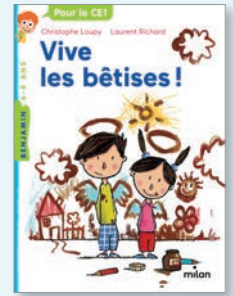




Fiche pédagogique ressources

Vive les bêtises !

Une histoire de Christophe Loupy, illustrée par Laurent Richard

Collection **BENJAMIN**9782745925039
32 pages

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

La collection « Milan 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 et un travail sur le vocabulaire. 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

1) Les personnages

Les personnages principaux : Luc et Julie sont frère et sœur, ils s'entendent à merveille pour jouer à « Vive les bêtises » pendant que leur maman est sortie faire les courses.

La maman : elle est sortie faire les courses en laissant ses enfants à la maison.

Des propositions pour l'identification des personnages du récit :

- Repérer et prélever les informations dans le texte et les illustrations de la page 3 pour écrire le nom et le surnom de chaque personnage sous l'illustration qui lui correspond (cf. support 1).
- Repérer et prélever dans le récit les différentes désignations de chaque enfant puis celles qui désignent les deux enfants.

Exemples :

Pour Luc : Luc, Lulu, lui, il.

Pour Julie : Julie, Lili, elle.

Pour les deux personnages : les deux polissons, ils, les deux ouistitis, les deux artistes en herbe, les deux casse-cou, mes petits anges.

Des propositions pour travailler sur les relations entre les personnages :

Lili et Lulu profitent de l'absence de **leur** maman pour faire toutes les bêtises qui leur passent par la tête. Ils se lancent des défis, rien ne les arrête ! Et pourtant, lorsque leur maman est de retour, tout est en ordre dans la maison.

- 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** va jouer à «Vive les bêtises!» », « Pousse-toi ! **Tu** prends toute la place ! », « Cette fois c'est **moi** qui ai gagné ! », « **Ils** grimpent au premier étage », « ça, c'est notre radeau, viens, monte avec **moi** ! »...



- Associer les différentes actions de chaque personnage (Julie et Luc) à son nom (Qui fait quoi?). Utiliser des phrases du texte ou des phrases reformulées, les faire colorier de deux couleurs différentes ou les relier au nom du personnage.

Exemples : « Qui propose d’aller dans la cuisine sans mettre un pied par terre ? », « Qui glisse sur le rideau et le déchire ? », « Qui gagne en touchant le plafond en premier ? », « Qui fouille dans le placard pour en sortir un pot de chocolat ? », « Qui propose de dessiner sur les murs de la cuisine ? », « Qui glisse sur l’eau et dévale les escaliers ? ».

II) L’avancée de l’histoire

- 1. La situation initiale :** Lili et Lulu sont seuls à la maison, leur maman vient de partir faire des courses.
- 2. L’élément de rupture qui met en évidence le problème à résoudre :** les deux enfants décident de jouer à un jeu.
- 3. Le développement dynamique du récit avec ses péripéties :** dans leur jeu, Lili et Lulu se lancent des défis et détruisent tout sur leur passage.
- 4. L’élément rééquilibrant, qui permet de résoudre le problème :** les enfants entendent leur maman rentrer, ils arrêtent leur partie de jeu vidéo.
- 5. La situation finale :** la maman rentre dans la maison, finalement Lili et Lulu n’ont pas bougé du canapé.

• Formuler des hypothèses sur la suite :

Après la lecture découverte du texte jusqu’à la page 9 (la dernière phrase n’est pas lue), demander aux élèves : Que va proposer Lili à son frère ?

Après la lecture découverte du texte jusqu’à la page 14 (les deux derniers paragraphes ne sont pas lus), demander aux élèves : Quelle nouvelle bêtise vont-ils faire ?

Après la lecture découverte du texte jusqu’à la page 20, demander aux élèves : Comment va réagir la maman ?

Après la lecture découverte du texte jusqu’à la page 21 (la dernière phrase n’est pas lue), demander aux élèves : Pourquoi les enfants n’ont pas l’air effrayés ? Proposer des réponses possibles, choisir celle qui pourrait correspondre à la suite de l’histoire.

Exemples :

1. Parce qu’ils se sont endormis, ce n’était qu’un rêve.
2. Parce qu’ils ont réussi à tout remettre en ordre avant l’arrivée de leur maman.
3. Parce qu’ils ont joué à un jeu vidéo : les bêtises n’étaient pas réelles.
4. Parce que leur maman est très gentille, elle ne dira rien.

• Repérer l’ordre chronologique de la succession des actions des personnages. Proposer des phrases du texte, les numéroter ou les classer dans l’ordre.

Exemples : « Ils dessinent sur les murs de la cuisine », « Ils grimpent aux rideaux et les déchirent », « Ils montent au premier étage », « Ils grimpent sur la télévision », « Lulu ouvre le robinet de la baignoire, l’eau déborde », « La télévision bascule, tombe et explose », « Ils arrivent dans la cuisine », « Ils glissent sur l’eau et dévalent les escaliers »...



DEUXIÈME PARTIE : Pour aller plus loin...

I) Des pistes pour la production d'écrits courts

- **Écrire le dialogue entre les deux enfants lorsqu'ils entendent la voiture de leur maman (cf. support 2).** Les élèves ont accès au texte référent.
- **Compléter un texte lacunaire à l'aide des informations données par les images (cf. support 3).** Les élèves n'ont pas encore lu le texte mais utilisent les informations données par les illustrations des pages 10, 11, 12 et 13. Il n'est pas important que les mots soient exactement ceux du texte, mais il faut qu'ils aient le même sens.

Lulu fouille dans le et sort un

Les deux en herbe

trempent un dans le

et se mettent à sur le

Ils dessinent :

- **Imaginer une nouvelle bêtise.**

Exemple : Lili et Lulu arrivent devant la chambre de leurs parents et...

II) Des pistes pour travailler le vocabulaire

- **Relever dans le texte et les illustrations la liste de tout ce qui a été abîmé dans la maison par les deux enfants.**
- **Engager le débat sur le sens des mots ou des expressions : « les commissions », « Lili programme la bêtise suivante », « passer au niveau supérieur », « un radeau », « un guéridon ».** Justifier en s'appuyant sur le contexte. Proposer des expressions synonymes et les appairer à celles du texte.

Exemples : faire les commissions/faire les courses, programmer une bêtise/prévoir une bêtise, le niveau supérieur/le premier étage/ l'étape suivante, un guéridon/une petite table.

- **Repérer ou relever les expressions imagées, les expliciter en s'appuyant sur le contexte : « les deux ouistitis », « les deux polissons », « les deux artistes en herbe », « sages comme des images ».** Proposer des expressions synonymes.

Exemple : les deux ouistitis/les deux enfants qui se comportent comme des singes.

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 et repérer l'enjeu (pages 2 à 5).

Compétences : identifier les personnages principaux ; trouver dans le texte ou les illustrations la réponse à des questions concernant le texte lu.



Séance 2

Objectifs : Comprendre le sens du texte lu ; distinguer les personnages de l'histoire ; émettre des hypothèses sur la suite de l'histoire (pages 6 à 9 jusqu'à « Elle regarde le mur blanc de la cuisine et propose... »).

Compétences : prendre part à des échanges verbaux, questionner, donner son point de vue ; lire silencieusement un texte et manifester sa compréhension dans des réponses à des questions orales et écrites.

Séance 3

Objectifs : Comprendre le sens du texte lu ; établir la correspondance entre les illustrations et le texte (pages 11 à 13).

Compétences : prendre part à des échanges verbaux, questionner, donner son point de vue ; concevoir et écrire de manière autonome un texte court (compléter un texte lacunaire) ; comparer sa production avec celle de l'auteur ; comprendre le sens des mots en contexte ; trouver des synonymes pour reformuler des expressions.

Séance 4

Objectifs : Comprendre le sens du texte lu ; émettre des hypothèses sur la suite de l'histoire (pages 14 à 17).

Compétences : prendre part à des échanges verbaux, questionner, donner son point de vue ; lire silencieusement un texte et manifester sa compréhension dans des réponses à des questions orales et écrites ; comprendre le sens des mots en contexte ; trouver des synonymes pour reformuler des expressions.

Séance 5

Objectif : Écrire un texte court pour l'insérer dans l'histoire : une nouvelle bêtise.

Compétences : utiliser les propositions de la classe et le texte référent pour concevoir et écrire de manière autonome un texte court.

Séance 6

Objectifs : Comprendre le sens du texte lu ; écrire le dialogue entre les deux personnages : Lili et Lulu (page 18).

Compétences : utiliser les propositions de la classe et le texte référent pour concevoir et écrire de manière autonome un texte court.

Séance 7

Objectifs : Comprendre le sens du texte lu ; distinguer les actions des personnages (pages 4 à 21).

Compétences : manifester sa compréhension dans des réponses à des questions orales et écrites ; utiliser le texte référent pour différencier les personnages et leurs actions.

Séance 8

Objectifs : Découvrir et comprendre la fin du récit et le dénouement de l'histoire (pages 19 à 23).

Compétences : lire silencieusement un texte et manifester sa compréhension dans des réponses à des questions orales et écrites ; prendre part à des échanges verbaux, questionner, donner son point de vue ; identifier et ordonner les événements et les circonstances temporelles d'un texte lu.



Vive les bêtises



.....
.....



.....
.....



Vive les bêtises





Vive les bêtises

En t'aidant des illustrations, complète le texte.

