

Cycle 1

Il est où ?

Christian Voltz
Editions du Rouergue



Analyse de l'album	
L'objet livre La couverture	<p>Couverture rouge avec un gros caillou au milieu et un bouton ressemblant à un personnage sous le caillou.</p> <p>Le titre, en blanc, rappelle la couleur du bouton et est placé au-dessus du caillou.</p> <p>Quatrième de couverture sur laquelle on retrouve le petit bouton blanc sur un fond vert. Mise en avant de ce personnage qui va se révéler central.</p>
Les illustrations	<ul style="list-style-type: none">* Composition plastique avec des objets de récupération.* Photos d'objets sur fond beige scindé en deux parties : $\frac{3}{4}$ papier peint, tapisserie, $\frac{1}{4}$ papier kraft. Cette organisation délimite une zone de bas de page et crée une ligne sur laquelle les personnages se déplacent.* L'organisation des pages est toujours la même: caillou sur la page de gauche, divers objets sur celles de droite qui petit à petit passe de droite à gauche.* Les quatre dernières doubles-pages laissent la page de gauche vide, les personnages se déplaçant sur celle de droite.
Le texte	<ul style="list-style-type: none">* Peu de texte sous la forme de phrases interrogatives (il est où ?) toutes les deux pages. Texte répétitif.* Des indicateurs spatiaux : sous (nom d'un objet), derrière, caché par, pas sous, au milieu...* Quelques interjections : ohé, hé, oh.* Jeux sur la taille des polices.* Jeux sur les couleurs des polices : Blanc = il est où ? Noir = les autres phrases interrogatives Rouge = des réponses, la « voix » du bouton blanc.
L'organisation du récit	<ul style="list-style-type: none">* Organisation du récit autour d'un jeu de questions/réponses : La première question est placée au centre de la page, en blanc. La seconde question est en noire et écrite en plus petit vers le bas de la page. La réponse est en rouge sur la page de droite suivante.* Organisation du récit en trois parties : La construction du bonhomme L'action, le bonhomme marche La déconstruction, on revient au point de départ

Difficultés de compréhension du livre

- * On ne sait pas qui pose la question. On ne le comprend que vers la fin.
- * Deviner ce qui va prendre forme.
- * Il faut voir que l'objet nommé dans la question est placé sur le caillou dans la page suivante pour former un personnage. Le texte et les illustrations se complètent.
- * La fin permet de comprendre le début. Une fois arrivé à la fin, l'histoire peut recommencer en boucle. Parcours de randonnée.
- * Pas de difficulté de lexique.

Propositions d'actions

<p style="text-align: center;">Dispositif de lecture</p> <p style="text-align: center;">et</p> <p style="text-align: center;">activités pour pallier les difficultés</p>	<p>* Agir avant la lecture et raconter l'histoire avec la photo du personnage (le bouton blanc) qui pose les questions dans l'histoire.</p> <p>* Présenter la couverture de l'album. Laisser les élèves émettre des hypothèses. Faire remarquer le bouton sous le caillou. S'interroger sur sa présence et son rôle (c'est lui qui parle).</p> <p>* Commencer la lecture. Les élèves émettent des hypothèses sur ce qu'ils voient. Puis plusieurs lectures du texte en s'appuyant sur les images, les unes complétant l'autre.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qui parle ? - Que cherche-t-il ? - Que nous apprend la fin <p>* Jouer sur les dialogues (rien ! non ! non plus ! pas là ! pas sous ce bout de ferraille... au milieu des perles, alors ?) pour introduire le suspense. Comprendre que le bouton blanc est/ a un « fil rouge ».</p> <p>Comprendre que selon son orientation, le bouton blanc a un regard différent.</p> <p>* Manipuler les objets en vrai pour reconstituer le personnage comme dans l'histoire. Faire nommer les objets (fil emmêlé, le gros caillou, le fil de fer, le bouton blanc, les morceaux de bois, les perles) et les parties du corps qu'ils représentent.</p> <p>* Théâtraliser l'histoire, la jouer : jeu de questions réponses.</p>
Débat d'idées	<p>Comment faire pour se cacher ?</p> <p>Travailler sur les différents sens (sens propre/sens figuré) du mot « se cacher », sur la superposition.</p>
Débat interprétatif	<p>Je me construis/ je suis fragile.</p> <p>Je peux construire / je peux détruire.</p>
Liens avec les autres disciplines	<p>* S'appropriier le langage : produire une phrase en dictée à l'adulte sous la forme : il est où ? et sa réponse. Varier les indicateurs spatiaux.</p> <p>* S'appropriier le langage : décrire ce que l'on voit, décrire ce que</p>

	<p>l'auteur/illustrateur fait, raconter l'histoire du caillou et du bouton , comprendre et restituer une histoire à partir des illustrations, inventer/composer une nouvelle histoire.</p> <p>*Pour les GS, travail autour de la ponctuation ; le point d'interrogation et le point d'exclamation : quand sont-ils utilisés ?</p> <p>*Découverte du monde, les objets : construire des personnages avec divers éléments de la classe ou rapportés par les élèves.</p> <p>*Découverte du monde, sciences : travail sur le corps humain, découvrir le schéma corporel (manipulations des objets, symbolisation).</p> <p>* Utilisation des TICE et de l'appareil photo numérique : Inventer une nouvelle histoire avec des objets de récupération. Comment les outils informatiques permettent- ils de garder une trace des réalisations des enfants ? Comment l'appareil photo permet-il de « fixer » les objets entre eux sans utiliser de colle ?</p>
Réseaux possibles	
<p>Réseau autour de ...</p>	<p>*Autour du personnage qui se construit (ou se déconstruit) au fil des pages : « <i>La promenade de Flaubert</i> » d'Antonin Louchard « <i>Va t'en grand monstre vert</i> » de E.Emberly « <i>Loup</i> » d'O.Ouzou</p> <p>*Réseau d'auteur autour des histoires de Christian Voltz. Identifier les caractéristiques communes des albums, des personnages, des illustrations</p>