

Les fées

de Charles Perrault



Le texte présenté ici est le conte dans **sa version originale**, publié par Charles Perrault en 1697. La trame narrative fort simple, le manichéisme du récit qui oppose les bons et les méchants, **le Bien et le Mal**, en font un conte particulièrement adapté aux élèves du début du cycle 3 dont le sens de la justice sera satisfait par la morale.

Le personnage de **la fée**, qui donne son titre au récit, est caractéristique du conte merveilleux et lui donne le plus souvent son nom : on parle de « contes de fées ». Celle de ce récit n'agit pas aveuglément et met en place **un stratagème** pour découvrir le naturel profond de deux sœurs à qui elle attribuera un don.

Le second thème de ce conte est en effet celui **du déguisement et de l'apparence** (c'est peut-être pourquoi le titre du conte est au pluriel). En se présentant tour à tour sous les traits d'une vieille paysanne puis d'une belle dame, la fée fera se dévoiler le caractère véritable de chacune des sœurs qui en sera récompensée ou punie.

Le parcours organisé de lecture peut être conduit sur une durée de **deux à trois semaines**. Il inclura des lectures à haute voix de l'enseignant, des lectures oralisées par les élèves, des lectures silencieuses faites en classe ou hors de la classe.

page 5

Je découvre l'histoire 

Les activités de la page 5 sont destinées à faire découvrir l'œuvre et l'auteur aux élèves, à susciter leur questionnement, à cristalliser leurs attentes de lecture.

Première partie (pp. 7 à 11)

page 6

Je relis et je comprends mieux 

1 2

Dès le début du conte, Perrault insiste sur la symétrie des caractères des personnages. Recopier la première phrase du texte, page 7 : « Il était une fois une veuve qui avait deux filles ; *l'aîné lui ressemblait si fort et d'humeur et de visage, que qui la voyait, voyait la mère.* »

Tandis que la mère et la fille aînée sont « si désagréables et si orgueilleuses qu'on ne pouvait vivre avec elles », la cadette, qui ressemble à son père, est douce, honnête et une « des plus belles filles qu'ont eût su voir ». Cette symétrie des caractères se retrouvera dans la symétrie des deux rencontres avec la fée et préfigure ce qui va arriver à chacune des deux sœurs.

3

Pour sa bonne action et sa bonté, la cadette des sœurs va recevoir un don. Quand elle rentre au logis pour expliquer ce qui lui est arrivé, elle jette une infinité de diamants. Dessiner la scène sans oublier de représenter la réaction de sa mère.

page 7

Je dis, je joue un passage 

4 5 6

En se rendant à la fontaine, la fille cadette donne à boire à une pauvre femme. La bonne femme, ayant bu, lui dit la réplique suivante qui insiste sur ses qualités (si belle, si bonne, si honnête). À aucun moment la fée n'indique elle-même qui elle est véritablement. C'est un passage entre parenthèses situé au milieu de la réplique qui nous révèle sa véritable identité : « car c'était une fée qui avait pris la forme d'une pauvre femme de village, pour voir jusqu'où irait l'honnêteté de cette jeune fille. »

7 8

Il s'agit ici d'une intervention directe de l'auteur qui s'adresse au lecteur. Il nous donne cette information pour nous expliquer la situation et nous faire comprendre pourquoi cette femme fait un don. Cela lui permet également de mener plus rapidement son récit. Remarque que la fille cadette ne prend pas directement la parole. Dire le texte en distinguant bien les paroles de la fée du commentaire de l'auteur.

Je choisis un texte à écrire 

9 10

Faire verbaliser, dans un premier temps, la disproportion entre le service rendu (donner à boire) et le don offert en contrepartie (chaque mot dit se transformera en pierre précieuse), qui situe bien le texte dans le genre du conte merveilleux. Ainsi le service rendu doit appartenir au registre du quotidien et de l'ordinaire, tandis que le don appartiendra au domaine de l'extraordinaire.

Rechercher une motivation pour le don que l'on souhaiterait recevoir en utilisant une structure du type : J'aimerais... (don) parce que... (explicitation).

11

Raconter la scène de la rencontre avec la fée en respectant la chronologie du texte source.

page 8

12

À la fin de cette première partie, la mère envoie à son tour sa fille aînée, Fanchon, aller puiser de l'eau à la fontaine dans l'espoir qu'elle obtienne le même don que sa cadette.

La première rencontre peut servir de canevas à la seconde ; en noter les différentes étapes : le trajet jusqu'à la fontaine ; la rencontre avec la fée ; le service rendu ; le don donné en échange ; le retour au logis.

13 14

Imaginer le comportement de Fanchon en fonction de ce que l'on sait déjà sur son caractère (désagréable et orgueilleuse) ainsi que la façon dont va réagir la fée.

15

Écrire un petit texte décrivant cette rencontre en faisant parler au moins une fois chaque personnage. Essayer aussi d'ajouter un commentaire de l'auteur qui explique ce qui se passe.

Je pense que... et toi ? 

16 17

Le personnage représenté à la page 8 du Bibliobus n'a pas les attributs officiels d'une fée : elle porte une robe rapiécée, un fichu et a une canne.

Les fées sont habituellement représentées jeunes, belles et richement vêtues. Elles ont souvent une baguette magique qui symbolise leurs pouvoirs.

18

Si la fée a pris le déguisement d'une femme ordinaire, c'est pour que la cadette ne soit pas influencée par son apparence. Le fait que la cadette ne puisse deviner qu'elle a affaire à une fée rend son action complètement désintéressée (elle n'attend rien en retour) et encore plus méritoire.

Deuxième partie (pp. 12 à 16)

page 9

Je relis et je comprends mieux 

1

La mère, dans cette seconde partie, ordonne à sa fille aînée d'aller à son tour à la fontaine donner à boire à la pauvre femme, malgré ses protestations. Elle compte évidemment qu'elle reçoive le même don que sa sœur.

2

Face à chacune des deux filles, la fée adopte un déguisement différent. Comparer les illustrations des pages 8 et 12, puis dessiner la fée sous ses deux apparences.

À la page 9, la fée est désignée comme une pauvre femme ; à la page 13, elle a pris l'air et les habits d'une princesse.

3

La fée a endossé deux déguisements différents pour vérifier quel était le véritable caractère des deux sœurs. Dans chaque épisode, un passage indique l'intention de la fée :

– dans le premier épisode, elle se déguise « pour voir jusqu'où irait l'honnêteté de cette jeune fille » ;

– dans le second épisode, « pour voir jusqu'où irait la malhonnêteté de cette fille » (la fille aînée).

Ainsi, aucune des deux ne reconnaît en elle la fée (la cadette parce

qu'elle voit une pauvre femme, l'aînée parce qu'elle croit que cette riche dame ne peut être la fée) et agit selon son naturel.

La cadette, récompensée de sa bonté, épousera un prince, tandis que l'aînée, haïe de tous, ira mourir au coin d'un bois.

4

Comme il est d'usage dans les contes de Perrault, deux moralités viennent conclure le récit. Elles n'appartiennent pas à l'histoire elle-même : elles sont précédées d'un titre (Moralité et Autre Moralité), sont présentées dans deux petits paragraphes (ou strophes) distincts et sont écrites en vers.

Elles indiquent les leçons que l'on peut tirer de ce conte en insistant sur la valeur des qualités : les douces paroles ont plus de prix que les diamants et les pistoles, on est toujours récompensé de son honnêteté et de sa bonté.

Aider les élèves à reformuler ces morales avec un vocabulaire d'usage courant.

page 10

Je joue avec la langue 

5 6 7

Un certain nombre de mots ou tournures pourraient être ici relevés comme n'appartenant pas à la langue de tous les jours :

– « Il me ferait beau voir » ;

– noter que « brutal », ou « tout à l'heure » appartiennent à notre vocabulaire courant mais ont changé de genre ou de sens.

Le conte est ici présenté dans sa version de la fin du XVII^e siècle. Certains mots ou tournures ne sont donc plus usités dans la langue d'aujourd'hui, c'est-à-dire la langue du XXI^e siècle.

Dans un premier temps, situer historiquement le texte qui a plus de trois cents ans et éventuellement présenter quelques passages d'autres textes de la même époque (autres contes ou fables). En conclure que notre langue évolue au cours du temps, prendre pour exemple les nouveaux mots qui sont introduits chaque année dans les dictionnaires.

8 9

Pour remplacer les mots entourés, on pourra s'aider des notes du Bibliobus page 13.

Je dis, je joue un dialogue 

10 11 12

À la page 14, trois personnages prennent la parole : la mère, Fanchon, la fille aînée, et la fille cadette.

La cadette s'adresse au prince sans que les paroles de ce dernier ne soient directement rapportées, la mère prononce deux répliques, la première et la troisième.

L'action se déroule dans trois lieux différents : dans la maison de la mère où revient la fille aînée avec le don, ou plutôt la malédiction, qu'elle a reçue, dans la forêt où s'enfuit la cadette et où elle rencontre le prince, enfin au palais du roi où le prince emmène la cadette pour l'épouser.

Représenter les actions de cette page 14 en faisant figurer les actions et les personnages présents. Puis jouer la scène, en mimant les déplacements. On pourra ajouter un dialogue pour le prince.

page 11

J'écris un texte 

13 14

Noter différents éléments de la vie de la cadette que celle-ci pourra raconter pour expliquer au prince pourquoi elle a fui dans la forêt : la dureté de sa mère, ses conditions de vie, sa rivalité avec sa sœur, sa rencontre avec la fée et le don extraordinaire qu'elle a acquis, l'injustice de sa mère qui la contraint à se sauver...

Choisir une émotion dominante : la cadette est encore apeurée, elle

est en colère, elle est rassurée maintenant, elle est très triste... Puis élaborer un champ lexical et l'utiliser dans le texte à écrire. Vérifier que le récit a le même déroulement chronologique que dans le conte.

Je pense que... et toi ?



15 16 17

Dans le texte, il est dit à plusieurs reprises que la fille cadette est belle, bonne et honnête. C'est surtout à sa beauté que, dans un premier temps, le prince est sensible : « et la voyant si belle », p. 14 ; mais surtout il remarque son don : quand elle lui parle, il voit sortir de sa bouche « cinq ou six perles, et autant de diamants ». Le prince en devient amoureux et décide sur le champ de l'épouser. Cette qualité renvoie à la première moralité qui place le pouvoir de la douceur des paroles au-dessus du pouvoir de l'argent. Remarquer, avec les élèves, que les diamants ou les serpents projetés par les deux filles ont ici une valeur symbolique et représentent les qualités du cœur.

pages 12-13

DES TEXTES EN RÉSEAUX



Texte 1

Le début du conte *Cendrillon* rappelle le début du conte que les élèves viennent de lire, car le personnage principal se trouve dans la même situation. La mère (ou la marâtre) déteste la fille cadette et le père des jeunes filles est décédé ou bien absent. Il n'y a donc personne pour les protéger.

Dans *Cendrillon*, la marâtre est hautaine et fière et elle a deux filles qui lui ressemblent en toutes choses. La fille du Gentilhomme est, quant à elle, d'une « douceur et d'une bonté sans exemple » et il est dit d'elle dans la suite du conte : « Cendrillon, avec ses méchants habits, ne laissait pas d'être cent fois plus belle que ses sœurs. »

Détestée par sa marâtre, Cendrillon est chargée des plus viles occupations de la maison : elle nettoie la vaisselle et l'escalier, frotte le parquet des chambres et dort dans le grenier. Elle a donc davantage le rôle d'une servante que celui de membre à part entière de la famille.

Relever les différentes analogies entre le début des deux contes : qualités de la cadette, caractère et ressemblance de la mère et des filles aînées, tâches ménagères à effectuer... et l'injustice, dans les deux cas, de la situation. La recherche d'analogies pourra être poursuivie sur l'intégralité des deux contes : aide d'une fée, don, rencontre avec un prince...

Texte 2

La fée du robinet, de Pierre Gripari, est une réécriture parodique du conte de Charles Perrault, *Les fées*. L'action est transposée à l'époque moderne et la fée ne réside pas près d'une fontaine, mais dans le robinet de la cuisine. Les éléments du texte faisant référence à l'époque moderne sont la baignoire, le métier de l'interlocuteur (il est médecin) et la fabrication de sérum antivenimeux.

Marie, dans le récit, est une petite fille gentille et sage qui a horreur de dire des gros mots. Mais sa gentillesse s'est retournée contre elle. Elle a refusé de rendre service à la fée du robinet pour ne pas désobéir à ses parents et celle-ci lui a donné pour don de cracher des serpents. Dans ce passage, à chaque fois qu'elle dit un gros mot, des serpents, boa ou vipères, sortent de sa bouche.

Cette histoire est drôle, car les adultes obligent la jeune fille à faire ce qu'on lui a appris à ne pas faire : dire des gros mots. De plus, le défaut de la jeune fille se transforme ici en avantage. Le médecin qui fabrique des sérums antivenimeux à l'institut Pasteur est ravi

de découvrir une jeune femme capable de cracher des serpents et décide immédiatement, non d'essayer de la soigner, mais de l'épouser.

Cette histoire est encore plus drôle si on connaît déjà le conte *Les fées*, car ici les situations se sont inversées : c'est la jeune fille bonne et douce qui reçoit un sort ; au lieu d'être haïe pour son défaut, celui-ci devient la cause de l'amour du médecin prince charmant, etc.

On pourra imaginer une moralité pour ce conte.

page 14

ARRÊT SUR IMAGE



Cette illustration est extraite d'un recueil de contes de Charles Perrault (chez Albin Michel) où chaque récit est illustré par dix artistes différents. Le conte *Les fées* est ici illustré par Quentin Blake. On retrouve différents éléments du conte : la maison, la fontaine, la fille aînée portant un vase et la fée. Celle-ci est habillée en grande dame. Son costume correspond à celui d'une dame noble à l'époque de Perrault.

La jeune fille semble dépitée. On peut penser que c'est parce qu'elle ne rencontre pas à la fontaine la bonne femme qu'elle s'attendait à voir, ou parce qu'elle vient d'entendre la malédiction que lui jette la fée : « Je vous donne pour don qu'à chaque parole que vous direz, il vous sortira de la bouche ou un serpent ou un crapaud. »

Cette illustration pourrait correspondre à celle de la page 12 du *Bibliobus*.

SURFER SUR LA TOILE



Les personnages de fée sont typiques des contes merveilleux et leur ont donné leur nom. Mais l'on trouve déjà des fées dans des récits plus anciens comme la légende du roi Arthur (la fée Mélusine). Dans le dictionnaire de l'Académie de 1694, la fée est décrite comme « une espèce de nymphe enchanteresse, qui avait le don de prédire l'avenir, et de faire beaucoup de choses au-dessus de la nature ». On ajoutait : « les enfants aiment les contes qu'on leur fait des fées. »

Cet engouement des enfants est lié à la valeur positive des fées : elles aident les plus faibles, changent le cours de leur destin ; et grâce à leurs pouvoirs surnaturels, tout devient possible. Cependant, la figure de la fée est plus complexe et ambiguë. Défiée, elle peut se venger et jeter des sorts : c'est une fée qui n'a pas été invitée qui jette un sort à la Belle au bois dormant par exemple. Elle devient alors sorcière.

Les élèves pourront relever de nombreux contes où apparaissent des fées : les contes de Perrault (*La Belle au bois dormant*, *Les Fées*, *Cendrillon*, *Riquet à la houppe*), de madame d'Aulnoy (*L'Oiseau bleu*, *Finette Cendron*), de Collodi (*Pinocchio*), etc. et indiquer leurs pouvoirs (dons, métamorphoses...).

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

Littérature (les moralités), arts visuels (l'illustration d'un classique : texte et représentation).

LITTÉRATURE. Les contes de Perrault du temps passé sont toujours terminés par une double moralité. Ces moralités ont pour fonction d'exemplifier un récit singulier qui en est l'illustration. Ainsi, tout récit comportant une morale a pour aboutissement l'expression d'une leçon, et il est bien dommage que ces morales soient retranchées de certaines éditions de jeunesse. On trouvera

des moralités en conclusion des contes, mais aussi dans les fabliaux (Bibliobus n °7) ou les fables (Bibliobus n °16).

Avec les élèves, faire apparier récits et morales en utilisant des textes courts comme les fables de La Fontaine.

Lire ou résumer une histoire, puis écrire une morale que l'on pourrait en tirer.

Ou, au contraire, donner une morale et demander aux élèves d'imaginer un conte merveilleux qui pourrait l'illustrer.

ARTS VISUELS. Les contes de Perrault sont des classiques qui ont été illustrés par de nombreux artistes. Les gravures de Gustave Doré situent la lecture dans un cadre patrimonial (ou encore les illustrations de Rackam et de Lorioux). L'édition de ces mêmes contes, chez Albin Michel (voir l'activité Arrêt sur image), illustrés par dix artistes contemporains donne une autre vision des contes. Comparer différentes illustrations d'un même conte. Repérer les moments représentés (les moments clés choisis) et ce que l'illustration ajoute au texte.

Mettre en relation, dans un second temps, les différentes visions d'un même texte.

Une affaire de lunettes

de Catherine Ternaux



Une affaire de lunettes convie les élèves du cycle 3 à entrer dans **le monde du fantastique** par la petite porte. Pas de violence, pas de maléfices, pas de héros d'un autre monde, mais le sentiment très présent que le récit se construit autour du quotidien fantasmagorique d'un petit garçon. Une simple paire de lunettes, conçue par un opticien doté de pouvoirs magiques, va entraîner Julien, le tout jeune héros, dans des rêveries d'un réalisme étonnant. Que penser en effet du fait de se retrouver au beau milieu du jardin de grand-père alors qu'on regardait une simple photo de ce même grand-père ? Et puis il y a la scène du film avec les cow-boys et les Indiens, la promenade dans l'espace à bord de la navette spatiale... Alors, est-ce un vrai voyage vers d'autres temps et d'autres lieux que Julien accomplit à chaque fois ou une succession de rêveries ?

Le doute qui pèse sur la véracité des pouvoirs magiques des lunettes s'estompe avec l'achat d'une nouvelle paire. Ce n'est plus comme avant, rien ne se passe vraiment. Le garçon doit faire avec et apprendra à davantage compter sur la chance que sur la magie.

Noter, dans cette histoire, la volonté de ne pas définir une barrière bien établie entre rêve et réalité et de prêter au rêve, même s'il touche au surnaturel, la connotation la plus large qui soit, celle de tous les possibles.

Le parcours organisé de lecture peut être conduit sur une durée de **deux à trois semaines**. Il inclura des lectures à haute voix de l'enseignant, des lectures oralisées par les élèves, des lectures silencieuses faites en classe ou hors de la classe.

page 15

Je découvre l'histoire 

Les activités de la page 15 sont destinées à faire découvrir l'œuvre et l'auteur aux élèves, à susciter leur questionnement, à cristalliser leurs attentes de lecture.

Chapitres 1 et 2 (pp. 18-27)

page 16

Je relis et je comprends mieux 

1

M. Pasimiro, d'origine péruvienne, exerce le métier d'opticien. Dans son pays, au Pérou, il est un grand sorcier. Noter l'insolite de l'association des deux types d'activités.

Le fait que M. Pasimiro se présente comme un magicien vient conforter l'idée du pouvoir magique des lunettes, écartant en apparence, pour la suite de l'histoire, l'hypothèse des hallucinations.

2 3

Le chapitre 1 présente les personnages et laisse présager de ce qu'il peut se passer.

En insistant sur la spécificité des lunettes qui sont faites pour regarder de très près, M. Pasimiro annonce la couleur. Il connaît leur pouvoir et sait très certainement qu'elles ne causeront aucun désagrément à celui qui les utilisera.

S'interroger sur la portée d'un tel geste. Pourquoi M. Pasimiro veut-il absolument donner ses lunettes à Julien ? Relire la fin du chapitre 1 pour trouver quelques éléments de réponse.

Comme bien souvent, des circonstances banales vont déclencher le

processus de mise en place de la situation narrative. C'est au chapitre 2 que les paroles et conseils de M. Pasimiro vont réellement prendre du sens.

En jouant à la balle, Julien casse le verre d'un cadre. Il s'approche, ramasse la photo et la regarde. Profitant de l'efficacité de ses lunettes, il l'examine avec plus d'attention. Puis tout devient confus ; Julien s'évanouit...

4

En se retrouvant dans le potager de son grand-père, Julien garde conscience de ce qui s'est passé précédemment. Tout, malgré le caractère inexplicable et donc magique de son transfert, semble bien réel : les paroles échangées avec son grand-père, l'environnement (arbres, soleil, papillons, etc.).

Remarquer la complicité que le grand-père entretient avec l'événement puisqu'il écoute le récit de son petit-fils, ne s'en offusque pas et semble connaître le moyen pour Julien de le quitter.

Cependant les différentes interrogations que soulève le garçon (« Comment ai-je atterri au milieu de son potager ? [...] n'ai-je pas été victime d'une hallucination ? ») rendent plausibles l'hypothèse du rêve, du moins pour lui.

Faire la distinction entre l'opinion du lecteur et celle de Julien ; la magie, c'est-à-dire l'inexplicable, peut paraître normal au lecteur mais ne l'est pas pour Julien qui n'y fait pas encore référence et préfère l'idée du rêve.

page 17

Je dis, je joue un dialogue 

5 6

La relation qui unit M. Pasimiro à Julien est plus paternaliste que de vendeur à client. Un certain mimétisme s'est installé

entre Julien et l'opticien puisque le garçon se surprend même à prononcer certains mots avec l'accent péruvien. L'attitude de M. Pasimiro n'en est pas moins théâtrale puisqu'il fait un grand mouvement avec son bras et sait prendre à la fois un air rieur avec ses moustaches et sérieux avec ses yeux. Julien, lui, se contente de se regarder dans la glace, rien de plus normal lorsqu'on essaye des lunettes.

Prendre tour à tour le rôle de chaque personnage afin de bien distinguer l'opposition de style : Julien, posé et intéressé, M. Pasimiro, plus extravagant et démonstratif.

Mimer dans un premier temps et ajouter ensuite les paroles.

J'écris un texte

7 8



La façon de prononcer de M. Pasimiro, son côté exotique dépayseraient totalement Julien ; il se croit prince d'un royaume en plein milieu du désert. En déduire des traits de la personnalité de Julien. À cet instant de l'histoire, rien ne s'est vraiment passé, les lunettes n'ont pas encore pu produire leur effet magique. On peut cependant imaginer la scène si le garçon s'était vu confronté à une image montrant ce type de paysage désertique.

Préciser les circonstances qui ont amené Julien à regarder une photo de ce genre. Dire ce qui arrive ensuite en expliquant comment s'est réalisé le passage dans la photo. Écrire un texte court qui met en situation Julien, prince du désert.

page 18

Je joue avec la langue

9 10 11



La langue parlée au Pérou est l'espagnol, avec cependant quelques distinctions phonétiques propres à l'Amérique du Sud. M. Pasimiro a un accent très prononcé, issu de sa langue natale, qui lui est propre. Le *u* et le *j* deviennent *ou* et *y*, quelquefois le *e* devient *é*, avec pour conséquence la déformation des mots qui comportent ces lettres.

Le pronom personnel *je* est prononcé par M. Pasimiro *yé*, Julien se dira *Youlien*, lunettes *lounettes* et un *oune*, etc.

Remarquer la première prononciation que fait Julien du mot Pérou : il le prononce Péru.

Jouer avec d'autres mots en pratiquant les mêmes transformations. Avec l'accent de M. Pasimiro, un journal se dit un *journal*, la lune se dit la *louné* (à ce propos, s'interroger sur la non-transformation du *e* en fin de mot).

À l'inverse, un youyou est un joujou et non pas un juju, ce qui n'a pas de sens.

Je pense que... et toi ?

12



Une fenêtre a pour utilité principale de séparer l'intérieur de l'extérieur tout en laissant en principe pénétrer la lumière. Elle s'ouvre et se referme. S'il arrive que l'on puisse apercevoir par une fenêtre quelqu'un qui se trouve à l'intérieur, notamment quand la pièce est éclairée, il est plus logique et aisé de regarder de l'intérieur vers l'extérieur.

Faire la liste de choses vues à travers une fenêtre en précisant le cadre de l'observation :

– distinguer les objets des personnes, les scènes plutôt figées des scènes en mouvements ;

– les intégrer dans un lieu (ville, port, champ, etc.), dans une situation (dispute ou rencontre, discussion, jeu, etc.).

S'interroger sur la notion de temps. Qu'est-ce qui permet, à travers l'observation, de réaliser que le temps s'écoule ?

Dans la deuxième partie de la phrase, le mot *derrière* permet de rapprocher photo et fenêtre.

Derrière une fenêtre est employé au sens propre alors que *derrière une photo* l'est au sens figuré.

Expliquer cette distinction.

13

Prendre une photo, c'est figer sur une image l'instant présent, un moment de vie. Expliquer et justifier la prise de photos en complétant la phrase avec des verbes à l'infinitif : prendre une photo pour se souvenir, garder, expliquer...

Distinguer le principe, la fonction et l'utilisation de la photo.

14

La métaphore employée par le grand-père qui compare la photo à une fenêtre va bien au-delà du scénario de l'aventure vécue par Julien.

Se demander à qui s'adresse le plus cette remarque : à Julien ou indirectement au lecteur ?

S'intéresser au double sens du mot *vie* (*action* et *existence*) ; mettre ces mots en relation avec les mots *photo* et *fenêtre*.

Donner des éléments qui vont créer une similitude de faits et de sens entre une fenêtre et une photo.

Proposer un débat contradictoire où l'on mettrait plus l'accent sur des différences entre photographie et fenêtre.

Chapitres 3, 4 et 5 (pp. 28-43)

page 19

Je relis et je comprends mieux

1



La deuxième expérience vécue par Julien le laisse moins dubitatif puisqu'une idée lui traverse l'esprit ; il se demande en effet si les lunettes fabriquées par un opticien sorcier ne seraient pas un peu spéciales.

Se demander pour autant si Julien est totalement convaincu par le pouvoir des lunettes. Retrouver la remarque qui le montre.

2

Lorsqu'il se voit projeté dans la scène d'aventure, Julien et son ami semblent être *de vrais participants à l'histoire*.

Relire les paroles du cow-boy qui s'adressent à Julien : il ne semble pas du tout surpris par sa présence et la justifie même auprès du metteur en scène en la qualifiant d'excellente.

La réaction du metteur en scène est tout autre, il est en colère et ne comprend pas la présence de Julien sur le cheval. Tout laisse à penser qu'elle n'était pas prévue dans le scénario et peut paraître auprès du metteur en scène comme *inattendue*.

Justifier l'ambiguïté d'une telle situation par le caractère fantastique de l'histoire : tout peut-il réellement s'expliquer ?

Élargir la réflexion. Quelles pourraient être les conséquences d'un tel procédé de transfert sur le déroulement d'une action en un autre lieu ?

3

Après leur aventure dans l'espace, les deux amis se retrouvent dans la chambre. Pour Gabriel, l'ami de Julien, pas de doute, les lunettes sont bien magiques. Il ne se pose pas de questions mais semble ravi. Très spontanément, il montre sa satisfaction et désire avoir lui aussi des lunettes magiques :

« Senssss ! commente Gabriel. Je veux les mêmes. »

Noter que Gabriel doute de l'origine des lunettes mais pas de leur effet ; après ce qu'il vient de vivre, il doit se rendre à l'évidence.

Je dis, je joue un dialogue

4



Manon : Qu'est-ce que tu fais là, Julien ? Tu m'espionnes ou quoi ?
Julien : Ah, tu es revenue... Alors, raconte, c'était comment ?

Manon : Qu'est-ce que tu dis ? Attends, j'enlève mon walkman sinon j'entends rien du tout !

Julien : Ah, c'est pour ça ! Mais... Tu n'étais pas avec...

Manon : Patrick Cruel ? Mais tu es complètement maboul mon pauvre chou. C'est samedi le concert. Allez, va jouer ailleurs.

Julien essaie de rentrer en contact avec sa sœur qui ne peut l'entendre puisqu'elle a les écouteurs de son walkman dans les oreilles. Expliquer pourquoi Julien pense que sa sœur vit le même type d'aventure que lui. Justifier le quiproquo qui commence à apparaître entre Julien et sa sœur.

La relation entre le frère et la sœur ne paraît pas bonne. Julien veut se confier à elle mais, agacée, elle le traite avec mépris et lui demande d'aller voir ailleurs. Lui ne sait trop quoi penser ; il paraît hésitant, surpris même lorsque Manon enlève son walkman. Il s'attendait à une réaction hostile de la part de sa sœur mais peut-être pas à ce point.

Marquer l'opposition des deux attitudes par la voix, mais aussi par des gestes vifs pour Manon (mouvements de bras) et des expressions du visage plus marquées chez Julien.

page 20

Je choisis un texte à écrire



5

Julien se retrouve en droite ligne, impliqué dans une vraie bataille. Écrire le dialogue qui s'engage entre le cow-boy et lui en tenant compte de la gravité de la situation.

Choisir un vocabulaire adapté (matériel et armement, technique de combat, etc.).

Conclure par une phrase de transition qui montre qu'il quitte la bataille subitement pour se retrouver chez lui.

Donner la réaction de Julien. Croit-il à un rêve ? Était-ce encore des hallucinations ou bien la faute aux lunettes ?

6 7 8 9

Pour que les lunettes puissent produire leur effet magique, il faut que l'observateur fixe attentivement une image, pas vraiment en détail, mais qu'il retienne certains éléments qui la composent. Choisir un de ces éléments, physique ou vestimentaire, chez Patrick Cruel. Décrire ensuite la sensation ressentie en s'inspirant de celles qu'a connues Julien.

Le changement de lieu se fait sans que l'on s'en rende vraiment compte. Manon se retrouve-t-elle dans un lieu faisant partie de l'environnement du chanteur (salle de concert, studio...) ?

Écrire dans un texte ce qui se passe ensuite. Comment s'effectue la rencontre entre Manon et le chanteur et que se disent-ils ? S'inspirer de l'idée développée page 36. Évoquer le retour de Manon à la réalité en la faisant réagir sur ce qu'il vient de se passer.

page 21

Je joue avec la langue



10 11

Le verbe conjugué à entourer est : *sommes écartés*. Constater qu'il est conjugué à la forme passive pour justifier la présence de l'auxiliaire et du participe passé.

Le sujet est : *Gabriel et moi*. Il est au pluriel ; il peut être remplacé par le pronom personnel *nous*.

Lire la suite de la phrase : le pronom personnel *nous* est cette fois-ci utilisé.

12

Remplacer le sujet par un seul pronom personnel afin d'éviter toute confusion.

Gabriel et toi (vous) êtes écartés...

Elle et Gabriel (ils) sont écartés...

Manon et elles (elles) sont écartées...

Gabriel et eux (ils) sont écartés...

Gabriel et nous (nous) sommes écartés...

Gabriel et vous (vous) êtes écartés...

Remarquer la réversibilité possible du nom et du pronom.

La mise en seconde position du pronom se justifie par le fait que c'est une marque de politesse.

Je pense que... et toi ?



13 14 15 16

L'attitude de Manon, qui semble similaire à la sienne quand il se trouve projeté dans l'image, contribue à entretenir le doute dans l'esprit de Julien. Il ne s'explique pas vraiment ce qui se passe, d'autant plus que Manon ne porte pas de lunettes.

Relire, à la fin de la page 36, les interrogations et les hypothèses qu'émet Julien. Il pense que cette attitude si étrange est peut-être normale. Les parents sont donc fautifs d'avoir omis de le lui dire. S'interroger sur la cohérence du raisonnement de Julien, puis la justifier en trouvant des exemples de choses que l'on croit impossibles quand on est petit mais qui s'avèrent tout à fait réalisables par la suite en grandissant. Orienter le débat sur la communication parents/enfants.

Chapitres 6, 7 et 8 (pp. 44-58)

page 22

Je relis et je comprends mieux



1

Éloïse ne croit pas Julien. S'interroger sur le choix que fait Éloïse de préférer l'ironie au refus pur et simple.

Donner des raisons qui peuvent pousser Éloïse à ne pas croire Julien et justifier ainsi quelque peu son attitude ironique. (« C'est un copain à toi ? »)

Retrouver la raison qu'elle donne pour ne pas avoir à donner son accord et qui prouve ainsi qu'elle ne prend pas au sérieux la proposition de Julien.

2

Julien a cassé ses lunettes ; il rentre chez lui complètement affolé. Sa maman le rassure : « C'est embêtant mais pas dramatique. », « Ne t'inquiète pas... On va les réparer, ces fameuses lunettes ! » Comme d'habitude, Julien la trouve très calme et compréhensive : « J'aime bien la façon dont tu vois les choses. »

Remarquer la cohérence dans l'attitude de la maman ; à aucun moment elle ne s'affole, elle ne fait pas de remontrances mais cherche au contraire à rassurer et à proposer une solution.

3 4

Julien a hâte de voir comment se comportent les nouvelles lunettes. Dès sa sortie de chez l'opticien, il regarde la photo d'un bateau en devanture d'une librairie. Comparer ce qui se passe cette fois-ci et ce qui se passait avec les anciennes lunettes. Où se situent les différences ?

S'interroger sur le sens de la question que Julien pose à sa mère. Que veut-il vérifier ?

Trouver la phrase qui accrédite, dans ce cas, la version du rêve éveillé. Expliquer l'utilité d'un témoin lors d'une telle expérience. La maman dit de Julien qu'il est *sage comme une image*. Expliquer cette expression et dire en quoi elle amène une touche d'humour.

page 23

Je dis, je joue un passage



5 6 7

Les nouvelles lunettes ne produisent aucun effet magique. Julien

est contrarié. Son soupir exprime à la fois le regret de ne pouvoir reconduire ses aventures dans les photos et la nostalgie du passé, notamment sa rencontre avec son grand-père. Il en garde un souvenir précis et se souvient de plein de choses : les énumérer dans l'ordre de l'histoire. Trouver, parmi les cinq sens, celui auquel fait référence Julien dans ses souvenirs.

Lire ce passage lentement en marquant des pauses plus longues à la fin des phrases.

J'écris un texte

8 9 10



Afin de pouvoir emmener Éloïse au concert, de nombreuses solutions sont possibles : se faire prêter de l'argent pour payer les billets, rentrer au spectacle sans se faire voir, faire la connaissance d'un artiste, ami de Patrick Cruel, et se faire inviter au spectacle ou travailler pour payer les places. Trouver la solution qui est la plus probable et la plus méritante pour Julien.

Faire une liste de tâches quotidiennes que l'on peut faire pour quelqu'un afin de gagner un peu d'argent.

Se demander quel choix est le plus judicieux : dire toute la vérité à Éloïse ou ne rien dire ? Imaginer une fin favorable et écrire le récit de cette solution.

page 24

Je joue avec la langue

11 12 13



Julien teste ses nouvelles lunettes. Il se met en situation et cela semble fonctionner. Deux adverbes, *soudain* et *Brusquement*, prouvent que Julien change d'état très rapidement. Pourtant, ce n'est qu'une illusion.

Noter l'absence d'un passage qui décrive plus précisément le changement d'état (impression d'être pris de vertiges). Le passage dans la rêverie s'est pourtant fait : *tout d'un coup, très vite, en un éclair, de façon très rapide, instantanément, etc.*

Les adverbes ou expressions contraires sont : *petit à petit, peu à peu, lentement.*

Je pense que... et toi ?

14 15 16



Le mot *voir* ne signifie pas uniquement *regarder* mais s'emploie souvent comme synonyme de *sentir* ou *ressentir*. La phrase employée par la maman fait allusion aux deux sens du mot *voir*.

Expliquer la double lecture possible de la phrase. Relire ce que dit Julien à sa maman au bas de la page 48. Se demander si la maman peut vraiment comprendre le sens des paroles de son fils.

Mettre en relation les traits de caractère de Julien avec l'idée que se fait la maman de son fils.

17

Se documenter au préalable pour se faire une idée objective du sujet. Imaginer des conséquences possibles à la pollution ou s'interroger sur l'avenir de la conquête spatiale et de nouvelles découvertes possibles.

page 25

ARRÊT SUR IMAGE



Cette peinture issue de l'œuvre surréaliste du peintre belge René Magritte (1898-1967) nous montre une énigme en trompe-l'œil : une maison dont la fenêtre ouverte laisse apparaître en son intérieur la même maison.

La fenêtre, ouverte par une personne située à l'intérieur, peut symboliser en temps normal le regard sur le monde, sur ce qui se passe au-dehors ; elle est ici détournée de sa mission et nous introduit,

dans une démarche d'introversi on, vers l'intérieur, nous entraînant dans le monde du visible caché au détriment du visible apparent.

L'observateur, situé à l'extérieur, se laisse happer par cette invitation à entrer et n'y retrouve que ce qu'il voit déjà. Beaucoup de lectures possibles pour ce tableau et des interprétations qui laissent au spectateur le sentiment étrange d'une réflexion qui ne peut vraiment aboutir, à moins de savoir en dépasser la contradiction.

Montrer le décalage entre l'œuvre et la réalité et argumenter sur le modèle : ceci (exemple précis) n'est pas possible parce que... ou ceci (exemple précis) est possible parce que...

pages 26-27

DES TEXTES EN RÉSEAUX



Texte 1

Encore une situation irréal e, dans un monde bien réel, dans laquelle une petite fille se retrouve à l'intérieur d'un ordinateur. Loin d'être confrontée aux méandres de circuits électroniques, elle se surprend, par le biais d'une fenêtre, à s'observer elle-même dans la pièce où est placée la machine.

Un dialogue s'engage entre la Cady de la pièce et la Cady de l'ordinateur. Comment est-ce possible ? Qui est la vraie Cady ? Surtout, ne pas chercher à trouver vraiment d'explications quand l'imaginaire projette l'ensemble de ses possibles dans le domaine du *virtuel*.

Un texte à comparer à *Alice aux pays des merveilles* de Lewis Carroll par ses points communs (changement de taille), mais aussi par des différences dues aux avancées technologiques de notre époque. Si Alice se retrouve confrontée à l'extravagance du merveilleux et du rêve, Cady, elle, ne semble pas dépaysée puisque tout lui semble si... normal.

Compléter son exploration en entrant dans l'univers du monde télévisuel par la lecture de *Canal différent* de Nicolas de Hirshing (coll. « Folio cadet », Gallimard).

Texte 2

Cet extrait de la biographie de Galilée (1564-1642) nous explique comment le grand savant qu'il fut s'y prit pour utiliser la découverte d'un simple commis d'un fabricant de lunettes à des fins plus ambitieuses, puisqu'il la destina à la fabrication d'une lunette astronomique.

La touche de génie consista à associer deux lentilles en un seul et même objet, une lunette astronomique, pour permettre d'avoir une vue agrandie des choses observées. Opportuniste, Galilée démontra, bien avant l'heure, que la démarche de réflexion d'un scientifique ne se limite pas aux seules frontières de son laboratoire mais qu'elle s'inscrit plus largement dans une dynamique de curiosité, de créativité et de prise de risque. Une façon de faire qui pourtant n'était pas dans l'air du temps, puisque le tribunal de l'Inquisition le condamna, l'obligeant même à se rétracter. L'Église ne le réhabilitera que bien plus tard, en 1992.

Les applications dans le domaine astronomique furent nombreuses : le relief de la Lune et les étoiles de la Voie lactée, entre autres, purent ainsi être étudiés. Pas de doute donc sur les avancées technologiques et scientifiques qui purent être réalisées grâce à une simple lunette...

Si les lunettes ne servent qu'à corriger les défauts de vision, la lunette, comme d'autres instruments d'optique, a une fonction précise : permettre d'avoir une vue agrandie des objets que l'on veut regarder.

Voici d'autres instruments qui permettent de voir du plus loin au plus près : *le télescope – la lunette astronomique – la loupe – le binoculaire – le microscope.*



Il n'est pas si loin le temps où nos grands-parents calaient encore sur le devant de leur nez une paire de lunettes pour « y voir de plus près ». De nos jours, on considère certes les lunettes comme la meilleure des solutions à certains troubles de la vue, mais aussi comme un objet de mode que l'on peut porter à toute heure et en tous lieux simplement pour soigner son apparence.

Si la fabrication du verre, connue déjà sous l'Antiquité, est maîtrisée depuis bien longtemps, le principe correcteur des lentilles en verre n'apparaît qu'au XIII^e siècle, entraînant dans son sillage l'apparition des premières lunettes.

Qui est à l'origine des premières lunettes ? Pas de certitudes : longtemps, on en attribua la paternité à l'Italien Salvino del Armati, mort à Florence en 1317. Le personnage le plus régulièrement cité reste cependant Roger Bacon, un moine franciscain, qui dans un ouvrage publié en 1267 (*Opus majus*) démontre non seulement qu'il connaissait les propriétés des lentilles, mais aussi qu'il a su les utiliser. De là à penser qu'il ait pu concevoir les premières lunettes, il n'y a qu'un pas à franchir...

Les lunettes ont, au cours des siècles suivants, connu des modifications, d'abord en relation avec leur fonction puisque, dans le domaine de l'optique, les progrès ont été significatifs. À l'origine, les verres ne corrigeaient que la presbytie, la myopie ensuite, puis purent se substituer au cristallin après les opérations de la cataracte. L'astigmatisme ne fut corrigé qu'au XIX^e siècle.

C'est pour leur facilité d'utilisation et leur esthétique que d'autres aménagements se firent (apparition et évolution des branches pour une meilleure ergonomie).

À l'heure actuelle, par le luxe qu'elles peuvent représenter et l'originalité, voire l'excentricité, de leurs formes, porter des lunettes, c'est autant l'assurance d'être mieux vu que de mieux voir.

LITTÉRATURE. Quand l'irrationnel, le surnaturel, l'inexplicable viennent s'immiscer avec plus ou moins d'intensité dans la réalité du quotidien, alors apparaît le fantastique et toute sa panoplie des possibles : donner la parole à un animal, détourner un objet de sa fonction première et lui prêter des pouvoirs, introduire un personnage inquiétant ou particulier, créer une situation étrange, anormale, etc.

Les épisodes fantastiques viennent souvent agrémenter çà et là contes et récits en tous genres, comme celui du miroir dans *Blanche-Neige* : « Miroir, mon beau miroir, dis-moi qui est la plus belle ? »

La spécificité du récit fantastique se fait autour de la particularité mise en avant. Le fantastique doit peser du début à la fin sur le déroulement de l'histoire sans toutefois s'exposer à un raisonnement trop rationnel. Tout peut s'expliquer et rien ne doit expliquer. À lire : *Le doigt magique* de Roald Dahl (Gallimard), *La fin des temps* de Haruki Murakami (Seuil), *La cité sans sommeil* de Jean Tardieu (Gallimard).

EXPRESSION ÉCRITE. Un travail d'écriture pourra être entrepris. Première étape : choisir l'objet ou le personnage auquel on attribuera des qualités bien spéciales. Deuxième étape : construire une histoire dont l'intrigue sera en rapport avec l'élément fantastique en question. Laisser planer un certain doute tout le long du récit.

ARTS VISUELS. Observation et lecture de tableaux à caractère fantastique (*Persistence de la mémoire* de Salvador Dali, 1931) ou les comparer avec le tableau de Magritte étudié dans la rubrique « Je lis une image » (*Chambre à Brooklyn* de Edward Hopper, 1932).

Lecture de l'affiche du film de Georges Méliès, *Le voyage dans la Lune*, 1902.

Jojo et Paco jouent la samba

d'Isabelle Wilsdorf



La bande dessinée d'Isabelle Wilsdorf **personnifie deux animaux**, un chat et un perroquet, et les associe dans une série de folles aventures toutes aussi fantasques les unes que les autres. Il s'agit d'**une bande dessinée à thèmes**, chaque aventure étant présentée sur une double page, qui permettra aux deux compères à l'esprit déluré et festif de se quereller à souhait ou au contraire de s'associer pour désarçonner des rivaux qui ne sont pas toujours très bien attentionnés.

Cette histoire s'ouvre sur **le monde de l'enfance** : les disputes (le passage secret), le jeu (les chevaliers), les farces (poisson d'avril), l'école (le bouquet) ; plus largement sur **le monde de l'imaginaire et du rêve** (le riboni).

Le titre *Jojo et Paco jouent la samba* renvoie au caractère et à la bonne humeur des personnages. Pas question pour les deux héros de s'ennuyer une seule seconde. Amuseurs au cœur tendre, ils s'emploient à faire ce qui leur passe par la tête sans vraiment en mesurer les conséquences. De l'action et du rythme, une façon d'envisager la vie sous son meilleur jour et le sentiment d'être maîtres du jeu, voilà les trois grands principes qui pourraient faire de Jojo et Paco d'authentiques joueurs de samba, musique et musicalité en plus.

Expliquer l'expression employée dans le titre... **jouent la samba**, c'est faire référence à l'état d'esprit des deux amis plutôt qu'à des qualités éventuelles de danseurs (Jojo et Paco **dancent la samba**).

Le parcours organisé de lecture peut être conduit sur une durée de **deux à trois semaines**. Il inclura des lectures à haute voix de l'enseignant, des lectures oralisées par les élèves, des lectures silencieuses faites en classe ou hors de la classe.

page 29

Je découvre l'histoire 

Les activités de la page 29 sont destinées à faire découvrir l'œuvre et l'auteur aux élèves, à susciter leur questionnement, à cristalliser leurs attentes de lecture.

Première partie (pp. 60 à 65)

page 30

Je relis et je comprends mieux 

1
Hormis Jojo et Paco qui sont des diminutifs provenant de prénoms connus (Joseph et Francis en espagnol), les autres prénoms sont soit des mots connus (Bikini) soit des mots inventés (Zoni, Schpounzi) à l'exception de Pauline pour la maîtresse.

S'amuser à inventer des prénoms en leur attribuant une fonction ou une activité.

2 3

Jojo et Paco, déguisés en chevaliers (pp. 62-63), s'affrontent dans un combat dont Jojo sort vainqueur. Paco, en signe de soumission, promet à Jojo de lui faire un tour de magie. Celui-ci lui demande de transformer le contenu d'une poubelle en or.

Remarquer l'impossibilité de satisfaire une telle demande. Celle-ci est à mettre en rapport avec la conception des scénarios de jeu chez les enfants (jouer pour de faux).

Bikini a l'idée de mettre de la glu sur la poignée du couvercle de la poubelle. Le tour de magie demandé n'en sera pas un.

À la place, une bonne farce... Expliquer l'ironie de Bikini et la mauvaise foi de Paco.

4

L'épisode du poisson d'avril (pp. 64-65) est significatif de la farce gratuite, liée à une tradition solidement ancrée. Elle permet cependant ici de se moquer d'un caïd.

Un personnage, Schpounzi, sème la zizanie. S'interroger sur sa véritable intention : veut-il nuire à quelqu'un ou est-il naïf ?

Paco laisse dire, mais en l'absence de Schpounzi, relève le défi : coller dix poissons dans le dos de Zoni. Les deux complices trouvent l'idée plutôt amusante. Il ne reste plus qu'à passer à l'acte.

page 31

Je dis, je joue un dialogue 

5 6 7 8 9

Comme cela arrive quelquefois, lors d'une dispute, les choses dégénèrent (pp. 60-61). Afin de calmer Paco, Jojo l'enferme dans un placard. Paco crie, proteste et fait même la promesse de ne plus faire de farces. Remarquer la forme des bulles pour montrer les cris et la colère.

Pas moyen de s'évader pour Paco, il faut utiliser la ruse : par exemple faire croire qu'il y a dans le placard une porte secrète par laquelle on peut sortir.

Recopier le dialogue entre Jojo et Paco pour se rendre compte de l'affrontement verbal. Dans un premier temps, Jojo reste insensible aux suppliques de Paco jusqu'au moment où Paco lui fait part de la présence d'une porte intérieure.

Repérer le point d'interrogation au-dessus de la tête de Jojo et expliquer ce qu'il signifie.

Jouer ce passage en marquant bien, par le ton, le changement de situation.

Je joue avec la langue

10 11 12

Afin que Jojo puisse accrocher les poissons dans le dos de Zoni, Paco essaie de le distraire, ainsi que son ami, en leur posant une devinette. Se demander pourquoi cette question ne peut qu'amener la même réponse chez tout le monde. Définir ce qu'est une blague et dire à qui elle profite en général (proposer plusieurs possibilités). S'interroger, dans ce cas précis, sur le bénéficiaire de la blague.

page 32

Je choisis un texte à écrire

Les Indiens

13 14 15 16 17

Faire une liste d'objets et de matériaux divers que l'on peut trouver dans un grenier.

Établir la liste de vêtements, de bijoux, d'outils, d'armes pouvant constituer la panoplie d'un costume d'Indiens.

Déguiser chaque personnage en Indien en tenant compte de son rang dans la tribu (guerrier, sorcier, chef), de particularités physiques (vieux, jeune), de traits de caractère (agressif, belliqueux, pacifique, sage), etc.

Choisir le thème du jeu : attaque de diligence, combat, chasse, discussion, construction d'ouvrages (tipi), fabrication d'armes, etc.

Définir le cadre du jeu : lieu, ennemis ou complices, seuls ou avec d'autres personnages, avec ou sans farce, etc.

page 33

Une blague à part

18 19 20

Dans l'histoire, Paco occupe Zoni et son copain pendant que Jojo accroche les poissons. Reprendre ce cas de figure ou alterner en faisant appel à l'intelligence et à l'imagination de Jojo ; à la dextérité, à l'habileté et à l'aisance de Paco, puisqu'il peut voler.

Dire ce que vont faire l'un et l'autre. Conclure en disant pourquoi la farce a réussi.

Je pense que... et toi ?

21 22 23

Par son allure (tenue vestimentaire, taille, démarche, etc.), Zoni impose la méfiance. Schpounzi dit de lui que c'est un kaïd. Remarquer l'orthographe du mot caïd et rechercher l'origine de ce mot. Un caïd est un meneur, un chef de bande qui impressionne par ses aptitudes physiques et ses humeurs bagarreuses.

Jojo et Paco ne semblent pas impressionnés puisqu'ils vont jouer un tour à Zoni et le ridiculiser. Ils sont moins forts, moins bagarreurs que Zoni mais bien plus malins et ne sont pas dépourvus d'une certaine audace. Rechercher le sens du mot téméraire.

24

S'intéresser dans un premier temps aux actions des caïds et à l'influence qu'ils ont sur les membres d'un groupe.

Doit-on affronter un caïd avec ses propres armes, essayer d'être plus malin que lui ou l'ignorer ? Ouvrir le débat sur les rapports humains et les causes de la violence.

Deuxième partie (pp. 66 à 73)

page 34

Je relis et je comprends mieux

1

Malgré l'insistance de Jojo qui essaie de convaincre Paco de bien apprendre à lire, celui-ci continue à préférer les jongleries à la

lecture (pp. 66-67). Jojo et Paco mettent en parallèle les qualités dont il faut faire preuve pour ces activités ; pour jongler, pas de doute, il faut faire preuve de volonté et de patience, de courage, d'agilité et même, selon Jojo, d'audace.

Expliquer les paroles de Paco : « Ça prend du temps. »

2

À la fin, Paco semble quelque peu échaudé par son apprentissage de jongleur. Par sa maladresse, il vient de causer du tort à Madame Biscornue. Celle-ci, très en colère, lance les balles à Jojo et Paco. Heureusement, Jojo a son livre pour se protéger.

Expliquer la phrase prononcée par Paco : « Demain, je lis ! » S'interroger sur le bénéfice qu'il aurait pu trouver d'une part à avoir un livre, d'autre part à pratiquer la lecture.

3 4

Paco compare l'éclatement de son ballon au big-bang (pp. 68-69). Relire la définition du big-bang.

S'interroger sur l'apparition des galaxies, des étoiles, des planètes. Rechercher l'âge approximatif de notre système solaire. Recopier le nom des planètes puis les classer, après recherche, dans l'ordre de leur éloignement au soleil.

Citer le nom des enfants qui ne prononcent pas le nom d'une planète et citer les planètes concernées.

S'interroger sur la présence de la maîtresse au centre du cercle. Pourquoi la maîtresse est-elle choisie pour représenter le soleil ?

page 35

Je choisis un texte à écrire

Que de souvenirs !

5

S'interroger sur l'endroit de la page où est située l'illustration. Décrire oralement chaque illustration. Trouver la corrélation entre l'illustration et l'histoire : certaines histoires méritent d'être interprétées. Résumer l'histoire choisie.

Le grand nettoyage

6 7

Jojo n'est pas content du tout du comportement scolaire de Paco. Il veut que Paco devienne plus sérieux. De son propre chef, il décide de jeter le stock de farces et attrapes de Paco (pp. 70-71). Remarquer l'attitude résignée de Paco qui tranche avec l'air décidé de Jojo. Expliquer la résignation de Paco. Faire la liste des choses jetées.

8 9

Faire une liste de choses banales ou insolites (collections diverses, objets inutiles, résidus de toutes sortes, etc.). Faire le choix de ne pas mettre de déterminants devant les noms si l'on veut donner une impression de quantité et de rapidité dans l'action.

Dire comment va se faire le grand nettoyage et donner la destination de ces choses inutiles. Seront-elles jetées, données, stockées ailleurs ?

page 36

Je dis, je joue un passage

10 11 12

Jojo et Paco sont harcelés par Zoni (pp. 72-73). Papy-bouc arrive à point : avec son engin motorisé à quatre roues et sa canne à pêche, il va proposer ses services à Jojo et Paco qui n'en attendaient pas temps pour rendre la pareille à Zoni. Remarquer l'insolite de la situation : présence inattendue de Papy-bouc et de son matériel.

Zoni, en motocyclette, Papy-bouc en karting aménagé se lancent dans une folle poursuite. Faire un parallèle entre ce passage et une scène de dessin animé.

13 14 15

Retrouver, dans les parties écrites, les mots de vocabulaire employés fréquemment dans le domaine de l'aviation et de la navigation. Colorier les bulles qui font référence à ces moyens de transport. Justifier les références à ces moyens de transport en les mettant en relation avec les illustrations.

Qualifier cette scène en tenant compte de l'action.

Jouer ce passage en mimant la scène : prévoir un espace bien défini, faire une course poursuite qui tienne compte des mouvements (gestes, accélérations, déportations, freinage...). Réduire à deux personnages pour une meilleure coordination et introduire des onomatopées si nécessaire.

page 37

Je joue avec la langue 

16 17 18 19

L'adjectif qualificatif *décidé* est en apposition. Il est placé en début de phrase pour bien marquer la détermination de Jojo. C'est lui qui prend les choses en main.

Faire l'accord de l'adjectif qualificatif avec le nom (ou les noms) auquel il se rapporte. Adapter l'adjectif possessif au nouveau sujet si nécessaire. Distinguer *leur* avec *s* de *leur* sans *s* et justifier sémantiquement cette différence.

Je pense que... et toi ? 

20 21 22

Distinguer une blague, une farce ou une bêtise, ce n'est pas tant s'intéresser à ce qui est fait mais plutôt à la façon dont les choses sont perçues.

Identifier l'intention de l'auteur : faire rire, se venger, se moquer...

Identifier la réaction de la victime : rire, amusement, larmes, honte, humiliation...

Identifier la position de l'observateur : apprécier, dénoncer, ne pas se prononcer...

Débattre sur les limites entre le permis et l'interdit.

Prendre comme exemples les différents types de farces de Jojo et Paco pour expliquer en quoi la volonté de faire une simple farce peut être considérée comme une bêtise. S'interroger sur les objectifs de la farce et ses répercussions possibles.

Troisième partie (pp. 74 à 81)

page 38

Je relis et je comprends mieux 

1

Le début de l'histoire (pp. 74-75) nous fait quitter le quotidien pour entrer dans l'imaginaire. S'intéresser au thème de la conversation de Jojo et Paco. Quel est-il ? Pourquoi ce choix ? Faire le lien entre le mode de vie des deux amis et le fonctionnement et l'utilité du riboni chez les extraterrestres.

Expliquer la fin de l'histoire. Pourquoi tout le monde rit-il ?

2

Zoni et son ami ont détruit le château de sable de Jojo et Paco (pp. 76-77). Pour se venger de cet acte gratuit, ils jettent un seau d'eau rempli de crabes sur Zoni et Félix. Les crabes l'ont échappé belle, ils ne finiront pas dans une assiette. Expliquer en quoi l'intervention de Jojo et Paco a été salutaire pour Pauline.

3

Expliquer la bonne idée qu'a Jojo pour bien vendre ses cerises (pp. 78-79). Relever l'expression prononcée par Paco qui a donné l'idée à Jojo. Justifier l'achat des cerises uniquement par des

personnages féminins et relever les expressions qui montrent que ces personnages paraissent tout à fait satisfaits : « C'est une bonne idée... », « Je le veux ! », etc.

4

Le bouquet préparé par Jojo et Paco pour leur maîtresse est volontairement très abîmé par Zoni et Félix (pp. 80-81). Heureusement Paco, malgré sa colère, a une idée : fabriquer une flûte de pan avec les roseaux. Expliquer pourquoi l'idée a du succès. Remarquer comment les deux héros savent retourner la situation en leur faveur et en tirer avantage. En déduire les qualités morales dont ils font preuve.

page 39

Je choisis un texte à écrire 

Des objets détournés

5 6 7

Faire un inventaire d'objets usuels dont les particularités permettent une autre utilisation. Par exemple, un abat-jour devient un chapeau, un parapluie une toupie géante, un galet de rivière une soucoupe volante, etc.

Choisir un objet. Imaginer une situation où l'objet sera source d'amusement et de moquerie. Insister sur la réaction de la victime de la blague. Prévoir un titre dans lequel le nom de l'objet apparaîtra.

8

Lorsqu'elle découvre le bouquet de fleurs abîmé, la maîtresse semble étonnée. Elle ne sait trop quoi penser. Relire les paroles qu'elle prononce en découvrant le bouquet et expliquer l'expression : « c'est chou ! » Par la suite, elle sera ravie de l'utilisation des roseaux faite par Paco.

Jojo est certes déçu puisqu'il trouvait son bouquet particulièrement réussi, triste peut-être car son intention était de faire plaisir à la maîtresse. Interpréter les paroles de Paco : « Pas drôle ! » et expliquer en quoi elles montrent que Jojo est un peu vexé.

page 40

Le plus beau des cadeaux

9 10 11

Trouver d'autres objets que l'on peut fabriquer avec des roseaux : flûte, xylophone, sarbacane, échelle, porte-crayon, etc. Montrer la réaction de la maîtresse. Émet-elle des réserves ou est-elle enthousiaste ? Dire l'utilisation faite des objets par l'ensemble de la classe.

Dessiner cette fin d'histoire en inscrivant dans les bulles les réactions des différents personnages.

page 41

Je dis, je joue un passage 

12 13

« On a le secret du riboni... Et je vais vous le dire... » (p. 75). Remarquer l'attitude de Paco. Pourquoi commence-t-il à rire ? Expliquer ce qui se passe ensuite.

Le riboni est un fou rire. Faire la différence entre le riboni (son apprentissage, son fonctionnement, son utilité, etc.) tel qu'il apparaît dans l'histoire des extraterrestres et un vrai fou rire.

14 15

Un fou rire est souvent imprévisible et incontrôlable. On peut cependant provoquer le rire chez quelqu'un en lui disant des choses drôles ou tout simplement en le regardant tout en riant aux éclats : le rire est communicatif.

Regarder quelqu'un dans les yeux et commencer à rire, puis progressivement augmenter l'intensité du rire. Introduire, dans le rire, des sons, des mots puis parler en riant. Renouveler l'expérience au sein d'un groupe.

Je joue avec la langue 

16 17 18

Relire l'histoire pour repérer des mots se terminant par *eau*. Suivant le cas, certains mots se terminant par *eau* sont soit au singulier, soit au pluriel. Les mots *beau*, *bureau*, *cadeau*, *roseau* sont au singulier mais *roseaux* et *ciseaux* sont au pluriel.

Repérer et entourer, dans les illustrations, les mots se terminant par *eau* et *eaux*. Expliquer la marque du pluriel pour les mots se terminant en *eau*, puis pour ceux se terminant en *al* et *ail*.

Retrouver les exceptions à la règle. On écrira des cadeaux, des bureaux, des travaux, des chevaux, mais on dira des chacals et des chandails.

Je pense que... et toi ? 

19 20

Faire reformuler chaque fin d'histoire. Dans la plupart des histoires, Jojo et Paco tirent leur épingle du jeu. Les fins d'histoires leur sont favorables ; même lors de disputes, c'est toujours la bonne humeur qui règne. La fin de l'année scolaire ne déroge pas à la règle.

Décrire la dernière illustration et formuler les éléments qui déterminent la bonne humeur (visages souriants, danses, etc.).

21 22

Les différentes histoires montrent deux aspects de la personnalité de Jojo et Paco : leur capacité à avoir le dernier mot en toutes circonstances et de pouvoir tenir tête et se venger dans bien des cas (Rira bien qui rira le dernier), mais surtout leur vision optimiste et joyeuse de la vie (Il faut croquer la vie à pleines dents). Retrouver, pour chaque histoire, l'expression qui convient le mieux.

Identifier des points importants dans la façon de vivre des deux amis, puis distinguer en quoi ils peuvent apparaître comme positifs ou négatifs. Par exemple : l'amitié, la fidélité, l'imagination, les provocations, les disputes, les taquineries, etc. Dire ce que l'on pense de leur façon de vivre en distinguant ce qui pourrait nous convenir de ce que l'on n'aimerait pas faire.

Trouver des personnes, dans son entourage, qui fonctionnent un peu comme Jojo et Paco et dire pourquoi on les aime bien.

ARRÊT SUR IMAGE 

1 2 3

La troupe des danseurs est répartie sur toute la scène du théâtre mais ils sont en couples. La réussite de la chorégraphie dépend entre autres de la capacité qu'a chaque couple de faire les mêmes mouvements au même moment et de prendre des attitudes semblables en fonction de la musique.

La qualité du spectacle dépend aussi et surtout des aptitudes physiques des danseurs et de leur pouvoir à transmettre une émotion. Expliquer ce qu'est la position de grand écart prise par les danseuses. Décrire l'attitude des danseurs (position des jambes, des bras et de la tête).

4

Trouver des adjectifs qualificatifs qui concernent un sportif, puis un comédien de théâtre. Cela suffit-il pour être un bon danseur ?

Expliquer l'expression *évoluer avec grâce*.

Comparer un ballet classique avec une danse comme la samba.

DES TEXTES EN RÉSEAUX 

Texte 1

Cet extrait de texte présente un petit garçon, Zozo, comme le pire des garnements, à part bien sûr pour sa maman qui s'empresse de prendre sa défense : « Zozo est un gentil petit garçon, et nous

l'aimons bien tel qu'il est. » Mais quoi de plus naturel pour une mère que de préférer voir chez son enfant ses qualités et d'ignorer ses défauts, même s'ils sont particulièrement visibles.

Pourtant, il ne se passe pas un jour sans que Zozo ne fasse une farce ou une bêtise, si bien qu'on lui a donné le nom très évocateur de Zozo la Tornade, en référence aux violentes tempêtes qui dévastent tout sur leur passage.

Zozo, personne ne l'aime vraiment : ses exploits fatiguent et terrifient tant les gens que les habitants de son village se sont cotisés pour l'envoyer en Amérique. Noter au passage les paroles quelque peu exagérées de Lina qui déclare que, dans ce cas, Zozo empoisonnerait la vie des Américains qui, eux, n'ont rien fait de mal. Interpréter ses paroles pour montrer en quoi la présence de Zozo au côté des Américains serait vécue par eux comme une punition. Cet extrait n'aborde directement aucune de ces fameuses farces mais dépeint la personnalité de Zozo telle qu'elle est perçue par ceux qui le côtoient : un portrait sans demi-mesure où Zozo fait pratiquement l'unanimité contre lui.

Texte 2

Encore une enfant agitée et indisciplinée...

Il ne faut donner aucune occasion à Rosalie de se mettre en vedette. La maîtresse va l'apprendre à ses dépens. Celle-ci va ridiculiser Rosalie en lui mettant les doigts dans la bouche pour en retirer un morceau de pomme. Rosalie a une idée de farce : « Si on attrapait une souris pour en faire cadeau au chat de Mlle Tarabouchenko ? » Rosalie s'occupe de tout : elle attrape une souris, fait un paquet et la met dans la boîte aux lettres...

À l'ouverture du paquet, la maîtresse hurle, grimpe debout sur sa chaise, se tire les cheveux et ses cheveux tombent. On peut facilement imaginer la suite en pensant à la situation dans laquelle se trouve la maîtresse. Qui est en mauvaise posture à présent ?

Dans cet extrait, le caractère de Rosalie transparait à travers ses attitudes et ses décisions. Son aptitude au passage à l'acte dénote, outre sa fierté, du dynamisme, une certaine imagination, un tempérament de leader, de l'assurance, etc. Pourtant, Rosalie ne semble pas isolée puisque ses camarades la soutiennent : retrouver qui décide de faire une farce et justifier cet élan de solidarité.

Dans le livre de Michel Vinaver, les lecteurs retrouveront d'autres histoires de ce type, mais grâce à ce passage, ils imagineront la tournure que peut prendre chacune d'elles.

SURFER SUR LA TOILE 

La samba est apparue à Rio de Janeiro au début du xx^e siècle. La musique de la samba est fortement dominée par les percussions apportées par les esclaves africains au Brésil. Le mot samba provient très certainement du mot angolais *semba* qui définit une nouvelle danse particulièrement gaie se faisant pied nus à partir de rythmes soutenus.

On ne peut évoquer le mot *samba* sans faire allusion au carnaval dont le plus célèbre est celui de Rio de Janeiro. Pour cette occasion, les écoles de samba organisent la parade avec les chars, les danseurs et leurs costumes et les orchestres de percussion. Situées dans les favelas, les écoles de samba sont pour les habitants de ces quartiers ouvriers motifs de fierté et de reconnaissance. Pendant les jours de carnaval, chacune d'elles a 90 minutes pour présenter au public, sur un thème qui lui est propre, le résultat d'une année de travail. La plus belle parade est récompensée.

Le succès d'un tel spectacle a dépassé les frontières du Brésil ; la samba est à présent une danse pratiquée dans les écoles de danse de nombreux pays.

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

LITTÉRATURE. Cette bande dessinée est à rapprocher de BD dont les héros sont des animaux, des chats par exemple. Comparer *Félix le chat* (BD de 1923 d'après Pat Sullivan et Otto Messmer), *Garfield* (BD de Jim Davis) et *Le chat* (BD de Philippe Geluck) du point de vue graphisme, caractères et statut du personnage. Retrouver des personnages de BD formant des duos et inséparables dans leurs aventures comme Tintin et Milou, Astérix et Obélix, Boule et Bill, etc.

ACTIVITÉ D'ÉCRITURE. Faire une fiche d'identité de personnages de BD : type, portrait physique, caractère. Créer une BD dont le héros est un animal que l'on personnifie (choisir un thème et dessiner les personnages de façon stylisée).

Transformer un texte narratif en BD ou au contraire créer un récit à partir d'une BD.

MUSIQUE - ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE. Écouter des musiques traditionnelles de différents pays. Détourner des objets pour créer des instruments de percussion et accompagner des rythmes de samba. Créer des chorégraphies s'appuyant sur des rythmes de percussion.

Imaginer, dessiner puis créer des costumes de samba à partir d'un thème en utilisant des chutes de tissus ou des papiers colorés.

Théâtre pour rire

Georges Courteline
Le petit malade

Cami
L'appendicite

François Fontaine
À l'hôpital

Claudio Ponté
Histoire naturelle des maux

Les quatre saynètes réunies dans ce « théâtre pour rire » ont été écrites par différents auteurs du XIX^e et du XX^e siècles : Georges Courteline, Pierre Cami, François Fontaine et Claudio Ponté. Elles ont pour thème commun **la médecine**. Les activités proposées dans le cahier d'activités Le Bibliobus permettront d'identifier les **ressorts de l'humour** propre à chaque pièce.

Le petit malade présente deux personnages aussi distraits l'un que l'autre, qui s'interrogent sur la maladie bizarre d'un petit garçon resplendissant de santé.

Dans *L'appendicite*, un homme obligé de subir une intervention chirurgicale échappe à l'opération d'une façon bien curieuse.

À l'hôpital met en scène une série de consultations pendant lesquelles le lecteur voit se succéder des patients bien peu attentifs, jusqu'à ce que le docteur lui-même...

Enfin, Dans *Histoire naturelle des maux*, les personnages sont les maladies infantiles et l'asthme qui discutent de leur supériorité respective. Elles se trouveront pourtant incapables d'attraper un enfant qui passe.

Le parcours organisé de lecture peut être conduit sur une durée de **deux semaines**. Il inclura des lectures à haute voix de l'enseignant, des lectures oralisées par les élèves, des lectures silencieuses faites en classe ou hors de la classe.

page 47

Je découvre l'histoire 

Les activités de la page 47 sont destinées à faire découvrir l'œuvre et l'auteur aux élèves, à susciter leur questionnement, à cristalliser leurs attentes de lecture.

Le petit malade (pp. 85 à 90)

page 48

Je relis et je comprends mieux 

1 Une dame fait appeler un médecin pour qu'il consulte son jeune enfant de quatre ans et demi malade depuis le matin. Pourtant, il est décrit comme un gamin qui « arbore sur ses joues les couleurs d'une extravagante bonne santé » et dès qu'il le voit, le médecin s'exclame : « Il est superbe cet enfant là !... » (p. 87). De plus, il ne semble avoir mal nulle part (p. 88).

2 Sa mère s'inquiète, car son enfant tombe tout le temps dès qu'elle le met sur ses jambes. Le médecin, après avoir interrogé le petit garçon, qui ne se plaint de rien, diagnostique d'abord une paralysie. Mais il s'aperçoit finalement qu'il a les deux jambes dans la même jambe de pantalon.

3 Le docteur s'aperçoit de son erreur quand il s'approche du petit garçon. On peut penser qu'il est aussi distrait que la mère, car il ne s'est d'abord rendu compte de rien.

4 Dessiner la scène en montrant bien la situation du petit garçon et les réactions des autres personnages.

page 49

Je dis, je joue un dialogue 

5 6 Dans l'extrait choisi, la mère explique au médecin ce qui arrive à son enfant. À ce moment de la pièce, ni le docteur ni les spectateurs n'ont encore vu l'enfant qui n'est pas entré en scène et ne peut donc prendre la parole.

7 8 9 Le spectateur apprend qu'il a une étrange maladie. Sans raisons apparentes, il s'est mis à continuellement tomber. Les points de suspension marquent un silence. Pendant ce silence, le personnage mime probablement ce qui est arrivé.

Les points d'exclamation sont ici utilisés pour souligner l'étonnement de la mère et du médecin.

La ponctuation indique la surprise et l'inquiétude de la mère devant cette étrange maladie.

page 50

J'écris un texte 

10 11 12 13 Imaginer que le médecin va rendre visite à une autre mère tout aussi distraite que la première. Choisir l'une des maladies étranges proposées et lui donner deux explications, l'une médicale, l'autre venant d'un geste d'inattention.

14 Puis écrire un dialogue entre la mère et le médecin qui, après s'être trompé, expliquera dans sa dernière réplique la « cause » réelle de l'étrange maladie.

Je joue avec la langue 

15 16

Pour créer une expression imagée, on peut comparer un comportement humain avec un animal. Ainsi, la mère déclare que la veille son petit garçon allait très bien et courait comme un lapin.

Associer d'autres actions ou attitudes humaines à des animaux :

- manger comme un cochon ;
- être connu comme le loup blanc ;
- être têtu comme un âne ;
- être fier comme un coq ;
- dormir comme un loir.

17 18

Expliquer pourquoi on peut rapprocher un comportement ou un trait de caractère de tel ou tel animal, puis rechercher d'autres expressions imagées comportant un nom d'animal (par exemple : poisson, renard, singe...).

Je pense que... et toi ? 

19 20

La mère du petit malade aime son fils car elle s'inquiète pour lui, mais elle est très distraite car elle n'a pas remarqué qu'en l'habillant elle lui avait mis les deux jambes dans la même jambe de pantalon.

On pourrait penser que le médecin est un personnage sérieux, mais il donne une première explication sans avoir vraiment ausculté l'enfant et il est d'abord aussi surpris que la mère. Ce n'est qu'après avoir essayé de faire marcher l'enfant qu'il se rend compte de son erreur et que, vexé, il se met en colère.

21

Rechercher ou présenter d'autres personnages distraits de la bande dessinée (le professeur Tournesol, Gaston Lagaffe), dans des films comiques (la série du « grand blond », « Mon oncle » de Tati), dans la littérature classique (portrait du distrait dans les *Caractères* de La Bruyère).

L'appendicite (pp 91-96)

page 52

Je relis et je comprends mieux 

1 2

Dans le premier acte, un homme apprend qu'il doit se faire opérer de l'appendicite. Mais en se rendant chez le chirurgien, il se fait attaquer par un Apache, un mauvais garçon qui cherche à le tuer et lui donne un coup de couteau. À l'hôpital, l'homme qui devait se faire opérer apprend que le coup de couteau de l'Apache lui a tranché net l'appendicite et qu'il n'a plus besoin de se faire opérer.

3 4

Du coup, sans le vouloir, l'Apache a réalisé une bonne action. Il est donc acquitté pour sa tentative d'assassinat. Par contre, comme il a tranché l'appendicite du malade, il est condamné pour exercice illégal de la médecine, car seuls les chirurgiens ont le droit de pratiquer des opérations.

5 6

La pièce est découpée en quatre actes qui correspondent à quatre lieux indiqués en début d'acte : chez le docteur, une rue déserte, à l'hôpital, la cour d'assises.

page 53

J'écris un texte 

7

Les quatre actes correspondent à quatre lieux. Dans chaque lieu se déroule une action différente.

Dessiner chaque acte en représentant le lieu et les personnages, puis résumer en une phrase chaque action (la visite chez le médecin, l'attaque de l'Apache, l'auscultation par le chirurgien, le procès).

On pourra utiliser cette activité d'écriture pour jouer la pièce.

page 54

Je dis, je joue un monologue 

8 9

Dans le quatrième acte où se déroule le procès, le président de la cour d'assises prend la parole et utilise abondamment, dans sa réplique, le champ lexical de la justice : verdict, délibérer, la cour, acquitter, accusé, assassinat, condamner, emprisonnement, illégal. Le président parle avec sérieux. Faire remarquer cependant le décalage entre ce ton et le contenu pour le moins curieux de son jugement.

Je pense que... et toi ? 

10 11

Le monsieur peut être joyeux, car le coup de couteau de l'Apache lui a évité une opération et lui a permis d'économiser de l'argent. L'Apache peut également être heureux, car il échappe à la prison pour tentative d'assassinat et est seulement condamné pour exercice illégal de la médecine.

12

Écarter le premier titre. Les trois autres peuvent être retenus par les élèves. Demander de justifier le titre choisi en le mettant en relation avec la pièce.

À l'hôpital (pp. 97-106)

page 55

Je relis et je comprends mieux 

1

Quatre patients se succèdent dans la salle de consultation de l'hôpital. À chacun, il est arrivé un accident par inadvertance. Compléter le tableau pour préciser les circonstances de l'accident.

Personnage	Que faisait-il ?	La cause de l'accident	Comment est-il soigné ?
Le brûlé	Repasser du linge	Le téléphone a sonné	Avec de la pommade
Le coupé	Scier du bois	La scie a glissé	Il est recousu
L'empoisonné	Peindre	Il s'est trompé de bouteille	Avec un lavage d'estomac
Le cassé	Monter à l'échelle	Un barreau s'est cassé	Il est plâtré

2 3

Après les explications de chaque blessé, le médecin répète pour chaque action : « Très dangereux quand on ne fait pas attention ! » Il pense que chacune des personnes qui vient le voir n'a pas été très attentive et est responsable de l'accident.

page 56

Je choisis un texte à écrire 

4 5 6 7 8 9

Imaginer qu'un cinquième blessé arrive chez le docteur pour se faire soigner.

Utiliser le tableau de l'activité « Je relis et je comprends mieux » pour construire la trame du dialogue : ce que faisait le personnage, la cause de l'accident, la façon dont il est soigné, le nom que l'on peut lui donner.

Écrire le dialogue en reprenant les phrases que répète toujours le docteur.

10 11 12 13

Sur cette page, le plan de la scène présenté en début de pièce est reproduit. Compléter ce plan pour visualiser une partie de la pièce. Inventer un symbole pour représenter les trois personnages présents au cours d'une même partie de dialogue et tracer leur déplacement avec des crayons de couleur.

Jouer, à l'aide de ce plan, une partie de la pièce faisant intervenir l'un des blessés.

Je pense que... et toi ? 

14 15

Comme le docteur, qui rappelle que ce que faisait chaque blessé était dangereux, l'infirmière répète cinq fois la même réplique : « Ah ! C'est malin ! » Les quatre premières fois, elle répond ainsi à l'explication de chaque blessé. Elle considère donc que les accidents sont dus à l'inattention.

16

Mais à la fin de la pièce, c'est au docteur qu'il arrive un accident : il tombe dans la cage de l'ascenseur. Les rôles se renversent. Ce sont alors les quatre blessés qui reprennent la phrase du docteur : « Très dangereux quand on ne fait pas attention ! » La dernière réplique de l'infirmière ne vient pas, cette fois-ci, en réponse à l'explication d'un accident ; mais elle est un reproche au commentaire qui en est fait.

Histoire naturelle des maux (pp. 107 à 116)

Je relis et je comprends mieux 

1

Les personnages de la pièce sont les maladies infantiles et l'asthme qui entrent tour à tour en scène.

Ordre d'entrée en scène : 1. La Rougeole ; 2. L'Oreillon gauche ; 3. L'Oreillon droit ; 4. La Varicelle ; 5. Le Rhume-Bronchite-Otite ; 6. L'Asthme.

2 3 4

La rougeole sème des boutons rouges sur l'ensemble du corps (première réplique) et elle est très contagieuse (sixième réplique). La varicelle provoque également une éruption de boutons.

Les oreillons sont le nom d'une seule et même maladie. Celle-ci est représentée ici par deux personnages qui sont comme des frères jumeaux : l'oreillon droit reprend à chaque fois ce que vient de dire l'oreillon gauche. Ils forment ainsi un couple comique.

Chacune des maladies croit être la plus importante. La Rougeole pense qu'elle est l'idole des enfants, la Varicelle que les enfants l'adorent, le Rhume-Bronchite-Otite qu'il est un champion. Mais la maladie la plus prétentieuse est l'Asthme qui veut conquérir tout l'univers.

5

Repérer les caractéristiques d'une maladie et s'en inspirer pour lui imaginer un costume de scène ou un maquillage.

J'écris un texte 

6 7

Écrire un texte d'affiche pour donner des informations sur l'une des maladies de la pièce. Se rappeler que toutes ces maladies (dites infantiles) sont contagieuses, sauf l'asthme.

Indiquer les symptômes relatifs à chaque maladie : éruption de boutons, gonflement du cou, mal de gorge, infection des oreilles, difficultés respiratoires...

8 9

Donner quelques conseils en indiquant ce qu'il faut faire pour ne pas trop en souffrir ou s'en protéger (vaccination par exemple). Illustrer l'affiche.

Je joue avec la langue 

10

Certains mots ont une forme très proche et on peut les confondre. Retrouver les trois mots qui sont en relation avec le thème de la pièce.

- Une maladie contagieuse est une maladie qui se transmet d'une personne à une autre.
- La rougeole est une maladie épidémique : elle peut se propager rapidement et atteindre un grand nombre de personnes.
- Une maladie infantile est une maladie que l'on attrape, en général, enfant.

11

Distinguer les paronymes suivants en les utilisant dans une phrase. Cet enfant a des boutons sur le visage, il doit avoir la rougeole. Les roues d'une voiture sont fixées avec des boulons.

En rangeant des bûches, je me suis enfoncé une écharde dans la paume de la main.

Pour me protéger du froid, j'ai mis une écharpe autour de mon cou.

Cet hiver, mon fils est tombé malade.

Le jardinier arrose les salades dans son jardin.

Je pense que... et toi ? 

12 13

Les maladies contagieuses peuvent se répandre le plus facilement dans les foyers d'enfants (p. 110), les écoles, les crèches et les garderies (p. 111), car se sont des endroits où se trouvent de nombreux enfants.

14

Les vaccinations constituent l'un des moyens essentiels de prévention des maladies infectieuses. Certaines vaccinations sont obligatoires : BCG et vaccin DTP (antidiphtérique, antitétanique et antipoliomyélitique). D'autres sont seulement conseillées, notamment pour les enfants en contact avec d'autres enfants dans une collectivité (crèche, école).

ARRÊT SUR IMAGE 

Le tableau, *La Visite au médecin*, se trouve au musée des Augustins de Toulouse. Il a été peint par un artiste du XVIII^e siècle, Jan Joseph Horemans (1714-1790).

En fait, malgré le titre du tableau, c'est la visite d'une famille chez un pharmacien et accompagnée par un médecin. On aperçoit au fond de la pièce différents flacons contenant des remèdes rangés sur les rayonnages d'un meuble.

On compte six personnages, les quatre membres d'une même famille, l'apothicaire et le médecin. Ces derniers montrent d'un geste de la main le flacon posé sur la table dont l'analyse a dû se révéler accablante pour la jeune femme. C'est pourquoi les deux hommes de la famille (le père et le frère ?) regardent avec attention le médecin qui doit leur donner des explications.

Ainsi l'artiste, à travers cette scène de genre, raconte toute une histoire au spectateur attentif.

pages 62-63

DES TEXTES EN RÉSEAUX



Texte 1

Le médecin malgré lui est une pièce écrite par Molière en 1666. L'histoire est tirée d'un fabliau (lire des fabliaux dans Le Bibliobus n° 7), *Le Vilain Mire* : pour se venger de son mari qui la bat, une femme de paysan affirme qu'il est un extraordinaire médecin, mais qu'il n'exerce son art que s'il est copieusement rossé.

Dans la pièce, deux domestiques de Géronte, Valère et Lucas, qui cherchent un médecin pour guérir Lucinde devenue subitement muette, battent Sganarelle, un fagotier ignorant, sur les conseils de sa femme. Dans la scène présentée, Sganarelle donne sa consultation de « médecin ».

Jacqueline, la nourrice de Lucinde, et son maître Géronte sont convaincus que Sganarelle est un grand médecin, comme le montrent leurs premières répliques :

« Géronte : [...] vous l'avez trouvé du premier coup.

Jacqueline : Voyez comme il a deviné sa maladie ! »

En fait, leur réaction souligne leur crédulité, car il n'y a pas besoin d'être médecin pour s'apercevoir que la jeune fille ne parle pas. Questionné par Géronte, Sganarelle explique que Lucinde est muette parce qu'elle ne parle pas et que cela est dû à un empêchement de l'action de la langue.

Remarquer qu'encore ici, Sganarelle ne donne pas véritablement d'explication, mais se contente de constater ce dont tout le monde peut s'apercevoir. Poussé par Géronte, Sganarelle donne une nouvelle explication, mais cette fois en latin après avoir vérifié que son interlocuteur ne le parlait pas. Géronte est cette fois très impressionné d'entendre parler latin, mais la réponse de Sganarelle ne veut rien dire : il s'est contenté de prononcer une suite de mots incohérents, qu'il a dû entendre, mis bout à bout.

Faire remarquer aux élèves que ce sont des mots qui se suivent sans former la moindre phrase : *bonus, bona, bonum* (déclinaison de l'adjectif bon), *Etiam* (oui), *Quare* (pourquoi). Molière se moque ici du charlatanisme de certains médecins et de la crédulité des patients. On retrouvera ces thématiques dans sa grande comédie : *Le malade imaginaire*.

Texte 2

Au début du xx^e siècle, le docteur Knock vient s'établir dans le petit canton de Saint-Maurice. Pour se constituer une clientèle, dans le village dont tous les habitants semblent jouir d'une excellente santé, le rusé docteur a une méthode infaillible : il transforme les gens en bonne santé en malade. Ainsi, il organise des consultations gratuites pendant lesquelles il convainc les « patients » qui viennent le voir qu'ils sont atteints d'une grave maladie.

Dans l'extrait présenté, Knock donne une consultation au tambour chargé d'annoncer les nouvelles dans le village. (Expliquer en quoi consistait ce métier, aujourd'hui disparu). Le tambour se plaint uniquement de petites démangeaisons qui le chatouillent après avoir dîné. Remarquer que ce n'est pas bien important et que c'est une sensation que chacun peut ressentir.

Mais pour faire croire au tambour qu'il est véritablement malade et que cela peut être très grave, Knock fait semblant de prendre très

au sérieux ce qui lui est dit : il prend un air de profonde concentration, fait la distinction entre chatouiller et gratouiller (les deux mots veulent dire la même chose), enfonce son doigt dans le ventre du tambour pour lui faire mal, médite d'un air sombre...

Jules Romain brosse donc ici un nouveau portrait de charlatan et, comme Molière, se moque de la crédulité des gens comme l'indique la dernière réplique du tambour.

page 64

SURFER SUR LA TOILE



Les saynètes et les extraits de pièces que les élèves viennent de lire ont présenté de bien curieux médecins. Cette recherche leur permettra de découvrir ce qu'est véritablement cette passionnante profession.

Chaque bachelier (titulaire du BAC), quelle que soit sa série, peut s'inscrire en première année dans l'une des 44 facultés qui assurent la formation médicale. Cette première année se termine par un concours qui permet d'orienter les étudiants dans trois filières : médecins, chirurgiens-dentistes, sages-femmes.

Au cours de leurs études qui durent de 9 à 11 ans, les étudiants font des stages dans des centres hospitaliers régionaux (appelés aussi CHU : centre hospitalier universitaire) dès leur deuxième année, puis tout au long de leurs années d'études.

Les médecins généralistes peuvent passer un diplôme pour obtenir de nouvelles compétences : médecine du sport, médecine des urgences, médecine pénitentiaire, etc.).

Il existe également des médecins spécialistes dans différents domaines : ils sont alors pédiatre, cardiologue, gynécologue, psychiatre, etc.

Le métier de médecin peut donc amener vers des activités très variées. Il demande un profond investissement humain, des qualités de communication et un grand dévouement aux autres.

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

ACTIVITÉ D'ÉCRITURE. Écrire une saynète sur le thème de la médecine en reprenant les caractéristiques des personnages présentées dans les différents textes : le médecin peut être distrait ou être un charlatan, le malade un « faux » malade en bonne santé ou une personne très crédule.

ARTS VISUELS. À partir de la pièce *Histoire naturelle des maux* et de l'activité 5 de la page 58 du cahier d'activité, réaliser le costume d'une maladie. L'intérêt de ce travail viendra du fait qu'une maladie n'est pas un véritable personnage et, que pour la représenter, il faudra utiliser des éléments symboliques (couleurs, attributs, forme et matières du costume...).

Réaliser d'abord des croquis, puis faire l'inventaire du matériel disponible en classe. Utiliser ces costumes pour jouer la saynète.

THÉÂTRE ET CINÉMA. Mettre en scène et jouer les deux extraits des textes en réseaux (pages 62 et 63 du cahier d'activité), si possible en filmant la prestation des élèves. Comparer ces mises en jeu avec le même passage du film *Knock* (film de Guy Lefranc tourné en 1950 avec Louis Jouvet dans le rôle titre) ou de la pièce filmée *Le médecin malgré lui* (production de la Comédie-Française).