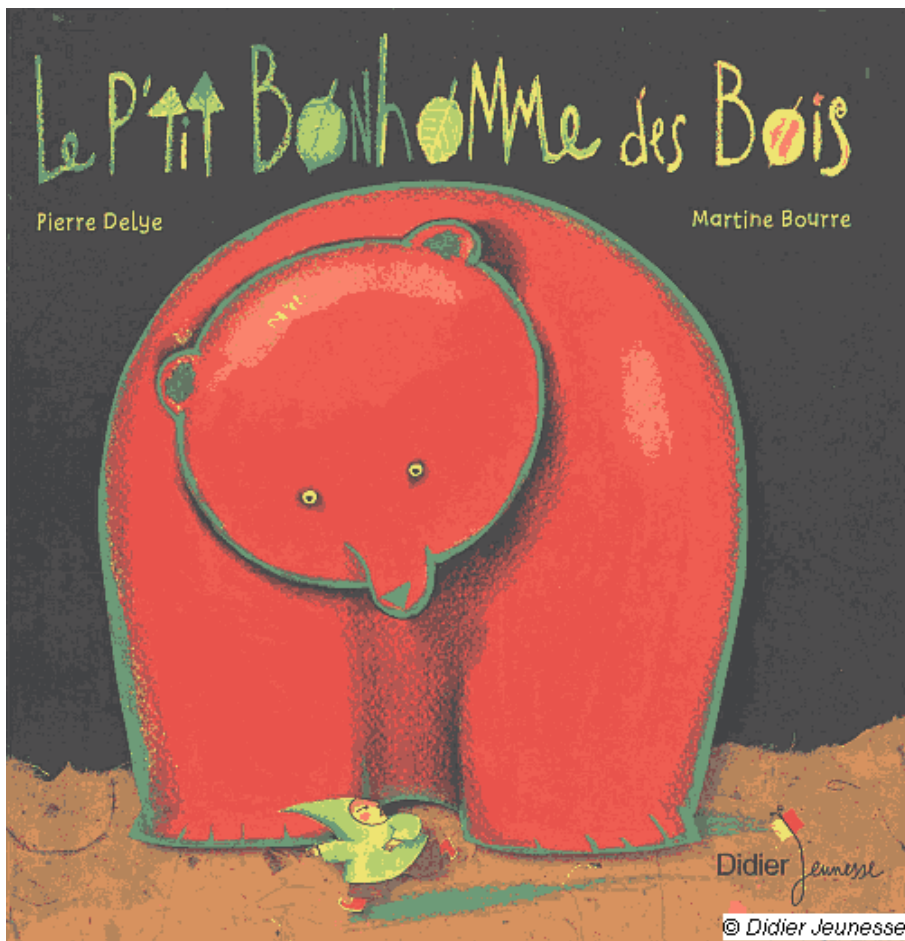


Le p'tit bonhomme des bois

Delye Pierre, Bourre Martine

Didier Jeunesse, paru en 2007

Album (PS, MS, GS)



Auteurs du dossier

Claude BRIAND

Marie-Annick CLUZAN

réalisé le 01/2012

Table des matières

Remarques préliminaires	Page 3
Argument du livre	Page 4
Pourquoi ce choix ?	Page 5
Grille d'analyse	Page 6
Séance 1	Page 7
Séance 2	Page 8
Séance 3	Page 10
Présentation des ateliers proposés	Page 12
Ateliers 1 et 2 : compréhension de l'histoire	Page 13
Atelier 3 : le codage	Page 15
Atelier 4 : jeux de langue et jeux graphiques	Page 16
Atelier 5 : vers les arts visuels	Page 17
Bibliographie pour mise en réseau	Page 18
Annexe : calligrammes	Page 19

Remarques préliminaires

Description de l'album:

- Format 26 X 26
- Couverture cartonnée
- 15 doubles pages non numérotées

L'auteur

" On ne lui a pas trop raconté d'histoire durant sa plus tendre enfance, mais cela a suffi." (D. Leclerc dans "Clair de lune")

Pierre Delye est conteur professionnel depuis 1994 mais a commencé en 1990 en tant qu'amateur. Sa rencontre avec les responsables des éditions Didier jeunesse lui a permis de devenir auteur depuis 2003.

Son repertoire s'appuie essentiellement sur les contes traditionnels, mais depuis quelques années, il s'intéresse aussi aux récits plus contemporains.

Remarques:

Suivant le niveau de classe, la programmation des activités dans le cycle, on peut proposer, au groupe entier ou à quelques élèves, un travail préliminaire :

- l'histoire racontée,
- la présentation des personnages.

Avec les plus grands, un travail peut être fait en amont sur le codage.

Nous avons fait le choix d'une présentation possible de trois séances pour la classe, en parallèle avec des séances décrochées auprès de groupes plus restreints.

Les modalités de travail peuvent varier en fonction du contexte de la classe (compréhension, activités en amont, par exemple travail déjà fait au cours du cycle sur les personnages et les contes à randonnées...)

Nous avons pris le parti de mener en parallèle, au cours de ces séances, des moments de lecture (du texte par le maître, de repérage d'éléments du texte), des moments de narration, de lecture d'images. Ces diverses activités constituent une aide à la compréhension.

NB : Il s'agit pour les enseignants de préciser ce qu'ils font : lire n'est pas conter (le texte est permanent), lire un texte n'est pas interpréter une image.

Argument du livre

Un petit bonhomme des bois se promène dans la forêt, en suivant le chemin et ses pensées. Il ne se rend pas compte qu'il est suivi par le blaireau qui aimerait bien le manger. L'un après l'autre, apparaissent le renard, le loup et l'ours qui, eux aussi, croqueraient bien le p'tit bonhomme et les animaux qui le suivent. Mais tout d'un coup, le p'tit bonhomme a un mauvais pressentiment et se retourne. Il provoque alors la débandade de tous les animaux.

Pourquoi ce choix ?

- Il s'agit d'un "conte randonnée" avec une structure répétitive qui plaît aux plus jeunes et facilite l'entrée dans le récit.
- Le format de l'édition cartonnée, la lisibilité des illustrations permettent un travail avec un groupe.
- La mise en images et en texte est très attractive.
- Le texte comporte une structure à accumulation classique, et en même temps offre des possibilités d'accès à une syntaxe élaborée et un lexique riche.
- Pour les plus jeunes, une seule figuration de chaque personnage par double page facilite la compréhension de sa permanence dans l'histoire. (Certains élèves pensent que chaque nouvelle illustration représente un nouveau personnage).
- Le codage des personnages peut être exploité avec les plus grands.

Grille d'analyse

	Situation initiale	Déroulement	Situation finale
Récit	Un petit bonhomme se promène dans la forêt	Différents animaux apparaissent successivement et suivent le bonhomme avec l'intention de manger les précédents, et le bonhomme	Le bonhomme se retourne, découvre ceux qui le suivent et réussit à s'échapper, ainsi que chacun des personnages, mis à part l'ours qui ne comprend pas ce qui se passe.
Lieu	La forêt		
Moment	Indéterminé		
Personnages	Le p'tit bonhomme des bois	Accumulation avec entrées successives : un blaireau, un renard, un loup et un ours	Sorties successives des animaux Le bonhomme seul dans la forêt
Mise en mots	Forme traditionnelle « Il était une fois » et présentation du personnage et de la situation	<ul style="list-style-type: none"> - Alternance de passages narratifs et de monologues - Reprises syntaxiques avec enrichissement des connecteurs et du lexique par l'utilisation de synonymes - Onomatopées - Phrases inachevées pour mettre en valeur les arrivées successives - Utilisation, de formes, tailles et couleurs différentes en fonction du récit 	Forme traditionnelle de fin de conte : formulette adressée au lecteur
Mise en images	<ul style="list-style-type: none"> - Belles illustrations en double page - Utilisation de matériaux différents : cartons, tissus, galons, lacets, ficelles, feuilles d'arbres, fleurs et fruits séchés, raphia, laine, métal... - Utilisation de techniques variées : pliage, effilochage, superposition... - Personnages dessinés de façon stylisée, découpés et collés sur le décor - Gros plan sur l'animal qui arrive, plans éloignés sur les personnages déjà arrivés dans l'histoire - Traces d'animaux sur les pages de garde 		
Rapport texte /Image	<ul style="list-style-type: none"> - Illustration redondante par rapport au texte - Texte intégré à l'illustration (forme du texte qui prend la forme du chemin...) - L'histoire peut être comprise avec seulement l'une des deux entrées : le texte ou les illustrations - Un codage des personnages est placé en bas de page, reprend l'accumulation, l'orientation des personnages en fonction de l'histoire 		
Thèmes	<ul style="list-style-type: none"> - Les animaux dans la forêt et une allusion aux stéréotypes des histoires (le renard et son fin sourire, le loup qui sourit de toutes ses dents...) - Les prédateurs - La gourmandise et la peur de la dévoration - La peur du danger, sa perception 		
Obstacles	<ul style="list-style-type: none"> - La difficulté du lexique - L'identification des personnages et de leur intention (le désir de dévorer l'ensemble des personnages présents) - Les deux significations du « chemin » : chemin de la forêt et chemin de la pensée - L'illustration stylisée, riche et complexe, éloignée des représentations réalistes, utilisant de façon détournée des éléments du quotidien - La rupture dans les représentations : par exemple, les arbres sont représentés soit par du carton, soit par des lacets effilochés 		

Séance 1

Objectifs:

Identifier les personnages de la première de couverture.

Identifier lequel est le personnage principal.

Identifier le cadre de l'histoire.

Pour cela, s'appuyer sur le titre, le début du texte et l'illustration

Déroulement:

- Présentation de la première de couverture

" De qui est-ce l'histoire ? "

Les élèves vont sans doute parler de l'ours, image prédominante.

Dire qu'on va lire le titre et le lire.

Reposer la question : " Est -ce que c'est bien l'histoire d'un ours ? "

Faire repérer le petit bonhomme sur l'image.

- Double page de garde comportant les traces :

Demander ce qu'on voit.

Faire repérer que les traces sont nombreuses et variées : il peut donc y avoir plusieurs personnages dans cette histoire, pas seulement un ours et un bonhomme.

- Double page avec titre

Demander ce qui est écrit, faire redire le titre.

Faire repérer "l'habillement" des lettres comme sur la couverture : des arbres et des feuilles.

- Première double page : début de l'histoire

Faire décrire l'image :

" Où est le petit bonhomme ? ", " Que fait-il ? "

Faire repérer qu'il s'agit bien d'une forêt.

Lire le texte.

Expliquer " tête en l'air ", " espiègle " et ce que peut être " chemin des idées " (il se promène tout en pensant à autre chose...).

Relire le texte en suivant sa trace avec le doigt, pour accentuer l'idée du chemin physique et des pensées.

Séance 2

Objectifs :

Identifier tous les personnages de l'histoire.
Comprendre le désir de chacun d'entre eux.
Comprendre la suite logique et l'accumulation des personnages.
Comprendre l'attitude du p'tit bonhomme.

Percevoir la permanence de l'écrit, l'autonomie du texte lorsque l'image ne dit pas tout.
Percevoir la permanence des personnages malgré leur représentation variée (image tronquée, plans rapprochés et éloignés).

Déroulement :

Relire le début de l'histoire.

- Présenter la deuxième double page comportant le blaireau

Lire le texte de la page de gauche :

"Que va t-il se passer ? "

Laisser émettre des hypothèses.

Lire le texte de la page de droite en théâtralisant (insister, pour la compréhension future, sur la différence entre le côté inquiétant des propos du blaireau et l'attitude du p'tit bonhomme).

- Enchaîner sur la troisième double page comportant le renard

Faire décrire l'image, faire des hypothèses sur les intentions de ce nouveau personnage.

Lire le texte.

- Quatrième double page comportant le loup

Cacher provisoirement la page de gauche, ce qui permet de ne laisser apparaître que la pointe du museau du loup.

" Que se passe t-il ? "

" Qui se cache à nouveau derrière un arbre ? "

Laisser les élèves émettre des hypothèses en fonction des indices : la couleur, les dents...

Dévoiler l'image.

Lire le texte de la page de gauche.

" Que va t-il dire ? "

" Que va t-il vouloir faire ? "

Lire le début du texte de la page de droite, enchaîner sur le monologue en incitant les élèves à le dire en même temps.

Faire faire le point sur la situation à ce moment de l'histoire :

le loup va suivre le renard qui suit le blaireau qui suit le bonhomme.

" Et ce petit bonhomme qu'on ne voit pas sur cette page, que fait-il ? "

Les élèves vont peut-être dire qu'il a été mangé.
Lire alors le texte en enchaînant sur la page suivante.

- Cinquième double page comportant l'ours

Faire décrire l'image.
Faire dire ce qu'il va se passer.

Enchaîner sur le texte avec les élèves.

Au passage de la lecture de "niais", en donner un ou des synonymes (bête, idiot, imbécile...).

- Sixième double page comportant tous les personnages

Faire décrire l'image, en rappelant la situation.

Utiliser les marottes et le déplacement des élèves pour mimer la situation :
reprendre l'entrée et le placement de chaque personnage, le monologue de chacun, en revenant en arrière si besoin.

Mettre en valeur le fait qu'aucun d'entre eux ne sait qu'il est suivi.

Séance 3

Objectifs:

Renforcer la compréhension de la situation du personnage principal, le p'tit bonhomme et de celle de chaque autre personnage.

Comprendre les événements qui font rupture dans le récit.

Percevoir la représentation des personnages dans l'illustration, comprendre le lien entre l'image et le texte, les éventuelles ruptures entre les deux.

Déroulement:

- Relire la sixième double page

Poser la question récurrente : " Et le p'tit bonhomme des bois ? " , " Que va t-il lui arriver s'il continue le chemin de ses pensées, sans faire attention ? "

Théâtraliser l'inquiétude et l'espérance d'un changement.

- Septième double page où les personnages s'arrêtent.

Lire le texte.

Demander ce que veut dire " *il a comme un mauvais pressentiment* ".

Relire, tout en jouant la situation.

" Pourquoi ne voit-il toujours rien ? "

Faire expliciter qu'il regarde partout, sauf derrière lui.

Montrer l'illustration qui présente, sur la page de droite, les personnages pour la première fois de face : c'est le lecteur qui les voit tous, pas le bonhomme.

- Huitième double page

Lire le texte de la page de gauche. Puis " *alors d'un coup...* ", s'arrêter.

" Que se passe t-il ? "

Faire faire des hypothèses.

Montrer l'illustration : laisser commenter.

Dire la fin du texte.

" Que va t-il se passer ? "

- Neuvième et dixième doubles pages

Lire le texte de la neuvième double page en présentant l'image.

Montrer et dire que le p'tit bonhomme a rebroussé chemin.

Enchaîner sur la double page suivante.

Lire le texte.

Jouer la scène à l'aide des marottes fixes, sauf le p'tit bonhomme qui remonte la file des personnages.

- Onzième et douzième doubles pages (la réaction des autres personnages)

Lire le texte et montrer l'illustration de la onzième double page (la fuite du blaireau, du loup, du renard).

Lire le texte de la douzième double page (l'ours de dos).

Demander pourquoi l'ours n'a rien compris.

Revenir au fait qu'il est niais.

Rappeler qu'il était le dernier, qu'il n'y avait personne derrière lui pour lui faire peur.

NB: ces explications ne sont sans doute pas accessibles immédiatement aux plus jeunes. C'est en séance décrochée que l'on reprendra cela, grâce au jeu avec les marottes.

- Treizième double page (la fin de l'histoire)

Montrer l'illustration : " Le bonhomme a t-il réussi à s'échapper ? "

Trouver des explications aux pointillés.

Lire le texte.

- Quatorzième et dernière double page

Montrer l'image.

Repérer les animaux du conte.

" Est-ce que le p'tit bonhomme est vraiment tranquille maintenant ? "

" Pourra-t-il continuer à se promener comme avant, dans la forêt, en suivant le chemin de ses idées, sans faire attention ? "

Terminer en lisant la formulette traditionnelle des fins de conte.

Relire le texte complet, pour la mise en lien des pages, l'appréhension de l'enchaînement des situations et la permanence du texte.

Présentation des ateliers proposés

Remarques :

Des séances supplémentaires peuvent être menées en parallèle aux séances déjà proposées, pour la compréhension du texte.

Ces ateliers sont mis en place par le maître en fonction des observations faites dans la classe, avec des modalités qui peuvent varier et ne s'adressent pas obligatoirement à tous les élèves.

D'autres séances décrochées permettent un travail dans des domaines d'activités différentes liées à la découverte de cet album.

Ateliers 1 et 2 : Renforcement de la compréhension de l'histoire

Atelier 3 : Travail sur le codage

Atelier 4 : Jeux de langue et jeux graphiques

Atelier 5 : Vers les arts visuels

Ateliers 1 et 2 : compréhension de l'histoire

Objectif :

Renforcer la compréhension de l'histoire.

Atelier 1

Objectif spécifique :

Comprendre les étapes du récit.

Déroulement possible :

Laisser l'album de côté.

Jouer, avec les marottes, les étapes principales du récit.

On peut reprendre l'album pour vérifier par le texte (*je vais vous lire le passage*) et /ou l'image.

Reprendre les questions :

- " Comment se fait-il que le p'tit bonhomme ne se rende pas compte qu'il est suivi ? "
- " Que veut faire le blaireau ? le renard ? le loup ? l'ours ? "

- " Est-ce que le p'tit bonhomme a été mangé ? ", " Pourquoi ? "

Reprendre la manipulation pour la fin de l'histoire, si nécessaire.

Atelier 2

Objectif spécifique :

Caractériser les personnages : ce qu'ils sont, leurs intentions.

Renforcer la construction de stéréotypes.

Reprendre la question : " Comment se fait-il que le p'tit bonhomme ne se rende pas compte qu'il est suivi ? ", et la réponse : *il suit le chemin de ses pensées.*

" Qu'est-ce que cela veut dire ? "

Revenir au début du texte : le p'tit bonhomme est tête en l'air et espiègle.

Revenir à l'explication de ces termes.

" Et le loup? ", " Comment est-il ? "

Montrer l'image du loup à l'affût.

" Est-ce qu'il ressemble aux loups des histoires ? "

Laisser donner les arguments par la description : les dents, le sourire et l'air alléché..

Relire le texte de la double page : *Mais à l'affût...*

Reprendre " *en souriant de toutes ses dents*", et enchaîner sur :

" Est-ce que les autres souriaient ainsi en regardant le petit bonhomme ? "

Relire les extraits :

- [...*le blaireau dit avec un petit sourire "oh un p'tit bonhomme des bois..."*]
- [...*le renard dit avec un fin sourire...*]
- [...*l'ours dit avec un sourire tout niais...*]

" Que veut dire le fin sourire du renard ? " Expliquer si nécessaire.

Rappeler les histoires connues où le renard est rusé, malin.

Evoquer le petit sourire du blaireau en contraste avec celui du loup. Expliquer le terme *niais*.
" Pourquoi donc l'ours, à la fin de l'histoire, n'a t-il rien compris ? "

Atelier 3 : le codage

Objectif :

Permettre, aux plus grands (GS), la compréhension du codage situé sur chaque double page de l'album.
Comprendre et utiliser la symbolisation.

Déroulement :

- Reprendre l'album en pointant les codages situés sur les différentes pages.

" Qu'est- ce que cela représente ? "

Examiner avec les élèves le codage de la double page dont le texte commence par :

" *Et voilà l'ours qui suit ...* ", comportant un code des cinq personnages qui se suivent.

A partir du codage de l'ours, peut-être le plus facile à identifier, demander aux élèves de décoder les autres.

" Comment avez-vous reconnu les personnages ? "

Constater la permanence du codage choisi depuis le début de l'album.

Comparer le codage correspondant à la file indienne des personnages à celui de la page où ils s'échappent.

" Qu'est-ce que cela représente ? "

Revenir aux pages précédentes pour affiner la perception de l'orientation des symboles.

- Utiliser les cartes jointes :

- Jeux avec les cartes comportant chacune un symbole d'un personnage :

jeux de paires (demander la carte de l'ours...),

jeu d'appariement marotte et carte,

placement successif des cartes pour reconstituer l'histoire (la carte du p'tit bonhomme auquel on rajoute les autres cartes).

- Jeux avec les cartes reproduites des pages de l'album :

jeux de paires,

jeux d'appariement,

association aux moments de l'histoire...

- Créer de nouveaux codages :

- Prendre une caractéristique de chacun des élèves du groupe (un élément du vêtement par exemple), le tracer sur un petit papier.

Faire jouer les élèves à identifier, appairer, reproduire par le codage le placement du groupe...

- Imaginer un autre personnage dans l'histoire, définir une de ses caractéristiques et lui trouver un code (les oreilles du lapin, la trompe de l'éléphant, les accessoires de la sorcière, de l'ogre...)

- Faire des liens avec des ouvrages existants (voir chapitre mise en réseau)

Atelier 4 : jeux de langue et jeux graphiques

Objectif :

Appréhender les liens formels entre la mise en mots et la mise en images.

Les onomatopées

Reprendre la page de l'album où le p'tit bonhomme se retourne et se retrouve face au blaireau (il recommence à marcher...) et la double page suivante.

Lire le texte.

Demander ce qu'il y a écrit en montrant les onomatopées ou les faire repérer dans le texte.

" Qu'a fait l'illustrateur ? "

Repérer les onomatopées dans d'autres livres sélectionnés : albums déjà rencontrés, BD...

En collecter, en imaginer d'autres.

Les réutiliser, par exemple dans une comptine.

Les enseignants qui pratiquent une langue étrangère en classe et utilisent des albums dans cette langue pourront comparer les onomatopées utilisées (certaines identiques, d'autres différentes : kirikiki pour le coq en anglais...)

Les formes du texte

Observer le choix des auteurs concernant la mise en forme du texte dans l'album : dès la première double page, le texte qui suit le chemin, puis prend la forme des animaux.

S'arrêter plus particulièrement sur la page où le p'tit bonhomme a comme un pressentiment et regarde dans différentes directions.

Lire les deux propositions " *il regarde en l'air* ", " *il regarde par terre* ".

Commenter.

Présenter d'autres supports utilisant ce procédé : autres livres, affiches, enseignes, publicité...

Repérer les choix des auteurs.

Montrer des calligrammes (voir annexe).

Produire par découpage, ou dictée à l'adulte, un assemblage de forme et texte, en fonction du projet de la classe (créer une affiche, un poème...).

Créer un objet graphique de manière autonome à partir de mots ou groupe de mots connus.

Atelier 5 : vers les arts visuels

Objectifs généraux :

Renforcer la compréhension de l'histoire par la lecture des images.

Appréhender des procédés d'expression.

Objectifs spécifiques des séances proposées :

- Repérer les procédés d'illustration dans l'album :
 - les matériaux et techniques utilisées pour représenter les personnages et le décor,
 - les différents plans ou points de vue,
 - l'utilisation du texte dans l'image.
- Mettre en lien ces techniques avec d'autres oeuvres.
- Réaliser une illustration en utilisant un élément observé.

Déroulement possible :

- Observer et recenser les matériaux utilisés par l'illustrateur :

" Avec quoi est représentée la forêt ? "

feuilles séchées, carton ondulé, ficelle, lacets effilochés, papier déchiré, papier découpé, oeilllets, fruits et graines séchées.

" Avec quoi est représenté le chemin ? "

galon, tissu effiloché, papier, laine, peinture.

- Repérer l'utilisation du texte dans l'image : voir le tracé du texte qui figure le chemin, qui suit le mouvement ou le regard des personnages.

- Observer comment la forêt est représentée et surtout les personnages : gros plan, plan général, plan éloigné, plan coupé.

Voir comment ce procédé est au service de l'histoire : gros plan sur l'animal qui arrive, plan éloigné sur les autres...

- Aller à la recherche de matériaux disparates dans la classe et à l'extérieur, laisser l'accès à des collections de matériaux.

Proposer divers supports (papiers divers, cartons...) et outils (scripteurs, colle, ciseaux...)

Suivre une démarche de création :

Produire, seul ou à plusieurs, une réalisation plastique à partir d'une contrainte (paysage, visage, éléments d'un histoire, comptine...), recenser les formes, techniques, exprimer les effets produits...

Utiliser éventuellement un appareil photographique pour travailler le point de vue.

Procéder à des lectures d'autres images plastiques.

Bibliographie pour mise en réseau

Trois axes possibles pour une mise en réseau

1/ Les contes à randonnée

- *La moufle* (diverses versions)
- *Roule Galette*, album du père Castor
- *Le bonnet rouge*, Brigitte Weninger, Ed NordSud

2/ Le thème de la peur de dévoration

- Les contes du patrimoine : le petit chaperon rouge, les trois petits cochons...
- *Suzie petite oie* (valise attire lire), Petr Horacek, Ed Nathan
- *Je vais te manger*, Richard Waring, Ed Milan
- *Ami ami*, Rascal, Ed Ecole des loisirs, collection Pastel
etc...
- Du même auteur :
 - Avec le même personnage :
 - La grosse faim de P'tit Bonhomme*, Ed Didier jeunesse
 - Les aventures de P'tit bonhomme*, livre disque avec les histoires de P'tit Bonhomme racontées par l'auteur
 - *La petite poule rousse*, Ed Didier Jeunesse

3/ Les albums comportant un codage

- *Petit jaune et petit bleu*, Léo Lionni, Ed Ecole des loisirs
- *Le petit chaperon rouge*, Rascal, Ed Ecole des loisirs
- *Ours qui lit*, Eric Pintus- illustrations de Martine Bourre- Ed Didier jeunesse (pour le cycle 2, si on met en place un travail sur la compréhension du récit - voir dossier *attire lire*)

Annexe : calligrammes

Calligrammes

Définition (Wikipedia)

Un calligramme est un poème dont la disposition graphique sur la page forme un dessin, généralement en rapport avec le sujet du texte, mais il arrive que la forme apporte un sens qui s'oppose au texte. Cela permet d'allier l'imagination visuelle à celle portée par les mots.

C'est le poète français Guillaume Apollinaire qui est à l'origine du mot (formé par la contraction de « calligraphie » et d'« idéogramme »), dans un recueil éponyme (Calligrammes, 1918). Étymologiquement, ce mot-valise signifie « Belles Lettres » dans la mesure où il reprend l'adjectif grec le nom *gramma* qui signifie "signe d'écriture", "lettre". Il s'agissait donc pour Apollinaire d'« écrire en beauté ». Il aurait ainsi déclaré parodiquement à son ami Picasso : « anch'io son' pittore ! » (« moi aussi je suis peintre ! »)

Ainsi, cette forme particulière de poésie est parfois nommée poésie graphique

Exemples

Appollinaire

