

Non Cornebidouille, pas mon doudou !

Magali Bonniol & Pierre Bertrand



Pierre ne veut toujours pas manger sa soupe... et pour cause : il a craché la sorcière Cornebidouille toute rétrécie dedans, la dernière fois ! Condamné à vider la soupière maudite dans les toilettes, Pierre va dormir tranquille. Mais voilà qu'au beau milieu de la nuit il est réveillé par une Cornebidouille en furie, bien décidée à lui infliger la pire souffrance de sa vie : lui voler son doudou !

1. Découvrir la couverture et contextualiser l'histoire
2. Comprendre la situation initiale et l'élément déclenchant le courroux de Cornebidouille
3. Comprendre l'élément perturbateur et les péripéties : le vol du doudou et le voyage dans le monde de Cornebidouille
4. Comprendre d'autres péripéties et le dénouement
5. Mieux entrer dans le monde de Cornebidouille

Retrouvez tous nos dossiers sur notre nouvel espace dédié ecoledesmax.com/jeregroupe

Ce dossier a été rédigé par Kathy SIMILOWSKI.
Maître de conférences à l'Université de Cergy-Pontoise.
Chargée d'enseignement à l'INSPE de l'académie de Versailles.

✉ Contactez-nous : web@ecoledesloisirs.com



Ce document est sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale Pas de Modification CC BY-NC-ND, disponible sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



1. Évoquer le personnage de la sorcière sans montrer l'album

Indiquer aux élèves : « Je vais écrire au tableau le nom d'un personnage et ceux qui le connaissent devront garder le silence quelques instants. » Écrire au tableau le nom de Cornebidouille. À quoi fait-il penser ? Avec l'aide de l'enseignant, les élèves évoqueront : cornes, bidon, bidouiller (terme familier qui veut dire fabriquer, bricoler, transformer). Quel peut être ce personnage ? Un taureau, un géant, un monstre, un magicien, une fée, peut-être une sorcière à cornes qui transforme ses victimes ? Recueillir les propositions des élèves.

2. Montrer la couverture et imaginer la suite de l'histoire

Montrer la 1^{re} de couverture et accueillir les réflexions des enfants sur l'illustration et le titre. Certains connaîtront sans doute les aventures de Cornebidouille, mais lesquelles ? Raconter ou faire raconter le début de l'histoire de ce personnage : un petit garçon qui s'appelle Pierre et qui ne veut jamais manger sa soupe. Ses parents, exaspérés, le menacent : une sorcière vient voir les petits enfants qui ne mangent pas leur soupe la nuit dans leur chambre. Comment expliquer que Pierre n'aime pas la soupe ? Laisser les enfants réagir. Souvent, il s'agit de légumes qu'ils n'aiment pas beaucoup. Quels légumes ? Ont-ils déjà cuisiné une soupe ? Comment expliquer que les adultes insistent pour qu'ils la mangent ? Que leur disent-ils ? Les élèves évoqueront peut-être les bienfaits de cette nourriture en matière de vitamines et les propos des grandes personnes pour lesquelles « la soupe fait grandir ».

Mais les élèves croiraient-ils leurs parents s'ils parlaient d'une sorcière répressive ? En tout cas, Pierre ne croit pas à ces histoires de sorcières jusqu'à ce qu'il en rencontre une. Qui a gagné ? Certains évoqueront peut-être le fait que Pierre est un enfant très futé qui va déjouer les pièges de Cornebidouille, notamment en jetant la sorcière emprisonnée dans une chaussette dans la cuvette des toilettes. Pierre et Cornebidouille sont de vieilles connaissances (évoquer le nom des albums de la série). Il est intéressant de dire aux élèves que *La Vengeance de Cornebidouille* est partie d'une réflexion d'un élève qui avait imaginé que la sorcière, jetée aux toilettes, avait construit une maison en dessous et que Pierre a précédemment réussi à la transformer en potiron (on le retrouve dans l'album). Dans *Gloups ! J'ai avalé Cornebidouille*, Pierre a avalé Cornebidouille et l'a crachée dans la soupe. Voilà qui est une information intéressante pour notre histoire...

Séance 1 Découvrir la couverture et contextualiser l'histoire

Objectifs

Faire décrire une illustration, créer un horizon d'attente.

Matériel nécessaire

L'album et/ou la 1^{re} de couverture affichée en grand format ou projetée au tableau.

Temps et mise en place

Échanges oraux : 25 min.
Productions écrites : 20 min.

Apprentissages

Participer à des échanges, conserver une attention soutenue, décrire.
Produire un texte court.

Ressources

Site de *l'école des loisirs*
fiches pédagogiques sur :
Cornebidouille,
La vengeance de Cornebidouille,
Cornebidouille contre Cornebidouille, *Gloups ! J'ai avalé Cornebidouille*.
Jeux : *Le Mistigrouille de Cornebidouille* et *Cornebidouille 2 puzzles pour moustiques à plumes !*

Que dit la couverture ? Faire décrire la sorcière : elle a une verrue poilue au menton, des cheveux grisonnants et moussus comme de la fourrure, un long nez débordant du visage, des joues tombantes, des yeux inquiétants, menaçants, elle est bien en chair, voire énorme à côté de Pierre. Elle n'a pas l'air toute jeune. Elle porte un chapeau à fleurs, des bottines à boutons, un médaillon vert, une robe verte à col de dentelle. S'habille-t-on encore comme cela ? Ressemble-t-elle aux sorcières des livres qu'ils connaissent ? Cornebidouille est coquette.

Quant à Pierre, il est en pyjama, ce qui veut dire... ? L'action va sans doute se passer à la maison, et la nuit. Il a l'air mécontent et tire sur un tissu retenu par Cornebidouille. Ce tissu paraît vivant, car il a des yeux et une bouche, et regarde la sorcière le saisir. On comprend que c'est le doudou de Pierre, ce qui est révélé par le titre. Cornebidouille pourrait cette fois se venger en volant le doudou. Et puis dans le coin, en bas, un autre personnage est animé. À qui ou à quoi fait-il penser ? Un lutin ou un Pinocchio. Un autre jouet de Pierre.

3.

Productions écrites

Pourquoi Cornebidouille voudrait-elle prendre le doudou de Pierre ? Chacun écrit une ou plusieurs phrases. Les propositions sont lues et commentées par les autres élèves.



Variante : Si tous les élèves ont l'album et sont de bons lecteurs, on pourra d'abord les laisser lire seuls l'album.

1. Lecture entendue

Informez les élèves que l'album sera lu en plusieurs étapes. L'enseignant lira une ou deux fois les pages 7 à 11, sans montrer les illustrations, puis demandera : que se passe-t-il ? Quels sont les personnages ? Pierre, sa mère, son grand-père, sa grand-mère, son père et la sorcière Cornebidouille qui a été crachée par Pierre dans la soupe. Faire reformuler.

2. Lecture à haute voix et confrontation texte-illustrations

Faire lire le texte en répartissant les rôles, sans oublier un narrateur. Y a-t-il des questions sur le lexique ? Grommeler (murmurer des paroles entre ses dents), un ton las (fatigué, dégoûté), la cuvette des toilettes (le bassin d'un siège de WC) et l'expression « devenir zinzin » (fou).

Faire décrire chacune des illustrations qui seront idéalement reproduites en grand format et affichées ou projetées à l'aide d'un tableau numérique. Qu'observent les élèves ? On veillera à montrer, d'une part, les écarts qui existent entre le texte et les illustrations, d'autre part, à traiter l'implicite du texte et des images.

Que montre l'illustration que ne dit pas le texte (p. 7) ? La soupière est chevelue, décorée comme les motifs du chapeau à fleurs, les pieds à bottines, la soupe verte à yeux déborde. Elle semble en colère. Est-ce vraiment une soupière ou la sorcière ? L'illustration anticipe ici sur la suite du texte.

À quoi voit-on que Pierre ne veut pas manger sa soupe (p. 8-9) ? Le bol est plein, mais ne fume plus (ce qui laisse à penser que la scène s'éternise), il est assis à califourchon, retourné sur sa chaise, il a l'air de bouder, il regarde sa mère de travers. Le texte indique qu'il a repoussé son assiette. On fera remarquer qu'il tient avec lui son doudou et que son lutin semble animé (celui-ci le sera tout au long de l'aventure) et écoute aussi les réprimandes des adultes, mains dans le dos, comme un enfant au coin. Par ailleurs, il lui manque une chaussette (pourquoi ?) : c'est un clin d'œil aux albums précédents lorsque Pierre a capturé la sorcière à l'aide de sa chaussette (intertextualité). De l'autre côté, le doigt accusateur du père est posé sur la table.

Que disent les parents pour convaincre Pierre de manger ? « La soupe fait grandir. » Il faut ici traiter l'implicite si cela n'a pas été discuté lors de l'examen de la couverture (bienfaits des légumes). Elle fait rosir (ne dit-on pas que les carottes font les cuisses roses ?). Que répond Pierre ? Il a craché la sorcière dans la soupe. Autre implicite : l'expression « cracher dans la soupe » (ne pas reconnaître ce qui est bon, ce qui nous a été donné).

Séance 2 Comprendre la situation initiale et l'élément déclenchant le courroux de Cornebidouille

Objectifs

Aborder la structuration du récit.

Comprendre l'articulation texte-image.

Sensibiliser aux jeux de langue.

Matériel nécessaire

Tableau numérique.

Album – Affiche – Papier canson pour la frise.

Temps et mise en place

Lecture : 20 min.

Échanges oraux : 20 min.

Jeu de langue : 15 min.

Apprentissages

Participer à des échanges, conserver une attention soutenue.

Lire un texte à haute voix.

Comprendre texte et illustrations.

Reformuler.

Repérer et écrire des rimes.

Ressources

Lexique : annexe 1.



Comment voit-on ce que les personnages disent (p. 10) ? L'illustratrice procède comme dans une bande dessinée en utilisant des phylactères (bulles). On notera la ressemblance entre le père et le fils (les cheveux, les lunettes). Il faudra traiter du jeu de langue (nouvel implicite) : « il y en a ras la soupière » (ras le bol, il y en a assez).

Pierre obéit-il finalement à son père (p. 11) ? Oui, mais à contrecœur. On remarquera la chasse d'eau à l'ancienne et l'attitude du lutin qui semble veiller.

Faire constater :

- Le hors-champ (p. 8-9) : la mère et le grand-père (sauf une partie de son buste) ne sont pas représentés ; le père n'est pas entièrement visible. Les illustrations ne montrent donc pas tout.

- Le jeu d'ombre : la grand-mère est vue de dos, tout en noir. Pourquoi ? L'auteur joue sur l'implicite : c'est le soir, des formes apparaissent.

- L'alternance des formats : double page, page pleine, illustration partielle de la page (p. 7), vignettes (p. 11). L'illustratrice peut jouer sur les formats pour montrer une succession d'événements, grossir ou réduire un personnage pour lui donner plus ou moins d'importance, privilégier le décor...

Conclure par une reformulation : Ce soir-là, Pierre ne veut toujours pas manger sa soupe et prétend qu'il a craché la sorcière dedans. Son père est en colère et lui demande de vider la soupe dans les toilettes avant de se coucher. Pierre s'exécute, mais à contrecœur (que dit-il ?) : « Adieu ma petite sorcière adorée, je crois que tu vas me manquer. » On confrontera ce début d'histoire avec les productions écrites de la séance 1. Vers minuit, Pierre entend du bruit (pourquoi ?). Il pense que ses grands-parents ronflent. Que pourrait-il se passer d'autre ?

3. Rime et jeu de langage

Demander à un élève de relire à haute voix la première phrase de la page 11 : « Adieu ma petite sorcière adorée, je crois que tu vas me manquer. » Que veut dire cette phrase ? Pierre, finalement, s'était habitué à sa sorcière. Il utilise des mots affectueux. Relire en insistant sur la dernière syllabe sonore pour montrer la rime (demander aux élèves : comment appelle-t-on le procédé ?). Écrire la phrase au tableau et leur proposer de la réécrire (une ou plusieurs propositions par élève).

On remplacera « petite » par d'autres adjectifs au sens opposé (grande, énorme, gigantesque, monstrueuse...) ou en faisant appel à d'autres caractéristiques du personnage (grasse, grosse, dodue, malicieuse, joyeuse, stupide, souriante...). Lister les adjectifs sur une affiche pour nourrir les futures productions écrites. Pour « adorée », il faut trouver un adjectif rimant avec « manquer ». L'usage des dictionnaires, y compris en ligne, pourrait faire l'objet d'un travail de recherche en groupe ou par deux. Une autre solution est de fournir une liste de vocabulaire en demandant aux élèves d'aller vérifier la définition du mot choisi (lexique proposé : annexe 1). On comparera les effets produits en lisant les phrases à haute voix.

Prolongement : On pourra commencer une frise narrative mémoire de la classe en collant des illustrations et des légendes produites soit collectivement, soit par un petit groupe d'élèves, soit par un élève à l'aide du maître.



1.

Lecture, échanges sur l'humour, reformulations

L'enseignant pourra faire lire silencieusement, puis lira ou fera lire les pages 11 à 19 (le découpage en paragraphes permet de faire lire 9 élèves). On pourra commencer à lister sur une affiche ce qui fait l'humour du texte (et joue sur l'implicite) en faisant réfléchir sur les raisons de cet humour.

L'association de plusieurs procédés contribue à l'humour du texte :

- le vocabulaire de l'intime : grand fessu, chaussette, culotte,
- un mot détourné : crapouillot (venant de crapaud et désignant un petit mortier de tranchée),
- un jeu sur les sonorités : mémère à soupière,
- des néologismes : pétouilleux (pétouiller = faire des petits bruits explosifs), crotichou (crotte/chou), cornepitrougnette (emploi du suffixe -ette = petit, donc voulant dire affectueux).

On trouve aussi des jurons (il s'agit ici d'insultes sans grossièreté), associés à des adjectifs (stupide, infâme, mauvais), et des mots connotés négativement (petit, vermis-seau, pourri). À propos de jurons, proposer la comptine (annexe 2).

En outre, on relèvera :

- une construction sémantiquement impossible jouant sur un implicite culturel : « vers l'infini et au-delà » (référence au film d'animation *Toy Story* et au personnage de Buzz l'Éclair astronaute, Pierre partant lui aussi pour un autre monde),
- un jeu de mots et de sonorités, là encore sur un implicite culturel : « le côté obscur de la fosse » (référence au film *Star Wars* et le « côté obscur de la force » des opposants).

L'attention portée aux illustrations montrera que Cornebidouille a eu du mal à s'extraire des toilettes : elle conserve avec elle la lunette de la cuvette (p. 13) et le papier hygiénique dévidé (pourquoi ?) est resté coincé. Cela en fait un personnage grotesque. On remarquera que l'auteur joue sur les formats (en pied dans une vignette, sur une page ou deux, ou en portrait de la page 13) en agrandissant démesurément la sorcière (p. 14-15) pour faire peur au lecteur. L'illustration de la page 17 mérite d'être décryptée, car elle correspond à deux instants de l'histoire.

L'histoire sera reformulée par les élèves avec l'aide de l'enseignant : Cornebidouille sort des toilettes et entend se venger en volant le doudou de Pierre. Pierre se réveille en pleine nuit et cherche son doudou (faire un parallèle avec le vécu des enfants : le rôle substitutif du doudou, la peur de sa perte ; les enfants auront sans doute des expériences à raconter ; la sorcière sait bien que la perte du doudou va faire de la peine à Pierre). C'est la présence du papier toilette qui s'est déroulé à la sortie de Cornebidouille qui permet à Pierre de comprendre le vol. Cela constitue un indice qu'il a su exploiter. Il est donc intelligent. De même, il va chercher un masque et un tuba (pourquoi ?) : ils permettent de respirer sous l'eau (l'humour provient aussi de cet écart entre une situation réelle type – la nage sous l'eau – et son traitement ludique purement fictionnel).

Séance 3

Comprendre l'élément perturbateur et les péripéties

Objectifs

Aborder la structuration du récit, comprendre l'humour du texte et des illustrations, l'implicite.

Matériel nécessaire

Album, affiches, carnet de lecture, papier Canson pour la frise. Papier à dessin, calque, crayon de papier, gomme, feutres, crayons de couleur. Illustrations : annexe 5.

Temps et mise en place

Phase 1 : 30 min.

Phase 2 : 20 min.

Phase 3 : 20 min.

Apprentissages

Lire à haute voix. Participer à des échanges, conserver une attention soutenue. Reformuler. Décrire un personnage et le dessiner.

Ressources

Comptine : annexe 2.

2. Production d'écrit

Faire décrire collectivement le physique de Cornebidouille. On listera ensemble le vocabulaire sur une affiche avant de faire produire un texte individuel ou par deux.

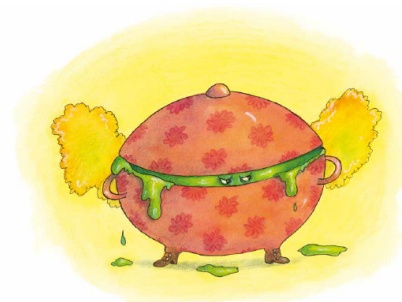
Lexique : le chapeau à fleurs, les bottines à boutons, le col de dentelle et le médaillon vert, la robe à col de fourrure, la verrue poilue au menton, des cheveux grisonnants et moussus, le long nez (on peut imaginer des poils disgracieux), les joues tombantes, ridées, flasques. On ajoutera les couleurs (le vert et le rouge prisés par l'auteur), les matériaux (chapeau en feutrine, robe en coton...), des métaphores comiques (ses oreilles en banane, son nez en courgette, son menton en poire, une dent de requin...).

Proposer un canevas : Cornebidouille est une sorcière coquette. Elle porte... Elle est vêtue de... Malgré ses... (description physique), Pierre n'a pas peur d'elle.

On pourra compléter son portrait physique par quelques traits de caractère en reprenant les mots listés lors de la séance 1 et recopier la production dans le carnet de lecture.

3. Représenter Cornebidouille

Dessiner Cornebidouille à l'aide d'un calque et d'un crayon de papier. Mettre en couleur. Par la suite, vous pouvez organiser une exposition avec les différentes créations réalisées.



1.

Lectures et discussion sur les ressorts comiques

La lecture de la fin de l'album pourra s'effectuer d'abord silencieusement, puis à haute voix. Quelques questions porteront sur les illustrations pour montrer l'intentionnalité humoristique de l'illustratrice :

- Trouves-tu, comme Pierre, que la maison de Cornebidouille est étrange (p. 20) ? Que remarques-tu ? On observera : la pieuvre (qui n'a pas 8 bras), aux motifs du chapeau à fleurs de Cornebidouille, semblant prendre un bain chaud ; l'araignée chapeauté ; la pile de vaisselle (comme dans la maison de *Merlin l'enchanteur*, le film d'animation de Walt Disney) ; les toilettes-crocodile ; le rat-bouchon ; le ver qui semble s'adresser au bec verseur de la théière ; les dents pièges à l'entrée de la chambre et l'anthropomorphisme de la porte ; l'exhibition de l'intimité de la sorcière (chaussettes, culotte). Pierre avait transformé précédemment la sorcière en potiron : on le retrouve p. 25.
- À qui ressemble Cornebidouille lorsqu'elle dort (p. 21) ? Ici, l'humour provient du contraste entre la communication établie avec le lecteur entre distance (il s'agit d'une sorcière qui dort habillée) et complicité (elle suce son pouce, dort avec un doudou).
- Que penses-tu de Cornebidouille ? Comment l'illustratrice parvient-il à la ridiculiser (p. 22 à 30) ? D'abord, en grossissant ses traits jusqu'à en faire une sorte de ballon de baudruche (p. 27) qui occupe toute la page, puis en la réduisant à une ombre (p. 28), enfin en montrant sa métamorphose et en jouant sur sa taille, y compris dans le format du dessin (p. 29).

Demander ensuite aux élèves d'écrire (individuellement sur le cahier d'essai) ce qui les fait sourire ou rire dans le texte et d'essayer d'expliquer pourquoi. Noter les mots et expressions au tableau pour débiter une réflexion sur les ressorts comiques du texte. Les remarques pourront porter sur :

- Le renversement de situation : la sorcière énorme et inquiétante, puis la sorcière dupée, devenue un crapaud boutonneux alors qu'elle menaçait Pierre de cette transformation.
- La transgression dans le monde des adultes par l'attitude de Cornebidouille qui suce son pouce et dort avec un doudou, tout en ronflant comme une vieille personne, par le registre de langue de Cornebidouille : « c'est donc toi qui pues si fort le prout de dinosaure ».
- La structure répétitive produisant un effet de prolifération et d'excès : « comment ? Comment ? - Nan, j'veux pas » (Pierre reprenant les mots du début de l'histoire).
- Les métaphores : « son visage devint aussi rouge qu'un volcan en furie » (p. 23), « les yeux de Cornebidouille se mirent à fumer comme des fusées » (p. 28).
- L'utilisation de jurons construits par deux procédés. D'abord, les jeux de sonorités et associations de mots remarquables : pétard de cafard, caca de merluchon (petit merlu), avec l'utilisation de mots supports (tête de, face de) : tête de paillason, face de pissenlit. Ensuite, les néologismes par dérivation : crapouillotte (crapouiller = grouiller comme des crapauds ; crapule), embeboutonne (déboutonner), minusculise (minuscule), Crapauniguedouille...

Séance 4 Comprendre d'autres péripiétés et le dénouement

Objectifs

Aborder la structuration du récit, comprendre l'humour du texte et des illustrations, l'implicite.

Matériel nécessaire

Album, affiche, papier Canson pour la frise. Papier à dessin, calque, crayon de papier, gomme, crayons de couleur, feutres. Illustrations extraites de l'album.

Temps et mise en place

Phase 1 : 30 min.

Phase 2 : 20 min

(à poursuivre).

Phase 3 : 20 min.

Apprentissages

Répondre à des questions, écrire et justifier ses réponses.

Mettre un récit en voix et en scène.

Dessiner.

Ressources

Le Petit Poucet
(annexe 3)



On veillera à lever les implicites et à expliquer les mots et jeux sur les expressions : je te sors la grosse artillerie (expression guerrière, par extension : les grands moyens), ça sent la chair pas très fraîche ici (allusion au *Petit Poucet* dont on pourra offrir la lecture d'un extrait : annexe 3), tellement laid que même ton reflet ne voudra pas te regarder (image réfléchie), sacripant (mauvais garnement), tu as eu un petit souci cette nuit ? (on pense à l'énurésie nocturne), le grimoire (livre de sorcellerie), rabougir (entraver le développement).

2. Lectures et mise en scène

Reprendre la lecture à haute voix en répartissant les rôles, sachant qu'on pourra prévoir plusieurs élèves pour le même rôle (narrateur, Pierre, Cornebidouille, la mère, le grand-père, la grand-mère, le père).

On veillera à souligner les différents états de Cornebidouille dans la mise en voix, d'abord douce et endormie (« Doudou... »), puis se réveillant et adoptant un comportement d'ogresse (« ça sent la chair pas très fraîche »), enfin en colère (« Ah sacripant... »). Dans un second temps, on distribuera le texte de la dispute qu'on pourra mettre en voix et en scène, et procéder à l'enregistrement des jeux théâtraux.

3. Représenter Pierre

Dessiner Pierre au crayon de papier, puis en couleur. Comme pour Cornebidouille, vous pouvez organiser une exposition des réalisations.



Des propositions au menu de Cornebidouille...

1. Jouer avec la langue

- Inventer des surnoms à Cornebidouille en jouant sur les rimes et par assemblage: Cornefripouille, Cornandouille, Cornepatouille, Cornegratouille, Corneratatouille, Cornepétouille, Cornegazouille, Cornebredouille, Cornezigouille, Cornepapouille, Cornecitrouille...
- Inventer d'autres jurons à partir des mots de l'album et à compléter (sans grossièreté !). Lexique : espèce de, tête de, face de, nom d'un..., toi qui pues comme..., mémère, pépère, cafard, ver, limace, crapaud, pourri, cuit, bouilli, maudite, boutonneux, stupide, infâme, fessu, pissenlit...

2. Productions écrites

- Inventer en imitant : réécrire le texte de la page 18 à partir des objets et des animaux des pages 2 et 3 et des connaissances des élèves, ainsi que de quelques adjectifs listés collectivement et affichés. Lexique : chapeau pointu, grimoire, bocal, fiole, rat, chat noir, corbeau, chouette, lézard, serpent, araignée, ver, pieuvre, poison, balai, cape, baguette, chaudron...

Par exemple : Il rencontra un rat pressé, beurk... ! Une araignée chapeauté, une fiole à asticots, une marmite brûlante, un bocal à poison, un chat noir hurlant, un corbeau croassant, un serpent sifflant, deux crapaud crapoteux, trois chouettes défaits, de la bave de lézard, quatre escargots bouillis, quelques toiles d'araignées...

- Donner son avis sur le personnage : « Décris Pierre, puis dis ce que tu penses de lui. » On pourra faire chercher les anaphores présentes dans l'album comme substitutifs : garçon (p. 10), galopin (p. 28), et compléter ensemble : gamin, enfant, bonhomme... On aidera les élèves à dégager quelques traits de caractère de Pierre. Lexique : pyjama à rayures, lunettes rondes à la Harry Potter, cheveux noirs et hirsutes, une chaussette, têtu, déterminé, désobéissant, rebelle, courageux, malicieux, espiègle, intelligent et prévoyant (le masque et le tuba, l'usage du miroir).

- Adopter une posture d'auteur : « Cornebidouille est rangée dans un bocal sur l'armoire à grimoires. Imagine comment elle pourrait s'évader. »

Les productions seront lues et améliorées à l'aide des interactions entre les élèves et pourront être recopiées dans le carnet de lecture.



www.ecoledesmax.com

Non Cornebidouille, pas mon doudou !, Magali Bonniol & Pierre Bertrand
Abonnement Kilimax novembre 2020

Séance 5 Mieux entrer dans le monde de Cornebidouille

Objectifs

Nourrir le goût de lire, d'écrire et de pratiquer des activités artistiques.

Matériel nécessaire

L'album.
Le carnet de lecture.
Papier dessin, colle, magazines.
Des illustrations extraites de l'album.

Temps et mise en place

Productions écrites :
30 à 45 min.
Arts plastiques : 1 h.

Apprentissages

Lire, écrire, s'engager dans une activité d'écoute et de pratique artistique.

Ressources

La sorcière de minuit
d'Henri Dès
<https://www.youtube.com/watch?v=fsXw28N4cEE>
La sorcière Grabouilla
de Gérard Dalton
https://www.youtube.com/watch?v=Feu_dhwF1-U

3. Éducation artistique

Bidouiller Cornebidouille à la manière d'Arcimboldo

Giuseppe Arcimboldo (1527-1593) est un peintre italien connu pour ses portraits étranges réalisés avec des végétaux, des animaux ou des objets du quotidien. Montrer des tableaux d'Arcimboldo et expliquer le principe de composition par assemblage. En particulier : *L'Été*, *L'Homme potager*, *La Tête à la corbeille de fruits*, *Vertumne*.

Collecter des images de fruits et légumes dans des magazines (demander la participation des élèves). À partir des traits du visage de Cornebidouille (utiliser un calque pour dessiner le contour du visage p. 27, puis l'agrandir au format A3), assembler les fruits et légumes découpés pour épouser les formes de son visage.

Écouter et/ou chanter avec les sorcières

La sorcière de minuit d'Henri Dès
La sorcière Grabouilla de Gérard Dalton

Voir un film sur les sorcières

Merlin l'enchanteur et *Fantasia* de Walt Disney
Kirikou et la sorcière de Michel Ocelot



4. Lecture en réseau

Sur les sorcières :

Ah ! les bonnes soupes de Claude Boujon
La sorcière, sa fille et le loup de Jean Leroy
Clafoutu, la sorcière la plus moche du monde de Christine Naumann-Villemin
Une visite chez la sorcière de Carl Norac
3 Sorcières de Grégoire Solotareff
Pour les plus grands, de Marie Desplechin : *Verte*, *Pome* et *Mauve*.

Sur la peur :

Jeanne et Jean de Grégoire Solotareff
Le géant de Zéralda de Tomi Ungerer

Sur le doudou (deux approches) :

Le voleur de doudou d'Alan Mets
Le doudou méchant de Claude Ponti

Site de Pierre Bertrand : <http://www.pierrebertrand.fr/>



Annexe 1 : lexique

abandonnée, acharnée, affamée, affolée, agacée, agitée, âgée, aimée, amochée, amusée, angoissée, ankylosée, appliquée, apprivoisée, assoiffée, asséchée, attentionnée, avinée, ballonnée, baraquée, bornée, bosselée, bossuée, boudinée, bronzée, butée, cabossée, cachée, calmée, cambrée, catastrophée, chagrinée, chapeauté, charmée, chiffonnée, cinglée, coiffée, coincée, comblée, compliquée, condamnée, congédiée, contestée, contorsionnée, contrôlée, costumée, couperosée, courbaturée, courbée, crispée, crottée, culottée, damnée, desséchée, dilatée, dissimulée, dissipée, distinguée, domestiquée, douée, défigurée, dégingandée, déguisée, délabrée, délaissée, démesurée, démodée, dépeignée, désespérée, déshydratée, désordonnée, déprimée, dévalorisée, échevelée, éclopée, effrontée, emberlificotée, embrouillée, embêtée, emprisonnée, enchantée, encrassée, encroûtée, endimanchée, énervée, enflée, engluée, engoncée, enjouée, ennuyée, enragée, ensanglantée, ensommeillée, ensorcelée, entêtée, enveloppée, esseulée, essoufflée, estimée, estropiée, exaspérée, excitée, excédée, expérimentée, exténuée, fagotée, fardée, fatiguée, fripée, froissée, futée, fâchée, gonflée, gratinée, gâtée, hantée, horrifiée, hérissée, ignorée, illettrée, importunée, inapaisée, inconsidérée, indignée, indisciplinée, indisposée, indomptée, injuriée, insensée, inspirée, insurgée, invitée, inégalée, irraisonnée, irritée, isolée, limitée, malfamée, motivée, musclée, médusée, névrosée, offensée, oubliée, outrée, passionnée, possédée, préférée, putréfiée, qualifiée, recherchée, recroquevillée, rejetée, rembourrée, renfrognée, ridée, rusée, révoltée, stylée, surexcitée, survoltée, toquée, tourmentée, troublée, typée, usée, vexée, violacée, vérolée.



Annexe 2 : comptine

La sorcière Camembert
C'est la sorcière Camembert
Qui a le nez de travers,
Le derrière en pomme de terre.
Donnez-lui un coup de balai,
Vous la verrez s'envoler.
Donnez-lui un coup de marteau,
Elle volera encore plus haut !



Annexe 3 : extrait du *Petit Poucet*

Ils heurtèrent à la porte, et une bonne femme vint leur ouvrir. Elle leur demanda ce qu'ils voulaient. Le petit Poucet lui dit qu'ils étaient de pauvres enfants qui s'étaient perdus dans la forêt, et qui demandaient à coucher par charité. Cette femme, les voyant tous si jolis, se mit à pleurer, et leur dit :

« Hélas ! mes pauvres enfants, où êtes-vous venus ? Savez-vous bien que c'est ici la maison d'un Ogre qui mange les petits enfants ?

– Hélas ! madame, lui répondit le petit Poucet, qui tremblait de toute sa force, aussi bien que ses frères, que ferons-nous ? Il est bien sûr que les loups de la forêt ne manqueront pas de nous manger cette nuit si vous ne voulez pas nous retirer chez vous, et cela étant, nous aimons mieux que ce soit Monsieur qui nous mange ; peut-être qu'il aura pitié de nous si vous voulez bien l'en prier. »

La femme de l'Ogre, qui crut qu'elle pourrait les cacher à son mari jusqu'au lendemain matin, les laissa entrer, et les mena se chauffer auprès d'un bon feu ; car il y avait un mouton tout entier à la broche, pour le souper de l'Ogre. Comme ils commençaient à se chauffer, ils entendirent heurter trois ou quatre grands coups à la porte : c'était l'Ogre qui revenait. Aussitôt sa femme les fit cacher sous le lit, et alla ouvrir la porte. L'Ogre demanda d'abord si le souper était prêt, et si on avait tiré du vin, et aussitôt se mit à table. Le mouton était encore tout sanglant, mais il ne lui en sembla que meilleur. Il flairait à droite et à gauche, disant qu'il sentait la chair fraîche.

« Il faut, lui dit sa femme, que ce soit ce veau que je viens d'habiller, que vous sentez.

– Je sens la chair fraîche, te dis-je encore une fois, reprit l'Ogre, en regardant sa femme de travers, et il y a ici quelque chose que je n'entends pas. » En disant ces mots, il se leva de table, et alla droit au lit.



C'est la fin de l'histoire

Dessine Cornebidouille en crapaud.



Non Cornebidouille, pas mon doudou !

Magali Bonniol & Pierre Bertrand

Ce carnet de lecture appartient à

Ce carnet te propose des petits exercices ludiques
autour de l'histoire lue avec tes parents ou en classe.
Maintenant que tu connais l'histoire, à toi de jouer !

Rends à chaque personnage ses accessoires !

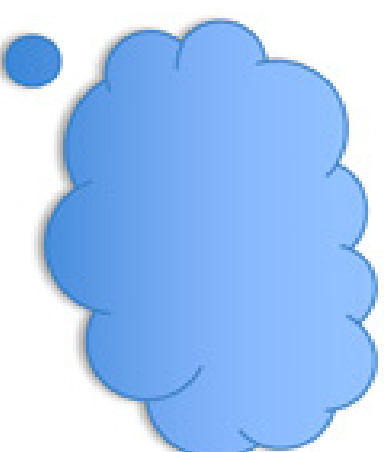
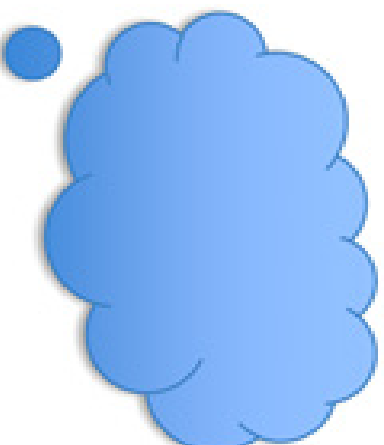
Relis l'album et entoure en rouge ce qui appartient à Pierre, en vert ce qui appartient à Cornebidouille.



Qu'est-ce qui appartient à Cornebidouille, mais est utilisé par Pierre ?

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

Imagine ce que pense Pierre au début et à la fin de l'histoire



Recopie ici une production écrite sur Cornebidouille
ou les mots et expressions que tu as aimés dans l'album.

Nom d'une Cornebidouille !

Des jurons ont été transformés. Rétablis la vérité...

Une tête de serpillière

Petit pétouilleux aux fesses dodues

Un caca de cornichon

Pet de dinosaure

Stupide ver de terre

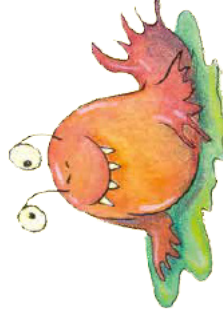
Pétard de canard

Sorcière de bulldozer

Mémère à tourtière

Face de pisse au lit

Crapaud tout baveux



Voici des paroles de Pierre. Recopie-les dans l'ordre.

- A. « Nan, j'veux pas ! »
- B. « Mon doudou », s'affola-t-il, « où est mon doudou ? »
- C. « Allez zou mes doudous chéris, en route pour notre lit ! »
- D. « Encore raté ! Décidément, vous n'êtes pas très douée madame Cornebidouille ! »
- E. « Adieu ma petite sorcière adorée, je crois que tu vas me manquer ! »
- F. « Nan, nan, nan et nan... je ne mangerai pas ma soupe ! »

Anagramme

Voici le nom de PIERRE. Trouve un mot qui commence par la même lettre et écris-le sur la ligne prévue à cet effet. Attention le mot devra te faire penser à l'histoire de Pierre.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| P | — | E | R | R | E |
| | | | | | |