

Dossier pédagogique pour l'exploitation de l'album

« Les oubliés de l'étagère »



Collection « Lu et Adoré »

Editions Van In
Cycle 5/8 (1^{re} année)

Pour commander cet album :

www.primaire.be

Tél : 010/45.55.30

Les oubliés de l'étagère.

Des thèmes à développer, des discussions à aborder :

Voici une liste non exhaustive de thèmes qui peuvent être abordés par la lecture de ce récit et quelques idées de développement.

- ***Les vêtements.***

- En partant de la perte des boutons, demander aux enfants de « vérifier » leurs vêtements. Opérer un tri parmi ceux-ci en les classant : « ceux qui ont des boutons » et « ceux qui n'en ont pas ». On peut y ajouter les vêtements du « coin déguisements ».
- Pour chaque type de vêtements, noter le nom sur un carton, dessiner le vêtement ou coller une photo découpée dans un magazine.
- Etoffer la liste de vêtements par des propositions, des recherches dans des BD, livres, magazines, une enquête dans d'autres classes ou auprès des parents,...
- Classer les cartons de plusieurs manières.
Exemples : « bouton(s) utile(s) - bouton(s) de décoration » ou « portés par les filles - portés par les garçons - portés par les deux » ou ...
- Proposer un personnage dont seuls le visage, les mains et les pieds sont apparents et demander aux élèves de l'habiller :
 1. Soit en laissant libre cours à leur imagination.
 2. Soit en imposant des contraintes qui peuvent être le nom des vêtements mais aussi le sexe du personnage, la gamme de couleurs, la saison,...
 3. Soit en donnant des consignes très précises sous la forme d'une description.

- ***Les sentiments.***

- Relire le passage qui parle de l'abandon « D'autres jours passèrent encore, ... Deux boutons inutiles. »
- Demander aux élèves ce que ce passage leur inspire comme sentiments et écrire les « mots-clés » pêle-mêle (ex : abandon, tristesse, peur, envie de pleurer,...).
- Rechercher pour chaque mot-clé les illustrations du livre qui y font référence.

- Pour chaque sentiment, indiquer son contraire.
- Demander aux enfants de choisir une de ces émotions, de raconter brièvement un évènement qui la leur a fait ressentir et de l'illustrer par un dessin.
- Ecrire une petite phrase explicative sous le dessin (selon le niveau des élèves, celle-ci peut être écrite par lui-même ou sous la dictée de l'enseignant, par un adulte, un « plus grand » dans le 5/8, un parrain,...).

• ***L'amitié – L'union fait la force.***

- Montrer l'illustration où les deux boutons se retrouvent sur l'étagère et, par un questionnement ouvert (description de l'image mais aussi des sentiments exprimés), amener les élèves à parler de la joie des retrouvailles, du plaisir de ne pas être seul.
- Demander aux élèves de raconter une situation où le fait de ne pas être seul les a soulagés, les a rendus plus forts.
- Proposer aux enfants de dessiner un excellent ami et de préciser sa plus grande qualité dans une petite annotation.
- Faire compléter la phrase : « Un ami, c'est ». Et pourquoi pas, proposer aux élèves d'en parler aux autres classes, d'étendre cette activité à l'ensemble de l'école.

• ***La nuit et la peur.***

- Demander aux enfants à quel moment du jour les boutons ont peur. Puis leur demander ce qui leur fait peur la nuit et écrire les réponses sur des cartons (le noir, être seul, les ombres,...).
- Pour chacune, proposer une idée pour aider à vaincre cette peur (veilleuse, doudou, vérifier sous le lit avant de se coucher, ...) et l'écrire au dos du carton.
- Dans l'histoire, les petits boutons ont peur la nuit pour 2 raisons différentes: ils s'imaginent des « horreurs » et une « créature inconnue » arrive. Demander aux élèves de classer les cartons dans une de ces 2 catégories : Les peurs qui viennent de ce qu'on imagine (un méchant se cache sous le lit,...) ou celles qui sont provoquées par des faits réels (un bruit, le noir,...).

• ***Le recyclage.***

- Les boutons ont peur de terminer à la poubelle. Pourquoi ? Que leur arriverait-il ? Que deviennent nos déchets ? Pourquoi a-t-on plusieurs poubelles ? Voici quelques questions qui pourraient être le prélude à une enquête auprès de la commune, des éboueurs, des parents,... Pour préparer l'enquête : - demander aux enfants ce qu'ils savent déjà et ce qu'ils aimeraient savoir quant au traitement des déchets.

- préparer ensemble un questionnaire qui reprend leurs hypothèses à vérifier et les questions restées sans réponse.
- se rendre auprès des personnes concernées.
- Observer le dépliant distribué par les communes concernant le tri des déchets et trier les déchets de la journée.
- Rechercher autour de soi des objets résultants d'un recyclage (bouteille en verre, bac en plastic, papier,...) et les répertorier.
- Organiser une récolte d'objets devenus inutiles et les employer pour créer quelque chose de neuf et donc les recycler (robot, sculpture, décor de poubelle,...).

- ***Les pièces de la maison.***

- L'araignée va au grenier mais toutes les habitations n'ont pas de grenier. Tracer deux colonnes, demander aux élèves de nommer tous les types d'habitations qu'ils connaissent (maison, villa, appartement, caravane,...) et de les classer en fonction de la possibilité ou non d'y trouver un grenier.
- Demander aux enfants quelles sont les pièces d'habitation qu'ils ont chez eux et/ou qu'ils connaissent et noter leur nom sur des étiquettes.
- A côté de chacune d'elles, indiquer les actions qu'on y fait le plus souvent.
- Proposer une copie du plan de l'araignée Joséphine et faire décrire oralement chaque pièce. Au fur et à mesure, demander aux Es de coller l'étiquette portant le nom de la pièce.
- Demander aux élèves de dessiner le plan de la maison de leur rêve et d'inscrire dans chaque pièce le nom de cette pièce.

- ***Les onomatopées.***

- Généralement, à la lecture à haute voix, les onomatopées font sourire. Demander ce qui a provoqué ce sourire et y revenir, après la lecture, pour relever les autres « ouille » et « slurp » de l'histoire. Demander d'expliquer à quoi servent ces mots.
- Demander aux Es s'ils en connaissent d'autres et les noter sur un support mobile.
- Les classer et leur mettre une « étiquette » (« quand on a mal », « qui aspire », « quelque chose qui tombe »...)
- Rechercher dans les livres et les BD de la bibliothèque de classe et/ou à la maison d'autres onomatopées pour compléter la liste.

- Proposer une série d'onomatopées et demander aux Es de les relier à une série d'images proposées. Ex : plaie, bosse,... pour « aïe » ; aspirateur, E qui mange une sucette,... pour « slurp »,...
- Proposer quelques onomatopées et demander aux élèves de les illustrer.

Mais aussi ...

- ***Le risque de reporter une tâche à plus tard.***
- ***L'inconnu fait peur.***
- ***L'aspect extérieur, un premier jugement pas toujours fiable.***
- ***L'araignée.*** Par extension : les insectes que nous rencontrons chez nous.
- ***Les trésors du grenier.***
- ***Le doudou = ami, confident,...***

Des activités, des projets, ... pour la suite.

- ***Imaginer une autre fin.***

Le récit peut-être interrompu à différents endroits :

- lorsque les boutons se sentent inutiles
- après la première visite de l'araignée
- lorsque celle-ci emporte le gros bouton
- lorsque l'araignée enfile l'aiguille.

On peut ensuite proposer aux enfants de terminer le récit.

- Individuellement, par un dessin ou une phrase voire même un petit texte s'ils sont aidés d'un adulte ou d'un « grand » (parrainage ou 5/8).
- Par petits groupes lors d'ateliers.
- Sous forme de projet de classe.

Terminer par la lecture du livre.

- ***Replacer dans l'ordre chronologique.***

Proposer une copie des illustrations et demander aux élèves de les replacer dans l'ordre de l'histoire.

- ***Associer texte et illustration.***

Proposer une série de phrases (chacune résumant une partie illustrée de l'histoire) et les illustrations du livre ; demander aux élèves de les associer entre elles.

- ***Expression corporelle.***

Mimer une scène du livre de manière suffisamment précise pour que les autres la reconnaissent.

- ***Dessiner un moment de l'histoire.***

Demander aux enfants de dessiner un moment précis de l'histoire. Les autres élèves doivent le retrouver. Finalement, tous les dessins sont replacés dans l'ordre chronologique de l'histoire.

- ***Illustrer un moment de l'histoire et écrire une petite phrase.***

Cette activité pourrait être un complément à la précédente ou une activité à part entière. L'écriture de la phrase peut être faite par un adulte ou, en cas du 5-8 ou du parrainage, par un « grand ». Les élèves capables de la recopier peuvent exercer leurs talents calligraphiques.

- ***Raconter l'histoire de son bouton.***

Chaque élève apporte un bouton et raconte son histoire (d'où il vient, à qui il a appartenu, pourquoi il l'a choisi,...).

- ***Créer avec nos boutons.***

- Créer un tableau collectif à partir d'un grand morceau de tissu sur lequel chaque enfant coud son bouton.
- Construire une maquette de la classe dans laquelle chaque enfant est représenté par son bouton (posé sur sa chaise ou son banc).

- ***Confectionner une poupée de chiffon.***

- ***Créer un objet à partir d'objets « inutiles ».***

Demander aux élèves d'apporter des objets « à jeter » ou « inutiles » propres. A l'aide de tous ces objets, construire un robot ou décorer une poubelle ou ... et ainsi les recycler.

- ***Mettre l'histoire en scène.***

Cela peut aller de la « petite » mise en scène (où les élèves endossent un rôle et improvisent en respectant la chronologie) au véritable projet avec textes, costumes et décor.

- ***Jeux d'expression :***

Les boutons sont très expressifs. Après les avoir observés sur les illustrations du livre, on peut organiser quelques jeux et activités tels que ...

- Proposer des visages sans yeux ni bouche ; sous chacun indiquer une expression précise (peur, joie, colère,...) et demander aux élèves de compléter les visages pour rendre l'expression demandée.
- Proposer en deux colonnes des smileys et des sentiments. Demander aux élèves d'associer chaque smiley au sentiment qu'il exprime. Ex : ☺ → joie.
- Demander aux Es de choisir un sentiment, de le noter sur une feuille et de l'illustrer par un dessin ou une image découpée dans un magazine.

- Rechercher dans des livres, des BD, des magazines,...d'autres moyens d'indiquer les émotions comme la variation de la calligraphie (taille, forme, points,...), la forme des bulles, les photos, ...
- Prononcer une petite phrase (« bonjour », « apporte-moi un livre », « dessine-moi un mouton »,...) avec une intonation précise (colère, joie, supplication,...) qui doit être découverte par les autres élèves.

- ***Jeu des erreurs.***

Sur la première illustration s'est glissée une erreur : le bouton qui pend est le dernier et non pas celui du milieu.

- Rechercher cette erreur (à l'aide d'indices fournis par I. si nécessaire).
- Ajouter des qualificatifs ou remplacer des mots dans le texte pour qu'apparaissent des erreurs dans d'autres illustrations.
Ex : 2^{ème} illustration : ajouter « vide » ou « brune » au mot « étagère » ou remplacer « du salon » par « de la cuisine » ou...

- ***Chanter une chanson.***

- Sur le plancher, une araignée...
- L'araignée Gipsy.