

Le reflet de Sam

de Gilles Abier



Sam n'est pas un garçon très recommandable. À l'école, il n'arrête pas de faire des bêtises et la pièce s'ouvre sur son renvoi. Ses parents décident alors de l'envoyer quelques jours chez sa grand-mère que Sam n'apprécie pas particulièrement, lui trouvant un air de ressemblance avec une sorcière. En colère, il lui joue un mauvais tour : il laisse s'échapper son perroquet Probitas. Mais le lendemain matin, c'est lui qui a, à son tour, une surprise désagréable : son reflet a disparu. Sa grand-mère lui suggère une solution : partir à la recherche du perroquet qui a peut-être emporté avec lui le reflet. Commence alors la quête du jeune garçon qui, de rencontre en rencontre, va peu à peu changer.

Les différentes péripéties de la pièce l'apparentent à une quête initiatique : Sam est avant tout un jeune garçon dont les parents ne s'occupent pas suffisamment et qui est amené à se reconstruire. La perte de son reflet va déclencher une succession de rebondissements au cours desquels Sam croise une galerie de personnages peu scrupuleux qui essaient de tirer bénéfice de son désarroi. Son passage dans la salle des ventes des Pardons lui permettra de se racheter et de revenir dans le droit chemin. Grâce à la grand-mère mi-sorcière, mi-magicienne, il comprend pourquoi il se comportait si mal. Il s'agissait d'attirer l'attention de ses parents. Une fois que le reflet a été retrouvé et que l'explication entre Sam et ses parents a eu lieu, toute la famille se trouve unie à nouveau.

Le parcours 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. 6-19, scènes 1 à 3)

page 6

Je relis et je comprends mieux

1 2

Faire tout d'abord feuilleter librement la première partie du texte de la page 6 à la page 19 aux élèves afin qu'ils puissent faire des remarques sur sa composition. La première question est destinée à

identifier le genre du texte : une pièce de théâtre structurée en plusieurs scènes. Faire décompter aux élèves le nombre de scènes que comporte cette première partie. Elles sont au nombre de trois. Faire verbaliser ensuite la manière dont elles sont constituées :

- Le numéro de la scène est indiqué : scène 1, scène 2, etc.
- Un texte en italique renseigne sur le lieu et les circonstances de l'action.
- Le nom des personnages apparaît en lettres capitales.
- Sous le nom des personnages on peut retrouver un court texte en italique.
- Puis les paroles prononcées par le personnage.

Demander ensuite aux élèves comment se fait le découpage du texte en scènes : une nouvelle scène commence quand on change de lieu, de journée, ou quand les personnages ne sont pas les mêmes.

Ces trois scènes se déroulent dans deux lieux différents : le bureau du directeur de l'école (scène 1), chez la grand-mère de Sam (scènes 2 et 3).

3 4

À partir de cette première découverte du fonctionnement de l'écriture d'une pièce de théâtre, faire verbaliser aux élèves la situation initiale. Sam est convoqué dans le bureau du directeur avec ses parents car son comportement est inadmissible. Le directeur de l'école évoque les méfaits accomplis par Sam ; en faire la liste :

- ouvrages de bibliothèque déchirés ;
- insolence envers les professeurs ;
- agression d'élèves ;
- feu mis à une poubelle ;
- circuler dans les classes pour voler ses camarades.

C'est l'ensemble de ces bêtises que le directeur sanctionne en expulsant Sam de l'école pendant trois jours. Ses parents travaillent tous les deux et ne savent qu'en faire. Ils décident de l'envoyer chez sa grand-mère.

On pourra indiquer aux élèves que, dans les pièces de théâtre, la première scène est une scène d'exposition qui sert à bien faire comprendre aux spectateurs la situation initiale et à présenter les personnages.

5

Faire évoquer aux élèves les sentiments de Sam à l'idée d'aller chez sa grand-mère. Il est furieux de se rendre chez elle et la compare à une sorcière. Le dialogue des pages 9-10 permet de faire un portrait de la grand-mère avant qu'elle n'entre en scène. Collectivement, à l'oral, faire relever les éléments qui la caractérisent. Demander ensuite aux élèves quelle nouvelle bêtise commet Sam : il a laissé s'échapper le perroquet Probitas. Faire justifier aux élèves qu'il s'agit bien d'une nouvelle bêtise et que Sam en est responsable.

Relever la phrase : « Quelqu'un l'a détaché de sa chaîne » qui montre bien que ce n'est pas un accident.

Puis faire noter les indices qui soulignent que Sam n'est pas sincère et que c'est lui qui a détaché le perroquet :

- Il prend « l'air innocent ».
- « Sam fait semblant de découvrir le perchoir vide. »
- « Sam attend la réaction de sa grand-mère. »

6

Demander aux élèves ce qu'espérait Sam en faisant cette nouvelle bêtise : il cherchait à fâcher sa grand-mère. Or, à sa grande surprise, celle-ci reste calme et ne le dispute pas. Elle sourit même. Pourtant Sam perçoit une menace discrète derrière ce sourire.

Faire verbaliser aux élèves ce qui arrive à Sam le lendemain matin : en se coiffant devant le miroir, il s'aperçoit qu'il ne se voit pas. Son reflet a disparu.

Faire remarquer aux élèves que cet événement est étrange et mystérieux.

page 7

Je dis, je joue un dialogue 

7 8 9

Ce passage est extrait de la troisième scène de la pièce au moment où Sam ne se voit plus dans les miroirs. Après avoir lu une première fois le passage, on attirera l'attention des élèves sur l'écriture théâtrale et ses conventions. Ainsi, les différents types d'écritures du texte correspondent à plusieurs niveaux d'information. Faire préciser aux élèves chacun de ces niveaux :

- En capitales d'imprimerie : le nom des personnages qui parlent.

- En italique : des indications qui portent sur les gestes des personnages, le décor et les objets présents sur scène, les sentiments et le ton des personnages. On pourra indiquer aux élèves que ces passages en italique s'appellent des didascalies.

- En script : les paroles prononcées par les personnages.

Une fois ces différents niveaux relevés, faire entourer aux élèves en bleu uniquement le texte qui sera dit pour jouer le dialogue. Il s'agit des passages en script. Demander enfin aux élèves de comparer leur première lecture, au cours de laquelle ils auront peut-être lu le nom des personnages et les passages en italique avec l'oralisation attendue d'un dialogue de théâtre. Faire remarquer que le texte de théâtre est un texte à dire et à représenter.

10 11

Pour préparer l'interprétation de cet extrait, faire rechercher aux élèves le ton de chacun des personnages :

- Sam est apeuré, il se demande ce qui lui arrive.
- La grand-mère est d'abord étonnée (ou fait semblant de l'être) puis parle avec calme.

Demander ensuite aux élèves quel objet a un rôle important et pourquoi. C'est le miroir dans lequel ne se voit pas Sam. Cela permet aux deux personnages de se présenter chacun à leur tour devant le miroir et de vérifier que cette fois Sam ne ment pas, son reflet a véritablement disparu. Faire expliquer aux élèves pourquoi le miroir est posé à terre. De cette façon, les spectateurs ne peuvent pas voir ce qui se reflète ou pas dans le miroir et s'en tiennent à ce que disent les personnages (car, bien sûr, il est impossible dans la réalité de faire disparaître un reflet).

12

À partir de cette préparation, interpréter la scène. Avant de la jouer, on pourra faire plusieurs lectures à haute voix et on pourra mémoriser le texte.

S'entraîner à se déplacer autour du miroir posé à terre, se demander où se trouve exactement le personnage lorsqu'il parle.

Puis interpréter le passage par deux. Une fois que deux ou trois paires d'élèves ont joué le texte, demander à leurs camarades de leur faire un retour sur leur interprétation.

page 8

Je joue avec la langue 

13

Dès les trois premières scènes d'exposition, le perroquet que possède la grand-mère de Sam, bien qu'absent, est évoqué à plusieurs reprises. Faire rechercher aux élèves les passages dans lesquels il est question de l'animal de la grand-mère :

- Scène 1 (page 11) : « Je ne veux pas aller chez mamie. Il n'y a rien à faire là-bas. Elle passe son temps à parler à son perroquet. »
- Scène 2 (page 12) : « Probitas... Probitas... Probitas... Elle est à la recherche de son perroquet. »

- Scène 3 (pages 18-19) : « Sam, je n'ai qu'une explication à ce mystère : mon perroquet a emporté ton reflet. [...] Il faudrait retrouver Probitas. Lui seul pourra nous aider. »

Faire remarquer aux élèves la progression de l'information de scène en scène : le lecteur/spectateur apprend d'abord que la grand-mère possède un perroquet ; à la scène 2 le perroquet est nommé ; enfin dans la troisième scène un lien est tissé entre la disparition du reflet de Sam et celle du perroquet que Sam va aller rechercher.

14 15

Les trois premières scènes se clôturent donc sur le projet de Sam de partir à la recherche du perroquet qu'il a volontairement détaché pour qu'il s'échappe. Son sort se trouve alors lié au sort du perroquet. Le nom de ce dernier est à expliciter pour pouvoir le mettre en résonance avec les thématiques de la pièce.

Au tout début de la scène 2, la grand-mère appelle son perroquet. On pourra faire dire cette réplique aux élèves pour qu'ils remarquent que c'est le début du nom du perroquet et les mêmes syllabes qui sont répétés. Pour vérifier quel est le véritable nom du perroquet, Probitas, on le recherchera dans la réplique suivante de Sam.

Faire verbaliser la raison pour laquelle la grand-mère répète plusieurs fois le nom du perroquet : c'est parce qu'au début de cette scène elle s'est aperçue qu'il s'était échappé et le recherche.

16 17

Pour « déguiser » le sens de ce nom, il est donné en latin. Demander aux élèves de changer la fin du nom pour retrouver un mot en français : il s'agit du mot « probité ». Les élèves pourront faire plusieurs hypothèses et les vérifier dans un dictionnaire.

18 19

Le mot « probité » est un synonyme du mot « honnêteté ». Faire mettre en relation aux élèves le sens de ce mot avec le caractère de Sam en relisant éventuellement la scène 1. L'honnêteté n'est pas un trait de caractère de Sam de qui on a appris qu'il volait ses camarades et dissimulait ses actes en mentant. Le nom du perroquet et le caractère de Sam se trouvent donc être mis en opposition.

page 9

J'écris un texte 

Mais qu'est-il arrivé à Probitas ?

20

Au début de la scène 2, le lecteur/spectateur apprend la disparition du perroquet Probitas sans que l'on sache vraiment ce qui s'est passé.

Faire recopier page 12 la didascalie qui indique que le perroquet a disparu :

« Elle est à la recherche de son perroquet. Il n'est plus perché sur son portant. L'oiseau s'est envolé. Quelqu'un l'a détaché de sa chaîne. »

L'illustration de la page 13 vient compléter cette description des faits. Cependant, rien n'est vraiment dit sur la façon dont le perroquet a disparu.

21 22

Faire lire aux élèves les hypothèses proposées pour expliquer la disparition du perroquet puis leur faire rechercher des indices pour la justifier. Même si Sam n'avoue pas sa nouvelle bêtise, des indices laissent penser que c'est lui qui a effectivement libéré le perroquet : il a l'air innocent, il fait semblant de découvrir le perchoir vide, etc. De même, la grand-mère, si elle ne le gronde pas directement, a certainement compris ce qui s'était passé : sous son air affable perçoit une menace discrète.

23

Faire raconter la scène aux élèves sous la forme d'une didascalie qui pourrait être intégrée entre les scènes 1 et 2. Faire remarquer que les didascalies racontent les faits comme pourraient les voir des spectateurs et ne comportent pas de dialogue. Faire préciser la temporalité (Sam est en pyjama, il peut commettre sa bêtise juste avant de se coucher), le lieu (par exemple : Sam entre dans le salon), le fait que le personnage dissimule ce qu'il est en train de

faire (il se déplace silencieusement, regarde derrière lui pour voir s'il est bien seul, etc.) et décrire les gestes du personnage (détacher le perroquet, ouvrir en grand la fenêtre, etc.). On pourra mettre en forme cette didascalie en utilisant les caractères italiques d'un traitement de texte.

Je pense que... et toi ? 

24

Faire à nouveau verbaliser aux élèves l'événement étrange qui survient dans ces scènes d'exposition : le reflet de Sam a disparu. Observer l'illustration de la page 17 qui permet de constater que si la grand-mère se reflète bien dans le miroir, Sam, lui, ne se voit pas.

25

La grand-mère dit à Sam qu'elle ne voit qu'une explication à cet événement : son perroquet a emporté le reflet de Sam car il n'avait peut-être pas envie de voyager tout seul. Elle lie ainsi le sort de Sam à celui de son perroquet.

Elle donne cependant une seconde explication : le reflet de Sam en avait assez et a décidé de le quitter.

Cette seconde explication renvoie au comportement de Sam.

26

Après avoir rappelé aux élèves que c'est bien sûr impossible de perdre son reflet, leur demander à leur tour d'imaginer une explication et d'échanger entre eux, l'objectif étant de leur faire percevoir la portée symbolique de cette disparition.

Deuxième partie (pp. 20-40, scènes 4 à 7)

page 10

Je relis et je comprends mieux 

1

Après les trois scènes d'exposition, Sam part en quête du perroquet et de son reflet. Sa grand-mère, en brûlant de l'encens, lit dans la fumée que Probitas devrait se trouver près de la rivière. Lors de chacune des scènes 4 à 6, Sam se rend dans un nouveau lieu et rencontre un personnage différent. Les faire nommer aux élèves :

- scène 4 : au bord de la rivière, la bohémienne ;
- scène 5 : dans la forêt, près du gros chêne, le vendeur d'animaux ;
- scène 6 : la danseuse de music-hall.

Après avoir lu les trois scènes, demander aux élèves ce que chacun d'eux fait croire à Sam, puis compléter le tableau.

Personnage	Que lui fait-il croire ?
La bohémienne	Elle lui fait croire qu'elle a rôti le perroquet et qu'il est en train de le manger.
Le vendeur d'animaux	Il lui fait croire que le perroquet qu'il veut lui vendre n'est pas Probitas mais Hubert, un perroquet qui a pris un coup de soleil.
La danseuse de music-hall	Elle lui fait croire qu'elle est laryngologue et qu'elle peut redonner sa voix à Probitas.

2

Alors que jusqu'à maintenant Sam se montrait insensible, il appa-

raît vulnérable dans ces trois scènes. Faire verbaliser ses réactions avec chacun des personnages :

- Lorsque la bohémienne lui fait croire qu’il a mangé Probitas, il se met à pleurer (page 24).
- Lorsque le vendeur d’animaux lui vend le perroquet, il l’échange contre des objets auxquels tient Sam : sa casquette achetée avec son argent de poche, la montre offerte par ses parents à son anniversaire. Sam est indigné.
- Lorsque Sam s’aperçoit que la danseuse de music-hall a arraché les plumes de la queue de Probitas, il est horrifié.

3 4

Lors de la scène 7, Sam est de retour chez sa grand-mère avec Probitas. Faire relire aux élèves la didascalie du bas de la page 37 et leur demander d’expliquer comment Sam place le perroquet et comment il se comporte :

- Il place le perroquet de face pour que sa grand-mère ne s’aperçoive pas que Probitas n’a plus les plumes de sa queue.
- Il ne parle pas et a un sourire timide. On pourra comparer cette attitude avec celle de Sam à la scène 1 dans laquelle il se montrait insolent et peu respectueux.

Faire verbaliser à nouveau aux élèves la raison pour laquelle Sam devait ramener Probitas, parce que celui-ci aurait emporté son reflet. L’ayant rapporté à sa grand-mère, Sam devrait donc à nouveau se voir dans la glace. Faire repérer aux élèves la didascalie qui indique que Sam n’apparaît toujours pas dans le miroir.

5

Demander aux élèves quelle est la réaction de la grand-mère : celle-ci est troublée. Elle pense que Sam lui cache quelque chose. Elle s’aperçoit alors que les plumes de la queue de son perroquet ont disparu.

page 11

Je dis, je joue une réplique



6 7

Cette réplique se trouve tout au début de la scène 5 et permet de présenter le vendeur d’animaux. La faire d’abord relire aux élèves puis leur faire indiquer qu’un seul personnage parle, le vendeur d’animaux. Dans une pièce de théâtre, on appelle les paroles prononcées par un personnage une réplique. On parle de tirade lorsque cette réplique est relativement longue comme ici.

8

La première mise en voix d’un dialogue de la pièce a permis de déterminer plusieurs niveaux d’information et le rôle des didascalies en italique. Elles donnent des indications sur les gestes, les sentiments ou le ton des personnages ainsi que sur le décor et les objets présents sur scène. On reviendra ici plus spécifiquement sur les éléments auxquels elles se rapportent ici. Les faire classer par les élèves en fonction des rubriques proposées :

- Les actions du vendeur d’animaux : le vendeur d’animaux montre un aquarium, le vendeur d’animaux claque des doigts.
- La façon dont il parle : le vendeur murmure, à voix haute.
- La mise en scène : Attirant le client. La nuit tombe. Dans l’aquarium, de minuscules lumières fluorescentes circulent dans tous les sens. Il fait jour. Sam est là.

9 10

Avant de jouer la réplique, étudier la façon dont s’y prend le vendeur pour attirer le client. Il s’adresse aux éventuels passants comme un camelot dans un marché. Il utilise des verbes à l’impératif : « Détournez-vous, osez, venez admirer ». Il présente enfin un animal extraordinaire. Il s’agit du malakis, un petit poisson

phosphorescent du fond de la mer d’Arufara qui clignote dans l’obscurité.

11

Apprendre par cœur la réplique. Avant de la jouer, utiliser les indications des didascalies pour :

- faire les gestes du personnage ;
 - varier le ton : murmure, voix haute, etc. ;
 - mettre en scène : dire la réplique dans une salle où l’on peut faire le noir et éteindre la lumière, rechercher comment figurer les poissons malakis (on pourra utiliser un aquarium vide dans lequel on placera des guirlandes clignotantes par exemple).
- Une fois ces préparatifs accomplis, dire la scène devant la classe qui représentera les badauds auxquels s’adresse le marchand.

page 12

J’écris un texte



Conversation téléphonique

12 13

La scène 7, avant le retour de Sam chez sa grand-mère, commence par une conversation téléphonique. Relire la première réplique de la scène 7 :

« LA GRAND-MÈRE : Je vous assure que tout va bien. Sam est sorti ce matin à la recherche de Probitas. Il ne saurait tarder... Non, il n’y a pas de quoi s’inquiéter. »

Faire relever aux élèves les pronoms personnels des trois premières phrases de la réplique et leur faire indiquer à qui ils renvoient :

- je, la grand-mère ;
- vous, les parents de Sam ;
- il, Sam.

La grand-mère de Sam téléphone donc aux parents de Sam.

14

Évoquer les raisons possibles de ce coup de téléphone et ce qui pourrait être inquiétant :

- Les parents téléphonent pour s’assurer que tout va bien. On pourra à nouveau se référer à la scène 1 qui évoque les différentes bêtises de Sam et dans laquelle il fait un portrait peu flatteur de la grand-mère.
- D’autre part, la grand-mère a dû dire que Sam était parti à la recherche du perroquet Probitas (« Sam est parti ce matin à la recherche de Probitas »).

15

Demander ensuite aux élèves ce qu’ont pu se dire les parents et la grand-mère :

- Les parents peuvent demander si Sam se comporte bien, s’il n’a pas fait de nouvelles bêtises, s’il obéit bien à sa grand-mère, etc.
- La grand-mère a parlé de la disparition du perroquet. Peut-être a-t-elle dit qu’elle soupçonnait Sam, peut-être n’en a-t-elle rien dit, etc.

Remarquer que la grand-mère se veut rassurante et insiste sur le fait qu’il n’y a pas de quoi s’inquiéter.

À partir de cette préparation, rédiger un petit dialogue de trois à quatre répliques. On veillera alors à ce que les élèves respectent la présentation du texte d’une pièce de théâtre.

Je pense que... et toi ?



16

Faire recopier aux élèves la réplique de la scène 7 dans laquelle Sam explique pourquoi il est triste :

« Je suis triste parce que moi aussi je mens, je vole, j’abîme. Et à cause de moi les gens ont de la peine. »

Faire rappeler aux élèves à quels personnages et à quels événements renvoient les trois verbes mentir, voler, abîmer, en s'aidant de la rubrique « Je relis et je comprends mieux ».

17 18

Cette scène marque une première prise de conscience de Sam. Faire repérer aux élèves comment le formule la grand-mère :

« Pour ne pas rendre les gens malheureux, il suffit parfois de se poser une simple question. Est-ce que ce que je fais aux autres, j'aimerais qu'on me le fasse à moi ? »

Souligner le fait que lors de la recherche de Probitas Sam s'est trouvé à son tour dans une position de victime.

Cependant, sa grand-mère lui indique qu'il y a encore plus important à comprendre, c'est de comprendre pourquoi Sam agit comme il le fait.

Demander aux élèves de faire des hypothèses sur ce que Sam essaie de dire en se comportant mal.

Troisième partie (pp. 41-62, scènes 8 à 10)

page 13

Je relis et je comprends mieux



1

Faire rappeler tout d'abord aux élèves que le fait d'avoir retrouvé et ramené Probitas ne suffit pas pour que Sam retrouve son reflet. La grand-mère de Sam lui propose alors d'aller rechercher les plumes qui ont été arrachées au perroquet par la danseuse de music-hall.

Faire indiquer aux élèves comment la grand-mère et Sam retrouvent sa trace : par un article de journal. Ils apprennent que la danseuse met fin à sa carrière et qu'elle met en vente son costume de scène, ses bijoux, et les trois plumes qu'elle portait lors de sa dernière représentation à la salle des Pardons.

Expliquer aux élèves ce qu'est une salle des ventes et faire remarquer son nom en le mettant en relation avec les thématiques de la pièce.

2

Relire le début de la scène 9 et faire un relevé de l'ensemble des objets appartenant à la danseuse de music-hall qui sont mis en vente :

Un collier, des boucles d'oreilles, un bracelet, des bagues, un justaucorps, des collants, une robe, des chaussons, un boa et bien sûr les plumes de Probitas.

3

Faire indiquer aux élèves la mise à prix des plumes de Probitas :

– La mise à prix de la première plume est un mensonge (page 45).

– La mise à pris de la deuxième plume est un vol (page 50).

– La mise à pris de la troisième plume est un acte de vandalisme (page 54).

4

Faire remarquer aux élèves que dans cette scène on retrouve les personnages rencontrés lors des scènes 4, 5 et 6, à savoir la bohémienne, le vendeur d'animaux et la danseuse de music-hall. Chacun à son tour va présenter une enchère. Les noter pour expliciter pourquoi Sam obtient les deux premières plumes.

L'enchère du mensonge :

Le vendeur d'animaux ment sur la taille d'un chien, la bohémienne ment pour obtenir de l'argent, Sam a imité la signature de ses parents. Puis le vendeur d'animaux ment à ses voisins, la bohé-

mienne rappelle la scène du poulet rôti, enfin Sam avoue qu'il ment à son père et à sa mère.

L'enchère du vol :

La bohémienne a volé un chou, le vendeur d'animaux les sacs d'une vieille dame, Sam a écrasé le gâteau d'un garçon de sa classe. Puis la bohémienne a volé les vêtements de ses voisins, le vendeur d'animaux rappelle la scène dans laquelle il a vendu le perroquet, Sam avoue qu'il a volé et laissé s'envoler le perroquet de sa grand-mère.

À partir de ce relevé, faire remarquer aux élèves la gradation de ces mensonges et de ces vols. Les méfaits de Sam étant toujours les plus importants : il remporte les deux plumes car il propose un double mensonge et un double vol.

La troisième plume est remportée par la danseuse de music-hall car elle a commis une triple méchanceté : elle a menti en disant qu'elle rendrait sa voix à Probitas, elle a volé les plumes, et les a arrachées une à une.

5

Cette vente aux enchères amène Sam à avouer ce qu'il a fait de mal aux autres. On mettra en regard son attitude ici avec celle qu'il avait à la scène 1 dans laquelle il niait tous ses méfaits en bloc.

page 14

Je dis, je joue un passage



6 7

Relire le passage (pages 48-50) de la première enchère qui permet de revenir sur le mensonge de Sam. Sam ment à son père quand il dit que sa mère est d'accord avec ce qu'il fait. Et en même temps, il ment à sa mère en disant que son père est d'accord avec ce qu'il fait.

Faire remarquer que cela indique un manque de communication entre les deux parents.

8

Le commissaire éprouve successivement deux sentiments en entendant ce double mensonge : il est d'abord interloqué, surpris par la rouerie de Sam. Son visage s'illumine ensuite : il éprouve de la joie car un double mensonge est une très bonne enchère.

9

En faisant une enchère, Sam s'engage à ne plus recommencer, c'est le prix à payer pour obtenir les plumes. C'est ce que lui signale le commissaire-priseur : « Vous savez qu'à partir du moment où j'accepte votre enchère, vous ne pourrez plus revenir en arrière. Vous n'aurez plus jamais droit au double mensonge » (page 48).

10

Jouer ce passage à deux. Faire parler le commissaire-priseur assez fort car il s'adresse à toute la salle. Sam, dans cette salle et devant une assemblée, peut parler assez timidement pour avouer ses mensonges. Porter une attention aux mimiques des deux personnages : la surprise et la joie du commissaire-priseur, l'air penaud de Sam.

page 15

Je joue avec la langue



11

Après avoir obtenu les trois plumes du perroquet, Sam retourne chez sa grand-mère qui les plante dans le derrière de Probitas. Probitas se met à parler et révèle que le reflet de Sam se trouve derrière le miroir. Sam se met devant la glace, la grand-mère soulève le drap qui le recouvre et Sam apparaît. Relire la réplique de Sam à la page 60 :

« Ça y est, mamie, je peux me regarder dans la glace. ».

Faire reformuler aux élèves le sens que Sam donne à cette réplique. Elle est à prendre dans un sens littéral : Sam se voit cette fois-ci réellement dans la glace. Faire comparer la situation à celle de la scène 3 ; on pourra également mettre en regard les illustrations des pages 17 et 61.

12

La réplique de Sam est également à prendre au sens figuré. Pouvoir se regarder dans la glace signifie ne pas avoir honte de soi.

13

Cette réplique de Sam est donc à prendre à la fois au sens propre et au sens figuré : Sam se voit réellement dans la glace et il n'a plus honte de lui car il s'est racheté en avouant ses méfaits dans la salle des Pardons.

J'écris un texte



Une vente aux enchères extraordinaire

14 15

La vente aux enchères a lieu dans la salle des Pardons à onze heures, le jour même où Sam a ramené Probitas chez sa grand-mère.

Faire brièvement rappeler aux élèves le prix de mise en vente des trois plumes : un mensonge, un vol, un acte de vandalisme.

16

Pour décrire l'ambiance de la salle, faire parcourir aux élèves les didascalies de la scène 9. La salle réagit à chaque fois aux méfaits proposés pour obtenir les plumes : parfois la salle est silencieuse, parfois on entend un brouhaha et le commissaire-priseur demande le calme, parfois la salle manifeste son mécontentement, etc.

17

Faire reformuler aux élèves le fait que les enchères sont faites graduellement, du méfait le moins important au méfait le plus grave.

page 16

18

Écrire un article de journal qui fait le récit de cette vente. Il s'agit ici d'une transposition de texte de la forme théâtrale à un texte descriptif : bien préciser le contexte de la vente et bien expliquer le système d'enchère. Indiquer aux élèves qu'ils ne doivent pas reprendre l'intégralité de la scène mais en choisir quelques moments qui la rendent « extraordinaire ». Faire illustrer l'article par les élèves.

Je pense que... et toi ?



19

La dernière scène d'une pièce de théâtre est une scène de dénouement. On rappellera aux élèves que la grand-mère de Sam lui avait conseillé à la scène 7 d'essayer surtout de comprendre pourquoi il se comportait de cette façon. Sam, dans la scène 10, après avoir retrouvé son reflet et pu à nouveau se regarder dans la glace, déclare avoir compris pourquoi il faisait toutes ces bêtises : « C'était pour attirer l'attention de mes parents. Pour qu'ils m'aiment plus. » Faire remarquer l'attitude du père qui vérifie s'il peut « se regarder dans la glace ». Peut-être pense-t-il qu'il a lui aussi quelque chose à se reprocher ?

20 21

Ses parents lui répondent que ce n'est pas parce qu'ils travaillent tous les deux et passent peu de temps avec lui qu'ils ne l'aiment pas. Au contraire, il est tout le temps dans leur cœur. Toute la

famille se serre pour apparaître ensemble dans la glace. Ils rient ensemble, ce qui peut-être ne leur était pas arrivé depuis longtemps.

22

S'interroger sur ce qui est important dans les relations parents/enfants : que les enfants ne fassent pas trop de bêtises mais également que les parents s'occupent de leurs enfants et prennent du temps avec eux. Enfin, comme le montre la grand-mère, le dialogue est nécessaire entre parents et enfants.

page 17

ARRÊT SUR IMAGE



Cette illustration est une photographie. Dans toutes les familles, il existe ce type de photographie prise à l'occasion d'une réunion de famille.

1

On distingue nettement la présence d'au moins huit membres de la famille. Comparer ce nombre avec celui des membres de la famille de Sam. Il s'agit ici d'une famille élargie comprenant probablement oncles, tantes, cousines et cousins.

2

Comme c'est le cas le plus souvent, la réunion de famille se déroule autour d'un repas à partager. Faire remarquer le jeu des regards entre les différents convives.

3

Cette famille paraît très unie. Les sourires des différents membres expriment la joie de se retrouver tous ensemble.

4

Demander aux élèves de dessiner un portrait de leur famille en s'appuyant éventuellement sur une photo. Faire comparer aux élèves leur famille : il peut y en avoir de différentes sortes, très resserrées (famille monoparentale), très élargies (avec des amis de la famille par exemple), multigénérationnelles, etc.

DES TEXTES EN RÉSEAUX

pages 18-19

Texte 1



Mauvais élève

Dans *Petites comédies pour les enfants de 7 à 11 ans*, Christian Lamblin a écrit de petites saynètes assez courtes pour pouvoir être mises en scène rapidement. *Mauvais élève* est le texte intégral d'une de ces saynètes. Les élèves pourront apprendre le texte et faire une première expérience de mise en scène en s'appuyant sur les mises en jeu déjà effectuées de la pièce qu'ils viennent de lire.

1

Faire identifier aux élèves les personnages, le père et son fils. Le texte propose également de remplacer le fils par une fille ou papa par maman en fonction des élèves qui joueront le texte. Dès le début de la saynète il est question des bêtises d'un garçon (ou d'une fille), et l'enfant en donne un exemple : prendre la gomme de son voisin, la découper en petits morceaux et la jeter en l'air comme s'il s'agissait de confettis.

2

Faire verbaliser aux élèves la réaction du père. Il demande à son fils si la maîtresse le punit. Celui-ci lui rétorque que l'enfant ne fait jamais ses punitions. Le père propose alors de l'envoyer chez la directrice. Le fils s'inquiétant de la réaction des parents de l'enfant convoqué chez la directrice, le père entreprend d'identifier qui il est.

Faire souligner aux élèves dans le texte le moment où le père

comprend que ce garçon est son fils. Il s'agit de l'avant-dernière réplique :

« **Le père :** À côté de Jérôme... À côté de Jérôme... (*Le père réfléchit en se grattant la tête. Soudain, expression d'horreur.*) Mais alors, si tu es assis à côté de Jérôme... Le petit pénible qui découpe les gommages... Le casse-pieds qui ne fait jamais ses punitions... C'est toi ! »

3

Faire rechercher aux élèves les points communs entre cette saynète et la pièce *Le reflet de Sam* :

- Le texte parle d'un garçon qui fait des bêtises à l'école.
- Les parents de ce garçon vont être convoqués par la directrice de l'école comme les parents de Sam.
- Comme Sam, le garçon avoue ses bêtises.

Faire remarquer l'humour de la saynète : le garçon prévient son père qu'il va être convoqué indirectement. C'est peut-être une façon d'amener les choses sans trop se faire gronder.

Texte 2

Le jugement de Renart

Le jugement de Renart est une pièce qui s'inspire d'un texte du patrimoine, *Le Roman de Renart*, dans lequel le personnage principal joue mille tours à ses victimes. Dans ce passage, Renart a été arrêté et doit répondre de ses actes devant un tribunal présidé par le roi Lion.

1

Faire indiquer aux élèves quels sont les quatre témoins convoqués : une poule, un lapin, un ours et un loup. Puis leur faire rechercher comment est structuré le passage. Un témoin s'avance et relate le méfait commis par Renart, l'assistance réagit, puis le second témoin s'avance, etc. Faire ensuite la liste des méfaits commis par Renart :

- Il a mangé tous les œufs de la Poule.
- Il a poursuivi les lapinots dans la basse-cour.
- Il a emmené l'Ours chercher du miel, a pris le miel et laissé l'Ours se faire piquer par les abeilles.

2

L'assistance réagit de la même façon pour les deux premiers méfaits : elle pousse d'abord un « Hooo ! » indigné puis quelqu'un dans la foule demande la mort de Renart (« Il faut le pendre au grand chêne », « Il faut lui couper la tête »). Pour le méfait commis sur la personne de l'Ours, l'assistance ricane en se moquant de lui car la situation fait rire.

3

Faire relire aux élèves les deux dernières répliques :

« **Un autre :** Mais ça fait rire !

Un autre : Tiens donc, ça te fait rire... qui sait si demain ce ne sera pas ton tour ! »

Puis leur demander à quel passage de la pièce *Le reflet de Sam* la dernière réplique peut leur faire penser. Il s'agit du moment où Sam est triste parce qu'il se rend compte qu'il ment, vole, abîme et que cela rend triste les gens (scène 7, page 39).

Faire reformuler aux élèves ce que lui dit la grand-mère : ne pas faire aux autres ce que l'on n'aimerait pas qu'on nous fasse, ici ne pas rire du malheur d'autrui car on ne trouverait pas du tout drôle de se retrouver dans la même situation que lui.



Gilles Abier est un auteur contemporain qui écrit depuis une dizaine d'années de la littérature de jeunesse. Il est possible de le rencontrer lors d'un salon, de l'inviter à une manifestation (voir la charte des auteurs et illustrateurs de jeunesse), ou de le contacter via son site Internet.

1

Gilles Abier est né en 1970 à Paris.

2

Il fait des études de lettres à Grenoble. Après une semaine de vacances à Londres, il part à 22 ans en Angleterre pour six mois et y restera sept ans.

3

Pour parfaire son anglais, il étudie le théâtre et intègre le Conservatoire de Manchester.

4

Il a publié son premier roman en 2000 chez Acte Sud. Ce roman a pour titre *Fausses Confidences*.

5 6

Gilles Abier a publié une dizaine de romans dont voici quelques titres que les élèves pourront lire :

- *Le concours de bêtises* ;
- *Calicia, 7 ans, magicienne* ;
- *Noël au placard* ;
- *Une graine en cadeau* ;
- *La vie en verte* ;
- *Un départ en fanfare* ;
- *Un nuage dans le ventre*.

Demander aux élèves de choisir un titre et de le recopier puis de justifier leur choix en fonction du thème (les bêtises, les cadeaux), de la bizarrerie du titre (*La vie en verte*, *Un nuage dans le ventre*), etc. Imaginer et dire oralement ce que ce roman pourrait raconter comme histoire.

7

Rechercher un document (photo de Gilles Abier, couverture de roman ou de la pièce *Le reflet de Sam*, résumé d'un livre, etc.), et le coller ci-dessous.

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

Français

Littérature 1 :

Si la lecture à haute voix est une modalité fréquente de parcours d'un texte, elle peut être le point de départ d'une mise en voix qui ajoute à l'émission intonative de base de la lecture courante des valeurs expressives spécifiques (accents d'insistance, variations rythmiques, jeu sur les intensités, etc.). C'est l'occasion pour les élèves d'éprouver leur mise en voix et d'apprécier comment les autres élèves parviennent à les dire différemment, de combiner cette mise en voix à un travail d'expressivité et corporel (gestes, déplacements), de percevoir qu'en fonction de cette mise en voix plusieurs interprétations peuvent être mises au jour.

Effectuer un travail en atelier sur une même scène ou bien un même passage, chaque groupe d'élèves préparant le texte séparément pour ne pas être influencé par les autres groupes.

Chaque groupe propose sa mise en voix et demande aux spectateurs de réagir : qu'ont-ils ressenti, perçu, etc. ? Puis les membres du groupe prennent la parole et expliquent à leur tour quel a été leur choix.

Littérature 2 :

Lecture en réseaux sur le thème du miroir et du reflet :

Récits :

– *Écho et Narcisse*, Anne Perry-Bouquet / Marion Arbona, éd. Les 400 coups, 2010

– *De l'autre côté du miroir*, Lewis Carroll, Folio Gallimard, 1994

Albums :

– *Miroir*, Suzy Lee, éd. du Rouergue, 2009

– *Le miroir de madame Edouard*, Bernard Villiot. éd. Gautier-Languereau, 2005

– *Le chat miroir*, Ruth Brown, Gallimard, 1994

– *Miroir*, Jeannie Baker, Syros, 2011

Film :

– *La Belle et la Bête*, Jean Cocteau, 1946

Éducation physique et sportive

Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique : exprimer corporellement, seul ou en groupe, des personnages, des images, des sentiments, des états... Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions.

Jeu du miroir :

Un élève se déplace et fait des gestes lentement, le reste du groupe reproduit ses gestes. Le jeu peut être repris en binôme : un élève propose, l'autre imite. Faire intervertir les rôles.

Dans le cadre d'activités d'expression, ajouter de nouvelles variables comme les expressions du visage, le jeu avec un objet, la voix, etc.

Éducation artistique

Des caractéristiques d'un volume à son organisation spatiale :

Les activités d'assemblage, de sculpture, de maquette invitent l'élève à transformer, juxtaposer et associer des matériaux divers dont les qualités plastiques et expressives sont mises au service de la recherche d'effets progressivement maîtrisés. Comme dans les démarches initiées dans les cycles précédents, les matériaux bruts ou composites, les matériaux de récupération, les objets extraits du

quotidien, les emballages, les boîtes, les tissus, les plastiques, les cartons, les chutes de bois et de métaux servent à ces réalisations en trois dimensions.

Répartir les élèves par groupes et leur faire choisir l'une des scènes de la pièce. À partir des didascalies et des informations prélevées dans les dialogues, leur faire d'abord représenter l'espace sur un support plan, puis leur demander à partir de ce ou ces premiers dessins de construire une maquette du décor. On pourra à cette occasion aborder les échelles d'un point de vue mathématique.

Histoire des arts

L'histoire des arts porte à la connaissance des élèves des œuvres de référence qui appartiennent au patrimoine ou à l'art contemporain ; ces œuvres leur sont présentées en relation avec une époque.

Rechercher des représentations de la famille à différentes époques (thème du portrait de famille auquel le Centre Pompidou a consacré une exposition jusqu'au mois de septembre 2012, informations sur le site du musée). En voici quelques exemples :

– XVI^e siècle

Maertens de Vos, *Portrait de la famille Anselme* (1577)

– XVII^e siècle

Jakob Jordaens, *Autoportrait de l'artiste entouré de sa famille* (V. 1620)

Louis Le Nain, *Famille de paysans* (1642)

Pierre Mignard, *Portrait du grand dauphin et de sa famille* (1687)

– XVIII^e siècle

Jean-Baptiste Greuze, *La galette des rois* (1774)

– XIX^e siècle

Edgar Degas, *La famille Bellelli* (1856)

Eugène Carrière, *La famille du peintre* (1893)

– XX^e siècle

Henri Matisse, *La famille du peintre* (1911)

Les élèves pourront compléter ces exemples avec leurs propres recherches. Des photos de famille choisies par les élèves et leurs parents pourront compléter la frise pour le XXI^e siècle.

À partir de cette frise, évoquer les évolutions de la famille : famille au sens restreint, famille élargie, place des enfants ou des grands-parents, relations au sein de la famille, etc.

Plumes d'amour

de René Pillot



Cette pièce a été écrite par René Pillot, fondateur de l'un des six Centres nationaux dramatiques pour l'enfance et la jeunesse, et traduite dans plusieurs langues. Elle appartient donc pleinement au répertoire pour la jeunesse.

L'action se déroule dans le monde des oiseaux qui peuplent les arbres. Oiseau-Sifflet est un tout jeune oiseau qui se demande ce qui lui arrive et réveille l'Arbre dans lequel il vit en sifflant la nuit. Il se rend compte que c'est la première fois qu'il aime. Cet amour l'amène à se comporter bizarrement lorsqu'il se trouve en présence d'Oiseau-Rire : ses cui-cui coincent et il se met à rougir, il a chaud, il a froid, il a peur, etc., et la nuit il rêve...

Oiseau-Rire éprouve aussi pour la première fois de la jalousie face à un Oiseau-Costaud plus grand, plus fort, qui se met continuellement au travers de son chemin lorsqu'il se trouve avec Oiseau-Rire. Comment alors lui parler lorsqu'on est maladroit et timide ?

Mais l'amour est plus fort que tout : celui qui écoute son cœur voit des choses que personne d'autre ne verra. Les plumes d'Oiseau-Sifflet changent de couleur et deviennent magnifiques et le cœur d'Oiseau-Rire s'allume. À travers cette pièce, l'auteur évoque ainsi avec poésie les premiers émois amoureux.

Le parcours 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 21

Je découvre l'histoire 

Les activités de la page 21 sont destinées à faire découvrir l'œuvre et l'auteur aux élèves, à susciter leur questionnement, à cristalliser leurs attentes de lecture.

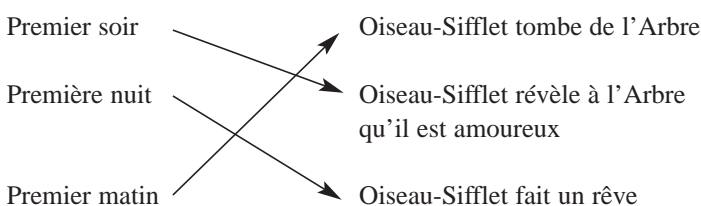
Première partie
(pp. 64-77, séquences 1 à 5)

page 22

Je relis et je comprends mieux 

1 Relire les cinq premières séquences et nommer les personnages présents dans chacune d'elles : l'Arbre, Oiseau-Sifflet, Oiseau-Rire et Oiseau-Costaud. Faire expliquer aux élèves comment est formé le nom des oiseaux.

Puis faire indiquer la chronologie des événements du début de la pièce en reliant un moment avec ce qui arrive à Oiseau-Sifflet :



Faire remarquer que dans ces trois premières séquences il n'y a que deux personnages : Oiseau-Sifflet et l'Arbre. Comme dans la pièce précédente, ces trois premières séquences sont des séquences d'exposition qui permettent de présenter le personnage principal et sa situation avant que ne commence véritablement l'action avec l'arrivée d'Oiseau-Rire et d'Oiseau-Costaud.

2 Faire expliciter pourquoi Oiseau-Sifflet est triste au début de la pièce. C'est parce qu'à l'école on ne lui a pas appris à siffler d'amour. Il n'ose donc pas déclarer son amour à Oiseau-Rire.

Faire noter aux élèves les didascalies qui montrent la tristesse d'Oiseau-Sifflet dans la séquence 1 :

– *Il siffle lamentablement ;*
– *Il siffle tristement ;*
– *Oiseau-Sifflet [...] pleure à nouveau toutes les larmes de son corps ;*
Les sanglots redoublent ;
Il pleure à nouveau.

3 L'Arbre se veut rassurant avec Oiseau-Sifflet. S'il ne parvient pas à parler à Oiseau-Rire c'est qu'il est timide, tout simplement :
« **L'Arbre** : Tu es timide, c'est tout ! » (page 69).

Puis faire relever aux élèves au moins deux passages qui montrent la timidité d'Oiseau-Sifflet :

– « **Oiseau-Sifflet** : Dès que je la vois, mes cui-cui coinent et je rougis très fort... »

– « **L'Arbre** : Tu lui diras... ?

Oiseau-Sifflet : Je... Oh, là là ! Déjà, je grelotte comme un petit pois...

L'Arbre : Saperlotte !

Oiseau-Sifflet : Et ce n'est pas tout ! J'ai chaud, j'ai froid, j'ai peur... »

– « **Oiseau-Rire** : Accompagne-moi à l'école, tu veux bien ?

Oiseau-Sifflet (*paralysé*) : Cu, cu...

Oiseau-Rire : Viens donc !

Oiseau-Sifflet (*ses plumes commencent à changer de couleur*) : Cu, cu...

Faire comparer aux élèves l'attitude d'Oiseau-Sifflet dans la réalité (séquences 1, 4, 5) avec son attitude dans son rêve (séquence 2).

4

L'Arbre conseille donc à Oiseau-Sifflet de ne pas être timide le lendemain lorsqu'il rencontrera à nouveau Oiseau-Rire et d'oser lui parler avec des cui-cui tendres et joyeux.

5

Faire repérer aux élèves la réplique de la séquence 4 qui indique qu'Oiseau-Sifflet perd son enthousiasme en voyant Oiseau-Rire :

– « **Oiseau-Sifflet** (*l'enthousiasme de son rêve retombe tristement*) : Cui, cui... Tu... tu... ne te rappelles pas ? »

En faire verbaliser la raison aux élèves. Dans son rêve, Oiseau-Sifflet avouait son amour à Oiseau-Rire mais devant elle il se retrouve à nouveau incapable de parler. D'autre part, il garde en lui le souvenir de son rêve tandis qu'Oiseau-Rire, qui n'a pas fait le même rêve que lui, ne peut s'en souvenir. Revenir avec les élèves sur cet écart entre rêve et réalité.

page 23

Je joue avec la langue 

6

L'auteur de la pièce joue avec un intertexte en s'inspirant d'une réplique célèbre d'une pièce de Molière, *Le Bourgeois gentilhomme*, qu'il parodie. On la présentera aux élèves. Leur faire remarquer que cette reprise du texte de Molière est citée avec humour par l'auteur. Il fait dire à l'Arbre entendant cette réplique : « **L'Arbre** (*il le coupe*) : Nom d'un pivert, ce que tu me chantes là est cuit et recuit. »

Après avoir recontextualisé la réplique de la pièce de Molière, la faire lire silencieusement aux élèves. Puis demander aux élèves combien de façons le maître de philosophie trouve-t-il pour dire la même chose. On pourra noter au tableau ces cinq différentes formulations les unes sous les autres :

– Belle Marquise, vos beaux yeux me font mourir d'amour.

– D'amour mourir me font, belle Marquise, vos beaux yeux.

– Vos beaux yeux d'amour me font, belle Marquise, mourir.

– Mourir vos beaux yeux, belle Marquise, d'amour me font.

– Me font vos yeux beaux mourir, belle Marquise, d'amour.

7

Faire comparer aux élèves la réplique du maître de philosophie dans la pièce de Molière avec celle d'Oiseau-Sifflet.

– Du point de vue du contenu :

On retrouve un même thème : une déclaration d'amour.

La personne à qui s'adresse le compliment : ici Oiseau-Rire.

Ce qui admiré est chez la personne aimée : les plumes d'Oiseau-Rire.

L'effet que produit la personne aimée : Oiseau-Sifflet rougit d'amour.

– Du point de vue de la forme :

Oiseau-Sifflet dit la même chose (le même contenu) en variant sa façon de le dire. De la même façon que dans la réplique du maître de philosophie, les groupes de mots qui composent la phrase initiale sont déplacés.

Comme le Bourgeois gentilhomme qui demande conseil au maître de philosophie, Oiseau-Sifflet cherche la meilleure façon de déclarer son amour.

8

Puis demander aux élèves combien de formulations comprend la réplique d'Oiseau-Sifflet. Comme précédemment, on pourra écrire ces trois formulations les unes sous les autres :

– Oiseau-Rire, tes plumes me font rougir d'amour !

– Tes plumes me font, Oiseau-Rire, d'amour rougir !

– Rougir d'amour, Oiseau-Rire, tes plumes me font !

9

Faire compléter aux élèves la réplique d'Oiseau-Sifflet en ajoutant une quatrième formulation. On pourra s'aider de la réplique du maître de philosophie, ainsi que de l'amorce qui se trouve à la fin de la réplique d'Oiseau-Sifflet : « Me font », par exemple :

– Me font tes plumes rougir, Oiseau-Rire, d'amour.

– D'amour rougir me font, Oiseau-Rire, tes plumes

10

Dire ensuite la réplique d'Oiseau-Sifflet complétée rapidement. Mettre en valeur des groupes de mots dans la diction.

page 24

Je joue, je dis un dialogue 

11

Faire relire aux élèves la cinquième séquence et faire nommer le quatrième personnage qui apparaît dans la pièce. Il s'agit d'Oiseau-Costaud.

12 13

Oiseau-Costaud s'adresse dans cette séquence à Oiseau-Rire et à Oiseau-Sifflet. Il parle avec Oiseau-Rire avec assurance pour montrer sa force : il se compare à un vautour, il fait du sport, il appelle Oiseau-Rire « ma petite ».

Il parle à Oiseau-Sifflet en se moquant de lui car il se sent supérieur : il s'envole et suggère à Oiseau-Sifflet de le suivre : « Cours derrière. »

14

Faire dire ce dialogue à deux élèves, en changeant de ton de façon perceptible lorsqu'Oiseau-Costaud s'adresse à Oiseau-Rire ou bien à Oiseau-Sifflet.

J'écris un texte 

Une histoire intarissable

Dans la première séquence, le premier soir, Oiseau-Sifflet empêche l'Arbre de dormir en lui racontant une histoire intarissable. Comme l'Arbre, le lecteur/spectateur ne connaît pas le langage des oiseaux et ne peut comprendre le récit fait par Oiseau-Sifflet à grands renforts de cui-cui.

15 16 17

Oiseau-Sifflet s'adresse à l'Arbre dans lequel il dort. Il lui raconte ce qui lui arrive. Faire verbaliser aux élèves ce dont il parle : il est tombé amoureux d'Oiseau-Rire. Il est intarissable sur le sujet car c'est la première fois qu'il aime mais n'a toujours pas osé avouer son amour.

18

Faire rechercher aux élèves quelques événements dont il tient absolument à parler :

- comment il a rencontré Oiseau-Rire ;
- ce qu'il aime chez elle ;
- ce qu'il aimerait lui dire ;
- comment il se comporte face à elle, etc.

page 25

19

Recopier l'amorce de réplique suivante qui se trouverait au début de la première séquence :

« Voici ce qui m'arrive ! Cui, cui, cui... »

Puis continuer la réplique en utilisant les événements recherchés. Entrecouper le récit de cui-cui pour lui donner du rythme. Maintenant que les élèves sont familiarisés avec les didascalies, on pourra leur demander d'en insérer une donnant des informations sur le ton ou les gestes d'Oiseau-Sifflet.

Le rêve d'Oiseau-Sifflet

20

Au début de la deuxième séquence, Oiseau-Sifflet fait un rêve. Relire la réplique qui ouvre la séquence :

« **Oiseau-Sifflet** (*il rêve*) : Oh, le beau rêve ! Dedans chante la Oiseau-Rire... Chut, que rien ne me réveille ! » [page 71] et se demander à quel événement ou bien à quel moment rêve Oiseau-Sifflet. Relire ensuite la séquence 2 et faire verbaliser aux élèves des éléments du rêve d'Oiseau-Sifflet :

- Oiseau-Rire est habillée en mariée.
- Elle glisse des feuilles d'amour dans le vent pour Oiseau-Sifflet.
- Oiseau-Sifflet lui promet d'apprendre à lire.
- Oiseau-Rire dit à Oiseau-Sifflet qu'elle l'aime.
- Oiseau-Sifflet glisse des plumes dans le cartable d'Oiseau-Rire, etc.

Faire dessiner aux élèves l'une de ces scènes. Les élèves s'inspireront des couleurs des illustrations du *Bibliobus* pour bien distinguer Oiseau-Sifflet et Oiseau-Rire.

21

À partir de ce dessin, rédiger une brève description de cette scène. Bien rappeler aux élèves qu'il s'agit d'une scène de rêve.

Je pense que... et toi ? 

22

En s'appuyant sur les séquences 2 et 4, relever les différences entre le rêve d'Oiseau-Sifflet et la réalité. Dans son rêve, Oiseau-Sifflet communique facilement avec Oiseau-Rire. Celle-ci connaît son amour et lui dit qu'elle l'aime aussi. Elle apparaît en mariée et est joyeuse. Oiseau-Sifflet quant à lui s'exprime facilement et est enthousiaste.

Cette séquence rêvée contraste fortement avec la réalité de la séquence 4. Oiseau-Sifflet n'avoue pas son amour et a des difficultés à s'exprimer. Oiseau-Rire ne connaît pas le rêve d'Oiseau-Sifflet et ne peut partager les mêmes souvenirs, elle ne voit dans la cape de mariée accrochée aux branches qu'un chiffon qui ressemble à un épouvantail à moineaux. Oiseau-Sifflet rougit et est paralysé devant Oiseau-Rire. Le rêve d'Oiseau-Sifflet deviendra cependant réalité dans la suite de la pièce.

23

Demander aux élèves si eux aussi ont fait des rêves qui sont devenus des réalités.

page 26

Je relis et je comprends mieux 

1

La séquence 7, qui est la plus longue de la pièce, se déroule sur l'Arbre-École qui est le nouveau personnage introduit dans le récit. L'Arbre-École est un professeur des écoles qui fait la classe aux oiseaux. Faire remarquer qu'Oiseau-Sifflet, Oiseau-Rire et Oiseau-Costaud sont dans la même classe.

Au début de la séquence 7, l'Arbre-École fait une leçon d'histoire qui retrace en parallèle la cohabitation entre hommes et oiseaux. Faire relire attentivement aux élèves les pages 78 et 79 avant de compléter le tableau.

	Du temps de nos ancêtres	Bien plus tard	Et un jour
L'homme	L'homme marchait à quatre pattes.	L'homme se redressa sur ses pattes et inventa la cage.	L'homme inventa de grosses boîtes qu'il appela « avions ». Un jour, les avions volèrent plus haut que les oiseaux.
Les oiseaux	Les oiseaux volaient déjà.	Beaucoup d'Oiseaux-Sifflets devinrent malheureux.	Certaines grand-mères moururent de peur et tombèrent des nids.

2

Après cette première leçon vient l'heure de la récréation. Faire relever aux élèves la réplique qui marque le début de cette récréation :

« **Le Coucou** : Récréation ! Pipi d'oiseau, cui cui à volonté. » (page 80)

Pendant la récréation, Oiseau-Rire raconte une histoire qui a pour titre « Le nuage et l'oiseau ».

3

Après la récréation a lieu la seconde leçon qui est une leçon de vol pratique :

- Tout d'abord le vol au vent.
- Puis le vol de nuit.

Faire verbaliser aux élèves en quoi consiste chacun des exercices. Pour le vol au vent, il s'agit de voler tous ensemble bien alignés, pour le vol de nuit, de faire face à de multiples dangers (campagne gelée, chouettes, un piège, une sorcière, etc.).

Faire remarquer que l'auteur s'amuse aussi ici à faire des citations. Faire rechercher aux élèves le sens de « vol au vent » (croûte de pâte feuilletée garnie de divers ingrédients : champignons, viande, etc.). Puis rechercher « Vol de nuit » sur internet : il s'agit d'un roman d'Antoine de Saint-Exupéry (l'auteur du *Petit Prince*), lui-même aviateur.

4

Pendant l'exercice de vol de nuit, Oiseau-Rire fait semblant d'être en danger : elle serait retenue prisonnière dans le panier d'une sorcière. Elle crie : « Au secours ! J'étouffe ! »

Faire repérer aux élèves les répliques dans lesquelles il tente de la sauver à la page 86. Mais elle est trop lourde, ou bien la branche est trop haute...

Demander aux élèves d'explicitier son échec : se rappeler qu'en présence d'Oiseau-Rire, Oiseau-Sifflet est paralysé, son amour l'empêche d'agir car il est timide.

5

Oiseau-Costaud écarte Oiseau-Sifflet et entreprend de sauver Oiseau-Rire. Faire la liste des actions qu'il fait :

- Il se déploie et s'envole comme un boulet de canon.
- Il renverse la forêt qui le gêne.
- Il traverse la lune qui le gêne aussi.
- D'un coup de balai, il chasse la sorcière.
- D'un coup de bec, il ouvre le panier.
- D'un coup d'aile, il sauve Oiseau-Rire.
- Et il prend le temps de picorer un insecte.

Faire remarquer qu'Oiseau-Costaud a pu faire la démonstration de sa force devant Oiseau-Rire et apparaît comme un véritable héros, ce qui ne peut que déplaire à Oiseau-Sifflet.

page 27

Je choisis un texte à écrire 

Récréation

6

À la fin de la première leçon de l'Arbre-École, le Coucou envoie les oiseaux en récréation. Les élèves vont compléter les bulles en y inscrivant les différentes répliques des oiseaux-élèves qui jouent.

Faire d'abord observer l'illustration de la page 81. Identifier les groupes de deux ou trois oiseaux qui parlent ensemble. Demander de repérer, grâce à leur couleur (bleu, rose, jaune) les trois protagonistes de la pièce : Oiseau-Sifflet, Oiseau-Rire, Oiseau-Costaud. Puis faire verbaliser aux élèves les différents jeux d'abord sur l'illustration : marelle, balançoire, ballon, filet, branche utilisée comme une barre de gymnastique.

Et ensuite dans les dialogues de la pièce : jouer à la guerre, à pigeon-vole, à chat, ou raconter des histoires.

Faire ensuite compléter les bulles aux élèves en imaginant ce que se disent les oiseaux-élèves.

La disposition de la page du cahier permet aux élèves de rajouter une ou deux bulles s'ils le souhaitent pour compléter les échanges. On pourra faire lire à la classe les dialogues inventés lors de cette récréation.

page 28

Je joue, je dis un dialogue 

7

Relire le passage des pages 82 et 83 dans lequel Oiseau-Rire raconte une histoire à Oiseau-Sifflet et à Oiseau-Costaud, celle du nuage et de l'oiseau. L'oiseau de l'histoire est originaire de Chine.

8 9

Cette histoire raconte la rencontre entre un petit nuage et cet oiseau de Chine. Le petit nuage, suite à une colère du vent, s'est perdu et se retrouve seul sans sa famille. L'oiseau lui propose alors de l'aider à retrouver sa famille, celle des gros nuages. Le voyage dure une nuit et le nuage et l'oiseau deviennent amis.

10 11

Mais les deux amis arrivent trop tard. La famille des gros nuages est partie en pluie pour mouiller les champs. Le petit nuage se met

à pleurer et lui aussi se transforme en pluie, rejoignant ainsi ses parents.

12

L'oiseau, resté seul, est triste d'avoir perdu son ami et pleure longtemps avant de se bâtir un petit nid là où son ami a disparu. Faire verbaliser également aux élèves les réactions de l'auditoire d'Oiseau-Rire : les oiseaux sont émus.

13

Apprendre par cœur ce court récit à partir des questions qui ont guidé sa remémoration puis le dire à haute voix en tentant d'émouvoir l'auditoire comme l'a fait Oiseau-Rire.

Je pense que... et toi ? 

14

À la fin de la séquence 6, l'Arbre-École renvoie tous les oiseaux chez eux. Le deuxième soir, Oiseau-Sifflet revient dans l'Arbre encore plus malheureux que le premier soir. Il n'est plus seulement timide, il est devenu aussi jaloux. L'Arbre lui explique ce que c'est. Faire recopier la réplique aux élèves :

« **L'Arbre** : C'est le chagrin de voir un autre plaie à ta place ».

Mettre en relation ce constat avec les événements de la fin de la séquence 6.

15

Demander aux élèves de verbaliser ce qui a rendu Oiseau-Sifflet jaloux et comment il a manifesté cette jalousie. C'est le fait de voir qu'Oiseau-Costaud a sauvé Oiseau-Rire dans l'exercice de vol de nuit alors qu'il n'y est pas parvenu. La longue didascalie de la page 88 souligne l'état de chacun des protagonistes : Oiseau-Sifflet est pétrifié, Oiseau-Costaud fait l'important, et Oiseau-Rire est admirative.

C'est ce que ne supporte pas Oiseau-Sifflet dont les plumes pâlisent de rage. Il vient donner un coup de patte à Oiseau-Costaud qui hurle de douleur. Cela montre qu'Oiseau-Costaud n'est peut-être pas si costaud que cela, et qu'Oiseau-Sifflet aurait assez de forces s'il n'était pas paralysé par l'amour.

16

S'interroger collectivement sur les sentiments d'Oiseau-Sifflet envers Oiseau-Costaud : a-t-il raison d'être jaloux ? Cette jalousie est-elle justifiée ? Aurait-il pu avoir une autre réaction ? La jalousie est-elle un « beau » sentiment ? etc.

Troisième partie (pp. 92-104, séquences 8 à 11)

page 29

Je relis et je comprends mieux 

1

Dans la séquence 8, la deuxième nuit, Oiseau-Sifflet fait un nouveau rêve dans lequel il parle à Oiseau-Rire. Celle-ci lui déclare que la journée passée a montré sa méchanceté. Rappeler aux élèves qu'Oiseau-Sifflet a donné un coup de patte à Oiseau-Costaud. C'est l'Arbre qui nomme la maladie d'Oiseau-Sifflet : il est malade du cœur. Faire repérer aux élèves comment se manifeste cette maladie : Oiseau-Sifflet est timide, jaloux, méchant (page 92).

À la fin de ce rêve, comme dans le rêve précédent, Oiseau-Sifflet se réveille en tombant du nid.

2

Au matin, Oiseau-Sifflet quitte l'Arbre pour se rendre à l'école. L'Arbre, qui est mal réveillé, parle tout seul et attire l'attention d'Oiseau-Rire qui vient l'écouter par curiosité. Elle l'entend parler de l'amour d'Oiseau-Sifflet pour elle.

Faire relire aux élèves les répliques du début de la page 96 qui anticipent ce qui va se passer :

L'Arbre : Si tu aimes vraiment ta Oiseau-Rire...

Oiseau-Rire : Il parle de moi !

L'Arbre : Elle le verra un jour, bec triste, le jour où elle t'aimera...

3

En route vers l'école, Oiseau-Rire comprend qu'Oiseau-Costaud est un menteur. Faire expliciter aux élèves pourquoi : Oiseau-Costaud se plaint à Oiseau-Rire du coup de patte reçu la veille et boite. Mais, ravi d'aller chercher le cartable d'Oiseau-Rire, il oublie de faire semblant de boiter. De retour devant Oiseau-Rire, il se remet aussitôt à boiter.

4

Oiseau-Costaud explique qu'il a fait cela pour plaire à Oiseau-Rire et faire le malin. Un Oiseau-Costaud, ça fait rire les autres. Faire relever la didascalie qui indique que pour se rendre intéressant Oiseau-Costaud fait diverses « prouesses » et les faire relever :

- voler à l'envers ;
- tomber du nid comme une pierre ;
- chanter.

Si Oiseau-Sifflet félicite Oiseau-Costaud pour ses prouesses, Oiseau-Rire voit en écoutant son cœur et découvre son amour pour Oiseau-Sifflet.

La phrase de l'Arbre « Écoute ton cœur et tu verras une chose que personne d'autre ne verra ! » est une reformulation d'une phrase du *Petit Prince* de Saint-Exupéry :

« On ne voit bien qu'avec le cœur. L'essentiel est invisible pour les yeux. »

5

L'Arbre appelle Oiseau-Rire et Oiseau-sifflet « des chenapans » parce qu'ils font l'école buissonnière, au lieu de rester dans l'Arbre-École pour construire leur nouveau nid.

page 30

Je dis, je joue un monologue



6

Relire la séquence 12 qui se déroule la troisième nuit et n'est constituée que d'une seule réplique. C'est l'Arbre qui dit cette réplique. Il se parle à lui-même.

7

Faire expliciter aux élèves avec leurs mots ce qu'est un monologue théâtral. Un monologue est une réplique assez longue qu'un personnage s'adresse à lui-même comme s'il pensait à voix haute. Comme les autres répliques de pièces de théâtre, il est écrit au style direct. Faire remarquer aux élèves qu'une pièce de théâtre est destinée à être jouée et que, s'adressant à lui-même, le personnage s'adresse en même temps aux spectateurs.

8

Dans cette réplique, on retrouve trois fois des points de suspension après « presque... », « grandir... » et « d'amour... ». Les faire entourer.

Ici, ils marquent le fait que l'Arbre est en train de réfléchir et que sa pensée va en se prolongeant au fur et à mesure (il pense que maintenant il devrait pouvoir dormir, ou du moins presque car les arbres ont un problème, etc.). Ces points de suspension vont se

traduire par des hésitations et des silences lorsque la réplique sera dite.

9

Comparer cette troisième nuit (séquence 12) aux deux autres soirs et nuits de l'Arbre : séquences 1 et 2, puis séquences 7 et 8.

L'Arbre n'arrive pas à dormir tranquille car il doit écouter Oiseau-Sifflet qui est malheureux. Faire relever la phrase qui généralise cet exemple :

« Le problème des arbres, c'est qu'ils dorment à moitié pour écouter les oiseaux grandir... »

Ici, l'Arbre est soulagé car maintenant qu'Oiseau-Sifflet et Oiseau-Rire sont amoureux, il pense qu'il va pouvoir dormir tranquille, mais il se ravise aussitôt car il sait qu'il va y avoir de nouveaux oiseaux à écouter.

10

Dire ce monologue de l'Arbre en faisant percevoir ses sentiments.

Je pense que... et toi ?



11

L'Arbre, parlant dans son sommeil, a prévenu Oiseau-Rire ; il lui a dit : « Écoute ton cœur et tu verras une chose que personne d'autre ne verra ! » Dans la séquence 10, au fur et à mesure qu'Oiseau-Sifflet parle à Oiseau-Rire, ses plumes changent de couleur et se colorent d'amour, ses plumes deviennent alors magnifiques.

12

Oiseau-Rire se sent alors tout drôle. Elle voit le cœur d'Oiseau-Sifflet s'allumer :

« **Oiseau-Rire** : Ton cœur s'allume ! Oh, il y a plein de cui-cui d'amour... Il chante pour moi ! »

Oiseau-Sifflet voit à son tour le cœur d'Oiseau-Rire qui s'allume. Faire remarquer aux élèves qu'Oiseau-Costaud, lui, ne voit rien comme le soulignent sa réplique et la didascalie de la page 102 :

« **Oiseau-Costaud** : Je ne vois rien !

Ce qui est vrai. »

13

Faire verbaliser aux élèves le lien entre cet événement et la portée de la phrase de l'Arbre : les deux oiseaux voient avec leur cœur ce qui est « invisible » pour les yeux. Demander aux élèves si eux aussi voient des choses avec leur cœur comme des petits gestes d'attention de leurs parents, de leurs frères et sœurs, de leurs amis, etc.

page 31

ARRÊT SUR IMAGE



1

Faire expliciter aux élèves les différences entre un tableau, une sculpture, un bas-relief et une mosaïque.

Le tableau est une œuvre peinte sur un support plan (toile, panneau de bois, etc.) ; la sculpture est une œuvre d'art en volume que l'on peut regarder sous différents angles ; le bas-relief est sculpté mais ne se détache que faiblement du fond constitué le plus souvent par un élément d'architecture (mur, pilier, etc.) ; la mosaïque est une œuvre d'art constituée par l'assemblage de petits éléments en terre cuite, en pierre, en verre de différentes couleurs.

Puis faire observer attentivement l'image pour indiquer de quel type d'œuvre d'art il s'agit. On remarque ici clairement l'assemblage de petits carreaux qui constituent le fond de la scène représentée.

2

Faire ensuite décrire la scène représentée par la mosaïque :

plusieurs oiseaux sont perchés sur les branches d'un arbre. Les dénombrer – ils sont au nombre de 9 –, puis demander aux élèves s'ils appartiennent à la même espèce. Rechercher des critères de distinction : taille, forme du bec, forme de la queue, longueur du cou, aigrette, etc.

3

Les oiseaux sont regroupés sur différentes branches d'arbre. Mettre en relation ce détail de mosaïque avec un passage ou une illustration de la pièce. Cette scène peut faire penser à la partie de la pièce qui se déroule dans l'Arbre-École à la séquence 6 (pages 78-89) et aux illustrations des pages 81, 86 et 87.

4

Dans les contes, légendes, poèmes, les oiseaux sont souvent un symbole de liberté. Ils symbolisent également des sentiments comme la joie et l'amour grâce à leur chant, ou la beauté par les couleurs de leur plumage.

En rechercher des exemples dans les textes déjà lus par les élèves.

pages 32-33

DES TEXTES EN RÉSEAUX



Texte 1

L'amoureux

Ernest est un petit garçon qui aime beaucoup embêter les filles, surtout Salomé. La maman de Salomé lui dit que peut-être Ernest est amoureux d'elle. Sur ce sujet, tous les copains de Salomé sont bien renseignés et chacun a son mot à dire. Être amoureux, c'est...

1

Salomé rapporte à sa maman tout ce que lui fait Ernest :

- Il a tiré ses cheveux.
- Il a attrapé sa capuche.
- Il a fait tomber ses lunettes.

Faire remarquer aux élèves les mots en gras qui insistent sur certains éléments du texte. Salomé raconte « **tout** » à sa maman, mais surtout Ernest fait tout cela « **expres** ».

2

La maman de Salomé donne plusieurs explications au comportement d'Ernest. Il agit ainsi parce que :

- Il a sûrement voulu jouer avec Salomé.
- Mais il ne sait pas comment le lui demander.
- Et que, peut-être, il est amoureux d'elle.

3

De retour à l'école, Salomé demande à ses copains ce que cela veut dire « amoureux ». Faire également remarquer qu'elle ne connaît pas du tout ce mot qu'elle scinde en deux parties : « à Moureu », d'où le jeu de mot « tomber à Moureu » où Moureu pourrait désigner un nom de lieu.

Tous les copains de Salomé ont une idée de ce que veut dire amoureux :

- Abel connaît l'expression tomber amoureux que Salomé prend au sens propre.
- Étienne pense qu'on trouve des amoureux dans les histoires avec des princes, des princesses, des dragons faisant référence à l'univers des contes de fées.
- Justine associe être amoureux à des sentiments : être triste, timide, devenir tout rouge, être paralysé.

Faire verbaliser aux élèves que ces sentiments sont ceux que ressent Oiseau-Sifflet dans la pièce qu'ils viennent de lire.

4

Salomé comprend que finalement on est un peu fou, quand on est

amoureux, c'est-à-dire que l'on n'a pas tout à fait un comportement normal ou explicable, ce qui pourrait expliquer l'attitude d'Ernest.

Texte 2

Les arbres

Ce texte est extrait d'un classique du théâtre pour enfants, *L'Oiseau Bleu* écrite par Maurice Maeterlinck en 1908. Cette pièce met en scène les enfants d'un pauvre bûcheron, Tyltyl et Mytyl, à qui la fée Bérylune demande d'aller à la recherche de l'Oiseau Bleu pour guérir sa petite fille. Accompagnés de leur chien et de leur chatte, ils partent en quête et découvriront que le bonheur se trouve à portée de main. Dans ce passage (acte troisième, cinquième tableau), ils arrivent dans la forêt.

1

Dans la forêt, les deux enfants sont accueillis par plusieurs espèces d'arbres :

- le Peuplier ;
- le Tilleul ;
- le Marronnier ;
- le Saule ;
- le Chêne.

Il est question également du Sapin mais qui n'est pas présent dans la scène. On pourra rechercher dans des documentaires ces arbres et leurs feuilles pour mieux les identifier.

Faire remarquer qu'ici les arbres sont des personnages de la pièce et que chacun a son caractère propre : le Peuplier est tout excité, le Tilleul est débonnaire et tranquille, le Marronnier traite les autres arbres de haut, le Saule est geignard, enfin le Chêne, le roi de la forêt, est un vieillard respecté par les autres arbres.

2

Le Peuplier est heureux de voir arriver les enfants car ils vont briser le silence de la forêt. On pourra leur parler et avoir des nouvelles du monde.

3

Le Chêne est reconnu par les autres arbres comme le roi de la forêt. Il a les attributs de la sagesse et de la royauté : il sort d'un palais. Il est couronné de gui et est revêtu d'un extraordinaire vêtement. On lui doit le respect : les arbres crient « Silence ! » lorsque les enfants osent s'adresser à lui. C'est un vieillard (le Sapin dit qu'il a 4 000 ans), il porte une barbe blanche et est presque aveugle. Il s'appuie sur un bâton et est guidé par un jeune Chêneau. C'est lui qui possède l'Oiseau Bleu que recherchent les enfants.

SURFER SUR LA TOILE



« Ses plumes deviennent magnifiques. Personne ne les remarque, sauf peut-être... la Oiseau-Rire » (p. 100).

Dans la pièce *Plumes d'amour*, les plumes d'Oiseau-Sifflet se colorent de plus en plus et deviennent magnifiques. Pars à la découverte des oiseaux et de leurs plumages extraordinaires.

1

De nombreuses espèces d'oiseaux ont des plumes très colorées. On pourra citer des espèces exotiques comme les perroquets (ara, lori-quet à tête bleue, etc.), les paradisiers, les colibris, les perruches, les quetzals, etc. Ou bien des espèces de nos campagnes comme la mésange bleue, le geai, le martin-pêcheur, le chardonneret ou encore des espèces domestiques comme les paons, les canards ou les coqs.

2

Les couleurs sont largement utilisées pour différencier les espèces d'oiseaux et les nommer.

Des oiseaux très communs en France et en Europe ont un nom

formé avec une couleur comme le rouge-gorge, le pic-vert, la cigogne noire, le flamant rose, la mésange bleue, la perdrix rouge, le rouge-queue, etc. D'autres sont moins connus comme le chevalier à pattes jaunes, le fou à pieds rouges, la grive à joues grises, le pluvier argenté, ou le gorge-bleue (oiseau migrateur).

3

En dehors du plumage, d'autres parties du corps des oiseaux peuvent être colorées comme le bec ou les pattes.

4

Généralement, chez les oiseaux les mâles sont plus colorés que les femelles. Pendant la saison de reproduction, les mâles de toutes les espèces d'oiseaux effectuent des parades pour attirer les femelles. Pour cela, ils chantent, effectuent des déplacements et exposent les couleurs de leur plumage afin de le mettre en valeur.

5

La fleur dont le nom est composé avec le mot oiseau est l'oiseau de paradis. Ce nom vient de la forme curieuse des fleurs qui ressemblent à une tête d'oiseau. L'oiseau de paradis est une fleur originaire d'Afrique du Sud d'un orange et d'un bleu vifs.

6

Choisir une espèce d'oiseau très colorée, coller sa photographie dans le cadre proposé. On pourra demander aux élèves de compléter cette rubrique en réalisant une fiche d'identité de l'oiseau choisi.

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

Français

Rédaction

La parodie d'un extrait d'un classique de la littérature. Dans la pièce *Plumes d'amour*, René Pillot parodie une réplique célèbre du *Bourgeois gentilhomme* de Molière. Proposer aux élèves de parodier un autre extrait de classique. On pourra choisir l'extrait suivant du *Cid* dans lequel Rodrigue provoque le Comte, en imaginant que Rodrigue est Oiseau-Sifflet et le Comte Oiseau-Costaud. Pour aider les élèves, on pourra souligner quelques mots des répliques à modifier pour les mettre dans la bouche (dans le bec) des deux protagonistes de la pièce comme proposé ci-dessous :

Le Cid (1637), Corneille, acte II, scène 2.
Le Comte

Jeune présomptueux !
Don Rodrigue

Parle sans t'émouvoir. / Je suis jeune, il est vrai ; mais aux âmes bien nées. / La valeur n'attend point le nombre des années.
Le Comte

Te mesurer à moi ! qui t'a rendu si vain. / Toi qu'on n'a jamais vu les armes à la main ?
Don Rodrigue

Mes pareils à deux fois ne se font point connaître, / Et pour leurs coups d'essai veulent des coups de maître.
Le Comte

Sais-tu bien qui je suis ?

Langage oral

Participer à une lecture dialoguée, respecter l'intonation appropriée.

Certains textes se prêtent particulièrement à des lectures orales. L'élève peut être placé en situation de les mettre en voix ou d'apprécier comment d'autres lecteurs parviennent à faire goûter leur rythme, leurs sonorités, les images, les univers poétiques, etc. La classe peut lire à haute voix un texte choisi, entreprendre sa diction, l'écouter, le réécouter, le mettre en scène, procéder à des enregistrements... Ces lectures contribuent fortement à la mise en mémoire des textes.

Pour mieux percevoir et jouer sur différents paramètres de mise en voix, reprendre les trois répliques déjà abordées dans la lecture de la pièce :

– **Oiseau-Sifflet** (*il débite son compliment à toute allure*) : Je lui dirai : « Oiseau-Rire, tes plumes me font rougir d'amour ! »... (séquence 1, page 70).

– **Oiseau-Rire** : « Le nuage et l'oiseau » : Un jour, suite à une colère du vent... (séquence 6, page 82).

– **L'Arbre** : Saperlotte, je dormirai tranquille !... (séquence 12, page 104).

Différencier les voix selon les personnages, jouer sur les rythmes pour la réplique d'Oiseau-Sifflet, les intonations pour la réplique d'Oiseau-Rire, les silences pour la réplique de l'Arbre et comparer les interprétations.

Éducation physique et sportive

– Utiliser les composantes de l'espace (corporel proche, déplacements et espace scénique).

– Ajuster ses mouvements en fonction de ceux de ses partenaires, des autres danseurs, en s'orientant par rapport au spectateur.

À partir du texte de la leçon de vol de nuit de l'Arbre-École (séquence 6 pages 84 à 88 de « Désireuse de faire bien, elle joue la situation [...] » à « Je te libère comme une plume »), créer une chorégraphie Oiseau-Rire arrivant dans la maison de la sorcière et se faisant enfermer dans le panier, et Oiseau-Costaud sauvant Oiseau-Rire. Ces deux moments peuvent être enchaînés ou travaillés séparément.

Histoire des arts

L'histoire des arts porte à la connaissance des élèves des œuvres de référence qui appartiennent au patrimoine ou à l'art contemporain. Grâce à des activités d'écoute, les élèves s'exercent à comparer des œuvres musicales, découvrent la variété des genres et des styles selon les époques et les cultures. La perception et l'identification d'éléments musicaux caractéristiques de la musique écoutée prolongent le travail engagé au CP et au CE1.

Le compositeur Messiaen (1908-1992) s'est inspiré des chants d'oiseaux pour composer de nombreuses œuvres. Passionné par les oiseaux, il était aussi d'ailleurs ornithologue (Il aurait répertorié le chant de plus de 400 oiseaux !).

Catalogue d'Oiseaux est une œuvre pour piano d'Olivier Messiaen constituée de 13 pièces et composé dans les années 1950. Chacune des pièces porte le nom d'un oiseau (*L'Alouette Lulu*, *La Buse variable*, *Le Lorient*, etc.)

Faire un choix de quelques pièces et les écouter attentivement, puis faire écouter le chant des oiseaux correspondant et tenter d'apparier pièces musicales et chants des oiseaux.

Monstres, fantômes & Cie

de Corinne Albaut



Corinne Albaut a tout d'abord enregistré plusieurs albums de comptines en tant qu'auteur-compositeur-interprète, collaboré à des magazines pour la jeunesse avant d'écrire des récits, des romans et du théâtre pour les enfants.

Les trois saynètes présentées ici appartiennent toutes au genre fantastique. Dans *Couleurs fantômes*, quatre fantômes déguisés s'invitent à un bal costumé avant d'être démasqués. *Une famille dans de beaux draps* met en scène une voyante qui convoque les esprits, esprits qui ne vont pas tarder à se chamailler, ce qui va décider cette voyante à changer de métier. Enfin, dans *Vidéorreur*, un monstre surgit d'un jeu vidéo pour entrer dans la réalité.

Chacune de ces saynètes est courte et comporte un nombre important de personnages : 10, 5, et 7, ce qui en facilite la mémorisation et la distribution pour les mettre en scène avec un groupe d'enfants. Elles se prêtent ainsi parfaitement à la réalisation d'un spectacle.

Le parcours de lecture peut être conduit sur une durée de deux à trois séances pour chacune des saynètes. 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 35

Je découvre l'histoire 

Les activités de la page 35 sont destinées à faire découvrir l'œuvre et l'auteur aux élèves, à susciter leur questionnement, à cristalliser leurs attentes de lecture.

Première partie Couleurs fantômes (pp. 106-112)

page 36

Je relis et je comprends mieux 

1 Les fantômes sont revêtus traditionnellement d'un drap blanc (couleur du suaire). Faire lire aux élèves la didascalie du début de la pièce qui présente les personnages et les accessoires. Parmi ces derniers, quatre draps blancs et quatre draps de couleur avec lesquels les fantômes entrent sur scène comme le montre l'illustration de la page 107.

Justifier le port de ces draps de couleur : les fantômes ont fait les soldes et ont trouvé des draps bon marché. Ils en ont assez des draps blancs portés depuis des siècles et veulent lancer une nouvelle mode. Mettre en relation cette justification avec le titre de la saynète.

2 Demander aux élèves de relire silencieusement la saynète, puis de découper la pièce en trois grands moments. Pour préparer ce découpage, on pourra préalablement résumer oralement la pièce et s'aider des didascalies :

– Quatre fantômes arrivent très excités, en tenant chacun un grand

drap de couleur (les fantômes ont fait les soldes et décident d'aller étreñner leur tenue à un bal costumé).

– Un bal costumé, avec des enfants déguisés de différentes façons, sauf en fantômes. Les quatre fantômes font leur entrée (les fantômes se sont rendus au bal costumé d'Hélène et les enfants essaient de deviner qui est caché sous chacun des draps de couleur).

– Musique. Tout le monde commence à se trémousser sur une musique très rythmée. La danse commence puis chacun doit retirer son masque. Les enfants s'aperçoivent qu'ils ont affaire à de véritables fantômes.

Puis rechercher un titre pour chacune de ces parties avant de compléter le tableau.

	Page	Titres (exemples)
Première partie	107	Vive les soldes ! – Une nouvelle mode ! – Quatre fantômes dans le vent ! – Etc.
Deuxième partie	109	Au bal costumé – Chez Hélène – Qui est qui ? – Etc.
Troisième partie	110	Musique – La danse – L'heure de vérité – Etc.

3 Puis rechercher deux raisons pour lesquelles les fantômes se rendent au bal masqué :

– Pour étreñner leurs nouvelles tenues qu'ils trouvent très gaies.

– Parce qu’ils pensent que, comme avec leur drap blanc, ils sont invisibles et que personne ne s’apercevra de leur présence.

Mais lorsque les fantômes font leur entrée au bal, les enfants les voient. Ils sont donc obligés de participer à la fête comme s’ils étaient eux-mêmes des enfants.

4 5

À la fin de la danse, tous les personnages se démasquent, sauf les fantômes qui ne veulent pas être reconnus. Mais les enfants menacent de les déshabiller eux-mêmes. Les fantômes enlèvent alors leurs draps de couleur et apparaissent en blanc. Faire dessiner la scène : bien montrer les fantômes et les draps de couleur, représenter les enfants et leurs sentiments (surprise, peur, etc.), un ou deux fantômes peuvent déjà être en train de se sauver.

Revenir sur les réactions des enfants : incrédulité (« c’est une farce »), effroi (« j’en ai froid dans le dos », « Je veux rentrer chez moi ») ; jusqu’au moment où la voix off dédramatise la situation.

page 37

Je dis, je joue un dialogue 

6 7

Relire le passage des pages 109 et 110 dans lequel les fantômes arrivent au bal tandis que les enfants essaient de deviner qui se cache sous chacun des draps. Après avoir fait remarquer aux élèves le système de dénomination des personnages (des lettres pour les enfants, des chiffres pour les fantômes) demander aux élèves combien de personnages prennent la parole :

- Les enfants sont notés : A, B, C, D, E, F.
- Les fantômes sont notés : 1, 2, 3, 4.
- En tout, 10 personnages prennent donc la parole.

8

Les enfants essaient de reconnaître chacun des fantômes, ils les nomment et expliquent pourquoi ils les ont reconnus. Compléter le tableau pour synthétiser ces informations.

Fantôme de couleur	Prénom donné	Explication donnée
rouge	Julien	Il adore le rouge.
vert	Dorothée	Elle porte toujours du vert.
jaune	Guillaume	Guillaume rime avec jaune.
bleu	Matthieu	Il est déguisé pour parler à sa chérie sans qu’elle le voie.

9 10

Se demander sur quel ton parlent les enfants en s’adressant aux fantômes. Ils s’adressent à eux en riant et peuvent même être un peu moqueurs. Découvrir qui se cache sous le drap s’apparente à un jeu.

Pour interpréter le texte, placer les quatre élèves qui jouent les fantômes au centre d’un cercle constitué par les six enfants. Ceux-ci tournent autour des fantômes et peuvent essayer de relever une partie du drap sous lequel se cachent les fantômes. Bien respecter l’ordre de prise de parole. Faire en sorte que lorsqu’un enfant parle, il se trouve bien face au public. Pour commencer à mémoriser le texte, faire jouer ce passage à toute la classe en deux ou trois fois.

page 38

J’écris un texte 

Un cinquième fantôme

11

À la fin de la danse, tout le monde se démasque, sauf les quatre fantômes qui ne veulent pas enlever leur drap. Les élèves vont imaginer la présence d’un cinquième fantôme et ajouter une réplique au texte. Faire d’abord rappeler pourquoi les fantômes ne veulent pas enlever leur drap de couleur : ils savent que s’ils le font, les participants à la fête vont s’apercevoir qu’ils ne sont pas des enfants déguisés mais bien de véritables fantômes.

12

Chacun d’entre eux donne un argument pour ne pas enlever son drap de couleur. Les faire relever par les élèves :

- Le fantôme 1 dit qu’il fait un peu froid.
- Le fantôme 2 dit qu’il est là incognito et ne veut pas être reconnu.
- Le fantôme 3 dit qu’il ne veut pas froisser son drap.
- Le fantôme 4 dit qu’il ne veut pas se montrer tout nu.

13 14 15

Faire choisir aux élèves une couleur pour le cinquième fantôme, orange, violet, etc., puis rechercher un nouvel argument pour ne pas enlever son drap, par exemple :

- Devinez d’abord qui je suis, vous vous êtes trompés tout à l’heure.
- Ma maman m’a interdit de l’enlever.
- Je le garde car je vais à un autre bal costumé après, etc.

Faire ensuite rédiger aux élèves la réplique et compléter la bulle. Colorier le cinquième fantôme avec la couleur choisie.

page 39

Je joue avec la langue 

16

On retrouve le mot fantôme dans différentes expressions. Faire rechercher la signification des trois expressions proposées aux élèves en s’aidant d’un dictionnaire :

- Avoir peur des fantômes : les fantômes n’existant pas, cette expression signifie avoir une peur injustifiée, qui ne repose sur rien.
- Disparaître comme un fantôme : les fantôme étant invisibles et immatériels, disparaître d’un seul coup sans laisser de trace.
- Une ville fantôme est une ville qui a été désertée par ses habitants. Cette expression a tout d’abord été utilisée aux États-Unis lors de la période de la ruée vers l’or : des villes naissaient au milieu de nulle part et étaient abandonnées lorsque les filons d’or n’étaient plus assez rentables.

Faire rechercher ensuite aux élèves d’autres expressions avec le mot fantôme :

Un train fantôme – un cabinet ou un gouvernement fantôme – voir un fantôme – apparaître comme un fantôme – un vaisseau fantôme, etc.

L’enseignant pourra faire rechercher aux élèves la signification de ces expressions.

Je pense que... et toi ? 

17

Demander aux élèves ce qui arrive d’inhabituel aux fantômes dans cette pièce : traditionnellement les fantômes sont invisibles, ici ils sont vus car ils portent des draps de couleur.

18 19

Les quatre titres proposés peuvent convenir. Il s'agit ici de faire justifier leur choix aux élèves et d'aborder la question de la fonction d'un titre :

– *Au secours ! Les fantômes sont là !* : un titre de pièce de théâtre peut reprendre une réplique de personnage. Ici, on adopte le point de vue des enfants qui sont effrayés par la présence de fantômes.

– *Le bal des fantômes* : un titre peut également renvoyer à un lieu ou à un événement. Ici, c'est le bal qui est à la fois le prétexte pour les fantômes d'essayer leur nouvelle tenue, et en même temps l'endroit où ils vont s'apercevoir qu'ils ne sont plus invisibles.

– *Fantômes incognito* : avec ce titre, on se place cette fois du point de vue des fantômes. Ceux-ci pensent qu'ils vont pouvoir se mêler au bal incognito, c'est-à-dire sans être reconnus.

– *Un fantôme averti en vaut deux* : enfin, un titre peut renvoyer à ce que l'on peut penser à la fin de la pièce. Si les fantômes savaient ce qui allait leur arriver, ils ne se seraient peut-être pas rendus au bal.

Les différentes justifications des élèves pourront être présentées à la classe.

Deuxième partie

Une famille dans de beaux draps (pp. 113-119)

page 40

Je relis et je comprends mieux



1

Avant de lire la saynète, expliquer l'expression « être dans de beaux draps » qui figure dans le titre. « Être dans de beaux draps » signifie se retrouver dans une situation embarrassante et difficile. Puis faire verbaliser qui est Zita. C'est une voyante capable de convoquer les esprits avec sa boule de cristal. Au début de la pièce, les trois personnages convoqués : Fernande, Albert et Roméo, se trouvent dans des cadres accrochés aux murs. Ce sont des tableaux ou des photographies.

2

Faire remarquer aux élèves que l'ensemble des personnages appartiennent à la même famille et évoquer leurs liens de parentés :

- Albert est l'oncle de Zita ;
- Fernande est la tante d'Albert (et donc la grand-tante de Zita) ;
- Roméo est le cousin de Fernande.

Lors de cette réunion de famille, les personnages convoqués se remémorent leurs souvenirs lorsqu'ils allaient ensemble en vacances dans le château de Valley-les-Pins. Ce château était immense et permettait d'accueillir toute la famille. Ils allaient jouer dans le grenier bien que ce fût interdit.

3

Au milieu de la réunion de famille apparaît le fantôme qui hantait ce château et qui les menace. Les personnages croient aux fantômes car ils l'entendent, s'adressent à lui et prennent très au sérieux sa menace. Faire remarquer aux élèves que les trois personnages convoqués par Zita sont eux-mêmes des fantômes car ils sont déjà morts.

4

Le fantôme du château veut se venger des personnages car ils ont vendu le château qu'ils ne pouvaient plus entretenir. Celui-ci a été démolit et un supermarché a été construit à sa place. Depuis ce temps, le fantôme erre dans les rayons du supermarché entre les paquets de nouilles et les yaourts.

5 6

Pour éviter que le fantôme ne se venge, Zita trouve une solution : aller hanter un autre château que celui qui a été détruit : le château de Versailles. Le fantôme, convaincu, disparaît. Zita en profite pour faire disparaître les autres personnages. Dessiner la scène, les personnages peuvent perdre leur forme et être comme aspirés par les tableaux.

page 41

Je dis, je joue un passage



7 8

Il s'agit pour les élèves de numéroter les phrases du dialogue de la page 118 du Bibliobus pour les remettre dans l'ordre. Relire tout le texte avant d'effectuer la remise dans l'ordre. Les élèves peuvent d'abord travailler sans le livre, en recherchant la logique de l'échange et en le justifiant, puis vérifier la remise dans l'ordre du texte à l'aide de leur livre.

• n° 7 : Attends, Fantôme. J'ai entendu dire qu'il y avait de la place... euh... où ça ? Oui, à Versailles.

• n° 2 : Oh ! non, Fantôme, pitié, pitié ! Nous ne pouvions faire autrement.

• n° 1 : Le fantôme, il est là ! Depuis que le château a été vendu, puis démolit pour faire un supermarché, j'erre toutes les nuits entre les pots de yaourt et les paquets de nouilles. Je vais vous le faire payer très cher.

• n° 5 : Et tous les parquets étaient moisis. Tu n'aurais même pas pu continuer ta tournée de nuit.

• n° 3 : Je vais vous transformer en draps de lit, et vous serez mis en rayon dans le linge de maison. Je passerai vous voir toutes les nuits, jusqu'à ce que vous soyez vendus.

• n° 4 : Voyons, sois raisonnable. Nous n'avions plus d'argent pour réparer le toit. Tu aurais été trempé dans ton grenier.

• n° 6 : Peu importe, c'était mon château. Je vais me venger avec ma chaîne magique.

9 10

Faire indiquer combien de personnages parlent dans ce passage – cinq –, puis les nommer : Zita, Albert, Fernande, Roméo, le fantôme. Faire colorier ensuite aux élèves chacune des phrases prononcées par les personnages avec une couleur différente, comme dans l'exemple ci-dessus :

Zita, Fernande, le fantôme, Albert, Roméo.

11

Faire dire le texte aux élèves individuellement puis leur demander de le lire à cinq en prenant des voix qui soulignent les différences des personnages.

page 42

Je joue avec la langue



12

Faire relire aux élèves la formule utilisée par Zita pour convoquer Oncle Albert et entourer la dernière syllabe de chaque ligne :

Abracadabri-coleur

Abracadabra-d'honneur

Du paradis ou de l'enfer,

Reviens-moi, oncle Albert !

Faire remarquer que les lignes riment deux à deux. Le faire justifier : il s'agit d'une formule magique qui joue avec les sonorités et dans laquelle on retrouve « abracadabra ».

13

Puis faire chercher aux élèves le mot et l'expression cachés dans les deux premières lignes :

Ligne 1 : bricoleur.

Ligne 2 : bras d'honneur.

14 15

Faire choisir ensuite aux élèves le prénom d'un autre membre de la famille qui serait décédé pour composer une formule magique le faisant apparaître avec les contraintes suivantes :

– Les deux premières lignes commencent par abracada-

– Des mots ou expressions cachés dans les deux première lignes

– Les deux premières lignes riment ensemble.

– Les deux lignes suivantes riment également ensemble, la rime est imposée par le prénom choisi.

Pour former des mots ou expressions s'aider du dictionnaire. Par exemple mots commençant par -bran- :

Abracadabran-cardier ;

Abracadabran-debourg ;

Abracadabran-devin ;

Abracadabran-chement ;

Abracadabran-dissage etc.

Pour les deux lignes suivantes, on peut faire rimer un prénom avec un verbe :

Tante Simone,

Sors de là, je te l'ordonne.

Cousine Edwige,

Reviens car je l'exige, etc.

J'écris un texte



Un château hanté !

16

Fernande, Albert et Roméo évoquent le château dans lequel ils allaient passer leur vacances. Zita ne l'a pas connu car elle n'était pas encore née (page 116). Les élèves vont le dessiner et légendier leur dessin pour que Zita puisse se le représenter à partir des informations contenues dans la pièce.

Le château se trouvait à Valley-le-Pins.

17

Il comptait pas moins de 37 chambres.

18

Son grenier était hanté par un fantôme.

19

Le château était en mauvais état. Son toit fuyait, ses parquets étaient moisiss.

page 43

20

À partir de cette préparation, dessiner le château : il peut comporter autant de fenêtres que de chambres et doit paraître en mauvais état. Écrire les légendes à droite du dessin en faisant des flèches pour désigner ce que l'on a voulu montrer.

Je pense que... et toi ?



21

Faire verbaliser aux élèves la manière dont se termine la saynète : Zita parvient à se débarrasser du fantôme et renvoie chacun des esprits (Fernande, Roméo et Albert) dans leur cadre. Elle pense qu'elle l'a échappé belle car le fantôme aurait pu mettre ses menaces à exécution. Du coup, elle décide de ne plus jamais organiser de réunion de famille.

22

Pour ne plus prendre de risques, elle change de « métier ». Tout en restant voyante, elle ne convoquera plus les esprits mais s'en tiendra aux prévisions météo.

23

Demander aux élèves ce qu'ils feraient s'ils avaient le même don de voyance que Zita en évaluant les dangers représentés par ce type d'activité.

Troisième partie Vidéorreur (pp. 120-124)

page 44

Je relis et je comprends mieux



1

Comme pour la saynète précédente, avant de la lire, faire remarquer aux élèves la composition du titre : il s'agit d'un mot-valise composé avec les mots vidéo et horreur. Puis leur faire observer l'illustration de la page 121 pour se représenter la situation : sept enfants sont réunis autour d'un carton avec étonnement ou effroi. On ne peut distinguer exactement le contenu du carton duquel dépasse cependant une queue verte. Demander aux élèves de faire des hypothèses sur ce contenu. Puis faire lire la saynète et verbaliser ce qui se trouve dans le carton en le justifiant :

– Page 122, relever les informations qui indiquent qu'il s'agit d'une sorte d'animal : les enfants proposent d'appeler un zoo, la « chose » a des griffes, un bec, des ailes de chauve-souris, etc.

– Page 123, les didascalies révèlent qu'il s'agit d'un monstre, un cri de dragon se fait entendre.

2

Les enfants font plusieurs propositions pour se débarrasser du monstre :

– appeler la police ;

– appeler les pompiers ;

– appeler un zoo.

3

Ce monstre, le dragon, provient d'un jeu vidéo. L'enfant qui jouait gagnait contre lui et le dragon s'est fâché. Cela expliquerait qu'il soit sorti du jeu pour entrer dans la réalité.

4

Les enfants font repartir le monstre d'où il vient en plaçant le carton dans lequel il se trouve tout contre la télé. Ils éteignent la lumière et font « psch, psch » pour l'encourager à sortir du carton.

5

Lorsqu'ils allument le poste de télévision, les enfants entendent un grand cri de dragon. Ils l'éteignent vite mais savent qu'il va revenir. Les enfants tentent de vendre aux spectateurs la cassette qui serait ensorcelée. La lumière s'éteint à la fin de la saynète et on entend à nouveau le cri du dragon qui montre qu'il est revenu dans la réalité.

page 45

Je joue avec la langue



6

Au tout début de la saynète, les personnages expriment leurs sentiments face au monstre qu'ils observent dans le carton. Deux sentiments dominent : la peur du monstre qui pourrait les dévorer, et le dégoût devant son aspect.

7

Faire rechercher aux élèves des adjectifs qui renvoient à ces deux sentiments :

- La peur : être terrifié, épouvanté, effrayé, être tout tremblant, etc.
- Le dégoût : dégoûtant, horrible, affreux, écœurant, immonde, repoussant, etc.

8

Puis faire ajouter aux élèves deux répliques au tout début de la saynète à la suite des quatre premières :

- 1 : Non ! ça alors !
- 2 : C'est répugnant !
- 3 : Ouh ! ça fait peur.
- 4 : Moi, je n'ose pas regarder.
- 5 :
- 6 :

J'écris un texte



Ce qui se trouve dans le carton

9

Tout d'abord, faire rechercher aux élèves au moins six informations qui permettent de décrire ce qui se trouve dans le carton.

Ce qui se trouve dans le carton :

- est recouvert d'écailles ;
- a plein de pattes ;
- a des griffes au bout des pattes ;
- a des ailes de chauve-souris ;
- a des yeux jaunes ;
- a un bec ;
- a des dents.

10

Compléter ces informations par ce que l'on voit sur l'illustration de la page 121. La chose :

- est de couleur verte ;
- a une queue qui se termine par une pointe de flèche.

11

Faire remarquer aux élèves que la saynète procède par dévoilement progressif ; le spectateur essaie de se représenter la chose au fur et à mesure, en fonction de ce que disent les personnages. Ainsi, le mot « dragon » n'est jamais prononcé sur scène. Il se trouve uniquement dans la didascalie du bas de la page 123.

page 46

12

À l'aide de cette préparation, faire rédiger la fiche descriptive du monstre. Le nommer, le décrire à partir des informations de la saynète puis le dessiner. Imaginer sa taille et son poids (en se rappelant qu'il est entré dans un carton) ainsi que son mode de vie (ce qu'il mange, l'endroit où il vit, etc.).

Je pense que... et toi ?



13

Faire expliquer aux élèves la phrase « Mesdames, mesdemoiselles, messieurs, voici le jeu vidéo plus vrai que la réalité », de la dernière réplique de la saynète (page 124).

Dans la pièce, la réalité et l'imaginaire se confondent puisque le dragon sort de son monde imaginaire, le jeu vidéo, pour entrer dans la réalité.

14

S'interroger ensuite sur les éléments qui renvoient à la réalité dans la pièce et au fantastique :

– Ce qui renvoie à la réalité : une réunion d'enfants qui sont amis et qui jouent à un jeu vidéo sur leur poste de télévision.

– Ce qui renvoie au fantastique : la présence d'un animal imaginaire, le dragon, dans un carton.

15

Puis réfléchir avec les élèves sur les moyens de mise en scène utilisés qui pourront faire croire aux spectateurs à des choses fantastiques sachant qu'il ne pourra pas y avoir un dragon sur la scène :

– Les spectateurs ne voient jamais le dragon, ce qu'ils apprennent de lui est dit par les personnages.

– Cependant le dragon est bien « présent » sur scène puisqu'il se trouve caché dans le carton. Un accessoire dépassant du carton peut aider les spectateurs à croire que le dragon s'y trouve bien.

– Enfin, à la fin de la pièce, la lumière s'éteint. Le son du cri du dragon peut renforcer le sentiment de sa présence sur scène.

page 47

ARRÊT SUR IMAGE



1

Faire tout d'abord observer la photographie par les élèves avant d'en lire la légende : cette photo a été prise au début du XX^e siècle en 1905, c'est-à-dire il y a une centaine d'années. La photographie a été prise par Jacques-Henri Lartigue, grand photographe français dont on pourra présenter d'autres œuvres aux élèves.

2

Demander ensuite aux élèves de mettre en rapport cette photographie avec les deux premières saynètes qu'ils viennent de lire. La photographie représente un fantôme sur les marches du perron d'une villa.

3

Généralement, on pense que les photographies représentent quelque chose de réel. Ici, s'interroger sur le fait que les fantômes n'existent pas et pourtant que l'on en voit un sur la photographie, ce qui peut permettre de penser que la scène est réelle.

Comme dans la mise en scène d'une pièce de théâtre, il s'agit d'utiliser des artifices pour faire croire, ou tout du moins imaginer, que quelque chose ou quelqu'un se trouve bien là.

Dans son journal de bord, Jacques-Henri Lartigue a expliqué comment il a pris cette photo en deux temps. Il a tout d'abord demandé à Zissou de s'envelopper d'un drap, puis il a ouvert et refermé rapidement l'objectif de l'appareil photographique. Il a ensuite demandé à Zissou de s'en aller et à réouvert l'objectif. C'est ce qui donne ce sentiment de transparence qui est lié au temps d'exposition de la pellicule à la lumière.

Aujourd'hui, avec la photographie numérique et des logiciels de retouche, on peut facilement « photographeur » des choses qui paraissent fantastiques.

DES TEXTES EN RÉSEAUX

pages 48-49

Texte 1



Le Fantôme de Canterville est une nouvelle écrite par Oscar Wilde en 1887.

Mr Otis est un ministre américain qui achète un château en Angleterre et vient y vivre avec sa famille. À son arrivée, l'ancien propriétaire du château, Lord Canterville le prévient que le château est hanté par un fantôme nommé Sir Simon qui a tué sa femme Éléonore il y a plusieurs siècles. Ce crime explique qu'une tache de sang, qu'on ne peut nettoyer, réapparaît fréquemment. Mais

Mr Otis ne croit pas aux fantômes... L'extrait choisi raconte la première rencontre de Mr Otis avec le fantôme Sir Simon.

1

Cet extrait s'ouvre sur plusieurs précisions horaires :

– À onze heures, la famille de Mr Otis (sa femme et ses enfants) se retire pour aller se coucher.

– À onze heures et demie, toutes les lumières du château sont éteintes.

– À une heure du matin, Mr Otis est réveillé par un bruit étrange provenant du couloir devant sa chambre : un cliquetis métallique.

Faire remarquer aux élèves le calme de Mr Otis qui n'est pas du tout effrayé, alors que les lecteurs ont bien compris que c'est le fantôme qui est en train de se déplacer dans le château qui fait son apparition.

2

Le fantôme a l'apparence d'un vieillard à l'aspect terrifiant. Les dernières lignes du premier paragraphe décrivent ce vieillard : des yeux rouges, de longs cheveux gris emmêlés, des vêtements sales et en lambeaux, des menottes aux poignets et des fers aux pieds.

Cette description est destinée à présenter le fantôme comme un personnage susceptible d'effrayer ceux qui le rencontrent.

3

La réaction de Mr Otis est en total décalage avec cette description. Alors qu'il devrait être terrifié, Mr Otis s'adresse poliment au fantôme et lui conseille de huiler ses chaînes afin de faire moins de bruit en se déplaçant. Il lui laisse donc près des chandeliers de la chambre, une petite bouteille de lubrifiant « Soleil levant de Tammany ».

Il ferme alors la porte et retourne se coucher.

4

Le fantôme reste d'abord immobile. On peut penser qu'il est surpris de la réaction de Mr Otis. Il est aussi indigné car Mr Otis n'a pas eu peur, alors que l'on peut imaginer que le fantôme Sir Simon est habitué à terroriser les habitants du château.

Il jette à terre la bouteille qui vient de lui être offerte et pousse des gémissements lugubres car il est furieux du comportement du ministre américain.

Texte 2

Télévision

« Télévision » est le texte intégral d'une nouvelle de Bernard Friot extraite d'*Histoires Pressées*. Comme souvent chez Friot, le lecteur est amené à adopter le point de vue d'un enfant narrateur et personnage qui s'exprime à la 1^{re} personne. Les situations présentées dans les nouvelles de Friot sont fréquemment absurdes ou fantastiques comme c'est ici le cas.

1

Le lecteur entre de plain-pied dans l'action. Le personnage-narrateur est en train de regarder un film policier à la télévision lorsqu'il est interpellé par son père qui lui reproche de regarder la télévision depuis trop longtemps. Le personnage-narrateur est renvoyé dans sa chambre.

Demander aux élèves de caractériser le personnage : il parle de son père à qui il obéit, de sa mère, de sa sœur et de sa grand-mère ; il a un livre de lecture. Ces indices indiquent qu'il s'agit d'un enfant qui fréquente probablement encore l'école primaire.

2

Le personnage-narrateur s'endort et est réveillé par les cris des membres de sa famille. Chacun est attaqué par un animal sauvage :

– la grand-mère est étouffée par un python ;

– la cuisse du père est attaquée par un crocodile ;

– deux jaguars se disputent sa mère ;

– un requin cherche à croquer sa sœur.

L'explication donnée par le père est que la famille cherchait à regarder un documentaire sur les animaux.

Demander aux élèves d'où viennent ces animaux. Leur faire déduire qu'ils sont issus d'un documentaire et qu'ils sont sortis du poste de télévision pour entrer dans le réel.

On rapprochera cette situation de celle de *Vidéorreur*.

3

Pour sauver sa famille, il suffit au personnage-narrateur d'éteindre le poste de télévision pour faire disparaître les animaux.

Faire remarquer aux élèves qu'à la fin de la nouvelle la situation est renversée :

– C'est le personnage-narrateur qui gronde son père qui ne sait pas se servir d'une télévision.

– C'est encore lui qui se fâche pour envoyer tout le monde au lit.

Interroger enfin les élèves sur les deux phrases de la dernière ligne du texte :

– Le personnage-narrateur a bricolé le poste de télévision pour faire arriver les animaux dans le réel. Il faudra qu'il le bricole à nouveau pour éviter que ne se produise un accident.

Cette nouvelle, comme les saynètes, appartient au genre fantastique.

page 50

SURFER SUR LA TOILE



Les personnages de fantômes que l'on retrouve dans les deux premières saynètes sont fréquents au théâtre. Ils appartiennent à la tradition dès l'Antiquité. Les élèves vont rechercher des informations sur ce personnage imaginaire.

1

Un fantôme est l'esprit de quelqu'un qui est mort qui revient sous la forme d'un être réel capable d'agir sur le monde qui l'entoure. Les fantômes sont donc des êtres surnaturels qu'on appelle aussi des revenants car ils reviennent de l'au-delà. Le plus souvent, les fantômes ont commis une faute qui les empêche de passer dans le monde des morts.

2

Les fantômes sont généralement recouverts d'un suaire blanchâtre avec lequel ils ont été enterrés. Ils peuvent porter des chaînes, symbole des fautes qu'ils ont commises. Ils sont parfois représentés en partie transparents pour montrer qu'ils n'appartiennent pas tout à fait au monde réel.

3 4

Dans la tradition, les fantômes hantent des lieux désolés : châteaux, landes désertes, etc. Ils apparaissent généralement la nuit, après minuit.

5

Faire rechercher une illustration de fantôme aux élèves et la commenter : qu'est-ce qui la rend effrayante ? Ou bien au contraire qu'est-ce qui montre que le fantôme est illustré avec humour ? Où se trouve-t-il ? Qu'est-il en train de faire ? Qu'est-ce qui souligne qu'il est un être imaginaire et surnaturel ? etc.

6

Puis rechercher des pièces de théâtre dans lesquelles il y a un personnage de fantôme et recopier leurs titres :

– Répertoire classique :

Plaute (254-184 av J.C.) : *La Comédie au fantôme*

Shakespeare William : *Macbeth* (1606), *Hamlet* (1603)

Molière : *Dom Juan* (1665)
Ibsen Henrik : *Les Revenants* (1881)
Maeterlinck Maurice : *Les Aveugles* (1890)
Strindberg August : *La Sonate des spectres* (1907)
Adaptation du *Fantôme de l'Opéra* de Gaston Leroux
– Théâtre de jeunesse :
Adaptation du *Fantôme de Canterville* d'Oscar Wilde

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

Français

Langage oral :

Échanger et débattre de manière constructive pour mettre en scène un texte. On pourra partir de croquis pour représenter l'espace scénique de l'une des trois pièces afin de faire des propositions.

Coopérer pour mettre en œuvre un projet et créer un spectacle : distribution des rôles, recherche ou confection des accessoires, organisation des répétitions, etc.

Culture humaniste : musique

Les pratiques artistiques individuelles ou collectives développent le sens esthétique, elles favorisent l'expression, la création réfléchie, la maîtrise du geste et l'acquisition de méthodes de travail et de techniques.

Création de bandes-son pour la mise en scène des saynètes : choix ou création de la musique de la danse de *Couleurs fantômes*, bruitage pour l'apparition et la disparition des fantômes de la saynète *Une famille dans de beaux draps*, cri du dragon de *Vidéorreur*.

Sciences expérimentales et technologie

Approche interdisciplinaires : Lumières et ombres au théâtre

– Savoir expliquer la variation de la forme de l'ombre d'un objet en fonction de la distance source lumineuse/objet et de la position de la source lumineuse.

– Rechercher des effets d'ombre et de lumière pour créer une atmosphère fantastique dans la mise en scène des saynètes.

Éducation physique et sportive

Danse : être danseur en utilisant les différentes parties de son corps, en utilisant l'espace, en jouant sur les durées et les rythmes pour préparer la danse de la saynète *Couleurs fantômes* :

– Améliorer la qualité des mouvements (originalité, énergie...) et leurs facteurs d'exécution (équilibre, coordination, gainage, dissociation...).

– Transposer les composantes d'espace (amplifier, restreindre...), de rythme (suspendre, accélérer...), de relation (faire avec, faire contre...) d'une situation donnée pour créer un autre sens.

– Entrer en relation dynamique avec les autres danseurs pour développer son mouvement.

– S'impliquer dans un projet collectif de création chorégraphique.

Un anniversaire de chien

d'Aurélien Lorgnier



Cette pièce, en neuf scènes, relate les difficultés d'Alice pour organiser sa fête d'anniversaire avec ses amis de classe. Tout commence bien car M. Dumelon, le père d'Alice, a entrepris de préparer un vrai dîner pour ses amis. Mais entre les exigences de chacun d'eux, les petits mensonges qu'Alice est obligée de faire pour essayer de les contenter et les initiatives que prend son ami Tom pour essayer d'organiser quand même la fête, les situations s'enchaînent et deviennent de plus en plus compliquées. Pourtant, tout finira par s'arranger, et ce sera Alice qui, à son tour, sera surprise.

L'auteur, Aurélien Lorgnier, invite le jeune lecteur à une folle semaine (du lundi au samedi). Il met en place une mécanique dramatique, jouant sur le rythme et les quiproquos, qui n'est pas sans rappeler le théâtre de boulevard du XIX^e siècle, centrée autour d'une unité d'action : l'organisation de l'anniversaire d'Alice.

Le parcours 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 51

Je découvre l'histoire

Les activités de la page 51 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. 126-135, scènes 1 et 2)

page 52

Je relis et je comprends mieux

1 Faire prendre connaissance aux élèves, page 126, de la liste des personnages, des lieux et des accessoires nécessaires pour jouer la pièce. Puis faire repérer aux élèves les personnages présents dans les deux premières scènes d'exposition :

- Alice, Jennifer, Morgane, scène 1.
- Alice et son père, M. Dumelon, scène 2.

Dans ces scènes, deux problèmes sont posés à Alice :

- Le fait qu'elle ait invité le nouveau de la classe, Tom, alors que sa meilleure amie Morgane, ne le supporte pas.
- Et le fait qu'elle ne puisse pas dire à son père qui elle invite pour qu'il puisse préparer son repas de fête.

2

Il y a deux nouveaux dans la classe d'Alice, Morgane et Jennifer : Jérôme et Tom. Alice est obligée de justifier pourquoi elle a invité

Tom et non Jérôme, mais les deux amies n'ont pas le même avis sur les nouveaux. Faire compléter le tableau suivant aux élèves :

	Jérôme	Tom
Ce que pense Alice de...	Il ne parle à personne. Il ne veut jamais rien prêter.	Il est nouveau. Il est un peu tête en l'air.
Ce que pense Morgane de...	Il est nouveau.	Il est nouveau. Il est bavard, distrait, maladroit, désorganisé et fatigant. À cause de lui Morgane se fait disputer.

En conclure que Morgane ne supporte absolument pas Tom et que c'est pour cela qu'elle menace de ne pas se rendre à l'anniversaire d'Alice.

3

Morgane pose donc un ultimatum à Alice :

« **Morgane** : Si tu l'invites, je ne viendrai pas. C'est lui ou moi ! »
C'est ce qui conduira Alice à faire un premier mensonge à Tom dans la scène 3.

4

La seconde scène se déroule chez Alice. Son père, un livre de cuisine en main, détaille à Alice le repas qu'il compte préparer. Mais Alice est distraite et n'écoute pas vraiment son père. En relever des exemples :

– Alice est inattentive et son père l'interpelle :

« **M. Dumelon** : [...] Alice ? »

Alice : Je t'écoute.

M. Dumelon : Qu'est-ce que je viens de dire ?

Alice : Tu viens de dire mon nom.

M. Dumelon : Avant. »

– Alice n'est pas capable de répéter le nom des recettes que son père est en train de lui proposer :

« Coqueline de ratte et beurre cru à la truffe de Chine » devient « Cravate de Chine et fondue à la sueur de coq ».

page 53

Je dis, je joue un texte

5

Relire le passage qui se trouve à la fin de la scène 2, pages 134 et 135.

6 7

Deux personnages prennent la parole dans cet extrait, Alice et son père M. Dumelon. Après le problème posé par Morgane dans la scène précédente, un second problème va surgir pour Alice qui a des difficultés pour répondre à la question de son père :

« **M. Dumelon** : Le dîner est à la fin de la semaine et tu ne sais même pas qui tu vas inviter ? »

En effet, Alice se trouve face à un dilemme : si elle invite Tom, Morgane a menacé de ne pas venir.

8

Son hésitation est marquée par des répliques dans lesquelles elle dit une chose et son contraire.

Comme dans la réplique suivante : « **Alice** : Si... mais en fait... non. » Puis, plus loin : « **Alice** : Je sais, oui. [...] Et en même temps, non. »

9

M. Dumelon ne comprend pas pourquoi sa fille n'est pas capable de lui dire qui elle invite ou pas, et surtout ses hésitations, d'où sa dernière réplique : « **M. Dumelon** : Je ne comprends rien à tes histoires. »

10

Dire le texte en faisant bien ressentir les hésitations d'Alice et l'incompréhension de M. Dumelon.

Je joue avec la langue

11

Alice ne comprend pas les mots utilisés dans les titres de recettes de cuisine que lui lit son père. Compléter le tableau en faisant correspondre le véritable sens du mot utilisé par le père d'Alice et le sens que lui attribue cette dernière.

	Une ratte	Une coqueline
Le père	La ratte est une variété de pomme de terre.	La coqueline est un gâteau fourré comme une madeleine.
Alice	Pour Alice, la ratte est la femelle du rat.	De même, pour Alice, la coqueline serait la femelle du coq.

page 54

12

À partir d'autres mots désignant des légumes ou des gâteaux, expliquer ce qu'ils sont réellement et ce qu'Alice pourrait comprendre. Quelques exemples possibles d'associations d'idées :

- le topinambour (légume racine) : le petit de la taupe ;
- le rutabaga (sorte de navet) : des fraises Tagada ;
- le panais (légume blanc proche de la carotte) : un panier de quelque chose ;
- un macaron (petit gâteau rond) : de la crème de marron ;
- un mille-feuille (gâteau réalisé avec de la pâte feuilletée et de la crème pâtissière) : confusion avec le nombre de feuilles d'un arbre ;
- une tarte Tatin (tarte réalisé « à l'envers ») : une tarte au thym ; etc.

J'écris un texte

13

Faire relire aux élèves le début de la scène 2, de la page 132 à 134, et recopier le menu proposé par M. Dumelon à sa fille pour sa fête d'anniversaire. Reprendre pour restituer le menu les rubriques : entrée – plat principal – et dessert :

– Entrée : « Coqueline de ratte et beurre cru à la truffe de Chine ».

– Plat principal : « Cochon de lait sous son drap de fenouil gratiné au parmesan ».

– Dessert : « Suprême au cacao laqué de... ».

Attirer l'attention des élèves sur la façon dont sont rédigés ces titres de recettes : longueur, vocabulaire recherché, ingrédients peu courants, etc.

Faire remarquer que le nom du dessert n'est pas complet. Pour préparer l'activité de rédaction, demander aux élèves des propositions pour le compléter oralement.

14

Puis demander aux élèves de rédiger un menu qu'ils souhaiteraient avoir pour leur anniversaire. On pourra consulter dans des livres de cuisine des titres de recettes recherchées ou examiner des exemples de plats dans d'anciens menus, ou encore laisser libre court à l'imagination des élèves pour constituer un menu « idéal ». Mettre en forme ce menu à partir des titres de rubriques.

Je pense que... et toi ?

Les deux premières scènes permettent d'aborder les relations entre Alice et son père. La mère d'Alice n'étant pas présente dans la pièce, on peut penser qu'il s'agit d'une famille monoparentale.

15

Dans la scène 1, ce qui fait dire à Alice que son père l'aime, c'est le fait qu'il ait accepté d'inviter les amis d'Alice un samedi et qu'il prépare carrément un vrai dîner comme pour recevoir des grandes personnes (page 128). Il se donne donc du mal pour bien réussir cette fête d'anniversaire.

16

Dans la scène 2, ce qui montre que M. Dumelon aime sa fille, c'est qu'il accepte sans rechigner de revoir son menu pour lui faire plaisir.

17

Demander aux élèves de rechercher des exemples de petits gestes concrets qui montrent que les parents aiment leurs enfants.

page 55

Je relis et je comprends mieux



1

Faire d'abord résumer aux élèves la situation d'Alice à la fin des premières scènes : elle a invité Jennifer, Morgane et Tom à son anniversaire, mais Morgane menace de ne pas venir si Tom est présent. Alice ne peut donc pas dire à son père combien d'amis elle invite.

Tom apparaît pour la première fois dans la troisième scène. Jennifer lui a appris qu'il était invité à l'anniversaire d'Alice. Celle-ci, embarrassée, invente donc un mensonge pour qu'il ne vienne pas. Elle lui explique que son père est malade, qu'il a été mordu aux fesses par un chien. Elle enchaîne un second mensonge : elle explique cette fois qu'elle ne peut pas dire la vérité à Jennifer et à Morgane car son père est susceptible, elle va donc trouver une autre excuse.

2

Morgane étant sa meilleure amie, Alice cède à ses exigences bien qu'elle n'ait pas le même avis qu'elle sur Tom.

3

Le mensonge d'Alice a plusieurs conséquences. Les recenser dans le tableau pour chacun des protagonistes de la pièce :

Les conséquences pour	
Tom	Tom va venir « en aide » à Alice en demandant à ses parents de préparer la fête d'anniversaire. Ce sera une surprise pour Alice.
Morgane	Morgane apprend par Tom que l'anniversaire est annulé. Elle est vexée qu'Alice ait oublié de la prévenir.
Mme Pontibert	Mme Pontibert, la mère de Tom, propose à M. Dumelon de faire la fête chez elle autour d'un barbecue.
M. Dumelon	Il n'a plus de dîner à préparer et comme le lui a demandé Mme Pontibert il garde le secret de cette invitation. Sa fille est furieuse qu'il ne réagisse pas quand elle lui dit qu'elle va être obligée d'annuler son anniversaire.

4

Mme Pontibert propose à M. Dumelon de ne pas faire un repas assis mais un barbecue... debout parce que Tom lui a répété le mensonge d'Alice, à savoir qu'il s'était fait mordre les fesses par un chien.

Cette inférence peut être faite à partir de plusieurs indices : c'est Tom et ses parents qui vont se charger du repas d'anniversaire, ce repas se fera debout, la mère de Tom demande à M. Dumelon de bien se reposer, etc.

5

Entre la scène 4, où Tom dit à Alice qu'il peut se passer bien des

choses, et la scène 5, dans laquelle Mme Pontibert invite M. Dumelon, il y a eu une conversation entre Tom et sa mère qui n'a pas donné lieu à une scène faisant partie du texte. En fonction de la scène 4, indiquer ce que Tom a pu dire à sa mère :

- Alice l'avait invité à son anniversaire.
- Mais son père est malade, il a été mordu aux fesses par un chien.
- Elle se trouve donc obligée d'annuler son anniversaire.
- Il faut lui faire une surprise en organisant quand même l'anniversaire.

C'est ce qu'a pu dire Tom à sa mère qui permet de comprendre la scène 5.

page 56

J'écris un texte



Quatre scènes qui s'enchaînent

6

Chacune des scènes de cette deuxième partie, les scènes 3, 4, 5 et 6, comporte des événements qui entraînent la scène suivante. Dessiner chacune des scènes et résumer leur action en soulignant les relations entre les événements qui s'y déroulent.

Relire d'abord les quatre scènes pour repérer les personnages qui sont présents et le lieu de l'action :

- La scène 3 se déroule le mardi matin dans la cour de récréation. Dans cette scène, Tom et Alice parlent ensemble. Pour aider les élèves à représenter la scène, on pourra s'aider de l'illustration de la page 137.

- La scène 4 se déroule le même jour à 16h30, à la fin de l'école. Le décor pourra être également la cour de l'école (le même que dans la scène précédente) car les personnages ont quitté la classe. Ils portent des cartables. Tom court après Morgane et lui parle, Alice les rejoint.

- La scène 5 se déroule chez Alice (voir la première didascalie et celle qui ouvre la scène : « Mercredi en fin d'après-midi, le téléphone sonne chez Alice »). M. Dumelon répond au téléphone. La case peut être séparée également en deux pour représenter Mme Pontibert.

- La scène 6, le mercredi soir, se déroule également chez Alice (même décor que pour la scène précédente). M. Dumelon est en train de balayer après le dîner. Il parle avec sa fille.

Une fois ces indications relevées, demander aux élèves de dessiner les quatre scènes en conservant le même décor pour les scènes 3 et 4, et 5 et 6.

Puis résumer les événements de chacune d'elles :

- Scène 3 :
Tom a appris par Jennifer qu'il est invité à l'anniversaire d'Alice. Alice trouve une excuse pour faire croire que son anniversaire est annulé : son père a été mordu aux fesses par un chien. Elle demande à Tom de garder le secret.

- Scène 4 :
Tom apprend à Morgane que l'anniversaire d'Alice est annulé sans lui dire pourquoi (il garde le secret) et lui demande ce qu'ils pourraient faire. Morgane est vexée qu'Alice ne lui ait rien dit.

- Scène 5 :
Mme Pontibert propose à M. Dumelon, qui est étonné, que l'anniversaire d'Alice se déroule chez elle autour d'un barbecue. Elle demande à M. Dumelon de ne rien dire à Alice pour lui faire la surprise. Elle se charge de prévenir tout le monde.

- Scène 6 :
Alice annonce à son père qu'elle est obligée d'annuler son anniversaire (ce qu'elle a été forcée de dire à Tom et ce que Tom a dit

à Morgane). Elle est en colère de voir que son père ne semble pas intéressé par cette nouvelle.

page 57

Je joue, je dis un dialogue 

7

Relire la scène 6 des pages 146 à 148 dans laquelle Alice annonce à son père qu'il va falloir annuler son anniversaire.

8

Ce qu'Alice ne dit pas à son père, ce sont les raisons pour lesquelles il faudrait l'annuler. Elle ne lui parle pas des mensonges qu'elle a faits à ses amis.

9

M. Dumelon ne lui répond pas vraiment. Il paraît absorbé par sa tâche : passer le balai après le dîner. Alice pense même qu'il sourit.

10

Ce qu'il ne dit pas à sa fille pour lui faire une surprise, c'est que l'anniversaire va quand même être organisé chez les parents de Tom.

11

Demander aux élèves de dire la scène à deux : Alice est d'abord gênée d'annoncer à son père que son anniversaire va être annulé puis se met en colère devant l'apparente indifférence de son père, enfin elle s'embrouille dans ses explications pour essayer d'expliquer comment on en est arrivé là.

M. Dumelon fait semblant d'être distrait et peu intéressé, puis ne comprend rien aux explications d'Alice.

Je pense que... et toi ? 

12 13

La scène 6 se clôt par la réplique suivante d'Alice : « **Alice** : C'est pas vrai. »

On retrouve cette même réplique en clôture des scènes 2 et 4 (puis dans la troisième partie, de la scène 8).

14 15

Alice, quand elle dit cette réplique se parle à elle-même. Par cette expression, elle marque son incompréhension de la réaction des autres et des événements qui se produisent.

Demander aux élèves s'ils agiraient de la même façon où s'ils essaieraient plutôt de convaincre leurs interlocuteurs et de leur donner des explications. Revenir sur le fait que c'est Alice qui s'est, elle-même, mise dans cette situation compliquée.

Troisième partie (pp. 149-159, scènes 7 à 9)

page 58

Je relis et je comprends mieux 

1

La scène 7 met en scène deux des « invitées » d'Alice : Jennifer et Morgane. Jennifer apprend deux nouvelles à Morgane. La première nouvelle est que Tom a trouvé une solution pour que l'anniversaire d'Alice ait lieu. Il va être fêté chez lui. La seconde nouvelle est que la maîtresse a décidé de changer Tom de place, il ne sera plus à côté de Morgane, mais à côté de Jennifer.

Comme précédemment, on peut donc penser qu'il y a eu une conversation entre Tom et Jennifer avant cette scène pour qu'il lui fasse part de ces nouvelles. Finalement, suite à cette scène, Morgane accepte d'aller le samedi soir à l'anniversaire d'Alice chez Tom.

2

La scène suivante, la scène 8, met en scène Alice et son père M. Dumelon, le samedi soir, jour de son anniversaire. Alice est très triste car personne ne l'a appelée pour le lui souhaiter. M. Dumelon lui propose de sortir mais Alice est trop déprimée.

3

Pour la persuader de sortir, M. Dumelon lui dit qu'ils vont aller voir son ami Tom. Mais Alice lui en veut car elle pense que c'est à cause de lui qu'elle a raté son anniversaire. M. Dumelon insiste en disant que c'est la mère de Tom qui l'a appelé et que Tom veut la voir. Ce qu'il ne lui dit pas, pour lui faire la surprise, c'est que Mme Pontibert, la mère de Tom, a préparé une fête d'anniversaire.

4

La scène 9 est la scène du dénouement : l'anniversaire tant compromis a finalement lieu. Alice découvre en arrivant chez Tom que ses amies Morgane et Jennifer sont également là pour lui souhaiter son anniversaire. Chacun a choisi d'offrir un cadeau avec une bonne raison.

Personnage	Cadeau offert	Raison de ce choix
Tom	Un livre « Mille bonnes blagues pour faire rire vos amis »	Car c'est extra-drôle. Morgane en a déjà entendu plein.
Jennifer	Une montre	Car Alice n'est jamais en retard.
Morgane	Une photo	Car elle représente Alice et Morgane à l'école maternelle et montre qu'elles sont amies depuis longtemps.
M. Dumelon	Un chien en peluche	Car on est sûr qu'il ne mord pas.

5

La pièce se termine par un grand éclat de rire d'Alice et de Tom devant le cadeau de M. Dumelon. Les deux enfants ne rient pas forcément pour les mêmes raisons. Tom croit que M. Dumelon a vraiment été mordu aux fesses par un chien et que c'est pour cela qu'il offre un chien en peluche. Alice rit sans doute parce que ce chien renvoie à son premier mensonge qui a conduit à toutes ces complications bien malgré elle.

page 59

J'écris un texte 

6

Ce travail d'écriture a pour objectif d'initier les élèves à réfléchir et à préparer la mise en scène d'une pièce de théâtre en se représentant l'espace scénique et l'occupation de cet espace par les acteurs qui jouent les différents personnages.

La scène 9 a été ainsi découpée en quatre moments :

Moment 1 de « *Alice et son père devraient bientôt arriver* » à « *Sonnerie à l'entrée* ».

Moment 2 de « *Mme Pontibert ouvre la porte...* » à « *M. Dumelon sort de la maison* ».

Moment 3 de « *Chacun des trois amis d'Alice...* » à : « *Où est-il ?* ».

– Moment 4 de « *Chaud devant !* » à « *Elle embrasse son papa* ». Ce découpage correspond à l'entrée ou à la sortie de personnages durant cette scène. Il s'agit pour les élèves d'identifier quels sont les personnages présents sur scène pendant chacun de ces moments et leurs déplacements :

– Moment 1 : Tom, Morgane et Jennifer sont côte à côte dans l'entrée de la maison de Tom et attendent Alice. Lorsque la sonnerie de la porte d'entrée retentit, ils se serrent les uns contre les autres.

– Moment 2 : Au moment où la sonnerie de la porte d'entrée retentit, Mme Pontibert rejoint les enfants dans l'entrée pour ouvrir la porte. Alice et son père se trouvent derrière la porte et entrent. Les enfants se déplacent pour commencer la remise des cadeaux et M. Dumelon sort à ce moment.

– Moment 3 : La remise des cadeaux réunit Alice et ses trois amis, Tom, Morgane et Jennifer. Mme Pontibert est présente. Chacun à son tour vient lui remettre son cadeau. Chacun regarde les cadeaux qui peuvent être posés en évidence.

– Moment 4 : Retour de M. Dumelon qui porte un carton. Tous les enfants se réunissent devant le carton et découvrent son contenu. À la fin de la pièce, Alice embrasse son père.

À partir de ces indications, représenter l'espace scénique pour chacun de ces moments. Matérialiser les déplacements des acteurs par des flèches.

page 60

Je dis, je joue un dialogue 

7

Faire relire aux élèves la dernière page de la pièce, la page 159, au cours de laquelle Alice découvre le cadeau d'anniversaire que lui a fait son père.

Remettre dans l'ordre les sentiments que ressent successivement Alice :

– La surprise : « C'est pour moi ? »

– La stupéfaction : « *Alice ouvre le paquet et se fige.* »

– L'amusement : « *Alice et Tom partent dans un grand éclat de rire.* »

– La tendresse : « *Tu sais, si j'ai un aussi bel anniversaire, c'est grâce à toi.* »

8

Puis indiquer deux sentiments ressentis successivement par M. Dumelon :

La joie d'offrir son cadeau, son étonnement devant la réaction d'Alice voyant le chien en peluche.

9

Enfin, à l'aide de cette préparation et de la rubrique précédente, jouer la scène 9 dans sa totalité.

Je pense que... et toi ? 

10

L'expression « avoir une vie de chien » signifie avoir une vie difficile. Faire remarquer aux élèves que l'expression aujourd'hui est moins rattachée à la réalité, les chiens des élèves ou qu'ils connaissent pouvant avoir une vie plutôt agréable.

11

Mettre en rapport cette expression avec le titre de la pièce : « Un anniversaire de chien » serait donc un anniversaire raté, qui se passe mal.

12

Puis rechercher d'autres explications qui justifient le titre de la

pièce : le mot chien renvoie au premier mensonge d'Alice. Il renvoie également au cadeau offert par M. Dumelon à sa fille.

page 61

ARRÊT SUR IMAGE 

Les spectacles de théâtre, pour la jeunesse ou autres, donnent lieu à une riche iconographie, celle des affiches les présentant. Chaque élève a peut-être pu déjà en voir une dans la ville ou le village dans lequel il habite ou lors de représentations auxquelles il a assisté. L'illustration de la rubrique représente l'une de ces affiches de spectacle. Il s'agit de faire repérer aux élèves les différents types d'informations contenus sur une affiche ainsi que de s'interroger sur son attractivité.

1

Recopier d'abord le titre de la pièce : *À la recherche de l'Amabilis bleu.*

2

Puis le nom de son auteur : Anne-Sophie Nédelec. Rechercher si cette pièce est éventuellement éditée pour avoir accès au texte. Ce texte est disponible sur le site de la « Théâtrethèque » qui publie des versions numériques de pièces de théâtre. Si la classe effectue cette recherche, sensibiliser les élèves à la notion de droits d'auteur.

3

La présence de trois acteurs est nécessaire pour jouer la pièce. Relever leurs noms : Adrien Aubert, Philippe Vandaële et Anne-Sophie Nédelec.

Faire remarquer aux élèves que l'auteur de la pièce en est également son interprète.

4

La pièce est jouée à l'Espace de Fourqueux, le lundi 19 décembre à 15 heures.

5

S'interroger sur les éléments de l'affiche qui pourraient donner envie de voir la pièce. Au moins deux sont à relever :

– Le titre : on ne sait pas ce qu'est l'Amabilis bleu (une fleur ? un animal ?) ; d'autre part l'expression « à la recherche de » renvoie au genre du roman (ici du théâtre) d'aventures.

– La photographie illustrant l'affiche : un jeune homme est posté derrière un rocher tenant un bâton. On peut se demander qui il est, s'il attend quelqu'un, etc. Son costume renvoie également au genre du roman d'aventures.

DES TEXTES EN RÉSEAUX

pages 62-63

Texte 1

C'est votre anniversaire 

Cet extrait est la première page de l'album *Magasin Zinzin* de Frédéric Clément. Ce magasin Zinzin entraîne le lecteur dans un inventaire à la Prévert d'objets insolites, rares ou précieux faisant référence à de nombreuses œuvres : les contes traditionnels, *Le Petit Prince* ou encore *Alice au pays des merveilles*.

1

Faire d'abord identifier aux élèves le type de texte. Il s'agit d'une lettre avec un en-tête et une formule d'introduction. Faire remarquer la disposition du texte avec des alinéas.

Pour indiquer de qui est-ce l'anniversaire, il convient de mettre en relation le second paragraphe « J'ai entendu dire... » et l'en-tête « À Mademoiselle Alys, marchande de merveilles ».

2

De même, pour indiquer qui écrit, il faut rechercher le référent du pronom « je ». Le personnage qui écrit se nomme au quatrième paragraphe : « Alors voilà, permettez-moi de me présenter : Frédéric Tic-Tic. »

3

Les métiers de celui qui écrit et de la destinataire de la lettre sont évoqués.

Pour Frédéric Tic-Tic dans la longue énumération du paragraphe 4 : « marchand d'allumettes, d'amulettes, de miroirs d'alouettes, représentant en temps et en heures, **COLPORTEUR DE MERVEILLES** pour fêtes et anniversaires sur les chemins de terre, dans les chemins de fer ».

Mademoiselle Alys est pour sa part « marchande de merveilles ». Faire remarquer aux élèves l'étrangeté de ces métiers et le jeu sur les mots, notamment les sonorités (merveilleuses merveilles, marchand d'allumettes, d'amulettes, de miroirs d'alouettes, etc.). Une lecture à voix haute du texte permettra de mettre en évidence ces jeux avec la langue.

4

Trois groupes de mots sont en lettres capitales dans le texte : COLPORTEUR DE MERVEILLES – ET J'AI – MA COLLECTION DE COLLECTIONS.

Comme pour le jeu avec les sonorités, la mise en voix du texte permettra de montrer que ces groupes de mots sont à mettre en évidence en détachant les syllabes, ou en ralentissant le débit ou en parlant un peu plus fort, etc. Ils soulignent le caractère extraordinaire des objets que Frédéric Tic-Tic va présenter à Alys.

5

Imaginer quelle est la « merveilleuse merveille » que Frédéric pourrait présenter comme cadeau. Pour déclencher l'imaginaire, on pourra donner quelques exemples extraits de l'album : « dent de lait d'ogre », « Rouge à lèvres et poudrier de Blanche-Neige », « Billets gagnants pour des tours en tapis volant », « neufs souvenirs de dromadaires », « Vestiges d'un palais du roi des escargots », « Éclats de rire et éclats de verre du soulier de Cendrillon », etc. La classe pourra constituer sa propre collection de merveilles en regroupant les propositions de chacun des élèves.

Texte 2

Une vengeance

Le passage présenté est un extrait célèbre de la scène 2 de l'acte III des *Fourberies de Scapin* de Molière.

Scapin, qui est le valet de Géronte, entend se venger du vieillard qui lui a joué un mauvais tour. Il fait croire à Géronte qu'il est poursuivi par un spadassin qui veut l'assassiner. Afin de le sauver, Scapin demande à Géronte de se cacher dans un sac. Il en profite pour lui donner des coups de bâton en faisant semblant de le défendre.

1

Pour aider les élèves à bien comprendre la situation de la scène, leur demander où se trouve Géronte et où se trouve Scapin.

Géronte est enfermé dans un sac :

« SCAPIN : Cachez-vous ; voici un spadassin qui vous cherche. [...] GÉRONTE, *mettant la tête hors du sac...* etc. »

En faire déduire aux élèves qu'il ne peut donc voir la scène et qui vient le frapper.

Scapin se trouve près du sac : « Oh, l'homme au sac ! »

Cela lui permet à la fois de faire croire à Géronte qu'il le protège tout en lui offrant la possibilité de le battre.

2

Scapin fait croire à Géronte qu'une troisième personne se trouve sur scène en contrefaisant sa voix. En faire relever des exemples aux élèves :

« Quoi ? Jé n'aurai pas l'abantage dé tuer cé Géronte. »

Dans toute sa première réplique, il imagine un dialogue en changeant de voix. Il garde sa voix naturelle pour défendre son maître et prend un accent pour le menacer. Le spectateur et Scapin savent donc quelque chose que Géronte ne sait pas : l'invention de la ruse pour donner une leçon à Géronte sans se faire prendre.

3

Rechercher dans la pièce *Un anniversaire de chien* des exemples où un personnage sait ce qu'un autre ne sait pas.

Par exemple :

– Tom ne sait pas que le récit d'Alice de la morsure de son père par un chien est en fait un mensonge.

– Alice ne sait pas que si son père l'oblige à sortir le samedi soir c'est parce que les parents de Tom ont organisé son anniversaire.

page 64

SURFER SUR LA TOILE



L'activité « Surfer sur la Toile » a pour objectif de faire découvrir aux élèves l'un des procédés utilisés au théâtre pour créer des situations compliquées ou amusantes : le quiproquo.

1

Rechercher tout d'abord la signification de ce mot :

Le mot quiproquo au théâtre signifie qu'il y a un malentendu, un problème de compréhension entre deux personnages, l'un croyant qu'il parle d'une chose alors que l'autre pense à autre chose. Ces erreurs de compréhension créent des situations compliquées.

2

Le mot quiproquo proviendrait d'une locution latine : *quid pro quod*, c'est-à-dire une chose à la place d'une autre chose.

3

Par exemple, dans la scène 7 d'*Un anniversaire de chien*, Jennifer est désolée d'apprendre à Morgane que Tom va changer de place et être désormais son voisin. Elle est triste pour Morgane car elle le trouve super. Or, le spectateur sait depuis la première scène que Morgane trouve Tom fatigué et qu'elle a refusé de se rendre à l'anniversaire d'Alice si celui-ci s'y trouvait.

4

Les quiproquos sont très souvent utilisés dans le théâtre comique. On en trouve donc de fréquents exemples dans les pièces de Molière : *Les Fourberies de Scapin*, *L'Avare*, *L'École des femmes*, *Le Malade imaginaire* ; ou dans les comédies de Beaumarchais : *Le Mariage de Figaro* ; ou de Feydeau : *La Puce à l'oreille*.

5

À partir du résumé d'une pièce ou de la lecture d'une scène, faire expliquer aux élèves sur quoi porte le quiproquo. Cette recherche pourra être effectuée en groupes.

Par exemple, dans la pièce de Molière, *L'Avare*, Harpagon demande à son fils Cléante son avis sur Mariane, une femme qu'il aimerait lui-même épouser. Cléante lui donne son avis, pensant que son père veut les marier. Il s'agit là d'un quiproquo.

De même, lorsque Harpagon parle du vol de sa cassette pendant que le prétendant de sa fille Élise croit qu'il s'agit de celle-ci.

Autre exemple de quiproquo entre Léandre et Scapin dans la scène 3 de l'acte II des *Fourberies de Scapin* : Léandre veut que Scapin confesse qu'il a trahi le secret de son amour pour une bohémienne. Mais, comme Scapin ne sait pas ce que lui reproche Léandre, il avoue d'autres délits.

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

Français

Rédaction

Sur l'exemple du travail d'écriture mené sur la scène 9 pour en préparer la mise en scène, faire effectuer aux élèves un travail similaire sur d'autres scènes afin qu'ils puissent se représenter l'espace scénique et son occupation par les acteurs. Mettre ensuite en scène le texte choisi en fonction des choix réalisés.

Français et pratique artistique

Création d'une affiche

Rédiger et mettre en espace une affiche présentant une représentation d'*Un anniversaire de chien*. Lister les informations nécessaires et réfléchir à des arguments qui pourraient donner envie de voir cette représentation en fonction du public visé (une autre classe, les parents, etc.).