

Faites Lire !
Les Trophées Lecture Jeunesse 2021 :
Au fil de l'eau, au fil de la vie...

Au travers de ces activités, vous penserez à alimenter le P.E.A.C des élèves, volet littéraire, plastique et/ou scientifique selon vos choix pédagogiques.

**Propositions pédagogiques en arts plastiques et en français
CM1 - CM2 - ULIS (école et collège) - EGPA 6ème - IME
Culture littéraire et artistique**

La sélection d'ouvrages en lien avec la thématique du salon



Tangapico

Didier Lévy et Alexandra Huard - Sarbacane



L'appel du Marais

Davide Cali et Marco Soma - Passepartout

Socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

Français cycle 3, programmes 2018 - Compétences travaillées

Comprendre et s'exprimer à l'oral

- Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu.
- Participer à des échanges dans des situations diverses.

Lire

- Lire avec fluidité.
- Comprendre un texte littéraire et se l'approprier.

Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome.

Écrire

- Rédiger des écrits variés.
- Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte.

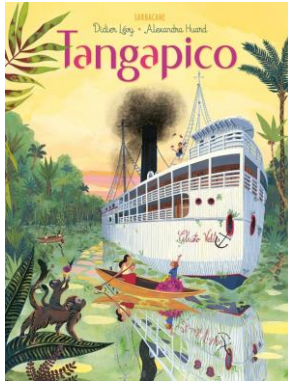
Comprendre le fonctionnement de la langue

- Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit.
- Enrichir le lexique.

Culture littéraire et artistique - Enjeux littéraires et de formation personnelle

Se découvrir, s'affirmer dans le rapport aux autres

- découvrir des récits d'apprentissage mettant en scène l'enfant dans la vie familiale, les relations entre enfants, l'école ou d'autres groupes sociaux ;
- comprendre la part de vérité de la fiction ;
- s'interroger sur la nature et les difficultés des apprentissages humains.



Tangapico

Didier Lévy et Alexandra Huard

Album

Autour de l'ouvrage

Présentation de l'ouvrage

Marcus doit retrouver son père. Il remonte le fleuve Tangapico à bord du Christo Valdès pendant 9 jours sur 458 km. A chaque étape, il doit procéder à un échange : renoncer à un objet qu'il possède en échange d'un autre donné par un autochtone. Vécus douloureusement au départ, ces échanges vont permettre à Marcus de changer, de grandir pour retrouver son père épanoui.

➤ **Comprendre l'évolution du personnage**

- Relever les termes qui caractérisent son état d'esprit au fil de la narration. Attirer l'attention des élèves sur l'évolution positive : au départ, il a envie de pleurer, à la fin il pousse des cris de joie.
- Pour chaque étape du voyage relever les objets échangés ainsi que la réaction de Marcus.

Aider les élèves à comprendre la symbolique de cette histoire : comment parvenir à laisser son matériel pour accéder à des plaisirs immatériels ? En rencontrant des gens, en jouant de la musique, en sculptant du bois, en observant les animaux...

➤ **Comprendre le voyage de Marcus**

- Matérialiser les différentes étapes du voyage sur une carte imaginaire.
- Ecrire le journal de Marcus pour évoquer ce qu'il ressent au fil du voyage. Placer quelques bulles de pensée sur la carte imaginaire.

➤ **Créer une balade poétique le long du Tangapico**

- Réaliser des mises en voix à partir de la vidéo réalisée par l'illustratrice.

<https://vimeo.com/123140444>

➤ **L'univers de la forêt**

- S'appuyer sur les illustrations pour décrire la forêt luxuriante, les animaux qui l'habitent en lien avec des ouvrages documentaires (Même si le fleuve n'existe pas dans la réalité, il semble ancré dans l'univers de la forêt amazonienne.)

Pour travailler les compétences psycho-sociales

➤ **Don et contre-don : s'enrichir de l'autre**

- Journée des talents : partager un talent, quelque chose que l'on sait faire, apprendre aux autres (chanter, danser, dessiner, ...)
- Fabriquer un cadeau personnalisé avec des « petits riens », chercher dans la classe, dans l'école, dans la nature quelque chose à transformer et à offrir (un caillou sur lequel on dessine, une photo de land art, un collage d'objets, ...)

Les illustrations

Les illustrations double page dominent l'album ce qui permet au lecteur de s'imprégner des différents univers rencontrés par Marcus. Elles jouent également sur les différents plans ainsi que les angles de vue :

- pages 1 et 2 : vue d'ensemble pris légèrement en plongée. D'ailleurs où est Marcus ? On le distingue, en minuscule, sur le pont qui le mène au bateau, soulignant ainsi la séparation avec sa mère pour une quête d'aventures inconnues.

- pages 3 et 4 : plan rapproché pris légèrement en contre-plongée. Un seul personnage est présent à l'avant du bateau : c'est Marcus. Il semble agacé en se bouchant les oreilles à cause du retentissement de la corne de brume. Son expression de visage montre surtout sa colère d'être séparé de sa mère.

- pages 5 et 6 : plan d'ensemble plaçant au premier plan Marcus réalisant, contrarié, un premier échange : main droite tenant fermement la figurine en terre cuite et main gauche le MP3 tendue fébrilement en direction de la fillette.

- pages 7 et 8 : vue d'ensemble de la jungle. Le bateau Christo Valdès navigue sur le fleuve aux côtés de nombreuses pirogues. Marcus n'est pas visible sur l'illustration. Cette double page met à l'honneur la faune, la flore, les reflets dans l'eau, l'activité humaine, les habitats... On y remarque également un faisceau lumineux jaune en diagonale contrastant avec le bleu sur la rive opposée. Ces deux couleurs primaires donnent naissance au vert, largement exploité dans ces nuances dans le reste de l'illustration.

- pages 9 et 10 : par un plan rapproché, nous découvrons Marcus, seul dans sa cabine, allongé sur le lit, le regard fixant un papillon bleuté. Grâce aux ouvertures, nous pouvons contempler à nouveau la nature luxuriante et le fleuve. C'est la jungle présentée précédemment mais la nuit. L'intérieur de la cabine est en harmonie avec l'extérieur grâce aux teintes bleues, vertes déclinées dans leur nuance. Seul un objet contraste avec cet univers : la petite console de jeux en rouge. N'annonce-t-elle pas un nouvel échange à la prochaine étape ?

- pages 11 et 12 : plan moyen. Un autochtone tient dans sa main la petite console de jeux alors que Marcus, le regard mécontent, tient dans la sienne une flûte de bambou.

- pages 13 et 14 : gros plan sur Marcus contemplant sa figurine en terre cuite, objet obtenu lors du premier échange. En bas de la page 13, un petit papillon jaune nous invite à parcourir l'illustration en diagonale pour y découvrir d'abord un échassier rose posé sur la rive puis plusieurs installés dans les branches d'un arbre entouré d'une végétation luxuriante.

- pages 15 : Dans ce plan rapproché sans décor, accroupi sur un sol aux contours diffus et au milieu de quelques personnes, Marcus se déchausse, l'air contrarié. Une vieille femme semble protéger un objet dans ses 2 mains. L'heure de l'échange n'est-il pas annoncé ?

- pages 16 : Très gros plan sur les pieds de Marcus. L'échange a bien eu lieu mais contre quoi ? Le texte nous apporte la réponse.

- pages 17 et 18 : Plan rapproché montrant Marcus, plus décontracté par sa tenue et son attitude, qui observe le capitaine taillant un crocodile dans un morceau de bois. Le jaune intense du ciel souligne une chaleur pesante.

- pages 19 et 20 :

Plan rapproché sur des animaux vivants dans la jungle.

Les couleurs lumineuses de ces animaux contrastent avec les couleurs sombres de la végétation.

Une ligne rouge marque la frontière entre la berge et l'eau.

Sous cette ligne, les reflets sont représentés dans des teintes atténuées avec la présence de quelques animaux plus colorés à la surface de l'eau.

Mettre en lien avec :



Le Rêve, Le Douanier Rousseau - 1910

- pages 21 et 22 : Plan rapproché à l'arrière du bateau. Le regard émerveillé, Marcus, observe le capitaine mettre à l'eau sa sculpture qui prend vie. Le lecteur peut alors observer les différentes étapes d'évolution de la sculpture en bois en un être vivant : un crocodile.

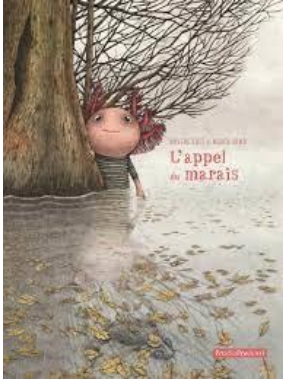
- pages 23 et 24 : Plan rapproché donnant l'illusion d'être pris légèrement en contre-plongée. C'est l'agitation de l'eau qui crée cet effet. Marcus installé sur le pont supérieur, bras tendus vers le ciel, accueille avec joie la pluie. À noter une opposition entre le texte et l'illustration : aucun piranha n'est représenté alors que leur présence est notée dans le texte.

- pages 25 et 26 : Plan rapproché dans lequel le lecteur est sur le pont du bateau, non loin de Marcus au regard apaisé sculptant un singe dans un morceau de bois. La forme arrondie du bateau offre au lecteur une vue de paysage de plus en plus large.

- pages 27 et 28 : Plan rapproché en vue aérienne montrant Marcus contemplant le ciel, les yeux grands ouverts, allongé dans une pirogue.

- pages 29 et 30 : Plan rapproché. Marcus est enjoué de retrouver son père. Sa hâte s'exprime dans le mouvement presque aérien de Marcus ainsi que l'expression du visage. Cette double page est à mettre en écho avec la première double page où Marcus était triste.

- pages 31 et 32 : Plan rapproché avec un gros plan en page 31 sur un singe qui suit Marcus et son père : comme pour le crocodile (pages 21 et 22), la sculpture du singe n'aurait-elle pas pris vie ? Sur l'autre page, Marcus tient fièrement la casquette du capitaine et porte aux pieds les grandes chaussures de son père que l'on observe en chaussettes. N'y aurait-il pas eu deux échanges ? À la page précédente, la réponse avait été donnée.



L'appel du Marais

Davide Cali et Marco Soma

Album

Autour de l'ouvrage

Présentation de l'ouvrage

Boris est recueilli près d'un marais par des parents qui ne pouvaient pas avoir d'enfant. Il mène une vie paisible de petit garçon quand un jour il ressent l'appel du marais : une irrésistible envie de retourner dans le marais parmi les siens. Il s'y sent comme dans sa vraie famille mais rapidement sa maison lui manque et il ne sait plus qui il est. Mais il se décide finalement à retourner en ville.

➤ **Ecrire le portrait de Boris**

- Relever les éléments concernant son **apparence physique** (il a des branchies, des yeux plus grands que les autres enfants). C'est une sorte d'être hybride.
- Relever les éléments concernant **son appartenance à un milieu, un monde** :

Une odeur enfouie au plus profond de ses souvenirs.

Une odeur qu'il sentait quand il était tout petit. L'odeur du marais.

➤ **Identifier la quête de Boris**

Boris souhaite retrouver des êtres qui ont des branchies comme lui, qui lui ressemblent (sa vraie famille). Il est partagé entre ses deux familles : sa famille d'origine et sa famille d'adoption.

- Ecrire ce que ressent Boris, ce qu'il souhaite, ce qu'il pense de lui-même.
- Ecrire une lettre à Boris pour le réconforter, lui donner quelques conseils.

➤ **L'univers du marais**

- Relever le vocabulaire lié au marais et s'appuyer sur les illustrations pour décrire cet endroit particulier.
- Ecrire les messages qui pourraient se trouver dans les bouteilles.

Pour travailler les compétences psycho-sociales

➤ **Sentiment de reconnaissance et besoin d'appartenance**

- Débats mouvants autour des différences et des similitudes (physiques, pratiques familiales, qualités, défauts, ...)
- Douche de compliments : écrire la liste de ce que l'on aime chez l'autre, de ce qu'on lui souhaite (Cf. les petits messages des parents de Boris au fond de l'eau)

Les illustrations

Dans les couleurs symboliques plutôt ternes du marais, l'illustrateur Marco Somà réussit à créer un univers poétique et onirique, empreint d'une brume de nostalgie. Ces couleurs sombres et plutôt moroses renforcent l'ambiance mélancolique dans laquelle Davide Cali situe l'histoire de l'adoption de Boris.

Boris est ainsi imaginé comme un drôle de petit être, à mi-chemin entre le têtard et l'axolotl, un amphibien ayant aussi inspiré le Pokémon Axoloto, dont les branchies roses forment une chevelure mobile.

Cet album plonge le lecteur dans un univers merveilleux où le réalisme du cadre de vie (la maison familiale, les bois alentour, le marais et ses créatures) se confond avec l'émergence de phénomènes extraordinaires, comme un vol de poissons à l'allure mécanique, la plante aquatique qui prospère dans la baignoire ou l'étrange vaisseau perché sur des échasses.

Les images du marais sont plutôt des gros plans sur la perception de détails concrets : les racines des arbres plongées dans l'eau, les salamandres et les poissons qui serpentent entre les feuilles de nénuphars.

Le traitement du cadrage des images de l'environnement adoptif renvoie à l'univers photographique et renforce le sentiment de nostalgie qu'on éprouve en feuilletant un album de souvenirs.

Mettre en lien :

- pour le poisson vaisseau (pages 5-6) :



Les Éléphants spaciaux, Salvador Dali - XXème siècle

- pour l'envol des poissons (pages 7-8) :



Golconde, Magritte - 1953

- pour l'échassier couronné (page 12) :



Fanny Fanny



La poule à limes
César - XXème siècle



Sans titre

Pratiques artistiques pour les Trophées Lecture Jeunesse de la 25^e Heure du Livre 2021

**Au dos de chaque proposition (uniquement une par classe), ne pas oublier d'indiquer,
la classe, le nom de l'enseignant, l'école et la commune.**

Proposition 1 : camouflage

Sur un carton rigide (60 cm x 80 cm) pris en format paysage, tracer au crayon à papier une ligne horizontale à 20 cm du bord inférieur.

Dans la **partie haute**, il s'agira de représenter une forêt luxuriante dans des nuances de vert et de marron. S'amuser à y camoufler des parties caractéristiques d'animaux (ex : trompe de l'éléphant, long cou de la girafe, ailes de papillon, cornes du rhinocéros...). Les peindre, à la gouache et/ou à l'acrylique, avec des couleurs colorées pour donner un effet de contraste avec l'environnement peint au préalable.

Dans la **partie basse**, les élèves devront créer le reflet dans l'eau **en atténuant les couleurs**. Ils peuvent également y ajouter quelques animaux aquatiques mais de couleurs vives.

Prévoir un système d'accroche avec une ficelle.



Pour aller plus loin :

Mettre en lien avec :



Le Rêve, Le Douanier Rousseau - 1910



Cygnes reflétant des éléphants, Salvador Dalí - 1937

Proposition 2 : créatures fantastiques

Dans un carton rigide (50 cm x 100 cm) pris horizontalement ou verticalement, dessiner une créature fantastique par l'association de caractéristiques d'animaux (ex : trompe de l'éléphant, long cou de la girafe, ailes de papillon, cornes du rhinocéros...) et de végétaux (ex : racinelles de poireaux, feuilles de chou vert, une tranche de citron, une part de pastèque...).

Peindre à la gouache et/ou à l'acrylique en respectant le plus possible leurs couleurs.

Après séchage, découper la silhouette de la créature et la cerner au marqueur noir.

Rédiger une courte carte d'identité (nom, lieu de vie, alimentation...).

Prévoir un système d'accroche avec une ficelle.

Pour aller plus loin :

Mettre en lien avec :



Dragon Grenouille



Éléphant cheval

Sharlena Wood - XXIème siècle



Béliet Crapaud

Pour une meilleure fixation des éléments, nous vous recommandons fortement d'utiliser un pistolet à colle (manipulé par l'adulte).

Objectifs pédagogiques en arts plastiques

Le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève (circulaire du 03 mai 2013)

Dans le cadre du parcours d'éducation artistique et culturelle, les élèves bénéficient de rencontres sensibles avec des œuvres qu'ils sont en mesure d'apprécier. Selon la proximité géographique, des musées, des ateliers d'art, pourront être découverts ; ces sorties éveillent la curiosité des élèves pour les activités artistiques de leur région.

Programmes 2015 de l'école élémentaire - Cycle 3

Expérimenter, produire, créer

- Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).
- Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.
- Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.

Domaines du socle : 1, 2, 4, 5

Mettre en œuvre un projet artistique

- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.
- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.
- Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.
- Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.

Domaines du socle : 2, 3, 5

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.
- Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.
- Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.

Domaines du socle : 1, 3

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques et visuels, être sensible aux questions de l'art

- Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques.
- Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.
- Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

Domaines du socle : 1, 3, 5