

Suikiri Saïra

Pépito Matéo, Bellagamba, Editions Winioux

Liste 2

Par Sylvie Meyer



Résumé :

Cet album est très original et très beau plastiquement et graphiquement. Il est aussi très drôle et pas facile du tout à raconter !

Inspiré d'un conte japonais, il raconte l'histoire de parents qui cherchent à donner à leur enfant un prénom qui lui porte chance et qui préfigure la vie qu'il aura. Or au fil du livre, ce prénom devient très long et cela commence à poser des problèmes...

Intérêt pédagogique :

Cet ouvrage est un très bon support pour une découverte du Japon et de sa culture du point de vue géographique (Mont Fuji, rizières), artistique (peintures, tissus, vêtements), architectural (pagode) et également son écriture. On pourra donc apporter dans la classe les albums d'Akiko.

Il répond par ailleurs particulièrement bien aux attendus du cycle 2 concernant l'apprentissage du code tant dans le domaine de la lecture que dans celui de l'orthographe :

- Il introduit un autre système graphique que le système alphabétique (les signes mais aussi le sens d'écriture et de lecture) et pose ainsi la question des systèmes d'écriture à travers le monde, ce que c'est qu'un code, toutes questions éminemment importantes dans le cadre de l'apprentissage de la lecture et de l'écriture.
- Il joue avec la langue à travers le nom de l'enfant : ce jeu introduit de manière pertinente la question de la norme orthographique qui est ici détournée (on pense évidemment à l'album de Philippe Corentin : Zigomar n'aime pas les légumes)
- Il introduit de manière très ludique la lecture (le déchiffrage) de syllabes.
- Les jeux calligraphiques en tous genres présents dans l'album sont également intéressants et permettront d'apprendre à connaître et reconnaître les lettres en toutes circonstances.

La structure narrative :

L'histoire est introduite par une adresse directe au lecteur « Imaginez...Attendez ». La figure de l'auteur (?) apparaît d'ailleurs à la manière d'un autoportrait.

Le récit lui-même ne commence qu'à la 4^{ème} double-page : « Mr et Mme Ido espéraient un enfant depuis très longtemps ».

L'introduction qui précède sera l'occasion de faire des hypothèses sur le lieu où va se passer cette histoire. A partir de divers indices, on évoquera l'Asie puis en croisant les illustrations avec des documents sur le Japon (photos, textes mais aussi tableaux...), on précisera le nom du pays et sa situation dans le monde.

L'approche de l'histoire elle-même visera à repérer :

- Le lien que les parents établissent entre le choix du prénom de leur enfant et son destin.
- Le problème que pose un nom aussi long, notamment au moment de l'accident dans le puits : « Mais pourquoi ne me l'as-tu pas dit avant ? a crié son mari ».
- les jeux de mots à la fois dans les noms des personnages et dans les propositions de prénoms pour l'enfant. Certains sont simples, d'autres plus complexes à comprendre parce qu'ils supposent des connaissances sur la culture japonaise : exemples : « chôtatami » ; « Tamitétong » ; « Yabouda » ou des référents souvent

La structure répétitive introduit à chaque épisode une partie du prénom, qu'on pourra écrire sur des étiquettes et s'entraîner à dire collectivement à prononcer en entier : voilà un bel exercice de déchiffrage....

Le livre s'y prête bien, surtout à la page où le nom complet figure huit fois (et demi !). On pourra lire cette page à plusieurs voix, plusieurs élèves prenant en charge chaque occurrence du prénom.

(On pourra évidemment demander, tant à des élèves de CP qu'à des élèves de CE de réécrire le prénom de façon « normée ».)

On pourra raconter en **parallèle le conte populaire allemand repris par les frères Grimm intitulé « Rumpelstilzen »** (en anglais « Rumpelstiltskin » ou « Grigredinmenufretin » ou « Le nain Tracassin » dans lequel un nain méchant possède un nom mystérieux et difficile à prononcer que la princesse doit deviner pour sauver son enfant.

Les jeux calligraphiques pourront donner lieu à des productions plastiques.

Du point de vue des productions, on pourra proposer aux élèves d'imaginer un nom qu'ils aimeraient offrir à quelqu'un : on s'échangera ces noms, qu'il faudra lire, dire et comprendre. Ils pourront constituer une affiche collective.

On pourra proposer la même activité avec des personnages connus qu'il faudra reconnaître : exemple : « Suikivadanlaforêavekunpodebeurékivoilelou » = Le Petit Chaperon Rouge !