

Un livre, Hervé Tullet, Bayard Jeunesse

Des repères pour l'analyse du livre et quelques pistes pédagogiques

<p>FORME LITTÉRAIRE</p>	<p>S'il a tout de l'album, « Un livre » d'Hervé Tullet se présente essentiellement comme un « objet-livre interactif », selon les mots de l'auteur, et un « livre magique », support à une activité de jeu avec lui.</p> <p>Ce livre a la particularité de ne raconter aucune histoire. Pas de personnage, ou plutôt si : le lecteur est l'acteur principal de ce livre. Le narrateur s'adresse à lui. Le principe : le lecteur doit suivre les consignes inscrites sur chaque page puis la tourner pour découvrir le résultat.</p> <p>Ce livre a reçu plusieurs prix : consulter le site sur le livre : http://www.herve-tullet.com/fr/boite-11/Un-Livre.html</p> <p>Film d'animation sur le livre : http://www.herve-tullet.com/fr/boite-12/Un-Film.html</p> <p>Jeu sur tablette numérique : 15 petites activités autour de trois ronds de couleurs. iPad/ iPhone/ iPod Touch 2,99 €. Télécharger Un jeu pour iPad sur iTunes. Télécharger Un jeu pour iPhone et iPod Touch sur iTunes. (actuellement indisponible)</p>
<p>L'AUTEUR-ILLUSTRATEUR</p> <p>Site de l'éditeur</p>	<p>Hervé Tullet a suivi des cours en illustration et en publicité, puis a travaillé dix ans comme directeur artistique dans la communication et la publicité.</p> <p>En 1990, il réalise ses premières illustrations pour la presse et publie son premier ouvrage pour enfants en 1994 au Seuil jeunesse.</p> <p>L'œuvre toute conceptuelle d'Hervé Tullet porte une dimension particulièrement tactile, corporelle, sensible</p> <p>Auteur-illustrateur d'une vingtaine de titres, il est également dessinateur de presse.</p> <p>Site de l'auteur : http://www.herve-tullet.com Interview sur l'auteur : http://www.ricochet-jeunes.org/magazine-propos/article/156-tullet-objet-ideal</p>
<p>RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE</p>	<p>C'est un livre, tu fais comme il te dit et tu vas voir.</p>
<p>THÈMES</p>	<p>Le rond, les couleurs.</p>
<p>HORIZON D'ATTENTE</p> <p>La couverture et la 4ème de couverture Les pages de garde Le titre</p>	<p>La couverture de style très dépouillée avec un fond blanc et 3 ronds (bleu, jaune, rouge). Le titre intercalé avec les ronds.</p> <p>La quatrième de couverture avec un texte qui invite le lecteur à faire ce que le livre demande. Le livre est un espace de jeu avec le lecteur.</p> <p>Le titre intercalé avec les ronds.</p>
<p>L'ÉNONCIATION</p>	<p>Narrateur externe. Le narrateur est spectateur.</p>
<p>LES ILLUSTRATIONS</p>	<p>Le rond est omniprésent avec les trois couleurs primaires.</p>
<p>SYSTÈME DES PERSONNAGES</p>	<p>Ce livre a la particularité de ne raconter aucune histoire. Il n'y a pas de personnage seulement le lecteur qui est l'acteur principal de ce livre.</p>
<p>L'ESPACE</p>	<p>Ce livre offre un intérêt sur le repérage dans l'espace. Les locutions spatiales (dans, sur, droite, gauche..) et les formulations directionnelles (inclinaison le livre vers la gauche, changer de place, mettre le livre bien droit pour les faire redescendre...) conduisent les enfants vers la perception d'un espace manipulé.</p> <p>Ils repèrent ainsi des organisations spatiales, des configurations d'objets, les positions relatives des ronds entre eux, puis des déplacements de ronds en suivant des directions, des transformations de ces ronds, des relations entre ces ronds.</p>
<p>STRUCTURE NARRATIVE DÉTAILLÉE</p>	<p>Récit en boucle Pas de schéma narratif mais un enchaînement de consignes données aux lecteurs.</p>

<p>LE LEXIQUE</p>	<p>Lexique des verbes d'action Appuie Tourne Frotte avec le doigt Clique Secoue Incline Souffle Rallume Tape Mets...</p> <p>Lexique lié à l'espace Locutions spatiales : gauche, droite, sur. Formulations directionnelles : frotte le rond jaune de droite, de gauche ; incline le livre vers la gauche, la droite ; changer de place, mettre le livre bien droit pour les faire redescendre...).</p> <p>Adverbe Un peu, encore, un peu plus fort.</p> <p>Nombre Cinq fois, une fois, deux fois, trois fois.</p> <p>Mots d'encouragement bien, parfait, c'est bien ça, super, parfait, pas mal, voilà ! très bien, excellent, hum ! joli ! rigolo, whao, whooo, bravo</p> <p>Expressions langagières à découvrir Tourner en rond Faire des ronds dans l'eau. Danser en rond A la ronde Avoir des ronds / Ne pas avoir de ronds</p> <p>Lexique spécifique autour de la forme rond Rond, disque, cercle, boule.</p>
<p>RÉSEAU</p>	<p>Les petits papiers de MILA , Ecole des Loisirs , collection Loulou & compagnie Avec de petits bouts de papiers déchirés, Mila invite les enfants à s'amuser, à inventer, à dessiner. Un carré devient un taureau, un rond se transforme en mouton. Tout est possible ! http://www.ecoledesloisirs.fr/php-edl/catalogues/fiche-livre-nvo.php?reference=E127584</p> <p>Line and circle de HELL U BAZINE</p> <p>Un tout petit pois de STEPHANE SERVANT http://www.ricochet-jeunes.org/livres/livre/1535-un-tout-petit-pois pedagogie.ac-toulouse.fr/albi25/media/files/Fiche_de_prep_MS.doc</p> <p>Petit-Bleu et Petit-Jaune, Léo LEONNI , http://www.ecoledesloisirs.fr/php-edl/catalogues/fiche-livre-nvo.php?reference=01171</p> <p>Dans la cour de l'école de Christophe LOUPY , Milan Jeunesse Ce livre raconte les aventures « ordinaires » d'élèves d'une école maternelle et de leur maîtresse. Les illustrations sont réalisées à l'aide de formes géométriques : des ronds bleus pour les garçons, des ronds roses pour les filles et un rond violet pour « celui qui raconte l'histoire ». http://www4.ac-nancy-metz.fr/ia54-stmax/maternelle-sdelaunay-essey/sites/maternelle-sdelaunay-essey/IMG/pdf/Dans_la_cour_de_l_ecole.pdf</p>



Tableaux de KANDINSKY
consulter le site :
<http://www.eternels-eclairs.fr/tableaux-kandinsky.php>



*Plusieurs cercles,
Black Increasing*

Kandinsky



Carrés avec cercles concentriques

**REFERENCES
CULTURELLES**

Design

Canapé contemporain - design Pop par George Nelson



Eero Aarnio Bubble Chair 1966



Eero Aarnio Bubble Chair 1968



Sculpture
Roue de bicyclette est une œuvre de l'artiste **Marcel Duchamp**, créée à Paris en **1913**.



PISTES PÉDAGOGIQUES Arts et des formes géométriques

Des ronds dans tous les états

1- Collecter : Musée de classe / Mur d'images

Collecter des objets de forme ronde.

Classer selon divers critères.

Muséifier : affichage, accrochage sur un mur de la classe.

Constituer des collections d'objets ronds sur un tableau d'exposition dans la classe (objets de la classe et objets apportés par les enfants) :

- ronds dans le monde végétal et animal : orange, citron coupé, coup de tronc, oursin...
- ronds dans la nature : ronds dans l'eau, bulles ;
- dans les objets du quotidien : assiette, couvercle, billes, ballons... ;
- dans le monde planétaire : la terre, la lune, les planètes... ;
- dans le monde des objets techniques : la roue de la charrette, la roue de la voiture, le volant d'une voiture, le presse-agrume, l'essoreuse à salade, grande roue de manège...
- dans le monde des bijoux : bracelets, bagues, anneaux, colliers...
- dans les symboles (signe d'entente, d'alliance, de cohésion, de paix) : logo des jeux olympiques, logo de l'union européenne...



Union européenne
Fonds social européen



2- Constituer un catalogue d'images, de photos, de reproductions de peinture avec des ronds.

3- Peinture

Utilisation du vocabulaire du livre : taper, frotter, cliquer avec de la peinture sur des supports variés (carton, papier, plaque de verre...).

Expérimenter des traces par empreintes de ronds avec de la peinture, encres en jouant sur des superpositions, juxtaposition, entrecroisement, alignement.

Création d'un répertoire des traces obtenues par empreintes, de motifs isolés dans les productions des élèves : des ronds pleins, des ronds vides, des ronds qui se superposent, se juxtaposent, s'entrecroisent.

Faire le contour d'objets ronds (technique du gabarit) en cherchant des agencements variés.

Mouvements circulaires : varier les postures, les outils, les formats, les supports, les plans...

4- Collage

Découper des ronds dans des papiers colorés et les agencer librement, en réinvestissant les dispositions spatiales découvertes dans ce livre (en lignes verticales, horizontales, en cercle, en juxtaposition, en accumulation, en arc, en croix, en quadrillage, en cible, en croisement).

Même activité en référence à des tableaux de peintres comme Kandinsky, Sonia Delaunay...

5- Modelage

Créer des formes circulaires : boules, galettes rondes, anneaux.

Autres propositions en Arts plastiques

<http://www.pinterest.com/artreekids/kandinsky-trees/>

PISTES PÉDAGOGIQUES autour de ce livre interactif

<p>Appropriation de l'histoire par des lectures plurielles variées, - avec le livre - avec le tableau numérique - par des saynètes sur maquette. - en salle de jeu</p>	<p>Jouer l'histoire sur le fond d'une grande boîte ou d'un carton avec des jetons (maquette de l'histoire).</p> <p>Elaborer un diaporama du livre et le projeter sur un tableau numérique et lire plusieurs fois l'histoire.</p> <p>Réalisation de jeux avec des aimants pour déplacer les objets en reprenant les situations de l'album.</p>
<p>Par le dessin</p>	<p>Faire dessiner ou leur demander de poser des ronds (jetons) à partir d'une consigne comme celle proposée dans le livre.</p> <p>Montrer une illustration du livre et proposer aux élèves d'écouter deux phrases. Choisir celle qui est en accord avec l'image.</p> <p>Afficher trois illustrations, lire les phrases et demander aux élèves de les associer aux illustrations.</p>
<p>Par l'écriture Par le réinvestissement du lexique et des tournures syntaxiques du livre.</p>	<p>Créer un livre interactif avec une forme géométrique en utilisant le lexique des verbes d'action, des mots liés à l'espace, des adverbess et des nombres... Chaque page sera conçue à la manière du livre d'Hervé Tullet.</p> <p>Lister et nommer les objets ronds ou images, photos (monde végétal, animal, nature, du quotidien, technique, symboles) et constituer des classements en trouvant un critère de classement (Réf à Catégo).</p> <p>Créer un imagier par catégorie. Exemple des objets ronds du monde végétal...</p> <p>Expliciter le sens des expressions de la langue française (Exemple : tourner en rond, « ça ne tourne pas rond ») en GS.</p>

PISTES PÉDAGOGIQUES Découvrir les formes et les grandeurs / Se repérer dans l'espace

Approche sensorielle

- Jeu de kim
- Objet mystère : retrouver la forme cachée dans une boîte ou un sac uniquement par le toucher.

Nommer, décrire des objets selon leurs qualités

- Nommer et décrire des objets en précisant les caractéristiques sur la forme (rond, boule, cercle, disque...)
Exemple « *C'est un ballon, il a une forme de boule, il est rond* »

Se repérer dans l'espace

Ces activités sont d'abord guidées par l'enseignant, puis par des élèves qui peuvent mener les jeux.

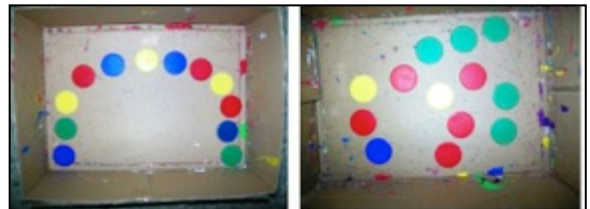
Dans la salle de jeu : des tapis sous le préau, des jetons dans une boîte : demander aux élèves de disposer les jetons en suivant le vocabulaire spatial du livre.

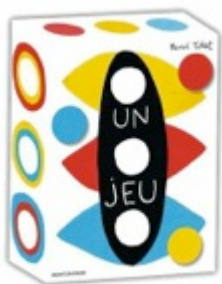


En classe : A partir de manipulation de jetons, dans des boîtes : situer les jetons dans l'espace feuille et verbaliser la position.

À partir de fiches photos, demander aux élèves de verbaliser : un jeton ou des jetons en haut en bas, dans un coin, au milieu, à gauche, à droite, autour...

Montrer une fiche, la cacher : demander aux élèves de placer les jetons sur une feuille comme sur la fiche, verbaliser, vérifier.





Autour du jeu « Un jeu » de Hervé Tullet

Matériel du jeu : 20 cartes de jeu, 150 pions de couleur

En piochant des pions de couleur au hasard et en complétant à tour de rôle des cartes, les enfants sont incités à former des suites logiques, des rythmes et des combinaisons de couleurs.

Règle du jeu

But : compléter le plus grand nombre de cartes/dessins avec des pions de trois couleurs.

Nombre de joueurs : 2 à 6

Préparation du jeu

Règle N°1

On commence par étaler au moins trois dessins bien en vue devant les joueurs. On peut choisir les dessins au hasard ou selon le niveau et l'âge des joueurs.

Le premier joueur pioche un pion au hasard dans le sac et place le pion sur le dessin de son choix à une place libre. C'est ensuite au deuxième joueur de piocher et de placer. Et ainsi de suite...le joueur qui pose le dernier pion sur cette carte a gagné la carte.



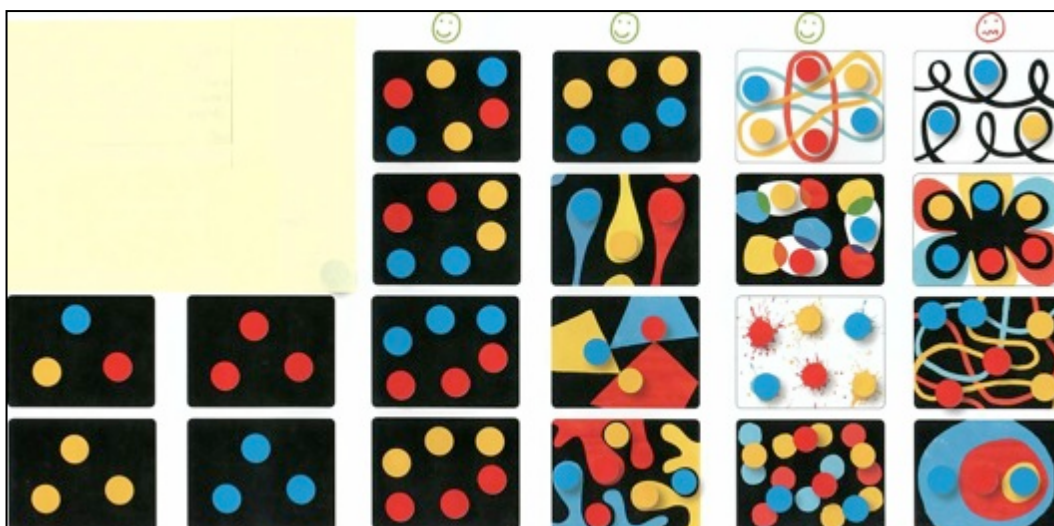
Règle N°2

Pour placer les pions au bon endroit sur le dessin, il faut qu'ils forment, au fur et à mesure, une suite logique ou une combinaison, ou un rythme de couleur.

Le premier pion posé donne la règle à suivre aux autres élèves. On ne peut donc pas placer comme dans la règle N°1 les pions n'importe comment. Il faut bien regarder le dessin et bien regarder les pions déjà posés. L'ensemble des joueurs doit valider le pion posé à chaque tour.

Si un joueur ne peut pas placer son pion, il remet le pion dans le sac et passe son tour.

Lorsqu'un joueur place le dernier pion sur une carte, il la garde. On le remplace alors par une nouvelle carte à remplir. Le premier qui a remporté 6 cartes a gagné.



Tapuscript

Appuie sur ce rond jaune et tourne la page.

Bien ! Et maintenant ce rond jaune encore une fois...

Parfait ! Maintenant frotte doucement avec ton doigt le rond jaune de gauche

C'est bien ça ! Et maintenant frotte le rond jaune de droite.

Super ! Maintenant clique sur le jaune ...

...et cinq fois sur le rouge...

Et encore le bleu.

Parfait ! Et si on secouait un peu le livre maintenant.

Pas mal ! Un peu plus fort peut-être ...

Voilà ! Très bien ... Maintenant incline le livre vers la gauche, pour voir...

Et vers la droite ...? On y va ?

Excellent ! Secoue le livre une fois encore pour tout remettre dans l'ordre.

Hum ! Joli ! Clique bien fort sur les jaunes pour voir...

Rigolo ! On allume ? Tu cliques ?

Parfait ! (Tiens! il y en a deux qui ont changé de place. Tu vois lesquels ?)

Maintenant, clique sur tous les boutons, bien fort !

Pas mal... On secoue un peu ?

Très joli, n'est-ce pas ? Peux-tu souffler... pour enlever le noir.

Hum ! Un peu plus fort...

Oups ! Euh... c'était peut-être un peu trop fort ! Mets le livre bien droit pour les faire descendre.

Ah voilà ! C'est parfait ! Tes mains, pour voir...

Whao ! Tu tape deux fois ?

Trois ?

Encore !

Whooo ! On applaudit !

Encore!

Trop fort ! Clique sur le bouton blanc...

Bravo ! On recommence ?