

L'enfant sans bouche

de Pierre-Luc Granjon (scénario, décors et animation), France, 4 minutes, 2004



Présentation :
Histoire détaillée :



Une voix-off d'enfant raconte : Il était une fois un enfant qui n'avait pas de bouche. Le chien, lui, avait une bouche utile pour aboyer contre le chat qui fait semblant de ne pas entendre. Le chat aussi avait une bouche, il ne s'en servait pas souvent : juste des fois, il bâillait.
L'enfant avait des parents qui avaient des bouches : ils s'en servaient beaucoup pour parler. Ils parlaient à leur enfant qui ne répondait pas. Alors, après, ils parlaient entre eux.

Et puis le chien a trouvé un lapin. Il l'a montré au chat qui a bâillé. Alors, il l'a apporté à l'enfant et l'enfant l'a mis sous son bras. Le lapin était content de ne plus être avec le chien. Avec sa bouche, il souriait. L'enfant a posé le lapin sur une table et il l'a regardé. Il a de grandes oreilles se disait l'enfant sans bouche et il s'endormit (fondu au noir). Les jours passaient et l'enfant regardait le lapin. Il souriait de moins en moins et ses oreilles se mirent à rétrécir. (fondu au noir).

Alors, un jour l'enfant a apporté le lapin à ses parents. D'abord, ils n'ont pas su quoi faire. Alors, ils lui ont dit qu'il avait un très joli lapin et les oreilles rétrécissaient. Alors l'enfant a apporté la lapin au chien : il l'a reniflé et il est parti s'occuper du chat. Un jour, le lapin eut vraiment de toutes petites oreilles. Bientôt, il n'en n'aurait plus du tout.

C'est alors que l'enfant sans bouche eut une idée : il se dessina une bouche et il se mit à parler à son lapin. Et le lapin, avec ses petites oreilles écoutait et, pour écouter, des grandes oreilles, c'était pratique alors ses oreilles ont repoussé.



Fin de l'histoire : l'enfant et le lapin dorment ensemble (musique)

La technique cinématographique

♦ L'animation : papiers découpés. Pierre-Luc Granjon dit : « J'avais envie d'essayer autre chose que du volume et je cherchais une technique simple. Cette histoire se prêtait bien au papier découpé : personnages posés sur des fonds colorés avec peu d'indications de décors, le tout sur un même niveau. En 2 dimensions (2D), on prend une distance avec le monde qu'on perçoit nous-mêmes et, pour cette histoire, il me semblait que cette distance était nécessaire. (sur le livre CD, dessin en crayon gris).

♦ Le passage du temps : les séquences sont séparées par des fondus au noir. L'histoire se passe sur plusieurs jours car on voit l'enfant se coucher.

♦ La bande-son : voix off, bruits de paroles, musique

Pour la voix-off, la fille des producteurs, Sarah Cadot a prêté sa voix, elle avait 4 ans et demi et ne savait pas lire. Elle répétait ce qu'on lui disait. Elle n'essayait pas d'interpréter. Son naturel apporte beaucoup au film dit le réalisateur.

Résumé :

«L'enfant sans bouche est l'histoire d'un enfant qui ne communique pas. Il ne participe pas réellement à la vie des gens qui l'entourent, il est simplement là, témoin muet, non acteur.

Les parents de l'enfant sans bouche utilisent la parole sans modération, un bavardage continu qui réduit considérablement le pouvoir des mots. Ils comblent à leur manière le vide laissé par leur enfant.

Il y a aussi un chat, totalement indépendant et un chien qui ne se préoccupe que du chat. L'arrivée du lapin va tout bouleverser pour l'enfant, pour la première fois quelqu'un va être clairement en demande de l'attention de cet enfant dont la seule présence ne suffira pas.

Le lapin de plus en plus déprimé attend quelque chose de lui et l'enfant doit trouver une solution, il va se mettre à parler, mais plus encore il va se confier au lapin et partager.

L'enfant prend alors conscience de l'influence que peut avoir sa propre existence, le lapin a besoin de lui et cet état de demande le fait sortir de sa passivité.

Il va accepter de participer à la vie, tout simplement. »

Analyse :

- Le thème du film : la communication, bouche/parler, oreilles/écouter, la relation à l'autre.

L'enfant vit dans un monde bruyant : son chien aboie, ses parents parlent, mais personne ne s'écoute. L'enfant est isolé dès le début de l'histoire dans le silence et ne parle pas. Le lapin au début est content de trouver un ami, mais comme ce dernier ne parle pas, il va lui aussi s'isoler et voir ses oreilles rétrécir. L'enfant comprend alors qu'il est utile de parler et tout rentre dans l'ordre.

- Problématique du récit : Pourquoi l'enfant ne parle pas et pourquoi décide t-il de se mettre à parler ?
- Les personnages : l'enfant sans bouche, ses parents, le chien, le chat, le lapin



OBJECTIFS ET CONTENU DE LA MALETTE

- Objectifs :

- aborder différentes situations de langage en maternelle : du langage en situation au langage scriptural
- explorer toutes les pistes possibles autour d'un film d'animation : vécu collectif, support de langage, source de validation...
- transférer ces pistes sur d'autres supports : récits filmiques, albums ...

→ proposer une liste de règles de jeu structuraux

→ inclure ces jeux dans les séquences

- Contenu : (versions papier + fichier informatique sur DVD)

▪ DVD l'enfant sans bouche,

▪ la séquence,

▪ les outils matériels (jeux) :

- ✓ illustrations grand format **SERIE 1**
- ✓ étiquettes pour désigner chaque personnage, en capitales d'imprimerie et en script **SERIE 2**
- ✓ jeu de cartes « qui est-ce ? » **SERIE 3**
- ✓ jeu de cartes « devine qui ? » **SERIE 4**
- ✓ jeu de familles **SERIE 5**
- ✓ jeu de cartes des fonctions de la bouche **SERIE 6**
- ✓ jeu de loto des fonctions de la bouche **SERIE 7**
- ✓ marionnettes
- ✓ images séquentielles autour d'un personnage (métamorphose du lapin **SERIE 8**
- ✓ images séquentielles pour rappel de récit **SERIE 9**

SEQUENCE 1 : DECOUVERTE DU DESSIN ANIME

Séance 1 : entrée dans le dessin animé PS/MS/GS

Objectif : découvrir le film d'animation. Relever le problème du personnage principal.

Compétence langagière :

Langage d'évocation : reformuler pour raconter

Structuration du langage : l'enfant sans bouche / l'enfant qui n'avait pas de bouche

Durée	Déroulement	Consigne	Geste professionnel	Matériel / Organisation
5'	Phase 1 : présentation du titre du film par l'enseignant. Lecture du titre Recueillir les remarques des élèves suite à la lecture du titre.	<i>Nous allons regarder un dessin animé. Le titre de ce dessin animé est : l'enfant sans bouche. Relances possibles : Que dit le titre de l'histoire ?</i>	Si le cas se présente, laisser les élèves émettre des hypothèses sur les problèmes que cet enfant peut rencontrer. (il ne peut pas parler, il ne peut pas manger...)	Classe entière
5'	Phase 2 : Présentation des 22 secondes Validation de la compréhension de la lecture du titre.	<i>Avez-vous bien compris ce titre ?</i>	Laisser les élèves répéter naturellement la phrase du film « Il était une fois un enfant qui n'avait pas de bouche »	Vidéo, DVD Classe entière
5' à 10'	Phase 3 : visionnage du film Recueillir les réactions des élèves	<i>Vous allez regarder le dessin animé en entier. Vous allez faire silence pour ne pas déranger les autres.</i> <i>Qui veut dire quelque chose sur ce dessin animé ?</i>	Echanges spontanés, informels sans intervention de l'enseignant	

SEQUENCE 2 : LES PERSONNAGES DU RECIT

Séance 1 : les personnages du récit MS/GS ; PS phases 1 à 3

Objectif : relever et identifier les personnages du récit.

Compétences langagières :

Langage d'évocation :

Reformuler dans ses propres mots ce qui a été compris du récit

Donner son avis et l'argumenter : expliciter sa relation aux personnages et aux situations.

Structuration du langage : Pourquoi > parce que...

Durée	Déroulement	Consigne	Geste professionnel	Matériel / Organisation
5'	Phase 1 : visionnage du film	<i>Nous allons revoir le film de l'enfant sans bouche, en entier</i>		Vidéo + DVD Classe entière
5'/10'	Phase 2 : Langage spontané/ réaction au visionnage	Consigne clé : <i>Qu'est-ce que vous avez envie de dire sur cette histoire ?</i> Relance : <i>Que raconte cette histoire ?</i>	Ne pas solliciter les élèves, laisser le temps, ne pas avoir peur des silences. → construire la culture du « débat » pour favoriser les interactions entre élèves et le langage complexe (connecteurs de temps, de causalité...)	Classe entière
5'	Phase 3 : Langage autour des relations aux personnages	<i>Quel personnage de ce film aimeriez-vous être ? Qui voulez-vous être dans cette histoire ? Pourquoi ?</i>	Présenter les illustrations des personnages au fur et à mesure des choix.	Illustrations agrandies de chaque personnage du film dans SERIE 1 Classe entière / demi
5'	Phase 4 : (si besoin) Langage autour des divergences de choix de personnage	<i>Et ces personnages, vous les aimez ou vous ne les aimez pas ? Pourquoi ?</i>	Présenter les personnages non mentionnés par les élèves.	classe (pour permettre à chacun de donner son avis)
5 à 10'	Phase 5 : Dessin/ trace écrite	-MS : <i>Maintenant chacun de vous, va dessiner le personnage qu'il aime le +</i> -GS : <i>Maintenant chacun de vous, va dessiner le personnage qu'il aime le +</i>	-Pas d'illustration, faire appel aux images mentales créées. -La maîtresse écrit une trace de l'explicitation du choix de	individuel retour dans la classe une feuille pour les MS (j'aime), une feuille

		<i>et le personnage qu'il aime le moins . Je passerai près de vous et vous me direz pourquoi.</i>	chaque élève - prévoir des activités autonomes calmes (puzzles, pâte à modeler pour faire son personnage...) pour gérer le temps de dictée à l'adulte individuelle.	partagée en 2 parties pour les GS (j'aime, j'aime moins)
	Phase 5 bis : Différenciation (groupe de besoin) :	<i>Qui veux-tu dessiner ? Comment allons-nous le dessiner ?</i>	Pour les élèves qui ne veulent pas dessiner parce qu'ils disent ne pas savoir, proposer un étayage. Passer par le dessin collectif si besoin.	



Séance 2 : référent collectif et individuel sur les personnages du récit

MS/GS ; PS : phase 1

Objectif : construire et se servir d'un référent.

Compétence dans le domaine découvrir l'écrit :

Conceptualisation de la langue : Sens conventionnel de la lecture écriture / Segmentation de l'écriture

GS : connaissance de lettres (associer script et capitales d'imprimerie)

Durée	Déroulement	Consigne	Geste professionnel	Matériel / Organisation
10'	<p>Phase 1 : lister les personnages</p> <p>-Faire citer tous les personnages du récit et les coller au fur et à mesure sur le tableau.</p> <p>-Ecrire en même temps la désignation du personnage en capitales d'imprimerie au tableau à côté de l'illustration.</p> <p>-Demander aux élèves d'identifier les mots écrits.</p>	<p><i>Quels sont les personnages qui sont dans ce dessin animé ?</i></p> <p><i>Où sont écrits les mots : le lapin ? le chat ?...</i></p>	<p>Dire ce que l'enseignant écrit. (j'écris le lapin, j'écris le mot le puis le mot lapin)</p>	<p>L'illustration correspondant à chaque personnage dans SERIE 1.</p> <p>Classe entière</p>
2 X 5'à 10'	<p>Phase 2 : créer le référent collectif</p> <p>MS : Présenter toutes les étiquettes en capitales d'imprimerie au tableau.</p> <p>GS : Présenter toutes les étiquettes en script au tableau.</p>	<p><i>MS :Voici les étiquettes où sont écrits les noms de tous les personnages.</i></p> <p><i>Vous allez devoir replacer ces étiquettes en face de chaque personnage en vous aidant de la trace écrite de la phase 1.</i></p> <p><i>GS :Voici les étiquettes où sont écrits les noms de tous les personnages.</i></p> <p><i>Vous allez devoir replacer ces étiquettes en face de chaque</i></p>	<p>Faire justifier le choix des élèves (mêmes lettres, nombres de mots...)</p> <p>Faire justifier le choix des élèves (correspondance script/ capitale, nombre de mots...)</p>	<p>Chaque nom de personnage écrit en capitales d'imprimerie et en script SERIE 2.</p> <p>Demi classe</p>

		<i>personnage en vous aidant de la trace écrite de la phase 1.</i>		
5'	Phase 3 : Remplir son référent individuel Ranger les étiquettes dans le répertoire, les coller			Répertoire individuel, Étiquettes pour répertoire Individuel Classe entière

Prolongement : utiliser le référent collectif ou individuel pour remplir un mot croisé, associer le nom du personnage et son illustration, écrire le nom du personnage manquant, compléter la liste des personnages, remettre dans l'ordre des lettres pour écrire le nom du personnage, trouver les lettres manquantes dans le nom du personnage, retrouver dans une liste le nom du personnage...

Séance 3 : Qui est-ce ? PS/MS/GS (différenciation possible selon le nombre d'illustrations choisies dans la série)

Objectif : citer, décrire le personnage et/ou son action en faisant référence au récit.

Compétence langagières :

Structuration du langage :

Utiliser un lexique clair et précis de description

Utiliser une structure syntaxique de type :

PS MS : -sujet + verbe

-Personnage avec...

MS GS : C'est qui

Durée	Déroulement	Consigne	Geste professionnel	Matériel / Organisation
5 à 10'	Phase 1 : description des personnages (PS/MS)	<i>Qui vois-tu ?</i>	Proposer les illustrations une par une. Exemple de réponses possibles : « Le chat » « C'est le chat » « C'est le chat avec ... » « Le chat a ... » « Le chat qui baille »	SERIE 1 ou SERIE 3 petits groupes ou demi classe
2'	Phase 2 : présentation du jeu Présenter le matériel et le but du jeu.	<i>Voici plusieurs cartes représentant des illustrations du film. Un élève va en choisir une et, sans la montrer, expliquer ce qu'il voit pour que les autres devinent laquelle il a choisie.</i> <i>MS/GS : Les autres vous écrivez sur votre ardoise la lettre de l'image choisie par votre camarade.</i> <i>PS : Vous trouvez parmi vos illustrations celle que votre copain a choisie.</i>	Avoir un deuxième jeu d'illustration, l'élève en choisit une et la regarde en la décrivant. (éviter d'induire la réponse quand l'élève regarde les illustrations affichées au tableau) Faire reformuler la règle du jeu.	Demi- classe MS/GS : Les illustrations de la série 3 affichées au tableau. A chaque illustration correspond une lettre. une ardoise + feutre à ardoise pour chaque élève. PS : quelques illustrations piochées dans la série 3 photocopiées pour chaque élève.
5 à 10 '	Phase 3 : jeu en petit	<i>Idem</i>	Faire passer plusieurs élèves.	petits groupes

	<p>groupe Désigner un élève qui souhaite commencer.</p>		<p>MS/GS : Faire utiliser la forme syntaxique suivante : c'est ... qui Demander à l'élève d'être plus précis quand il y a deux réponses possibles : « c'est le lapin » (deux illustrations représentant le lapin)</p>	
--	--	--	---	--

Séance 4 : Devine qui ? MS/GS

Objectif : Citer, décrire le personnage et/ou son action en faisant référence au récit. Etre précis pour éliminer des solutions.

Compétence langagières :

Structuration du langage :

Utiliser un lexique clair et précis de description ou qui fait référence au récit

Utiliser une structure syntaxique de type : C'est qui

Comprendre :

Comprendre un message oral.

Durée	Déroulement	Consigne	Geste professionnel	Matériel / Organisation
2'	Phase 1 : présentation du jeu Présenter le matériel et le but du jeu.	<i>Chacun votre tour vous allez piocher une carte et dire aux autres ce que vous voyez. Attention vous ne devez pas montrer la carte aux autres. Celui qui pense avoir le personnage décrit sur sa planche lève le doigt et gagne un pion qu'il pose sur la planche. Le premier qui a 4 pions sur sa planche a gagné.</i>	Distribuer le matériel : une planche de jeu par élève et mettre toutes les cartes face retournée sur la table. Faire reformuler la règle du jeu et le but du jeu.	SERIE 4 Petits groupes (6 élèves)
15'	Phase 2 : jeu Expliquer le jeu	<i>A tour de rôle, chaque joueur décrit une carte, les autres doivent la trouver, le joueur gagne alors un pion.</i>	Veiller au respect des consignes. Faire répéter en utilisant la forme syntaxique de la phase précédente. Si plusieurs élèves lèvent le doigt, demander à l'émetteur d'être plus précis.	

Une fois que les élèves maîtrisent le jeu, les laisser jouer en autonomie avec un élève maître du jeu : donne le tour de jeu / Valide et donne un pion au joueur qui a gagné.

Séance 5 : Le jeu des 5 familles MS/GS

Matériel : -5 illustrations différentes par personnage formant le jeu de 25 cartes. Possibilité de limiter le nombre de cartes par famille ou le nombre de familles. **SERIE 5**

-une planche « mémoire » par famille (pour faciliter le questionnement).

But du jeu : récupérer l'ensemble des cartes d'une même famille en questionnant les copains. Le jeu est terminé quand toutes les familles sont reconstituées.

Règles de jeu :

-L'ensemble des cartes est distribué.

-Le joueur ayant la carte de l'enfant et du lapin dans le lit commence. C'est la carte bonus que l'on place au centre de la planche mémoire.

Il demande à un copain de son choix s'il possède la carte souhaitée. S'il la récupère, il continue sa quête (auprès du même joueur ou d'un autre). S'il ne la récupère pas, il passe son tour et c'est au copain de gauche de poser une question.

SEQUENCE 3 : FONCTIONS DE LA BOUCHE

Séance 1 : Jeux d'images PS/MS

Objectif : Acquérir et utiliser un lexique adapté : les personnages de l'histoire et les fonctions de la bouche

Compétences langagières :

Comprendre acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (verbes) concernant le rappel des histoires.

Produire des phrases correctes du type :

- Je vois ...
- C'est
- Il, elle + V

Personnage + verbe

PS

Durée	Déroulement	Consigne	Geste professionnel	Matériel / Organisation
5'	Phase 1 : nommer les personnages	<i>Tu pioches une carte et tu nous dis qui tu vois.</i>	Le maître reformule si nécessaire et favorise la validation par le groupe.	Petits groupes (6 élèves) SERIE 6 8 images (série 8) Le chien qui aboie, mange ou ronge, lèche Le chat qui baille Le papa/ la maman qui parle L'enfant qui raconte Le lapin qui sourit
5'	Phase 2 : actions des personnages	<i>Tu pioches une carte et tu nous dis ce que fait le personnage avec sa bouche.</i>		

MS

Durée	Déroulement	Consigne	Geste professionnel	Matériel / Organisation
5' à 10'	Phase 1 : nommer les personnages + leurs actions	<i>Tu pioches une carte et tu nous dis qui tu vois et ce qu'il fait avec sa bouche.</i>	Le maître reformule si nécessaire et favorise la validation par le groupe.	petits groupes (6 élèves) SERIE 6 8 images (Série 8)
5'	Phase 2 : champ lexical des fonctions de la bouche	<i>Que peut-on faire d'autre avec la bouche ?</i>	Idem + le maître note sur une affiche les propositions des élèves	Même groupe affiche

Séance 2 : Jeu du LOTO des fonctions de la bouche MS/GS

Objectif : Acquérir et utiliser un lexique adapté : les fonctions de la bouche

Acquérir et utiliser une phrase complexe (relative)

Compétences langagières :

Comprendre acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (verbes) concernant les actes du quotidien.

Produire des phrases de + en + longues et ou complexes correctement construite :

Phrase complexe relative : je voudrai la carte avec la bouche qui

MS/GS

Durée	Déroulement	Consigne	Geste professionnel	Matériel / Organisation
5'	Phase 1 : rappel appropriation des pictogrammes	<i>Vous vous rappelez de tout ce que l'on peut faire avec la bouche ?</i>	L'enseignant montre l'affiche (séance précédente) et lit les verbes non cités par les élèves ou rajoute ceux qui peuvent apparaître.	petits groupes (6 élèves) affiche de collecte de verbes (cf séance 1)
10'	Phase 2 : appropriation des pictogrammes	<i>Tu pioches une carte et tu dis ce que fait la bouche.</i>	L'enseignant favorise la validation par le groupe et montre sur la feuille le verbe écrit. Il reformule si nécessaire.	idem + les 24 pictogrammes / SERIE 7
10'	Phase 3 : jeu de loto	<i>Pour remplir ta planche, chacun à son tour me demande l'image qu'il lui faut : je voudrais la carte avec la bouche qui</i>	L'enseignant aide à la reformulation si nécessaire.	1 planche de 4 pictogrammes par élève + les 24 pictogrammes détenus par l'enseignant
	Extension :A terme ou au fil des séances un élève joue le rôle d'animateur.			

Pistes de travail :

- ✓ La bouche : ce qu'on peut faire avec : dans le film aboyer, bailler, parler, sourire ... Trouver d'autres idées : siffler, crier, chuchoter, chanter... (lien avec musique), respirer, manger, boire (lien avec les fonctions vitales)... sourire, grimacer, « faire la moue »... (lien avec les émotions)...
- ✓ Selon l'espèce animale, on parle de bouche, bec ou gueule : citer des exemples.
- ✓ Chercher des expressions avec le mot bouche : bouche cousue, fine bouche, être bouche bée, bouche à oreille ...

**LE MOT *BOUCHE* EST UTILISÉ
DANS UN CERTAIN NOMBRE
D'EXPRESSIONS, QUELLES SONT
CELLES QUE VOUS CONNAISSEZ ?**

- retirer le pain de la bouche
(priver quelqu'un de quelque chose)
- le bouche à oreille
(parler de quelque chose autour de soi pour en faire la publicité)
- rester bouche bée (être très surpris)
- motus et bouche cousue (garder un secret)
- avoir l'eau à la bouche
(être mis en appétit - désirer)
- tourner la langue 7 fois dans la bouche
(réfléchir avant de parler)
- une fine bouche (un gourmet)

Cherchez-en d'autres avec les différentes parties du corps (oreilles, yeux, tête, nez, dent, langue, main, pied...).

SEQUENCE 4 : COMPREHENSION ET RAPPEL DE RECIT

Séance 1 : Faire reformuler pas à pas : visionnage fractionné PS (phase 2 en plusieurs fois)/MS GS

Objectif : faire un rappel de récit à partir du visionnage du dessin animé

Compétences langagières :

Langage d'évocation :

Reformuler dans ses propres mots ce qui a été compris du récit à partir du récit fractionné

Durée	Déroulement	Consigne	Geste professionnel	Matériel / Organisation
5'	Phase 1 : présentation de la tâche	<i>Nous allons regarder le film, je fais faire des arrêts, puis vous me direz ce que ça raconte.</i>		Vidéo + DVD petits groupes
5 à 10'	Phase 2 : visionnage fractionné N° 1 > 1'19 (les parents qui parlent) N° 2 > 2'22 (l'enfant qui pose le lapin sur la table et qui s'endort) N°3 > 3'10 (le lapin qui a de toutes petites oreilles) N°4 > jusqu'à la fin		Relance : qu'est-ce que vous avez envie de dire sur ce morceau d'histoire ? Que raconte cette partie de l'histoire ? Certains élèves peuvent être tentés de dire la suite de l'histoire (passage non encore visionné) : Est-ce que nous avons vu cela ? C'est quand ? > après. Voir le tableau aide à l'enseignant concernant la reformulation du récit (cf ci-dessous).	

REFORMULATION DU RECIT

EXTRAITS	CONTENU	RELANCES POSSIBLES	Transcription des réponses obtenues dans les classes tests
EXTRAIT 1 > 1'02 (les parents qui parlent)	Présentation des personnages et fonction de la bouche. Seul l'enfant sans bouche n'utilise pas sa bouche. Pas beaucoup de relation entre les personnages.	-Que font tous les personnages avec leur bouche ? -Que font les personnages entre eux ? -Qui il ou ils ?	-Il ne parlait pas -ils parlent -Le chien il a une bouche, il aboie. -Les parent y ont parlé. -Y avait le chat qui baillait
EXTRAIT 2 > 2'22(l'enfant qui pose le lapin sur la table et qui s'endort pour la deuxième nuit)	Le chien apporte le lapin à l'enfant. L'enfant pose le lapin sur la table et l'observe. Il s'endort. Le lendemain, les oreilles du lapin commencent à rétrécir. L'enfant s'endort.	-Comment vous savez que le lapin était content ? Ou Pourquoi est-il content ? -Qu'arrive t-il au lapin ? -Et c'est tout ?	-Le chien, il avait le lapin dans sa bouche. -Le lapin, il était content de ne plus être dans la bouche du chien. -Le petit garçon, quand le chien il a amené le lapin, le petit garçon il a pris sous son bras. -Et l'enfant avec le lapin y s'est endormi et après il avait plus sommeil. -Il était triste le lapin. Il rigole de moins en moins. -Et en fait, les oreilles du lapin, ils sont toutes petites.
EXTRAIT 3 > 3'10 (le lapin qui a de toutes petites oreilles)	L'enfant sans bouche cherche une solution : il apporte le lapin à ses parents, et au chien. Le problème n'est pas réglé, les oreilles du lapin deviennent toute petites.	-Pourquoi, le petit garçon	Les oreilles du lapin elles étaient grandes, grandes, grandes et après elles ont rétréci, rétréci comme ça. Le garçon il ramène le lapin à ses parents et ses parents ils veulent pas le prendre. -Les parents ils ont dit, il est très beau

		montre-il le lapin à ses parents ? Et au chien ?	<p>ton lapin.</p> <p>- Après il est allé montrer au chien et le chien il est allé voir le chat mais le chat il lui a pas parlé.</p> <p>-Le lapin, il a perdu son sourire.</p> <p>Parce que l'enfant a pas de bouche.</p>
EXTRAIT 4 > jusqu'à la fin	L'enfant sans bouche se dessine une bouche, il parle au lapin et les oreilles de celui-ci repoussent. Ils s'endorment tous les deux ensemble.	<p>Que fait l'enfant ?</p> <p>Pourquoi, il sourit ?</p>	<p>L'enfant sans bouche il s'est fait une bouche et le lapin ses oreilles elles ont poussé et après ils se sont endormis.</p> <p>Quand l'enfant sans bouche il avait dessiné une bouche bin le lapin il avait sourié et après ses oreilles elles ont grandi.</p> <p>Il a pris un crayon dans le tiroir pour faire sa bouche.</p> <p>Et après il parlait au lapin plusieurs choses.</p> <p>Et après le petit garçon y s'est couché avec le lapin.</p> <p>Y s'endormit tous les deux. Y sourire Il est content d'avoir un ami.</p>

Séance 2 : Faire reformuler un passage du film MS/GS

Objectifs : Reformuler de manière exacte un passage du film (ordre, lieux, personnage) et précise (vocabulaire) un passage vu pour faire la voix off.

Compétences langagières :

Langage d'évocation :

Reformuler un passage du film à partir du film.

Structuration du langage : utiliser le lexique du récit, faire des phrases structurées.

Durée	Déroulement	Consigne	Geste professionnel	Matériel / Organisation
5'	Phase 1 : présentation de la tâche	<i>Nous allons regarder le film sans le son. Puis après le visionnage : c'est vous qui allez faire la voix de celui qui raconte l'histoire.</i>		Vidéo + DVD collectif
5'	Phase 2 : premier essai collectif	<i>Je vais vous passer un extrait du film et ensemble nous allons raconter l'histoire.</i>	Un extrait par groupe (cf découpage séance précédente) Mettre en évidence les connecteurs de temps, d'espace et logique dans le récit.	Vidéo + DVD, dictaphone, magnétophone (outil pour enregistrer la prise de son). Petits groupes (classe divisée en 4)
10'	Phase 3 : deuxième essai individuel	<i>Qui veut essayer de faire la voix de celui qui raconte l'histoire (le narrateur) ?</i>	Enregistrer les différents essais	Petits groupes (classe divisée en 4)
10'	Phase 4 : écouter les essais	<i>Nous allons écouter ce que les élèves ont dit. Vous direz ensuite ce que vous en pensez.</i>		dictaphone, magnétophone (outil pour enregistrer la prise de son). collectif

Séance 3 : résoudre un des nœuds de l'histoire : Pourquoi le lapin devient-il triste ? MS/GS

Objectif : répondre à une question en s'appuyant sur sa compréhension du récit

Compétences langagières :

Langage d'évocation :

Argumenter, reformuler dans ses propres mots ce qui a été compris du récit à partir du récit fractionné.

Durée	Déroulement	Consigne	Geste professionnel	Matériel / Organisation
5'	Phase 1 : présentation de la tâche	<i>Je vais écrire une question sur cette affiche et nous allons essayer d'y répondre ensemble</i>	Afficher l'affiche et écrire devant les élèves la question suivante : Pourquoi le lapin devient-il triste ?	Affiche + feutre noir et rouge Collectif ou demi-classe
5'	Phase 2 : premières réponses		Noter les réponses des élèves en rouge Réponses possibles (dans ma classe) : - « Parce que ses oreilles rétrécissent. » - « Parce que l'enfant sans bouche ne lui parle pas. » - « Parce que le chien a donné le lapin à l'enfant. »	
5'	Phase 3 : débat autour des réponses	<i>Je vais relire les réponses et vous aller me dire ce que vous en pensez.</i>	Amener les élèves à faire référence au dessin animé pour argumenter leur point de vue : Pourquoi tu penses que ... ?	
10'	Phase 4 : visionnage du dessin animé	<i>Nous allons regarder le dessin animé une nouvelle fois pour tenter de répondre à cette question.</i> Pour chaque arrêt : <i>Comment est le lapin ? Que pense le lapin à ce moment du dessin animé ?</i>	Visionnage avec arrêts choisis en fonction des réponses des élèves mais aussi des métamorphoses du lapin. Modification de la trace écrite au fur et à mesure Exemple : pour la réponse « Parce que le chien a donné le	Vidéo + DVD Collectif ou demi-classe

			<p>lapin à l'enfant. » Faire un arrêt quand le chien donne le lapin à l'enfant sans bouche > Le lapin est content de ne plus être avec le chien.</p> <p>Faire un arrêt quand le lapin devient triste et que ses oreilles rétrécissent > le lapin devient triste, ses oreilles rétrécissent.</p> <p>Faire un troisième arrêt quand le lapin est content et que ses oreilles repoussent > le lapin est content parce que le petit garçon lui parle.</p>	
5'	Phase 5 : synthèse		Reposer la question du départ et voir si la compréhension a bougé.	

Séance 4 : Ordonner les images de métamorphoses du lapin PS/MS/GS

Durée	Déroulement	Consigne	Geste professionnel	Matériel / Organisation
10'	Phase 1 : appropriation des cartes étape du récit	<i>Vous allez choisir une illustration et dire ce qu'il se passe à ce moment de l'histoire.</i>	Faire replacer la carte une fois que l'élève a terminé. Solliciter chaque élève (une carte étape pouvant être reprise plusieurs fois)	SERIE 8, une frise avec 9 cases pour y placer les cartes étapes. Demi classe ou petits groupes
10'	Phase 2 : ordonner les cartes étape	<i>Je vais placer deux cartes sur la frise et vous allez devoir placer les autres dans l'ordre du récit.</i>	Placer la deuxième et la septième carte sur la frise, à savoir : celle où le lapin triste avec de grandes oreilles est posé sur la table / celle où Faire justifier, argumenter le choix des élèves. Ne pas valider.	
5'	Phase 3 : validation	<i>Nous allons vérifier votre travail en visionnant le film</i>		Vidéo et DVD

Séance 5 : Ordonner les cartes étapes du récit MS/GS

Objectif : débattre sur la chronologie de certaines étapes du récit.

Compétences langagières :

Langage d'évocation :

Utiliser les marqueurs temporels (chronologie du récit), spatiaux (les lieux) et logiques (relations de but, de causalité) pour remettre en ordre les illustrations du récit.

Comprendre : manifester sa compréhension de l'histoire par la mise en ordre des illustrations du récit.

Durée	Déroulement	Consigne	Geste professionnel	Matériel / Organisation
10'	Phase 1 : appropriation des cartes étapes du récit	<i>Vous allez choisir une illustration et dire ce qu'il se passe à ce moment de l'histoire.</i>	Faire replacer la carte une fois que l'élève a terminé. Solliciter chaque élève (une carte étape pouvant être reprise plusieurs fois)	Les cartes étapes de la SERIE 9 sont affichées dans le désordre au tableau. Demi classe ou petits groupes
5'	Phase 2 : présentation du dispositif de travail	<i>« Je vais mettre toutes ces illustrations dans cette boîte. Vous allez raconter l'histoire de l'enfant sans bouche et un de vous ira chercher l'illustration correspondante.</i>	Cette situation crée des problèmes : tous les passages du récit ne sont pas représentés. Certaines cartes étapes peuvent être oubliées. Faire justifier, argumenter le choix des élèves. Ne pas valider. Le but de cette séance n'est pas d'aboutir obligatoirement à la bonne réponse mais que les élèves s'expriment, argumentent et justifient leur choix en fonction du récit. Différenciation : nombre de cartes étapes / enseignant qui raconte le début du récit (passage avec la présentation des personnages qui n'est pas illustré par les cartes étape)	Une boîte, les cartes étapes de la phase précédente. Demi classe ou petits groupes
5'	Phase 3 : validation	<i>Nous allons regarder le dessin animé pour voir si notre ordre est juste.</i>	Sortir éventuellement les cartes étapes restantes de la boîte	Vidéo + DVD

Séance 6: apprendre à raconter l'histoire MS/GS

Concours de rappel de récit (Apprentissage progressif de l'écrit à l'école maternelle, Mireille Brigaudiot, Hachette Education).

Présentation du dispositif :

- Préparer des images représentant des moments clés de l'histoire (**SERIE 8** ou **SERIE 9**) ou quelques images de la **SERIE 5**.
- En petits groupes, le jeu se joue à deux, les autres sont spectateurs : l'enfant A doit raconter, dos au tableau, l'histoire sans rien oublier. L'enfant B doit afficher sur le tableau les images correspondant au récit de A. L'enfant A ne verra le résultat lorsqu'il aura fini et saura s'il reste des images ce qu'il a oublié de l'histoire.
- Variables :
 - nombre d'images
 - présence de spectateurs
 - interaction des spectateurs
 - travail par parties du récit

Séance 7: Imaginer le langage intérieur de l'enfant sans bouche MS/GS

Objectif : prendre conscience de l'existence du langage intérieur

Compétences langagières :

Langage d'évocation :

Mettre des mots sur les émotions que peut ressentir un personnage

Jeu avec marionnettes

Objectif : imaginer le langage intérieur de chaque personnage

Durée	Déroulement	Consigne	Geste professionnel	Matériel / Organisation
5'	Phase 1 : présentation de la tâche	<i>Voici la marionnette de l'enfant sans bouche. Nous allons regarder des images. Vous imaginez pour chaque image ce que se dit l'enfant sans bouche et vous le faites parler.</i>	Montrer la marionnette de l'enfant sans bouche. Montrer les illustrations.	Petit groupe de 6 élèves La marionnette Des illustrations :
5'	Phase 2 : premier essai collectif	<i>Nous allons dire à voix haute ce que l'enfant sans bouche imagine dans sa tête. Nous allons le faire ensemble à partir de la première image.</i>	Faire reformuler la consigne. Montrer une illustration à la fois. Veiller au respect de la consigne et à l'expression des élèves.	« quand le chien lui lèche la main / Quand les parents lui parlent / Quand les parents parlent entre eux / Quand il pose le lapin sur la table la première fois / quand il voit le lapin triste / Quand le chien aboie autour du chat »
10'	Phase 3 : écouter les essais	<i>Qui veut faire la voix du petit garçon ? Vous nous direz ce que vous pensez de ce que vous entendez.</i>	-Guider la prise de parole des élèves qui réagissent à ce qu'ils viennent d'entendre. -La différenciation pourra se faire en fonction de l'illustration qui sera montrée à l'élève.	

PROLONGEMENT DE LA SEANCE 7: PS/MS/GS

Pistes :

- ✓ Individuellement, dessiner l'enfant qui parle au lapin. Ecrire sous forme de dictée à l'adulte, dans une bulle (ref BD) ce que l'enfant dit à son lapin. Mettre un lapin en peluche dans un coin de la classe : le confident de la classe, on peut aller lui parler et lui raconter « tout et bien d'autres choses encore. »
- ✓ Jeu de rôle : un lapin un enfant, le lapin réagit avec des mimiques du visage selon les paroles de l'enfant.

Séance 8

Mettre en scène l'histoire à partir de marionnettes

Objectif : Apprendre à raconter une histoire.

Compétence langagière :

Langage d'évocation :

Raconter, en se faisant comprendre , une histoire connue.

SITUATION A : Sans narrateur.

Durée	Déroulement	Consigne	Geste professionnel	Matériel / Organisation
5'	Phase 1 : présentation de la tâche	<i>Vous allez maintenant jouer à nouveau l'histoire à l'aide des marionnettes. Cette fois personne ne racontera l'histoire mais les personnages parleront.</i>	Faire reformuler la tâche.	Groupe de 6 élèves Marionnettes : l'enfant sans bouche, le papa, la maman, le lapin, le chien, le chat.
10'	Phase 2 : Mise en scène		Laisser les élèves s'exprimer.	
5'	Phase 3 : Retour sur ce qui vient d'être joué.	<i>Est-ce que vous avez respecté l'histoire du DVD ?</i>	Guide la discussion à l'aide de questions. Veiller au respect de l'histoire (chronologie, événements...) Faire prendre conscience de la nécessité d'un narrateur pour faciliter la chronologie.	

SITUATION B : Avec narrateur, jeu de scène des marionnettes

Durée	Déroulement	Consigne	Geste professionnel	Matériel / Organisation
5'	Phase 1 : présentation des marionnettes	<i>Voici des marionnettes des personnages de l'histoire « L'enfant sans bouche ». Qui reconnaissez-vous ?</i>	Montrer les marionnettes et les faire identifier par les élèves.	Groupe de 7 élèves Marionnettes (illustration sur un bâton) : l'enfant sans bouche, le papa, la maman, le lapin, le chien, le chat.
5'	Phase 2 : Présentation de la tâche	<i>Vous allez jouer l'histoire de « L'enfant sans bouche ». Chaque élève jouera un personnage à l'aide de la marionnette. Un élève n'aura pas de marionnette mais il racontera l'histoire. Les personnages ne parlent pas.</i>	Faire reformuler la tâche.	
10'	Phase 3 : Mise en scène		Laisser les élèves s'exprimer.	
5'	Phase 4 : Retour sur ce qui vient d'être joué.	<i>Est-ce que vous avez respecté l'histoire du DVD ?</i>	Guide la discussion à l'aide de questions. Veiller au respect de l'histoire (chronologie, événements...).	