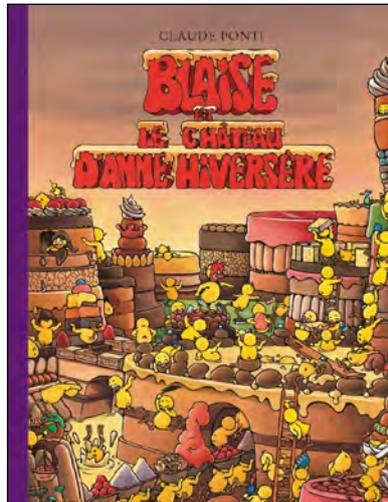


Blaise et le château d'Anne Hiversère

Claude Ponti



Aujourd'hui, ce n'est pas un jour comme les autres. C'est la fête d'Anne Hiversère. Les poussins vont lui construire un grand château. Ce sera une grande et belle fête. Tout va très bien se passer. C'est Blaise, le poussin masqué, qui s'occupe de tout.

- 1 Déguster la couverture
- 2 Se régaler de lire
- 3 Pister les personnages
- 4 S'esclaffer avec les mots
- 5 Lire et faire la fête
- 6 Jouer et s'enrichir
- 7 Le jour d'après
- 8 Pour aller plus loin...

Dossier rédigé par Catherine Fournié, directrice EA - formatrice 1er degré

Retrouvez tous nos dossiers sur ecoledesloisirsalecole.fr

✉ Contactez-nous : enseignants@ecoledesloisirs.com



Ce document est sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale Pas de Modification CC BY-NC-ND, disponible sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Quoi de plus alléchant qu'un livre au format gigantesque (34 x 47 cm) qui offre au regard mille et une gourmandises ? Une multitude de poussins jaunes s'affairent dans un énorme gâteau. Quelle merveilleuse situation, car qui n'a pas rêvé de se vautrer dans la crème et le chocolat ? L'univers de Claude Ponti est d'emblée révélé.

1 Présentation de la première de couverture

L'enseignant présentera l'album à tout le groupe classe. On commencera par lire le titre « Blaise et le château d'Anne Hiversère » sans rien dire de plus. Les réactions seront immédiates : *On dirait pas un château mais un gâteau, et puis à l'anniversaire on fait un gâteau pas un château... mais on peut faire un gâteau château ou un château gâteau...* Remarquer que le titre est recouvert d'une crème brillante, on appelle cela un glaçage.

Avec des enfants non-lecteurs, le jeu de mot d'Anne Hiversère ne sera pas toujours perçu. Il faudra alors l'expliquer. Claude Ponti a écrit deux mots : Anne (le prénom) et Hiversère comme nom de famille composé d'Hiver et (s)ère. Le mot formé par Anne Hiversère est Anniversaire. Donner l'écriture du mot « anniversaire ». Déjà, on s'amuse avec le titre, les lecteurs plus experts ne manqueront de trouver d'autres associations drôles de prénom + nom.

Ce sera l'occasion de demander aux enfants s'ils connaissent d'autres auteurs qui ont joué avec les mots (par exemple *Le prince de Motordu* de Pef).

Qui est Blaise ? Certains enfants auront forcément déjà lu des histoires avec Blaise le poussin masqué. Le faire chercher sur l'image. Que fait-il ? Blaise est planté sur un gâteau au chocolat, truelle à la main, il pointe un doigt autoritaire sur un poussin. Blaise semble donc être le chef. Mais il participe à la construction du château ; il a une truelle, outil de maçon, c'est donc bien d'un château dont il s'agit.



Qui est Anne Hiversère ? Est-elle sur l'image ? Qui la connaît ? Certains imaginent que c'est l'amie des poussins, est-ce possible ? Pourquoi ?

Place ensuite à l'observation de l'image, laisser les enfants plonger dans celle-ci. Que voit-on ? Des poussins, une multitude de poussins. Que font-ils ? Ils construisent le château, ils portent des morceaux de gâteaux comme des briques. Des poussins s'amuse à plonger dans la crème, d'autres portent des bassines en chocolat sur leur tête, contenant des fruits, des poudres, des morceaux de gâteau. Un poussin patine sur une crème verte, un autre baigne dans le chocolat... Quelle atmosphère se dégage de ce chantier ? Tous ont l'air contents et sont très affairés, impliqués dans le travail. On voit qu'ils sont heureux de faire ce château tous ensemble.

PISTE
PÉDAGOGIQUE 1
Déguster
la couverture

Objectifs

- Installer un horizon d'attente et un univers de référence.
- Donner des clés pour comprendre.
- Décrire une 1^{ère} de couverture.

Temps et mise en place

- 1 et 2 : 30 min, à l'oral en grand groupe.
- 3 : 15 min, dessin et écriture travail individuel avec étayage.

Matériel

- L'album en format géant
- Du papier à dessin
- Des feutres

Apprentissages

- Savoir observer.
- Faire ressurgir son propre vécu pour mieux comprendre l'histoire.
- Participer à des échanges.

Que dire des couleurs? Toute l'illustration est dans des tons de jaune ocre et rouge, couleurs très présentes dans l'œuvre de Claude Ponti. Ce sont des couleurs chaudes et gourmandes.

Conclure en faisant formuler des hypothèses sur l'histoire. Celles-ci pourront être consignées sur une affiche pour mémoire.

2 L'univers de référence

Avant la lecture, on invitera les enfants à faire le lien avec leur propre vécu. Fêtent-ils les anniversaires? Est-ce un événement important? Que représente cette fête? Faire observer le mot anniversaire. Les enfants peuvent être intéressés par l'origine du mot composé de «année» et de «*versus*» qui veut dire revenir. Cela peut aider à en comprendre le sens: une fête qui revient chaque année, la fête de l'année de la naissance. Le plus souvent l'anniversaire est un moment important de la vie familiale. Questionner les enfants sur leur vécu: qui fait des fêtes? Avec qui? Comment cela s'organise-t-il? Y a-t-il un gâteau? Et quoi d'autre? Quel est votre plus beau gâteau d'anniversaire?

L'anniversaire se fête le plus souvent avec un gâteau mais aussi un cadeau et des amis. Chacun évoquera ses propres souvenirs et émotions. D'autres histoires racontant un anniversaire (voir **séance 7**) pourront être présentées.

L'anniversaire peut aussi être l'occasion de parler de la naissance. Que savez-vous de votre naissance? Les parents vous ont-ils raconté quelque chose? De nombreuses questions mais aussi inquiétudes peuvent surgir.

3 Production écrite et plastique

On proposera aux enfants de dessiner leur plus beau gâteau d'anniversaire ou d'imaginer le gâteau de leurs rêves. Préciser que ce gâteau devra être magnifiquement représenté et mis en couleur, à la manière de Claude Ponti.

Le dessin sera accompagné d'un court texte en lien avec le gâteau (légende, souvenir, description...). Cette production écrite, selon les compétences des enfants, sera menée en dictée à l'adulte ou en écriture accompagnée.

Cet album est difficile à appréhender en lecture collective de grand groupe. En effet, les illustrations très copieuses, chargées d'une foule de détails mobilisent une grande attention. Texte et image forment deux récits parallèles voire indépendants. Les enfants ont donc besoin de lire et relire de près les illustrations pour mieux saisir toute l'activité foisonnante qui s'y passe.

Cette séance est découpée en plusieurs phases qui peuvent s'étaler sur plusieurs jours.

1 Lecture magistrale

L'enseignant prendra en charge la première lecture magistrale de l'album en veillant à ce que les enfants puissent voir les illustrations simultanément à la lecture. Cette première lecture se fera dans son intégralité sans pause afin de mettre les enfants d'emblée dans une situation d'écoute et d'observation avec la complexité que cela implique. Une projection sur grand écran de l'album est à privilégier.

2 Lectures autonomes

Ce temps de lecture autonome se fera de façon différenciée et répétée: en petits groupes, en duo, individuellement, accompagnés ou non. Laisser les enfants libres de mener ces temps de lecture à leur rythme, ils doivent s'appropriier l'album, entrer dans l'histoire, se la dire, se la raconter, échanger entre eux, faire part de leurs découvertes, se plonger dans tous les détails des images.

Durant ce temps, l'enseignant assiste, étaye, note les réactions, favorise les échanges, stimule et aide ceux qui en ont besoin.

3 Le grand déballage

À l'issue de ce temps autonome de lecture, un retour en grand groupe permettra de déballer tout ce que chacun a découvert, aimé, compris de l'album. Donner la parole à chacun à tour de rôle. Les moments importants de l'album seront évoqués et repris. Diverses questions ou remarques peuvent surgir en vrac.

Exemple:

- Qui est Anne Hiversère? Est-elle une amie des poussins? Depuis quand? Qui sont ses parents?
- Qui a eu l'idée de cette grande fête?
- Qui raconte?
- Qui est le personnage principal?
- L'importance du temps: pourquoi?
- Où vivent les poussins? Qui sont leurs parents?
- Que dire du langage? Du nom des personnages? Des lieux?
- Des histoires à l'intérieur de l'histoire: certains objets et poussins mènent leur vie indépendamment dans l'histoire: le poussin qui se promène avec son champignon sur la tête, Slipododo qui dort quoiqu'il arrive, Boufnieuse qui lit sans arrêt, Hyppolidesset qui invente des appareils volants...

PISTE
PÉDAGOGIQUE 2
Se régaler de lire

Objectifs

- Lire l'histoire: le texte et les illustrations.
- Comprendre.
- Reformuler.
- Dégager la structure de l'histoire.

Temps et mise en place

- 1 20 min, en collectif.
- 2 20 min, en autonomie.
- 3 20 à 25 min, en collectif.
- 4 25 min, en collectif.
- 5 20 à 30 min, en collectif.

Matériel

- L'album grand format
- Plusieurs exemplaires de l'album, petit format pour la lecture autonome

Apprentissages

- Écouter.
- Être attentif.
- Prélever des informations dans le texte et dans l'image.
- Participer à des échanges.

- L'hyperactivité des poussins: ils courent, glissent, plongent, montent, descendent...

Parler de tout ce qui touche à l'univers de l'histoire et des enfants, le droit de faire ou ne pas faire: Les poussins ont le droit de faire des choses en principe interdites: «il faut parfaitement bien se salir» ils ont le droit de glisser, s'éclater dans les collines de farine, se vautrer dans le chocolat, etc.

- Faire des choses loufoques, amusantes: on a un modèle mais on écrit ce qu'on veut...

L'imaginaire et le réel: la mine de chocolat, le sucre des cimes, construire un énorme château-gâteau et le manger, l'abondance de pâtisseries.

- La fête: bien s'habiller, les cadeaux, manger des gros gâteaux...

4 Racontage inversé

Après ces temps de lecture libre puis d'échange durant lesquels on aura veillé à ce que chacun s'approprie bien l'album, on organisera une séance de racontage. L'enseignant se fera retracer l'histoire. Les enfants viennent narrer individuellement ou à plusieurs, avec ou sans l'album, au choix de chacun. Ce temps de racontage sera aussi un temps d'échange autour de ce qui aura été rappelé.

5 Carte de l'histoire

Afin de fixer la compréhension globale, une carte sémantique de l'histoire sera construite collectivement (voir **annexe 1**). Cette carte est une représentation visuelle de l'histoire qui peut ensuite être utilisée comme support pour différentes activités (rappels de récit, production d'écrit...). Ce dispositif améliore la mise en mémoire des lectures.

Le titre annonce deux personnages essentiels, voire principaux: Blaise et Anne. Blaise est un personnage déjà très connu. Anne est une inconnue, c'est son premier rôle. Cette séance s'organise en 4 ateliers qui peuvent s'étaler dans le temps. À l'issue de chaque atelier, un temps de synthèse sera mis en place.

1 Sur la piste de Blaise

Pister Blaise à travers tout l'album. Qui connaît déjà Blaise? Que fait Blaise? Quelles sont ses qualités? Ses motivations? Repérer Blaise dans chaque page et décrire son action. Imaginer ce qu'il pense et ressent.

Blaise est dans chaque page, toujours en action. Il est le chef, c'est lui qui réveille tout le monde, donne l'heure avec son réveil (8h) et envoie le top départ des opérations. Il surveille tout le monde, organise, vérifie le travail mais n'oublie pas de s'amuser. Dès le premier jour, il pêche (on ne sait pas quoi) alors que tous les poussins écrivent une carte d'invitation selon le modèle qu'il a donné. Que penser de cela?

On présentera d'autres histoires de Blaise (cf. séance 8). On apprendra que Blaise est un poussin «qui sait tout et même encore plus».

Jeu de mime

Jouer à être Blaise en mimant toutes ses postures. Utiliser le masque à découper sur le site de l'école des loisirs: <https://media.ecoledesloisirs.fr/fichiers/Activite%20manuelle%20-%20masque%20Blaise%20-%20Ponti.pdf>



«Car moi, Blaise, le poussin masqué, je ne suis personne! Il a fallu attendre Mille secrets de poussins pour que notre prétendu créateur s'aperçoive que c'est le poussin qui met le masque qui devient Blaise.» Claude Ponti, Livret «Mon écrivain préféré»

2 Sur la piste d'Anne Hiversère

Qui est Anne? Où est-elle? Que fait-elle? D'où vient-elle? Qui sont ses parents? Sont-ils à la fête? De nombreuses questions se posent. Anne est un peu un mystère. Elle semble être une personne très connue, elle fait la une de l'album. Elle a de très nombreux et prestigieux amis: les poussins d'abord et toutes les grandes célébrités invitées à son anniversaire. Pourtant, on ne la découvre que le dernier jour en bas de page dans un coin.

Quel âge fête-t-elle? Six ans si l'on en croit son chapeau à 6 bougies. Comment la reconnaître parmi tous les invités?

«Anne a mis sa robe d'or grandie, ses grands cheveux noirs ondulés, son collier de grenats et son sourire de fête.»

PISTE PÉDAGOGIQUE 3

Pister les personnages

Objectifs

- Identifier les personnages.
- Comprendre les personnages pour mieux comprendre l'histoire.
- Découvrir l'univers d'un auteur.

Temps et mise en place

4 ateliers, 30 min chacun.
Constituer 4 équipes, qui tourneront dans les ateliers.

Matériel

- Un album par atelier
- Le masque de Blaise
- Du papier à dessin
- Des feutres
- Bibliographie (cf. séance 8)

Apprentissages

- Saisir le rôle des personnages: statut (héros...), caractère et valeur.
- Jouer le personnage.
- Élargir ses connaissances.

Expliquer robe en «or grandi», jeu de mot, une robe peut être en organdi, c'est un joli tissu de coton très léger. On pourra montrer un échantillon. Expliquer ce qu'est le grenat: pierre semi-précieuse couleur rouge sang (elle donne son nom à une nuance de rouge) censée protéger le cœur.

Dessiner Anne avec son collier de grenats, ses cheveux ondulés et sa robe en or grandi.

3 Sur la piste des poussins

D'où viennent les poussins? Qui est leur mère? Olga Ponlemonde peut-être? Éclaircir ce jeu de mot. Comment qualifier les poussins? Énergiques: chaque matin ils sautent loin de leur lit, organisés, malins, créatifs, inventifs, indépendants (chacun écrit ce qu'il veut, fait ce qu'il veut). Qu'exprime leur visage? Sont-ils heureux? Peut-on les distinguer les uns des autres? Faire décrire les poussins et chercher à les dénombrer.

Les poussins sont très nombreux, cent, mille, des millions disent les enfants. Certains sont anonymes, d'autres encore se distinguent par des originalités tandis que treize autres sont identifiés. Ils travaillent en s'amusant ou s'amusent en travaillant. On dirait qu'ils habitent un œuf énorme au sein d'un arbre.

Identifier le poussin qui a une spécialité: le poussin champignon ; il retrouve toujours son chemin.

Certains apparaissent dans d'autres histoires comme le poussin qui lit: Lavalbouk Boufbouk (dans *Blaise et le contrôleur de Kastatrophe*).

A. Jeu (annexe 2)

Fabriquer un gros champignon à se mettre sur la tête et suivre un chemin sans en sortir (à faire au gymnase).

B. Les poussins nommés

Souvent rien qu'en entendant le nom d'un personnage, on se fait déjà une petite idée de qui il est. L'auteur a-t-il utilisé ce procédé?

Identifier les poussins nommés et éclaircir les jeux de mots. Essayer de comprendre comment les noms ont été fabriqués et le lien avec les postures. Retrouver chaque poussin dans toutes les pages du livre.

- Kinonne et Hipsonne (nom de marque de photocopieurs Canon et Epson)
- Pic et Asso (Picasso)
- Hyppolitdesset (pilote d'essai)
- Belle Djamine Frankline (clin d'œil à Benjamin Franklin – écrivain – imprimeur – inventeur du paratonnerre – homme politique – héros américain)
- Boufnieuse (de bouffer et *news*, mot anglais pour dire nouvelles/journal) est une poussine
- Tournenboule
- Slipododo (slip = culotte et dodo (faire dodo, dormir))
- Tivolio Bénégoudgoud (en italien *Te voglio bene* = je vous aime - *good* en anglais = bien)

- Cirkdepékinne (cirque de Pékin – cirque de grands acrobates)
- Métantan - Skondit (*en phonétique mais tu entends ce qu'on dit*)
- Métébouché

On pourra suivre Hyppolidesset et ses machines volantes. Cela peut être l'occasion de faire le lien avec toutes les machines volantes de Léonard de Vinci et le mythe d'Icare. Organiser des recherches sur ce sujet.

C. Jeu des poussins (annexe 3)

Former des paires: associer la carte poussin à sa carte nom.

D. Jeu des grimaces

Imiter toutes les grimaces de Tivolio Bénégoudgoud puis organiser un concours de grimaces. Prendre des photos.

4 Sur la piste des figurants et objets animés

Chercher dans les images tous les objets animés: stylos, boîtes à lettres, robinets, biberons... Ainsi que les personnages «figurants»: la souris verte, le drôle d'insecte, le poussin rouge...

Quel est le rôle de ces figurants? Comment s'insèrent-ils dans l'histoire? D'où viennent-ils? On pourra chercher dans d'autres albums de Claude Ponti.

Choisir un objet et l'animer. Découper un objet ou le dessiner. Le transformer en objet «vivant» par le dessin à la manière de Claude Ponti.

Le titre «*Le château d'Anne Hiversère*» puis la première phrase du texte: «*Ce matin, il est dring heure twouit twouit...*» nous plonge d'emblée dans l'univers langagier de Claude Ponti.

1 La chasse aux mots

La classe sera divisée en petits groupes ayant en charge une partie du texte (par exemple, 8 groupes - 5 pages par groupe). Chaque équipe dressera la liste de tous les mots inventés présents dans le texte. Chaque mot trouvé, sera écrit sur une étiquette. Voir liste en **annexe 4**.

2 La fabrication des mots

A. Classer

Tous les mots trouvés seront rassemblés. On pourra essayer de les classer: mots qui sont des noms d'actions, des noms de personne, ceux qui servent à décrire.

B. Analyser

Essayer ensuite de les analyser pour voir comment Claude Ponti a fait pour inventer des mots:

- Ceux qui utilisent une langue étrangère:
 - Twouit: *two* (en anglais) et huit en français
 - Eggcetera: *egg* en anglais signifie œuf, jeu de mot «*etcetera*»
- Ceux qui sont composés d'un mot auquel s'ajoute des préfixes ou des suffixes:
 - Irrésistibilicieusement
- Ceux composés de plusieurs parties de mots:
 - Incroyabilicieux
- D'autres jouent sur la phonétique:
 - Slipododo
 - Tésibon

«*Les noms et les mots bizarres se fabriquent par association d'idées, de sons, de langues, listes, séries, découpages, brassages, réassemblages...*» Claude Ponti, Livret «*Mon écrivain préféré*».

3 Lecture à voix haute

Lire à haute voix plusieurs fois de suite les passages qui comportent des mots inventés afin de se régaler de ces créations.

4 Invention de mots

De nombreux auteurs ont inventé des mots. On pourra lire à la classe le poème *Le grand combat* d'Henri Michaux et un extrait de *De l'autre côté du miroir* de Lewis Carroll avec les mots valises (**annexe 5**). Le mot valise est composé de morceaux non signifiants de deux ou plusieurs mots.

PISTE
PÉDAGOGIQUE 4
S'esclaffer avec
les mots

Objectifs

- Découvrir l'univers langagier de l'auteur.
- Comprendre le sens et la fabrication des mots.
- Exercer son imagination.
- Lire à haute voix.

Temps et mise en place

- 1 15 min, en petits groupes de 4 ou 6.
- 2 20 min, en collectif.
- 3 5 min, en lecture individuelle.
- 4 5 15 min, en individuel.

Matériel

- L'album
- Des bandes de papier pour faire les étiquettes mots

Apprentissages

- Découvrir la construction d'une écriture.
- Exercer son imagination.
- Inventer.

Consigne: inventer un mot selon un des modes découverts et écrire sa définition.
Créer le dictionnaire des mots nouveaux de la classe.

On peut créer des registres de mots: sur les animaux, sur la cuisine...

5 Production d'écrit: Logo-rallye

Présenter le jeu: *Nous allons faire un jeu d'écriture inspiré de l'écrivain Raymond Queneau, le logo-rallye. On pioche des mots au hasard qui devront servir à écrire une histoire..*

Consigne: Écrire un texte qui contiendra les 7 mots tirés au sort dans l'ordre.

Tirage proposé: Slipodo – la tatouille – empatisser – Métébouché – éclapatouiller – incroyabilicieux – eggcétera...

En fonction de l'âge des enfants, cette consigne pourra être adaptée:

- Plus ou moins de mots
- Utilisation des mots dans l'ordre ou non du tirage
- Écriture individuelle ou collective
- À l'oral ou à l'écrit

Exemple:

Slipododo et son cousin Slipepopo sont partis à la cuisine faire une tatouille. Après avoir empatisé toutes les tartes, ils ont dû consoler Métébouché l'évier de la cuisine qui ne pouvait plus rien avaler. Ils ont éclapatouillé très fort et un incroyabilicieux bouchon est sorti du tuyau puis un autre eggcétera.

Cette séance est l'occasion d'aborder la notion de temps dans l'album. Temps de la préparation qui s'organise comme un compte à rebours. Attente d'un événement, on calcule combien on a de temps avant et on s'organise.

1 Planning de la fête

Les poussins s'organisent et Blaise lance le compte à rebours. Qui décide de l'heure de départ et du temps de préparation de la fête? Combien de jours avant l'anniversaire? À quelle heure Anne est-elle née? Faire compléter l'emploi du temps des poussins durant ces dix jours (**annexe 7**).

2 La préparation du château-gâteau

Relire le texte de l'album pour établir la liste des ingrédients nécessaires. Combien de temps pour les rassembler? On pourra aussi commenter l'origine fantaisiste de ceux-ci: sucre des cimes, mine de chocolat, colline de farine... Les ingrédients: œufs, eau, lait, chocolat, farine, sucre, fruits.

Chercher un gâteau que l'on peut faire avec tout cela.

On peut faire un moelleux au chocolat (**annexe 8**) ou utiliser la recette de l'Incroyabilicieux proposée sur le site de *l'école des loisirs*:

<https://media.ecoledesloisirs.fr/fichiers/Recette%20-%20Claude%20Ponti.pdf>

3 Le concours de la plus belle tartine

Composer un jury de la tartine. Dans la classe, organiser le concours de la plus belle tartine. Chaque enfant ou équipe aura à disposition du chocolat à tartiner et en morceau, des fruits frais, confits, secs, entiers ou coupés, une tranche de brioche.

Consigne: À l'aide des ingrédients donnés, fabrique la tartine la plus incroyabilicieuse possible. Chaque tartine est faite avec une tranche de brioche. Toutes les tartines seront exposées. Chacun pourra voter pour les trois plus incroyabilicieuses tartines.

4 Grande dégustation des tartines

Une fois les tartines exposées et admirées, passer à la dégustation. On peut inviter les classes voisines ou les parents. Modèle de carte d'invitation sur le site de *l'école des loisirs*:

https://media.ecoledesloisirs.fr/fichiers/Carte_invitation_blaise.pdf

PISTE
PÉDAGOGIQUE 5
Lire et faire la fête

Objectifs

- Comprendre la fabrication du château en la situant dans le temps.
- Exercer son imagination.
- Établir une chronologie des actions.

Temps et mise en place

- 1 20 min, en collectif.
- 2 30 min, en collectif ou en atelier hors séance.
- 3 30 min, en individuel, en duo ou en petits groupes.

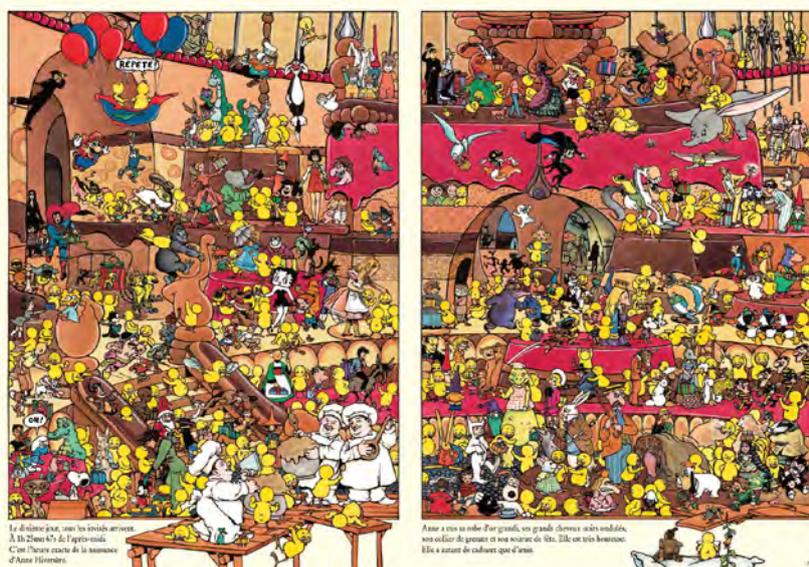
Matériel

- L'album
- Annexe 8
- Les ingrédients pour les tartines

Apprentissages

- Se remémorer les actions.
- Observer, échanger, commenter.
- Mener à bien un projet.

«Le dixième jour, tous les invités arrivent. À 1h 25min 67s de l'après-midi. C'est l'heure exacte de la naissance d'Anne Hiversère...»



Il conviendrait de projeter en grand la double page de l'illustration de la fête ou d'avoir un album pour deux enfants. Prévoir aussi une reproduction papier en couleur de cette double page.

1 Observation et identification

Relire la double page du dixième jour. Que dire de l'heure du début de la fête? 1h 25min 67s, horaire et heure des plus fantaisistes, certains enfants sauront que 67 secondes, c'est plus qu'une minute. Se lancer dans la recherche des invités, essayer de les reconnaître en donnant leur nom et si possible le nom de leur créateur. Cette activité doit être ludique, elle fait appel à la culture littéraire de chacun et de tous. L'objectif est d'en retrouver le plus possible.

Chaque fois qu'un personnage est identifié, on notera son nom sur une grande affiche et on repérera son emplacement avec une gommette numérotée sur la reproduction papier de l'illustration. Plus tard, on pourra chercher les livres correspondant aux invités identifiés.

2 Lecture du texte en exergue et des pages de garde de fin

«Longtemps je me suis couché de bonheur... Ce livre est un hommage à tous ces personnages et à leurs créateurs, qui ont inventé le monde des livres pour enfants, et qui continuent, jour après jour, à nourrir de nouveaux livres.»

Claude Ponti commence son texte par une formule, qui est la première phrase d'un roman de Marcel Proust, grand écrivain français. Mais Claude Ponti fait encore un jeu de mot en écrivant «bonheur» au lieu de «bonne heure». Pourquoi bonheur? Quel est le sens de ce texte en exergue? Pourquoi tous ces personnages? Qu'est-ce qu'un hommage? Pourquoi Claude Ponti écrit-il que ces personnages continuent à

PISTE
PÉDAGOGIQUE 6
Jouer et s'enrichir

Objectifs

- Développer son sens de l'observation.
- Appréhender le rôle de la littérature.
- Détecter les références à d'autres œuvres ou personnages.

Temps et mise en place

- 1 20 min, en collectif.
- 2 20 min, en collectif.
- 3 Jeu, temps au choix.

Matériel

- L'album format géant
- Un album pour 2 petit format
- Un moyen de projection
- Reproduction de la double page

Apprentissages

- Développer une culture littéraire commune.
- Jouer pour apprendre.
- Être attentif.
- Savoir observer.

nourrir de nouveaux livres? Qui connaît des auteurs qui ont utilisé des personnages déjà existants pour écrire leurs propres histoires? On pourra donner des exemples.

Claude Ponti nous explique que tous ces personnages l'ont accompagné dans son enfance, l'ont aidé à grandir. À l'observation des personnages et à lecture des 120 noms, on se rend compte que l'hommage concerne aussi des personnages de bandes dessinées, de films, de dessins animés.

3 Jeu

Choisir au hasard un nom de personnage sur la page de garde et le chercher sur la double page du dixième jour. On peut jouer en limitant le temps de recherche, en limitant le nombre de personnages à trouver.

Jouer en collectif, un contre un ou en équipe.

1 On tire au sort 10 personnages à trouver en 5 min (temps global on les cherche tous en une fois).

2 On tire au sort les personnages un par un. À tour de rôle, 30 secondes pour trouver chaque personnage.

4 Enrichir son patrimoine culturel

Au fil du temps, présenter aux enfants les œuvres dont sont issus les héros invités.

La fin de l'histoire arrive. On reviendra sur la notion de temps. Pour les enfants, la notion de temps est un concept très abstrait difficile à appréhender. Souvent, ils ne savent plus si c'est l'heure de la sortie ou la récréation, crient « déjà » quand une activité qui plaît prend fin, ou l'inverse. C'est le moment de faire des liens entre le vécu et ce qui est lu.

Relire les doubles pages de la fête et du lendemain. Que se passe-t-il après le dixième jour? Combien de temps a duré la fête? On ne sait pas: «...*et la fête dure si longtemps que personne ne sait combien ça fait de jours.*» Comment cela peut-il se faire qu'on ne sait pas combien de temps a duré la fête?

Souvent quand on s'amuse bien, le temps passe vite et on a l'impression que le temps est « court », et inversement. Alors, les heures ont-elles toujours la même durée? Et pourtant...

Double page suivante, que lit-on? «*Ce qui est sûr, c'est que le lendemain...*» Le lendemain de quoi? Lendemain du dixième jour, lendemain du dernier jour de la fête? On peut dire ici que l'on a quitté le déroulement précis du temps des actions menées jour après jour pour construire le château, pour entrer dans un temps flou, un temps ressenti ; une fête extraordinaire qui fait que l'on oublie le temps.



Revenir sur l'illustration. Le temps se perd mais que dire des couleurs? Les couleurs aussi semblent s'être diluées. La double page est entièrement dans les mauves, violets. Quelle impression se dégage de cette ambiance? Que font les poussins? Sont-ils tous affectés de la même façon? Chercher ceux qui ne semblent pas trop concernés. Pourquoi? Ils restent fidèles à leur caractère (Boufnieuse, Slipododo, Tivolio Bénégoudgoud...)

On ressent la tristesse de la fin de la fête mais aussi de la séparation. Faire le lien avec son vécu. Comment se sent-on après une fête et le départ de ses amis? Souvent un peu mélancolique. Pourquoi? On pourra expliquer que le violet dans notre civilisation a servi à exprimer le deuil, la tristesse et la solitude. Une couleur en lien avec l'esprit. Prendre son temps pour parler de ces moments, la fête est finie, l'histoire se termine, laisser chacun cheminer dans sa pensée.

PISTE PÉDAGOGIQUE 7 Le jour d'après

Objectifs

- Lire.
- Comprendre.
- Interpréter.
- Produire un texte.

Temps et mise en place

- 1 20 min, en collectif.
- 2 30 min, en individuel.

Matériel

- L'album format géant
- Un livre pour deux

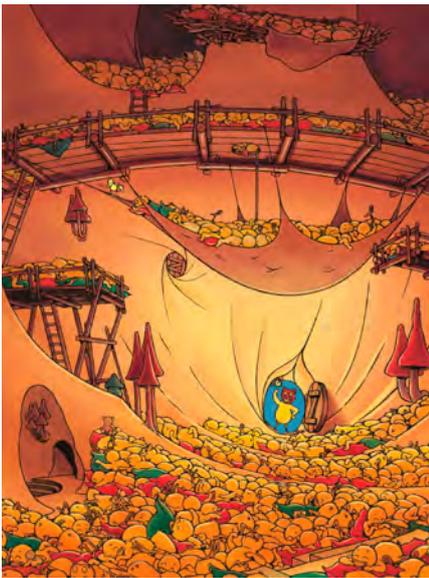
Apprentissages

- Appréhender la notion de temps à travers la temporalité des événements de l'histoire.
- Sentir et ressentir des émotions.
- Appréhender la notion de point de vue.

Observer les machines volantes qui servent à reconduire les invités. On dirait de grosses poules.



Pour finir, les poussins se couchent. Que dire de cette dernière page? À quoi renvoie-t-elle? On revient à la situation de départ. La boucle est bouclée.



Première page



Dernière page

Chercher les différences entre ces deux pages, la première et la dernière. Comment sont les poussins? Tous immobiles. Pour combien de temps? Un poussin ne dort pas. Chercher lequel. Sur la première, la porte ouverte invite à l'action ; sur la dernière page, la porte fermée clôt l'histoire. La lumière de la page fait écho également à cela : sur la 1ère, la lumière est sur la porte ouverte ; sur la dernière, la lumière pointe sur les poussins endormis.

2 Production d'écrit

La séance se conclura sur une production d'écrit dont l'objectif est de faire varier les points de vue. Demander aux enfants de réécrire l'histoire ou une partie de l'histoire en prenant le point de vue d'un autre personnage. Un des poussins ou un personnage figurant. Par exemple: Du point de vue de Tivolio Bénégoudgoud, de Slipododo, du poussin au champignon sur la tête, du drôle d'insecte, de la souris verte...

Sur le thème de l'anniversaire :

C'est moi, Coin-Coin, de Frédéric Stehr
La fête de Billy, de Catharina Valckx
Le cadeau, de Magali Bonniol
L'anniversaire d'Elmer, de David McKee
L'anniversaire de Monsieur Guillaume, d'Anaïs Vaugelade
Patatras!, de Philippe Corentin
Conversation avec un gâteau au chocolat, de Martin Page
Joyeux anniversaire Chien Pourri!, de Colas Gutman et Marc Boutavant
Drôle de fille, d'Iris de Moüy
La nuit d'anniversaire, de Claire Lebourg
Sidonie Souris – la surprise, de Clothilde Delacroix
Pikkeli Mimou, d'Anne Brouillard

Sur le thème de la gourmandise :

Adam et Ève, de Grégoire Solotareff
Cuisine de nuit, de Maurice Sendak
Les deux goinfres, de Philippe Corentin
Kiosque, d'Anete Melece
La toute petite maison, de Michaël Escoffier et Clotilde Perrin
Un peu beaucoup, d'Olivier Tallec

Du même auteur :

Blaise, Isée et le Tue-Planète
Blaise 3 en 1
Blaise et le contrôleur de Kastatroffe
Mille secrets de poussins
Blaise dompteur de tache
Blaise et la tempétueuse bouchée
Le jour du Mange-poussin
La course en livre



PISTE
PÉDAGOGIQUE 8
Pour aller plus loin...

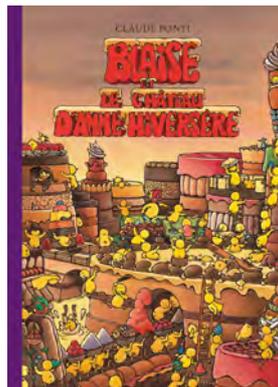
ANNEXE 1: Carte histoire

Les lieux

L'arbre des poussins
(le tronc et le dortoir)
L'arbre d'Olga Ponlemonde
Le lac Tésibon
Le pays des Groshinets
La mine du chocolat
Les collines de farine
Les cimes et la mer où se trouvent le sucre des cimes et le sucre de mer
Lieux indéfinis où se trouvent les fruits

Les personnages

Blaise: le poussin masqué
Anne Hiversère
Les poussins anonymes
Les poussins nommés:
Kinonne, Hipsonnes, Pic, Asso, Hippolitdesset, Belle Djamine Frankline, Tourneboule, Slipododo, Boufniousse, Tivolio Bnégoudgoud,, Cirkdepékinne, Métantan skontdi, Métébouché
Les boitaettes
Les grosbinets
Olga Ponlemonde



Situation de départ

Les poussins se réveillent et ont dix jours pour fabriquer le château d'Anne Hiversère.
La recherche des ingrédients:

- Les œufs
- L'eau
- Le lait
- Le chocolat
- La farine
- Le sucre
- Les fruits
- Les fours

Se reposer
Fabriquer le gâteau
Faire la fête
Manger le gâteau

Situation finale

Les poussins ont réussi: tous les invités arrivent et offrent les cadeaux à Anne Hiversère. C'est la fête dans le château. Les invités mangent le gâteau puis s'en vont. Les poussins retournent dans leur dortoir.

ANNEXE 2 : Déguisement

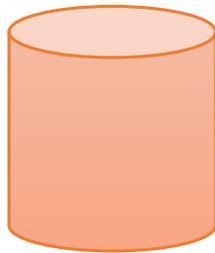
Mode d'emploi pour fabriquer un champignon à mettre sur sa tête.

Prendre une grande feuille de papier dessin format raisin.

Fermer la feuille pour former un cylindre.



Faire un trou au niveau de la bouche et du nez.



Fixer une feuille à plat sur le sommet du cylindre en guise de chapeau.

Dans la cour, le préau ou le gymnase, matérialiser au sol un chemin plus ou moins étroit, tout droit. Chacun devra suivre le chemin à l'aveugle avec le champignon sur la tête ; est éliminé celui qui marche sur les bordures du chemin.



ANNEXE 3 : Jeu des poussins

Avec les cartes poussins et les cartes étiquettes, tu dois former des paires en associant la carte poussin et la carte nom.

Préparation

Faire 13 cartes poussins et 13 cartes noms de la même taille. Il y a des cartes en double quand les poussins sont deux sur une même carte.

Règle du jeu

Retourne toutes les cartes (face cachée).

Le premier joueur retourne une carte, puis une deuxième. S'il a formé une paire, il la garde et continue de jouer. Sinon, il repose les deux cartes faces cachées et c'est au joueur suivant de continuer. Le gagnant est celui qui à trouver le plus de paires.

ANNEXE 4: Liste des mots inventés

Twouit twouit	Tournenboule
Anne Hiversère	Slipododo
Incroyabilicieux	Tivolio Bénégoudgoud
Boitâlettres	La tatouille
Irrésistibilicieux	Splatchoulés
Kinonne	Hipsonne
Pic et Asso	Splitouiller
Olga Ponlemonde	Rataplatisser
Eggcétéra	Tartislouper
Grosbinets	Empatissé
Tésibon	Cirkdépékinne
Hyppolitdesset	Gaufrées
Bribron	Kouggueloffées
Belle Djamine Frankline	Métantan Skondi
Eclapatouiller	Métébouché
Boufniouse	Lisse miroirs
Or grandi	Multitarte

ANNEXE 5

Il l'emparouille et l'endosque contre terre ;
Il le rague et le roupète jusqu'à son drôle ;
Il le pratèle et le libucque et lui barufle les ouillais ;
Il le tocarde et le marmine,
Le manage rape à ri et ripe à ra.
Enfin il l'écorcobalisse.
L'autre hésite, s'espudrine, se défaisse, se torse et se ruine.
C'en sera bientôt fini de lui ;
Il se reprise et s'emmarginé... mais en vain
Le cerceau tombe qui a tant roulé.
Abrah ! Abrah ! Abrah !
Le pied a failli !
Le bras a cassé !
Le sang a coulé !
Fouille, fouille, fouille,
Dans la marmite de son ventre est un grand secret
Mégères alentour qui pleurez dans vos mouchoirs ;
On s'étonne, on s'étonne, on s'étonne
Et on vous regarde
On cherche aussi, nous autres,
le Grand Secret.

Le grand combat d'Henri Michaux

*l'était reveneure ; les slictueux toves
Gyraient sur l'alloinde et vriblait :
Tout flivoreux allaient les borogoves ;
Les verchons fourgus bourniflaient*

*« Prends garde au Jabberwock, mon fils !
A sa gueule qui mord, à ses griffes qui happent !
Gare à l'oiseau Jujube, et laisse
En paix le frumieux Bandersnatch ! »*

*Le jeune homme, ayant pris sa vorpaline épée,
Cherchait longtemps l'ennemi manziquais...
Puis, arrivé près de l'Arbre Tépé,
Pour réfléchir un instant s'arrêtait.*

*Or, comme il ruminait de suffêches pensées,
Le Jabberwock, l'œil flamboyant,
Ruginiflant par le bois touffeté,
Arrivait en barigoulant.*

*Une, deux ! Une, deux ! D'outre en outre !
Le glaive vorpalin virevolte, flac-vlan !
Il terrasse le monstre, et, brandissant sa tête,
Il s'en retourne galomphant*

*De l'autre côté du miroir de Lewis Caroll
Poème du Jabberwocky (traduit de l'anglais)*



ANNEXE 6 : Noms des poussins

Étiquettes à découper

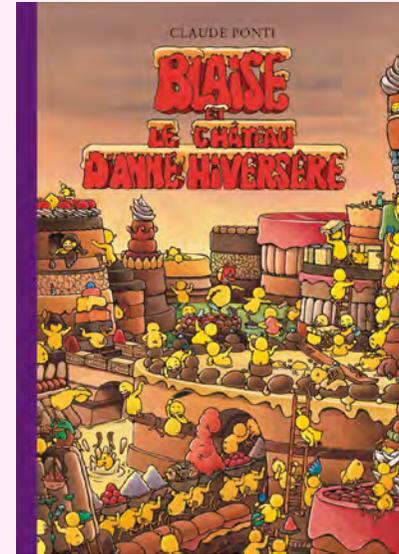
Kinonne et Hipsonne	Boufnieuse
Pic et Asso	Slipododo
Hyppolitdesset	Tivolio Bénégoudgoud
Belle Djamine Frankline	Cirkdepékinne
Tournenboule	Métantan-Skondit Métébouché

ANNEXE 7 : Emploi du temps des poussins

	matin	après-midi
J1		
J2		
J3		
J4		
J5		
J6		
J7		
J8		
J9		
J10		

ANNEXE 8 : Recette moelleux au chocolat

- 200 g de chocolat noir
 - 3 œufs
 - 80 g de sucre en poudre
 - 60 g de farine
 - 1 sachet de sucre vanillé
 - 1 sachet de levure chimique
 - 3 c. à soupe de lait
-
- Préchauffer le four à 180°C.
 - Dans un saladier, battre les œufs avec le sucre en poudre et le sucre vanillé jusqu'à obtenir une mousse blanchie. Incorporer alors la farine et la levure chimique puis fouetter de nouveau jusqu'à obtenir une pâte sans grumeaux.
 - Faire fondre le chocolat avec le lait.
 - L'ajouter à la pâte jusqu'à obtenir une pâte à gâteau au chocolat bien onctueuse et homogène.
 - Huiler légèrement de petits moules individuels et les fariner. Verser ensuite la préparation du gâteau au chocolat à moitié. Ajouter deux carrés de chocolat dans chaque petit moule puis recouvrir du reste de la pâte.
 - Faire cuire 10 min à 180°C.
 - Bonne dégustation!



Blaise et le château d'Anne Hiversère

Claude Ponti

Ce carnet de lecteur appartient à:

*Ce carnet te propose de petits exercices ludiques
autour de l'histoire lue en classe.
Maintenant que tu connais l'histoire, à toi de jouer!*

1 Le livre et moi

Écris ce que tu as le plus aimé et le moins aimé dans l'album de *Blaise et le château d'Anne Hiversère*.

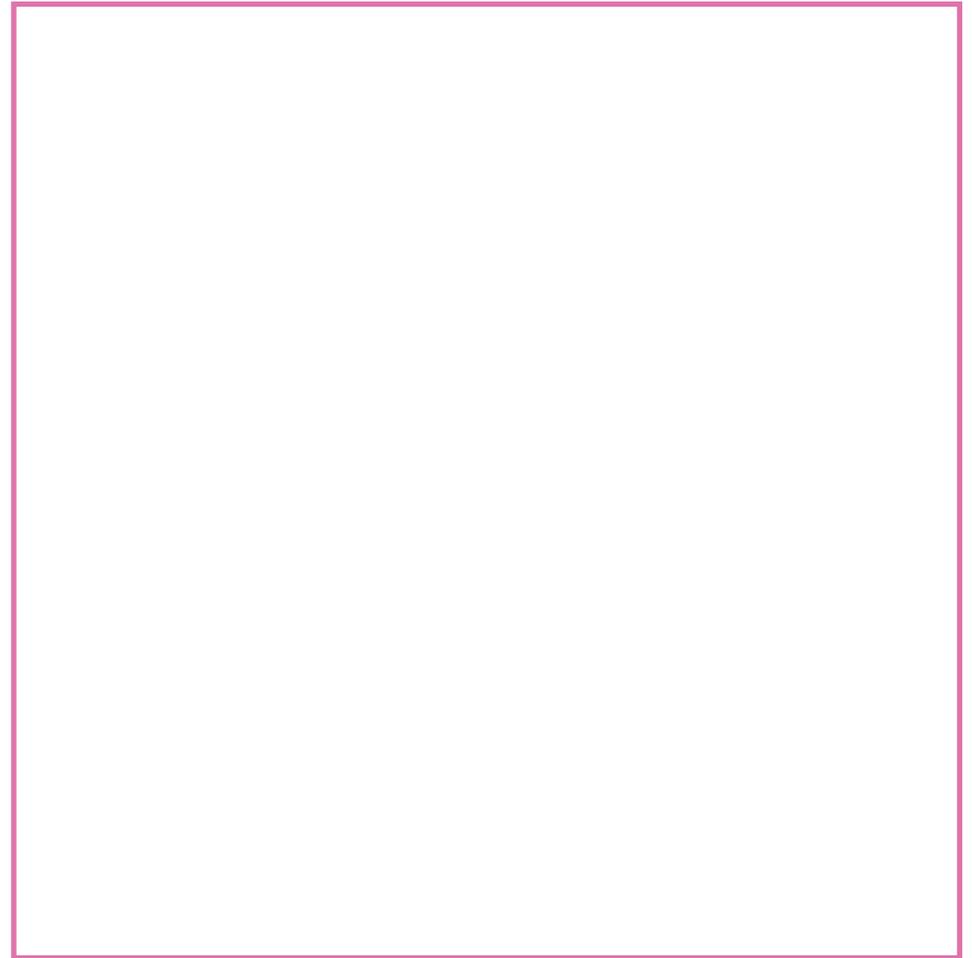
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Choisis trois mots pour caractériser l'album.

.....
.....
.....

2 Mon poussin préféré

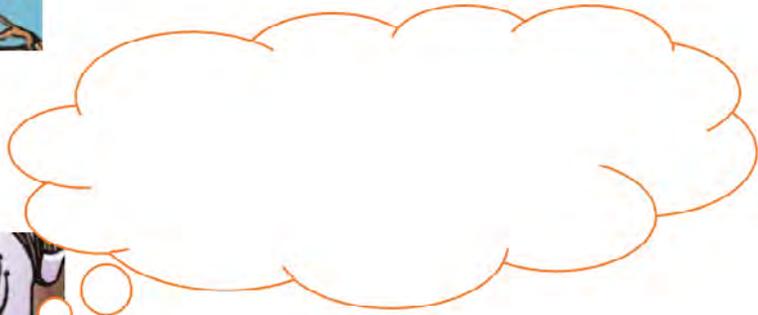
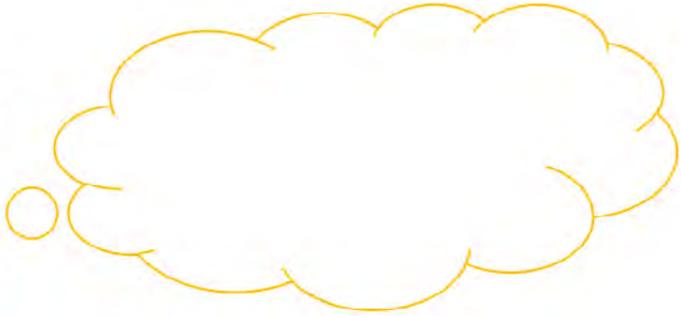
Dessine ton poussin préféré. Ajoute une légende pour dire pourquoi tu le préfères.



.....

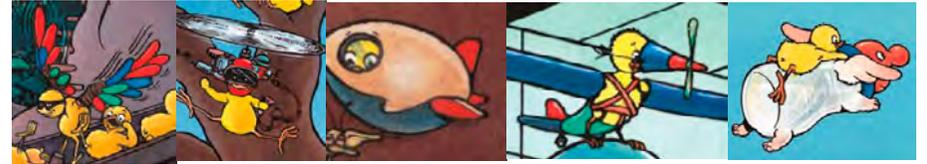
3 Bulles de pensée

Écris ce que chaque personnage peut bien penser.



4 Ma machine volante

Dessine une machine volante pour Hyppolitdesset.



5 Devinettes

Prénom: Métandan Nom: Skondi

À ton tour de trouver le prénom pouvant accompagner le nom de la famille:

1 Monsieur et Madame Honnête ont une fille, comment s'appelle-t-elle?

Réponse:

Camille Honnête - camionnette

2 Monsieur et Madame Bonneau ont un fils, comment s'appelle-t-il?

Réponse:

Jean Bonneau (jambonneau)



1 Qu'est-ce qui est jaune et qui court très vite?

Réponse:

Non pas un poussin mais un citron pressé)

2 Pince mi et pince moi sont dans un bateau. Pince moi tombe à l'eau. Qui reste-t-il?

Réponse:

Pince-moi mais doucement



À ton tour d'inventer des blagues ou devinettes

.....

6 Mots inventés

Fabrique un mot valise avec les mots suivants et donne la définition du mot fabriqué:

Poussin et malin =

Château – gâteau – délicieux =

Chocolat – vanille – crème =

À toi de continuer en choisissant tes mots.

.....
.....
.....
.....
.....