

Grande Section

Album 3 : La petite géante - Philippe Dumas, école des loisirs, 1977



Présentation de l'album :

Une petite fille rêve...

La nuit, quand les enfants dorment, les poupées vivent leur vie. À dos de chien, ils vont vivre des aventures à travers champs.

Séance 1 : Découverte de l'album

Objectif : identifier les personnages, les relations entre eux et le rapport de taille (enfant, petit géant, grand géant).

Modalité de travail : grand groupe puis petit groupe

Matériel :

- diaporama du début de l'album jusqu'à la page du déshabillage (Diaporama séance 1).
- copie sur papier de la couverture (1^{er} et 4^{ème}) : point de vue de l'intérieur et de l'extérieur de la maison avec la petite géante de face et de dos, les deux petits personnages au sol (poupées).
- maquette de la maison pour visualiser l'intérieur, la fenêtre et l'extérieur avec les 3 personnages.
- marottes des personnages tels que représentés dans le début de l'album (cf. fin de la séquence)



Attention : montrer les images sans lire le texte (sous forme de diaporama) jusqu'au déshabillage pour aller se coucher. Ne pas trop s'arrêter sur chaque image pour éviter la description. Inciter les élèves à faire du lien entre les images et construire avec eux un début d'histoire.

Déroulement :

Temps 1 : découverte de la couverture et du début de l'histoire

Modalité de travail : grand groupe

- Afficher à côté du TNI la double page de couverture de l'album.
- Visionner le diaporama

Consigne : « On découvre ensemble quelques images en silence, on regardera le diaporama plusieurs fois ».

2^{ème} consigne après les visionnages : « Que raconte cette histoire ? »

Inciter les élèves à faire des liens avec la couverture.

Faire le lien entre la première page et la seconde pour identifier les personnages, leurs différentes représentations et les écarts de tailles.

Principales attentes plus spécifiques à la couverture : reconnaître les 2 poupées sur la couverture, l'intérieur, l'extérieur de la maison qui est l'espace dans lequel les personnages évolueront durant le rêve, la nuit.

Pour faciliter la compréhension de la couverture, on utilisera la maquette, on y placera la géante, les poupées, le lit. Cette activité de reconstitution de l'espace fera l'objet d'une activité langagière qui permet de poser le rapport entre les personnages et entre ceux-ci et l'espace (intérieur, extérieur).

Temps 2 : lecture du texte

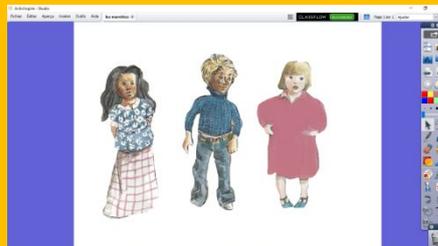
Modalité de travail : petit groupe

- Ne pas lire le titre.
- Lire le texte en repassant le diaporama une première fois.
- Relire page à page et faire identifier les personnages en lien avec leur dénomination : la petite fille et le petit garçon sont les poupées, la géante est la petite fille, la « plus grande géante » est la mère.
- Utiliser les marottes de la géante, de la plus grande géante (mère), des poupées (enfants) pour comprendre les rapports de taille et identifier les personnages.

Variantes numériques :

- Marottes numériques : détourer les personnages et objets pour permettre une théâtralisation avec un vidéoprojecteur ou un TNI. Les élèves peuvent déplacer, associer, réduire ou agrandir les marottes numériques. Voir document 'pistes numériques'.

Les marottes



Séance 2 : L'entrée dans le rêve

Objectif : Comprendre le passage de la réalité au rêve : l'entrée dans le rêve

Temps 1 :

Matériel :

- Diaporama séance 2 : Image de la petite fille dans son lit, la maison la nuit, la double page de l'escalier avec les 3 personnages petits et la double page où les 3 personnages sont dehors sur un chemin (ce sont les images qui représentent le passage du rêve à la réalité et inversement).
- Image proposant ces 3 doubles pages ensemble : en vertical ou en horizontal.

- Les 6 doubles pages du rêve projetées.

Déroulement :

- Relire l'album depuis le début jusqu'à la page : tous les 3 dans le lit.
- Passer le diaporama avec les 3 doubles pages puis celle regroupant ces 3 doubles pages.

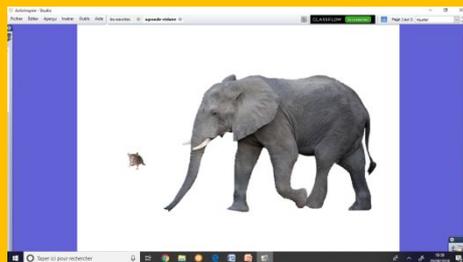


- Emettre des hypothèses sur ce qui pourrait se passer entre les 2 images : la première, ils partent vers les escaliers et la seconde ils sont dehors sur le chemin. Attente : faire remarquer que les personnages sont tous très petits (hors réalité), faire des liens entre ces illustrations et les premières de l'album, valoriser les hypothèses faisant état du rêve.

Variantes numériques :

- Avec un logiciel de TNI : avec des images apportées par l'enseignant (ou proposées par les élèves) et proposées à peu près à l'échelle entre elles, laisser les élèves manipuler les images pour en modifier la taille afin de passer de transformer le réel : exemple, la souris qui devient géante face à l'éléphant minuscule.

Agrandir réduire



- Montrer ensuite l'image du frigo et du chien devant les falaises, sans lire le texte et focaliser sur la taille des personnages.
- Lire le texte des pages lit, maison, frigo falaise et de la DP de la ferme (à la fin) : → qu'est ce qui se passe entre ces 2 moments : quelle est cette escapade ? Noter quelques idées d'escapades ou d'aventures.

Temps 2 :

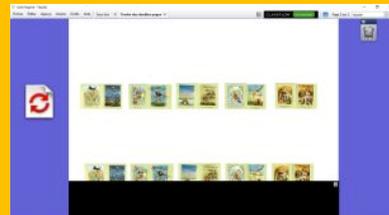
Matériel : Les 6 doubles pages du rêve sur le tableau avec la possibilité d'aller les chercher et de les agrandir.



Variante numérique :

-Positionner en haut de l'écran les 6 doubles pages. Lire le texte dans l'ordre et page à page. Demander aux élèves d'identifier la bonne illustration et agrandir l'illustration sélectionnée pour confirmer après relecture que l'image correspond au texte. Les élèves mettent en lien les indices iconographiques et textuels (toutes ces doubles pages sont liées et explicitées par le texte).

-remettre dans l'ordre les doubles-pages en fonction du texte lu puis procéder à la vérification en abaissant le rideau.



Déroulement :

- Mettre en évidence ce qui relève de la nuit, de l'incongruité. A titre d'information pour l'enseignant, le texte est à l'imparfait et d'autres détails montrent que le rêve se reproduit fréquemment : en général tout cela finissait en général chez les lapins, L'enseignant peut essayer de poser la question aux élèves : cela se produit-il une seule fois ou plusieurs fois ? (ne pas insister particulièrement s'ils ne trouvent pas).
- Relire le texte depuis le titre jusqu'à « Le coq va pousser son cri et réveiller tout le monde... »

Séance 3 : Le réveil

Objectif : Comprendre le passage du rêve à la réalité : le réveil

Matériel :

- Diaporama séance 3 : les trois dernières pages
- Les marottes (taille réelle dans l'album et taille dans le rêve)

Déroulement :

- Projeter l'image de la petite géante. Demander aux élèves s'ils reconnaissent les 3 personnages : « Qui sont ces personnages ? qui voit-on ? », « Que se passe-t-il ? » (l'un d'eux devient plus grand).
- Lire le texte de cette page. « De quel personnage parle-t-on ? Pourquoi l'appelle-t-on la « petite » géante ? Qui est la petite géante ? Comment se fait-il qu'elle reprenne sa taille de géante ? ».

Attention : Quand les enfants proposent des explications, les marottes sont indispensables pour savoir s'ils parlent de la poupée (appelée petite fille dans le texte) ou s'ils parlent de la géante (qui est la petite fille de la famille).

- Relecture de tout le texte pour identifier la « géante » qui devient « petite géante » (rêve) avant de redevenir « géante ».
- Lire la fin et identifier le retour à la réalité dans la dernière page : tous les personnages ont la bonne taille, ils sont réveillés.

Variante numérique :

- Marottes numériques : détourer les personnages et objets pour permettre une théâtralisation avec un vidéoprojecteur ou un TNI. Les élèves peuvent déplacer, associer, réduire ou agrandir les marottes numériques. Voir document 'pistes numériques'.

Séance 4 : Le rêve et la réalité

Objectif : Distinguer rêve et réalité et comprendre la simultanéité

Matériel :

- une image en grand format de l'illustration des personnages dans le lit
- toutes les autres illustrations en petit format

Modalité : en petit groupe

Déroulement :

- Proposer l'image des enfants dans le lit (début) en grand format. S'assurer que les enfants identifient bien que les personnages dorment.
« Vous allez poser sur l'image tout ce qui se passe lorsque les personnages dorment ».
Faire trier les petites images aux élèves et poser toutes les images correspondant au rêve sur l'image du lit.
L'illustration des personnages remontant dans le lit peut poser problème : remontent-ils dans le lit in extrémis car c'est la fin du rêve ou ont-ils juste bougé dans leur sommeil ?

Variante numérique :



Séance 5 : Evaluation par rappel de récit

Modalité : en individuel

Matériel : les marottes et la maquette

Déroulement :

Consigne : Que raconte cette histoire ?

Attendus :

- Identifier le personnage de la géante et des deux poupées
- Identifier le rêve : identifier le rapetissement et l'agrandissement de la géante, énoncer quelques aventures des 3 personnages, verbaliser le passage du rêve à la réalité et inversement.

Variantes numériques :

- Marottes numériques : détourer les personnages et objets pour permettre une théâtralisation avec un vidéoprojecteur ou un TNI. Les élèves peuvent déplacer, associer, réduire ou agrandir les marottes numériques et notamment jouer sur la taille des marottes. Voir document 'pistes numériques'.

Pour aller plus loin

L'enseignant peut proposer une synthèse des 2 albums *La petite Géante* et *Marcel le rêveur*.

- Proposer de réunir les illustrations de transitions présentes dans chacun des 2 albums.
- Apporter les images de transition de l'album « Les deux goinfres » (séquence MS) pour les associer.

