruffalo*?*

Q : *Si tu te promenais seul dans un bois, qu'est-ce qui te ferait peur?*

Faire le rappel du récit : *Qui sont les animaux que la petite souris a rencontrés?*

Liens avec le programme de formation

Principales compétences exploitées

C1 Agir avec efficacité dans les différents contextes sur le plan sensoriel et moteur

- ❖ Expérimente des actions de motricité globale.

C2 Affirmer sa personnalité

- ❖ Exprime de façon variée ses sentiments et ses émotions.

C3 Interagir de façon harmonieuse avec les autres

- ❖ Coopère à la réalisation d'une activité ou d'un projet.
-

Stratégies

Stratégies motrices et psychomotrices

- ❖ Utiliser le geste et le rythme pour communiquer.

Stratégies affectives et sociales

- ❖ Contrôler son impulsivité (coopération).

Stratégies cognitives et métacognitives

- ❖ Produire des idées nouvelles, explorer, anticiper.
-

Connaissances

Développement sensoriel et moteur

- ❖ Les parties du corps.
- ❖ Les actions de motricité globale.

Développement affectif

- ❖ Les sentiments.
- ❖ Les modes d'expression de soi.

Développement social

- ❖ Les gestes de coopération.

Développement langagier

- ❖ Les concepts et conventions propres au langage écrit.

Développement cognitif

- ❖ Les arts : la danse.

Activités complémentaires



Le dessin musical : l'enseignante propose de créer un monstre collectif.

L'enseignante place les élèves en équipe de 5. Chaque élève reçoit une feuille et au son de la musique, ils doivent dessiner un monstre selon la consigne.

Ex. : Débuter par la tête (changement quand la musique arrête), le corps (arrêt), les jambes (arrêt).

À chaque arrêt, l'élève change de place pour continuer le dessin de l'autre ami.

Cet exercice permettra de travailler les habiletés sociales!



DÉVELOPPEMENT LANGAGIER

Exploiter les rimes et les sons dans l'histoire

Ex. : Ici sur la rive... c'est le serpent aux Olives ... Quel est le son que nous entendons à la fin?

Ex. : Serpent Renard Qu'est-ce que j'entends au début?

Les sacs à mots (Annexe 1)

- Ajouter un sac à mots pour les parties du corps.
- Ajouter des qualificatifs retrouvés dans l'histoire.
(Voir les activités réalisables avec tous les albums)

Utiliser les sacs à mots des parties et des qualificatifs, piger les mots et poser des questions aux élèves.

Q : *Des dents noires, est-ce que ça se peut?*

Q : *Des yeux coupants, est-ce qu'on peut dire ça?*

À qui ou à quoi cela te fait penser?

Ex. : *Jambes - poilues me fait penser à mon père!*

Ex. : *Dents coupantesme fait penser à un requin!*



VOCABULAIRE ASSOCIÉ À LA LECTURE

Humble, cocotte, succulente, stupéfiant, rétorque, triomphe, impressionnant, acéré, coupant, crochu, bossu, affreux, orange, noir, violet, etc.

MOTRICITÉ GLOBALE



Danse : Utiliser les sacs à mots des parties du corps.

L'enseignant pige une partie du corps et explore avec les élèves différentes façons de faire bouger cette partie de son corps.

Ex. : À la manière d'un : monstre, chien, serpent, souris, etc.

Utiliser une chanson comme « Des fois, j'ai peur ... » de Passe-Partout pour créer une danse à l'aide des mouvements explorés ci-haut.

AUTRES PROPOSITIONS

On peut faire un lien avec les rêves qui font peur, car notre imagination nous joue des tours pendant notre sommeil.

Proposer aux élèves de se fabriquer un capteur de rêves.

Activités variées

Voir les annexes suivantes :

Annexe 2 = Les liens internet utiles

Annexe 3 = Activités Gruffalo

Annexe 4 = Les masques

Site officiel de Gruffalo (en anglais)

[http : //www.gruffalo.com/index.html](http://www.gruffalo.com/index.html)