

Ange, le loup qui chantait avec le vent

AOUU !

14 activités pour prolonger l'histoire • 5-7 ans • appartenance, différence, courage d'être soi

À utiliser après l'écoute (podcast, vidéo) ou la lecture de l'histoire, en classe, en centre de loisirs ou à la maison.

1. Les classiques revisités

Fiches A4 en autonomie • à imprimer • 10 à 20 min • idéal en classe ou à la maison

1 Le labyrinthe sonore de la tempête

AUTONOMIE • 10 MIN • 1 FICHE A4 + CRAYON

Ange doit guider les animaux jusqu'à la combe. Le bon chemin est jalonné de « AOUUU ! », les impasses sont semées des autres bruits de la forêt (frrrr, glouglou, boum-tchak). L'enfant ne cherche pas une sortie : il suit une voix, exactement comme les animaux de Daillon.

+ Idée pédagogique : revivre le geste central de l'histoire, faire confiance à la voix qui guide.

2 Les mots mêlés des bruits de Daillon

AUTONOMIE • 15 MIN • 1 FICHE A4 + CRAYON

Une grille composée uniquement des onomatopées du texte : ATCHOUM, CHHHHT, GLOUGLOU, HOUUUU, BOUM... Règle bonus : chaque mot trouvé doit être dit à voix haute, de plus en plus fort.

+ Idée pédagogique : oser faire du bruit, oser être entendu — le cœur du thème.

3 Le coloriage à double lecture

AUTONOMIE • 15 MIN • 1 FICHE A4 + FEUTRES

Ange en deux moitiés : à gauche « Ange caché » à colorier dans des tons discrets, à droite « Ange qui hurle » à colorier en couleurs éclatantes. L'enfant matérialise avec ses feutres la transformation intérieure du personnage.

+ Idée pédagogique : rendre visible le passage de l'invisibilité à l'affirmation de soi.

4 Le cherche-et-trouve de la Daillon Party

AUTONOMIE • 15 MIN • 1 FICHE A4

Une grande scène de fête où retrouver Gaston le sanglier, DJ Snake, Blaireau, les champignons phosphorescents... et Ange, dissimulé derrière son chêne. Consigne finale : « Et toi, tu te mettrais où sur l'image ? Dessine-toi. »

+ Idée pédagogique : l'enfant se positionne lui-même dans le groupe — au centre ou en retrait ?

2. Les jeux qui font bouger

Cour, gymnase, salle d'activités • en groupe • 20 à 40 min • coopératifs, sans perdant

5 Le péglanque, le vrai !

GROUPE • 30 MIN • GLANDS OU BOUCHONS + 1 CIBLE

Le jeu de la fête de Daillon, pour de vrai : lancer des glands (ou des bouchons de liège) au plus près du « champignon doré ». Version coopérative : le score est collectif, l'équipe joue contre son propre record, pas les uns contre les autres.

+ Idée pédagogique : une fête d'histoire qui devient une fête réelle — l'imaginaire entre dans la cour.

6 La voix dans la tempête

GROUPE • 20 MIN • BANDEAUX + PETITS OBSTACLES

Un enfant « Ange » guide uniquement à la voix ses camarades aux yeux bandés à travers un parcours simple. On tourne les rôles : chacun expérimente guider et être guidé. L'activité signature de cette histoire : on vit physiquement la confiance dans la voix de l'autre.

+ Idée pédagogique : coopération, écoute, et fierté d'avoir une voix qui aide.

7 Le concert de la forêt

GROUPE • 30 MIN • CORPS, FEUILLES, EAU, OBJETS DU QUOTIDIEN

Chaque enfant reçoit un « instrument » de Daillon : feuilles froissées, eau versée, tambour sur les cuisses, souffle...

Le groupe recrée la symphonie qu'Ange écoute, puis la tempête qui monte, puis le hurlement libérateur. Un paysage sonore collectif dirigé comme un chef d'orchestre.

+ Idée pédagogique : éducation musicale + relecture émotionnelle de l'histoire par le son.

Au verso → les ateliers d'expression (théâtre d'ombres, Radio Daillon, baromètre du courage...) et les expériences signatures Clémi Raconte : le QR code sonore, le permis de hurler et la fresque de Daillon. De quoi prolonger l'histoire pendant des semaines !

3. Les ateliers d'expression

Parler, jouer, créer • en demi-groupe ou en duo • le prolongement direct de la FAE

- 8 La carte de ma force cachée**
CRÉATION • 30 MIN • GABARIT A6 + FEUTRES
 Chaque enfant remplit sa « carte de super-pouvoir » façon carte à collectionner : nom du pouvoir, dessin, et « à quoi il sert pour aider les autres ». Réunies, les cartes de la classe forment l'équipe de Daillon, affichée ensemble.
 + *Idée pédagogique : prolonge le rituel « Ta force cachée » de la FAE — et chaque histoire Clémi Raconte aura sa carte à collectionner.*
- 9 Le théâtre d'ombres du loup**
CRÉATION • 40 MIN • SILHOUETTES À DÉCOUPER + LAMPE + DRAP
 Silhouettes d'Ange, de Zig Zag, du grand chêne et de la combe à découper et monter sur baguettes. On rejoue l'histoire derrière un drap éclairé. Le théâtre d'ombres résonne avec le thème : Ange vit dans l'ombre... puis en sort, devant tout le monde.
 + *Idée pédagogique : les plus timides osent jouer un rôle — cachés derrière le drap, comme Ange derrière son chêne.*
- 10 L'interview d'Ange — Radio Daillon**
ORAL • 20 MIN • PAR DEUX, MICRO FACTICE BIENVENU
 Par deux : un journaliste de Radio Daillon, un Ange. Trois questions guidées : « Pourquoi tu te cachais ? », « Qu'est-ce que tu as ressenti en hurlant ? », « Et maintenant, comment c'est, ta vie ? ». Puis on échange les rôles.
 + *Idée pédagogique : expression orale, empathie, capacité à se mettre à la place de l'autre.*
- 11 Le baromètre du courage**
DÉBAT • 25 MIN • FRISE DE 6 IMAGES À DÉCOUPER
 Six moments-clés de l'histoire à remettre dans l'ordre, puis à positionner sur une échelle « petit courage → grand courage ». Le débat s'installe : le plus grand courage, c'est le hurlement... ou le moment où Ange ose sortir de sa tanière ?
 + *Idée pédagogique : il n'y a pas de bonne réponse — l'histoire ouvre la discussion au lieu de la fermer.*

4. Les expériences Clémi Raconte

Les formats signatures, uniques • pont entre le papier, l'audio et la maison

- 12 Le QR code sonore : réponds à Ange !**
AUDIO • 5 MIN • FICHE + TÉLÉPHONE OU TABLETTE
 Sur la fiche, un QR code mène à 20 secondes d'audio : le hurlement d'Ange, avec la voix du conteur. La consigne : écouter... puis hurler en réponse, tous ensemble. Le papier prend la parole, et l'enfant répond.
 + *Idée pédagogique : le pont direct entre la fiche imprimée et l'univers audio de Clémi Raconte.*
- 13 Le permis de hurler**
RITUEL • 10 MIN • DIPLÔME A5 À COMPLÉTER
 Un diplôme officiel à compléter : « Moi,, j'ai le droit de montrer ma force cachée, qui est ». Signé par l'enfant ET par l'adulte. Le diplôme repart à la maison et s'affiche sur le frigo.
 + *Idée pédagogique : un objet-passerelle entre l'école et la famille, qui fait vivre le message au quotidien.*
- 14 La fresque de Daillon**
PROJET DE CLASSE • PLUSIEURS SÉANCES • GRANDE FEUILLE COLLECTIVE
 Une grande forêt collective où chaque enfant ajoute son animal, avec sa particularité bien visible et assumée : trop grand, trop bruyant, trop lent, trop rêveur... La fresque s'affiche dans le couloir : la forêt de Daillon, c'est nous.
 + *Idée pédagogique : la différence de chacun devient la richesse du décor commun.*

Comment composer votre séance ?

Choisissez librement une activité par niveau selon votre temps : ① une fiche en autonomie (10-15 min) + ② un jeu de groupe (20-30 min) + ③ un atelier d'expression (en prolongement). Toutes les activités sont des points de départ : adaptez-les, transformez-les, appropriiez-vous Daillon ! L'histoire et sa Fiche d'Accompagnement Éducatif (FAE) sont disponibles en audio, en vidéo et en version à lire sur clemiraconte.fr.