

**Le pou et la puce**

**Auteur :** Praline Gay Para  
**Illustrateur :** Rémi Saillard  
**Editeur :** Didier Jeunesse

	<b>Situation initiale</b>	<b>Actions</b>	<b>Situation finale</b>
<b>Récit :</b> Conte de randonnées : énumératif, court, enchaînement de situations, de personnages	Le pou et la puce prennent leur petit déjeuner	Le vent soulève le pou qui se brûle La puce pleure...	Le vent sauve le pou et toute la maison se remet en ordre.
Les personnages	Le pou et la puce Et la fenêtre, la porte, la brouette, l'arbre, le vent,		
Les lieux	L'intérieur de la maison et autour de la maison. On est dans une maison miniature ( archétype de l'imaginaire de l' enfant )		
<b>Mise en mots</b>	Schéma répétitif : question – réponse qui prend en compte un nouveau personnage à chaque fois – utilisation de verbes d'actions – un concert d'onomatopées – utilisation de couleurs différentes pour la graphie des questions et de la phrase relais. Le vent est responsable de tout. On peut voir une métaphore de l'annonce de l'hiver Des réseaux : Le petit pou et la petite puce de Jacob et Wilhelm Grimm Pourquoi le pou et la puce ont une forme bizarre ? Conte japonais Un pou et une puce – Poème anonyme D'autres versions en Europe, en Orient sont beaucoup moins gais ( enchaînement de catastrophes atroces)		
<b>Mise en images</b>	Dessins évoquant la BD ( évocation du mouvement, mise en forme des onomatopées ) et la gravure. Utilisation de la cerne ( voir Combas : saturation du dessin ). La cohérence est assurée par le noir, les éléments de couleur sont mis ensuite. Changement d'échelle, on est dans un grand espace et à la fin tout se recale ( Magritte )		
<b>Rapport texte-image</b>	Le dessin complète le texte en lui donnant du rythme, une dynamique ; les dessins prennent beaucoup de place dans la page		
<b>Thème abordé</b>	On rencontre souvent ce genre de conte énumératif dans toutes les cultures ; c'est une progression que les élèves ont l'habitude de rencontrer. Dans cet album le choix des personnages est moins classique		
<b>Pistes d'activités en ateliers</b>			
<b>Lecture écriture</b>	Imagier à construire Lecture de textes en réseaux : contes, poésies, documentaires... Travail sur les sons : p – u – ou – ( le nom de la collection est à petits petons ) Chercher des mots courts avec le même nombre de lettres que pou et puce, avec les mêmes sons... Travail sur les rimes Sur le plan lexical, travailler sur les verbes d'action évoquant un bruit Sur le plan syntaxique, travailler sur les types de phrases		
<b>Arts plastiques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Transformation d'objets en personnages</li> <li>- Travailler la cerne, je dessine, je renforce mon trait avec un gros crayon indélébile noir, je remplis avec des couleurs</li> <li>- Chercher autour de soi, dans ce qui nous entoure tout ce qui fait penser à un visage , le photographe et mettre en évidence au crayon sur la photo ou sur une photocopie les éléments du visage</li> <li>- Dans une boîte, je mets des choses qui ont des échelles différentes ( valeurs personnelles )</li> </ul>		
<b>Jeu théâtral</b>	Mise en valeur des onomatopées Travail sur le changement d'échelle : idée du minuscule Faire une lecture bruitée – valoriser le plaisir de dire		
<b>Ecriture</b>	Un nouvel épisode "à la manière de"... Ecrit documentaire sur le pou et la puce		
<b>Découverte du monde</b>	La différence entre un pou et une puce : travail sur texte documentaire, schéma ( les insectes )		
<b>Bande Dessinée</b>	Evocation du mouvement et onomatopées		
<b>Défis / Informatique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Retrouver la chronologie des événements à partir de dessin proposés</li> <li>- Associer un personnage à une onomatopée</li> </ul>		
<b>Autres</b>			

## Quartiers d'orange

**Auteur :** Françoise Legendre

**Illustrateur :** Natali Fortier

**Editeur :** Thiery Magnier

	<b>Situation initiale</b>	<b>Actions</b>	<b>Situation finale</b>
<b>Récit :</b> Narration externe Récit long à accompagner ( références culturelles, lexique )	Chaque matin, avant d'aller à l'école, Petra mangeait une orange cueillie et préparée par son grand-père	Quand elle rentre de l'école, Pépé Juanito l'attend. Un jour , il n'est pas là., il est malade	Petra prépare une orange et l'offre à pépé. Pépé Juanito va mourir
Les personnages	Petra et Pepe Juanito La maman de Petra		
Les lieux	Un village andalou : Presillas		
<b>Mise en mots</b>	Un texte simple, sobre, ponctué de descriptions, d'émotions		
<b>Mise en images</b>	Tableaux aux couleurs de l'Andalousie vert, ocre, orangé, vert, bleu. La couleur orangé est présente presque sur chaque page ( on pourrait faire une lecture plastique ) Symbole de l'orange – Référence à l'Alambra - Evocation de l'impressionnisme ( la chambre de Van Gogh ) – fausses perspectives - Il y a toujours des choses derrière les choses, c'est l'évocation du passage du temps, tout ne se dévoile pas tout de suite. Les éléments font corps Evocation du choix ( fenêtres, encadrés ) : Qu'est-ce que je garde, qu'est-ce que je sacrifie ?		
<b>Rapport texte-image</b>	Le texte se glisse dans les paysages, il y est discret, ponctué par une belle majuscule. Mais il n'est pas forcément la description de l'image. Il évoque la transmission d'un passé authentique en opposition à celui de la ville à la fin de l'histoire.		
<b>Thème abordé</b>	Evocation de la vie, la jeunesse, la vieillesse, la mort Evocation des moments simples, des petits moments de bonheur Evocation de la générosité, du don , du lien, de la transmission		
<b>Pistes d'activités en ateliers</b>			
<b>Lecture écriture</b>	La boule orange en poésie Lexique évoquant la jeunesse, la vieillesse Questionnaire pour des personnes âgées Travailler sur des oppositions : nuit/jour – dedans/ dehors – droit/ penché... Jouer avec les O dans les mots : le son et la graphie Ecriture à partir de la page centrale qui n'a pas de texte et qui est très vivante		
<b>Arts plastiques</b>	-Mosaïque / Pavages -A travers une fenêtre -Images / couleurs évoquant la jeunesse, la vieillesse -Ce qu'on aurait envie d'offrir ( symbole de la main et de ce qu'on pose dessus : un objet, un mot, une couleur, une pensée...) -Travailler sur les émotions, en choisir une: passer des pastels , le lendemain revenir sur la production avec une autre peinture, puis le surlendemain avec les pastels... à chaque fois il s'agit de garder des éléments et d'en faire disparaître...		
<b>Découverte du monde</b>	L'oranger, l'orange Grandir		
<b>Jeu théâtral</b>	Mimer des scènes, mettre en valeur le symbole de l'orange		
<b>Débat</b>	C'est quoi être jeune ? être vieux ?		
<b>Défis / Informatique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compter le nombre de fenêtres dans l'album</li> <li>- Combien de fois voit-on l'orange ?</li> <li>- A partir de quelques mots trouver de quel personnage de l'album il s'agit</li> </ul>		
<b>Autres</b>			

### Le p'tit bonhomme des bois

**Auteur :** Pierre Delye  
**Illustrateur :** Martine Bourre  
**Editeur :** Didier Jeunesse

	Situation initiale	Actions	Situation finale
<b>Récit :</b> Conte énumératif à accumulation	Le petit bonhomme des bois se promène et suit le chemin de ses pensées	MAIS arrive un blaireau qui voudrait bien le manger, le blaireau est lui-même suivi par un renard, lui-même suivi par un loup, ...un ours.	Au moment où il se retourne, tout le monde s'enfuit
Les personnages	Le petit bonhomme des bois – Le blaireau – Le renard – Le loup – L'ours		
Les lieux	La forêt		
<b>Mise en mots</b>	Schéma narratif répétitif – Mise en valeur d'onomatopées – Moment de dialogue à structure répétitive avec une utilisation répétée de certains temps.		
<b>Mise en images</b>	Recherche de simplification On n'a jamais une vision traditionnelle du paysage, on est en bas des arbres ( points de vue ) Travail de composition important ( utilisation du triangle ). Collage de différents matériaux ( carton, ficelle,, laine,, lacets, tissu, feuilles, graines ), détourner les matières pour représenter les choses + des dessins peints découpés – Travail sur le mouvement du corps des personnages – Mise en valeur des onomatopées, des exclamations Codage évolutif des personnages		
<b>Rapport texte-image</b>	L'écrit s'intègre aux illustrations, en épouse quelquefois la forme – Jeu sur l'horizontalité, la verticalité, les mouvements		
<b>Thème abordé</b>	La poursuite Mise en réseau : un album " La poursuite de Michel Gay " / " Le petit cochon têtù " Martine Bourre		
<b>Pistes d'activités en ateliers</b>			
<b>Lecture écriture</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Inventer d'autres personnages, écriture et codage</li> <li>-S'amuser avec les cartouches des hiéroglyphes</li> <li>-Symboliser les relations humaines ( amitié, amour, colère, tristesse... )</li> <li>-Inventer des onomatopées et les mettre en forme</li> <li>-Mettre en réseau d'autres récits à emboîtement</li> <li>-Travail sur les synonymes du verbe manger</li> <li>-Utilisation des temps dans les structures répétitives</li> </ul>		
<b>Arts Plastiques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Panneau de collages " à la manière de... )</li> <li>-Donner des formes à des personnages, les simplifier, les articuler</li> <li>-Photographier dans la cour des situations ( jeux, disputes, complicité.. ) créer des tableaux qu'on travaille uniquement sur des situations spatiales pour exprimer une émotion, une situation</li> <li>-Travail sur le rond en opposition au pointu</li> </ul>		
<b>Jeu théâtral</b>	Mise en scène du récit Travailler sur les emboîtements Fabriquer des marionnettes Travail dans l'espace, travail sur le positionnement pour identifier les différents points de vue de l'accumulation		
<b>Découverte du monde</b>	Des chaînes alimentaires : Qui mange qui ?		
<b>Défis / Informatique</b>	Proposer des codages pour que d'autres élèves inventent une histoire Proposer des personnages et demander un codage Récit à continuer : une classe propose une poursuite, la classe suivante en invente une autre... Retrouver l'animal qui suit, celui qui précède		
<b>Débat</b>	C'est quoi une poursuite ?		
<b>Autre</b>			

### Dans la forêt profonde

**Auteur :** Anthony Browne  
**Illustrateur :** Anthony Browne  
**Editeur :** Kaléidoscope

	<b>Situation initiale</b>	<b>Actions</b>	<b>Situation finale</b>
<b>Récit :</b> Narration interne, écriture en « je »	Un soir d'orage, le petit garçon entend un bruit ,la nuit.	Le papa a disparu, il est seul avec sa mère Le petit garçon va voir sa grand-mère qui est malade . Il doit passer dans la forêt interdite Il fait des rencontres dans la forêt. Il a peur.	Le petit garçon arrive chez sa grand-mère où il retrouve son père qui est à son chevet. Ils retrouvent ensuite la mère.
Les personnages	Le petit garçon La mère – le père – la mamie Les personnages de contes connus		
Les lieux	La maison, le chemin dans la forêt et la maison de grand-mère		
<b>Mise en mots</b>	Narration interne “ je ” - Evocation des contes traditionnels non directement cités tout au long de la traversée de la forêt. Lecture difficile mais intéressante des paroles rapportées “ Qui est alors le JE ? ” Références : p 5et 6 “ Jack et le haricot magique ”. P 7 et 8 “ Boucle d’or et les 3 ours ”. P 9 et 10 “ Hansel et Gretel ”. P 12 “ Le petit chaperon rouge ”. P 12 “ “ Cendrillon ( la chaussure ) ” “ La belle au bois dormanr ( le rouet, le chevalier, le château ) ” “ Le chat botté ( le chat avec les bottes ) ” “ Doucette ( le cavalier, la natte qui part par la fenêtre ) ”		
<b>Mise en images</b>	Illustrations cadrées, effets d’ombres – ambiance à la Hopper - La réalité en couleur, l’imaginaire en noir et blanc comme la nuit ; un monde réaliste, un monde onirique Indices visuels pour comprendre l’implicite du texte		
<b>Rapport texte-image</b>	Texte extérieur aux illustrations, pas de mise en forme particulière, il ne donne pas tous les éléments pour résoudre tout l’implicite des images et du texte		
<b>Thème abordé</b>	La peur – l’abandon – l’absence – l’identité		

### **Pistes d’activités en ateliers**

<b>Lecture écriture</b>	-Les petits mots qu’on aimerait coller dans la maison -La recherche des contes évoqués -Travail sur la chronologie de la narration et sur la durée de l’histoire -Invention d’une autre fin -Travail sur l’implicite du texte, tant dans l’écrit que dans l’image ( compréhension fine ) – créer des inférences à partir des indices prélevés -Travail sur les personnages : les membres de la famille et les autres -Mise en réseau : “ Loup noir ” de Guillopé : l’histoire se passe dans la forêt et “ Mademoiselle sauve qui peut ” de Corentin : détournement du petit chaperon rouge -Ecrire sur une image -Ecrire les pensées des personnages ou un dialogue possible entre 2 personnages
<b>Arts plastiques</b>	Travail sur la couleur rouge, ce qu’elle évoque Graphisme : arbres et feuilles Transformer des arbres pour qu’ils fassent peur Collectionner tout ce qui fait peur ( mots – images – couleurs objets ) Prendre un objet, prendre son ombre et l’accentuer pour qu’elle devienne terrifiante Promenade en forêt : chercher la forme qui est monstrueuse
<b>Jeu théâtral</b>	Mise en scène des dialogues Faire des tableaux vivants à partir des émotions
<b>Découverte du monde</b>	La forêt, c’est quoi, à quoi ça sert ? Les émotions
<b>Débat</b>	Quel est ce bruit épouvantable ? C’est quoi la peur ? Quand a-t-on peur ?
<b>Défis / Informatique</b>	A partir d’éléments donnés, retrouver le titre d’un conte traditionnel. Retrouver la chronologie du récit A partir d’un dialogue, retrouver le conte évoqué
<b>Autre</b>	

### La chenille et les animaux sauvages

**Auteur :** Laura Rosano  
**Illustrateur :** Laura Rosano  
**Editeur :** Seuil Jeunesse

	<b>Situation initiale</b>	<b>Actions</b>	<b>Situation finale</b>
<b>Récit :</b> Conte énumératif inspiré d'un conte africain	Le lièvre part faire son marché	Il voit des traces et découvre que quelqu'un est dans sa maison. Il va chercher de l'aide	La grenouille va faire peur à la chenille qui va s'enfuir.
Les personnages	Le lièvre – la chenille – le chacal – le léopard – le rhinocéros – l'éléphant – la grenouille –		
Les lieux	Pas de lieu précis		
<b>Mise en mots</b>	Narration répétitive avec dialogue entre les personnages. La réponse est donnée dès le départ, elle est sue du lecteur mais pas du lièvre ; la difficulté est de faire conscientiser cette double énonciation aux élèves. Evocation de la fable de La Fontaine " Le lièvre et la tortue " La page centrale pose un problème de chronologie de lecture " Comment lit-on, quelle chronologie donner aux pages ? "		
<b>Mise en images</b>	Travail de graphisme évoquant le graphisme enfantin, le graphisme scolaire – évocation de graphisme africain, colombien, mexicain. Découpage de quelques pages en relation avec l'élément illustré et d'une page centrale double ( petite animation )		
<b>Rapport texte-image</b>	Le texte se fond discrètement sur chaque bas de page		
<b>Thème abordé</b>	La quête d'aide – la force physique n'est pas toujours un atout		
<b>Pistes d'activités en ateliers</b>			
<b>Lecture écriture</b>	Inventer des dialogues entre les animaux Lire des documentaires courts sur les différents animaux Mise en réseau avec d'autres contes		
<b>Arts plastiques</b>	Exploiter tous les graphismes pour les réunir ou en mettre certains en valeur Faire des recherches de graphismes différents pour faire un répertoire , un affiche de classe A partir d'une forme en inventer 9 autres Dessiner une forme, faire une ligne à l'intérieure au hasard, faire une intervention graphique dessus ( une forme + une perturbation ) Travail sur les couleurs chaudes		
<b>Jeu théâtral</b>	Mise en scène du récit : trouver un scénario pour faire comprendre que le lièvre ne sait pas		
<b>Découverte du monde</b>	Les animaux du monde Les caractéristiques du lièvre et de la tortue		
<b>Débat</b>	Qu'est-ce qu'être fort ?		
<b>Défis / Informatique</b>	Qui parle ? Relier une parole à un personnage Retrouver l'animal qui suit ou celui qui précède		
<b>Autre</b>			

<u>Bili-Bili</u>			
<b>Auteur</b> :Chen Chih-Yuan <b>Illustrateur</b> : Chen Chih-Yuan <b>Editeur</b> :Les albums Duculot			
	Situation initiale	Actions	Situation finale
<b>Récit</b> : Narration externe	Un gros œuf arriva par hasard dans le nid d'une maman cane qui le couva et le fit naître	Bili Bili devient le plus fort, le plus grand mais un jour arrivent 3 crocodiles qui se moquent de lui . Ils veulent piéger le frères canards de Bili Bili.	Bili Bili tend à son tour un piège aux crocodiles.
Les personnages	Maman cane – Bili-Bili – Crayon – Zèbre – Clair de lune – les trois crocodiles –		
Les lieux	La nature, sur le bord d'un lac		
<b>Mise en mots</b>	Narration simple ( narrateur extérieur ) – Référence aux contes du vilain petit canard, du petit chaperon rouge		
<b>Mise en images</b>	Alternance d'illustrations sur fond noir et sur fond blanc Couleurs dominantes : noir, blanc, marron, beige et des taches de bleu Evocation de la nuit, de la pleine lune		
<b>Rapport texte-image</b>	La narration est le plus souvent intégrée dans la page d'illustration, on trouve néanmoins quelques passages sur des pages blanches.		
<b>Thème abordé</b>	La différence – la tolérance – l'amour maternel		
Pistes d'activités en ateliers			
<b>Lecture écriture</b>	Inventer des dialogues entre Bili-Bili et ses frères Bili-Bili et son jouet préféré : écrire une histoire sur ce jouet Poésie sur la nuit, la lune Mettre en réseau différentes versions du vilain petit canard		
<b>Arts plastiques</b>	Panneau de visages différents Travail sur fond noir et fond blanc Evocation de la différence : panneaux de portraits, d'arbres, de fleurs...		
<b>Théâtre</b>	Travail de mime du récit Poésie sur la différence		
<b>Découverte du monde</b>	Travail sur les ombres et la lumière Travail sur la terre et la lune D'autres pays, d'autres cultures		
<b>Débat</b>	C'est quoi la ressemblance, c'est quoi la différence ?		
<b>Défis / Informatique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trouver l'intrus à partir d'une liste de noms donnés</li> <li>- Trouver 3 ou 4 différences à partir d'un terme générique</li> </ul>		
<b>Autre</b>			

