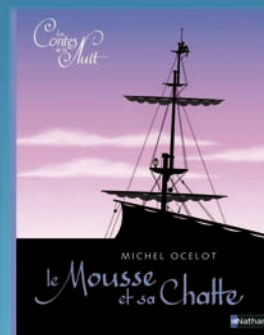
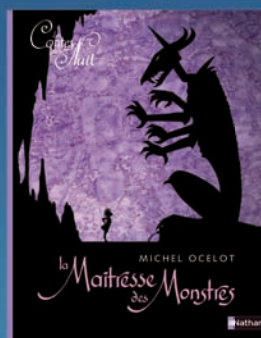




Les Contes de la Nuit

Michel Ocelot



Niveau : CE1 - CE2

Auteur et illustrateur : Michel Ocelot

Dossier pédagogique réalisé par Françoise Héquet, directrice d'une École d'Application

La nuit, le crépuscule sont depuis toujours l'heure des contes. Autrefois c'était lors des veillées : en Guinée, pays d'enfance de Michel Ocelot, toutes sortes de tabous empêcheraient de conter le jour... C'est donc ce moment que l'auteur a choisi pour ses dernières histoires.





On trouve dans la collection des « Contes de la Nuit » cinq des histoires qui composent le dessin animé au titre éponyme : *La Maîtresse des Monstres*, *Le Mousse et sa Chatte*, *Le Garçon Tamtam*, *Le Loup-Garou et Ti-Jean* et *La Belle-sans-connaître*.

On pourra exploiter ces albums sous forme de série, en faisant étudier un seul titre à toute une classe, ou en proposant de travailler sur différents titres par petits groupes (successivement, quelques élèves liront puis échangeront les albums qui seront alors comparés). Tous les livres de la collection se prêtent parfaitement à un travail en classe dès le CE1 ou le CE2. La lecture d'une œuvre intégrale, préconisée par les programmes, sera alors complétée par une étude des illustrations que l'on pourra rattacher aux arts visuels et à certains éléments de l'histoire des arts.

Comme les courts-métrages du film, chaque album est introduit par trois personnages qui passent la nuit dans un vieux cinéma abandonné, en compagnie de Petit Duc, fidèle hibou et spectateur muet. Un garçon, une fille et un homme âgé, le vieux Téo, cherchent des histoires à se raconter et les mettent en scène. Dès ce moment, la magie est présente : costumes, coiffures et paysages apparaissent grâce au « costumatique » et les trois amis inventent, dessinent, se déguisent. Ils jouent diverses histoires au cours d'une nuit où tout devient possible (sorciers et fées, loups-garous et belles dames, châteaux et villes d'or...) et où – comme toujours dans les contes – le talent et l'innocence triomphent de la méchanceté et de la trahison.

On découvre ainsi plusieurs contes modernes, issus de différentes cultures. Pour créer chacun des albums, Michel Ocelot s'inspire de l'art traditionnel de la région où se déroule l'histoire et s'en approprie les couleurs, les décors et les motifs typiques. Ces éléments servent de fond aux célèbres illustrations noires en papier découpé de l'auteur. Les croyances, les mythes, les usages des habitants sont présents dans le texte, et la puissance du décor leur donne une force nouvelle.



Les thèmes

Le projet de Michel Ocelot est de représenter de manière féerique des contes traditionnels. Presque tous reprennent le thème analysé par W. Propp comme « la victoire du faible sur la force ». Presque tous aussi, en bons contes de fées, se terminent par un mariage. Seul leur décor diffère de l'univers de Perrault ou des frères Grimm.

Il est donc intéressant, pour chacune de ces histoires, d'essayer de les analyser selon le schéma classique des contes :

situation initiale —> bouleversement —> adjuvants —> situation finale

En CE1 ou CE2, on ne peut évidemment demander aux élèves de lire le texte en entier avant de faire ce travail. On peut plutôt procéder à un découpage du texte en épisodes à lire en classe (silencieusement, puis oralement), s'assurer de la compréhension, puis dresser un tableau comparatif soit de ces contes entre eux, soit de l'un de ces contes avec un conte européen plus connu des élèves.

Le monde des contes fait partie intégrante de notre culture. En rappelant par ce voyage à travers l'espace ou le temps l'universalité du conte, Michel Ocelot signe une œuvre à l'indéniable beauté graphique et participe également à la construction de la personnalité des enfants.

Il donne la part belle à l'imaginaire, aux peurs (qu'il faut, comme la Maîtresse des Monstres, regarder dans les yeux) et au triomphe de l'amour, du courage ou encore de l'innocence face à la cruauté et aux préjugés.

Des voyages

Les Contes de la Nuit sont aussi une belle première approche de l'art traditionnel africain, antillais, indien... Ils permettront aux plus petits de s'initier aux productions de ces cultures ou de découvrir un Moyen Âge féerique, sans doute éloigné de l'Histoire, mais proche de l'image qu'en donnent miniatures et enluminures.

Dans la lignée de *Kirikou*, Michel Ocelot fait la part belle à l'Afrique à laquelle il reste attaché. Le garçon Tamtam rencontre ainsi tous les personnages caractéristiques de la culture de cette partie du monde : le village et ses artisans, le roi, l'ombre tutélaire du baobab, le sage griot, sans oublier les éléments négatifs : le sorcier, les guerriers ennemis et la hyène, symbole du mal dans cette tradition.

On ne saurait confondre cette Afrique encore bien réelle avec les Antilles beaucoup plus imaginaires de Ti-Jean : la gastronomie locale y a sa place, certains de ses animaux aussi, sans oublier les silhouettes des princesses qui n'ont oublié ni leur madras, ni leur pipe... Mais le reste de ce « royaume » n'est que rêve.

Quant à lui, *Le Mousse et sa Chatte* nous convie à un voyage à la fois dans le temps (celui – impitoyable – de la flibuste) et dans l'espace, puisqu'il nous emmène dans un royaume de Golconde inspiré de la Perse et de l'Inde.



Les illustrations

Soignées, colorées, exploitant au maximum le contraste entre des paysages à la fois typiques et rêvés et les ombres noires qui dessinent les personnages, les illustrations séduisent immédiatement les lecteurs. Elles donnent à chaque conte son atmosphère propre, au-delà du texte ; elles transportent d'emblée le lecteur dans l'ambiance du pays visité.

Alors que la présence des ombres finement découpées donne à la collection son unité, on peut percevoir en observant au plus près certains albums, comment, grâce à diverses techniques, l'auteur a mis en lumière le cadre propre à chaque lieu du conte.

On notera, que, en toute cohérence avec le nom de la collection, la nuit est omniprésente dans cette série de contes. *Le Garçon Tamtam*, héritier de *Kirikou*, frappe par la violence de ses couleurs qui évoquent les crépuscules incendiaires de l'Afrique. Les dégradés du jaune à l'orange, les silhouettes des baobabs pâlis à mesure que l'on s'en éloigne, et le rougeolement qui figure la violence de la guerre créent à eux seuls l'ambiance du récit. D'ailleurs on remarquera que celui-ci démarre immédiatement par un dialogue entre le héros et une cuisinière. Seule l'illustration des pages 8 et 9, montrant les silhouettes des villageois assis sous l'arbre à palabre, sert d'introduction.

Les découpages aigus de la hyène, des figures guerrières (pages 33 à 37, page 41) ou du méchant sorcier évoquent le caractère des personnages. On les opposera aux lignes courbes de la coiffure de la princesse, à l'abri protecteur des branches arrondies du baobab.

La silhouette du pilier de la case, le décor du tamtam ou celui de la case du roi sont directement inspirés des arts africains et méritent d'être rapprochés d'autres images de ceux-ci.

C'est une tout autre ambiance que propose l'album *La Maîtresse des Monstres* : ici, la nuit, c'est la grisaille de la caverne (celle de Platon peut-être) où vit la mystérieuse peuplade de l'héroïne. C'est par des contrastes de couleurs que Michel Ocelot évoque les rebondissements de la situation. Il représente par des nuances de gris et de violet le calme résigné des villageois ou l'inquiétude de la fillette face aux monstres. Le rat, quant à lui, apporte l'espoir sur un apaisant fond jaune avant l'épreuve rouge flamboyant de la rencontre avec le monstre du feu.

Le dénouement nous ramène aux teintes des contes de fées (fleurs roses et crépuscule bleuté) lorsque l'héroïne retrouve la lumière. Par ailleurs, l'auteur s'amuse – comme la narratrice qui présente l'histoire – à « inventer de nouveaux monstres ». Bien classique est la forme du monstre de l'eau, sorte de dragon ou de scorpion, tout comme celle du monstre du feu, mais on est surpris par les rondeurs du monstre

des champignons ou par celles de la chenille géante.

En classe, les élèves prendront plaisir à inventer à leur tour des monstres hybrides de divers animaux, par le biais de collages, de peintures ou de dessins qu'ils pourront comparer en histoire des arts aux animaux fabuleux des vases antiques, des sculptures gothiques ou des peintres surréalistes entre autres.

Paradoxalement, le Mousse et sa Chatte ne vivent pas la nuit. Les premières mésaventures du héros et de son amie se profilent sur un crépuscule bleuté. Mais, dès que l'on pénètre dans le fabuleux empire des Indes, la lumière apparaît et, avec elle, comme un décor des *Mille et une Nuits*, les fines mosaïques caractéristiques de l'art persan représentées avec un grand réalisme. On fera cependant remarquer aux élèves que ces mosaïques semblent disparaître dès qu'intervient le méchant capitaine. À la fin de l'histoire, c'est bien la nuit que nous retrouvons le roi, la reine et notre héros en route pour la nouvelle demeure du mousse. On notera avec les élèves l'humour de la page de garde finale où princes et princesses font place à la chatte, qui promène triomphalement sa portée.

L'exploitation en arts visuels de cet album permet une rencontre avec l'art indien ou persan : observation de miniatures où l'on reconnaîtra les silhouettes des souverains, d'arabesques, découverte des mosaïques florales telles qu'elles sont représentées pages 25 à 27 sur des photos du Taj Mahal (qui est d'ailleurs cité dans le prologue de l'histoire) et essai de reproduction de celles-ci par le dessin ou en papier découpé.

Toutes les illustrations des albums peuvent bien sûr être exploitées en jouant les histoires sous forme de théâtre d'ombres. Le plus simple est de faire dessiner ou découper des silhouettes en papier noir que les enfants manipuleront à la manière de marionnettes indonésiennes, sur un fond éclairé mais coloré dans la tonalité de l'histoire grâce à un cellophane de couleur placé devant le projecteur. Les enfants pourront également mimer l'histoire. Le résultat peut être encore plus spectaculaire si l'on projette sur l'écran derrière lequel les enfants joueront une diapositive du paysage servant de fond à l'histoire.





Le Loup-Garou (CE1/CE2)

Le thème du loup-garou, être humain atteint de « lycanthropie », qui se transforme en loup féroce les nuits de pleine lune et terrorise le voisinage, est repris par Michel Ocelot sous une forme beaucoup plus sentimentale et accessible à de plus jeunes enfants. Ici, le loup-garou est plutôt cousin de la Bête amoureuse de la Belle, il sera sauvé par l'amour.

6 séances peuvent être prévues pour exploiter cet album.

1 - Découverte de l'album

Objectifs

- Découvrir une légende : les loups-garous
- Émettre des hypothèses sur la suite
- Rédiger ces hypothèses en quelques lignes

Compétences

- S'intéresser à un texte lu par le maître
- Faire la relation oral / écrit
- Argumenter ses choix

Présenter l'album à la classe et laisser aux élèves un temps de parole pour exprimer l'impression qu'ils ressentent.

À partir de l'album, faire retrouver oralement aux élèves le titre, l'auteur, l'éditeur, le nom de la collection. Les amener à faire le lien entre celui-ci (« Les Contes de la Nuit ») et l'impression ressentie devant l'illustration du livre.

L'enseignant demande aux élèves de formuler, d'abord oralement, ce que peut être le « terrible secret » du héros. Sans apporter de réponse, demander aux élèves de rédiger en quelques lignes ce que – à leur avis – peut être ce secret (au CE1, le maître écrira lui-même au tableau la liste des réponses, sous forme de dictée à l'adulte, c'est à dire correctement exprimées). Confronter les propositions et retenir celles qui feraient allusion au loup-garou en revenant sur le titre de l'album.

Raconter en quelques mots la légende des loups-garous pour assurer à tous la compréhension de l'histoire.

Consacrer quelques minutes à l'observation de la page de garde et lire aux élèves le dialogue des inventeurs de l'histoire, pour conclure que ce conte est « du cinéma ». Laisser un temps aux élèves pour feuilleter l'ensemble de l'album et se familiariser avec l'ambiance du livre.



2 - La situation initiale

Objectifs

- Reconnaître l'univers des contes
- Rapprocher un texte d'autres histoires connues
- Lire des images

Compétences

- Lire à haute voix
- Reformuler correctement un texte entendu
- Comprendre et retenir un vocabulaire soutenu

Lecture par le maître jusqu'à la page 13. Les élèves sont invités à reformuler le début du conte avec leurs propres mots. Valider collectivement puis faire relire à haute voix par deux ou trois enfants.

Par le contexte, expliquer au fur et à mesure les mots difficiles : « hautaine », « pelisse », « conférer un pouvoir », « impitoyable », « métamorphose »...

Questionner

À quelle époque se passe cette histoire ? Situer cette période sur une frise chronologique.

La réponse est donnée dans la double-page d'introduction, p.6-7.

Quels détails des illustrations évoquent le Moyen Âge ?

Remarquer le décor du château, à rapprocher d'images de monuments gothiques ; observer les costumes (donner le vocabulaire afférent : « hennin », « chaperon », « pourpoint »...).

Comment l'illustrateur donne-t-il l'impression de lumière dans la première scène ?

Quels sont les personnages ?

Le seigneur, les deux sœurs, le fiancé. Remarquer que seul ce dernier est désigné par son prénom.

Que signifient les mots « aînée » et « cadette » ? Caractériser chacun des personnages à l'aide des termes du texte, les reconnaître sur les illustrations.

Noter les différences de caractères entre les deux sœurs et la façon dont cela est représenté dans les illustrations.

Rechercher des contes où apparaissent des personnages comparables aux deux sœurs (*La Belle et la Bête*, *L'oiseau bleu* par exemple).

Décrire la scène illustrée pages 14-15 et expliquer comment Michel Ocelot donne l'impression de « pleine lune ». Dans ce conte, quel est l'objet magique qui détermine la métamorphose de Yann ? Chercher d'autres contes dans lesquels interviennent des objets magiques (la baguette de la marraine de Cendrillon, le fuseau de la Belle au Bois Dormant, la pomme de Blanche Neige, les bottes de sept lieues, etc.).

3 - La métamorphose

Objectifs

- Retracer la chronologie d'un récit
- Analyser le caractère d'un personnage
- Résumer un texte oralement et/ou par écrit

Compétences

- Lire oralement
- Comprendre la notion de simultanéité
- Comparer des morphologies

Matériel

- Image d'un homme et d'un loup

Lecture par le maître et/ou les élèves des pages 14 à 21. Les élèves racontent les événements de cet épisode avec leurs propres mots.

Faire résumer collectivement le début du conte sous forme de courtes phrases, les photocopier et les faire reclasser dans l'ordre par les élèves (en CE2, on peut demander de rédiger ce résumé par écrit en petits groupes de 4 élèves).

Exemple :

- On célèbre les fiançailles de l'aînée des filles du seigneur avec un beau chevalier ;
- La fille cadette est désespérée car elle est amoureuse du jeune homme ;
- Le chevalier révèle à sa fiancée qu'il est un loup-garou ;
- La fiancée jette la chaînette magique dans un puits ;
- Elle ordonne à ses serviteurs de tuer le loup.

S'intéresser au caractère de la fille aînée. Elle a voulu assister à la métamorphose de son fiancé : elle est curieuse et indiscreète. Pourquoi veut-elle faire tuer le loup ? Elle est égoïste et méchante, la malédiction de Yann la repousse et elle n'a plus envie de se marier. Alors, elle veut se débarrasser de lui à jamais...

Relire la page 17 : pourquoi certaines phrases sont-elles en majuscules ? Oraliser le texte de manière à faire entendre que la sœur aînée se met à « hurler ». Décrire son attitude sur les illustrations des pages 18 et 19.

Que fait la fille cadette pendant ce temps ? Fait-elle partie de la chasse ? Relire le texte des pages 20 et 21 ; observer l'illustration page 21 : relever les mots qui indiquent la tristesse de la jeune fille.

Découverte du monde : parallèlement à cette lecture, présenter une image d'homme et une de loup, décrire leur morphologie. Quelles parties du corps doivent se transformer pour que Yann devienne loup ; et comment ?

Faire le parallèle entre la métamorphose de Yann et celle de la Bête dans *La Belle et la Bête*.

4 - Promenade sentimentale

Objectifs

- Percevoir le tournant d'un récit
- Observer attentivement une illustration

Compétences

- Résumer un texte avec ses propres mots
- Décrire une image par écrit

Faire résumer le début du conte, insister sur le désespoir de la cadette, en chercher les raisons.

Lecture silencieuse de la page 23 : faire raconter cette péripétie, observer l'image page 22. Comment l'illustrateur donne-t-il l'impression de la méchanceté de l'ours ?

Expliquer les mots difficiles grâce au contexte : « malmené », « s'affaisse », « horrifiée ».

Lecture silencieuse de la page 24 : vérifier la compréhension. Pourquoi le loup lèche-t-il la main de la jeune fille ? Pourquoi l'invite-t-il à monter sur son dos ?

Lecture par le maître des pages 26 à 30. Faire raconter l'épisode par les élèves, comparer les différentes explications. Chercher dans les premières pages le texte qui corrobore le récit de la cadette (page 11), le relire, comparer la version des événements selon le père et la fille. Résumer collectivement cet épisode en courtes phrases comme dans la séance 3.

Observer attentivement l'illustration de la double page 30-31. Comment voit-on que c'est la nuit ? Remarquer et compter les différentes essences d'arbres représentées. Observer le bas de la page, noter la symétrie et faire expliquer l'effet de miroir.

Analyser l'attitude des personnages, imaginer leurs sentiments : tranquillité, paix, bien-être. Pourquoi l'image s'éclaircit-elle sur la page de droite ? Que se passera-t-il au lever du jour ?

Histoire des arts

Comparer cette image à d'autres représentations de la nuit (*La Nuit étoilée* de Vincent Van Gogh ou *La fuite en Égypte* d'Odilon Redon par exemple).

Faire dessiner aux élèves leur propre interprétation de la nuit.

Expression écrite

Demander aux élèves de décrire cette image en quelques lignes (5 à 10). Les aider en listant au tableau les éléments de la description : la forêt, le loup, la cadette, la lune, les étoiles, le lac...

5 - Le dénouement

Objectifs

- Mémoriser les informations d'un texte
- Les raconter de façon logique
- Reconstituer le texte d'une histoire

Compétences

- Lire oralement
- Retrouver les paroles de différents personnages

Lecture silencieuse des pages 35 à 44. Expliquer les mots difficiles grâce au contexte : « confesse », « effaré », « mettre à l'épreuve », « méprisant », « rétorque »...

Questionner :

- Où se déroule cette partie de l'histoire ?
- À quel moment de la journée ?
- Faire expliciter le rôle du changement de couleur dans l'image.
- Quels personnages sont présents alors ?

Lecture-puzzle

Recopier et photocopier dans le désordre les textes des pages 35 à 40. Demander aux élèves de reconstituer individuellement cette partie de l'histoire en collant les étiquettes ainsi créées dans l'ordre. Vérifier.

Sur ce texte reconstitué, faire surligner de différentes couleurs les paroles prononcées par chacun des personnages. Comparer et justifier en relation avec le texte.

En petits groupes de 5, les élèves relisent l'épisode en entier. Faire lire ensuite à haute voix, en demandant aux lecteurs de s'arrêter d'eux-mêmes à chaque nouvel événement.

Discuter autour de la phrase finale. Pourquoi la cadette dit-elle qu'elle aime Yann « quand c'est un loup » ?

Demander ensuite aux élèves de raconter ce dénouement avec leurs propres mots, sous forme de courtes phrases comme dans la séance 3.

1 - Dessine chacun des personnages de cette histoire et écris leur nom.

2 - Réponds aux questions par une phrase :

Combien le seigneur a-t-il de filles ?

.....

Avec qui Yann est-il fiancé au début de l'histoire ?

.....

Qu'arrive-t-il à Yann les soirs de pleine lune ?

.....

Que veut faire la fille aînée au loup ?

.....

Comment la cadette retrouve-t-elle la chaîne de Yann ?

.....

Qui se marie à la fin de l'histoire ?

.....

3 - Réponds par vrai ou faux :

L'histoire se passe au Moyen Âge.

☐ VRAI

☐ FAUX

La fille aînée a sauvé Yann.

☐ VRAI

☐ FAUX

Yann est transformé en loup.

☐ VRAI

☐ FAUX

Le loup emporte la cadette pour la manger.

☐ VRAI

☐ FAUX

La chaînette était cachée dans la forêt.

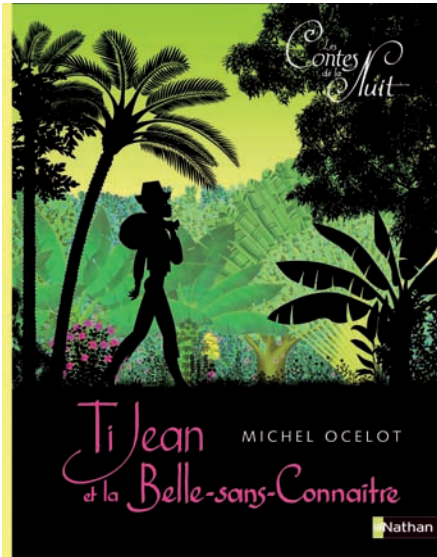
☐ VRAI

☐ FAUX

La cadette aime Yann même s'il est un loup-garou.

☐ VRAI

☐ FAUX



Ti-Jean et la Belle-sans-connaitre (CE2)

Ti-Jean est un personnage récurrent du folklore créole de la Guadeloupe et de la Réunion. Tantôt gourmand, tantôt magicien, étourdi, amoureux mais toujours rusé, il symbolise le triomphe de l'intelligence sur la force (il est tout petit !). Dans ce conte, il est au départ plutôt insouciant et décontracté mais sa curiosité va l'amener à affronter le terrible roi des Enfers...

Objectifs

- Découvrir un schéma de conte : « les 3 épreuves »
- Découvrir un personnage emblématique
- Découvrir l'ambiance et l'origine d'une histoire
- Aborder la connaissance d'une région

Compétences

- Observer et tirer des conclusions
- Répondre à des questions par écrit
- Justifier son point de vue

1 - L'album, la situation initiale

Laisser un temps d'observation et de libre parole aux élèves après avoir distribué l'album. Leur demander d'observer finement la couverture, les pages 6 à 9, puis distribuer le questionnaire.

Faire une mise en commun au cours de laquelle on présentera les Antilles sur un planisphère ainsi que des images des plantes citées.

Faire justifier les réponses à l'aide du texte et des illustrations.

Histoire des arts

Comparer ces illustrations avec des œuvres du Douanier Rousseau (*La Charmeuse de serpents*) et des œuvres des peintres naïfs haïtiens.

2 - La rencontre

Demander aux enfants de résumer le début de l'histoire, revenir sur certaines réponses peut-être restées en suspens : que peut être cette grotte ? Que signifie « la Belle-sans-connaitre » ?

Lecture par le maître et/ou quelques élèves des pages 10 à 19. Questionner : où Ti-Jean est-il arrivé ?

Décrire le « pays des morts » en reprenant les mots du texte, montrer les plantes dont il est question. Cet endroit ressemble-t-il à l'idée que s'en font les élèves ? Quelle est la réaction de Ti-Jean lorsqu'il apprend où il se trouve ? Laisser les élèves exprimer ce qu'ils ressentiraient à sa place.

Reprendre l'histoire depuis le début et rechercher les éléments qui auraient dû étonner Ti-Jean (la voûte à la place du ciel, les grands-mères qui mangent des os, le vieil homme qui marche sur les mains).

Distribuer le questionnaire aux élèves, puis, au cours de la mise en commun, demander l'avis des enfants sur l'attitude de Ti-Jean. Il ne veut pas faire de mal aux animaux : a-t-il raison ? Est-ce prudent ? Qu'aurais-tu fait à sa place ?

Histoire des arts

Présenter un tableau de l'enfer mythologique (par exemple, *Orphée descendu aux enfers* de J. Restout - Musée du Louvre). Comparer avec le pays des morts vu par Michel Ocelot.

3 - Les gardiens

Demander aux élèves de résumer le début de l'histoire, anticiper : Ti-Jean parviendra-t-il à amadouer les animaux gardiens ?

Lecture par le maître et/ou les élèves des pages 20 à 25. Rappeler les noms des animaux rencontrés, les décrire d'après leur ombre. Présenter des photos des animaux réels, expliquer en quelques mots quel est, dans la réalité, leur mode de vie.

Répondre aux questions suivantes oralement ou par écrit en petit groupe, en consultant des documents.

L'abeille

Quelles fleurs Ti-Jean lui donne-t-il ? Sont-ce les mêmes que celles qu'avait proposées le vieil homme ? Pourquoi ?

Pourquoi Ti-Jean n'avait-il jamais caressé d'abeille ? Pourquoi y parvient-il maintenant ?

La mangouste

Cherchez quelle est la nourriture habituelle des mangoustes.

Quel plat Ti-Jean lui propose-t-il à la place ? Quelle est la recette de ce plat ?

À votre avis pourquoi porte-t-il ce nom ?

L'iguane

À quelle espèce d'animaux appartient l'iguane ? Pourrait-il dévorer Ti-Jean ? Pourquoi ?

Quel repas lui propose le garçon ?

Trouver d'autres héros qui apprivoisent les monstres au lieu de les tuer (Hercule avec Cerbère, par exemple).

« Ti-Jean poursuit son chemin ». S'interroger : où va-t-il aller maintenant ?

4 - Ti-Jean devant le roi des Enfers

Résumer le début de l'histoire, citer les animaux que Ti-Jean a aidés. Demander aux élèves d'imaginer la suite de l'histoire, noter les différentes propositions.

Observer les illustrations pages 26 et 27. Quelle impression les couleurs cherchent-elles à donner ? Faire le portrait du roi des Enfers. Quels éléments montrent qu'il règne sur les morts ?

Lire silencieusement la page 26. Faire oraliser la phrase prononcée par Ti-Jean par plusieurs élèves en cherchant à varier le ton. Que penser de la manière dont il s'adresse au roi ? Est-ce ainsi que l'on agit habituellement ? Improviser des présentations plus protocolaires.

Lire la page 27. Oraliser de différentes manières la réponse du roi, puis mettre en place des dialogues entre élèves ; l'un jouant le héros et l'autre le roi.

Lire les pages 28 et 29 (maître puis élèves). Questionner : quelle épreuve attend Ti-Jean ? Commenter la dernière phrase du roi (« Cela ne doit pas être trop facile tout de même »), en noter l'ironie.

5 - Deux épreuves

Lire silencieusement les pages 30 à 33, expliquer à l'aide du texte les mots difficiles : « le sol se dérobe », « accablé », « fanfaronner », « soupirail », « escorte », puis distribuer le questionnaire.

Confronter et justifier les réponses à l'aide du texte.

Anticiper oralement : Ti-Jean a réussi sa première épreuve. Croyez-vous qu'il viendra à bout de la deuxième ? Comment ?

Remarquer que, comme dans de nombreux contes, le héros reçoit une aide extérieure pour réussir ses épreuves.

Expression écrite

Faire écrire en quelques lignes (une dizaine) cet épisode. Comparer les différentes versions avec le texte de l'album pages 28-29.

6 - La Belle-sans connaître

Résumer le début de l'histoire, anticiper : quelle nouvelle épreuve peut bien attendre Ti-Jean ?

Lire la page 34, expliquer en quoi cette épreuve est difficile.

Lire silencieusement les pages 35 à 41.

7 - Le dénouement

Résumer l'ensemble de l'histoire. Interroger les élèves sur son dénouement probable. Faire lire silencieusement les pages 42 à 45, puis le maître la relit à haute voix.

Faire exprimer clairement le dénouement du conte, récapituler les arguments de Ti-Jean pour refuser l'offre du roi.

Organiser alors une discussion entre les enfants : Que pensent-ils de la réponse de Ti-Jean ? Qu'auraient-ils fait à sa place ? Est-ce la fin habituelle des contes ? Pourquoi le roi et les princesses sont-ils étonnés ?

Faire le parallèle avec les contes classiques (3 épreuves, adjuvants, opposants, mais fin atypique).

Faire écouter « Le petit joueur de flûteau » de Georges Brassens. Comparer avec le dénouement du conte, reprendre les arguments du personnage de la chanson et ceux de Ti-Jean.

Prolongements

Caractériser le personnage : Ti-Jean est « insolent ». Chercher dans tout l'album les phrases qui le montrent. Rechercher également les passages qui expriment qu'il est curieux, courageux, inventif...

Le maître relira certains passages comme « il s'en va en sifflant sa biguine ». Quel trait de son caractère montre-t-il ainsi ?

Le cadre des aventures : travailler sur les Antilles (situation, faune, flore, gastronomie), éventuellement avec l'aide de parents ou d'élèves natifs. Demander le cas échéant à un parent de raconter la même histoire en créole.

Écouter des biguines et autres musiques créoles.

Écouter d'autres histoires de Ti-Jean (www.conte-moi.net).

Lire d'autres contes des 3 épreuves comme *Les Trois Plumes* (Grimm). Il peut être intéressant aussi de se procurer *Merghen et ses amis* (conte nanaï au schéma similaire), illustré par Bilibine (Éditions La Farandole, en bibliothèque) et de comparer les illustrations.

Ti-Jean et la Belle-sans-connaître

Fiche de l'élève

1 - L'album, la situation initiale

Réponds aux questions par des phrases :

Quel est le titre de cet album ? Qui en est l'auteur ?

.....

Dans quelle région se passe cette histoire ?

.....

Qui est le héros de l'histoire ?

.....

À ton avis, que signifie l'expression « Belle-sans-connaître » ?

.....

Entoure la bonne réponse :

Ti-Jean est un jeune garçon.

☐ VRAI

☐ FAUX

Ti-Jean sifflote une comptine.

☐ VRAI

☐ FAUX

Ti-Jean part en pique-nique.

☐ VRAI

☐ FAUX

Les Antilles sont un pays chaud.

☐ VRAI

☐ FAUX

Ti-Jean entre dans une maison.

☐ VRAI

☐ FAUX

Relis le texte et observe les illustrations pages 8 à 13. Entoure les noms des plantes dont il est question ou qui sont représentées :

bananiers - hibiscus - violettes - palmiers - bougainvilliers - muguet - arbre du voyageur

2 - La rencontre

Réponds par des phrases

Qui est la Belle-sans-connaître ?

.....

Combien d'épreuves Ti-Jean devra-t-il affronter ?

.....

Pourquoi les animaux gardiens sont-ils énormes ?

.....

Complète à l'aide du texte

Ti-Jean tuera avec des fleurs de

Il tuera l'..... avec des de mancenillier.

Il vaincra la avec un morceau de
farci d'..... À la place, Ti-Jean cueille des

Entoure les phrases vraies :

Ti-Jean pourra gagner la fille du roi parce qu'il est gentil et poli.
Ti-Jean pourra gagner la fille du roi parce qu'il est le seul vivant.

Le vieil homme veut aider Ti-Jean.
Le vieil homme veut que Ti-Jean soit mangé.

Ti-Jean va donner ses fleurs aux animaux gardiens parce qu'ils ont faim.
Ti-Jean va donner ses fleurs aux animaux gardiens pour les empoisonner.

5 - Deux épreuves

Réponds aux questions par des phrases

Ti-Jean pense-t-il qu'il va retrouver les tortues ?

.....

Pourquoi la mangouste n'est-elle plus géante ?

.....

Comment pense-t-elle retrouver les tortues ?

.....

Pourquoi le roi appelle-t-il Ti-Jean « le condamné » ?

.....

Quelle va être la deuxième épreuve ?

.....

6 - La Belle-sans connaître

Complète le portrait des trois princesses à l'aide du texte :

Elles sont,,
portent,,
et

Réponds aux questions par des phrases :

Qui va aider Ti-Jean dans cette nouvelle épreuve ?

.....

Comment va-t-elle s'y prendre ?

.....

Comment Ti-Jean reconnaît-il la Belle-sans-connaître ?

.....