

# FICHE PÉDAGOGIQUE

## Folio Benjamin

### GRUFFALO

#### L'HISTOIRE

Une petite souris se promène dans la forêt. Sur son chemin, elle croise le renard, le hibou et le serpent qui, la trouvant fort appétissante, l'invitent à dîner chez eux. Elle décline chacune de leurs dangereuses invitations par une ruse toute simple : elle a rendez-vous avec un Gruffalo, féroce monstre amateur de renards, hiboux et serpents... Mais à force d'invoquer le Gruffalo, il finit par exister et quand la petite souris le rencontre, elle doit changer de ruse...



*Dans cet album au succès international, Julia Donaldson et Axel Scheffler jouent avec malice sur les codes de la peur et du monstrueux. La leçon d'une petite souris aux jeunes lecteurs...*

#### L'AUTEUR

Julia Donaldson a grandi dans le nord de Londres au sein d'une famille où tout le monde aimait la lecture et fréquentait assidûment la bibliothèque et la librairie du quartier. Julia commença à écrire très jeune. Après ses études à l'université de Bristol, elle fit une carrière d'auteur de chansons. Son association avec l'illustrateur Axel Scheffler a donné naissance à de nombreux succès de la littérature de jeunesse tels que **Gruffalo**, devenu un grand classique. Julia Donaldson vit à Glasgow où elle enseigne l'anglais. Elle écrit aussi pour la BBC, le théâtre et l'industrie du disque. Elle organise des ateliers de théâtre et de musique pour les enfants.

#### L'ILLUSTRATEUR

Axel Scheffler est né en 1957 à Hambourg (Allemagne) où il a étudié l'histoire de l'art avant d'émigrer à Bath en Angleterre. Ses travaux ont retenu l'attention de bon nombre de publicitaires et d'éditeurs, et sont devenus célèbres dans le monde entier. Il a illustré beaucoup d'ouvrages pour la jeunesse ainsi que quelques livres pour adultes ; il a participé à plusieurs expositions dans son pays natal. Il vit aujourd'hui à Londres.



#### BIBLIOGRAPHIE COMMUNE

Parmi les nombreuses collaborations de Julia Donaldson et Axel Scheffler qui ont suivi la publication en France de **Gruffalo**, signalons les histoires suivantes :

**Le Puzzle de Kikou**, Autrement Jeunesse, 2000.

**Et hop, dans les nuages!**, Autrement Jeunesse, 2001.

**Un géant vraiment très chic**, Autrement Jeunesse, 2002.

**Petit Gruffalo**, Autrement Jeunesse, 2004; Gallimard Jeunesse, Folio Benjamin, 2006.

**Le Livre de Charlie**, Autrement Jeunesse, 2006.

**Trois enfants chez les géants**, Gallimard Jeunesse, Folio Cadet, 2006.

**Timioche**, Gallimard Jeunesse, 2007.

Fiche conçue et rédigée par Stéphanie Colas des Francs.  
Illustrations © Axel Scheffler.



## INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Gruffalo est un conte en randonnée à structure répétitive ayant une fin heureuse et close. Tout au long de l'histoire, un même événement se répète : une souris rencontre successivement un renard, un hibou, un serpent, le Gruffalo, puis à nouveau, le serpent, un hibou et le renard, selon la même structure narrative et le même dialogue. Le renversement de la situation au milieu du livre survient lorsque la souris se retrouve en tête à tête avec son personnage imaginaire (Gruffalo). Elle redouble alors d'ingéniosité pour échapper à son ennemi. Tous les animaux sont dupés par plus faible qu'eux : une souris. L'enfant s'identifie donc spontanément à l'héroïne face à ses peurs et angoisses représentées par les autres personnages.

Le champ lexical de la peur est omniprésent (terreur, impressionnant, affreux, trembler...) et le lexique culinaire abondant (succulente, appétissante, savourer, délicieux). Tout cela offre au récit un vocabulaire soutenu mais compréhensible par les enfants car les synonymes se côtoient naturellement.

## PRÉSENTATION DES FICHES PÉDAGOGIQUES

### Fiche 1 La chronologie des événements

#### Compétences et connaissances

- ★ Comprendre un récit et reformuler la trame narrative.
- ★ Repérer les personnages principaux et le lieu de déroulement de l'histoire.
- ★ Raconter une histoire en respectant la cohérence du temps, des personnages et de l'action.
- ★ Copier sans erreur un court texte en écriture cursive lisible.

#### Activités

- 🍷 Mettre en ordre des images séquentielles.
- 🍷 Répondre à des questions simples relatives aux personnages, à la succession des événements et aux actions entreprises.

Ces activités entrent en compte à la fois de dégager la signification des illustrations par les élèves, de vérifier son interprétation, et d'inférer ce qui n'est pas explicitement dit dans le texte (la souris est en réalité effrayée par ses ennemis mais elle feint l'indifférence pour les dupes). On insistera sur la courbe de l'histoire : rencontres ascendantes successives du renard, hibou, serpent ; sommet de la courbe avec Gruffalo ; puis redescende par rencontres inversées du serpent, hibou, renard.

### Fiche 2 Typologie d'un texte descriptif

#### Compétences et connaissances

- ★ Dégager le thème d'un texte littéraire.
- ★ Comprendre les informations explicites d'un récit.
- ★ Produire une image en visant la maîtrise des effets et du sens.
- ★ Connaître et respecter les caractéristiques essentielles d'un texte descriptif.

#### Activités

- 🍷 Illustrer les données d'un texte descriptif avec rigueur et précision.
  - 🍷 Restituer un nom à son adjectif le qualifiant.
- L'approche d'un récit descriptif vise à comprendre les informations explicites : l'élève – après lecture – doit avoir une représentation imagée très détaillée. On peut par la suite proposer aux enfants la description (écrite ou dessinée selon leur niveau) de leur pire cauchemar.

### Fiche 3 Le registre de la peur

#### Compétences et connaissances

- ★ Nommer, analyser et exprimer un sentiment.
- ★ Discerner les champs lexicaux sémantiques d'un texte.
- ★ Prendre part à un débat en prenant la parole à bon escient et en écoutant les propos des autres.

#### Activités

- 🍷 Relever, selon les situations illustrées, le personnage effrayé et le personnage effrayant.
  - 🍷 Regrouper les adjectifs ayant en commun le lexique de la peur.
- L'angoisse de l'enfant, incarnée par les personnages, est un catalyseur : elle permet de dédramatiser une situation quotidienne ou exceptionnelle. L'enfant constate qu'il peut mettre en œuvre des moyens simples pour braver cette peur. En collectif, on pourra partager des exemples de peur maîtrisée, vécus par les enfants.





## Fiche 4 Analyse des personnages

### Compétences et connaissances

- ★ Identifier les personnages d'une histoire : caractéristiques physiques et psychologiques.
- ★ Mémoriser un corpus de mots courants.
- ★ Écrire la plupart des mots en respectant les caractères phonétiques de décodage.

### Activités

- ✎ Associer l'étiquette-mot des héros à son image illustrée.
- ✎ Associer plusieurs syllabes pour former le nom des personnages de l'histoire.
- ✎ Identifier un mot connu parmi une liste.
- ✎ Relier un personnage à un événement.

Cette activité encourage l'enfant à la reconnaissance logographique des personnages du récit déjà rencontrés maintes fois. On peut ensuite découvrir avec eux les familles de mots ayant par définition la même racine : souris, souricière, souriceaux...

Pour le deuxième exercice, il est utile de travailler sur le vocabulaire de la fuite car ce livre regorge de verbes, adjectifs et noms autour de ce registre.

## Fiche 5 L'art culinaire

### Compétences et connaissances

- ★ Distinguer un texte par sa forme extérieure usuelle et identifier les indices visuels permettant de le reconnaître.
- ★ Produire un texte correspondant à la situation d'écriture en respectant les conventions.
- ★ Compléter des fragments d'images.
- ★ Légender des images.

### Activités

- ✎ Associer une recette à son illustration.
- ✎ Inventer et rédiger une recette à partir de son titre (prévoir les ingrédients...).

Il s'agit ici de découvrir avec les élèves un nouveau type d'écrit (la recette) qui, comme le texte descriptif, est régi par des règles et des contraintes typographiques et spatiales.

On peut envisager avec la classe un projet d'écriture (en dictée à l'adulte pour les plus jeunes) d'une recette pour un nouveau personnage de l'histoire : les enfants devront produire leur texte à partir de leurs propres contraintes après étude de différents supports de recettes.

## LA LECTURE EN RÉSEAU

### Sur le thème de la peur

**Grand-mère loup, y es-tu?**, Ken Brown, Gallimard Jeunesse, 2001, Folio Benjamin, 2005. Dans les bois vit une méchante Grand-Mère loup. Mais les animaux sont curieux. Sur l'air de *Loup y es-tu?*, ils avancent jusqu'à la maison de Grand-Mère loup.

**Les Bizarros**, Janet et Allan Ahlberg, Gallimard Jeunesse, 1989, Folio Benjamin, 2001. Par une sombre, sombre nuit, trois squelettes sortent de leur sombre, sombre cave pour faire peur aux gens. Mais comme aucun passant ne s'aventure dans les sombres, sombres rues, les affreux jouent à se faire peur...

**Il y a un alligator sous mon lit**, Mercer Mayer, Pastel, 1988, rééd. Gallimard Jeunesse, Folio Benjamin, 1990 et 2002. Personne ne voit l'alligator caché sous le lit. Comment résoudre ce problème tout seul?

### Sur le thème du monstre

**Le Monstre poilu**, Henriette Bichonnier et Pef, Gallimard Jeunesse, 1991, Folio Benjamin, 2001. Autour et à propos du personnage du monstre, se reporter à la fiche pédagogique associée à cet ouvrage pour une étude groupée avec **Gruffalo**.

### Contes au schéma narratif cumulatif ou répétitif

**Le Chapeau de l'épouvantail**, Ken Brown, Gallimard Jeunesse, 2000, Folio Benjamin, 2008. **Répétition par juxtaposition.** Une poule remonte la chaîne des animaux qui, d'échange en échange, lui permettra de faire son nid dans un chapeau de paille.

**Une histoire sombre, très sombre**, Ruth Brown, Gallimard Jeunesse, 1981, Folio Benjamin, 1998 et 2001. **Répétition par inclusion, structure gigogne.** Un classique de la littérature de jeunesse, à partir d'une comptine traditionnelle anglaise. Un chat part à la recherche d'une souris et traverse des lieux sombres (forêt, château...) habituellement associés à la peur.

**Le Grand Éternuement**, Ruth Brown, Gallimard Jeunesse, 1985. **Répétition par substitution.** Le premier personnage chasse le deuxième qui chasse le troisième, etc.



**LA CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS**

Découpe puis colle les images en respectant l'ordre de l'histoire.



**TPOLOGIE D'UN TEXTE DESCRIPTIF**

Entoure ce qui appartient à Gruffalo.



Complète les phrases par les bonnes couleurs et résous la devinette !

**ORANGE**                      **VIOLETS**                      **VERTE**                      **NOIRE**

Ma  est .....

Mes  sont .....

Mes  sont .....

Ma  est .....

Je suis .....



### LE REGISTRE DE LA PEUR

Dans chaque image, entoure en bleu les personnages qui ont peur et en rouge ceux qui font peur.



**ANALYSE DES PERSONNAGES**

Place les étiquettes-mots au bon endroit.



**LA SOURIS**  
la souris  
la souris

**GRUFFALO**  
Gruffalo  
Gruffalo

**LE HIBOU**  
le hibou  
le hibou

**LE SERPENT**  
le serpent  
le serpent

**LE RENARD**  
le renard  
le renard



Dessine le chemin pour que chaque animal retrouve son logis.  
Dessine la maison de l'animal qui reste.



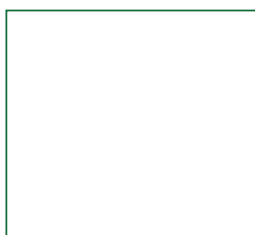
Le renard



Le hibou



Le serpent



La souris





**L'ART CULINAIRE**

Coupe et colle au bon endroit ces ingrédients pour composer les recettes suivantes :



Renard à la cocotte

Hibou au sirop

Serpent aux olives

Muris sur lit  
d'artichauts

Gruffalo en purée

**LA CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS**

Numérote les phrases dans le bon ordre :

- Gruffalo se sauve en courant.
- La souris se retrouve nez à nez avec Gruffalo !
- La souris se promène seule dans la forêt.
- Gruffalo suit la souris dans les bois à la rencontre du serpent, du hibou et du renard, tous effrayés.
- Elle rencontre un renard, un hibou et un serpent qui lui proposent de déjeuner chez eux mais elle refuse les invitations et feint d'avoir rendez-vous avec un Gruffalo.
- Gruffalo veut dévorer la souris mais celle-ci invente qu'elle est la terreur de ces bois.

Réponds aux questions suivantes en faisant une phrase.

Pourquoi le renard, le hibou et le serpent veulent-ils que la souris vienne chez eux ?

.....

Quel stratagème utilise la souris pour ne pas accepter ces invitations ?

.....

Comment réagit la souris la première fois qu'elle voit Gruffalo ?

.....

Pourquoi Gruffalo rigole-t-il en suivant la souris ?

.....

Quel est le plat préféré de la souris qu'elle dévoile à Gruffalo pour le faire fuir ?

.....

Que mange la souris à la fin de l'histoire ?

.....



**TYPOLOGIE D'UN TEXTE DESCRIPTIF**

Relie l'adjectif au nom qui décrit Gruffalo :

- |          |   |   |           |
|----------|---|---|-----------|
| Dents    | ● | ● | bossus    |
| Genoux   | ● | ● | acérées   |
| Griffes  | ● | ● | orange    |
| Yeux     | ● | ● | violet    |
| Langue   | ● | ● | coupantes |
| Piquants | ● | ● | noire     |

Colorie Gruffalo en t'aidant du texte descriptif suivant :

« Quel est ce monstre avec ses crocs impressionnants, ses griffes acérées, ses dents plus coupantes que celles d'un requin ? Ses genoux ont des bosses, ses orteils sont tout crochus, son nez porte une affreuse verrue, ses yeux sont orange et sa langue est toute noire, son dos est couvert d'affreux piquants violets. »







**ANALYSE DES PERSONNAGES**

Regarde l'exemple et continue.



LE HIBOU

.....

.....

le hibou

.....

.....

*le hibou*

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....

Relie l'animal à son action :

Le hibou ●

● se sauve en courant.

Le serpent ●

● s'envole dans les arbres.

Le renard ●

● s'engouffre dans son terrier.

Gruffalo ●

● s'enfuit en rampant.

**L'ART CULINAIRE**

Choisis une des recettes et imagine sa confection :

Renard à la cocotte - Hibou au sirop - Serpent aux olives -  
Souris sur lit d'artichauts - Gruffalo en purée

*Ma recette :*

.....

Temps de préparation : .....

Temps de cuisson : .....

Ingrédients :

.....  
.....  
.....

Préparation :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

*Bon appétit !*