



# DRÔLES DE PETITES BÊTES

## FICHE PÉDAGOGIQUE

### AUTOUR D'UNE COLLECTION

#### L'AUTEUR



© DR

#### Antoon Krings

Antoon Krings est né en France, en 1962. Après des études d'arts graphiques à l'ESAG, il dessine des imprimés textiles pour le couturier Emmanuel Ungaro. Puis il décide de se consacrer à l'écriture et l'illustration de livres pour enfants. En 1989, il signe ses premiers albums à l'École des loisirs. En 1994, il rencontre Colline Faure-Poirée, son actuelle éditrice, et illustre, chez Gallimard Jeunesse/Giboulées, les petits polars de *Fennec le futé* (Mention spéciale du Prix Graphique, Fiera di Bologna, 1994) qui seront adaptés en série animée par Ellipse Anim. En 1995, il crée la collection devenue célèbre des *Drôles de Petites Bêtes*. Elle compte maintenant une cinquantaine de titres, fait l'objet d'une série animée en 3D et d'un premier CD-ROM. Retrouvez tous les titres d'Antoon Krings sur : [www.cercle-enseignement.com](http://www.cercle-enseignement.com)



#### DRÔLES DE PETITS ALBUMS

**Drôles de Petites Bêtes** : le lecteur devient lilliputien et pénètre dans l'univers fascinant des hôtes du jardin, ces petites bestioles charmantes qui vivent dangereusement dans des logis délicieux. À raconter aux petits dès 3 ans, c'est aussi une première lecture idéale.

**Drôles de Petits Docs** : une collection d'éveil, avec Mireille l'Abeille et ses amis. À partir d'une histoire, un jeu de questions-réponses permet de découvrir, de manière ludique et interactive, un sujet d'ordre documentaire.

#### LA COLLECTION

★ Ces « Drôles de Petites Bêtes » qui peuvent paraître repoussantes dans la nature, deviennent des héros fantaisistes. L'auteur joue sur les rimes avec les prénoms. Ces titres qui riment ne sont pas de simples jeux phoniques. Couples par assonance, ils créent à la fois de la parenté et de l'insolite, suscitant l'imagination.

★ La collection des *Drôles de Petites Bêtes* est facilement identifiable grâce à son format carré, ses couvertures toujours présentées sur le même schéma :

- un titre invariablement composé de trois unités lexicales : un prénom, un article, un nom d'animal avec une majuscule pour le prénom et le nom et des minuscules pour le reste de la graphie,
- la place du nom de l'auteur : toujours en-dessous du titre, centré et avec une police maigre,
- une illustration qui présente le personnage seul, en gros plan, se détachant sur le fond.



#### L'ILLUSTRATION

★ La qualité artistique et la valeur esthétique des images sont un régal pour l'œil.

La couleur de fond de la première de couverture met en valeur le personnage et nous prépare par son intensité, sa chaleur ou sa froideur, à l'atmosphère du récit. La collection propose une variété de jaunes, de bleus, de verts... à explorer, à observer pour initier peu à peu les enfants aux notions d'esthétique et de nuance, de dégradé et de camaïeu. Le choix des tonalités participe à la mise en scène du récit et s'harmonise avec le caractère du personnage.

★ On perçoit à certains endroits le travail par petites touches de pinceau, à d'autres un fondu de pastels, des mélanges et des dégradés de couleur effectués par frottements.

★ Le parti pris d'Antoon Krings de séparer le texte et l'image et de les disposer face à face permet de dissocier les apports de l'écrit de ceux de l'image. Chaque image est un vrai tableau qui se détache sur fond blanc.

#### LE RÉCIT

★ Les histoires d'Antoon Krings répondent aux critères des récits narratifs : les situations de départ sont toujours bien campées, soutenues par l'illustration faisant face au récit.

Au fil des pages, les acteurs entrent en scène et la situation évolue, se complique. Certains récits présentent une complexité plus ou moins grande tant de l'intrigue que de la langue, les caractères mis en jeu et les sentiments exprimés.

★ Le niveau de langage est soutenu...

« Il faut dire que dans cette course au trésor, chaque bouchée devenait une exploration où le moindre petit bruit de cuillère, le moindre toussotement ou crissement de dents les faisaient tous sursauter » (*Léon le roi des abeilles*).

★ L'implicite a sa place...

« Un beau jour, Loulou le Pou tomba de la chère tête blonde qui jouait dans le jardin » (*Loulou le Pou*).

★ Le vocabulaire est riche...

« ... soupirait-il parfois en implorant les coccinelles » (*Samson le Hérisson*).

★ Les jeux de mots sont nombreux...

« À force de vouloir décrocher la lune, Carole la Luciole finit par décrocher une casserole » (*Luna la Petite Ourse*).





## INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Il serait vain de vouloir déterminer un âge précis pour commencer ou arrêter la lecture de ces albums. Cependant, à l'école maternelle, on peut envisager une « exploitation progressive » de ces ouvrages. Certains présentent une complexité plus ou moins soutenue, tant dans l'intrigue que dans la langue, les caractères mis en jeu et les sentiments exprimés. Classement par niveau de complexité lexicale ou narrative :

### En petite section

Des situations simples qui peuvent être comprises par tous :

- ★ être trop gourmand (*Léon le Bourdon* et *Adrien le Lapin*)
- ★ être trop petite (*Marie la Fourmi*)
- ★ avoir peur des piqûres (*Frédéric le Moustique*)
- ★ redouter d'être abandonné (*Antonin le Poussin*)
- ★ désobéir, faire pleurer sa maman (*Belle la Coccinelle* et *Gaston le Caneton*)
- ★ être curieux, vouloir découvrir le monde (*Margot l'Escargot* et *Théo le Mulot*)

### En moyenne section

- ★ connaître de nouveaux horizons (*Chloé l'Araignée*)
- ★ avoir peur de la solitude (*Ursule la Libellule*)
- ★ réparer ses bêtises (*Adèle la Sauterelle*)
- ★ rappel de valeurs sociales : la propriété, l'entraide (*Mireille l'Abeille* et *Louis le Papillon de nuit*)
- ★ rappel de valeurs éthiques : la vérité (*Adèle la Sauterelle*)
- ★ dépasser les préjugés (*Juliette la Rainette*, *Patouch la Mouche*, *Benjamin le Lutin*)

### En grande section

Certains ouvrages abordent des problèmes de la société contemporaine :

- ★ les sans-abris, la mendicité (*Georges le Rouge-Gorge*)
  - ★ le squat, l'hospitalité forcée (*Amélie la Souris*)
- D'autres mettent en relief des rapports de force entre les êtres :
- ★ les moqueries, les insultes (*Maud la Taupe*, *Juliette la Rainette*)
  - ★ la médisance, l'indifférence, l'égoïsme (*Lulu la Tortue*, *Georges le Rouge-Gorge*)
  - ★ la confiance, la solidarité, la reconnaissance, le courage (*Luca la Puce*, *César le Lézard* et *Noémie Princesse Fourmi*)

## ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

### Jeu d'écriture (Page 3)

#### Compétences

- ★ copier en fonction de l'âge des mots en capitales d'imprimerie
- ★ identifier les personnages d'une histoire

#### Matériel fourni

- ★ une fiche élève photocopiable avec 4 silhouettes de Drôles de Petites Bêtes et 4 étiquettes prénoms

#### Règle du jeu

Associer chaque silhouette au prénom qui lui correspond. Sous chaque silhouette est placé un cartouche vide. Les prénoms se trouvent dans le désordre à côté : ne faire écrire en capitales que le PRÉNOM).

### Jeu de discrimination (Page 3)

#### Compétences

- ★ identifier les personnages d'une histoire, les reconnaître dans la suite de l'histoire
- ★ distinguer plusieurs critères, comparer, classer

#### Matériel fourni

- ★ une fiche élève photocopiable avec 7 figurines Drôles de Petites Bêtes

#### Règle du jeu

Dans l'album Luna, la Petite Ourse, on retrouve certaines Drôles de Petites Bêtes. Parmi celles proposées dans l'exercice, deux ne sont pas dans l'album. Il s'agit de retrouver les intrus (*Belle la Coccinelle*, *Huguette la Guêpe*).

### Jeu d'observation (Page 4)

#### Compétences

- ★ découvrir les caractéristiques d'un personnage
- ★ savoir maîtriser son geste graphique

#### Matériel fourni

- ★ une fiche élève photocopiable avec 5 figurines Drôles de Petites Bêtes auxquelles la couleur d'un vêtement a été enlevée.

#### Règle du jeu

Colorier correctement l'accessoire du personnage en référence à l'album (quelques personnages sont proposés en couleurs; seuls les accessoires récurrents sont en noir et blanc).

### Jeu d'association (Page 4)

#### Compétences

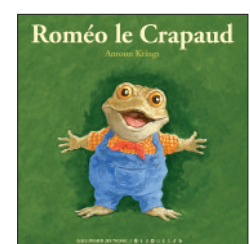
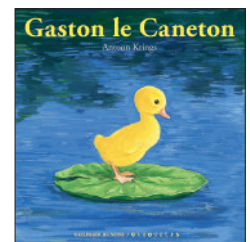
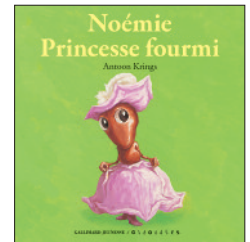
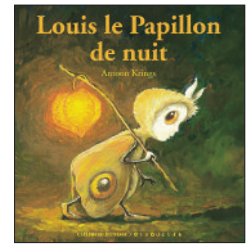
- ★ mettre en relation un titre et un personnage

#### Matériel fourni

- ★ une fiche élève photocopiable avec 4 figurines Drôles de Petites Bêtes et 4 titres de livres écrits dans la même graphie que les albums.

#### Règle du jeu

Relier une Drôle de Petite Bête à son titre (graphie du titre complet à relier à une image détournée du personnage).



**JEU D'ÉCRITURE**

Retrouve et écris le prénom de chaque Drôle de Petite Bête.

FRÉDÉRIC  
BELLE  
LOULOU  
ADÈLE



**JEU DE DISCRIMINATION**

Dans l'album de *Luna, la Petite Ourse*, tu retrouves de nombreuses Drôles de Petites Bêtes. Deux Petites Bêtes se sont glissées en cachette alors qu'elles ne sont pas dans l'album. Retrouve-les.





**JEU D'OBSERVATION**

Des couleurs ont disparu. Peux-tu les retrouver à l'aide de tes albums ?



**JEU D'ASSOCIATION**

Delie chaque Drôle de Petite Bête à son titre.



Lulu la Tortue

Pascale la Cigale



Samson le Hérisson

Siméon le Papillon



### JEUX DES PAIRES

avec les vignettes des différents personnages (pages 6 et 7)

#### COMPÉTENCES

- ★ savoir repérer des indices
- ★ développer la mémoire et l'attention
- ★ être capable de jouer avec d'autres enfants en respectant des règles
- ★ prendre des repères dans l'espace

#### MATÉRIEL FOURNI

- ★ 36 cartes à jouer (18 paires)

Amélie la Souris  
Antonin le Poussin  
Barnabé le Scarabée  
Carole la Luciole  
César le Lézard  
Huguette la Guêpe  
Juliette la Rainette  
Léon le Bourdon  
Loulou le Pou  
Mireille l'Abeille  
Odilon le Grillon  
Patouch la Mouche  
Pierrot le Moineau  
Samson le Hérisson  
Siméon le Papillon  
Solange la Mésange  
Ursule la Libellule  
Zabeth la Chouette

#### RÈGLE DU JEU

Disposer, en les organisant dans l'espace, les 18 paires sur une table, à l'envers. Chaque joueur à son tour doit retourner deux cartes et essayer de faire le maximum de paires.

### JEU DE CLASSIFICATION

#### COMPÉTENCES

- ★ savoir effectuer un tri
- ★ savoir comparer différents éléments d'une collection
- ★ justifier ses critères de classement
- ★ expliciter ses choix
- ★ argumenter, dire ce que l'on fait
- ★ identifier les personnages d'une histoire
- ★ être autonome

#### MATÉRIEL FOURNI

- ★ le même que pour le jeu des paires

#### RÈGLE DU JEU

L'enseignant distribue les 18 cartes à deux enfants et leur demande de les classer selon des critères qu'ils définissent eux-mêmes (possibilité de mettre deux groupes de joueurs avec la même consigne de tri).

Lorsque le classement est terminé, les deux groupes peuvent comparer leur travail, argumenter sur leur choix, prendre en compte les critères de l'autre.

#### Deux types d'activités :

- ✎ Soit les enfants effectuent un tri et doivent expliciter leurs critères de classement.
- ✎ Soit l'enseignant propose des critères de classement.

#### Suggestions :

- ✎ Ceux qui volent, ceux qui ne volent pas
- ✎ Ceux qui piquent, ceux qui ne piquent pas
- ✎ Les insectes
- ✎ Les oiseaux
- ✎ Le nombre de pattes, etc.

Faire une recherche documentaire sur les animaux rencontrés dans l'ouvrage. On peut utiliser pour cette recherche les livres de la collection *Mes Premières Découvertes*.



### PRODUCTION D'ÉCRITS

#### (FICHE D'IDENTITÉ DE PERSONNAGE)

(pages 8 et 9)

#### COMPÉTENCES

- ★ copier des mots en capitales d'imprimerie et/ou en lettres cursives
- ★ représenter un personnage fictif
- ★ dicter individuellement un petit texte à l'adulte
- ★ identifier les personnages d'une histoire

#### MATÉRIEL FOURNI

- ★ vignettes des Drôles de Petites Bêtes au format carré, avec le nom écrit horizontalement (pour faciliter le découpage et la lecture)
- ★ un modèle de fiche d'identité à compléter

#### RÈGLE DU JEU

Lorsque les enfants connaissent bien un album, leur proposer la rédaction d'une fiche d'identité sur le personnage étudié. La recherche des amis du personnage permettra de croiser les différents titres des albums et de travailler sur les valeurs ou sentiments dégagés dans l'album.



Chaque joueur à son tour doit retourner deux cartes et essayer de faire le maximum de paires.



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES





GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



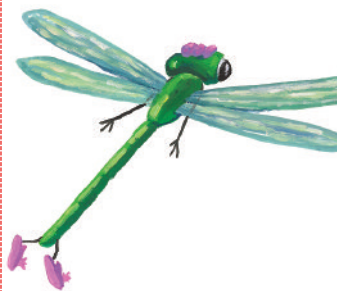
GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES



## FICHE D'IDENTITÉ

**Prénom**

**Animal**


**Maison**

**Accessoires**

**Goûts**

**Amis**



<p>GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES</p>  <p><b>Amélie la Souris</b></p>	<p>GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES</p>  <p><b>Antonin le Poussin</b></p>	<p>GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES</p>  <p><b>Carole la Luciole</b></p>
<p>GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES</p>  <p><b>Huguette la Guêpe</b></p>	<p>GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES</p>  <p><b>Juliette la Rainette</b></p>	<p>GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES</p>  <p><b>Léon le Bourdon</b></p>
<p>GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES</p>  <p><b>Odilon le Grillon</b></p>	<p>GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES</p>  <p><b>Pierrot le Moineau</b></p>	<p>GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES</p>  <p><b>Samson le Hérisson</b></p>
<p>GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES</p>  <p><b>Siméon le Papillon</b></p>	<p>GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES</p>  <p><b>Ursule la Libellule</b></p>	<p>GALLIMARD JEUNESSE / GIBOULÉES</p>  <p><b>Zabeth la Chouette</b></p>

### JEUX DES ERREURS (3 jeux)

#### OBJECTIFS ET COMPÉTENCES

- ★ discrimination visuelle
- ★ savoir prendre des indices pour discerner des analogies, des différences

- ★ savoir reconnaître des images identiques en fonction de différents critères
- ★ latéralisation
- ★ dénombrement

### 1. JEU DES DIFFÉRENCES

(pages 11, 12 et 13)



#### MATÉRIEL FOURNI

- ★ document papier A4 : un plan de jeu
- ★ document papier A4 : une planche de carte à découper
- ★ une feuille de contrôle avec des points pour une correction rapide de l'enseignant (à imprimer sur un transparent).

#### RÈGLE DU JEU

Le joueur doit placer chaque carte sur l'image identique du plan de jeu.

### 2. JEU DES SILHOUETTES

(page 14)

Sur les 6 silhouettes de Loulou le Pou proposées, une seule correspond au modèle couleur (reproduction de Loulou sur la couverture du livre)

- ★ forme du chapeau changée
- ★ un doigt enlevé
- ★ manche du parapluie changé
- ★ forme des chaussures changée
- ★ un objet ajouté dans la main droite

#### RÈGLE DU JEU

Retrouver la bonne silhouette.

### 3. JEU DES ERREURS

(page 15)

Il s'agit ici de représenter des Petites Bêtes avec un chapeau pris à une autre (cf. tableau ci-dessous). Pour répondre, l'enfant peut, suivant son niveau de compétences, écrire le nom du personnage à qui appartient le chapeau ou coller la vignette du personnage qui correspond. La validation de cette activité se fait en recherchant l'album original.

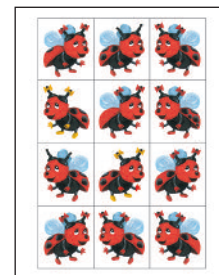
#### MATÉRIEL FOURNI

- ★ vignettes des Petites Bêtes (même matériel que pour la fiche d'identité)

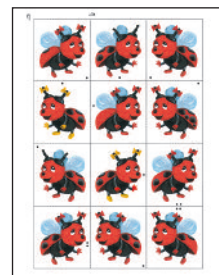
#### RÈGLE DU JEU

Retrouver à quelle Petite Bête appartient chaque chapeau.

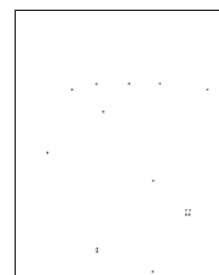
### 1. JEU DES DIFFÉRENCES



- ★ plan de jeu (page 11)



- ★ planche de carte à découper (page 12)



- ★ feuille de contrôle (page 13)

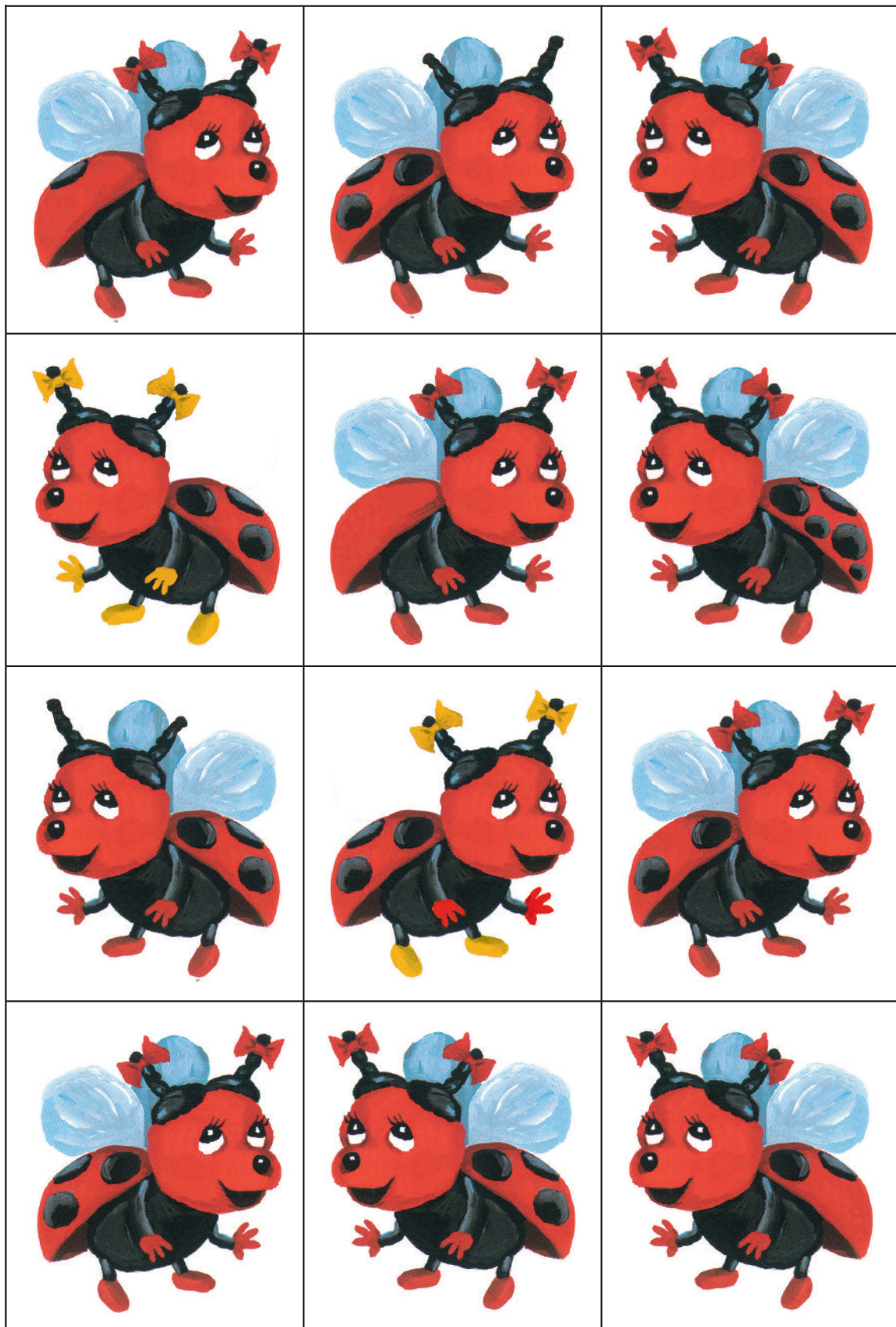
Le personnage qui a pris un chapeau	Le personnage à qui il a été pris
Solange la Mésange	Loulou le Pou
Samson le Hérisson	Zabeth la Chouette
Odilon le Grillon	Barnabé le Scarabée
Huguette la Guêpe	Carole la Luciole
Léon le Bourdon	Siméon le Papillon
César le Léopard	Antonin le Poussin

# 1. JEU DES DIFFÉRENCES

# DRÔLES DE PETITES BÊTES

Le plan de jeu

Le joueur doit placer chaque carte sur l'image identique du plan de jeu.





# 1. JEU DES DIFFÉRENCES (suite)

# DRÔLES DE PETITES BÊTES

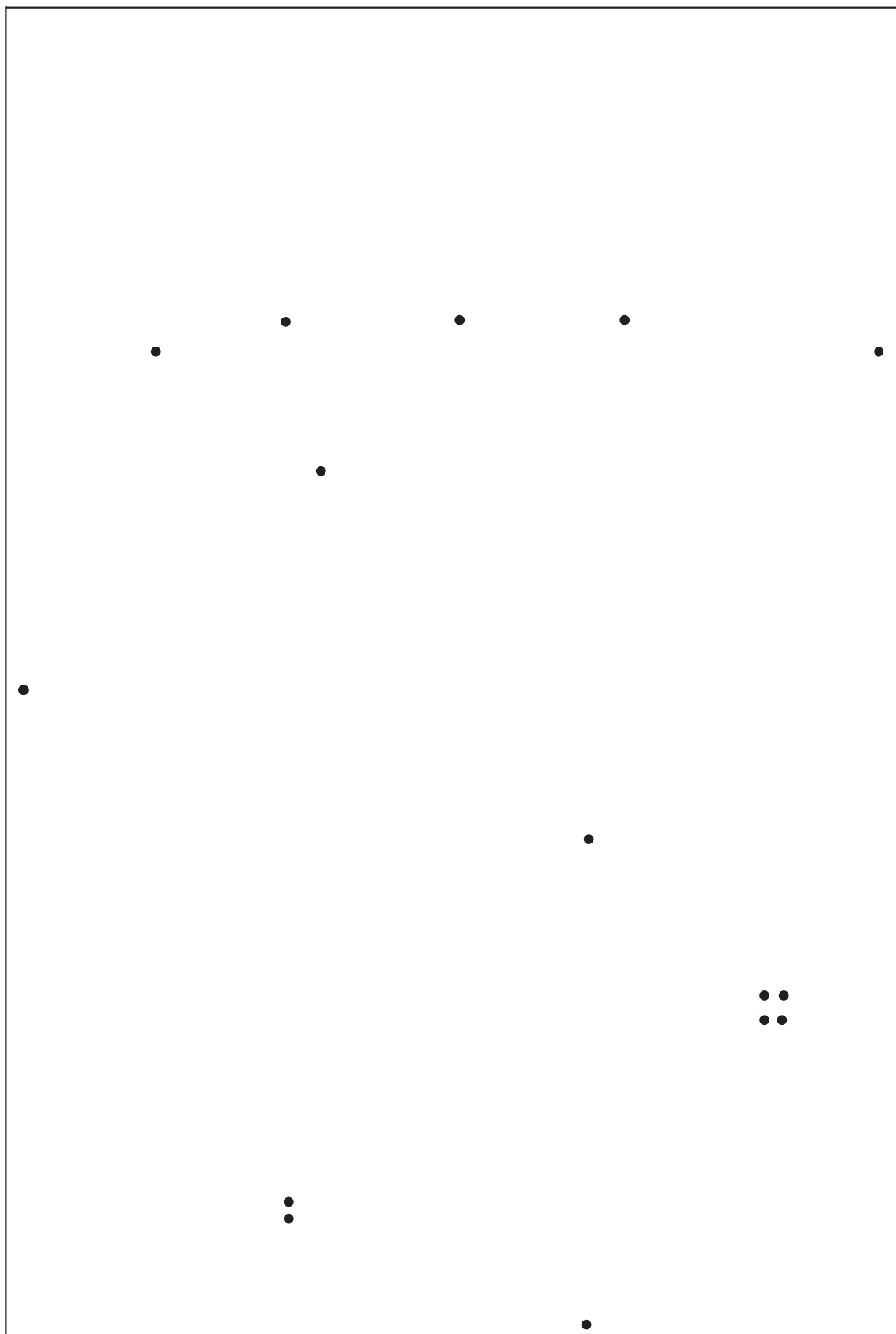
Planche de cartes à découper.



# 1. JEU DES DIFFÉRENCES

Feuille de contrôle pour l'enseignant  
(à imprimer sur un transparent).

## DRÔLES DE PETITES BÊTES



**2. JEU DES SILHOUETTES**

Retrouve la bonne silhouette.





### 3. JEU DES ERREURS

Les Petites Bêtes se sont trompées de chapeau. Rends son chapeau à la bonne Petite Bête.



### LE TITRE MYSTÉRIEX

(pages 16 et 17)

Le titre est proposé en deux parties : la partie prénom, la partie nom de la Petite Bête sur des étiquettes à découper. Il s'agit de coller les deux parties du titre en face de la vignette représentant la Petite Bête. La validation se fait à l'aide de l'album.

#### COMPÉTENCES

- ★ associer une image à un titre
- ★ reconnaître des mots et les associer
- ★ prendre conscience que l'écrit est composé de mots séparés

#### MATÉRIEL FOURNI

- ★ une page d'étiquettes à découper (pages 16) en mélangeant bien les deux parties du titre (prénoms, noms d'animaux).
- ★ une page avec 6 vignettes de Petites Bêtes sans le nom (pages 17).

#### RÈGLE DU JEU

Coller les 2 parties d'un titre d'album en retrouvant le prénom de chaque Drôle de Petite Bête.

Amélie

la Souris

Luna

la petite Ourse

Ursule

la Libellule

Loulou

le Pou

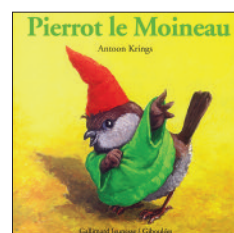
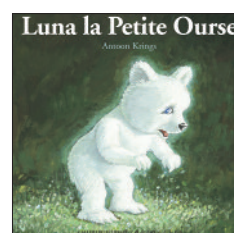
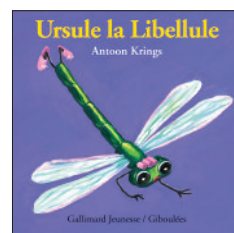
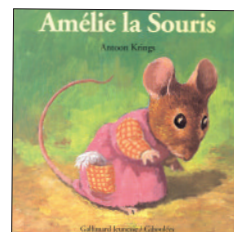
Mireille

l'Abeille

Pierrot

le Moineau

#### TITRES



**LE TITRE MYSTÉRIeux**

Colle les deux parties du titre devant chaque vignette.





### JEU DU SUDOKU

(pages 19 et 20)

#### COMPÉTENCES

- ★ s'organiser dans l'espace de la feuille
- ★ prendre des indices
- ★ pratiquer une activité de déduction
- ★ mettre en œuvre des stratégies de tâtonnement pour trouver des solutions aux problèmes proposés
- ★ fixer son attention, se concentrer sur une tâche

#### MATÉRIEL FOURNI

- ★ une grille de sudoku à 6 chiffres à trous (page 19)
- ★ une planche de figurines à découper (page 20)

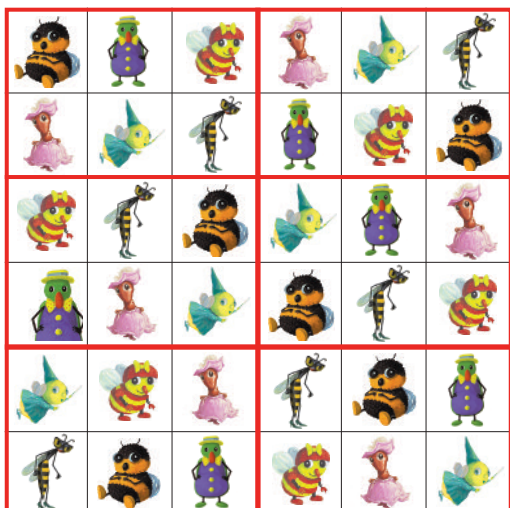
#### RÈGLE DU JEU

Ce jeu pratiqué souvent par les adultes peut être proposé à des élèves de moyenne ou de grande section. C'est un jeu qui fait appel à la logique et à l'observation. Dans un premier temps on travaillera avec les élèves et leur montrera la méthodologie pour s'assurer que chaque ligne, chaque colonne et chaque bloc de 3 x 2 contiennent bien les 6 symboles. Le découpage des vignettes (qui pourront être plastifiées pour un usage fréquent) permet de tâtonner, expérimenter, modifier.

### JEU DE SUDOKU

(pages 19 et 20)

#### CORRECTION



### JEU D'ASSOCIATION

(page 21)

#### COMPÉTENCES

- ★ prendre des indices
- ★ pratiquer des activités de comparaisons et de déduction
- ★ associer une image à un titre
- ★ reconnaître des mots et les associer

#### MATÉRIEL FOURNI

- ★ une fiche de jeu

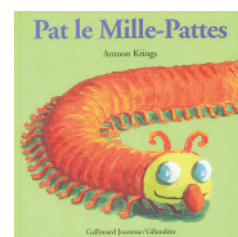
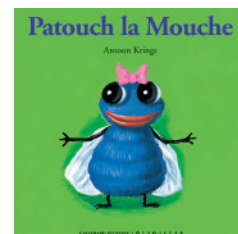
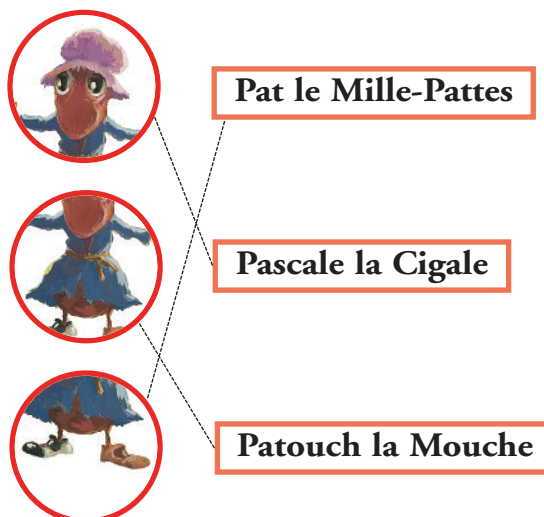
#### RÈGLE DU JEU

Cette activité consiste à associer des images représentant un élément vestimentaire aux noms des animaux auxquels Noémie a emprunté des habits. Un travail préalable sur les caractéristiques vestimentaires des animaux aura été conduit collectivement. On pourra mettre à disposition des élèves les albums des personnages (Pascale la Cigale, Patouch la Mouche, Pat le Mille-Pattes) pour les aider dans leur recherche.

### JEU D'ASSOCIATION

















(page 21)

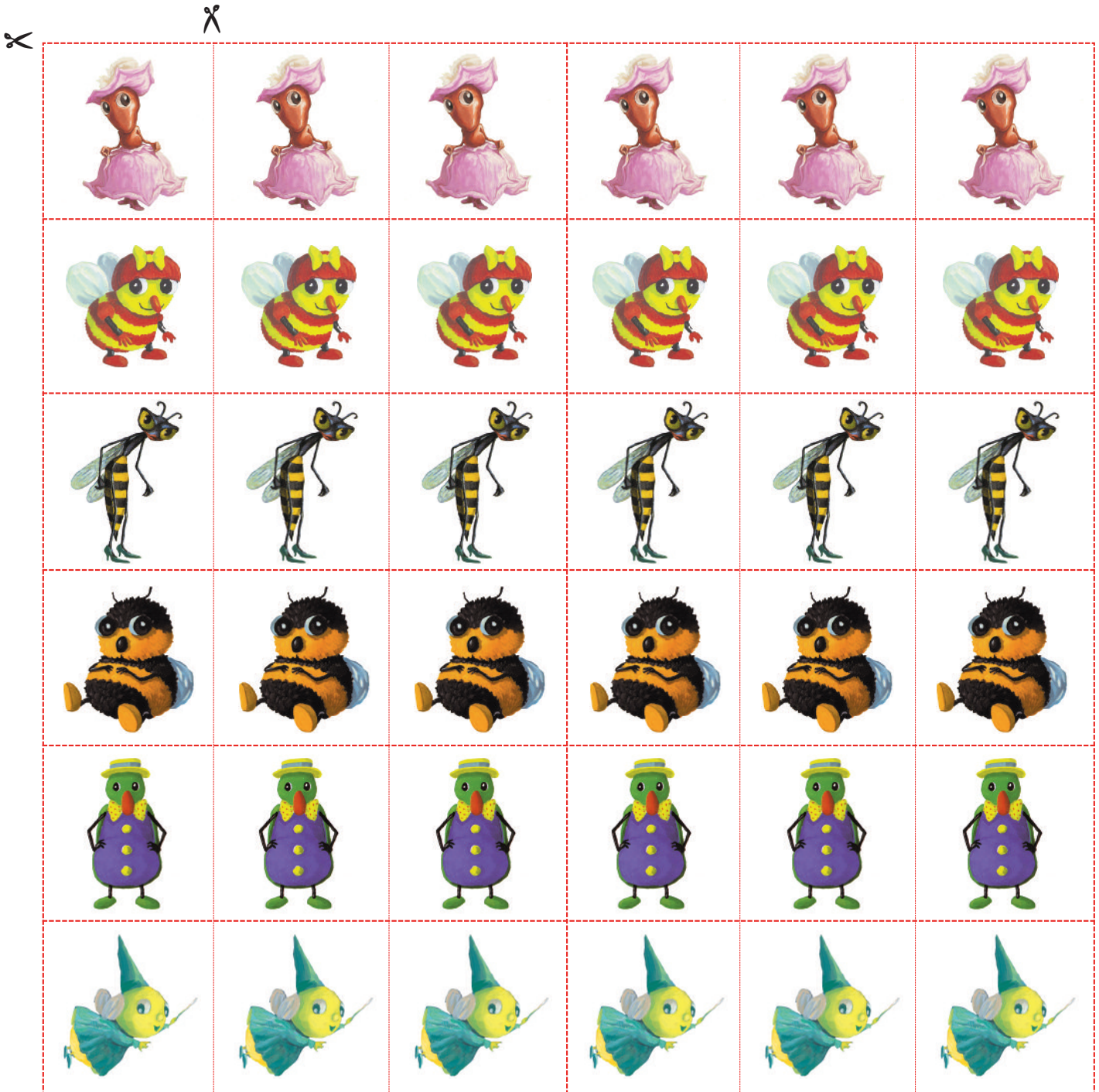
#### CORRECTION



**JEU DU SUDOKU**

Complète la grille avec ces 6 petites bêtes en respectant la consigne :  
 Chaque ligne, chaque colonne et chaque bloc de 3 x 2 doit contenir les 6 petites bêtes.  
 Une même bête ne peut apparaître qu'une seule fois par ligne, par colonne et par bloc.





## JEU D'ASSOCIATION

Relie à chaque petite bête ce que Noémie a emprunté à ses amis.



**Pat le Mille-Pattes**



**Pascale la Cigale**



**Patouch la Mouche**

**D'autres activités** à faire avec les élèves vous sont proposées sur une deuxième fiche dédiée à la collection à télécharger sur [www.cercle-enseignement.com](http://www.cercle-enseignement.com)