

Gare à la maîtresse

Une histoire de Blandine Aubin, illustrée par Philippe Diemunsch

Collection **MILAN POCHE BENJAMIN**



9782745929686
24 pages

Fiche rédigée par Christine Hanse, maître-formatrice et enseignante, avec la collaboration de Michel Grandaty.

La collection « Milan poche Benjamin » est conçue pour découvrir le plaisir de lire. Elle s'adresse aux lecteurs débutants et à leur imaginaire. Cette fiche pédagogique « ressources » propose des idées pour exploiter la lecture en classe tout en vous laissant la liberté d'organiser vous-même le déroulement des séances selon le niveau des élèves. La fiche est divisée en trois parties : une partie pour la compréhension du récit ; une deuxième partie qui propose un prolongement par la production d'écrits, le vocabulaire et une mise en réseau. Des supports illustrés vous aideront à préparer les séances. Enfin, un scénario pédagogique est proposé en fin de fiche. Il prend la forme d'un déroulé de séances avec, pour chacune d'elles, les objectifs et les compétences en jeu.

PREMIÈRE PARTIE : Compréhension du récit

I) Les personnages

Le personnage principal : le loup qui comme à son habitude prépare un mauvais coup.

Les enfants, personnages principaux de quelques contes : le Petit Chaperon rouge, le Petit Poucet, Hänsel et Gretel.

La maîtresse : écartée de l'histoire dans un premier temps, elle reviendra en force pour délivrer les enfants.

Des propositions pour l'identification des personnages :

- Repérer et utiliser les informations dans le texte et les illustrations des pages 2, 3 et 4 pour écrire le nom des personnages principaux (cf. support 1).
- Retrouver et écrire le nom de tous les personnages illustrés en page 12 en proposant une banque de mots (cf. support 2).
- Relier le nom du personnage à son image en utilisant le texte (cf. support 3).
- Relever dans le texte et les illustrations les éléments qui permettent de caractériser les personnages des contes présents dans l'histoire.
Exemples : la baguette magique, la flûte, le manteau...
- Dessiner les objets associés aux personnages des contes.

Des propositions pour travailler sur les relations entre les personnages :

Les enfants des contes sont ravis de se retrouver pour le jour de la rentrée. Mais le loup guette et se lèche déjà les babines à l'idée de faire un bon déjeuner. Il va donc neutraliser la maîtresse pour prendre sa place. Incapable de lire et trop gourmand, son imposture sera vite démasquée par les enfants. La maîtresse arrivera à temps pour les délivrer et punir le loup comme il se doit !

- Utiliser le texte pour retrouver le nom du personnage qui correspond au pronom. Extraire quelques phrases du texte, entourer le/les pronoms de la phrase, écrire le nom du personnage qui lui correspond.

Exemples : « On **les** entend rire dans toute la forêt. », « **Je** vais être en retard à l'école ! », « **Il** file à



travers les bois. », « Comme **vous** avez de grandes dents ! »

- Associer le nom du personnage à son discours en complétant par une croix les cases d'un tableau à double entrée.
- Cocher les phrases qui correspondent au sens de l'histoire.

Exemple : la maîtresse va être en retard à l'école...

- parce qu'elle a oublié de se réveiller.
- parce que le loup lui a joué un mauvais tour.
- parce qu'elle s'est trompée de chemin dans la forêt.

II) L'avancée de l'histoire

Le récit se déroule en cinq phases :

- 1. La situation initiale** : c'est le jour de la rentrée, le cartable sur le dos, les enfants des contes sont dans la forêt sur le chemin de l'école.
- 2. L'élément de rupture qui met en évidence le problème à résoudre** : le méchant loup guette, il a très faim et veut capturer les enfants pour les manger.
- 3. Le développement dynamique du récit avec ses péripéties** : le loup se débarrasse de la maîtresse, se déguise, et prend sa place à l'école. Les enfants le reconnaissent très vite, et utilisent des parades pour se défendre.
- 4. L'élément rééquilibrant, qui permet de résoudre le problème** : la maîtresse arrive pour délivrer les enfants et punir le loup.
- 5. La situation finale** : pendant la récréation, les enfants se moquent de la situation du loup.

- Associer le nom du personnage à son action en complétant par une croix les cases d'un tableau à double entrée.

Exemple :

	Le loup	La maîtresse	Le Petit Chaperon rouge	Le Petit Poucet	...
Il lance des petits cailloux sur le loup.					
Elle arrive à toute vitesse à l'école.					
Il utilise les vêtements de la maîtresse pour se transformer.					
...					

- Repérer l'ordre logique et chronologique du récit.

Mettre dans l'ordre chronologique des images séquentielles (cf. support 4).

Numéroter dans l'ordre des phrases issues du texte ou des phrases reformulées.

- Formuler des hypothèses sur la suite.

Après la lecture découverte de la page 11, demander aux élèves : pourquoi le loup met-il les vêtements de la maîtresse ? À quelle autre histoire cela vous fait-il penser ? Pourquoi le loup sort-il son grand livre de cuisine ?

Après la lecture découverte des textes pages 20 et 21, demander aux élèves : pourquoi le loup dit-il, à propos du Petit Chaperon rouge : « J'attends ce moment depuis si longtemps... » ? Que va faire la maîtresse ?

DEUXIÈME PARTIE : Pour aller plus loin...

I) Insérer ce texte dans un « réseau »

Percevoir l'intertexte : À quel ensemble de contes ce texte est-il relié, explicitement ou non ?

Faire des lectures issues des contes du patrimoine : *Le Joueur de flûte, Le Petit Chaperon rouge, Le Petit Poucet, Hänsel et Gretel, Peau-d'Âne*. Engager des échanges oraux pour faire établir des liens entre les personnages et les « méchants » dans les contes et ceux dans le récit de *Gare à la maîtresse*.

Exemples : le loup emprunte des raccourcis pour aller à l'école, il se déguise et prend la place de la maîtresse, le dialogue entre le Petit Chaperon rouge et le loup.

II) Des pistes pour la production d'écrits courts

- Répondre à des questions écrites sur la compréhension du texte.

Exemples : Quel jour se déroule l'action ? En combien de temps le loup arrive-t-il à l'école ? Comment se déplace la maîtresse ?

- Imaginer et écrire une autre attaque du loup par un personnage de conte (le Petit Poucet, le joueur de flûte...).

Il faudra tenir compte de la structure ainsi que des éléments constitutifs des deux premiers paragraphes. On peut proposer de les reconstituer en remettant en ordre un puzzle de phrases.

Exemple : « **CRRRRR ! CRRRRR !**

Une bande de petits rats se précipite

Sur sa main et son livre de recettes.

Le loup explose de rage :

– **Joueur de flûte ! Je vais casser ta flûte !** »

- Imaginer et écrire ce que pourrait dire le loup dans l'illustration de la page 4 (cf. support 5).

III) Des pistes pour travailler le vocabulaire

- Proposer plusieurs définitions de l'expression imagée « une blague de mauvais goût », et choisir celle qui correspond au sens dans le texte. Trouver d'autres expressions imagées autour du mot « goût ».

Exemples : il n'a plus goût à rien, être au goût du jour, le goût du risque...

- Rechercher à l'oral et en collectif des mots qui expriment une émotion : ici, la colère (comme celle du loup lorsqu'il reçoit les objets lancés par les élèves). Lister des expressions avec d'autres mots hors contexte (en lien avec la production d'écrit).

Exemples : se mettre en colère, s'emporter, s'énerver, bouillir de colère, enrager, se fâcher, être furieux...

- Proposer une phrase du récit en remplaçant un mot par son synonyme. Retrouver dans le texte le mot ou l'expression qui lui correspond et l'écrire.

Exemple : « En un rien de temps, le loup est **transformé** ! » (métamorphosé)

TROISIÈME PARTIE : Scénario pédagogique

Pour chacune de ces séances, le dévoilement du texte est progressif selon les pages indiquées. La lecture découverte du texte peut être individuelle ou collective (les élèves lisent tour à tour une partie du texte. Dans tous les cas, ce temps d'appropriation du texte sera suivi d'une relecture de l'enseignant(e) et d'échanges oraux sur l'avancée et la compréhension du récit ainsi que sur les mots difficiles. Une séance dure environ 45 à 50 minutes et peut alterner des phases collectives et individuelles (mise en commun, validation, correction).

Séance 1

Objectifs : Découvrir l'univers et les personnages du récit. Identifier les personnages et repérer l'enjeu (pages 2 à 7).

Compétences : prendre part à des échanges verbaux (dire de qui ou de quoi parle le texte lu) ; lire silencieusement un texte et manifester sa compréhension dans des réponses à des questions orales et écrites ; identifier les personnages en utilisant le texte et les illustrations ; comprendre le sens des mots en contexte.

Séance 2

Objectifs : Comprendre le sens des textes lus ; établir des liens entre les personnages du récit et ceux des contes traditionnels (pages 8 à 12).

Compétences : décrire des illustrations ; distinguer les personnages du récit en s'appuyant sur les illustrations, le texte et les lectures offertes ; comprendre le sens des mots en contexte.

Séance 3

Objectifs : Comprendre le sens des textes lus (pages 13 à 15), établir des liens entre les personnages du récit et ceux des contes traditionnels.

Compétences : identifier les personnages et les événements (en faisant des liens entre l'onomatopée, l'objet lancé et le personnage), les comparer avec ceux des contes traditionnels.

Séance 4

Objectifs : Repérer le fonctionnement du texte et constituer des outils pour produire un écrit court (pages 14 et 15).

Compétences : reconstituer le puzzle de deux textes puis les comparer. Proposer d'autres noms de personnages de contes repérés dans les illustrations et associer un ou plusieurs objets qui les caractérisent ; rechercher différentes onomatopées en lien avec l'objet du personnage.

Séance 5

Objectifs : Comprendre le fonctionnement d'un tableau pour planifier son texte.

Compétences : tenir compte des éléments découverts sur le fonctionnement des deux textes pour planifier son texte ; utiliser les textes référents et les outils pour planifier son texte ; corriger en tenant compte des remarques et des outils disponibles.

Séance 6

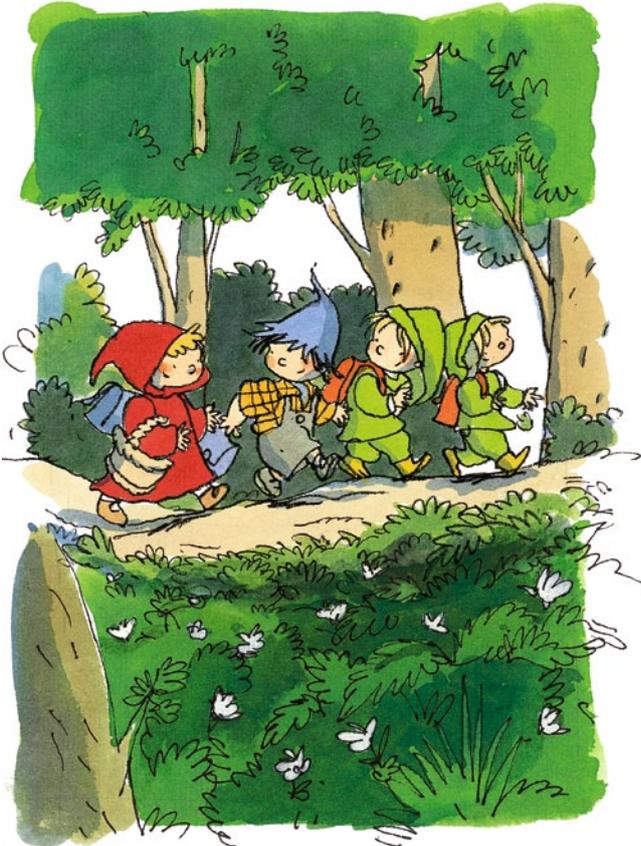
Objectifs : Concevoir et écrire de manière autonome un texte court.

Compétences : écrire son texte en utilisant les référents et sa planification ; corriger son texte en utilisant ses outils.

Séance 7

Objectifs : Découvrir et comprendre la fin du récit et le dénouement de l'histoire.

Compétences : décrire des illustrations ; lire silencieusement un texte et manifester sa compréhension dans des réponses à des questions orales et écrites.



Gare à la maîtresse



Hänsel et Gretel

Le Petit Poucet

Le Chaperon rouge

Peau-d'Âne

Le joueur de flûte

Une fée

Le loup

•

•



Le Petit Poucet

•

•



La maîtresse

•

•



Le Chaperon rouge

•

•



Hänsel et Gretel

•

•



Gare à la maîtresse



Gare à la maîtresse

A large speech bubble containing seven horizontal dotted lines for writing.

