



DEFI LECTURE

2007/2008

CP

Quelques livres pour une exploitation plastique

Misha et le capteur de rêves

Auteur : François Beiger

Illustratrice : Guth Joly

Editeur : Belin

Logique de mise en page :

C'est une narration., l'histoire d'un petit indien qui va découvrir, grâce à sa maman, comment se débarrasser de ses cauchemars. L'auteur est un explorateur, ethnologue qui a vécu plus de quinze ans avec les peuples Inuits et Amérindiens. Les images sont essentiellement figuratives et narratives. Les couleurs sont dans le vert, le bleu, le brun : les couleurs de la nature. Une unité de couleurs se dégage d'une page à l'autre, les scènes se passent dans la journée. La seule rupture de couleur se trouve sur l'avant dernière image, elle représente l'ours attrapé, la nuit, dans le capteur de rêves sur fond de ciel sombre et étoilé. Les images sont élaborées avec différentes techniques associées : de l'aquarelle, de la photos, du dessin, du découpage, du coloriage. Le cadrage des images est en général frontal et large, seules les images avec les oiseaux montrent des points de vue de plongée.



Légendes sur les capteurs de rêves

C'est l'histoire de Asibikaashi (l'araignée) qui aida Wanabozhoo à ramener Güzis (le Soleil) à son peuple. Chaque nuit, Asibikaashi construisait sa toile avant l'aube de façon à pouvoir capturer les premiers rayons du soleil. A l'aube, les rayons du soleil scintillaient sur la rosée comme chaque matin. Asibikaashi prenait aussi soin des enfants des hommes, en tissant sa toile pour les protéger des mauvais rêves. Quand le peuple Ojibway se dispersa, Asibikaashi eut beaucoup de mal à tisser sa toile au-dessus de tous les berceaux, alors mères, sœurs et grands-mères apprirent, elles aussi, à tisser des toiles magiques pour protéger leurs enfants.. Elles confectionnèrent les cerceaux avec des baguettes de saule rouge et utilisèrent du tendon de cerf pour tisser la toile. Les capteurs de rêves, d'une forme ronde, représentaient Güzis, le soleil. Sa toile pouvait retenir les cauchemars ne laissant passer que les rêves. Dans chaque capteur de rêve existe toujours un petit trou au centre de la toile : c'est par là que passent toujours les bons rêves.

Les cauchemars quant à eux restent accrochés à la toile et disparaissent avec les premiers rayons du soleil. Les capteurs de rêves ont huit points de contact avec le cerceau comme les huit pattes de l'araignée.

Traditionnellement aussi, on place une petite plume pour que celle-ci bouge dans l'air. Un bébé en observant la danse de la plume apprendra ainsi les mouvements de l'air. Si jamais vous rencontrez Asibikaashi, l'araignée, n'en ayez pas peur, au contraire protégez et respectez la.

Technique

- Photos
- Coloriage
- Collage
- Craie grasse
- Aquarelle
- Peinture
- Dessin

Exploitation pédagogique :

- Ce livre est un excellent point de départ pour apprendre aux élèves à utiliser différentes techniques pour la réalisation d'une seule image cohérente. Les liens entre les différentes parties (des arbres peints et des arbres photographiés dans un même bosquet) sont particulièrement subtils et requièrent une attention particulière pour découvrir de quelles techniques il s'agit.
 - Découvrir les différentes techniques utilisées et observer le passage de l'une à l'autre
 - Inviter les élèves à réaliser des collages à partir de différentes images en prenant soin de créer du lien
- Partir de la légende pour inventer des tissages de rêves et de cauchemars
- Travailler les formes triangulaires par rapport aux tipis et des formes rondes à partir des capteurs de rêves
- Faire des recherches sur les différents graphismes des tipis et sur l'organisation des capteurs de rêve et en inventer d'autres
- Réaliser des tipis en 3 dimensions à partir de bout de bois et de tissus peints et colorés au préalable
- Réaliser des fonds de différentes techniques qui seront la base de découpages (fond de craie grasse, de motifs dessinés et répétés sur toute une surface). Cette matière de couleurs et de graphismes pourra être utilisée pour réaliser des combinaisons subtiles et génératrices de rêves.
- Créer des capteurs de rêves à partir de matériaux tels que fil de fer, fil, ficelle, plumes, tissu...
- Inventer des rêves et les illustrer

D'autres références :

Les surréalistes ont essayé de peindre l'inconscient, le rêve

- Salvador Dali
- René Magritte
- Jean Arp
- Victor Brauner
- Giorgio de Chirico
- Marcel Duchamp
- Max Ernst
- Frida Kahlo
- Roberto Matta
- Joan Miro
- Francis Picabia
- Man Ray
- Kurt Schwitters

- Yves Tanguy
- L'art amérindien :
http://www.culture.fr/recherche?typeSearch=collection&SearchableText=art+amerindien&filter_image=1&portal_type=CLT_sit
- Les capteurs de rêve :
http://www.educanin.com/miam_maikan/produits/mcrm_g_dun.JPG

Mise en réseau de livres :

- « *Billy se bile* » Anthony Browne Kaleidoscope 2006
 L'illustrateur Anthony Browne aime travailler sur les affects et les émotions qui touchent directement les plus jeunes. Ici, il ne déroge pas à la règle, en abordant les peurs nocturnes. Billy, un enfant inquiet au moment du coucher, ne parvient plus à fermer l'œil. Il ira se confier à sa grand-mère qui lui proposera des poupées-tracas, venues du Guatemala. Ces petites figurines font disparaître toutes les inquiétudes dès qu'on leur confie les soucis.
- « *Dico Dodo* » Catherine Dolto-Tolitch/Colline Faure-Poirée
 Illustrations : Alex Sanders Gallimard jeunesse
 Le petit personnage pourra accompagner les enfants dans leur sommeil, et dans n'importe quelle situation. La peur du noir, les bruits de la nuit, le doudou, bref Petit Dodo explique tout pour préparer au mieux la nuit et le sommeil réparateur.
- « *Je ne trouve pas le sommeil* » Christine Féret-Fleury Illustrations : Mayalen Goust - Père Castor Flammarion
 Un matin, une petite fille entend sa mère se plaindre : « je n'ai pas pu trouver le sommeil ». L'enfant pense alors qu'il faut le chercher avant de pouvoir s'assoupir. Pour que sa maman puisse bien dormir cette nuit, la petite fille va partir à la recherche du sommeil dès la nuit tombée : dans le salon, dans la cuisine, sous l'escalier et dans toutes les pièces et recoins de la maison ...

Un lion à Paris

Auteur/ Illustrateur : Béatrice Alemagna
Edition : Autrement jeunesse



Logique de mise en page :

C'est l'histoire d'un lion qui découvre la ville de Paris. En fait, l'auteur invente l'histoire du lion sculpté par Bartholdi qui se trouve sur la place Denfert-Rochereau. Ce livre humoristique permet de revisiter, d'un point de vue original, certains monuments de la capitale. Le format, paysage est proche d'un A3. Cela demande une approche de lecture différente du sens habituel de gauche à droite. Le texte est toujours brun sur fond blanc au milieu de l'espace sur la feuille du haut, le dessin sur celle du bas sauf pour la page de la Tour Eiffel. Ce monument occupe toute la page sur un fond crème et le texte est tout en haut de la page. C'est un procédé plastique pour montrer la grandeur de la tour par rapport aux autres monuments de Paris. Les couleurs du livre sont des gris colorés, seul le lion dans sa couleur brune se détache sensiblement du fond. Un mélange subtil de peinture, de dessin, de photos compose l'image. Le graphisme occupe une place importante dans certaines images (les poutres de la gare – les murs de la ville sur fond de pluie – le pavage devant Beaubourg...). Les photos représentent :

- des personnes
- des arbres
- des maisons

qui se trouvent mélangés dans un univers également dessiné.

L'illustrateur utilise des procédés de dessins d'enfant :

- le rabattement des plans pour la locomotive, dans les maisons sur le plan de Paris,
- des effets d'imprécisions dans l'organisation du pavage devant Beaubourg.

Certains cadrages sont de face, d'autres en plongée.

Technique

- Dessin
- Coloriage
- Photographie
- Collage

Exploitation pédagogique :

- Inventer une histoire d'une statue et la mettre en scène
- Créer des images à partir de dessins, de collages
- Dessiner la ville, dessiner des plans
- A partir de plans, organiser des éléments de collage(bâtiments, monuments, symboles, ...) qui donnent du sens
- Découper et coller des personnages et créer un contexte autour
- Créer un contexte et mettre des personnages en situation
- Utiliser des techniques de rabattement de plan
- Chercher le point de la prise de vue – apprendre à cadrer en plongée et en contre plongée

D'autres références :

- Les peintres de Paris : <http://bcev.nfrance.com/paris/paris.htm>
- Bartholdi : <http://www.musee-bartholdi.com/>

Mise en réseau :

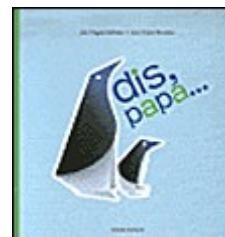
- « *Paris* » Claude Ponti L'école des Loisirs » 2003
- « *La nuit des Zéfirottes* » Claude Ponti L'école des Loisirs 2006
- « *Dans Paris* » d'après un poème de Paul Eluard Illustrateur : Christophe Aline Didier jeunesse 1998
L'illustrateur Christophe Aline utilise ici différents cadrages pour cette comptine qui a inspiré Eluard. Un album en emboîtement commençant par « Dans Paris, il y a... ».
- « *Ma vie à Paris au fil des mois* » Claire Nadaud Syros 2004
L'auteur-illustratrice présente la petite parisienne Léa, sept ans, vivant près de la place de la République. De janvier à décembre, on suivra cette jeune héroïne dont la vie est principalement rythmée par les fêtes et les commémorations en tous genres. De l'Épiphanie au 1er mai, du 14 juillet à Halloween, tout ici semble soumis aux célébrations et aux traditions
- « *Claudine Chiffon* » Aude Maurel Frimousse 2002
Claudine Chiffon est un mannequin top-model qui n'a plus de succès. Tandis que la tour Eiffel, elle, se fait sans cesse photographier. Claudine ne voit alors qu'une solution : kidnapper la tour Eiffel et prendre sa place...
- « *Chien et chat dans Paris* » Lionel Koechlin Seuil 1997
Dans "chien et chat dans Paris", nos deux personnages décident de jouer la fille de l'air. A nous la liberté et vive Paris ! Sans laisse ni collier... Une traversée de Paris, où l'on retrouve tous les coins favoris des flâneurs. Une promenade amusée de nos animaux domestiques préférés.

DIS, PAPA

Auteur: Jean-Hugues Malineau

Illustrateur : Jean –Charles Rousseau

Editeur : Bayard Jeunesse



Logique de mise en page :

C'est un livre pop up : traduction c'est un livre animé ! Très en vogue dans les éditions 2007/2008 mais existant depuis les années 60/70 !

Celui-ci est un livre de poèmes sur les animaux. Ceux-ci sont en 3 dimensions sous forme de pliage symétrique par rapport au pli de la page. Les pliages sont simples à comprendre et de ce fait facilement reproductibles. Les animaux sont toujours représentés par deux, le papa et le petit. Ils sont disposés selon deux modes : le petit devant le grand face à face ou l'un derrière l'autre. Le nom de l'animal est écrit en couleur sur la page de gauche toujours à la même place. La poésie est écrite sur la page de droite également toujours au même emplacement. Des zones de couleur animent la page sous les pattes des animaux et sur une petite partie de la page qui reste essentiellement blanche.

Techniques :

- Pliage
- Peinture (technique de la bombe aérosol)

Exploitation pédagogique :

- Réaliser des pliages et découpage de toutes sortes :
 - A partir d'une bande : Les ribambelles
 - A partir d'un rond : les cristaux de neige
- Découvrir l'origami et créer des personnages en pliage simple
- Mettre en scène les différents éléments réalisés en trois dimensions
- Découvrir la technique du papier découpé

D'autres références :

Tout connaître sur les livres animés grâce à ce site : <http://www.livresanimes.com/>

Mise en réseau de livres :

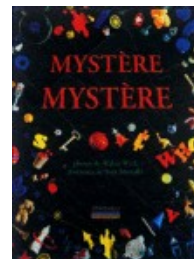
- « *600 pastilles noires* » David A Carter Gallimard Jeunesse 2007
Après le succès phénoménal d'Un Point Rouge et de 2 Bleu, David Carter récidive avec 600 Pastilles Noires, son nouveau pop-up ludique toujours plus ingénieux. Une chasse au trésor pour des heures de divertissement !
- « *Quand Toutou se carapate* » Mikhaïl Yasnov Gautier-Languereau 2006
Des animaux surgissent au cœur de chaque double-page. Ils semblent presque réels. C'est la technique du pop-up qui les rend aussi vivants. Un poisson rouge ouvre en grand sa bouche, un toutou remue la tête, un coq déploie ses ailes tout en faisant cocorico ! Pour chaque scène, un court poème présenté en français et en russe, sa version originale.
http://livresanimes.com/actualites/actu0707interviewSP_AL.html
- « *Trail* » David Pelham Editions Little Simon 2007
Un livre de paysages, végétaux, animaux découpés dans du papier blanc telle une dentelle.

Mystère Mystère

Photos : Walter Wick

Devinette : Jean Marzello

Edition : Millepages



Logique de mise en page :

Ce livre a pour but de faire observer l'image aux enfants. Sur chaque double page se déploie une photo qui représente chaque fois un univers différent dans lequel des éléments sont à chercher. Les différents univers : les jeux – les jouets d'une chambre – les éléments d'une salle de bain – le grenier - les masques de carnaval – des billes et des éléments cachés – des jeux de sociétés anciens – des coquillages – un tableau – le dessus d'une commode – les plantes d'une serre – des bijoux et boutons – des jeux en bois et jeux de société. La photo occupe pratiquement l'ensemble des deux pages, un espace blanc est laissé sur le bas de la page. La devinette s'inscrit dans cette zone avec toujours la même écriture noire sur fond blanc. Toutes les devinettes commencent par les mêmes mots « je cherche » suivis par des points et une liste d'objets à la Prévert. A la fin du livre deux pages blanches sont consacrées à une liste de devinettes qui invitent à retrouver la page dans laquelle se trouve tous les éléments inventoriés. Dans la page 10, le photographe isole les éléments à partir d'un cache en forme de trou de serrure. La page 12 joue sur l'ombre portée et met en scène une ombre de bonhomme à partir d'une pince à linge, d'un bouton, d'une cuillère et d'une fourchette. Dans la page 14, le photographe montre les éléments par le biais d'un contre jour.

Techniques :

- Photos (prises de vue en contre-jour)
- Installation d'objets

Exploitation pédagogique :

- Réaliser des collections de différents objets – les organiser
- Les mettre en situation dans différents espaces – les photographier
- Analyser les ombres réalisées dans la page 12 – comprendre par quels éléments elles sont constituées. Chercher à réaliser des ombres composées de différents éléments.
- Réaliser des images à partir de cache comme dans la page 10
- Réaliser des contre-jours

D'autres références :

- L'expérience de l'art : pistes sur l'ombre
<http://www.crdpstrasbourg.fr/cddp68/experience/ombres/index.htm>
- L'expérience de l'art : pistes sur les collections
<http://www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/experience/collections/index.htm>
- Des peintres comme Bruegel ou Jérôme Bosch avec des scènes fourmillant de détails : Pieter Bruegel l'ancien : <http://bruegel.blog2b.net/327/Jeux+d&%2339%3Benfants.html>

Mise en réseau de livres :

- « *Je cherche plein de choses* » Jean Marzollo Circonflexe
L'enfant observe sur la page de gauche un ou plusieurs objets qu'il doit retrouver sur l'image d'à côté. Cette activité lui permet de développer ses capacités d'analyse perceptive en apprenant à identifier les caractéristiques d'un objet qu'il faut rechercher parmi d'autres.

- « *Où est Charlie ?* » et toute la série de Martin Handford Editions Gründ
C'est un livre sans texte dans lequel il s'agit de retrouver un petit personnage au milieu d'une illustration foisonnante.
- « *Max au zoo* » Ehrard Dielt Nord-Sud 2007
Un livre plein de détails dans lequel il faut retrouver la souris Max.
- « *Où, précisément ?* » Tana Hoban Kaleidoscope 1992