

PAR LE RÉALISATEUR DE RATATOUILLE ET LES INDESTRUCTIBLES

“UN CHEF D'ŒUVRE”
LE FIGARO

UN FILM DE BRAD BIRD

LE
GÉANT
DE FER
SIGNATURE EDITION

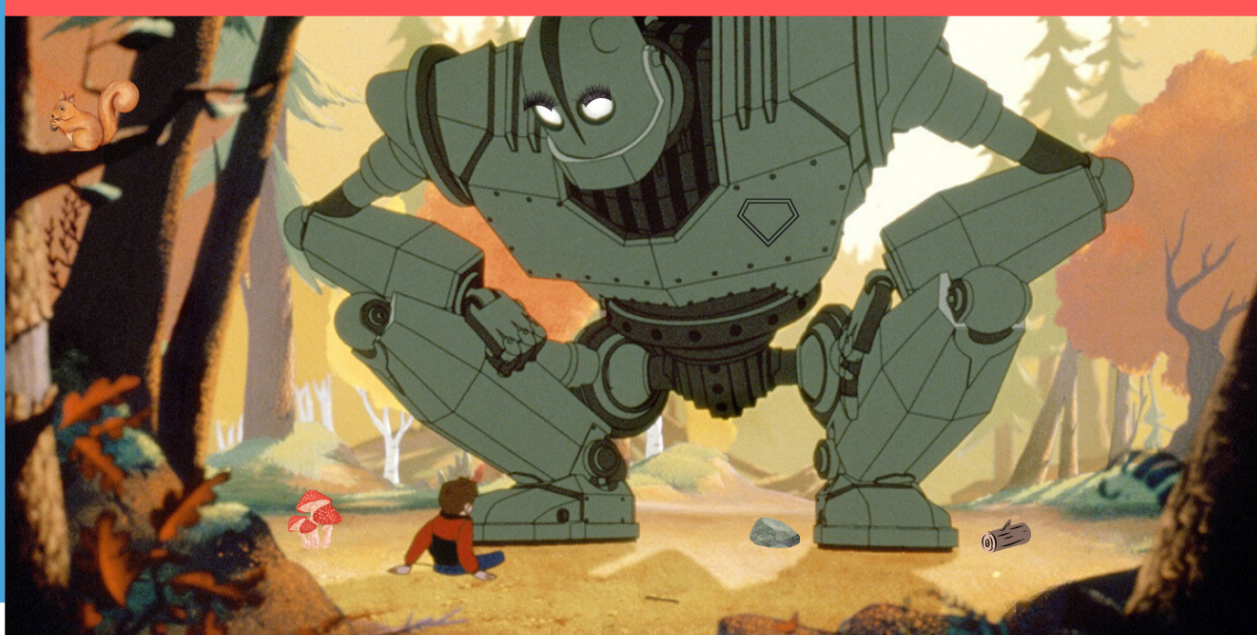
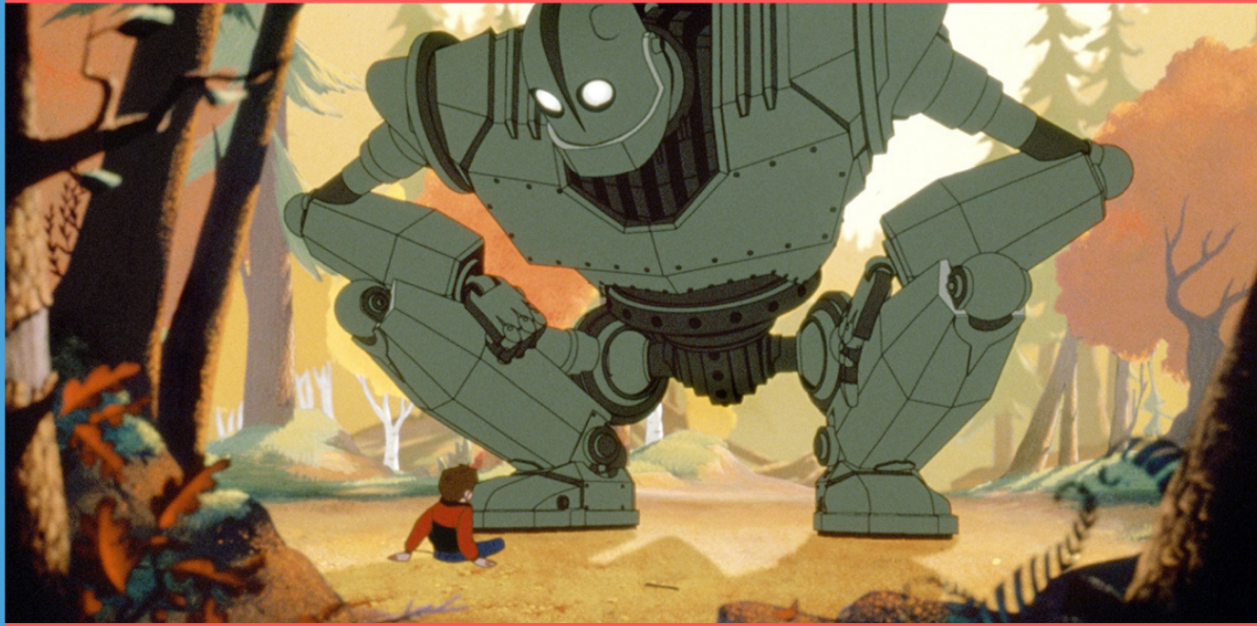
#LeGeantDeFer

AU CINÉMA À PARTIR DU 7 DÉCEMBRE

WARNER BROS. PICTURES
©2010 Warner Bros. Tous droits réservés.

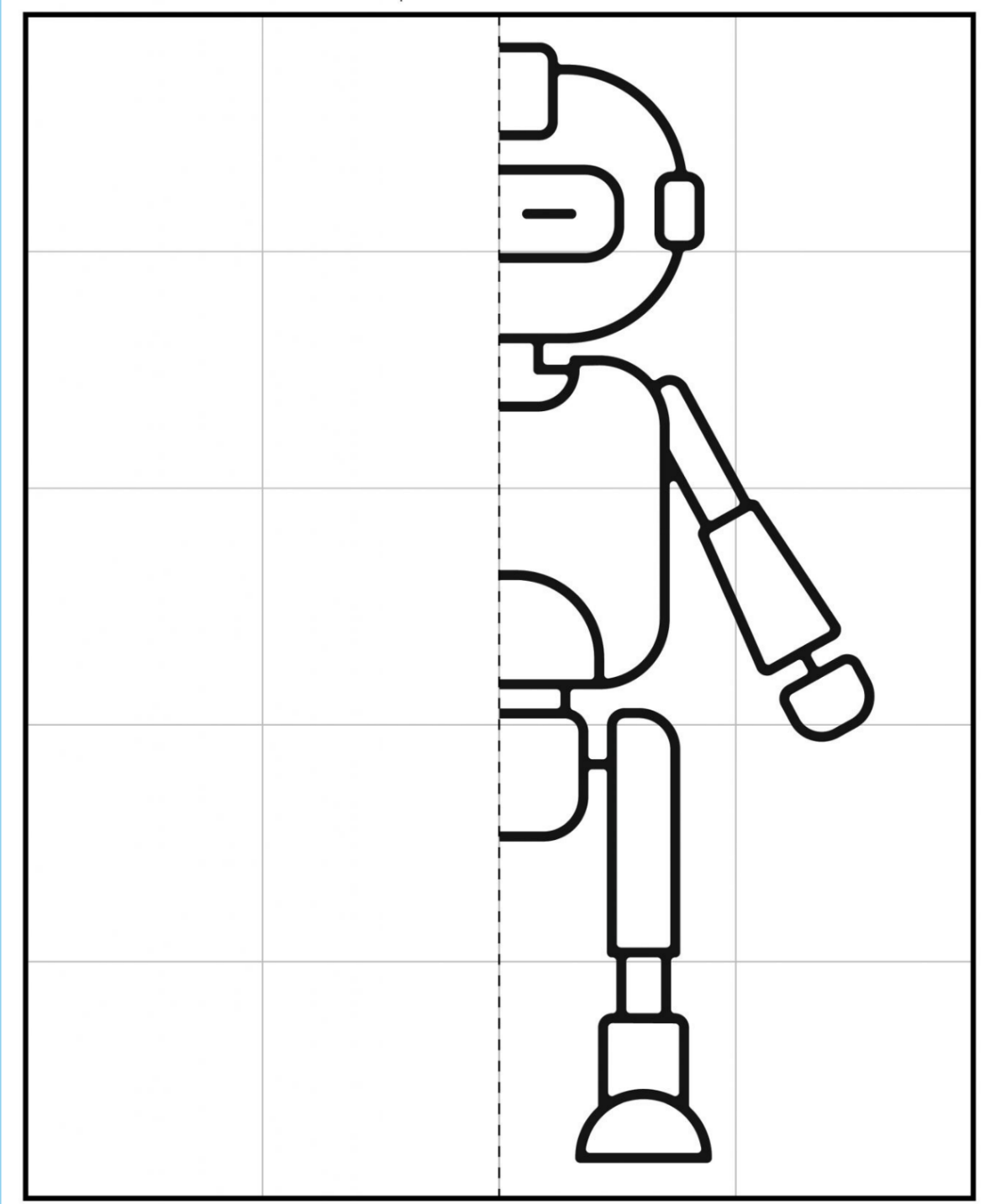
Activités :

Retrouve les 7 erreurs qui se sont glissées dans la 2ème image !



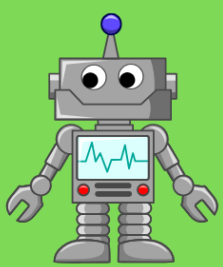
1

Complète l'autre partie du dessin et colorie-le.



2

Relie les mots aux images :



Planète

Téléviseur



Géant



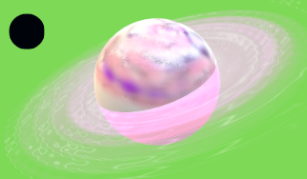
Tank



Etats-Unis



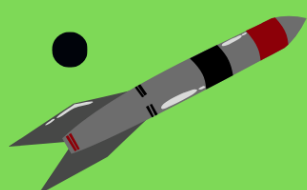
Missile



Robot



Cerf



Forêt



Bombe nucléaire



3

Complète les mots manquants dans le texte :

Rockwell, une petite bourgade du Maine, en octobre _____. Livré à lui-même, le petit Hogarth Hughes passe le plus clair de son temps

devant le _____. Alors qu'il regarde une de ses _____ favorites, l'image se _____ subitement.

Il s'aperçoit que l'_____ a été arrachée.

Remontant la piste du _____, il découvre, au milieu de la _____ voisine, une gigantesque _____ métallique, prête à dévorer la _____ électrique.

centrale coupable émissions
brouille 1957 créature
téléviseur forêt antenne

4

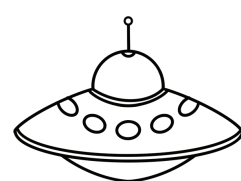
Revenir sur le programme :

Un film qui relève de la science-fiction :

Ce film d'animation appartient au genre de la science-fiction, lequel unit deux termes qui semblent être en opposition : *science* et *fiction*. La science-fiction permet d'imaginer beaucoup de choses, rend possible des aventures très diverses : visiter d'autres planètes, conduire des vaisseaux spatiaux, voyager dans le temps, rencontrer des extraterrestres ou encore des robots... On confond parfois la SF et le Fantastique, qui, lui, raconte notamment des histoires de fantômes, de démons ou de vampires...

Les robots ou les extraterrestres peuvent être menaçants ou malveillants. L'écrivain H. G. Wells, dans son roman *La Guerre des mondes* (1898), avait imaginé l'attaque de la Terre par des extraterrestres. Même principe au cinéma, avec beaucoup d'humour, dans *Mars Attacks!* (1996) de Tim Burton.

A contrario, dans *Le Géant de fer*, il s'agit d'un gentil robot extraterrestre. Et s'il est dangereux, c'est bien malgré lui car il ne le fait pas exprès, ou alors c'est dû à l'intolérance et à la brutalité des hommes. Le géant de fer est aussi et surtout... un enfant.

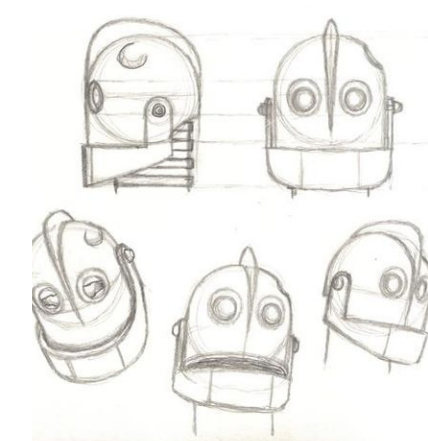
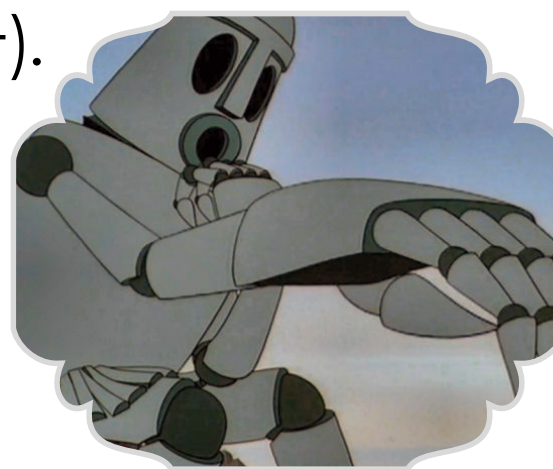


Le Géant de fer, références et influences :

Brad Bird prouve avec son *Géant de Fer* qu'il maîtrisait déjà à l'époque l'art de la référence nourrie à la culture populaire et au cinéma de Spielberg, entre autres. *Le Géant de Fer* emprunte en effet énormément à la légende hollywoodienne. Les liens de parenté entre le film d'animation et *E.T, l'extra-terrestre* (Steven Spielberg, 1982) sont par exemple évidents : une histoire d'amitié entre un enfant et un extraterrestre lui aussi gentil, très ami avec un petit garçon et victime des hommes.



Ces êtres, à la fois différents et similaires à nous, peuvent nous aider à progresser. On ne les imagine pas seulement pour divertir, mais aussi pour réfléchir. Il ne s'agit pas que de se couper du réel, mais aussi de l'approcher autrement. Dans *Le Géant de Fer*, les références et influences sont nombreuses. Le robot rappelle ainsi celui du film d'animation *Le Roi et l'Oiseau* (1980, Paul Grimault).



Le contexte du film - La guerre froide :

Contrairement à beaucoup de récits de science-fiction, l'aventure ne se tient pas dans le futur, mais bien dans le passé. L'action se passe aux États-Unis, à la fin des années 50, dans le contexte de la guerre froide. Les relations entre les États-Unis et l'URSS étaient alors particulièrement tendues, on pouvait même craindre une 3e guerre mondiale.



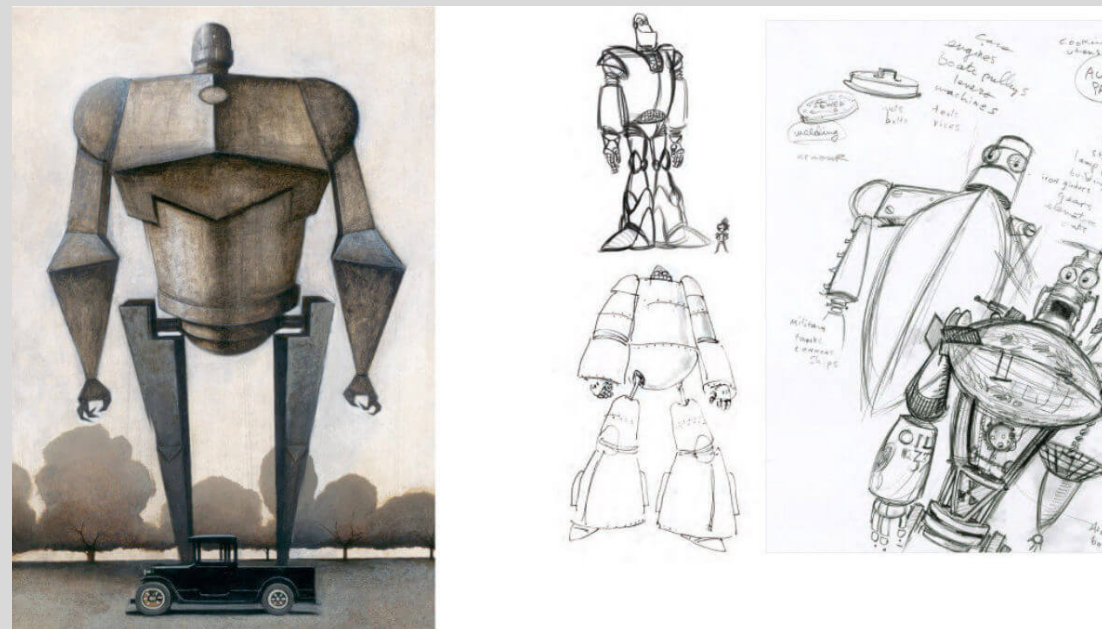
Vous trouverez le lien d'une vidéo de "Un jour, une question" au dos du dossier pour expliquer ce contexte plus facilement aux enfants.

Prolonger l'expérience :

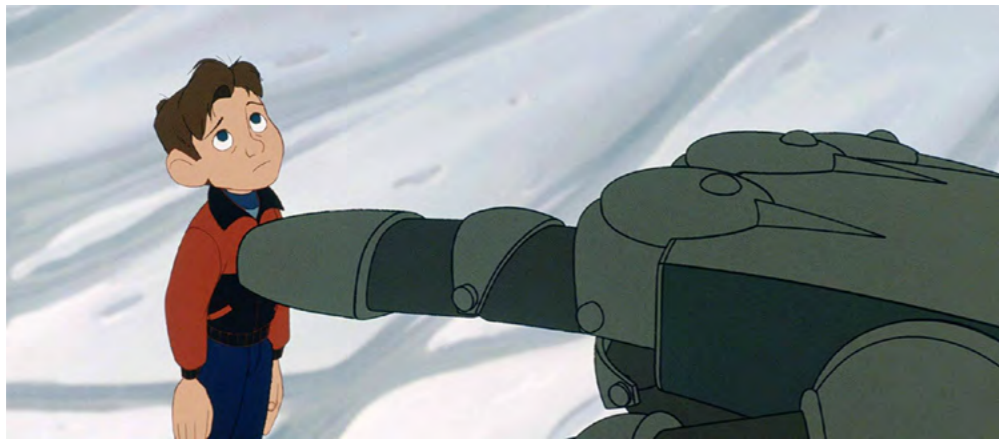
De retour en classe, vous pouvez :

- Découvrir un livre très complet sur le film : "*L'art du Géant de Fer*" de Ramin Zahed.
- Expliquer aux enfants le contexte historique du film avec une petite vidéo ludique : <https://youtu.be/GvFVEq-Mucg?si=0atuS25VR6UtySwk>
- Travailler sur une oeuvre littéraire avec un autre géant connu : *Le géant de Zéralda*.
- Réaliser une oeuvre plastique (dessin, sculpture...) sur la thématique du géant.

Vous retrouverez les compléments pédagogiques du distributeur sur notre site internet, sur la page du film, en cliquant sur le PDF "Activités".



Réponses aux activités :
N°1 : A gauche de l'image : L'écurieuil sur la branche de l'arbre, les champions à gauche de Hogarth. Au centre de l'image : les cils du Géant de fer, le blason au niveau de sa poitrine et le caillou au sol. A droite de l'image : le tas de bois à droite du géant de fer et la fougère qui a disparu en bas et à gauche de l'image.
N°3 : De gauche à droite : robot, bombe nucléaire, cert, forêt, Etats-Unis, planète, téléviseur, missile, géant et tank.
N°4 : 1957, téléviseur, émissions, brouille, antenne, coupable, forêt, créature, centrale.



Brad Bird puise une grande partie de son inspiration dans les films classiques d'Hollywood plutôt que dans le cinéma d'animation. Il cite ainsi largement la grammaire des films de science-fiction et celle des films d'espionnage des années cinquante (ceux d'Alfred Hitchcock notamment), par exemple à l'arrivée de l'homme du gouvernement dans la maison de Hogarth, avec une scène alternant les contre-plongées subjectives et les plans serrés à hauteur de visage de chaque protagoniste. À d'autres moments, il rythme des scènes comiques à la manière des vieux cartoons Warner Bros. Plusieurs des inspirations de Bird pour *Le Géant de fer* sont d'ailleurs explicitement citées, avec des références cachées dans le film : *La Planète interdite* (dont on voit l'affiche dans la chambre de Hogarth), *Superman* (le thème musical des cartoons des années quarante est cité dans le score de Michael Kamen), et même un Disney, *Pinocchio* (avec la reprise de la une d'un journal lu par les protagonistes des deux films).

En termes de direction artistique, un travail remarquable est réalisé sur les lumières, tout particulièrement pour les nombreuses scènes nocturnes et celles montrées dans l'obscurité de certains décors. La scène d'ouverture où un bateau confond les yeux du robot avec un phare, éblouissante, est le fruit d'un long travail de réflexion. La ressortie de 2017 fait aussi apparaître le rendu somptueux sur les couleurs, claires et douces, qui sont très souvent des aplats. Ce minimalisme modeste et l'absence de couleur criarde dans la palette reposent l'œil. Il est d'autant plus appréciable que le choix va à l'encontre de ceux pratiqués systématiquement aujourd'hui par les studios Pixar, BlueSky ou Dreamworks.

C'est aussi bien sûr la richesse thématique et les audaces scénaristiques du *Géant de fer* qui marqueront à jamais les spectateurs, un parti-pris qui ne pouvait qu'amener Brad Bird à rejoindre plus tard Pixar. Cette prouesse est d'autant plus saisissante que le réalisateur n'a profité que de neuf mois d'écriture et de préproduction à partir du traitement de douze pages validé par Warner avant de partir sur la réalisation des premières scènes. La scène-clé du film est bien entendu celle de la mort du cerf, qui évoque le traumatisme de *Bambi* aux spectateurs d'une autre génération : une idée audacieuse dans une production pour enfants, atténuée cependant par rapport à l'écriture originale (le robot devait à l'origine tuer le cerf de ses mains avant de comprendre les terribles conséquences de ses pouvoirs). Dans cette séquence, le tir du chasseur déclenche la première émotion visible du robot. Celui-ci comprend devant le corps inanimé le concept de la mort, le pouvoir des armes à feu et incidemment son propre potentiel de destruction. Dans cette scène assez frontale, la voix de l'enfant évite une réaction de vengeance chez le robot (ses yeux rougissent et semblent déclencher une réaction qui est interrompue). Les autres séquences les plus mémorables sont toutes celles où le robot est seul avec l'enfant, réalisées de telle façon qu'elles permettent de croire à l'in vraisemblable (le robot a faim, il rêve, ressent des émotions). La pureté de leur relation et la naïveté du robot s'appropriant l'univers du petit garçon bouleversent à tout âge dans un film que l'on pourrait apparenter pour sa bienveillance, son élégance et son charme à une œuvre cousine au Japon : *Mon voisin Totoro*.

Jean-Samuel KRIEGK

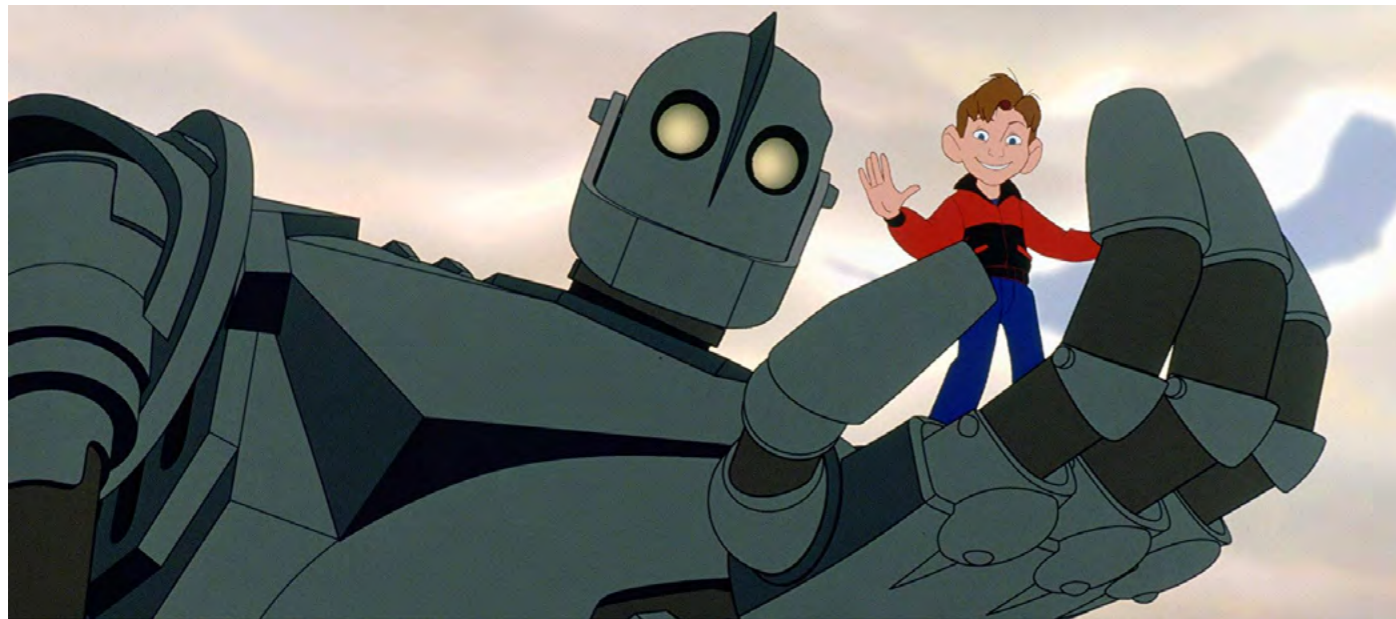


Le premier long métrage de Brad Bird, *Le Géant de fer*, est un film culte qui n'a pas su trouver son public à sa sortie et s'est constitué une armée de fans au fil du temps. Malgré son échec en salles, *Le Géant de fer* s'est construit bien plus tard une réputation : celle d'être l'un des meilleurs films d'animation produits depuis des décennies. Si l'année de sa sortie (1999) Warner ne donna aucune chance au film dont la sortie fut torpillée faute de promotion adéquate, le studio l'a restauré dans une nouvelle version augmentée de deux scènes, non terminées à l'époque, pour une ressortie au cinéma début 2017.

Comme on peut facilement l'imaginer, Brad Bird est passionné d'animation depuis toujours. Dès que ses parents l'emmènent, enfant, voir *Le Livre de la Jungle* au cinéma, il se passionne pour le procédé de fabrication et réalise seul et de façon expérimentale son premier dessin animé à 10 ans. Il est évidemment nourri et inspiré par les productions Walt Disney, un studio qu'il a la chance de visiter au même moment, et où il rêve déjà de passer sa vie professionnelle. À 14 ans, il envoie son film terminé chez Disney. Le résultat qui attire l'attention du board des dirigeants est tellement impressionnant qu'il y obtient un stage, le premier offert à un artiste de cet âge. Cette expérience offre à Bird l'opportunité de travailler avec l'un des « neuf sages » : Milt Kahl, animateur clé de l'histoire de Disney depuis *Blanche Neige et les sept nains*, qui devient son maître de stage. Brad Bird apprend ainsi très jeune de ce grand artiste une règle fondamentale : mieux vaut imprimer sa vision rêvée du monde plutôt que d'essayer de le copier de façon réaliste. Il saura s'en souvenir sur *Le Géant de fer*.

Après des études à la California Institute of the Arts, Brad Bird revient à la maison mère de Mickey en 1980, cette fois pour un vrai emploi d'animateur, d'abord sur le film *Rox et Rouky*. Créativement, c'est une mauvaise époque pour le studio, en perte de vitesse avec le lancement de projets ratés (*Taram et le chaudron magique*). Brad Bird le sait, et il le dit : après quelques années, il se fait virer sur-le-champ pour avoir osé se pointer au comité de direction du studio afin de faire part de ses fortes réserves sur les qualités artistiques des productions en cours. Petit problème : à l'époque, Walt Disney règne sans concurrence sur l'industrie de l'animation. Il n'existe pas vraiment d'alternative pour un animateur doué comme Brad Bird, qui sous le choc, envisage un temps d'y renoncer. Il essaye cependant de se lancer en solo et réalise un film mais le projet ne trouve aucun financement. Bird est alors sauvé par la télévision : il devient consultant exécutif sur *Les Simpson* à partir de 1989, dès la première saison, et en réalise deux épisodes. Il crée aussi une série animée, *Family Dog* (dix épisodes diffusés en 1993), adaptée d'un épisode de la série *Histoires Fantastiques* produite par Steven Spielberg. Est-ce la chance ou le génie ? Rien de ce que touche Brad Bird alors n'est médiocre ni même moyen.

En 1994, Walt Disney sort de l'impasse avec *Le Roi lion*, qui devient le second plus gros succès de l'histoire de l'animation. Voyant un filon leur échapper, plusieurs autres studios se décident alors à se lancer eux aussi dans l'animation pour le cinéma. C'est le cas de Warner Bros. dont l'héritage en la matière (Chuck Jones, Tex Avery) ne fait pas rougir.

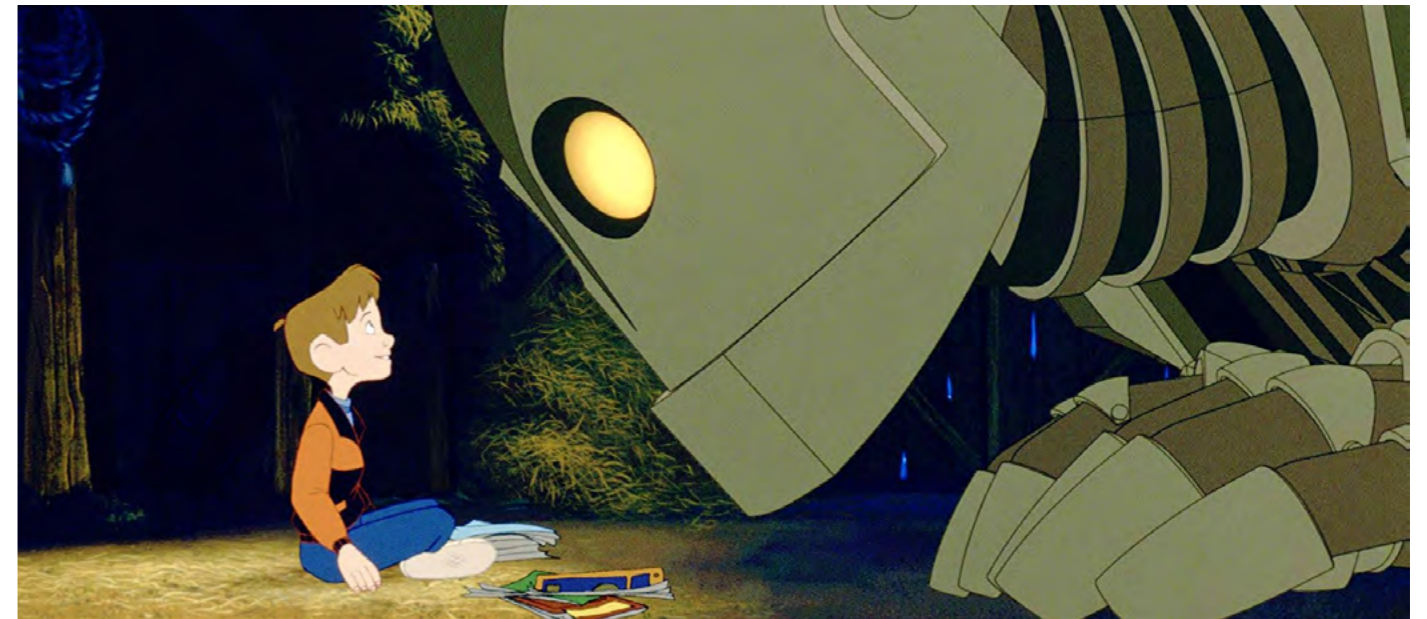


Lors d'un rendez-vous avec Warner Bros. où le studio annonce à Bird que Ray Gunn ne se fera pas, le studio affirme cependant qu'ils sont intéressés pour travailler avec lui sur autre chose. Le Géant de fer est un des projets dans leurs cartons : adapté d'un court roman de l'anglais Ted Hughes, le film à l'origine pensé comme une comédie musicale avec Pete Townshend qui en a déjà tiré un album, celui-ci ayant été l'occasion de reformer sur scène son groupe, les Who, en 1993.

Brad Bird prend le projet en mains et en fait tout à fait autre chose. Reprenant le cœur du roman (une histoire sur l'amitié entre un enfant et un robot), il propose d'en déplacer la temporalité pendant la Guerre froide afin de jouer sur la paranoïa de l'époque et la menace d'une guerre nucléaire. Il recentre les thématiques sur une question classique de la littérature de science-fiction : une machine peut-elle développer une âme ? Il va plus loin. Que se passerait-il si une machine découvrait qu'elle était une arme, que sa raison d'être était de tuer, mais que sa conscience s'y opposait ? Son scénario est simple : un robot de 30 mètres tombe de l'espace et s'écrase au large du Maine. Il est pris pour un satellite russe, ce qui génère la panique dans la région et la mobilisation de l'armée. Mais le robot est très paisible. Il rencontre un jeune garçon intrépide : Hogarth, qui va devenir son ami et l'entraîner dans ses jeux.

Brad Bird ajoute de nombreux personnages (un agent du gouvernement, Dean), transforme la mère d'Hogarth en mère célibataire, et fait disparaître les scènes de comédie musicale. Finalement, le traitement de Bird n'a quasiment plus rien à voir avec le livre ni la comédie musicale qui s'en inspire. Et chose incroyable : les exécutifs de Warner Bros. qui n'ont aucune idée de ce qu'ils veulent faire, sinon un succès, valident toutes ses idées. Brad Bird impose aussi un ton différent des productions de l'époque : gardant une tenace rancune contre Disney, il cherche à s'opposer à leurs marqueurs par tous les moyens. À ses équipes, il impose des plans plus longs, un rythme moins trépidant et un ton moins hystérique pour ses personnages. Hélas, Warner Bros. coupe fortement le budget, réduit à un tiers de ce qui était prévu au départ. Cela contraint l'équipe à un temps de production de deux ans et demi, la moitié de ce qui était envisagé. À cause du budget réduit sont aussi recrutés des débutants ou des seconds couteaux de l'animation, faisant de Bird et son équipe des outsiders peu considérés dans le milieu.

À cette économie de moyens, le réalisateur oppose un véritable génie sur le plan technique. Le film est entièrement storyboardé à l'avance. Bird explique que la prévisualisation du film image par image fera gagner beaucoup d'argent (toute l'industrie du blockbuster fonctionne aujourd'hui sur ce mode, y compris pour les films live avec beaucoup d'effets spéciaux).



En véritable pionnier, Bird impose aussi à son équipe l'utilisation du logiciel After Effects (une grosse partie de l'industrie suivra ses pas), ainsi que le choix de mélanger des images dessinées à la main et de la 3D (images de synthèse), notamment pour l'animation du robot. C'est la première fois que cette hybridation des techniques est expérimentée. Le mélange 2D/3D, encore aujourd'hui régulièrement utilisé dans les films d'animation, crée souvent des contrastes embarrassants liés à des problèmes d'intégration souvent très visibles. Ce n'est pas le cas dans Le Géant de fer où sont résolus des problèmes qui embarrasseront la concurrence jusqu'à vingt ans plus tard... Brad Bird et son équipe, conscients du risque, développent à l'époque un logiciel qui crée des imperfections dans les images de synthèse et rendent les intégrations du robot en 3D invisibles.

Ultra-perfectionniste, Brad Bird s'engage sur chaque scène (il n'en anime intégralement que deux) et reprend en réunions plénières les animations des membres de son équipe pour les améliorer, publiquement, crayon à la main. Cela démontre en tous cas que Brad Bird est un véritable control freak qui met toute son énergie à faire de son film un chef-d'œuvre, quitte à adopter un management parfois brutal.

Malgré toutes ses qualités artistiques, Warner lâche le film à la fin de la production. Son autre long métrage animé, Excalibur, essuie en effet des scores catastrophiques au box-office et le studio perd instantanément tout intérêt pour l'animation. La campagne marketing du Géant de fer est drastiquement réduite à quatre mois de promotion légère quand face à lui un Disney, Tarzan, développe un marketing agressif depuis un an. Pire : Warner Bros. rate sa campagne avec des bandes-annonce complètement à côté du sujet et qui dénaturent le ton du film.

Le public ne découvre donc pas vraiment à l'époque un film qui est pourtant exceptionnel à plus d'un titre et qui acte la naissance d'un grand réalisateur. Ceci apparaît dès les premières séquences où Brad Bird sait prendre le temps pour les scènes d'expositions. Voir par exemple la longue scène muette où Hogarth marche dans la forêt au début du film avant de découvrir le géant. Warner Bros. avait demandé à Bird de la raccourcir pour donner plus de rythme, sans succès. C'est Bird qui a raison bien sûr, et qui parvient à créer là autant de mystère que d'émotion.

Partout dans son premier film, Brad Bird démontre des talents de metteur en scène qui semblent innés. On remarque d'abord une approche assez remarquable sur le découpage des scènes entre les deux protagonistes principaux, avec l'utilisation très fluide de zooms avant et arrière et de travelings justifiés par la nécessité de créer différentes valeurs de plan entre un petit garçon et un robot de trente mètres de haut, ainsi qu'une aisance à filmer les séquences d'action qui fera plus tard des merveilles sur Mission impossible : Protocole fantôme.

L'ogre

Présentation de l'album

Résumé

Le géant de Zéralda est un ogre qui a toujours faim. Ce qu'il aime le plus au monde, c'est bien sûr les petits enfants. Il se rend chaque jour en ville pour s'approvisionner. Les habitants craintifs cachent leur progéniture. Un matin, il aperçoit Zéralda une petite fille qui habite dans une vallée éloignée et ne connaît pas la présence de l'ogre. Voulant lui tendre un piège, le géant glisse, tombe à ses pieds et se blesse. La petite fille le soigne et lui prépare un repas si succulent que l'ogre lui demande de devenir sa cuisinière et en oublie de dévorer les enfants. L'ogre va tomber amoureux de Zéralda, devenue une belle jeune fille. Ayant abandonné ses habitudes d'ogre, il l'épousera. On pourrait « penser que leur vie fut heureuse jusqu'au bout » mais comment interpréter l'illustration de la dernière page montrant leur petit garçon tenant un couteau dans son dos ?

Commentaire

Ce livre est l'un des premiers livres à proposer aux élèves pour construire une représentation de l'ogre dès le cycle 1, car la description du personnage ne s'éloigne pas de l'archétype. L'ogre est un personnage que l'on retrouve dans la majorité des cultures, mais principalement en occident. Il peut laisser sa place au croque-mitaine dans la culture populaire, à l'ogresse dans la culture orientale (L'ogresse et les sept chevreux), à la sorcière (dans Hansel et Gretel), au Troll norvégien, à la Baba-Yaga russe. Le mythe de l'ogre repose sur le contraste entre sa terrible puissance et la faiblesse de sa victime. Cependant le plus petit, a priori si faible et démuné, parvient toujours à trouver en lui les ressources nécessaires pour vaincre le monstre. S'illustre alors la victoire rassurante de l'intelligence et de la ruse sur la bêtise et la force brutale (comme dans *Le petit Poucet*, *Jack et le haricot magique* ou *Le chat botté*). Dans les œuvres contemporaines, on retrouve d'autres manières de venir à bout de la cruauté de l'ogre et de ses terribles penchants. Ainsi dans *Le Géant de Zéralda* l'héroïne détourne l'ogre de ses habitudes alimentaires en lui concoctant de savoureux repas.

Mots-clés

Ogre, fatalité, transformation, violence, douceur, gourmandise, gentillesse, amour.

Intérêt

La familiarisation avec un personnage caractéristique comme l'ogre se construit à travers un parcours de lecture qui amène les élèves à rencontrer des ogres proches de l'archétype puis ceux qui s'en éloignent. Ils apprennent à identifier et à caractériser ce personnage en réalisant des liens entre les protagonistes d'œuvres différentes.

Le projet de la classe

Les activités présentées se déroulent dans le cadre d'un projet d'exposition à la BCD sur le thème de l'ogre. La classe prépare des panneaux pour présenter ce personnage aux enfants de l'école : les dessins des élèves, les histoires lues par la classe et les cartes d'identité des ogres qu'ils ont découverts. Un jeu est proposé pour trouver les ogres cachés dans les livres.

COMPÉTENCES VISÉES

Langage oral et écrit

● Langage d'évocation

- Identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement.
- Comparer des personnages avec ceux d'une autre histoire.
- Comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire.

● Familiarisation avec la langue de l'écrit et la littérature

- Émettre des hypothèses sur le contenu d'un album.
- Comprendre les informations explicites d'un texte littéraire.
- Raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction vus dans des albums.



© Le géant de Zéralda. Tomi Ungerer.
L'école des loisirs. 1971



© Chhht! Sally Grindley, Peter Utton. Pastel. 2005

DÉCOUVERTE DE L'ALBUM

1

DIRE

Présentation de l'album

Compétence visée

Identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner.

Pistes d'activités

- Participer à une discussion pour essayer de définir le mot « ogre ». Choisir parmi les images proposées (**matériel page 138**) les objets qui pourraient appartenir à un ogre ou que l'on pourrait trouver dans une histoire d'ogre. Dessiner un ogre et le présenter à ses camarades (**document 1**).
- Observer et décrire la couverture de l'album *Le géant de Zéralda*. Identifier le personnage de l'ogre en utilisant des indices : le couteau, les dents, l'expression du visage, la barbe, la corpulence, la présence d'un enfant sur ses genoux.
- Lire le titre et formuler des hypothèses sur le contenu de l'histoire.
- Découvrir la page de garde. Retrouver le titre et le nom de l'auteur. Chercher des indices pour savoir à qui appartient le château.

Je sais nommer les personnages d'une histoire
page 10



MON CARNET DE SUIVI
des apprentissages à l'école maternelle

1



Premières représentations de l'ogre réalisées au pastel par des élèves de GS.

2

LIRE



MON CARNET DE SUIVI
des apprentissages à l'école maternelle

J'é mets des hypothèses sur la suite
d'une histoire
page 10

Découverte du début et de la fin de l'histoire

Compétence visée

Émettre des hypothèses sur le contenu d'un album.

Pistes d'activités

- Découvrir le texte et les images du début et de la fin de l'histoire *Le géant de Zéralda* (**document 2**). Coller les pages du début et de la fin de l'album aux deux extrémités d'une bande de papier. Montrer le début et la fin de l'histoire sur la bande et comprendre qu'il va falloir trouver ce qui s'est passé au milieu du récit.
- Émettre des hypothèses sur l'identité des personnages. Relire le texte pour chercher des indices sur les personnages. Chercher des indices qui montrent que c'est l'ogre que l'on retrouve sur les deux illustrations.
- Émettre des hypothèses sur les étapes intermédiaires afin de relier le début et la fin du récit de manière cohérente. Chercher ce qui a pu provoquer cette transformation de l'ogre. Dessiner le « milieu » de l'histoire et dicter à l'adulte le texte correspondant.
- Vérifier par la lecture à voix haute de l'enseignant.

2



3

DIRE

Les étapes de la transformation de l'ogre

Compétence visée

Comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire.

Pistes d'activités

- Lire intégralement l'album sans montrer les images.
- Remettre en ordre la série d'illustrations représentant les étapes essentielles de l'évolution de l'ogre (**activité page 137**). Réaliser une frise chronologique. Chercher l'image qui correspond au moment où l'ogre va commencer à changer (**document 3**).
- Restituer oralement la trame narrative de l'histoire pour la raconter à la marionnette de la classe par exemple.
- Interpréter la fin de l'histoire : l'image finale (l'enfant avec une fourchette et un couteau cachés dans le dos) délivre un indice qui permet d'imaginer des suites possibles pour cette histoire.

Je sais reformuler une histoire en m'aidant des illustrations
page 10



MON CARNET DE SUIVI
des apprentissages à l'école maternelle

3



© Le géant de Zéralda. Tomi Ungerer. L'école des loisirs. 1971
Cette image correspond à un « basculement » dans le récit. voulant tendre un piège à Zéralda, le géant glisse, tombe à ses pieds et se blesse. La petite fille le soigne et lui prépare un repas si succulent que l'ogre lui demande de devenir sa cuisinière et en oublie de dévorer les enfants.

4

DIRE

La carte d'identité du géant de Zéralda

Compétence visée

Identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement.

Pistes d'activités

- Relire le début de l'histoire pour chercher ce qui montre que le géant de Zéralda est bien un ogre.
- Repérer dans le texte la phrase qui décrit le physique de l'ogre. Écrire cette phrase sur une grande bande et l'afficher au tableau. Localiser et découper dans la bande les étiquettes suivantes : des dents pointues, une barbe piquante, un nez énorme et un grand couteau. Relier chaque étiquette à la partie de l'ogre qui convient (**activité page 139**).
- Choisir parmi les images proposées (**matériel page 138**) celles qui caractérisent le géant de Zéralda. Chaque élève choisit une de ces images et écrit ou dicte à l'adulte une phrase de la carte d'identité de l'ogre (**document 4**). Présenter la carte d'identité de l'ogre sur un panneau.

4



Extrait de la carte d'identité du géant de Zéralda réalisée en GS.

5

LIRE

Lecture puzzle de *Le déjeuner de la petite ogresse*

Compétence visée

Émettre des hypothèses sur le contenu d'un album.

Pistes d'activités

- Observer et décrire l'image de la page 11 de *Le déjeuner de la petite ogresse* (document 5).
- Émettre des hypothèses à partir de cette image : les personnages présents (identité, rôle, dialogue possible, sentiments), le lieu, l'action en cours, la suite du récit. Dicté à l'adulte les questions que l'on se pose. Lire le texte qui correspond à l'image pour vérifier les hypothèses et répondre aux questions.
- Observer et décrire les images (activité page 144). Émettre des hypothèses sur la suite de l'histoire en ordonnant ces six images. Vérifier en lisant l'album. Réaliser une frise chronologique avec ces images.
- Chercher l'image de l'album qui correspond au moment où l'ogresse va commencer à changer de comportement.
- Interpréter la fin de l'histoire : l'image finale (la petite fille fabrique une cage pour capturer des enfants comme le faisait sa mère au début de l'histoire) peut permettre plusieurs interprétations.

MON
CARNET
DE SUIVI

des apprentissages
à l'école maternelle

J'émet des
hypothèses
sur la suite
d'une histoire
page 10

5



© *Le déjeuner de la petite ogresse*.
Anaïs Vaugelade. Lutin poche de l'école des loisirs. 2002

6

DIRE

Comparaison avec *Le géant de Zéralda*

Compétence visée

Comparer des personnages avec ceux d'une autre histoire.

Pistes d'activités

- Comparer l'évolution des deux personnages en mettant en parallèle les deux frises chronologiques réalisées au cours des séances précédentes. Comparer les débuts et les fins des deux histoires (document 6).
- Comparer les moyens utilisés par les personnages pour avoir raison de la violence de l'ogre. Comment Zéralda et le petit garçon réussissent-ils à ne pas se faire manger? (La douceur, la gentillesse). Pourquoi l'ogre et la petite ogresse sont-ils méchants au début de l'histoire? Ouvrir le débat sur la question de l'attitude à avoir face à un enfant violent dans la cour par exemple.
- Réaliser la carte d'identité de la petite ogresse en choisissant parmi les images celles qui la caractérisent (matériel page 138). Comparer avec la carte d'identité du géant de Zéralda.

6



© *Le déjeuner de la petite ogresse*. Anaïs Vaugelade. Lutin poche de l'école des loisirs. 2002

7

LIRE

Lecture de *Jack et le haricot magique*

Compétence visée

Raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction vus dans des albums.

Pistes d'activités

- Lire l'histoire de *Jack et le haricot magique* (texte page 140) en s'arrêtant à la fin de chaque paragraphe pour demander aux élèves de formuler des hypothèses sur la suite de l'histoire. Ces hypothèses seront réorientées ou non par la lecture des fragments suivants.
- Réaliser un panneau avec la carte d'identité de l'ogre (document 7) en choisissant parmi les images celles qui le caractérisent (matériel page 138).
- Dégager les moyens utilisés par Jack pour vaincre l'ogre (la fuite et l'intelligence).

7



Carte d'identité de l'ogre de *Jack et le haricot magique*.

8



Poster 8

8

LIRE

Tri et classement de personnages

Compétence visée

Comprendre les informations explicites d'un texte littéraire.

Pistes d'activités

A) DÉCOUVERTE DU POSTER

- Observer et décrire les personnages représentés sur le poster 8 (document 8). Émettre des hypothèses sur ce qu'ils sont en train de faire et sur leurs caractéristiques.
- Observer et décrire les images (activité page 142). Associer chaque image au personnage du poster qui convient.
- Associer chaque extrait (activité page 143) à l'image du poster qui convient.

B) CLASSEMENT D'OGRES

- Trier et classer les images des ogres connus de la classe: les ogres et les ogresses, les méchants, les gentils, ceux qui changent de comportement, ceux qui sont vaincus par un plus petit... Présenter ces classements sur des panneaux à la BCD.

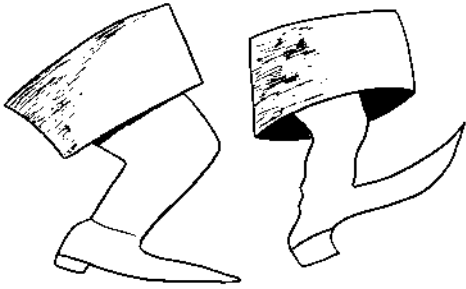
Activité

Les étapes de la transformation de l'ogre

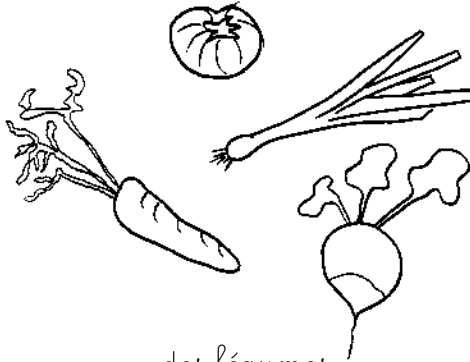
Remettre les illustrations dans l'ordre chronologique de l'histoire.



À agrandir selon vos besoins. Choisir parmi ces images celles qui caractérisent le mieux un ogre.



des bottes



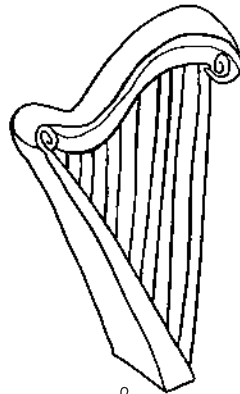
des légumes



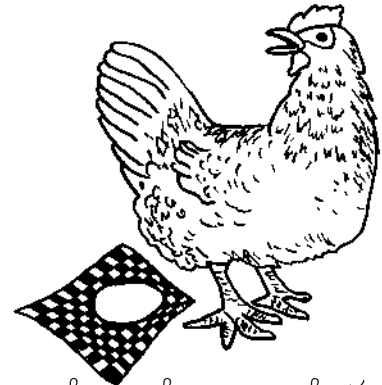
une fourchette



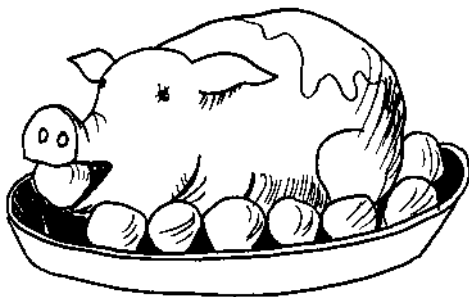
une maison au fond des bois



une harpe



la poule aux œufs d'or



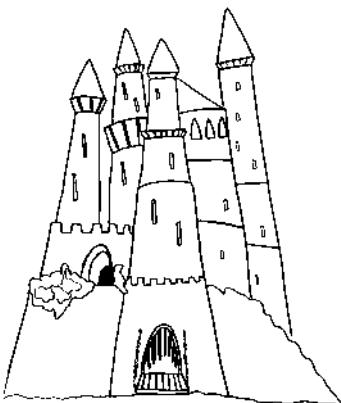
un cochon grillé



un couteau



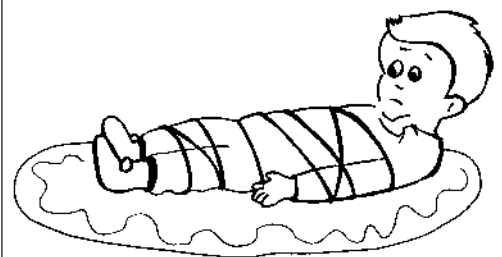
un sac de pièces d'or



un château



une cage

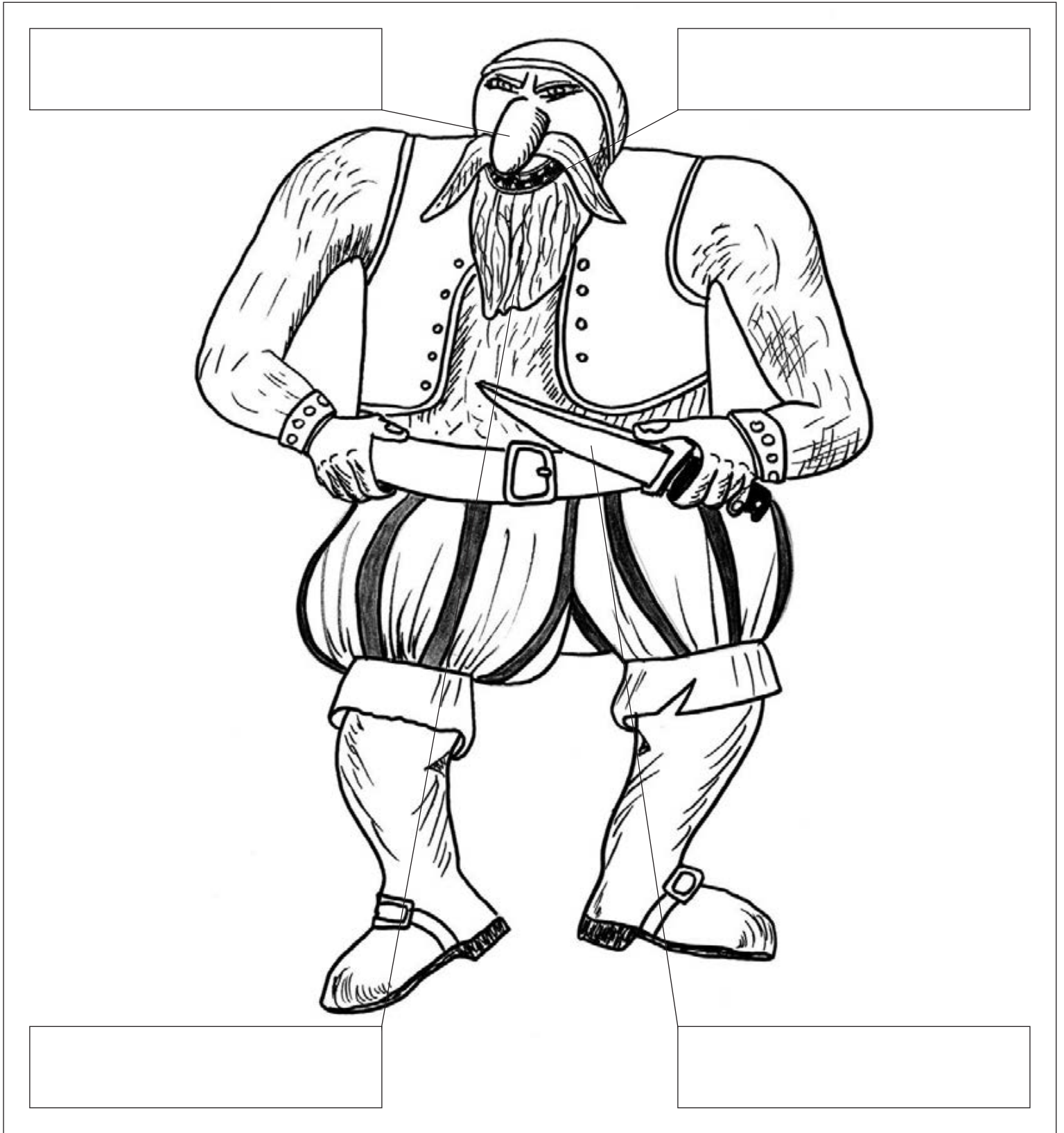


un enfant

Activité

La carte d'identité du géant de Zéralda

Coller chaque étiquette dans la case qui convient.



des dents pointues

un grand couteau

une barbe piquante

un nez énorme



Le géant de Zéralda

CE1

DOMAINE DES PROGRAMMES 2008 FRANÇAIS SOUS-DOMAINE LECTURE, ECRITURE, LANGAGE ORAL	COMPETENCE DU SOCLE COMMUN 1) LA MAITRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE 6) LES COMPETENCES SOCIALES ET CIVIQUES 7) L'AUTONOMIE ET L'INITIATIVE
ITEM DU PROGRAMME <i>S'entraîner à écouter et à comprendre le texte lu par le maître, en restituer l'essentiel en faisant un récit structuré (relations causales, circonstances spatiales et temporelles précises), poser des questions</i> <i>Déchiffrer et écrire seul des mots connus</i> <i>Lire de manière de plus en plus aisée et rapide des textes de plus en plus longs et variés, comportant des phrases plus complexes</i> <i>Acquérir du vocabulaire et des connaissances culturelles et littéraires pour comprendre les textes lus</i>	ITEM DU SOCLE COMMUN 1) - Lire seul à haute un texte comprenant des mots connus et inconnus - Lire seul des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature jeunesse - Dégager le thème d'un paragraphe ou d'un texte court 6) - Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication 7) - Ecouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité - Echanger, questionner, justifier un point de vue
OBJECTIFS DE LA SEQUENCE <i>Lire seul une œuvre de littérature jeunesse</i> <i>Comprendre une histoire lue</i> <i>Anticiper sa lecture en émettant des hypothèses concernant la suite de l'histoire, en se basant sur des éléments du texte lu ou sur l'observation des illustrations</i> <i>Ecrire de manière autonome différents types de texte : descriptif, épistolaire</i>	

DEROULEMENT DE LA SEQUENCE

SEANCES	ACTIVITES
1	Observation du livre et de la couverture : compléter la fiche d'identité. Questionnement sur l'histoire à partir de la couverture : <ol style="list-style-type: none">1. Qui sont les personnages ?2. Qui est l'homme avec un grand couteau ? Pourquoi a-t-il un grand couteau ?3. Que fait la petite fille assise sur ses genoux ? A-t-elle peur ? Lecture silencieuse puis à voix haute de l'épisode 1. Légender l'illustration avec le vocabulaire du château. Choisir le bon résumé. <u>Devoirs</u> : compléter la carte d'identité de l'ogre à partir des éléments du texte.

<p style="text-align: center;">2</p>	<p>Lecture silencieuse puis à voix haute de l'épisode 2. Reformulation de l'histoire par les élèves. Questions de compréhension orales :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Qui sont les deux personnages ? 2. Quel est le métier du papa de Zeralda ? 3. Quelle est la passion de Zeralda ? 4. Quel problème a le papa de Zerlada ? 5. Que doit donc faire Zeralda ? <p>Recenser les éléments donnés sur Zeralda par le texte : Où vit-elle ? Avec qui ? Quel âge a-t-elle ? A quoi ressemble-t-elle ? Quelle est sa passion ? Rédiger la description de Zeralda. Choisir la bonne définition de l'expression « Je me sens bien bas ».</p> <p><u>Devoirs</u> : relire l'épisode 2.</p>
<p style="text-align: center;">3</p>	<p>Observation de l'illustration de l'ogre caché dans les rochers. Imaginer ce que dit l'ogre : oral collectif puis écrit individuel.</p> <p>Lecture silencieuse puis à voix haute de l'épisode 3. Reformulation de l'histoire par les élèves. Questions de compréhension orales :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Que fait l'ogre ? Pourquoi, qu'est ce qui l'a aidé à savoir que Zeralda approchait ? 2. Que lui arrive-t-il ? 3. Comment réagit Zeralda ? Aurais-tu réagis de la même manière ? 4. Que dit l'ogre ? A ton avis, que veut-il faire ? 5. A ton avis, que va-t-il se passer ensuite ? <p>Compléter un texte en cherchant des mots dans le texte.</p> <p><u>Devoirs</u> : relire l'épisode 3.</p>

<p style="text-align: center;">4</p>	<p>Lecture silencieuse puis à voix haute de l'épisode 4. Reformulation de l'histoire par les élèves. Questionnement de compréhension :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Que fait Zeralda ? 2. Comment réagit le géant ? 3. Que lui propose-t-il ? 4. A la place de Zeralda, suivrais-tu le géant ? <p>Inventer d'autres plats proposés par Zéralda au géant et les illustrer.</p> <p><u>Devoirs</u> : relire l'épisode 4, finir l'illustration de son plat.</p>
<p style="text-align: center;">5</p>	<p>Lecture silencieuse puis à voix haute de l'épisode 5. Reformulation de l'histoire par les élèves. Questions de compréhension orales :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Que fait Zeralda chez l'ogre ? 2. Est-elle prisonnière ou bien reste-t-elle de son plein gré ? <p>Compléter un texte en cherchant des mots dans le texte. Ecris une lettre en se mettant à la place de Zeralda et en invitant son père à la rejoindre.</p> <p><u>Devoirs</u> : relire l'épisode 5.</p>
<p style="text-align: center;">6</p>	<p>Lecture silencieuse puis à voix haute de l'épisode 6. Reformulation de l'histoire par les élèves. Questions de compréhension orales :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Grâce à la cuisine de Zeralda, que font les ogres et les ogresses du voisinage ? 2. Que se passe-t-il à la fin de l'histoire ? 3. L'ogre est-il vraiment méchant ? 4. Regarde la dernière illustration : que vois-tu ? Comment sont les enfants de Zeralda et du géant ? Ressemblent-ils plus à leur père ou à leur mère ? Pourquoi ? <p>Remettre des phrases dans l'ordre pour reconstituer l'histoire.</p> <p><u>Devoirs</u> : relire l'épisode 6.</p>

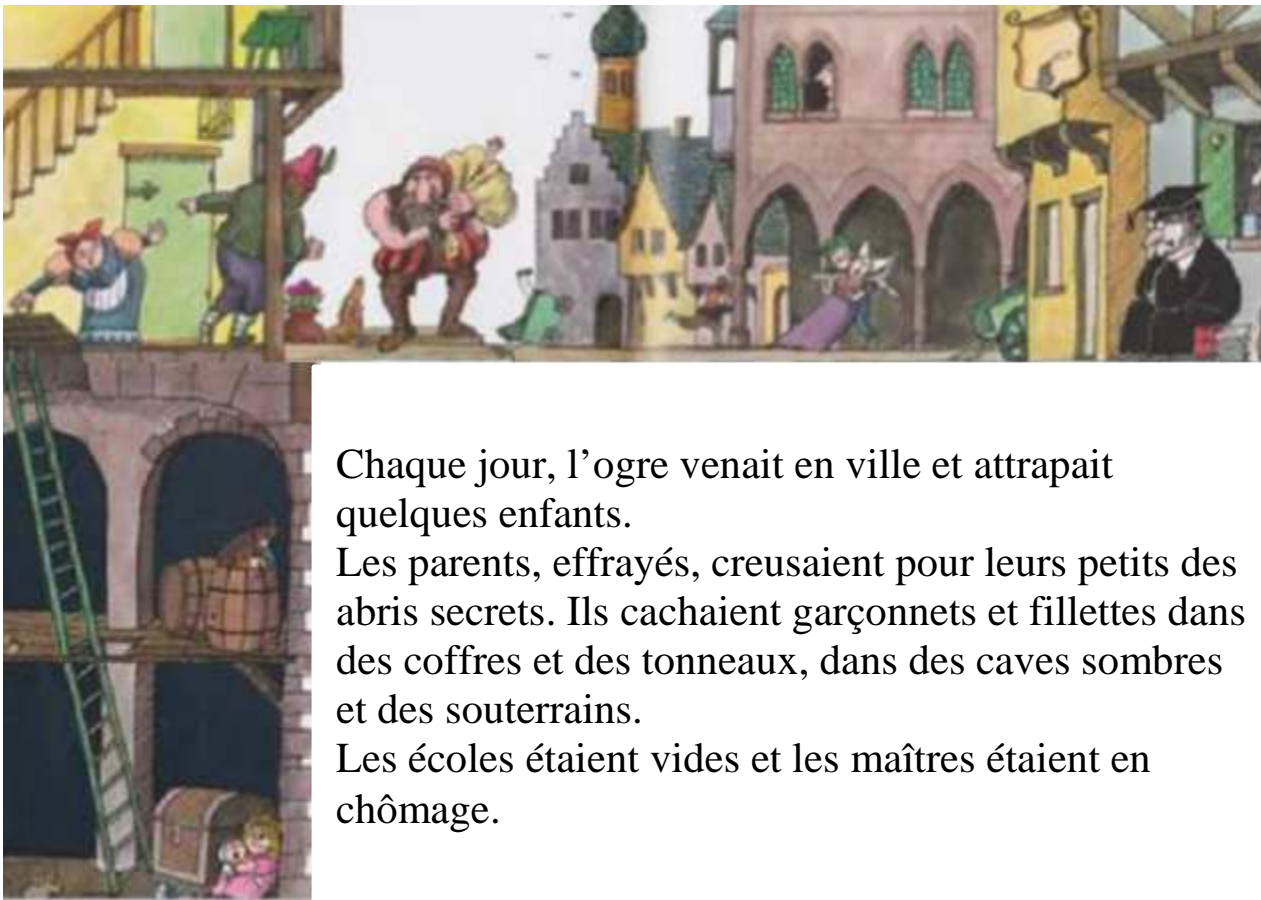
Le géant de Zéralda

de Tomi Ungerer



Titre de l'album	
Auteur et Illustrateur	
Editeur	
Que vois-tu sur la couverture ?	

Il était une fois un ogre, un vrai géant, qui vivait tout seul. Comme la plupart des ogres, il avait des dents pointues, une barbe piquante, un nez énorme et un grand couteau. Il était toujours de mauvaise humeur et avait toujours faim. Ce qu'il aimait le plus au monde, c'était de manger des petits enfants à son petit déjeuner.



Chaque jour, l'ogre venait en ville et attrapait quelques enfants.

Les parents, effrayés, creusaient pour leurs petits des abris secrets. Ils cachaient garçonnets et fillettes dans des coffres et des tonneaux, dans des caves sombres et des souterrains.

Les écoles étaient vides et les maîtres étaient en chômage.

Au dehors, à l'air libre, on ne voyait plus un seul enfant.

L'ogre devait se contenter pour toute nourriture de bouillie d'avoine, de choux tièdes et de pommes de terre froides.

Il devenait de plus en plus grincheux, bougonnait et grognait tout seul en disant :

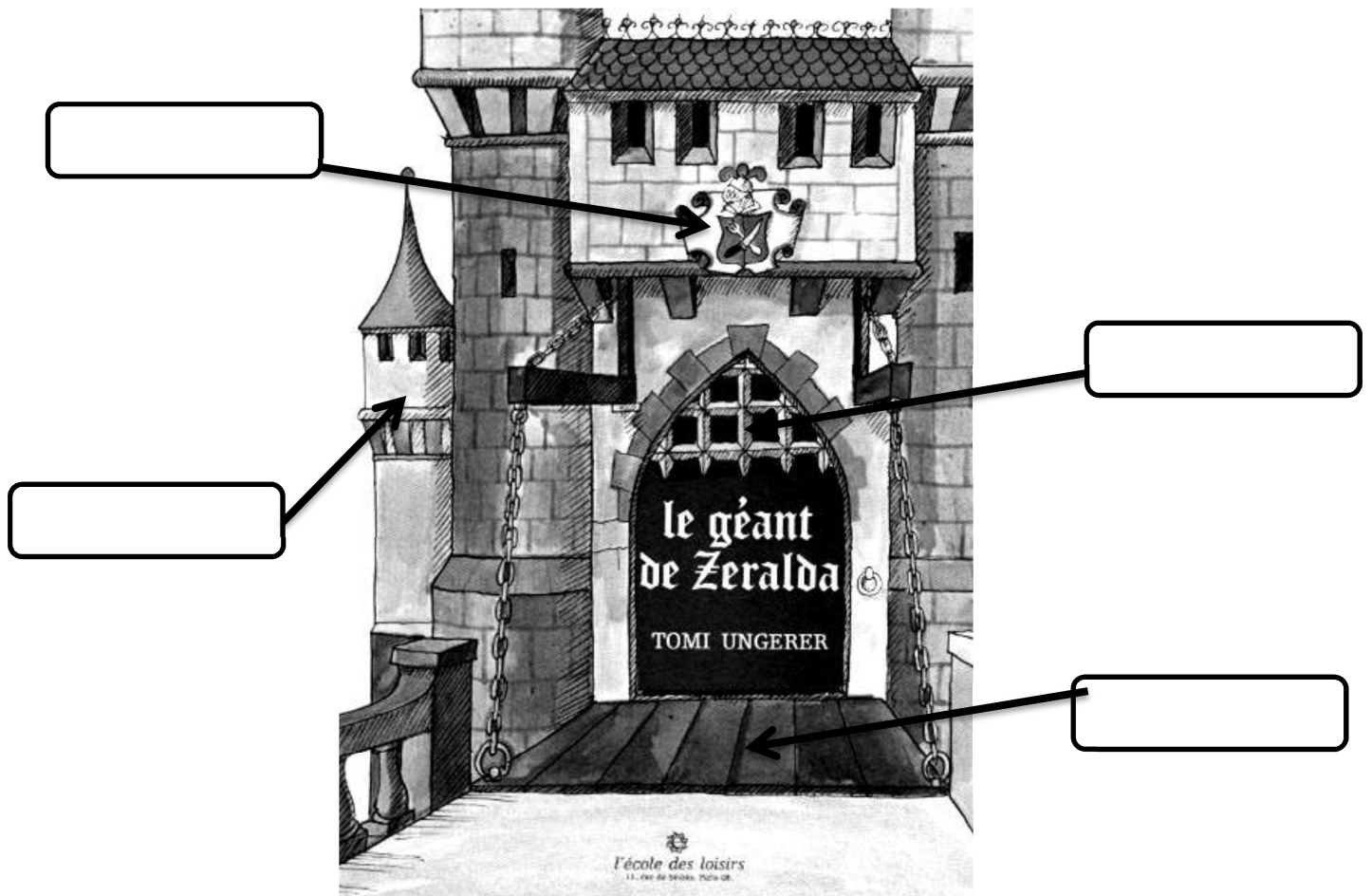
« J'ai tellement faim ce matin,
Que je me ferais bien un festin
En mangeant cinq ou six gamins.
Craque et croque, si maintenant
Je rencontre quelques enfants
Je les dévore à belles dents ! »



Date :

1) **Consigne** : Repère les parties du château et légende l'illustration avec les mots proposés.

une tour - un pont-levis - une herse - un blason

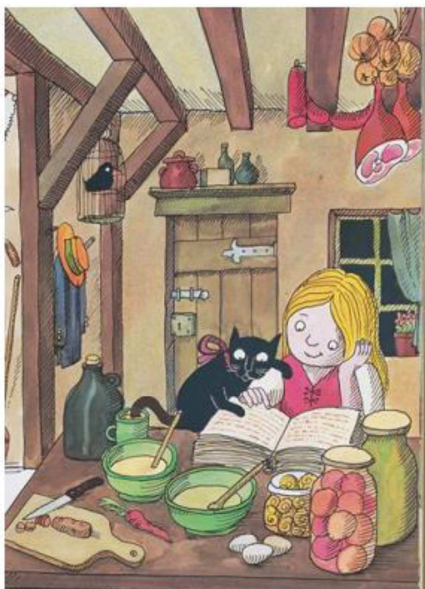


2) **Consigne** : Colorie l'étiquette qui résume le mieux l'épisode.

Il n'y a plus d'enfants dans les rues. L'ogre les a tous mangés. Maintenant, il doit manger des petits animaux pour toute nourriture.

Il n'y a plus d'enfants dans les rues. L'ogre a faim et doit manger des bouillies pour toute nourriture.

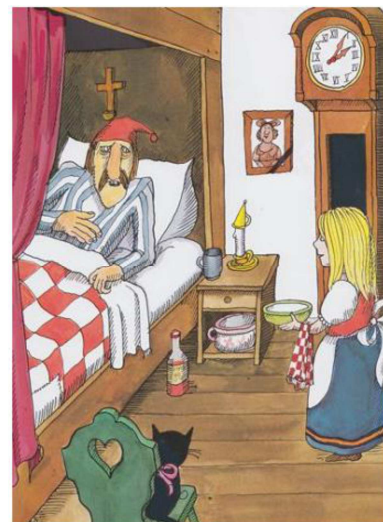
Dans une vallée éloignée, une clairière s'ouvrait au milieu des bois. Là, vivait un cultivateur avec sa fille unique, Zéralda. Ils n'avaient jamais entendu parler de l'ogre.



Zéralda aimait beaucoup faire la cuisine. A l'âge de six ans, elle savait déjà faire friture et rôti, bouillie et farce, ragoût et grillade.

Une fois par an, le cultivateur allait en ville pour y vendre des pommes de terre, du blé, de la viande et du poisson. La veille du jour de marché, dans l'après-midi, il appela sa fille près de lui et lui dit :

« Zéralda, ma chère enfant, je me sens bien bas ! Je ne peux plus bouger aucun membre, et tout tourne devant mes yeux. J'ai dû manger trop de pommes au four à midi. Jamais je ne pourrai aller demain au marché ! Il faudra que tu y ailles toute seule à ma place. »



Le lendemain, au petit jour, Zéralda attela le mulet, chargea la charrette et se mit en route avec la bénédiction de son père.

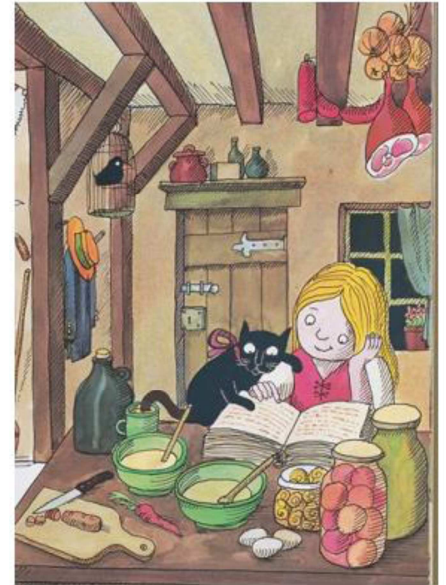




Date :

1) **Consigne** : En t'aidant du texte, décris Zéralda et la manière dont elle vit.

.....
.....
.....
.....
.....
.....



.....
.....
.....

2) **Consigne** : Que signifie l'expression « Je me sens bien bas » ? Colorie l'étiquette qui donne la bonne définition.

J'ai l'impression d'être sous le lit.

Je me sens très mal.

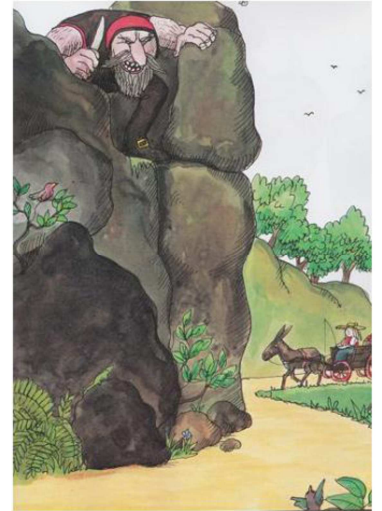
J'ai envie de dormir par terre.

Ce matin-là, l'ogre rôdait dans la région, plus affamé que jamais.

Un souffle de la brise matinale lui apporta l'odeur de la petite Zéralda.

Caché derrière quelques rochers bordant le chemin, l'ogre attendait la fillette, prêt à se jeter sur elle.

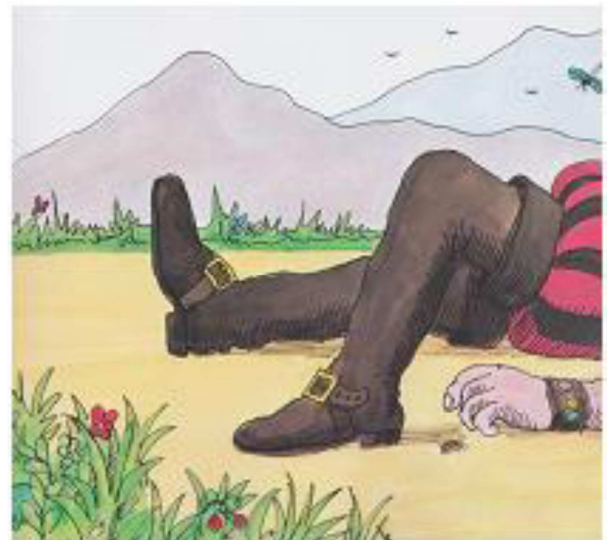
« Ah ! Voilà enfin un petit déjeuner ! » marmonnait-il.



Mais, quand elle approcha, le monstre affamé se précipita avec tant de hâte qu'il fit un faux pas et vint s'étaler au milieu du chemin. Il était étendu là, sans connaissance, une cheville foulée et le nez en sang.

« Oh, pauvre homme ! » s'écria Zéralda. Elle courut chercher un seau d'eau à un ruisseau voisin et lava le visage du géant blessé.

« Grrrr, petite fille ! Oh, ma tête ! Grrrr, j'ai tellement faim ! » disait l'ogre en gémissant.



« Crique, craque et croque tout ! Avec du sel et du poivre, en friture ou en ragoût, Les ogres trouvent les enfants bien à leur goût ! »



Date :

1) **Consigne** : Ecris les paroles du géant.



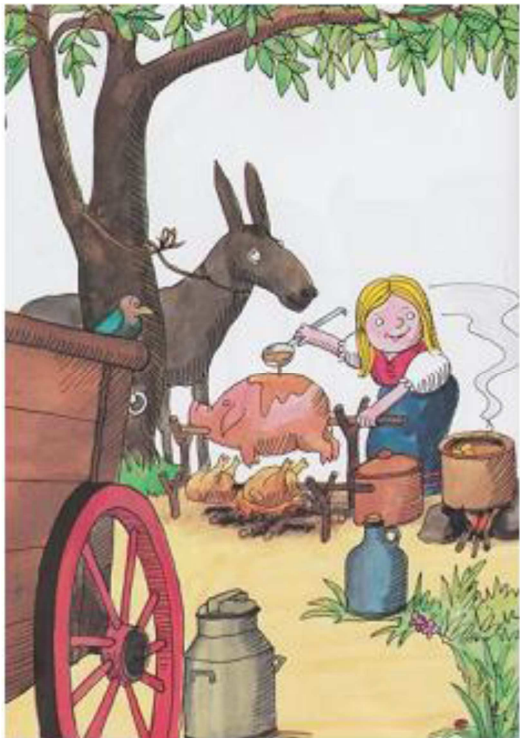
.....
.....
.....
.....

1) **Consigne** : Complète avec des mots que tu trouveras dans le texte.

« Crique, et croque tout !

Avec du sel et du, en ou en

Les trouvent les bien à leur ! »



« Ce pauvre homme meurt de faim » pensa Zéralda. Et, sans perdre un instant, elle prit quelques pots dans la charrette, rassembla quelques branches de bois mort, fit du feu et commença à cuisiner. Elle avait tellement pitié de ce géant à demi-mort de faim qu'elle utilisa la moitié des provisions qu'elle portait au marché. Et bientôt elle lui présenta :

Un potage de cresson à la crème,
Des truites fumées aux câpres,
Des escargots au beurre et à l'ail,
Des poulets rôtis,
Un cochon de lait.

L'ogre avait retrouvé ses esprits et était de plus en plus intéressé par Zéralda. Le goût de tous ces plats était pour lui quelque chose de tout nouveau. Il était tellement enchanté de ce festin qu'il ne pensait même plus à se régaler de son plat favori : les petits enfants. Jamais il n'avait fait un aussi bon repas.

« Très chère petite fille, dit-il, j'ai un château avec des caves pleines d'or. Je te donnerai une fortune si tu veux venir chez moi et me faire la cuisine. »

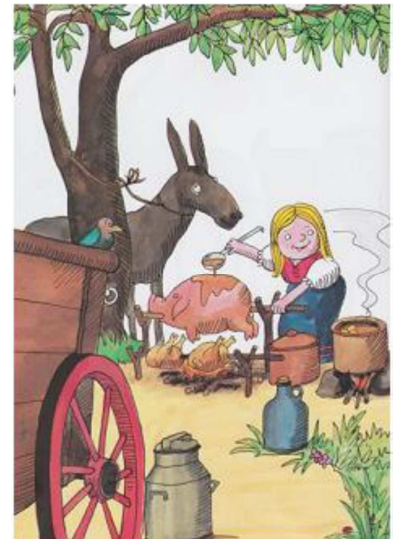




Date :

1) **Consigne** : Invente d'autres plats que Zéralda pourrait proposer au géant.

.....
.....
.....
.....
.....
.....



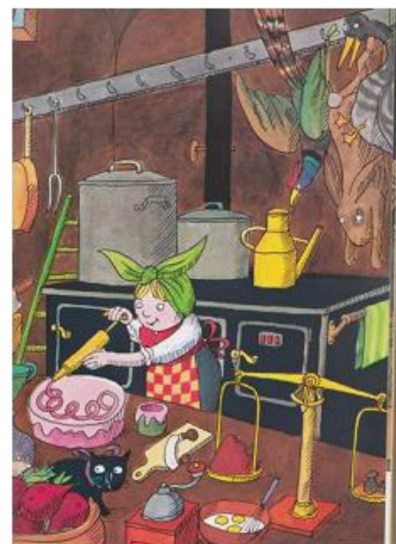
2) **Consigne** : Dessine celui que tu préfères.



Zéralda réfléchit quelques instants, puis accepta. Elle aida l'ogre à s'installer dans la charrette et se dirigea vers le château. Son père, qu'elle avait fait prévenir, vint bientôt l'y rejoindre et fut chargé d'acheter dans tout le pays les meilleurs produits.

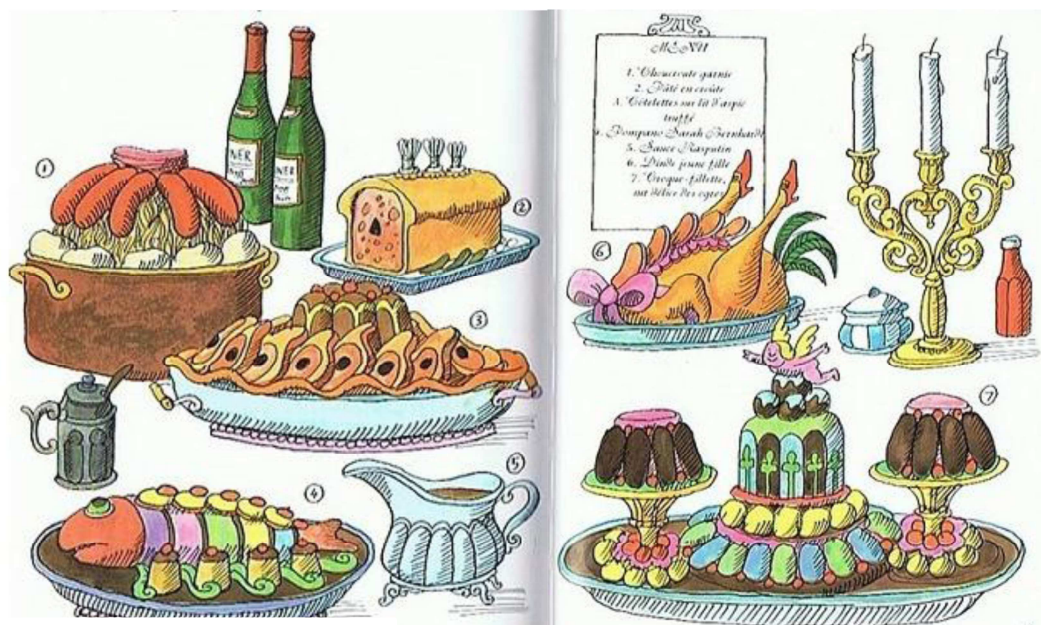
Zéralda s'installa dans l'immense cuisine du château où elle n'arrêtait pas de cuisiner. Elle essayait de nouveaux plats, composait les menus les plus extraordinaires et remplissait de ses nouvelles recettes des livres et des livres de cuisine.

Un souper tout à fait moyen au château du géant comprenait par exemple :



Menu

1. *Choucroute garnie*
2. *Pâté en croûte*
3. *Côtelettes sur lit d'aspic truffé*
4. *Pompano Sarah Bernhardt*
5. *Sauce Rasputin*
6. *Dinde jeune fille*
7. *Croque-fillette, sur délice des ogres*





Date :

2) **Consigne** : Complète avec des mots que tu trouveras dans le texte.

Zéralda réfléchit quelques, puis elle accepta.

Elle aida l'ogre à s'installer dans la et se dirigea vers le

3) **Consigne** : Imagine que tu es Zéralda, et écris une lettre à ton papa pour le prévenir que tu cuisines pour le géant dans son château, et qu'il doit t'y rejoindre.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



On organisa des banquets pour les ogres et les ogresses du voisinage, qui ne savaient plus comment dire leur admiration.

« Délicieux ! Extraordinaire ! Inimaginable ! Tout simplement divin ! » s'exclamaient-ils ; et ils demandaient à Zéralda de leur donner ses recettes.



Naturellement, maintenant qu'ils mangeaient tellement de bonnes choses, ils n'avaient plus envie de dévorer des enfants !

Et comme il n'y avait plus de danger, les enfants sortirent de leurs cachettes et les villageois recommencèrent à vivre comme autrefois.

Puis les années passèrent.

Zéralda devint une belle jeune fille, l'ogre, toujours bien nourri, rasa sa barbe piquante, et ils devinrent amoureux l'un de l'autre.

Ils se marièrent, menèrent une vie agréable et eurent un grand nombre d'enfants.

On peut donc penser que leur vie fut heureuse jusqu'au bout.



FIN



Date :

4) **Consigne** : Découpe et colle les phrases dans l'ordre pour reconstituer l'histoire.

Zeralda s'installe au château et n'arrête pas de cuisiner et de tester de nouveaux plats.
Le géant trébuche et tombe. Il s'étale au milieu du chemin.
Un jour, le père de Zeralda tombe malade et demande à sa fille d'aller au marché à sa place.
Caché derrière des rochers, l'ogre attend la fillette pour la dévorer.
Les ogres et les ogresses n'ont plus envie de manger d'enfants. Les villageois recommencent à vivre comme avant.
Zéralda et le géant se marient et ont beaucoup d'enfants.
L'ogre propose à la fillette de venir cuisiner chez lui.
Il était une fois un géant qui adorait manger de petits enfants. Chaque jour, le géant vient en ville pour attraper quelques enfants.
Zeralda attelle le mulet, charge la charrette et se met en route.
Zeralda le soigne et lui prépare un bon repas.

Zeralda s'installe au château et n'arrête pas de cuisiner et de tester de nouveaux plats.
Le géant trébuche et tombe. Il s'étale au milieu du chemin.
Un jour, le père de Zeralda tombe malade et demande à sa fille d'aller au marché à sa place.
Caché derrière des rochers, l'ogre attend la fillette pour la dévorer.
Les ogres et les ogresses n'ont plus envie de manger d'enfants. Les villageois recommencent à vivre comme avant.
Zéralda et le géant se marient et ont beaucoup d'enfants.
L'ogre propose à la fillette de venir cuisiner chez lui.
Il était une fois un géant qui adorait manger de petits enfants. Chaque jour, le géant vient en ville pour attraper quelques enfants.
Zeralda attelle le mulet, charge la charrette et se met en route.
Zeralda le soigne et lui prépare un bon repas.