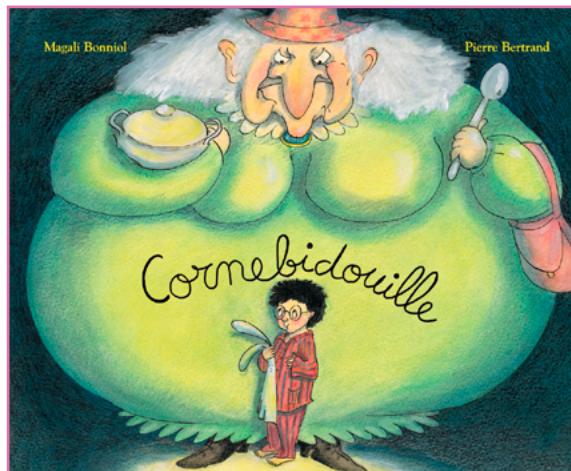


Cornebidouille

Pierre Bertrand · Magali Bonniol



Quand il était petit, Pierre ne voulait pas manger sa soupe. « Tu sais ce qui arrive aux petits garçons qui ne veulent pas manger leur soupe ? » lui disait son père, « Eh bien, à minuit, la sorcière Cornebidouille vient les voir dans leur chambre, et elle leur fait tellement peur que le lendemain, non seulement ils mangent leur soupe, mais ils avalent la soupière avec. »

Pierre s'en fichait. Il ne croyait pas aux sorcières. Mais il faut admettre que son père avait raison sur un point : une nuit, à minuit, dans la chambre de Pierre, la porte de l'armoire s'entrouvrit avec un grincement terrible et Cornebidouille fit son apparition. Allait-elle parvenir à faire peur à Pierre ? Ça, c'était beaucoup moins sûr.

- 1 Le moment de l'histoire
- 2 Cornebidouille vous parle !
- 3 Même pas peur !
- 4 Fabriquer des rimes
- 5 Pour aller plus loin

Retrouvez tous nos dossiers sur ecoledesloisirscole.fr

Contactez-nous : enseignants@ecoledesloisirs.com



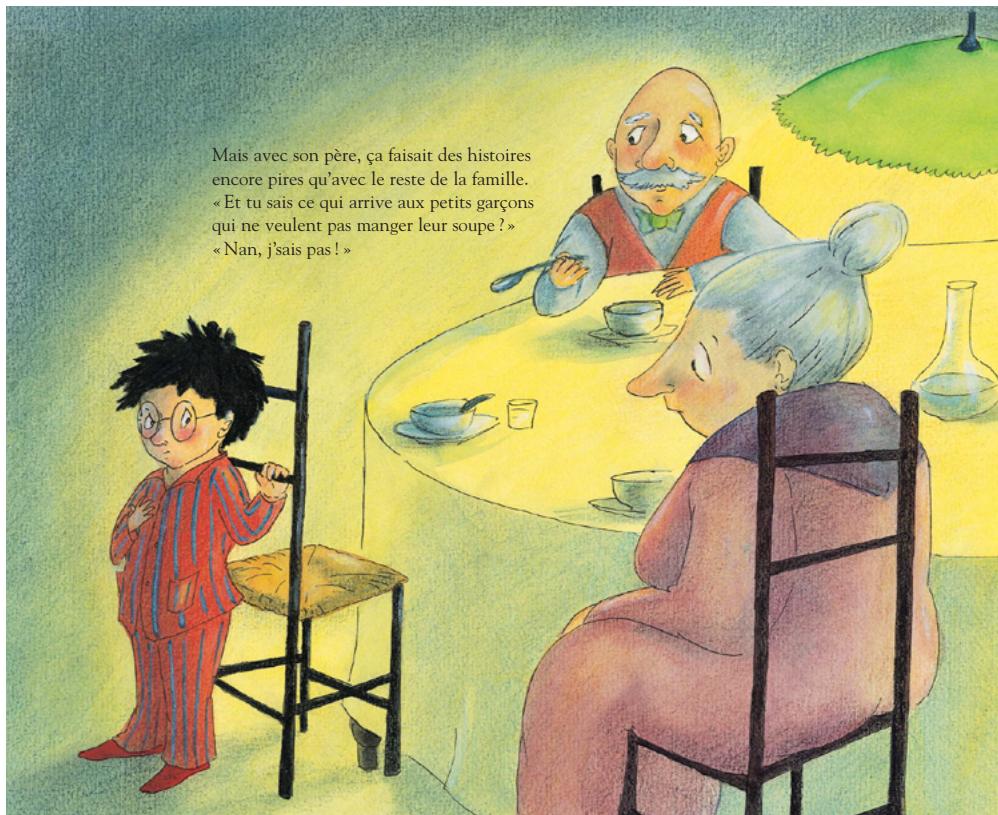
Ce document est sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale Pas de Modification CC BY-NC-ND, disponible sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Il s'agit ici de raconter le début de l'album pour aider les enfants à mieux comprendre ce récit.

« Avant de vous lire cet album, je vais vous en raconter le début. C'est l'histoire d'un petit garçon qui s'appelle Pierre et qui ne veut jamais manger sa soupe. Ses parents en ont assez et ils lui disent que la sorcière Cornebidouille vient voir, la nuit, dans leur chambre, les petits enfants qui ne mangent pas leur soupe ! Pierre ne croit pas à ces histoires de sorcières. Mais une nuit, il se couche et.... Maintenant, vous êtes prêts, écoutez bien, je vais vous lire cette histoire, en vous montrant les images. »

PISTE PÉDAGOGIQUE 1

Le moment de l'histoire



Distribuez le dialogue disponible ci-après à vos élèves et proposez leur de jouer la comédie. Ils pourront réciter ce texte devant la classe, avant d'inventer des rimes de leur composition.

Cornebidouille vous parle !

Je suis laide,
je ne sens pas bon,
j'ai du poil au menton,
Cornebidouille est mon nom.
Alors, comme ça, petit morveux,
on ne veut pas manger sa soupe ?
Et tu sais ce que je leur fais, moi,
aux loustics dans ton genre ?

– J'm'en fiche, j'ai même pas peur !
Et puis vous sentez pas bon !
– Comment ?
– Vous avez un gros bidon !
– Comment ?
– Et le nez en tire-bouchon !
– Comment ?

Et maintenant, moustique à lunettes,
est-ce que je te fais peur ?

– Nan, mais vous sentez le gruyère !
– Comment ?
– Et le vieux camembert !
– Comment ?
– Les chaussettes de mon père !
– Comment ?

Alors, crotte de fourmi,
est-ce que je te fais peur ?

– Nan, mais vous avez un gros derrière !
– Comment ?
– Une langue de vieille vipère !
– Comment ?
– Le nez plein de vers de terre !
– Comment ?



PISTE
PÉDAGOGIQUE 2
**Cornebidouille
vous parle !**

Avant de faire jouer les enfants à « même pas peur ! », ils doivent connaître les livres suivants, de *l'école des loisirs*, qui font tous très peur, mais qui permettent d'affronter victorieusement les plus terribles personnages :

- *Cornebidouille*, de Pierre Bertrand et Magali Bonniol
- *Chhht !*, de Sally Grindley et Peter Utton
- *Didi Bonbon*, de Grégoire Solotareff et d'Oga Lecaye
- *Le géant de Zeralda*, de Tomi Ungerer
- *Le déjeuner de la petite ogresse*, d'Anaïs Vaugelade

Un géant, une ogresse, un sorcier, un monstre, un loup, une sorcière : que des horreurs ! Et pourtant, comme les héros de ces livres, l'enfant est très futé. L'activité **en annexe** aidera l'enfant à connaître les ruses pour déjouer les pièges.

PISTE
PÉDAGOGIQUE 3
Même pas peur !



Il s'agit d'inviter les enfants à jouer avec les sonorités de la langue française. Repérer une rime dans un texte lu par l'adulte est relativement aisé pour les enfants.

Vous pouvez donc commencer par leur lire, en insistant sur la dernière syllabe sonore :

- « – Vous avez un gros derrière !
- Comment ?
- Une langue de vieille vipère !
- Comment ?
- Le nez plein de vers de terre !
- Comment ? »

Ils trouveront facilement le son que l'on entend toujours à la fin : « ça rime! »

En revanche, pour les aider à créer des rimes, le mieux est de commencer par travailler avec leur prénom.

Chaque enfant frappe dans ses mains lorsqu'il prononce chaque « morceau » (syllabe orale) de son prénom.

Pour le prénom Olivier par exemple, (**O - LI - VIER**), l'enfant tape trois fois dans ses mains. On fait répéter le dernier morceau, la dernière syllabe, - VIER - et on fait donc remarquer à l'enfant qu'à la fin de son prénom, on entend « **VIER** ». Il s'agit ensuite de trouver avec les enfants un mot dans lequel on entend « pareil » à la fin.

Certains petits ont tendance à proposer un mot qui commence par le même son (VIEILLARD dans notre exemple). Il est alors nécessaire de les aider en leur proposant « de frapper le mot » dans les mains.

Quand ils ont trouvé un mot qui rime - pour Olivier, par exemple, le mot « pied » - vous les invitez à inventer une phrase qui commence par leur prénom et qui finit par le mot trouvé : Olivier pied ! Olivier marche à pied ! Ils pourront ainsi écrire avec votre aide une poésie des prénoms.

Pour aller plus loin

Par la suite, et pour s'amuser avec Cornebidouille, vous pourrez leur proposer d'inventer une suite de phrases qui rime. Cela énervera encore davantage cette sacrée sorcière:

- « – Vous sentez l'oeuf moi !

- Comment ? »

À poursuivre en créant à partir des mots : pourri - farci - souris - rôti.

- « On dirait un vieux crapaud ! »

À poursuivre en créant à partir des mots : râteau - morceaux - os (au pluriel).

- « Vous n'êtes pas très futée »

À poursuivre en créant à partir des mots : ratatiné - saleté - nez - crotté – araignée.

PISTE
PÉDAGOGIQUE 4
Fabriquer des rimes

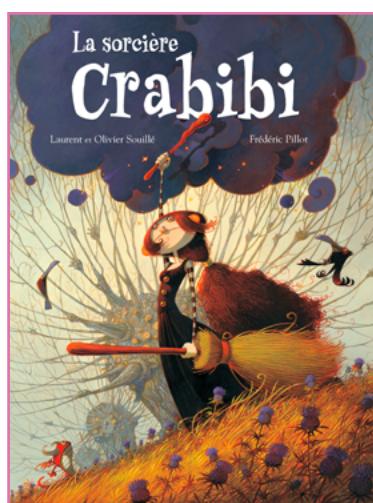
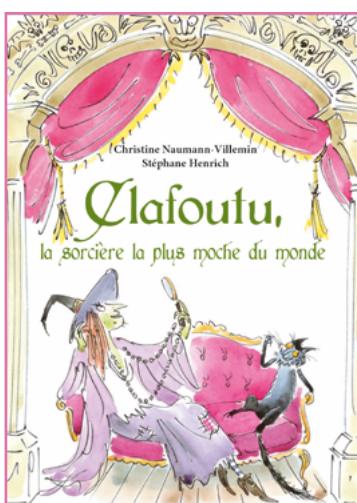
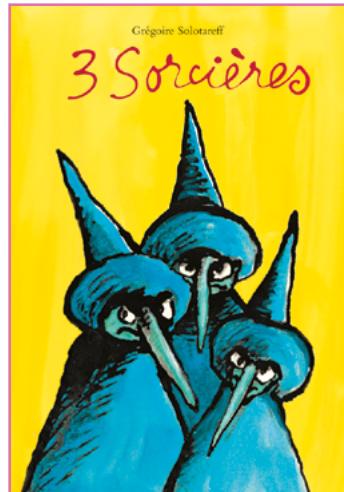
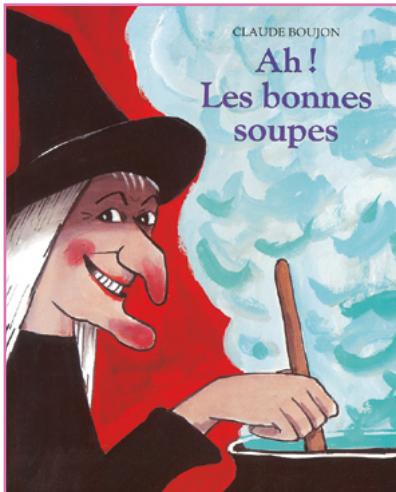
Autour des sorcières

Ah ! les bonnes soupes, de Claude Boujon
Le crapaud perché, de Claude Boujon
3 Sorcières, de Grégoire Solotareff
Trabakaloum !, de Jean-Luc Englebert
Toc ! Toc ! Qui est là ?, d'Antony Browne et Sally Grindley
Clafoutu, la sorcière la plus moche du monde, de Christine Naumann-Villemin, Stéphane Henrich
La sorcière Crabibi, de Laurent Souillé, Olivier Souillé, Frédéric Pillot

PISTE
PÉDAGOGIQUE 5
Pour aller plus loin

Autour de la nourriture

Miam, des épinards !, de Catharina Valckx
La soupe, ça fait grandir, de Marie Wabbes
Adieu odieux dîner, de Delphine Bouray



ANNEXE : Même pas peur !

Reliez les phrases aux personnages correspondants afin de déjouer leurs pièges...



Je cache une cuillère dans ma chaussette !



Je l'enferme dans un livre !



Je lui donne tout mon amour !



Je lui prépare un délicieux repas !



Je lui cuisine des bonbons aux coquelicots !

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 !

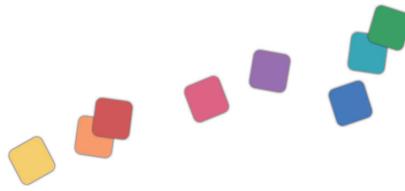
1. Découvrir la couverture et contextualiser l'histoire
2. Comprendre la situation initiale et l'élément déclenchant le courroux de Cornebidouille
3. Comprendre l'élément perturbateur et les péripéties : le vol du doudou et le voyage dans le monde de Cornebidouille
4. Comprendre d'autres péripéties et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

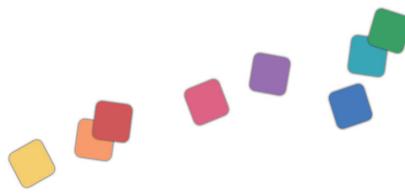
Site de *l'école des loisirs*
fiches pédagogiques sur :
Cornebidouille,
La vengeance de Cornebidouille,
Cornebidouille contre Cornebidouille, Gloups !
J'ai avalé Cornebidouille.
Jeux : *Le Mistigrouille de Cornebidouille* et
Cornebidouille 2 puzzles pour moustiques à plumes !

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

Informer 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.

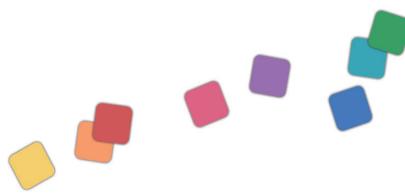
Comprendre texte et illustrations.

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.

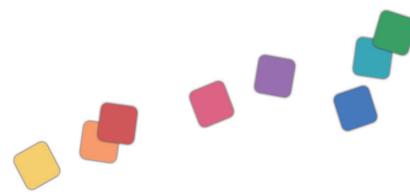
Rime et jeu de langage

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

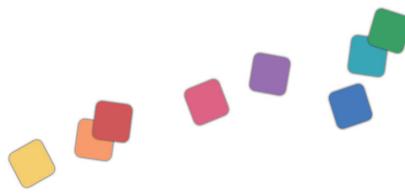
Phase 1 : 30 min.
Phase 2 : 20 min.
Phase 3 : 20 min.

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.

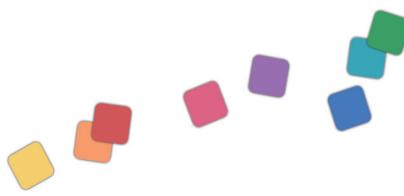
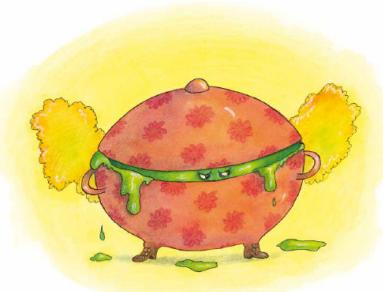
Lexique : le chapeau à fleurs, les bottines à boutons, le col de dentelle et le médaillon vert, la robe à col de fourrure, la verrue poilue au menton, des cheveux grisonnantes et moussus, le long nez (on peut imaginer des poils disgracieux), les joues tombantes, ridées, flasques. On ajoutera les couleurs (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 chapeautée ; 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 débuter 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 du-pêpe, 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 paillasson, face de pissenlit. Ensuite, les néologismes par dérivation : crapouillotte (crapouiller = grouiller comme des crapauds ; crapule), embeboutonne (déboutonner), minuscule (minuscule), Crapauniguedouille...

Séance 4
Comprendre
d'autres
péripéties
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.

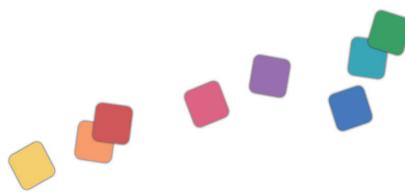
Apprentissages

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'énucléation nocturne), le grimoire (livre de sorcellerie), rabougrir (entraver le développement).

2.

Lectures et mise en scène

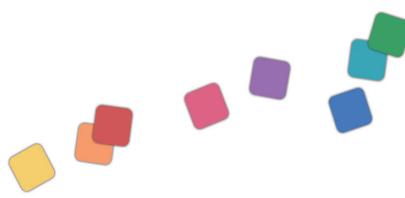
Reprendre la lecture à haute voix en répartissant les rôles, sachant qu'on pourra prévoir plusieurs élèves pour le même rôle (narrateur, Pierre, Cornebidouille, la mère, le grand-père, la grand-mère, le père).

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, pissemrit...

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 chapeautée, une fiole à asticots, une marmite brûlante, un bocal à poison, un chat noir hurlant, un corbeau croissant, un serpent sifflant, deux crapaud crapoteux, trois chouettes défaites, 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.



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 extraits
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*.

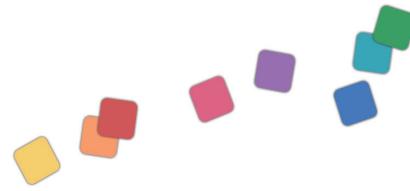
Sur la peur :

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, chapeautée, charmée, chiffronnée, cinglée, coiffée, coincée, comblée, compliquée, condamnée, congédiee, 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, ennuée, enragée, ensanglantée, ensommeillée, ensorcelée, entêtée, enveloppée, esseulée, esoufflée, estimée, estropiée, exaspérée, excitée, excédée, expérimentée, exténuée, fagotée, fardée, fatiguée, fripée, froissée, futée, fâchée, gonflée, gratinée, gâtée, hantée, horrifiée, hérissee, 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, vêrolée.

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 dormir par charité. Cette femme, les voyant tous si jolis, se mit à pleurer, et leur dit :

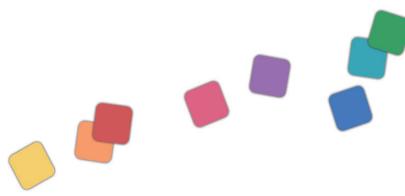
« Hélas ! mes pauvres enfants, où êtes-vous venus ? Savez-vous bien que c'est ici la maison d'un Ogre qui mange les petits enfants ?

- 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.

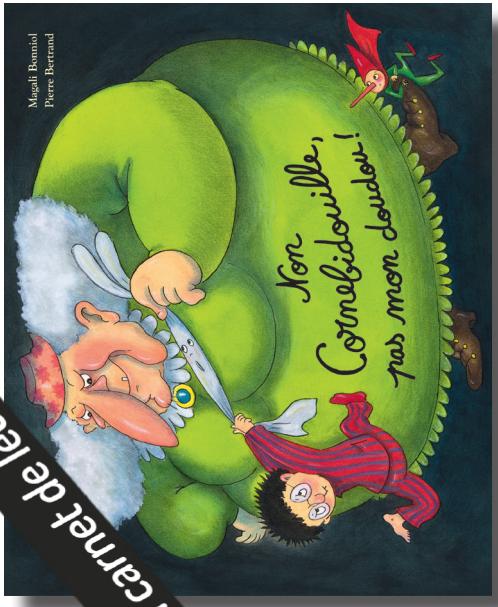
« Il faut, lui dit sa femme, que ce soit ce veau que je viens d'habiller, que vous sentez.

- 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.

Mon Carnet de lecture



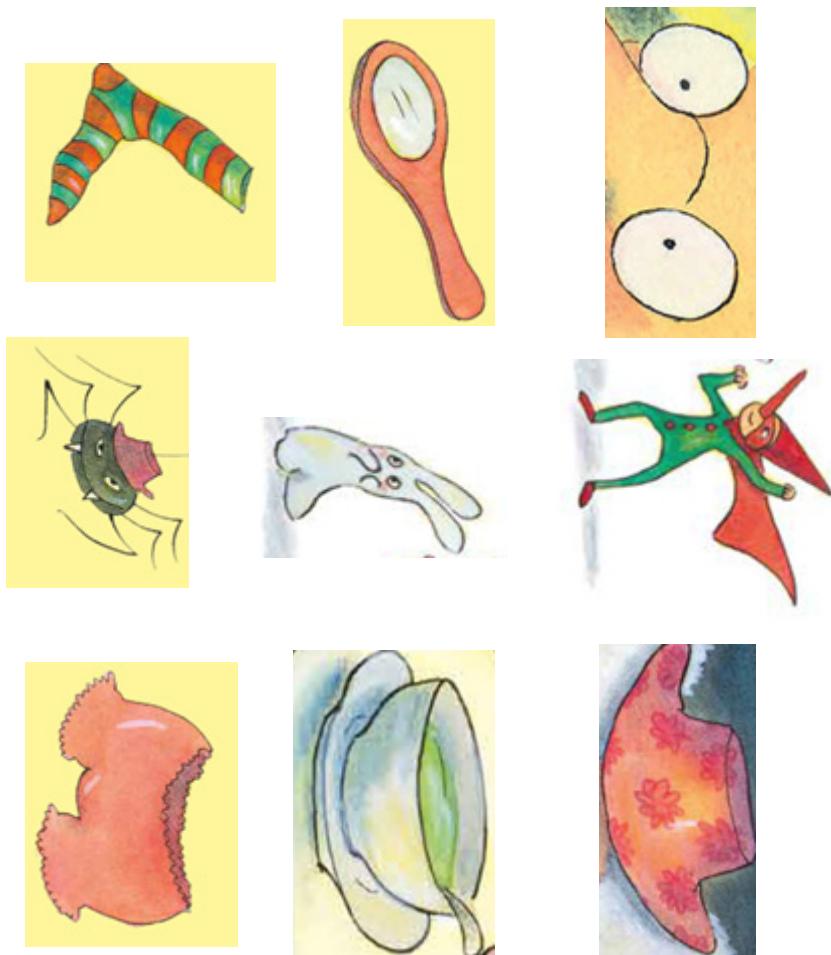
Non Cornebidouille, pas mon doudou !
Magali Bonniol & Pierre Bertrand

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 !

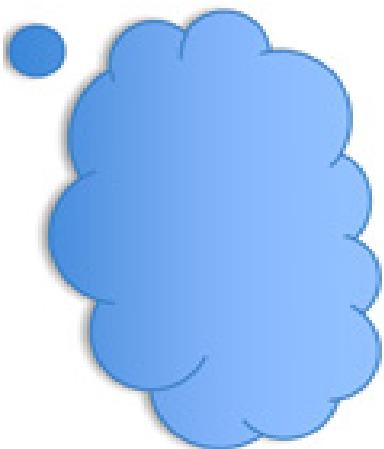
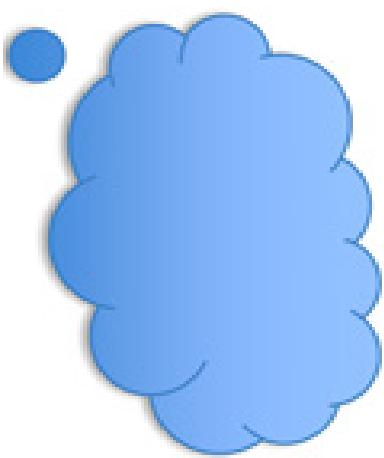
Rends à chaque personnage ses accessoires !

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 pétoilleux aux fesses dodues

Un caca de cornichon

Pet de dinosaure

Stupide ver de terre

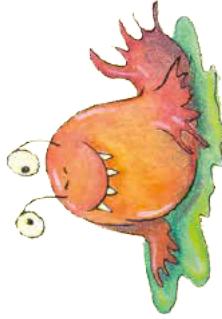
Pétard de canard

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	
I	
E	
R	
R	
E	

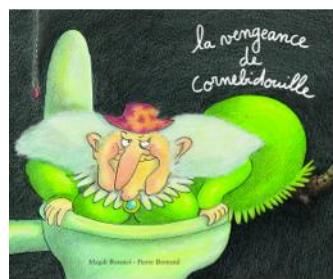
La Vengeance de Cornebidouille

Amorce

Magali Bonniol et
Pierre Bertrand

La sorcière Cornebidouille est de retour, bien décidée à se venger. Elle veut encore forcer petit Pierre à manger une soupe de sa façon...

1. Une histoire de retrouvailles



@@ Vos
annotations

Même si *La Vengeance de Cornebidouille* se lit indépendamment de *Cornebidouille* (l'album paru en 2003), il est bon de rappeler que Pierre et Cornebidouille sont l'un pour l'autre de vieilles connaissances, et que la sorcière a de bonnes raisons d'être en colère... Vous pouvez donc préparer les enfants à la lecture en leur disant :

*Avant de lire cette histoire, voici ce que vous devez savoir...
Le petit Pierre et la sorcière Cornebidouille se sont déjà rencontrés par le passé. Ils se sont affrontés à propos d'une soupe que Pierre ne voulait pas manger. Et devinez qui a gagné ? C'est Pierre, qui a réussi à emprisonner Cornebidouille dans sa chaussette. Et zou ! il l'a balancée dans la cuvette des toilettes.
Mais voilà. La sorcière Cornebidouille en a réchappé, et maintenant elle a une terrible envie de se venger.
Quelle nouvelle ruse le petit Pierre va-t-il trouver pour se débarrasser d'elle ?
Pour le savoir, nous allons lire ensemble cette histoire...*

Le point de départ

La vengeance de Cornebidouille est partie d'une réflexion d'enfant. Dans une classe, un élève qui travaillait sur l'album *Cornebidouille* avait imaginé que, précipitée dans la cuvette des toilettes, la sorcière se construisait une maison dessous. Il n'en fallait pas plus pour que Pierre Bertrand et Magali Bonniol se lancent dans une nouvelle collaboration. Et puis, c'est vrai, une Cornebidouille, ça ne disparaît pas si facilement !



Prolongement possible :

Imaginer et dessiner la maison de Cornebidouille sous les toilettes.

Sur les traces du premier album

Maintenant que les enfants ont fait le lien entre les deux histoires, demandez-leur de relever, dans le texte et les illustrations de ce tome 2, les références à *Cornebidouille* (tome 1) :

- Le titre contenant le mot « vengeance ». Réfléchir à ce terme, qui implique que les personnages se sont déjà rencontrés par le passé.
- Les imprécations de Cornebidouille lorsqu'elle se hisse hors des toilettes : « Oser me jeter dans les toilettes... »
- La rencontre entre les deux personnages : « Ah, le chenapan à lunettes, tu croyais t'être débarrassé de moi ? »
- Et puis, tout au long de l'histoire, Pierre n'a qu'une seule chaussette aux pieds. Pourquoi ? (l'autre lui a servi à emprisonner Cornebidouille lors de leur première rencontre)

Et de trois ?

Peut-on imaginer une suite à *la Vengeance de Cornebidouille* ?

À la dernière page, la citrouille n'a pas encore été transformée en soupe, et, à voir son expression, on peut croire qu'elle a bien l'intention de prendre sa revanche.

Découvrez les tomes 3 et 4 des aventures de Pierre et de la sorcière Cornebidouille : *Cornebidouille contre Cornebidouille et Gloups ! J'ai avalé Cornebidouille*.

2. Les personnages

Les personnages principaux : une sorcière en colère, un petit garçon malicieux et deux spectateurs attentifs : un doudou et un lutin...

1/ Demandez aux enfants de présenter Cornebidouille et Pierre à partir des différences qu'ils relèvent entre les deux adversaires.

C'est bien simple, tout les oppose :

- **L'allure** (Cornebidouille est une vieille sorcière tirée à quatre épingles et plutôt coquette / Pierre, un petit garçon en pyjama, avec une seule chaussette et des lunettes)

La Vengeance de Cornebidouille,
de Magali Bonniol et Pierre Bertrand

© www.ecoledesmax.com D.R.

Mis à jour le 20/02/17



- **La taille** (Quand Cornebidouille est minuscule, Pierre paraît immense, et vice versa)

- **L'âge, le caractère, le comportement, l'intelligence...** Montrer à quel point Pierre paraît sûr de lui et plutôt "relax" face à la sorcière en colère.

2/ Le doudou et le lutin, doubles de Pierre.

- Beaucoup plus présents que dans le premier album, le doudou et le lutin, perpétuellement aux basques de Pierre, apparaissent à quasiment toutes les pages.

Faites remarquer leur présence, souvent dans un coin de la page. Que font-ils ? Participant-t-il à l'action ? Est-ce qu'ils aident Pierre à combattre la sorcière ? D'ailleurs, a-t-il besoin d'aide ? Quelle est leur attitude au fil des pages ?

- Le doudou et le lutin amplifient le personnage de Pierre, accentuent ses émotions :

Relisez l'histoire en demandant aux enfants de décrire les expressions des petits personnages. Comparez leurs émotions avec celles de Pierre. Qui paraît le plus surpris, effrayé, amusé ?

3. Par ici la bonne soupe !

Difficile de convaincre Pierre que la soupe c'est nécessaire, mais que c'est aussi très bon.

Comme il n'est sans doute pas le seul à recracher devant une assiette de potage, c'est l'occasion de monter dans la classe une opération séduction.

Les enfants vont concocter eux-mêmes une bonne soupe aux légumes du jour.

1/ Si c'est possible, organisez une petite sortie de classe au marché. Demandez au maraîcher de vous présenter les légumes de saison (arrivez tôt dans la matinée, il aura plus de temps à vous consacrer). Pensez à acheter du potiron (en rapport avec l'histoire et, surtout, facile à couper en morceaux). Prévoyez en complément quelques "bottes secrètes" : un ou deux oignons, un poireau, de la crème (ou mieux, du fromage fondu type Kiri, à ajouter à la préparation avant de mixer), du sel, du poivre, éventuellement un bouillon cube de légumes.

2/ Le lendemain matin, en classe, épluchez les légumes (vous pouvez demander l'aide d'un ou deux parents) et confiez aux enfants la tâche de les laver et de les couper en gros cubes (sur une planche à découper, avec un couteau rond et toutes les précautions d'usage).



3/ Pensez à faire revenir les légumes dans un peu d'huile ou de beurre avant de les couvrir d'eau. C'est bien meilleur.

4/ Une fois la soupe mixée, faites-la déguster en fin de matinée. C'est une entrée parfaite avant le repas de la cantine.

5/ Encouragez les enfants à livrer leurs impressions : est-ce que l'on distingue le goût de tous les légumes ? Lesquels prennent le dessus ? Que penser de la consistance, etc.

Recettes de soupe de légumes :

<http://cuisine.journaldesfemmes.com/recette/308949-soupe-de-legumes-facile>

Une recette [avec citrouille](#)

Une recette de soupe au potiron (en annexe)

4. Des ombres inquiétantes

Cornebidouille ménage le "suspense" avant d'apparaître en pleine lumière. On devine d'abord son ombre, immense et menaçante, qui semble couvrir le mur de la cuisine. Lorsqu'elle se montre pour de vrai, quel contraste ! La terrible sorcière est riquiqui ! Normal. L'ombre a rarement la même taille que le corps qui la projette.

Les enfants pourront réfléchir au phénomène à travers une série d'expériences.

1/ Les jeux d'ombre. Par une journée ensoleillée, proposez aux enfants de jouer avec leur ombre dans la cour.

- Courir, sauter avec son ombre.

- Jouer à marcher sur l'ombre de l'autre.

- Jouer à chat en se mettant à l'abri dans les zones ombrées.

Refaire les mêmes jeux, pendant une journée grise et sans soleil... Que se passe-t-il ?

2/ Un élève se plante à un endroit défini de la cour, à trois moments différents : dans la matinée ; à la mi-journée, quand le soleil est au zénith (attention à l'heure d'hiver et à l'heure d'été) ; l'après midi.

À chaque fois, tracez, avec une craie de couleur différente, les contours de l'ombre portée sur le sol.

Que constate-t-on ?

À quelle heure l'ombre est-elle la plus grande ? La plus petite ?



3/ Tous les professeurs qui ont mené ce type d'expériences avec les élèves ont fait le même constat : les enfants parviennent à faire le lien entre l'ombre et le soleil, mais saisissent difficilement la relation qui existe entre la position du soleil dans le ciel et la taille de l'ombre.

Ils ont donc fait en classe l'expérience suivante, à l'aide d'une lampe de poche. Dans le noir, on place la lampe-soleil plus ou moins haut. Quand on l'élève, l'ombre de l'enfant rapetisse. Quand on l'abaisse, l'ombre s'allonge...

En complément :

Cycle 1

- Un [**dossier pédagogique**](#) très complet pour travailler sur l'ombre en 6 séances.
- Un [**second dossier**](#) pour un projet plus étendu, pour les MS et GS

Cycle 1 et 2

- [**Le site**](#) de **La main à la pâte**, et la « recette » pour dessiner des ombres horizontales en classe.
- [**La vitrine**](#) de l'exposition *Ombres et Lumières* à la Cité des Sciences (Paris) avec plusieurs animations pédagogiques.
- L'album ***Ombres***, de Suzy Lee

<http://www.fondation-lamap.org/fr/page/11000/ombres-dans-la-cour-ombres-en-classe>

http://www.cite-sciences.fr/au-programme/expos-temporaires/ombres_lumieres/index_f-exposition-enfant.htm

http://www.ecoledesmax.com/espace_regroupateurs/pages_activites/kilimax/kili3/073271.pdf

5. Pour aller plus loin

L'album *Cornebidouille* a fait l'objet de pistes pédagogiques que vous pouvez [**télécharger en PDF**](#). Au sommaire : Le jeu du « Même pas peur » et « Comment fabriquer des rimes », pistes parfaitement adaptées à *La Vengeance de Cornebidouille*.



Les autres histoires de sorcières

Ah ! Les bonnes soupes, de Claude Boujon
Le crapaud perché, de Claude Boujon
Vèzmô la sorcière, de Geoffroy de Pennart
3 Sorcières, de Grégoire Solotareff
Trabakaloum !, de Jean-Luc Englebert

La série des Cornibidouille

Cornebidouille
La Vengeance de Cornebidouille
Cornebidouille contre Cornebidouille
Gloups ! J'ai avalé Cornebidouille

La ruse contre la force

Les plus petits héros de la littérature pour la jeunesse ne manquent ni d'astuce ni de ruse dans leur lutte contre les plus dangereux. C'est qu'ils ont fort à faire, entre les ogres, les géants (de Zéralda), les loups et les sorcières qui peuplent leur univers.

Voici une petite sélection de livres sur ce thème :

À lire :

- Hansel et Gretel, Le valeureux petit tailleur, Le petit Poucet, tome 1 des **Contes de Grimm**, coll. Classiques
 - Le Chat botté, Le petit Poucet... **Contes de Perrault**, coll. Classiques
 - **Le vaillant petit tailleur**, adapté en bande dessinée par Mazan, coll. Mille bulles
 - **Didi bonbon**, Grégoire Solotareff / Olga Lecaye
 - **Ma culotte**, Alan Mets
 - **Nuit noire**, Dorothée de Monfreid
 - **Le tigre et le chat**, Eitaro Oshima
 - **Le déjeuner de la petite ogresse**, Anaïs Vaugelade
- et pour ceux qui savent lire tout seuls : la série des **Minusman** de Nathalie Brisac, en collection Mouche

À voir :

Kirikou, le film de Michel Ocelot

La soupe au potiron

Pour faire une bonne soupe au potiron, nul besoin de hachis de ver de terre, de poils de dromadaires ou autres ingrédients de sorcière...

Il te faut :

- ❖❖ un gros potiron (1,5 kg environ)
(Au marché, prudence...Mieux vaut éviter les citrouilles qui ont une tête de Cornebidouille.)
- ❖❖ 1 oignon
- ❖❖ 1 blanc de poireau
- ❖❖ 3 carottes
- ❖❖ 2 pommes de terre
- ❖❖ 100 g de crème liquide
- ❖❖ 50 g de beurre
- ❖❖ 50 g de gruyère râpé
- ❖❖ 1 bouillon cube végétal
- ❖❖ du persil, du sel, du poivre et de la muscade.

Et l'aide experte d'un adulte, qui t'aidera à éplucher certains légumes et à manipuler la cocotte (très lourde et très chaude)...

1/ Épluche tous les légumes, lave-les bien et découpe en gros cubes les pommes de terre, le potiron et les carottes. Émince l'oignon et le poireau.

2/ Fais fondre le beurre dans la cocotte. Dès qu'il mousse, ajoute les légumes et fais-les doré légerement.

3/ Verse de l'eau jusqu'à couvrir tous les légumes, ajoute le bouillon cube, du poivre et du sel (mais pas trop car le bouillon cube est déjà très salé).

4/ Au premier gros bouillon, baisse le feu et laisse mijoter pendant environ 35 minutes.

5/ Vérifie que les légumes sont bien tendres (surtout les carottes, qui cuisent le plus longtemps), prélève un peu de bouillon (l'eau de cuisson) et réserve-le dans un bol. Mixe l'ensemble. Si tu préfères une soupe un peu plus liquide, tu peux rajouter l'eau du bouillon pour obtenir la bonne consistance. (Si tu n'as pas utilisé tout le bouillon mis de côté, bois le reste, c'est plein de vitamines et de minéraux.)

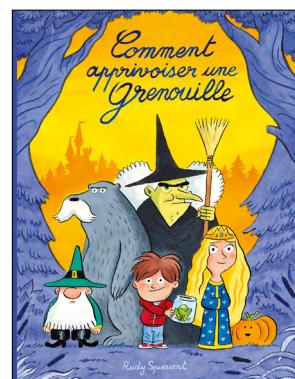
6/ Ajoute la crème et un peu de noix de muscade râpée. Parsème de persil haché.

Sers bien chaud, accompagné d'une soucoupe de gruyère râpé.

Et voilà, ta soupe est prête !

Les personnages archétypaux des contes

Étude à travers deux albums



Quand Cornebidouille était petite

Incroyable, mais vrai: à sa naissance, Cornebidouille était une merveilleuse et inoffensive petite princesse, adorée de ses parents. Quoi?! Mais alors, comment cette délicieuse enfant est-elle devenue l'horrible sorcière qui n'a que l'ordure à la bouche, et la terreur planétaire de tous les enfants (sauf un) qui ne veulent pas manger leur soupe? Vous le saurez bientôt, nom d'un prout de chameau!

Comment apprivoiser une grenouille

Alors comme ça tu veux une grenouille, mon petit Clément? Tu as raison, c'est un animal charmant. Pour l'approcher, chante-lui une chanson. Tu chantes comme une casserole? Prends des cours chez un lutin des montagnes. Ils sont méfiants? Captures-en un! Mais attention aux ours à moustaches... Bon, d'accord, apprivoiser une grenouille, c'est pas du gâteau, mais au bout de tes épreuves, il y aura peut-être une récompense. Ou un bisou.

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

- 1 Lire en constellation la figure de la Belle
- 2 Lire en constellation la figure de la sorcière
- 3 Créer un journal des personnages archétypaux pour mieux écrire
- 4 Pour aller plus loin...

Retrouvez tous nos dossiers sur ecoledesloisirscole.fr



Contactez-nous: enseignants@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 Le personnage au centre de l'histoire

«Les personnages ont un rôle essentiel dans l'organisation des histoires. Ils permettent les actions, les assument, les subissent, les relient entre elles et leur donnent sens. D'une certaine façon, toute histoire est histoire des personnages.» (*L'analyse du récit*, Y. Reuter, 2016).

«Le personnage est le pivot du récit. L'action n'acquiert son sens que par rapport à un personnage. Comprendre les personnages demeure donc le moyen fondamental de comprendre l'histoire comme un tout.» (*Les textes littéraires à l'école*, J. Giasson, 2017).

Ces auteurs nous rappellent que la compréhension des personnages est une clé pour la lecture des œuvres littéraires. Comprendre une histoire, c'est en effet identifier ses personnages, accéder à leurs actions, leurs émotions, leurs intentions, repérer leurs rôles et leurs évolutions, approcher la fonction symbolique de certains d'entre eux, pourvoir porter un jugement sur les êtres et les valeurs qu'ils véhiculent. Pourtant, les didacticiens ont mis en évidence la complexité de cette notion puisque le jeune lecteur doit d'abord comprendre l'unicité et la permanence du personnage d'un bout à l'autre du récit, malgré ses évolutions et transformations éventuelles, avant d'en apprécier les caractéristiques. Le système linguistique qui permet de désigner le personnage et jouer sur sa dénomination ou sa désignation peut apparaître complexe. Tout se complique lorsque les personnages se multiplient. Les programmes du cycle II (2020) insistent ainsi sur les activités à mettre en œuvre pour repérer les personnages dans leurs désignations variées, les caractériser, mobiliser ses connaissances sur des personnages types. Pour ce faire, le lecteur doit en construire une représentation mentale et donc effectuer des inférences (mettre en lien des informations du texte, et mettre en lien des informations du texte avec ses connaissances). Son objectif est alors de trouver les buts, les mobiles qui motivent les actions, mais aussi les croyances, les traits, les émotions de chaque personnage. C'est ainsi que dans le récit, le jeune lecteur doit lever des implicites et construire une compréhension des personnages pour en apprécier l'histoire.

Le personnage est un marqueur du narratif, autrement dit, il indique à quel genre de récit le texte appartient, ce qui permet au lecteur de construire un horizon d'attente, d'anticiper la suite de l'histoire. C'est également un organisateur du texte, puisque le personnage joue un rôle précis dans le récit (par exemple: il est l'objet d'une quête ou source de conflit). Enfin, il est porteur de valeurs, ce qui crée l'intérêt porté par le lecteur au texte littéraire.

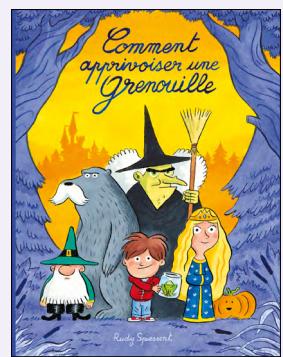
Avant-propos

Cette attention à porter aux personnages se justifie donc par rapport au texte de littérature de jeunesse mais aussi par rapport au lecteur lui-même. En effet, comme le rappellent les programmes du cycle I (2021), le personnage joue un rôle important pour construire l'enfant en tant que personne singulière, puisque la mise en scène du personnage fictif suscite des possibilités diversifiées d'identification, tout en préservant une mise à distance suffisante. Ceci est particulièrement vrai lorsqu'il s'agit de personnages des contes de fée. Ainsi, Freud soutient que le conte de fées offre à l'enfant un mode de pensée qui correspond à sa représentation de lui-même, et Bruno Bettelheim dans *Psychanalyse des contes de fées* (1976) souligne que les contes stimulent l'imagination de l'enfant, l'aident à voir clair dans ses émotions et lui proposent des solutions aux problèmes qu'il se pose.

2 Les personnages archétypaux : des repères pour lire

Or, la littérature de jeunesse regorge d'emprunts à des personnages de contes. Parmi ceux-ci figurent des personnages archétypaux qui réunissent tous les attributs de la figure qu'elles représentent, à tel point qu'elles en fournissent une représentation physique et morale si stéréotypée (une représentation stabilisée et partagée) que chacun après quelques rencontres, identifie immédiatement le rôle et la fonction du personnage. Leur convocation provoque un rapport de proximité avec le lecteur, un partage d'émotions ou à l'inverse une posture de rejet. Dans le premier cas, l'identification favorise l'engagement dans la lecture. Dans le second cas, le contre modèle contribue à structurer les jugements, valeurs éthiques et esthétiques du jeune lecteur. La découverte des personnages archétypaux conduit aussi à un processus de catégorisation qui aide le jeune lecteur à se repérer, à différencier et à déchiffrer le monde. Il s'avère aussi que les auteurs contemporains adorent faire de l'humour et imaginent des personnages décalés par rapport à ces archétypes. Or, pour que l'enfant apprécie cet écart, il faut que l'archétype soit déjà bien installé, poser le référent avant de s'engager dans des lectures qui en proposent un profil détourné.

L'objectif de ce dossier est de présenter deux personnages féminins archétypaux des contes, particulièrement présents dans la littérature de jeunesse, la Belle et la sorcière, et de les mettre en regard avec deux œuvres de l'école des loisirs: *Quand Cornebidouille était petite* de Pierre Bertrand, illustré par Magali Bonniol (2022) et *Comment apprivoiser une grenouille* de Rudy Spiessert (2022).



3 Enjeu de l'identification du personnage archétypal

L'enjeu de l'identification de ce type de personnage réside dans l'horizon d'attente qu'il crée. En effet, la façon dont un lecteur reçoit un texte est influencée par son expérience personnelle et notamment littéraire. Dès l'instant qu'un enfant rencontre un personnage archétypal, telle une sorcière, il s'attend à une certaine description physique, des attributs, des pouvoirs magiques ou maléfiques, un rôle le plus souvent d'opposante au héros ou à l'héroïne. Ce plaisir de l'anticipation se double de la surprise que procure la découverte des particularités, des variations, des détournements voire des ruptures avec ce qui est attendu. Ces réécritures déjouent l'attente légitime du lecteur initié et participent au plaisir de lire. Pour procurer ce plaisir, le lecteur doit lire des textes patrimoniaux, des contes, être conduit à établir des comparaisons entre ce personnage archétypal de référence et celui qu'il rencontre en littérature de jeunesse.

4 Construire le personnage archétypal

Vladimir Propp qui s'est rendu célèbre par son étude de la composition des contes merveilleux russes, a identifié que les contes de fées suivent une structure composée de 31 étapes ou fonctions qui se déroulent selon un ordre immuable. Des figures universelles, des archétypes, incarnent des fonctions et remplissent un rôle dans la narration. Par exemple, la princesse est, de manière symbolique, l'objet de la quête du héros, qui doit surmonter des épreuves. Puis, le roi lui offre la main de la princesse: le héros est alors reconnu ou anobli.

En littérature, un archétype est un personnage (mais aussi une situation ou une action) qui semble inscrit comme un modèle universel de la nature humaine. Le personnage archétypal présente donc un certain nombre de caractéristiques et de rôles que l'enfant doit avoir rencontré plusieurs fois, dans des textes variés et ce dès le plus jeune âge pour pouvoir le repérer. L'universalité de l'archétype permet une identification et une acceptation plus aisée du personnage par le lecteur.



Entre 6 et 8 ans (soit au cycle 2), il s'agit d'inviter les jeunes lecteurs à formuler leurs attentes, comparer le personnage à son archétype, à prendre conscience de la coexistence dans une même œuvre/un même genre de personnages archétypaux (comme la Belle et la sorcière).

Une première démarche pourrait consister à lire les deux albums, définir les personnages archétypaux. Puis, recenser les Belles et les sorcières connues des élèves en listant leurs particularités physiques, leurs attributs, leurs rôles dans différentes histoires. Enfin de les comparer dans les deux œuvres, puis dans un répertoire plus large et ainsi montrer comment les auteurs jouent avec le lecteur puisque, à la fois, ils suivent les modèles des contes traditionnels et les détournent.

En fonction de l'âge, il serait possible de fournir un tableau à double entrée dans lequel on retrouverait la Belle et la sorcière, leurs aspects physiques (âge, taille, cheveux, visage, beauté/diffémité, vêtements), leurs caractères moraux, leurs pouvoirs, animaux et objets magiques associés. Les lecteurs n'oublieront pas de mentionner les références des œuvres. Tandis que la Belle fait l'objet d'une conquête par le héros, la sorcière sera identifiée comme étant (le plus souvent) une opposante.

Une seconde démarche partirait de la lecture d'œuvres du patrimoine et des représentations des élèves pour lister les caractéristiques des personnages archétypaux, avant d'entrer dans la lecture des deux œuvres. Puis il s'agirait de comparer et apprécier les variations entre les œuvres.

Dans tous les cas, il faudra ne pas perdre de vue que le personnage se construit à partir des voix narratives et points de vue, tout au long du texte: qui en parle ? Pour en dire quoi ? Doit-on croire celui qui en parle ? Y a-t-il des écarts dans la double narration (texte/illustration) et pourquoi ? Que dit l'illustrateur que le narrateur ne dit pas ?



1 Une référence : la Belle au bois dormant

Chacun aura à l'esprit l'histoire de La Belle au bois dormant. Il faut en rappeler les deux versions : celle des frères Grimm et celle de Charles Perrault, auxquelles s'ajoutent des adaptations connues des enfants comme celle de Walt Disney. Ces versions ont une trame identique : un couple royal désespère de n'avoir pas d'enfant, quand survient enfin la naissance du bébé tant désiré. Les heureux parents organisent un baptême somptueux pour le nouveau-né, Aurore. C'est durant ce jour fastueux que se noue l'intrigue : toutes les fées du royaume sont invitées au château pour offrir des dons à la jeune princesse. Cependant une vieille fée est oubliée, volontairement ou non selon les versions. Cette dernière, vexée et furieuse, se présente à la fête et lance une malédiction : la princesse se piquera à un fuseau et mourra lorsqu'elle aura 15 ans. Une jeune fée parvient à limiter la portée du mauvais sort : la princesse ne mourra pas, mais tombera dans un profond sommeil de 100 années dont elle sera tirée par un prince. Pour éviter que la prophétie se réalise, le Roi prohibe la détention de fuseaux. Cependant l'un est oublié et c'est avec celui-ci que la princesse se pique le jour de ses 15 ans, alors qu'il est utilisé par une vieille couturière. La princesse et tous les habitants du château sont endormis (soit par la bonne fée chez Perrault, soit dès la piqûre chez les frères Grimm) et des ronces infranchissables viennent protéger l'édifice. Un siècle s'écoule avant qu'un prince réveille la princesse d'un baiser, et avec elle tout le palais. Le conte de Grimm se termine par les noces, tandis que la version de Perrault connaît un rebondissement puisque la mère du prince est une ogresse qui tente de dévorer sa bru et ses petits-enfants mais échoue grâce au retour inopiné de son fils, et finit elle-même dévorée par des crapauds et serpents. Dans les deux versions, le conte se finit bien pour la Belle.

2 Les caractéristiques de la Belle

L'archétype de la Belle est antérieur à l'œuvre de Perrault et des frères Grimm et a ses sources d'une part dans les grands mythes qui montrent la beauté comme un don divin, d'autre part dans les récits canoniques issus de l'amour courtois où la princesse se conquiert à travers des jeux de l'esprit ou des épreuves physiques. Plusieurs contes merveilleux mettent en outre en scène des princesses dont la beauté résulte d'un don des fées.

La Belle se définit, de façon attendue, par des critères de beauté. La jeune fille est aimable au sens premier du terme, gracieuse et charmante. C'est pourquoi elle est convoitée par un ou plusieurs hommes qui la désirent pour sa beauté : la Belle fait l'objet d'une quête. Quelques autres qualités peuvent s'ajouter comme la douceur ou la bonté. Traditionnellement, elle a plutôt un rôle passif de faire valoir du héros, le prince, en situation d'attente d'une situation sociale qui conclut le conte : «ils se marièrent, vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants».

3 La Belle dans *Quand Cornebidouille était petite*

Quand Cornebidouille était petite est une œuvre dont l'histoire précède la série antérieurement créée des *Cornebidouille* (une présuite ou «préquelle»). Ce personnage est doublement intéressant puisque dans la série il se révèle être une sorcière qui martyrise (ou tente de martyriser) le jeune Pierre que l'on découvre en fin d'histoire. *Quand Cornebidouille était petite* présente à l'inverse une enfant charmante, une Belle et explique les raisons de sa métamorphose.

Un des premiers axes de travail est de situer l'histoire par rapport au genre du conte. On relèvera :

- **L'univers du conte:** le contexte de l'histoire (lieu: château; époque: indéterminée avec à la fois une référence au Moyen Âge et des anachronismes), les personnages (le Roi et la Reine);
- **Les références littéraires au conte:** formule introductory (*Il était une fois*) et une comparaison (*comme on voit dans les contes*);
- **l'intertextualité:** *la Belle au bois dormant* (la Belle enfant sur laquelle un sortilège est jeté par un personnage exclu du Palais) et l'allusion à la formule du *Petit Chaperon rouge* (*Tire la chaudrinette et la soupinette, ma chérie*);
- **Les écarts par rapport au genre** avec notamment les références contemporaines (les toilettes, Pierre qui ne mange pas sa soupe).

On pourra ensuite travailler sur l'énonciation: qui dit quoi sur la Belle ?

- **Le narrateur:** des traits physiques (*une très belle princesse, jolie*) et/ou moraux (*intelligente, quelle merveilleuse enfant, joie* – *Cornebidouille sautait comme un pinson*), l'amour des autres (*ses parents l'adoraient, des mots d'amour*) et des animaux (*la douceur, la bonté: les oiseaux se posaient sur ses épaules. Les écureuils mangeant dans sa main*);
- **Cornebidouille:** joie (*en dépliant joyeusement le petit papier, s'enchanta Cornebidouille*)
- **La sorcière:** *cette adoooooraaaaable Cornebidouille, ange tu es ma petite chérie, ma chérie adorée-trésor de mes vieux jours* (lettre), *mon trésor, mon amour gloussa fielleusement sa tante, ma bichette adorée...*
- **La beauté est définie dans une diversité d'acceptions:** beauté physique mais aussi morale qui fonctionnent en un système stéréotypé (finalement bien qu'annoncée «intelligente», la Belle n'est ni méfiante, ni rusée).
- **Il est nécessaire que le lecteur perçoive la mise en scène énonciative:** le narrateur loue les qualités de la Belle pour en faire une victime de la sorcière, tandis que la sorcière flatte la Belle pour parvenir à ses fins.



Tous (personnages et narrateur), y compris l'illustrateur, et le lecteur s'accordent-ils pour décider de la beauté du personnage ou, certains faits ou caractères physiques, ou mentaux prétendent-ils à discussion ? Le lecteur peut-il faire confiance au narrateur dans ce jugement ? Partage-t-il les valeurs esthétiques du narrateur ou des personnages ?

Le texte insiste sur les traits physiques de Cornebidouille, et quelques qualités énoncées (intelligence) ou suggérées (douceur, bonté, gaité), mais le lecteur peut être plus circonspect en observant les illustrations car l'enfant n'apparaît pas particulièrement gracieuse (coiffure, oreilles, teint rougeâtre, un pied non chaussé...) et pas toujours aimable (elle insiste auprès de ses parents pour rejoindre sa tante).



4 La Belle dans *Comment apprivoiser une grenouille*

Il s'agit ici aussi d'une histoire de métamorphose puisque Clément, qui veut apprivoiser une grenouille, a subi un sortilège et doit recevoir le baiser d'une « princesse au cœur pur ».

Situer l'histoire par rapport au genre du conte :

- **L'univers du conte:** le contexte de l'histoire (lieux: la forêt, la maison de la sorcière, le château), les personnages (une princesse, une sorcière, un lutin, des grenouilles);
- **Les références littéraires au conte:** le parcours initiatique (gravir la montagne, capturer un lutin...), la métamorphose personnage/grenouille/personnage, la fin heureuse après les péripéties.
- **l'intertextualité:** l'allusion à *La Belle au bois dormant* (c'est la Belle ici qui rompt le sortilège en donnant un baiser).
- **Les écarts par rapport au genre:** le dialogue entre le narrateur et le héros, les références contemporaines (les habits de Clément, l'invitation à prendre un goûter...).



Travailler sur l'énonciation et les illustrations: qui dit quoi sur la Belle?

- **Le narrateur:** qui vante la pureté et la tendresse de la Belle (*une princesse au cœur pur te fasse un tendre bisou*), sa ruse (la princesse qui tourne en rond pour étourdir l'ours);
- **La Belle:** la douceur (*Ooooh, quelle mignonne petite grenouille, Oh, ma jolie grenouille*).

La beauté de la princesse est montrée ici par l'illustration et répond aux standards du genre: la princesse aux traits fins et aux longs cheveux blonds sertis d'une couronne, parée d'une robe aux fleurs de lys. Toutefois, le stéréotype est déconstruit: la répulsion vis-à-vis de la grenouille à la peau gluante, la fuite et l'abandon de la grenouille. Finalement, c'est une autre princesse qui se trouve délivrée par Clément et c'est le garçon qui a un cœur pur et non la belle princesse...

La beauté est définie dans une diversité d'acceptions: beauté physique mais aussi morale: tendresse, douceur, pureté, expression d'une intelligence (la ruse).

La figure de la Belle s'avère ici plus inaccessible puisqu'elle s'exprime d'abord sous la forme d'une apparence animale (la grenouille) et sa conquête est plus aléatoire pour «le prince». C'est le cœur pur de Clément qui permet la mutation de l'animal en Belle.

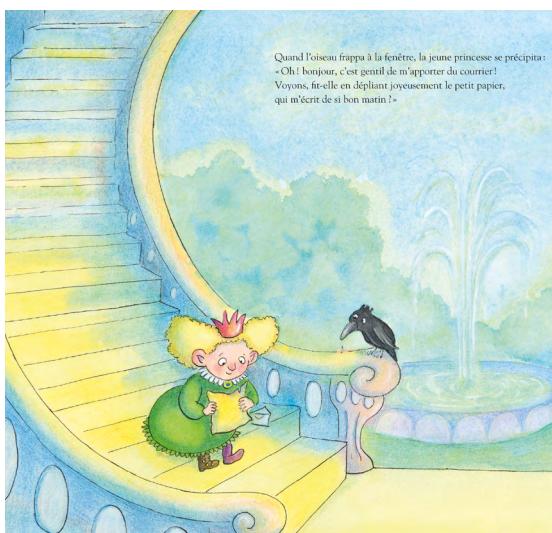


5 Une Belle, des Belles

La démarche proposée consiste à mettre en correspondance les deux récits contemporains proches du conte, en incitant les élèves à dégager les éléments communs. L'un des objectifs sera ensuite de faire produire aux élèves leur propre histoire de Belle (et de sorcière).

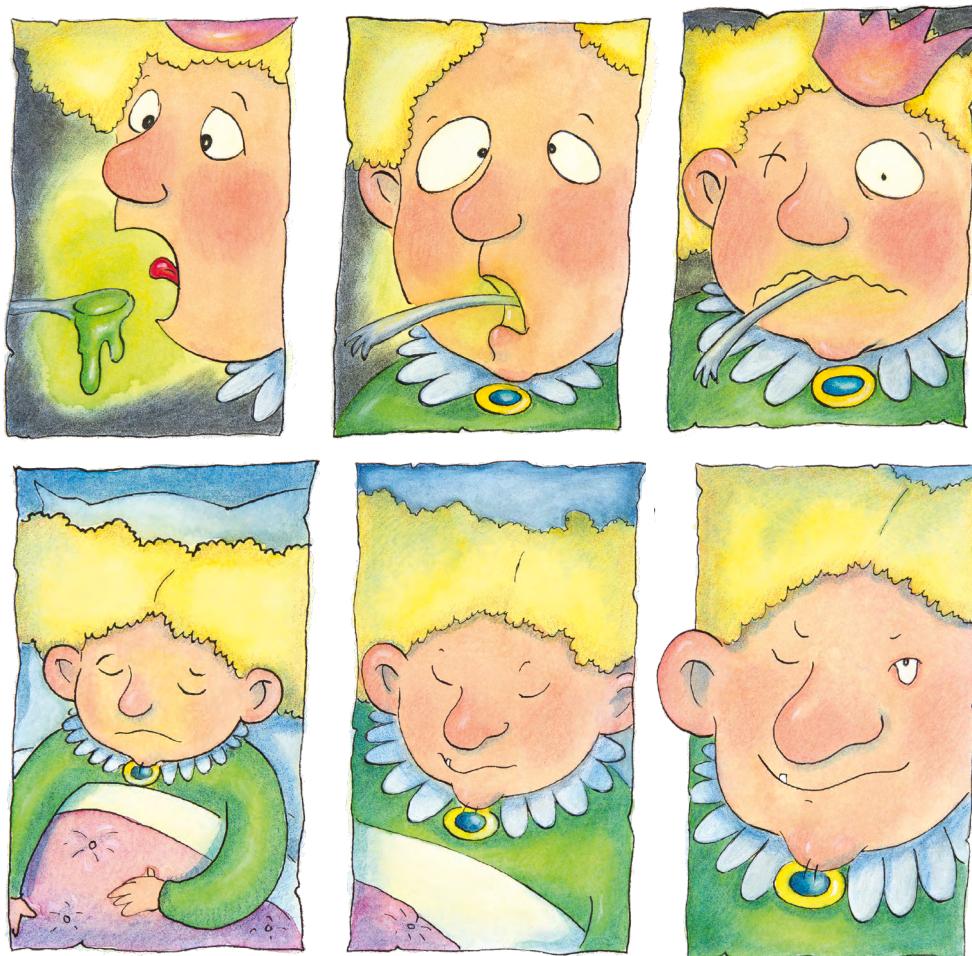
On pourra relever les qualités des personnages féminins: beauté, douceur, bonté, gaité, intelligence... mais aussi les différences entre les Belles: Cornebidouille (aux traits plutôt grossiers) se veut docile (elle respecte les recommandations de ses parents, répond aux injonctions de sa tante) et subit le sortilège d'une sorcière, tandis que la première princesse de Clément (gracieuse et charmante) fuit le danger et abandonne la pauvre grenouille, et la seconde princesse ne se contente pas de recevoir un baiser d'un cœur pur mais embrasse aussi son « prince ».

Comment apprivoiser une grenouille propose ainsi une émancipation du personnage féminin en lui donnant un rôle actif (ruser et fuir, tenter de rompre un sort). Toutefois l'histoire correspond au scénario classique de la conquête amoureuse (ou affectueuse) et elle se finit bien (*Ainsi tout est bien qui finit bien*). À l'inverse, *Quand Cornebidouille était petite* présente une Belle qui respecte les codes (beauté, gentillesse...) et qui subit. Elle joue un rôle passif. En outre, l'histoire est construite autour d'une métamorphose inverse (la Belle devient une sorcière) et n'est donc pas libérée de son sort. C'est une fin ouverte sur les ouvrages de la série, invitant le lecteur à suivre les aventures de Pierre et la sorcière Cornebidouille...



6 La métamorphose

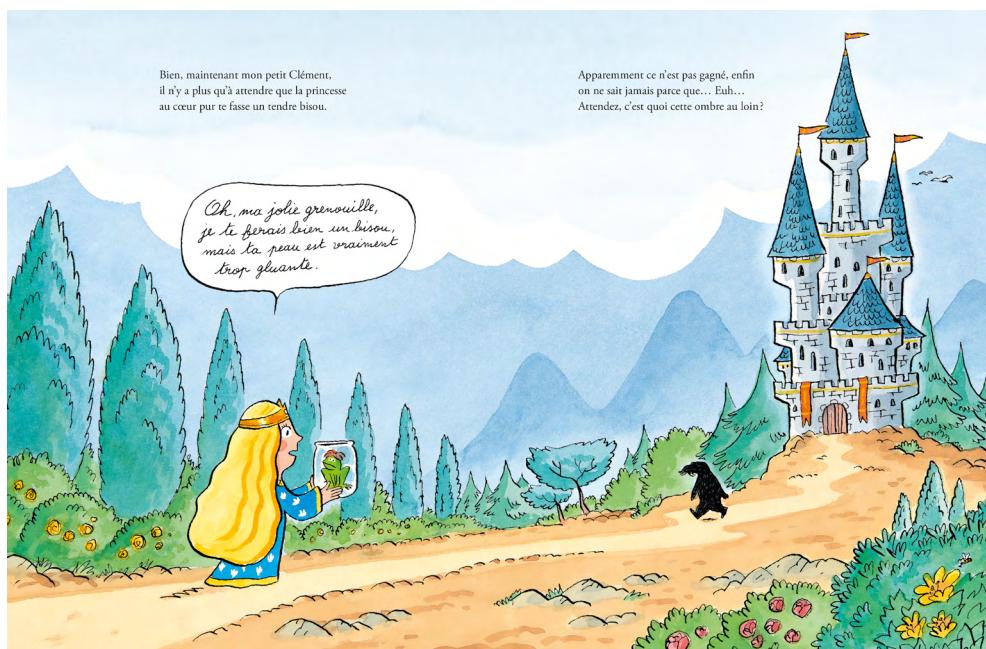
La métamorphose permet d'explorer la dimension symbolique de la conquête de la Belle rendue inaccessible par sa transformation en une autre espèce. Elle met aussi en évidence l'antithèse beauté/laideur (comme le conte *La Belle et la bête*). Des œuvres traitent du sujet de la métamorphose avec des princes ou des princesses changés en grenouille: *Le Prince Grenouille* (Grimm); *La Princesse Grenouille* (conte russe); *Comment devenir un prince charmant en 10 leçons*, de Didier Levy, Mouche, *l'école des loisirs*. D'autres métamorphoses concernent des femmes sirènes (*La Petite sirène*, Andersen) ou ogresses et peuvent être abordées.



7 Dégager les stéréotypes de genre

Pour permettre une réflexion par rapport aux histoires portées par les contes et les deux œuvres, il est nécessaire après une lecture collective de mettre à distance les représentations de la femme (la Belle) comme celle de l'homme (Prince, chevalier...). Les histoires peuvent mettre en scène des princesses enfants qui ont obtenu leur titre et leur qualité par héritage (de parents royaux) ou/et qui sont des enfants gâtés par leurs parents. La Belle en devenir est souvent présentée comme capricieuse. C'est un peu le cas de Cornebidouille qui insiste pour voir sa tante malgré les réticences de ses parents.

Par ailleurs, l'homme rencontre des difficultés dans la conquête de la Belle. C'est le cas dans *Comment apprivoiser une grenouille* avec une dimension parodique. Cet album permet de discuter la figure stéréotypée de la Belle: une beauté physique liée au rang social (la couronne sur la tête signifie bien l'origine de la princesse) versus une beauté morale (la princesse n'a pas un cœur pur, contrairement à Clément).



Un débat pourra s'ouvrir sur les stéréotypes du genre pour les questionner: Quels sont les critères de la beauté? Sont-ils universels et partagés? Ont-ils évolué dans l'histoire? Une fille doit-elle être belle? Ne dit-on pas trop souvent que les petites filles sont mignonnes, sages et belles, et des garçons qu'ils sont forts? Les compliments de la tante Cracrabidouille ne détournent-ils pas l'attention de Cornebidouille sur ses réelles intentions (avec un conflit de loyauté vis-à-vis de ses parents qui lui ont demandé d'être gentille?)

A. Relations texte-image

Chaque illustrateur choisit de mettre en valeur en fonction du texte tel ou tel aspect de la beauté de la Belle, à charge pour le lecteur d'interpréter ces choix. On pourra comparer les illustrations et leur rapport au texte. Dans *Comment apprivoiser une grenouille*, l'illustrateur associe une princesse au cœur pur à une jeune fille aux traits délicats et aux cheveux fins et blonds. *Quand Cornebidouille était petite* présente une enfant plutôt ronde à la chevelure épaisse. Il peut être intéressant de collecter les illustrations des Belles dans les contes et la littérature de jeunesse pour constituer un «petit musée» de la beauté, de les mettre en correspondance avec des représentations figuratives de la beauté dans l'art (Des peintres comme Monet, Léonard de Vinci, Giacometti, des sculpteurs comme Niki de St Phalle...). On pense aussi pour le cinéma au rôle de C. Deneuve dans *Peau d'Âne* (avec le sujet sensible de l'inceste).



B. Étendre le corpus

Les auteurs comme Perrault, Grimm, Madame d'Aulnoy, mettent en scène de nombreux aspects de la figure de la Belle dans les contes qui pourront faire l'objet de comparaisons, dans leurs différentes versions et leurs réécritures: *La Belle au bois dormant*, *Cendrillon*, *Blanche Neige et les sept nains*, mais aussi *La Barbe Bleue*, *La Belle et la Bête*, *Dame Hiver*, *Les Trois fileuses*.

Également: *La Reine de neiges*, *La Bergère et le ramoneur* (Andersen).

Contes, d'Andersen: <https://www.ecoledesloisirs.fr/livre/contes-2>

Dans la littérature de jeunesse, on pourra lire:

- *Lilas, une enquête de John Chatterton détective*, d'Yvan Pommaux, l'école des loisirs;
- *La jolie petite princesse*, de Nadja, l'école des loisirs;
- *La princesse grenouille*, de Mario Ramos, l'école des loisirs.

1 Une prolifération de références

Toutes les civilisations et les époques ont leurs sorcières. La sorcière et ses histoires ne cessent de fasciner et de révulser le lecteur. Dès l'Antiquité, elle est présentée comme une magicienne. Ainsi, des sorcières comme Circé et Médée apparaissent dans la littérature. Dans *L'Odyssée* d'Homère, Circé ensorcelle ses invités pour les garder prisonniers de son île. Médée, décrite dans *Les Métamorphoses* d'Ovide, est également qualifiée de sorcière. Elle avait l'étrange habitude d'invoquer le dieu de l'Enfer, de sacrifier des animaux, de manipuler les entrailles des loups pour mener à bien ses rituels sordides. Au Moyen Âge, la sorcière devient une figure incontournable de la culture occidentale et y est considérée comme une figure du mal. Les femmes connaissant les rudiments de la médecine, les sages-femmes, les guérisseuses soupçonnées de magie noire, sont pourchassées, persécutées par le corps religieux et leurs histoires se transmettent par voie orale.

Les sorcières des livres pour enfants apparaissent, dans un premier temps, dans les contes traditionnels du xix^e siècle, comme ceux des frères Grimm et de Hans Christian Andersen. Inspirées des histoires héritées du Moyen Âge, les sorcières y sont décrites comme des créatures aussi épouvantables que redoutables. Dépeintes comme de vieilles femmes vivant seules, elles utilisent la magie pour tenter de contrer les êtres purs et innocents. C'est ainsi qu'elles deviennent des figures de perversion qui se cachent au fond de forêts sombres et dangereuses. Seule, méchante, secrète, souvent laide, la sorcière reste proche de la nature et utilise ses attributs à ses fins, comme la sorcière de Blanche-Neige qui empoisonne une pomme aux aspects appétissants. Les sorcières relaient les angoisses enfantines comme la peur du noir, la solitude, l'abandon, la méchanceté.

Mais au xx^e siècle, l'image de la sorcière se modifie. Les sorcières sortent des forêts obscures pour gagner la ville (*Sacrées Sorcières* de Roahl Dahl) ou rêvent de devenir belles et sont tournées en ridicule (*La sorcière de la rue Mouffetard* issue des *Contes de la rue Broca* de Pierre Gripari, et *Cornebidouille* de Pierre Bertrand!). Il n'est plus question de craindre les sorcières, mais de mieux les comprendre. Les sorcières sont montrées sous un jour plus favorable et de nombreuses fictions instaurent un nouveau mythe: celui de la «bonne sorcière». À cet égard, la saga de J.K. Rowling, *Harry Potter*, insuffle une nouvelle vision positive de la sorcière.

SÉANCE 2

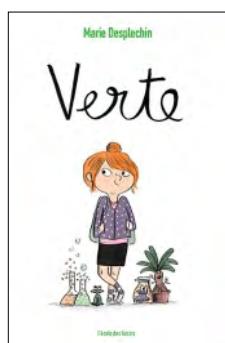
**Lire en
constellation
la figure de
la sorcière**



2 Les caractéristiques de la sorcière

Dans la plupart des récits patrimoniaux, la sorcière est présentée comme une vieille femme, enlaidie (verrue pointant sur un nez crochu, poils disgracieux, posture voutée...) affublée de vêtements sombres. Solitaire, haïe et maudite, elle vit recluse dans des endroits éloignés (du Palais ou dans la forêt). On la décrit comme une femme acariâtre, de méchante humeur, hystérique, mais étant capable de ruse (dont la métamorphose) et de fausse douceur, de séduction pour parvenir à ses fins. Magicienne volant sur un balai, elle se déplace souvent la nuit. Femme puissante, elle jette des sorts et côtoie les forces obscures (proche des forces maléfiques, du diable lui-même), assurant ainsi un lien entre la vie et la mort. Elle maîtrise l'art des poisons, les forces de la nature et défie l'ordre du monde établi qu'elle dérange ou cherche à anéantir. La sorcière est un personnage de conflit.

Elle possède des accessoires particuliers (chapeau, baguette, balai, chaudron, grimoires, etc.) et est entourée d'animaux symboliques ou effrayants qui lui apporte parfois des aides magiques (chats noirs, chauves-souris, crapauds, rats et souris, araignées, lièvre...).



La sorcière est aussi une femme libre incarnant le pouvoir et l'indépendance.

La littérature de jeunesse propose de nombreuses réécritures des œuvres patrimoniales. Le stéréotype de ce personnage peut alors être dépoussiéré. Plusieurs ouvrages présentent des sorcières plus jeunes, bienfaisantes, qui doivent concilier leur nature de sorcière avec leurs sentiments humains (Par exemple *Verte*, de Marie Desplechin, *l'école des loisirs*).

3 La sorcière dans *Quand Cornebidouille était petite*

Il sera intéressant évidemment de comparer la description du personnage de Cornebidouille enfant et adulte et de voir comment l'illustrateur montre une continuité dans les traits physiques et l'habillement, malgré la métamorphose de la Belle en sorcière. Les écarts seront aussi soulignés: poil dru et ferme, sourire édenté, cheveux blanchis, affaissement et grossissement des traits (le nez, les joues, les oreilles). Les propos grossiers et comiques sont remplacés par des paroles menaçantes (mais toujours drôles) envers les enfants qui n'aiment pas la soupe.

On aura situé l'histoire par rapport au genre du conte en soulignant ici les références au monde des sorcières : exclusion sociale de la tante, sortilège, métamorphose, accessoires et animaux associés à la sorcière.

Il faudra montrer aussi les écarts par rapport au genre, avec l'humour de l'auteur qui joue sur les mots de façon très contemporaine (la «Coronabidouille» par exemple).

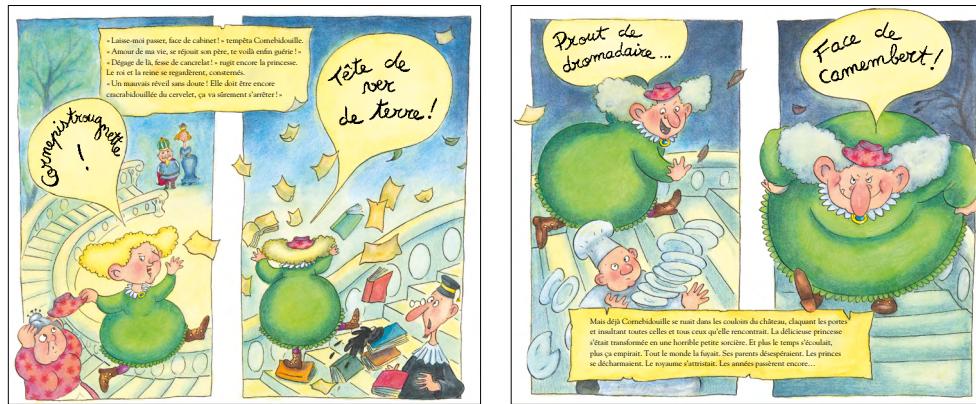
On pourra ensuite travailler sur l'énonciation: qui dit quoi sur la sorcière? Le narrateur à propos de la tante: «une vieille et très méchante femme», «elle détestait tout le monde et tout le monde la détestait», «une sorcière redoutable qui rêvait de transmettre ses pouvoirs maléfiques», «son sinistre volatile», «la porte s'ouvrit dans un lugubre gémississement» (métaphore), «une odeur épouvantable», «les mouches et les araignées», «la terrible sorcière», «le lugubre écho de sa voix», «Cracrabidouille se transforma en une énorme chauve-souris et s'envola par la fenêtre en ricanant méchamment.»



Le narrateur à propos de Cornebidouille: «un vilain poil», «plus ferme et plus dru», «rugit la princesse» (métaphore), «insultant», «horrible petite sorcière», «victime du maléfice», «préparer des soupes épouvantables qui lui donnaient des pouvoirs magiques», «un sombre corbeau», «elle empoigna son chaudron», «enfourcha son balai», «Cornebidouille devint la terreur de tous les enfants...»



On remarquera que Cornebidouille est présentée comme une victime et que plusieurs éléments la rendent plutôt sympathique: son vocabulaire fleuri plein d'humour, sa modernité (habits et accessoires comme son « balai »), son comportement enfantin avec les farces faites à ses parents, la façon même dont elle s'investit d'une mission finalement honorable que connaissent tous les parents, celle de faire manger les enfants.



4 La sorcière dans *Comment apprivoiser une grenouille*

Elle occupe ici une place moins importante dans l'histoire mais correspond aux stéréotypes du genre: maison délabrée au fond de la forêt, chat noir, corbeaux, araignée, veille femme au chapeau pointu, au visage difforme, munie d'une baguette de sortilège.

Le narrateur qui dialogue avec Clément indique que les sorcières sont dangereuses, qu'elles peuvent entrer dans une colère folle et lancer un sort qui change en petite bestiole gluante, une grenouille, par exemple.



A. La métamorphose

La métamorphose permet d'explorer la dimension symbolique du personnage. Dans *Cornebidouille*, une femme (la tante) se cache sous de sombres traits mais est d'abord victime de la méchanceté d'autrui et du bannissement social. La métamorphose dans la seconde œuvre concerne une Belle transformée en grenouille et montre qu'une âme pure peut se cacher sous des traits hideux.

B. Relations texte-image

On pourra comparer les illustrations et leur rapport au texte. Dans *Comment apprivoiser une grenouille*, illustrateur et narrateur présentent une femme laide, dangereuse, ayant un rapport négatif avec les autres sans que les raisons en soient expliquées. *Quand Cornebidouille était petite* met en scène une sorcière dont les traits, l'humour, la naïveté restent les mêmes que pendant son enfance et dont les actes sont expliqués.

Il peut être également intéressant de collecter les illustrations des sorcières dans les contes et la littérature de jeunesse pour constituer un « petit musée » de ces représentations. Si les contes décrivent généralement la sorcière comme un personnage laid, il y a des exceptions. Dans *Blanche-Neige*, la belle-mère (qui n'est pas une sorcière mais qui se présente comme telle puisqu'elle utilise la sorcellerie) est une belle femme. Par ailleurs, dans la littérature contemporaine, la sorcière n'est plus représentée comme une vieille femme laide mais plutôt comme une enfant ou une femme « presque » ordinaire voire jolie.

D'autres représentations visuelles des sorcières sont à explorer, selon les époques et les cultures: cinéma, peinture, dessins, affiches...

Le cinéma donne ainsi à voir des sorcières contrastées: les représentations de sorcières inquiétantes chez Disney, la sorcière blanche des *Chroniques du monde de Narnia* de C.S. Lewis, *Kirikou et la sorcière* de Michel Ocelot, l'adaptation du *Magicien d'Oz* par Victor Fleming, *Ma sorcière bien aimée* de Sol Saks, la série *Charmed* de Constance M. Burge, Hermione Granger dans *Harry Potter* de J.K. Rowling...

En peinture: l'enluminure du xv^e siècle *Le Champion des dames*, *Les trois sorcières de Macbeth* de Daniel Gardner (1775), *Les Trois sorcières* de Füssli (1783), *Le Vol des sorcières* de Goya (1797-1798), *Le Sabbat des sorcières* ou *Le Grand Bouc* de Goya (1819-1823), *Circé* de John William Waterhouse (1892), *Femmes et loup* d'Eugène Grasset (1892), *Chevelure de feu* de Jean Delville (1892)...



5 Étendre le corpus

Dans l'histoire de *La Belle au bois dormant*, le mal est représenté non pas par une sorcière mais par une vieille fée. Cependant, le sortilège est le même. Il faudra montrer que les frontières entre les fées et les sorcières sont parfois perméables (Par exemple dans *L'Oiseau bleu* de Madame d'Aulnoy, le roi est transformé par une méchante fée) et qu'il peut s'agir même de femmes «ordinaires» aux pouvoirs magiques (Mary Poppins).

La littérature patrimoniale et de jeunesse regorge de sorcières. Parmi les récits patrimoniaux, *Hansel et Gretel* des frères Grimm occupe sans doute une place particulière parce que ce conte montre une sorcière anthropophage (contrairement à Cornebidouille qui cherche à faire manger les enfants). Elle est représentée avec toutes les caractéristiques suggérées par la croyance populaire, elle est notamment myope et doit toucher Hansel pour voir si l'enfant grossit.

Du côté de la littérature contemporaine, il faudra bien sûr poursuivre les aventures de Cornebidouille avec sa série. Par comparaison à Cornebidouille, on pense évidemment à l'œuvre de Claude Boujon *Ah! les bonnes soupes*. De nombreuses sorcières bienfaitrices ont fait leur entrée (Par exemple: *Le petit robot de bois et la princesse bûche*, Tom Gauld, *l'école des loisirs*).



<https://www.ecoledesloisirs.fr/theme/sorcier-sorciere>

On pourra aussi lire des contes du monde et appréhender par exemple la *Baba Yaga*, figure de sorcière dominante dans la mythologie slave. On évoquera bien entendu la fête d'*Halloween* et ses traditions.

Un autre objectif de lecture pourra être de produire une histoire de Belle et/ou de sorcière à partir d'un journal de ces deux personnages archétypaux. Ce journal recensera du vocabulaire et des segments de phrases ou des phrases tirées des différentes lectures, ainsi que des croquis, dessins, illustrations, des remarques pour préparer l'écriture.

On pourra ainsi recenser le vocabulaire de la sorcière et celui issu du champ lexical de la beauté, complétés à l'aide des annexes 1 et 2. On notera aussi le choix des prénoms dans la littérature. Ainsi, dans *La Belle au bois dormant*, la Belle porte symboliquement le prénom d'Aurore (phénomène lumineux visible tôt le matin, comme l'annonce d'un nouveau jour) par contraste avec le prénom de la fée Maléfique. Le nom de Cornebidouille (qui ressemble à sa tante la sorcière Cracrabidouille) n'annonce, lui, rien de prometteur et pour cause puisque le visage de l'enfant s'enlaidit et qu'elle va entrer dans le cercle des sorcières...

SÉANCE 3

Créer un journal des personnages archétypaux pour mieux écrire



Sur le thème des sorcières

3 sorcières, de Grégoire Solotareff

Ah! Les bonnes soupes, de Claude Boujon

Anna, de Jean-Luc Englebert

La série des *Cornebidouille*, de Pierre Bertrand et Magali Bonniol

Dictionnaire des sorcières, de Grégoire Solotareff

Drôle de fille, d'Iris de Moüy

Dulcinée, de Ole Könnecke

La petite poulette verte, de Béatrice Renard et Anne-Catherine de Boel

La sorcière Crabibi, de Laurent Souillé, Olivier Souillé et Frédéric Pillot

La reine et les trois sœurs, de Julia Sarda

SÉANCE 4

Pour aller plus loin...

Sur le thème des grenouilles

Le crapaud perché, de Claude Boujon

Carlo, de Catharina Valckx

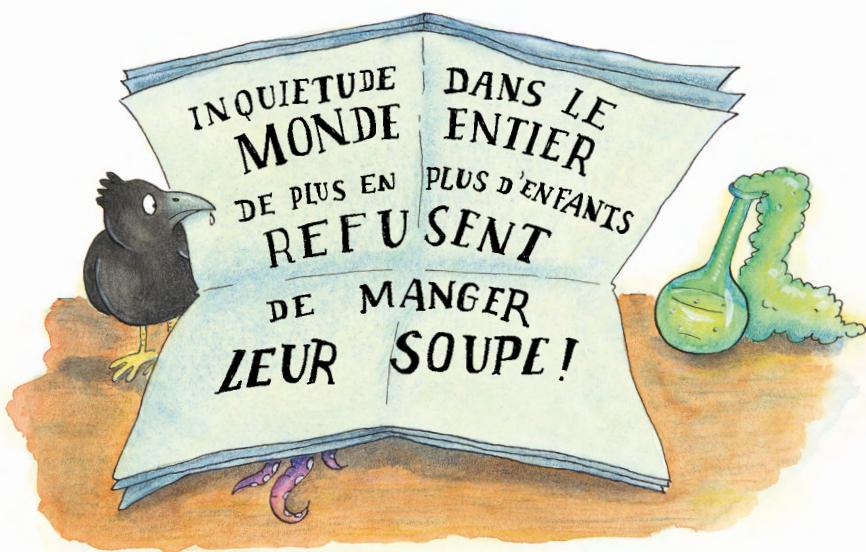
L'Afrique de Zigomar, de Philippe Corentin

Comment devenir un Prince Charmant en 10 leçons, de Didier Lévy

Rainette et Triton, d'Aurore Caillas

Ranelot et Bufolet, une paire d'amis, d'Arnold Lobel

Scratch scratch dip clapote!, de Kitty Crowther



La beauté

- attrait
- attirante
- aimable
- admirable
- allure
- bonté
- blancheur
- charme/charmant
- délicate·sse
- déesse
- divine
- douce·ur
- éclat
- élégance
- excellence
- exquise
- enchanteresse
- envoutante
- esthétique
- éblouissante
- extraordinaire
- fraîcheur
- fine/finesse
- féminité
- fascinante,
- fluette
- gracieuse
- harmonieux
- incomparable
- joyau
- jeune·sse
- jolie
- légère
- merveilleuse
- majesté/majestueuse/majestuosité
- mystérieuse
- magnifique
- magnificence
- mince·ur
- noblesse
- pure/pureté
- perfection
- parfum
- prestance
- rare
- resplendissante
- ravisement/ravissant
- raffiné/raffinement
- romantique
- splendeur
- sensualité
- superbe
- séduisante
- sublime
- somptueuse
- volupté
- vertueuse...



La sorcière

- araignée
- baguettes magiques
- balai
- cafard
- cape
- chapeau pointu
- chat noir
- chaudron
- chauve-souris
- cheveux ébouriffés,
noués comme des serpents
- corbeau
- corps cagneux
- cris
- dégoût
- dégoutante
- démoniaque
- difformité
- effrayante
- enchanteresse
- envouteuse
- escargot et limace (pour sa bave)
- forêt, sombre
- formule magique
- fripé
- gémissements
- grimoire
- grincements
- horrible
- immonde
- incantation
- jeter un sort
- laide
- lugubre
- magicienne
- magie
- maigre
- main ridées
- maison hantée
- maléfique
- malveillante
- nauséabonde
- nez crochu
- nuit
- obscurité
- onguent
- orage
- potion (dont le basilic
bête légendaire),
- pouvoir
- pratiquer la sorcellerie
- rat
- ricanement
- sabbat
- serpent
- sinistre
- sortilège
- soupe
- souris
- sournoise/ment
- verrue
- vomissement

