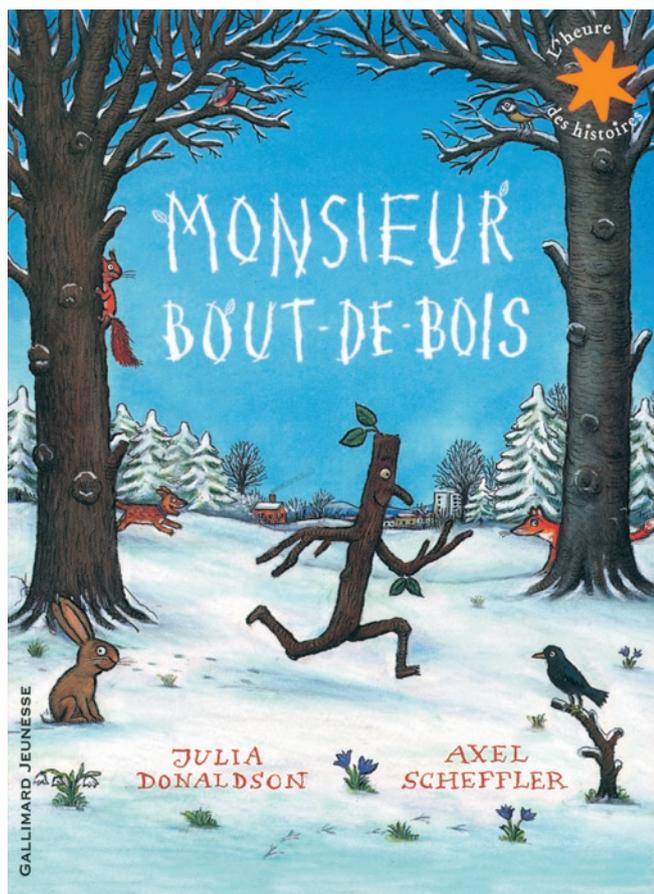


FICHE PÉDAGOGIQUE

MONSIEUR BOUT-DE-BOIS LE LIVRE ET LE FILM



Cette fiche pédagogique pour le Cycle 1 a été réalisée par Le Cercle Gallimard de l'Enseignement.

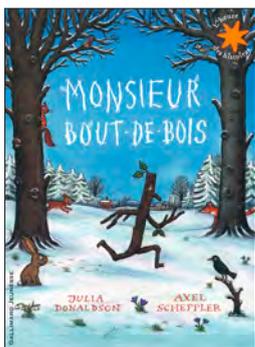
Des « Fiches récréatives » sur le programme « Monsieur Bout-de-Bois »
sont également disponibles sur notre site

www.lesfilmsdupreau.com

FICHE PÉDAGOGIQUE

MONSIEUR BOUT-DE-BOIS LE LIVRE ET LE FILM

CYCLE 1



Fiche pédagogique réalisée par Yzza Bayle.

Édition de référence :
L'heure des histoires
n° 92.

LE LIVRE

L'HISTOIRE

Monsieur Bout-de-Bois est un conte moderne construit sur la trame d'un récit en randonnée à structure répétitive: le héros, un bout de bois anthropomorphisé, est attrapé par différents personnages pour servir de jeu ou d'accessoire. À chaque nouvelle capture, Monsieur Bout-de-Bois réussit à s'échapper, mais le sursis est toujours de très courte durée.

L'histoire débute au printemps, s'écoule sur les quatre saisons et s'achève avec un dénouement heureux lorsque Monsieur Bout-de-Bois, plusieurs mois après sa disparition, retrouve le jour de Noël sa famille jusqu'alors inquiète et désespérée.

L'album de 32 pages, publié en France aux Éditions Gallimard Jeunesse, connaît déjà un véritable succès avec deux millions d'exemplaires vendus dans le monde.

L'AUTEUR

Julia Donaldson, auteur britannique prolifique, a publié près de 200 ouvrages de littérature jeunesse, parmi lesquels *Gruffalo* et *La Sorcière dans les airs*. Primée à maintes reprises, Julia Donaldson a été décorée par la reine de l'Ordre de l'Empire britannique. Elle a également occupé jusqu'en 2013 la fonction de « Children's Laureate », ambassadrice du livre pour enfants. Rédactrice pour la BBC, auteur de théâtre et de chansons, elle s'investit aussi dans des représentations théâtrales pour enfants.

L'ILLUSTRATEUR

Né en 1957, **Axel Scheffler** est un illustrateur allemand installé à Londres. Très célèbre outre-Rhin et dans les pays anglo-saxons, il a illustré plus de 150 ouvrages traduits dans une quarantaine de langues, dont le fameux *Gruffalo*, vendu à plusieurs millions d'exemplaires.



LE FILM

L'album jeunesse a été adapté à l'écran par Magic Light Pictures, une société britannique qui avait précédemment produit *Gruffalo*, *Petit Gruffalo* et *La Sorcière dans les airs*, autres œuvres du tandem Donaldson/Scheffler. La version française sort en salles le 5 octobre 2016.

D'une durée de vingt-six minutes, le film d'animation est très fidèle à l'album tant dans les illustrations que dans le schéma narratif. Tout au plus quelques scènes ont-elles été ajoutées, comme celle amorçant le film, pour situer l'histoire dans le temps ou pour avoir le plaisir de rencontrer d'autres personnages complices tels que le crabe. Le film a été entièrement réalisé en images de synthèse afin de fournir un environnement travaillé et d'affiner les expressions des personnages, riches en émotions et sentiments.

On ne change pas une équipe qui gagne: la musique est de nouveau signée par René Aubry. Elle accompagne à ravir les multiples rebondissements et scènes émouvantes de l'œuvre cinématographique distribuée par les Films du Préau.

L'ITINÉRAIRE PÉDAGOGIQUE

Les fiches invitent le lecteur apprenant de cycle 1 à allier l'oral et l'écrit pour construire différentes compétences en lien avec:

- le Nouveau Socle Commun (voir BO n° 17 du 23 avril 2015)
- les Programmes pour la maternelle 2016 (voir BO n° 2 du 26 mars 2015).

Le parcours propose un travail de mise en relation de l'album et de son adaptation cinématographique pour plusieurs activités. L'étude préalable de l'ouvrage permet de réaliser l'intégralité des séances mais, dans le cas contraire, bon nombre d'activités restent pertinentes.

Il s'agira notamment d'amener les élèves à éclairer l'œuvre étudiée:

- en produisant eux-mêmes des textes de formes variées et en enrichissant leur patrimoine culturel et lexical,
- en utilisant les outils numériques pour échanger et communiquer.

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :

1.1. L'oral

- Oser entrer en communication.
- Comprendre et apprendre (séances 1, 2 et 4).
- Échanger et réfléchir avec les autres (séances 1, 2, 3, 4, 5, 7 et 8).
- Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique (séances 3, 7 et 8).

1.2. L'écrit

- Écouter de l'écrit et comprendre (séances 1, 2, 6 et 7).
- Découvrir la fonction de l'écrit (séances 1, 2 et 7).
- Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement (séance 8).
- Découvrir le principe alphabétique (séances 1 et 2).
- Commencer à écrire tout seul (séance 2).

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique :

- 2.1. Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets (séance 9).

2.2. Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variés.

2.3. Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique (séances 8 et 9).

2.4. Collaborer, coopérer, s'opposer (séances 8 et 9).

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques :

3.1. Les productions plastiques et visuelles (séance 9)

3.2. Univers sonores

3.3. Le spectacle vivant

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée :

4.1. Découvrir les nombres et leurs utilisations.

4.2. Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.

Explorer le monde :

5.1. Se repérer dans le temps et l'espace (séances 5 et 6).

5.2. Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière (séance 9).

Sommaire

Fiche enseignant	p. 3
Fiche élève n° 1	p. 6
Fiche élève n° 2	p. 7
Fiche élève n° 3	p. 8
Fiche élève n° 4	p. 9





PRÉSENTATION DES SÉANCES PÉDAGOGIQUES

Séance 1

Observation et analyse de la couverture du livre

L'enseignant présentera aux élèves les deux supports de l'histoire : le livre dont ils vont découvrir la couverture et le film d'animation s'inspirant du livre. La première activité proposée porte sur l'analyse de la couverture du livre. Le visionnage du film avec les élèves se fera dans un deuxième temps, afin de travailler sur l'émission d'hypothèses concernant l'histoire. Cela suscitera chez les élèves l'envie de découvrir l'histoire du personnage de la couverture, en visionnant le film d'animation.

● Découvrir la couverture du livre

La première de couverture du livre sera présentée en format A3 couleur ou projetée sur un tableau blanc interactif ou par vidéoprojecteur.

Cette première activité de manipulation de l'ouvrage stimule sans aucun doute la lecture et l'envie de découvrir l'histoire. L'observation de la couverture de l'album permet de recueillir les premières informations : le titre, l'éditeur, la collection ainsi que l'auteur et l'illustrateur. La projection de l'album aide à différencier spatialement la place de l'auteur et de l'illustrateur sur une couverture. La description de l'illustration permet notamment de repérer la physionomie du héros.

L'enseignant demandera aux enfants de reconnaître et nommer les lettres de l'alphabet qui composent les mots du titre.

Séance 2

Découverte du livre et du film d'animation

● Découvrir la fonction de l'écrit

Après l'observation de l'illustration de couverture, l'affichage en grand format aura permis aux élèves de prendre des repères sur les informations telles que : le titre du livre, le nom de l'auteur, le nom de l'illustrateur et celui de l'éditeur.

En observant la couverture, les élèves, guidés par l'enseignant, émettront des hypothèses sur l'histoire racontée, en s'appuyant sur l'illustration.

Toutes les hypothèses émises seront transcrites sur un affichage collectif, sous forme de dictée à l'adulte, et ce afin de vérifier ces hypothèses au fur et à mesure du visionnage du film d'animation : Quel personnage découvre-t-on ? Que fait-il ? Où se trouve-t-il ? Pourquoi le héros court-il ?



● S'entraîner à écrire seul

Après le visionnage du film, la **fiche élève n° 1** aura pour objectif de reconstituer la couverture du livre en s'appuyant sur tous les indices observés avec l'enseignant. Elle permettra également aux élèves d'écrire seuls le titre. Une troisième activité permettra aux élèves de s'approprier le personnage principal en complétant le dessin (silhouette du personnage).

Séance 3

Conscience phonologique : jeu de rimes

● Étude phonologique : les rimes

Tout au long du film, on entend Monsieur Bout-de-Bois dire « Monsieur Bout-de-Bois, c'est moi ! ». Cette réplique permettra aux élèves d'appréhender la notion de rime. L'enseignant expliquera en quoi consiste une rime. Les élèves seront alors amenés à trouver des mots se terminant en -OI afin de constituer des rimes avec « bois » et « moi ».

Le titre du film ayant déjà été étudié, il sera alors possible d'écrire les mots au tableau et d'entourer les deux lettres formant le son -OI, ce qui constitue une activité d'approche de la correspondance oral/écrit.

L'activité pourra se poursuivre avec des rimes en -OU comme dans le mot « bout ».

Séance 4

Langage : jeux d'hiver/jeux d'été

● S'exprimer, donner son opinion

Après le visionnage du film, lors d'une séance de langage collective ou en groupe réduit, l'enseignant demandera aux élèves de rappeler à quelles périodes de l'année se déroule l'histoire et quels sont les indices qui justifient leurs réponses. Les quatre saisons apparaissent distinctement et elles peuvent être repérées par :

- les paysages (la neige en hiver, les feuilles rouges en automne, les feuilles vertes et le bourgeon de Monsieur Bout-de-Bois au printemps, la plage et ses baigneurs en été),
- les vêtements portés par les personnages du film,
- les jeux pratiqués suivant les différentes saisons.

Ce sera le point de départ d'une séance visant à énumérer les différents types de jeux présentés dans le film : en hiver, les personnages font de la luge, des batailles de boules de neige, fabriquent un bonhomme de neige ;

en été, les enfants font des châteaux de sable, jouent au ballon sur la plage, se baignent...

L'enseignant demandera aux élèves d'énumérer d'autres jeux qu'ils connaissent ou pratiquent eux-mêmes en hiver (le ski, la luge, le monoski, le traîneau tiré par des chiens...) ou en été (la natation, le char à voile, la planche à voile, le cerf-volant...)

● Prolongements possibles

En informatique:

Une recherche pourra être conduite sur Internet avec l'aide de l'enseignant afin de trouver des images illustrant ces différents jeux. Cela pourra faire l'objet d'un affichage collectif en classe, indiquant également le nom de chacun des jeux présentés.

En motricité:

Une activité complémentaire d'imitation de ces jeux pourrait être proposée en salle de motricité à travers une mise en pratique des différents types de déplacements: ramper, glisser, sauter, contourner (slalomer), passer un obstacle, lancer...

Séance 5

Se repérer dans le temps: les saisons

● Introduire les repères sociaux

Dans la **fiche élève n° 2**, les élèves sont amenés à réfléchir sur le cycle des saisons à partir de quatre images séquentielles extraites du film. Les noms des saisons seront écrits au tableau. Il sera proposé aux élèves de retrouver le nom de chaque saison et de lui associer le type de vêtements que l'on y porte.

Une activité complémentaire sur le lexique des vêtements pourrait être mise en place, ainsi qu'un jeu de familles sur les vêtements (hiver, automne, printemps, été ou sous-vêtements, vêtements, type de chaussures, accessoires...)

Séance 6

Consolider la notion de chronologie

● Consolider la notion de chronologie en ordonnant une suite d'images

Au cours du visionnage du film, les élèves auront constaté que Monsieur Bout-de-Bois vit une aventure pleine de rebondissements et de dangers. Il rencontre des personnages secondaires (l'enseignant expliquera la notion de personnage principal/secondaire) qui sont très importants puisqu'ils le mettent en garde contre les dangers qui l'attendent. La notion d'entraide peut

également être abordée, en activité complémentaire de langage.

Une activité sur fiche (**fiche élève n° 3**) proposera aux élèves de retrouver les personnages du film qui préviennent Monsieur Bout-de-Bois d'un danger et le type de danger qu'il aurait dû éviter. Les images présentées sont des captures du film. Il s'agira de retrouver quel personnage secondaire a prévenu Monsieur Bout-de-Bois d'un danger et de le relier au type de danger annoncé.

Séance 7

Enrichissement du patrimoine lexical commun

● Enrichir son lexique

La colère et le désespoir de Monsieur Bout-de-Bois, montrant son agacement à ne pas être reconnu, sont l'occasion de proposer une séance d'enrichissement du vocabulaire.

On étudiera les différentes fonctions de Monsieur Bout-de-Bois dans le film. Des mots nouveaux tels que « baluchon » ou « boomerang » feront l'objet d'explications de la part de l'enseignant. De même, il est intéressant de travailler sur les **synonymes**. En effet, Monsieur Bout-de-Bois parle de lui en faisant remarquer qu'il n'est pas un « bâton », ni une « branche », ni une « brindille ». L'enseignant pourra proposer une activité de recherche de synonymes avec d'autres mots de vocabulaire.

S'il dispose du DVD, l'enseignant pourra montrer les différentes fonctions de Monsieur Bout-de-Bois en effectuant des arrêts sur image pour expliquer les mots du lexique. Quelques mots simples seront écrits au tableau et épelés afin que les élèves repèrent visuellement la première lettre de chacun d'eux, puis la deuxième si les deux premières lettres sont identiques (et ainsi de suite):

BATTE
ÉPÉE
CRAYON
ARC
BOOMERANG
BATEAU

Une activité sur fiche leur sera proposée afin de réinvestir ces apprentissages (**fiche élève n° 4**).

Remarque: Pour les élèves très à l'aise, d'autres mots pourront être ajoutés à la liste puis à l'activité sur fiche.



Séance 8

Jeu poétique

● Étude phonologique: les rimes

Dans le film, alors que Monsieur Bout-de-Bois est en péril, abandonné, dans la neige et le froid, le jeu poétique accentue la dimension dramatique de l'événement. Le jeu de rimes est souligné. L'enseignant expliquera ce que sont les rimes. Un travail sur les sons sera proposé: il s'agira de retrouver les mêmes sons dans le texte du film, puis de trouver d'autres mots pouvant rimer à leur tour avec ces sons.

Texte à rimes	Proposition de sons à étudier
Monsieur Bout-de-Bois est perdu, Tout couvert de givre . Monsieur Bout-de-Bois a froid, Comment va-t-il surviv re ? Monsieur Bout-de-Bois est épuisé Ses yeux se ferment doucement Il s'allonge finalement.	- IVRE - MENT
Au début on dirait un petit rire Mais c'est un grand cri pour finir !	- IR
Ça gratte, ça racle Et tombe une pluie de suie Ça se tortille, ça s'agit e Et hop un pied surg it Ça pousse et ça tire Ça chahute à grand bruit Badaboum le Père Noël atterr it Et le chat déguerp it !	- UI - I
Monsieur Bout-de-Bois aide le Père Noël Pour la distrib ution Des jouets pour toutes les petites filles Et aussi tous les petits gar çons .	- ON
Monsieur Bout-de-Bois, c'est moi Me revoilà Je suis là Et cet arbre, c'est chez moi !	- OI - LA

● Production collective d'un texte poétique

Un travail de recherche sur les rimes a été proposé avant l'écriture d'un texte poétique, sous forme de dictée à l'adulte, en activité collective.

En fonction de la saison choisie, le texte pourrait débiter ainsi: « Monsieur Bout-de-Bois a chaud » ou bien « Monsieur Bout-de-Bois a froid ». Les élèves compléteront alors le texte et l'enseignant l'écrira au tableau, sous leur dictée, en entourant d'une couleur distincte les sons semblables.

L'enregistrement et la mise en ligne sur un support audio des textes produits pour chaque saison encourageront également l'expressivité de la lecture grâce à un auditoire élargi.

Séance 9

Land Art

Étudier l'album *Monsieur Bout-de-Bois* est l'occasion de travailler en arts visuels sur la matière du bois. Il est aisé, lors d'une sortie de proximité dans un parc, un bois ou une forêt, d'organiser une séance de Land Art en recueillant du bois mort, des feuilles, des aiguilles, des pommes de pin...

En groupes réduits, les élèves coopèrent afin de produire des œuvres éphémères qui seront néanmoins conservées au format numérique avant d'être projetées en classe et mises en ligne sur le site de l'école, par exemple.



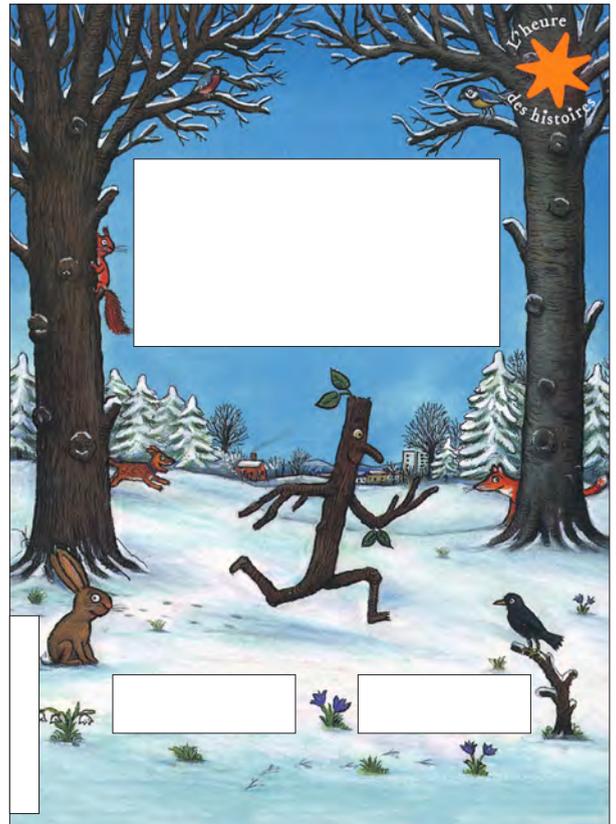
1. Découpe et colle les étiquettes à l'endroit qui correspond: le titre du livre et les noms de l'auteur, de l'illustrateur et de l'éditeur. Tu peux t'aider du modèle en regardant la première lettre de chaque mot.

MONSIEUR
BOUT-DE-BOIS

AXEL
SCHEFFLER

GALLIMARD JEUNESSE

JULIA
DONALDSON



2. Écris le titre tout seul, dans les trois écritures.



MONSIEUR BOUT-DE-BOIS

.....

Monsieur Bout-de-Bois

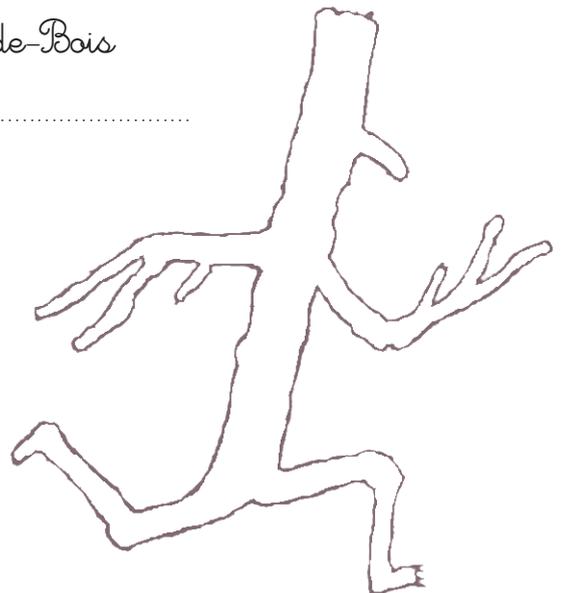
.....

Monsieur Bout-de-Bois

.....

3. Complète la silhouette de Monsieur Bout-de-Bois pour lui redonner son véritable aspect:

- en ajoutant un œil et une bouche ;
- en ajoutant les feuilles de sa chevelure et les nervures de l'écorce ;
- en coloriant Monsieur Bout-de-Bois.



L'aventure de Monsieur Bout-de-Bois se déroule sur quatre saisons.
Découpe et colle les étiquettes qui correspondent au nom de chaque saison,
puis les vêtements que l'on porte pour chacune d'elles.

	PRINTEMPS	ÉTÉ	AUTOMNE	HIVER
SAISON				
VÊTEMENTS				

SAISONS



VÊTEMENTS



Retrouve quel personnage prévient Monsieur Bout-de-Bois d'un danger, ainsi que le danger qui l'attend.
Trace un trait pour les relier.

1



2



3



4



5



Relie chaque rôle que joue Monsieur Bout-de-Bois à l'illustration qui lui correspond.
Attention, il y a des intrus!



CRAYON

BATTE

ÉPÉE

ARC



BOOMERANG

BATEAU

