



## GUIDE PÉDAGOGIQUE DE LA BOÎTE À HISTOIRE

# L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau

Auteur : Philippe Corentin

Illustrateur :

Edition : Ecole des loisirs

**Niveau de classe : MS/GS**

### Intérêts de l'histoire

Niveau de classe : GS (MS)

Cette histoire permet aux élèves de :

- comprendre un problème de logique
- Utiliser ses connaissances sur les personnages (archétypes) rencontrés dans les contes

### Contenu de la boîte

- le livre
- les personnages : l'ogre, le loup, la petite fille, le gâteau
- la rivière : papier bleu
- le bateau
- le château
- des crocodiles et un hippopotame plastifiés
- le diaporama (clé USB)

### Autre matériel à prévoir

- Vidéoprojecteur

### Se préparer à raconter l'histoire aux enfants

- s'entraîner à mimer l'histoire : il faut bien avoir mémorisé l'ordre des déplacements des différents personnages.

Quand on raconte l'histoire :

- insister sur les émotions et les attitudes des différents personnages : ils ont peur, ils sont contents, ils se moquent, ...
- retenir une structure de phrase : « xxx a compris les intentions de yyy »

ETAPES	ENSEIGNANT	ELEVES	MATERIEL
Entrer dans l'histoire	Reprendre l'introduction de Corentin : « c'est une histoire d'ogre, mais celle-là, elle est rigolote ». Puis présenter les proies de l'ogre.	Ecouter Constater que les proies sont effectivement rigolotes	Les 4 personnages de la boîte à histoire
Planter le décor	Sortir le château, la rivière puis poser les personnages de l'autre côté de la rivière et faire deviner comment l'ogre a fait pour traverser la rivière. Sortir le bateau, et faire constater qu'il est tout petit. Expliquer le problème de l'ogre.	Ecouter, comprendre qu'il faut un bateau pour traverser la rivière. Constater que deux personnages peuvent monter dans le bateau, l'ogre ne peut pas prendre tout le monde dans son bateau.	La rivière, le bateau, et le château
Comprendre l'histoire racontée	Raconter l'histoire. Préciser à chaque fois pourquoi les personnages sont contents, ou effrayés. Au fur et à mesure des étapes, déposer un crocodile dans la rivière. A la fin, glisser l'hippopotame sous le bateau pour le renverser.	Comprendre au fur et à mesure de l'histoire, qui veut manger qui.	Les crocodiles, l'hippopotame
Appropriation du problème et de sa solution	Visualiser une par une les images de chaque personnage, faire décrire les expressions. Situer à quel moment de l'histoire le personnage peut-il avoir cette expression.	Décrire l'expression des personnages, comprendre pourquoi le personnage a peur, ou se moque. En déduire à quel moment de l'histoire se situe l'image proposée. Placer les personnages dans le décor.	La boîte à histoire
Prolongement	A l'aide du diaporama, raconter l'histoire. Les images défilent sur simple clic.	Les enfants peuvent raconter eux-mêmes l'histoire.	Le diaporama, vidéoprojecteur