

PLAN DU DOSSIER

I) LA GENESE DU PROJET

Pourquoi le choix d'un travail autour de l'album
Le Génie de la boîte de raviolis

- 1- Le concours « Les Incorruptibles » • Page 2
- 2- Les enfants de la classe de clin • Page 2
- 3- L'intérêt des albums pour des enfants étrangers / Leurs spécificités • Page 3

II) LE TRAVAIL AUTOUR D'UN ALBUM

A- Généralités

- 1- La place de l'album dans les instructions officielles • Page 5
- 2- La construction de la personnalité chez l'enfant / L'album et l'imaginaire • Page 6
- 3- L'album et son rapport à la culture cible et la culture en général • Page 7
- 4- Une approche de l'album ancrée dans la communication • Page 8

B- Aspects théoriques et pédagogiques

- 1- Classification des albums • Page 8
- 2- Le rapport à l'album → aller chercher l'information • Page 9
- 3- Les objectifs • Page 10
- 4- Une évaluation formative autour de l'album • Page 11

III) PROPOSITIONS D'ACTIVITES AUTOUR D'UN ALBUM

- 1- Descriptif physique de l'ouvrage • Page 14
- 2- Découverte de l'objet livre • Page 14
- 3- Activités d'appropriation de l'album : fiches pour l'enseignant • Page 17
- 4- Activités d'appropriation de l'album : fiches pour l'élève • Page 27
- 5- Activités d'appropriation de l'album : jeu d'évaluation • Page 28

IV) ACTIVITES TRANSVERSALES A PARTIR DE L'ALBUM

A- Description et interprétation personnelles de l'album

B- Liste non exhaustive d'activités possibles

- 1- Cadre de vie d'Armand (p.3 à 8) • Page 30
- 2- Armand et le génie - Les vœux d'Armand (p. 9 à 23) • Page 34
- 3- Armand aide le Génie - Le vœu du Génie (p 24 à 32) • Page 40

V) BIBLIOGRAPHIE ET SITES WEB

- 1- Contes, mythes et légendes • Page 45
- 2- Bibliographie, pistes d'activités et sites Web • Page 47



LA GENESE DU PROJET

Pourquoi le choix d'un travail autour de l'album *Le Génie de la boîte de raviolis*

1) Le concours *Les Incorruptibles*

<http://www.ac-rennes.fr/pedagogie/lettres/college/4eme/incorr/incorr.htm>

« Le concours des incorruptibles est organisé par l'association *Le prix des incorruptibles*, qui a pour but de promouvoir la lecture auprès des élèves, en présentant des ouvrages adaptés à chaque niveau scolaire des établissements primaires et secondaires ainsi qu'aux bibliothèques.

Cette association envoie aux enseignants inscrits au concours une liste de sept ouvrages à lire pendant l'année par les élèves qui doivent ensuite élire un lauréat.

Depuis quatorze ans, ce prix a pour *objectifs essentiels* :

- ◆ Inciter les enfants à se forger une opinion personnelle sur leurs lectures.
- ◆ Leur faire découvrir l'univers du livre grâce à des animations : visites de librairies et de bibliothèques, rencontres d'auteurs et d'illustrateurs... »

Le Génie de la boîte de raviolis est l'un des sept livres qui ont été retenus en 2003 /2004 pour les classes de CE1.

2) Les enfants de la classe de clin

Roland Kara – Fragments de textes

<http://roland.kara.chez.tiscali.fr/cw/culture.htm>

a) Les missions de la clin

Le but initial de la clin est de fournir à l'enfant les outils linguistiques nécessaires à son intégration rapide dans une classe ordinaire correspondant à sa classe d'âge.

L'enseignant doit préparer l'enfant à deux formes d'intégration :

- ◆ L'intégration à la vie quotidienne, nécessitant des outils linguistiques et culturels...
- ◆ **L'intégration scolaire**, passant par la lecture et l'écriture
- ◆ la familiarisation avec les différents types de travaux demandés en classe
- ◆ la maîtrise du métalangage scolaire

Que fait-on en clin ?

- ◆ On apprend la langue orale et écrite.
- ◆ On découvre la culture française : usages, vie quotidienne, symboles, références.

Lorsque j'effectuais mon stage pédagogique en classe de CLIN, j'ai été sollicitée par une enseignante de CE1 soucieuse de ne pas exclure de son projet de classe *Les Incorruptibles* deux élèves turcs primo-arrivants. Ces élèves étaient débutants-lecteurs dans leur langue, soit le turc, et donc familiarisés avec les caractères latins.

Dans le cas de figure de cette école les enfants étrangers sont répartis dans des classes ordinaires qui correspondent à leur classe d'âge et regroupés deux après-midis par semaine dans la classe de clin.

L'enseignante craignait qu'en abordant l'album de façon traditionnelle avec des enfants étrangers elle ne les mette d'emblée en échec, ne les détourne des livres et de la lecture, et ne perturbe, étant donné l'ampleur et la répartition sur l'année du projet, leur intégration à la classe.

C'est ainsi que l'idée de ce travail autour d'un album « imposé » a germé dans mon esprit, car il m'a semblé qu'une approche appropriée de l'album pourrait coïncider pleinement avec « les missions de la clin ».

3) L'intérêt des albums pour les enfants étrangers Leurs spécificités

- ◆ Les albums sont des *documents authentiques*. Ils ne sont pas scolaires et n'ont pas a priori été conçus dans un but pédagogique.
- ◆ Ils existent dans de nombreuses cultures.
- ◆ Ils proposent généralement une œuvre courte mais complète, permettant une vision globale d'un récit structuré.

- ◆ Les albums offrent à l'enfant étranger confronté au handicap d'une connaissance réduite de la langue cible une possibilité d'appréhension visuelle du déroulement d'une histoire. Ils induisent chez lui un cheminement intellectuel, une compréhension de l'enchaînement des événements, facilités par les illustrations, qui l'aideront à établir une relation entre le texte et l'image.
- ◆ Les albums représentent un support attrayant, dont les couleurs et les illustrations donnent à l'enfant envie de l'explorer et de s'en approprier le contenu, le sens, favorisant ainsi l'apprentissage de la langue cible.
- ◆ Les structures et le vocabulaire de la langue cible, souvent simples, répétitifs et utilisés avec redondance dans l'album, s'impriment plus aisément chez l'enfant étranger.
- ◆ Les albums favorisent l'interdisciplinarité et l'expression sous toutes ses formes par la richesse de ses pistes de travail : poésie, chant, musique, arts plastiques...

II**LE TRAVAIL AUTOUR D'UN ALBUM*****A- Généralités*****1) La place de l'album dans les instructions officielles**

L'école a pour mission non seulement d'apprendre à lire aux enfants mais aussi de leur donner envie de lire et d'aimer lire. Si l'enfant doit faire un gros effort pour apprendre à lire, faire perdurer le goût de lire est particulièrement difficile.

L'utilisation de la Littérature Jeunesse de la Maternelle au cycle 3 est vivement recommandée.

Elle répond à plusieurs objectifs fondamentaux :

- ◆ donner le désir de lire
- ◆ donner le goût et le moyen d'écrire
- ◆ enrichir l'imaginaire
- ◆ mettre en place des structures syntaxiques
- ◆ multiplier les entrées dans la lecture.

La découverte d'un livre de littérature jeunesse est un moment déterminant :

- ◆ chargé d'émotion
- ◆ qui suscite la curiosité
- ◆ qui crée une atmosphère.
- ◆ Elle est incitative dans le sens où la lecture de la 1^{ère} et de la 4^{ème} de couverture, le feuilletage, permettent l'émission d'hypothèses vérifiées lors de la lecture.
- ◆ Elle permet à l'enfant de se forger une posture devant le livre qui devient ainsi un objet de plaisir.
- ◆ Elle permet les échanges sur un élément concret , une culture commune au groupe classe.
- ◆ Enfin, elle réconcilie l'élève en difficulté avec la lecture.

L'utilisation de l'album en classe permet en plus d'établir des rapports entre les illustrations et le texte.

La relation lecture/écriture nécessite une participation active de la part des enfants.

L'Ecole est le seul lieu où sont possibles des activités réflexives sur la langue : s'interroger sur ce que j'ai fait, comment je l'ai fait, est-ce que l'exercice a été concluant ou non et pourquoi ?

L'exploitation d'un livre a aussi un autre intérêt : celui de renvoyer à d'autres lectures. La lecture en réseau est ainsi créée.

Conclusion

Maintenir le plaisir de Lire, l'émotion, développer la compréhension sont les objectifs généraux prioritaires dans l'apprentissage du fonctionnement de la Langue.

La littérature Jeunesse est le support par excellence pour atteindre ces objectifs.

2) La construction de la personnalité chez l'enfant **L'album et l'imaginaire**

La littérature pour la jeunesse constitue un véritable « bouillon de culture », dont la diversité et la richesse aident l'enfant à construire sa personnalité.

Les albums de littérature enfantine traitent souvent des thèmes en relation avec les questionnements et problèmes que se posent les enfants.

L'album de conte en particulier présente un intérêt par sa fonction affective et symbolique qui favorise l'identification de l'enfant aux personnages.

Selon Jean, être un autre à travers tel ou tel personnage de fiction, c'est apprendre à se construire soi-même, c'est apprendre à s'inventer.

En prenant conscience de ses problèmes et en les objectivant, l'enfant a plus de facilité à s'en dégager. Le contexte du conte permet cette objectivation, car les situations qui y sont décrites incitent l'enfant à rechercher des solutions à ses propres difficultés.

Les contes modernes se nourrissent de la réalité quotidienne en y ajoutant l'imaginaire. Certains traits des contes populaires traditionnels se retrouvent dans les contes modernes, à travers des personnages tels que dieux, fées, sorcières, elfes, magiciens, génies, animaux ou objets mythiques...

- *Dans l'album qui nous intéresse, c'est d'un « génie » dont il s'agit.*

Comme dans les contes traditionnels, le héros se trouve confronté à une situation en apparence sans issue, et il surmontera ses épreuves en ayant recours à des solutions faisant appel au fantastique et à la magie.

Le fait que le héros finisse toujours par solutionner ses problèmes aide certainement l'enfant à s'identifier à lui pour venir à bout de certaines difficultés rappelant celles du héros.

Le Génie de la boîte de raviolis est un conte réaliste qui incite au rêve par l'originalité de sa mise en page et de ses illustrations tout en mettant l'enfant devant de vrais problèmes de société.

3- L'album et son rapport à la culture cible et la culture en général

L'album fait partie de la culture d'un pays et permet aux enfants d'appréhender les préoccupations d'une époque et d'une société.

En faisant en sorte que des élèves primo-arrivants s'approprient l'album par le biais d'une approche communicative, et en partie grâce à lui la langue et les références et implicites de la culture cible, on peut espérer atténuer leur choc culturel en leur fournissant des éléments de comparaison et de réponse par rapport à leur propre culture.

En leur faisant vivre des situations dans lesquelles eux aussi pourront être acteurs et renseigner autrui (l'enseignant et les autres élèves) sur leur culture, on leur permettra d'acquérir, par la prise de conscience des *différences*, une idée plus relative de leur culture d'origine et le sentiment plus aigu du fait qu'une identité culturelle peut être *plurielle* et par là même plus riche, et que la culture d'origine ne représente pas un handicap.

Les travaux de nombreux spécialistes de la littérature enfantine ont mis à jour l'importance des albums dans les pratiques de classe non seulement pour servir de support à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture, mais aussi pour élargir la vision du monde de l'enfant en lui donnant accès à la culture véhiculée par cette littérature, reflet de modes de vie et de pensée, et développer ainsi peu à peu son esprit critique en relativisant des expériences vécues à travers les livres et grâce aux livres.

Certains albums recèlent des mines de références ou de clins d'œil littéraires, cinématographiques, artistiques...

Le Génie de la boîte de raviolis, conte moderne, fait allusion aux trois vœux des contes traditionnels, dont le côté universel peut constituer un point de départ pour une comparaison entre plusieurs contes, plusieurs auteurs, plusieurs cultures.

4) Une approche de l'album ancrée dans la communication

Selon PELLETIERBOURNEUF, la littérature, qu'elle soit destinée à l'adulte ou à l'enfant, constitue essentiellement une expérience humaine de l'ordre de la communication.

Il m'a semblé important d'ancrer ce projet de lecture de grande envergure dans de véritables situations de **communication** et d'articuler l'approche de l'album autour de thèmes de travail s'exprimant à travers diverses disciplines : langage, poésie, musique et chant, arts plastiques, éveil scientifique et activités sensorielles..., de façon à ne pas tomber dans le piège de l'étude de la langue « en elle-même et pour elle-même ».

La découverte de l'album, coïncidant avec l'apprentissage de la langue cible, se devait de prendre appui sur des activités ayant du sens pour les élèves et les obligeant à participer activement à leur apprentissage, favorisant la communication, l'entraide et l'écoute au sein du groupe.

B- Aspects théoriques et pédagogiques

1) Classification des albums

On peut retenir deux critères de classification des albums : l'**image** ou le **contenu**.

En ce qui concerne l'image, il existe généralement trois types d'ouvrages :

- ◆ L'album sans texte avec seulement des illustrations.
- ◆ L'album d'images où l'illustration prédomine, bien que le texte soit présent pour permettre la compréhension.
- ◆ Le livre comportant des illustrations qui viennent compléter un texte qui occupe à lui seul presque toute la place dans l'ouvrage.

En ce qui concerne le contenu, on trouve plusieurs catégories d'albums :

- ◆ des albums qui abordent des histoires de la vie quotidienne
- ◆ des albums qui traitent de poésie
- ◆ des albums documentaires
- ◆ des albums sous forme de bande dessinée
- ◆ des albums de contes, traditionnels (populaires) ou modernes

Certains albums réunissent plusieurs de ces catégories.

Ainsi, on pourrait définir de cette façon *Le Génie de la boîte de raviolis* :

« C'est un album de conte moderne comportant des aspects traditionnels, sous forme de bande dessinée, qui aborde avec beaucoup de réalisme mais aussi de poésie, des problèmes de société ancrés dans la vie quotidienne. »

L'album est un genre littéraire à part entière.

La construction du sens se fait dans la relation entre le texte et l'image, qui prennent toute leur dimension dans la façon dont a été conçue la mise en page.

L'image peut jouer sur le décalage avec le texte ou au contraire venir le compléter étroitement. L'image par rapport au texte peut être très imposante, voire exagérée. Toutes ces subtilités de mise en page exercent une influence chez le lecteur sur son parcours d'appropriation de l'album.

Cette appropriation va s'articuler autour de diverses pistes:

- ◆ Des activités de discrimination visuelle et de lecture sur le paratexte : première de couverture, titre, nom de l'auteur...
- ◆ Des activités de lecture sur le texte et la mise en relation du texte et de l'image : recherche d'indices
- ◆ Des activités mathématiques de structuration du temps (chronologie des événements) et de l'espace (exercices de manipulation trouvant leur source dans l'album)
- ◆ Des activités faisant référence à d'autres albums : intertextualité, mise en relation des albums entre eux

2) Le rapport à l'album → aller chercher l'information

Mes propositions d'activités ont toutes pour objectif d'inciter l'élève étranger à **consulter l'album** pour trouver les informations dont il a besoin ou dans le but de répondre à une consigne.

Ces activités, réalisées individuellement, en petit groupe, ou plus rarement en grand groupe, obéissent toutes à des impératifs de communication, entre les élèves, entre les élèves et l'enseignant, du moins pour ce qui relève directement de l'album.

Il y a un double avantage à cette pratique. D'une part l'élève, ne se trouvant pas en échec, prendra plus de risques par rapport à la langue cible sans craindre « l'erreur » ; d'autre part, ce va et vient permanent par le biais ludique d'activités de manipulation entre l'album et l'élève permettra peu à peu la construction du sens en modifiant et affinant la perception des images et du texte et la relation qu'ils entretiennent.

Ces propositions d'activités ne sont que des exemples et ne prétendent pas résoudre tous les problèmes auxquels sont confrontés les élèves étrangers face aux exigences de lecture d'albums proposés dans leurs classes « ordinaires » dans le cadre de projets de classe.

Leur intérêt est de proposer un matériel par rapport à une situation réelle existante et de montrer que l'enseignant peut être amené à s'adapter à un public particulier et à élaborer lui-même un matériel pédagogique.

D'où l'intérêt de partir d'un album réellement « imposé », ici *Le génie de la boîte de raviolis* », pour montrer que l'on peut toujours adapter sa pédagogie à un objectif à atteindre.

3) Les objectifs

◆ *Pour l'enseignant*

a) Objectifs généraux

- S'adapter à un public d'enfants primo-arrivants débutants lecteurs en langue seconde
- Déscolariser l'enseignement et placer les élèves dans des situations réelles de communication

b) Objectifs spécifiques par rapport à l'album

- Déclencher la motivation chez l'enfant pour qu'il acquière le goût de lire
- Développer les compétences de lecteur de l'enfant
- Nourrir l'imaginaire de l'enfant
- Développer chez l'enfant l'écoute et l'attention auditive
- Susciter la prise de parole chez l'enfant

◆ *Pour les élèves*

a) Objectifs généraux

- S'exprimer sous diverses formes : orale, écrite, artistique
- Enrichir le lexique
- Travailler la mémoire
- Structurer le temps et l'espace

b) Objectifs spécifiques par rapport à l'album

- S'approprier une œuvre littéraire
- Lire des images
- Prendre conscience du rapport entre l'écrit et l'image
- Acquérir un lexique spécifique
- Emettre des hypothèses, proposer des interprétations, argumenter
- Mémoriser le sens de l'histoire grâce à l'illustration
- Restituer la chronologie du récit
- Prendre conscience des différents registres de langue
- Améliorer l'écoute, l'articulation et la prononciation
- Intérioriser différentes structures de la langue et les réinvestir en situation de communication
- Produire des textes courts à partir de l'album
- Organiser l'espace
- Respecter des consignes

4) Une évaluation formative autour de l'album

Dans l'optique de l'instauration d'un cadre communicatif, j'ai décidé de proposer une « **évaluation formative ludique** » sous la forme d'un jeu de société : une sorte de jeu de *Triviale Poursuite* (j'ai francisé un nom anglais, *Trivial Pursuit*) tournant autour de l'album.

Cette évaluation est destinée à vérifier les acquis des élèves, à développer leur compétence de communication en suscitant chez eux le plus souvent possible la prise de parole, à leur « apprendre à apprendre » en les incitant à aller chercher dans un document, ici l'album, les informations dont ils ont besoin.

L'évaluation conçue sous cette forme peut intervenir à toutes les étapes du travail sur l'album, y compris au début. Elle participera ainsi à l'appropriation de l'album par l'enfant. Il suffit de choisir le type de questions le plus adapté à la situation du moment.

Les questions ont un plus ou moins grand degré d'ouverture, mais même les questions les plus anodines en apparence, de type QCM ou QROC, sont destinées à susciter la prise de parole chez l'apprenant.

Toutes les fois où l'élève souhaite consulter l'album, il y est fortement encouragé.

La formulation de la question écrite sur la carte n'est qu'une indication pour l'adulte : La question doit être formulée en adéquation avec le niveau de l'apprenant. L'adulte pose d'abord la question sous sa forme initiale, la répète si besoin est, la reformule d'une autre manière s'il y a un problème de compréhension chez l'élève.

L'adulte doit encourager, faire répéter l'enfant, l'aider par des gestes, des mimiques, utiliser les éléments para-segmentaux du langage, inscrire les échanges verbaux dans une véritable situation de communication.

Cette évaluation est formative pour l'enfant puisqu'il **apprend** à chaque fois qu'il joue, qu'il répond à une question, en interaction avec l'adulte ou avec ses camarades. *L'enfant progresse en jouant.*

On peut choisir de travailler sur une seule série de cartes, deux séries, trois séries, quatre séries ou les cinq séries. Cette évaluation peut s'adresser à un seul enfant, ou à un petit groupe d'enfants. Ce sont les besoins et des difficultés spécifiques des apprenants qui déterminent le mode de fonctionnement du jeu.

Je propose **cinq couleurs de cartes**, qui correspondent chacune à un type de question, et/ou à un degré d'ouverture.

Mon classement est arbitraire et le degré d'ouverture n'est qu'une indication, il n'y a pas de frontière bien établie entre les différents types de questions. Certaines questions *fermées* sont en relation directe avec les autres types de question et peuvent aider à leur résolution.

L'adulte peut se fabriquer s'il le souhaite des grilles d'évaluation correspondant à des critères de son choix, sachant que plus les questions sont ouvertes, plus il est difficile de définir des critères étant donné que les réponses vont s'avérer extrêmement différentes d'un élève à l'autre. On parlera, à un certain niveau, d'appréciation plus que d'évaluation qui elle, portera essentiellement sur la compétence communicative, sur la capacité des élèves à maintenir un échange « positif », même avec des imperfections, en langue cible, avec l'adulte ou d'autres élèves, français ou primo-arrivants comme eux.

Je ne prétends pas dans ce dossier sérier tous les types de questions que l'on pourrait poser à propos de l'album étudié, ce serait impossible. Les réponses des élèves sont susceptibles de déclencher de nouvelles questions de la part de l'adulte, l'objectif étant que les apprenants s'expriment le plus possible, selon un schéma défini par l'adulte, évoquant une spirale dont le centre correspondrait aux questions les plus simples, les plus *fermées*, et dont les circonvolutions successives élargiraient le champ d'expérience communicative tout en affinant le mode d'expression : lexique plus riche, syntaxe plus élaborée, etc.

Je propose donc douze questions dans chaque couleur, soit soixante questions. Un descriptif du jeu sera inséré plus loin dans le dossier.



PROPOSITIONS D'ACTIVITES AUTOUR D'UN ALBUM

Le Génie de la boîte de raviolis

Proposition d'activités faisant directement référence à l'album

1) Descriptif physique de l'ouvrage

Titre : *Le Génie de la boîte de raviolis*

Auteur : *Germano Zullo*

Illustrateur : *Albertine*

Edition : *La joie de lire*

Collection : *Somnambule*

Nombre de pages : 31 avec textes, 32 avec illustrations

ISBN : 2 88258 219 6

Forme littéraire : Album, sous forme de bande dessinée

Genre littéraire : Conte moderne fantastique

Thèmes : Désirs, magie.

Armand travaille dans une usine de fabrication de raviolis. Son univers quotidien est plutôt étriqué. Jusqu'au jour où il rencontre le génie de la boîte de raviolis prêt à exaucer deux de ses vœux...

2) Découverte de l'objet livre

◆ **Première étape :** lecture d'images.

La découverte de l'album, individuelle ou collective.

● Traitement oral de la première de couverture : émettre des hypothèses.

- **Sur le texte** : le titre, le nom de l'auteur et de l'illustrateur.

- **Sur la partie iconographique** : on voit un personnage (homme, jeune homme, garçon ?) avec un ouvre-boîte dans la main droite, devant une table. Il s'apprête probablement à ouvrir une boîte de conserve, sur laquelle apparaît un partie du mot « raviolis » : *RAVIOL*.

● Traitement oral de la quatrième de couverture.

On voit un mouton, sous lequel figure un petit texte introductif sur l'album (deux courtes phrases) : que s'est-il passé entre la première de couverture et la quatrième de couverture ? Faire émettre des hypothèses.

- Traitement écrit de la première de couverture.

Individuel ou en petit groupe

Matériel : photocopies de la première de couverture.

- Entourer *le titre* et le *nom de l'auteur* et de *l'illustrateur*, repérés sur la première de couverture de l'album.

- Traitement oral de la double page de titre intérieure.

Le nom de l'auteur et de l'illustrateur, le titre, sont écrits au même endroit, avec la même typographie, que sur la première de couverture.

La collection, *LA JOIE DE LIRE*, figure en bas de la page.

On voit une usine sur laquelle apparaît en grand le mot RAVIOLIS.

- Traitement oral de l'album (individuel ou en petit groupe).

Prendre des indices sur tout le livre, construire le sens.

Production d'écrit **en dictée à l'adulte**, faire émettre des hypothèses à partir des images de l'album : *construire un récit crédible.*

L'approche linguistique permet de dégager les personnages et la structure du récit.

Déroulement : feuilleter l'album page par page et demander aux élèves de raconter l'histoire qu'ils imaginent d'après les illustrations.

◆ **Deuxième étape : restitution et confrontation des différentes versions proposées par les élèves.**

- Raconter aux autres groupes l'histoire imaginée d'après les images de l'album : récits différents selon les groupes.

◆ **Deuxième étape : confrontation avec la version de l'auteur.**

La confrontation entre les versions des enfants et celle de l'auteur.

- Ecouter l'histoire imaginée par *l'auteur* : lecture de l'album par l'adulte.

3) Activités d'appropriation de l'album : fiches pour l'enseignant

a) Activités de lecture / Fiches pour l'enseignant

- Fiches A-B-C-D

- Lecture globale : textes dans les bulles
- Recherche d'indices fins : le titre, le nom de l'auteur et de l'illustrateur
- Observation visuelle : repérer les différences entre deux images
- Perception des formes et des couleurs : coloriage

b) Activités mathématiques / Fiches pour l'enseignant

- Fiches 1 - 2 - 3 - 4 - 5

- Structuration du temps : chronologie des événements
- Structuration de l'espace : puzzle / orientation dans l'espace
- Numération : activités de comptage / Approche de la soustraction
- Observation visuelle : perception des formes et des couleurs

Travail autour d'un album

*Le Génie
de la boîte de raviolis*

Fiche A

Lecture / Observation visuelle

◆ Consigne

Retrouver le titre, le nom de l'auteur et de l'illustrateur.

◆ Organisation

En petit groupe et individuellement.

◆ Préparation matérielle

- Faire des photocopies de la première de couverture après avoir masqué les éléments à rechercher.
- Fabriquer des étiquettes à découper et à coller : quatre pour le titre, quatre pour le nom de l'auteur et de l'illustrateur ; une seule étiquette correspond aux éléments recherchés.
- Chaque enfant dispose d'un album de référence.

Matériel pour les élèves : fiche individuelle, outil scripteur, ciseaux, colle.

◆ Déroulement

- *Avec référent*
 - Les enfants comparent les mots de la fiche à découper avec les mots inscrits sur la première de couverture.
 - Ils découpent et collent les étiquettes qui conviennent.
- Vérification collective : on lit le titre, le nom de l'auteur et de l'illustrateur.

Travail autour d'un album
Le Génie
de la boîte de raviolis

Fiche B

Analyse d'images / Recherche d'indices

◆ Consigne

Retrouver les images qui correspondent aux indices.

◆ Organisation

En petit groupe et individuellement.

◆ Préparation matérielle

- Photocopier, découper et plastifier des détails (objets ou personnages) : système de signets.

- Chaque enfant dispose d'un album de référence.

Matériel pour les élèves : fiche individuelle, crayons de couleur, feutres.

◆ Déroulement

- Les enfants feuilletent l'album et insèrent les signets au bon endroit.

- *Vérification collective à l'aide de l'album.*

- Les groupes peuvent s'échanger les indices.

- A la fin de l'activité, l'enfant consigne sur sa fiche le nombre d'indices qu'il a retrouvés.

- **Un coloriage** est proposé sur la même fiche, *en référence à la page 9* de l'album.

Consignes

- Les enfants feuilletent l'album pour retrouver le modèle qui leur permettra de colorier en respectant les couleurs.

- Ils écrivent le texte dans la bulle.

• Variante

- Distribution de deux ou trois signets à chaque enfant.

- L'enseignant montre les pages du livre : l'enfant qui repère son détail vient placer son signet dans le livre.

Travail autour d'un album
Le Génie
de la boîte de raviolis

Fiche C
Lecture / observation visuelle

◆ Consigne

Replacer les textes dans les bulles.

◆ Organisation

En petit groupe et individuellement.

◆ Préparation matérielle

- Faire des photocopies de la page 13 de l'album après avoir masqué les éléments à rechercher : les textes dans les bulles.
- Photocopier les textes de diverses bulles de l'album, correspondant ou non à ceux de la page 13.
- Chaque enfant dispose d'un album de référence.

Matériel pour les élèves : fiche individuelle, outil scripteur, ciseaux, colle.

◆ Déroulement

- *Avec référent*
 - Les enfants feuilletent l'album pour retrouver la page 13.
 - Ils comparent les textes proposés sur la fiche à découper avec les textes des bulles de la page 13.
 - Ils collent sur leur fiche les textes qui correspondent aux éléments recherchés.
- *Vérification collective : on lit les textes dans les bulles.*

Travail autour d'un album
Le Génie
de la boîte de raviolis

Fiche D
Analyse d'images / Observation visuelle

◆ Consigne

Trouver les différences (7) entre deux images.

◆ Organisation

En petit groupe et individuellement.

◆ Préparation matérielle

- Faire des photocopies de la page 3 de l'album après avoir supprimé ou ajouté des détails dans l'image.

- Chaque enfant dispose d'un album de référence.

Matériel pour les élèves : fiche individuelle, outil scripteur.

◆ Déroulement

● *Avec référent*

- Les enfants feuilletent l'album pour retrouver l'illustration de la page 3.

- Ils comparent l'image de la fiche D avec l'image de la page 3.

- Ils signalent l'erreur (ce qui manque ou ce qu'il y a en trop) à l'aide d'une croix ou autre signe de leur choix.

- *Vérification collective : on formule ce qu'il y a de différent entre l'image de la fiche D et celle de la page 3.*

Travail autour d'un album

*Le Génie
de la boîte de raviolis*

Fiche 1

Structuration du temps / Mémoire d'une histoire

◆ Consigne

Classer les images en respectant l'ordre chronologique des événements.

◆ Organisation

En petit groupe avec l'enseignant et individuellement.

◆ Préparation matérielle

- Choisir et photocopier 6 images séquentielles dans l'album : une série en noir et blanc, grandeur réelle, une série d'images en couleur, format réduit.
- Fabriquer une bande chronologique vierge.
- Chaque enfant dispose d'un album de référence.

Matériel pour les élèves : fiche individuelle, outil scripteur, ciseaux, colle.

◆ Déroulement

- Activité collective sur la totalité du récit.
 - Distribuer une image ou plusieurs images à chaque enfant. Cela dépend du nombre d'enfants.
 - Chacun doit venir placer son image sur la bande chronologique affichée au mur.
 - Recommencer plusieurs fois l'activité en donnant aux enfants une image différente à chaque fois.
- Activité collective sur début et fin
 - Distribuer les six images.
 - Ne faire placer que l'image du début et l'image de la fin.
- Activité individuelle sur la totalité du récit.
 - *Avec ou sans référent*
 - Les enfants découpent et collent sur la fiche individuelle les images séquentielles.
 - En cas de difficulté, les élèves feuilletent l'album pour retrouver l'ordre des images.

Travail autour d'un album

*Le Génie
de la boîte de raviolis*

Fiche 2

Structuration de l'espace / Puzzle

◆ Consigne

Reconstituer l'image de la page 5 avec l'aide de l'album.

◆ Organisation

En petit groupe et individuellement.

◆ Préparation matérielle

- Photocopier la page 5 de l'album.
- Fabriquer un puzzle avec l'image de la page 5, à photocopier en plusieurs exemplaires.
- Chaque enfant dispose d'un album de référence.

Matériel pour les élèves : fiche individuelle, outil scripteur, ciseaux, colle.

◆ Déroulement

- *Avec ou sans référent.*
- Les enfants découpent les puzzles et mélangent les morceaux (un puzzle par enfant).
- Ils feuillentent l'album pour retrouver la page à laquelle appartiennent les morceaux du puzzle.
- Ils reconstituent le puzzle et collent les morceaux sur la fiche.
- *Vérification à l'aide de l'album.*

Travail autour d'un album

*Le Génie
de la boîte de raviolis*

Fiche 3

Numération / Observation visuelle

◆ Consigne

Redonner le bon nombre de boîtes à chaque ouvrier.

◆ Organisation

En petit groupe et individuellement.

◆ Préparation matérielle

- Faire des photocopies de la page 4 de l'album, après avoir masqué les éléments à replacer dans l'image : les boîtes de raviolis.
- Préparer des grilles de 23 dessins de boîtes à découper : 1 grille par enfant.
- Chaque enfant dispose d'un album de référence.

Matériel pour les élèves : fiche individuelle, outil scripteur, ciseaux, colle.

◆ Déroulement

- *Avec référent.*
 - Distribuer un grille de dessins de boîtes de raviolis par enfant.
 - Les enfants feuillentent l'album jusqu'à la page 4 pour retrouver le modèle.
 - Ils découpent leur grille.
 - Ils doivent d'une part repérer les différents types de boîtes (ouvertes ou fermées), d'autre part procéder à des activités de comptage.
 - Ils collent sur leur fiche le bon nombre de boîtes.
- *Vérification collective : activités de comptage.*

Travail autour d'un album
Le Génie
de la boîte de raviolis

Fiche 4
Notion d'orientation

◆ Consigne

Barrer les oiseaux qui ne volent pas dans la bonne direction.

◆ Organisation

En petit groupe et individuellement.

◆ Préparation matérielle

- Faire des photocopies de la page 15 de l'album, après avoir modifié l'image : oiseaux volant dans une direction opposée à celle des oiseaux du modèle de référence.

Matériel pour les élèves : fiche individuelle, outil scripteur.

◆ Déroulement

- *Avec référent.*
- Les enfants feuilletent l'album jusqu'à la page 15 pour retrouver le modèle.
- Ils barrent les oiseaux qui volent vers la droite.
- *Vérification collective : activités d'orientation dans l'espace.*

Travail autour d'un album
Le Génie
de la boîte de raviolis

Fiche 4
Numération / Approche de la soustraction

◆ Consigne

Compter les moutons et barrer ceux qui sont en trop.

◆ Organisation

En petit groupe et individuellement.

◆ Préparation matérielle

- Faire des photocopies de la page 15 de l'album, après avoir modifié l'image : moutons en plus par rapport au nombre de moutons du modèle de référence.

Matériel pour les élèves : fiche individuelle, outil scripteur.

◆ Déroulement

- *Avec référent.*
- Les enfants feuilletent l'album jusqu'à la page 15 pour retrouver le modèle.
- Ils barrent les moutons qui sont en trop par rapport au modèle.
- *Vérification collective : activités de comptage.*

Travail autour d'un album
Le Génie
de la boîte de raviolis

Fiche 5

Structuration du temps / Mémoire d'une histoire

◆ Consigne

Replacer un des personnages de l'album, *Armand*, dans la chronologie de l'histoire → **activité complémentaire par rapport à celle proposée sur la fiche 1.**

◆ Organisation

En petit groupe avec l'enseignant et individuellement.

◆ Préparation matérielle

- Choisir dans l'album et photocopier 8 images séquentielles représentant Armand dans **différents lieux** : une série en noir et blanc, une série d'images en couleur → *pages 4, 7, 11, 14, 16, 23, 27, 32.*

- Fabriquer une bande chronologique vierge.

● Chaque enfant dispose d'un album de référence.

Matériel pour les élèves : fiche individuelle, outil scripteur, ciseaux, colle.

◆ Déroulement

● Activité collective sur la totalité du récit.

- Distribuer une image ou plusieurs images à chaque enfant. Cela dépend du nombre d'enfants.

- Chacun doit venir placer son image sur la bande chronologique affichée au mur.

- Recommencer plusieurs fois l'activité en donnant aux enfants une image différente à chaque fois.

● Activité collective : sur début et fin

- Distribuer les huit images.

- Ne faire placer que l'image du début et l'image de la fin.

● Activité collective / individuelle : sur la totalité du récit.

● *Avec ou sans référent*

- Les enfants découpent et collent sur la fiche individuelle les images séquentielles.

- En cas de difficulté, les élèves feuilletent l'album pour retrouver l'ordre des images qui représentent Armand.

4) Activités d'appropriation de l'album : fiches pour l'élève

a) Activités de lecture / Fiches pour l'élève

- Fiches A-B-C-D

b) Activités mathématiques / Fiches pour l'élève

- Fiches 1- 2 - 3 - 4 - 5

5) Activités d'appropriation de l'album : jeu d'évaluation

- Voir descriptif et règle du jeu pages 28 et 29.

La règle est très souple ; on peut inventer des tas de règles en s'inspirant de jeux existant déjà.

Descriptif du jeu d'évaluation

TRIVIALE POURSUITE

- ◆ 12 cartes **ROSES** et 12 cartes **JAUNES**

Questions *fermées* :

Elles appellent une seule réponse.

- Dans tous les cas elles peuvent donner lieu à des échanges entre les joueurs et le meneur de jeux.

Les cartes **roses** font *directement référence à l'album* et nécessitent que l'enfant le feuillète, pour trouver la réponse ou vérifier la validité de sa réponse.

- ◆ 12 cartes **BLEUES**

Questions *semi-ouvertes* :

Elles appellent une ou plusieurs réponses.

- Dans tous les cas elles peuvent donner lieu à des échanges entre les joueurs et le meneur de jeux.

- ◆ 12 cartes **ROUGES**

Questions *ouvertes aux trois-quarts* :

Elles font appel à la réflexion, donnent lieu à plusieurs interprétations.

- Dans tous les cas elles peuvent donner lieu à des échanges entre les joueurs et le meneur de jeux.

- ◆ 12 cartes **VERTES**

Questions *ouvertes* :

Elles font appel à la réflexion, suscitent des débats d'idées sur la société, la qualité de vie des individus, appellent des réponses plus personnelles de la part de l'apprenant.

- Dans tous les cas elles peuvent donner lieu à des échanges entre les joueurs et le meneur de jeux.

Règle du jeu d'évaluation ***TRIVIALE POURSUITE***

◆ Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 5 séries de cartes : jaune, rose, bleue, rouge, verte
- 6 pions personnalisés (2 à 6 joueurs)
- des haricots (pour matérialiser les points)
- 1 gros dé
- 1 sablier et un chronomètre

◆ But du jeu :

Répondre aux questions posées par le meneur de jeu, en se servant ou non de l'album, pour obtenir le plus possible de points.

On peut proposer les séries comme bon nous semble, selon le niveau des enfants ou leur nombre.

Par exemple : jaune / jaune + rouge / bleu + vert / jaune + rouge + vert /, etc.

Toutes les combinaisons sont possibles, dans ce cas on modifie le plateau de jeu.

◆ Obtention des points

- *Les cartes jaunes*

Le joueur qui répond à la question en moins de trente secondes gagne trois points. Au delà de trente secondes il gagne un seul point.

- *Les cartes roses*

Le joueur qui répond correctement gagne 3 points. S'il répond en moins de 2 minutes il gagne 4 points.

- *Les cartes bleues et rouges*

Le joueur gagne un point, quelle que soit sa réponse.

Il gagne 3 points si la réponse est vraiment en adéquation avec la question.

- *Les cartes vertes*

Le joueur gagne 3 points, quelle que soit sa réponse.

Il peut gagner 4 ou 5 points selon son degré de participation au débat proposé (cette possibilité est laissée à l'appréciation du meneur de jeux).

◆ Déroulement de la partie :

- Chaque joueur lance le dé. C'est celui qui réalise le score le plus élevé qui débute.
- Il place son pion sur la case centrale du plateau de jeu, lance le dé et se déplace du nombre de cases indiqué par le dé dans la direction qu'il a choisie. Il ne peut cependant pas revenir en arrière.
- Le joueur tire une carte correspondant à la couleur de la case sur laquelle il s'est arrêté.
- Le joueur placé à la gauche de celui qui vient de jouer lance le dé à son tour et répond à la question posée et ainsi de suite.
- Lorsque toutes les cartes sont tirées, le gagnant est celui qui totalise le plus grand nombre de haricots.

● **L'enfant qui a gagné la partie devient meneur de jeu, sous la conduite de l'adulte.**

IV

PROPOSITIONS D'ACTIVITES AUTOUR D'UN ALBUM

*Le Génie de la boîte de raviolis***PISTES DE REFLEXION ET DE TRAVAIL**

Description et interprétation personnelles de l'album

Tour d'horizon d'activités linguistiques et culturelles.

Ces activités (inspirées par l'album), porteuses de sens pour l'enfant, sont susceptibles de faciliter chez lui la prise de parole et une meilleure appropriation de la langue cible sous ses aspects linguistiques mais aussi culturels.

En effet, à la fonction communicative de l'apprentissage de la langue cible, on peut ajouter la fonction formatrice, comportant des objectifs socioculturels visant le citoyen de demain.

La liste d'activités n'est pas exhaustive.

- ◆ Objectifs communicationnels
- ◆ Objectifs linguistiques
- ◆ Objectifs socioculturels
- Préparer un CAHIER DE VIE
 - Pour **garder la mémoire des choses et des évènements**, dans lequel seront consignées les expériences et activités développées à partir de l'album, dans lequel seront collés divers souvenirs : tickets, étiquettes, billets de théâtre ou de cinéma...
 - Pour **partager le vécu** avec les proches, créer un lien entre l'école et la maison.
- Se constituer un ALBUM PHOTOS souvenirs : *structuration du temps*.

1- De la page 3 à la page 8

Cadre de vie d'Armand.

Qui est Armand? Où travaille-t-il? Où habite-t-il? Qu'aime-t-il?

◆ Page 3

Découverte de l'univers d'une usine de fabrication de raviolis.

On découvre l'usine de raviolis au même niveau que les viaducs sur lesquels circulent les camions de ravitaillement chargés de livrer les ingrédients pour la fabrication des raviolis.

On voit les distributeurs de viande hachée, épices, exhausteur de goût ; la machine à faire la pâte.

Les personnages sont petits par rapport aux machines; leur visage est inexpressif. On dirait des automates, ils travaillent à la chaîne, le regard droit devant eux.

Ils ont un numéro sur leur vêtement, ils apparaissent comme des objets, au même titre que les machines.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Faire réfléchir les élèves sur les répercussions de conditions de travail quelquefois difficiles sur le comportement de l'individu.
- Les métiers
- Visite d'une usine de fabrication d'aliments ou demande de documentation : lettre élaborée en commun par l'adulte et les élèves (les usines de pâtes sont dans le midi).
- Travail sur les onomatopées : un oiseau dit « *cui-cui* » en français, « *pi-pi* » en allemand, « *piu-piu* » en portugais, etc. Comment les oiseaux, les chiens, les chats, s'expriment-ils (à travers les hommes) dans différentes langues ?
- Ecoute de la chanson de *Boby Lapointe* : *Ta Cathy t'a quitté*.
- Visite au supermarché : se repérer dans les rayons, trouver le rayon des pâtes et repérer les boîtes de raviolis, demander des renseignements à un vendeur, lui demander la permission de l'enregistrer pour une exploitation linguistique en classe (document authentique).
- Approche de l'écrit (écriture, découpage, collage) : travail sur les étiquettes des boîtes de raviolis, les différentes marques, les prix ; comparer les différentes écritures sur les boîtes de conserve.
- Fabriquer un *loto des contraires* : triste, gai / grand, petit / ouvert, fermé...

◆ Page 4

C'est toujours l'univers de l'usine.

Il y a 3 ouvriers de plus, les n° 4, 5 et 6.

Chacun fait un geste différent, toujours le même.

- Le n°3 fait tomber la pâte dans les boîtes de conserve.

- Le n°4 actionne l'appareil qui met les couvercles.
- Le n°5, Armand, tamponne les boîtes et les compte : 1021-2022-1023...
Les chiffres ont une grande importance.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Les hommes sont-ils des numéros, des automates ?
- Projection du film de Charlie Chaplin : *Les temps modernes*.
- Ecoute de la chanson *Le poinçonneur des Lilas*, de *Serge Gainsbourg*.
- Projection d'extraits de chorégraphies contemporaines de divers pays où des gestes a priori sans intérêt sont détournés de leur fonction première pour créer une émotion. Création d'une petite chorégraphie.
- Travaux manuels et musique : fabriquer des instruments de musique à partir de boîtes de conserves : tambours, maracas..., c'est à dire les détourner elles aussi de leur fonction première ; identifier et inventer des rythmes, simples ou complexes.
- Se procurer des percussions de différents pays : djembés, doundoun, djerboukas...

◆ Page 5

C'est la sortie de l'usine. Il est 18h, Armand rentre chez lui.

On passe directement de l'usine à une bouche de métro. C'est l'enfermement qui ressort : Armand sort d'une *boîte* pour entrer dans une autre boîte (sens figuré).

Il y a beaucoup d'enseignes (banque, grand magasin, industrie), c'est la société de consommation.

Les gens sont entassés dans le métro, et se dirigent vers une station au nom incongru vu le contexte : la station *Bouton d'Or*.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Prendre le métro, le train, l'autobus ; visiter une gare, acheter un billet.
- Approche de l'écrit, travail sur des documents authentiques : billets de train, d'autobus, de métro.
- Prendre des photos d'enseignes de grands magasins, de logos, constituer une collection qui pourra être exploitée à l'écrit.

◆ Page 6

Ce sont les grands ensembles qui s'imposent, avec encore des numéros : 241, 242, 243...

Il y a un côté inhumain, démesuré, oppressant.

Armand habite au n°243 de la Rue Bouton d'Or. Il entre dans une *troisième boîte*.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Un travail sur la ville, les grands ensembles, les avantages et les inconvénients de la vie à la ville et à la campagne.
- Se repérer sur un plan de la ville : trouver l'école, la poste, la boulangerie, le supermarché, le cinéma, l'endroit où on habite, etc.
- Comptines numériques (en chanson) : *Un éléphant se balançait, Un éléphant ça trompe énormément*.

◆ Page 7

On nous dit dans l'album *Armand aime les fleurs*.

Armand arrose son unique fleur qui pousse dans un pot sur le bord de la fenêtre. J'ai l'impression que cette fleur représente son unique planche de salut, qu'elle est son seul lien avec la nature, *le monde du vivant*. L'illustration propose un **plan rapproché** d'Armand qui soigne sa fleur et un **plan éloigné** d'Armand, minuscule tout en haut de l'immeuble n°243.

On peut compter 21 étages, mais l'immeuble est tellement grand que l'on ne distingue pas le bas de l'immeuble. En bas on voit deux arbres et quelques espaces verts.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Un travail sur les fleurs, les arbres, la nature, l'importance des espaces verts.
- Sorties à la campagne, visites de jardins : parcs floraux (Jardin des Plantes), Jardin de Monet à Giverny.
- Exploitation en peinture (impressionnistes par exemple), recherche d'œuvres issues de la culture d'origine des élèves ayant trait au thème des fleurs.
- Prendre conscience de l'importance du *vivant* : planter des graines (de légumes, de fleurs : bulbes de jacinthe en hiver...), prendre soin d'une plante, comme Armand, noter par écrit les transformations de la plante, sous forme de mots ou de symboles.
- Recueil de poèmes de Robert Desnos, *Chantefables et chantefleurs*

Le bouton d'or

Un beau bateau, chargé jusqu'au sabord
De cent millions de boutons d'or,
Vient de Chine ou San-Salvador.
Le roi Nabuchodonosor
Il brait, il mange, il boit, il dort,
Il n'aura pas de boutons d'or.

- Chant : *La Marguerite*, de Henri Dès.
- Filmer (ou faire filmer) les élèves ou faire des photos sous différentes prises de vue, comme dans l'album : gros plans, zooms, plans éloignés.
- Lexique : travailler sur des contrastes : grand-petit / gros-maigre / loin-près ; aborder ces notions en salle de motricité : danse, mime, expression corporelle.

◆ Page 8

Pour son dîner Armand ouvre une boîte de... raviolis.

Il se dégage de cette page un sentiment de solitude.

Armand est seul, la cuisine est vide, tout est en ordre.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Qu'est-ce que la *solitude* ? Quel sens prend ce mot dans notre société ?
- Pour qui la solitude est-elle le plus pesante, pour les enfants, les personnes âgées ?
- D'où viennent les pâtes ? L'origine des pâtes : *la Chine*.
- Aller dans un magasin chinois acheter des pâtes.
- Recette écrite en chinois par Long, une étudiante de maîtrise FLE : les raviolis chinois (recette insérée plus loin dans le dossier).
- Comparaison entre différentes écritures : arabe, chinois, hébreu...
- Travailler sur la calligraphie.
- Inventer une histoire à partir des idéogrammes de la recette de Long.
- Découverte de plats traditionnels de différents pays.
- Travail sur les aliments, habitudes alimentaires dans la culture cible, comparaisons avec les habitudes de la culture d'origine des élèves.
- Activités sensorielles sur le goût et l'odorat, recettes de cuisine, mise à contribution des parents étrangers invités à partager leur savoir dans le domaine culinaire : pain turc, pâtisseries, toute recette pouvant être réalisée dans un cadre scolaire.
- Arts plastiques : réaliser un tableau collectif en utilisant toutes sortes de pâtes.
- Travaux manuels : réaliser des colliers de pâtes.

2- De la page 9 à la page 23

Armand et le génie

Les vœux d'Armand

◆ Page 9

Un personnage, un *Génie*, sort de la boîte de raviolis, souriant, énorme par rapport à Armand.

Il dit bonsoir à Armand qui est un peu surpris.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Fabrication de *marionnettes* représentant *Armand et le Génie* pour pouvoir mettre en scène différentes situations dans lesquelles ils vont se trouver, et au besoin pour illustrer de nouvelles situations.
- Travail en réseau avec d'autres contes : *Aladin et la lampe merveilleuse*.

◆ Page 10

Ce sont les présentations entre Armand et le *Génie de la boîte de raviolis*.

(A exploiter sur le plan grammatical : « Qui es-tu? Je suis ...Armand »)

Armand a droit à deux vœux : premier clin d'œil aux **3 vœux des contes traditionnels**.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Se présenter, se saluer.
- Dire bonjour, bonsoir, bonne nuit...

◆ Page 11

Armand proteste. Il s'étonne de n'avoir droit qu'à deux vœux.

La génie fait une première suggestion : il propose à Armand la vie éternelle.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Qu'est-ce que la vie éternelle ?
- Allusion aux 3 vœux des contes traditionnels, contes en réseaux : conte des frères Grimm, *La petite table, l'âne et le bâton*.

◆ Page 12

Autres suggestions du génie :

- Une montagne d'argent
- Un château
- Une voiture de sport

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Que veut dire l'expression *Une montagne d'argent* ?

- Travail sur des expressions amusantes particulières à la langue française : *Un chat dans la gorge / Une fièvre de cheval / Un bain de foule / Dévorer des livres*, etc.
- Faire illustrer ces expressions en utilisant le dessin, la peinture.
- Structuration de l'espace par rapport à Armand : *sur, sous / en haut, en bas / dans, dedans / A travers / A l'envers, à l'endroit / devant, derrière...*
- Chant : *Le roi Dagobert* → à l'endroit, à l'envers.
- Chant : *Quand trois poules vont au champ* → devant, derrière
- Chant : *Il était une fermière qui allait au marché* → sur, dans, en avant, en arrière, sur le côté, de l'autre côté.
- Exploitation en salle de motricité : gymnastique, danses folkloriques de différents pays : danses israéliennes, danses russes, etc.

◆ Page 13

- Un voyage dans l'espace
- Un sous-marin

A chaque suggestion on voit Armand en situation.

Mais Armand souhaite *prendre quelque chose de simple : un petit jardin avec des fleurs*.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Sous-entendu : il existe d'autres valeurs que l'argent et les choses matérielles.
- Demander aux enfants de dessiner le ou les vœux qu'ils aimeraient formuler.

◆ Page 14

Armand réfléchit, il demande *un grand jardin avec plein de fleurs*, puis se décide pour *une prairie avec des fleurs, des papillons, des grillons, des oiseaux, des moutons et des arbres*.

C'est le désir de vie qui s'éveille chez Armand, d'une « vraie vie ».

◆ Page 15

On visualise le vœu d'Armand : les oiseaux, les moutons, les fleurs, les papillons...

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Phonologie : le son « on » : papillon, grillon, mouton, trouver d'autres mots qui contiennent le son « on » (*poisson* à la fin de l'album).

- ♣ Fabrication d'un jeu de lecture sur les syllabes, sous forme de jeu de cartes, utilisant des noms d'animaux du livre, coupés en deux (ex : *oi* et *seau*, *mou* et *ton*), ainsi que les dessins qui les représentent coupés en deux également (la tête -représentant la 1^{ère} syllabe- d'un côté, le corps -représentant la 2^{ème} syllabe- de l'autre).

On peut ainsi obtenir de drôles d'animaux : un *mouseau* à la tête de mouton et au corps d'oiseau, un *papiton* à la tête de papillon et au corps de mouton, etc.

- Compter les oiseaux, les moutons, les papillons, les fleurs.
- Comptine numérique : *Un, deux, trois, nous irons au bois.*
- Les couleurs : *bleu* (le ciel), *vert* (la prairie), *blanc* et *noir* (les oiseaux, les moutons), *rouge*, *jaune*, *bleu*, *orange*, *violet*, *marron* (les papillons, les fleurs, la coccinelle...).
- Peinture : les dégradés de bleu (peintre : Alechinsky), les dégradés de vert.
- Œuvre de peintre : *L'enfant à la colombe*, de Pablo Picasso.

◆ Page 16

Armand se retrouve « par magie » au milieu de cette prairie. Il s'anime enfin, saute, fait des cabrioles.

Dans les bulles, apparaît 3 fois le mot *merveilleux*.

C'est en effet le domaine du merveilleux.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Les différents sens du mot *Merveilleux*.
- Rôle de la ponctuation : pourquoi y a t-il après le mot *Merveilleux* un point d'exclamation, puis deux, puis trois ? Qu'est-ce que cela peut vouloir exprimer ?

◆ Page 17

Armand remercie le génie. Le génie lui demande quel est son deuxième vœu.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Vocabulaire : Accepter une proposition, remercier.
- Formules de politesse.
- Faire parler des *Marionnettes*.

- Voir *fiche de fabrication d' une petite marionnette*, à la fin du dossier (internet).

◆ Page 18

Armand hésite entre deux autres vœux, mais le génie lui redit qu'il n'a le droit qu'à 2 vœux et non pas à trois.

Deuxième clin d'œil aux trois vœux des contes traditionnels.

Armand demande *un plat de spaghettis*.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Approche de l'écrit (documents authentiques) : les étiquettes des paquets de pâtes (spaghettis, macaronis, cannellonis, raviolis...), autant de mots qui se terminent par le son « i », comme *les jours de la semaine*.
- Les jours de la semaine, comptine : *Les souris des 7 jours de la semaine*
- Les jours de la semaine, chant : *Le petit prince à dit*
- Inventer la comptine des prénoms sur le modèle : *Mehdi aime les raviolis, Anna aime le chocolat*, etc.
- Poésies sur les pâtes : trouvées sur internet, (voir à la fin du dossier).

◆ Page 19

Il s'enhardit, comme pour le premier vœu, et demande :

un plat de spaghettis, et des profiteroles au chocolat.

Il finit par demander *un menu gastronomique comme autrefois au temps des rois*, et invite le Génie et l'oiseau qui l'accompagne à partager son repas.

Armand en a certainement assez de manger des spaghettis (mal se nourrir) et sa solitude lui pèse probablement.

Sur cette page, Armand a une ombre, comme s'il existait enfin.

Le Génie exauce son vœu : l'auréole et la formule *Ainsi soit-il* ont une connotation religieuse.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Comment vivait-on au temps des rois ? Est-ce que tout le monde mangeait de cette façon ?
- Se nourrir : les différentes familles d'aliments.
- Qu'est-ce qu'un menu gastronomique, quelles sont les spécialités culinaires que les élèves connaissent et qu'ils mangent dans les fêtes et cérémonies ?
- Les habitudes alimentaires et sociales dans la culture cible et dans la culture d'origine : le restaurant, les repas, plats individuels et plats collectifs par

exemple. Comment fait-on en France au restaurant ? Comparaisons sans jugements de valeur.

- Inviter quelqu'un : inviter les parents étrangers à venir partager un goûter préparé par les enfants.
- Approche de l'écrit : élaboration collective d'une lettre d'invitation.
- La correspondance, le traitement de l'enveloppe, l'adresse des parents.
- Aller à la poste acheter un timbre en utilisant de l'*argent français*, mettre la lettre dans la boîte *Départ*, lire les horaires de levée du courrier...

◆ Pages 20/21

Une table toute mise pour le repas apparaît, avec nappe, chandeliers...

Côté insolite de la table au milieu de la prairie.

A chaque extrémité le couvert est mis pour Armand et le Génie.

Le maître d'hôtel apporte le premier plat : asperges en gelée et sauce Nantua.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Projection de quelques extraits du film *Le festin de Babette*, film danois réalisé en 1987 par Gabriel Axel, dont l'apothéose est un *dîner français* proposé par une cuisinière hors pair.

◆ Page 22

Arrivée de 10 maîtres d'hôtel, qui apportent toutes sortes de plats.

Armand et le Génie trinquent à la santé l'un de l'autre.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Activités de comptage : numéraux (1, 2, 3...) et cardinaux (1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème} ...).
- Expressions de la quantité : combien, un peu, beaucoup, pas du tout, assez, trop.
- Qu'est-ce que *Trinquer* ? Est-ce une coutume qui existe dans la culture d'origine des élèves ?
- Prise de conscience de différents registres de langue : *Trinquer* a-t-il un seul sens ?
- Dans le domaine culinaire quel autre verbe peut s'employer dans un sens familier proche du sens familier de *Trinquer* ? *Déguster*.

◆ Page 23

Armand est repu et satisfait.

Les maîtres d'hôtel remportent les plats vides, on les voit de dos à présent.

Des oiseaux picorent les miettes sur la table.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Vocabulaire spatial : de *face*, de *dos*, de *profil*.
- Notions de *plein* et de *vide*, de *loin* et de *près*.
- Dessin, travail sur la perspective : comment obtenir un effet de perspective ?
- Dessiner des oiseaux de toutes les formes et de toutes les couleurs.
- Ornithologie : les oiseaux migrateurs, vont-ils jusqu'au pays d'origine des enfants ?

3- De la page 24 à la page 32

Armand aide le Génie
Le vœu du Génie

◆ Page 24

Le génie doit rentrer.

Armand et le génie se disent au revoir.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Les adieux, la séparation : dire adieu, dire au revoir, quelle différence ?
- La séparation d'avec la famille restée *au pays*.
- La famille : grands-parents, oncles, tantes, cousins, neveux, nièces, etc.

◆ Page 25

Le génie pose la boîte bien à plat sur le sol, et prend de l'élan pour rentrer à l'intérieur.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Adresse, précisions : travailler sur les *règles de jeu*, la *consigne*.
- Qu'est-ce que l'*échec*, la *réussite*, que ressent-on ?
- Savoir se fixer des objectifs.
- Jeu d'adresse avec des boîtes de conserves, le *Chamboule-tout* (un peu semblable au jeu de quilles): *viser*, *atteindre son but*, *renverser*, *faire tomber*...
- Jeu d'adresse : lancer des balles dans les boîtes : *lancer*, *mettre* (dans le mille : familier).

- Projection d'extraits de films sur *Le cirque de Moscou*, *Le cirque de Pékin* : jeux d'adresse, contorsionnistes.
- Aller au cirque.

◆ Page 26

Le génie arrive en bas de la côte et s'apprête à entrer dans la boîte de conserve.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Vocabulaire des contrastes : *gros-maigre*, *large-étroit*, *grand-petit*...

◆ Page 27

Le Génie a la tête coincée dans la boîte. Armand essaie de décoincer le Génie.

• A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Rôle des onomatopées.
- Rôle de la *ponctuation* : deux points d'exclamation et un point d'interrogation, qui remplacent le discours.
- Comparaisons : *plus fort*, *moins fort*
- Donner des ordres.
- L'impératif : *Sors-moi de là*, *Tire plus fort*...

◆ Page 28

Armand réussit à décoincer le génie. Il conseille au génie d'essayer d'entrer dans la boîte avec les pieds.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Schéma corporel : exploitation en dessin et dans la salle de motricité.
- Jeu des *Cadavres exquis* : compléter un personnage (ex : tel élève doit dessiner la tête, tel autre le corps, etc) en ignorant ce qui a été réalisé par les autres. On obtient des drôles de personnages : grosse tête, corps minuscule, longues jambes...
- Découpage-collage : habiller un personnage avec des vêtements découpés dans des magazines. La tête du personnage peut être une photo de l'élève.

◆ Page 29

Le Génie suggère le nez, les bras. Il échoue.

Armand lui demande ce qu'il fait toute la journée dans sa boîte. Le génie dit qu'il *compte les raviolis*.

Analogie des situations respectives d'Armand et du Génie : Armand était *enfermé dans une usine et comptait les boîtes de raviolis*, le Génie était *enfermé dans une boîte et comptait les raviolis*.

Armand peut s'identifier au Génie.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Phrases interrogatives, rôle du point d'interrogation.
- L'intonation dans les phrases *interrogatives, exclamatives, affirmatives, négatives*.
- Adaptation d'un chant à structure répétitive, *Jean petit qui danse* : de sa tête il danse, de ses *pieds* il danse, de son *nez* il danse, de ses *bras* il danse...
- Aborder les contes : identification des élèves à des personnages de conte, construction de la personnalité, aide à la résolution de certaines situations problèmes (contes de Grimm, d'Andersen...).
- Chercher des contes issus du pays d'origine des élèves.

◆ Page 30

Armand formule le problème du Génie, qui en fait est aussi le sien, l'ennui qui ronge sa vie : *Ça ne doit pas être bien amusant*.

Les rôles sont renversés, Armand se propose comme génie, ce qui laisse à penser qu'il prend enfin sa vie en main.

Troisième clin d'œil aux trois vœux des contes traditionnels: *Tu n'as le droit qu'à un seul vœu*.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Pour s'en sortir il faut le vouloir, mais même si on est petit et faible on peut y arriver.
- Tout le monde peut être le *bon génie* de quelqu'un d'autre, mais surtout son propre bon génie.
- Qu'est-ce qu'un mauvais génie ? Trouver des contes où on parle de *mauvais génie*.
- Fables de *La Fontaine* : *Le lion et le rat*, *La colombe et la fourmi*.
- Ces mêmes fables en diapositives (elles existent).
- Conte de Grimm : *La petite table, l'âne et le bâton*.
- Contes de Perrault : *Le petit Poucet*, *Le chat botté*.
- Conte de Grimm : *Tom Pouce*.

- Marionnettes représentant Armand et le Génie ou d'autres personnages de contes.
- Jeux de rôle, saynètes mettant en situation des personnages de contes.

◆ Page 31

Le Génie réclame un vœu supplémentaire. Armand refuse : il sait enfin dire non et ne pas toujours tout accepter.

Le génie demande un ruisseau bien frais pour pouvoir *rester les pieds dans l'eau*.

Lorsqu'il exauce le vœu du Génie, Armand grandit, il prend presque toute la place sur l'image ; auréolé, il prononce lui aussi la formule magique rituelle : *Ainsi soit-il* (clin d'œil à la religion ?).

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- Faire l'inventaire de toutes les formules magiques que l'on connaît, et en inventer de nouvelles :

Ali-Baba et les quarante voleurs, *Sésame ouvre-toi*.

La petite table, l'âne et le bâton, *Briquelbrit*.

Les sorcières , *Abracadabra, Greli-grelot, Tablatitablata...*

◆ Page 32

Un ruisseau plein de poissons coule dans la prairie d'Armand. Le génie et Armand ont les pieds dans l'eau. C'est le bonheur, Armand semble réconcilié avec la vie.

La boîte de raviolis vide sert de refuge à un escargot. Un objet a priori sans valeur peut s'avérer utile à quelque chose.

A exploiter sur le plan linguistique, éducatif et culturel

- La valeur de l'eau, nécessaire à la vie, le manque cruel d'eau dans certaines régions du monde.
- Le cycle de l'eau.
- Jeux d'eau, transvasements, comparaisons (éveil scientifique).
- Expériences avec des glaçons, des pierres, etc : *Le petit chercheur, L'EAU, Bordas Jeunesse*.
- Poésies sur l'eau :
<http://www.ac-toulouse.fr/eco-rouede/classe/textes/poe02.htm> –
<http://www.momes.net/comptines/comptineseau.html>
- Jeux d'adresse : La pêche à la ligne dans un bac à eau.

- Vocabulaire : mouiller, sécher, vider, remplir, renverser, transvaser, arroser, arrosoir...
 - La météo : la pluie, les nuages, la neige, le soleil...
 - Le climat, en France et dans le pays d'origine des élèves.
 - Les moulins à eau.
 - Diapositives, *Fanfan nez au vent* : toutes les péripéties de l'histoire de ce garçon se déroulent au bord de l'eau.
 - Aller visiter des écluses (*écluses de Poses*).
- Projection d'un extrait du film *Madame Holle* : celle qui fait tomber la neige du haut du ciel (légende allemande).
- Chant : *L'eau vive* (paroles et musique de Guy Béart).
 - Imaginer une autre fin.
 - *Travail de réécriture / Produire des textes* en dictée à l'adulte (petit groupe), créer un autre album en s'appuyant sur une histoire déjà connue des élèves, en essayant de respecter la structure de l'album étudié : changer les lieux, les personnages, le contexte (à disposition : lexiques, imagiers, dictionnaires illustrés...).
 - Imprimer et illustrer le nouvel album : dessin, peinture, découpage, collage...
 - Lecture du nouvel album à un autre groupe.
 - Fabriquer un *dictionnaire autour de l'album*, à compléter au fur et à mesure que l'on progresse dans les activités.



BIBLIOGRAPHIE ET SITES WEB SUR LA LITTÉRATURE DE JEUNESSE

1- Contes, mythes et légendes

☞ Collection : Mythes et légendes chez Hachette Jeunesse ☞

- 📖 « Les loups ». Claude Catherine RAGACHE / Francis PHILLIPS. 1988
- 📖 « La chevalerie ». Claude Catherine RAGACHE / Francis PHILLIPS. 1987
- 📖 « La création du monde ». Claude Catherine RAGACHE / Marcel LAVERDET. 1989
- 📖 « Les métamorphoses ». Claude Catherine RAGACHE / François DAVOT et Yves BEAUJARD. 1993
- 📖 « Les animaux fantastiques ». Claude Catherine RAGACHE / Marcel LAVERDET. 1991
- 📖 « Les dragons ». G.RAGACHE / Marcel LAVERDET. 1989
- 📖 « Les Gaulois ». B.BRIAIS / M.LAVERDET. 1989
- 📖 « La Grèce ». Alain QUESNEL / Jean TORTON. 1990
- 📖 « Les ours ». Bernard BRIAIS / François DAVOT. 1991
- 📖 « Les Incas ». Danièle KUSS / Jean TORTON. 1990

☞ Collection : Mes premières légendes chez Hachette Jeunesse ☞

- 📖 « Les fées ». Eric SANVAISIN / Mélanie EHARDY. 1991
- 📖 « Les grands gentils loups ». Claude Catherine RAGACHE / Yves BEAUJARD. 1994
- 📖 « Les renards ». Claude Catherine RAGACHE / M.WELPHY. 1994
- 📖 « L'orage ». Claude Catherine RAGACHE / Yves BEAUJARD. 1996

☞ Contes à partir de récits oraux, Bruno de la Salle ☞ Collection : Contes de toujours chez Casterman

- 📖 « Le Petit Chaperon Rouge ».
- 📖 « La Barbe Bleue ».
- 📖 « Les petits Poucets ».
- 📖 « L'oiseau de vérité ».

☞ Différentes versions d'un même conte ☞

Le Petit Chaperon Rouge :

- 📖 « Le petit chaperon vert ». G.SOLOTAREFF Nadja.
Collection Renardeau, édition l'Ecole des Loisirs.
- 📖 « Le petit chaperon rouge ». GRIMM. L.ZNERGER. Edition Duculot.
- 📖 « Le petit chaperon rouge ». J.MARSHALL. Edition Kaléidoscope.
- 📖 « Le petit chaperon rouge et autres contes ».
Collection Dis-moi une histoire, édition Albin Michel Jeunesse.
- 📖 « Le petit chaperon rouge ». J.HAWSKLEY, C.PETTY. Edition Bies.
- 📖 « Crock Rock le petit chaperon rouge ». C.PERRAULT, R.SOUVART. Edition Maquard.

Les trois petits cochons :

- 📖 « Cochon, cochon et Cie ». T.ROSS. Edition Seuil.
- 📖 « Les trois petits cochons ». J.CLAVERIE. Edition Nord Sud.
- 📖 « La vérité sur l'affaire des trois petits cochons ». J.SEISZKA, L.SMITH. Edition Nathan.

Boucle d'or:

- 📖 « Boucle d'Or et les trois ours ». J.BRETT. Edition Deux coqs d'or.
- 📖 « Boucle d'Or et les trois ours ». S.GUARNACCIA. Edition Seuil Jeunesse.
- 📖 « Boucle d'Or et les trois ours ». D.BOUR, H.BICHONNIER. Edition JP.DELANGE.

☞ Contes sur les opinions ☞

- 📖 « Comment le léopard se fit des tâches ». R.KIPLING. Edition du Sorbier.

☞ Autres contes ☞

- 📖 « Baba Yaga ». Nathalie PARAIN Collection : Père Castor. Flammarion.
- 📖 « Contes russes ». Luda BILIBINE. Edition du Sorbier.
- 📖 « Hansel et Gretel ». GRIMM. Bibliothèque rose. Hachette jeunesse.
- 📖 « Hansel et Gretel ». Raconté et illustré par Tony ROSS. Kaléidoscope.
- 📖 « La petite marchande d'allumettes ». H.C.ANDERSEN. Album Nathan.
- 📖 « L'inébranlable soldat de plomb ». H.C.ANDERSEN. Kaléidoscope.
- 📖 « Le petit soldat de plomb ». H.C.ANDERSEN. Milan.
- 📖 « Contes originaux des frères Grimm ». Edition classique.
- 📖 « Blanche Neige ». Raconté par Joséphine POOLE et illustré par Angéla BARRET. Kaléidoscope.
- 📖 « Les musiciens de la ville de Brême ». Les frères Grimm, illustré par Hans FISHER. Circonflexe.
- 📖 « Sept contes ». Michel TOURNIER. Folio junior.
- 📖 « Contes de la rue Broca ». Pierre GRIPARI. La Table Ronde.
- 📖 « Les contes de la folie Méricourt ». Pierre GRIPARI. La Table Ronde.
- 📖 « Le fil d'Ariane ou le plaisir des contes ». Fernand Nathan.
- 📖 « La Belle et la Bête ». Madame Leprince de Beaumont, illustré par Mercer MAYER. Edition F.DEFLANDRE.

☞ Récits ☞

- 📖 « Jumanji ». Chris Van ALLSBURG. L'école des loisirs.
- 📖 « Le balai magique ». Chris Van ALLSBURG. L'école des loisirs.
- 📖 « L'homme qui plantait des arbres ». Jean GIONO, Frédéric BACK. Gallimard.

2- Bibliographie et sites Web

a) Sites Web

Dans la base [Éducasource](#) du site du CNDP, vous trouverez de nombreuses références utiles aux enseignants concernant des sites de littérature de jeunesse. Le CRDP de l'académie de Créteil est le pôle de compétence en ce domaine pour l'alimentation de cette base.

Espace littérature sur le site Arts et Culture

L'espace littérature du site Arts et Culture propose des informations pratiques pour mettre en place des projets pédagogiques en liaison avec la littérature de jeunesse (textes officiels, carnets d'adresses, listes de livres conseillés par niveau...)

Centre de Promotion du Livre de Jeunesse

La dix-huitième édition du salon du livre de jeunesse en Seine-Saint-Denis se déroulera du 27 novembre au 2 décembre 2002, à Montreuil. On peut déjà en découvrir les points forts sur le site, ainsi que le panorama des activités et des initiatives du Centre de Promotion du Livre de Jeunesse en Seine-Saint-Denis.

La Joie par les Livres

Le site de la Joie par les Livres propose une liste de diffusion consacrée aux livres pour les enfants et les jeunes ainsi qu'au conte. Il informe sur l'actualité de l'édition francophone, les prix littéraires, les nouveautés et les critiques de livres, les diverses manifestations, salons, festivals, expositions, colloques, journées d'étude ainsi que les formations. On peut y retrouver les dossiers thématiques de *La revue des livres pour enfants*.

Institut International Charles Perrault

Le site informe sur l'actualité des recherches de l'Institut, spécialisé dans le domaine de la jeunesse (littérature, multimédia, jeux), les colloques, les formations, l'action culturelle.

La charte des auteurs et illustrateurs pour la jeunesse

La Charte est née en 1975 de la volonté d'auteurs souhaitant défendre une littérature jeunesse de qualité, ainsi que leurs droits et leurs spécificités d'écrivains et de créateurs. Répartis dans toute la France et dans plusieurs pays francophones, les Chartistes publient plus de sept cents ouvrages par an et assurent six mille journées d'intervention en milieu scolaire, en bibliothèque, auprès des jeunes et des professionnels du livre.

La maison du conte

La Maison du Conte est un établissement culturel qui a comme objectif principal la promotion de l'art du conteur par :

- ◆ un dialogue permanent avec tous les acteurs éminents de cet art
- ◆ la création d'une "école" innovante et exigeante consacrée à cette discipline
- ◆ une relation privilégiée avec les publics de son territoire
- ◆ la mise en place progressive d'un centre de documentation et d'information pour tous ceux qui s'intéressent à la littérature orale.

La maison des écrivains

La Maison des écrivains est un lieu de rencontre pour les écrivains français et étrangers, espace de réflexion sur le rôle de l'écrivain aujourd'hui. Association régie par loi de 1901, elle

développe ses actions avec le soutien du Centre national du Livre et en coopération avec de nombreux partenaires publics et privés.

Ses missions :

- ◆ constituer une source de documentation et d'information sur la vie littéraire ;
- ◆ organiser et accueillir de nombreuses manifestations littéraires ;
- ◆ favoriser le dialogue entre la littérature et les autres expressions artistiques ;
- ◆ se proposer comme partenaire de structures publiques ou privées souhaitant recevoir des écrivains ;
 - ◆ être le partenaire littéraire des grandes initiatives culturelles nationales ;
 - ◆ coopérer avec les structures analogues en Europe.

b) Sur la littérature de jeunesse

◆ **La revue des livres pour enfants**

Edition : La joie par les livres
25 boulevard de Strasbourg
75010 Paris
Tél. 01 55 33 44 44

◆ **Citrouille**

(Association des librairies spécialisées pour la jeunesse)

BP 3013, poste République
38816 Grenoble cedex 1

◆ **Griffon**

4, rue Trousseau
75011 Paris

◆ **Lire écrire à l'école**

CRDP de Grenoble
revue trimestrielle qui propose des articles de réflexion sur l'apprentissage de la lecture/écriture et des présentations de pratiques.
11, avenue du Général Champon
38031 Grenoble cedex

c) Littérature de jeunesse sur le web

Alinéa : des élèves critiques littéraires

Le CRDP de l'Académie de Grenoble, pôle ressource national pour la littérature de jeunesse avec le CRDP de Créteil, propose de nouvelles ressources : [sur le site de l'Espace Doc](#), une liste de revues professionnelles, des bibliographies thématiques, des activités pédagogiques et prochainement, une liste de sites et des ouvrages de références.

Ricochet

Un site très complet, à la fois portail et ressource, pour trouver des informations sur la littérature de jeunesse.

Citrouille

Sur le site de l'association des libraires spécialisés pour la jeunesse, des sélections thématiques, des interviews, des entretiens avec des auteurs, un forum...

[Le site de littérature jeunesse de l'université Lille 3](#)

Les étudiants du département de lettres de Lille 3 présentent leurs recherches en littérature de jeunesse. Ils proposent des travaux de réflexion sur des thèmes et des auteurs, ainsi que des sélections de livres.

[Le site de François Bon](#)

Créé par François Bon, écrivain, ce site fait la part belle à la poésie. Il réunit des ressources en littérature, ateliers d'écriture, théâtre.

[Le plaisir du livre et de l'image](#)

Une banque de données, de références et de liens sur le patrimoine de la littérature enfantine, la sémiologie de l'image, et d'autres thèmes.

[Takalir](#)

En association avec les Enfants du Net, ce site propose trois bases de données (livres documentaires, de fiction, cédéroms), des liens vers des sites francophones consacrés à la littérature de jeunesse, une sélection de sites pour enfants.

[Attire-Lire](#)

Le CDDP de Gironde propose des livrets d'accompagnement pédagogique pour l'exploitation en classe de valises-lecture.

Dans la rubrique [Organismes ressources](#), vous trouverez des liens vers d'autres sites ressources en littérature de jeunesse, partenaires des actions du CRDP.

d) Pour les élèves

◆ Le magasin Zinzin	Clément, Frédéric	Albin Michel 1995
◆ Dix dodus dindons (virelangues)	Malineau, Jean-Hugues	Albin Michel
◆ La vie des mots, l'ami des veaux	Martin, Joël / Le Goistre, Rémy	Albin Michel 1994
◆ Les charades	Malineau, Jean-Hugues / Deiss, Véronique	Albin Michel 1999
◆ Des prénoms fous, fous, fous : 500 contrepèteries avec vos prénoms	Martin, Joël / Le Goistre, Rémy	Albin Michel 2000
◆ L'amiral des mots	Aroneanu	Alternatives 1996
◆ Le colporteur d'images	Quesemand, Anne / Berman, Laurent	Alternatives 1997
◆ Les mots de Zaza	Cohen, Jean	Bayard (les belles histoires) 1991
◆ L'alpha-bêtisier	Brami, Elisabeth / Zad	Bordas
◆ Les mots ont le mot pour rire		Casterman 1984
◆ Dire-Lire	Collectif	Casterman 2000
◆ Les chats	Siné	Cherche-Midi 1996
◆ Les fables d'Esopé	Anno, Mitsumasa	Circonflexe 1990
◆ Le Faunographe		
◆ Conte n 2	Ionesco, Eugène	Gallimard 1983
◆ La belle lisse poire du prince de Motordu	Pef	Gallimard 1989

◆ Enfantasques	Roy, Claude	Gallimard 1993
◆ Dictionnaire des mots tordus	Pef	Gallimard 1998
◆ J'ai un mot sur la langue	Gremaud, F / Pinchon, S	Gallimard 2001
◆ Enigmes	Rosado, Puig	Grasset 1998
◆ L'île du droit à la caresse	Mermet, Daniel	Harlin Quist 1998
◆ Le sautaméleon	Géraghty, Paul	Kaléidoscope 2001
◆ Image et magie des nombres	Rosenstiehl, Agnès	Larousse 1980
◆ Le voyage du chariot à mots	Duhême, Jacqueline / Sadeler, Joël	Larousse 1995
◆ L'alphabet fou	Rosenstiehl, Agnès	Larousse 1998
◆ La langue au chat	Fampou, François	Le dé bleu 1998
◆ Cocottes perchées	Dedieu, Thierry	Le sourire qui mord
◆ Les sorcières sont NRV	Rivais, Yak	L'école des loisirs 1989
◆ Le rhinocérossignol et autres animots-valises	Rivais, Yak	Librairie générale française 1987
◆ Les schtroumpfs	Peyo	Lombard
◆ Le chemin des mots (livre + cassette)	Matéo, Pépito	Loupiotte 1998
◆ La caracole	Gaucheron,	Messidor 1990
◆ Toucan	Meens,	Messidor 1990
◆ Dico Dingo	Garnier, Pascal	Nathan 1997
◆ Trente haïku rouges ou bleus	Malineau, Jean-Hugues	Pluie d'étoiles éditions 2000
◆ Terrasse le dragon	Troïanowski, Jean-Louis	Pluie d'étoiles éditions 2000
◆ Papa m'a dit que son meilleur ami était un homme-grenouille	Le Saux, Alain	Rivages 1984
◆ Ma maîtresse m'a dit qu'il fallait bien posséder la langue française	Le Saux, Alain	Rivages 1985
◆ Interdit / toléré	Le Saux, Alain	Rivages 1988
◆ Oulibouniche	Corraza, Lynda	Rouergue 1997
◆ Les étonnants animaux que le fils de Noé a sauvés	Serres, Alain / Jarrie, Martin	Rue du Monde 2001
◆ Ces nains portent quoi ???	Cox, Paul	Seuil 2001
◆ La fée chocolat	Frain, Irène	Stock

e) Pour les enseignants

◆ Créer son dictionnaire avec les mots de l'école	Marin-Porta	CRDP de l'académie de Créteil 1998
◆ Jeux de mots, modes de jeux		CDDP de Seine Maritime
◆ Jeux poétiques : lire, écrire la poésie à l'école	Boudet, Alain	CDDP de la Sarthe 1991
◆ Alice au pays du langage	Yaguello, Marina	Seuil 1981

f) Pistes d'activités et de prolongements sur le Web

Jouer avec les mots

Des séquences pédagogiques pour jouer avec les mots et la langue en classe de sixième.

La langue en jeux : une fiche pédagogique du comité de lecture **Télémaque**

La langue en jeux

La littérature de jeunesse offre des possibilités nombreuses et variées pour une meilleure maîtrise de la langue et permet de découvrir et d'expérimenter des procédés de jeux de langage d'auteurs. Faire travailler les élèves de façon réflexive et ludique sur la langue dans toutes ses dimensions (sonore, lexicale, orthographique, étymologique, sémantique, comparative avec les autres langues...) permet en outre de réfléchir au pouvoir des mots et aide à stimuler l'écriture.

La poésie est, bien sûr, le genre littéraire par excellence pour jouer avec la langue. La bibliographie qui accompagne cette fiche, ne propose que quelques titres qui autorisent des entrées particulières mais ce thème, très vaste, mériterait d'être traité dans une fiche indépendante.

Pistes d'activités

Pour jouer avec le sens des mots

- ◆ Développer une histoire à partir d'une expression ou d'un mot (*La tête dans les nuages*)
- ◆ Illustrer des mots ou expressions au pied de la lettre (Les livres d'Alain Le Saux, *Mon papa, Mots de tête...*)
- ◆ Lister des expressions qui contiennent un mot (*Quels drôles d'oiseaux, Livre de cœurs*)
- ◆ A partir de différents dictionnaires, observer des définitions et en créer (*Le dictionnaire des mots tordus, Ces nains portent quoi*)
- ◆ Rechercher et créer des définitions détournées (*Le Dico dingue*)
- ◆ Créer des définitions à partir de mots inventés (*Esperluette & Fils*). Rechercher les références culturelles évoquées.
- ◆ Rechercher des ouvrages qui proposent des mots-valises (*Le sautaméléon*)
- ◆ Inventer des mots valises et les illustrer *Les étonnants animaux que le fils de Noé a sauvés*
- ◆ Créer des fiches documentaires sur des animaux imaginaires *Carnet naturaliste imaginaire*
- ◆ Analyser les détournements de sens (*La belle lisse poire du prince de Motordu*), les effets produits sur le lecteur, en trouver d'autres.
- ◆ Substituer des mots les uns aux autres en suivant une règle : sur l'exemple de *Supposons une supposition* (In *Enfantasques*) :
"Suppose et supposons une supposition :
que le mot *ver luisant* se prononce *escarcelle*,
que le mot *chocolat* se prononce *violon*,
que le mot *tirelire* se prononce *hirondelle*..."
- ◆ Rechercher des textes qui utilisent des mots inventés et analyser ce qu'ils évoquent, leurs différentes connotations *L'île du droit à la caresse, Le trouvamour, A la vie, à la.....*

L'album *Okilélé* montre que la communication nécessite le "bon langage" et que la maîtrise du langage permet d'avoir prise sur son destin.

- ◆ Réfléchir et échanger à partir de ces livres au pouvoir des mots (psychologique, humoristique...).

A partir du livre *Anacoluptères* :

- ◆ rechercher les mots à plusieurs sens au cours d'un travail avec le dictionnaire :
- ◆ effectuer des collectes : par exemple, faire un *brainstorming* autour d'un mot. En retranscrire la liste et écrire un texte en utilisant tous les termes cités pour le décrire.
- ◆ effectuer des tris : définitions scientifiques / histoire / poèmes
- ◆ travailler sur les associations d'idées : mots qu'on "enfile", qui font penser à...

A partir du livre *Messieurs Poubelle, Sandwich & Cie* :

- ◆ effectuer des recherches documentaires sur l'origine de certains mots, leur sens premier, leur sens actuel.
- ◆ rechercher des personnages qui ont laissé leur nom à des objets
- ◆ rechercher l'étymologie d'un mot pour comprendre le choix de l'auteur à l'utiliser
- ◆ enquêter sur l'histoire d'un nom.

Un travail sur la notion de nom propre et de nom commun peut donner lieu à des utilisations particulières du dictionnaire et faire réfléchir les enfants sur l'évolution de la langue.

Pour jouer avec les devinettes, les charades

Rechercher des livres qui proposent des devinettes, des charades, y répondre, en créer.

(*La ménagerie extraordinaire, La langue au chat, Le dico des charades...*)

Animaginettes propose des devinettes visuelles bilingues : une fenêtre découpée dans la page de droite donne un indice pour répondre à la devinette écrite en arabe et en français sur la page de gauche.

Pour jouer avec les proverbes

Dans le conte *Un conseil pour cent dinars*, extrait de *Le loukoum à la pistache (Paroles de conteurs)*, tout le récit se décline autour du proverbe « Fais attention, avant d'agir, à la conséquence de tes actes »

- ◆ rechercher les différentes présentations de la phrase (variations de typographie, mouvements du texte...) et leur sens
- ◆ analyser l'effet produit sur le lecteur
- ◆ construire plusieurs histoires à partir d'un même proverbe.

Pour jouer avec les sons

Les livres qui jouent avec les sonorités de la langue offrent des pistes de mise en voix, de lecture à voix haute et sont particulièrement indiqués pour les élèves en difficultés de lecture. Pour les tout-petits, les comptines et les chansons sont un support privilégié pour identifier les composantes sonores du langage. De nombreux titres dans les collections *Pirouette*, *Cabriole* et *Guinguette* aux éditions Didier sont particulièrement appropriés pour travailler dans ce domaine. La collection *À la Queue leu leu* chez Casterman est également adaptée à ce type d'activités.

Les abécédaires et tous les livres qui abordent l'alphabet aident à faire acquérir le lexique (*L'alphabétisier, L'abécédaire de Selçuck, ABC*)

- ◆ créer des abécédaires qui jouent sur le sens, sur la forme de la lettre, sur le son...
- ◆ rechercher et comparer des virelangues, des contrepèteries *Dix dindons dodus, L'art des mots, l'eau des mares...*

A partir de *Tu te trompes petit éléphant* :

- ◆ rechercher la lettre manquante dans chaque texte
- ◆ inventer des textes utilisant toutes les lettres de l'alphabet
- ◆ rechercher des palindromes (mots qui se lisent dans les deux sens), des métagrammes (partir d'un mot et le transformer en changeant une lettre à chaque fois), des anagrammes (combinaisons différentes d'un ensemble de lettres).

À partir du livre *Le Scriptophone* (Les éditions du Ricochet) :

- ◆ rechercher des homophones (mots qui se prononcent de la même façon mais ne veulent pas dire la même chose). Écrire un texte comportant des homophones.
- ◆ Repérer dans un texte des sonorités, chercher des mots pour les reproduire et écrire un texte avec ces mots.
- ◆ Analyser l'effet produit par des segmentations inhabituelles des mots (*L'amoureux, Sur l'île des Zertes*) et leur influence sur le sens du texte.
- ◆ Rechercher et comparer des auteurs qui jouent souvent sur l'oralisation et la segmentation des mots (Rivais, Ponti, Coentin...). Montrer que la prise de conscience du sens vient souvent de cette oralisation.
- ◆ Rechercher des livres propices à la mise en voix, où les particularités sonores du texte sont mises en valeur par la typographie, par la mise en espace, par l'illustration... (*La chasse à l'ours, L'ami des veaux, Sur l'île des Zertes...*) Montrer que parfois, l'intonation et la diction influent sur le sens et faire jouer entre signifiant et signifié (*Les croissants - Paroles de conteur.*)s

Pour jouer avec les images, la mise en espace, la typographie

Dans la collection *Paroles de conteurs* chez Syros, on peut remarquer que la mise en espace et la typographie jouent un grand rôle dans l'effet produit sur le lecteur. Les variations de taille, de couleur, d'épaisseur, la place des mots dans la page, peuvent induire des manières différentes de lire, de dire.

- ◆ rechercher les intentions de l'auteur dans la mise en page, la typographie...

Les calligrammes allient le travail sur le sens et sur l'image *Les mots ont des visages, Le cagibi de MM.Fust & Gutenberg*

- ◆ les déchiffrer et les comprendre
- ◆ en inventer

Certains livres proposent une illustration entièrement composée de mots et de calligrammes *Le colporteur d'images* :

- ◆ dans ce livre, rechercher des logos, des calligrammes et des références culturelles image
- ◆ analyser l'effet produit
- ◆ réfléchir au rapport texte-image.

Écrire avec des contraintes de mise en page (faire apparaître un texte dans une fenêtre, écrire autour d'une fenêtre...) et échanger sur les effets produits sur la lecture, sur le sens.

Esperluette et fils crée des liens entre langue (définitions inventées, mots inventés), art (détails de tableaux célèbres), recherche visuelle (forme de l'esperluette dans les tableaux) et humour.

A partir de ce livre :

- ◆ rechercher la forme de l'esperluette dans les tableaux
- ◆ rechercher des lettres ou des formes de lettres dans des images (*Alphabetville*)
- ◆ inventer des définitions à partir de mots valises ou de mots inventés
- ◆ décliner des mots inventés à partir d'un mot racine sur le principe du livre.

Pour jouer avec divers procédés d'écriture

Les registres de langues

- ◆ Repérer les différents registres de langue dans certains ouvrages *Une histoire à quatre voix, L'enfant Océan, Victor Hugo s'est égaré, 27 poules sur un mur, Le verlan des oiseaux...*
- ◆ repérer les procédés d'écriture qui matérialisent ces changements de registres (typographie, vocabulaire, jargon, abréviations...)

D'autres procédés d'écriture

- ◆ Ecrire en utilisant différents procédés d'écriture (*Les sorcières sont N.R.V.*). Rechercher comment écrire les mots à la manière de Yak Rivais et comparer avec l'écriture de SMS, utilisée actuellement sur les téléphones portables.

Il peut être intéressant aussi de rechercher des procédés poétiques particuliers pour jouer avec les mots, par exemple les anaphores chez Prévert (*La batteuse, in Paroles*) et de les décliner dans un travail d'écriture.

Certains auteurs ont une production très riche dans le domaine des jeux avec la langue. Par exemple, toute l'œuvre de **Claude Ponti** est basée sur les procédés de jeux de langue et la création de néologismes.

De nombreuses activités sont décrites dans le compte-rendu de l'animation faite au CRDP par Anne Dupin : "**Activités autour de l'œuvre de Claude Ponti.**"

Lire le compte-rendu de cette animation

Dans l'ouvrage *L'atelier des mots* (Casterman - 2002), les auteurs proposent quatre chapitres ludiques, qui, au travers d'exercices pratiques, encouragent chaque enfant à se lancer dans l'écriture et donnent des clés pour créer des mots, des phrases, des textes et pourquoi pas un livre ? Bruno Coppens donne le ton dans sa "préface" : "les mots sont à prendre en main pour être pétris, contrepétris, les sons sont des pâtes à moduler."

Prolongements

Certains livres de la bibliographie se liront en prolongement du travail effectué, ce qui permettra de ne pas les expliquer, et d'en préserver la force et l'intérêt (par exemple *A la vie, à la...* qui invite également à réfléchir au pouvoir et à la puissance des mots).

Les livres bilingues ou associant des alphabets différents *L'alphabet des sables, Devinettes de Tunisie, Animaginettes, Signes de...*

autorisent une autre façon de jouer avec la langue et les langues.

On peut établir un rapport avec le travail des artistes qui jouent avec le langage dans leurs œuvres, par exemple Magritte.

Le site du Scéren propose un article sur ce thème :

Les pièges du langage et le jeu des apparences :

- ◆ **Jeux de mots** : Magritte montre les pièges du langage et l'ivresse de l'évidence qui en découle. "Ceci n'est pas une pipe", écrit-il sur une toile où est peinte une pipe.

◆ Au sein de l'OuLiPo (Ouvroir de Littérature potentielle), Queneau et Pérec imaginèrent des textes basés sur des contraintes ludiques ou mathématiques. Depuis 1992, l'OuBaPo tente le même type d'expérimentation dans la Bande Dessinée : albums lisibles dans les deux sens, jeux de répétitions, de détournements...

- ◆ L'album *Les trois chemins* est un exemple de bande dessinée basée sur le principe du dessin à répétition.

Dans les livres en randonnée, les répétitions sont également un procédé pour jouer avec la langue.

- ◆ Vous pouvez consulter la [fiche pédagogique](#) du comité de lecture réalisée sur ce thème en 1999
- ◆ Le dernier numéro de [La lettre de Didier Jeunesse](#) est également consacré aux contes randonnées.

[Sur le web](#)

[50 jeux de langue pour l'école](#)

Ce livret s'adresse aux enseignants, qui y puiseront autant d'idées originales à exploiter en classe sans aucun matériel particulier. Une courte notice pédagogique et didactique clôt la description de chaque jeu proposé (à télécharger au format Acrobat).

[Le tableau monochrome](#)

[Le cour de français](#) rend hommage à Alphonse Allais en proposant aux élèves et enseignants du second degré des activités à partir de son œuvre.

[Dictionnaire de mots valises](#)

Sur un site personnel, des mots-valises et leurs définitions, classés par ordre alphabétique.

La lettre n°4 de [Didier Jeunesse](#)

Plaisir des mots, apprentissage des langues - A l'école des comptines

[Ces noms propres qui sont devenus noms communs](#) (à télécharger au format Acrobat)

Un article d'une revue pédagogique de la Mission Laïque Française : [Connaissance du français](#)

[Jouer avec les mots](#)

Des séquences pédagogiques pour jouer avec les mots et la langue en classe de sixième

[Fatrazie](#)

Un site pour travailler sur tous les jeux de mots, exercices de style et d'écriture à contrainte. Il offre des "récréations littéraires" mais aussi quelques dossiers pour aborder sous un point de vue nouveau et surprenant quelques auteurs comme Alphonse Allais, Nerval et d'autres...

◆ Collection Sources du Conteur

Les conteurs se racontent, de Maria Patrini (sous presse)

Collections dirigées par Edith Montelle chez Slatkine

Diffusion en France : Delachaux et Niestlé/Diffedit

- ◆ AWOUMA J.M., *Contes et fables - Études et compréhension*, CLE, 1979
- ◆ BELLEMIN-NOEL Jean, *Les contes et leurs fantasmes*, PUF, 1983
- ◆ BETTELHEIM Bruno, *Psychanalyse des contes de fées*, Robert Laffont, 1976
- ◆ BOULAY Lily, *Magie du conte*, A. Colin-Bourrelrier
- ◆ BOYES, D. *Initiation et sagesse des contes de fées*, Paris, Albin Michel, 1988.
- ◆ BRU Charles et Bernadette, *Le conte improvisé*, De Boeck, 1997
- ◆ CALAME-GRIAULE G., GÖRÖG V., PLATIEL S., REY-HULMAN D. et SEYDOU C., *Histoire d'enfants terribles*, Maisonneuve et Larose, Paris, 1980
- ◆ CALAME-GRIAULE G., *Permanence et métamorphose du conte populaire*, PUF, Paris, 1974
- ◆ CALAME-GRIAULE G., *Des cauris au marché: Essai sur les contes africains*, Mémoires de la Société des Africanistes, 1987
- ◆ CALAME-GRIAULE Geneviève, *Ethnologie et langage : la parole chez les Dogons*, Institut d'ethnologie, Paris, 590 p. 1965
- ◆ CALAME-GRIAULE Geneviève, *Le thème de l'arbre dans les contes africains SELAF*, Paris, 2 vol. (92 p.) et (137p.), 1969-1970
- ◆ CALVET Louis-Jean, *La tradition orale*, Presses Universitaires Françaises, Paris, coll. " Que sais-je ? " 1984, 126
- ◆ CAMARA Laye, *L'enfant noir*, Plon, Paris, 1953, 221 p.
- ◆ CAMARA Sory, *Gens de la parole : Essai sur la condition et le rôle des Griots dans la société malinké*, Mouton, Paris-La Haye, 1976, 358 p.

Fin