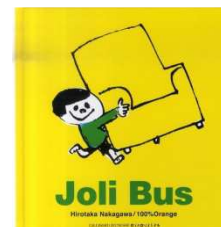


Niveau 1

Joli Bus
Hirota Nakagawa-100%Orange
Gallimard Jeunesse Giboulées



Analyse du livre	
Rapport au thème	Le héros construit un bus avec les sièges de la maison et emmène ses doudous en voyage...
Résumé du livre	Dans cette courte histoire, le petit héros crée un bus à l'aide d'une chaise, d'un tabouret et d'un fauteuil et il est bien sûr le chauffeur. Le bus est prêt pour accueillir les voyageurs : les nounours et les doudous du petit garçon : « Attention au départ ! »
L'objet livre La couverture	<p>Petit album intimiste au format carré de la collection <i>giboulées</i> chez Gallimard jeunesse (d'autres titres : « Jolies chaussettes », « Joli bateau »...).</p> <p>Sur la <u>1^{ère} de couverture</u> est jaune, un petit garçon transportant un fauteuil plus gros que lui tient la place principale. Le titre et le pull du petit garçon sont colorés de la même couleur verte. L'ensemble dégage une impression de gaieté et d'énergie.</p> <p><u>Les quatre pages</u> de garde sont recouvertes d'un damier du même jaune vif et blanc que sur la couverture, comme un tissu.</p> <p><u>Sur la 4^{ème} de couverture</u>, un lapin blanc portant une pomme rouge semble dévisager le lecteur d'un air interrogatif. S'agit-il d'un personnage de l'album ?</p>
Le texte	<p>Le texte est très court et très simple, constitué de quelques phrases narratives et de beaucoup d'autres au style direct (langage parlé): des questions, des affirmations, des exclamations... Paroles du petit garçon et réponses imaginaires des doudous. On est en plein dans le jeu que s'imagine le garçon. Le lecteur pourra s'identifier facilement au personnage.</p>
L'organisation du récit	L'histoire commence par le jeu du petit garçon (un bus fabriqué avec les sièges de la maison) mais va au fur et à mesure se transformer en « réalité » (vrai bus, dans l'imaginaire du héros qui s'est vraiment pris au jeu). Jusqu'à la quatrième page, l'enfant joue avec les sièges de la maison et ses jouets. De la cinquième à la vingtième page, les sièges sont devenus des fauteuils de bus, les jouets, les passagers et le petit garçon, le chauffeur. Ensuite, on va retrouver le bus dans la circulation, au milieu d'autres véhicules.
Les illustrations	<p>Les dessins sont simples et épurés, réalisés avec un contour au trait noir et des aplats de couleurs vives.</p> <p>Les illustrations occupent toutes des doubles pages, ce qui leur donne de la longueur, comme dans un bus. Elles sont redondantes avec le texte mais marquent l'évolution du jeu, l'enfant s'y laissant prendre de plus en plus au fil des pages.</p> <p>Toutes les pages sauf les dernières offrent des vues de près et fonctionnent avec seulement quelques couleurs : beaucoup de jaune pour le bus (le même jaune que pour la couverture), du vert pour les habits du garçon, un peu de rouge pour la pomme et de bleu pour le livre de l'ours et gilet du chat.</p> <p>Les deux dernières pages offrent un angle de vue plus éloigné, des dessins plus petits et plus nombreux, donc. On change d'ambiance : de la maison et du jeu, on est passé dans la « rue » et dans la « réalité » imaginés par le narrateur.</p> <p>L'ensemble est gai et plein de vie.</p>
Interprétation symbolique	L'importance du jeu d'imitation pour grandir, qui fait que l'enfant s'identifie à quelqu'un.

	La place de l'imaginaire chez les enfants.
Difficultés de compréhension du livre	
<ul style="list-style-type: none"> • Savoir ce qu'est un bus, un trajet en bus. • Comprendre le jeu que s'invente le narrateur et y entrer. • Comprendre que la fin n'est pas réelle. 	
Propositions d'actions	
Activités pour pallier les difficultés	<ul style="list-style-type: none"> • Faire jouer les élèves au jeu du bus, comme dans le livre. • Faire vivre le jeu à des poupées ou des marionnettes. • Faire un trajet en bus pour se rendre quelque part avec les élèves.
Dispositif de lecture possible	<ul style="list-style-type: none"> • Montrer la couverture de l'album aux enfants et leur lire le titre. Leur demander s'ils savent ce qu'est un bus. • Lire jusqu'à la page 9. Demander aux enfants qui va entrer dans le bus. Recueillir leurs réponses. • Montrer la page 10-11 et leur faire dire qui sont les voyageurs qui montent dans le bus. Lire jusqu'à la page 14-15. • Demander aux élèves qui va monter maintenant. Puis lire les pages suivantes jusqu'à la page 23. • Montrer la page 24-25 : les personnages sont-ils montés dans un vrai bus ? • Montrer les dernières pages : idem ; sont-ils vraiment dans la circulation au milieu des voitures et des camions ?
Débat interprétatif	<ul style="list-style-type: none"> • Pourquoi le garçon de la 1^{ère} de couverture court-il avec le fauteuil dans les bras ? • Est-ce que le petit garçon devient un vrai chauffeur de bus ? • Est-ce que les animaux sont réels ?
Liens avec les autres disciplines	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Oral</u> : demander aux élèves s'ils ont déjà pris le bus et leur faire expliquer comment c'était (cf. sorties en bus). • <u>Découverte du monde</u> : <ul style="list-style-type: none"> ⇒ les couleurs ; ⇒ les animaux de l'album (lapin, ours, chien, chat) ; ⇒ les moyens de transport ; ⇒ topologie à partir de la position des personnages dans le bus (devant, derrière, mémorisation des positions...). Cf. annexe.
Réseaux possibles	
Réseau autour de ...	<ul style="list-style-type: none"> • Autour du thème du déplacement, des véhicules : <ul style="list-style-type: none"> - « En voiture ! » de Louise-Marie Cumont - éditions MeMo - la série « Petit-Bateau », « Petit-Avion », « Petit-Camion » de Michel Gay-l'école des Loisirs. • Autour du thème de l'imaginaire chez les enfants : <ul style="list-style-type: none"> - « Théo part en bateau » d'Ingrid Godon - éd. Bayard Jeunesse - « Zoé et Théo jouent à papa et maman » de Catherine Metzmeier et Marc Vanenis - éd. Casterman • Autour de l'auteur : <ul style="list-style-type: none"> - la série des « Chocolat » : « Chocolat aime cuisiner », « Docteur Chocolat », « En route Chocolat », chez Bayard jeunesse - la série des « joli » : « Jolies chaussettes », « Jolie maison » « Jolie tasse », « Joli bateau »... chez Gallimard jeunesse

ANNEXE

Séance de DDM : se repérer dans l'espace.

Découverte du monde/ Mathématiques : « Se repérer dans l'espace » - Activité du livre « Vers les maths », PS.

⇒ Objectif: mémoriser la position d'un objet dans le train.

4 à 6 personnages (poupées, peluches) de la classe sont placés dans un train formé avec des chaises. La première chaise (différente des autres) représente la locomotive.

1. Placer chaque personnage sur une chaise. Revenir s'asseoir sur le banc pour observer le train et mémoriser la position des personnages. L'enseignant cache la photo des personnages sous les chaises. Les personnages sont ensuite retirés. Chaque élève est chargé de retrouver la place d'un personnage. Les autres enfants commentent et interviennent s'ils ne sont pas d'accord.
2. La validation se fait en regardant la photo.
Vocabulaire (devant, derrière, le premier, le dernier...)
3. La même activité est réalisée en salle de motricité avec des cartons qui seront les wagons du train. Les enfants s'assoient dans les cartons. La photo permet de valider les positions des enfants.