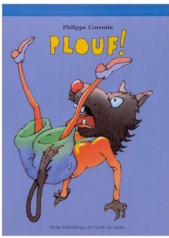


GRILLE D'ANALYSE D'UN ALBUM

Titre	Auteur, illustrateur	Edition
PLOUF	Philippe Corentin	Ecole des loisirs
Résumé		
	<p>Un loup affamé, leurré par un reflet de lune, voit « un fromage » au fond du puits, se penche et tombe à l'eau. Trompé par le loup, un cochon y descend alors que celui-ci, dans le seau, en sort. Le cochon trompe à son tour les lapins et les lapins, le loup.</p>	
<p>Construction du récit : schéma classique, construction répétitive, structure en boucle...</p>	<p>Récit en boucle 5 paragraphes : situation de départ, le loup et le cochon, le cochon et les lapins, les lapins et le loup, situation finale. Les 3 paragraphes centraux commencent de la même façon : « Ah ! du bruit... »</p>	
<p>La fin de l'histoire : fin heureuse, malheureuse, ambiguë, fin qui renvoie au début...</p>	<p>La fin renvoie au début, le loup se retrouve au fond du puit comme au début.</p>	
<p>Le système des personnages : identité, suivi, rapports entre eux, sentiments</p>	<p>Un loup, des cochons, des lapins. Le loup est présenté à son désavantage : affamé, moqué... Les personnages se croisent au fond du puit pour trouver de la nourriture. Tous les personnages mentent et font semblant. Présence récurrente d'une grenouille au fond du puits.</p>	
<p>Les paramètres de temps : construction linéaire, enchâssement, feed-back</p>	<p>Construction linéaire</p>	
<p>L'énonciation : qui parle ? A qui parle-t-on ?</p>	<p>Le narrateur raconte l'histoire vu d'en bas : il assiste en direct au chute et adopte le ton d'un commentateur (grenouille ?) et les personnages prennent la parole quand ils apparaissent.</p>	
<p>Les paramètres d'espace : les lieux, réel/irréel</p>	<p>Le puits : une seule vue extérieur</p>	
<p>La mise en mots : vocabulaire, style...</p>	<p>De nombreuses onomatopées et des phrases exclamatives ce qui donne une tonalité comique au texte. Beaucoup de verbes de prise de parole : s'étonne, demande, s'exclame, hurle, s'énerve, ricane, rétorque, répond finement, s'esclaffe. Quelques expressions : « gras comme un cochon », « Ah ! le cochon, dit le cochon »</p>	
<p>Les illustrations : interaction avec le texte, choix énonciatif, choix plastiques...</p>	<p>Mouvement des dessins et format de l'album en relation avec le texte. L'album est présenté en hauteur pour rappeler le puits. Le texte ne peut être lu sans les illustrations.</p>	
<p>Impact psychologique : récit qui aide à grandir, qui aide à résoudre certaines situations, des conflits</p>	<p>Le mensonge n'amène à rien</p>	
<p>Critères idéologiques et moraux</p>	<p>« Qui trop convoite finit par tout perdre »</p>	

PROGRAMMATION D'ACTIVITES:

Les obstacles à la compréhension

Compréhension de la tonalité comique due à la bêtise du loup et à la ruse des autres personnages. Lien entre ce que pensent les personnages et ce qu'ils disent (rôle du mensonge)

La narration

<i>Avant</i>	<i>Pendant</i>	<i>Après</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Présentation de la couverture et émission d'hypothèses sur le titre PLOUF (position du loup) - L'observation de la 4^{ème} de couverture peut donner des indices sur le lieu (puits). 	<ul style="list-style-type: none"> - Après la 1^{ère} page on peut travailler sur « le puits » : utilisation, construction, principe de la poulie. - On peut lire une 1^{ère} fois tout l'album et effectuer des relectures par morceaux (par personnages) 	<ul style="list-style-type: none"> - Production (à l'oral ou à l'écrit) des pensées des personnages. - Relever de toutes les interjections : mise en relation avec les humeurs des personnages : hop ! Et hop ! Plouf ! Ouf ! Boum ! Raté !. - Travail sur les dialogues : qui parle et comment (création d'un répertoire des verbes de prise de paroles) - Faire parler la grenouille.

L'acculturation

<i>Découverte du monde</i>	<i>Lectures en réseau</i>
Technologie : les poulies	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Le roman de Renart</i> : avec ses situations de tromperie - L'œuvre de Philippe Corentin

L'interprétation

Débat sur les valeurs et les conduites humaines : le mensonge, respect de l'autre, trahison
Notion de gentil/méchant personnage

Evaluation : Exemple : relier les pensées imaginées aux différents personnages.