



# FICHE PÉDAGOGIQUE

## THÈME : LA PEUR

Folio Benjamin

### BIBLIOGRAPHIE DES HISTOIRES POUR SE FAIRE PEUR



### FOLIO BENJAMIN : UN TRÉSOR DE CLASSIQUES

*Folio Benjamin propose des trésors de premières lectures à partager. Des histoires racontées par les meilleurs auteurs et illustrateurs d'aujourd'hui, pour, faire rêver, rire, sourire, apprivoiser la vie quotidienne, susciter les confidences, ouvrir l'imaginaire...*



#### LA COLLECTION

★ La collection est identifiable grâce à son format cahier aux coins arrondis, ses couvertures souples toujours présentées selon la même maquette : bandes colorées sur le dos de la couverture avec reprise partielle de cette bande de couleurs sur la première de couverture, fond mat avec illustrations et titres brillants. Les cahiers sont cousus et le papier au toucher velouté apporte un plaisir tactile au jeune enfant qui tourne les pages. La couverture est marquée par une rainure bien nette qui permet une ouverture plus facile et maintient le livre à plat.

Chaque titre est refait à partir des dessins originaux, avec une nouvelle maquette.

Présence d'une vraie quatrième de couverture reprenant une illustration du livre et une présentation de l'histoire.

★ La collection est identifiable par son logo coloré.

**folio benjamin**

★ Le niveau de lecture apparaît désormais sur la couverture, pour un meilleur repérage.

Trois niveaux sont recommandés (déterminés avec des enseignants et conformes aux programmes scolaires) :



★ Format : 163 x 225 mm.

★ Prix unique : 5,50 €

#### UN THÈME : LA PEUR

Dans la collection Folio Benjamin, nous avons sélectionné des titres qui parlent de la peur. Avec des héros pleins d'entrain, de malice et d'ingéniosité dans leurs aventures quotidiennes – et extraordinaires – et des univers de couleurs et de mots d'une richesse infinie.

Des histoires pour se faire peur ou pour parler de ses peurs : avec humour, tendresse et poésie, ces histoires mettent en scène les sentiments des enfants, leurs interrogations et leurs peurs tout en nourrissant leur capacité à s'émerveiller.

La peur est un sentiment à la fois primordial et archaïque. Un certain nombre d'histoires et de contes permettent au jeune enfant d'apprendre ce qu'est la peur et de la maîtriser. Ce ne sont pas les histoires angoissantes qui créent l'angoisse, la peur est déjà là. Les livres donnent l'occasion d'en parler, de la mettre en représentation et de la surmonter. Il est nécessaire pour l'enfant de pouvoir identifier sa peur, de jouer avec elle et de la vaincre. Des personnages comme le fantôme, le loup, la sorcière, le monstre, aident le jeune enfant à mettre un nom sur ses peurs. Dans le même temps, ils le rassurent car il connaît tout d'eux : leur aspect, leur bruit, leurs symboles, leur environnement, leur mode de vie et d'action, leurs manifestations.



Illustrations Ken Brown, Collin et Jacqui Hawkins, Tony Ross

Ont rédigé les textes de ces fiches : Patricia Arrou-Vignod, Marie-Christine Decourchelle, Françoise Rault, Nouannipha Somsai-Simon.  
Copyright éditions Gallimard Jeunesse.



## BIBLIOGRAPHIE

### ★ A. Des histoires pour se faire peur : les contes, l'imaginaire :

*Les Bizardos*, de Janet et Allan Ahlberg

*La plante carnivore*, de Dina Anastasio, illustré par Jerry Smath

*Grand-Mère Loup, y es-tu?*, de Ken Brown

*Une histoire sombre, très sombre*, de Ruth Brown

*Gruffalo*, de Julia Donaldson,

illustré par Axel Scheffler

*Mathilde et le fantôme*, de Wilson Gage,

illustré par Marilyn Hafner

*Suzy la sorcière*, de Colin & Jacqui Hawkins

*La bicyclette hantée*, de Gail Herman,

illustré par Blanche Sims

*Le trésor de la momie*, de Kate McMullan,

illustré par Jeff Spackman

*Trois histoires pour frémir*, de Jane O'Connor,

illustré par Brian Karas

*La sorcière aux trois crapauds*, de Hiawyn Oram,

illustré par Ruth Brown

*Pierre et le loup*, de Serge Prokofiev,

illustré par Erna Voigt

*Le garçon qui criait : «Au loup!»,* de Tony Ross

### ★ B. Des histoires pour parler de sa peur, de ses inquiétudes :

*Je ne veux pas m'habiller*, de Heather Eyles, illustré par Tony Ross

*Moi, j'aime pas Halloween*,

de Christine Féret-Fleury, illustré par Pef

*Juliette s'inquiète*, de Kevin Henkes

*Il y a un alligator sous mon lit*, de Mercer Mayer

*Il y a un cauchemar dans mon placard*,

de Mercer Mayer

*Bernard et le monstre*, de David McKee

*Attends que je t'attrape!*, de Tony Ross

## INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

### ★ Objectifs

- Se familiariser avec la langue de l'écrit.
- Se construire une première culture littéraire.
- Se repérer dans le temps et utiliser les marques verbales de la temporalité.
- Créer des situations d'échange verbal.
- Découvrir des réalités sonores du langage.

### ★ Compétences

- Comprendre une histoire et reformuler la trame narrative.
- Identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner.
- Raconter une histoire connue en s'appuyant sur la succession des illustrations.
- Dicter un texte à l'adulte.
- Reformuler avec ses propres mots un passage lu par le maître.
- Raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction.
- Produire des assonances et des rimes.

## FICHE-ÉLÈVE

(page 3 de cette fiche)

### ★ Jeu «Retrouve le titre»

Associer un mot à une illustration.

Trois niveaux de difficultés (à choisir selon la section et le niveau des enfants) :

- retrouver le titre sur la couverture du livre (jeu d'étiquettes avec les titres dans la police du livre),
- retrouver le titre sur la couverture du livre (jeu d'étiquettes avec les titres en lettres capitales),
- retrouver le titre et le recopier.

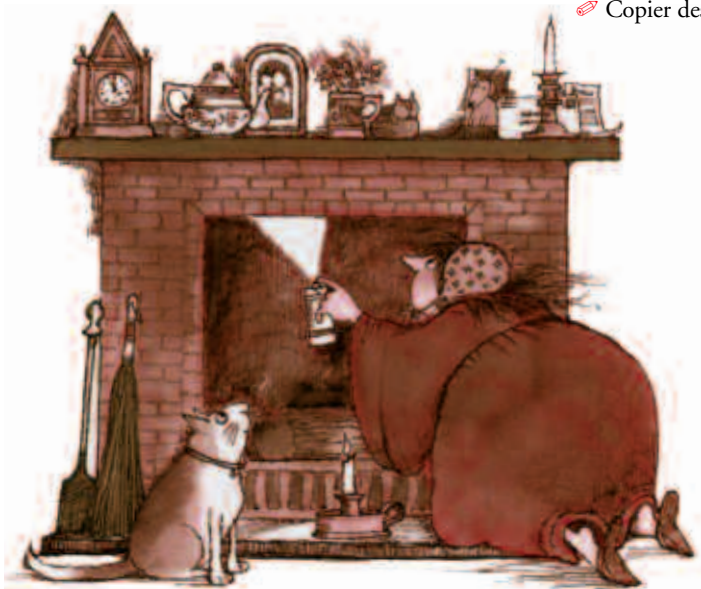
Titres choisis : *Moi, j'aime pas Halloween*, *Gruffalo*, *La sorcière aux trois crapauds*, *Attends que je t'attrape!*, *Le garçon qui criait : «Au loup!»,* *Mathilde et le fantôme*.

✂ Retrouver la provenance de certaines images.

✂ Associer un mot à une illustration.

✂ Copier des mots en capitales d'imprimerie.

## BIBLIOGRAPHIE DES HISTOIRES POUR PARLER DE SA PEUR



Illustrations Marilyn Hafner, Kevin Henkes

Retrouve le titre.



.....  
.....

.....  
.....

.....  
.....



.....  
.....

.....  
.....

.....  
.....

MATHILDE ET  
LE FANTÔME

LA SORCIÈRE  
AUX TROIS  
CRAPAUDS

LE GARÇON  
QUI CRIAIT :  
«AU LOUP!»

MOI,  
J'AIME PAS  
HALLOWEEN

ATTENDS QUE  
JE T'ATTRAPE !

GRUFFALO

MATHILDE  
ET  
LE FANTÔME

La sorcière  
aux trois crapauds

Le garçon qui criait :  
"AU LOUP!"

Moi,  
j'aime pas  
Halloween

Attends  
que je  
t'attrape!

GRUFFALO

Illustrations Ruth Brown, Marilyn Hafner, Pef, Tony Ross, Axel Scheffler

## DOMAINES D'ACTIVITÉ

- Maîtrise de la langue : langage d'évocation et langage écrit.
- Vivre ensemble.
- Imaginer, sentir, créer.

### ★ Objectifs

- Évoquer un lexique disponible.
- Apprendre à se connaître.
- Mettre en place des situations permettant le dialogue.
- Prendre la parole et s'exprimer de manière compréhensible.
- Réinvestir du vocabulaire acquis lors de la lecture des différents albums présentés sur le thème.
- Jouer avec les mots.
- Savoir analyser et exprimer un sentiment.
- Nommer des actions, des sentiments.
- Écouter un récit et isoler des mots connus.
- Produire collectivement un écrit : réaliser une production d'écrit (portrait) en dictée à l'adulte.
- Amener les élèves à ressentir des émotions en imaginant et en créant des sons.
- Écoute : identification et comparaison des sons entendus.
- Constater les effets produits.

### ★ Compétences

concernant le langage d'évocation

Être capable de :

- comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant avec ses propres mots la trame narrative de l'histoire;
- identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner;
- raconter une histoire déjà connue en s'appuyant sur la succession des illustrations;
- inventer une courte histoire dans laquelle les acteurs seront correctement posés, où il y aura au moins un événement et une clôture.

### ★ Compétences

concernant le langage écrit : familiarisation avec la langue de l'écrit et la littérature

Être capable de :

- dicter individuellement un texte à un adulte en contrôlant la vitesse du débit et en demandant des rappels pour modifier ses énoncés;
- dans une dictée collective à l'adulte, restaurer la structure syntaxique d'une phrase non grammaticale, proposer une amélioration de la cohésion du texte (pronominalisation, connexion entre deux phrases, restauration de l'homogénéité temporelle...);
- reformuler avec ses propres mots un passage lu par l'enseignant;
- raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction rencontrés dans les albums découverts en classe autour du thème.

### ★ Compétences

dans le domaine de la voix et de l'écoute

Être capable de :

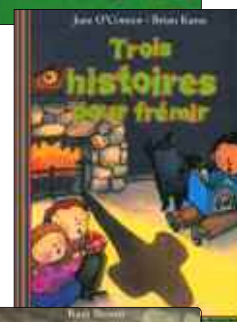
- jouer avec sa voix;
- percevoir une relation entre les activités de production et d'écoute;
- établir des relations sensorielles et motrices;
- explorer ses aptitudes motrices dans des activités instrumentales.



Illustration Tony Ross

## BIBLIOGRAPHIE DES HISTOIRES POUR SE FAIRE PEUR (suite)

(Voir aussi pages 1 et 2)



## PROPOSITIONS D'ACTIVITÉS

### ★ Les personnages qui font peur

- Inventaire des personnages connus par les enfants et qui provoquent chez eux la peur :

- le loup,
- la sorcière,
- l'ogre,
- le monstre,
- le fantôme, etc.

- Faire le portrait d'une personne qui fait peur.

À partir des différents portraits déjà rencontrés dans les albums lus, rechercher les mots ou expressions qui définissent le personnage. En prenant exemple sur les personnages de la bibliographie proposée autour du thème, on propose à un groupe d'élèves d'imaginer le portrait d'un personnage qui leur fait peur (dictée à l'adulte). Ce portrait écrit peut aussi être accompagné d'un portrait peint ou d'une marotte. On peut proposer l'activité à plusieurs groupes et comparer les différents portraits imaginés.

- À partir de l'album *Gruffalo*, repérer avec les enfants toutes les caractéristiques physiques (sa langue, son dos, etc.), les lister et créer un personnage imaginaire en reprenant les parties du corps listées.



### ★ Les mots qui font peur ou qui expriment la peur

- Inventer des mots qui font peur :

- les formules magiques,
- les cris,
- les noms des personnages qui font peur.

- Relire des extraits des albums et rechercher les mots qui indiquent que le héros a peur.

- À partir du champ lexical de la peur, dégagé au cours de cette lecture, amener les enfants à mieux exprimer ce qu'ils ressentent lorsqu'ils ont peur.

### ★ Les lieux qui font peur

- lister en se référant aux livres du thème, les lieux qui font peur;

- permettre aux élèves (par petits groupes) d'échanger sur les lieux qui leur font peur dans la vie quotidienne : la cave, le couloir, le fond du jardin... Comment arrivent-ils à combattre cette peur ?

### ★ Les images qui font peur

- travail sur l'illustration : analyser avec les enfants comment l'illustrateur est capable de créer un climat angoissant, des lieux effrayants, des sentiments de peur ou d'effroi, des personnages inquiétants (ex. : *La sorcière aux trois crapauds*, *Une histoire sombre très sombre*, etc.).

- comment s'exprime la peur chez les personnages : proposer des visages pris dans différents albums (ex. : *Le trésor de la momie*, *Grand mère loup, y es-tu ?* etc.).

On peut aussi les travailler en expression corporelle et sur les musiques qui sont proposées dans la discographie.

### ★ Les situations qui font peur

- à partir de *Juliette s'inquiète*, quelles situations génèrent des inquiétudes pour les enfants ? Évoquer avec eux ces situations, arriver à faire exprimer si c'est une peur ou une inquiétude.

### ★ Les ombres qui font peur

- atelier de jeux d'ombres, créer des ombres qui font peur : à partir des mains mais aussi de découpage de formes de carton fixées sur des fils de fer.

### ★ Les bruits qui font peur

- écoute et reconnaissance de sons enregistrés; mise en place d'atelier d'écoute et de production de sons (grincements de dents, de gonds, hurlements, sifflements, souffles dans des bouteilles vides, etc.); mettre beaucoup de matériel à la disposition des enfants pour créer ces sons; - atelier technologique (construire des instruments dont le son fait peur : souffle dans les goulots de bouteilles, craies grinçantes sur le tableau...);

- audition d'extraits d'œuvres musicales ou de chants qui peuvent évoquer la peur, l'effroi, l'angoisse (cf. discographie).



Illustration Kevin Henkes

## DISCOGRAPHIE

### ★ Chansons

- Henri Dès :

*L'ogre - Le fantôme*

- Jo Akepsimas :

*J'ai peur du noir*

- J'ai 5 ans, j'écoute,

je chante - 26 chansons

pour les petites oreilles qui deviendront grandes :

*La soupe de la sorcière*

(Distribution Studio SN

3, rue Nicolas Chuquet

75017 Paris)

- Pierre Chêne : *J'habite*

*une maison citrouille*

### ★ Musique

- Erik Satie :

*Gymnopédie*,

*Voix d'intérieur*

- Hector Berlioz :

*La damnation de Faust*,

*Marche hongroise*

- Richard Wagner :

*Le vaisseau fantôme (ouverture)*

- Marcel Landowski :

*La vieille maison*,

*Le fantôme de l'opéra*

- Modest Moussorgski :

*Tableaux d'une exposition*,

*Une nuit sur le mont*

*Chauve*

- Arthur Honegger :

*La tempête*

## FILMOGRAPHIE

Michel Ocelot :

*Kirikou et la sorcière*,

*Princes et Princesses*

Walt Disney :

*Blanche Neige*,

*La Belle au bois dormant*

Victor Fleming :

*Le magicien d'Oz*

## JEUX AUTOUR DU LIVRE

### *Moi, j'aime pas Halloween*

(de Christine Féret-Fleury, illustré par Pef)

#### ★ Les jeux de discrimination visuelle

Les jeux de discrimination visuelle ont pour objectif d'apprendre à l'enfant à repérer des indices de plus en plus pertinents et d'affiner sa perception visuelle.

Cette compétence sera transposable dans des activités de lecture où l'enfant, pour décoder, devra identifier des formes graphiques et les mémoriser.

Il est important, pour développer cette compétence, de faire varier les prises de repères.

Il s'agit aussi de développer rapidité et précision. Identifier une figure, c'est reconnaître et être capable d'en identifier les variables.

#### ★ Les jeux de société

Les jeux de société permettent d'introduire des notions mathématiques dès l'école maternelle.

À travers leurs règles et leurs contraintes, l'enfant parvient à verbaliser spontanément les premières notions mathématiques. En outre, la formulation et l'intériorisation de la règle de jeu demandent un effort d'abstraction à fournir dès la Petite Section.

Les jeux proposés sont aussi l'occasion d'échanges permettant l'élaboration d'une socialisation.

Le jeu de société est caractérisé par sa structure cyclique : on joue chacun son tour, dans un ordre déterminé à l'avance. Cela suppose pour l'enfant d'apprendre à respecter son tour, à prendre l'autre en compte et aussi à accepter éventuellement l'échec.

## DOMAINES D'ACTIVITÉ

- Vivre ensemble
- Découverte du monde
- Le langage

#### ★ Objectifs

- Prendre des repères dans l'espace.
- Prendre des indices.
- Pratiquer des jeux à règles.
- Pratiquer des activités de comparaisons.
- Élaborer et utiliser une stratégie.

#### ★ Compétences

Être capable de :

- discerner des analogies, des différences,
- reconnaître des formes, les différencier, les mémoriser,
- accepter et respecter des règles de jeux,
- dénombrer,
- s'organiser dans l'espace de la feuille,
- se repérer et se déplacer sur un plan,
- corriger ses erreurs,
- expliciter ses stratégies,
- communiquer avec un adulte ou un autre enfant.

## FICHES-ÉLÈVES

### ★ Jeu « Colorie de la même couleur les araignées identiques » (page 7 de la fiche)

Jeu individuel

(à partir des araignées de la 11<sup>e</sup> page du livre)

☞ Comparer et classer des éléments à l'aide d'indicateurs spatiaux.

☞ Différencier et classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.

### ★ Jeu des ombres (page 8 de la fiche)

Exercice individuel

☞ Matériel fourni

Document A4 photocopiable :

- une illustration en couleurs,

- six silhouettes noires dont cinq présentent une légère différence avec le dessin de référence).

☞ Règle du jeu

Une seule silhouette correspond exactement au dessin.

Il faut la retrouver et indiquer les différences sur les autres.

### ★ Jeu des sept différences (page 9 de la fiche)

Jeu individuel

☞ Matériel fourni

Document A4 en couleurs, photocopiable :

- le dessin illustrant la couverture du livre,

- le même dessin modifié présente sept différences par rapport à l'original.

☞ Utilisation

- Sur le deuxième dessin, l'élève indique les différences.

### ★ Jeu avec un dé (pages 10 et 11 de la fiche)

Jeu de société de deux à quatre joueurs

☞ Matériel fourni

Deux documents photocopiables :

- une grille sur laquelle le joueur déplacera son pion,

- une planche avec des jeux de quatre cartes à découper représentant les différentes actions de la journée de «celui qui n'aime pas Halloween».

☞ But du jeu

Le joueur doit aller de la case départ à la case arrivée en ramassant les quatre cartes sur lesquelles le personnage montre ce qui lui fait peur tout au long de la journée.

☞ Règle du jeu

- Chaque joueur reçoit une grille, un pion et quatre cartes que le meneur de jeu place à son gré sur la grille.

- Déplacements : le pion peut se déplacer horizontalement de droite à gauche ou de gauche à droite et/ou verticalement de haut en bas ou de bas en haut en respectant le nombre de points indiqués par le dé (un point = une case)

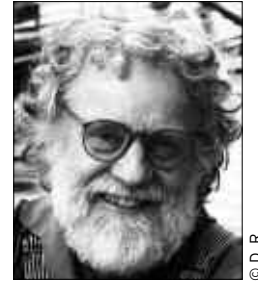
☞ Déroulement du jeu

À son tour, le joueur lance le dé et avance son pion sur la grille; lorsqu'il arrive sur une case comportant une carte, il s'empare de celle-ci et la dépose sur le dessin correspondant placé sur la grille. Quand il a réussi à prendre les quatre cartes il doit sortir du jeu par la case arrivée; le gagnant est celui qui termine son parcours le premier.

☞ Matériel supplémentaire

- un dé et un pion par joueur.

## BIOGRAPHIE



© D.R.

### Pef

Pierre-Élie Ferrier, dit Pef, est né en 1939. Fils de maîtresse d'école, il a vécu son enfance enfermé dans des cours de récréation.

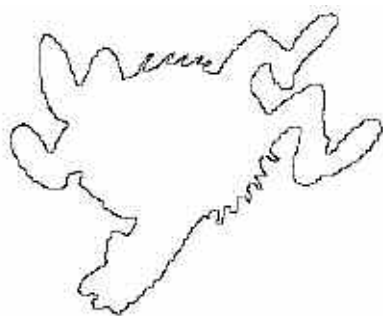
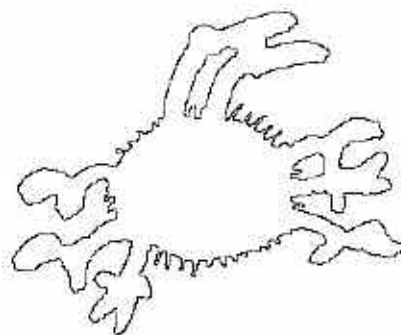
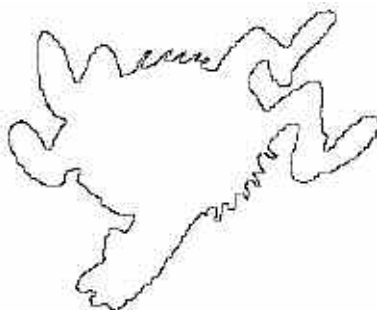
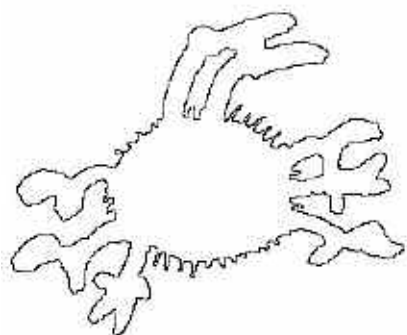
Pef a pratiqué les métiers les plus variés : journaliste, essayeur de voitures de course ou responsable de la vente de parfums pour dames. À trente-huit ans et deux enfants, il dédie son premier livre, *Moi, ma grand-mère*, à la sienne, qui se demande si son petit-fils sera sérieux un jour!

Lorsqu'il veut raconter ses histoires, Pef utilise deux plumes : l'une écrit et l'autre dessine. La première dérape à la moindre occasion et la seconde la suit les yeux fermés. Avant d'être un auteur à succès, Pef est un auteur militant, qui se bat contre l'illettrisme.

Il se rend régulièrement dans les classes pour rencontrer les enfants, à qui il parle de liberté et d'humour. Deux écoles et trois bibliothèques portent son nom.



Colorie de la **même couleur**  
les araignées **identiques**.



## JEU DES OMBRES

Voici des silhouettes.  
Une seule correspond au dessin des deux chats.  
Retrouve-la.  
Indique les différences sur les autres ombres.



**JEU DES SEPT DIFFÉRENCES**

Il y a sept différences entre les deux dessins; indique-les sur le deuxième dessin (en bas).



# JEU DE SOCIÉTÉ PHOTOCOPIABLE

FOLIO BENJAMIN / THÈME : **LA PEUR** / TITRE : MOI J'AIME PAS HALLOWEEN

## JEU AVEC UN DÉ

### JEU DE SOCIÉTÉ DE 2 À 4 JOUEURS

Le joueur doit aller de la case départ à la case arrivée en ramassant les quatre cartes sur lesquelles le personnage montre ce qui lui fait peur tout au long de la journée.

★ **Chaque joueur** reçoit une grille, un pion et quatre cartes que le meneur de jeu place à son gré sur la grille. Le pion peut se déplacer horizontalement de droite à gauche ou de gauche à droite et/ou verticalement de haut en bas ou de bas en haut en respectant le nombre de points indiqués par le dé (un point = une case)

#### ★ Déroulement du jeu

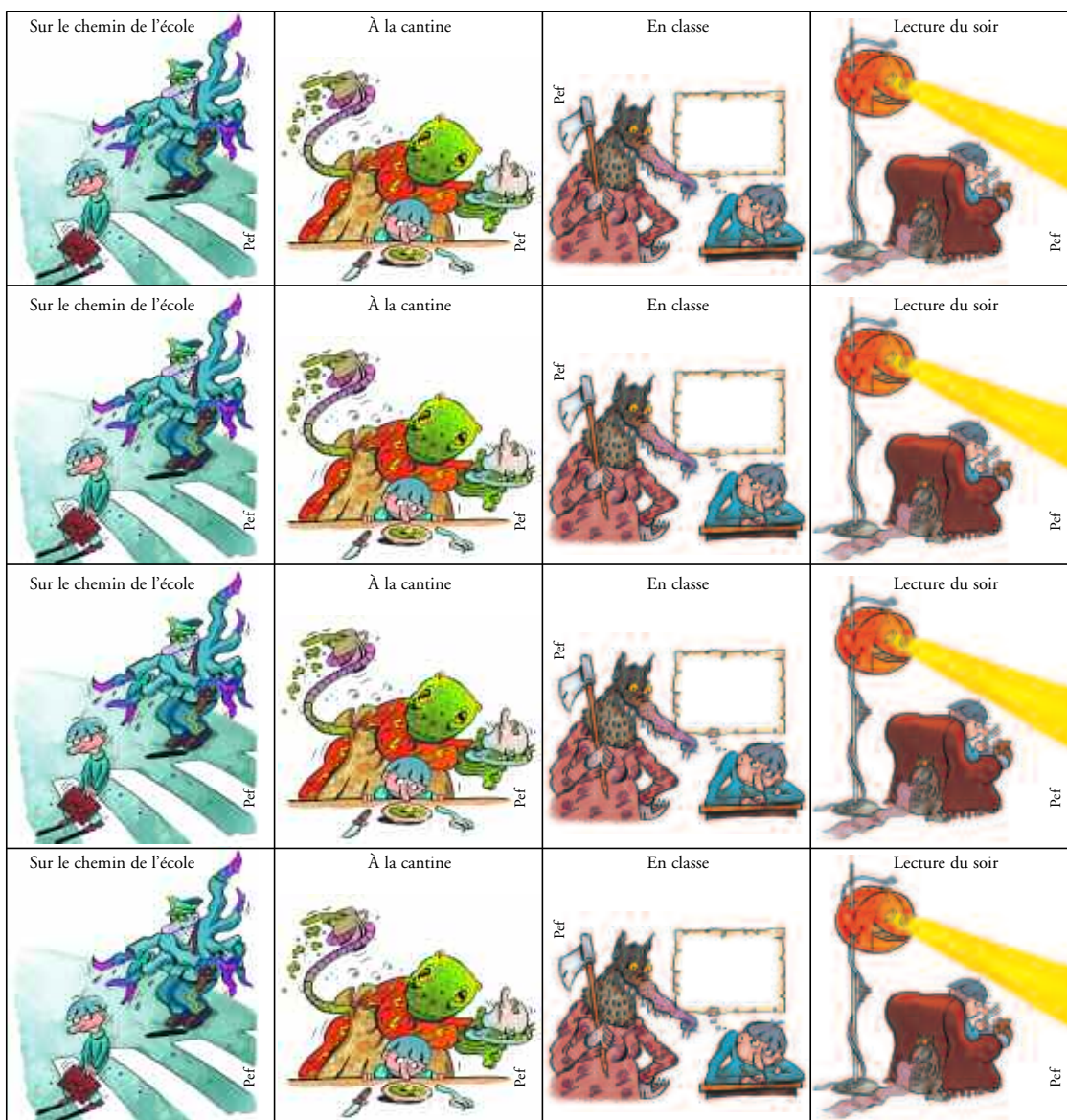
À son tour, le joueur lance le dé et avance son pion sur la grille; lorsqu'il arrive sur une case comportant une carte, il s'empare de celle-ci et la dépose sur le dessin correspondant placé sous la grille.

Quand il a réussi à prendre les quatre cartes il doit sortir du jeu par la case arrivée; le gagnant est celui qui termine son parcours le premier.

#### ★ Matériel à prévoir

- un dé
- un pion par joueur
- quatre cartes (photocopiées) par joueur
- une photocopie par joueur de la grille (page suivante)



### CARTES À DÉCOUPER (prévues jusqu'à 4 joueurs)



# JEU «MOI, J'AIME PAS HALLOWEEN»

FOLIO BENJAMIN / THÈME : **LA PEUR** / TITRE : MOI J'AIME PAS HALLOWEEN

**JEU AVEC UN DÉ** Une journée de cauchemar... Du matin jusqu'au soir

<p><b>DÉPART</b></p>  <p>Une journée de cauchemar...</p>				
				<p><b>ARRIVÉE</b></p>  <p>... Du matin au soir</p>

**PLACER ICI**  
les cartes  
récupérées sur  
la grille

