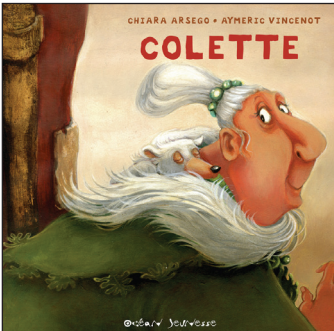


PISTE DE LECTURE



Colette

Chiara Arsego & Aymeric Vincenot
Océan Jeunesse

COMPRÉHENSION - INTERPRÉTATION

• L'HISTOIRE EN BREF

Colette est une grand-mère sympathique mais quelque peu tête en l'air.

Ce livre aborde les problèmes de la vieillesse, comme la vue qui baisse, la routine quotidienne et les pertes de mémoire, le rapport entre les générations à travers l'exemple de sa petite-fille, de façon drôle et émouvante.

Les illustrations pleine page revêtent des tons chauds et un peu vieillots qui évoquent l'intérieur chaleureux, tapissé de couleurs foncés assez caractéristiques d'un intérieur où vivrait une personne âgée, ou de ce qu'on imagine être la maison d'une personne âgée, comme c'est le cas de Colette, notre héroïne.

On est d'emblée plongé dans une histoire de lunettes. Première page : deux paires de lunettes trônent sur la table de nuit, c'est le premier indice. Puis apparaît cette vieille dame qui semble ne pas se rendre compte des très étranges situations dont son quotidien est le théâtre, à commencer par tous ces animaux qui envahissent sa maison. Mais bon, comme elle a l'air de considérer la présence chez elle de cette foule de bestioles comme une chose parfaitement normale, nous lecteurs sommes rassurés. D'ailleurs, Colette s'accommode si bien de cette cohabitation que le hérisson lui sert de brosse, l'hermine d'étole, le kangourou de frigo et que l'autruche lui prête sa plume.

Jusqu'ici tout va bien, mais lorsque la télécommande de sa télévision (comme chacun sait, la télévision est un élément essentiel de la vie des personnes vieillissantes) disparaît, elle ne comprend pas... C'est son mari qui découvre le fin mot de l'affaire. Colette ne portait pas les bonnes lunettes, et à présent qu'elle a retrouvé une vue normale, elle s'aperçoit avec surprise de la ménagerie qui a envahi son royaume.

On entre dans la seconde partie de l'histoire. Après avoir fait sa découverte, Colette décide néanmoins de garder les animaux auprès d'elle et de profiter de l'aide qu'ils lui apportent, à elle et à son vieux mari, Ernest.

Une grave question reste toutefois en suspens : y voyait-elle si mal que ça avec les lunettes d'Ernest ? Puisait-elle dans cette très mauvaise vue le courage d'aller promener un alligator à la place de son chien ? Colette n'est-elle pas tout simplement un personnage hors du commun, capable de fantaisie, ne s'étonnant plus de rien et apte à savourer les situations les plus insolites dans le seul but de prouver à sa petite-fille qu'elle est une mamie extraordinaire et jeune d'esprit ?

L'écriture et l'illustration sont vraiment en symbiose. Tous les animaux n'étant pas désignés, ce sera au lecteur de les identifier... à lui aussi de méditer le message véhiculé en filigrane par cette histoire : préférons les animaux en liberté plutôt qu'en cage.

EXPLOITATION

• S'APPROPRIER L'HISTOIRE

En identifiant...

Les animaux de l'album ours blanc, panda, morse ou phoque, hérisson, chat, alligator ou crocodile, cerf, girafe, hermine, lézard ou varan, autruche, singe, kangourou et tortues.

En recherchant...

Comment Colette transforme les créatures pour en faire des objets familiers de son quotidien : l'ours devient Ernest, le panda le miroir, le hérisson sa brosse à cheveux.

En créant...

Des répliques de ces animaux en les modelant, ou par le biais de portrait en peinture et en collage : le hérisson brosse, le cerf porte manteau, le crocodile chien en laisse, etc. Imaginer la même chose avec d'autres animaux.

• S'EXPRIMER À L'ÉCRIT OU À L'ORAL

- Au niveau de l'écriture, essayer d'imaginer ce que peuvent penser les animaux du comportement de Colette à leur égard. Imaginer aussi leurs émotions, ou leurs vies avant l'arrivée au zoo : de quels pays viennent-ils ? Qu'est-ce que le gardien du zoo leur donne à manger ? Quels sont leurs rêves ? Qu'aiment-ils chez Colette...

- Demander aux enfants de dresser le portrait de la grand-mère idéale – qui peut être celui de leur propre grand-mère, bien sûr. Comment est-elle ? Quelles sont les difficultés auxquelles la vieillesse la confronte : baisse de la vision, perte de mobilité, surdité ?

Est-ce que votre grand-mère s'ennuie ? A-t-elle au contraire des activités ? Lesquelles ?

- Organiser des rencontres intergénérationnelles. Préparer un temps de débat autour du livre.

• SE DIVERTIR

Adaptation du jeu du Cochon Volant

Création d'un jeu de cartes reproduisant des traits de caractère, des attributs ou des symboles spécifiques au monde animal – pattes, plume, poil, écailles, iceberg, deux pattes, quatre pattes, feuille pour herbivore, dents, hiberner, animal en danger avec le sigle WWF, savane, etc. Les cartes sont disposées sur la table de façon à ce que la face soit visible.

D'autres cartes représentent les animaux du livre, auxquels on peut évidemment ajouter des bêtes vivant dans les zoos. Le dessin de ces cartes reste dissimulé jusqu'à ce que la partie commence ; alors on en retourne une à chaque tour, et le but du jeu est de trouver quatre caractéristiques de l'animal dévoilé, le plus vite possible, en posant ses quatre pions sur les cartes. Attention !, tout le monde joue en même temps et il faut être le premier à poser son pion sur une carte indice. Dès lors, les autres joueurs ne peuvent plus poser le leur. On donne le nombre de point équivalent aux bonnes réponses. Le premier qui a gagné est celui qui a accumulé le plus de point. Ce jeu peut se faire en cinq ou six manches.

MISE EN RÉSEAU LITTÉRAIRE ET CULTURELLE

• À LIRE

Albums à propos des animaux

Zoo, Anthony Browne, Kaleidoscope, 1992

C'est dingue, Francesco Pittau, ill. Bernadette Gervais, coll. « Giboulé », Gallimard, 2009

Zoo, Bernard Friot, ill. Tom Schamp, Milan Jeunesse, 2009

Histoires comme ça, Rudyard Kipling, adaptation Emmanuelle Pingault, Justine Brax, Milan Jeunesse, 2009

Zoofolies, Brigitte Vaultier, ill. Kerso, Ricochet, 2004

Documentaires sur les animaux

Mini zoo logique, Joëlle Jolivet, Seuil Jeunesse, 2007

Les animaux sauvages, François Delebecque, Panama, 2010

Maxi : les records les plus délirants de la nature !, Charline Zeitoun, Mango Jeunesse, 2006

Peaux, Virginie Aladjidi, Caroline Pellissier, Thierry Magnier, 2008

Planète attitude junior : pour protéger la nature et sauver les animaux, Gaëlle Bouttier-Guérive, Thierry Thouvenot, ill. Gaëtan Doremus, Seuil Jeunesse, 2005

Sur le thème de la vieillesse

L'éphémère, Stéphane Sénégas, Kaléidoscope, 2007

• POUR JOUER

Jeux de société

Cochon volant, Kosmos

Zooloretto, Abauspiel

Zoowaboo, Sélecta