



Zébulon le dragon

AXEL SCHEFFLER • JULIA DONALDSON



Édition de référence :
collection « Albums
Gallimard Jeunesse ».



Film d'animation,
réalisé par Max Lang et
Daniel Snaddon, au cinéma
le 27 novembre 2019.

Séquence réalisée par
Isabelle Bily, professeur
des écoles au Lycée
français André Malraux à
Rabat (Maroc).

L'ALBUM

Zébulon le dragon est un conte dont le héros est élève dans une école pas comme les autres, l'école des dragons. Zébulon est le plus enthousiaste de tous les élèves et il essaie avec acharnement d'obtenir l'étoile dorée qui distingue le meilleur de la classe. Mais Zébulon est un dragon maladroit et il se blesse lors de chaque entraînement.

Heureusement, une petite fille passionnée de médecine se trouve toujours là au bon moment et elle vient en aide à Zébulon en soignant chacune de ses blessures. Cette rencontre est le début d'une très belle aventure pour ces deux nouveaux amis...

L'album, publié dans la collection Albums Gallimard Jeunesse, est paru en septembre 2010.

L'auteure

Julia Donaldson est une auteure britannique prolifique qui a publié près de deux cents ouvrages de jeunesse, parmi lesquels *Gruffalo* et *Zébulon le dragon*. Primée à maintes reprises, Julia Donaldson a été décorée de l'ordre de l'Empire britannique par la reine. Elle a également occupé jusqu'en 2013 la fonction de Children's Laureate, ambassadrice du livre pour enfants.

L'illustrateur

Axel Scheffler est un illustrateur allemand installé à Londres. Très célèbre outre-Rhin et dans les pays anglo-saxons, Axel Scheffler a illustré plus de cent cinquante ouvrages, dont le fameux *Gruffalo*, vendu à plusieurs millions d'exemplaires.

LE FILM

L'album jeunesse a été adapté à l'écran par Magic Light Pictures, une société britannique qui a précédemment produit *Gruffalo* et *La sorcière dans les airs*, d'autres œuvres du tandem Donaldson/Scheffler, ou encore *Un conte peut en cacher un autre* de Roald Dahl.

D'une durée de vingt-six minutes, le film d'animation, au cinéma le 27 novembre 2019, réalisé par Max Lang et Daniel Snaddon et distribué par les Films du Préau, est fidèle à l'album tant dans les illustrations que dans

le schéma narratif : Zébulon, jeune élève de la très spéciale école des dragons, s'entraîne avec acharnement pour obtenir l'étoile dorée qui récompense le meilleur des élèves dragons de l'école. Mais Zébulon est maladroit et il se blesse à chacune de ses tentatives. L'apparition de Princesse Perle, petite fille toujours prête à venir en aide et soigner les blessures, va permettre à Zébulon d'être décoré de la précieuse étoile et, surtout de se faire une nouvelle amie avec laquelle il partira vers de nouvelles aventures.

Une scène importante a été ajoutée au début du film : un château en ruines, un chevalier gravissant les marches d'un donjon dans lequel est enfermée une charmante princesse endormie et l'apparition du dragon venu capturer la princesse... Le tout sur fond de musique celtique, création du compositeur français René Aubry. Cette scène donne le ton à la suite de l'histoire en présentant tous les éléments d'un conte de princesse, dragon et chevalier : tout ce dont rêve Zébulon pour devenir le meilleur des dragons !

Le film a été entièrement réalisé en images de synthèse, affinant ainsi un environnement travaillé et les expressions des personnages. Ces dernières sont riches en émotion et en complicité.

L'ITINÉRAIRE PÉDAGOGIQUE POUR LE CYCLE 1

Les fiches invitent le lecteur apprenant du cycle 1 à allier l'oral et l'écrit pour construire différentes compétences en lien avec :

- **le Nouveau Socle Commun**
(voir B.O. n°17 du 23 avril 2015)
- **les Programmes pour la maternelle 2016**
(voir B.O. n°2 du 26 mars 2015)

Ce parcours permettra d'aborder avec les élèves : la découverte de l'écrit par l'étude de la couverture de l'album, une approche du principe alphabétique, la découverte de la fonction de l'écrit par l'entraînement graphique du titre de l'album, la chronologie d'événements de l'album et du film constituant le récit, l'approche d'une période de l'histoire, le Moyen Âge et l'enrichissement du patrimoine lexical.



Sommaire

Séance 1	Observation et analyse de la couverture de l'album - supports album et film	p. 3
	Fiche élève 1.A - Découverte du livre (GS) p. 10-11	
	Fiche élève 1.B - Découverte du livre (MS) p. 12	
Séance 2	Découverte de l'album et du film d'animation - support album	p. 4
Séance 3	Conscience phonologique : jeu de rimes - supports album et film	p. 5
Séance 4	Jeu poétique (GS) - support album ou film	p. 5
Séance 5	Se repérer dans le temps : suivre la chronologie des événements (GS) - support album	p. 6
	Fiche élève 2- Chronologie des événements p. 13-14	
Séance 6	Reconstituer un puzzle - support album	p. 7
	Fiche élève 3.A - Reconstituer un puzzle (MS) p. 15-16	
	Fiche élève 3.B - Reconstituer un puzzle (GS) p. 17-18	
Séance 7	Découvrir une époque de l'Histoire et enrichir le lexique - support album	p. 8
Séance 8	Lecture d'albums en réseau - support album	p. 9
	Fiche élève 4 - Enrichir le lexique autour du chevalier (MS) p. 19	



Séance 1

Cycle 1 (MS/GS)

COMPÉTENCES

Oral :

- Comprendre un texte lu par l'enseignant, s'intéresser à de nouvelles notions, à de nouveaux objets culturels.

Écrit :

- Découvrir la fonction de l'écrit ; découvrir le principe alphabétique ; commencer à écrire seul
- Acquérir un geste graphique ; pratiquer l'écriture cursive (GS).

Explorer le monde :

- Se repérer dans l'espace.

Observation et analyse de la couverture de l'album

ACTIVITÉS

Découvrir la couverture de l'album

La première de couverture de l'album est présentée en format A3 couleur ou projetée sur un Tableau Blanc Interactif ou via vidéo projecteur.

En observant la couverture, les élèves, guidés par l'enseignant, émettent des hypothèses sur l'histoire racontée en s'appuyant sur l'illustration : quels personnages découvre-t-on ? Combien sont-ils ? Sont-ils tous identiques ? Où peut-on trouver ces animaux ? Ces animaux existent-ils ? Où se déroule l'histoire ?...

Toutes les réponses données et les hypothèses émises sont transcrites sur un affichage collectif, sous forme de dictée à l'adulte, et ce afin de revenir sur cet écrit ultérieurement.

Comprendre de l'écrit

1. Après l'observation de l'illustration de la couverture, l'affichage en grand format permet aux élèves de prendre des repères sur les informations telles que le titre du livre, le nom de l'auteur et celui de l'éditeur.

L'enseignant fait remarquer que le titre est écrit en grande taille, en écriture scripte, au-dessus des personnages. Le nom de l'auteur se trouve en bas, à gauche en écriture capitale et celui de l'illustrateur se trouve juste à côté, en lettres capitales également. Il est important de rappeler aux élèves de maternelle quels sont les rôles et fonctions de l'auteur et de l'illustrateur dans la conception d'un livre.

Le nom de l'éditeur, dont on rappellera également la fonction, se situe sous le nom de l'illustrateur, en lettres capitales de plus petite taille.



2. Dans un deuxième temps, l'enseignant demande aux élèves de reconnaître et nommer les lettres de l'alphabet qui composent les mots du titre. L'enseignant utilise un tableau de correspondance des lettres dans les différentes écritures, afin de passer de l'écriture scripte à l'écriture capitale (pour les élèves de MS notamment).

Découvrir le principe alphabétique

- Reconnaître et retrouver le mot « DRAGON » dans les différents types d'écriture (GS).

Au cours de cette activité (**FICHE 1.A - Découverte du livre**), l'élève doit retrouver et entourer le mot « DRAGON » dans les trois écritures différentes : capitale, cursive, scripte. Des mots intrus de graphie proche sont ajoutés. Cela oblige l'élève à prendre en compte tous les indices lui permettant de retrouver le mot « DRAGON », c'est-à-dire toutes les lettres de l'alphabet constituant le mot et dans l'ordre correct.

- Donner le nom des lettres constituant le mot « DRAGON » (MS).

L'enseignant reprend au tableau le titre de l'album et isole le mot « DRAGON » dont toutes les lettres seront nommées. Il ajoute une approche phonologique en donnant le son produit par chacune de ces lettres.

- S'entraîner à écrire seul (GS).

Les lettres constituant le mot « DRAGON » doivent avoir été mémorisées par l'élève. Il s'agit donc de réinvestir cette compétence pour s'entraîner à écrire seul le titre de l'album « ZÉBULON LE DRAGON » en lettres cursives à partir du modèle écrit en script (**FICHE 1.A**).

- S'entraîner à écrire seul, avec un modèle (MS).

Les lettres constituant le mot « DRAGON » doivent avoir été mémorisées par l'élève. Il s'agit donc de réinvestir cette compétence pour compléter le titre de l'album en écrivant le mot « DRAGON » en lettres capitales. L'enseignant vérifie que le nom et le son des lettres ont été retenus, ainsi que l'ordre dans lequel les lettres sont placées.

Afin de compléter le travail sur la couverture de l'album, les élèves doivent repérer les cinq dragons, décrire leur couleur et leur caractéristiques physiques (avec une corne, deux cornes, sans corne, tigré, avec un museau allongé...) et les situer les uns par rapport aux autres en employant les termes de situation adéquats : au centre, à côté, devant, derrière, à gauche, à droite... L'activité de coloriage des dragons proposée dans la **FICHE 1.B** leur permet de réinvestir ce lexique, complété par celui des couleurs.

Séance 2

Cycle 1 (MS/GS)

COMPÉTENCES

Oral :

- Échanger et réfléchir avec les autres : évoquer, raconter ; écrire, expliquer.

Écrit :

- Écouter l'écrit et comprendre.

Découverte de l'album et du film d'animation

Voir le film d'animation

Après l'étude de la couverture de l'album, l'enseignant en fait la lecture. Lors d'une séance ultérieure, il propose de voir le film.

Découvrir la fonction de l'écrit

Après la lecture de l'album en classe et le visionnage du film, une activité de comparaison entre les deux supports est proposée : quelles sont les différences, les ressemblances entre l'histoire racontée dans l'album et celle du film ?

Cette séance de langage permet d'enrichir le lexique des élèves par l'emploi de connecteurs de temps (d'abord, ensuite, puis...), ainsi que des termes et synonymes de comparaison (pareil, semblable, identique, différent...).

Quelques exemples de ces différences et ressemblances sont indiquées ci-dessous. Cette liste n'est pas exhaustive, d'autres différences et ressemblances peuvent être ajoutées.

Événement	Album	Film	Résultat
Découverte du titre et des personnages	Zébulon au centre et les autres dragons de chaque côté.	Zébulon au centre et les autres dragons de chaque côté.	Ressemblance
Début	On découvre Zébulon à l'école des dragons.	Les premières images montrent un château en ruines et un chevalier.	Différence
Princesse Perle	Elle apparaît pour soigner Zébulon qui s'est cogné contre un arbre. Elle n'est pas nommée, on l'appelle « la petite fille ».	Elle a une gouvernante sévère et elle vit dans un château.	Différence
Zébulon s'entraîne à rugir.	Il effraie un papillon.	Il effraie un papillon, un lézard, un pigeon, des chauves-souris, un lapin, une fleur puis un écureuil.	Différence
Perle aime soigner les autres.	Elle soigne Zébulon. Elle veut devenir médecin.	Elle soigne Zébulon. Elle veut devenir médecin.	Ressemblance

Séance 3

Cycle 1 (MS/GS)

COMPÉTENCES

Oral :

- Échanger et réfléchir avec les autres.
- Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique.

Écri :

- Écouter de l'écrit et comprendre.

Conscience phonologique : jeu de rimes

ACTIVITÉS

Étude phonologique : les rimes

Les élèves ont travaillé sur la couverture de l'album et donc sur le nom du personnage principal qui en constitue le titre. Tout au long du film, ils découvrent ce même personnage animé : Zébulon le dragon. Ce nom permet aux élèves d'appréhender la notion de rimes. L'enseignant explique en quoi consiste une rime. Les élèves sont alors amenés à trouver des mots qui riment, sur le même modèle que ceux du nom du personnage principal. L'enseignant propose d'utiliser les prénoms des enfants de la classe en leur attribuant un nom d'animal : par exemple, Martin le lapin, Julie la pie, Axelle la sauterelle, etc.

L'enseignant, sous la dictée des élèves, écrit les mots au tableau et entoure les lettres (sons) formant les rimes. Cela constitue une activité d'approche de la correspondance oral/écrit.



Séance 4

Cycle 1 (GS)

COMPÉTENCES

Oral :

- Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique.

Jeu poétique

Proposition 1 (à partir du film)

ACTIVITÉS :

Lors de la séance précédente, les élèves ont étudié les rimes à partir du nom du personnage principal. L'enseignant leur rappelle maintenant les extraits du film, la conclusion des leçons données par Madame Dragon, dans lesquels le jeu de rimes est souligné. Un travail sur les sons est proposé : il s'agit de retrouver les mêmes sons dans le texte du film et ensuite de trouver d'autres mots pouvant rimer à leur tour avec ces sons.

Production collective d'un texte poétique

Un travail de recherche sur les rimes a été proposé avant l'écriture d'un texte poétique, sous forme de dictée à l'adulte, en activité collective.

Le texte pourrait débiter ainsi : « Vous tous un jour devenus grands... » ou bien « Maintenant que l'on vous a montré... ». Les élèves complètent alors le texte et l'enseignant l'écrit au tableau, sous leur dictée, en entourant d'une couleur différente les sons semblables.

Prolongement possible : l'enregistrement et la mise en ligne sur un support audio des textes produits par les élèves.

Texte à rimes	Sons à étudier
« Devenus grands, sans vertige, vous serez des as de la voltige. »	[iʒ]
« Maintenant que l'on vous a montré, c'est à vous de vous exercer. Et devenus grands, je peux vous le dire, vos rugissements plus d'un feront frémir. »	[e] [iʁ]
« Vous tous un jour devenus grands, vous cracherez le feu comme la bouche d'un volcan. »	[ɑ]
« Maintenant que l'on vous a montré, c'est à vous de vous entraîner. Et devenus grands, vous verrez, des centaines vous aurez capturées. »	[e]

Séance 4 (suite)

Proposition 2 (à partir de l'album)

ACTIVITÉS :

Lors de la séance précédente, les élèves ont étudié les rimes à partir du nom du personnage principal. L'enseignant leur lit maintenant des passages de l'album dans lesquels le jeu de rimes est souligné. Un travail sur les sons est proposé : il s'agit de retrouver les mêmes sons dans d'autres mots pouvant rimer à leur tour avec ces sons.

Production collective d'un texte poétique

Un travail de recherche sur les rimes a été proposé

avant l'écriture d'un texte poétique, sous forme de dictée à l'adulte, en activité collective.

Le texte pourrait débiter ainsi, sur le modèle des répliques de l'album : « Maintenant qu'on vous a montré, à vous de... » ou bien « Alors la petite fille qui passait par là lui dit : Veux-tu... pour... ». Les élèves complètent alors le texte et l'enseignant l'écrit au tableau, sous leur dictée, en entourant d'une couleur différente les sons semblables.

Prolongement possible : l'enregistrement et la mise en ligne sur un support audio des textes produits par les élèves.

Page	Texte à rimes	Sons à étudier
2	« Zébulon, le plus gros dragon, était aussi le plus passionné. Il travaillait avec acharnement, pour gagner l'étoile dorée. »	[ð] [e]
6	« Et hop, il s'envola en zigzagant dans le ciel bleu avec son sparadrap étincelant. »	[ã]
8	« Il continua des heures durant, recommença tant de fois... qu'il se cassa la voix. »	[wa]
9	« Quelle déveine ! veux-tu une pastille à la menthe pour la gorge et l'haleine ? »	[ɛN]
12	« Il virevolta, fou de joie... et le bout de son aile s'enflamma. »	[a]
13	« Viens ici, pauvre petit. Veux-tu un bandage pour ton aile roussie ? »	[i]

Séance 5 Cycle 1 (GS)

Se repérer dans le temps : suivre la chronologie des événements.

COMPÉTENCES

Oral :

- Échanger et réfléchir avec les autres élèves.

Explorer le monde :

- Se repérer dans le temps.

ACTIVITÉS

Introduire les repères temporels

Les élèves sont amenés à réfléchir sur la chronologie de quelques événements marquants de l'album et du film. Des images de l'album représentant ces moments importants de l'histoire leur sont proposées et doivent être remises dans l'ordre.

La fiche est complétée en petits groupes de travail afin que l'enseignant puisse demander aux élèves d'utiliser les mots indiquant les repères dans le temps : tout d'abord, puis, ensuite, après, enfin, pour finir...

Zébulon s'entraîne à voler et se cogne contre un arbre.
/ Perle lui met un sparadrap sur le nez.
Zébulon s'entraîne à rugir et se casse la voix. / Perle lui donne une pastille à la menthe.
Zébulon s'entraîne à cracher du feu et son aile s'enflamme. / Perle lui met un bandage.
Zébulon s'entraîne à capturer une princesse mais n'y parvient pas. / Perle lui propose de la capturer.

FICHE ÉLÈVE 2

Chronologie de l'histoire (GS)

Activité

Remettre dans l'ordre chronologique des images représentant différents moments de l'histoire : à chaque leçon « non réussie » de Zébulon, l'apparition de Perle lui proposant un soin adapté.



Séance 6

Cycle 1 (MS/GS)

COMPÉTENCES

Écrit :

- Découvrir le principe alphabétique ; commencer à écrire tout seul.
- Acquérir un geste graphique ; pratiquer l'écriture cursive.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée :

- Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.
- Développer la motricité fine : découpage.

Explorer le monde :

- Se repérer dans l'espace.

Reconstituer un puzzle

ACTIVITÉS

À la dernière page de l'album, Princesse Perle et Messire Tagada s'envolent sur le dos de Zébulon et on observe un château en arrière-plan. Ce château apparaît également dans le film.

En premier lieu, les élèves observent collectivement le château et décrivent les différentes parties qui le composent. L'enseignant donne le lexique inconnu : le donjon, les tours, les créneaux, le pont-levis, les douves. En prolongement de séance, une activité sur le Moyen Âge et les différents types de châteaux est proposée (recherche sur internet, consultation de livres documentaires, d'imagiers, présentation d'un exposé avec images et dessins légendés).

Puis l'observation de cet édifice donne lieu à une séance de reconstitution de puzzle au cours de laquelle l'enseignant propose aux élèves de réaliser individuellement la FICHE 3. Ils devront découper (séance de motricité fine) et reconstituer l'image du château en prenant soin de remettre les différentes parties du

château à leur place et de les nommer (réinvestissement du lexique). De plus, l'enseignant incite les élèves à employer les termes de situation dans l'espace : en haut, en bas, à côté, entre, au-dessus...

FICHE ÉLÈVE 3.A :
Reconstituer un puzzle (MS)

Activité

Reconstituer un puzzle de neuf pièces et employer le lexique adapté (du château et de situation dans l'espace).

FICHE ÉLÈVE 3.B :
Reconstituer un puzzle (GS)

Activité

Reconstituer un puzzle de douze pièces et employer le lexique adapté (du château et de situation dans l'espace).

Écrire le mot « le château » en écriture cursive, une fois le puzzle reconstitué.



Séance 7

Cycle 1 (GS)

COMPÉTENCES

Oral :

- ▶ Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique.

Écrit :

- ▶ Découvrir la fonction de l'écrit ; découvrir le principe alphabétique

Explorer le monde :

- ▶ Se repérer dans l'espace. Faire des recherches sur internet avec l'enseignant.

Découvrir une époque de l'Histoire et enrichir le lexique

ACTIVITÉS

Découvrir une époque de l'Histoire : le Moyen Âge

Après la lecture de l'album, lors d'une séance collective, l'enseignant interroge les enfants sur les personnages et lieux de l'histoire. Les personnages imaginaires (les dragons) rencontrent Messire Tagada le chevalier et des scènes du film se situent dans des châteaux.

Un questionnaire est alors mis en place autour de l'époque à laquelle on trouvait des châteaux et des chevaliers, permettant ainsi de faire émerger les connaissances des enfants : qu'est-ce qu'un chevalier ? À quelle époque vivait-il ? Quel était son rôle ? Où vivait-il ? Pourquoi était-il vêtu de la sorte ? Qui vivait dans un château ? Comment construisait-on des châteaux ?

L'enseignant reprend les différentes questions posées et note les réponses sur un affichage collectif grand format, qui pourra ensuite être complété par des recherches faites dans des livres documentaires, imagiers et/ou sur internet.

Enrichir le lexique

Afin de compléter les apprentissages concernant l'époque du Moyen Âge, l'enseignant présente en grand

format l'image du chevalier Tagada, tirée du film, ainsi que celle de l'album.

L'équipement complet du chevalier sera détaillé et les noms en écriture capitale indiqués sur l'affichage, face à chaque partie : ARMURE, HEAUME, LANCE, ÉCU, ÉPÉE, CHEVAL.

C'est également l'occasion d'une séance de phonologie qui permet aux élèves de repérer les premières lettres des noms et d'en indiquer les sons produits. Cela constitue un outil efficace pour effectuer ultérieurement l'activité sur fiche.

L'enseignant explique également quel était l'usage des différentes parties de cet équipement.

Pour un réinvestissement de ces nouveaux acquis, les élèves complètent individuellement l'activité proposée sur la FICHE 4. Ils pourront se référer à l'affichage collectif qui reste à leur disposition en classe et qui leur permet de prendre les repères nécessaires afin de retrouver les noms à placer au bon endroit de l'équipement.

FICHE ÉLÈVE 4 (GS)

Enrichir le lexique autour du chevalier

Activité

Découper les étiquettes et les placer au bon endroit de l'équipement du chevalier.





Séance 8

Cycle 1 (MS/GS)

COMPÉTENCES

- Lire et comprendre des textes adaptés à la maturité et à la culture scolaire des élèves.
- Échanger et réfléchir avec les autres élèves.

Lecture d'albums en réseau

ACTIVITÉS

L'enseignant propose aux élèves des lectures d'albums dont les thèmes sont abordés dans *Zébulon le dragon*. En lien avec les compétences des nouveaux programmes du cycle 1, ces albums peuvent faire à leur tour l'objet d'activités, tant à l'oral qu'à l'écrit, collectivement et/ou individuellement, en classe. Les livres documentaires ne seront pas accessibles à la lecture pour les élèves de maternelle, mais ce sont d'excellents supports d'images pour enrichir leur lexique.

Des débats peuvent également être organisés autour de thèmes choisis : la persévérance, l'entraide, l'amitié, l'apprentissage, etc.

Enfin, les élèves pourront émettre des avis quant à leur préférence : « J'ai aimé cet album car... Je ne l'ai pas aimé car... J'ai préféré l'album... ».

Sur le thème des dragons

Zébulon le dragon et les médecins volants
de Julia Donaldson, illustré par Axel Scheffler
Albums Gallimard Jeunesse

Les bonnes manières pour les petits dragons
de Caryl Hart, illustré par Rosalind Beardshaw
Albums Gallimard Jeunesse

Le Piratosauve et le dragon d'Alex Sanders
Le Piratosauve - Giboulées

Un dragon dans la tête
de Bernadette Gervais et Francesco Pittau
Hors Série Giboulées

Petit dragon de Christophe Neimann
L'heure des histoires n° 7

Les Dragons de Patrick Absalon et Frédéric Canard
Découvertes Gallimard n° 487

Sur le thème du Moyen Âge et des chevaliers

Le Roi Hardi! Hardi! d'Alex Sanders
Mini Rois et Reines - Giboulées

Vivre au Moyen Âge d'Andrew Langley
Les Yeux de la Découverte n° 16

Vivre dans un château fort
de Brigitte Coppin, illustré par Deborah Pinto
Le Monde animé

Chevaliers et châteaux
Mes grandes Découvertes n° 12

Pompon l'ourson : Le chevalier de Benji Davies
Petite Enfance

Le temps des châteaux forts de Christopher Gravett
Les Yeux de la Découverte n° 7

Le monde des chevaliers
Albums documentaires

Le château fort de Claude Delafosse,
illustré par Claude et Denise Millet
Mes premières découvertes n° 10

Au temps des châteaux forts. Arnaud, château de Coucy, 1390 de Brigitte Coppin
Le journal d'un enfant n° 3

Découverte du livre

1. Découpe et colle les étiquettes à l'endroit qui correspond : le titre de l'album, le nom de l'auteur, de l'illustrateur et de l'éditeur. Tu peux t'aider du modèle en regardant la première lettre de chaque mot.



Zébulon
le dragon

JULIA DONALDSON

GALLIMARD JEUNESSE

AXEL SCHEFFLER

2. Retrouve et entoure le mot DRAGON à chaque fois que tu le rencontres.

DRAGNO

dragon

DRAGON

adragon

Draagon

Dragon

drango

DRAGON

Dargon

GARDO

dragon

Dragon

3. Écris tout seul le titre de l'album en écriture cursive. Regarde bien le modèle en script.

Zébulon le dragon

.....

1. Écris le nom du dragon en lettres capitales. Regarde bien le modèle.

ZÉBULON

.....

2. Colorie les dragons de la bonne couleur.



Chronologie des événements

1. Retrouve la chronologie de l’histoire et les remèdes proposés par Princesse Perle, après avoir écouté l’explication de ton maître ou de ta maîtresse.

	LEÇONS DES DRAGONS	REMÈDES DE PERLE
1		
2		
3		
4		

Planche à découper



Reconstituer un puzzle

1. Découpe le château de la page suivante en suivant les traits bleus et reconstitue le puzzle.

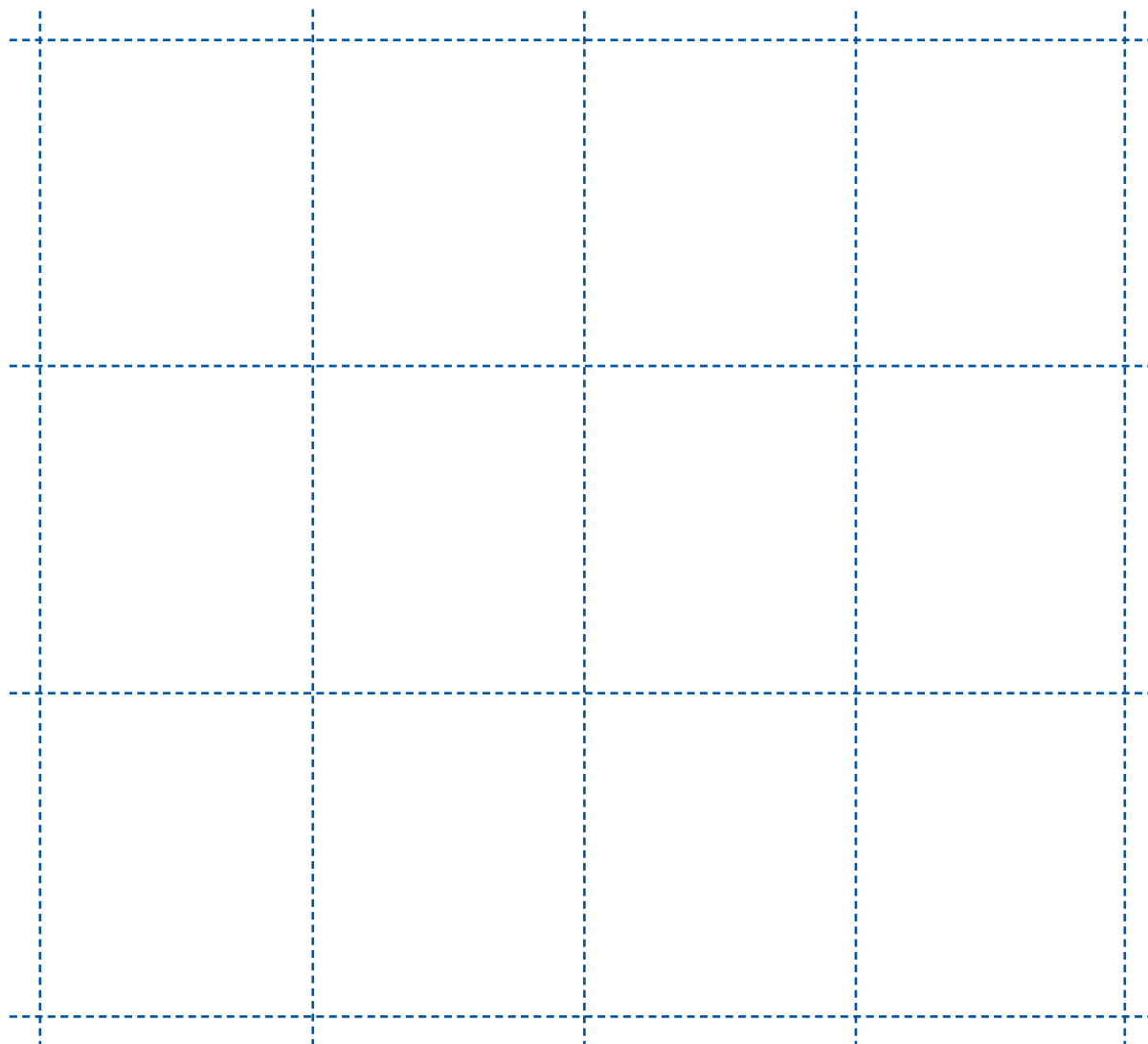
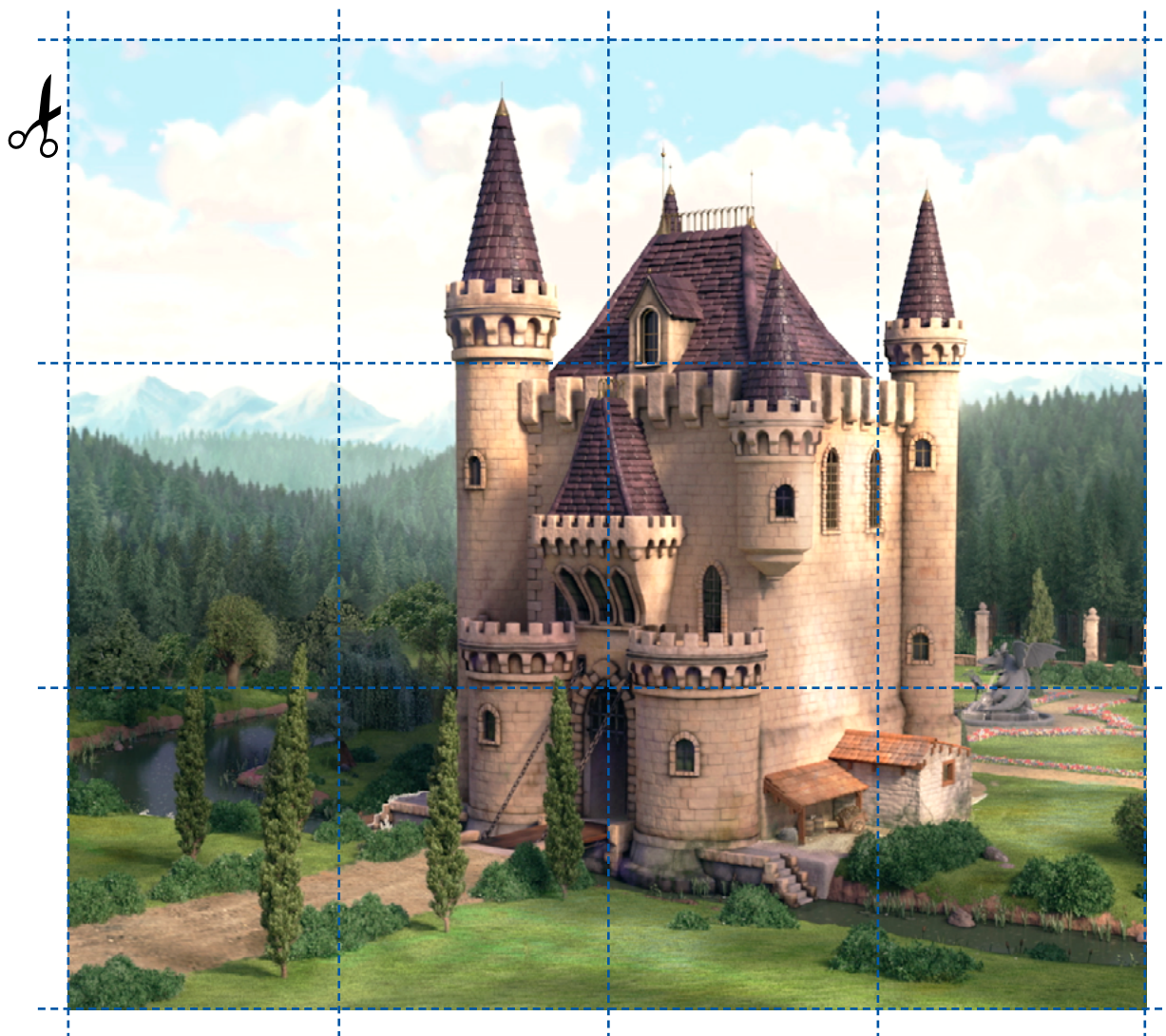
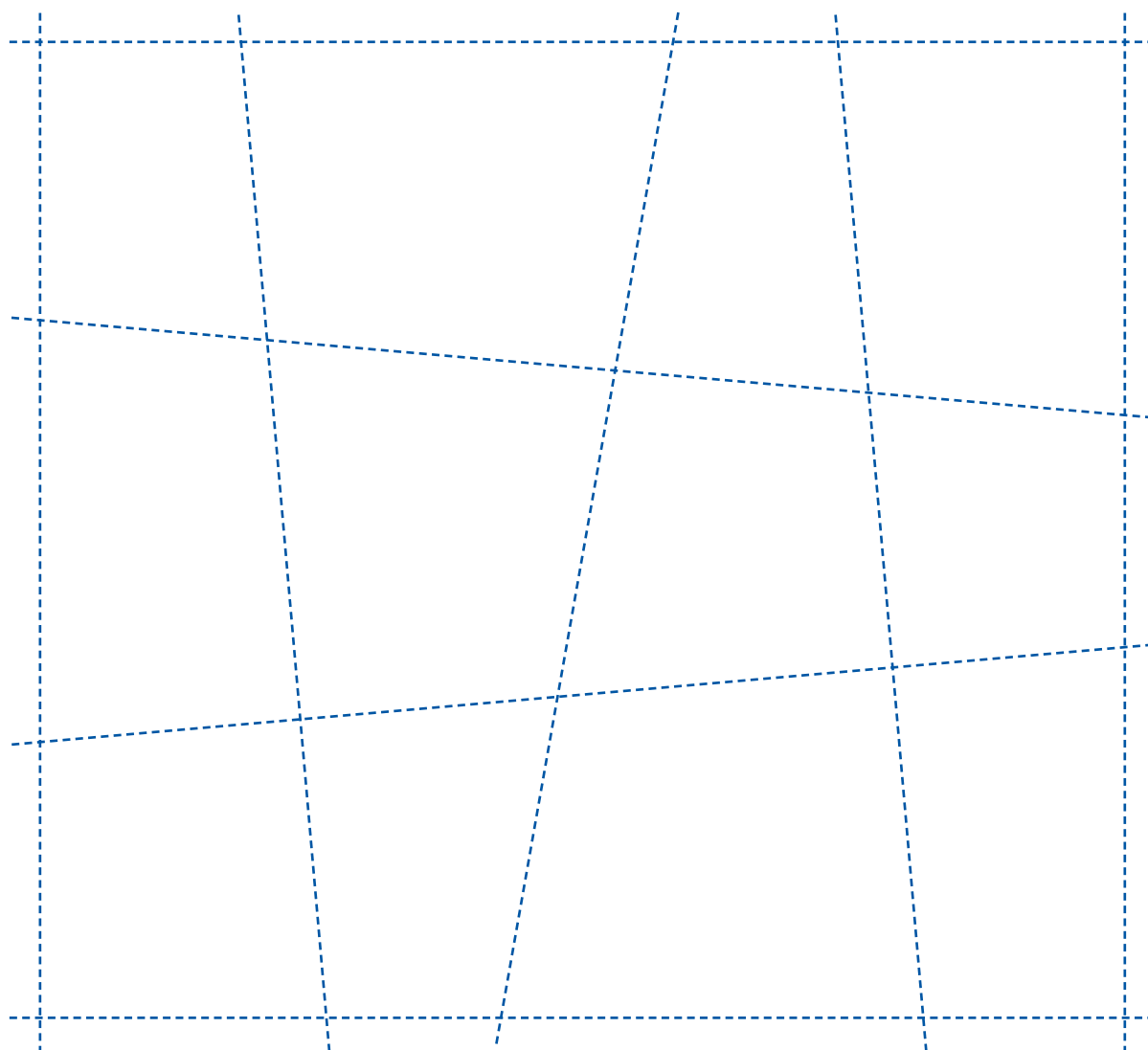


Planche à découper



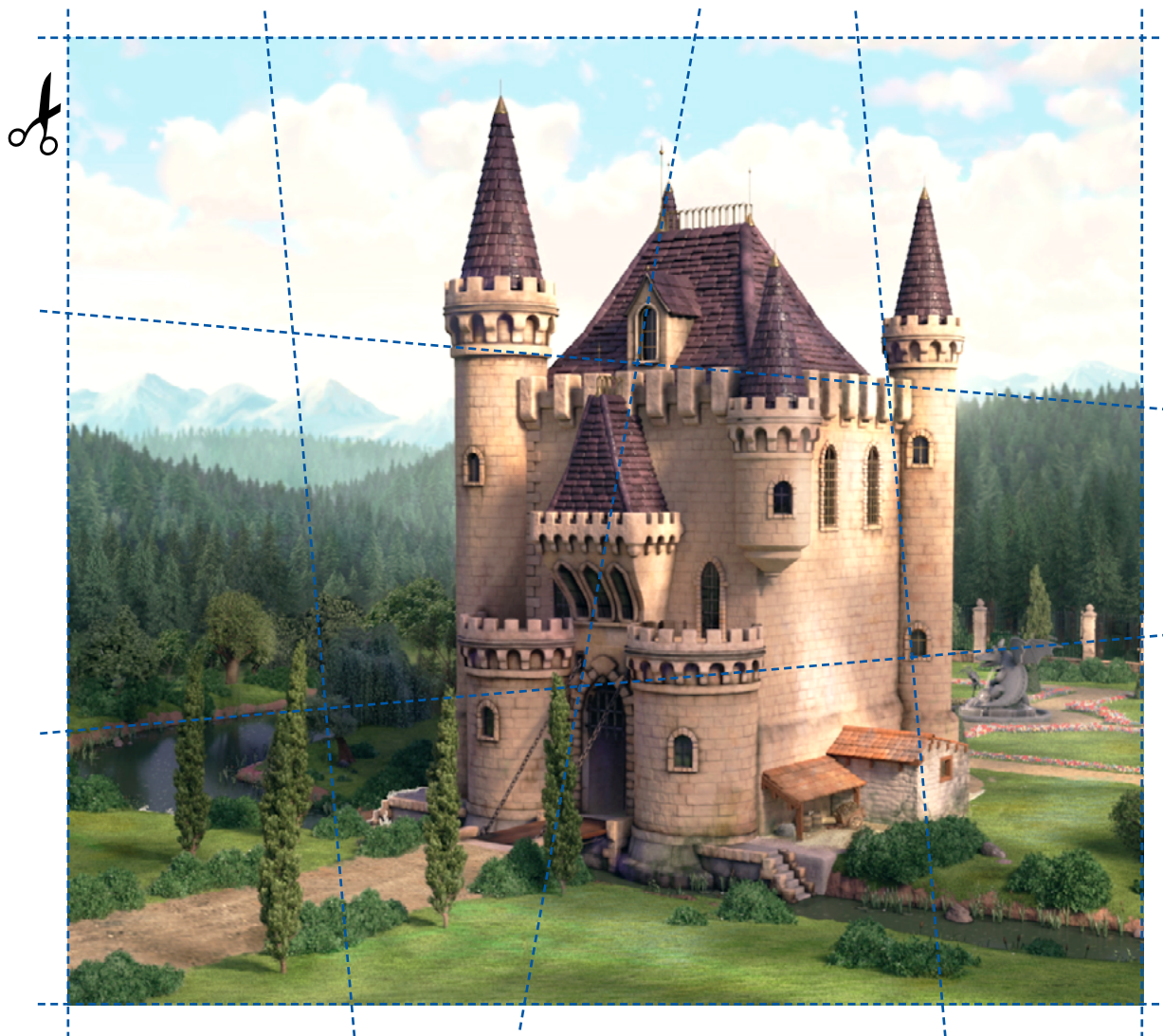
2. Découpe le château, de la page suivante, en suivant les traits noirs et reconstitue le puzzle du château.



3. Écris « LE CHÂTEAU » en écriture cursive.

.....

Planche à découper



Enrichir le lexique autour du chevalier

1. Découpe les étiquettes et colle-les aux endroits correspondants. Aide-toi de l'affichage de la classe.



HEAUME

ÉPÉE

ARMURE

CHEVAL

ÉCU

LANCE