



Activités autour de l'œuvre de Claude Ponti

Anne Dupin
CRDP de l'académie de Créteil

Document issu du site :

<http://www.ac-creteil.fr/crdp/telemaque/document/ponti01.htm>

➤ I. Introduction

- A. De l'utilisation didactique de l'album de jeunesse à l'approche culturelle
- B. A propos de Claude Ponti

➤ II. Propositions d'activités types

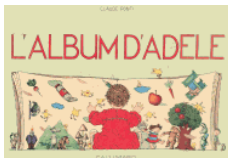
- A. Matérialité du livre et contenus
- B. Lecture d'images et relation texte/image
- C. Chronologie
- D. Écriture
- E. Typographie
- F. Dessins
- G. Arts plastiques

➤ III. Propositions d'activités spécifiques

- A. Sur un ensemble d'albums
- B. Sur certains albums en particulier

➤ IV. Conclusion

➤ Bibliographie classifiée des ouvrages de Claude Ponti



I. Introduction

A. De l'utilisation didactique de l'album de jeunesse à l'approche culturelle

L'album est devenu un lieu où convergent actuellement une forme d'expression artistique courte dans un rapport texte / image signifiant, des enjeux psycho-socio-culturels et des pratiques pédagogiques. Son aspect graphique séduisant et sa relative facilité d'accès textuel l'ont prédisposé rapidement à être abordé par le biais d'activités ludiques, et la valeur éducative et culturelle de cette production à finalité pourtant non didactique s'est trouvée rapidement accréditée par l'école primaire. Mais les excès de scolarisation des albums montre bien la dérive à laquelle on risque de participer si l'on n'y prend garde.

S'il ne suffit pas de mettre des albums dans les mains des enfants pour qu'ils soient appréhendés comme des instruments de développement personnel, il ne s'agit pas non plus que le rôle de médiateur de l'adulte fasse entrave à une lecture autonome efficace et épanouissante. Certes, faire sens suppose des compétences de lecteur très importantes, que certains adultes sont parfois incapables d'avoir, tant leurs horizons d'attente diffèrent de ce que propose l'album de jeunesse. Dans une démarche de questionnement des récits, le médiateur se doit donc de laisser à l'enfant la possibilité de poser des hypothèses et contre-hypothèses, de laisser la place à des interprétations possibles, et d'aider à la maîtrise des codes du texte narratif. Mais il est également important de garder à l'esprit la spécificité de l'album par rapport aux outils traditionnels d'acquisition du savoir.

L'album fait entrer l'enfant dans le monde de la lecture par la recherche du sens, la créativité, l'envie d'imaginer et le plaisir de la découverte. Il introduit l'enfant à des lectures qui participent pleinement de son individuation

parce qu'il engage sa subjectivité dans le processus de signification, tout en l'aidant à maîtriser la différence entre réel et fiction. Mais l'album est aussi et peut-être avant tout, un objet culturel et littéraire. Il semble donc que favoriser la rencontre entre l'imaginaire de l'enfance, par une "pédagogie de l'imaginaire" (cf. Duborgel) et les univers imaginaires d'un auteur par la découverte de l'œuvre dans son ensemble, peut faire de l'album le foyer d'une conciliation. Abordés sous cet angle, les albums, préservés d'un détournement trop didactique, ont leur juste place dans les activités scolaires. Une démarche pédagogique qui favorise une véritable interaction entre l'enfant et le livre dans sa diversité de textes, d'images, de mise en page, de formats, voire de matière, ne peut qu'aider à développer un comportement de lecteur qui renvoie avant tout au plaisir de la rencontre avec les récits. Qu'il s'agisse d'entrer dans l'univers d'un auteur qui devient familier, permettre une identification ou établir une complicité avec les personnages, aborder la notion d'œuvre, repérer les composantes d'un style, l'important est d'assurer le dynamisme culturel et littéraire des albums de fiction, par médiateurs interposés. Car de cette rencontre naît le travail en profondeur de l'imaginaire qui nous transforme, déniait à toute entreprise pédagogique le pouvoir d'en poser les limites.

B. À propos de Claude Ponti

La littérature de jeunesse permet potentiellement de mettre en écho ce qui est déjà en soi, et certains albums résonnent plus intimement et plus fortement que d'autres chez les jeunes lecteurs. Claude Ponti est à mes yeux un auteur incontournable dans l'ensemble de la production enfantine, dont la foisonnante créativité et la richesse graphique suscite l'engouement quasi systématique des enfants. L'univers pontien, avec ses multiples références culturelles et artistiques, ses thèmes et son langage propre aux territoires de l'enfance, son originalité dans les formes, les couleurs, la typographie ou le découpage scénique, manifeste des propositions narratives qui impliquent fortement l'émotionnel de l'enfant et coïncident avec son horizon d'attente. Il y trouve aussi souvent le pouvoir de maîtrise d'une parole ou d'un savoir nouveau qui permet de peser un peu plus sur son destin. Ponti dit de ses albums : "Mes histoires sont comme des contes, toujours situées dans le merveilleux, elles parlent de la vie intérieure et des émotions de l'enfance, ainsi chaque enfant peut-il mettre ce qu'il veut dans les images : les personnages et les rêves qui sont les siens."

Claude Ponti, de son vrai nom Claude Ponticelli, est né en 1958 à Luneville, en Lorraine, a fait des études de lettres et d'archéologie et a fréquenté l'école des Beaux-Arts. Il a été peintre et illustrateur pour la presse et a créé son premier livre pour enfant en 1985, à la naissance de sa fille Adèle. Il a publié une grande quantité d'ouvrages : quarante-six albums de tous formats, un roman pour enfants, deux romans pour adultes et un documentaire. Il a également illustré sept autres textes de divers auteurs.

Mais l'étude des albums d'un auteur ne peut faire sens dans un champ culturel ou littéraire que si l'on met ses livres en réseau. Et pour aller dans le même sens que les propos de Ponti concernant *L'album d'Adèle*, j'ai voulu créer des activités qui permettent aux enfants de découvrir un univers où ils puissent "entrer, jouer, grandir et rapetisser, découper avec les yeux comme des ciseaux, mélanger, recomposer et coller avec l'eau des rêves, un univers où ils puissent aller dans tous les sens de leurs sens."

J'ai donc essayé de proposer des activités de cet ordre-là, ce qui est bien ambitieux. Dans un premier temps, je présenterai des activités types, que l'on peut faire à partir de n'importe quel album de littérature de jeunesse ; dans une seconde partie, on trouvera des propositions d'activités plus spécifiques autour des albums de Ponti, tout d'abord sur des ensembles d'albums, puis à partir d'albums particuliers. La découverte de cette œuvre riche et complexe n'est pas forcément évidente et mérite une immersion progressive, du plus simple au plus complexe.

 [retour au sommaire](#)

II. Propositions d'activités types

A. Matérialité du livre et contenus

Approche de la notion d'auteur

Lors d'un premier contact avec les albums, on peut faire procéder à des tris de livres avant d'entrer peu à peu dans l'univers de l'auteur. Ces tris vont permettre une première approche des notions d'auteur, d'illustrateur, d'éditeur, de collection... On met à disposition des enfants des livres qui vont permettre de faire ressortir certains critères retenus au préalable. Si l'on veut faire ressortir la notion d'auteur, on va proposer des livres écrits par Claude Ponti et d'autres dont il n'est pas l'auteur. Ce type de travail s'adresse surtout à des enfants lecteurs puisqu'il s'agit de repérer des éléments textuels de la couverture. On abordera au passage les notions de titres, illustration, première et quatrième de couverture...

Différenciation auteur / illustrateur



Claude Ponti a publié en tant qu'auteur-illustrateur et en tant qu'illustrateur seulement. On peut faire repérer toutes les combinaisons possibles dans les collaborations auteur-illustrateur. Dans *Paris*, dont il a réalisé les illustrations, il est co-auteur avec Geneviève Brisac. Dans *La guerre des mots*, Daniel Depland est auteur et Ponti est uniquement illustrateur. De même pour *Quitounette*, d'Annick Lacroix. *La lune, la grenouille et le noir* a été illustré par Claude Ponti mais mis en couleur par Monique Ponti.

Approche des différents éditeurs

Encore par des tris de livres, on peut faire ressortir la notion d'éditeur. La majorité des livres de Ponti a été éditée par L'école des loisirs, quelques uns chez Gallimard, les romans pour adultes aux Éditions de l'Olivier, un ouvrage chez Hatier et un au Centurion ("J'aime Lire").

Approche des différentes éditions et collections

Toujours à partir d'albums sélectionnés, on peut faire observer l'existence de différentes publications : un même album peut avoir été édité avec une couverture cartonnée ou une couverture souple (*Le chien invisible*), dans des formats et sous des présentations différentes (*Pochée*) et il peut être intéressant de faire réfléchir sur les raisons supposées de ces choix éditoriaux (coût, maniabilité, édition plus luxueuse...). Les romans et albums de Claude Ponti montrent également un éventail de collections (*Mouche*, *Mouche de poche*, *Lutin poche*...).

Approche des différentes séries

Avec les jeunes enfants, il est préférable d'aborder l'œuvre de Ponti à partir des séries, plus facilement repérables. Les séries permettent d'allier forme et fond. Elles sont identifiables par leur format : très grands formats à l'italienne (série des *Adèle*), à la française (*Ma vallée*, *Georges Lebac*), albums carrés de différentes tailles (*Le chien invisible*, *La tempête*, *Parci et Parla*), très petits formats à l'italienne ou à la française (*Tromboline et Foulbazar*, *Monsieur Monsieur et Mademoiselle Moïselle*), albums découpés (*Dans le gant*, *Dans le loup*, *Derrière la poussette*...).

Les séries sont identifiables également grâce aux personnages héros : Tromboline et Foulbazar, ou Monsieur Monsieur et Mademoiselle Moïselle. Ces séries sont d'ailleurs affichées comme telles sur la couverture, ce qui aide à la lecture. Après avoir identifié toutes ces séries, on peut prendre un album que les enfants ne connaissent pas encore et leur demander de l'incorporer à une série. Cette activité sera d'autant plus facile à réaliser que les personnages héros sont présents sur la couverture.

Différenciation fiction / documentaire

Le travail sur la différenciation fiction documentaire est assez limité en ce qui concerne Ponti puisqu'il n'a publié qu'un seul documentaire : *Paris*. Cet ouvrage peut être mis en relation avec *Georges Lebac*, album de fiction dont la couverture présente aussi un monument de Paris. Mais on voit d'emblée que l'on a affaire à un univers imaginaire, ce qui se trouve confirmé au fur et à mesure que l'on entre dans les illustrations et le texte, très différents du réalisme descriptif de *Paris*.

Différenciation album / roman

La différenciation albums-romans ne pose en général pas trop de problèmes, puisque les romans pour adultes ne sont pas illustrés. La seule subtilité réside dans le fait que parmi les deux romans pour enfants, *Pochée* et *Zénobie*, l'un possède des illustrations et l'autre non.

[retour au sommaire](#)

B. Lecture d'images et relation texte / image

Collectes d'illustrations

En ce qui concerne la relation texte / image, on peut procéder par collectes d'images qu'on photocopie, ce qui plaît aux enfants et permet d'entrer un peu plus dans l'œuvre, de s'imprégner des héros, des thèmes et des composantes de l'univers de Ponti. On peut les organiser selon deux stratégies : soit rechercher un thème précis dans tous les albums, soit tous les thèmes d'un seul album. On peut lancer des séries de collectes d'images : les héros, les lieux, les objets, les créatures fantastiques, les monstres. On peut également effectuer des collectes plus complexes, par exemple les différents modes de déplacement des personnages dans les histoires. Chez Ponti, en effet, on se déplace rarement de façon classique ; à pied, on peut passer sur un pont de cheveux ; sur l'eau, on peut se déplacer sur un lit bateau ; dans les airs, on s'envole accroché à un enfant-lune, on traverse des chemises de nuit, on vol sur des fenêtres volantes,...

Recherches dans les albums

Pour compléter ces collectes, on peut lancer des recherches plus particulières qui vont consolider la familiarisation avec ces albums :

- rechercher les personnages secondaires récurrents ; par exemple dans la série des *Blaise*, il y a toujours, hormis Blaise le poussin masqué, le poussin qui dort tout le temps, le poussin qui porte un tuba, le poussin qui essaie de voler et qui retombe toujours...
- rechercher les objets inattendus ; la fusée de Tintin.
- rechercher les auto-références ; certains personnages ont le même masque que Blaise le poussin masqué.
- rechercher des personnages des contes traditionnels ; le Petit Chaperon rouge et le loup, le Petit Poucet.



Activités d'associations :

Titres et premières de couverture :

Cacher le titre et le faire retrouver par observation de l'image, ou inversement retrouver l'image correspondant au titre donné. Pour cette lecture d'image, il faut bien choisir les albums car certaines illustrations de première de couverture ne sont pas "parlantes" au regard du titre. S'il est facile de reconnaître *Le Doudou méchant*, l'interprétation et la reconnaissance du titre *Sur l'île des Zertes* est beaucoup moins évidente.

Premières de couverture et accroches de quatrièmes :

Peu d'albums de Ponti possèdent un texte en quatrième de couverture. Il s'agit de la série des *Adèle*, des romans, de *La colère de Monsieur Dubois* et de *La guerre des mots*. Pour les enfants lecteurs, il est relativement aisé de faire associer cette accroche et l'illustration de couverture. On peut, pour augmenter la difficulté, cacher les références directes au titre contenues dans ces textes. On peut profiter de l'occasion pour insister sur le rôle du texte accroche et son utilité.

Couvertures et pages de garde :

Les pages de garde sont particulièrement parlantes chez Ponti, car elles reprennent souvent un élément de la première de couverture. Par exemple dans la série des *Blaise*, on va retrouver une multitude de poussins sur la page de garde ; dans *Pétronille et ses 120 petits*, on retrouve 240 petits (120 multiplié par deux, en symétrie sur les deux pages). Certains traitements de ces pages font référence au texte ou au titre directement (*Les chaussures neuves de Monsieur Monsieur*). Parfois ces références sont plus emblématiques : dans *Tromboline et Foulbazar*, les personnages sont évoqués par les petites plumes. Les pages de garde peuvent donc être une aide pour repérer les séries. On peut alors demander de retrouver la bonne page de garde d'un album d'une série, ou ce qu'on aurait pu mettre comme motif pour un album qui ne possède pas de page de garde.



Noms et illustrations :

Là encore, il est important de bien choisir ses personnages puisque certains noms sont très évocateurs et d'autres pas (la Loupiotte, le bateau sèche-larmes, Martin réveil, l'Écoute-aux-Portes, Adèle, la fourrette, Monsieur Sable...). On peut également faire associer des noms de lieux aux illustrations (la prairie chatouilleuse, la planète aux miroirs...), ou encore des personnages par couples ; c'est alors le type de

construction des noms qui va permettre l'association (Oum Popotte avec Oum Platichotte, Parci avec Parla...). On peut enfin associer les personnages aux lieux qu'ils habitent (les Moiselles-d'égypte et leur palais, Pétronille et sa maison, Hypollène et l'arbre sans fin...).

Extraits de texte et images :

On peut partir de plusieurs illustrations et faire associer un seul extrait de texte, ou à l'inverse partir de plusieurs extraits de texte et faire associer une seule illustration, ou encore faire retrouver un extrait de texte qui correspond à une illustration.

On peut aussi organiser un mélange d'illustrations et de textes (d'un ou de plusieurs albums) et faire retrouver les correspondances.



PRISONNIERS
SAGOINFRE
CHOCOLAT CHAUD
MANGER
L'ARBRE-CAGE
ENFANTS

Pour cet exemple extrait de *Pétronille et ses 120 petits*, on propose de compléter le texte en y remplaçant les mots de la colonne de droite, à partir de la lecture d'image.

Il est intéressant de faire ressortir dans la relation texte / image ce qui est de l'ordre des redondances, des différences, des ellipses. L'image peut dire la même chose que le texte, en dire plus ou moins que le texte, et inversement. On peut inciter à modifier un texte qui correspond à une illustration. Dans *Parci et Parla*, sur la première image de la chambre des enfants, le texte dit : "Ce matin, comme tous les matins, Parci et Parla se réveillent dans leur chambre". On peut attirer l'attention sur le fait que la lune se couche et le soleil se lève, que la chambre est très en désordre, que certains personnages sont en activité... ce qui peut permettre de développer le texte et d'en dire plus que l'image. On peut aussi en dire moins : "Ce matin, comme tous les matins, Parci se réveille dans sa chambre". Ou essayer de dire la même chose (ce qui s'avère impossible dans l'absolu).

[retour au sommaire](#)

C. Chronologie

Les analepses

On peut repérer les procédés d'analepses dont Ponti s'est rendu spécialiste : à un moment donné du récit, le texte incite le lecteur à revenir en arrière. Dans *Okilélé* : "Okilélé eut très peur. Il éternua tout son rhume noir d'un seul coup. Il avait toujours eu un petit rhume noir. Il n'y faisait même plus attention et voilà qu'il sortait complètement de lui et qu'il tuait le monstre." On peut donc inciter à vérifier l'existence de ce petit rhume noir, peu remarquable au premier abord, en se reportant à la première page.



C'est un procédé cher à Ponti, qu'on peut demander de retrouver dans plusieurs albums. Dans *Le Tournemire* : "Ce soir là, alors qu'ils reviennent de leur promenade, Mose et Azilise ne remarquent rien du tout." On invite à chercher ce qu'il y avait à remarquer. "Quand ils se disent bonne nuit chacun devant sa maison, personne n'a toujours rien remarqué". Ce n'est qu'à la page de l'arrivée du Schniarck qu'on peut découvrir qu'Azilise fait pousser des petites fleurs sur son passage, et vérifier que c'était en fait visible dès la première page et sur les suivantes.

Dans *Le doudou méchant* : "...avec le doudou et sa doudoue qu'il a rencontrée page 41". En effectuant un retour en arrière, on découvre les deux doudous dans les décombres. Dans *Georges Lebanc*, Ponti explique que les K'sar Bolog' viennent dans le square régulièrement, qu'ils y laissent toujours un vaisseau et repartent avec un autre. On demande donc aux enfants de partir en quête des K'sar Bolog', et ils se rendent compte qu'il y en a en fait un à découvrir sur chacune des pages de l'album. Il faut donc tout relire pour les retrouver.

Toujours dans le même album, on peut faire rechercher Ysaline Troisamours, qui ne mesure qu'un millimètre ! : " ...Ysaline, à son balcon le matin, et l'après-midi, appuyée à son petit mur (juste au-dessus du sixième mât en partant de la droite page 13)."

Les prolepses

C'est le procédé littéraire inverse : cette fois, l'auteur nous prévient d'un événement à venir. Dans *Georges Lebac*, il nous dit : "Trois poissons seront tout secoués à 00h00. Trois poissons qui dormiront au fond du lac. Un invisible. Tout s'explique page 34." On fait donc rechercher l'explication page 34 : "Les trois poissons adorent être tout secoués par le Minouit qui adore se faire tout chatouiller ; L'étroit poisson est si étroit qu'on ne l'aperçoit jamais, on ne voit que son plouf et quelques gouttes d'eau".



Repérage chronologique

Les intrus :

Dans les petits albums des séries *Tromboline et Foulbazar* ou *Monsieur Monsieur*, il est facile de faire repérer des pages intruses puisque les pages de ces albums comportent toujours les mêmes personnages. On peut augmenter la difficulté en abordant l'activité avec les autres albums, plus complexes, ou en intercalant une page sur deux.

Remise en ordre des illustrations :

Dans *La colère de Monsieur Dubois*, la remise en ordre est aisée dans la première partie de l'album car le personnage se décompose au fur et à mesure qu'on avance dans les pages (le texte exprime lui aussi la décomposition). Mais c'est plus difficile sur la totalité de l'album, car il y a un retour à l'ordre progressif après le chaos.

Remise en ordre du texte :

Il faut essayer de prendre des récits qui ont des causes et des conséquences. *Le Bébé bonbon* fonctionne très bien pour cette activité, car on ne peut pas se tromper sur l'ordre.

[retour au sommaire](#)

D. Les activités d'écriture

Création de textes narratifs

Les albums en général en suggèrent de nombreuses, des plus simples aux plus complexes. L'activité classique est de proposer une image ou une suite d'images et d'inventer un texte narratif qui lui correspond, en effectuant ensuite un retour à l'album pour comparer sa production avec celle de l'auteur.

Dans *Pétronille et ses 120 petits*, on peut faire écrire le récit que Tartarin fait à sa mère, correspondant aux bulles d'images, avant de lire le texte réel donné par le narrateur.

Création de textes argumentatifs

Après avoir répertorié dans les albums de Ponti tous les personnages "méchants" et "gentils", justifier les raisons de leur classement dans ces catégories. Pour certains personnages, il est difficile, voire impossible de choisir, ce qui peut susciter une argumentation intéressante. C'est parfois explicite : dans *Georges Lebac*, "Le grand Minouit n'est ni gentil, ni méchant, il ne fait jamais de mal, jamais de bien, il va, il vient". Dans *La colère de Monsieur Dubois*, le texte explique pourquoi celui-ci est en colère. On peut donc faire trouver d'autres arguments humoristiques à la liste.

Création de définitions

On peut créer des définitions de personnages "méchants" ou "gentils". Dans *L'arbre sans fin*, on peut lire une description d'Ortic, "le monstre dévoreur d'enfants perdus ; ses racines sont nues et ses dents pointues glacent le sang." L'intérêt est de les décrire physiquement, d'inventer où ils habitent, de montrer leurs habitudes de vie.

À partir de la description des Zertes de *L'île des Zertes*, on peut faire créer un personnage qui habite sur une autre île : l'île du Pas Cifique, l'île de Pas Queue...



Transformation d'un récit

Faire réécrire un récit comme si l'on était un des personnages, en changeant le point de vue. Les petits albums s'y prêtent bien ; dans *Le cauchemar*, on peut faire parler Adémar Touseul et essayer de montrer ses intentions, ses frayeurs, ce qu'il imagine qui lui fait si peur...

De la même manière, *La voiture* se prête bien à une transformation du récit, pour exprimer la colère du point de vue d'un autre personnage.

[retour au sommaire](#)

E. Typographie

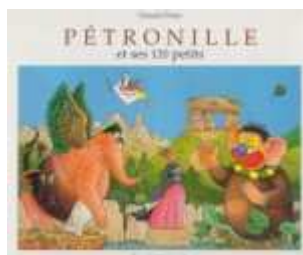
Ponti présente beaucoup d'astuces typographiques. Il est intéressant de montrer qu'il ne s'agit jamais d'une utilisation gratuite, mais porteuse de sens. Dans *Adèle et la pelle*, on peut amener à comprendre que si le gros "MIAM" a des dents, c'est que les personnages vont se faire avaler par la grosse bête des sables, et que même l'onomatopée est vorace.



Dans *Okilélé*, on peut faire trouver pourquoi dans un cas on a des petits "MOI" dans des bulles éclatées, puis dans un autre cas, les typo sont enchaînées les unes aux autres : le premier est dans l'expulsion du moi, sa période de libération ; le suivant est dans le fil de ses pensées et l'obsession du personnage se traduit par un procédé typographique.

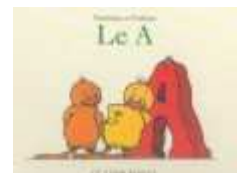
Plus loin, lors de la présentation de *Gradusse*, le discours intégré dans l'image permet de donner une explication supplémentaire sans alourdir le discours du narrateur.

Dans *Pétronille et ses 120 petits*, on a une succession de bulles qui contiennent en elles-mêmes un récit en images. Le texte en droit est celui du narrateur et le texte en italique correspond au récit que Tartarin fait à sa mère. De même dans *Pochée*, les petits messages écrits sont en italique par rapport au reste du texte. On peut amener à faire comprendre que l'utilisation de l'italique correspond à des écrits plus intimes.



Pétronille, encore, dans son chaudron, hurle NON dans toutes les langues, et on peut amener à "déchiffrer" les différentes façons graphiques utilisées selon les langues. On peut aussi s'amuser à écrire OUI dans ces mêmes langues, et en langues imaginaires.

Dans *Le A*, Trombolino et Foulbazar, suivant les recommandations de la maîtresse, font subir les pires sévices à un A. Les réactions et les sentiments du A (étonnement, rigolade, peur, plaisir, frayeur...) sont traduites par des typographies différentes. Il s'agit donc d'essayer de retrouver quelle typo correspond à quel sentiment.



Dans *Parci et Parla*, les enfants racontent leur terrible journée en parlant en même temps et leurs deux discours se mélangent. Il faut essayer de reconstruire le récit de chacun en s'appuyant sur l'astuce typographique, en inventant la partie indéchiffrable.

[retour au sommaire](#)

F. Dessins

Illustrations de pages de garde :

Il y a quelques albums qui n'ont pas d'illustrations de page de garde ou qui n'ont qu'un fond de couleur. On peut

les utiliser pour faire créer aux enfants une illustration de page de garde, en réfléchissant aux motifs qu'il serait cohérent d'utiliser.

Illustrations de textes :

On peut bien sûr illustrer tous les textes qui ont été inventés par les enfants. Là encore, on peut s'attacher à faire dire à l'image plus ou moins que le texte. L'illustration du Couv-Touïour de *L'île des Zertes* raconte bien plus que le texte. On peut proposer aux enfants de la refaire pour qu'elle en dise moins, ou qu'elle dise la même chose.



[retour au sommaire](#)

G. Arts plastiques

Réalisation de catalogues, albums, dictionnaires

Les matériaux des collectes et des recherches (photocopies, dessins,...) ainsi que les histoires inventées peuvent être rassemblés sous différentes formes : réaliser un grand imagier thématique sur Ponti (lieux, objets), des albums photos des personnages avec des légendes, des affiches, des catalogues, des petits livres (livres des histoires inventées), des dictionnaires (dictionnaire collectif avec les définitions des gentils et des méchants et leurs illustrations).

Fabrication de jeux

On peut aussi fabriquer des jeux divers inspirés des jeux traditionnels :

Jeu de sept familles (familles de Trombolino et Foulbazar, de Monsieur, Monsieur, d'Okilé, du chien invisible, de Pétronille...).

Jeu de l'oie avec des personnages dont on aura repris les lieux, les objets, les moyens de déplacements et les épreuves qu'ils ont à surmonter.

Jeux de memory pour mettre en évidence toutes les associations par couple : Oum Popotte/Oum Platichotte ; Parci/Parla ; Monsieur Monsieur/Mademoiselle Moïse ; Mose/Azilise ; Jules/Diouc ; Pétronille/Everest... On peut associer également les personnages avec leur lieu d'habitation ou leurs objets, les parents et leurs enfants, les héros avec les monstres qu'ils affrontent...

Jeux de loto à partir des motifs récurrents ou des petits objets qu'on retrouve régulièrement : robinets, petits poussins, souris, champignons...

[retour au sommaire](#)

3. Propositions d'activités spécifiques

A. Sur un ensemble d'albums

Modification d'une histoire



À partir des petits albums qui ont une structure narrative très évidente, on peut facilement faire ressortir les personnages, les actions, les objets, les étapes importantes du récit (situation initiale, perturbation, quête, résolution finale) et faire réécrire ces histoires en détournant certains objets. Dans *La voiture*, on peut choisir un autre jouet comme objet de discorde, ce qui va entraîner d'autres actions et d'autres réactions des personnages. Même principe pour *Le bébé bonbon*, (pour lequel on peut choisir une autre friandise et faire inventer une autre provenance à la fin), *Les masques* (on peut changer de déguisement), *La boîte* (on peut faire réécrire l'histoire en imaginant une boîte pleine : de biscuits à grignoter, de clous pour fabriquer...).

Jeux avec la langue

Les expressions enfantines :

On fait repérer dans les albums, au niveau de l'écriture, les expressions enfantines très fréquentes chez Ponti

("il y a très beaucoup", "la plus vraie bonne", "plus bien que tout"...). On peut mettre en place un partenariat entre petits et grands : faire lister les expressions utilisées par les petits et retrouver la bonne formulation.

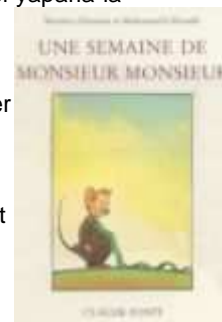
Création de néologismes :

Ponti est un grand spécialiste du néologisme. On fait rechercher dans L'arbre sans fin des noms de personnages qui évoquent un sens particulier, tels que Brindillonnête-L'Apamarante, et rechercher tous les mots que l'on peut construire à partir de ces noms (brindille, honnête, la pas marrante, amarante, appât marrant,...). On peut faire trouver une quantité de noms évocateurs dans cet album : Front-D'Éson-des-Ramées-L'Écarte Pluie, la Mère-Vieille-du-Monde, Pessiole-d'Ussoir-la-vagabonde, Séquoi-yaparla-la questionnante, Graine-Doublie-la-dormodorante...

Il existe d'autres types de constructions à faire repérer dans d'autres albums :

- des constructions verbe-verbe : Bâffrebouffe (baffrer-bouffer dans *Pétronille*), parlophoner (parler-téléphoner dans *Okilélé*)...
- des constructions nom-nom : Crapouille (crapaud-grenouille dans *Le Nakakoué*), Sagoinfre (sagoin-goinfre dans *Pétronille*)...
- des constructions verbe-nom : Piqueille (abeille qui pique), Guérisson (hérisson qui guérit dans *Parci et Parla*)...
- des nominalisations : Madame Ledestope et ses enfants Ciffe, Javelle et Clairafon, Grimporidot, Couparat (dans *Le chien invisible*), l'île de Katreure (dans *Adèle et la pelle*)...
- des segmentations décalées : *l'île des Zertes*...
- des rajouts de syllabes et remplacements des voyelles : *birchicridi* et autres jours d'*Une semaine de Monsieur Monsieur*.
- des verbalisations : zertillonner...

Il en existe bien d'autres à collecter dans l'œuvre de Claude Ponti et on peut en faire inventer de nouvelles : donner des noms aux monstres, créer des noms de lieux, des noms de nourriture, des verbes d'actions, des jours...



Créations d'expressions poétiques et imaginaires

Les nourritures imaginaires font beaucoup rire les enfants (le lait de fraise d'automne, la tarte à la gadoue séchée tartinée de crottes de pigeons grillées, la confiture de crème de gruyère au chocolat, les bateaux-tartines...). On peut faire écrire ainsi toute une liste d'aliments imaginaires et compléter certains repas dans les albums :

- dans *Okilélé*, le repas "dure 7 heures et comprend 14 desserts ordinaires et 28 extraordinaires". En faire la liste !
- dans *Le Tournemire*, on peut proposer d'élaborer le menu du festin final organisé par tout le village.
- dans *Adèle et la pelle*, faire repérer ce qu'il y a sur "l'île de quatre heures", puis décrire l'arrivée sur l'île de huit heures...).
- dans *La tempête*, on peut inciter à imaginer le contenu du "grand goûter de nuit" que fait Clarisse avec ses parents et la petite cochonne. Lorsqu'on reviendra à l'album, on se rendra compte qu'il est en fait très modeste. On trouve aussi beaucoup de noms de danses très imagées dans les albums, qu'on peut faire lister (le Souine-Gopatt-Fol ...). Il peut être amusant d'inventer des pas pour les danses nommées dans les albums puis d'inventer d'autres noms de danses associées à d'autres pas.

Jeux avec les codes barres



Il semble que Ponti soit le seul à avoir utilisé ce procédé, qui n'est pas systématique. Ces codes barres ont souvent un sens dans les albums. Parfois ils sont incorporés simplement à l'intérieur d'un personnage (dans les petits albums découpés). D'autres fois, ils servent de cadre (*Georges Lebanc*). Mais dans la plupart des albums, le code barre est vraiment un élément constitutif de l'illustration et il est alors toujours relié à un élément de l'histoire :

- dans *Parci et Parla*, Blaise shoote dans le code barre ;
- dans *L'Écoute-aux-Portes*, le code barre fait l'objet de discussion ;
- dans *Shmélele et l'Eugénie des larmes*, les petites plantes carnivores dévoreraient bien le code barre ;
- dans *Le Tournemire*, un petit personnage s'enfuit avec tous les codes barres sous le bras ;
- dans *L'arbre sans fin*, il est glissé sous le lit du petit cloporte ;
- dans *La tempête*, Clarisse s'envole avec son code barre ;
- dans *Le doudou méchant*, les codes barres deviennent les barreaux d'une prison ;
- le Martabaf de *L'île des Zertes* ne peut pas s'empêcher de cogner sur le code barre ;
- dans *Ma Vallée*, le code barre tombe du ciel en référence à deux personnages de l'histoire qui tombent aussi ;
- le *Petit prince Pouf* est monté sur un code barre ressort ;

- dans *Adèle*, les poussins commencent à couper le code barre et les personnages jouent à cache-cache dans les herbes du code barre.

On peut aussi faire des jeux de déductions avec les codes barres. À partir des quatrièmes de couverture de deux des albums de la série des *Monsieur Monsieur*, sur lesquels les personnages ont des positions différentes sur les codes barres, on peut faire déduire leur position sur le troisième album. Le même type d'activité peut se faire à partir de la série des quatre albums *Dans la voiture*, *Sur la branche*, *Au fond du jardin* et *Sur l'île des Zertes*, sur lesquels quatre éléments peuvent être positionnés de quatre façons différentes par déduction logique.



Dans la série des quatre *Blaise*, le poussin masqué se déchaîne toujours en coupant le code barre avec différents instruments (une faux, des ciseaux, une tondeuse, une hache). On peut proposer d'inventer d'autres façons de couper les codes barres et faire nommer ces codes en fonction de leur représentation (le code barre shooté, le code barre poilu...). Un travail de correspondance entre nom et illustration peut alors être mis en place.

Différenciation sens propre / sens figuré

Le jeu et le décalage entre le sens propre et le sens figuré dans les expressions et les illustrations est un procédé très fréquemment utilisé par Ponti.

- dans *Monsieur, Monsieur*, lorsqu'il "apprend à jouer aux cartes" ce sont "les cartes qui apprennent à jouer" ;
- dans *L'île des Zertes*, les personnages à la fin regardent "la course des étoiles dans le ciel" tandis que les étoiles font véritablement la course ;
- dans *Le Tournemire*, on a "des parents en or" représentés tout dorés ;
- dans *Le Chien invisible*, les personnages "se tordent de rire" et restent ainsi pliés ;
- dans *L'arbre sans fin*, il s'agit de "prendre un escalier", "prendre un mauvais chemin", "pleurer comme une madeleine", "un rideau de pluie" ;
- dans *Blaise et le robinet*, le "robinet qui fuit" s'enfuit à toutes jambes ;
- dans *Adèle et la pelle*, la population doit "tenir le pavé".



On peut faire remarquer le procédé et le décliner : on donne l'expression et les enfants créent l'image ou on montre l'image et les enfants retrouvent l'expression ; puis on compare avec ce qu'avait fait l'auteur. L'objectif est de faire ressortir l'expression première, ce qu'elle signifie dans l'histoire et dans le langage courant.

Référenciation culturelle



De nombreuses références et citations concernent **Lewis Carroll**. On peut présenter des extraits de ses œuvres et inciter à retrouver les références à *Alice au pays des merveilles* et à chercher le personnage d'Alice dans les albums :

- dans *Pétronille*, Alice nageant dans la mare de larmes est une représentation basée sur l'original de Ténier (p. 27) ;
- dans *Schmélele*, on trouve une maison de larmes ;
- dans *Le Tournemire*, les enfants grandissent ou rapetissent à l'intérieur de la maison ;
- dans *L'arbre sans fin*, on trouve une référence à *L'autre côté du miroir* de Lewis Carroll, avec la planète aux miroirs.

On peut faire rechercher tous les livres de la vitrine de la quincaillerie d'*Adèle et la pelle* (on peut y reconnaître *Max et les maximonstres* et *Little Némó*, des livres d'Ungerer, Lewis Carroll, Nicole Claveloux, Swift, des livres de peinture...).

On peut faire repérer les auto-citations (*Adèle...*), procédé assez rare dans la littérature de jeunesse, et faire retrouver les détournements de titres.

Ponti fait souvent référence aussi au **Petit Chaperon rouge** (dans *Adèle s'en mêle*, *l'Écoute-aux-Portes*, *Parci et Parla*). Dans *Adèle s'en mêle*, on peut suivre les péripéties du loup qui voulait suivre le *Petit Chaperon rouge* et réécrire son histoire.

D'autres références concernent les **contes populaires revisités** :

- dans *Okilélé*, la rencontre avec la sorcière déguisée en vieille femme près d'un puits (forme récurrente dans les contes) donne l'occasion à l'auteur d'énumérer une série d'épreuves insurmontables qui rappellent "*Les trois pommes d'orange*" ou "*L'ogre de la forêt noire*".
- dans *La fenêtre*, on trouve une illustration du *Petit Poucet* ;
- dans *Le Nakakoué*, on trouve une inversion du conte *La princesse Grenouille*.



Certaines références sont des clins d'œil à la **mythologie** ou à la **bande dessinée** (dans *Okilélé*), d'autres à l'art nouveau (dans *Le Tourmemire*, ou dans *Schmélele*, où l'on retrouve une maison de Barcelone construite par Gaudi). Dans *Ma Vallée*, les différents traitements de l'image en fonction des saisons représentées évoquent l'art japonais.

On peut faire ressortir toutes ces références, faire rechercher les originaux et comparer les représentations.

Arts plastiques et graphisme

Fabrication de masques :

À partir de certains albums (*Okilélé*, *Les masques*, *Le jour du Mange Poussin*), on peut se lancer dans un atelier de fabrication de masques thématiques : masque de Très-grande-colère comme dans *Ma vallée*, ou de Très-grand-bonheur, de Très-grande-richeesse (avec des pierres et des dorures...).



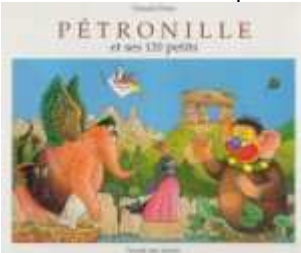

Illustrations en coupe :

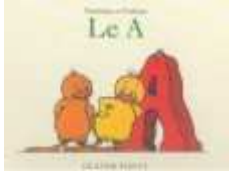


Ponti propose souvent des illustrations de maison en coupe (*Ma Vallée*, *Schmélele*, *Adèle et la pelle*,...). À partir de *Pochée* et de la description de sa cabane, on peut en imaginer l'illustration en coupe.

[retour au sommaire](#)

B. Activités sur certains albums en particulier

Sur la branche	- Le texte permet de repérer exactement en lecture d'image où sont positionnés les personnages sur la branche.
<p>Ma Vallée</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer les cimetières et les jardins énumérés dans le texte. - Jouer au jeu du téléphone arabe : le vent transforme une histoire racontée successivement par plusieurs personnages. Poursuivre la transformation de la première phrase selon le même principe ; - Inventer le grand livre d'O'Messi-Messian, le roi des arbres. - Décrire les habitants des îles que les Touim's rencontrent au cours de leurs voyages (Île Baignoire, Île Dodo-Dodu, Île Molle, Île Toufu-toufu, Île Surprise...), inventer d'autres îles et donner le mode de vie de leurs habitants. Énumérer tout ce que les Touim's ont rapporté de ces îles. - Réaliser une illustration d'un paysage, le reproduire plusieurs fois et le traiter différemment sur le plan graphique selon les saisons.
Georges Lebac	<ul style="list-style-type: none"> - Dans les images, repérer les différents monuments qui se dressent à chaque nouvelle page derrière le square. Retrouver dans des documentaires de quel monument il s'agit. - Jeux de mots sur la généalogie des personnages : "Ranelotte, mère de Gibelotte, mère de Matelotte, mère de Murmurotte, mère de Plissotte et leurs mille têtards..." on peut continuer la liste des noms en "otte" ; idem à partir de la généalogie des pères : paires de Jummel, de pantal, de lunett... - Texte à trous <p>Dans le texte qui concerne les souris archivistes et leurs collectes, il manque un mot (fromages") que l'on peut retrouver sur une étiquette dans l'illustration. On peut reprendre l'idée en enlevant certains mots de la liste des drôles de choses que les souris ont trouvé dans le square, en les</p>

	<p>écrivain sur des étiquettes à part et en les faisant retrouver par les enfants.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Après avoir abordé l'ensemble de l'œuvre de Claude Ponti, on peut rechercher qui est Zénobie, à laquelle il est fait référence ("qui rêve éveillée au milieu des poissons sauteurs"). - On peut construire le vaisseau des Ksar'blog'h : demander aux enfants d'apporter toutes sortes de jouets inutilisés, puis les assembler, les coller en les transformant pour fabriquer un énorme vaisseau spatial. - "Il pleut des larmes, de très grosses larmes, avec le malheur dedans...". Lister ce que contiennent les larmes du malheur, les faire retrouver dans l'image, puis écrire le contenu de ses propres larmes du malheur, ou encore ses larmes de joie. - À la fin du livre, en une grande image synthèse, Ponti fait sortir d'entre les pages "les personnages un peu bizarres de certains livres". Ces personnages sont tous issus de ses albums et c'est l'occasion de les faire retrouver et reconnaître.
<p>Dans la voiture</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Créer un petit texte selon la même structure, très simple, en changeant de situations : "Dans la voiture, c'est comme ça quand... j'emmène mes copains au foot, en pique nique, à la mer...". - Donner le dessin de la voiture au trait et faire le faire remplir pour illustrer le texte créé.
<p>Sur l'île des Zertes</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Créer un autre personnage qu'un Zerte, le décrire avec son mode de vie et inventer une nouvelle histoire et des illustrations. - Repérer les jeux sur la typographie dans le texte d'origine, les utiliser dans les textes créés et en inventer d'autres.
<p>Blaise dompteur de taches</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Faire une tache symétrique en déposant de l'encre ou de la gouache à la pliure d'une feuille. - Transformer la tache apparue en un nouveau monstre, à la façon des tests de Rorschach, et inventer l'histoire de ce monstre, ainsi qu'un nouveau moyen de la vaincre.
<p>Pétronille et ses 120 petits</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir d'autres comptines que celles de la "Poule sur un mur" et de "La souris verte" et imaginer les péripéties que ce changement va enclencher, tout en restant cohérent par rapport à l'histoire. Mettre en illustration ces comptines. - À partir de l'image de la fleur des enfants de Pétronille, lire les noms et remarquer la façon dont ils sont construits (prénoms, objets, fruits, puis terminaison en "in" ou "ine" pour marquer le féminin ou le masculin). Inventer d'autres noms qui auront des désinances en "et/ette", ou en "er/ère".
<p>Le chapeau à secret</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sur le principe des objets qui poussent dans des pots, chaque enfant peut ajouter son pot de fleur avec son personnage ou objet qui y pousse. On refait ainsi l'album du Chapeau à secret de la classe. - Imaginer et écrire le secret final que se révèlent Monsieur Monsieur et Mademoiselle Moisselle, que l'album ne dévoile pas.
<p>Une semaine de Monsieur Monsieur</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ajouter des jours avec des noms inventés selon le même principe.
<p>Les chaussures neuves</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ajouter des bêtises à la liste de celles faites par les chaussures de Monsieur Monsieur quand elles quittent ses pieds.
<p>Les masques</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - La dernière image représente les deux masques qui se font mutuellement peur : on peut écrire la suite de l'histoire en imaginant ce qui va se passer entre eux.

Le chien invisible	- À la fin de l'histoire, on devine enfin la forme du chien, recouvert de farine ; imaginer et écrire d'autres aventures avec le chien devenu visible.
L'album d'Adèle	- Transformer cet imagier sans texte en imagier parlant. - Repérer que peu à peu, l'univers bien structuré du début laisse la place à un univers de plus en plus délirant, à la limite du fantastique. - Suivre dans l'image les histoires de chaque personnage (histoire d'Adèle, histoire de l'ours et de la poupée...) et les écrire.
Les épinards	- Inventer des rimes à partir de la première phrase : "Ce soir, Tromboline et Foulbazar mangent des épinards" ; on peut continuer le texte pour les autres repas (à midi, à quatre heures, le matin...) en utilisant les rimes qui conviennent.
Le A 	- Choisir une autre voyelle et lui faire subir les sévices imaginés par Tromboline et Foulbazar. Trouver l'onomatopée appropriée qui va permettre de nommer, puis de traduire un sentiment ou une sensation (étonnement, joie, frayeur, soulagement, douleur...). Jouer sur toutes les voyelles et les associer à un sentiment. - Utiliser le jeu des typographies pour dessiner les voyelles et les onomatopées et illustrer les différents sévices.
La colère de Monsieur Dubois	- Réaliser un livre flip-flap selon le même principe, mais avec des éléments plus simples (par exemple faire devenir visible progressivement le chien invisible, ou pousser la marguerite Woulazilzi Doudou). - Inventer une page d'insultes particulières semblables à celles employées par le chien de Monsieur Dubois ("tête de yaourt, freins à disques, tête à queue, tête d'épingle...") - Imaginer, à la manière de Ponti, les raisons de la colère de Monsieur Dubois ("parce qu'il a un bruit dans sa chaussure gauche, parce qu'une cigogne a fait son nid dans son lit et qu'elle ronfle la nuit..").
Le Nakakoué	- Écrire ses propres vœux ou ses petits secrets, comme ceux qui sont jetés dans le puits .
Parci et Parla	- Écrire en changeant de point de vue. - Écrire les paroles de la chanson jouée au piano par la mère des enfants. - À partir des pages secrètes du livre, faire retrouver les personnages de l'histoire dans la même postures, réaliser un grand album photo des images et faire écrire aux enfants les légendes qui reprennent des épisodes précédents ou suivants.
Au fond du jardin 	- Comprendre que l'histoire est dans la lecture d'image uniquement : dès la première image, on peut tenter de repérer les différents personnages (la souris, la fourmi, la citrouille, les deux papillons), plus ou moins dissimulés. Tout se joue au moment de l'arrivée de l'oiseau, qui déclenche la mise en mouvement des personnages.
Le bébé bonbon	- Imaginer un endroit, une source d'où peuvent venir les bonbons.
Dans le gant	- Jeu de transformation des doigts à maquiller en vue d'un spectacle de guignol, déclencheur de récits.
Pochée	- À l'instar de l'héroïne qui s'envoie des petits messages pour faire son deuil, demander aux enfants d'imaginer des petits mots qu'ils auraient aimé recevoir.
Blaise et la tempêteuse bouchée 	- Fabriquer un pantin comme Onésime : faire un plan de fabrication puis construire un pantin.

Broutille	- Écrire le grand livre du monde.
Petit Prince Pouf	- Confectionner des boudins en pâte à modeler ou en pâte à sel et à l'aide de ces boudins, fabriquer des chiffres.



IV. Conclusion

Cette séance proposait une exploration de pistes pédagogiques à partir de l'œuvre de Claude Ponti. Des activités autour des albums de Ponti sont proposées selon une démarche pédagogique spécifique, dans le numéro 31 de la revue *Argos*, par Catherine Martzloff.

Une autre séance, complémentaire, est consacrée à une analyse de l'album *Okilélé*, qui permet de donner un sens supplémentaire en abordant différents niveaux de lecture. Cette analyse fait découvrir des procédés et des références qui n'apparaissent pas en première lecture.

➤ [Analyse de l'album Okilélé](#)

Les numéros 31 (février 2003) et 32 (mai 2003) de la revue *Argos* reprennent cette analyse.

➤ [Argos](#)



Un précieux instrument d'analyse et de réflexion, en complément à cette animation :

Claude Ponti
Sophie Van der Linden
Collection "Boîtazoutils"
Éditions Être, 2000

➤ [retour au sommaire](#)

Bibliographie classifiée des ouvrages de Claude Ponti

Anne Dupin
CRDP de l'académie de Créteil

Claude Ponti auteur-illustrateur :

- [Albums de grand format](#)
- [Albums de petit format](#)
- [Petits albums "découpés"](#)
- [Divers](#)
- [Premières lectures](#)
- [Romans](#)

Claude Ponti illustrateur :

- [Albums](#)
- [Documentaires](#)

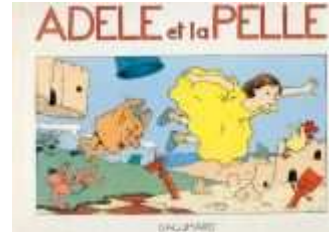
Claude Ponti auteur-illustrateur

Albums de grand format

Série "Adèle"

L'album d'Adèle, Gallimard 1986
Adèle s'en mêle, Gallimard 1987
Adèle et la pelle, Gallimard 1988

[retour au sommaire](#)



Divers

Pétronille et ses 120 petits, L'École des loisirs, 1990
L'Arbre sans fin, L'École des loisirs, 1992
Okilélé, L'École des loisirs, 1993
Parci et Parla, L'École des loisirs, 1994
Le Chien invisible, L'École des loisirs, 1995
L'Écoute-aux-portes, L'École des loisirs, 1995
Le Tournemire, L'École des loisirs, 1996
Le Nakakoué, L'École des loisirs, 1997
Ma Vallée, L'École des loisirs, 1998
Le Doudou méchant, L'École des loisirs, 2000
Georges Lebanc, L'École des loisirs, 2001
Schmélele et l'Eugénie des larmes, L'École des loisirs, 2002



Albums de petit format

Série "Blaise"

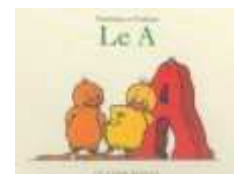
Le Jour du Mange-Poussin, L'École des loisirs, 1991
Blaise et la tempêteuse bouchée, L'École des loisirs, 1991
Blaise dompteur de tache, L'École des loisirs, 1992
Blaise et le robinet, L'École des loisirs, 1994

[retour au sommaire](#)



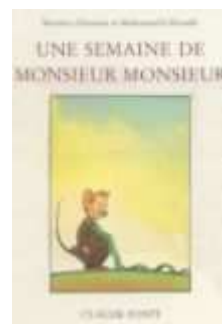
Série "Tromboline et Foulbazar"

Les Épinards, L'École des loisirs, 1993
La Fenêtre, L'École des loisirs, 1993
La Voiture, L'École des loisirs, 1993
La Boîte, L'École des loisirs, 1995
Le Bébé bonbon, L'École des loisirs, 1995
Les Masques, L'École des loisirs, 1995
Le A, L'École des loisirs, 1998
Le Cauchemar, L'École des loisirs, 1998
Le Nuage, L'École des loisirs, 1998
Le Petit Frère, L'École des loisirs, 2001
Le Non, L'École des loisirs, 2001
Le Chien et le chat, L'École des loisirs, 2001



Série "Monsieur Monsieur et Mademoiselle Moïselle"

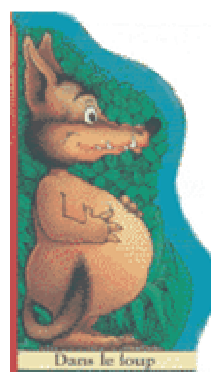
Bizarre... bizarre, L'École des loisirs, 1999
Le Chapeau à secrets, L'École des loisirs, 1999
Les Chaussures neuves, L'École des loisirs, 1999
Une semaine de Monsieur Monsieur, L'École des loisirs, 1999



[retour au sommaire](#)

Petits albums "découpés"

Dans le gant, L'École des loisirs, 1994
Dans le loup, L'École des loisirs, 1994
Dans la pomme, L'École des loisirs, 1994
Derrière la poussette, L'École des loisirs, 1994
Sur le lit, L'École des loisirs, 1994



Divers

Dans la voiture, L'École des loisirs, 1996
Au fond du jardin, L'École des loisirs, 1996
Sur la branche, L'École des loisirs, 1996
Sur l'île des Zertes, L'École des loisirs, 1999



[retour au sommaire](#)

Premières lectures

La colère de Monsieur Dubois, Gallimard, 1987
Broutille, L'École des loisirs, 1991

Romans

Adultes

Les Pieds bleus, Éditions de l'Olivier, 1995
Est-ce qu'hier n'est pas fini ?, Éditions de l'Olivier, 1999

Enfants

Zénobie, L'École des loisirs, 1997

Claude Ponti illustrateur

Albums

La guerre des mots, Daniel Depland, Gallimard, 1986

Quitounette, Annick Lacroix, Centurion ("J'aime Lire") 1988

La lune, la grenouille et le noir, Monique Ponti, Gallimard, 1989

La tempête, Florence Seyvos, L'École des loisirs, 1993

Comment Pantagruel monta sur mer, François Rabelais, Hatier, 1994

Pochée, Florence Seyvos, L'École des loisirs, 1994

Petit Prince Pouf, Agnès Desarthe, L'École des loisirs, 2002



Documentaires

Paris, Geneviève Brisac, L'École des loisirs, 1992

[retour au sommaire](#)