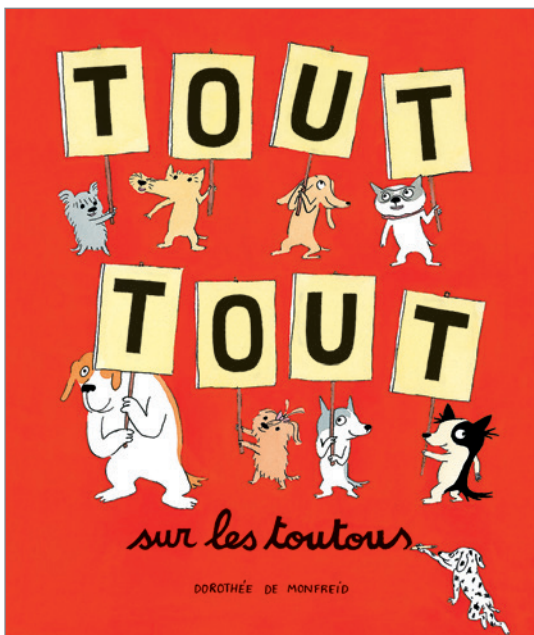


Tout tout sur les toutous

Dorothée de Monfreid



Tout ce que vous avez voulu savoir sur les toutous, ce qu'ils font le jour, la nuit, le printemps, l'hiver, pendant les vacances, dans leur maison, à l'école, ce qu'ils aiment... tout quoi !

↳ [Présentation du livre sur le site de l'école des loisirs](#)

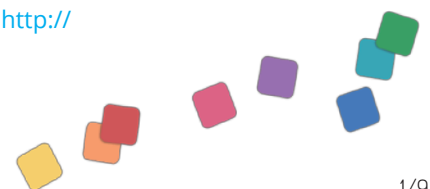
SOMMAIRE DES PISTES

1. [Mon imagier](#)
2. [Où sont les toutous ?](#)
3. [Des histoires](#)
4. [Musique, Maestro](#)
5. [Jeu de mime](#)
6. [Jeu de goût](#)

✉ Contactez-nous : web@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/>

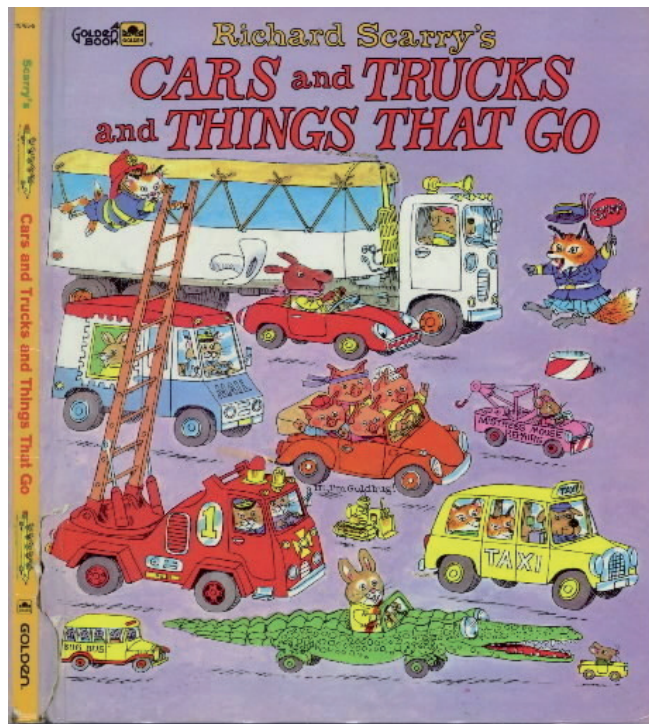


1. Mon imagier

L'imagier est le premier livre d'images à avoir été proposé aux enfants. Son rôle était de leur apprendre à nommer les objets qui les entouraient et de leur faire acquérir le langage. Aujourd'hui, il existe de nombreux imagiers, tous plus variés et inventifs les uns que les autres. Nul doute que l'imagier aide les enfants à acquérir un vocabulaire précis et varié. Le support de l'image permet une représentation directe de ce qui est nommé.

Dorothee de Monfreid dédie son imagier à Richard Scarry, illustrateur anglais qui a réalisé de nombreux imagiers très inventifs.

Comme lui, Dorothee de Monfreid propose dans son imagier d'une part de nombreuses saynètes de la vie quotidienne, et d'autre part des apprentissages plus méthodiques ayant trait aux vêtements, aux chiffres, aux couleurs ou aux lettres de l'alphabet. Tout est mis en scène au moyen des petits chiens qui lui sont chers.



Pistes à réaliser en classe :

Certaines des situations décrites peuvent être ramenées à la réalité de la classe.

Vous pouvez photographier votre école et ses environs et en faire une page d'imagier ; vous pouvez photographier un paysage de votre campagne (ou de la plus proche campagne, ou de la campagne des classes vertes...); même chose avec une ferme, même si elle risque d'être moins bucolique que celle du livre ; vous pouvez adapter l'alphabet des chiens à celui de vos élèves et compléter éventuellement par les prénoms d'autres enfants de l'école ; ou réaliser un imagier de leur famille en ajoutant les animaux, les véhicules et tout ce que chaque enfant souhaite indiquer...

Ne craignez pas les mots qui vous semblent compliqués ou difficiles : pour l'enfant, ce sont des sources de plaisir et d'amusement.

2. Où sont les toutous ?

Vous pouvez retrouver les toutous de Dorothée de Monfreid sur la couverture de l'album. Mais ils sont tous dans l'album, bien sûr, avec des tas d'autres copains !

Pour inciter les enfants à manipuler l'imagier dans tous les sens, invitez-les à suivre l'un des toutous au fil des pages, ou bien lancez-les à la recherche des toutous représentés dans des postures bien précises, à la manière d'« Où est Charlie ? ».

Demandez-leur de chercher :

Popov endormi dans un endroit où il ne devrait pas l'être (page 17)

Zaza en patins à roulettes (page 49)

Micha qui pleure, mais pas de tristesse (page 52)

Omar avec de drôles de boucles d'oreilles (page 53)

Alex pas très en forme (page 29)

Pedro qui se prend pour un écureuil (page 41)

Kaki qui se brosse bien les dents (page 60)

Nono en fier cow-boy (page 47)

Jane qui veut un bonbon (page 19)

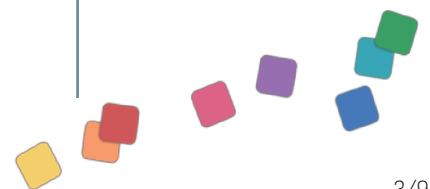
Au tour maintenant des enfants de se lancer des défis !

3. Des histoires

Plusieurs pages mettent en scène les toutous dans des tas de situations différentes.

Oralement, demandez aux enfants de raconter l'une ou l'autre de ces histoires figées à un moment bien précis.

Ils peuvent décrire ce qu'ils voient dans l'image mais aussi imaginer ce qui s'est passé avant ou ce qui va se passer après...



4. Musique, Maestro

Quelle cacophonie, pages 58 et 59, quand tous les chiens se mettent à jouer de la musique ! Certains de leurs instruments sont bien connus et vous pouvez les apporter en classe pour les faire entendre à vos élèves, comme le tambourin, le triangle, la guitare ou l'harmonica. D'autres sont plus rares, telle la scie musicale (dite aussi la lame sonore), au son très particulier, que vous pourrez faire voir et entendre [ici](#) ou entendre [là](#), et c'est tout à fait surprenant.

Vous pouvez aussi faire découvrir aux enfants [l'auteur de cet album en train de jouer de l'ukulélé](#).

Et maintenant, au travail ! Les enfants peuvent construire des instruments de musique avec des objets de tous les jours et accompagner ainsi la lecture à voix haute d'un album, ou donner un petit concert improvisé.

Voici [quelques conseils](#) qui pourront déjà orienter votre activité.

Et pour la construction d'instruments, ce n'est pas si compliqué. Regardez autour de vous tout ce qui peut servir : bouteilles en plastique, pots vides, capsules, papier à froisser...

Il est assez facile de fabriquer des instruments à percussion :

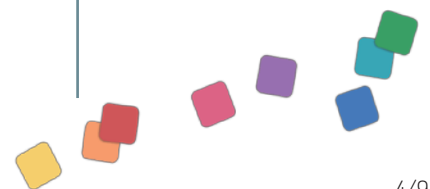
- Des tambours avec des boîtes de lait en métal, vides, des boîtes à chaussures ou autres, des bouteilles plus ou moins remplies de liquide...
- D'autres percussions avec différents accessoires que l'on peut cogner l'un contre l'autre : coquilles de noix, marrons, glands, cuillères, etc.
- Des maracas, en utilisant différentes graines et différentes tailles de boîtes (bocaux, pots de yaourt...)
- Des bâtons de pluie avec du riz dans un tube de papier ou de plastique...

Des instruments à cordes peuvent être fabriqués avec :

- des boîtes à chaussures et des élastiques d'épaisseurs différentes pour faire varier la note, de la cordelette.
- des boîtes en fer avec des élastiques autour.

La fabrication d'instruments à vent est plus difficile. On peut toutefois faire des tentatives avec les moyens du bord en soufflant :

- dans des bouteilles d'eau
- à travers une feuille
- dans des bouchons, des tubes de feutres et autres....



Et [quelques exemples](#) de fabrication d'autres instruments.

En avant la musique !

5. Jeu de mime

Certaines planches de l'imagier se prêtent à un jeu de mime : le sport, les métiers, la musique, les transports...

Avant de mener cette activité, qui est conseillée dans les programmes, initiez les enfants au jeu de mime. Vous n'aurez que l'embarras du choix grâce à [ce dossier très complet](#).

Vous pourrez ensuite revenir à l'album des toutous en imprimant et plastifiant les cartes que vous trouverez en [annexe](#). Distribuez-en une à chaque enfant qui viendra mimer « sa » carte. Vous annoncerez avant l'action de mime dans quelle catégorie d'activités il faut la situer.

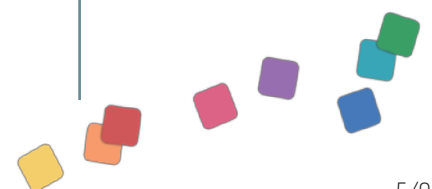
6. Jeu de goût

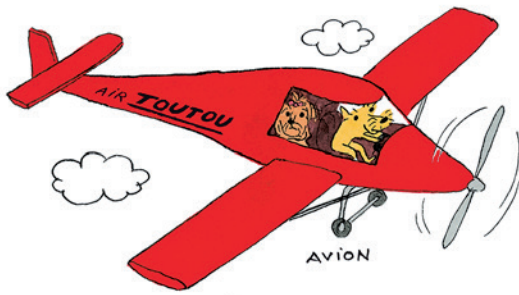
Qui aime quoi ? À partir de la double page des fruits et des légumes, faites la liste des goûts de chaque enfant de la classe. À chacun de dire son fruit et son légume préférés, et son fruit et son légume détestés (ou moins aimés). Avant d'interroger les enfants, demandez-leur de dessiner leurs choix, pour éviter l'effet d'imitation. Mais il y a peut-être des fruits ou des légumes qu'ils ne connaissent pas ? C'est l'occasion de les leur faire découvrir. Si vous avez un bon marchand de fruits et légumes près de l'école, n'hésitez pas à partir en exploration. Achetez quelques fruits insolites que les enfants pourront goûter.

Vous pourrez élire le fruit et le légume préférés de la classe et... les moins aimés.

Pour continuer sur le même thème, voici quelques projets à mener avec vos élèves autour du goût, sur [ce site](#) et sur [cet autre](#).

Bon appétit !





AVION



BATTERIE



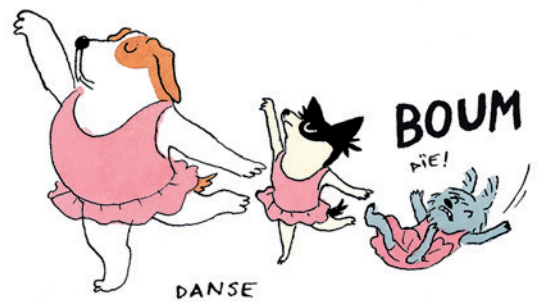
COIFFEUR



COURSE À PIED



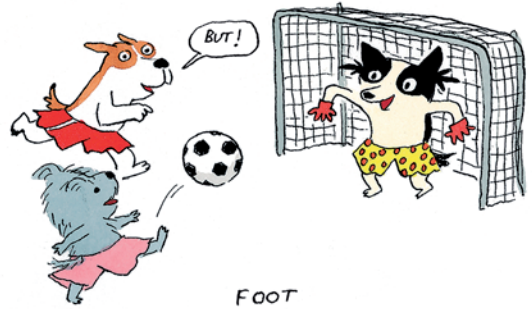
CUISINIER



DANSE



DOMPTEUSE



FOOT

GLING GLING
BELING
GLING



GUI-TARE

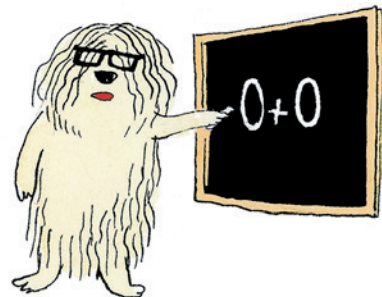


HALTÉROPHILIE

VAVOON
VOON
VOOON



HARMONICA



INSTITUTEUR



MAÇON



POMPIER



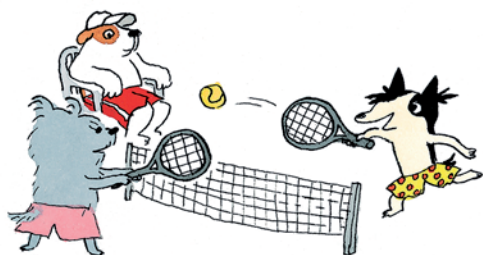
POUT
POUT POUT

SCOOTER



TCHAP
TCHAP
TCHAP

TAMBOURIN



TENNIS



TRAIN

Zouiin
Pouin
Pouin
Zouiin
Pouin



TROMPETTE



TROTTINETTE



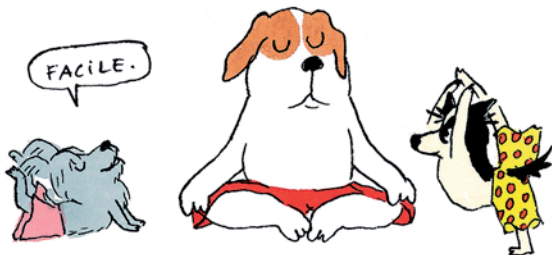
VELO



ziiiiuiuuu

ziuuu
ZUuiiu

VIOLON



FACILE.

YOGA