

Propositions de travail autour de l'œuvre de C Ponti

L'idée qui guide notre travail est de s'appuyer sur une démarche pédagogique qui va induire une interaction entre l'enfant, l'auteur, le livre.

Objectifs :

- Identification d'un style.
- Construire une connaissance des personnages de C Ponti et installer une complicité entre lecteurs et personnages.
- Aborder la notion d'œuvre.
- Repérer les composantes d'un style.
- Repérer des constantes :
 - Dans la forme (format, couleur, mise en page, relations couv, 4è de couv, pages de garde, collection, édition, séries)
 - Dans la relation texte/image (fonctionnement de la relation, construction de la compréhension)
 - Thèmes abordés (abandon, solitude qui fragilise, quête, rencontres ...)
 - Structure narrative (conte, tableaux successifs, humour avec chute ..)

Activités possibles qui pourront alimenter le moment collectif ou les ateliers :

L'objet livre

- Tri de livres (Ponti + autres)
- Notion d'auteur, d'illustrateur (Paris, Pochée, La tempête, La lune le loir .. Petit Prince Pouf)
- Notion d'éditeur
- Les collections (format, matériau employé ...)
- Les séries (format, héros)

La relation texte/image

- Des collectes d'images :
 - Un thème précis dans tous les albums (les monstres, les lieux, les héros, les modes de déplacement...)
 - Tous les thèmes d'un seul album.
- Des recherches dans les albums :
 - Les objets animés et leurs noms.
 - Les noms des héros et leur image.
 - Les tournures de phrases enfantines : « C'était bien. Et même plus bien que tout. » (Blaise et la tempêteuse bouchée.
« C'est la plus meilleure course de chaises du monde. » (Blaise dompteur de taches)

- Les métaphores (la plume en fer du doudou)
- **Production d'écrit**
- Ecrire à partir d'image (s) ou de suites d'images
- Ecrire le récit de Martin Réveil dans *Okilélé*
- Créer ou enrichir des descriptions : *La revanche de Lili Prune* propose une belle description de monstre, facile à enrichir : "Une Araknasse Corbillasse énorme et terrifique apparut au-dessus du village. Elle avait trois paires de pattes, deux paires de pinces coupantes, deux paires de pinces déchiquetantes, une bouche vorace, entourée de piques, de crocs à venin, de poils, et pleine de dents tranchantes, avec une trompe articulée pour défoncer les fenêtres, aspirer les gens et les mâchouiller tout crus sans sel ni moutarde".
- Transformer un récit en changeant de point de vue (Bâbe la porte dans « Schmélele » , Le chien dans « le chien invisible »

Jouer avec les sonorités de la langue

- Travailler la segmentation : Brindillonnette L'Apamarante (L'arbre sans fin), les Bouchanourris (Le doudou méchant)
 - Repertorier et inventer des aliments imaginaires : *Okilélé* p 43 ; Le Tournemire p 42 ; Blaise et le Château d'Ane Hiversère
 - Les danses : le souine gopatt fol (Nakakoué) ; le chien invisible
 - **Il existe d'autres types de constructions à faire repérer dans d'autres albums :**
 - des constructions verbe-verbe : Bâffrebouffe (baffrer-bouffer dans *Pétronille*), parlophoner (parler-téléphoner dans *Okilélé*)...
 - des constructions nom-nom : Crapouille (crapaud-grenouille dans *Le Nakakoué*), Sagoinfre (sagoin-goinfre dans *Pétronille*)...
 - des constructions verbe-nom : Piqueille (abeille qui pique), Guérisson (hérisson qui guérit dans *Parci et Parla*)...
 - des nominalisations : Madame Ledestope et ses enfants Ciffe, Javelle et Clairafon, Grimporidot, Couparat (dans *Le chien invisible*), l'île de Katreure (dans *Adèle et la pelle*)
 - ...
 - des segmentations décalées : *L'île des Zertes, Okilélé*...
 - des associations phonétiques : *Okilélé*
 - des rajouts de syllabes et remplacements des voyelles : *birchicridi* et autres jours d'*Une semaine de Monsieur Monsieur*.
 - des verbalisations : zertillonner...
- Il en existe bien d'autres à collecter dans l'œuvre de Claude Ponti et on peut en faire inventer de nouvelles : donner des noms aux monstres, créer des noms de lieux, des noms de nourriture, des verbes d'actions, des jours...

Acculturation / Inter - intra Textualité

- Les comptines (*Pétronille*)
- Les héros de la littérature jeunesse (*Château d'Anne Hiversère*)

- Le crocodile de Zuza (Une semaine Monsieur Monsieur)
- Le K'sar Bolog (Georges Lebac / Schmélele)
- Adèle (La nuit des Zéfirottes, Broutille ...)
- Les poussins
- L'oreiller raconteur (Le chien invisible / Ma vallée)
- Bâffrebouffe (Pétronille/ Adèle et la pele)
- La fourmi à grosse voix (Le bonbon / Le petit frère)

Création de jeux


Jeu de sept familles (familles de Tromboline et Foulbazar, de Monsieur, Monsieur, d'Okiléle, du chien invisible, de Pétronille...).



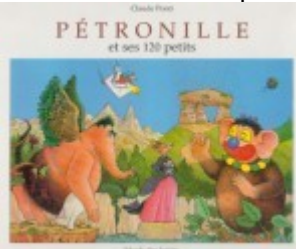
Jeu de l'oie avec des personnages dont on aura repris les lieux, les objets, les moyens de déplacements et les épreuves qu'ils ont à surmonter.


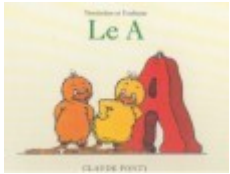

Jeux de memory pour mettre en évidence toutes les associations par couple : Oum Popotte/Oum Platichotte ; Parc/Parla ; Monsieur Monsieur/Mademoiselle Moïselle ; Mose/Azilise ; Jules/Diouc ; Pétronille/Everest... On peut associer également les personnages avec leur lieu d'habitation ou leurs objets, les parents et leurs enfants, les héros avec les monstres qu'ils affrontent...


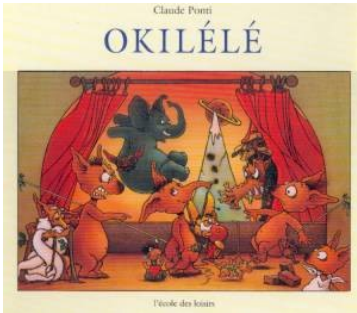
Jeux de loto à partir des motifs récurrents ou des petits objets qu'on retrouve régulièrement : robinets, petits poussins, souris, champignons...

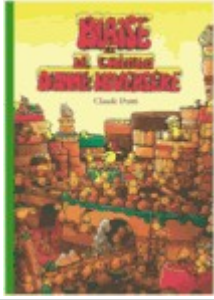
B. Activités sur certains albums en particulier

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sur la branche | - Le texte permet de repérer exactement en lecture d'image où sont positionnés les personnages sur la branche. |
| <p>Ma Vallée</p>  | <ul style="list-style-type: none"> - Repérer les cimetières et les jardins énumérés dans le texte. - Repérer <i>le pays qui est derrière</i> et le faire dessiner. - Dire son secret à l'arbre aux secrets. - Jouer au jeu du téléphone arabe : le vent transforme une histoire racontée successivement par plusieurs personnages. Poursuivre la transformation de la première phrase selon le même principe. - Inventer le grand livre d'O'Messi-Messian, le roi des arbres. - Décrire les habitants des îles que les Touim's rencontrent au cours de leurs voyages (Île Baignoire, Île Dodo-Dodu, Île Molle, Île Toufu-toufu, Île Surprise...), inventer d'autres îles et donner le mode de vie de leurs habitants. Énumérer tout ce que les Touim's ont rapporté de ces îles. - Comparer les représentations du même paysage en différentes saisons. - Réaliser une illustration d'un paysage, le reproduire plusieurs fois et le traiter différemment sur le plan graphique selon les saisons. - Travail sur les cartes : repérer les trajets décrits dans le texte. - Inventer la liste de ce que doivent apprendre les papas pour apprendre à être papa, les mamans pour apprendre à être maman. |
| Georges Lebac | <ul style="list-style-type: none"> - Dans les images, repérer les différents monuments qui se dressent à chaque nouvelle page derrière le square. Retrouver dans des documentaires de quel monument il s'agit. - Jeux de mots sur la généalogie des personnages : "Ranelotte, mère de Gibelotte, mère de Matelotte, mère de Murrurotte, mère de Plissotte et leurs mille tétards..." on peut continuer la liste des noms en "otte" ; idem à partir de la généalogie des pères : paires de Jummel, de pantal, de lunett... - Texte à trous <p>Dans le texte qui concerne les souris archivistes et leurs collectes, il manque un mot (fromages) que l'on peut retrouver sur une étiquette dans l'illustration. On peut reprendre l'idée en enlevant certains mots de la liste des drôles de choses que</p> |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>les souris ont trouvé dans le square, en les écrivant sur des étiquettes à part et en les faisant retrouver par les enfants.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Après avoir abordé l'ensemble de l'œuvre de Claude Ponti, on peut rechercher qui est Zénobie, à laquelle il est fait référence ("qui rêve éveillée au milieu des poissons sauteurs"). - Faire remarquer que les oiseaux bleus se retrouvent dans <i>Le Doudou méchant</i>. - On peut construire le vaisseau des Ksar'bolog'h : demander aux enfants d'apporter toutes sortes de jouets inutilisés, puis les assembler, les coller en les transformant pour fabriquer un énorme vaisseau spatial. - "Il pleut des larmes, de très grosses larmes, avec le malheur dedans...". Lister ce que contiennent les larmes du malheur, les faire retrouver dans l'image, puis écrire le contenu de ses propres larmes du malheur, ou encore ses larmes de joie. - À la fin du livre, en une grande image synthèse, Ponti fait sortir d'entre les pages "les personnages un peu bizarres de certains livres". Ces personnages sont tous issus de ses albums, dans la même position, et c'est l'occasion de les faire retrouver et reconnaître. Repérer que seuls Monsieur Monsieur et Mademoiselle ont été inversés. |
| <p>Dans la voiture</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Créer un petit texte selon la même structure, très simple, en changeant de situations : "Dans la voiture, c'est comme ça quand... j'emmène mes copains au foot, en pique nique, à la mer...". - Donner le dessin de la voiture au trait et faire le faire remplir pour illustrer le texte créé. |
| <p>Sur l'île des Zertes</p>  | <ul style="list-style-type: none"> - Créer un autre personnage qu'un Zerte, le décrire avec son mode de vie et inventer une nouvelle histoire et des illustrations. - Repérer les jeux sur la typographie dans le texte d'origine, les utiliser dans les textes créés et en inventer d'autres. |
| <p>Blaise dompteur de taches</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Faire une tache symétrique en déposant de l'encre ou de la gouache à la pliure d'une feuille. - Transformer la tache apparue en un nouveau monstre, à la façon des test de Rorschach, et inventer l'histoire de ce monstre, ainsi qu'un nouveau moyen de la vaincre. |
| <p>Pétronille et ses 120 petits</p>  | <ul style="list-style-type: none"> - Choisir d'autres comptines que celles de la "Poule sur un mur" et de "La souris verte" et imaginer les péripéties que ce changement va enclencher, tout en restant cohérent par rapport à l'histoire. Mettre en illustration ces comptines. - À partir de l'image de la fleur des enfants de Pétronille, lire les noms et remarquer la façon dont ils sont construits (prénoms, objets, fruits, puis terminaison en "in" ou "ine" pour marquer le féminin ou le masculin). Inventer d'autres noms qui auront des désinances en "et/ette", ou en "er/ère". |
| <p>Le chapeau à secret</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Sur le principe des objets qui poussent dans des pots, chaque enfant peut ajouter son pot de fleur avec son personnage ou objet qui y pousse. On refait ainsi l'album du Chapeau à secret de la classe. - Imaginer et écrire le secret final que se révèlent Monsieur Monsieur et Mademoiselle Moisselle, que l'album ne dévoile pas. |
| <p>Une semaine de Monsieur Monsieur</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Ajouter des jours avec des noms inventés selon le même principe. |
| <p>Les chaussures neuves</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Ajouter des bêtises à la liste de celles faites par les chaussures de Monsieur Monsieur quand elles quittent ses pieds. |
| <p>Les masques</p> | <ul style="list-style-type: none"> - La dernière image représente les deux masques qui se font mutuellement peur : on peut écrire la suite de l'histoire en imaginant ce qui va se passer entre eux. |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | |
| <p>Le chien invisible</p> | <ul style="list-style-type: none"> - À la fin de l'histoire, on devine enfin la forme du chien, recouvert de farine ; imaginer et écrire d'autres aventures avec le chien devenu visible. |
| <p>L'album d'Adèle</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Transformer cet imagier sans texte en imagier parlant. - Repérer que peu à peu, l'univers bien structuré du début laisse la place à un univers de plus en plus délirant, à la limite du fantastique. - Rechercher les paires, les lettres. - Suivre dans l'image les histoires de chaque personnage (histoire d'Adèle, histoire de l'ours et de la poupée...) et les écrire. |
| <p>Les épinards</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Inventer des rimes à partir de la première phrase : "Ce soir, Tromboline et Foulbazar mangent des épinards" ; on peut continuer le texte pour les autres repas (à midi, à quatre heures, le matin...) en utilisant les rimes qui conviennent. |
| <p>Le A</p>  | <ul style="list-style-type: none"> - Choisir une autre voyelle et lui faire subir les sévices imaginés par Tromboline et Foulbazar. Trouver l'onomatopée appropriée qui va permettre de nommer, puis de traduire un sentiment ou une sensation (étonnement, joie, frayeur, soulagement, douleur...). Jouer sur toutes les voyelles et les associer à un sentiment. - Utiliser le jeu des typographies pour dessiner les voyelles et les onomatopées et illustrer les différents sévices. |
| <p>La colère de Monsieur Dubois</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser un livre flip-flap selon le même principe, mais avec des éléments plus simples (par exemple faire devenir visible progressivement le chien invisible, ou pousser la marguerite Woulazili Doudou). - Inventer une page d'insultes particulières semblables à celles employées par le chien de Monsieur Dubois ("tête de yaourt, freins à disques, tête à queue, tête d'épingle...") - Imaginer, à la manière de Ponti, les raisons de la colère de Monsieur Dubois ("parce qu'il a un bruit dans sa chaussure gauche, parce qu'une cigogne a fait son nid dans son lit et qu'elle ronfle la nuit.."). |
| <p>Le Nakakoué</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Écrire ses propres vœux ou ses petits secrets, comme ceux qui sont jetés dans le puits . |
| <p>Parci et Parla</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Écrire en changeant de point de vue : ils racontent leur journée à leurs parents ; continuer le récit. - Écrire les paroles de la chanson jouée au piano par la mère des enfants. - Faire remarquer qu'il s'agit de <i>La sonate au clair de lune</i> de Beethoven et faire écouter le morceau. - À partir des pages secrètes du livre, faire retrouver les personnages de l'histoire dans la même posture, réaliser un grand album photo des images et faire écrire aux enfants les légendes qui reprennent des épisodes précédents ou suivants. |
| <p>Au fond du jardin</p>  | <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre que l'histoire est dans la lecture d'image uniquement : dès la première image, on peut tenter de repérer les différents personnages (la souris, la fourmi, la citrouille, les deux papillons), plus ou moins dissimulés. Tout se joue au moment de l'arrivée de l'oiseau, qui déclenche la mise en mouvement des personnages. - Réécrire une histoire similaire avec d'autres personnages. |
| <p>Le bébé bonbon</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Imaginer un endroit, une source d'où peuvent venir les bonbons. |
| <p>Dans le gant</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Jeu de transformation des doigts à maquiller en vue d'un spectacle de guignol, déclencheur de récits. |
| <p>Pochée</p> | <ul style="list-style-type: none"> - À l'instar de l'héroïne qui s'envoie des petits messages pour faire son deuil, demander aux enfants d'imaginer des petits mots qu'ils auraient aimé recevoir. - Faire une liste des collections, les apporter, les exposer. |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Dessiner le plan de la cabane de Pochée. |
| <p>Blaise et la tempêteuse bouchée</p>  | <ul style="list-style-type: none"> - Fabriquer un pantin comme Onésime : faire un plan de fabrication puis construire un pantin. |
| <p>Broutille</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Écrire le grand livre du monde. - Écrire l'histoire du livre qui a envie de se faire lire (p.16 à 20). - Écrire un livre Braille (p.29). |
| <p>Petit Prince Pouf</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Confectionner des boudins en pâte à modeler ou en pâte à sel et à l'aide de ces boudins, fabriquer des chiffres. |
| <p>La revanche de Lili Prune</p>  | <ul style="list-style-type: none"> - Répertoire les inventions de Lili. - Fabriquer une machine à tuer l'Araknasse Corbillasse. - Expérimenter les différents états de la matière (eau, glaçon... bougie). - Énumérer les termes pour parler du zizi. - Rechercher les mots-valises. - Travailler les notions de topologie à partir des différentes directions du jet d'eau (p15) - Reprendre des objets traditionnels et leur inventer d'autres noms, en construire avec des matériaux inattendus. - Travailler en expression théâtrale les différents sentiments (pp32,33). - Étudier la relativité des tailles de différents éléments. - Repérer l'analepse du petit mari (pp37, 33). - Trouver la mini araignée (pp 50,51). - Repérer et travailler les références à Newton (p.18), Léonard de Vinci, Groucho Marx (p.9)... - Repérer les oiseaux de <i>Sur la branche</i>. |
| <p>Okilélé</p>  | <ul style="list-style-type: none"> - Retrouver les motifs et références des contes et des histoires traditionnelles (Riquet à la houppe, Le vilain petit canard, Blanche-Neige, Jacques et le haricot magique, Le petit Prince...). - Retrouver les personnages de cinéma (<i>La guerre des étoiles, Superman, Éléphant Man...</i>). - Inventer d'autres épreuves que celles données par Pofise-Forêt. - Inventer un conte étiologique qui expliquera pourquoi le soleil s'est endormi et trouver le remède. - Remettre en ordre chronologique les images de l'arbre et de la montagne qui pousse. - Analyser la première de couverture et rechercher les personnages à l'intérieur de l'album. Repérer les quelques personnages qui manquent. De la même façon, rechercher les jouets. - Jouer au jeu des erreurs à partir des images de la maison (p.17, 40, 43). - Rechercher tous les personnages à trompe (Okilélé, le robinet, Gradusse, le petit moi, le dragon, l'oiseau, la princesse endormie...) - Noter les endroits de décalage entre le texte et l'image (p.23). - Trouver d'autres mots-valise sur le même principe que Pitrouille (pitié-trouille). - Transformer le texte du narrateur en dialogue entre Okilélé et le soleil, Okilélé et la sorcière... - Illustrer l'histoire de Martin Réveil. - Inventer le langage des arbres et le langage des oiseaux. - Inventer l'histoire de Okilébo, de Okipu, d'Okipète... |
| <p>Blaise et le château d'Anne Hiversaire</p> | <p>C'est un album construit sur l'intertextualité qui se prête intégralement à des activités de recherches de références, de citations.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérer le Ksar'bolog'h de <i>Georges Lebac</i> sur de nombreuses pages. - Repérer les deux images de <i>Blaise dompteur de taches</i> (p.10 et 11). - Repérer les oiseaux de <i>L'île des Zertes</i>, le robinet, le seau d'Adèle, le serpent à gros nez, le pantin poussin, la souris et ses trois souriceaux, la forêt d'os de |



Okiléle, le poussin dans une bulle d'Adèle s'en mêle...

- Repérer trois images de l'album similaire à un détail près (p.7,30,44).
- Jouer au jeu des erreurs entre les pages 8 et 31.
- Repérer Anne et tous les personnages cités en page de garde.

Ce document a été créé en s'appuyant sur le travail d'Anne DUPIN, intervenante académique de Créteil

<http://www.crdp.ac-creteil.fr/telemaque/document/ponti01.htm>

<http://education.france5.fr/coteparents/index.cfm?espId=3&discId=53&objId=15685&pageId=81950>

<http://www.crdp.ac-creteil.fr/telemaque/document/expo-ponti.htm>

AML, Classe lecture Ragon, Sept 2007