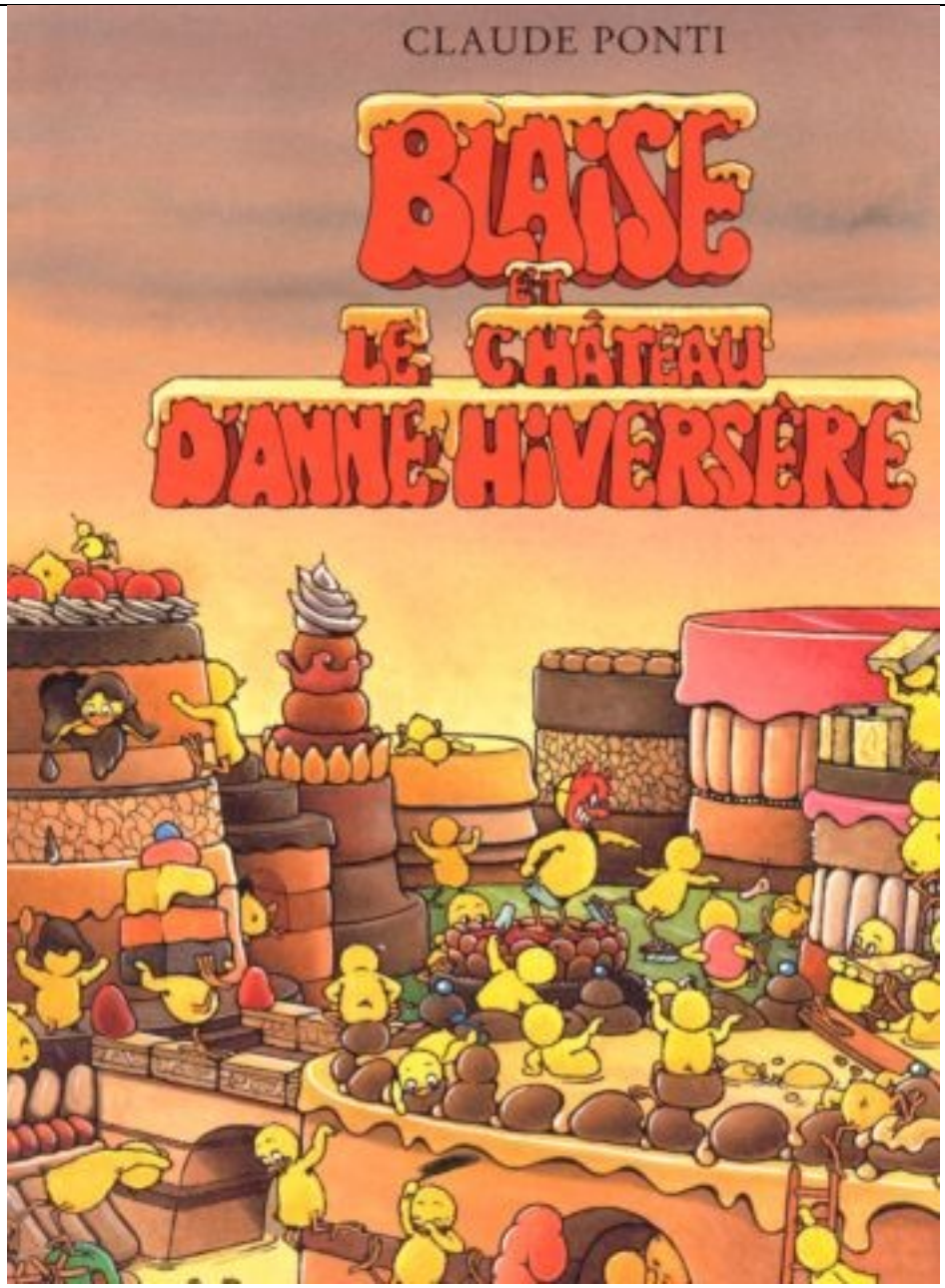
Blaise et le château d'Anne Hiversère
Ponti
Ecole des loisirs



Analyse du livre	
Présentation du livre	
. nature des illustrations	. image intense . problème de circulation du regard
. nature texte/image	. images complémentaires du texte
Les personnages	
. le nombre	. deux personnages de premier plan : → Blaise que l'on voit mais qui est caché par un masque étrange → Anne dont on parle sans cesse parce qu'elle est l'objet du livre mais qu'on ne voit qu'à la fin du livre parmi une foule de personnage . de très nombreux personnages de 2e plan qui se ressemblent tous mais dont certains sont nommés
. désignation des personnages	. des reprises pour désigner les personnages . des noms précis pour désigner certains personnages
La situation	
. les événements, leur nombre et leur organisation	. un événement principal avec plusieurs chaînes événementielles avec relation explicites, relation de cause à effet
. changement de lieux	. lié aux événements . nombreux
La façon dont l'histoire est racontée	
. écriture, jeux sur la langue	. inventions langagières à partir d'éléments reconnaissables (mots inventés) . nom des personnages avec jeux de mots à lire à voix pour comprendre
. rapport entre la longueur et la densité du récit	. lié à la chaîne des événements

Possibilités d'exploitation à partir de l'analyse du livre et des points dégagés

- **lecture du livre par l'enseignant plusieurs fois**
- imprégnation
- s'arrêter sur les passages faisant réagir les élèves

- en discuter, échanger, débattre
- laisser le livre à disposition pour que les élèves le consultent, le regardent

► répondre à des sollicitations de l'adulte
► participer à un échange
► exposer son point de vue et ses réactions

- **lecture dirigée**

♦ découpage par épisode

. pages 7,8,9 : présentation des personnages et de la situation initiale
. pages 10,11 : 1er jour, correspondant au premier événement : envoi des lettres d'invitation
. pages 12, 13,14,15 : 2e jour, 2e événement : recherche matin des œufs
après-midi de l'eau
. pages 16,17,18,19 : 3e jour : recherche matin du lait
après-midi du chocolat
. pages 20,21,22,23 : 4e jour, recherche matin de la farine
après-midi du sucre
. pages 24,25,26,27 : 5e jour : recherche matin des fruits
après- midi confection de la pâte
. pages 28,29 : 6e jour ; construction des fours
7e jour : repos
. pages 30, 31,32,33 : 8e jour : construction du château
. pages 34,35 : 9e jour : le château est terminé
. pages 38,39,40,41 : 10e jour : anniversaire d'Anne
. pages 42,43,44 : le lendemain de l'anniversaire

♦ différenciations possibles sur les modalités de lecture

- La lecture peut- être :
. orale faite par le maître
. silencieuse faite par les élèves suivant le niveau de classe et les compétences en lecture des élèves.
- On peut donc penser à mettre en place des moments de lecture autonome pour certains élèves et des moments de lecture lue par le maître pour les élèves en difficulté
► L'objectif principal étant de prélever des informations soit dans l'oral soit dans l'écrit permettant de comprendre et d'analyser les points cités dans « Analyse du livre »
→ Pour chaque passage lu, noter par écrit les informations retenues après lecture
Cf. tableau
→ Ce tableau sera complété au fur et à mesure des lectures pour collecter les informations et en garder une trace écrite

Objectifs :

► comprendre, lire un texte long
► comprendre une histoire et la reformuler avec ses propres mots
► reformuler avec ses propres mots un passage d'un texte lu par l'enseignant ou lu de façon autonome
► identifier et caractériser les personnages

► identifier le ou les lieux d'un récit
► dégager le thème d'un texte littéraire

Matériel :

- si possible un livre pour deux élèves
- texte photocopié pour les élèves (utiliser pour souligner et repérer des indices)
- texte agrandi pour les phases de synthèse collective au tableau
- tableau « informations » photocopié (donné plus tard aux élèves)

- **Pages 7,8,9:**
- lecture du passage
- analyse : pour chaque élément repéré

. recherche des élèves sur leur feuille puis surligner les indices (choisir des couleurs différentes en fonction des informations recherchées)

. synthèse collective au tableau : surligner le texte écrit agrandi au tableau

. **personnage** : « de qui parle l'histoire ?» : Blaise : le poussin masqué, les autres poussins, Anne Hiversère

→repérage dans le texte surligner et repérer dans l'illustration : on voit Blaise, les autres poussins mais on ne voit pas Anne

. **événement** : « de quoi cela parle-t-il ? »: la fête d'Anne Hiversère dans 10 jours (surligner dans le texte)

. **lieu** : « où cela se passe-t-il ? » : la maison des poussins (pas d'indices dans le texte uniquement sur l'illustration : lecture d'images)

- noter toutes ces informations sur une affiche de papier canson et la garder en réserve

- **pages 10,11 :**
- lecture du texte
- repérage des informations, les noter sur l'affiche

. **quand ?** repérer et surligner l'indice dans le texte

. **les personnages ?;** ceux connus lors de la 1ere lecture

<u>nouveaux personnages</u> : Boîtalettres, Kinonne, Hipsonne : 1er jeu de nom

→ noter les noms de ces personnages sur une affiche et écrire à côté le mot réel

Boîtalettres→ boîte aux lettres

Kinonne → canon

hipsonne→ epson

Pic et Asso→ Picasso

→ remise en contexte par rapport au thème du passage et à des repères dans l'illustration : l'écriture des invitations

. **le lieu ?**

. **les surprises** : jeu de mots mots inventés : irrésistibilicieux

→ quels mots composent ce mot inventé, noter ces mots sur une affiche canson

- **pages 12,13,14,15:**
- lecture
- analyse suivant les mêmes paramètres

►amener les élèves à comprendre la construction de l'écriture :

→ pour chaque jour on décrit ce que se passe le matin et l'après –midi, les événements s'enchaînent sur une même journée

- **donner le tableau et le compléter :**

→ retour sur les informations du jour 1 et remplir les cases (afficher les informations écrites lors des premières séances de lecture) : rentrer ces données dans le tableau récapitulatif

→ il faudra remplir aussi la case du 10e jour puisqu'on nous annonce ce qui se passera le 10e jour

→ les autres cases blanches sont visualisées elles représentent tout ce qui va se passer dans le récit

→ chaque élève aura son tableau, la classe aura un tableau collectif qui permettra de recenser et d'écrire les informations recueillies au fur et à mesure des lectures

- **pages 16,17,18,19:**
- lecture
- remplir le tableau
- analyse, discussion par rapport aux informations recueillies, retour vers le texte, surligner
- remplir le tableau mémoire de la classe
- **repérages particuliers**

→ **jeu de nom** : Lac Tésibon, Hyppolitdesset, Bribron, Belle Djamine Frankline

→ **lecture d'image** : apercevoir la silhouette de la vache intégrée au paysage, la silhouette représentant les contours du lac

→ **retrouver dans l'illustration les personnages dont on parle dans le texte** : Blaise, Hyppolitdesset, Belle Djamine Frankline

- **pages20,21,22,23:**
- lecture
- remplir le tableau
- analyse, discussion à partir des informations, retour vers le texte, surligner
- remplir le tableau mémoire de la classe
- **repérages particuliers**

→ **jeu de mots** : éclapatouiller→ éclater, patouiller, noter ce mot sur l'affiche mémoire des mots inventés

→ **jeu de noms** : Boufniouse

→ rechercher si Boufniouse est une fille ou un garçon : retour au texte(« elle »)

→ **lecture d'image** : 1er plan, 2e plan, arrière plan (repérer la colonne de poussins au loin : lecture de paysage)

- **pages 24,25,26,27 :**
- lecture
- remplir le tableau
- analyse des informations, retour au texte, surligner, remplir le tableau collectif
- **repérages particuliers :**

→ **dans le texte** : « les fruits sont les derniers ingrédients dont ils ont besoin » : hypothèses à partir de cet élément

→ **jeu de noms** :Tournenboule, Slipododo

→ **jeu de mot** : la tatouille, splatchoulés, splitouiller, rataplatisser, tartislouper, noter ces mots sur l'affiche des mots inventés
→ **repérer un personnage dans l'image à partir des informations données dans le texte:** Tivilio, repérer Belle Djamine Frankline et son parapluie décrit p 19 (retour en arrière)

- **pages 28,29 :**
- lecture
- remplir le tableau
- analyse des informations
- repérage dans le texte :

→ 2 jours dans le même texte : le 7e jour « les poussins ne font rien »
. mettre en liaison cette information avec une lecture d'image : impression de calme, comparaison par rapport aux autres illustrations (le mouvement)
→ Chercher Blaise dans l'illustration

- **pages 30,31,32,33 :**
- lecture
- remplir le tableau
- analyse des informations retour au texte, remplir le tableau collectif
- **repérages particuliers :**

→ **jeu de mots** : empatissé, noter ce mot sur l'affiche mémoire des mots inventés
→ **jeu de noms** : Cirkdépékinne
→ **repérer dans l'illustration le personnage décrit dans le texte**

- **pages 34 35, 36,37 :**
- lecture
- remplir le tableau
- analyse des informations, retour au texte, remplir le tableau collectif
- **repérages particuliers :**

→ **jeu de noms** : Métantan-Skondi, Métébouché
→ repérer ces deux personnages enfin nommés dans l'illustration et sur toutes les autres illustrations depuis le début du récit (retour en arrière)
→ **jeu de mots** : gaufrées, kouggueloffées, analyser, noter ces mots sur l'affiche mémoire
→ **description du château** : partir de la description écrite et repérer sur l'illustration, les éclairs, les parquets multitarte

- **pages 38,39,40,41 :**
- lecture
- remplir le tableau
- lecture d'image

→ **repérer Anne** à partir de sa description, elle n'est pas au centre de l'image
→ **repérer les personnages connus des élèves**
→ **jeu de mots** : irrésistibiliciuesement, incroyabilicieux

Propositions d'activités en liaison avec des compétences de cycle 2 :

- **découvrir les réalités sonores de la langue**
- **découvrir le principe alphabétique**
- **reconnaître des mots**

Inventer des mots

► repérer des similitudes entre deux mots en mettant en relation écrit et oral
► aider à la segmentation en syllabes par diverses techniques
► déchiffrer un mot inconnu à partir d'un mot connu

- **comprendre la composition des mots**
  - retrouver les mots inventés
  - faire une liste ou reprendre la liste composée au fur et à mesure des lectures par épisode
  - retrouver à partir de quels éléments de mots connus ils ont été inventés
  - donner du sens à ces mots
  - adopter une méthodologie
  - essayer sur d'autres mots
- **mettre en place cette composition pour inventer d'autres mots**
  - prendre des noms d'animaux
  - noms de 2 syllabes : vache, chaton, chèvre, requin, aigle, oiseau, souris, fourmi
  - noms de 3 syllabes : éléphant, baleine, girafe, écureuil
  - écrire ces noms sur des bandes de papier
  - consigne : « Vous allez plier cette bande de papier pour découper ce nom en syllabes »

→ le système de la bande de papier permet de visualiser les syllabes, de valider et de découper après validation
→ en cas de problème, l'élève peut déplier et plier à nouveau la bande papier

- découper ces noms en syllabes
- inventer des noms d'animaux inconnus en mélangeant ces syllabes
- lire le nom inventé
- dessiner, représenter l'animal inventé
- le présenter à la classe
- faire une fiche signalétique, un fiche d'identité à partir d'éléments tels que :

→ la nourriture
→ le lieu où il vit
→ le nom de ses petits

♦ **activité préalable** : mettre en place des séances de lecture de documentaires sur les animaux pour :
→ dégager sur des écrits documentaires les paramètres récurrents
→ construire une fiche d'identité à partir de ces paramètres

- créer un répertoire de ces animaux inventés avec dessin

→ faire un affichage pour le présenter aux autres classes de l'école

- **à partir de mots connus des élèves**

- même démarche : écrire ces mots sur des étiquettes
- les décomposer en syllabes à l'oral, à l'écrit (plier les étiquettes)
- découper les étiquettes pour isoler les syllabes
- inventer d'autres mots en manipulant les étiquettes syllabes

Comprendre le nom de certains personnages

► **comprendre l'importance de l'oralisation comme aide à la compréhension**

- partir de certains noms les faire lire puis les dire les élèves ferment les yeux
- écrire l'un à côté de l'autre le nom du personnage et le mot qu'il représente
- il sera nécessaire de ne pas prendre comme support certains noms car ils n'évoquent rien à certains élèves les jeux de mots prenant appui sur certaines références culturelles que les élèves n'ont pas
- aborder la notion « d'humour » en prenant appui sur des éléments connus des élèves

Jeu des anagrammes

► repérer des similitudes entre les mots en mettant en relation écrit et oral
►recomposer des mots avec des lettres mobiles pour amener les élèves à percevoir la combinatoire graphique
► découvrir qu'avec un même nombre de lettres on peut écrire plusieurs mots
► comprendre le principe de l'écriture en distinguant mot et lettre
► connaître le nom des lettres de l'alphabet

Matériel :

- jeux de cartes lettres des mots :
- c.h.i.e.n
- p.o.u.l.e
- a.r.b.r.e
- les cartes lettre seront en double pour chaque mot
- une enveloppe pour chaque mot, les cartes seront placées en désordre
- jeu de cartes agrandies pour la phase de synthèse au tableau

Organisation de classe :

- recherche par groupe de deux homogènes
- prise en charge par l'adulte des élèves en difficulté

Démarche :

1. Explication de l'activité

- distribuer la 1ere enveloppe mot sans consigne (mot poule)

- laisser les élèves regarder le matériel et réagir
- consigne :

« Avec ces lettres (épeler les lettres) vous allez écrire deux mots »

2. Recherche

- laisser chercher les élèves

→ rôle de l'adulte : aller observer en premier les élèves prioritaires pour les faire entrer dans la tâche à accomplir : les regarder faire, partir de leur proposition, les oraliser, faire des essais, déplacer , manipuler les cartes, lire les début de mot, compléter les mots avec les lettres restantes, lire à voix haute

3. Phase de synthèse

« Que pouvions nous faire comme mots avec les lettres ? »

- suivre les propositions des élèves et manipuler les cartes pour montrer qu'avec ces lettres on peut faire deux mots « poule », « loupe »
- écrire le résultat de la recherche et de la phase de synthèse sur une affiche mémoire de l'activité

Avec les lettres	**Mots trouvés**		
o. p .l .u .e	Poule	loupe	
b. a. e .r .r	Arbre	barre	
n. i. e .c .h	Chien	Niche	chine

Florence Breuneval, CPC, 3e circonscription, Gennevilliers