

# *Docteur Loup*

TEXTE DE SEVERINE VIDAL  
ET ILLUSTRATIONS DE YANN LE BRAS



*Proposition d'activités à destination des élèves de cycle 2.*

Toutes nos activités sont inspirées des textes des programmes de l'Éducation Nationale.

*N'oubliez pas d'imprimer les pages 16 à 26 en recto-verso.*

(\*) Voici quelques propositions :

*PLANCHE 1*

Quel est le métier du loup ?  
Reconnais-tu sa patiente ?  
Que signifie l'expression «En connaître un rayon» ?

*PLANCHE 2*

Quelle histoire la patiente a-t-elle racontée ?

*PLANCHE 3*

Quel est le problème du Petit Chaperon rouge ?  
Quelle solution lui proposerais-tu ?

*PLANCHE 6*

A qui te fait penser cette infirmière ?  
Que signifie « vexé » ?

*PLANCHE 7*

Et maintenant, qui vient demander de l'aide à Docteur Loup ?  
De quelle histoire parlent les cabris ?  
Peux-tu lire ce qui est écrit dans les bulles ?

*PLANCHE 8*

Que signifie «prescrire» ?

*PLANCHE 9*

Comment les cabris vont-ils reconnaître leur maman ?

*PLANCHE 11*

Qui peut me raconter l'histoire de *Pierre et le loup* ?

*PLANCHE 12*

Pourquoi Pierre n'est-il pas content en sortant du cabinet du Docteur ?  
Et toi, obéis-tu à ton grand-père ? Et à tes parents ?

*PLANCHE 13*

Qui sont les patients suivants ?  
As-tu une solution pour les trois petits cochons ?

*PLANCHE 14*

Dans quel conte y a-t-il une maison en pain d'épice ?

*PLANCHE 17*

Reconnais-tu les prochains patients dans la salle d'attente ?

Peux-tu raconter leur histoire ?

*GÉNÉRALES*

Où se passe l'histoire ?

Combien de patients Docteur Loup a-t-il aidés ?

Connais-tu d'autres contes ?

Peux-tu les raconter ?

Dans quels contes y a-t-il un loup ?

Dans quels contes y a-t-il une sorcière ?

Dans quels contes y a-t-il un dragon ?

Préfères-tu les histoires longues ou les histoires courtes ? Pourquoi ?

Aimerais-tu devenir médecin quand tu seras grand ? Explique pourquoi.

conte – tableau - récit – légende – épopée

----- (histoire)

croquer – dévorer – digérer – déguster - grignoter

----- (manger)

vexé – heureux – guilleret – optimiste – satisfait

----- (content)

chat - loup – cochon – hamster - corbeau

----- (mammifère)

ophtalmologiste – pédiatre – charcutier – dentiste – cancérologue

----- (docteur / médecin)

pomme- tomate- courgette – fraise – kiwi

----- (fruit)

N	P	M	O	U	T	R	E
C	H	A	P	E	R	O	N
A	A	I	E	L	O	L	S
H	R	S	P	W	G	O	I
A	D	O	C	T	E	U	R
B	S	N	U	A	G	P	A
D	Y	F	C	I	P	E	U
E	U	Q	I	R	B	O	D

**Mots à trouver :**

MAISON  
DOCTEUR  
LOUP  
CHAPERON  
BRIQUE

Les enfants classent les mots dans la colonne de gauche lorsqu'ils entendent le son [õ] et dans la colonne de droite lorsqu'ils entendent le son [ã].

[õ] comme dans «son»	[ã] comme dans «sans»

**Mots à classer:**

Un dragon

Une grand-mère

Cendrillon

Chaperon

Un enfant

Une assistante

Un mensonge



**Note\*** : Les mots peuvent être dictés par le professeur ou imprimés pour entraîner les élèves à lire.

Les enfants remettent les planches dans le bon ordre et décrivent ce qu'il se passe.



(1)



(4)



(3)



(5)



(2)



(6)

Le petit chaperon rouge rend visite à Docteur Loup et lui raconte son histoire.

A

Docteur Loup leur propose de faire un feu devant leur porte d'entrée.

B

Tous les contes finissent à la page 2 et personne ne mange personne.

C

Docteur Loup leur suggère de construire une maison en pain d'épices, en gâteaux et en bonbons trop sucrés.

D

Docteur Loup lui propose de cuire la galette garnie d'une pomme empoisonnée.

E

Pierre n'est pas satisfait des conseils de Docteur Loup.

F

Les trois petits cochons sont venus sur les recommandations du petit chaperon rouge.

G

Docteur Loup lui suggère de cacher un dragon sous le lit de sa grand-mère.

H

Les sept cabris se plaignent du loup.

I

Les enfants complètent Docteur Loup et dessinent un personnage de conte de leur choix en consultation.

---



Je suis très grand.  
J'ai sept filles.  
J'aime la chair fraîche.

Je suis un animal.  
Pourtant j'aime bien marcher comme les humains,  
et surtout mettre des bottes.

Je vis dans les bois.  
Dans la plupart des contes je suis méchant,  
mais dans cette histoire, je suis gentil.

**Pour aller plus loin :**

A leur tour, les enfants peuvent inventer une devinette et la lire à la classe ou à un camarade.

De quoi peuvent-ils se parler ? Les enfants inventent un dialogue dans les bulles.



Un patient a écrit à Docteur Loup. En s'aidant des indices laissés dans la lettre, les enfants devinent quel personnage de conte en est l'auteur.

Cher Docteur Loup,

Le petit chaperon rouge m'a conseillé de vous écrire, car je ne peux pas me déplacer. Je suis enfermée dans une tour depuis des années, je n'en peux plus !

Ma chambre est minuscule, alors je m'ennuie beaucoup en attendant mon prince. En plus, comme je ne peux pas aller chez le coiffeur, mes cheveux sont devenus beaucoup trop longs. Figurez-vous que l'autre jour, j'ai trouvé un nid dans ma tresse... Cela ne peut plus durer !

Je vous en prie, trouvez vite une solution ou je vais devenir folle.

A bientôt j'espère,

.....

### A ton tour !

Tu es Docteur Loup.

Imagine une solution au problème de ce patient et réponds-lui.

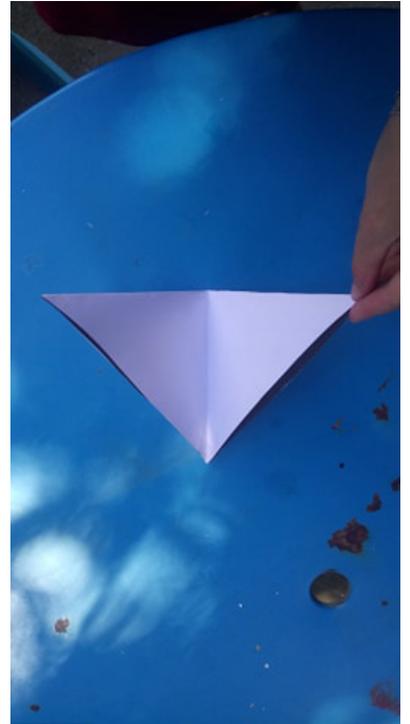
Prendre une feuille de papier carrée (1), la plier en deux (2). Plier le triangle en deux et le déplier (3). Une marque de pli apparaît au milieu du triangle.



1



2

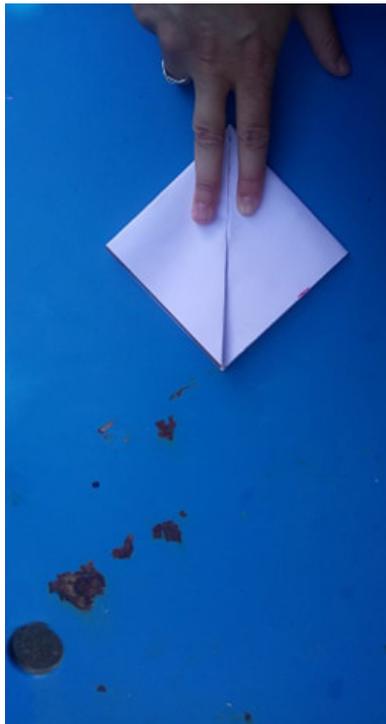


3

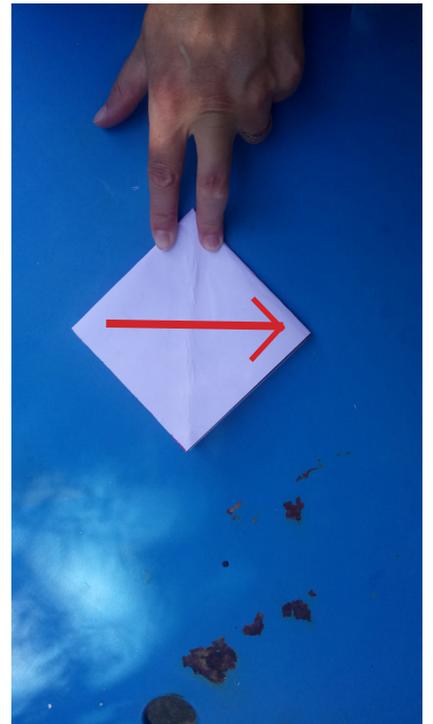
Plier les deux plus petits angles sur le sommet du triangle (4 et 5). Retourner le losange et le plier en deux (6).



4



5



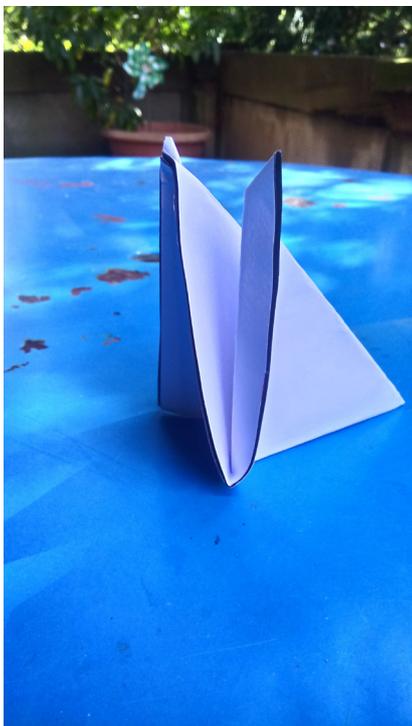
6

Vu de côté, le pliage ressemble à la figure (7).

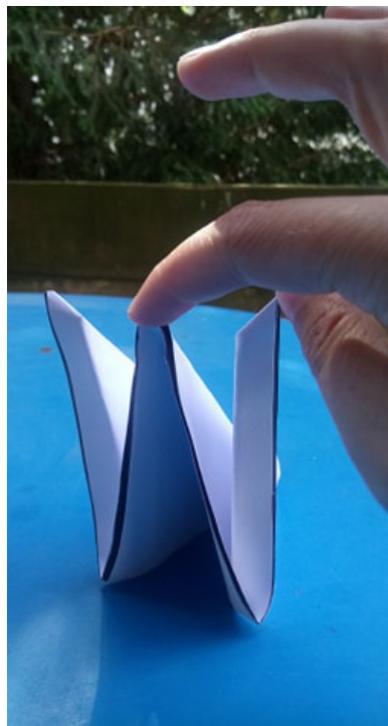


7

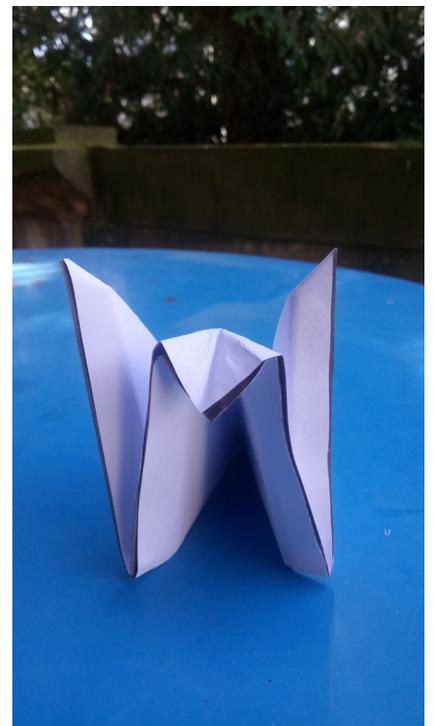
Plier chaque couche latérale sur l'extérieur pour créer du volume (8). Plier ensuite la pointe du milieu pour faire apparaître la tête (9 et 10).



8

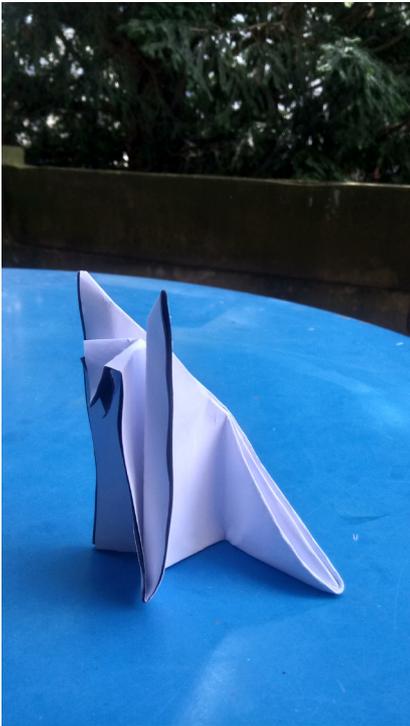


9

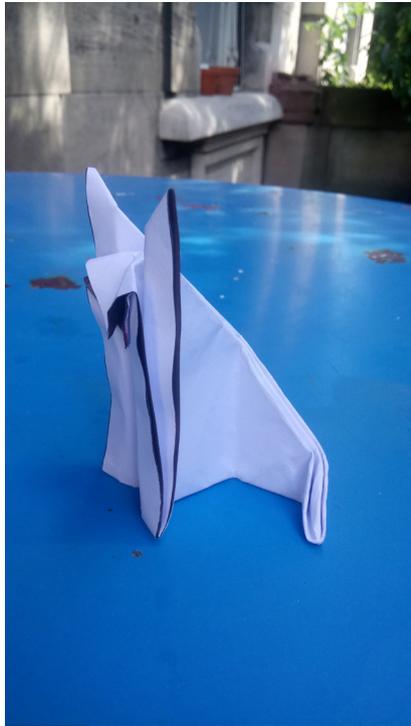


10

Plier la queue deux fois sur le même côté (11 et 12). Mettre un point de colle pour plus de maintien (13).



11



12



13

A l'aide d'un feutre, dessiner les oreilles, les yeux et le nez (14 et 15).



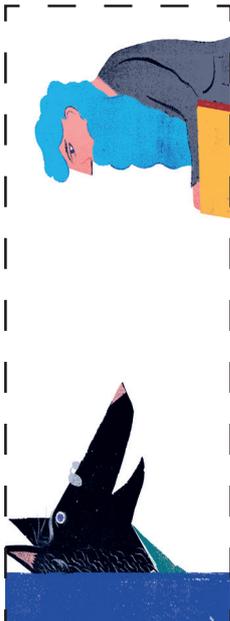
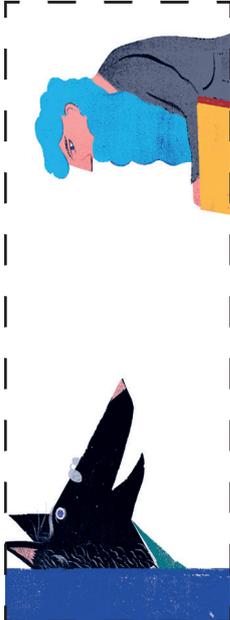
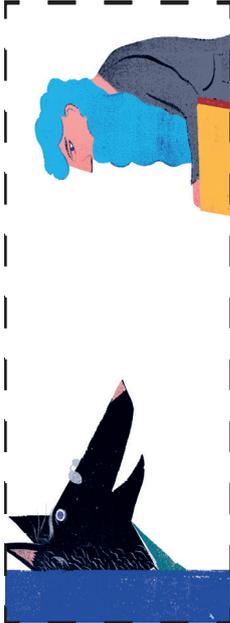
14



15

LE PETIT CHAPERON ROUGE	ROT KÄPPCHEN	LITTLE RED RIDING HOOD	BLAUBART	BLUEBEARD	DER GESTIEFELTE KATER
BARBE BLEUE	DORN RÖSCHEN	SLEEPING BEAUTY	ASCHE NPUTTEL	CINDERELLA	
LA BELLE AU BOIS DORMANT					
CENDRILLON					
LE CHAT BOTTE					

Les enfants regroupent les étiquettes-titres qui signifient la même chose.



Un enfant va au tableau et tire une carte personnage. Il lit la carte dans sa tête et mime le personnage indiqué. Le tour suivant est attribué à celui qui trouve de qui il s'agit.

Ce jeu peut également être organisé en équipes ou par petits groupes.

*VARIANTE DE JEU : QUI SUIS-JE ?*

Le professeur fixe sur le front d'un élève volontaire une carte personnage. Celui-ci, au tableau, doit trouver qui il est. Pour ce faire, il pose des questions auxquelles les autres élèves ne répondent que par oui ou non.

**Le petit  
chaperon rouge**

**La Belle au Bois  
dormant**

**Barbe bleue**

**La petite sirène**

**Baba Yaga**

**Cendrillon**

**Le petit poucet**

**Le chat botté**

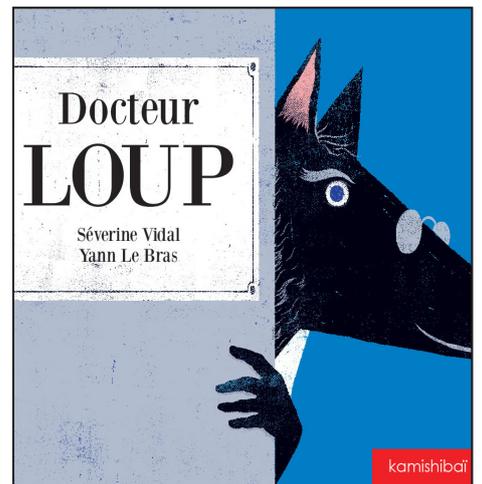
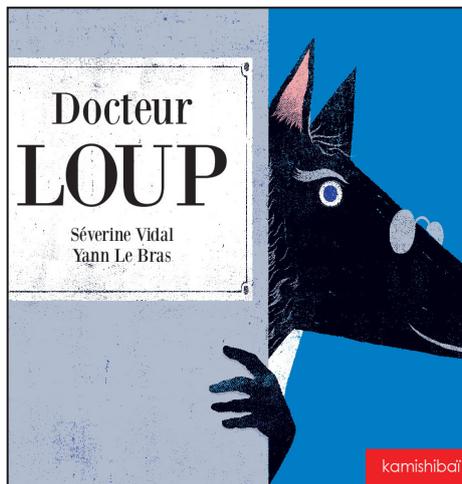
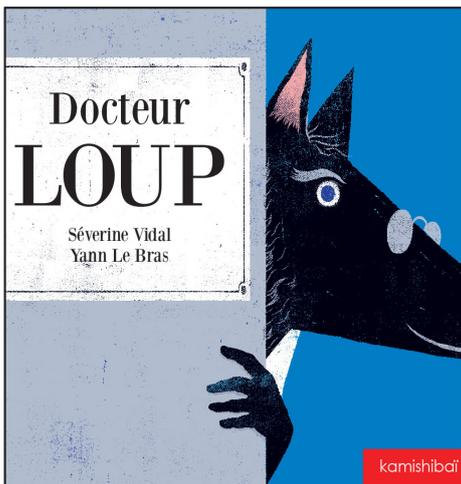
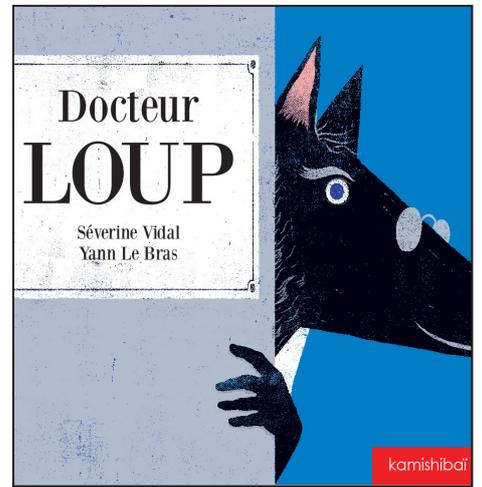
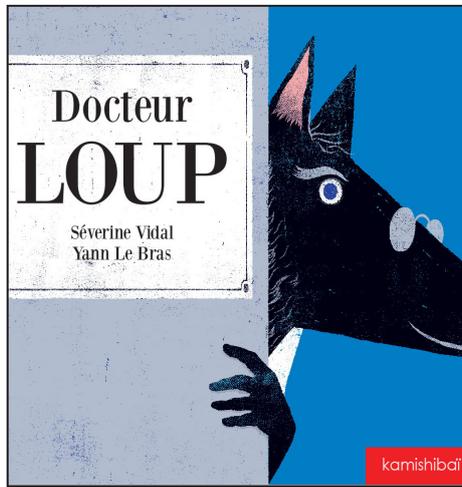
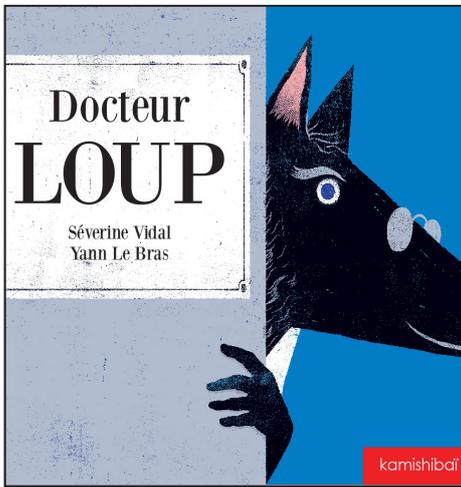
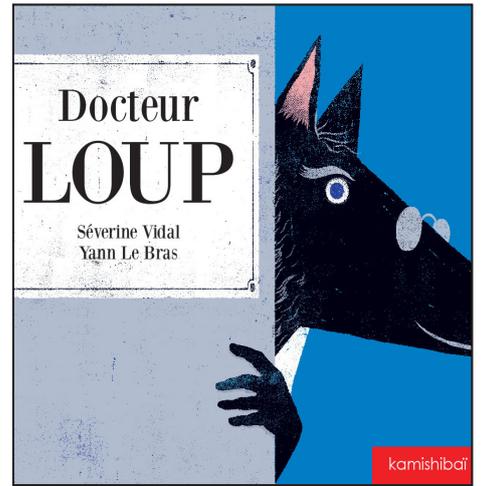
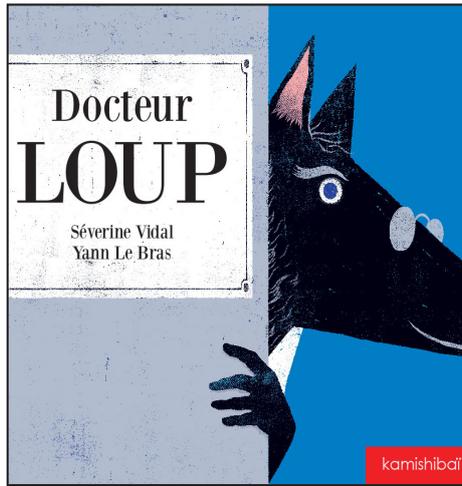
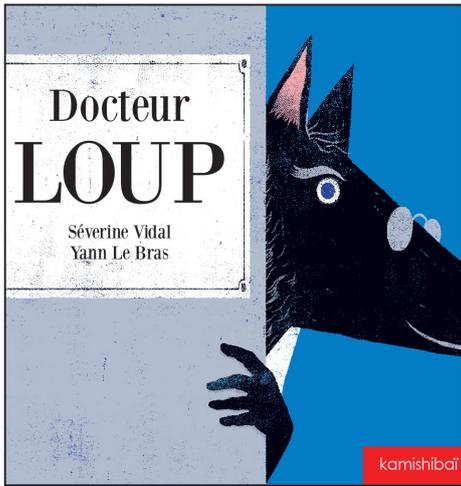
**Blanche-Neige**

Un enfant va au tableau et tire une carte personnage. Il lit la carte dans sa tête et mime le personnage indiqué. Le tour suivant est attribué à celui qui trouve de qui il s'agit.

Ce jeu peut également être organisé en équipes ou par petits groupes.

VARIANTE DE JEU : QUI SUIS-JE ?

Le professeur fixe sur le front d'un élève volontaire une carte personnage. Celui-ci, au tableau, doit trouver qui il est. Pour ce faire, il pose des questions auxquelles les autres élèves ne répondent que par oui ou non.



Un enfant va au tableau et tire une carte personnage. Il lit la carte dans sa tête et mime le personnage indiqué. Le tour suivant est attribué à celui qui trouve de qui il s'agit.

Ce jeu peut également être organisé en équipes ou par petits groupes.

*VARIANTE DE JEU : QUI SUIS-JE ?*

Le professeur fixe sur le front d'un élève volontaire une carte personnage. Celui-ci, au tableau, doit trouver qui il est. Pour ce faire, il pose des questions auxquelles les autres élèves ne répondent que par oui ou non.

**Poucette**

**Ali Baba**

**Peau d'âne**

**Riquet à la  
houpe**

**La princesse au  
petit pois**

**Le petit soldat  
de plomb**

**Le vilain petit  
canard**

**Raiponce**

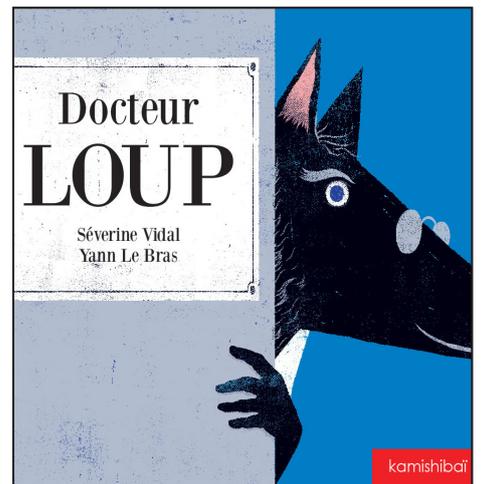
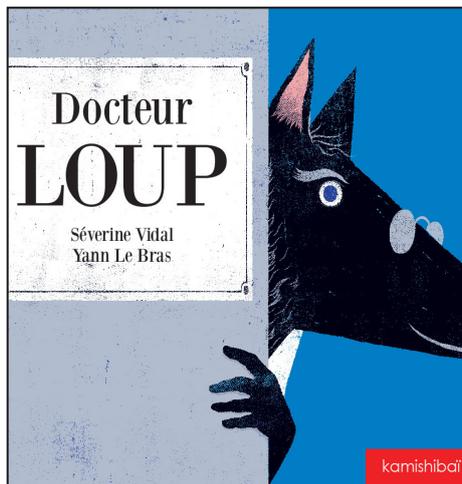
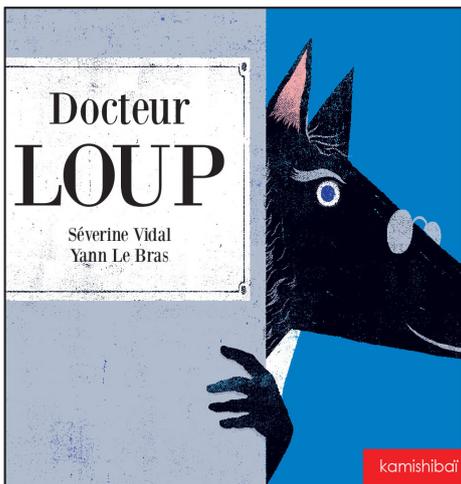
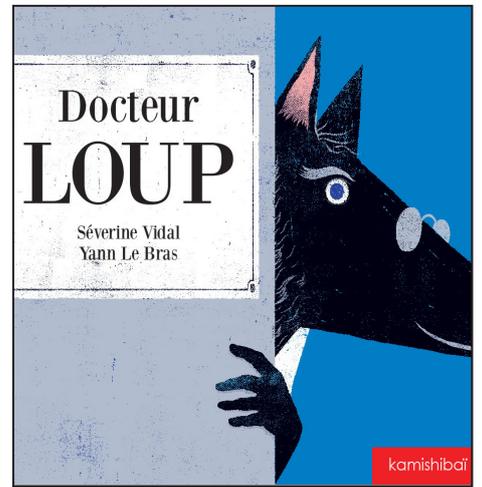
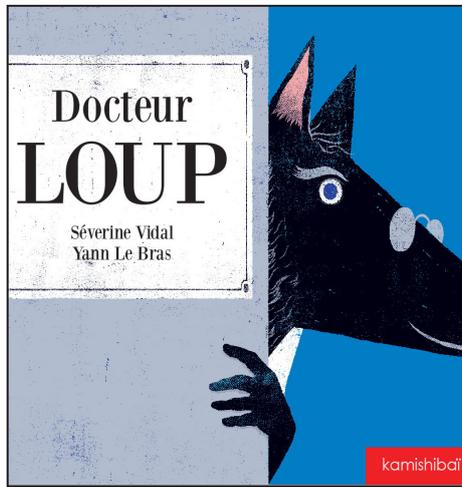
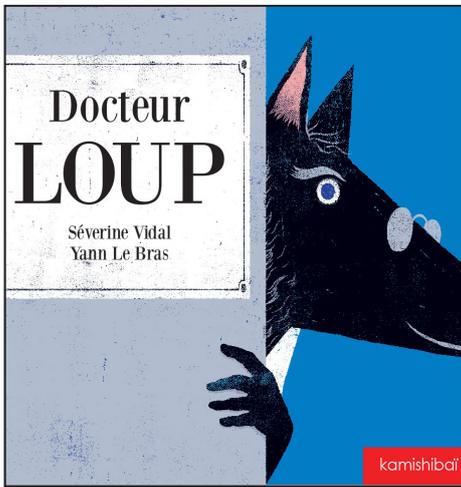
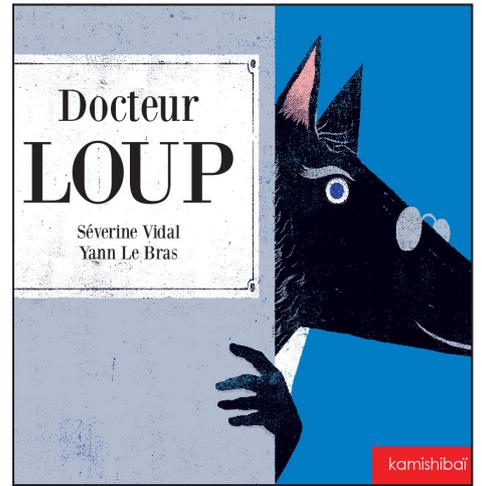
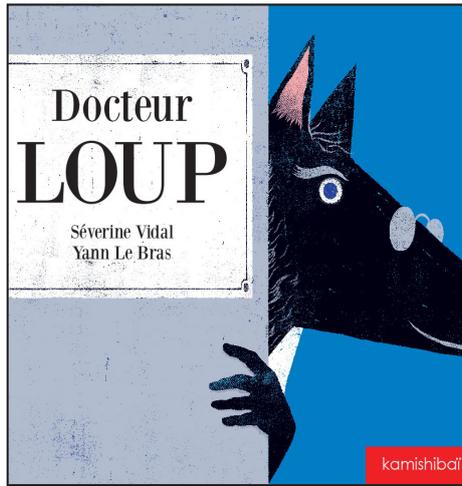
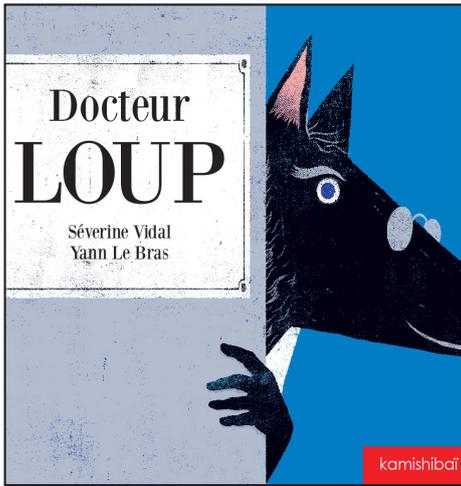
**La reine des  
neiges**

Un enfant va au tableau et tire une carte personnage. Il lit la carte dans sa tête et mime le personnage indiqué. Le tour suivant est attribué à celui qui trouve de qui il s'agit.

Ce jeu peut également être organisé en équipes ou par petits groupes.

VARIANTE DE JEU : QUI SUIS-JE ?

Le professeur fixe sur le front d'un élève volontaire une carte personnage. Celui-ci, au tableau, doit trouver qui il est. Pour ce faire, il pose des questions auxquelles les autres élèves ne répondent que par oui ou non.



Un enfant va au tableau et tire une carte personnage. Il lit la carte dans sa tête et mime le personnage indiqué. Le tour suivant est attribué à celui qui trouve de qui il s'agit.

Ce jeu peut également être organisé en équipes ou par petits groupes.

*VARIANTE DE JEU : QUI SUIS-JE ?*

Le professeur fixe sur le front d'un élève volontaire une carte personnage. Celui-ci, au tableau, doit trouver qui il est. Pour ce faire, il pose des questions auxquelles les autres élèves ne répondent que par oui ou non.

**Gretel**

**La petite fille  
aux allumettes**

**Hansel**

**Dame Holle**

**Le joueur  
de flûte de  
Hamelin**

**Boucle d'or**

**Jack et le  
haricot  
magique**

**Le chapelier  
fou**

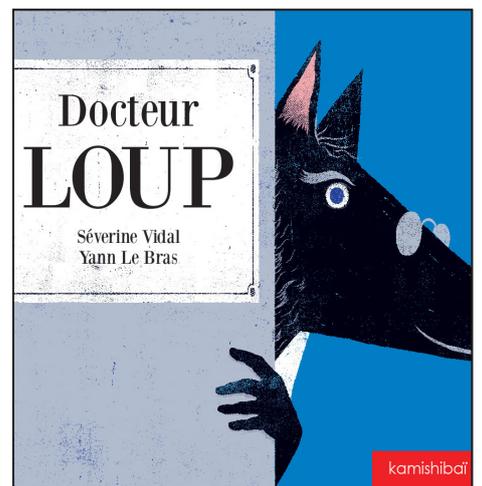
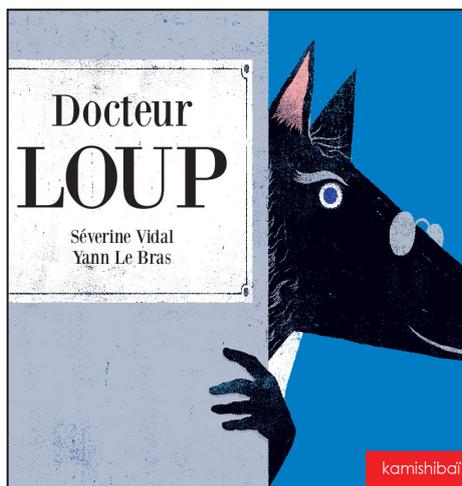
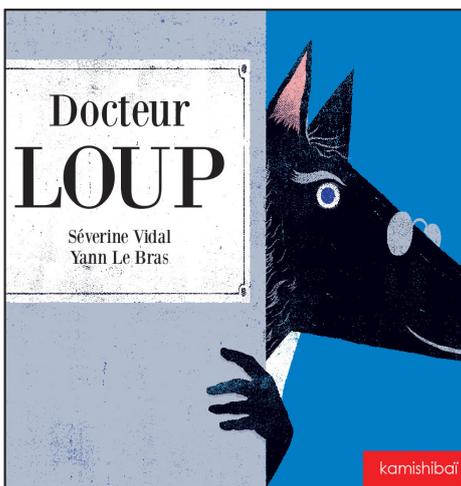
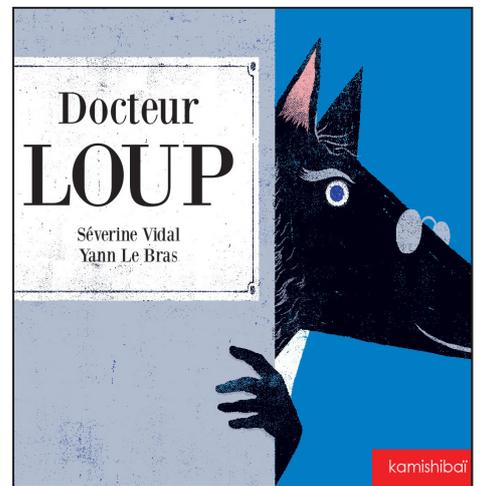
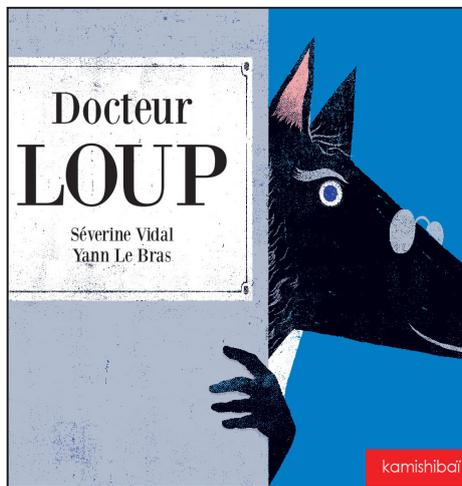
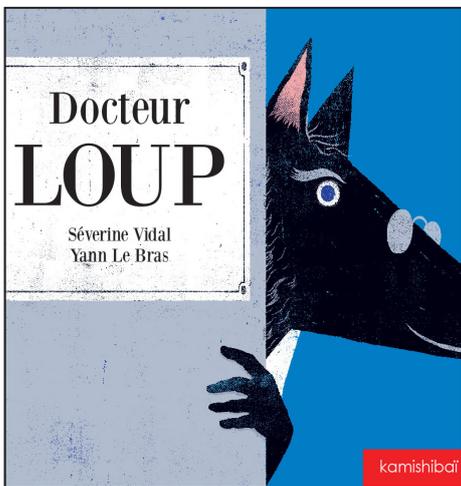
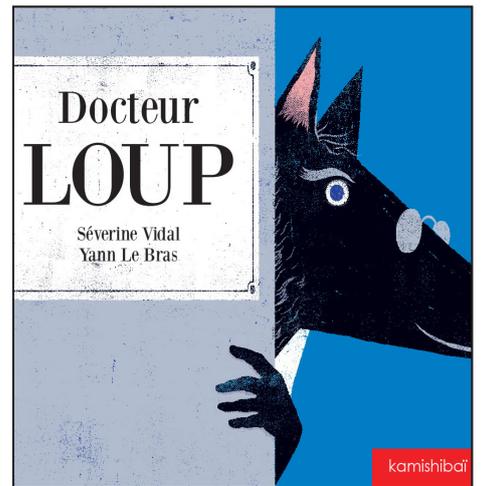
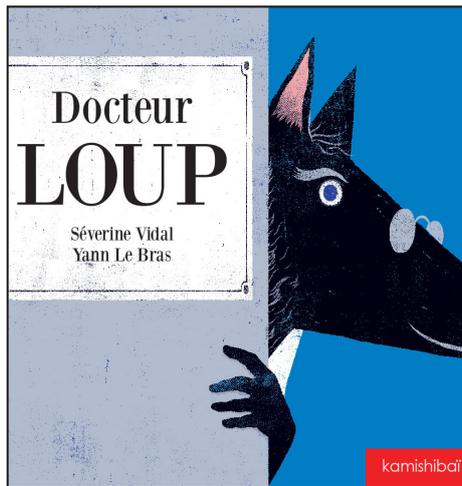
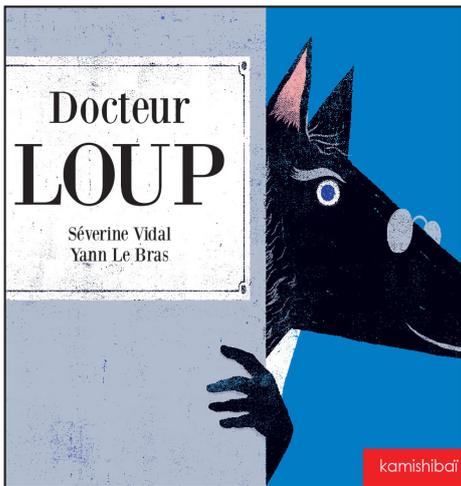
**La reine de  
coeur**

Un enfant va au tableau et tire une carte personnage. Il lit la carte dans sa tête et mime le personnage indiqué. Le tour suivant est attribué à celui qui trouve de qui il s'agit.

Ce jeu peut également être organisé en équipes ou par petits groupes.

VARIANTE DE JEU : QUI SUIS-JE ?

Le professeur fixe sur le front d'un élève volontaire une carte personnage. Celui-ci, au tableau, doit trouver qui il est. Pour ce faire, il pose des questions auxquelles les autres élèves ne répondent que par oui ou non.



Les enfants associent chaque carte à son synonyme. Si la combinaison des cartes est juste, les images au verso seront les mêmes.

---

**Épouvantable**

**Affreux**

**Réservé**

**Timide**

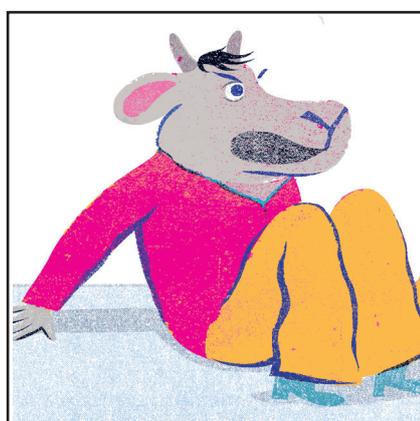
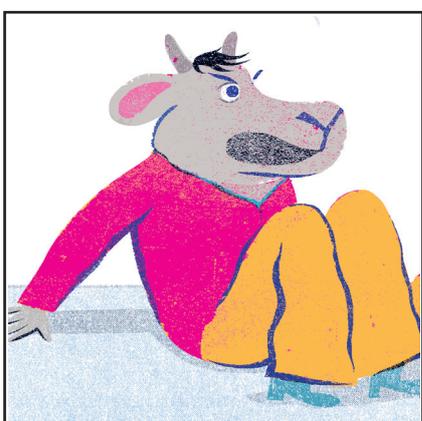
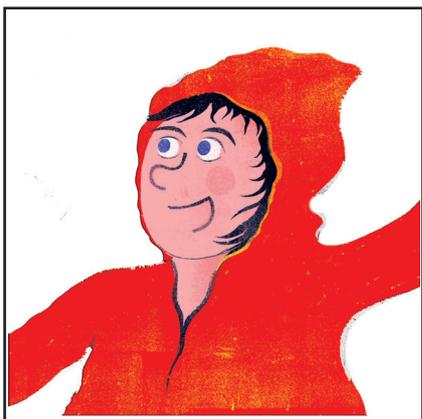
**Malin**

**Rusé**

**Obéissant**

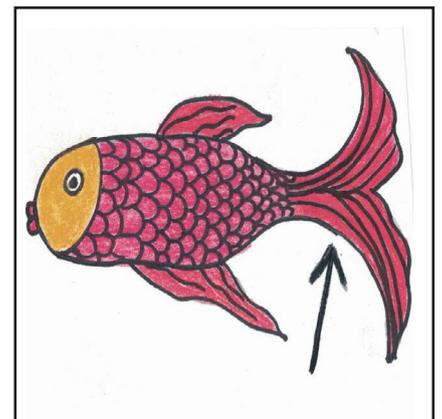
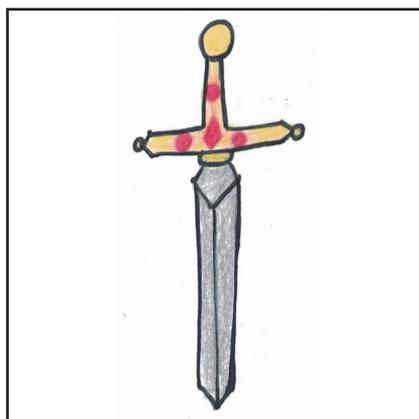
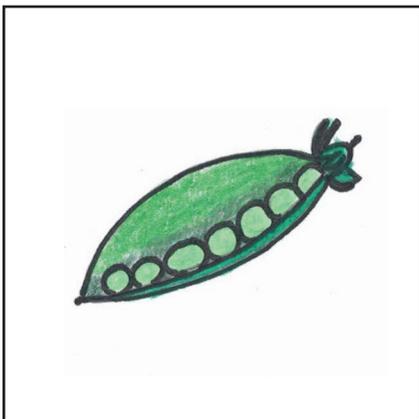
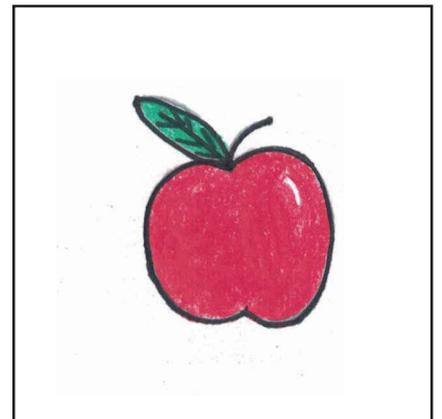
**Discipliné**

Les enfants associent chaque carte à son synonyme. Si la combinaison des cartes est juste, les images au verso seront les mêmes.



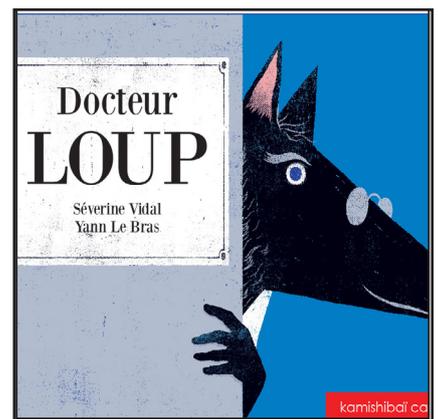
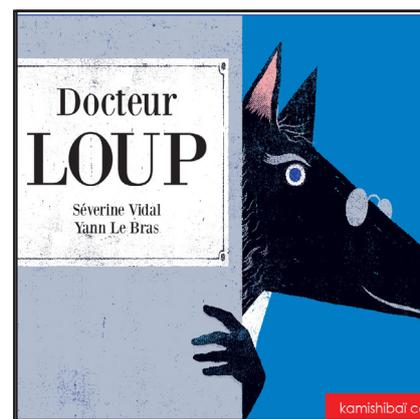
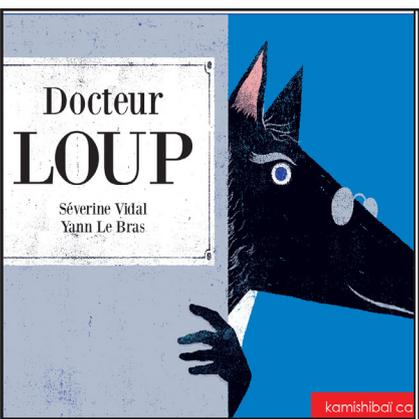
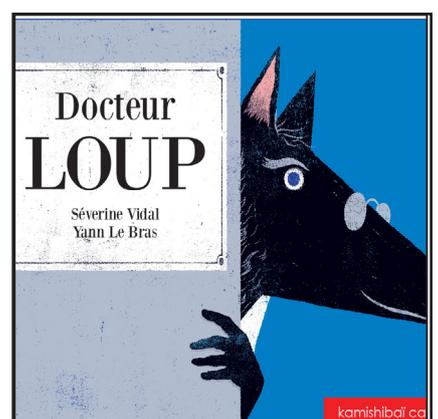
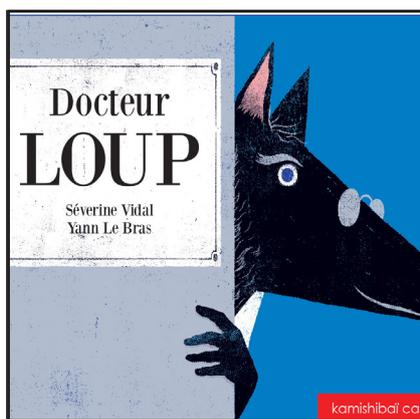
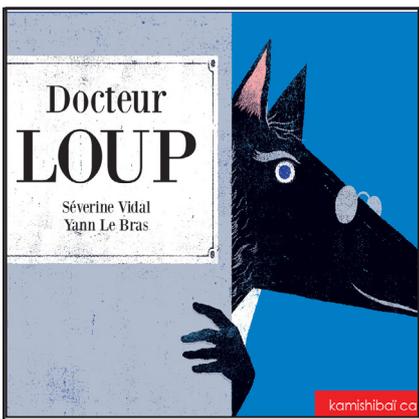
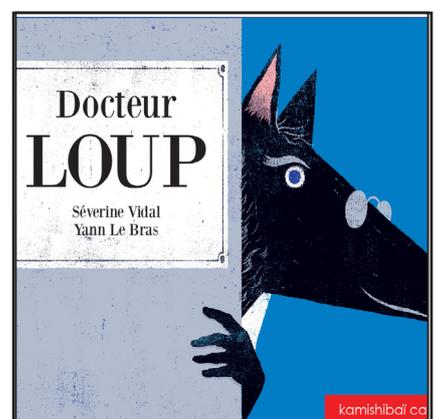
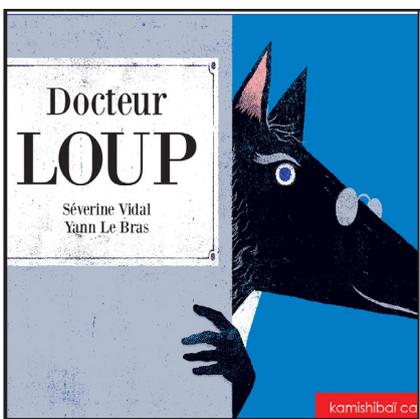
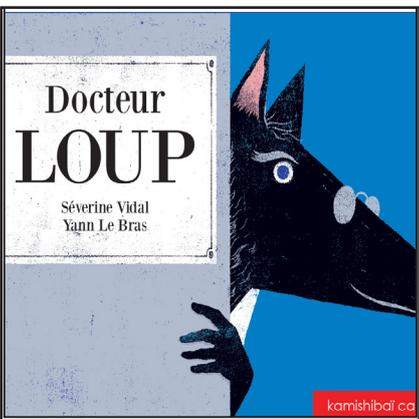
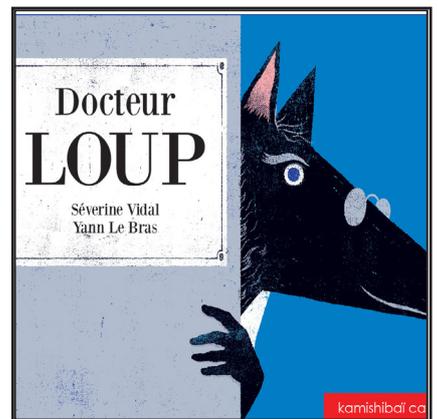
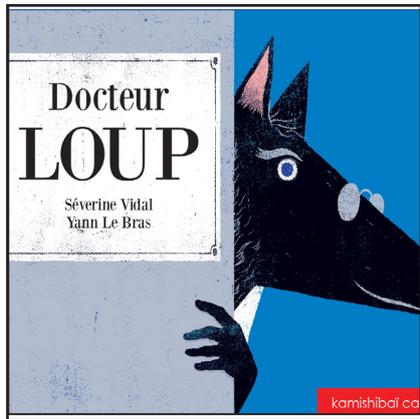
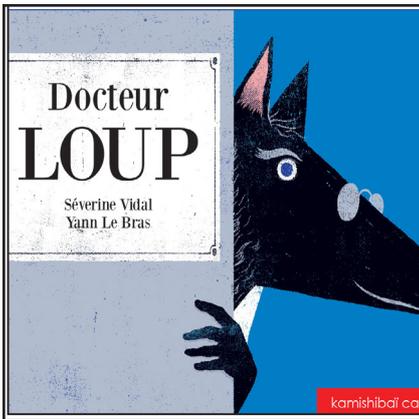
À quel conte vous fait penser cet objet ?

Par groupe de trois ou quatre, les élèves disposent les cartes face cachée sur la table. Les cartes sont retournées l'une après l'autre. Le joueur qui devine le plus vite à quel conte appartient l'objet figurant sur la carte gagne un point. Le joueur ayant le plus de points gagne la partie.



À quel conte vous fait penser cet objet ?

Par groupe de trois ou quatre, les élèves disposent les cartes face cachée sur la table. Les cartes sont retournées l'une après l'autre. Le joueur qui devine le plus vite à quel conte appartient l'objet figurant sur la carte gagne un point. Le joueur ayant le plus de points gagne la partie.



## *JEU - CULTURE*

À quel conte vous fait penser cet objet ?

Par groupe de trois ou quatre, les élèves disposent les cartes face cachée sur la table. Les cartes sont retournées l'une après l'autre. Le joueur qui devine le plus vite à quel conte appartient l'objet figurant sur la carte gagne un point. Le joueur ayant le plus de points gagne la partie.

---

## **SOLUTIONS**

Bottes : Le chat botté ou le petit poucet

Chaussure de verre : Cendrillon

Pomme : Blanche-Neige

Maison de paille : Les trois petits cochons

Maison en pain d'épice : Hansel et Gretel

Haricot : Jack et le haricot magique

Clef : Barbe bleue

Epée : Le roi Arthur

Petit pois : La princesse au petit pois

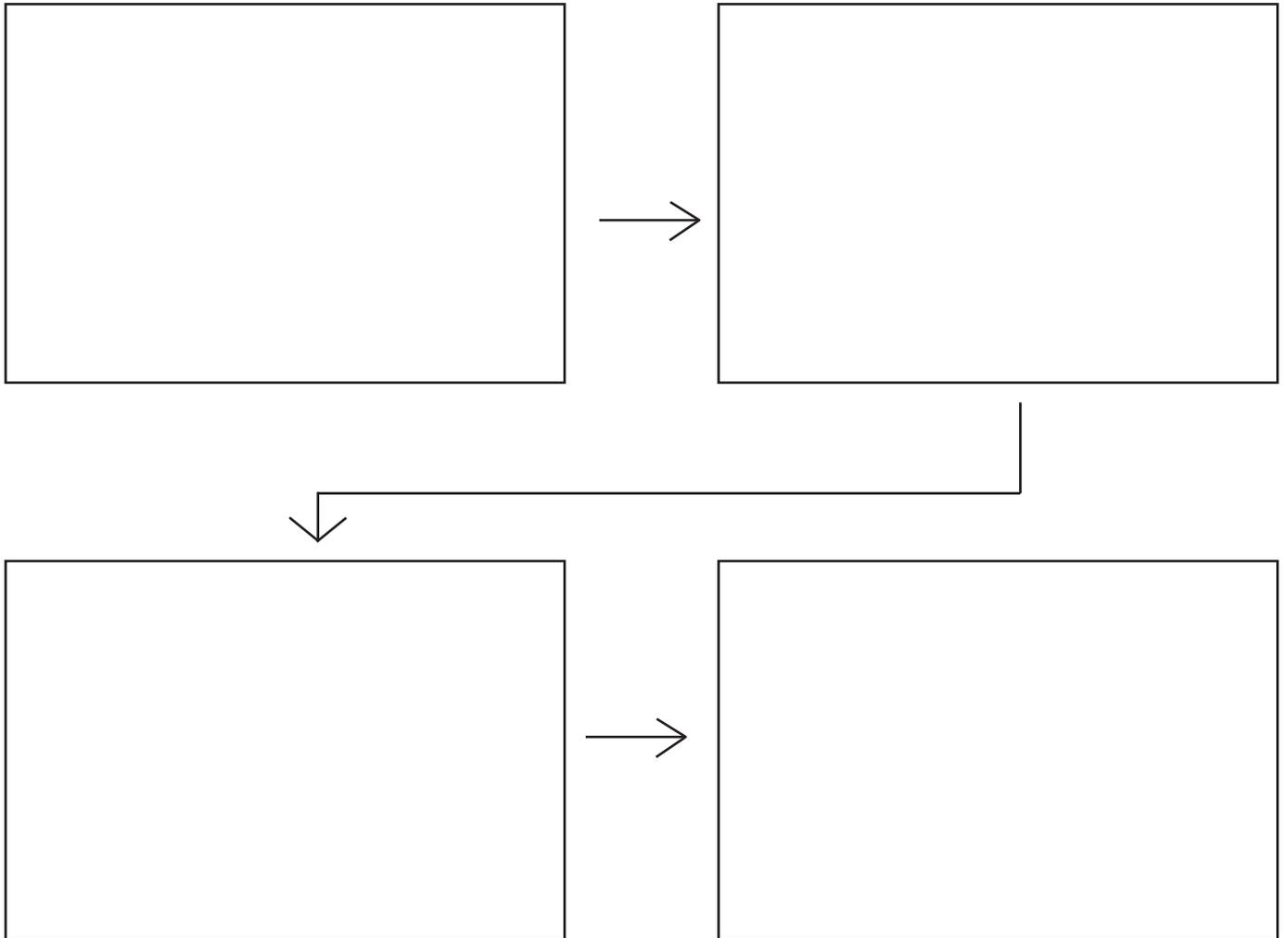
Queue de poisson : La petite sirène

Quenouille : La Belle au Bois dormant

Galette dans un panier : Le petit chaperon rouge

Les enfants changent la fin de l'histoire de leur choix et dessinent leur version sur trois ou quatre feuilles au format kamishibai. Ils racontent ensuite leur histoire devant la classe en présentant leurs illustrations.

---



L'activité peut être réalisée en plénum ou par groupes de quatre.

Les élèves désignent celui qui jouera Docteur Loup.

A tour de rôle, chaque élève incarne le personnage d'un conte de son choix et vient consulter Docteur Loup pour trouver une solution à son problème.

Docteur Loup doit vite trouver une idée, car beaucoup de patients sont assis dans la salle d'attente et ils risquent de s'impatienter !

Au bout de quelques minutes, les élèves peuvent échanger les rôles.