

# Papa !

Philippe Corentin  
Ed : école des loisirs (1995)

## **Problématiques de l'album :**

*A travers les peurs enfantines, 2 personnages/2histoires parallèles/2 points de vue: un enfant /un monstre.*

## **Sommaire**

Résumé de l'album	page 1
Grille d'analyse du récit	page 2
<b>Séquence 1</b> : Découverte du livre Lecture de la couverture, relation image - texte	page 3
<b>Séquence 2</b> : Lecture compréhension 1 <sup>ère</sup> séance : Découverte du sens par la lecture des trois premières pages (de 7 à 9) 2 <sup>ème</sup> séance : Relation texte – images, pages 7 à 11	page 4
<b>Séquence 3</b> : Lecture compréhension 1 <sup>ère</sup> séance : Identification du petit personnage. Imaginer 2 <sup>ème</sup> séance : Validation par la lecture pages 12 et 13, 14, 16, 17	page 5
<b>Séquence 4</b> : Observation réflexive de la langue La ponctuation, relation texte – image (pages 12 et 20, page 21)	page 6
<b>Séquence 5</b> : Débat autour du sens de l'image (pages 22 et 23)	page 7
<b>Séquence 6</b> : Livres en relation Les peurs de la nuit Lecture complète de l'album	page 8
<b>Séquence 7</b> : a. Autour des pages 14 et 15 b. Les animaux : reconnaître, imaginer, créer, nommer, trier Du connu au fantastique Recherche documentaire et lexicale Créer des mots nouveaux pour identifier des animaux fantastiques : bestiaire	page 9 – 10

## Annexes

- Annexe 1 : Pour recomposer des animaux connus avec des formes géométriques
- Annexes 2 et 3 : Pour fabriquer des animaux fantastiques et fabriquer les mots qui les qualifient
- Annexe 4 : Education enfantine octobre 1997  
Dessiner le portrait d'un monstre  
Création d'un masque
- Annexe 5 : Education enfantine septembre 2000  
Pour classer et ranger les animaux en ensembles  
Critères de tri  
Fiche d'identité d'un animal

## Bibliographie

- Autour des monstres
  - Le géant de Zéralda
  - Au lit petit monstre, Mario Ramos (Pastel)
  - Il y a un crocodile sous mon lit
  - Il y a un cauchemar dans le placard
  - Max et les maximonstres
  - Qu'y a t'il sous le lit ? J. Steverson (école des loisirs)
  - Prouzy, Levy Rapaport (école des loisirs)
  -
- Autour des livres de P. Coentin
  - Zigomar n'aime pas les légumes
  - Les deux goinfres (les gâteaux, les légumes et fruits sont personnifiés)
  - Papa n'a pas le temps
- Pour enrichir son imaginaire
  - La Tapisserie de la dame à la Licorne
  - L'univers de J. Bosch
  - Notre Dame de Paris
  - Visite d'une église

## Analyse de l'album

- C'est le moment du coucher, transition délicate entre le jour et la nuit, entre l'accompagnement et la solitude.

Cet album permet à chaque enfant de :

- S'identifier au petit personnage (lequel ? ...)
  - S'exprimer sur ses peurs et ses fantasmes
  - De dédramatiser en créant des personnages loufoques
- 
- L'analyse de l'image doit être faite avec beaucoup de pertinence car elle peut aider à lever des ambiguïtés ou les faire apparaître (selon le point de vue)
- 
- Philippe Corentin nous propose t'il une lecture sociale du milieu ? les monstres seraient-ils plus avenants que les humains ?
- 
- Cycle 2

## Séquence 1

**Objectif :**

Découverte du livre par une lecture préalable de l'image de couverture (image – texte)

**Matériel :** 1 album

**Organisation :** groupe classe

**Déroulement :**

- Présentation de la couverture du livre
- GS : émission d'hypothèses sur le titre
- CP-CE1 : rapport texte – image  
Observation des éléments : cheveux hérissés, doigts écartés, bouche ouverte, dans son lit, lampe allumée, verre d'eau.
- GS-CP-CE1 : Détermination de l'ambiance du récit, de l'attitude exprimée : la peur
  - Réponses aux questions : qui ? où ? Quand ? Comment ? (lieu, personnage, moment de la journée)
  - Emettre des hypothèses : Que fait il ? Crie t'il ? Appelle t'il ? Qui lui fait peur ?
- Remarque sur le point d'exclamation

## Séquence 2

**Objectif** : lecture - compréhension

**Matériel** : 1 album

**Organisation** : groupe classe  
2 séances dans la même journée

**Déroulement** : Séance 1 : lecture offerte GS

- Lire l'histoire en faisant découvrir les 3 images (pages 7 – 8 – 9) une à une pour mettre en évidence la rupture de la page 9
  - Du point de vue visuel : lecture d'images
  - Du point de vue narratif : signes de ponctuation ... ? en opposition avec . !
- Anticiper : Que s'est-il passé ?
- Imaginer : Par l'écrit ou le dessin ce qui fait peur au petit garçon
- Echanger : Et vous avez-vous peur la nuit ?

Séance 2

- Mise en commun orale des hypothèses. Affichage des écrits (sous dictée pour les GS)
- Découverte de la page 10 sans texte
- Ménager le suspens de la page 11 : texte caché
- Mettre en voix, faire parler les 2 personnages
- Comparer l'écrit page 11 et l'écrit de la couverture

## Séquence 3

**Objectif** : Lecture compréhension

**Matériel** : 1 album / pages 12 et 20 scannées

**Organisation** : groupe classe

**Déroulement** : Séance 1

- Lecture offerte pages 12 et 13 sans montrer les images. Intonations différentes suivant les personnages
- Questionner les enfants : Qui a parlé ?
- Découvrir les pages 12 et 13 : Pourquoi ce papa là ?
- Echanger sur l'étonnement provoqué par cette situation
- Peut-on donner un nom au petit personnage ? Peut-on l'identifier ? humain, animal, monstre, cauchemar matérialisé ?
- Ecrire les suppositions faites (sous dictée pour les GS). Chacun donne un nom au personnage vert.

Séance 2

- Lecture offerte jusqu'à la page 19. Montrer les images une à une. Description rapide des pages 14 et 15. Réutilisation après avoir fini l'album. Mettre en haleine (voir séquence 7)
- Quels sont les noms que vous avez proposés pour définir le personnage vert ?
- Quels sont les noms donnés au personnage par sa maman et son papa ? Relire les textes si les mots ne sont pas perçus à la première lecture.
  - Page 14 : petit bonhomme
  - Page 16 : gros bêta
  - Page 17 : petit canard
- Echanger, qu'en pensez-vous ?
- Ménager le suspense en tournant la page 19. Rupture par un changement de dimension. L'histoire se répète dans l'univers humain. Faire appuyer cette constatation en comparant les pages 12 et 20 « Papa, papa ! il y a un monstre dans mon lit ! »
- Echanger : mêmes écrits, mêmes situations, mondes parallèles
- Livres en réseau : L'écoute aux portes, C. Ponti, Ec des loisirs  
Il y a un cauchemar dans le placard  
Il y a un alligator sous mon lit

## Séquence 4

**Objectif** : Identifier des signes de ponctuation

**Matériel** : 1 album pour 2  
Ou copie agrandie des écrits pages 12 et 20  
Utilisation éventuelle du rétroprojecteur

**Déroulement** :

- Mettre en relation les deux écrits (pages 12 et 20), images cachées
  - Faire des comparaisons sur :
    - Les signes autres que les lettres « » !
    - Les mots
  - Introduire les images
  - Deviner les textes
- |   |
|---|
| Ressemblances, différences.<br>Les 2 personnages sont différents.<br>Les 2 textes sont identiques |
|---|
- Réinvestir cette recherche page 21

La compléter ? . . . . *Majuscule*

Lui donner un sens

Reprendre le titre

- CE1 :
  - Démarche experte : recueil des signes trouvés
  - Nomination
  - Mettre l'intonation dans la lecture d'un texte donné. Jouer, dialoguer
  - Réinvestir en production d'écrits
  - Mettre la ponctuation dans un extrait de conte connu (les 3 petits cochons, par exemple → dialogue entre cochon et loup)

## Séquence 5

**Objectif** : Lecture d'image  
Débat autour du sens de l'image

**Matériel** : 1 album. Pages 22 et 23

**Organisation** : groupe classe

**Déroulement** :

- Description neutre des images pages 22 et 23
- Description guidée pour amener à la réflexion :
  - Pourquoi les personnages ne sont-ils pas en entier ?
  - Pourquoi ne voyons-nous que les pieds ?
  - Pourquoi certains pieds sont-ils tournés ?
  - Que font les personnages ?
  - Les personnages sont-ils les mêmes dans les deux pages ?
- Mettre en relation les pages 14-15 et 22-23  
L'humain et le fantastique  
(similitude des robes des mères, des couleurs dans les habits des pères (jogging – costume ?) milieux différents ?)
- Proposition : donner une identité aux personnages dont on ne voit que les pieds (compléter, photocopier dans les catalogues, revues) Travail sur le schéma corporel, l'orientation des pieds donne la position du personnage, etc ...  
Possibilité d'utiliser du papier calque GS - CP

## **Séquence 6**

**Objectif** : Echange sur les peurs de la nuit  
Livres en réseau

**Matériel** : en BCD

**Déroulement** :

- Lecture complète de l'album en intégrant les dernières pages
- Groupes de lecture autour des albums cités  
Comparaisons (similitudes – différences)  
Grille d'analyse des albums : situation initiale, action, situation finale, personnages, lieux, ...

## Séquence 7 a

**Objectif** : Observer. Comparer des animaux reconnaissables  
Vocabulaire spécifique  
Fiche d'identité d'un animal (annexe 5)

**Matériel** : Photos d'animaux bien connus des enfants, intéressants dans leur diversité : lion, élan, serpent, tortue, cochon, rhinocéros, oiseau, rapace, zébu, bouc, girafe, hippopotame, grenouille, lapin, éléphant, dinosaure, échassier, singe  
Formes prédécoupée : ovales, ronds, carrés, rectangles (voir fiche en annexe)

**Organisation** : groupe classe

**Déroulement** :

1. Afficher les photos (cartes). Les décrire
2. Photos retournées. Verbaliser en proposant un jeu de devinettes.  
Quel animal a un gros ventre ?, des pattes courtes ?, de grande oreilles ?  
Ajouter des indices si les enfants ne trouvent pas. Il a une trompe .... Vérifier en retournant la carte.
3. Organiser un jeu inverse : un enfant choisit un animal, les autres doivent le retrouver en posant des questions.
4. Dresser un tableau des attributs identifiés. La recherche de vocabulaire est nécessaire. Indications lexicales à rechercher en BCD  
Idée de tableau (ci-dessous) qui sera complété au fil des séances (le dessin juxtaposé imagera le mot)
5. Distribuer les formes prédécoupées par groupes de 3 enfants pour reconstituer la silhouette d'un animal connu. On dessinera les appendices difficiles à découper (cornes, queues)  
On pourra faire le même travail à partir de grandes formes prédécoupées dans des feuilles peintes à la gouache.

### Tête

Nez	Bouche	Oreille	Cheveux
Truffe, museau, groin, narine, mufle, trompe, corne	Défenses, mandibules, crocs, canines, dents, bec, orifice, lèvres	Pointues, pavillons	Antennes, cornes, bois, crête, bosse, plume, poil

### Corps

Peau – aspect	Ventre – dos	Queue	Pattes - jambes
Carapace, plume, poil, écaille		Longue, traîne, épineuse, panache, éventail	Palmée, griffue, courte, longue

## Séquence 7b

**Objectif** : Développer son imagination en inventant d'autres animaux  
Nommer ces nouveaux animaux  
Entrer dans l'univers des monstres

**Matériel** : Tableau mis en place séquence 7.a  
Annexes 2 et 3  
Photocopies agrandies d'animaux  
Pages 14 et 15 scannées

**Organisation** : Groupes de 4 élèves

**Déroulement** : 1. Rappel des attributs recensés à la séquence précédente de façons diverses : jeu de devinettes, les attributs d'un animal, dans le tableau mis à la disposition de chaque enfant

2. Reconstituer collectivement des puzzles animaux au tableau avec des aimants

3. Prélever un attribut de chaque animal pour constituer un animal extraordinaire

exemple : On garde le corps du lama  
On lui pose la tête et le bec d'un toucan  
Une queue de lézard  
Des cornes de chèvre

4. Comment l'appellerons-nous ? l'album Grepotame (Nathan) est épuisé : il proposait de constituer des animaux imaginaires en juxtaposant 2 moitiés d'animaux ainsi que les 2 morceaux de mots coupés syllabiquement.

Exemple : conouille (cochon – grenouille)

Moupotame (mouton – hippopotame)

On peut recréer ce jeu et jouer en petits groupes en frappant syllabiquement (début – fin) le nom des animaux

Ainsi l'animal constitué pourra s'appeler :

LA (ma) ZAR (lézard) TOU (toucan) CHE (chèvre)

Tout est possible !!

5. Chacun crée un animal extraordinaire et lui donne un nom.

Projet : je choisis 4 attributs dans le tableau

Je constitue son nom

Je fais deviner mon animal fantastique aux copains

6. A la lumière de nos recherches, nous procédons à une nouvelle lecture des images des pages 14 et 15 de l'album.

\* Pouvez-vous donner un nom à ces personnages ?

- a quoi vous font-ils penser ?

- Quel est le personnage dans le fauteuil ?

- Peut-on associer les animaux 2 par 2 ?

On acceptera toutes les propositions. La difficulté rencontrée pour nommer ces personnages induit leur caractère exceptionnel !