

Les trois boucs

Conte populaire norvégien



Ce conte, originaire des pays scandinaves, a pour personnages principaux des **animaux**, trois boucs qui, comme presque toujours dans ce type de récit et dans les fables, sont **humanisés** par la parole. N'ayant plus d'herbe à manger, ils doivent traverser un pont sous lequel se cache un troll affamé. Les trois boucs vont user de la ruse et de la force pour s'en débarrasser et gagner la prairie convoitée.

pages 4-5

Je découvre l'histoire



Travail sur la couverture : anticiper, identifier les personnages principaux

1 Au début de la lecture du recueil, le travail sur la première de couverture permettra d'identifier les différents héros du recueil *Le Bibliobus 12 : les trois boucs, Henri, Toto, et Margot* (animaux et enfants).

Comparer les quatre étiquettes avec la deuxième de couverture du *Bibliobus* et nommer les personnages avant de découper l'étiquette des trois boucs et la coller dans le cahier.

2 3 Repérer le titre de l'histoire parmi d'autres titres qui commencent tous de la même façon : « *Les trois...* » Faire découvrir aux élèves que l'indice de discrimination est situé à la fin de l'étiquette. Présenter éventuellement l'ensemble des albums cités dont le titre contient le mot « trois ».

page 6

Je lis et je dis



Des extraits à dire : lire à haute voix

1 L'extrait de texte choisi est destiné à mettre en évidence la structure répétitive du conte, à faire remarquer les éléments identiques et les différences présentes dans chaque paragraphe et qui font progresser l'histoire.

2 3 4 Entourer le nom des personnages qui se trouvent situés en début de paragraphe et souligner le bruit de leurs sabots qui devient de plus en plus important.

Dire le texte en augmentant au fur et à mesure l'intensité de la voix.

page 7

Je comprends



Comprendre l'histoire lue : ordonner, reformuler, répondre à des questions

1 Répondre aux deux questions en reprenant les mots qui les composent et en s'aidant du texte.

Les boucs veulent aller de l'autre côté de la rivière.

Le troll veut manger les boucs.

Puis illustrer ces réponses.

2 Faire observer attentivement les illustrations choisies pour l'exercice, voir si elles correspondent au texte proposé, et verbaliser l'action.

Petit bouc traverse en premier le pont.

Moyen bouc passe à son tour.

Grand bouc charge le troll.

Les trois boucs sont heureux maintenant.

Remarquer la taille de chaque bouc qui permet de le reconnaître, et insister sur la notion de début et de fin. Aller vérifier dans l'histoire la chronologie du récit en comparant l'ordre des étiquettes et leur place dans le récit avant de les coller.

page 8

Je joue avec les mots



Observer la langue française

1 Discrimination auditive et visuelle, distinguer les sons [u] et [wa] et les graphies -ou- et -oi-. Essayer dans un premier temps d'oraliser le texte en complétant les mots, puis indiquer les sons entendus et les écrire au tableau. Demander ensuite aux élèves de compléter les mots.

Il était une fois **trois boucs** : Petit **Bouc**, Moyen **Bouc** et Grand **Bouc**.

Vérifier le texte à l'aide du début de l'histoire.

2 Associer ce qui est dit à un personnage. Lire les phrases et demander aux élèves qui peut l'avoir prononcée. Puis faire les caractéristiques des personnages : Qui est grand et fort ? Qui n'est ni grand, ni maigre ?

Petit Bouc : De l'autre côté de la rivière, l'herbe est verte. (p. 10)

Moyen Bouc : Je ne suis ni gros, ni maigre. (p. 18)

Le troll : Qui va là ? (p. 14)

Grand Bouc : Je suis grand et fort. (p. 22)

3 Les trois boucs sont caractérisés par des qualités : petit – grand, ou maigre – gros. Retrouver d'autres couples de mots de sens contraire : petit – grand / court – long / léger – lourd / vide – plein



Produire un court texte en utilisant une trame : écrire

1 2 3

a. Faire énumérer une liste d'animaux que l'on souhaiterait choisir comme héros de l'histoire. Décrire oralement cet animal pour en dégager les caractéristiques (physique, habitat, nourriture).

b. Faire un affichage des éléments cités, cela facilitera la tâche d'écriture proposée. Puis répondre aux questions : où vivent-ils ? et où veulent-ils aller ? pour dégager la structure du début du conte. Pour la mise en mots du texte utiliser le texte de l'histoire et les référents de la classe.

c. Lire les productions des élèves avant de dessiner une fin possible : voyage à effectuer, obstacle à surmonter, rencontre avec un autre personnage... Les élèves raconteront la fin qu'ils ont imaginée.

page 10

Je prends la parole



Argumenter

1

Pour ne pas se faire manger par le troll, le premier bouc, Petit Bouc, déclare *qu'il n'est ni gros, ni maigre et que son frère qui le suit est beaucoup plus gras.*

2

Pour ne pas se faire manger par le troll, le second bouc, Moyen Bouc, déclare *qu'il est petit et maigre et que son frère qui le suit est beaucoup plus gras.*

3

Le troll les laisse donc passer, *car il espère avoir à manger le plus gros animal possible.* Mais Grand Bouc est grand et fort et c'est lui qui va charger le troll et le faire basculer dans la rivière.

On peut dire du troll qu'il est *méchant* mais aussi *bête* car il se laisse prendre à la ruse des boucs.

Dessiner le méchant troll en s'appuyant sur sa description. Essayer de le représenter le plus terrible possible.

pages 11-12

DOCS EN STOCK



Établir des liens avec des textes scientifiques, historiques...

Observer la page du livre documentaire et se demander à quoi sert ce texte. Il a ici deux fonctions expliquer comment cultiver du cresson et réaliser une recette de cuisine.

Se demander également à qui il s'adresse : remarquer que les tâches demandées peuvent être facilement réalisées par des enfants.

1 2

Réalisation d'un semis de cresson alénois pour manger les jeunes pousses sur une tartine de fromage blanc.

3

Rappeler les caractéristiques de ce type de texte (la liste du matériel, les différentes étapes) avant de remettre les différentes étapes :

1. Préparer une cagette au fond de laquelle on déposera un film plastique.

2. Le recouvrir de terre.

3. Vaporiser de l'eau.

4. Semer les graines.

5. Vaporiser à nouveau tous les jours pour voir apparaître les jeunes pousses.

Les tiges de cresson peuvent être récoltées au bout d'une semaine. Ne pas oublier de bien les rincer avant de les consommer.

pages 13-14

DES TEXTES EN RÉSEAUX



Établir des liens avec d'autres textes : réinvestir

Texte 1

Les trois petits cochons *s'ennuient* à la ferme et *désirent avoir leur propre maison*. Mais chacun veut la construire à son idée. Ils partent donc chacun de leur côté. Dans la suite de l'histoire, ils rencontreront le *loup* qui essaiera de les manger.

Noter les similitudes et les différences avec l'histoire que les élèves viennent de lire. Ressemblances : trois frères, ils veulent aller quelque part, ils vont rencontrer un personnage qui veut les manger. Différences : Les trois frères ne sont pas différenciés, les trois frères ne sont pas d'accord.

Salade d'histoires : Essayer d'utiliser les éléments d'une histoire pour enrichir oralement l'autre. Par exemple, donner un nom aux trois cochons, les décrire, imaginer que les trois boucs se construisent une maison, rencontrent le loup...

Texte 2

Ce conte raconte l'histoire de trois petits loups doux et câlins. Ils se distinguent par leur couleur : noir, gris et blanc. Ils devront se méfier du *Grand Méchant Cochon*. Comme les trois petits cochons, *les petits loups vont partir découvrir le monde et se construire une maison bien à eux*. Ce qui différencie les histoires, c'est *l'inversion du système de valeur entre héros et méchants*.

Dans le texte 1, Héros : les cochons/Méchant : le loup.

Dans le texte 2, Héros : les loups/Méchant : le cochon.

page 15

ÉVALUER



Jeu de lecture : préparer cet exercice collectivement avec des bandes de papier que l'enseignant montre aux élèves, les élèves donnent leur réponse sur leur ardoise.

1. Les héros sont trois boucs. **VRAI**. 2. Les trois boucs ont très soif. **FAUX**. 3. Les trois boucs ont très faim. **VRAI**. 4. Les trois boucs veulent traverser la rivière. **VRAI**. 5. Les trois boucs prennent un bateau. **FAUX**. 6. Il y a un troll sous le pont. **VRAI**. 7. Le troll veut manger les boucs. **VRAI**. 8. Le grand bouc a peur du troll. **FAUX**. 9. Le troll est très bête. **VRAI**. 10. Le troll bascule dans la rivière vrai. **VRAI**.

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

Découverte du monde

Le chiffre « trois » dans les contes

Lecture complémentaire : « Les trois petits cochons » (*Bibliobus n° 13*, Hachette Éducation), *Les trois brigands* de Tomy Ungerer (Éd. École des Loisirs), *Boucle d'or et les trois ours* (Éd. Flammarion, Albums du Père Castor).

Repérer comment sont caractérisés les personnages (par leur taille, leur intelligence, leur attribut...). Construire un tableau à double entrée pointant les ressemblances et les différences entre ces histoires. Réécrire l'une des histoires en y introduisant une caractéristique d'une autre histoire. (Les trois ours et le troll, les trois boucs construisent une maison...).

Arts visuels

La représentation des héros dans les albums

Les héros des histoires citées se retrouvent dans de nombreux albums (hormis les trois brigands). Rechercher dans différentes éditions les représentations des personnages et les comparer.

Henri tête-en-l'air

de Christel Desmoinaux



Dans Henri tête-en-l'air, Henri est rejeté. On se moque de lui parce qu'il est étourdi. Cette histoire peut sensibiliser les élèves aux conséquences des **moqueries**, du **rejet**, de l'**intolérance**. Le héros, d'abord triste et isolé, se rend au cours de l'histoire capable de progrès, renversant la situation, retrouvant la **confiance** en lui sous le **regard positif** de ceux qui le raillaient auparavant : les adultes et ses camarades.

page 16

Je découvre l'histoire



Travail sur la couverture : anticiper

1 2 3

Le travail sur la première de couverture propose de localiser les références de l'histoire : titre, auteur, illustrateur. Le titre est ici en haut de page. Faire trouver dans d'autres albums des titres situés à des endroits différents. Expliquer le rôle de l'auteur et de l'illustrateur. Questionner les élèves à l'oral : que font-ils dans le livre ?

Ces éléments permettront une mise en relation avec d'autres livres. L'observation préalable de la couverture permet de faire des hypothèses sur l'histoire :

- Qui est représenté ? *Henri*
- Comment le sait-on ? *le titre...*
- Que fait-il ? *Il marche la tête en bas alors que le titre dit le contraire, pourquoi ?*

Le questionnement doit mettre en évidence la tristesse du personnage en relation avec l'expression du titre « tête en l'air ».

4

Trouver des synonymes pour cette expression : *étourdi, irréfléchi, distrait, qui oublie tout ce qu'il fait...*

page 17

Je lis et je dis



Des extraits à dire : lire à haute voix

1 2

Travail sur les rimes. Mettre en évidence le son répété en fin de lignes : ce travail est difficile pour des enfants de cycle 2, ils sont plus sensibles aux sonorités en début de mot. Il convient donc de préparer ses exercices à l'oral en faisant des jeux de phonologie comme :

- le petit corbillon ; il faut des mots qui se terminent comme... « s'envole » : casserole, colle, molle... ; comme « instituteur » : peur, ailleurs, douleur, couleur, docteur...
- des devinettes ; trouver le mot en « eur » : il coupe les cheveux (le coiffeur) ; il travaille dans un magasin (le vendeur) ; il apporte le courrier (le facteur).

3

Pages 33, 34, 39 : indiquer quel est le son répété en fin de phrase.

4

Il faut trouver une façon de noter un son, entre crochet par exemple si les élèves ne connaissent pas l'alphabet phonétique.

pages 18-19

Je comprends



Comprendre l'histoire lue : ordonner, reformuler, répondre à des questions

1

Faire observer attentivement les illustrations choisies pour l'exercice, voir si elles correspondent au texte proposé :

Henri est étourdi : *quand il met son pull, son bras passe par le cou. Henri oublie ce qu'on lui dit : ses camarades se moquent de lui car il ne se souvient plus de réponses qu'il doit donner.*

Henri fait toujours tout à l'envers : *les fleurs sont à l'envers, le cadre est à l'envers...*

2

Depuis qu'Henri a vraiment eu la tête en l'air, les choses ont changé. Bien observer les illustrations et aller vérifier dans l'histoire avant de les coller les étiquettes.

Après :

- Henri récite ses leçons à sa manière.
 - Les autres élèves ramassent ses affaires.
 - Le boucher apporte le paquet d'Henri.
- Faire verbaliser aux élèves ces changements.

pages 20-21

J'écris



Produire un court texte en utilisant une trame : écrire

1

Faire énumérer tout ce que l'on peut rencontrer dans les airs : les oiseaux, les avions, les hélicoptères, les fusées, les insectes, les parachutistes, les delta-planes, les nuages, la pluie, le soleil, les planètes, des extraterrestres... Que peut-on faire si l'on rencontre : une fusée... ?

2 3

Faire un affichage des éléments cités, cela facilitera la tâche d'écriture proposée dans l'exercice. Le travail oral doit être important si l'on veut des productions écrites plus riches. Pour les élèves en difficultés procéder par une dictée à l'adulte. Le dessin peut précéder l'écriture, il est plus facile d'écrire en décrivant ce que l'on a dessiné.

page 22

Je joue avec les mots



Observer la langue française

Travail sur les expressions : un travail plus approfondi sur les expressions liées au corps peut être demandé, avec l'aide d'un

dictionnaire (trouver des expressions contenant le mot : tête, jambe, œil, main...).

1

Avoir la tête en l'air : *être étourdi*

Avoir la tête dans les nuages : *être en train de rêver*

Crier à tue-tête : *crier très fort*

Faire la tête de cochon : *être têtue*

Perdre la tête : *devenir fou*

Se prendre la tête : *se tracasser*

2

Représenter Henri selon son humeur.

3

Avoir les yeux en face des trous.

Avoir l'eau à la bouche.

Faire la sourde oreille.

Gagner les doigts dans le nez.

Claquer des dents.

Avoir un cheveu sur la langue.

page 23

Je prends la parole



Donner son avis : ce qui fait de la peine aux enfants

1

Ce qui fait de la peine à Henri : sa maman est catastrophée, son maître crie fort après lui, les autres élèves se moquent de lui.

2

Des exemples plus personnels qui peuvent ouvrir le débat sur l'intolérance, la différence, le rejet des autres, la moquerie. Sur les choses qui font plaisir et celles qui rendent tristes.

page 24-25

DÉS TEXTES EN RÉSEAUX



Établir des liens avec d'autres textes : réinvestir

Le vilain petit canard est rejeté parce qu'il est physiquement différents des autres. Comme Henri il se sent seul, jusqu'au jour où il découvre qu'il est un magnifique cygne. Comme Henri, il suscitera l'admiration de ses pairs, par sa particularité.

page 26

DOCS EN STOCK



Établir des liens avec des textes scientifiques, historiques...

Demander à quoi sert ce texte (à expliquer comment fabriquer quelque chose) et où l'on a pu le trouver (dans un livre de bricolage).

Rappeler les caractéristiques de ce type de texte : la liste du matériel, les différentes étapes, on peut prolonger par un travail sur la mise en ordre des différentes étapes.

page 27

ÉVALUER



Jeu de lecture : préparer cet exercice collectivement avec des bandes de papier que l'enseignant montre aux élèves, les élèves donnent leur réponse sur leur ardoise.

1. Henri oublie ses leçons. **VRAI**

2. Henri n'écoute pas sa maman. **FAUX**

3. Henri met son cartable à l'envers. **VRAI**

4. Henri n'aime pas le boucher. **FAUX**

5. Henri est un bon élève. **FAUX**

6. Henri s'envole par la fenêtre de la boucherie. **FAUX**

7. Henri vole dans le ciel. **VRAI**

8. Tout le monde veut qu'il revienne. **VRAI**

9. Henri est un champion au football. **VRAI**

10. À la fin de l'histoire, Henri n'est plus étourdi. **FAUX**

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

Domaine de la langue

Le thème du rejet et de la moquerie

Lecture complémentaire : *Le Vilain Petit Canard* dans sa version classique d'Andersen.

Des albums sur le thème de la moquerie et du rejet pour compléter le réseau de lecture : *J'ai perdu mon sourire* de Thierry Robberecht chez Mijade, *Tu fais du lard Gaspard* de Sylvie de Mathuisieulx chez Magnard.

Autour des expressions sur le corps : produire une histoire (« Henri tête de cochon », « Henri tête de mule »...).

Arts visuels

La représentation de visages

Observation de masques et plus particulièrement de masques africains, de créations de tête fabriquées avec des objets.

Les blagues de Toto

de Thierry Coppée



Les blagues de Toto est une bande dessinée dont le héros, Toto, multiplie les bêtises. Chacune des dix planches du recueil raconte une blague ce qui permet d'aborder la **bande dessinée** à partir de l'unité page et d'en faciliter la lecture. Les élèves découvriront les **règles de fonctionnement** de ce genre, se familiariseront avec son **vocabulaire** spécifique et le **rapport texte/image**. Une façon d'aborder en s'amusant l'univers familial et l'univers de l'école.

page 28

Je découvre l'histoire



Travail sur la couverture : anticiper

Le travail sur la première de couverture propose de localiser les références de l'histoire : titre, auteur, illustrateur. Le titre est ici en haut de page, faire trouver dans albums d'autres titres situés à des endroits différents. Expliquer le rôle de l'auteur et de l'illustrateur. Questionner les élèves à l'oral : que font-ils dans le livre ? Ces éléments permettront une mise en relation avec d'autres livres.

L'observation préalable de la couverture permet de faire des hypothèses sur l'histoire :

– Ce qui est représenté : des enfants, un enfant en particulier qui est le héros.

– On peut savoir son nom grâce au titre : Toto

– Que fait-il ? *Ses camarades le font sauter en l'air, tous les enfants ont l'air de rigoler, Toto les fait rire.*

page 29

Je lis et je dis



Des extraits à dire : lire à haute voix

1

Travail sur les bulles. Nous pouvons déjà expliquer comment une bande dessinée est construite même si cela est repris dans la suite du travail. Les bulles contiennent le texte que dit un personnage. Retrouver ces bulles dans l'histoire :

Page : 60: TU AVAIS RAISON, FISTON, C'EST UN BATEAU!

Page : 59: DIS, BON-PAPA, C'EST QUOI CES PETITES 'BOULES' ??

Page : 68: MERCI, TOTO, TU PEUX TE RELEVER!

Page : 67: SALUT, FISTON ÇA BOUIME ?

Page : 65: OUI, J'AI VU!

Page : 66: ALORS QUAND NOUS SERONS GRANDS, TU TE MARIERAS AVEC MOI. D'ACCORD ?

Page : 63: LALALA LAAAA LALALA LAAAA

Citer les personnages rencontrés dans chaque vignette et colorier de la couleur proposée.

On peut effectuer cet exercice sous forme de jeu de lecture orale : un élève lit oralement une bulle qu'il choisit au hasard, le premier qui retrouve la bulle dans l'histoire recommence.

2 3

Les personnages de la page 59 sont Toto et son grand-père. Il s'agit de jouer un texte en changeant de voix : une voix pour le grand-père, une voix pour Toto. Trouver différentes façons de parler comme un grand-père. Comment vieillir sa voix ? Parler plus grave, rouler les « r »...

page 30

Je comprends



Comprendre l'histoire lue : ordonner, reformuler, répondre à des questions

1 2

Les élèves doivent comprendre que chaque page raconte une blague différente : elles ne suivent pas, on peut lire les blagues dans l'ordre que l'on veut, alors que dans d'autres albums, les histoires se suivent sur plusieurs pages. Il y a *dix blagues* et le titre est écrit en haut de page : on peut faire lire à l'oral les dix titres avant de répondre à la question 2.

3 4

Travail sur un type d'écrit : la bande dessinée. Proposer une comparaison de BD : demander aux élèves de trouver des points communs à toutes les bandes dessinées (les dessins dans des cadres, les bulles...).

Lire le lexique en expliquant en donnant des exemples : prévoir des journaux qui ont une BD dans leurs pages « jeux » et faire découper aux élèves :

- une bulle,
- une vignette,
- une onomatopée (en faire inventer d'autres à l'oral),
- un idéogramme (en faire inventer d'autres à l'écrit).

Les idéogrammes : le père a l'air en colère. Inventer des signes pour symboliser la surprise, la peur ou trouver des onomatopées dans les autres vignettes.

Les onomatopées traduisent des bruits : « gloups », le personnage avale. En trouver d'autres dans les vignettes et les recopier.

Élargir le travail avec l'étude d'autres BD. Construire des référents présentant des idéogrammes ou des onomatopées. Indiquer ce qu'ils signifient.



Observer la langue française

1

Travail sur les *onomatopées*. Les élèves doivent se souvenir que ces mots servent à traduire un bruit ou un son. On peut commencer le difficile travail d'invention en demandant aux élèves d'essayer d'écrire sur leur ardoise des bruits que l'enseignant provoque dans la classe :

- frapper le tableau : toc toc toc !
- fermer la porte : clac !
- froisser du papier : chric !

Faire oraliser le bruit avant de le traduire phonologiquement.

2

Travail sur les mots qui ne se prononcent pas comme ils s'écrivent :

- Un monsieur ... se prononce « me »
- Il faisait... se prononce « fe »
- Une chorale... se prononce « co »
- Une seconde... se prononce « gon »

Trouver d'autres exemples dans le dictionnaire : orchestre... Un travail sur les correspondances graphophonologiques peut compléter l'exercice : Trouver les lettres qui se prononcent différemment suivant les cas :

- Le « t » se prononce [t] ou [s] : opération, récréation...
- Le « g » se prononce [g] ou [ʒ] : gorille, girafe...
- Le « s » se prononce [s] ou [z] : poison, poisson...



Produire un court texte en utilisant une trame : écrire

Écrire l'histoire en bande dessinée. Lire l'histoire et demander ce qui est drôle dans cette blague. Pour aider les élèves, établir collectivement ce que chaque cadre proposé peut contenir, et revenir au lexique étudié à la page 30. Distinguer ce qui est dit et ce que l'on voit.

Cadre 1 : La famille de Toto à table en train de manger (papa, maman, Toto) et Toto mange salement (son visage est barbouillé de nourriture, une onomatopée pour le bruit qu'il fait en mangeant).

Cadre 2 : La famille de Toto et deux bulles une pour le père (tu manges vraiment comme un goret !), une pour Toto (hein ?)

Cadre 3 : Toto continue de manger, il fait du bruit, le père doit avoir l'air de s'énerver (utilisation d'idéogrammes).

Cadre 4 : La famille de Toto et deux bulles une pour le père (tu sais ce que c'est au moins un goret !), une pour Toto (oui, c'est le fils du cochon, papa !).

Le travail peut être fait sur des feuilles au format plus grand pour que les élèves soient moins gênés pour dessiner, puis réduits avec un scanner ou un photocopieur suivant les cas.



Donner son avis

1 2 3

On attend des réponses personnelles, plusieurs avis, plusieurs réponses, il n'y a pas ici de notion de juste ou de faux. Pour certains, Toto est *drôle*, pour d'autres, il est *bête*. Le débat est ouvert, l'important est de justifier ses réponses : il est drôle *parce que...*, il est bête *parce que...* On peut citer *Titeuf*, *Astérix*, *Tom-Tom* et *Nana*, *Rantanplan*...



1 2 3 4

Établir des liens avec des textes scientifiques, historiques...

Une page de dictionnaire : pour écrire correctement les mots ou chercher ce qu'ils signifient. Le travail propose une utilisation du dictionnaire pour trouver des synonymes, on complétera le travail par une étude à partir de vrais dictionnaires : l'ordre alphabétique, les mots repères, les abréviations

5

Lire la devinette du cadre jaune situé en bas à droite de la page (trouver deux noms de couleur dans la page : bleu et blanc). Faire remarquer que ces deux couleurs commencent forcément par la même lettre un « b » comme tous les mots de cette page de dictionnaire. On rappellera comment sont construites les pages d'un dictionnaire : les mots sont classés en fonction de leur première lettre et dans l'ordre alphabétique.

DES TEXTES EN RÉSEAUX



Établir des liens avec d'autres textes : réinvestir

Une page extraite d'un magazine pour enfant. Demander à quoi sert ce texte (à faire jouer) et où l'on a pu le trouver (dans un magazine). La consigne est en haut de page, la faire localiser et la lire. Les élèves doivent la reformuler puis l'écrire : il faut relier chaque personnage à la bulle qu'il pourrait dire.

Réponses : A-10 ; B-12 ; C-11 ; D-8 ; E-9 ; F-7 ; G-2 ; H-1 ; I-6 ; J-3 ; K-4 ; L-5

ÉVALUER



Jeu de lecture : préparer cet exercice collectivement avec des bandes de papier que l'enseignant montre aux élèves, les élèves donnent leur réponse sur leur ardoise.

1. Toto est un enfant. **VRAI**. 2. Toto est un bon élève. **FAUX**. 3. Toto fait beaucoup de bêtises. **VRAI**. 4. Cette histoire est une BD. **VRAI**. 5. Dans une BD chaque dessin s'appelle une vignette. **VRAI**. 6. Dans cette histoire, il y a plusieurs histoires. **VRAI**. 7. La mamie de Toto a mangé un escargot. **FAUX**. 8. La maîtresse de Toto a marché dans une bouse de vache. **VRAI**. 9. Toto fait très bien du vélo. **FAUX**. 10. Il existe d'autres histoires de Toto. **VRAI**

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

Domaine de la langue

La bande dessinée

Lecture complémentaire : les bandes dessinées de Tom-tom et Nana ou de Titeuf, Astérix et Lucky Luke...

Production écrite : écrire une BD sous la forme d'une planche. Choisir un héros commun à la classe pour constituer un recueil.

Lire des magazines de jeunesse (Éditions Milan...) et définir les rubriques et les différents types de textes que l'on y trouve.

Arts visuels

Les dessins humoristiques et la BD. Étudier les caractéristiques humoristiques d'un personnage (exagération des traits : le nez, les oreilles), trouver des exemples. La représentation par idéogrammes et onomatopées : compléter le travail des exercices par une étude plus approfondie de ces deux formes d'expression.

Ouh ! La menteuse !

de Leslie Bedos



L'album *Ouh ! La menteuse !* évoque le thème du mensonge. Les rapports des enfants face au mensonge sont complexes. Nous pensons souvent que « la vérité sort de la bouche des enfants », mais il nous arrive fréquemment de dire « qu'ils mentent comme ils respirent » ! Qu'est-ce que la vérité ? Est-ce mal de mentir ? Ne vaut-il pas mieux embellir les histoires pour les rendre plus passionnantes ? Cette histoire permet d'aborder, avec des petits élèves de grandes questions.

Partie 1 pp. 69-93

page 38

Je découvre l'histoire



Travail sur la couverture : anticiper

Observer la première et la quatrième de couverture (le résumé reproduit à droite de la couverture) pour localiser le titre et les références de l'histoire, mais aussi pour anticiper sur l'histoire que les élèves vont lire.

1

Observation du personnage principal : grâce à un questionnement collectif, les élèves peuvent émettre des hypothèses.

Dire de qui il s'agit : *une petite fille*.

Donner son prénom : *Margot* (information à croiser avec la note à droite de la couverture).

Dire ce qu'elle fait : *Elle semble aller à l'école* (on parle de « sa maîtresse »). *Elle semble plutôt gaie sur le dessin. Elle invente des histoires et cela ne plaît pas à tout le monde.*

2

S'assurer que les élèves connaissent les métiers d'auteur et d'illustrateur ou rappeler le rôle de chacun. S'entraîner sur d'autres couvertures d'albums.

3

Observer la petite fille : elle semble *souriante* sur l'illustration mais le résumé du début de l'histoire laisse présager autre chose...

« Va-t-on la croire cette fois ? »

Que peut-il arriver à un enfant que l'on ne croit pas ? Les hypothèses des élèves peuvent varier en fonction de leur vécu ou des histoires sur ce thème qu'ils connaissent déjà.

4

« 7 ans et plus » : faire localiser cette information sur d'autres livres, boîtes de jeux de société, affiche de cinéma ou encore certains programmes de télévision.

À quoi peut servir ce renseignement ?

Il y a des histoires, de films des émissions qui :
– intéressent certaines personnes et pas d'autres ;
– ne sont pas adaptées aux enfants.

page 39

Je lis et je dis



Des extraits à dire : lire à haute voix

1 2 3

Trois personnages parlent dans cet extrait : *le papa, la maman et*

la mamie. Guillemets et point d'exclamation : repérer la ponctuation du dialogue, demander à quoi servent ces signes typographiques et pourquoi sont-ils importants, en faire repérer dans d'autres types de textes. Comment sait-on que le personnage a fini de parler ? Faire colorier d'une couleur différente ce que dit chaque personnage.

Lecture à haute voix (aborder la diction du texte en proposant un travail autour de l'intonation appropriée et en faisant varier l'intensité de la voix : parler en hurlant, en criant, en parlant fort, en chuchotant).

page 40

Je comprends



Comprendre l'histoire lue : ordonner, reformuler, répondre à des questions

1

Comprendre les textes : entraîner les élèves en recopiant ces phrases sur des bandes de papier. Ils peuvent répondre sur une ardoise ou classer les bandes de papier en fonction de la réponse : pour chaque phrase, l'élève doit comprendre celles qui rapportent un mensonge de Margot et celles qui rendent compte de la réalité. Margot adore inventer des histoires. VRAI

Une petite fille a disparu de l'école avec une corde à sauter. FAUX
Le papa et la maman de Margot ne croient pas un mot à ses histoires. VRAI

Un élève a été emmené d'urgence à l'hôpital parce qu'il avait cassé un radiateur. FAUX

Lola la cousine de Margot croit toujours les histoires de Margot. VRAI

2

S'assurer que les élèves ont bien compris le sens des phrases proposées : faire résumer l'histoire, demander la liste des personnages que l'on rencontre dans l'histoire et ce qu'ils font.

La maman de Lola est fâchée parce que : *Margot raconte des histoires à Lola*.

La mamie de Margot a demandé à *Lola de ne plus mentir*.

Les parents de Lola reçoivent une lettre de l'école.

Le directeur de l'école convoque les parents de Lola car *elle raconte des choses bizarres*.

page 41

Je joue avec les mots



Observer la langue française

1 2

Les adjectifs et leur genre : triste, secret, chanceux, curieux. C'est

ici l'occasion de voir ou revoir le rôle des adjectifs : ils qualifient, donnent des précisions sur les qualités d'une personne.

On peut aussi travailler sur l'accord en genre de l'adjectif en particularité ici les adjectifs en « eur », « euse ». Demander aux élèves de trouver d'autres exemples : malheureux, malheureuse, heureux, heureuse, rieur, rieuse... Repérer les lettres muettes en fin de mot.

3 Les expressions : ici les expressions, mots proverbes se rapportant au corps. Demander aux élèves de trouver d'autres exemples en s'aidant d'un dictionnaire et les classer dans un tableau. Par exemple :

Les expressions liées...	à la tête	à la langue	à la bouche	aux dents
	Perdre la tête Avoir la tête froide	Avoir avalé sa langue Avoir la langue bien pendue Avoir perdu sa langue	Le bouche à oreille L'eau à la bouche	Parler entre ses dents Avoir une dent contre quelqu'un Avoir les dents longues

page 42
J'écris 

Produire un court texte en utilisant une trame : écrire

Le travail proposé pour cette histoire est en deux parties, demander aux élèves d'imaginer la suite avant de lire la deuxième partie : que vont faire les parents de Margot en arrivant chez eux ?

Aider les élèves par un travail oral. Faire énoncer différentes possibilités : ils vont gronder leur fille, la punir, lui donner une leçon, Margot va changer...

Le guide de relecture permet un travail sur :

– la phrase : la majuscule, le point, faire la différence entre ligne et phrase, entraîner les élèves à compter les lignes puis les phrases d'une page de l'histoire. (Pour des élèves en début d'année ou en difficulté procéder par une dictée à l'adulte avec le souci de structurer des phrases.)

– la cohérence par rapport à l'histoire de départ : le respect du nom des personnages par exemple.

page 43
Je prends la parole 

Donner son avis

1 Demander aux élèves d'inventer des vérités liées à des situations de classe (à l'école, nous allons en récréation...), puis de trouver des gros mensonges (à l'école, une souris verte fait des dictées...). Procéder de la même façon dans d'autres situations proches des élèves : au supermarché, en vacances, à la maison...

2 Compléter l'activité concernant les adjectifs en s'intéressant aux contraires. Organiser un jeu oral reposant sur la rapidité et la fluidité verbale : on passe si l'on ne sait pas. Commencer par des adjectifs simples et bien connus des élèves pour aborder la notion de contraire : grand/petit ; large/étroit ; gros/maigre ; ouvert/fermé ; clair/foncé...

menteuse/sincère ; adroite/maladroite ; triste/gai ; calme/énervé ; simple/compliqué ; ennuyeux/intéressant ; sympathique/antipathique ; peureux/courageux ; fragile/costaud ; silencieuse/bruyante.

pages 44-45
DOCS EN STOCK



Établir des liens avec des textes scientifiques, historiques...

1 2 3

Ce texte est extrait d'un recueil de morale. Il semble écrit à la main avec une plume, c'est l'occasion de parler de l'école d'hier et d'apporter d'autres documents écrits ou photos de l'école au siècle dernier. Mettre en relation cet extrait avec le début de l'histoire.

page 46
DES TEXTES EN RÉSEAUX



Établir des liens avec d'autres textes : réinvestir

Lecture d'une fable d'Ésope à mettre en parallèle avec l'album de Tony Ross, *Le garçon qui criait : « au loup ! »*, d'une part, ainsi qu'avec d'autres fables accessibles aux élèves de cycle 2 (de Jean de La Fontaine ou d'Ésope). La question 3 donne l'occasion d'aborder « la morale », caractéristique des fables.

page 47
ÉVALUER 

Jeu de lecture : préparer cet exercice collectivement avec des bandes de papier que l'enseignant montre aux élèves, les élèves donnent leur réponse sur leur ardoise.

1. Le personnage principal de l'histoire est une petite fille qui s'appelle Lola. **FAUX**
2. Margot a disparu d l'école. **FAUX**
3. Lola a été emmenée d'urgence à l'hôpital. **FAUX**
4. Margot travaille dans une pharmacie. **FAUX**
5. Lola est la cousine de Margot. **VRAI**
6. Margot promet à sa mamie de ne plus raconter de mensonges. **VRAI**
7. La mère de Lola a écrit aux parents de Margot. **FAUX**
8. Le directeur de l'école a convoqué les parents de Margot. **VRAI**
9. Margot habite dans un hôtel avec ses parents. **FAUX**
10. Les parents de Margot sont contents que Margot raconte des histoires. **FAUX**

Partie 2
pp. 94-113

page 48
Je découvre l'histoire 

Travail sur la couverture : anticiper

Remplir un tableau à double entrée avec des informations prélevées sur les couvertures des albums croisés dans la première partie du travail sur cette histoire.

Localiser le titre, le nom de l'auteur, et celui de la maison d'édition. Préciser le rôle de la maison d'édition dans la fabrication du livre. Les élèves peuvent s'entraîner à trouver ces informations en entourant les différents éléments au préalable.

Faire identifier le thème commun de ces albums.

page 49
Je lis et je dis 

Des extraits à dire : lire à haute voix

1 2 3

Repérer les différents personnages qui parlent dans cet extrait : il s'agit d'un dialogue entre la maman de Margot et le médecin. Faire trouver le passage dans l'histoire et rappeler pourquoi Margot va

consulter un docteur. Citer les indices typographiques caractéristiques d'un dialogue : tirets, guillemets, retour à la ligne. Expliquer pourquoi la maman de Margot pense que le médecin plaisante.

4 5

Faire lire les dialogues à l'oral : la maman est moqueuse et le médecin sérieux. Faire varier l'intonation en proposant la maman en colère, le médecin moqueur, la maman inquiète et le médecin en colère...

page 50
Je comprends



Comprendre l'histoire lue : ordonner, reformuler, répondre à des questions

1 Rechercher quel est le résumé exact de l'histoire : faire lire les différentes propositions et demander ce qui correspond ou ne correspond pas à l'histoire lue. Justifier les réponses.

2 3

Faire chercher dans l'histoire la page qui contient les bonnes réponses : « Elle a mal partout, surtout aux jambes » et « Margot essaie de ne plus dire de mensonges ».

page 51
Je joue avec les mots



Observer la langue française : les mots indiquant des qualités et des défauts

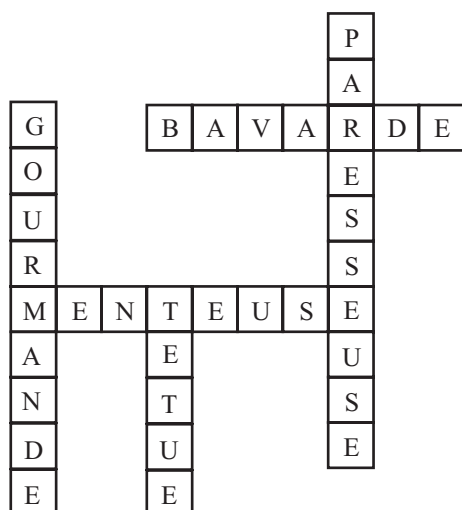
1 Commencer par un travail oral, en demandant aux élèves de trouver le mot qui convient pour qualifier une personne qui :

- parle beaucoup ;
- ne veut pas trop en faire ;
- aime beaucoup les sucreries ;
- a toujours peur...

Puis rechercher trois mots se terminant par « -euse » indiquant une qualité ou un défaut.

- « Ouh ! La paresseuse ! »
- « Ouh ! La peureuse ! »
- « Ouh ! La rêveuse ! »
- « Ouh ! La râleuse ! »
- « Ouh ! La tricheuse ! »

2



3

Ouh ! La *gourmande* !
C'est à vous dégoûter de faire le régime !
Ouh ! La *paresseuse* !

C'est à vous dégoûter de travailler autant !
Ouh ! La *peureuse* !
C'est à vous dégoûter de ne plus avoir peur !
Ouh ! La *bavarde* !
C'est à vous dégoûter de ne plus parler

page 52
J'écris



Produire un court texte en utilisant une trame : écrire

Préparer l'écriture à l'oral. Préciser le mot cauchemar, faire relire le passage du cauchemar et donner des exemples de mauvais rêves. Quand Margot se réveille, elle a mal aux jambes, où pourrait-elle avoir mal ? Donner des exemples à l'oral pour aider les élèves dans leur écriture écrire des listes de mots au tableau pour aider la rédaction.

Le guide de relecture permet, comme dans la première partie, de sensibiliser les élèves sur :

- la phrase : la majuscule, le point ;
- faire la différence entre ligne et phrase, entraîner les élèves à compter les lignes puis les phrases d'une page de l'histoire. (Pour des élèves en début d'année ou en difficulté procéder par une dictée à l'adulte avec le souci de structurer des phrases.)

page 53
Je prends la parole



Donner son avis

1 Faire retrouver l'extrait dans l'histoire. Le situer dans le déroulement de l'histoire, faire résumer oralement ce qui s'est passé avant : Margot avait vraiment très mal, mais on ne la croyait pas. Demander pourquoi.

2 Maintenant Margot ne racontera plus d'histoires. Demander pourquoi : elle souffrait vraiment et personne ne la croyait.

3 Il paraît normal que son entourage ait du mal à prendre ses paroles au sérieux. Les élèves doivent rédiger leur réponse, il ne suffit pas de répondre oui ou non.

4 Cette question est ouverte, chacun peut choisir la solution qui lui semble la plus logique : toutes les réponses sont acceptables, on peut demander d'expliquer pourquoi avoir choisi telle ou telle réponse.

page 54
DES TEXTES EN RÉSEAUX



Établir des liens avec d'autres textes : réinvestir

Voici trois vignettes extraites de l'album *Max raconte des bobards*. Donner le vocabulaire spécifique de la bande dessinée : vignettes, bulles. Situer les vignettes dans l'histoire, si l'on ne peut pas se procurer l'album de Max, le résumé en italique au-dessus des vignettes suffit pour faire le parallèle avec l'histoire de Margot. Demander ce que les deux histoires ont en commun : le personnage raconte des mensonges, jusqu'à ce que...

Bobards, mensonges, blagues, bourdes, boniments, canulars, craques, faux, salades... L'utilisation d'un dictionnaire adapté peut être introduite suivant le niveau des élèves et le moment de l'année. (« Trouver des synonymes de... » : donner plusieurs exemples avant pour que les élèves comprennent la notion « mot qui signifie la même chose » : *Manger : goûter, déjeuner, avaler, croquer...*)

Max ment pour épater son cousin, la réponse est à rechercher dans le résumé introductif.

Faire des hypothèses sur une suite possible à ce début d'histoire. La dessiner et la présenter à la classe.



Établir des liens avec des textes scientifiques, historiques...

Ce jeu est inspiré du jeu de cartes traditionnel : **le jeu du menteur**. Dans le jeu traditionnel, les joueurs disposent d'un jeu de 32 cartes classiques. Après distribution, chaque joueur doit cacher ses cartes. Le premier joueur pose une carte face cachée en indiquant sa couleur éventuelle : cœur, pique, carreau ou trèfle. Les autres joueurs posent une carte à leur tour en annonçant la couleur de départ. Quand un joueur pense que celui qui pose la carte ment en annonçant la couleur, il dit « menteur ». S'il a raison le menteur récupère toutes les cartes s'il a tort, c'est lui qui ramasse le paquet. Le gagnant est celui qui se débarrasse de toutes ses cartes. La règle de jeu reproduite est une adaptation pour les enfants de ce jeu. Le principe en est le même.

Nous devons lire une règle du jeu prise au dos de la boîte de jeu *Le « menteur »*. *Toute la famille peut jouer*, le mensonge consiste à donner le nom de la carte demandée alors que l'on pose une autre carte.

Demander aux élèves de trouver les caractéristiques d'une règle du jeu : liste du matériel, but du jeu, déroulement du jeu. Trouver d'autres règles de jeu à lire.

Observation réfléchie de la langue

Prolonger le travail sur les expressions liées au corps et les mots qui expriment des qualités et des défauts. Faire le portrait d'un personnage à partir de ces mots.

Élargir le réseau autour du thème du mensonge en complétant le travail de comparaison **des histoires lues**.

Technologie

Inventer un jeu du menteur en remplaçant les cartes traditionnelles par des cartes créées par les élèves. Remplacer les quatre couleurs de cartes par quatre « autres choses » (noms de choses, noms d'animaux, nom de personnages, nom de fleurs...). Puis écrire une règle de jeu.

pages 56-57

ÉVALUER



Mettre en réseaux des histoires

Compléter un tableau comparatif de plusieurs histoires de menteurs.

D'autres histoires peuvent être racontées, il est préférable que les élèves connaissent toutes les histoires proposées et pas seulement les extraits sélectionnés.

Titres des histoires évoquées	Héros ou héroïnes	Les mensonges racontés (un exemple)	Ce qu'il arrive au personnage
<i>Ouh ! La menteuse !</i>	Margot	Inventer des histoires pour épater son entourage.	Elle est vraiment malade et on ne la croit pas.
<i>Pinocchio</i>	Pinocchio	Pinocchio désobéit et lorsqu'il ment sur sa désobéissance, son nez s'allonge.	Son nez s'allonge chaque fois qu'il ment.
<i>Max raconte des bobards</i>	Max	Raconter des bobards pour épater son cousin.	Quelqu'un est en danger, Max s'en aperçoit donne l'alerte mais personne ne le croit.
<i>Le garçon qui criait au loup</i>	Louis	Crier « au loup pour s'amuser ».	Le loup attaque vraiment et on ne le croit pas.

En fonction des histoires proposées un second tableau peut être complété pour élargir le travail en réseau autour du mensonge.