

Cette rubrique présentera des pistes pour la réalisation d'ateliers de lecture ou d'écriture à partir d'œuvres de littérature de jeunesse. Honneur pour débiter au public le plus jeune. N'hésitez pas à nous soumettre vos propres propositions !

J. Maubille, Clic, Crac... C'est le loup?

École des loisirs, Pastel. 2008.

Niveau : Pour les tout-petits (2-4 ans)

Thèmes : peur du noir, peur du loup



Il fait noir... C'est l'heure de se coucher. Le petit cochon a peur du loup, il voit une paire d'yeux terrifiants, il entend... «crac»... de drôles de bruits. Qui cela peut-il bien être ? Est-ce le fameux loup ? Il appelle son papa qui arrive avec un objet qui se révèle bien utile... Une lampe de poche ! «Clic», l'animal mystérieux est démasqué. Il n'y a aucune raison d'avoir peur : ce n'est qu'un escargot qui est beau, une souris qui s'enfuit, une chouette qu'on embête, une grenouille qui fait la fripouille, deux papillons de nuit qui sourient. Le petit s'endort, rassuré. Donc, pas de loup ? Mais est-ce bien sûr ?

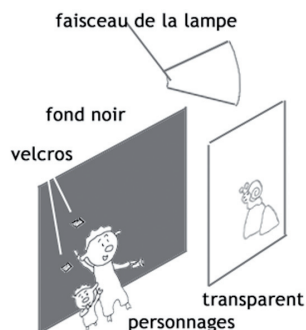
DÉCOUVERTE DE L'ALBUM

La structure répétitive du récit favorise les prédictions, même chez les tout-petits. Après les premières identifications d'animaux, le lecteur adulte peut jouer à faire deviner l'identité des autres – et à s'en souvenir lors des relectures. La lecture du texte gagne à être accompagnée de bruitages ; un bruit peut être associé à chaque personnage. Par exemple :

CLIC	Cliquet («clicker» pour animal)	CHOUETTE	Feuille A3 pliée en 4 que l'on ouvre et l'on ferme lentement pour simuler le battement d'ailes de la chouette
CRAC	Brindilles que l'on craque	GRENOUILLE	Faire une grimace semblable à l'album et la bruiteur
ESCARGOT	Faire glisser deux doigts sur le dos de l'album	PAPILLON	Se frotter les paumes des mains l'une sur l'autre
SOURIS	Tapoter ses ongles sur une tablette	LOUP	Ronflements

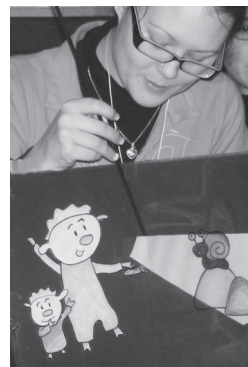
RELECTURE

Le rôle important de la lampe de poche dans l'histoire nous invite à suggérer une relecture à partir d'une version «faite main» de l'album, construite précisément sur le principe de la «lampe magique»: animaux et décors sont reproduits sur divers transparents A4, placés sur des fonds noirs, ce qui les rend invisibles. Il suffit d'insérer une pièce de carton blanc ou jaune en forme de faisceau lumineux entre le transparent et le fond noir pour que les animaux et le décor deviennent visibles. Bien sûr, pour pouvoir insérer le carton-lampe magique, il faut que les transparents ne soient attachés aux fonds noirs que sur 2 ou 3 bords et que le carton lui-même soit manipulable grâce à une tige ou une baguette.



Pour compléter le dispositif, les fonds noirs sont de format A3, les transparents disposés sur la moitié droite. Sur la moitié gauche, les enfants pourront venir placer les personnages (papa et enfant) avec les physionomies adéquates selon le moment de l'histoire... Prévoir autant de personnages effrayés et rassurés qu'il y a de scènes.

L'adulte suscite un rappel de récit. Au fur et à mesure de l'histoire, les enfants viennent replacer les personnages en fonction des sentiments qu'ils éprouvent aux différents moments du récit et justifient leur choix. L'adulte vérifie également les hypothèses des enfants quant à l'animal qui a causé la fausse frayeur, grâce au faisceau lumineux. Les enfants peuvent manipuler ce matériel lors de leurs prochaines relectures.

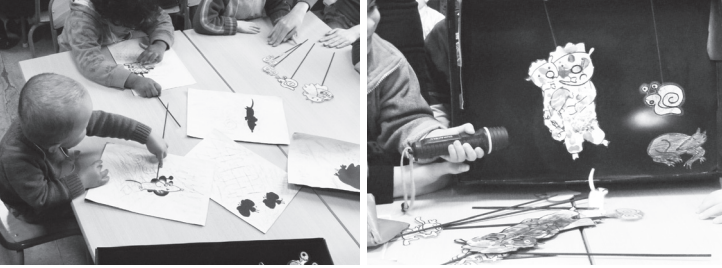


*Expérimentation avec une classe
d'étudiantes préscolaires de l'HEAJ
Jacquard de Namur*

DRAMATISATION

Nous suggérons l'utilisation d'une boîte à théâtre, construite à partir d'une boîte à chaussures, peinte en noir et fendue sur le haut et sur les côtés, pour permettre l'introduction des marionnettes plates. Celles-ci peuvent être fabriquées par les enfants (reproduction des personnages, pique à brochette).

Les enfants rejouent l'histoire en manipulant les marionnettes et en utilisant une vraie lampe de poche. Ne pas oublier de prévoir la paire d'yeux



*Expérimentation dans
la classe de Mme Ramelot
(EFCF d'Heuvy-Namur)*

sur une pique à brochette. L'adulte peut verbaliser l'histoire... tout en laissant les enfants intervenir et reprendre le texte en fonction de leurs possibilités.

INVENTION (POUR LE DEGRÉ MOYEN - 4 ANS)

Avec des enfants plus âgés, on peut utiliser l'album comme tremplin pour la création d'un jeu où les enfants introduiront de nouveaux animaux, des animaux faussement effrayants comme dans l'album d'origine, mais aussi des animaux dont ils ont vraiment peur. L'adulte peut aider à trouver la rime ou l'assonance (ex. «un crocodile... sur son île»).

Matériel

Le jeu peut être réalisé sur le modèle d'un jeu de cartes à deux faces – une face «clic» avec l'animal dessiné par un enfant et une face «crac», où l'adulte reproduira les yeux de l'animal dans le noir. Chaque enfant dispose d'une assiette en carton où il a dessiné sur une face une physionomie souriante, et sur l'autre une physionomie peureuse.

Déroulement

L'adulte est face aux enfants, qui sont assis et ont leur assiette sur les genoux. Il mélange le paquet de cartes et en tire une, en émettant un «crac» et en présentant la face «crac» aux enfants... Il pose la question: «Dangereux ou pas?» Il peut émettre des bruitages pour donner des indices supplémentaires afin que les enfants devinent l'identité de l'animal. Les enfants ont 10 secondes pour présenter au-dessus de leur tête la face qu'ils souhaitent montrer souriante ou peureuse. Vérification en retournant la carte Discussions possibles sur le caractère dangereux ou non de l'animal. Chacun se réjouit de ses réussites et s'amuse de ses fausses peurs.

■ *Christel Derydt*
■ *Marie Dumont*