

RESEAU : Autour du rêve - cycle II CE2

ANALYSE

Pourquoi travailler le rêve/ l'affabulation dans un même réseau ?

Réseau « générique »* qui oppose le réel avec l'imaginaire.

- cf C. Tauveron. Elle identifie ce réseau comme générique dans le sens où les genres de la littérature enfantine ne sont pas étiquetés ou normés. Le genre a ses propres critères de reconnaissance et de fonctionnement , des constantes : ici des aventures dans un monde fictionnel.

L'affabulation = un rêve éveillé où le personnage transforme la réalité de sa propre initiative.

On ajoutera au troisième trimestre le récit fantastique, autre exemple de rapport différent au réel.

Distinction :

Le passage du réel à l'imaginaire se fait par l'endormissement, un accident qui fait perdre conscience, indépendant de la volonté de l'individu → *le rêve*

Ouvrages : Max et les maximonstres, Maurice Sendak
Zigomar n'aime pas les légumes, Philippe Corentin
Les deux goinfres, Philippe Corentin

Le passage du réel à l'imaginaire se fait de la propre initiative du personnage, qui décide de transformer la réalité selon son souhait → *l'affabulation*. Le rapport texte / image seul ici permet d'identifier l'affabulation.

Ouvrages : Safari, Ann Jonas
Drôle de zoo, McHargue/ M. Foreman
Il y a un alligator sous mon lit, Mercer Mayer
Raoul Taffin, Gérard Moncomble

Le rêve et la réalité peuvent être deux mondes bien séparés ou deux mondes entremêlés où l'on se rapproche *du récit fantastique* → la réalité se transforme contre la volonté du personnage.

Ouvrage : Papa ! Philippe Corentin (présence du petit monstre vert à la fin, dans la partie où l'on est retourné à la vie réelle.) -3^e trim-

Objectifs :

Repérer les marqueurs du « genre »

Savoir prendre des indices montrant que l'histoire est un rêve/ affabulation

- indiqué explicitement dans le texte / les images : « il s'endort », « il rêva », les images qui tangent dans « les deux goinfres », le personnage dans son lit.
- implicite : on le comprend par l'analyse texte/ images (souvent dans l'affabulation). Ex :

Repérer les procédés qui induisent une ambiguïté réel/imaginaire

- le récit dans le récit (récits emboîtés) → scène réaliste, passage de la scène réaliste à des scènes relevant du rêve, puis retour à la réalité.
- la tension texte/image (images en décalage avec le texte – images qui devancent le texte (les deux goinfres))

Rêve - rêverie (ou affabulation)

(sommeil - veille)

Constat : Les élèves ne parviennent pas à saisir le passage du réel à l'imaginaire et ne décodent pas ces histoires (obstacle de compréhension). Ils ne construisent pas le comportement attendu du lecteur.

Ex de « Il y a un alligator sous mon lit de Mercer Mayer l'an dernier en CE1 : A la question « Y a-t-il vraiment un alligator sous le lit du petit garçon ? » les élèves répondent oui. Ils ne se questionnent pas.

Fonctions du rêve dans le récit :

- psychologie du personnage
- récits enchâssés (procédé)
- introduction au genre fantastique (période 5)
- identifier les déclencheurs du rêve ou de la rêverie ainsi que les indices du rêve donnés dans le texte et/ou les images

Tri :

Du rêve bien identifié → au récit ambigu qui gomme les frontières entre rêve et réalité → au récit fantastique

Identifier pour la compréhension :

- les lieux du réel / de l'imaginaire (forêt et chambre pour Max et les maximonstres)
- les éléments du réel / de l'imaginaire (les vêtements différents dans Zigomar n'aime pas les légumes)
- les procédés qui induisent une ambiguïté : éléments du rêve qu'on retrouve dans le réel (papa !)
- éléments du réel qu'on transforme dans le rêve (Drôle de zoo, Safari, Raoul Taffin)

identifier plutôt en terme d'interprétations :

- la psychologie du personnage (« intention d'auteur ») : quelle idée a-t-on du caractère de ces personnages qui rêvent ou jouent à imaginer ? Que provoquent ces rêves ou rêveries éveillés sur eux ?

Raoul Taffin : meneur de jeu, qui s'ennuie au supermarché ou l'art de transformer le banal en extraordinaire
La fillette de Safari : préfère rester enfant avec son imaginaire plutôt que grandir
Stéphane Bertola : compense le refus des adultes par sa rêverie ? caricature les adultes.
Les deux goinfres : punition pour avoir trop mangé - cauchemar
Max : en rébellion contre sa maman. Son « voyage » en rêve lui permet de se libérer de ses pulsions négatives à la manière des contes de fée (cf. Bettelheim) apaisement.
Pipioli : une chute le fait basculer dans un cauchemar. Le rêve lui permet de se rendre compte qu'il a fait une erreur en voulant voler. Ici, on est presque dans un univers fantastique où les plantes parlent.
papa ! : Le cauchemar est personnifié en le personnage de la peluche. Ici on a deux points de vue parallèles : l'objet qui devrait rassurer ne rassure pas. La peur nocturne. Attention, fin énigmatique : la peluche est derrière la porte alors que la scène se situe dans le réel.

Activités possibles:

- Un récit de rêve ou de cauchemar : la boîte à rêves de la classe avec dessins.
- Ecrire le portrait d'un des personnages : qu'imagines-tu de lui ? Que sais-tu de lui ?
- Changer la fin d'un rêve/cauchemar.
- Récrire le début d'une histoire d'affabulation en histoire de rêve.
- Introduire un rêve dans un récit où il n'y en a pas. (ex : H à 4 voix, le rêve du père au chômage ou la rêverie de la fillette dans le parc qui ressemble à une fête)
- Ecrire l'implicite dans les blancs du texte.
- **Affiche de la classe :**

	Drôle de zoo	Safari	Max et les maximonstres	les deux goinfres	La perle
rêve ou affabulation					
comment on a su que c'était un rêve/une rêverie					
ce qu'on pense des personnages					

Rêve - affabulation -fantastique Papa ! Philippe Corentin

Trame :

1. L'enfant s'endort... et se « réveille » ; il y a un monstre vert à côté de lui. Tous deux crient ...le papa monstre ne voit pas le garçon. (On s'attendait ici à voir apparaître un papa humain)

Le papa monstre arrive et dit à son fils qu'il a fait un cauchemar. Ils rejoignent leurs invités-monstres.

La maman dit que s'il a fait un cauchemar c'est parce qu'il a mangé trop de tarte aux pattes de mille-pattes. Elle recouche son fils.

2. Le monstre vert s'endort et se « réveille ». Il y a à côté de lui un garçon. Tous deux crient « papa ! »

(le papa ne voit pas le monstre)

Le papa du garçon arrive et console son fils, l'amène au salon rejoindre maman et ses invités (humains).

La maman dit que s'il a fait un cauchemar c'est parce qu'il a mangé trop de tarte aux pommes.

3. Fin énigmatique : Pendant que le garçon se recouche, le monstre vert est caché derrière la porte et fait un clin d'œil au lecteur : un doigt sur la bouche « chtttt ». Le monstre vert se glisse doucement dans le lit du garçon et s'endort avec sa peluche contre lui. Peluche-monstre animée alors que la scène se situe dans le réel...

Le livre fonctionne en miroir : l'enfant rêve qu'il y a un monstre dans son lit (peluche-monstre) alors que le monstre rêve qu'il y en a un (peluche humaine) dans le sien.→Double point de vue.

Entrée dans ce réseau pour faire le lien avec réseau point de vue précédent ? album difficile mais riche d'interprétation.

indices de l'affabulation	texte/image	activités/entrée	interprétations/psycho du personnage
<p>affabulation explicite dès le début :</p> <p>la fillette nous dit qu'elle évolue dans une jungle qu'elle s'est créée:</p> <p>« Il y a des animaux cachés partout mais moi je les vois »p4 « certains de mes animaux sont dangereux »p5</p> <p>La maman ne voit pas ce que sa fille voit :</p> <p>« Elle ne sait pas que nous habitons en bordure d'une jungle. Elle ne voit même pas ce qui est juste à notre porte » p2 et 3</p>	<p>complémentaires, l'implicite est dans l'image (les animaux vus)</p> <p>même procédé que drôle de zoo.</p> <p>Lecture facile, peu de texte narration à la première personne</p>	<p>retrouver les animaux cachés</p> <p>Lecture : dire l'implicite. Questions en pourquoi ? Ecrire les liens entre les phrases du texte qui lèvent l'implicite :</p> <p>« Ma mère ne m'accompagne plus à l'école. Mais elle ne sait pas que nous habitons en bordure d'une jungle.</p> <p>..... Elle ne voit pas ce qui est juste à notre porte ! »</p> <p>Entrée dans l'album : lecture du texte seul puis dessin du lieu dans lequel est la fillette. (complémentarité texte/image) : montrer que la maman ne voit rien de ce que voit sa fille.</p>	<p>La page de garde montre l'univers de la petite fille : des peluches et des posters de la jungle, des vêtements coloniaux.</p> <p>« Maman ne m'accompagne plus à l'école »p1 . implicite : elle a tort parce qu'il y a des dangers autour de moi ou Je grandis et je peux affronter seule des dangers ou je préfère rester enfant avec mon imagination</p>

Rêve-affabulation-fantastique Drôle de zoo, G. McHargue/M. Foreman

indices du basculement réel/imaginaire	personnages	relation image/texte	activités et interprétations possibles
<p>on comprend qu'il s'agit d'une affabulation à la fin : « j'en viens »</p> <p>éléments déclencheurs de la rêverie : les ombres certaines double-pages (réel gauche - imaginaire droit)</p> <p>indices dans le texte de l'entrée dans l'affabulation: « Mon dieu ! »</p> <p>« ne tombe pas de l'arbre ! »</p> <p>Stéphane aurait voulu avoir des cacahuètes pour les <i>lui</i> donner » « ses patins rugissent »</p> <p>des allusions aux particularités de ces animaux par des expressions: la robe rayée du zèbre, le dromadaire qui ne sourit jamais, M.</p>	<p>Stéphane Bertola/ personnage dévoilé à la dernière page (pull étoilé) / gorille + « rapace »</p> <p>Oncle Oscar / hippo</p> <p>Tante Lucie / Girafe</p> <p>frère et sœur(Marie) / singes</p> <p>mère / poule</p> <p>Corinne et Catherine Leterrier / lapins</p> <p>Voisin M. Hulotte/ chouette ouvriers/ croco et singes</p> <p>marchand M. Trompe/ éléphant</p> <p>Ed et Fred Martin / ours</p> <p>Cousin Charles/ girafe</p> <p>Mme Dromadu/</p>	<p>compréhension impossible sans les images (l'implicite du texte exprimé dans l'image)</p> <p>narration à la troisième personne texte d'un niveau facile (cce des animaux. Culture : ce qui est communément dit de ces animaux dans la litt)</p>	<p>Rapprocher les personnages de leur ombre (physique) et de leur caractéristique (expressions texte) -théâtre d'ombres- caricatures animalières de personnages célèbres / des élèves</p> <p>Psychologie du personnage : l'enfant se réfugie dans son monde imaginaire pour pallier le manque d'attention des adultes ou se venge des adultes en les caricaturant... débat</p> <p>Entrée dans l'album: A partir du titre et de la première de couverture : imaginer l'histoire . 3 écrits de travail</p>

<p>Taupin sort de <i>sa cave, les lunettes</i> de M. Hulotte...</p>	<p>dromadaire</p> <p>frère de L. Fauve/lion</p> <p>Ginette Lefoin/zèbre</p> <p>Arthur Taupin/taupe</p> <p>Rugbymen/taureaux</p> <p>voitures/orques</p>		<p>successifs - anticipation (couv)</p> <p>- après lecture texte (on imagine un zoo mais le texte ne fait que des allusions à repérer)</p> <p>- après la lecture des images : que s'est-il passé réellement ? rêve - éveillé ...</p> <p>Le personnage principal n'apparaît qu'à la fin, pourquoi ?</p>
---	--	--	--

indices du basculement réel/imaginaire	psychologie des personnages	relation image/texte	activités et entrée dans l'ouvrage
<p>début texte ; « il se retrouva au lit » mais l'image ne le montre pas au lit.</p> <p>« au bout de 1 an et un jour » notion du temps imaginaire. Son repas est dans sa chambre -tout chaud- (il n' a rêvé qu'une nuit)</p> <p>les mondes du réel et de l'imaginaire sont différents : chambre/ océan et pays des maximonstres.</p> <p>=> entre le rêve et l'affabulation implicite</p>	<p>- la maman (invisible)</p> <p>- Max (rebelle et enfant terrible)</p> <p>- les maximonstres (ils ressemblent à Max : griffes..)</p> <p>Max échappe à la réalité dans le rêve où il peut être le roi, ce que sa mère ne lui permet pas puisqu'elle le punit pour ses bêtises.</p> <p>A la fin, il lui manque l'amour maternel et il revient à la réalité. Le rêve lui a permis de dépasser son conflit d'opposition à la mère. (après « 1 an et un jour » comme les objets perdus ! , il revient grandi)</p>	<p>redondance images /texte</p> <p>les lieux réel/imaginaire sont différents mais la chambre se transforme peu à peu le (procédé fréquent dans l'affabulation)</p>	<p>-entrées possible :</p> <p>lecture linéaire puis restitution orale ou écrite et confrontation.</p> <p>lecture du voyage au pays des maximonstres puis anticipation de l'histoire et retour au texte complet (identifier le rêve)</p> <p>- Questionnement fonction du rêve : « je vais te manger » dit Max à sa mère.</p> <p>Pourquoi Max décide-t-il de rentrer ? Que trouve-t-il en rentrant ?</p> <p>Combien de temps a duré son voyage ?</p>

indices du basculement réel/imaginaire	psychologie des personnages	relation image/texte	activités et entrée dans l'ouvrage
<p>rêve implicite</p> <p>Début texte : « tu vas être malade, tu vas faire des cauchemars »</p> <p>L'eau du bain tangué, ils sont étonnés et malades. (mal de mer et/ou malades).</p> <p>La double page centrale (bateau) et texte « c'est drôle, ici hier, c'était la chambre de maman ! »</p> <p>le cadrage des vignettes à partir de cette double page du bateau.</p> <p>Fin texte et image : « quand le lendemain maman m'a réveillé... » + la vague</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bouboule le garçon rebelle (« si je veux ») - Baballe le chien fidèle - la maman - les personnages gâteaux . <p>Bouboule va regretter d'avoir tant mangé en se faisant accuser du meurtre de la fille du roi des gâteaux dans son rêve. Il est assez frondeur et continue à dire à maman qu'il a faim alors que l'expression de son visage le contredit.</p>	<p>complémentarité texte/images.</p> <p>les images contredisent le texte :</p> <p>contrairement à ce qu'avait prédit maman, on n'était pas du tout malades, sauf que...</p> <p>A partir de la double page du bateau, le cadre des illustrations tanguent.</p> <p>«- tu as l'air tout barbouillé...</p> <p>- pas du tout...même que j'ai un tout petit peu faim » en contradiction avec l'image.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - lecture du rêve (l'aventure) puis découverte du monde réel. - lecture linéaire puis replacer les images en relation avec le texte : ce qui permet de dégager les indices graphiques du rêve et d'identifier les deux mondes.

Rêve - affabulation - fantastique

La perle , Helme Heine

indices du basculement réel/imaginaire	psychologie des personnages	relation image/texte	activités et entrée dans l'ouvrage
<p>Rêve explicite : « il ferma les yeux et s'en fut au pays des rêves »</p> <p>« Castor ne rêvait plus mais il tremblait encore »</p>	<p>- Castor - ses amis : élan, lapin, licorne...</p> <p>Ici, l'intention de l'auteur est prioritaire : Castor est une personne pauvre qui a peut-être l'occasion de devenir riche, mais son rêve (prémonitoire ?) lui permet de faire un choix, celui de rester pauvre et garder ses amis ou de devenir riche et les perdre.</p>	<p>en écho avec le texte</p> <p>le lieu du rêve n'est pas différent de celui du réel.</p>	<p>- lecture facile, linéaire.</p> <p>Contrairement aux récits de rêve implicites, l'important ici est d'analyser l'aventure vécue pendant le rêve pour en dégager la psychologie des personnages et parvenir à la « morale » : écrire des portraits, débattre du changement de condition sociale.</p> <p>- Questionnement : Jalousie des amis Transformation du caractère de Castor: « Je l'ai trouvée dans la forêt » (l'huître) = mensonge « C'est mon lac, c'est moi qui ai construit le barrage ! les coquillages sont à moi ! » = égoïsme</p>

Rêve - affabulation - fantastique

Jumanji , Chris Van Allsburgh

indices du basculement réel/imaginaire. interprétations	psychologie des personnages	relation image/texte	activités et entrée dans l'ouvrage
<p>Il existe des indices de rêve/affabulation mais décalés par rapport aux endroits de basculement réel/imaginaire (P 4 et 12)</p> <p>indices du rêve : « Pierre s'affale dans le fauteuil » (P 1) Pierre bâille (P 4) « Pierre dit d'une voix endormie » (P 4) Pierre s'endort piqué par une mouche tsétsé (P 9) Les enfants s'endorment (P 12) et les parents les réveillent (P 13)</p> <p>indices de l'affabulation : « Retourne-toi Pierre » dit Judith (P 4) elle ne lui dit pourtant pas qu'il s'agit de voir un lion.</p> <p>Les images ne sont pas une</p>	<p>- Pierre, Judith, deux enfants seuls et désœuvrés. Affabulent-ils ? rêvent-ils ? - leurs parents (ne croient pas au récit de Pierre) - Mme Budwing, l'invitée - Dany et Walter, ses fils qui vont vivre l'aventure ensuite.</p> <p>Deux enfants seuls et désœuvrés décident de jouer à un jeu découvert par hasard. Le jeu se révèle plein de surprises effrayantes et plus du tout ennuyeuses !</p> <p>Leur ténacité ainsi que le suivi des consignes du jeu leur</p>	<p>images en écho avec le texte.</p> <p>Les images en noir et blanc sont comme celles d'un film. (ouvrage adapté au cinéma)</p> <p>Aucun procédé de transformation comme dans l'affabulation : des éléments étrangers (ajoutés) aux lieux et au contexte sont présents dans les images (singes, guide, lion, pluie dans la maison...) → ce n'est ni un monde inventé (rêve ou sc fiction) ni un monde transformé (affabulation), ce sont les situations qui ne se déroulent pas comme dans le réel (fantastique)</p>	<p>1. Lecture des 13 premières pages (sans la fin page 14) : identifier les phases réel/imaginaire, la chronologie, la psychologie des personnages.</p> <p>2. Identifier que ce récit n'est pas un rêve : comprendre l'implicite de la fin (P 14) relié à la mise en garde du début (P 2): le jeu a déjà été testé et une mise en garde a été rédigée « par une main enfantine » (P 2), le jeu sera emprunté à nouveau (P 14) → vu la mise en garde, ce qui s'est passé pendant le jeu s'est déjà produit et se reproduira pour d'autres enfants → ce n'est pas un rêve.</p> <p>3. interprétation : les enfants sont-ils</p>

<p>transformation du réel ni un monde différent.</p> <p>→entre le rêve et l'affabulation, ce récit appartient au genre plus précis du fantastique, où le réel ne fonctionne plus suivant les règles habituelles. Au contraire du rêve et de l'affabulation où les événements sortent de l'imagination des personnages impliqués, ici, les événements arrivent contre la volonté de Judith et Pierre. Les événements viennent de l'imaginaire de l'auteur.</p>	<p>permettent de réussir à quitter le monde dangereux de la jungle.</p> <p>Ils devinent que les enfants Budwing, qui eux ne suivent jamais les règles de jeu, vont y jouer à leur tour mais qu'ils risquent de se retrouver prisonniers du monde imaginaire.</p>		<p>contents finalement de leur aventure ? Font-ils partie de ceux pour qui le jeu est drôle ou pas ? Dany et Walter seront-ils contents eux ?</p> <p>4. Evaluation : Ecrire la suite. Que va -t-il se passer quand Dany et Walter vont jouer ?</p>
---	--	--	--

JUMANJI Trame narrative

Situation initiale :

Les parents de Judith et Pierre partent à l'opéra en les laissant seuls à la maison.
« *ne mettez pas la maison sens-dessus-dessous* ».

les enfants jouent puis s'ennuient.

Judith propose d'aller faire un tour au parc et Pierre y trouve une « longue boîte mince » : « jumanji, un jeu d'aventures dans la jungle ».

Ils le ramènent chez eux et lisent la règle du jeu : ils découvrent *qu'une main enfantine a écrit une mise en garde* « le jeu peut être drôle pour certains mais pas pour tous ! » et que le jeu prendra fin quand un joueur atteindra la case de la Ville d'Or.

Élément perturbateur (P 4) :

La partie s'engage.

La première case sur laquelle tombe le dé fait apparaître *un lion dans la maison*, que Pierre enferme dans la chambre !

Péripéties (P 5) :

Judith prend conscience que seule la fin du jeu ainsi que le respect des règles mettront fin au phénomène.

Successivement les dés font apparaître : *des singes, la mousson, un guide perdu*, Pierre est piqué par *une mouche tsé-tsé* et s'endort, *une charge de rhinocéros, un python, une éruption volcanique*.

Résolution de la situation (P 11):

Judith lance les dés qui lui permettent d'atteindre la case de la Ville d'Or et crie « jumanji » comme indiqué dans la règle.

Les phénomènes s'arrêtent et la maison redevient comme avant.

Ils se débarrassent du jeu en le remplaçant dans le parc.

Ils commencent un puzzle puis s'endorment.

Situation finale (P 13) :

A leur retour, les parents réveillent les enfants.

Ils leur racontent ce qui est arrivé et leurs parents croient qu'ils fabulent (seul le puzzle est visible de leurs activités)

Rebondissement(P 14) :

Une des invitées des parents, Mme Budwing, suggère que ses propres enfants *Dany et Walter ne sauraient pas faire ce puzzle difficile parce qu'ils ne lisent jamais les explications.*

A ce moment, Pierre et Judith voient dans le parc Dany et Walter emporter « la longue boîte mince » sous le bras. (*implicite : ces enfants là ne sauront pas se sortir du jeu au contraire de Pierre et Judith et de l'enfant précédent qui a écrit la mise en garde sur la boîte.*)