



## Quatre petits coins de rien du tout, Jérôme Ruillier, Bilboquet

### Repères pour l'analyse, les intérêts littéraires et pistes pédagogiques

<b>FORME LITTÉRAIRE</b>  Ressource numérique	Album Vidéo du livre à l'adresse suivante : <a href="http://www.dailymotion.com/video/xra1wy_quatre-petits-coins-de-rien-du-tout_creation">http://www.dailymotion.com/video/xra1wy_quatre-petits-coins-de-rien-du-tout_creation</a> App Quatre petits coins de rien du tout à télécharger sur iTunes (0,89€) : <a href="https://itunes.apple.com/fr/app/quatre-petits-coins-rien-du/id616695638?ign-mpt=uo%3D8">https://itunes.apple.com/fr/app/quatre-petits-coins-rien-du/id616695638?ign-mpt=uo%3D8</a>
<b>L'AUTEUR-ILLUSTRATEUR</b>	Jérôme Ruillier est né le 3 mars 1966 à Fort-Dauphin (Madagascar). Il a suivi des études aux Arts Décoratifs de Strasbourg en atelier d'illustration. Plus passionné d'alpinisme que de dessin, il n'a pas eu son diplôme... Aujourd'hui il habite à Voiron avec Isabelle Carrier, auteur-illustrateur. <b>Rencontre avec l'auteur illustrateur vidéo :</b> <a href="http://uptv.univ-poitiers.fr/program/collection-litterature-jeunesse/video/2156/rencontre-avec-jerome-ruillier-1ere-partie/index.html">http://uptv.univ-poitiers.fr/program/collection-litterature-jeunesse/video/2156/rencontre-avec-jerome-ruillier-1ere-partie/index.html</a>  <a href="http://uptv.univ-poitiers.fr/program/collection-litterature-jeunesse/video/2157/rencontre-avec-jerome-ruillier-2nde-partie/index.html">http://uptv.univ-poitiers.fr/program/collection-litterature-jeunesse/video/2157/rencontre-avec-jerome-ruillier-2nde-partie/index.html</a>
<b>RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE</b> <i>Site de l'éditeur</i>	Un petit carré, ami de petits ronds, ne peut pas entrer dans leur maison puisque la porte est ronde. Après avoir cherché comment changer le carré en rond, les ronds finissent par trouver qu'il suffit de découper sur la porte ronde, 4 petits coins de rien du tout.
<b>THÈMES</b>	<b>Différence / Handicap/ intégration</b> Petit Carré aime s'amuser avec ses amis, les Petits Ronds. Mais comment le rejoindre dans la grande maison, la porte est ronde.... Petit Carré essaie de s'adapter, sans succès ! Ce livre est dédié à Anouk. Jérôme Ruillier a deux filles Anouk et Mona. Anouk est trisomique. Jérôme Ruillier a voulu dans cet album évoquer la différence, le handicap. <a href="http://www.archive-host2.com/membres/up/2002001615/quatre-petits-coins-clis-voltaire-denain/texte/ruillierJPG.jpg">http://www.archive-host2.com/membres/up/2002001615/quatre-petits-coins-clis-voltaire-denain/texte/ruillierJPG.jpg</a>
<b>HORIZON D'ATTENTE</b> Couverture La 4ème de couverture Les pages de garde Le titre	Petit livre carré avec couverture à dominante orange dont l'illustration évoque les matières : tissu, papier, carton. Des formes découpées et collées évoquent les personnages : Petit Carré et les Petits Ronds.
<b>L'ÉNONCIATION</b>	Récit à la troisième personne au présent, avec insertion de dialogues. Phrases simples au début avec alternance de phrases négatives et de phrases affirmatives. Phrases complexes à la fin avec des propositions subordonnées, relatives, coordonnées.
<b>LEXIQUE</b>	Vocabulaire simple et accessible et vocabulaire des formes géométriques. Vocabulaire courant récurrent : carré, rond, petit, grand, porte, maison, coin.
<b>LES ILLUSTRATIONS</b>	Petit livre carré avec couverture à dominante orange dont l'illustration évoque les matières : tissu, papier, carton. Découpage et jeux des formes et des matières. Le choix de la matière permet de distinguer l'intérieur (toile de jute) de l'extérieur (papier Kraft). L'utilisation des couleurs complémentaires (bleu/orange) avec une inversion fond/forme sur les pages en vis à vis, et la symétrie concernant les positions des deux éléments, renforcent l'idée de lien entre différent/complémentaire. Les dispersions puis le rangement ordonné à l'intérieur de « la grande maison », évoquent l'univers de l'école.

<b>SYSTÈME DES PERSONNAGES</b>	Personnages symboliques : un petit carré et des petits ronds.
<b>L'ESPACE</b>	Deux lieux : intérieur et extérieur de la maison.
<b>GESTION DU TEMPS</b> la chronologie du récit, durée du récit, connecteurs temporels	Pas de temps réel / Temps indéterminé.
<b>STRUCTURE NARRATIVE</b>	<p>Récit linéaire rédigé au présent, avec quelques connecteurs : alors, mais... Complémentarité avec les illustrations. La mise en page est sobre et efficace.</p> <p><b>Schéma narratif classique</b></p> <p><u>Situation initiale pages 2 à 5 «Petit carré... grande maison»</u> : présentation des personnages : petit carré et ses copains les petits ronds. Lieu : la grande maison matérialisée par un carré de tissu percé d'un disque dans un coin.</p> <p><u>Élément déclencheur pages 6 à 9 : « Mais...grande maison »</u> : petit carré ne peut pas entrer dans la maison avec les petits ronds.</p> <p><u>Recherche d'une solution pages 10 à 17 : « Alors...jamais rond »</u> : petit carré cherche à devenir un petit rond. Les essais sont parfois douloureux.</p> <p><u>Résolution du problème pages 18 à 23 : « Les petits ronds...du tout »</u> : c'est la porte qu'il faut modifier et non petit carré. Il faut la découper en carré.</p> <p><u>Situation finale pages 24 à 27 : « Qui permettent...avec tous les petits ronds. »</u> : la porte découpée en carré permet à petit carré de rentrer dans la grande maison et d'y retrouver ses copains.</p>
<b>OBSTACLES A LA COMPREHENSION</b> ... à travailler pour aider à la compréhension	<p>L'implicite de cet album. Acceptation de la différence. Aménagement concernant les handicaps. Importance de rester soi-même.</p>
<b>MISE EN RESEAU</b>	<p><b>Sur la différence</b> <i>Petit bleu et petit jaune</i>, Léo Lionni <i>Elmer</i>, Mc Kee, Lutin Poche <i>Noir comme le café, blanc comme la lune</i>, Mandelbaum <i>Petite tache</i>, Lionel Le Néouanic <i>Roule petit chaperon rouge !</i> Anne-Laure Witschger <i>Cache-cache et Petit-rond</i>, Yoshi Ueno et Katsu Muramatsu</p> <p><b>Sur le handicap</b> <i>La sorcière du bout de la rue</i>, Jarmila Kurucova, Editions Bilboquet <i>Madame Dondon</i>, Michel Piquemal <i>Lili</i>, Agnès Lacor, Editions Thierry Magnier <i>Paul la toupie</i>, Geneviève Laurencin <i>Alice sourit</i>, J.Willis. Tony Ross</p>

## PISTES PÉDAGOGIQUES pour la compréhension du récit

Dossier plan de séquence complète exploitation littéraire :

<http://www2.cndp.fr/archivage/valid/146191/146191-22041-28031/files/146191-22041-28031.pdf>

Appropriation de l'histoire et mémorisation - Par la reformulation orale puis écrite - Par la dictée à l'adulte

### La chronologie de l'histoire

Episode1
Les personnages
...
...
...
Le lieu
...
Le résumé
....

Episode 2
Les personnages
...
...
...
Le lieu
...
Le résumé
....

Par le jeu théâtral  
Par le mime  
Par le dessin  
Par les illustrations

### - Jouer l'histoire sur un tapis pour conter

Fabrication d'un tapis de conte permettant de raconter l'histoire en la mimant. Sur ce tapis des objets pour conter : la grande maison en tissu de jute, des ronds « amis » avec les couleurs identiques du livre, les figures du petit carré qui se déforme pour entrer (double pages 10,11, 12), la scie.

Privilégier la première lecture de cet album par une mise en scène avec le tapis de conte et les figurines de l'histoire.

### - Appréhender les formes rondes et carrées par le mime, le corps dans le méso espace.

**Le meso espace** : c'est un espace intermédiaire, un espace accessible à une vision globale.

**Le sujet est à l'intérieur de l'espace** dont l'ensemble peut être accessible à une vision globale. Il peut s'y déplacer pour observer l'espace selon différents points de vue.

Mimer des organisations spatiales en espace vécu dans la salle de jeu en lien avec les doubles-pages où les petits ronds discutent dans la grande salle et forment une grande ronde puis un grand carré.

Diviser la classe en deux groupes, un groupe agit pendant que l'autre observe et inversement.

Proposer aux élèves de former des rondes de grandeurs différentes.

De s'organiser pour former une table ronde avec une forme inductrice posée dans la salle (exemple une table ronde, un tracé rond au sol...)

De s'organiser pour former une table carrée avec une forme inductrice posée dans la salle (exemple une table carrée, un tracé carré au sol...)

De s'organiser pour former une table rectangulaire avec une forme inductrice posée dans la salle (Exemple une table rectangulaire au sol)

Ce travail peut être repris dans la classe sur les tables avec des jetons pour aider chaque élève à visualiser les représentations rondes et carrées dans le micro espace.

### Le micro espace

C'est l'espace proche du sujet. On peut voir, toucher et déplacer les objets de cet espace. On distingue le tout et ses parties à condition de manipuler l'objet pour en voir toutes ses faces.

**Le sujet est à l'extérieur de l'espace** et peut avoir plusieurs points de vue de l'objet étudié.

Par l'écriture de mots, de textes, du lexique spécifique et particulier de la thématique du livre

### Réalisation d'un livre à scénario identique en changeant les formes (un carré chez les triangles...)

#### Contraintes d'écriture

Lexique à réemployer : carré, triangle, grande maison, petit, grand, coin, porte.

Personnages : un carré, des triangles de différents types (triangles isocèles, rectangle, grand petits...).

Lieu : une grande maison avec une porte en forme de triangles isocèles.

Pour aider à l'écriture, passer par la mise en scène sur le tapis à conter puis prises de photographies pour réaliser l'album.

Ecriture des textes par la dictée à l'adulte. Un groupe pour chaque passage du schéma narratif soit 5 groupes à constituer.

<i>Des débats</i>	<p><u>Débat d'idées :</u>  <b>Autour des questions suivantes :</b>  <b>Le droit à la différence</b>          Quelles différences entre les ronds et les carrés ?          Les ronds sont-ils tous identiques ?          Et sommes-nous tous pareils ?          Se rendre compte qu'on ne peut pas se changer physiquement, ni ressembler à l'autre.</p> <p><b>Débat autour de l'intégration des handicapés</b> (école, lieux publics...): <i>dans certaines situations, c'est l'environnement qu'il faut adapter aux personnes. (vers le handicap)</i>  <i>Faut-il rentrer dans le moule ? Intégration.</i></p>
-------------------	---

## PISTES PÉDAGOGIQUES : compréhension littéraire et découverte des formes et grandeurs

Dossier pédagogique CRDP Charente Poitou exploitation mathématique : plan de séquence complète de cinq séances dont les objectifs pédagogiques sont mentionnés ci-dessous et à télécharger à l'adresse suivante : <http://www2.cndp.fr/archivage/valid/146191/146191-22041-28031/files/146191-22041-28031.pdf>

### Séance 1 : comprendre le début d'une histoire et la problématique du personnage principal

*Lecture des quatre premières pages.*

- Repérer et identifier des personnages et du personnage principale.
- Identifier et nommer un rond et un carré.
- Utiliser un langage oral descriptif.
- Se repérer dans l'espace : dedans, dehors.

### Séance 2 : Jouer avec des carrés (approche sensorielle)

*Relecture des quatre premières pages.*

- Caractériser et nommer un carré.
- Observer des objets familiers de formes carrée ou rectangulaire.
- Poser des questions, décrire des propriétés et formuler des réponses concernant les formes rondes ou carrées

### Séance 3 : la boîte maison

*Lecture du début de l'histoire à jusqu'à... « il aimerait tellement entrer dans la grande maison. »*

- Distinguer rond et carré.
- Analyser et catégoriser les réponses.
- Comprendre le problème de petit carré du point de vue littéraire et du point de vue mathématique.
- Transformer un carré en rond en le découpant.
- Repérer les angles sans utiliser le terme : comprendre et utiliser le mot « coin ».

### Séance 4 : Porte ronde ou carré ?

*Relecture du début jusqu'à « et ils découpent quatre petits coins, quatre petits coins de rien du tout ».*

- Identifier et nommer un rond et un carré.
- Savoir lire une illustration.
- Comprendre un événement du récit.
- Choisir une forme adaptée pour faire des ronds ou des carrés dans de la matière.
- Utiliser des emporte-pièces, gabarits pour réaliser des formes rondes ou carrées.
- Poser des questions, décrire des propriétés et formuler des réponses concernant les formes rondes ou carrées.

### Séance 5 : la fin de l'histoire

*Lecture intégrale de l'histoire*

- Repérer les espaces extérieur et intérieur.
- Situer les différents moments du récit.
- Reformuler la trame narrative de l'histoire avec ses propres mots avec les objets de l'histoire (maquette de l'histoire).

## PISTES PÉDAGOGIQUES en Arts visuels

### 1. Compositions plastiques éphémères ou durables avec des formes rondes ou carrées

Collecter divers objets ronds (*bouchons, couvercles, CD, pièces, boutons, billes, balles, graines, assiettes en carton...*) et accumuler ces objets ronds pour réaliser une composition ronde ou éphémère (avec prise de photos pour mémoire) ou avec collage. Même travail avec des formes carrées.

Consulter le site :

<http://laclassedeluccia.eklablog.com/les-formes-geometriques-a39836790>

Organiser une composition en juxtaposant des empreintes d'objets ronds ou carrés.

Peindre en accumulant, combinant, superposant des ronds.



Référence à des œuvres avec des répétitions, des juxtaposition, des empilements d'objets ronds

Photo 1 *Mur de Barils de Pétrole* ou *Le rideau de fer*. Artiste : **Christo** et Jeanne Claude. Date : 27 juin 1962

Photo 2 : *Poterie à Hoï An*, Eve Schneider, 2002

Photo 3 : *Motifs*, Catherine Bénas, Casterman, 2004



Photo 1



Photo 2

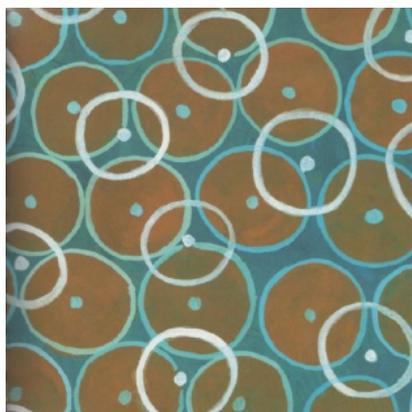


Photo 3

### Autres œuvres autour du « rond » dans l'ouvrage **Graphic'Arts** répertoire graphique, Accès Edition

- Vase boule à décor de cercles concentriques noirs et blancs(1986) France Martin, porcelaine dure.
- Fatamorgana Meta-Harmonie IV (1985) Jean tinguely, sculpture.
- Cycle Tingari( 1990) Ronnie Tjampitjinpa, peinture acrylique.
- Etalage (2000) Sylvain Martinieri, peinture acrylique, roseau, plastique sur toile.

### 2. Composition plastique aléatoire et jeu de hasard

A partir d'une grille de base, dans laquelle formes et couleurs correspondent aux six numéros d'un dé, les enfants vont tirer au sort les formes, les couleurs et les directions pour composer avec des éléments choisis par le hasard. L'objectif est de concevoir une réalisation plastique homogène et équilibrée, tout en respectant les contraintes imposées par le tirage au sort.

### 3. Le viseur de l'artiste Gottfried Honegger

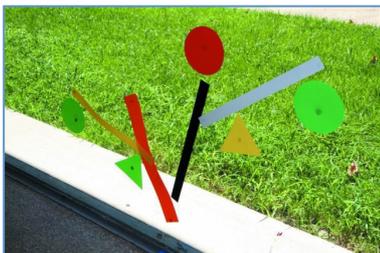
Le jeu du viseur : c'est un jeu créé par l'artiste fondateur du musée, Gottfried Honegger. Il est constitué de formes géométriques (disques, carrés, triangles, rectangles) de tailles et de couleurs différentes (bleu, rouge, jaune, vert, blanc, noir, gris), rangées dans une file de 10 bacs alignés au centre d'une grande pièce blanche et nue.

Consigne : prendre au hasard 10 formes géométriques. On peut travailler avec ou sans support rectangulaire (d'environ 40 x 50, de mêmes couleurs). Puis assembler ces formes à son gré, en investissant le lieu.

Chaque composition donne lieu à un échange et des verbalisations en faisant émerger les notions liées à l'activité plastique (telles que empilement, superposition, symétrie, etc...).

Un appareil photo ou une caméra afin de conserver une trace des œuvres éphémères réalisées par les enfants.

Réalisation sur une vitre



Chacun à partir du jeu du viseur assemble et compose, regarde, échange



Réalisation sur un mur



Composition sur mur

### 4. Les peintres et les formes géométriques

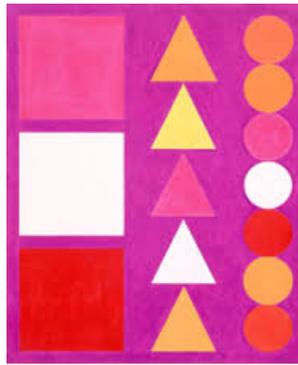
#### - Les tableaux d'Auguste Herbin, peintre Français.

« Après avoir fait les Beaux-Arts de Lille, il s'installe à Paris en 1901, au Bateau-Lavoir et expose au salon des Indépendants dès 1906. Ses premières œuvres sont influencées par les impressionnistes et Cézanne, mais dès 1917, il aborde l'abstraction avec des compositions géométriques, et des reliefs polychromes. De 1923 à 1926, il revient au réalisme figuratif puis choisit définitivement l'abstraction en 1927. En 1931, il crée avec Mondrian et Vantongerloo le groupe Abstraction-création et fait paraître cinq revues du même nom entre 1932 et 1936. Plus de 400 artistes européens font partie de l'association. En 1943 Auguste Herbin crée l'Alphabet Plastique dont il écrit les règles dans son livre "L'art non figuratif non objectif". Il choisit le titre de son tableau puis il détache chaque lettre de ce mot. Ensuite il associe à chaque lettre à une figure géométrique (cercle, carré, triangle) et une couleur pure prévue par son alphabet. Enfin, il dispose les formes et les couleurs de façon à équilibrer la surface du tableau. »

<http://cartabletrecre.e-monsite.com/pages/arts-musique/arts-visuels/biographie-artistes/auguste-herbin.html>



Vendredi 1



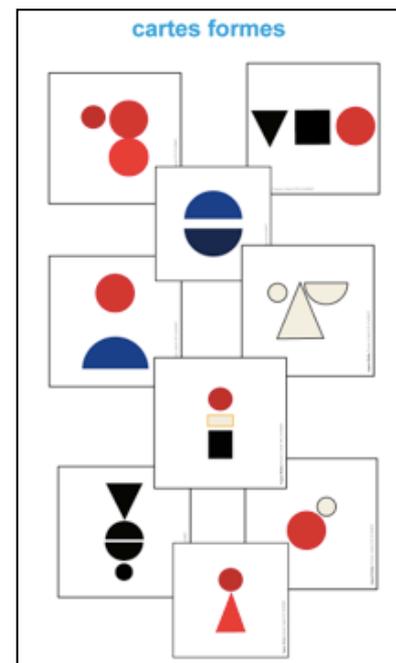
Dimanche 1



Pluie, 1956

Entre 1949 et 1951, il peint une série à partir des noms des sept jours de la semaine, dont fait partie *Vendredi 1*, *Dimanche 1*.

Constituer des cartes avec des associations de formes extraites du tableau d'Herbin : un carré noir peut être associé à un cercle rouge ou à un triangle blanc, toutes les combinaisons sont possibles comme dans une langue, et l'on peut faire de chacun de ces nouveaux symboles une histoire ; composer un tableau avec ces formes.



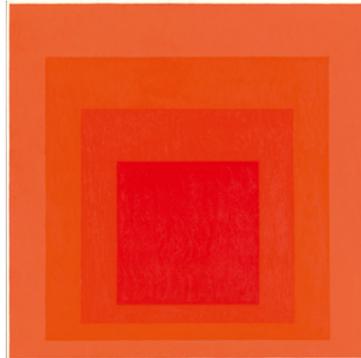
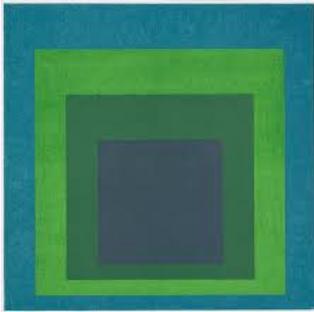
En salle de jeu, proposer aux élèves de jouer avec des formes géométriques de couleurs froides ou chaudes prédécoupées et de les agencer pour réaliser des compositions plastiques à la manière d'Auguste Herbin avec des jeux de superpositions de formes. Prendre des photos de ces réalisations éphémères.

En classe, peindre des tableaux comme Herbin avec des formes agencées à l'aide de gabarits et en recherchant dans la composition des effets de superposition.

Consulter le dossier <http://laclassedeLUCCIA.eklablog.com/auguste-herbin-a44388361>

- **Josef Albers, Homage to the Square. Signal 1967**

Homage to the Square : Greek Island fait partie de la très célèbre série du même nom réalisée par Josef Albers. Tous ces tableaux présentent trois ou quatre carrés emboîtés selon un principe rigoureusement rationnel. Le carré reproduit ainsi la surface picturale d'origine en réduction ou en augmentation progressives. Seules les couleurs de cette idée picturale immuable changent.



## 5. Des activités graphiques

Diversifier les propositions graphiques avec ces formes géométriques avec des jeux :

- d'association : juxtaposer, combiner, accumuler, superposer, répéter, relier ;
- de contours : faire le contour, accentuer, recadrer, souligner ;
- de transformation : agrandir, réduire, déformer, fragmenter ;

*Jouer à transformer une feuille ronde ou carrée en utilisant des verbes d'actions comme déchirer, tordre, froisser, enrouler, plier, trouser, superposer, empiler, relier...Créer des compositions plastiques à partir de papiers ronds ou carrés transformés.*

- De reproduction : dessiner, décalquer, utiliser des pochoirs, imprimer...

Tracer des formes à l'aide de gabarits, de jeux de contours ...

Consulter le document pédagogique du site ci-dessous

[http://ressources62.etab.ac-lille.fr/public/RESSOURCES\\_PEDAGOGIQUES2/Sequence\\_tracer\\_un\\_cercle.pdf](http://ressources62.etab.ac-lille.fr/public/RESSOURCES_PEDAGOGIQUES2/Sequence_tracer_un_cercle.pdf)

Autres ressources pédagogiques dans Graphic'Arts, Accès Edition

Dossier pédagogique de séances autour de « *Tracer des ronds.* »

- Premières impressions page 100.
- Contours d'objets page 102.
- Des ronds dans l'eau page 104.
- Noir sur blanc, blanc sur noir page 106.
- Jeux circulaires page 108.

## 6. Créer un répertoire graphique des motifs, compositions avec des ronds et carrés

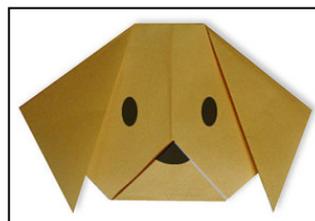
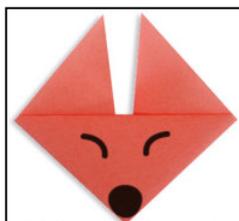
[http://ac-versailles.fr/public/jcms/p1\\_183737/programmations-illustrees-de-travaux-d-eleves](http://ac-versailles.fr/public/jcms/p1_183737/programmations-illustrees-de-travaux-d-eleves)

## 7. Jeux de pliage avec une forme ronde ou carrée.

- Plier un carré ou un rond en deux en quatre... Observer les pliures et les repasser aux crayons de couleur ou aux feutres.
- Agencer des formes pliées et réaliser des compositions plastiques avec des ronds demi ronds pliés, quart de ronds... de même avec des formes carrées.
- Initier les élèves à des origamis simples à partir d'une feuille carrée : <https://monorigami.wordpress.com/category/origami-pour-les-maternelles/>

### Quelques exemples

- Origami bateau : <http://www.origamifacile.com/origami-bateau-facile/>
- Origami tête de renard : <http://www.origamifacile.com/comment-realiser-une-tete-de-renard-en-origami/>
- Origami tête de chien <http://www.origamifacile.com/tete-de-chien/>



## S'approprier le langage / progresser vers la maîtrise de la langue

Instaurer des moments de langage, de verbalisation pour :

- Donner du sens aux productions

Les moments d'échanges donnent l'occasion aux élèves de parler de leur projet, de leurs besoins, de leurs émotions. L'élève est sollicité pour parler des procédés qu'il utilise, des effets que cela produit, des émotions qu'il ressent.

- Structurer leur activité créatrice et graphique par  
l'observation et l'analyse des formes  
la description du geste, du support, du matériel...  
l'utilisation d'un vocabulaire adéquat pour évoquer :

- ⇒ les formes et gestes
- ⇒ les grandeurs : *petit, grand, moyen, gros...*
- ⇒ les directions : *vers le haut, le bas, à droite, à gauche, au centre, (orienter les formes),*
- ⇒ les positions : *au-dessus, à droite, à gauche, autour, au milieu, entre, dans les coins, sur les bords,*
- ⇒ les outils, les matières, les supports,
- ⇒ les verbes d'actions : *déchirer, tordre, froisser, enrouler, plier, trouer, superposer, empiler, relier, juxtaposer, entourer, souligner, recouvrir, foncer, éclaircir...*

Les opérations plastiques devront être verbalisées, nommées, précisément lors de courtes synthèses afin que les élèves intègrent ces acquisitions et ancrent le vocabulaire. L'enseignant doit être précis, modélisant dans son registre de langue lors des activités et veiller à utiliser souvent ce vocabulaire spécifique.

L'acquisition de ce lexique spécifique doit être progressive sur les trois années et doit faire l'objet d'une progression pensée par l'équipe enseignante. Il est consigné dans le cahier de vie et dans le répertoire des mots de la classe.

## Tapuscript

Petit carré joue avec ses amis.

Dring ! C'est l'heure de rentrer dans la grande maison.

Mais Petit carré ne peut pas entrer ! Il n'est pas rond comme la porte.

Petit Carré est triste. Il aimerait tellement entrer dans la grande maison.

Alors, il s'allonge, il se tord, il se met la tête en bas, il se plie.

Mais il n'arrive toujours pas à entrer.

- Sois rond ! disent les Petit Ronds.

Petit carré essaie de toutes ses forces.

- Tu dois y croire !disent les Petits Ronds.
- Je suis rond, je suis rond, je suis rond... se répète Petit Carré.
- Mais rien n'y fait !
- Alors, il faut te couper les coins ! disent les Petits Ronds.
- Oh non, dit Petit Carré, ça me ferait trop mal !
- Comment faire ?

Petit Carré est différent. Il ne sera jamais rond.

Les Petits Ronds se réunissent dans la grande salle.

Ils discutent, très longtemps, très longtemps ...

Jusqu'au moment où ils comprennent que ce n'est pas Petit Carré qu'il faut changer.

C'est la porte !

Et ils découpent quatre petits coins, quatre petits coins de rien du tout ...

qui permettent à Petit Carré...d'entrer dans la grande maison...

... avec tous les Petits Ronds.