



La grosse faim de Petit Bonhomme Liste 2

P.delye, C.Hudrisier, Didier Jeunesse, 2006

Résumé : Ce matin, en se réveillant, P'tit Bonhomme a le ventre tout vide. Il court chez le boulanger : *Boulangier, donne-moi du pain, parce que j'ai faim !* Mais le pain, ça ne se donne pas, ça s'achète. P'tit Bonhomme va devoir gagner sa croûte. Commence une quête qui le fera courir du boulanger chez le meunier, puis chez le paysan et jusqu'à la rivière...

Analyse de l'ouvrage :

- La structure à emboîtement :

- au début tout d'abord : "Dans la ville, il y a..., dans la rue, il y a..." on retrouve la même structure que dans " Dans Paris il y a ...", le poème de Paul Eluard .C'est l'occasion de faire apprendre le poème(on peut faire voir plusieurs albums illustrant ce poème car il en existe plusieurs versions.)
- ensuite tout au long de l'histoire, on a une autre forme d'emboîtement dans la mesure où chaque épisode de l'histoire est ajouté aux précédents pour constituer une "comptine " répétitive de plus en plus longue, il y a répétition de la situation et accumulation des formulations dans le texte avec reprise syntaxique " que.... qui...parce que ..."

On peut parler d'emboîtement car tout est subordonné à la 1^{ère} demande : le pain :

Pain ← farine ← grains de blé ← crottin ← herbe ← eau ← lit

Et on repart dans l'autre sens : merci...etc...

- La chaîne de conséquences :

La construction logique est très importante dans cette histoire et très intéressante pédagogiquement : ici c'est la cause (parce que) qui est mise en mots ; la conséquence est implicite.

"qui me donnera de la farine
que je donnerai au boulanger
qui me donnera du pain "

On peut la faire formuler explicitement par les enfants : " et alors le meunier lui donnera de la farine et il la donnera ..."

On fera utiliser aussi " c'est pourquoi...", "et donc ", "et ainsi"

- L'humour :

Il est présent dans l'image avec des scènes extérieures à l'histoire (celles du chat et des souris ; de la grenouille sur la rivière ...) et dans le texte " il sort de son lit, de son pyjama et rentre dans ses habits " ; le paysan est "juste entre son béret et ses bottes en caoutchouc" ; "un percheron énorme au derrière si gros qu'on le voit de devant" ; la rivière " se la coule douce" etc...

On notera aussi le rôle du chapeau qui dans la première partie de l'album n'est qu'un simple attribut vestimentaire, alors qu'ensuite il sert de récipient jusqu'à finir en dernière page sur l'épouvantail.

Remarque : le néologisme " une chapeauté", qui est doublé de " une brassée" à la page suivante peut donner l'occasion de rechercher des noms de contenance en "ée" et d'apprendre à les reconnaître et les orthographier.

- **Le sens général :**

Gagner sa vie : rien n'est donné : il faut que P'tit Bonhomme travaille pour obtenir son pain puisqu'il n'a pas d'argent. Il s'agit de réfléchir sur la notion d'échange, sur la valeur des choses, sur la difficulté qu'il y a à gagner sa vie (son pain !) par opposition aux choses obtenues facilement. On pourrait craindre une morale toute mercantile (tout a un coût, rien n'est donné) mais heureusement les valeurs d'entraide (troc : " donne-moi ...et je te donnerai ") et même de don gratuit (le pain partagé avec les souris à la fin) sont très présentes.

Le dicton final " à chaque jour suffit sa peine" mérite lui aussi un temps d'éclaircissement et de réflexion.

- **Sur le plan plastique**, l'album pourra être rapproché de « Si j' te mords , t'es mort » (même auteur et même illustratrice) : dans les deux albums, le décor est en carton et les personnages découpés.
- On pourra également rapprocher cet album **d'autres ouvrages de chez Didier Jeunesse** dans cette collection pour observer les ressemblances plastiques et graphiques (phrases orientées différemment, mots en gras et en couleur...)

Propositions :

Jouer cette histoire pour les « petits » de cycle 1, ce qui suppose :

- d'identifier les personnages et les épisodes
- de la mémoriser

On pourra appuyer ce « racontage » sur un sac à histoire et/ou des marottes, ou des masques

Enregistrer une version audio de cette histoire (pour l'écouter ensuite au coin-audio)

Réécrire une histoire sur ce modèle, ce qui suppose :

- d'anticiper toute la chaîne de conséquences
- de réutiliser la syntaxe répétitive
- de reproduire la structure en deux temps du livre : recherche + solution