

La grosse faim de P'tit Bonhomme

Auteur : Pierre Delye

Illustratrice : Cécile Hudrisier

Editeur : Didier Jeunesse

	Situation initiale	Actions	Situation finale
Récit : Conte de randonnées : énumératif, court, enchaînement de situations, de personnages, conte à structure répétitive par remplacement. L'histoire s'enroule et se déroule	Le p'tit bonhomme a le ventre vide, il a très faim	Il va donc chez le boulanger qui accepte de lui donner du pain contre du blé, commence alors une quête qui le fera courir de personnage en personnage	L'histoire se déroule jusqu'à ce que le p'tit bonhomme obtienne son pain
Les personnages	Le p'tit bonhomme - Le boulanger – le meunier – Le paysan – Le cheval – la terre – La rivière		
Les lieux	L'espace correspondant à l'univers de chaque personnage		
Mise en mots	Récit au présent avec dialogues avec structures répétitives Différents types de textes : de la narration – écrit d'étiquettes, d'annonces, d'onomatopées Lexique : des verbes d'actions (action des personnages, déplacements – termes propres à l'environnement de chaque personnage Rimes : sot – seau – chapeau – rimes en « i » Humour des expressions « le boulanger gagne sa croûte » « la rivière est en train de se la couler douce »		
Mise en images	Style « matérialiste » : utilisation de différents matériaux (papier, tissu, carton, ficelle, coton, bois... pour découper, coller, froisser, modeler) Toutes les illustrations sont sur des doubles pages (tableaux vivants) sauf sur la page où p'tit bonhomme écope l'eau et sur l'autre, la verse sur la terre, là, l'histoire repart dans l'autre sens Page des « merci » : reprise séquentielle de l'histoire, l'auteur crée une synthèse dynamique (symboles + main) pour rappeler les personnages Présence d'une petite souris qui est absente du texte mais toujours présente sur les illustrations comme si elle accompagnait le p'tit bonhomme dans sa quête Références : Max Ernst (éléments de matière, éléments de réel)		
Rapport texte-image	Texte et illustration se complètent Le texte s'articule bien avec l'image, des mots suivent le sens de l'image, sont mis en valeur graphiquement. La dimension des phrases de plus en plus grande accentue la faim du personnage		
Mise en réseaux	Le p'tit bonhomme des bois de Pierre Delye et Martine Bourre Le p'tit cochon tête Le roide la savane et autres contes de randonnées http://www.croquivre.asso.fr/selection/randoreplacement.htm		
Thème abordé	La quête – l'échange – le respect de la nature – la connaissance de l'origine du pain		
Pistes d'activités en ateliers			
Lecture écriture	Travailler la chronologie (personnages, actions) avec des cartes des différents personnages, des différents objets Montrer l'aller et le retour du récit Mémoriser les refrains A chaque personnage, trouver ce qui va être demandé par p'tit bonhomme (sous forme de dessin, de mots) Continuer les emboîtements (dans la ville , il y a ...) Après avoir travaillé sur les aliments, créer une histoire « P'tit bonhomme veut un légume, du fromage... »		
Arts plastiques	Choisir un paysage (mer, forêt, montagne, vallée...) et le représenter avec différents matériaux Par groupe, chercher des images dans des catalogues, les coller pour faire un paysage en cascade. Inventer un personnage avec un signe distinctif et le poser dans le paysage. En dernière étape, imaginer un court récit . Proposer plusieurs matières naturelles. Chaque élève en choisit une, verbalise son choix , invente l'identité de celui ou celle qui aurait pu lui offrir cette matière (personnage, animal...) et l'intègre dans un tableau individuel.		
Jeu théâtral	Créer des dialogues pour jouer l'histoire (possibilité de créer des marionnettes)		
Découverte du monde	Les étapes de fabrication d'un produit fini		
Défis / Informatique	Retrouver la chronologie des événements à partir de dessin proposés Qui donne ? (associer le dessin au personnage qui le donne) Qui dit quoi ? « il fait trop sec... »		

Grand Loup petit loup

Auteur : Nadine Brun Cosme

Illustrateur : Olivier Tallec

Editeur : Les albums du Père Castor

	Situation initiale	Actions	Situation finale
Récit : Narration externe Récit simple au passé	Grand Loup vivait seul sous un grand arbre quand apparut un jour Petit Loup.	Les deux loups s'observaient. Grand Loup était méfiant, Petit Loup imitait tout ce que faisait Grand Loup. Un jour Petit Loup disparut. Grand Loup commença alors à s'ennuyer, à s'inquiéter.	Petit Loup revint au grand plaisir de Grand Loup.
Les personnages	Grand Loup Petit Loup		
Les lieux	Dans la nature (pré, forêt, colline, arbre...)		
Mise en mots	La narration est simple, écrite majoritairement au passé simple et à l'imparfait .Les phrases sont courtes, quelquefois non verbales. Quelques phrases de discours direct révélant les pensées de Grand Loup ponctuent la narration. Un seul dialogue à la fin du récit comme pour acter l'amitié entre les deux loups. Les mots sont simples, près des émotions de Grand Loup.		
Mise en images	Les illustrations sont majoritairement sur les deux pages. Les tons sont doux, apaisants, couleurs pastels, tons chatoyants. Plongées alternent avec contre plongées.. L'arbre est l'élément très présent dans les illustrations. Grand Loup n'est pas du tout angoissant. Inspiré du courant expressionniste et du fauvisme (fonction expressive de la couleur)		
Rapport texte-image	Le texte s'inscrit sur l'une des deux pages (à deux reprises sur les deux pages). Le texte raconte, il va plus loin, il complète bien l'image.		
Thème abordé	L'acceptation de l'autre La peur de perdre sa place, le droit d'ânesse (grand et petit) Le bonheur d'aimer quelqu'un		
Mise en réseau	De nombreux albums et contes Comparer les personnages de loups (représentations, caractère...)		
Pistes d'activités en ateliers			
Lecture écriture	Travailler sur la chronologie du récit (indicateurs de temps : un jour, le matin, après manger, le soir...) et ce qui se passe dans ces différents moments Travailler sur les phrases qui montrent que Petit Loup agit par mimétisme « grand Loup grimpa aux branches...Petit Loup grimpa aussi » Imaginer les pensées de Petit Loup Imaginer où est allé p'tit loup		
Arts plastiques	Travailler la plongée, la contre plongée et leurs effets Travailler le dessin d'observation (arbre, branche, feuilles) Reproduire les deux loups dans différentes positions Prendre un dessin libre simple, le photocopier. Travailler la photocopie en faisant des effets en choisissant des couleurs pour donner un caractère de plus en plus joyeux, de plus en plus triste. Se représenter soi sur un grand format très long (tête et pieds doivent toucher en haut et en bas) Représenter 3 fois le même personnage, 3 tailles très différentes. Découper chacun des personnages, les mettre en scène sur une feuille, faire raconter Sur une même forme déclinée plusieurs fois, travailler avec une touche de couleur (déclinaisons de couleur pour faire apparaître que les couleurs peuvent exprimer des états)		
Découverte du monde	Le déroulement du temps (journée, saison)		
Jeu théâtral	Mimer des scènes de mimétisme, reproduire ce que fait un camarade		
Débat	Est-ce difficile de partager ? Quoi préférer ? être grand frère, grande sœur ou petit frère, petite sœur ?		
Défis / Informatique	Chercher le nombre de pages sur lesquelles on voit Grand Loup seul, Grand Loup avec Petit Loup Chercher le nombre d'arbres qu'on voit dans l'album		

Cahier du temps

Auteur : Laura Wittner
Illustrateur : Gwen Le Gac
 Éditeur : Actes Sud Junior

	Situation initiale	Actions	Situation finale
Récit : Narration externe Récit descriptif dans lequel le lecteur est pris à témoin	Les jours de pluie Les jours de vent Les jours de soleil	Tout ce qu'on peut faire ou ne pas faire, voir ou ne pas voir, sentir ces jours-là.	
Les personnages	C'est tout le monde et personne à la fois, une prose poétique sur des moments de vie à travers les saisons		
Les lieux	La nature, la ville, les espaces du quotidien		
Mise en mots	Texte poétique, descriptif		
Mise en images	Dessins simples, cernés d'un trait léger Idée du mouvement perpétuel, les traits signifient souvent un mouvement Pastels et crayons aquarelles Thème très japonisant, très graphique Couleurs vives ou tons pastels en relation avec la saison (parti pris de couleurs)		
Rapport texte-image	L'image est toujours sur la double page, le texte est court et dans un angle différent sur la double page. Il est souvent en redondance avec l'image mais il peut aussi apporter un complément à l'atmosphère des scènes.		
Mise en réseaux	J'aime et J'aime l'été de Minne Les petits délices, les petits riens d'Elisabeth Brami Le temps Gallimard Découverte Moi j'adore, la maîtresse déteste		
Thème abordé	Des petits instants à saisir Ce qui fait du bien Le plaisir de savoir savourer ce qui nous entoure		
Pistes d'activités en ateliers			
Lecture écriture	Inventer d'autres pages au cahier, le compléter avec des choses qu'on aime faire Décliner ce cahier sous d'autres thématiques (cahier des souvenirs, cahier des petits bonheurs, cahier des cauchemars...)		
Arts Plastiques	Peindre sur papier kraft, choisir un élément le reproduire plusieurs fois sur la feuille Travailler la cerne pour mettre en valeur les dessins Travailler avec des crayons aquarelles, prendre des éléments naturels (formes simples) et les essayer.		
Découverte du monde	Le temps qui passe, le rythme des saisons		
Défis / Informatique	Proposer des codages pour que d'autres élèves inventent une histoire Proposer des personnages et demander un codage Récit à continuer : une classe propose une poursuite, la classe suivante en invente une autre... Retrouver l'animal qui suit, celui qui précède		
Débat	Faire parler sur les émotions : ce qui rend heureux, triste, ce qui fait du bien, ce qui fait mal.....		

Le roi de la grande savane

Auteur et illustrateur : Vouch

Editeur : Circonflexe

	Situation initiale	Actions	Situation finale
Récit : Récit de randonnées, par remplacement (un personnage prend la place de l'autre et ainsi de suite...)	Un singe veut devenir le roi de la grande savane.	Le singe donne un coup de bâton au lion et se déclare roi de la grande savane, ce dernier rencontre un rhinocéros qui l'écrabouille et à son tour...	Le lion redevient le roi de la grande savane.
Les personnages	Les animaux de la savane : Le lion - Le singe – Le rhinocéros – Le crocodile – Le crapaud – L'éléphant – Le serpent – Le vautour – Le chacal – Le buffle – Le moustique Et les chasseurs		
Les lieux	La savane		
Mise en mots	Narration externe Principe du récit de randonnée par remplacement, à chaque fois un personnage est remplacé par un autre L'écrit n'est pas répétitif, chaque personnage induit une écriture différente. L'auteur joue avec la graphie de quelques mots pour les souligner ou les mettre en valeur		
Mise en images	L'image est toujours sur la double page avec une dominante de couleurs qui traduit le lieu et le moment de la journée. La ligne d'horizon est omniprésente adaptée au format paysage de l'album. Elle définit deux zones de couleurs dans lesquels se confrontent les deux personnages. L'importance est donnée plus au fond qu'à la forme. Les paysages sont très dépouillés mais en même temps très lisibles, le lecteur voit tout de suite où se situe l'action. Beaucoup d'humour dans la mise en scène des personnages (exagération des traits des animaux). Ils sont souvent dessinés en gros plan.		
Rapport texte-image	Le texte est souvent sur la page où il n'y a pas les personnages. Il complète l'effet d'humour déjà traduit dans les illustrations		
Mise en réseaux	Le puzzle de Kikou de Julia Donaldson L'Afrique de Zigomar de Corentin Bili-Bili de Chen Le lion des hautes herbes Caché dans ma boîte de Yakouba Lire d'autres récits de randonnées (par élimination, accumulation, emboîtement...)		
Thème abordé	La prise du pouvoir – La loi du plus fort		
Pistes d'activités en ateliers			
Lecture écriture	Travailler sur la chronologie de l'histoire (cartes des personnages) Rajouter des épisodes (rencontre avec d'autres animaux) Réécriture du récit dans un autre milieu (la montagne – au pôle nord...) Avec les mêmes personnages, inventer un autre récit en partant du moustique Jeu de loto, de domino avec images et étiquettes mots Travailler sur le mot MOI et ROI (phonologie – sens)		
Arts plastiques	Travailler sur l'horizontalité, hauteur de la ligne d'horizon - deux zones de couleurs Faire des fonds différents (éventuellement en choisissant un des fonds de l'album et en essayant de se rapprocher le plus possible des couleurs de l'album) . Dessiner un animal ou un personnage qui va s'insérer dans le fond de couleur. Donner un titre. Mettre en scène des personnages de façon humoristique		
Jeu théâtral	Travailler la succession des actions à travers le mime Mise en scène des dialogues		
Découverte du monde	La savane, c'est quoi? L'Afrique – les animaux		
Débat	Qu'est-ce qu'un chef? Comment devient-on chef?		
Défis / Informatique	Le jeu du portrait : faire deviner de quel animal on parle Jeu de memory Remettre les personnages dans l'ordre d'apparition dans le récit Qui remplace qui (recherche des paires qui se succèdent)		

Lilou et la chasse aux monstres

Auteur et illustrateur : Philip Waechter

Editeur :Milan Jeunesse

	Situation initiale	Actions	Situation finale
Récit : Narration externe	Lilou , une petite lapine fait des cauchemars dans lesquels elle a très peur des monstres	Elle va chercher de l'aide auprès d'un spécialiste des rêves pour se débarrasser de ses peurs. Celui-ci lui conseille un livre « Les monstres, tout ce qu'il faut savoir ». Elle va tester les méthodes dans un parc d'attraction	Lilou continue à faire des cauchemars mais elle les dompte. Elle a atteint l'île sur laquelle elle voulait se rendre.
Les personnages	Lilou , personnage principal Personnages secondaires : Les monstres – Le spécialiste des rêves - Le gardien...		
Les lieux	Chez Lilou – Chez le spécialiste – Dans la librairie – Dans le parc d 'attraction – Dans ses rêves		
Mise en mots	Récit simple et structuré alternant moment de narration et courts dialogues. Récit au passé simple et à l'imparfait		
Mise en images	Images variées, très réalistes, très détaillées et images oniriques : <ul style="list-style-type: none"> - les cauchemars envahissent la double page ou des pages entières - pages de mise en scène dans un espace particulier avec des zooms sur des actions - évocation de la bande dessinée (encadrement, vignettes, bulles, onomatopées...° - alternance de pages sombres, la couleur envahit la page (la peur) et de pages blanches, (la réalité) sur laquelle sont dessinées des scènes) - beaucoup de détails, d' éléments à découvrir (évocation de Charlie) Le lecteur est à l'intérieur de l'image, il est mangé par l'image L'humour est traduit dans l'illustration du personnage de Lilou omniprésente		
Rapport texte-image	L'image a beaucoup d'importance, le texte accompagne l'image ou les images		
Mise en réseaux	Charlie Max et les Maximontres L'ami du petit tyrannosaure Dinosaur Dinosaur Papa de Corentin		
Thème abordé	Les peurs – Les cauchemars – Comment vaincre ses peurs ?		
Pistes d'activités en ateliers			
Lecture écriture	Lire et montrer la première double page : faire émettre des hypothèses ; leur faire découvrir le récit petit à petit Travailler sur le portrait de Lilou (la rechercher dans l'image, dire ce qu'elle fait, ce qu'elle dit, ce qu'elle pense...) Relever tous les monstres et dire en quoi ils peuvent être considérés comme des monstres Travailler sur le parc d'attraction (travail d'observation de l'image mais aussi de façon plus générale sur la fête foraine, ce qu'on y fait..) Relater un cauchemar et le mettre en image Comparer la première page et la dernière page : ce qu'on voit, ce que ça évoque (la mer, les couleurs, le monstre, la barque, Lilou)		
Arts plastiques	Travail autour des monstres (en dessin, volume, collage...) A la manière de Charlie, constituer un univers de personnages dans un espace dans lequel on doit retrouver Lilou Travailler sur les ombres Donner une phrase (exemple, une phrase sur les peurs), faire une version réaliste, faire une version onirique Prendre un dessin, en faire une version avec beaucoup de détails, une version le plus simple possible.		
Découverte du monde	Les dinosaures		
Débat	Qu'est-ce qui fait peur ? Qu'est-ce qu'un cauchemar ? Quelle différence avec un rêve ? Comment se débarrasser de ses peurs ?		
Défis / Informatique	Reconstituer des monstres Inventer des noms aux monstres en fonction de leur apparence Où se cache Lilou ?		

Les douze manteaux de maman

Auteur : Marie Sellier
Illustrateur : Nathalie Novi
Editeur : Le Baron Perché

	Situation initiale	Actions	Situation finale
Récit : Narration interne Récit au présent	A chaque page , un manteau différent A chaque page, des émotions différentes A chaque page, une maman différente		
Les personnages	Le narrateur L'image de la maman		
Les lieux	Chaque manteau évoque un lieu, un espace temps		
Mise en mots	C'est une prose poétique narrée en « je ». Le narrateur traduit ses ressentis sur les états d'âme de sa maman en fonction du manteau qu'elle met. L'enfant s'exprime, question, s'exclame, une écriture empreinte d'émotions (joie, amour, inquiétude, peur...)		
Mise en images	Un tableau pour chaque manteau, chaque état d'âme, des tableaux avec une touche de surréalisme, des émotions mises en images		
Rapport texte-image	Face à face entre une page blanche au bas de laquelle on trouve un court texte (6 à 8 lignes) et une illustration pleine sur la page de droite, le texte met en mots les émotions, les ressentis traduits par l'image		
Thème abordé	Les émotions, les états d'âme La relation mère enfant		
Pistes d'activités en ateliers			
Lecture écriture	Travailler sur les illustrations : ce qu'on voit – ce que l'image évoque de l'état d'âme de la maman, de ce que ressent l'enfant. Travailler sur le nom donné aux différents manteaux, en inventer d'autres Relever les expressions qui traduisent des émotions positives, des émotions négatives A la manière de « Les douze foulards de maman » « Les douze manteaux de papa »		
Arts plastiques	Travailler sur le portrait, la mise en valeur du portrait dans une page A partir d'une palette d'une dizaine de couleurs, chaque enfant cherche les couleurs qui lui ressemblent. A partir du portrait de chaque enfant (A4), décalquer le visage et le faire avec les couleurs choisies. A partir de photos de corps en mouvement (découpage dans les magazines), mettre en scène le personnage dans un environnement. (l'environnement crée l'état d'être). Choisir un état (joie, tristesse, peur, ...), choisir 3 couleurs, 3 images, 3 matières, réaliser un tableau		
Découverte du monde	Travailler sur le sensoriel (odeurs, couleurs, toucher...)		
Débat	Y a –t-il des moments où on aime plus ou moins sa maman, son papa ?		
Défis / Informatique	Associer le nom du manteau à la bonne illustration		