Le super livre de contes des toutous

Dorothée de Monfreid



Et si on remplaçait les personnages de nos contes préférés par des chiens ? Dans ce livre, ce sont les toutous qui jouent les rôles de princesse, sorcière, fée ou grand méchant loup. Les histoires en sont toutes retournées !

1 Avant de rencontrer nos toutous dans leurs aventures
2 Blanche-Jane et les 7 toutous
3 Senpabon
4 Le Toutou au petit os
5 Le Grand Méchant Toutou
6 Le Toutou au bois dormant
7 Comparons les contes des toutous et les contes traditionnels
8 Pour aller plus loin...
9 Bonus : découvrir l'univers d'une autrice

Retrouvez tous nos dossiers sur ecoledesloisirsalecole.fr

Contactez-nous : enseignants@ecoledesloisirs.com

Ce document est sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale Pas de Modification CC BY-NC-ND, disponible sur http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0

SÉANCE 1

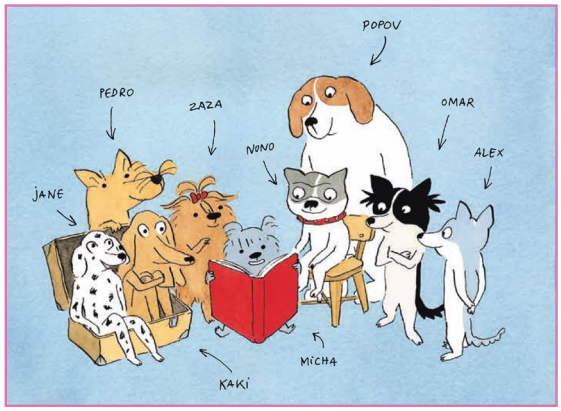
Avant de rencontrer nos toutous dans leurs aventures

Objectifs

→ Créer un horizon d'attente.
→ Donner les futures clefs de lecture.
→ Créer une culture commune.

1 Lectures collectives offertes

Plonger ou replonger dans les contes traditionnels suivants : *Blanche-Neige et les sept nains*, *Cendrillon*, *La Princesse au petit pois*, *Le Petit Chaperon rouge*, *La Belle au bois dormant*.



2 Création : *Mais qui sont ces toutous ? Portrait de famille !*

Créer et afficher un magnifique, splendide portrait de famille dans la classe, avec des cadres tous différents grâce à des graphismes.

Voir en annexes : cadres prêts à décorer (p. 12) et répertoire graphique (p. 13).



SÉANCE 2

Blanche-Jane et les 7 toutous

1 Théâtre

Les élèves rejouent en petits groupes la dispute entre Jane et Zaza devant les miroirs, en inventant des répliques drôles sur « la plus belle » ou « la plus drôle ». Faire des captations audios et partager les enregistrements à d'autres classes ou aux familles si on a bien les autorisations d'enregistrement image/voix des élèves.

2 Arts plastiques : créer une galerie de miroirs déformants

Les miroirs sont déformants chez les 7, 8, 9 toutous et c'est drôle !

Prendre les personnages, les dessiner, les décalquer ou partir d'une photocopie. L'action plastique centrale sera de TRANSFORMER. Il sera possible de retirer des éléments, de doubler des éléments, d'agrandir des éléments, de colorer, retourner, superposer, démultiplier et ainsi de déformer nos toutous. Installer une galerie de portraits déformés.

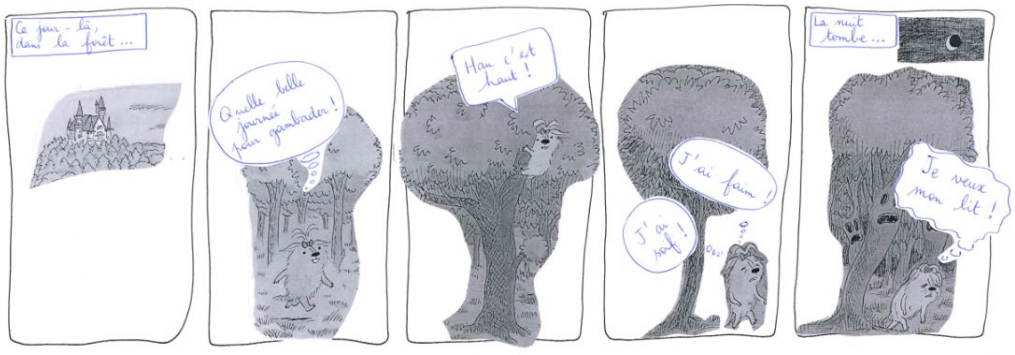
3 Créer une bande dessinée

Un seul dessin (pages 14-15) montre le déroulé d'une journée entière.

S'appuyer sur ce parti-pris de l'illustratrice et transformer cette illustration en un strip horizontal de 4 à 6 cases, en ajoutant les phylactères de pensées ou de paroles de Zaza.

Les élèves peuvent partir de la photocopie de la double page pour créer leur strip en collant, découpant, agençant. Les bulles de pensées (et éventuellement de paroles) seront ajoutées par-dessus. Un cartouche peut préciser également des éléments supplémentaires.

Voir en annexe : des phylactères disponibles (p. 14).



Objectifs

→ Lire et comprendre chacun des contes des toutous.
→ Vivre des activités en lien avec chacun des contes.

SÉANCE 3
Senpabon

Objectifs

→ Lire et comprendre chacun des contes des toutous.
→ Vivre des activités en lien avec chacun des contes.

1 Projet artistique

Partir d'un croquis de robe ou de costume, dessiné sur une feuille. Créer du volume en position des chutes de carton, papiers, plastiques, bouchons, bois... Les élèves peuvent travailler seuls ou en groupe. Donner un nom à leur création et ajouter un texte expliquant leur travail.

Enrichir les connaissances des élèves avec une référence à un artiste : **Bernard Pras**.



Frida, n°237, Bernard Pras, 2021.



David Bowie, n°149, Bernard Pras, 2013.



Van Gogh, n°16, Bernard Pras, 1999.

2 Oral

Mettre en place un débat argumenté. En binôme, les élèves argumentent pour ou contre : Senpabon peut-il aller au bal ?

Il s'agira de préparer ses arguments pour débattre, et pour les auditeurs, d'apprendre à écouter pour émettre un avis ensuite.

3 Écrire une suite

Rédiger un texte court sur la vie de *Senpabon* et de la princesse, que l'on voit faire le ménage ensemble. Rédiger cette narration en binôme ; agrémenter cette suite d'onomatopées (*VROOOUM !*).

Pour aider les élèves, proposer une liste non exhaustive d'onomatopées (voir en annexe, p. 15).

4 Écrire collectivement

Inventer une autre histoire : Et si une autre fée transformait un autre des toutous ?

SÉANCE 4
Le Toutou au petit os

Objectifs

→ Lire et comprendre chacun des contes des toutous.
→ Vivre des activités en lien avec chacun des contes.

1 Oral

Chaque élève se présente comme Nono devant un « miroir » (c'est un autre élève face à lui), en listant trois qualités de chien et 3 peurs de chat, puis raconte oralement comment il trouve l'os.

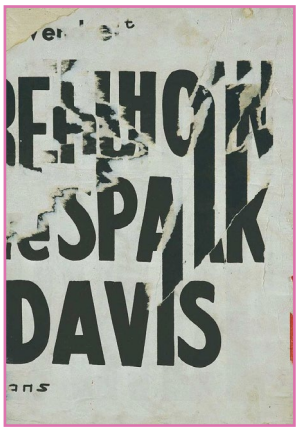
« *Je suis un chien parce que…* » et « *Je suis un chat parce que…* »

2 Arts

Dans ce conte (et celui de *La princesse au petit pois*), un tout petit objet est caché sous des piles de matelas et/ou d'édredons.

Créer des compositions en collages de papiers déchirés. Ces compositions vont travailler le fait d'« empiler », de superposer ainsi que de cacher (en collant par-dessus un premier élément, que l'on peut découvrir par la suite en décollant de petits morceaux). On obtiendra des compositions variées et très colorées, grâce à toutes les chutes de papiers différents que l'on apportera.

Enrichir les connaissances des élèves avec une référence à un artiste **Jacques Villeglé**.



Métro Saint-Germain, 22 septembre 1964, Jacques Villeglé, 1964.



Avenue de l'Observatoire, 7 novembre 1961, Jacques Villeglé, 1961.



99, Rue du Temple, 19 mai 1974, Jacques Villeglé, 1974.

3 Graphisme

Peindre et décorer de graphismes variés des dessins de matelas, qui serviront pour le jeu de cartes *Les matelas de Nono* (voir page 20).

Voir en annexe : répertoire graphique (p. 13).

SÉANCE 5

Le Grand Méchant Toutou

Objectifs

→ Lire et comprendre chacun des contes des toutous.
→ Vivre des activités en lien avec chacun des contes.

1 Créer un théâtre de conte avec la classe pour raconter l'histoire

Utiliser une boîte en carton, dont on va ouvrir l'avant. Les fonds et la base seront peints, une forêt sera créée avec des arbres collés à la verticale, les personnages seront manipulés avec des baguettes.

Cette maquette permettra aux élèves de raconter *Le grand méchant toutou*, *Le Petit Chaperon rouge* également, et encore d'autres contes...

2 Créer une *Une* de journal

Lire aussi les albums de **Geoffroy de Pennart** car on y rencontrera des loups, des contes et des journaux.

Pour donner les codes des unes dans le journalisme écrit, sélectionner une ou deux Unes issues de la presse jeunesse. Observer leur structure et repérer leurs éléments constitutifs : nom du journal, sujets à la Une, autres sujets traités, illustrations, prix, signatures, etc. Créer des Unes qui pourront résonner avec ce conte, ainsi qu'avec les autres.

Qui est Geoffroy de Pennart ?

3 Arts plastiques

Peindre des forêts, seulement en noir et blanc ; créer des arbres seulement avec une mine de crayon fin, avec une feuille verticale. Observer les effets différents si on utilise des silhouettes très fines et longilignes, plutôt que des silhouettes massives peintes.



ecoledesloisirsalecole.fr

Le super livre de contes des toutous - Dorothée de Monfreid

SÉANCE 6

Le Toutou au bois dormant

Objectifs

→ Lire et comprendre chacun des contes des toutous.
→ Vivre des activités en lien avec chacun des contes.

1 Lire

Lire une recette de gâteau au chocolat, la copier, la réaliser, prendre des photos, et déguster !

2 Écrire

Pour écrire un conte, il faut… laisser les élèves lister les éléments caractéristiques d'un conte, avec ses personnages, ses lieux, ses éléments magiques, ses problèmes résolus, etc.

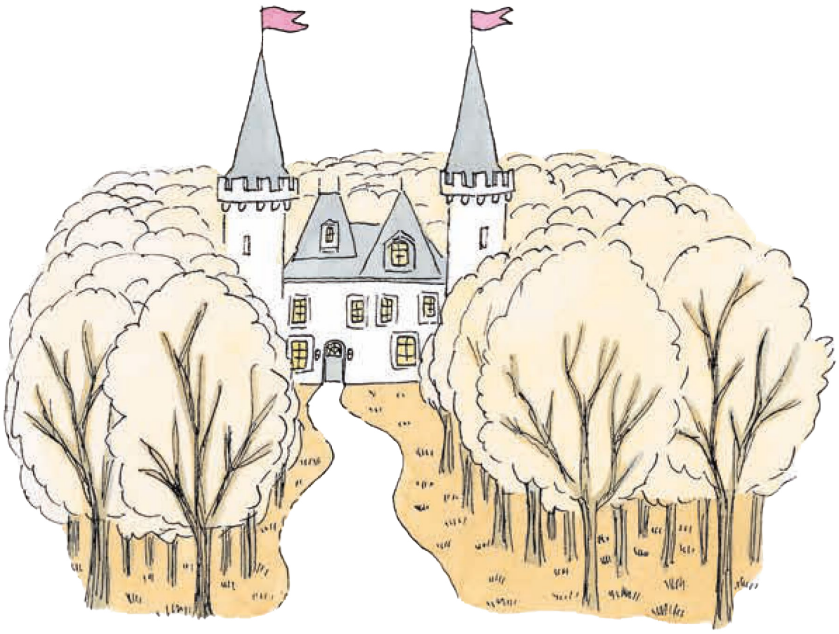
3 Arts plastiques : créer un diptyque

Observer des photos de châteaux de différentes époques et styles architecturaux pour nourrir les connaissances des élèves.

Dessiner la silhouette d'un grand château sur papier format raisin.

Réfléchir aux émotions et ressentis quand Micha (ou la princesse dans le conte traditionnel) est endormi ; et à celles et ceux quand le sort cesse et que tout se réveille. Y associer des couleurs.

Coller des papiers pour évoquer le château endormi à gauche (plutôt tristesse) , d'autres couleurs à droite pour évoquer le château éveillé (plutôt joie).



SÉANCE 7

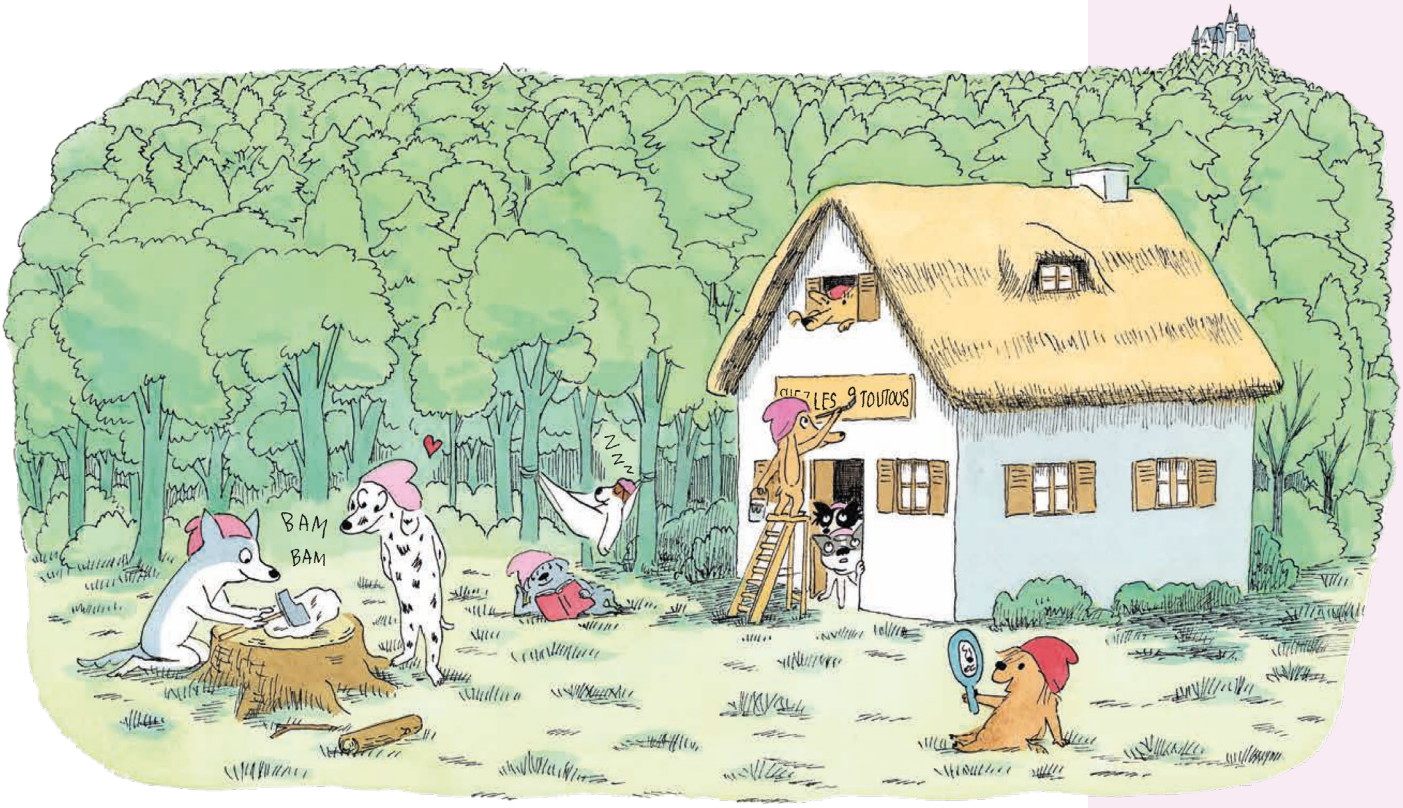
Si on prenait la plume pour écrire un nouveau conte ?

Objectifs

→ Écrire un épisode des toutous.

En s'appuyant sur un autre conte traditionnel (*Jack et le haricot magique*, *Le petit poucet*, *Hansel et Gretel*…), écrire un nouvel épisode des toutous de façon collaborative (planifier, écrire à plusieurs ou en dictée collective à l'adulte, réviser et corriger ensemble). Le copier, l'imprimer, l'illustrer et le diffuser (autre classe, parents…).

La recette « pour écrire un conte » (séance 6) pourra être un outil utile.



SÉANCE 8

Comparons les contes des toutous et les contes traditionnels ?

Objectifs

→ Lire, comprendre et mettre en relations les contes traditionnels et les contes de Dorothée de Monfreid.

Rassembler dans un grand tableau les éléments principaux des contes des toutous pour les comparer aux contes traditionnels :

Conte des toutous	Ressemble à...	Points communs	Différences	Dans le conte des toutous	Dans le conte d'origine
Blanche-Jane et 7 toutous	Blanche-Neige	Princesse et miroir magique • Fuite dans la forêt • Pomme empoisonnée • Rencontre avec 7 personnages	Blanche Jane ne veut pas tuer Blanche Zaza • Zaza a le rôle de Blanche Neige • 7 toutous et non 7 nains • Beaucoup de miroirs déformants		
Senpabon	Cendrillon	Un héros qui doit faire le ménage	Un surnom lié à ce qu'il vit (senpabon → il sent le chien mouillé ; cendrillon → elle nettoie les cendres) • Le bal • Une aide précieuse des bonnes fées • Un coup de foudre lors du bal • Il faut rentrer à minuit ! • Bal organisé princesse et non un prince • Le collier perdu remplace la chaussure perdue • Le carrosse est remplacé par une trottinette • Les amoureux font le ménage ensemble à la fin.		
Le toutou au petit os	La princesse au petit pois	Le stratagème pour lever un doute : Nono doute qu'il est bien un chien • Dans le conte d'Andersen, le prince doute que la jeune fille est bien une princesse	Un petit os à la place du petit pois • 12 matelas et non 20 edredons+20 matelas		
Le grand Méchant Toutou	Le Petit Chaperon rouge	Traversée de la forêt • Un grand méchant qui rôde dans les bois • La phrase « Tire la chevillette la bobinette cherra » • Le panier à apporter	Le méchant loup est remplacé par un toutou surpris • La grand-mère est remplacée par Popov		
Le toutou au bois dormant	La belle au bois dormant	Un mauvais sort · Un sortilège qui a pour conséquence un sommeil • Un donjon • Un château dans les ronces • Un réveil au bout de 100 ans	Le sort fera dormir l'éternité (toutous) et non 100 ans (la belle au bois dormant) • Manger du gâteau au chocolat et non se piquer à une quenouille		

© Dessins croqués d'après les dessins de Dorothée de Monfreid

SÉANCE 9
Pour aller plus loin…

On pourra proposer de nombreux réseaux à partir de ce seul livre. Des réseaux complémentaires et qui vont s'entrecroiser. C'est toute la richesse des liens et des critères pour lesquels on va amener les élèves à catégoriser. On donne ainsi les clefs d'une culture littéraire commune.

Réseau « il était une fois » : les contes et leurs revisites

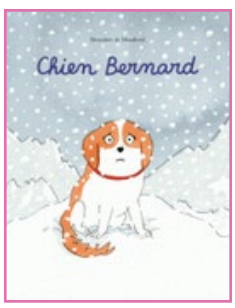
- *La belle au bois dormant*, Kimiko
- *Cendrillon*, Kimiko
- *La princesse au petit pois*, Kimiko
- *Le grand méchant loup et le Petit Chaperon rouge*, Margaux Duroux, illustré par Kimiko
- *Cendrillon*, d'après Charles Perrault, illustré par Elsa Oriol
- *Le grand sommeil*, Yvan Pommeaux
- *Lilas*, Yvan Pommeaux
- *Blanche Neige et Grise Pluie*, Grégoire Solotareff, illustré par Nadja
- *Le petit chaperon rouge*, Rascal
- *Le petit chaperon rouge*, Beatrix Potter, illustré par Helen Oxebury
- *Chapeau rond rouge*, Geoffroy de Pennart
- *Blanche-Neige*, Josephine Poole, illustré par Angela Barrett

Réseau « Dorothée de Monfreid » : les livres écrits par l'autrice

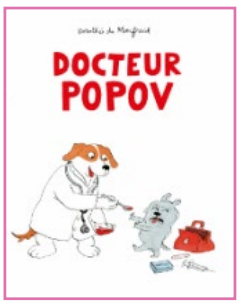
- *Coco Bobo*, Dorothée de Monfreid
- *La machine de Michel*, Dorothée de Monfreid
- *Nuit noire*, Dorothée de Monfreid
- *Chien Bernard*, Dorothée de Monfreid

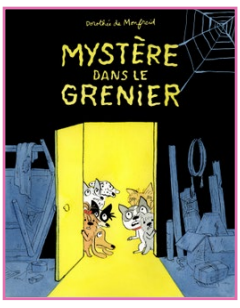
Réseau « les histoires des toutous de Dorothée de Monfreid »

- *Coco Bobo*, Dorothée de Monfreid
- *Les toutous à Paris*, Dorothée de Monfreid
- *Tout tout sur les toutous*, Dorothée de Monfreid
- *Nuit noire*, Dorothée de Monfreid
- *Docteur Popov*, Dorothée de Monfreid
- *Dodo*, Dorothée de Monfreid
- *Mystère dans le grenier*, Dorothée de Monfreid
- *Un goûter sur la lune*, Dorothée de Monfreid







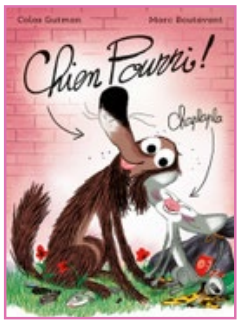


Réseau « livres avec Toutou dans le titre »

- *Toutou dit tout*, Claude Boujon
- *Tous les toutous*, Pierrick Bisinski, Alex Sanders
- *Les enquêtes de Théo Toutou*, Yvan Pommeaux

Réseau « des histoires de chiens »

- *Chien Pourri*, Colas Gutman, illustré par Marc Boutavant
- *Chien Bleu*, Nadja
- *Le chien qui voulait être chat*, Philippe Corentin
- *Manu et Nono – le gros chien et la petite bête*, Catharina Valckx









Dorothée de Monfreid a écrit beaucoup de livres.

Certains avec des chiens, mais pas que ! En suivant ce lien, sa bibliographie apparait : https://www.ecoledesloisirs.fr/auteur/dorothee-monfreid

Il sera intéressant de visionner avec les élèves les vidéos : on y découvre l'autrice et elle explique sa façon de travailler. C'est très riche pour les jeunes lecteurs !

BONUS

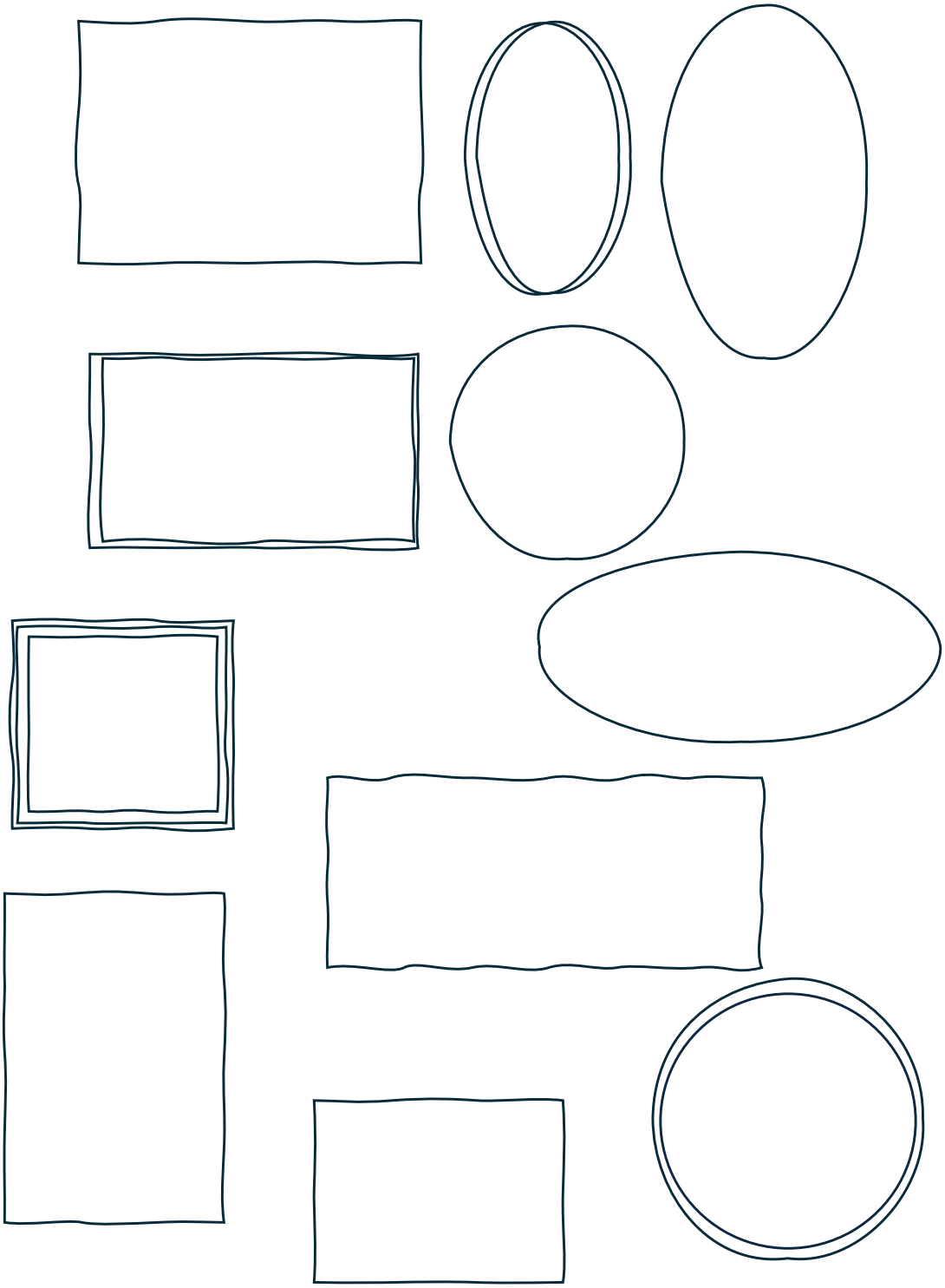
Découvrir l'univers d'une autrice



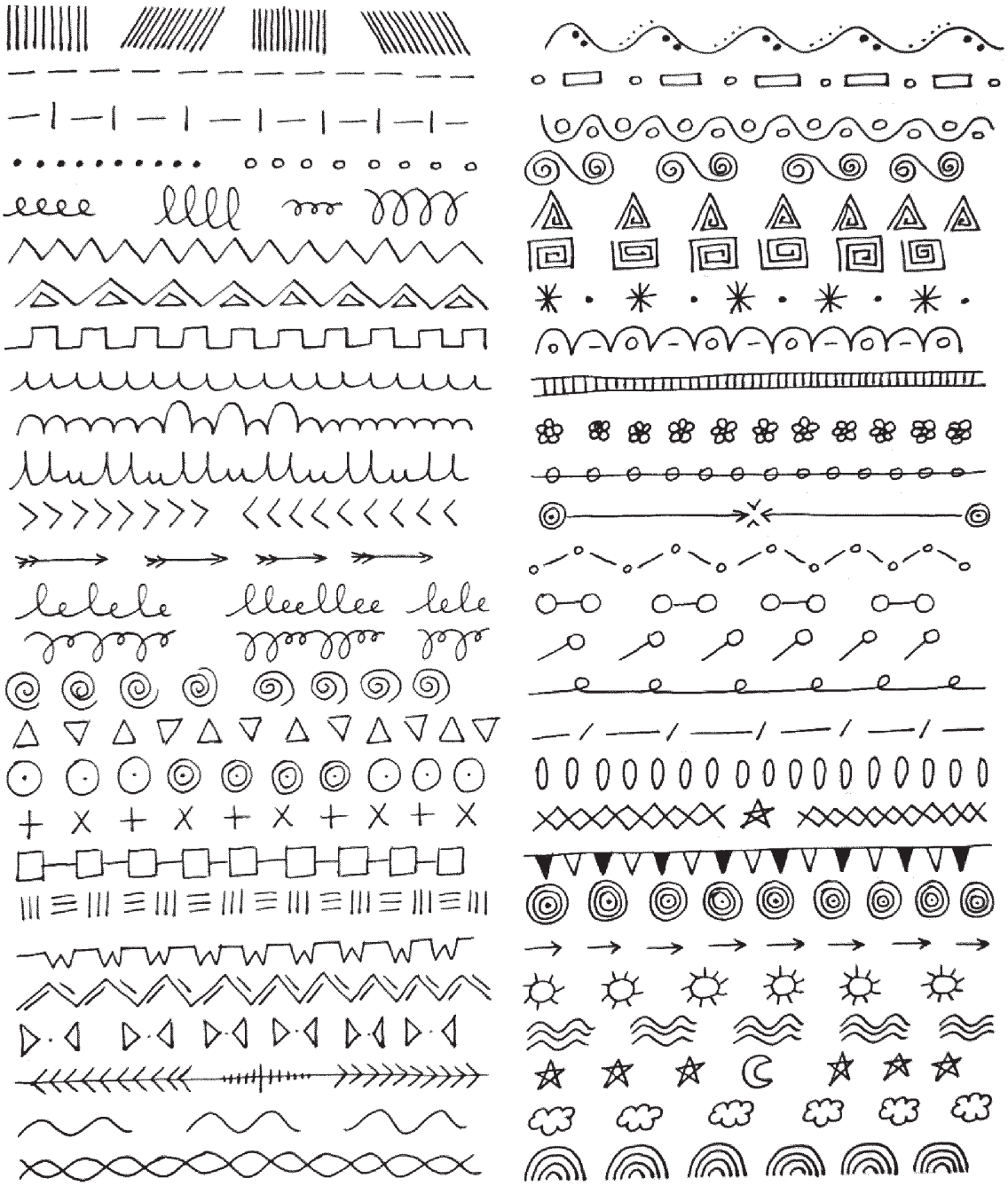
ecoledesloisirsalecole.fr

Le super livre de contes des toutous - Dorothée de Monfreid

ANNEXE 1 : Les cadres à décorer

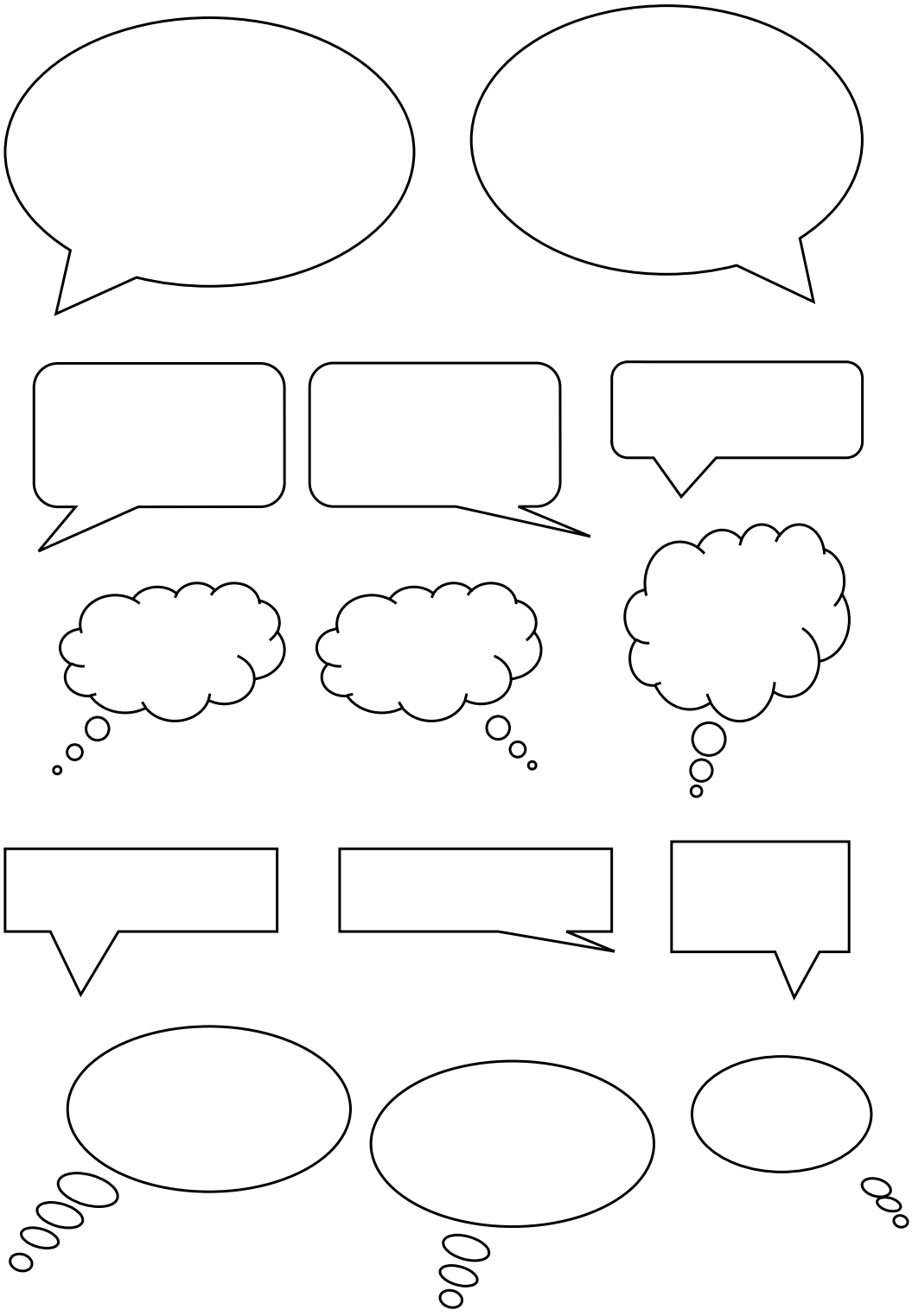


ANNEXE 2 : Répertoire graphique



© N.Bugnicourt

ANNEXE 3 : Phylactères



ANNEXE 4 : Onomatopées

Arf
Aïe !
Ah !
Areu areu
Argh
Argn • Aaaaarrh
Atchoum
Aaaaaah

Badaboum
Bam • Bim • Bom • Boum •
Bang • Braoum • Baoum
Beurk
Bim ou Boum
Blabla • Blablabla
Blong • Bling
Bof
Bouh
Bzzzzz

Clac
Crac Chut • Chuuuut
Clap ou clap clap
Clic-clic
Cric • crac

Ding Dong
Drrr

Euh

Frou-frou

Gla gla
Glou Glou
Grrr

Ha ha !
Han !
Hé hé !
Heu...
Hi hi !
Hiii
Ho !
Hep ! • Oohee !
Hop
Hou ! Hou
Houra ! Hourra !

Miam Miam
Miaou

Ohhh ou Oh !
Ouf • Ouaf • Ouille • Oupla •
Oups • Oua-oua • Ouaaa
Ouin !
Ouille !

Paf
Pam
Pan
Patati • Patata

Patatras
Pfff
Pfiou
Pif
Plic ploc
Plaf Plif
Plouf
Pof
Pouah !
Pschiiiit

Rrrr

Snif
Splash • Splat • Sploush •
Splotch

Tic Tac
Toc Toc Toc

Vlam • Vlan
Vroum Vroum
Vrooooo • Vroaaar

Waouh
Wouf • Wouaf • Waf

Yeeeessss !
Youpi

UNE ACTIVITÉ LUDIQUE : Le jeu des 10 contes

Ce jeu peut être fabriqué en classe par les élèves ; il aura le même principe que le jeu des 7 familles. Il évoquera les 5 contes des toutous et les 5 contes traditionnels dont ils s'inspirent.

1 But du jeu

Rassembler toutes les cartes d'un même conte (famille) avant les autres joueurs.

2 Matériel

Quatre cartes pour chacun des 10 contes différents (*Blanche-Jane et 7 toutous*, *Blanche-Neige*, *Senpabon* , *Cendrillon*, *Le toutou au petit os*, *La princesse au petit pois*, *Le grand Méchant Toutou*, *Le Petit Chaperon rouge*, *Le toutou au bois dormant*, *La belle au bois dormant*)

Exemple : pour Cendrillon → Cendrillon, la marâtre, la fée, la pantoufle.

3 Déroulement du jeu

- Mélanger toutes les cartes et en distribuer 5 à chaque joueur.
- Poser la pioche au centre.
- Le plus jeune commence.
- Quand c'est son tour, chaque joueur demande à un autre joueur de son choix une carte précise pour compléter son jeu :

Dans le conte du ——— je voudrais le ——— , s'il te plaît.

- Si le joueur a la carte, il te la donne, et tu rejoues.
- S'il ne l'a pas, tu pioches une carte. Si tu trouves la carte que tu voulais, tu rejoues ; sinon, c'est au joueur suivant.

4 Fin du jeu

Quand un joueur réunit les 4 cartes d'un même conte, il pose la famille complète devant lui.
Le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes.
Le gagnant est celui qui a rassemblé le plus de contes complets !

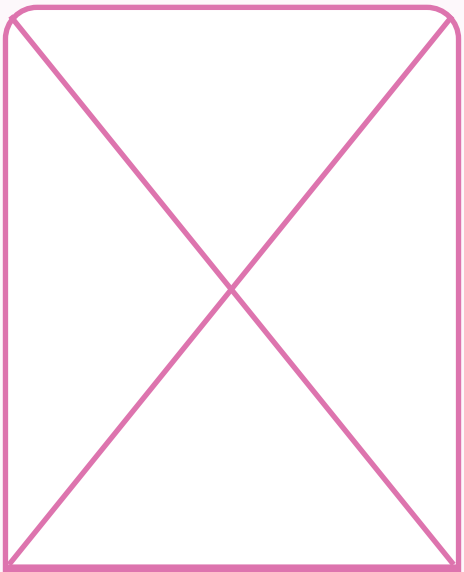
UNE ACTIVITÉ LUDIQUE : Le jeu des 10 contes

5 Créer le jeu des 10 contes

Il sera très intéressant que les élèves décident des quatre éléments importants qui représenteront chaque conte. À titre d'exemple ce peut être :

CONTE	QUATRE CARTES			
Cendrillon	Cendrillon	Un carrosse	La fée	La pantoufle
Senpabon	Senpabon	Une trottinette	Le balai	Le collier
Le toutou au petit os	Nono	Un petit os	Les 12 matelas	Alex et Pedro
La princesse au petit pois	Princesse	Un petit pois	20 matelas et 20 édredons	Le prince
Le petit chaperon rouge	Le petit chaperon rouge	Le loup	Le panier	La grand-mère
Le grand méchant toutou	Le parapluie	Alex	Le panier	Popov
Blanche-Neige	Blanche-Neige	La belle-mère	Le miroir	7 nains
Blanche-Jane et 7 toutous	Jane	Zaza	Le miroir	7 toutous
La belle au bois dormant	La princesse	Le prince	Le berceau	La quenouille
Le toutou au bois dormant	Micha	Pedro	Les fées	Un gâteau au chocolat

UNE ACTIVITÉ LUDIQUE : Le jeu des 10 contes



Nom de l'élément

NOM DU CONTE



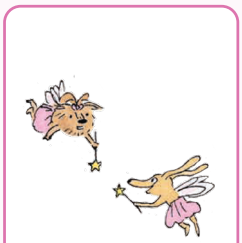
Le balai

SENPABON



Le Petit Chaperon rouge

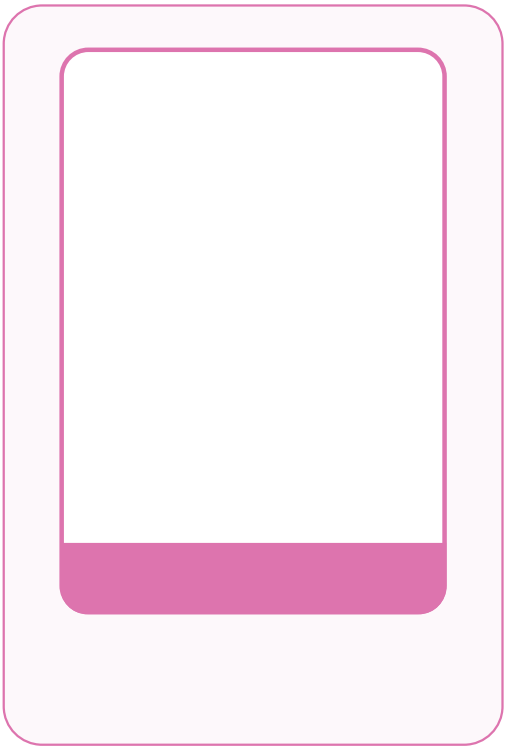
LE PETIT CHAPERON ROUGE

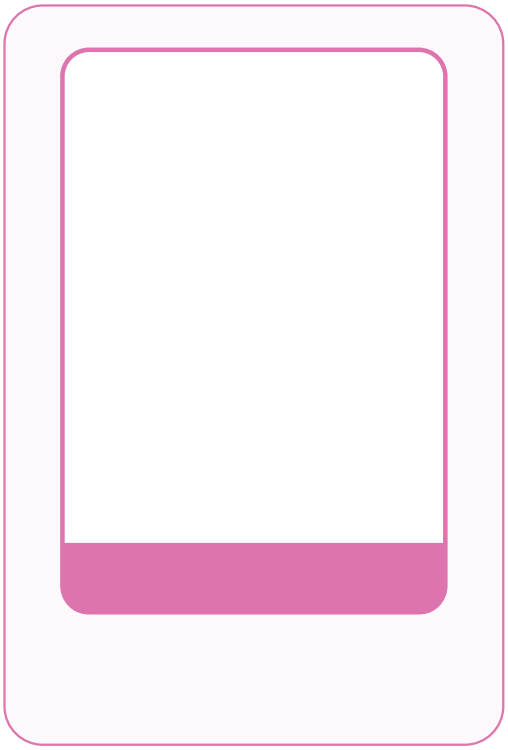


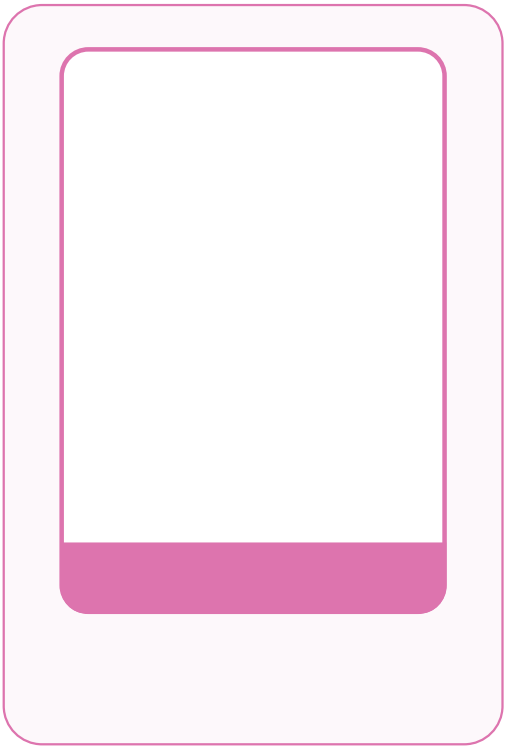
Les fées

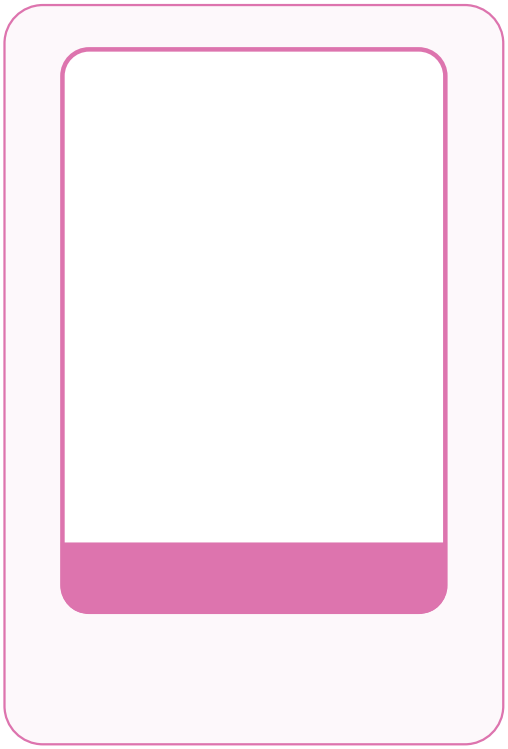
LE TOUTOU AU BOIS DORMANT

UNE ACTIVITÉ LUDIQUE : Le jeu des 10 contes









UNE ACTIVITÉ LUDIQUE : Les matelas de Nono

Un second jeu de cartes inspiré des contes *Le Toutou au petit os* et *La princesse au petit pois* peut être proposé aux élèves. Chaque carte est un matelas qu'il faudra empiler.

À faire dessiner par les élèves en décorant de graphismes différents !

1 But du jeu

Empiler le plus de cartes possible devant soi à la fin de la partie.

Pour 2 à 6 joueurs.

2 Matériel

- Les cartes matelas ;
- Les petites cartes os ;
- Un dé à 6 faces.

3 Déroulement du jeu

- Mélangez les cartes et placez la pioche au centre de la table.
- Chaque joueur commence en posant un carte os devant lui.
- Le plus jeune commence et on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et applique la règle correspondant au résultat obtenu :

Tu obtiens un 1	Tu perds une carte de ta pile (si tu en as) et la remets sous la pioche.
Tu obtiens un 2	Tu ne gagnes rien ce tour-ci. Passe ton tour.
Tu obtiens un 3	Tu pioches 1 carte et la poses devant toi.
Tu obtiens un 4	Tu pioches 2 cartes et les ajoutes à ta pile.
Tu obtiens un 5	Choisis un joueur. Il doit te donner 1 carte de sa pile.
Tu obtiens un 6	Chance de toutous !!!

- Pioche 3 cartes et relance le dé une deuxième fois

4 Fin du jeu

La partie se termine lorsque la pioche est vide. Chaque joueur compte les cartes empilées devant lui. Le joueur qui a le plus de matelas sur son petit os remporte la partie !