La grosse faim de P'tit Bonhomme

Auteur : Pierre Delye
Illustratrice : Cécile Hudrisier
Editeur : Didier Jeunesse

	Situation initiale	**Actions**	**Situation finale**
Récit : Conte de randonnées : énumératif, court, enchaînement de situations, de personnages, conte à structure répétitive par remplacement. L'histoire s'enroule et se déroule	Le p'tit bonhomme a le ventre vide, il a très faim	Il va donc chez le boulanger qui accepte de lui donner du pain contre du blé, commence alors une quête qui le fera courir de personnage en personnage	L'histoire se déroule jusqu'à ce que le p'tit bonhomme obtienne son pain
Les personnages	Le p'tit bonhomme - Le boulanger – le meunier – Le paysan – Le cheval – la terre – La rivière		
Les lieux	L'espace correspondant à l'univers de chaque personnage		
Mise en mots	Récit au présent avec dialogues avec structures répétives Différents types de textes : de la narration – écrit d'étiquettes, d'annonces, d'onomatopées Lexique : des verbes d'actions (action des personnages, déplacements – termes propres à l'environnement de chaque personnage Rimes : sot – seau – chapeau – rimes en « i » Humour des expressions « le boulanger gagne sa croûte » « la rivière est en train de se la couler douce »		
Mise en images	Style « matiériste » : utilisation de différents matériaux (papier, tissu, carton, ficelle, coton, bois… pour découper, coller, froisser, modeler) Toutes les illustrations sont sur des doubles pages (tableaux vivants) sauf sur la page où p'tit bonhomme écope l'eau et sur l'autre, la verse sur la terre, là, l'histoire repart dans l'autre sens Page des « merci » : reprise séquentielle de l'histoire, l'auteur crée une synthèse dynamique (symboles + main) pour rappeler les personnages Présence d'une petite souris qui est absente du texte mais toujours présente sur les illustrations comme si elle accompagnait le p'tit bonhomme dans sa quête Références : Max Ernst (éléments de matière, éléments de réel)		
Rapport texte-image	Texte et illustration se complètent Le texte s'articule bien avec l'image, des mots suivent le sens de l'image, sont mis en valeur graphiquement. La dimension des phrases de plus en plus grande accentue la faim du personnage		
Mise en réseaux	Le p'tit bonhomme des bois de Pierre Delye et Martine Bourre Le p'tit cochon têtu Le roide la savane et autres contes de randonnées http://www.croqulivre.asso.fr/selection/randoremplacement.htm		
Thème abordé	La quête – l'échange – le respect de la nature – la connaissance de l'origine du pain		
Pistes d'activités en ateliers			
Lecture écriture	Travailler la chronologie (personnages, actions) avec des cartes des différents personnages, des différents objets Montrer l'aller et le retour du récit Mémoriser les refrains A chaque personnage, trouver ce qui va être demandé par p'tit bonhomme (sous forme de dessin, de mots) Continuer les emboîtements (dans la ville , il y a …) Après avoir travaillé sur les aliments, créer une histoire « P'tit bonhomme veut un légume, du fromage… »		
Arts plastiques	Choisir un paysage (mer, forêt, montagne, vallée…) et le représenter avec différents matériaux Par groupe, chercher des images dans des catalogues, les coller pour faire un paysage en cascade. Inventer un personnage avec un signe distinctif et le poser dans le paysage. En dernière étape, imaginer un court récit . Proposer plusieurs matières naturelles. Chaque élève en choisit une, verbalise son choix , invente l'identité de celui ou celle qui aurait pu lui offrir cette matière (personnage, animal…) et l'intègre dans un tableau individuel.		
Jeu théâtral	Créer des dialogues pour jouer l'histoire (possibilité de créer des marionnettes)		
Découverte du monde	Les étapes de fabrication d'un produit fini		
Défis / Informatique	Retrouver la chronologie des évènements à partir de dessin proposés Qui donne ? (associer le dessin au personnage qui le donne) Qui dit quoi ? « il fait trop sec… »		

C. Demiot - P. Roux – Poitiers ouest -