

Titre : Un goûter parfait



Auteur / Illustrateur : Chinatsu Watanabe

Catégorie : Album illustré

Editeur : Bayard jeunesse



PRESENTATION :

Ouvre les pages de ce livre : elles se reflètent l'une dans l'autre et créent un espace en trois dimensions.

Le narrateur guide le petit lecteur à travers la recette des crêpes.

À ses côtés, il y a Minouche, un chat plutôt gastronome. Faire la cuisine et déguster un bon goûter ensemble est maintenant un vrai jeu d'enfants.

ELEMENTS POUR UNE LECTURE LITTERAIRE :

La particularité de l'ouvrage est qu'il s'agit d'une « histoire dans le miroir ». Il se lit à l'horizontal, de haut en bas et doit être ouvert à **90 degrés**. Ainsi, l'image se reflète et la lecture se fait en trois dimensions.

Original, amusant et gourmand, ce livre, selon l'éditeur, « peut donner une forte envie de faire des crêpes ». C'est bien vrai ! Tout le monde a tout à coup très faim après cette belle découverte !

Les mots choisis sont simples ainsi que les structures des phrases courtes. Les illustrations sont également très simples, peu d'objets représentés par page pour inviter à les nommer, les décrire et les mémoriser.

Cet album se lit comme on lit une recette, étape par étape en donnant des indications à suivre pour réaliser les crêpes.

Ce livre est éclatant de couleurs et de gourmandises! Les plus petits y découvrent aussi un jeu de miroir drôle et intrigant avec une envie de jouer avec l'inclinaison de la feuille.

A chaque page, le lecteur a envie de retrouver Minouche, va-t-il enfin réussir à subtiliser quelque chose à manger ! On attend la fin avec impatience comme quand on fait des crêpes, à quand ce goûter parfait ? Il faut attendre la dernière page qui met l'eau à la bouche, pour enfin pouvoir déguster ce fameux goûter, faire preuve de patience pour profiter ensuite de son labeur.

Titre : Un goûter parfait



Auteur / Illustrateur : Chinatsu Watanabe

Catégorie : Album illustré

Editeur : Bayard jeunesse

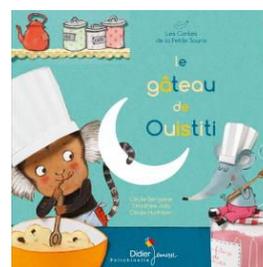


La bibliothèque
du Prix littéraire
de la Somme

ELEMENTS POUR UN DISPOSITIF ELEVE :

- Émettre des hypothèses sur la première de couverture: titre, illustrations
- Composer le menu d'un « goûter parfait », dessiner son goûter parfait.
Que peut-on manger au goûter et ne pas manger ? pourquoi ?
- Faire identifier les différents moments où l'on mange pour rythmer la journée. (Aide au repérage dans le temps à l'aide d'un emploi du temps)
- Séances de langage autour des compléments circonstanciels : pourquoi prend -t-on un goûter? quand ? où ?
- Attirer l'attention sur la polysémie du mot « goûter ».
- Séances de langage autour du vocabulaire de la cuisine (établir les noms des ingrédients et des ustensiles, les actions (verbes mélanger, chauffer, verser...) et les adjectifs liés au goût (sucré, délicieux, gourmand...) De nombreuses propositions et jeux possibles autour des ateliers cuisine sur le site apprentilangue.
- faire un atelier cuisine, crêpes avec la mascotte de la classe qui peut remplacer Minouche et faire des photos pour faire l'album du goûter parfait de la classe.
- Se familiariser avec les miroirs : trier les objets : je me vois/ je ne me vois pas.
Matériel : des miroirs, des rétroviseurs, des plats qui brillent, des objets dans lesquels on ne se voit pas. Faire des jeux avec les miroirs : à l'aide de celui-ci nommer un objet situé derrière soi sans se retourner, identifier des images collées sous une table à l'aide du miroir... Par contre les notions de symétrie, de multiplication des objets, de reflet inversé...est un peu compliqué pour les plus jeunes.

MISE EN RESONNANCE :



DES PRECAUTIONS :

- Comment appréhender ce livre-jeu, comment mesurer l'écart avec la tenue en main d'un livre type ?
- Se demander quelles modalités de travail choisir pour étudier cet album en classe en tenant compte de son format