



Je m'habille et je te croque, Bénédicte Guettier, Ecole des Loisirs

Présentation de l'album

Cet album peut fournir une entrée en matière à un parcours de lecture qui met en avant des albums dont la structure se constitue par ajouts d'éléments successifs débouchant sur une surprise.

Il est construit à la manière de la comptine « Promenons-nous dans les bois ».

Il permet la construction du lexique des vêtements et par extension des différentes parties du corps ce qui peut aboutir à la constitution de deux imagiers mobiles dont l'enseignant pourra se servir lors de l'étude de *Loup* d'Olivier Douzou en (Petite Section) ou de *Le vent m'a pris* de Rascal (en Moyenne Section)

Il permet également une première approche du « grand méchant loup » qui fait peur mais pas trop et prépare les enfants à l'effet de surprise de *Loup* de Douzou où le célèbre carnivore se met en scène pour manger ... une carotte !

Attention toutefois au type de loup visé par ce récit : le loup mis en scène par Bénédicte Guettier est un loup garou, nom commun du lycanthrope, c'est-à-dire l'un de ces hommes qui selon la légende se transforment en loup lors de la pleine lune. Dans la légende grecque, Zeus transforma le roi Lycaon en loup après qu'il eut essayé de lui faire manger de la chair humaine. L'archétype sur lequel repose cet album est donc fort, il est relayé par :

- l'aspect anthropomorphisé du loup qui s'habille comme un être humain ;
- son appétit de chair humaine (son cannibalisme) qui s'exprime dès le titre (je m'habille et...je te croque !) ;
- la métamorphose qu'induit l'habillage du loup même si elle va à rebours de celle du loup garou qui, lui, quitte ses oripeaux humains pour laisser libre cours à son animalité.

Les enfants ont donc raison d'en avoir peur !

Evidemment, cet archétype est malgré tout l'objet d'un détournement :

- l'habillage progressif du loup le rend plus inoffensif ;
- il s'humanise au lieu de s'animaliser ;
- la fin reste ambiguë néanmoins, tout comme les vêtements qui sont enfilés : un caleçon à cœurs amusant mais aussi un grand manteau en cuir noir rappelant des uniformes de triste mémoire !

Objectifs généraux :

- ✓ Construire une image du Loup (méchant).
- ✓ Acquérir un lexique (champ lexical : les vêtements).

Séance 1 : comptine à jouer et à mimer « Promenons- nous dans les bois »

Objectif :

- ✓ Commencer à construire l'archétype du loup

Matériel :

- Marionnette ou peluche de loup
- Vêtements pour l'habiller
- Vêtements pour habiller un adulte

Modalités de travail : grand groupe

Temps 1 : Chant (sans accessoires)

Les élèves apprennent la chanson : « Promenons-nous dans les bois, ... »

Temps 2 :

- En même temps que les élèves chantent, l'enseignant procède à l'ajout de vêtements sur une marionnette de loup dans la classe pour les aider à mémoriser.
- Puis ce sont des enfants qui habillent le loup au fur et à mesure que la comptine est chantée.

Temps 3 :

- En salle de jeux sur l'air de la comptine, l'enseignant joue le rôle du loup. Les élèves jouent à avoir peur au bon moment.
- Un élève joue le rôle du loup.



Séance 2 : Lecture découverte de l'album

Objectif :

- ✓ Faire le lien avec la chanson apprise et jouée précédemment
- ✓ Emettre des hypothèses sur la fin de l'histoire

Matériel :

- Album
- Papier affiche

Modalité de travail : grand groupe

Déroulement :

- Lire l'album et s'arrêter à: « ...j'arrive! ».
- Demander aux enfants, ce que va faire ou dire le loup
- Les laisser s'exprimer et recueillir les hypothèses sur affiche.

Séance 3 : Lecture de la fin de l'histoire

Objectif :

- ✓ Comprendre la fin de l'histoire

Matériel :

- Album

Modalité de travail : grand groupe

Déroulement :

- Demander aux élèves de faire un rappel de récit, de reformuler l'histoire.
- Rappeler l'arrêt de la lecture et les hypothèses.
- Lire l'album entièrement et s'arrêter sur la page avec l'image de l'os « Miam ! ».
- Demander aux enfants à quoi leur fait penser l'os, pourquoi il y a, là, un os à la fin de l'histoire!
Réponses attendues : Le loup va croquer, manger....

Séance 4 : Jouer avec le texte de l'album

Objectif :

- ✓ Acquérir du vocabulaire
- ✓ Développer l'attention au texte entendu.

Matériel :

- Une grande silhouette de loup plastifiée
- Silhouettes de loup plastifiées (le même que celui du livre)
- Des vêtements variés, plastifiés : ceux de l'album et d'autres en jouant sur les couleurs et les types de vêtements en grand et petit format
- Un texte imitant le texte de l'album avec des variantes (il est possible d'en produire plusieurs)

Modalité de travail : grand groupe puis petits groupes

Déroulement :

Temps 1 : grand groupe

- Dire le texte de l'histoire modifié : « Je vais vous raconter l'histoire de Je m'habille et je te croque mais attention j'ai changé les vêtements du loup. L'histoire n'est plus tout à fait la même. »
- Redire l'histoire et demander aux enfants de choisir les vêtements et de venir les placer sur la silhouette du loup.



Temps 2 : en petit groupe

- Reprise de la même activité : redire le texte proposé lors du temps 1.
- Chaque enfant dispose d'une barquette contenant des vêtements et habille sa silhouette de loup au fur et à mesure que l'enseignant dit le texte.
- L'activité est reprise avec un autre texte proposant d'autres variantes que celles du texte 1.

Activités décrochées : Activités de catégorisation

Objectif :

- ✓ Trier, constituer des catégories et savoir les nommer
- ✓ Acquérir du vocabulaire

Matériel :

- Des cartes de type imagier représentant des vêtements
- Des cartes de type imagier représentant des animaux
- 2 boîtes dans lesquelles on rangera les cartes-images

Modalité de travail : petits groupes

Déroulement :

- Etaler sur la table les cartes-images et laisser les élèves s'en emparer : les manipuler, nommer ce qu'elles représentent, se les échanger,...
- Demander aux enfants de ranger (trier) ces images dans les 2 boîtes en mettant dans une même boîte toutes les images « qui vont bien ensemble ».
- Demander comment ils savent que ces images vont bien ensemble, pourquoi ils ont décidé de les mettre dans la même boîte. (faire émerger la catégorisation choisie)