



Ce projet s'adapte à un niveau de MS et GS. Il développe la notion de personnages.

Titre du récit

« Rock à Houdstock »

Une histoire écrite par Agnès Cathala et illustrée par Elsa Fouquier.

Domaines d'activités

- Littérature de jeunesse
- Lecture de récit

Mots-clés

- Compréhension, personnages, scénario, archétype

Objectifs de la séquence ou du projet

- Développer une écoute active à la lecture du récit.
- S'appropriier le récit en travaillant les obstacles de compréhension liés au scénario.
- Dégager le portrait du personnage central : archétype du chanteur-compositeur et son univers rock.
- Construire un réseau d'albums présentant des récits organisant leur scénario sur la « naissance d'une relation d'amitié entre plusieurs personnages ».

Modalités

- Pistes pour mettre en voix l'histoire.
- Séances pour s'appropriier le scénario du récit et comprendre le personnage central et dégager son portrait.
- Pistes pour un réseau d'albums autour du script de la « naissance d'une relation d'amitié entre plusieurs personnages ».
- Une fiche élève pour inventer un nouvel épisode.



Pistes pour mettre en voix l'histoire

Avant la lecture en classe

Lire silencieusement le texte

Ce texte présente une histoire avec une structure répétitive : succession de rencontres et accumulation de personnages. Il ne présente pas de difficulté lexicale particulière. Les rencontres ne donnent lieu à aucun dialogue, le récit est purement narratif.

L'histoire est rythmée par une ritournelle, qui s'allonge au fil des rencontres « *Rock a boum ba dou ! ...* ». Cette ritournelle demande à être chantée sur un air de rock (« *le rock'n'roll des gallinacés* » par exemple). Les ajouts musicaux des différents personnages peuvent être renforcés par un ajout instrumental ou une gestuelle sonore.

Au moment de la lecture en classe

Faire une première lecture en continu sans aucun questionnement. Bien préciser aux enfants que la lecture ne pourra pas être interrompue (leur réaction à la lecture se fera après cette lecture et si nécessaire lors d'une relecture).

Séance 1 : repérer les personnages et l'univers de référence

Présentation du récit et écoute du récit lu.

Ces écoutes auront lieu sans dévoiler les illustrations d'Elsa Fouquier. Faire la lecture en continu.

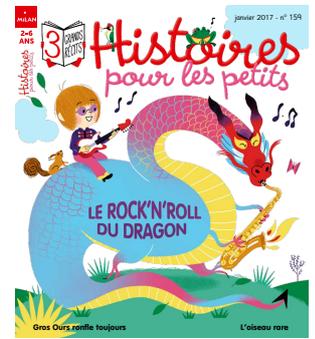
Présentation du récit :

« Je vais vous lire une nouvelle histoire où un petit garçon réussit à apprivoiser le terrible dragon de la forêt ! Cette histoire s'intitule "Rock à Houdstock", c'est Agnès Cathala qui l'a écrite pour vous, et je vous lis les mots qu'elle les a écrits... Écoutez bien sans m'interrompre ! C'est une histoire très bruyante, nous regarderons les illustrations plus tard. »

Temps 1 : repérer les personnages

Durée : 5' + 15'

Consigne d'écoute (à partir de la deuxième écoute) : « Je vais vous relire l'histoire. Écoutez bien pour trouver quels sont les personnages de cette histoire ! »



Après cette deuxième ou troisième écoute, faire circuler la parole entre enfants pour lister l'ensemble des personnages repérés par les enfants :

- Paul, le petit garçon
- un loup
- un crapaud
- un pic-vert
- le dragon.

Présenter alors les illustrations de l'histoire et laisser les enfants rappeler des éléments du scénario page après page.

Temps 2 : l'univers des musiciens rockeurs

Durée : 10' + 20'

Matériel :

- illustration : page 9
- photocopies de la page 9 pour chacun des enfants

Situation : demander aux enfants, individuellement, d'entourer ou de pointer avec des flèches les vêtements et accessoires des 4 personnages sur l'illustration page 9.

Paul : cheveux longs, lunettes rondes de couleur, guitare électrique de couleur, veste officier de couleur, pantalon rose et large, chaussures à talons

→ il n'est pas habillé comme un petit garçon

Loup : bandana et veste de mouton

→ il ne ressemble pas aux loups des autres histoires

Crapaud : fleur sur le haut de la tête et veste d'officier de couleur

→ il ne ressemble pas aux crapauds des autres histoires

Pivert : collier avec médaille

→ il ne ressemble pas aux piverts des autres histoires

Mise en commun : faire réagir les enfants sur l'originalité de ces choix de vêtements et accessoires pour faire dégager l'univers de référence de ce récit :

- Connaissent-ils ou ont-ils déjà vu des personnes qui ressemblent à ces personnages ? (Chanteurs, artistes...)
- Où peut-on en voir ? (Concerts, émissions de variétés, clip...)



Séance 2 : scénario de l'histoire

Temps 1 : reconstruction du scénario

Durée : 20'

Matériel pour représenter les 6 scènes de l'histoire :

Une longue bande blanche avec 6 cases vides et les 6 illustrations suivantes :

page 5 pour la scène 1 : découpe autour de Paul et sa guitare

Page 6 pour la scène 2 : découpe autour de Paul et le loup

Page 7 pour la scène 3 : découpe autour de Paul, le loup et le crapaud

Page 9 pour la scène 4 : découpe autour de Paul, le loup, le crapaud et le pivert

Page 12 pour la scène 5 : découpe autour du dragon

Page 16 pour la scène 6 : découpe autour des écureuils dansant sur la queue du dragon

Situation : afficher les illustrations dans le désordre. Demander aux élèves de retrouver le fil de l'histoire et faire justifier la place donnée à chaque illustration. On peut découper l'histoire en 6 scènes ou moments clés :

1. Paul part dans la forêt avec une chanson en tête
2. Paul rencontre un loup et chante avec lui
3. Paul et le loup rencontrent un crapaud et chantent avec lui
4. Paul, le loup et le crapaud rencontrent un pivert et chantent avec lui
5. Le dragon est réveillé par le bruit de la chanson : il crache du feu
6. Le dragon et toute la forêt dansent

Temps 2 : l'accumulation de personnages au fil du déplacement de Paul

Durée : 10' + 20'

Matériel :

- une grande bande blanche + crayons de papiers et de couleurs
- photocopies page 9 et 14 + ciseaux pour découper les personnages

Situation 1.

Relire l'histoire en présentant les illustrations en même temps. S'arrêter à chaque double page pour identifier les différents lieux traversés par Paul et les points de rencontre avec les différents personnages.



Temps d'échange pour identifier le déplacement de Paul dans le scénario

1. Point de départ : la maison de Paul, à côté de la forêt de Houdstock
2. La forêt et la rencontre du loup
3. La mare et la rencontre du crapaud
4. La clairière et la rencontre du pivert accroché à un tronc
5. Le buisson de la clairière où se cache le dragon

Situation 2.

- Faire dessiner aux enfants les lieux traversés sans les personnages rencontrés sur la bande blanche.
- Faire poser les personnages sur la bande (pâte à fixe ou petits morceaux de bande Velcro autocollants pour pouvoir les déplacer)
- Demander aux enfants de rejouer l'histoire en déplaçant les personnages au fur et à mesure de l'avancée de l'histoire : faire remarquer l'accumulation de personnages jusqu'à la rencontre avec le dragon : Paul /Paul + loup/Paul + loup + crapaud/Paul + loup + crapaud + pivert...

Séance 3 : rôle des personnages et constitution du groupe orchestral.

Temps 1 : comprendre le personnage du rockeur

Situation 1 : débat

Durée : 10 '

Questions à débattre

- Qu'est-ce qui arrive à Paul ? Que fait-il ?
 Comment se sent-il ? Comment le savez-vous ? Qu'est-ce qui vous fait dire cela ?
 (texte/image)
 À quoi pense-t-il ?
- Pourquoi est-il allé dans la forêt ?
 - Que pense-t-il des personnages ?

Temps 2 : comprendre la constitution du groupe de copains musiciens

Situation 2 : Débat

Durée : 10 '

Matériel : photocopie de la page 10 agrandie.



Questions à débattre

- Que se passe-t-il sur cette image ? Que font-ils tous ensemble ?
 Pourquoi Paul n'a-t-il pas continué à chanter tout seul avec sa guitare ?
 Pourquoi a-t-il choisi de s'adresser à ces personnages en particulier ?
 Que fait chacun des personnages ? Cela vous fait-il penser à certains instruments de musique ? (batterie, saxophone, trompette, etc.)

Personnages	Actions	Sons produits	Instruments suggérés
Paul	joue de la guitare et chante	<i>Rock a boum badou</i>	
Le loup	hurle	<i>Hou hou</i>	
Le crapaud	flûte	<i>Tuuut</i>	
Le pivert	tape du bec	<i>Toc, Toc</i>	

Séance 4 : portrait de Paul, artiste rockeur

Durée 10' + 20'

Temps 1 : ressenti des enfants

Situation de débat :

- Et vous, que pensez-vous de Paul ? Auriez-vous envie de lui ressembler ?
- Qu'est-ce que vous appréciez dans ce personnage ?
- Qu'est-ce qui vous déplaît ou dérange chez ce personnage ?

Accueillir les propos des enfants et les noter. Il s'agit ici d'ouvrir le questionnement entre les enfants concernant le caractère de Paul.

Temps 2 : le portrait donné par le récit

Élaborer le portrait en confrontant les actes de Paul, ses choix, son raisonnement aux événements de l'histoire.

Réutiliser le découpage du script précédent pour dresser le portrait de Paul et prendre appui sur les actions déjà bien identifiées de Paul à chacune des étapes du scénario de l'histoire, pour amener les enfants à leur interprétation.



Étape par étape, faites circuler la parole autour de ces deux questions : que fait Paul ?
Que peut-on en dire de son caractère ?

Étapes	Que fait Paul ?	Éléments de caractère
Étape 1 (p 4 et 5) Début de la journée	Paul a une chanson en tête. Il part seul dans la forêt avec sa guitare.	Il est aventurier
Étape 2 (p 6) Rencontre avec le loup	Il va vers le loup qui produit des sons qui l'intéressent pour sa chanson.	Il n'est pas peureux, il va vers les autres il est imaginatif
Étape 3 (p 7) Rencontre avec le crapaud	Il va vers le crapaud parce qu'il produit des sons qui l'intéressent pour sa chanson.	Il est imaginatif, il entraîne et rassemble dans un projet
Étape 4 (p 8, 9, 10) Constitution du groupe	Paul a constitué un groupe de copains qui jouent et chantent de la musique ensemble.	C'est un rassembleur
Étape 5 (p 11, 12, 13) Réveil du dragon	Paul ne s'arrête pas devant le dragon, il continue de jouer. Il a dompté le dragon, les animaux sont tout retournés.	Il n'est pas peureux, il est aventurier, il est un peu magicien avec sa musique.

Pistes pour un réseau d'albums :
construction d'une relation d'amitié entre plusieurs personnages.

La Pomme des neiges, de Feridun Oral, éd. Minedition, 2013.

Points communs : histoire à structure répétitive/Rencontres successives et accumulatives de personnages/rassemblement autour d'un projet : décrocher une pomme/l'entraide donne naissance à un groupe d'amis qui se rassemblent à la fin de l'histoire.

Différences : pas de leader dans le groupe, même si un des personnages est à l'initiative du projet/pas d'ennemi à combattre.

Moustachat, de Géraldine Elschner et Sébastien Mourrain, éd. L'élan vert, 2014

Points communs : rencontres successives et solidarité des personnages/Association magique des personnages qui enthousiasme le public/la solidarité entre les personnages donne naissance à un groupe d'amis à la fin de l'histoire.

Différences : pas de projet fédérateur/pas de leader dans le groupe/



Fiche élève : 'Rock à Houdstock'
Une histoire écrite par Agnès Cathala et illustrée par Elsa Fouquier.

Dans cette histoire, Paul cherche des animaux pour compléter sa chanson.
Quel autre animal pourrait-il aller voir pour continuer sa chanson et augmenter la taille de son groupe ?

Avec tes crayons, dessine cet animal et demande à un adulte d'écrire le son qu'il produit dans le cadre bleu. Chante la nouvelle chanson que tu as composée

Rock a boum ba dou !
Hou hou ! Tuut...
Toc toc !

