



Fiche Ressources Pédagogiques

Sélection 2016-2017 du Prix littéraire jeunesse « Livre Demain »

Catégorie Cycle 1 : PS-MS-GS

***Où est l'étoile de mer ?*, BARROUX, éditions Kaléidoscope, 2016**

[commentaires issus du site Ricochet : <http://www.ricochet-jeunes.org/>]



Où est l'étoile de mer ? C'est la question que pose Barroux, l'auteur – illustrateur et le jeu dans lequel il semble entraîner le lecteur.

Une multitude de poissons de toutes formes et couleurs se partagent la couverture. En page intérieure une énorme baleine s'approche mais cela ne trouble pas la ribambelle de poissons, méduse, étoile de mer que l'on va chercher de page en page. Peu à peu, subrepticement, des éléments parasites s'installent. Un bidon plastique, une boîte de conserve se nichent au creux du sable. Curieux les poissons convergent vers eux, focalisant le regard du lecteur. S'ajoutent à présent un pneu, un pot d'échappement, d'autres débris encore alors que les poissons toujours attirés, se raréfient.

L'illustrateur tel un cinéaste se rapproche, et en gros plan, on distingue une machine à laver, un frigo, d'autres bidons, des ressorts, tout un bric-à-brac dispute l'espace aux poissons.

Sans parole, nous saisissons le projet de l'auteur. On croyait à un jeu. L'envahissement des pages par les débris, la réduction proportionnelle des poissons sonne comme un avertissement. La baleine est furieuse....

L'alerte écologique qui sous-tend cet album est particulièrement efficace dans sa mise en œuvre. C'est au lecteur de décrypter l'intention de l'auteur. Le passage subtil au drame se fait à petit bruit.

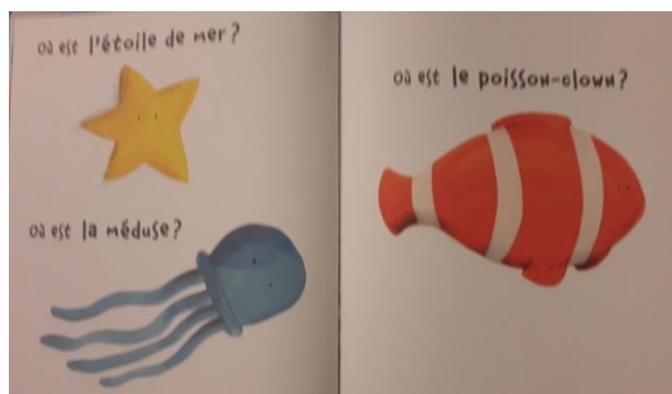
La richesse des formes et des couleurs séduit et ne laisse pas présager ce qui se déroule. Un livre pour éveiller les consciences sans verser dans le pessimisme.

Pistes pédagogiques :

- Le langage dans toutes ses dimensions

o L'oral

- Travail autour du lexique → nommer les éléments des illustrations, les catégoriser (animaux, éléments naturels, déchets...) [Cf. fiche ressource](#)
- Échanges autour de la double page ci-dessous qui contraste par rapport aux autres illustrations de l'album (trois dessins « décontextualisés », utilisation d'un fond uni blanc, présence de texte) :



→ Qu'attend l'auteur ? Quel jeu propose-t-il aux lecteurs ? Pourquoi ? (peut-être propose-t-il un jeu d'observation aux lecteurs car il souhaite qu'ils soient très attentifs aux illustrations)

- Échanges pour faire émerger sur le véritable sujet du livre.
- Débat autour du personnage principal de l'ouvrage → s'agit-il de l'étoile de mer ? de la méduse ? du poisson-clown ? ou - bien qu'elle ne soit jamais nommée - de la baleine ? voire les déchets ?

○ L'écrit

- Repérage des écrits pour les différencier des illustrations (PS)
- Repérage des écrits pour faire remarquer les phrases interrogatives et la ponctuation correspondante (MS/GS)
- Production d'écrit (travaillée à l'oral avant) afin de compléter les illustrations.

- **Explorer le monde**

- Recensement des objets polluants et compréhension de leur impact sur l'environnement (lecture de la dernière page de l'album « L'histoire à l'origine de ce livre »)
- Tri des déchets → classement des objets en fonction de leur matériau (verre, bois, tissu, plastique, carton/papier, métal), découverte tactile des matériaux...

www.ac-grenoble.fr/ien.bourgoin2/IMG/doc_le_tri.doc

- **Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques**

- à partir d'une collecte (récupération, accumulation), créer des panneaux à visée artistique, des compositions en volume → observation des œuvres de Tony Cragg et Bernard Pras (<https://www.youtube.com/watch?v=s3x5fwv0UdU>)



Tony Cragg

- **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée**

- Jeux d'observation, d'attention et de concentration du type « L'œil de lynx » à mettre en œuvre en atelier, ou les livres de la collection « Où est Charlie ? »
- Le rapport inversement proportionnel entre le nombre de poissons et la quantité de déchets que l'on découvre au fil des illustrations de l'album peut être un point de départ pour travailler les notions suivantes :
 - PS > estimation visuelle des quantités (beaucoup / pas beaucoup) à partir des illustrations de l'album → par exemple, rechercher une illustration montrant beaucoup de poissons et pas de beaucoup de déchets...
 - MS/GS > comparaison et construction de collections → par exemple, construire une collection de poissons contenant plus d'éléments qu'une collection de déchets donnée...

- **Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique**

- Jeux d'adresse type « pêche à la ligne » : ôter de la mer les objets polluants