

# Tout Zuza

Anaïs Vaugelade



Dans ce bon gros livre qui rassemble douze histoires de Zuza, on retrouve Zuza bien sûr, mais aussi son bon gros crocodile, qui accompagne et veille sur la petite fille. Il est tantôt ennemi, tantôt ami, doudou, gentleman, présentateur, souffleur, complice, consolateur... Tantôt il ne fait que passer, tantôt il prend toute la place. Il nous fait rêver, ce crocodile. Nous voulons le même !

- 1 Zuza
- 2 *Le diner*
- 3 D'autres histoires
- 4 Le plein d'émotions
- 5 Les cauchemars
- 6 *Le château*
- 7 Zuza, rien que Zuza
- 8 Pour aller plus loin...

Ce dossier a été rédigé par **Catherine Fournié**,  
Formatrice 1er degré – Maîtrise de la langue

Retrouvez tous nos dossiers sur [ecoledesloisirsalecole.fr](http://ecoledesloisirsalecole.fr)

✉ Contactez-nous : [enseignants@ecoledesloisirs.com](mailto: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>

*Tout Zuza* est une compilation de toutes les aventures de Zuza. Ces histoires n'ont pas vraiment de lien entre elles, si ce n'est d'y retrouver les mêmes personnages : Zuza, son animal familier qui est un crocodile et ses amis. Ces aventures font la part belle à l'imagination tout en s'ancrant dans le quotidien de la vie. Chaque histoire se déroule sur un fond de couleur différent, permettant de les distinguer les unes des autres. Ce sont aussi des histoires où le rôle principal est tenu par une fille dont les traits de caractère ont souvent été attribués autrefois au garçon : c'est une héroïne, elle n'a pas peur, elle est courageuse, elle vit des aventures extraordinaires et expriment fortement ses émotions ! De quoi réfléchir à certains stéréotypes.

Cette séance est consacrée à une première rencontre avec Zuza et son univers.

## 1 Présentation du personnage de Zuza

En regroupement, l'enseignant présentera aux enfants le nouveau personnage principal des histoires à venir :

« *Aujourd'hui je vais vous présenter un personnage que l'on va retrouver dans les histoires que nous allons lire. C'est une petite fille, elle s'appelle Zuza, la voici* ». À ce moment sortir la marotte et la faire parler :



« *Bonjour je m'appelle Zuza, je suis une fille. Je suis très forte et j'ai beaucoup d'imagination. Je parle avec mes doudous, j'ai déjà eu un monstre sous mon lit, je fais semblant de partir en voyage et encore plein d'autres choses ! Qui pense être comme moi ?* »

Les enfants peuvent se reconnaître dans l'idée d'être fort et plein d'imagination.

Questionner les enfants pour savoir qui parle avec son doudou, qui s'est inventé un ami imaginaire, qui a déjà eu un monstre sous son lit...

Laisser les enfants réagir et répondre librement. On veillera à ce que chacun s'exprime, et on pourra reprendre certaines idées pour les reformuler et les faire reformuler.

Laisser la marotte de Zuza dans un pot dans lequel s'ajouteront, au fil des lectures, les autres marottes de personnages.

Présenter le projet aux enfants afin de clarifier les objectifs de lecture : « *Après chaque lecture, on essaiera d'identifier et de comprendre ce que l'on apprend de plus du personnage de Zuza, son caractère, ses actions et réactions, ses motivations, ses sentiments et émotions. Il faut arriver à bien connaître et comprendre le personnage de Zuza.* »

## SÉANCE 1

Zuza

### Objectifs

- Découvrir une héroïne
- Installer la notion de personnage
- Raconter/lire une première histoire de Zuza

### Temps et mise en place

- 1 En collectif : 5 min
- 2 En collectif : 5 à 10 min
- 3 En collectif : 5 min
- 4 En collectif ou en petits groupes : 3 à 5 min

### Matériel

- Les marottes de Zuza et du crocodile (en **annexe**)

### Apprentissages

- Entrer en communication avec le groupe
- Jouer avec des marottes
- Parler produire des phrases correctes

## 2 Raconter la première histoire

Dire aux enfants : « Je vais vous raconter la première histoire de Zuza. Écoutez bien pour comprendre ce qu'il se passe. Avant de commencer je voudrais vous expliquer un mot nouveau : le diner ». L'enseignant donnera l'explication du mot et ce mot pourra être rangé dans la boîte à mots de la classe en le copiant sur une étiquette illustrée.

Raconter doucement : « Zuza est dans la cuisine. C'est l'heure du diner. Elle ne veut pas manger ses petits pois. Elle dit qu'elle n'aime pas ça. Alors les petits pois du diner décident de s'en aller en s'envolant par la fenêtre. Zuza s'envole vite derrière eux. Les petits pois arrivent chez un crocodile qui a très faim. Zuza se bat avec le crocodile pour récupérer son diner. C'est elle qui gagne. Elle repart avec son diner. Finalement Zuza et le diner sont très contents de se retrouver ».

## 3 Réaction au récit raconté

À la fin du récit, laisser les enfants réagir spontanément, installer un échange autour de ce qui a été retenu, faire le lien avec leur vécu. La situation de départ est simple et familière : devoir manger un plat que l'on n'aime pas. La suite est plus surréaliste mais, par le pouvoir de l'imagination, Zuza finit par aimer son diner. L'appréciation que l'on porte sur les choses dans la vie est souvent une question de point de vue, de positionnement et d'état d'esprit.

Enfin, présenter la marotte du crocodile.

## 4 Lecture magistrale de l'histoire

Pour finir, lire l'histoire aux enfants. Leur dire : « Je vais maintenant vous lire l'histoire et en même temps vous montrer les images. Attention, dans ce livre, Zuza parle ainsi que les objets et les animaux. Je vous montrerai sur l'image avec le doigt qui parle et je changerai de voix. »

Commencer par lire le titre puis chaque page lentement afin de laisser le temps aux enfants d'écouter et de voir. Il importe, durant ce temps de lecture, de donner à entendre sa propre compréhension. L'enfant s'appuie sur les intonations pour comprendre le sens. Il faut donner une voix particulière à chaque personnage.

En fin de lecture, questionner les enfants sur ce que l'on apprend et comprend du personnage de Zuza :

Elle n'aime pas les petits pois, elle a une grande imagination (elle imagine que son diner s'envole et qu'elle le poursuit), elle rencontre un crocodile et ne semble pas du tout effrayé. Au contraire, elle se bat avec lui et gagne.

Ces informations pourront être consignées (dictée à l'adulte) dans le carnet du personnage par exemple. Ce carnet s'étoffera au fur et à mesure des lectures.

Cette séance peut s'organiser en différents ateliers tous centrés autour de la compréhension de l'histoire du *Diner*. L'enseignant peut moduler les ateliers en fonction des besoins de chaque enfant.

### 1 Rappel de récit

En petit groupe et chacun son tour, demander à chaque enfant de raconter l'histoire à sa façon avec ses propres mots. Il convient d'attacher plus d'importance aux faits et à leurs conséquences plutôt qu'à une chronologie stricte. On pourra proposer quelques illustrations pour étayer le rappel et aider à la formulation de la pensée. On peut ensuite organiser un défi : celui qui raconte sans rien oublier. Ici l'histoire est très courte, c'est l'enchaînement cause/conséquence qui est essentielle.

### 2 Les humeurs de Zuza dans l'histoire

Remonter les différentes illustrations et demander aux enfants de repérer les changements d'humeur de Zuza.



Zuza arrive dans la cuisine et elle n'est pas contente.

Zuza se fâche, elle boude son diner.

Zuza est contente car elle a gagné contre le crocodile.

Zuza est très heureuse, elle aime finalement son diner.

Il importe d'arriver à identifier et à nommer chaque humeur de Zuza.

### 3 Discussion

L'album sera relu et feuilleté en petit groupe, chaque enfant sera invité à parler sur un passage du livre de son choix. Essayer de rapprocher les moments très proches de la vie des enfants (« devoir manger quelque chose que l'on n'aime pas ») des moments totalement imaginaires (« le diner qui parle, s'envole... la bagarre avec le crocodile »).

## SÉANCE 2

### Le diner

#### Objectifs

- Comprendre une histoire
- Identifier les personnages
- Comprendre leur état d'esprit

#### Temps et mise en place

Ateliers en petits groupes :  
15 min par atelier

#### Matériel

- L'album
- Marotte du crocodile
- Les illustrations sélectionnées

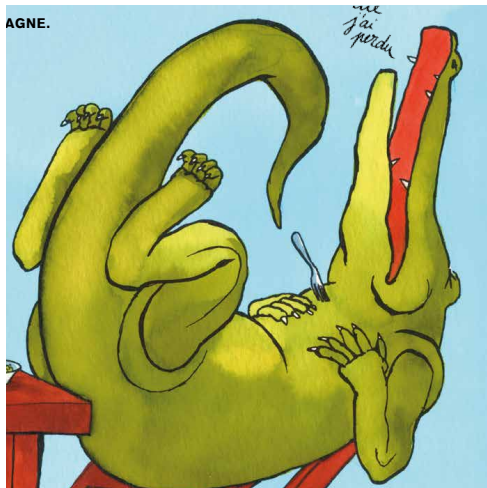
#### Apprentissages

- Mettre en mouvement sa pensée
- Chercher des indices pour comprendre

#### 4 Le crocodile

Relire les illustrations montrant le crocodile. Faire parler les enfants autour de ces images.

Que dire de ce crocodile ? Quelle place a-t-il ? Que pense-t-il ? Voulait-il vraiment manger le diner de Zuza ? Comment se fait-il qu'il ne mange pas Zuza s'il a faim ?



Faire jouer et parler le crocodile en utilisant la marotte de celui-ci (en **annexe**).

Cette séance vise à faire découvrir l'album *Tout Zuza* et toutes les histoires de l'héroïne.

SÉANCE 3  
D'autres histoires

1 D'autres histoires

En grand groupe, présenter le livre *Tout Zuza* et le sommaire. Dire aux enfants : « Je vous ai rapporté le livre *Tout Zuza*. Dans ce livre, il y a toutes les histoires de Zuza. Vous vous rappelez de Zuza ? Je vais vous lire le titre de toutes les aventures qu'elle a eues. »

Lire la liste des titres et montrer le dessin qui accompagne ce titre. Lire plusieurs fois. Laisser les enfants commenter librement et redire les titres tout en les aidant à nommer les objets en illustration de chaque histoire.

Sommaire



Objectifs

- Découvrir d'autres histoires de Zuza
- Parler autour des images et des mots

Temps et mise en place

- 1 En collectif : 5 min
- 2 En collectif : 10 min
- 3 En atelier : 15 min

Matériel

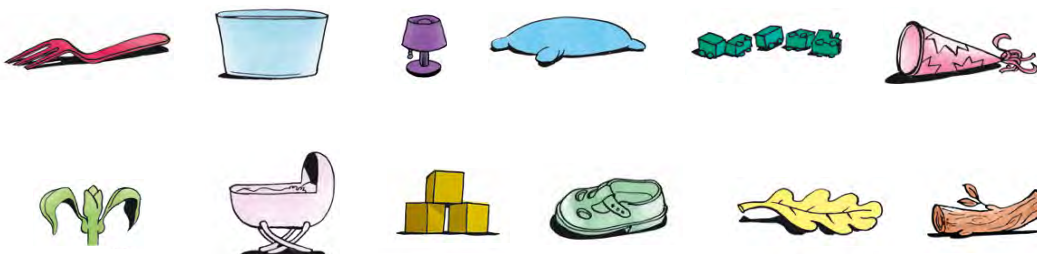
- Le sommaire de l'album et les étiquettes des objets (en **annexe**)

Apprentissages

- Imaginer
- Développer son langage et son imaginaire
- S'entraîner à nommer et à construire des phrases

2 Parler autour des objets

Certains objets sont d'une part, difficiles à identifier, et d'autre part, en lien peu visible avec l'histoire. Une fois chaque objet identifié, fixer la mémorisation en les renommant tous.





Quel est cet objet ? Le bout d'un arbre ou d'une plante verte ?  
C'est peut-être un pied de maïs.

Puis on fera parler autour de ces objets : les nommer, les décrire, dire à quoi ils servent, où l'on peut les trouver, qui les a déjà utilisés et pour quoi faire. Il s'agit de construire du sens autour de l'objet et de lui donner de l'épaisseur. Travailler ensuite sur le mot. Ne pas hésiter à essayer de montrer ce qui relève dans le langage, de l'ordre, de l'imaginaire et de l'émotion. Les associations de sons d'un mot, sa sonorité pour un enfant peuvent ne pas forcément évoquer le sens du mot donné par le dictionnaire mais suggérer une émotion, un imaginaire... Un mot ou un objet peuvent aussi souvent éveiller des souvenirs ; laisser chacun parler.

Terminer par un petit jeu de devinette : un enfant tire au sort une étiquette (objet) et doit décrire l'objet le mieux possible sans le nommer, les autres doivent essayer de deviner ce que c'est.

### 3 Atelier : un mot, une histoire

Chacun aura à inventer une courte histoire ou une phrase autour de l'étiquette choisie. Ces phrases seront notées sur une affiche ou un cahier pour mémoire.

On pourra, dans un second temps, faire inventer une histoire à partir du titre. Selon l'âge et les enfants, il est difficile d'obtenir un récit structuré et logique, on s'attachera plus à parler du personnage de l'histoire ou du thème. On les amènera petit à petit à compléter la structure du récit, en cherchant par exemple ensemble, quel est le problème à régler dans cette histoire, pour ensuite y chercher une fin.

Exemple avec étiquette « chaussure » :



Mimi a oublié sa chaussure sous la voiture...



La séance est organisée autour des émotions et humeurs de Zuza. L'enseignant proposera de pister Zuza à travers toutes les histoires de l'album. En maternelle, les enfants commencent juste à comprendre l'origine des émotions chez les autres et que chacun ne ressent pas la même émotion pour un même événement.

## 1 Échange, en groupe classe

On commencera par ressortir la marotte de Zuza : « *Vous me reconnaissez, je suis Zuza. Dans mes histoires, je suis souvent contente et parfois même très contente. Je peux aussi être en colère. Il peut m'arriver d'avoir peur mais c'est rare !* » L'enseignant continuera en expliquant aux enfants que l'on va regarder les illustrations de Zuza et chercher à reconnaître son humeur : la colère – la joie – le mécontentement – l'étonnement.

L'enseignant aura choisi les illustrations à montrer. Demander aux enfants de nommer l'émotion de Zuza. Voir un choix d'illustrations en **annexe**.



Zuza est contente.

Au fur et à mesure, on incitera les enfants à faire des liens avec leur vécu propre. Questionner les enfants. Vous arrive-t-il d'être content ? À quelle occasion ? Comment ça se passe quand tu es contente ?

On pourra imposer une structure syntaxique :

*Je suis contente quand...*

Chercher dans l'album d'autres images où Zuza est contente ou très contente :



On mènera la même démarche avec la colère, le mécontentement et l'étonnement.

Qu'est-ce qui peut te mettre en colère ? Montre comment tu es quand tu es en colère. Dans quel cas es-tu mécontente, étonné-e ?

Chercher d'autres émotions dans les illustrations de Zuza : tranquille – ennuyée – boudeuse – heureuse. On travaillera le vocabulaire afin d'associer un adjectif avec son nom commun : ennuyée/ennui – boudeuse/bouderie – tranquille/ tranquillité – joyeuse/joie – mécontente/mécontentement – coléreuse/colère.

## SÉANCE 4

### Le plein d'émotions

#### Objectifs

- Observer et comprendre des illustrations
- Comprendre et exprimer une émotion
- Mettre des mots sur les émotions

#### Temps et mise en place

- 1 En collectif : 20 min
- 2 En individuel : 20 min

#### Matériel

- L'album
- Les illustrations choisies
- Papier dessin
- Gouache
- Pinceaux plats
- Ciseaux
- Feutres

#### Apprentissages

- Identifier et comprendre une émotion
- Parler de ses émotions



Chaque enfant sera invité à venir mimer une émotion. L'enseignant peut prendre des portraits des enfants afin de réutiliser ces photos d'émotions dans d'autres activités.



## 2 Illustrer une émotion par le dessin

On reviendra sur les couleurs utilisées dans l'album pour illustrer les émotions de Zuza. Dans *Le diner*, un fond rouge est utilisé lorsque que Zuza est mécontente, puis un fond bleu à la fin de l'histoire quand elle est satisfaite, et un fond jaune et vert dans *Le voyage* quand elle est énervée.

**Consigne :**

1. Choisis l'émotion que tu veux illustrer.
2. Peins le fond de la couleur de ton choix.
3. Découpe un visage rond dans une feuille blanche.
4. Dessine l'émotion sur le visage.
5. Écris la phrase qui raconte l'émotion. (Phrase dictée à l'adulte.)

Les enfants à partir de 2 ans peuvent fréquemment faire des cauchemars. Ce thème est très largement présent en littérature. Dans *Le cauchemar*, Anaïs Vaugelade nous raconte une situation simple, claire et précise qui semble banale et non effrayante. Zuza ne manifeste aucune peur et s'en sort une fois de plus toute seule. Cette histoire offre la preuve que l'on peut surmonter aisément ce qui semble effrayant, comme faire un cauchemar.

## 1 Lire l'histoire *Le cauchemar*



Lire plusieurs fois l'histoire et laisser les enfants réagir à celle-ci. Il n'est pas certain que tous les enfants saisissent l'humour de la situation. Zuza décrit son cauchemar : il y avait un monstre dans son cauchemar. Sa description correspond exactement à son ami le crocodile sauf la chute finale : le monstre était rose.

Ici, le traitement du cauchemar est plutôt drôle et Zuza semble davantage s'en amuser que d'en avoir peur. Elle n'appelle pas ses parents, elle ne se cache pas sous ses draps. Elle raconte.

Questionner les enfants sur la réaction de Zuza. A-t-elle eu peur ? Que fait-elle quand elle se réveille ? Que dire de la fin ?

Qu'est-ce que cette histoire nous apprend de plus sur le caractère de Zuza ? Elle ne semble pas être peureuse. On dirait même que c'est elle qui veut faire peur à son cauchemar. Elle se débrouille toute seule. Elle a de l'imagination.

Demander aux enfants de parler de leur cauchemar et de ce qu'ils font quand ils font un mauvais rêve.

On pourra prolonger la lecture de cette histoire par celle de *La chambre*.

## 2 Petite causerie

Ces deux lectures pourront être l'occasion de mener une petite causerie autour du rituel du coucher, de la chambre, des doudous, des rêves et des cauchemars.

Poser ensuite la question aux enfants de comment se défendre contre les cauchemars :

- Dormir avec tous ses doudous
- Fabriquer un attrape rêves, un piège à cauchemars
- Avoir une peluche avale-soucis

Les compétences de langage oral seront particulièrement travaillées au cours de cette causerie qui peut se mener en petits groupes. Les enfants apprennent à raconter, à améliorer leur syntaxe et à enrichir leur vocabulaire.

## SÉANCE 5

### Les cauchemars

#### Objectifs

→ Lire et comprendre

#### Temps et mise en place

- 1 En collectif : 10 min
- 2 En petits groupes : 15 min
- 3 En individuel : 10 min

#### Matériel

- L'album
- Pâte à modeler

#### Apprentissages

- Identifier une situation et une émotion particulière (la peur – les cauchemars)
- Apprendre à parler
- Formuler sa pensée

## 2 Atelier pâte à modeler

Rappeler la description faite par Zuza du monstre : *monstre très grand, très gros, avec une gueule pleine de dents pointues, des yeux comme des boules, des grandes pattes griffues, des doigts en petites saucisses*.

**Consigne :** façonne avec la pâte à modeler le monstre de Zuza. Choisis ta couleur.

Photographier tous ces monstres.



Cette séance s'organise autour de deux axes :

- L'attitude de Zuza
- Les jeux de construction



## 1 Lecture magistrale - discussion

Lire plusieurs fois l'histoire et laisser les enfants réagir à celle-ci. Lors des échanges, concentrer l'attention des enfants sur Zuza. Elle apparaît de dos : on ne peut pas savoir si elle est contente ou non de voir son ami.



Que peut-on dire de son humeur en regardant la deuxième illustration ? Pour quelles raisons Zuza pourrait-elle ne pas être contente ? Zuza tourne ensuite le dos à tous ses amis. Comment cela peut-il s'expliquer ? Pourrait-elle faire comme ses amis et aider à apporter d'autres cubes ? On la voit ensuite en colère et menaçante, elle hurle vouloir tout détruire. Que dire de cette colère ? Comment expliquer que personne ne fait attention à elle ? À la fin, Zuza est-elle contente ? Comment expliquer ce changement d'humeur ?

Qu'a-t-on appris de nouveau sur le caractère de Zuza ? Elle aime bien être au centre de l'attention, elle veut que l'on s'occupe d'elle. Elle est exclusive : elle veut ses amis rien que pour elle. Comprendre que l'on n'est pas le centre du monde est un long cheminement.

## SÉANCE 6 Le château

### Objectifs

- Lire
- Comprendre
- Rendre actif les enfants
- Mener des discussions

### Temps et mise en place

- 1 En collectif : 10 min
- 2 En petits groupes : 15 min

### Matériel

- L'album
- Matériel pour construire : cubes, kapla...
- Chronomètre ou sablier

### Apprentissages

- Faire des inférences
- Mettre en relation les informations visuelles
- Réaliser des constructions



## 2 Agir après lecture

Cette activité centrée sur la construction peut s'organiser en petits ateliers ou en binôme.

Les amis de Zuza construisent un château de cubes qui sera le plus haut château du monde. Proposer aux enfants de construire à leur tour un château. Chaque groupe d'enfants recevra une quantité d'objets de construction. Dans un premier temps, on les laissera explorer le matériel et construire selon leurs envies. Dans un deuxième temps, l'enseignant proposera une série de petits défis :

**Défi 1 :** construire le château le plus haut en 3 min, chronomètre en main.

**Défi 2 :** construire un château avec le plus de cubes possibles, la base du château ne doit pas dépasser l'espace de la feuille posée au sol.

On pourra introduire des variantes en lien avec le matériel choisi : kapla, lego, cubes, mécanos...

À l'issue de chaque défi, les constructions seront observées, commentées et évaluées par rapport à la consigne.



Continuer la lecture des autres histoires de Zuza. L'enseignant mettra en place dans un premier temps une lecture magistrale en grand groupe, pour ensuite privilégier la lecture en petits groupes, qui permet la mise en place de diverses interactions. Ces lectures doivent amener les enfants à reconnaître les humeurs, sentiments et réactions de Zuza et de prendre son point de vue pour comprendre ce qu'elle ressent. En prolongement, ces histoires permettent d'enclencher des actions et des réflexions.

À l'issue de la lecture des histoires, on invitera les enfants à jouer le rôle de Zuza à l'aide des marottes. Jouer à faire semblant permet de mieux comprendre le personnage en s'interrogeant sur les causes de sa bouderie, colère, etc.

### 1 Collectionner – dessiner des yeux, des bouches, des oreilles

On fera observer les yeux, les bouches, les oreilles de Zuza et des autres personnages (*Le nouvel ami ; L'école*), on remarque que les expressions des yeux et des bouches de Zuza offrent une grande diversité ainsi que les oreilles des autres personnages.

Demander aux enfants de dessiner diverses expressions de bouche ou d'yeux sur des bandes de papier afin de composer un livre ou catalogue à choix multiples.



## SÉANCE 7

### Zuza, rien que Zuza

#### Objectifs

- Lire et comprendre des histoires
- Développer l'empathie
- Agir
- Penser

#### Temps et mise en place

- 1 Lecture magistrale : 15 min
- 2 et 3 Ateliers : 15 min par atelier

#### Matériel

- L'album
- Feutres
- Bandes de papier

#### Apprentissages

- Faire semblant pour mieux comprendre
- Travailler le langage d'évocation



## 2 Bouger – imiter les actions de Zuza

La lecture des histoires sera l'occasion de passer en revue toutes les actions de Zuza.

Manger – s'envoler - se battre – se laver – dormir – mimer son cauchemar – partir – boire du thé – faire la fête – sauter – marcher à quatre pattes.

**Motricité :** en salle de motricité, proposer aux enfants d'explorer diverses actions parmi celles rencontrées, seul ou à plusieurs.

Se déplacer en sautant à pieds joints, sur un pied, par grandes enjambées.

Marcher ; se déplacer en variant le nombre d'appuis au sol (2 appuis par exemple 1 main 1 pied, 3 appuis, 4 appuis) – se déplacer à quatre pattes sur un parcours donné...

## 2 Parler – se questionner

La lecture des différentes histoires peut être l'occasion d'amener les enfants à se poser des questions, d'échanger des points de vue et des avis. Les histoires abordent toutes un peu les aléas de la vie quotidienne et peuvent être le moyen d'aborder d'éventuelles inquiétudes ou questions comme :

*Le nouvel ami* : à quoi sert un ami ? Comment se faire un nouvel ami ?

*L'anniversaire – La chambre* : qu'est-ce-qu'un doudou ? À quoi ça sert ? Quelle différence entre un doudou et nous ?

*L'école* : c'est quoi l'école ? À quoi ça sert de travailler ? À quoi ça sert d'apprendre à lire ? Est-ce que c'est grave si on se trompe ?

*Marianna* : c'est quoi un bébé ? Préférez-vous être un bébé ou un enfant ? Un enfant ou un adulte ?

Tout le travail mené autour des activités de la lecture de l'album *Tout Zuza* pourra être rassemblé dans un très grand cahier faisant office de cahier de littérature ou mémoire.

**Sur les amis imaginaires**

*L'enfant et le gorille*, de Jackie Azua Kramer et Cindy Derby

*Le copain*, de Maud Sene

**Avec des crocodiles**

*Crocococo*, de Soledad Bravi

*Didile à l'école*, d'Angélique Leone et de Christine Davenier

*Je mangerais bien un enfant*, de Sylviane Donnio et Dorothée de Monfreid

**Retrouver l'univers de l'autrice**

*Le déjeuner de la petite ogresse*

*Laurent tout seul*

**La série La Famille Quichon**

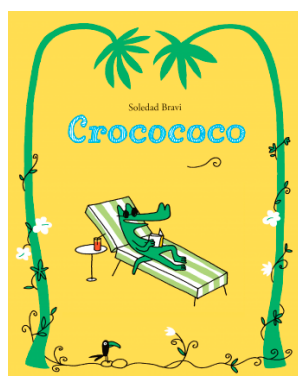
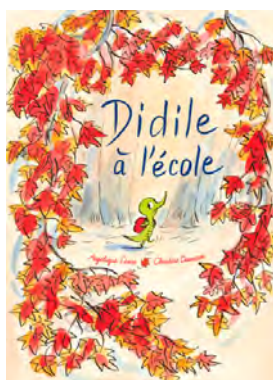
*Le cauchemar* de Gaëtan Quichon

*7 milliards de Quichon*, et Gloria Quichon

*La vie rêvée* de Papa Quichon

*Tout va mal* pour Tristan Quichon

*Khaim Quichon lit un livre*



ANNEXE 1: la marotte de Zuza



ANNEXE 2 : la marotte de Zuza et le crocodile



ANNEXE 3 : le sommaire

Sommaire



le dîner



la baignoire



la chambre



le cauchemar



le voyage



la fête



le nouvel ami



Marianne



le château



l'anniversaire



l'école



le chien



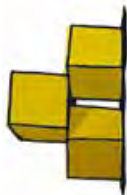
ANNEXE 4 : les étiquettes des objets



une lampe



un chapeau de fête



des cubes



un tronc d'arbre



une baignoire



un petit train



un landeau



une feuille de chêne



une fourchette



un oreiller



une plante type maïs



une chaussure



ANNEXE 5 : les émotions de Zuza



#### 4 Imaginer

Zuza a plein d'amis doudous.



Dessine ton doudou avec un chapeau de fête !

## LE CARNET DE LECTURE



### Tout Zuza

Anais Vaugelade

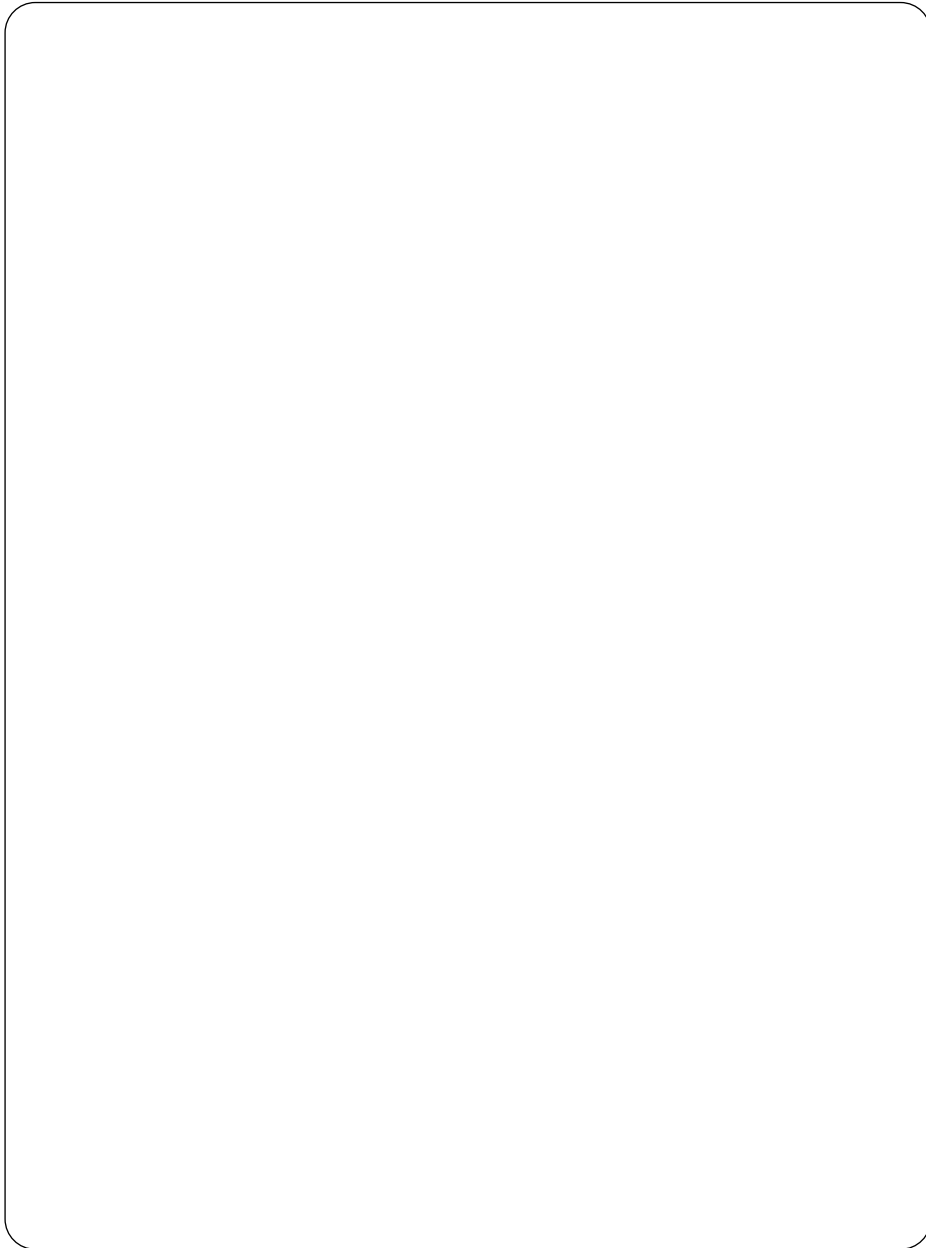
Ce carnet de lecture appartient à :

---

*Ce carnet te propose de petits exercices ludiques  
autour de l'histoire lue en classe.  
Maintenant que tu connais l'histoire, à toi de jouer !*

## 1 Illustrer

Dessine Zuza quand elle est contente.



## 2 Chanter

Apprends et chante la chanson « Ah ! Les crocodiles ».

« Dans cette comptine, un crocodile s'en va t-en guerre contre les éléphants sur le bord du Nil. Cette comptine du 19<sup>ème</sup> siècle est inspirée du "Hourra du crocodile" tiré d'une bouffonnerie musicale de Jacques Offenbach, "Tromb-al-ca-zar" ou "les Criminels dramatiques", créée en avril 1856 ».

### Ah ! Les crocodiles

Un crocodile, s'en allant à la guerre  
Disait au revoir à ses petits-enfants.  
Trainant sa queue, sa queue dans la poussière  
Il s'en allait combattre les éléphants.

#### Refrain :

Ah ! Les cro, cro, cro  
Les cro, cro, cro  
Les crocodiles  
Sur les bords du Nil, ils sont partis,  
N'en parlons plus.

Il fredonnait une marche militaire  
Dont il mâchait les mots à grosses dents.  
Quand il ouvrait la gueule tout entière  
On croyait voir ses ennemis dedans.

### Refrain

Il agitait sa grand' queue à l'arrière  
Comm' s'il était d'avance triomphant.  
Les animaux devant sa mine altière  
Dans les forêts s'enfuyaient tout tremblants.

### Refrain

Un éléphant parut et sur la terre  
Se prépara un combat de géants.  
Mais près de là, courait une rivière  
Le crocodil' s'y jeta subitement.

### Refrain

Et tout rempli d'une crainte salutare  
S'en retourna vers ses petits-enfants.  
Notre éléphant d'une trompe plus fière  
Voulut alors accompagner ce chant.

### Refrain

### 3 Dessiner

À ton tour d'imaginer et de dessiner des oreilles extraordinaires aux personnages de l'album.

