



PISTES D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

# LA DICTÉE DES ZOMBIES

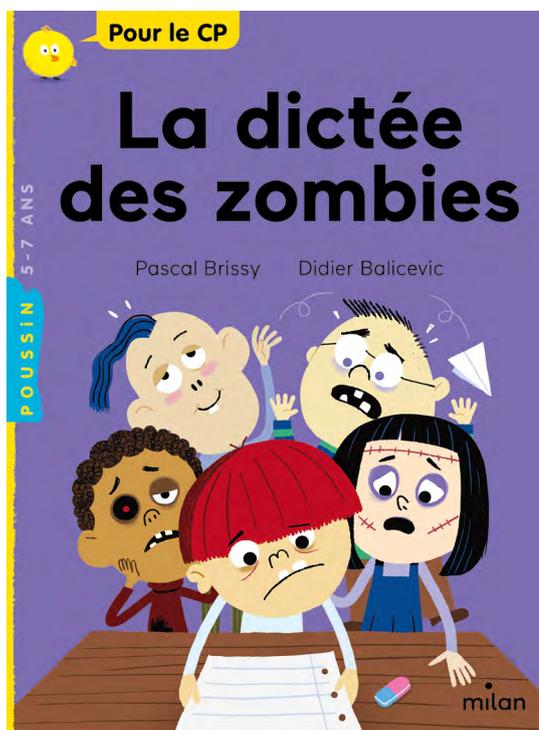
Pascal Brissy • Didier Balicevic

Un document réalisé par  
**Cécile Wolf, enseignante et formatrice**

## INTÉRÊT DU ROMAN

→ Des jeux pour **entrer dans l'histoire** et **réviser des notions essentielles pour l'apprentissage de la lecture au CP** (connaissance des lettres, phonologie...).

→ Un roman propice aux échanges langagiers autour de **l'importance de la compréhension en lecture et en dictée**. De plus, il permet d'expliquer aux élèves ce qu'est **la création d'une image mentale**, concept souvent complexe pour les élèves de CP mais nécessaire dans de nombreux domaines (lecture-compréhension, résolution de problèmes...).



## SOMMAIRE

- P.2 Langage oral
- P.3 Lexique
- P.3 Production d'écrits
- P.4 Questionner le monde
- P.4 EMC
- P.5 Prolongement en enseignement artistique
- P.5 Pour aller plus loin
- P.6 Visuels Utiles
- P.23 Suppléments

## LANGAGE ORAL

### Comprendre un texte et contrôler sa compréhension

#### FORMULER DES HYPOTHÈSES SUR L'HISTOIRE À PARTIR DE LA COUVERTURE

- 1 À partir des illustrations (avant de lire le titre) :

De quoi pourrait parler l'histoire ?

Où se déroule-t-elle ?

À ton avis, que ressentent les personnages ?

- 2 À partir du titre : **La Dictée des zombies.**

À ton avis, de quoi va parler la dictée ?

Où va se passer l'histoire ?

- 3 À partir du thème : **la dictée et l'importance de la compréhension.**

**MATÉRIEL** : Affiche A3 ou A4 de la couverture (papier ou vidéoprojetée - disponible en p.6 du pdf).

- 4 À partir du petit texte « **Quelle histoire !** », page 6.

#### TRAVAILLER SUR LES PERSONNAGES

- **Monsieur Franky** : faire le lien entre monsieur Franky et le personnage de Frankenstein.  
Faire le lien avec l'enseignant(e) de la classe.
- **Les élèves** : faire le lien entre les zombies et les élèves de la classe.

**MATÉRIEL** : Affiches A4 ou A3 des personnages (disponibles en p.8 du pdf).

#### TRAVAILLER EN PHONOLOGIE SUR LES MOTS PROCHES (MOTS MATÉRIELS)

Prendre l'exemple de **grotte/crotte**, page 13.  
Demander aux élèves s'ils connaissent d'autres mots qui se ressemblent.  
L'enseignant(e) peut proposer des mots de départ tirés du livre

(exemples : ouvre/couvre ; portes/ports ; heure/beurre...).

**MATÉRIEL** : Les images du livre en format A4 (disponibles en p.9-10 du pdf).

## LEXIQUE

### EXPLIQUER LES MOTS DIFFICILES

*les doigts dans le nez, fanfaronner, recyclé, jeter un œil.*

**MATÉRIEL** : illustrations page 11 pour « *les doigts dans le nez* », pages 14-15 pour « *jeter un œil* », « *fanfaronner* » et « *recycler* » (disponibles en p11-12 du pdf).

### TRAVAILLER SUR LE LEXIQUE AUTOUR DES ZOMBIES

exemples de mots : *créature, monstre, cicatrice, imaginaire...*

### TRAVAILLER SUR LE LEXIQUE AUTOUR DES EXPRESSIONS

Partir de **jeter un œil** et **les doigts dans le nez** : demander aux élèves s'ils connaissent d'autres expressions de ce type.

Il pourra alors être créé un répertoire des expressions pour la classe avec deux illustrations à chaque fois : l'une en prenant au mot la phrase (exemple : *jeter un œil*, page 14), et l'autre sur le sens de l'expression.

### TRAVAILLER SUR LES HOMONYMES

**cerveau lent/cerf-volant** (s'appuyer sur l'image de la page 12, disponible en page 13 du pdf).

Demander aux élèves s'ils connaissent d'autres expressions de ce type.

Il pourra alors être créé un répertoire des homonymes (livre ou affichage) pour la classe avec deux illustrations à chaque fois (une pour chaque mot).

### → EXERCICES POUR LES DIFFÉRENTS THÈMES

- 1 Demander aux élèves d'expliquer verbalement un mot.
- 2 Leur demander de dessiner ce que ça veut dire.

## PRODUCTION D'ÉCRITS

### DÉBUT DE CP : ENCODER DES MOTS DE L'HISTOIRE

avec uniquement des **sons simples**

(exemples : dictée, nuit, grotte, crotte...)

puis au cours de l'année avec des **sons complexes**

(exemples : zombies, œil...).

### MILIEU DE CP : ÉCRIRE SEUL OU À PLUSIEURS LA DÉFINITION D'UN MOT DE L'HISTOIRE.

**MATÉRIEL** : la fiche A4 en p.14 du pdf.

### DÉBUT DE CP, CONNAISSANCE DES LETTRES ET ENCODAGE

**MATÉRIEL** : les exercices des pages 2 et 4 du livre, disponibles en p15-16 de pdf.

## QUESTIONNER LE MONDE

### SE SITUER DANS LE TEMPS

Travailler sur le jour et la nuit à partir de l'illustration des pages 8-9 du livre.

Demander si les élèves viennent, eux aussi, à l'école la nuit.

Leur demander quels éléments de l'illustration rappellent la nuit.

Leur demander de dessiner leur arrivée à l'école le jour et d'identifier les éléments rappelant le jour.

**MATÉRIEL** : fiche disponible p.17 du pdf

## EMC

### IDENTIFIER ET PARTAGER DES ÉMOTIONS ET DES SENTIMENTS

Montrer les unes après les autres les images des élèves pages 11, 17, 18 et 20 du livre, disponibles en p.11,18,19-20 du pdf.

À chaque fois, demander ce que peuvent ressentir les zombies et à quoi les élèves le remarquent.

Analyser avec eux les illustrations, et notamment les expressions du visage.

Leur demander si, à certains moments dans la classe, ils ont ressenti cette émotion (stress, joie...).

### PRENDRE PART À UN DÉBAT AUTOUR DU STATUT DE L'ERREUR DANS LA CLASSE

Idéalement, à faire en une seule séance.

« Pourquoi Billy triche-t-il ? »

(Projeter la double page 14-15 du livre, disponible en p.12 du pdf)

Faire émerger des réponses telles que : Il a peur de se tromper, Il ne sait pas, Il n'est pas sûr...

« Dans la classe, est-ce qu'on a le droit de se tromper ? »

L'idée, lors de ce débat, est de désacraliser le statut de l'erreur dans la classe, de faire comprendre aux élèves que l'erreur est partie prenante de l'apprentissage et qu'elle permet, à l'élève comme à l'enseignant, de trouver les remédiations nécessaires pour que l'élève y arrive seul.

**Institutionnaliser** : lors du débat, écrire sur une grande affiche les réponses pour lesquelles l'ensemble de la classe est d'accord. Ce débat ayant tout intérêt à être mené en début de CP, il est tout à fait possible, à l'issue de la séance, de demander aux élèves de dessiner les propositions qui sont ressorties pendant le débat et de s'en servir comme affichage de référence.

L'affiche peut s'appuyer sur une illustration d'un personnage de l'histoire : par exemple sur la double page 14-15.

## PROLONGEMENT EN ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE

### EN ARTS PLASTIQUES

**S'imaginer en zombie** : projeter les images des personnages au tableau, puis demander aux élèves de réaliser leur portrait façon zombie.

**MATÉRIEL** : la fiche A4 disponible en p.21 du pdf.

### EN ÉDUCATION MUSICALE

Apprentissage de la comptine.

Proposer une mise en page pour le cahier de poésie (texte + illustration).

**MATÉRIEL** : fiche A4 ou A5 avec le texte de la comptine page 22 du livre disponible en p.22 du pdf.

## POUR ALLER PLUS LOIN

**Mise en réseau avec d'autres ouvrages des éditions Milan :**

- Sur les monstres : *Sorcière, sors d'ici!* (collection « J'écris, je lis »); *Des monstres dans la maison* (« J'écris, je lis »); *Les Monstres* (« Mes docs à coller »).
- Sur la dictée : *Lire et Écrire* (« Mes p'tites questions »).
- Sur le jour et la nuit : *La Nuit* (« Mes p'tites questions »); *La Lune* (« Mes p'tits docs »); *La Nuit* (« Mes docs animés »).



Pour le CP

# La dictée des zombies

Pascal Brissy

Didier Balicevic

POUSSIN 5-7 ANS

POUSSIN



milan



Allez, un peu de gym  
pour ta bouche!

**za ze zi zo zu**



**Quelle histoire!**

C'est la



Les petits zombies vont à l'



Le



dit que

c'est l'heure de la dictée.

Pas facile!

**Oh là là! Que va-t-il se passer?**



6

## Les personnages



**monsieur Franky**



**Elvis**



**Pélagie**



**Billy**



**Albert**

La dictée se poursuit...  
- Le cerf-volant tombe dans une grotte où dorment des chauves-souris, dicte monsieur Franky.



Cette fois, c'est au tour de Billy d'**avoir un doute** :  
- Il tombe dans une grotte ou dans une crotte ?

Pendant ce temps, monsieur Franky poursuit :

- Alors, l'enfant entre. Dedans, il fait noir.

- L'enfant entre « deux dents », dans quoi? demande Albert, qui n'a pas suivi.



- Mais si! Fastoche!  
Les doigts dans  
le nez! fanfaronne  
Elvis.



Le maître, monsieur Franky,  
est prêt. Les élèves se penchent  
sur leurs feuilles recyclées.



**B**illy jette un œil sur la feuille de son voisin. Mais l'œil du zombie roule un peu trop loin... - Tricheur! reproche Albert en l'envoyant regarder ailleurs.



Prénom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_



la nuit



la nuit



la grotte



la grotte





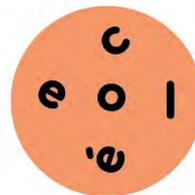
Maintenant, on se détend!  
Répète après moi.

**di da de do de du**

Observe les lettres dans les cercles et  
trouve à quel mot elles correspondent.



**dictée**



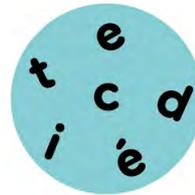
**crotte**



**école**



**maître**



4

Prénom : \_\_\_\_\_

---

L'école, la nuit :



Mon école, le jour :





Mais déjà la dictée est terminée.  
Monsieur Franky va bientôt  
ramasser les copies.

Les enfants trouvent que cette  
histoire est quand même bizarre...  
Ils se relisent en fronçant  
les sourcils.



Le pauvre est resté coincé. Eh oui!  
Au début de la dictée des zombies,  
il a mis les doigts dans son nez...  
et, ha, ha, ha! il n'a pas pu  
les retirer!



Prénom : \_\_\_\_\_

---



**monsieur Franky**



**Elvis**



**Pélagie**



**Billy**



**Albert**

Moi en zombie

## Comptine



À chanter sur l'air  
d'Un éléphant qui se balançait.

Un p'tit zombie qui se concentrait  
Sur tous les mots, les mots, les mots  
Les mots de sa dictée  
Il trouvait ceux-ci tellement pas faciles  
Qu'il d'manda l'aide d'un  
Deuxième petit zombie.

Deux p'tits zombies qui se concentraient  
Sur tous les mots, les mots, les mots  
Les mots de leur dictée  
Ils trouvaient ceux-ci tellement pas faciles  
Qu'ils d'mandèrent l'aide d'un  
Troisième petit zombie.



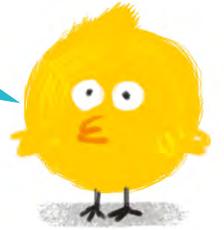
Bravo!



Félicitations!



Continue  
comme ça!



Super!



Bravo!



Félicitations!



Super!



