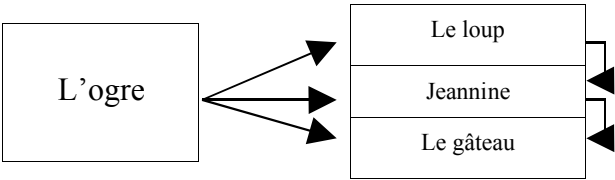


L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau, Philippe CORENTIN, L'école des loisirs

ENTREES	ANALYSE	PISTES
Problématique du récit	<ul style="list-style-type: none"> - La barque de l'ogre ne peut transporter que deux personnages tout au plus : -- quelle stratégie le prédateur va-t-il adopter pour conduire ses 3 proies d'une rive à l'autre ? 	LIRE
Les personnages Le système des personnages	<ul style="list-style-type: none"> - quatre protagonistes dont deux ont un prénom : -- la petite fille : Jeannine -- le loup : Dédé  <ul style="list-style-type: none"> - Des personnages adjuvants : <ul style="list-style-type: none"> -- des crocodiles, -- un hippopotame, -- une cigogne qui vient de la droite : signe d'une bonne nouvelle. 	<p align="center">ECRIRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imaginer la rencontre de deux loups : celui de cette histoire et celui de <i>L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau</i> (Ph. Corentin). - Sans l'image le texte est moins compréhensible.
Monde réel Mondes imaginaires	<ul style="list-style-type: none"> - Vue panoramique fixe qui place le lecteur comme spectateur. - Personnification du loup, du gâteau. - Assimilation de l'ogre à un colonialiste (attributs : casque, fusil...). 	<p align="center">PARLER</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réécrire le texte en incluant des éléments présents dans les images.
Construction narrative	<ul style="list-style-type: none"> - Schéma à séquences répétitives : <ul style="list-style-type: none"> -- accumulation des aller-retour (alternance de pages de deux formats), -- accumulation des combinaisons impossibles des proies de l'ogre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir une expression (peur, gourmandise...) : <ul style="list-style-type: none"> -- la dire sur différents registres.
Lexique	<ul style="list-style-type: none"> - Différents registres de langue : <ul style="list-style-type: none"> -- registre de la narration focalisation externe sur les protagonistes, -- discours direct intégré dans le texte narratif / discours direct spontané des protagonistes (bulle sans contour), -- une note de bas de page (information sur les prénoms). 	<ul style="list-style-type: none"> - Raconter l'histoire en adoptant le point de vue d'un des personnages au choix (le loup, un crocodile...).
Relation texte / images	<ul style="list-style-type: none"> - Scène de théâtre (un seul tableau) : implication du lecteur (cadrage). - L'action et le texte se situent au centre de la scène. - Les sentiments de peur, colère, joie, moquerie, gourmandise apparaissent dans le détail des traits des personnages (mimiques, grimaces...). 	<ul style="list-style-type: none"> - A partir d'une liste de mots qui qualifient des expressions et d'un jeu d'images qui caractérisent des expressions : <ul style="list-style-type: none"> -- associer une image et une expression, -- associer une image et son expression contraire.
Singularité de l'album	<ul style="list-style-type: none"> - Titre long qui énumère le nom des personnages principaux selon un ordre décroissant. - Format de l'album : format à l'italienne. Ligne horizontale qui met en valeur : <ul style="list-style-type: none"> -- la distance entre les deux rives, -- le sens de déplacement → aller-retour. - Fausse fin : chute. L'histoire se termine, en réalité, sur un clin d'œil à la manière de « <i>Tel est pris qui croyait prendre !</i> ». - La note humoristique est annoncée dès le début de l'histoire « C'est encore l'histoire d'un ogre, mais celle-là, elle est rigolote. » 	
Lecture en réseau	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Mademoiselle sauve qui peut !</i>, Ph. CORENTIN - <i>Patatras !</i> Ph. CORENTIN - Mythe de Cronos - Le loup, la chèvre et le chou (problème de logique) 	