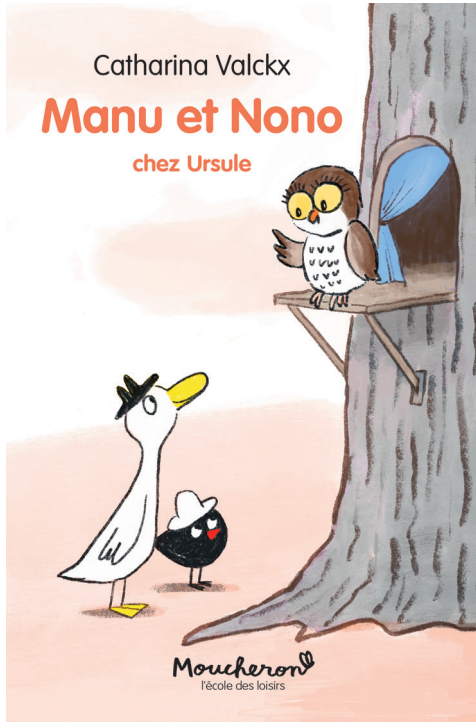




l'école des loisirs



Manu et Nono sont deux copains, ils habitent dans une petite maison, au bord d'un lac. Quand Ursule les invite à prendre le thé, ils ne veulent pas se rendre chez leur amie les mains vides. Que vont-ils pouvoir lui offrir ? Qu'est-ce que ça aime, une chouette ?

1. Un duo de personnage
2. Les marottes
3. Le monde de l'autrice
4. La farandole d'images
5. Atelier d'écriture
6. Atelier lecture
7. Conteur - raconteur
8. Les gâteaux
9. Ami ami
10. Le bonheur de vivre
11. Manu Nono web profil
12. Pour finir : le jeu



« Ma mère remodelait la banale réalité pour la faire briller. Elle inventait beaucoup. Moi aussi. Quand je rentrais de l'école, j'imaginai en route ce que j'allais pouvoir raconter de captivant... J'ai eu, je crois, à une certaine époque un petit problème de mythomanie. Je racontais tellement de bobards à mes copines que je finissais par me mélanger les pinceaux. Cela m'arrive encore quelquefois, c'est très ancré dans mon système. J'ai toujours inventé des histoires. »

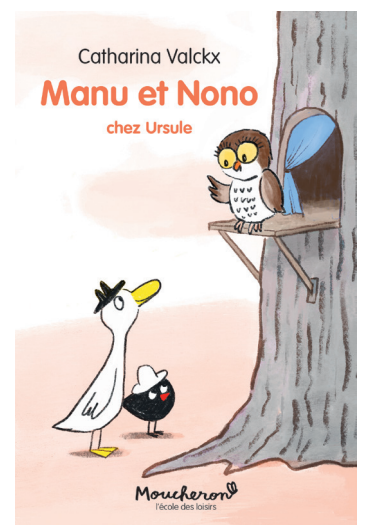
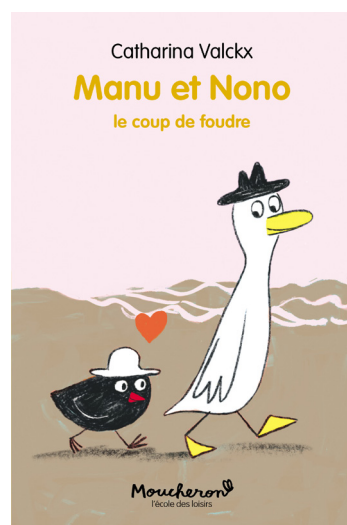
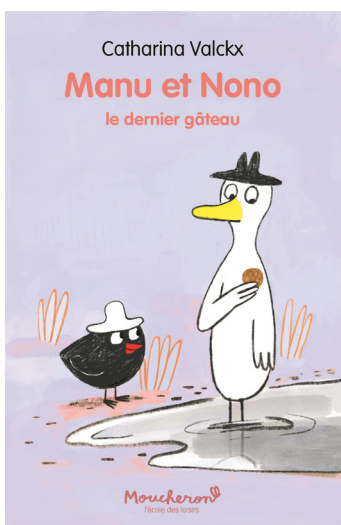
Extrait de L'abécédaire de Catharina Valckx B comme Briller site de l'école des loisirs

Avec Manu et Nono, Catharina Valckx a inventé une série de quatre nouvelles histoires courtes, simples, faciles à lire pour des lecteurs débutants. (Nouvelle collection Moucheron). On y retrouve tout son talent. Les Gâteaux, les jeux, la joie de vivre, mais aussi l'humour et l'amitié forment l'essence de ces histoires. Elles transportent les enfants dans un monde réconfortant dont nous avons bien besoin. Les phrases courtes, les répétitions, le vocabulaire simple et les pages aérées incitent le jeune lecteur à s'exercer tout seul à la lecture. Manu et Nono nous amusent tout de suite et nous font sourire. On les aime d'emblée. Un nouveau duo de personnages, où l'amitié semble plus forte que tout. Amis malgré les filouteries de l'un et les différences : « Tu sais bien, Nono, il n'y a que toi. »

Présentation par Catharina Valckx

« J'ai mis en scène deux nouveaux personnages : Manu, le grand canard, et Nono le petit oiseau. Ils habitent ensemble, sont les meilleurs amis du monde (enfin presque). Manu est un peu plus posé, plus 'adulte' que Nono, qui est espiègle, hyper social et toujours plein d'initiative. Dans ce tome 1 il est question de copains... de jouer à être mort, de poissons qui aiment les gâteaux, eux aussi. Mais surtout d'amitié, comme toujours dans mes livres. »

Extrait du Site <http://www.catharina-valckx.com/fr/leesboeken/auteur-illustratie/manu-et-nono-le-dernier-gateau>



1. Un duo de personnages

- Découvrir le duo
- S'interroger sur les personnages
- Aider à la compréhension de cette notion de personnage

Cette séance commencera par l'observation des personnages, soit en montrant la première de couverture des 4 livres soit en sélectionnant la première double page de chaque histoire de la série.



Un temps d'observation muette sera accordé afin que chacun s'imprègne bien de l'allure de ces deux héros, on pourra préciser aux enfants qu'il faut bien regarder, tous les détails.

Les premières réactions seront recueillies en vrac avant de proposer un questionnement permettant de recentrer les observations.

Qui sont ces personnages ?

Comment sont-ils ?

Ont-ils l'air gentils ?

Peuvent-ils être amis ?

Que dire de leur costume ?

Où habitent-ils ?

Il est intéressant d'amener les enfants à décrire précisément les personnages :

- Aspect extérieur - allure
- Costume
- Expression du visage

Cette observation fine peut amener à formuler des hypothèses sur les traits de caractère de Manu et Nono. On n'oubliera pas de discuter sur leur prénom : Manu et Nono sont-ce des prénoms ? Manu est un prénom qui est souvent le diminutif d'Emmanuel. Nono en revanche ne semble pas être vraiment un prénom, c'est un diminutif, un surnom.

Un grand canard blanc mince et un petit oiseau noir rondouillard : deux personnages tout en contraste, avec un chapeau pour tout costume peuvent-ils être vraiment amis ? Cette dernière question est importante, est-il vraiment possible d'être ami quand on est si différent ?

La taille et la forme des personnages, la couleur de leur plumage, mettent en lumière cette différence. Les expressions souriantes et confiantes des deux, nous apportent probablement la réponse à la question. Il est utile de remarquer que tout de suite on sent que l'on a deux personnages sympathiques, peut-être coquins mais copains. Comment un dessin si épuré peut-il être aussi expressif ?

On pourra conclure cette première approche en demandant à chacun de fabriquer une marotte de chaque personnage.

2. Les marottes

- S'approprier les personnages
- Exercer son habileté manuelle

Matériel

1 bâton (pic à brochette en bois, abaisse langue....) par marotte

2 feuilles cartonnées blanches format standard (21X29) par enfant ou carton-plume léger

Du ruban adhésif

Peinture ou feutres de couleur (blanc noir jaune rouge)

Fabrication

Chaque enfant commencera par dessiner la silhouette de Manu ou Nono sur son papier cartonné en utilisant tout le format de la feuille. Les silhouettes seront ensuite mises en couleur puis découpées. Le bâton sera ensuite collé derrière la silhouette afin de manipuler la marotte. Ces marottes pourront être rassemblées dans une boîte et être utilisées pour diverses activités de langage. En annexe 1 : marotte à découper



3. Le monde de l'autrice

- Etablir des relations entre les différents livres de l'autrice
- Découvrir « la famille » des personnages
- Caractériser l'univers de l'autrice

« Depuis 1997, Catharina Valckx a publié une trentaine de livres, albums et romans à l'école des loisirs. Les histoires qu'elle invente, à la fois concrètes et fantaisistes, mettent en scène des personnages bienveillants, toujours drôles et gracieux. Dans le monde qu'elle a créé, humour et poésie cheminent ensemble : le bonheur est partout, tapi dans des mots, entre des plumes de poule ou de canari, au détour d'une rue ou d'une page de ses albums, véritables manuels pour une vie heureuse. Catharina Valckx a été nommée de 2011 à 2015 pour le prestigieux Prix Mémorial Astrid Lindgren. Ses livres sont traduits en plus de onze langues. » Site ecoledesloisirs.fr

La notion d'auteur est difficile à aborder. Hormis, le traditionnel rituel qui consiste à repérer et nommer sur la première de couverture le nom de l'auteur, on remarque que les enfants ont une idée fort confuse de cette notion d'auteur. L'appréhender en découvrant et comparant les livres permet de faire des liens et de comprendre ce qui fait l'originalité de l'auteur, ce qui le caractérise. On aura pris soin de réunir le plus de livres possibles de Catharina Valckx. On veillera à se procurer tout particulièrement les 4 tomes de la série des *Manu et Nono* et les 3 titres suivants : ma collection – Jo – Carlo (en annexe 2 le poster des livres de Catharina Valckx)

Une fois les livres rassemblés, c'est un véritable bain de lecture qui sera proposé en laissant chacun explorer librement cette collection afin d'y puiser le plaisir de cet univers de papier.

Des rendez-vous de lectures seront proposés pour une lecture plus complice des albums, un enfant pourra prendre rendez-vous pour se faire lire un livre, d'autres pourront s'y associer. On vise là une véritable plongée dans les livres pour une découverte de l'œuvre de l'autrice.

Une fois ce temps d'imprégnation et de découverte passé, les réactions seront collectées librement avant d'établir un échange autour des livres : ce que l'on remarque, ce que l'on aime, préfère... On entrainera les enfants à participer à un échange collectif en restant sur le sujet de cet échange ; les « hors sujets » sont à pointer. Pour cela les recommandations de Mireille Brigaudiot (Maître de conférence - chercheuse) pourront être mises en pratique pour accueillir la parole des enfants (dite posture VIP de l'enseignant) :

- Valoriser = donner de la valeur à la parole, la production de l'enfant
- Interpréter = interprétation cognitive – distinguer ce que croit l'enfant de ce qu'il sait
- Poser l'écart = pointer l'écart entre : où en est l'enfant et l'expertise attendue.



L'utilisation de quelques illustrations du site de Catharina Valckx constitue un bon support pour rappeler les histoires : <http://www.catharina-valckx.com/fr/illustraties>

Il s'agit d'amener les élèves à caractériser l'œuvre de l'auteur

- Personnages
- Histoires
- Technique utilisée

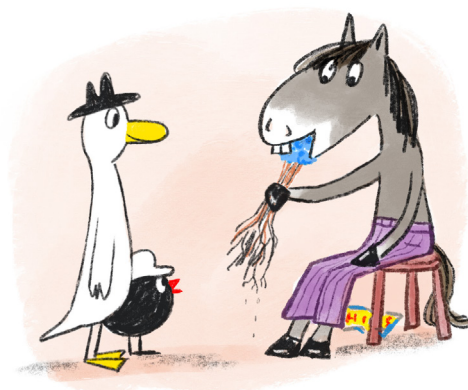
Un Focus sur les personnages peut amener chacun à présenter celui qu'il a aimé : Canard, oie, hamster, chat, corbeau, souris, poule, poney, lapin mais aussi cochon, renard, fourmi, éléphant ... tous incarnent des enfants. Quelques humains : Nine, un roi, une femme de ménage sans oublier les objets : socquette et boudoir, caillou Si on observe bien, tous ces personnages ont en commun d'avoir l'air bienveillants, plus ou moins naïfs... Le dessin est épuré tout en rondeur. Ils forment une famille, chacun héros d'une histoire mais aussi figurant dans d'autres.

On pourra terminer par la création d'une œuvre gardant la trace de ce que l'on a découvert sur l'auteur, de tout ce que l'on aime ou préfère et qui aura été montré au fil des échanges : affiche – boîte univers – carnet – cahier – création de collections de mots, d'images...

Le jeu de l'intrus en annexe 3 servira de synthèse et de réactivation des connaissances acquises. But du jeu : retrouver les 2 livres intrus parmi une pile de 7 livres (l'intrus est un auteur différent) Règle du jeu : Partager le groupe en 4 équipes. Chaque équipe examinera les 4 piles de livres (ou les images des premières de couverture) et devra noter sur la fiche réponse les deux livres intrus (auteur différent) parmi ceux de chaque pile.

Pour aller plus loin on pourra visiter :

- Le site de l'école des loisirs rubrique auteur
<https://www.ecoledesloisirs.fr/auteur/catharina-valckx>
- Le site de Catharina Valckx
<http://www.catharina-valckx.com/>
- L'entretien-conférence de Catharina Valckx et D. Masdieu
<http://www.canope92.fr/videos-atelier/un-mercredi-avec-catharina-valckx/>
- Le dossier pédagogique sur la série des Billy
http://www.reseau-canope.fr/atelier-hauts-de-seine/litterature-jeunesse/wp-content/uploads/2014/12/Accompagnement_Catharina-Valckx.pdf
- Magazine Grand n°2
<https://www.ecoledesloisirs.fr/sites/default/files/grand2019/GRAND2.pdf>



Manu et Nono chez Ursule, Catharina Valckx, l'école des loisirs, 2021

4. La farandole d'images

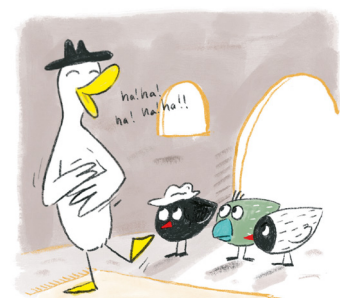
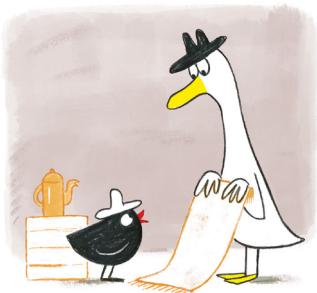
- Formuler des hypothèses sur les histoires
- Dégager le schéma narratif de l'histoire

À l'issue de la lecture des livres de Catharina Valckx, on représentera les 4 tomes de la série des Manu et Nono.

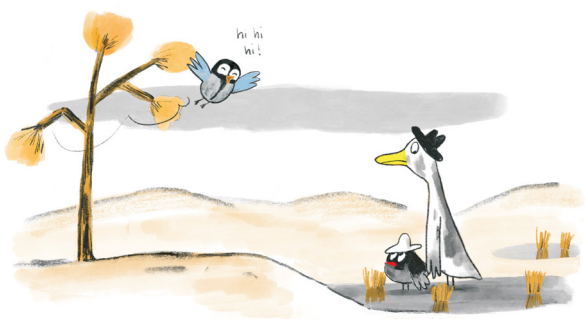
Une sélection de quelques illustrations par album sera proposée aux enfants. Cette sélection a pour but d'amener chacun à construire le récit avant de le lire afin d'apporter un étayage à la compréhension lors de la lecture individuelle.

Les images pourront être étalées, épinglées sur un fil ou projetées sur écran. Une première observation conduira à essayer de trouver ce que raconte chaque histoire et ce que font les personnages.

Sélection tome 1



Sélection tome 2



Sélection tome 3



Sélection tome 4



Les illustrations fonctionnent comme un film même si on ne les donne pas toutes à voir. Ce sont aussi des « images à parler ». Chacun peut raconter son histoire, saisir les sentiments des personnages et les liens qui les unissent, l'amitié qui transperce à travers le dessin. Cette activité favorise la rencontre entre le monde de l'action des personnages et le monde de la conscience du lecteur.

Une chouette assommée par un fer à cheval, privée de fait de gâteau à cause de ses bandages, n'en regarde pas moins ses invités avec un petit cœur au-dessus de la tête.

5. Atelier d'écriture

- Amener les enfants à adopter une posture d'auteur
- Prendre conscience que l'écriture est un « travail » réfléchi

Au cours de ce temps qui ne doit pas être trop laborieux, chacun sera invité à écrire à partir d'une image choisie. Afin de rendre la situation d'écriture la plus proche possible d'une situation d'écrivain-auteur, on laissera chacun décider de son genre d'écriture à partir de l'illustration choisie : décrire, faire parler les personnages, inventer, donner son point de vue.

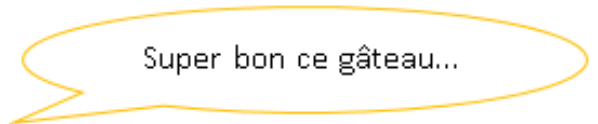
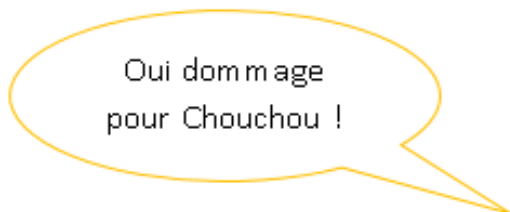
Exemple :



Nono et Manu mangent des gâteaux.



Manu et Nono sont bien contents de manger le gâteau.



6. Atelier lecture

- Lire pour soi, lire pour les autres et avec les autres

Cette séance peut se décomposer en plusieurs temps :

1. Lecture en solitaire / Lecture partagée

Ces histoires faisant partie de la collection Moucheron, « premières lectures », on lancera les enfants dans une lecture individuelle. On ne manquera cependant pas d'étayer cette première lecture silencieuse individuelle en proposant des lectures partagées aux enfants qui en ont besoin.

2. Lecture magistrale

Cette première lecture individuelle effectuée, une lecture magistrale de chaque tome sera offerte aux enfants.

3. Rappel de récit / Réactions de lecture

Une fois les livres lus et relus, les histoires pourront être reformulées par les enfants avec l'aide de l'enseignant, occasion de laisser venir et d'accueillir les réactions de chacun.

Nono invite ses copains à la maison et Manus les regardent s'amuser. À la fin il leur fait une blague. Nono rencontre Chouchou et tombe amoureux. Le nez en l'air Manus et Nono tombent dans la boue. Chouchou se moque d'eux et Manus dit à Nono qu'il est surtout tombé dans la boue.

On pourra laisser les enfants faire un parallèle avec leur propre vécu. Sont-ils déjà tombés amoureux ? Réfléchir sur l'expression « tomber amoureux ». C'est l'écrivain Marivaux qui a répandu cette expression. Faire sentir aux enfants que cette expression traduit bien la rapidité du phénomène, son côté imprévisible comme une chute, on ne prévoit pas : « on tombe » amoureux. Tout comme l'expression « coup de foudre » qui renvoie à la rapidité de l'émotion ressentie. Au premier regard, le cœur s'emballe. Les enfants auront sans doute repéré l'humour de Manus avec son jeu de mot « Tu es surtout tombé dans la boue » !

4. Fabrication de maquettes ou de scénettes

On terminera ce temps de lecture par des ateliers de fabrication de la maquette d'une histoire de son choix.

Un couvercle de boîte à chaussure par exemple

De la pâte à modeler

Les figurines des personnages proposées en annexe 4

Ciseaux, colle, ruban adhésif, feutres

Une fois le matériel réuni, chaque équipe d'enfants devra agencer les personnages à l'intérieur du couvercle, ajouter des décors afin de pouvoir se rappeler l'essentiel de l'histoire grâce à la maquette.

7. Conteur et raconteur

- Raconter toute une histoire en entier à un auditoire (parents, autres enfants ...)
- Expliquer la différence entre lire et raconter
- Mettre en voix, interpréter

Des groupes de conteur/raconteur seront constitués, chacun jouant le rôle d'un personnage ou du narrateur. Dans un premier temps, chaque groupe relira ou réécouterà l'histoire choisie pour présenter celle-ci à un auditoire. (Annexe 5 audio). Puis, les rôles seront distribués. Ces rôles seront joués à l'aide des masques fournis en annexe 6.

On demandera aux enfants d'être capable de raconter toute l'histoire, en reprenant toutes les péripéties dans l'ordre. Il est important que chacun « joue » son personnage et s'amuse. Les voix, intonations seront travaillées. Il n'est pas indispensable d'être totalement fidèle au texte, certains seront même amenés à ajouter du texte. Les livres seront toujours à portée de main ainsi que les maquettes fabriquées précédemment en cas de trous de mémoire.

On organisera plusieurs moments de « conteur- raconteur » au cours desquels les groupes raconteront à tour de rôle aux autres, l'histoire choisie. On peut raconter à d'autres groupes, d'autres classes, les parents

Fabrication des masques

Découper le contour du visage de chaque personnage

À l'aide d'une perforuse faire un trou de chaque côté du masque

Relier chaque trou à l'aide d'un élastique qui passera derrière la tête



8. Les gâteaux

		
« Viens, Nono, assieds-toi, et apporte les gâteaux. »	« J'espère qu'elle a fait un gâteau », dit Nono	Pour se consoler, Nono mange un gâteau. « Donne m'en un aussi. J'ai faim », dit Manu. « Pas question. Tu dois maigrir, pour te décoincer. »

On partira de ces quelques pages pour lancer la réflexion et le questionnement.

Pour ouvrir la séance un plat de petits gâteaux sera apporté et posé bien en évidence. Les extraits ci-dessus seront affichés (annexe 7) ou projetés. On posera alors à la cantonade la question suivante : Qui veut gagner un gâteau ?

On peut s'attendre à un grand nombre de volontaires ! Nombre d'enfants risquent d'être volontaires sans même attendre de savoir quoi faire pour gagner le gâteau. Cela pourra être le point de départ de la discussion. Que seriez-vous prêts à faire pour gagner un gâteau ?

- Être sage toute la journée
- Chanter une chanson
- Ranger mes affaires, la classe
- Aider quelqu'un
- Ne pas donner de coup de pied

Le goût du sucré est inné chez l'humain. Un enfant sage s'est souvent vu récompensé par un bonbon tandis qu'après une bêtise il pouvait être privé de dessert. On sait que les gâteaux occupent une place importante dans l'univers des enfants (mais aussi parfois des grands !). Chez Catharina Valckx, les gâteaux ne sont là, ni pour récompenser ni pour punir ils sont là simplement car ils font vivre l'amitié et font partie d'une vie simple, réconfortante et joyeuse. Catharina Valckx nous offre une vision rassurante des relations humaines et nous réconcilie avec notre gourmandise.

On pourra continuer le questionnement en demandant qui a déjà mangé un gâteau qui n'était pas à lui ? Qui a mangé un gâteau en cachette ? Qu'en pensez-vous ? Pourquoi mange-t-on des gâteaux en cachette ?

Moi j'ai mangé le gâteau de Paul, il n'en voulait pas.

Moi j'ai mangé un gâteau du tiroir de la maîtresse.

Moi j'ai mangé les gâteaux que la maîtresse met dans l'armoire, sans le dire.

Moi j'ai pris le goûter de ma copine dans sa poche.

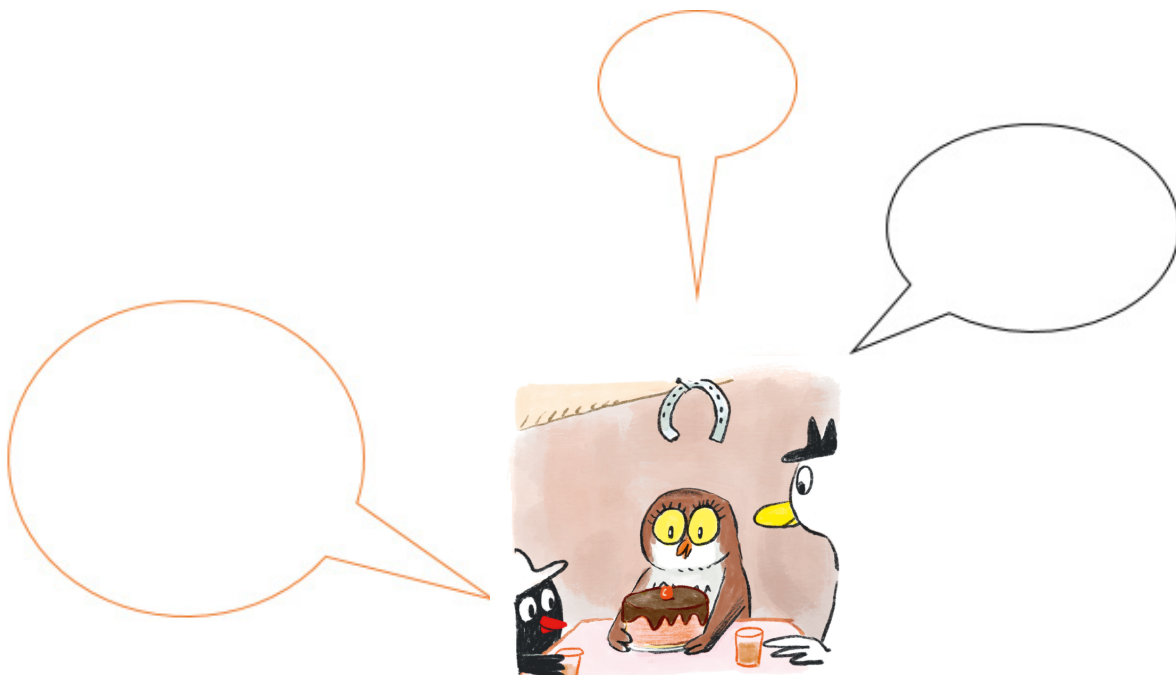
Etc.....

Les pages sélectionnées seront relues et on laissera les enfants les commenter. On pourra alors leur demander de réfléchir à leur propre réaction :

- Face à la même situation auraient-ils agi comme Nono ?
- Qu'aurais-tu fait si ton copain avait mangé le dernier gâteau d'une boîte ?
- Si tu avais mangé le dernier gâteau en cachette, aurais-tu ensuite avoué que c'était toi ?
- Nono est-il vraiment sympa en donnant les miettes aux poissons ? Le fait-il réellement pour faire plaisir aux poissons ?
- Nono aurait-il dû garder le dernier gâteau pour Manu ? Nono est-il fier d'avoir mangé le dernier gâteau ? Pourquoi ?
- Nono est-il un gourmand ? Un goinfre ? un glouton ? un égoïste ?

Pour terminer ce temps sur les gâteaux, on pourra demander à chacun de nommer son gâteau préféré, puis réaliser la fresque des gâteaux préférés de la classe ou jouer au memory des gâteaux (en annexe 8). Faire un gâteau en classe peut aussi être un bon moyen de partager un temps convivial d'éducation.

Bulles de parole, à compléter



Ursule a fait un gâteau.
Il est splendide, tout enrobé
de chocolat.

9. Ami Ami

- Comprendre la vision humaine que propose l'auteur à travers ces histoires : relire les textes sous l'angle de l'amitié
- Interpréter

Manu et Nono : un super duo. L'amitié est de toutes les histoires dont elle est souvent le moteur. Et pourtant, à première vue cette amitié entre deux personnages si différents pourrait sembler presque impossible.

Amener les enfants à se rendre compte, que l'amitié rend heureux les personnages malgré tout ce qui peut les séparer : les filouteries de l'un, la naïveté de l'autre, les cadeaux ratés...

Un questionnement invitant à la relecture sélective sera proposé :

Entre toutes les histoires, à votre avis quelles pages illustrent le mieux l'amitié ?

À quel moment, l'amitié entre le duo ou les personnages aurait-elle pu être menacée ?

Comment cette amitié se maintient-elle ?

Laisser chacun relire, choisir commenter les pages qui apportent des réponses aux questions posées ou illustrent le point de vue de l'amitié entre les personnages. :

Manu et Nono qui font preuve de bienveillance quand Charlot avale les fleurs pour Ursule. Charlot qui pour se faire pardonner offre un nouveau cadeau dont le duo se contente avec plaisir. Ils font contre mauvaise fortune bon cœur en étant heureux de « cadeau raté ».

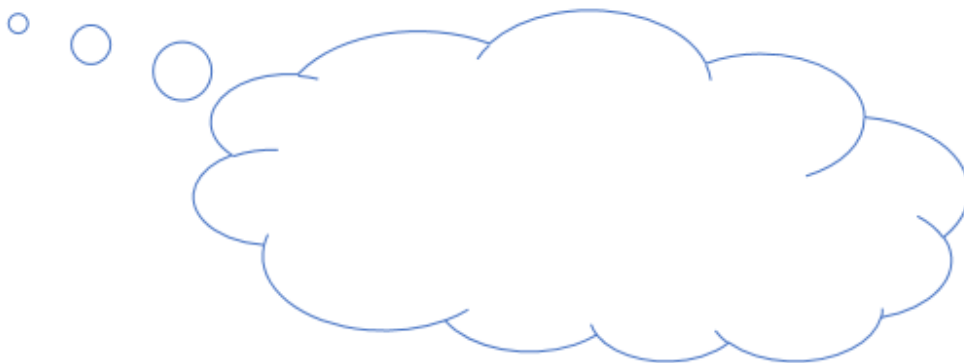
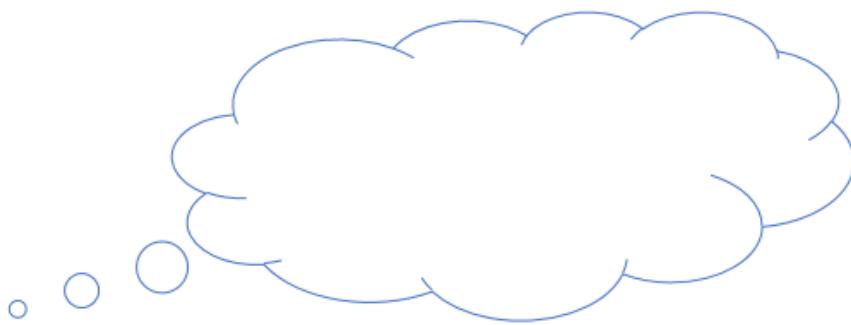
Inviter les enfants à se souvenir d'autres livres de Catharina Valckx qui traitent aussi de l'amitié. (Docteur Fred et Coco Dubuffet, la chaussette verte de Lisette, Totoche...)

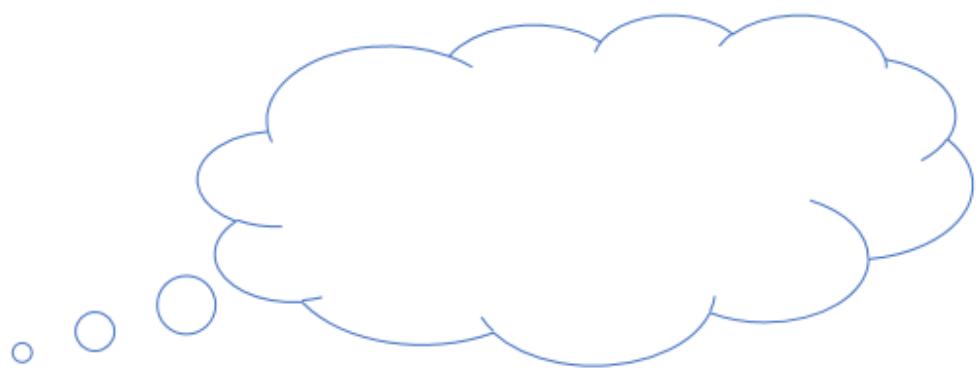
On comprend que, quand elle est sincère, l'amitié dure malgré les obstacles car la relation est assez forte. La complicité reste intacte. Nono mange tous les gâteaux, l'avoue à Manu, mange sans rien dire le tout dernier, regrette et s'inquiète de perdre Manu qui finalement lui pardonne. Quand Nono joue à être raide mort avec ses amis, celui-ci pardonne à Manu sa blague finale.



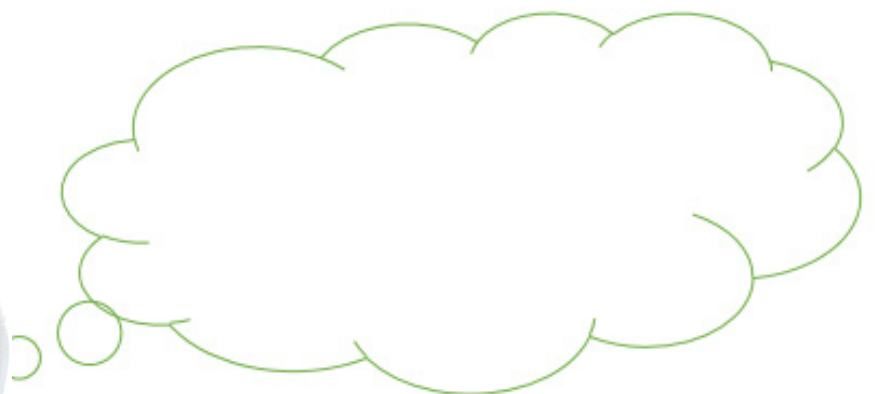
On pourra faire commenter cette image (ci-dessus) tout particulièrement ainsi que l'histoire dans son ensemble.

Les pensées des personnages pourront aussi être questionnées à travers le prisme de l'amitié et des aventures vécues. Que peuvent-ils bien ressentir à certains moments ?





☆☆☆



10. Le bonheur de vivre

- Réfléchir à sa relation à autrui
- Nourrir enrichir transformer sa propre vision du monde, ses relations aux autres

Manu et Nono mènent une vie paisible où les jeux, les rencontres occupent une place importante. Ils savent apprécier les joies de la vie quotidienne. Ils ne sont pas en quête du bonheur, ils nous montrent la simplicité du bonheur. On ne rencontre chez Manu et Nono ni geste brutal, nerveux ou déplacé ni regard angoissé. Que penser de cela ? Qu'y a-t-il à apprendre de la façon de faire et d'être, de vivre, de Manu et Nono ?

Inviter les enfants à réfléchir à ces deux questions.

Discussion à visée philosophique

Pour mener à bien cette discussion, on pourra organiser de petits groupes ou demi-groupe dans le cadre d'une classe. Les livres restent à disposition de chacun durant la discussion. Ce qui permet quand un enfant fait référence à un passage lu, de vérifier, texte à l'appui, la compréhension et l'interprétation faite. La discussion se déroulera sous le regard de l'adulte qui prend en charge de faire respecter les règles du débat. Tous les enfants participent à la discussion sur le même plan en suivant les consignes concernant les exigences intellectuelles :

- Réfléchir avant de parler
- Expliquer ce que l'on dit
- Donner des exemples

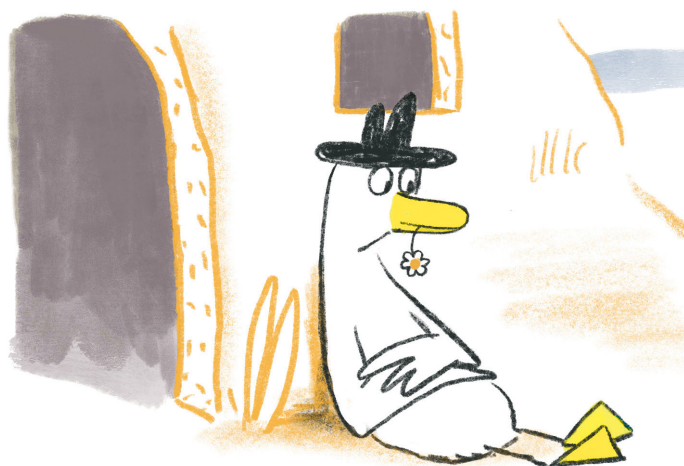
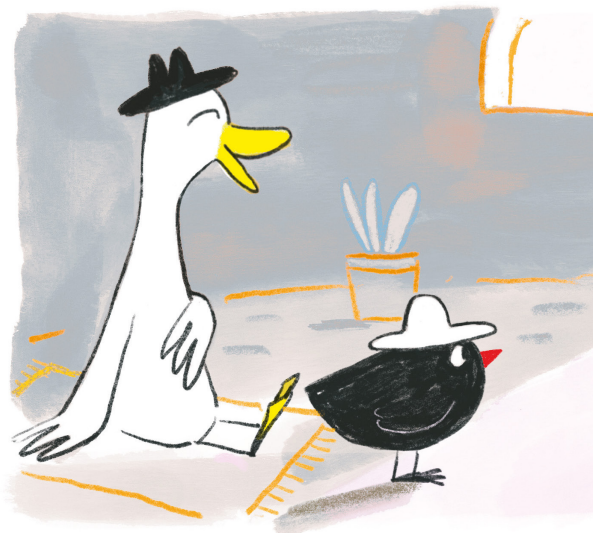
On gardera trace de la discussion en réalisant une affiche, des dessins, notant les idées etc...

« Nono est très heureux d'inviter ses copains pour jouer à courir voler et faire les morts, et quand Manu fait sa blague pour les « réveiller » ils ne s'énervent pas, moi des fois je m'énerve quand ma copine me dit « tiens un bonbon » et que c'est pas un bonbon. » (Jules).

« C'est bien de jouer ! C'est quand on ne peut pas jouer qu'on voit que c'est bien de jouer et qu'on a envie de jouer » (Adèle) Comme sur l'image de Nono



Chercher d'autres illustrations qui montrent le bonheur de vivre.
Exemples de sélection d'images.



Amener les enfants à comprendre l'idée que c'est aussi le partage qui rend Manu et Nono heureux :

Partage des copains

Partage des jeux

Partage des gâteaux

Autres questions possibles :

Qu'est-ce qui rend heureux ?

Est-ce qu'on peut être heureux tout le temps ?

Est-ce qu'on a besoin des autres pour être heureux ?

On pourra poursuivre par une activité plastique à partir de la consigne suivante :

«Pensez à un moment heureux. Dessinez-le »

Mettre à disposition des enfants différents matériaux : crayons, craies, feutres, gouache

Quelques œuvres qui peuvent servir de support d'inspiration (annexe 10).



Renoir : « Claude Renoir jouant » (musée de l'Orangerie)



Paul Signac « Au temps d'harmonie » (Mairie de Montreuil)

11. **Manu et Nono : web profils**

- Produire un écrit fictif

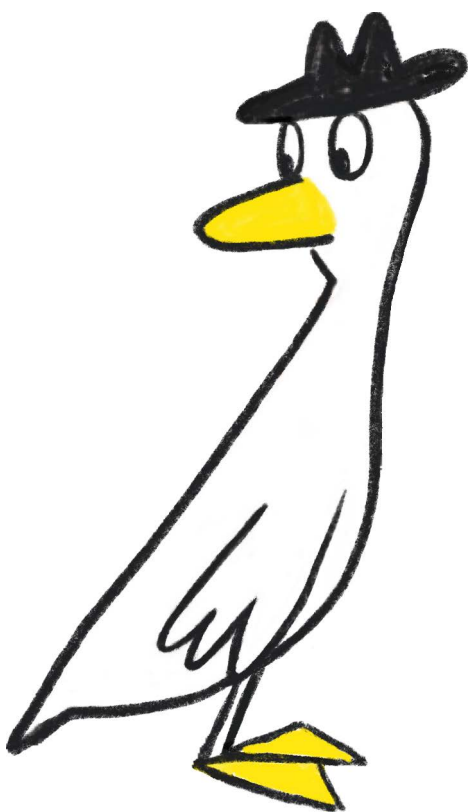
Une histoire commence avant tout avec des personnages, ce sont les personnages qui font avancer l'histoire. Le personnage n'est pas une personne réelle mais donne l'illusion de l'être. Catharina Valckx choisit des animaux qui nous donnent l'illusion d'être des humains. Le langage, les actions et réactions de Manu et Nono nous rappellent les enfants. On prête facilement des émotions et des sentiments à Manu et Nono qui ne sont pas écrits dans le livre, grâce au dessin. Au fil de la lecture se construit le profil de Manu et Nono.

Pour cette séance, on lancera les enfants sur la piste d'une écriture devenue courante : rédiger son profil pour se présenter à son réseau d'amis.

Pour cette séance on restera dans le jeu, en partant de l'idée que Manu et Nono sont fiers de former un duo de personnages principaux. Ils vont donc construire leur profil « web » de personnage principal et l'envoyer à leur autrice préférée et tous leurs amis. Ils savent qu'ils peuvent devenir figurants dans d'autres albums mais ils souhaitent garder leur rôle de personnage principal d'une série à succès en mettant en avant leurs talents !

Ce scénario sera donné aux enfants afin de les plonger dans ce contexte d'écriture fictive. Consigne : Tu feras comme si tu étais Manu ou Nono et tu rédigeras « ton profil web » puis tu choisiras des photos à ajouter. Ton profil doit donner envie de te connaître.

Pour pouvoir rédiger ce profil et choisir les « photos » ; une relecture sélective des livres est nécessaire. Ceux-ci seront donc à disposition.



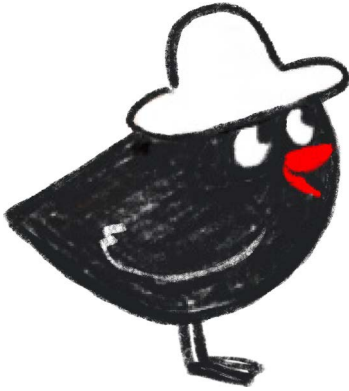
MANU

Personnage principal reconnu

2 ans d'expérience

4 tomes de papier

Je suis l'ami de Nono, j'habite au bord d'un lac avec lui.
J'aime manger des gâteaux, boire un café, lire un livre, rêver,
rencontrer des amis partager les jeux de Nono.
Je suis blagueur, calme, bienveillant. Je suis fidèle à mon ami
Nono et partage tout avec lui. En vrai ami, je sais pardonner.
Je profite de la vie tranquillement et joyeusement. J'aime faire
des rencontres et partager les bons moments de la vie.
Je suis calme et réfléchi.



NONO

Personnage principal

4 tomes d'expérience

Héros d'une série à succès, je partage le rôle principal avec mon ami Manu. Je tiens une place importante et je prends des initiatives.

J'aime jouer avec mes copains, rigoler, courir, voler, manger des gâteaux.

Je suis un grand sentimental et je peux vite avoir le coup de foudre.

Je suis très attentionné et offre des cadeaux à mon amoureuse. Je cherche toujours de nouveaux amis, parfois même avec une loupe, je les aime tous.

Je suis très gourmand et me montre très filou pour manger des gâteaux tout seul. Je suis un malin.

12. Conclusion

- Garder trace de son parcours de lecture
- Socialiser les livres rencontrés

Ces quatre livres permettent de découvrir le plaisir de lire tout seul. Cette liberté accrue, une fois le décodage automatisé permet à l'enfant de se plonger dans l'univers fictionnel du livre, de s'identifier aux personnages en vivant leurs émotions. Les activités proposées ont amené l'enfant à franchir une marche supérieure en l'aidant à dialoguer avec le livre pour comprendre et interpréter. Garder la trace de tout ce parcours et le mettre en mémoire contribue petit à petit à la construction de son statut de lecteur.

Pour garder la trace on pourra :

- Réaliser une exposition avec les illustrations et extraits qui illustrent le mieux le sens de ces livres
- Construire un carnet de littérature personnel ou collectif
- Faire une collection des « meilleurs » mots, illustrations, extraits
- Ecrire le recueil des réactions, points de vue et commentaires sur ces livres
- Réaliser des affiches pour chaque livre

Pour socialiser les lectures on pourra :

- Aller présenter les livres à d'autres classes ou à des amis
- Organiser des moments de lecture orale pour un public donné
- Organiser des rencontres littéraires
- Organiser un grand jeu (exemple en annexe 11)

Le jeu du Manomot présenté ci-dessous et en annexe permet de se remémorer et mémoriser le parcours de lecture tout en jouant.



Jeu (en annexe 11) MANOMOT

Matériel

18 cartes mots

12 cartes illustrations

Nombre de joueurs :

De 2 à 6 joueurs

But du jeu :

Se débarrasser le plus vite possible de ses 3 cartes mots

Déroulement

Poser les 12 cartes illustrations en tas au milieu de la table faces cachées. Distribuer trois cartes mots à chaque joueur. Ces cartes seront posées en tas faces cachées devant chaque joueur. Une fois les cartes distribuées chaque joueur a quelques secondes pour regarder ces 3 cartes mots qu'il devra laisser ensuite posées devant lui face cachée.

C'est le plus jeune qui commence. Chaque joueur à tour de rôle retourne une carte « illustration ». S'il possède une carte mot qui va avec, il se débarrasse de sa carte mot en la posant sur la table et met la carte « illustration » sous le paquet. Il retourne alors une nouvelle carte « illustration » et ainsi de suite. Si le joueur n'a pas de carte mot qui correspond à la carte illustration, il place la carte illustration sous le tas et c'est au joueur suivant de retourner une carte illustration. Le premier qui s'est débarrassé de ces 3 cartes mot a gagné.

Pour conclure, un petit défi : les grilles MANUNONO

But du jeu : retrouver le titre du livre grâce à la grille de mots. Chaque grille de 12 mots correspond à 1 livre de la série des Manu et Nono. Mais attention chaque grille comporte 3 Mots piège qui n'ont rien à voir avec le livre.



Grille 1

Courir	Boite	Foudre	Poisson	Regrets	Jouer
Canari	Pelle	Gâteau	Voler	Café	Jupe

Grille 2

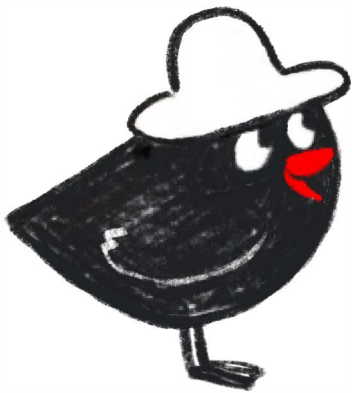
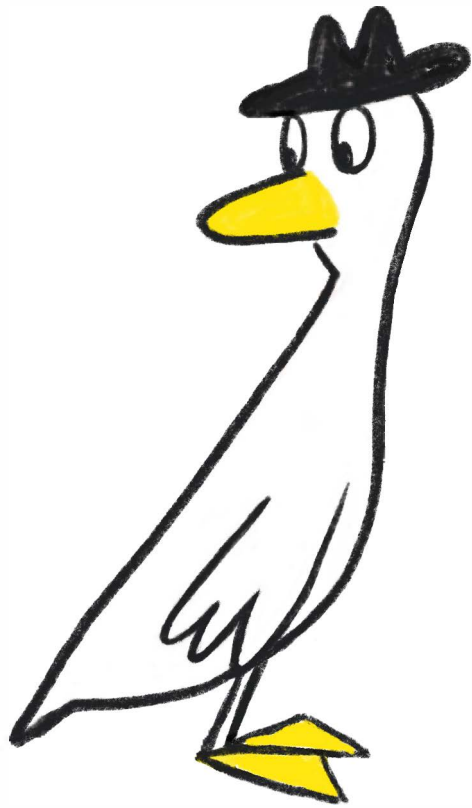
Perdu	Trou	Gâteau	Loupe	Piquer	Poisson
Mort	Noir	Sifflet	Gardien	Gros	Canari

Grille 3

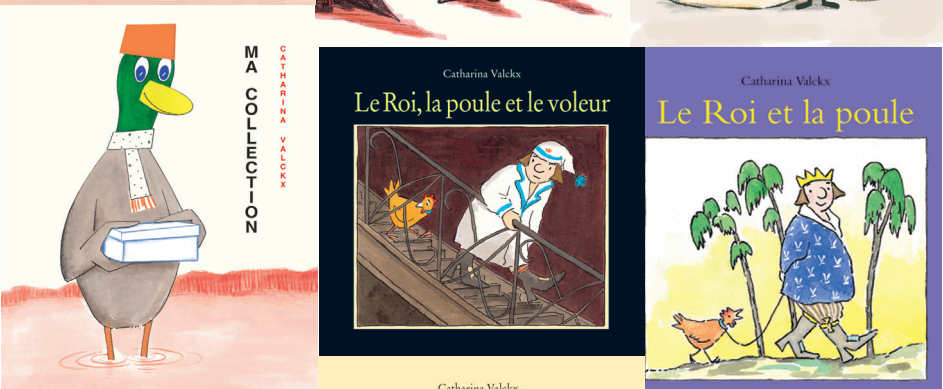
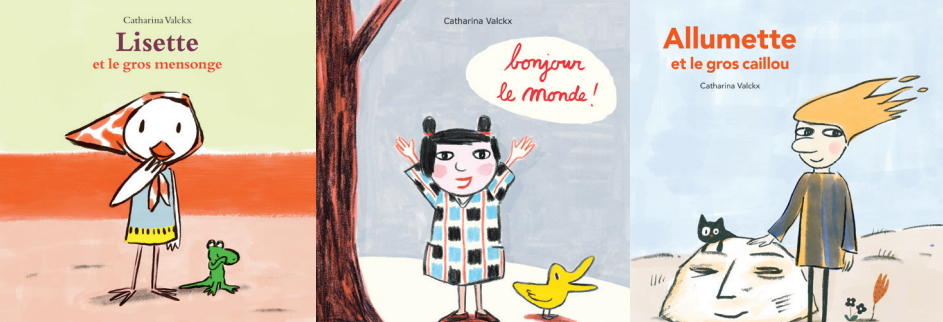
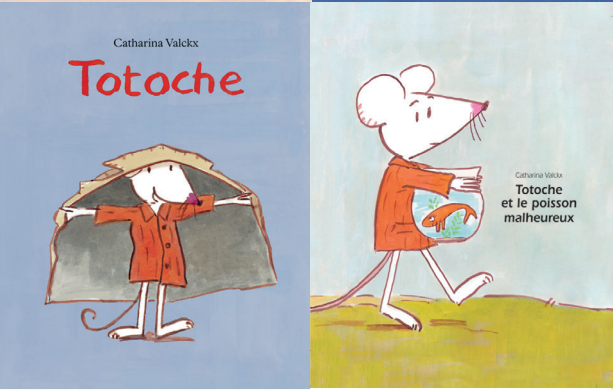
Oiselle	Jupe	Manger	Souris	Cadeau
Surprise	Fromage	Hiver	Boue	Piquer

Grille 4

Docteur	Chance	Cadeau	Bonheur	Fleur	Gâteau
Chien	Amour	Pansement	Thé	Bougie	Cheval



Annexe 2 : Une vue des livres de Catharina Valckx



Annexe 3 : Le jeu de l'intru

Prévoir quatre piles de 7 livres dont 5 ont un point commun (autrice Catharina Valckx) et les 2 autres étant des intrus (autre auteur)

L'avantage de ce jeu est que les enfants auront manipulé un maximum de livres de l'autrice en peu de temps. La recherche de point commun permet aux enfants de mener des comparaisons de se situer parmi les livres proposés et éventuellement de repartir avec l'envie de lire un des livres présentés.

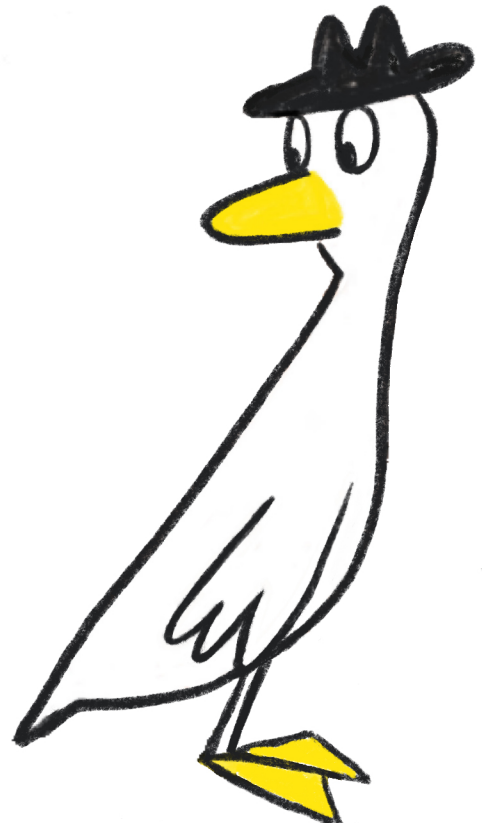
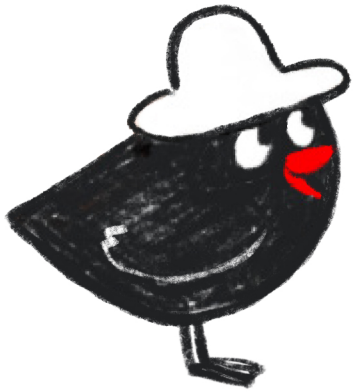
On pourra au fil de l'habitude du jeu, affiner la connaissance de l'autrice en proposant des piles autour de différents points communs : le lieu de l'histoire, le type de personnage, le thème..... A l'intérieur de l'œuvre de Catharina Valckx .

Distribuer une grille par équipe, à compléter au fur et à mesure

	Pile 1	Pile 2	Pile 3	Pile 4
Intru 1				
Intru 2				

Annexe 4 : Les figures

Découper chaque figurine et assurer leur rigidité en fixant un petit pic en bois au dos.



Annexe 5 : Manu et Nono : les aventures en audio

Vous trouverez ci-joint des liens vers les histoires de Manu et Nono, lues par Catherine Fournié, Directrice d'école d'application, formatrice 1er degré 92 UPN.

Manu et Nono - le dernier gâteau

<https://soundcloud.com/ecole-des-loisirs/manu-et-nono-le-dernier-gateau-les-gateaux-de-catharina-valckx/s-YXhflqkgQSf>

Manu et Nono - le dernier gâteau

<https://soundcloud.com/ecole-des-loisirs/manu-et-nono-le-dernier-gateau-de-catharina-valckx/s-uEoM-tuP2LGY>

Manu et Nono - le coup de foudre

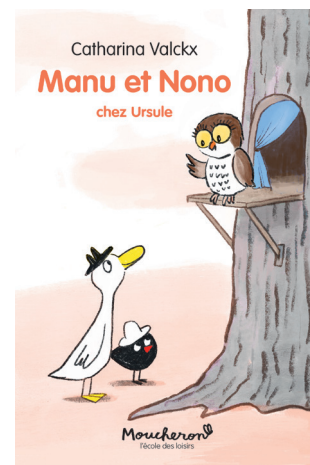
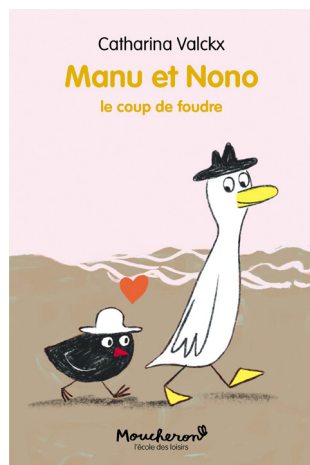
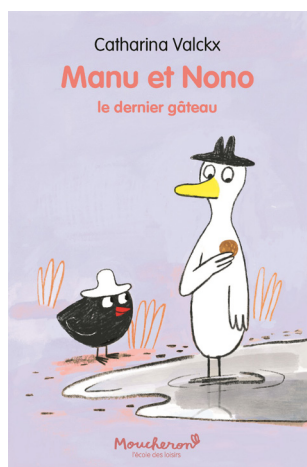
<https://soundcloud.com/ecole-des-loisirs/manu-et-nono-le-coup-de-foudre-la-jupe-de-catharina-valckx/s-mwbOIy5UUIH>

Manu et Nono - le gros chien et la petite bête

<https://soundcloud.com/ecole-des-loisirs/manu-et-nono-le-gros-chien-et-la-petite-bete-de-catharina-valckx/s-CihiO8ipAKj>

Manu et Nono - chez Ursule

<https://soundcloud.com/ecole-des-loisirs/manu-et-nono-chez-ursule-de-catharina-valckx/s-SIoKw3OCP-Pw>



Annexe 6 : Les masques

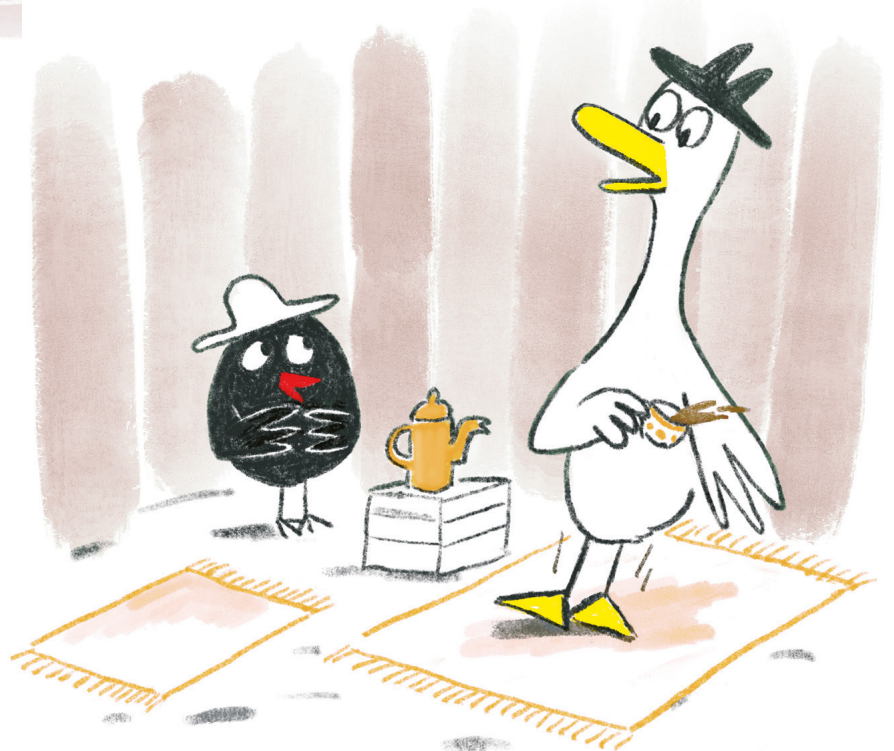
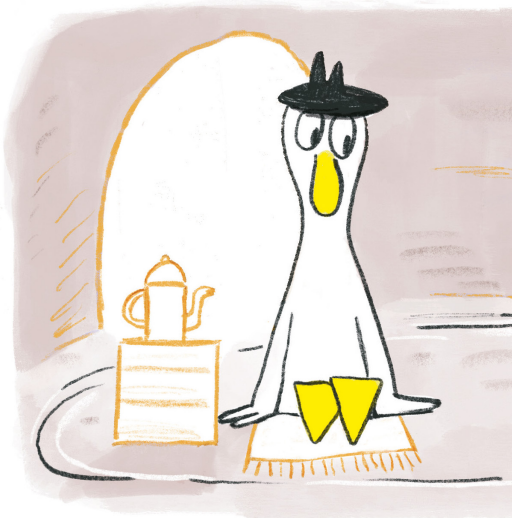
À partir des dessins de Catharina Valckx, proposez aux enfants de dessiner Manu et Nono afin de réaliser leurs propres masques.

Pour cela, mettez à disposition :

- des feuilles légèrement cartonnées
- de la peinture (noire, rouge, blanche, jaune)
- des pinceaux
- des crayons
- des feutres
- des ciseaux
- tout autre matériel créatif sollicité par les enfants

Vous vous chargerez d'évider le carton au niveau des yeux.

Une fois le masque découpé, vous réaliserez deux trous de part et d'autre afin de passer un fil élastique. Les masques seront alors fin prêts !



Annexe 7 : Des images pour un débat d'idées





Annexe 8 : memory des gâteaux

Matériel :

- Le jeu de cartes disponible en annexe à imprimer en couleur
- Des ciseaux

Pour une durée de vie plus longue, les cartes peuvent être plastifiées par vos soins.

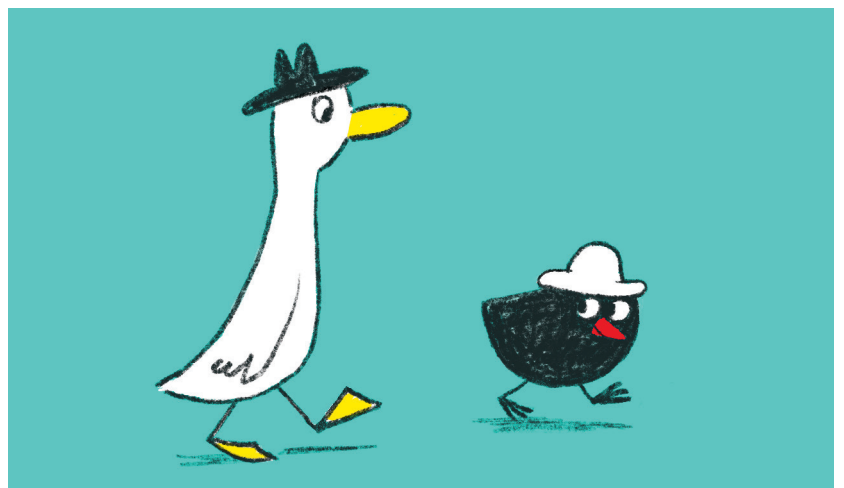
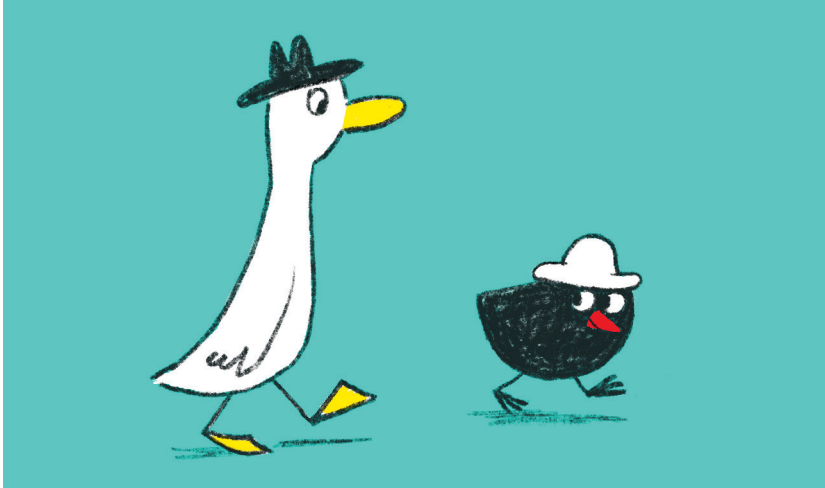
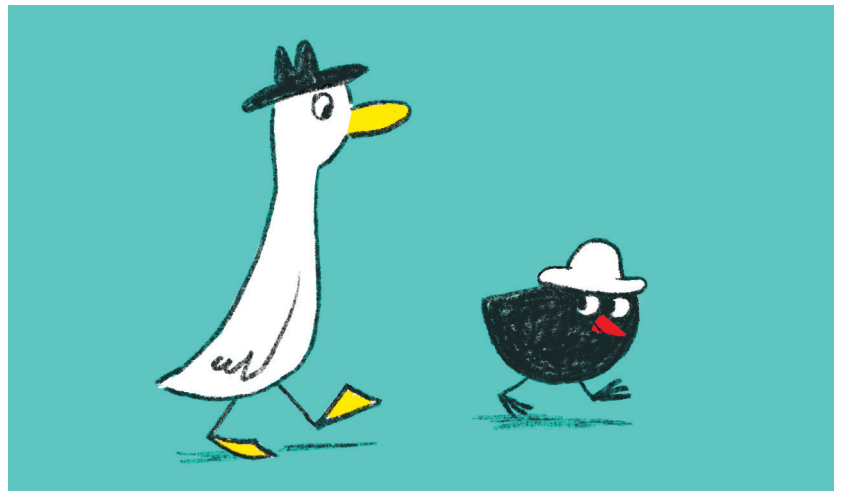
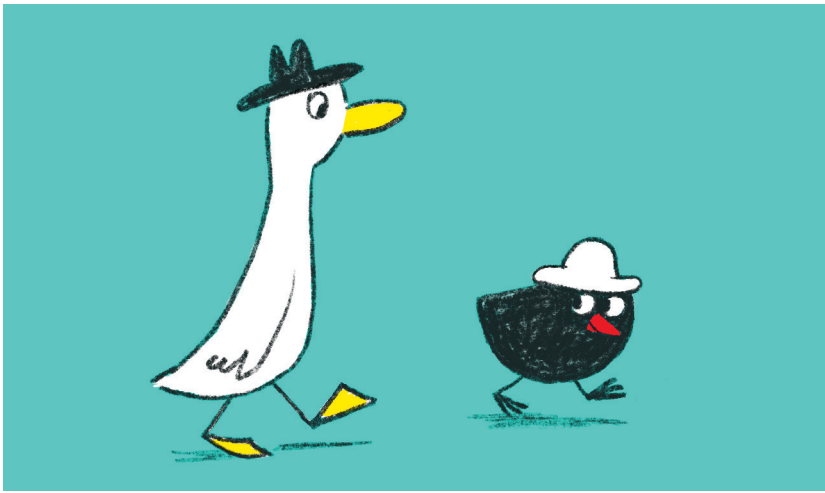
Nombre de joueurs : à partir de 2

But du jeu : Le but de ce jeu est d'associer des paires.

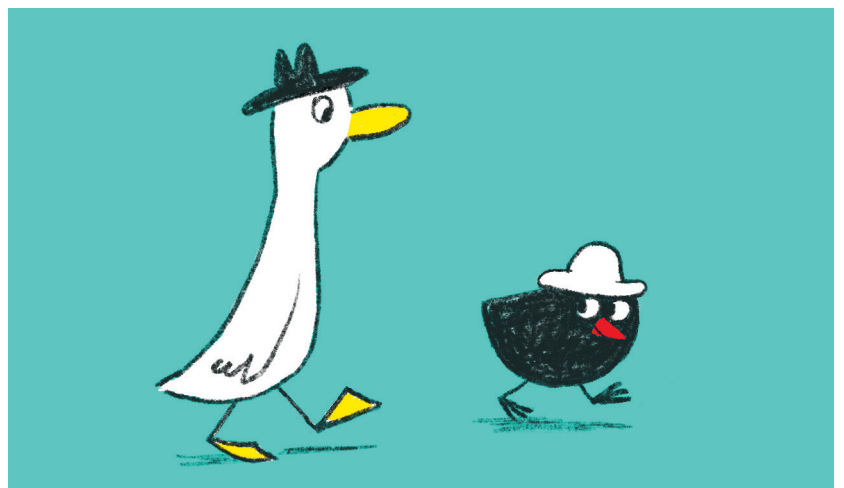
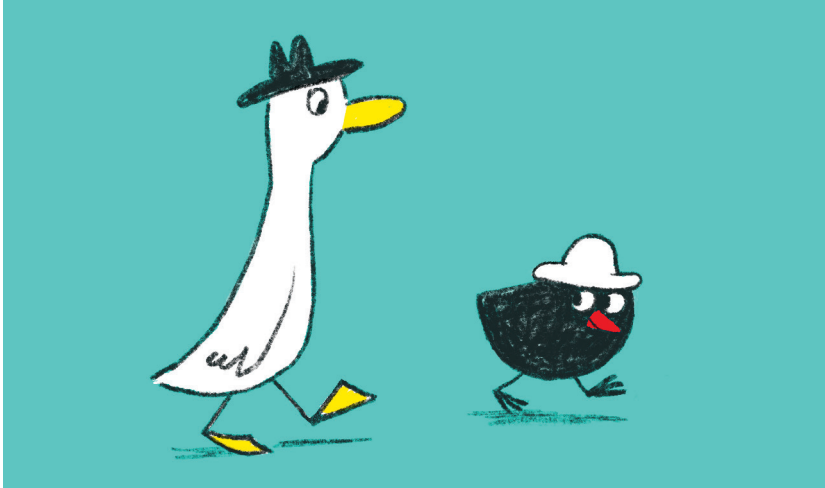
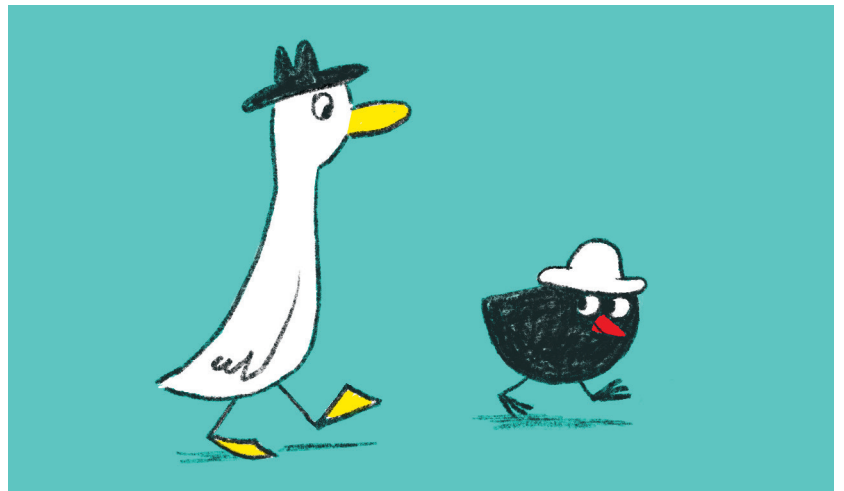
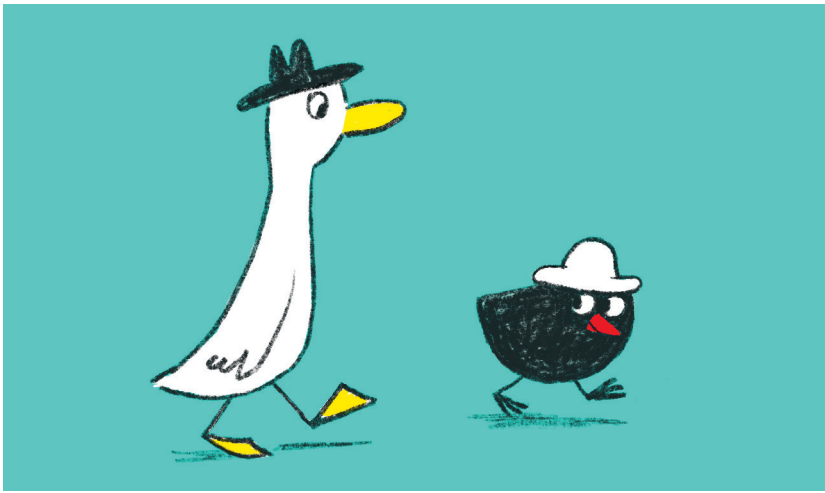
Règles :

1. Toutes les cartes sont étalées faces cachées sur la table (face visible pour plus de facilité avec les plus petits notamment).
2. Chacun son tour retourner une carte et essayer de faire une paire image du gâteau + nom du gâteau
3. Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur les replace face cachée à l'endroit exact où elles étaient, et c'est au joueur suivant de retourner deux cartes.
4. Celui qui a une bonne mémoire se souviendra de l'emplacement des cartes déjà retournées et pourra les utiliser lorsqu'il en aura besoin

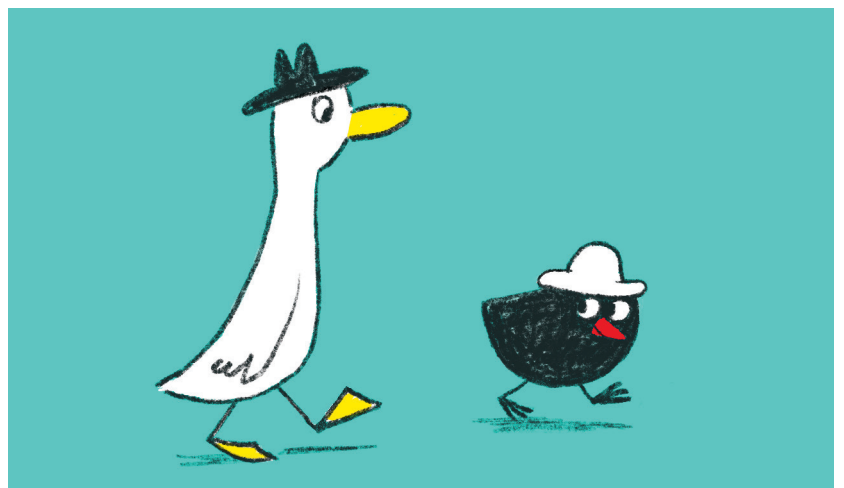
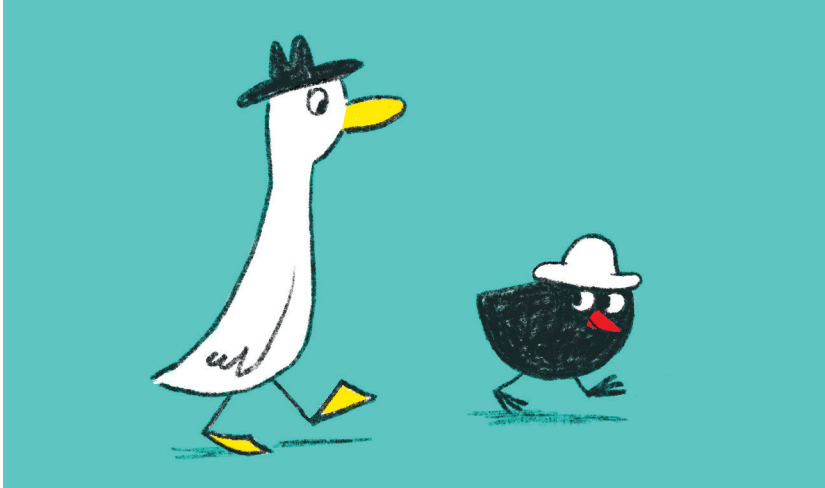
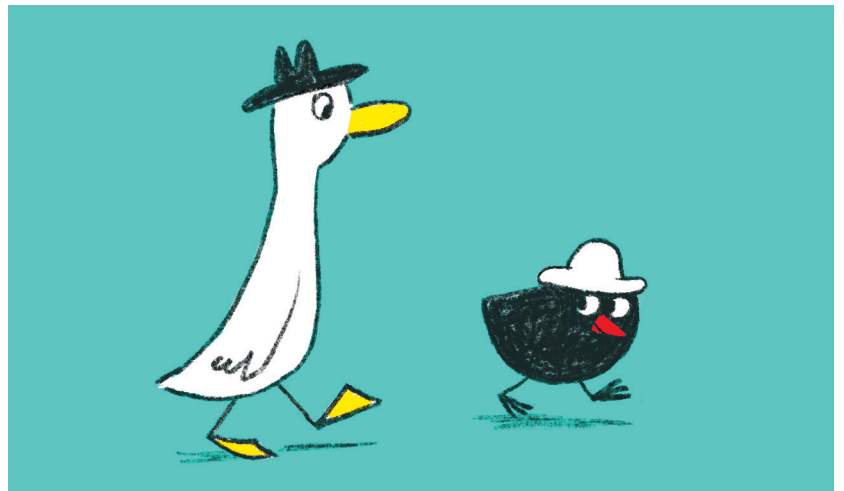
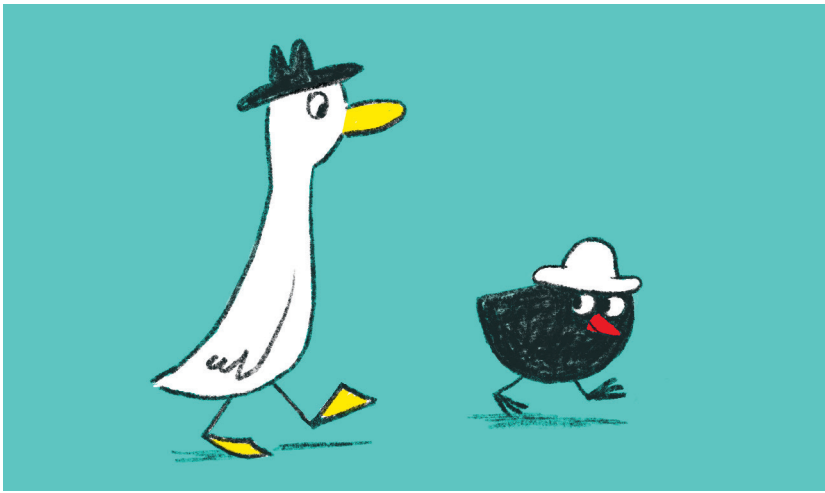




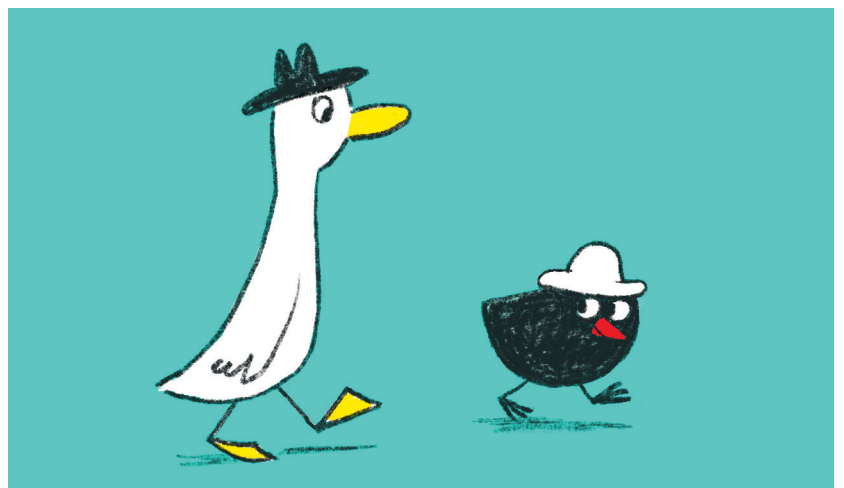
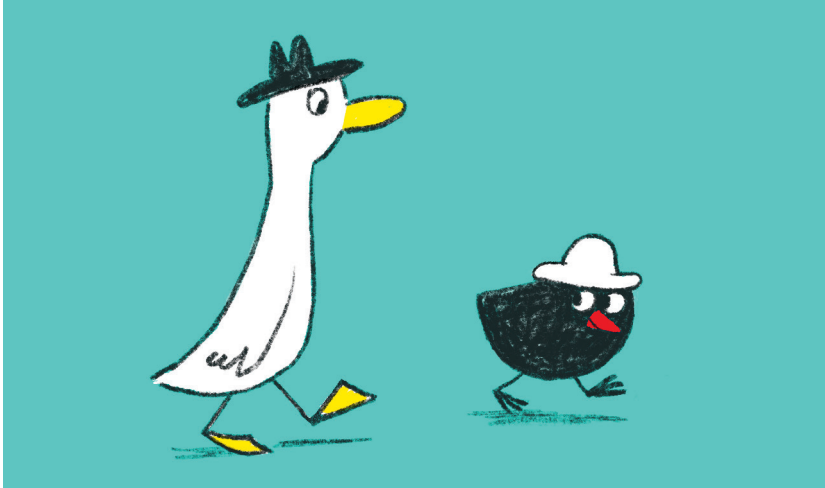
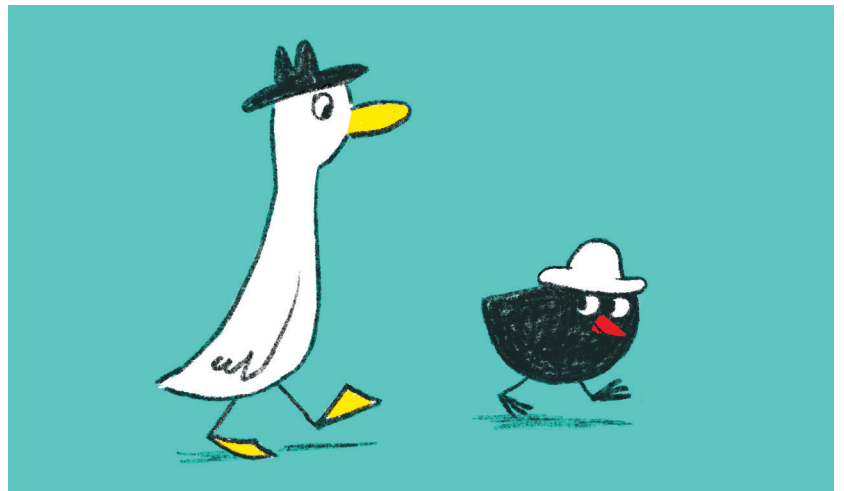
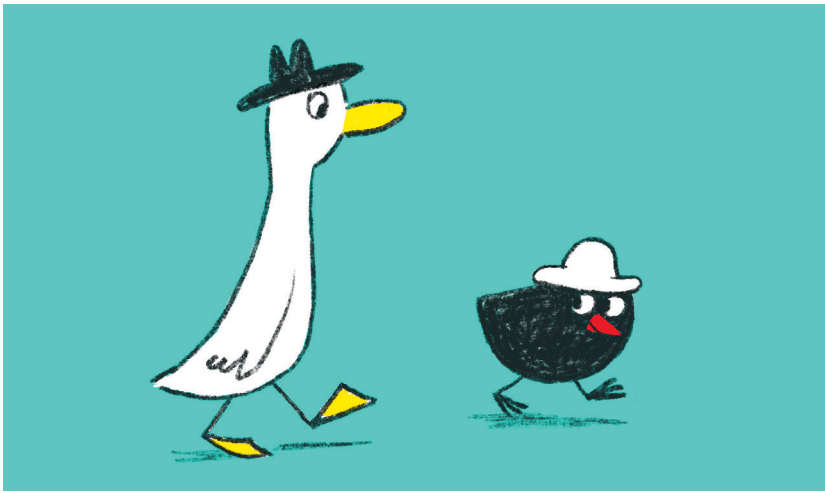




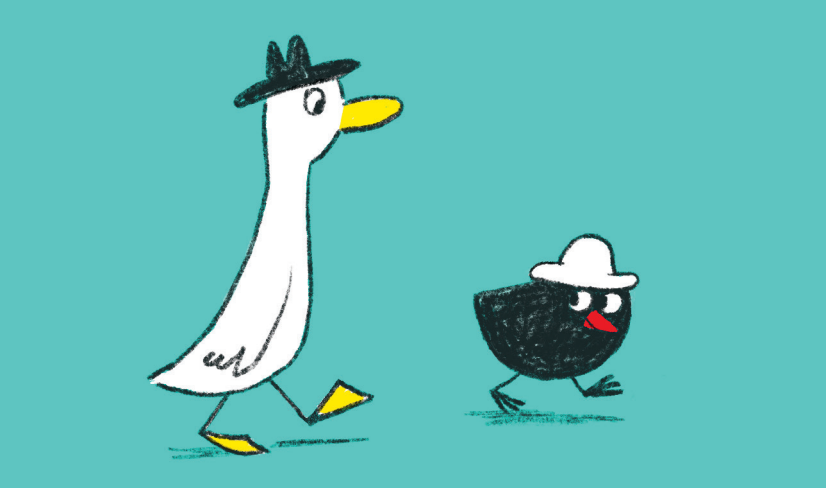
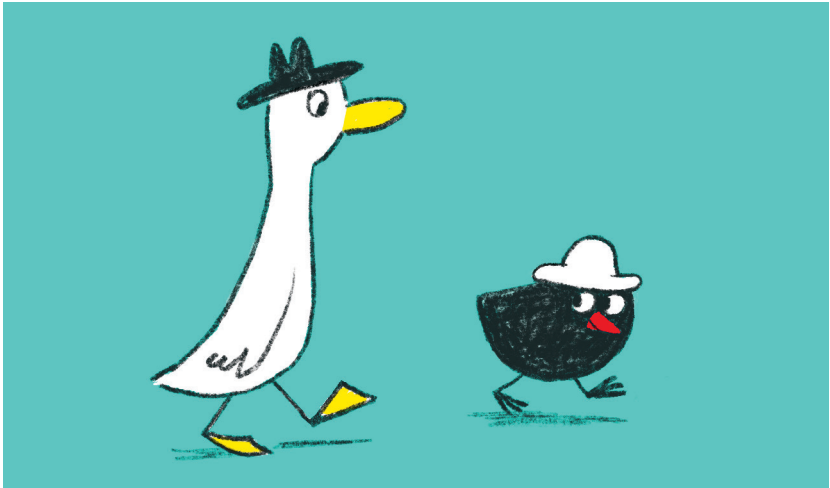










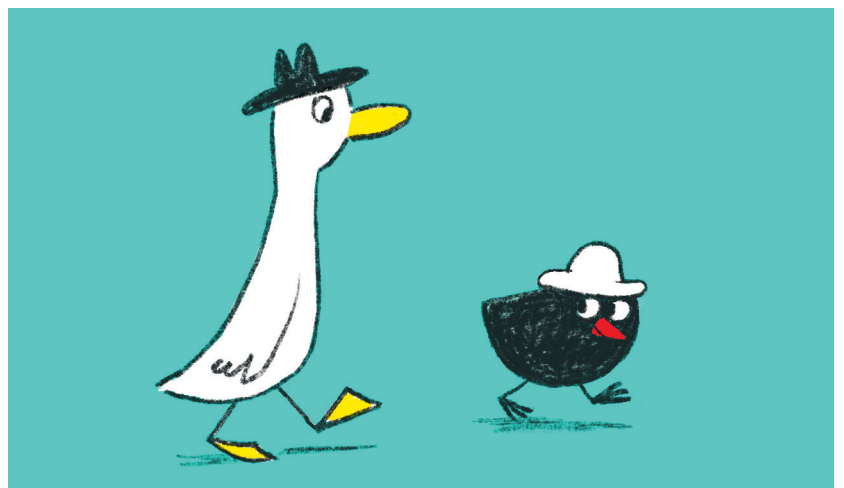
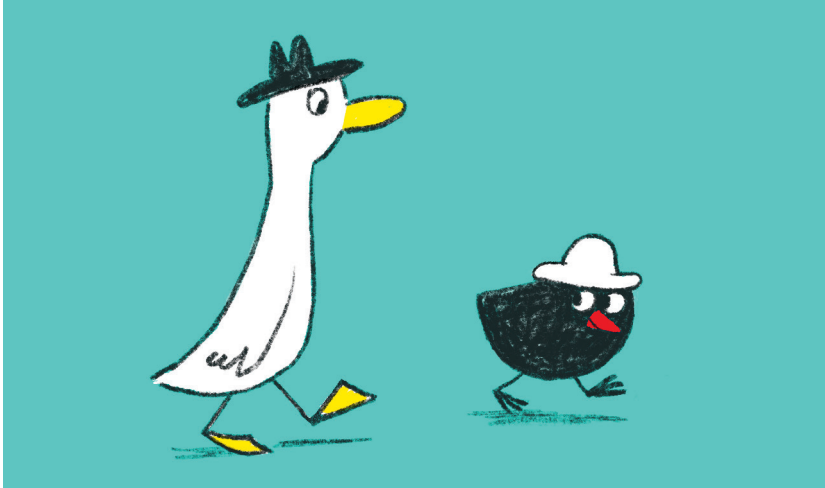
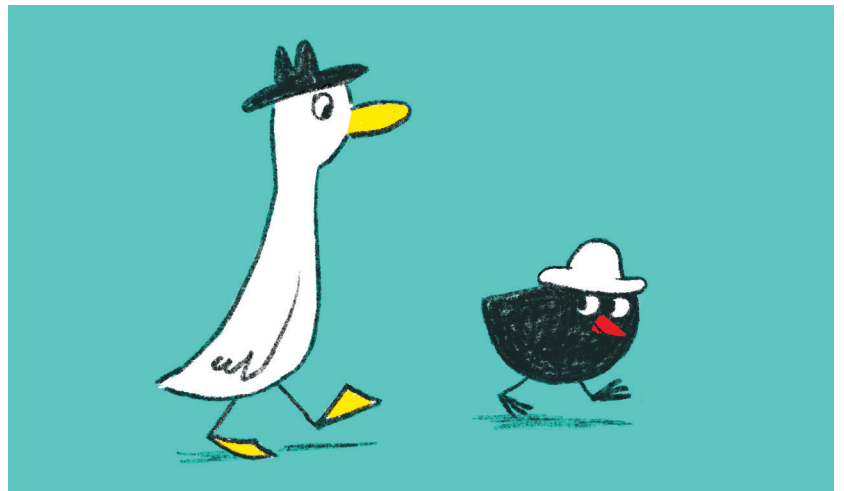
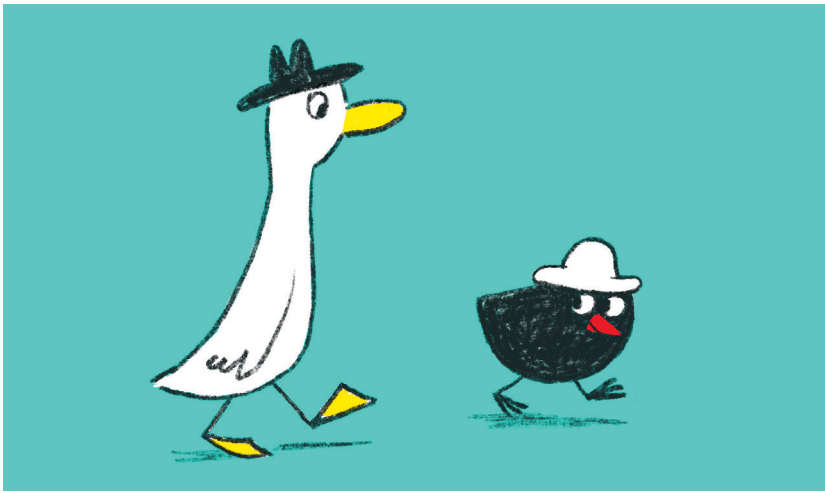


Chou

Financier

Forêt Noire

Jalousie

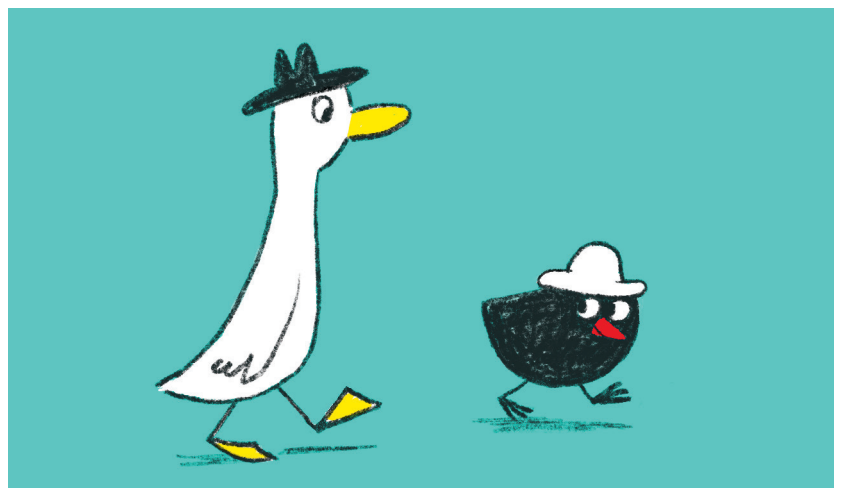
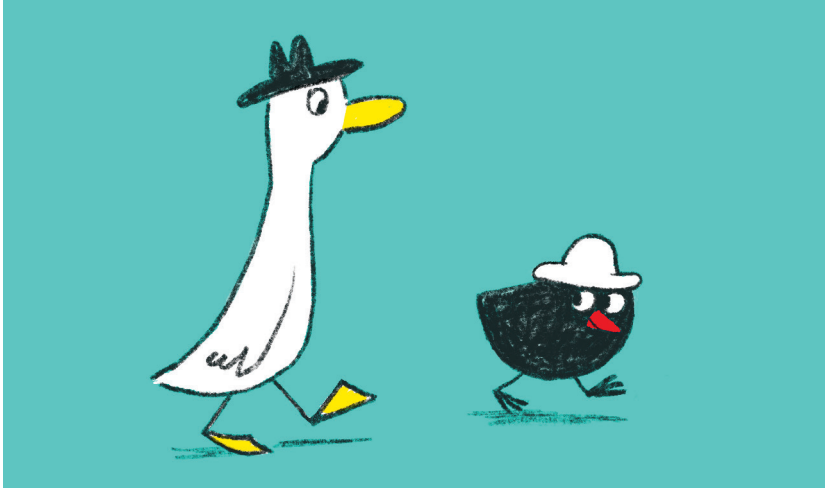
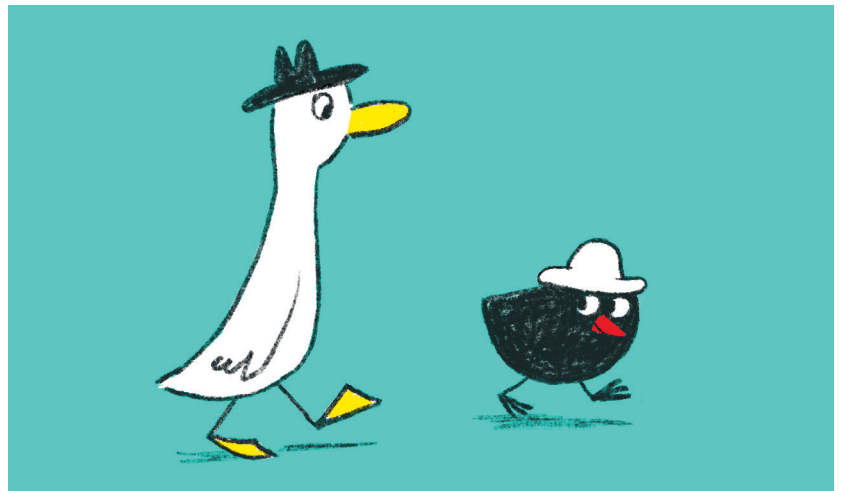
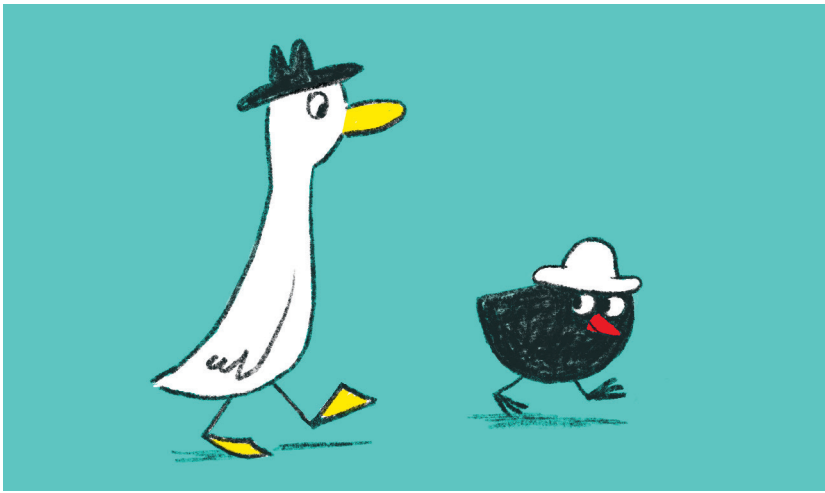


Baba au rhum

Madeleine

Eclair

Paris Brest

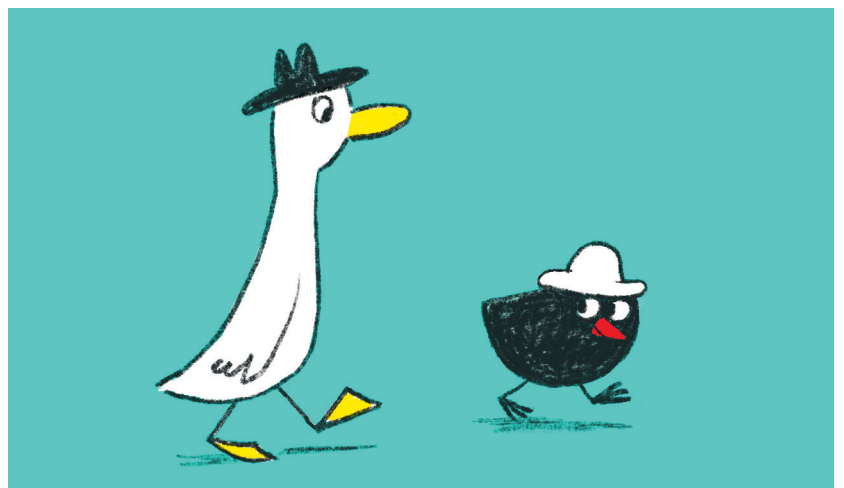
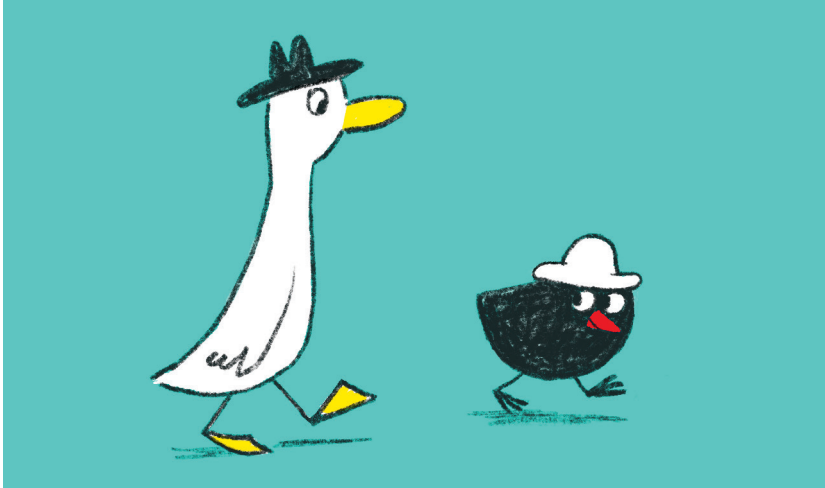
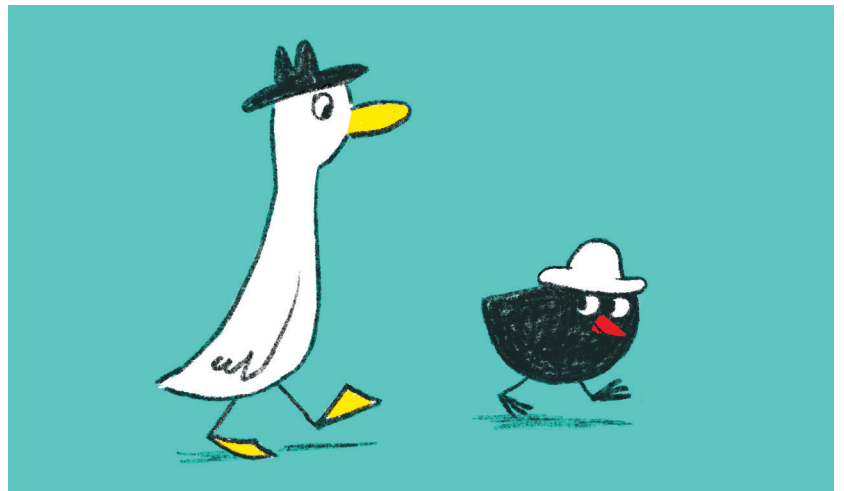
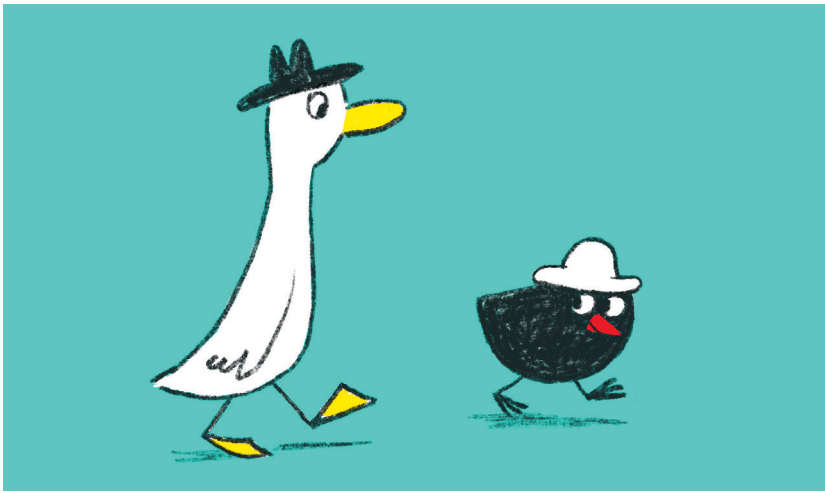


Saint Honoré

Merveilleux

Merveilles

Navette

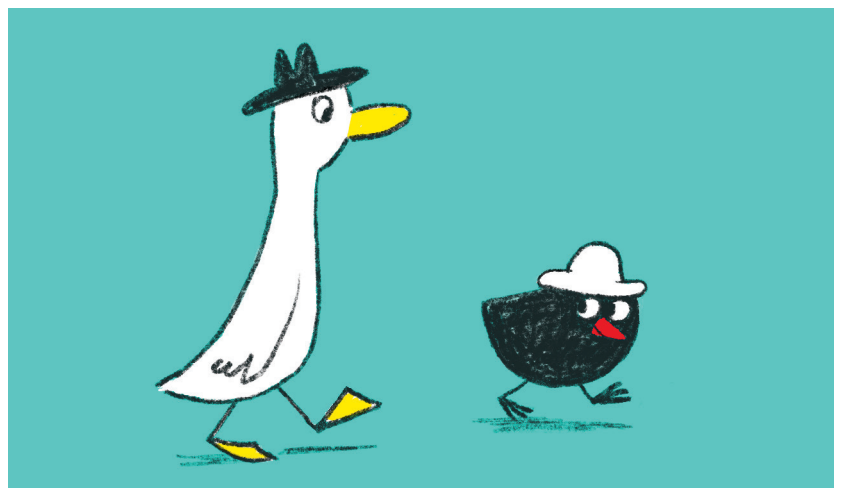
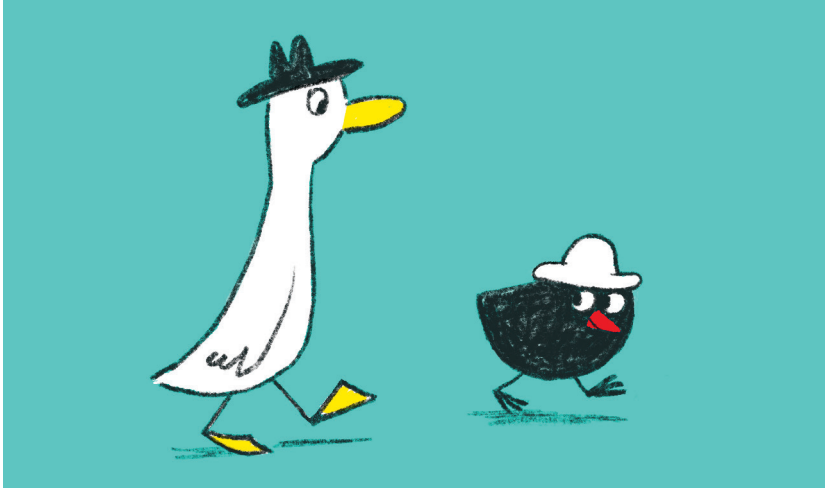
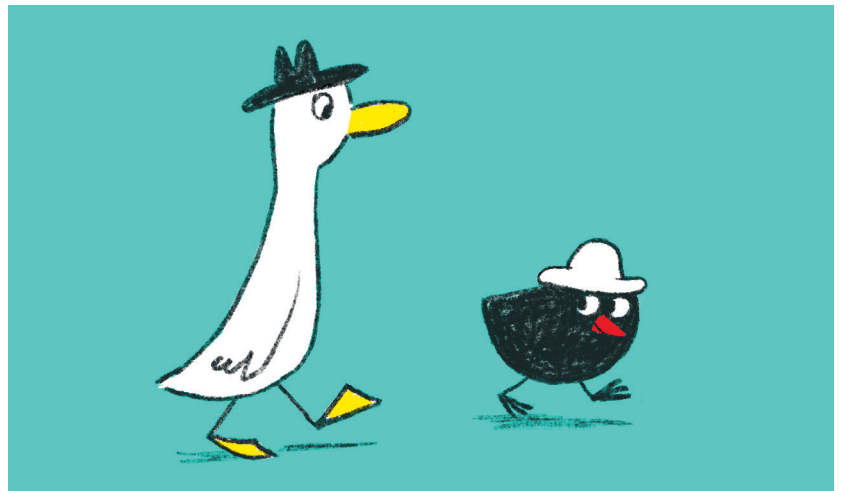
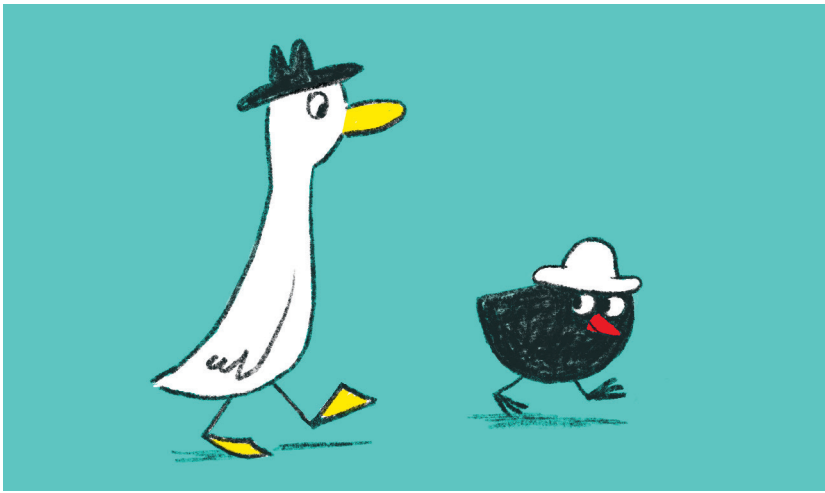


Oreillettes

Palet

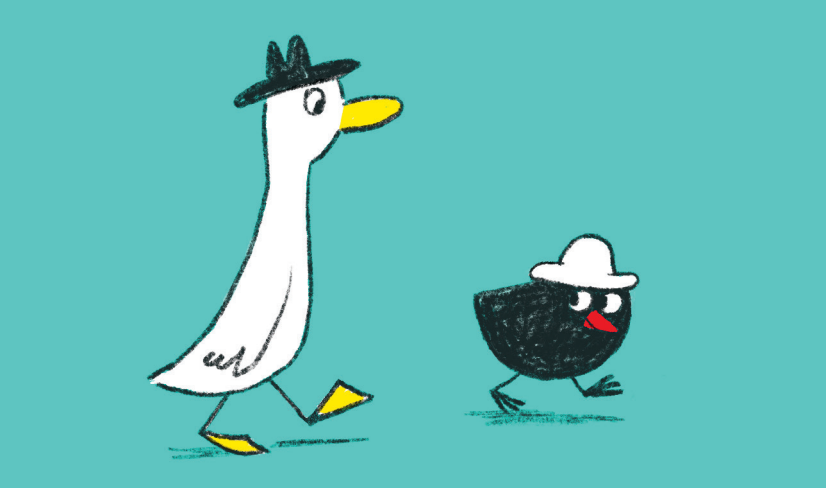
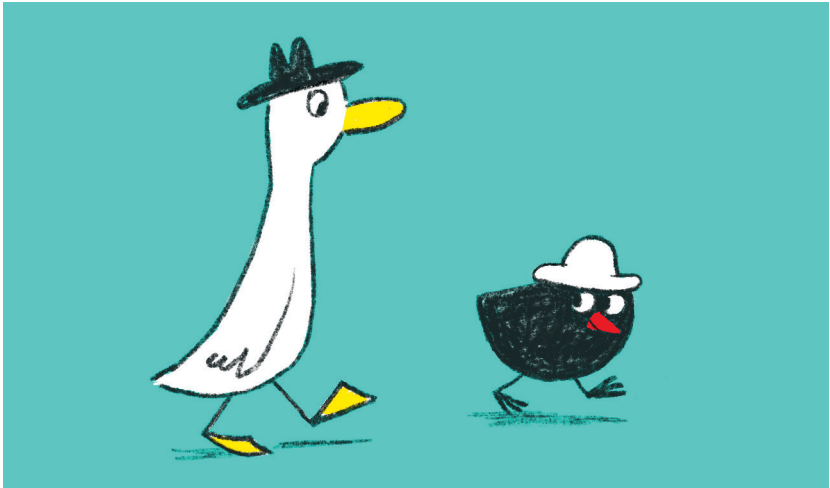
Rocher Coco

Opéra



Crêpes

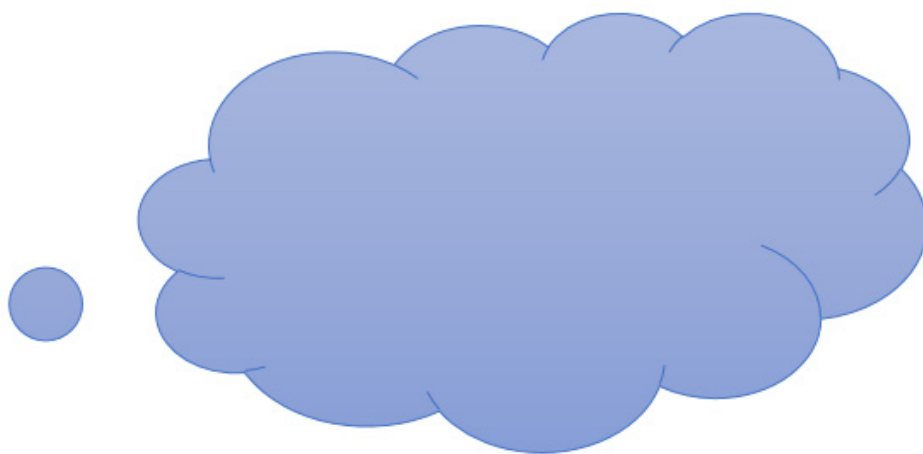
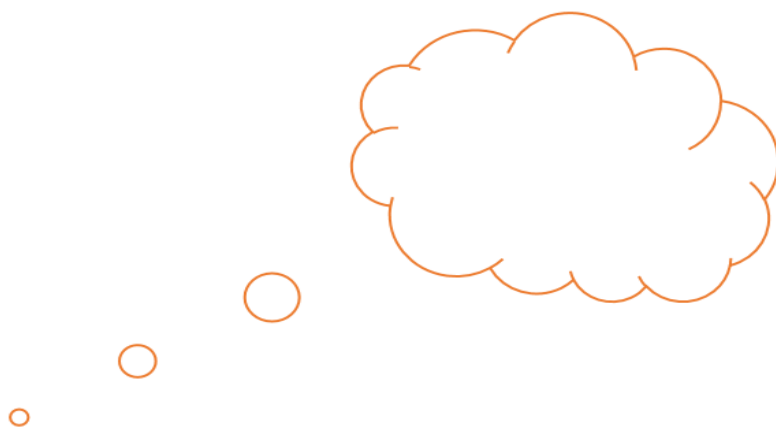
Fondant au chocolat



Pour vous, enseignants, quelques détails sur de célèbres gâteaux :

- La paris-brest doit son nom à la célèbre course de vélo lancée en 1891 de Paris à Brest. Le gâteau représente une roue de vélo et rend hommage à cette course.
- Le baba au rhum : au 18ème siècle, le roi de Pologne trouvant sa brioche trop sèche demanda qu'on l'arrose d'alcool.
- La madeleine : En 1755, suite à une dispute entre un intendant et le chef cuisinier, les invités risquaient de se retrouver sans dessert. Une servante Madeleine confectionna un gâteau inédit.
- L'éclair : autrefois appelé « pain à la duchesse » .
- Le financier : appelé ainsi en 1890 car il a été inventé pour les financiers de la bourse de Paris qui pouvaient manger un gâteau rapidement sans se salir les mains
- Saint-Honoré inventé en 1840 par le pâtissier Chiboust de la rue Saint Honoré à Paris
- Forêt Noire : célèbre gâteau allemand peut-être aux couleurs des costumes des bavaroises.
- Jalousie : un gâteau de pâte feuilletée dont le dessus rappelle les jalousies d'une fenêtre
- Merveilles : beignets originaires de Bordeaux
- Fondant au chocolat : un cœur de chocolat fondant
- Navette : pâtisserie pour les fêtes de la Chandeleur en forme de barque (celle qui transporta les Saintes sur les côtes de Provence).
- Oreillettes : beignets du sud de la France pour la fin du carnaval
- Palet : biscuit breton, son nom vient du jeu du palet dont les éléments ont la même forme.
- Le rocher coco : en forme de rocher
- Opéra : inventé en 1960, nom donné en hommage à une danseuse étoile qui venait en acheter
- Le chou : en forme de chou
- Les crêpes : autrefois « crispe » qui signifie frisé (comme la pâte en cuisant), on les mange à la chandeleur leur rondeur rappelle le soleil et la lumière

Annexe 9 : des bulles de pensées



☆☆☆



Annexe 10 :



Auguste Renoir *Claude Renoir, jouant*, 1905, Musée de l'Orangerie



Au temps d'Harmonie (1893-1895), Paul Signac, Mairie de Montreuil

Annexe 11 : Jeu du Manomot

Étiquettes à découper

Amitié	Gateau	Cadeau	Partage	Bonheur	Café
Loupe	Offrir	Fenêtre	Jupe	Égoïste	Amour
Jeu	Joie	Promenade	Rencontre	Arbre	Marcher

Images à découper

